

## 16 Taktiken für Fantasygeneräle

# Heroes 4

Mit diesen Tricks bestehen Sie gegen die fiesen Computergegner.

**D**ie Vielfalt von 3DOs Heroes of Might & Magic 4 garantiert Dauer-Spielspaß mit vielen spannenden Gefechten – bei hohem Schwierigkeitsgrad. Jörg Langer verrät Ihnen seine persönlichen Taktiken.

### Globale Strategien

**TIPP 1:** Gold ist die wichtigste Ressource – bauen Sie als Erstes eine Stadthalle und nehmen Sie bevorzugt Goldminen, Leprechaun-Lichtungen und Mühlen ein.

**TIPP 2:** Kluge Generäle errichten schnell alle Truppen-Gebäude. So füllt sich deren Belegschaft langsam auf, bis Sie später genug Geld für eine Massenrekrutierung haben.

**TIPP 3:** Nehmen Sie bevorzugt Städte in »Ihrer« Farbe ein: Es passen nur wenige Kampfeinheiten in jede Armee – vom Moralmalus gemischter Verbände ganz zu schweigen. Jede Stadt hat zwei oder drei Gebäudepaare, die sich gegenseitig ausschließen. Wenn Sie also etwa an einem Ort einen Greifenhorst statt des Einhornwaldes haben, sollten Sie es in den anderen Natur-Städten genauso halten.

**TIPP 4:** Stecken Sie alle Truppen in die Hauptarmee. Erst später lohnt sich eine zweite Kampftruppe, um einbrechende Gegner im Hinterland zu stellen. Städte zu schützen ist zweitrangig: Kommt ein überlegener Angreifer, schnell noch alle Truppen rekrutieren und per Karawane oder zu Fuß in Sicherheit bringen. Später die Stadt mit der Hauptarmee zurückerobern – vielleicht stellt der Gegner Ihnen sogar ein neues Gebäude rein...

### Aufklärung und Schätze

**TIPP 5:** Zwei bis vier Miniarmeen (z.B. je ein Wolf) sollten für Ihren Anfangshelden die ertragreichsten Routen erkunden und gleich Rohstoffe sammeln. Um unverteidigte Ressourcenquellen einzunehmen, erwerben Sie nach etwa sieben Runden einen zusätzlichen Helden.

**TIPP 6:** Diverse Objekte (etwa Saphire oder Altäre) schenken einmalig eine dauerhafte Wertverbesserung wie Nahkampf + 3. Immer dem Haupthelden geben!

**TIPP 7:** Nach etwa 20 Runden verstärken Sie Ihre Hauptarmee um ein bis zwei Helden, die dadurch schneller im

Level steigen als allein. Bei den einen Unsterblichkeits-Trank einflößen, damit sie anfangs überleben.

**TIPP 8:** Rekrutieren Sie Helden vorrangig in der Farbe, in der sie die meisten Städte haben. Solche Kämpen sind billiger, haben keine Moralprobleme mit fremden Truppen und können Ihre Magiergilden optimal nutzen. Auf großen Karten sollten Sie gezielt Städte Ihrer Farbe einnehmen.



**Zu Tipp 5:** Nutzen Sie schnelle Kampfeinheiten ohne Held zum Aufklären und Ressourcen sammeln.

### ARTEFAKT-Recycling

**TIPP 9:** Viele Objekte ergänzen sich gegenseitig, belegen aber denselben Slot (etwa Kopfbedeckung). Überzählige Artefakte schenkt der Hauptheld deshalb seinen Azubis. Bitte beachten: Boni auf dieselben Werte (etwa Angriff) addieren sich nicht, es zählt der höchste Bonus.

**TIPP 10:** Der seltene Baum des Wissens hebt den Rang des Helden um 1 an. Das lohnt sich extrem bei hochstufigen Helden direkt nach einer regulären Beförderung.

**TIPP 11:** Bei Schatzkisten immer das Gold nehmen – starke Helden können über 1.500 Erfahrungspunkte nur lachen. Helden bis Level 4 sollten die Erfahrung wählen.

### Baum des WISSENS

### SCHATZ-KISTEN

### BESCHWÖRER spart Truppen

### Kämpfe

**TIPP 12:** Machen Sie Ihren Haupthelden zum Meister-Beschwörer! Der erschafft im Kampf neue Truppen und schon dadurch die eigenen Soldaten. Etwas weniger praktisch ist »Resurrection« – damit erhalten Sie einen Teil Ihrer Verluste zurück. Schwach ist die Necromancer-Fertigkeit, die aus Gefallenen (eher harmlose) Skelette macht.

**TIPP 13:** Wenn Sie je einen Magier- und Kämpferhelden in eine Armee stecken, geben beide den Truppen höchstwahrscheinlich unterschiedliche Boni. Bei gleichen Fertigkeiten (etwa Taktik) zählt hingegen nur die höhere.

**TIPP 14:** Blockieren Sie mit Lähm-Zaubern (»Verwirrung«, »Wespenschwarm«, »Lied des Friedens«) den gefährlichsten Gegner, bis Sie mit dem Rest aufgeräumt haben. Idealerweise macht das ein magiebegabter Zweitheld oder ein Faerie Dragon.

**TIPP 15:** Die KI-Verbände attackieren bevorzugt Einheiten in Ihrer Nähe. Schicken Sie also »billige« Monster (oder sehr starke beschworene) nach vorn, damit sich Ihr Kontrahent an ihnen abreagieren kann.

### BAUERN-OPFER



**Tipp 15:** Durch ein Baueropfer (hier: Wasserelemente) lenken wir die Drachen ab, Held und Fernkämpfer bleiben unbehelligt.

### Richtig ANGREIFEN

**TIPP 16:** Angriff und Gegenangriff erfolgen zeitgleich, die meisten Truppen dürfen aber nur einmal parieren. Deshalb greifen Sie starke Einheiten mit einer fast vernichteten eigenen an und erst dann mit einer starken. **LA**