

Großalarm für Suchtberater

# Heroes of Might & Magic 4

Drachen, Teufel und Titanen zittern – bald ist wieder Heldenzeit.

Was für den Rollenspieler sein **Diablo 2**, ist dem Strategen sein **Heroes 3**. Eben noch diesen Gegner plätten, jenes Artefakt einsacken – schon ist die halbe Realwelt-Nacht um die Ohren gehauen. Das soll bei **Heroes of Might & Magic 4** nicht anders werden. Erneut ziehen Sie rundenweise durch ein Fantasyreich. Dabei prügeln Sie sich armeneweise mit Monstern und feindlichen Heeren. Sie erobern Städte, die Sie weiter ausbauen. Besetzte Produktionsstätten liefern Gold sowie Rohstoffe für Stadtausbauten und frische Truppen. Die Heldenpflege samt Wertesteigern und Zauberspruch-Ausbau motiviert zusätzlich.

Weltkarte und Kampf-Bildschirm sind nun in isometrischem 3D dargestellt. Dafür schrauben die Entwickler den Komplexitätsgrad noch höher. Etwa bei den Helden: Die hatten bisher die vier Hauptwerte Angriff, Verteidigung, Spruch-Power und Wissen, jetzt sollen es neun Eigenschaften werden. Zu jeder gibt's drei Sekundär-



Städte nehmen jetzt viel mehr Platz auf der Karte ein; ihre Gebäude und Mauern sehen Sie schon in der Hauptansicht.

Skills wie Fernkampf oder Weisheit in fünf Ausbaustufen. Sie können mehrere Helden in eine Armee packen – oder führerlose Heere zusammenstellen und bewegen.

## Städte à la carte

Momentan sind sechs Städtetypen geplant. Die Niederlassungen dürfen Sie sich noch stärker zurechtschnitzen. Etwa durch ein spezielles Gebäude, in dem Sie eine Einheit Ihrer Wahl rekrutieren – neben den stadttypischen Truppen. In Stronghold-Ortschaften angeheuerte Helden haben von Anfang an bessere Skills. Die magischen Gilden sollen noch Stadt-spezifischer werden, besonders mächtige Sprüche erlernen Sie dann nur in bestimmten Schulen.

Kämpfe und Belagerungen tragen Sie wieder auf einen eigenen Bildschirm aus. Dabei sind größere Schlachten möglich; erste Screenshots zeigen

bis zu 17 beteiligte Trupps – bisher war bei 14 Schluss. Vor dem Kampf können Sie die Streiter auch ohne den alten Taktik-Skill umgruppieren, um etwa Ihre Fernkämpfer zu decken. Ob Helden aktiv mitkämpfen, ist noch unklar. **MD**



Ein Ausschnitt des (provisorischen) Kampfbildschirms.

## Heroes of Might & Magic 4

**Genre:** Strategiespiel **Entwickler:** 3DO  
**Termin:** 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Martin Deppe:** »Meine Gebete wurden erhört – aus Heroes 4 wird kein Echtzeit-Strategiespiel mit Ego-Perspektive und Shooter-Elementen. Das bewährte Spielprinzip bleibt uns erhalten; abgesehen von der Grafik ändern sich vor allem zahlreiche Spieldiefe-Details. Und da war 3DO schon bei den Vorgängern stark.«