

## Neues aus Erathia

# Heroes of Might and Magic 3

Im Kampf gegen Macht und Magie kann etwas Hilfe nie schaden. Mit unseren Tips befreien Sie das Königreich in Null Komma nichts aus den Händen finsterner Mächte.

**REICHE Helden bevorzugen**

**Auf GOLD setzen**

**GLEICHE Burgtypen**

**D**as Strategiespiel Heroes of Might and Magic 3 von 3DO ist leicht zugänglich und dennoch schwer zu beherrschen. Der klug taktierende Computergegner lässt sich nur mit viel Überlegung schlagen – und einigen kleinen Kniffen...

## Vor dem Start

**TIP 1:** Eine Ihrer dringendsten Sorgen wird Ihr stets zu geringer Goldvorrat sein. Lindern Sie dieses Problem, indem Sie Ihren Starthelden geschickt auswählen. Ein Klick mit der rechten Maustaste verrät, ob ein gutsituierter Recke den ersehnten Bonus von 350 Goldstücken pro Tag einbringt.

**TIP 2:** Als Startbonus sollten Sie auf ein zufällig ausgewähltes Artefakt oder eine Sonderfähigkeit verzichten, außer, diese passen offensichtlich perfekt. Stocken Sie statt dessen lieber Ihren Goldvorrat auf.

**TIP 3:** Sie erleichtern sich Einzelszenarien erheblich, wenn Sie den Computergegnern den gleichen Burgtyp

zuweisen, mit dem auch Sie starten wollen. Auf diese Weise können Sie im Laufe des Spiels in den eroberten Burgen die Kreaturen rekrutieren, die zum Rest Ihrer Armee passen. Dieses Vorgehen empfiehlt sich besonders, falls Sie mit Inferno-Städten spielen. Durch den

Stadtausbau »Schloß-Portal« können Sie sich von einer eroberten Burg zur nächsten teleportieren.

## Stadtausbau

**CITY HALL bringt Gold**

**TIP 4:** Falls Sie möglichst schnell Geld verdienen wollen, sollten Sie sofort Gebäude bauen, die Gold

**KAPITOL für Ressourcen**

**BEHAUSUNGEN vor dem ersten Wochenwechsel**

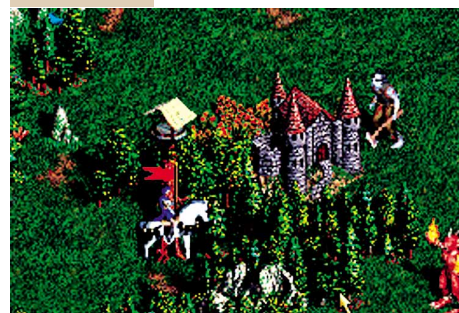
**Keine UPGRADES bei Hill-Forts**

abwerfen, wie etwa das Rathaus. Falls Sie eine Burg als Ausgangspunkt gewählt haben, die hohe Voraussetzungen an Ressourcen und anderen Gebäuden verlangt, um die ersten Behausungen für Kreaturen bauen zu können, errichten Sie ein Kapitol. Denn vor dem zweiten Wochenwechsel werden Sie hier ohnehin nicht in der Lage sein, eine einigermaßen schlagkräftige Truppe auszuheben.

**TIP 5:** Errichten Sie möglichst viele Bauwerke, die Kreaturen produzieren, vor dem ersten Wochenwechsel. Schon am ersten Tag der zweiten Woche verfügen Sie so über eine umfangreiche Truppe, mit der Sie mehrere Eroberungen in Folge schaffen können. Geldbringende Gebäude errichten Sie dann in Abwesenheit des Helden in der zweiten Woche.

**TIP 6:** Verzichten Sie zu Beginn auf den Bau von teuren Upgrades für Ihre Behausungen, wenn sich in unmittelbarer Nähe Ihrer Stadt ein Hügel-Fort

befindet. Dort können Sie bereits in einem frühen Stadium des Spiels Ihre Kreaturen zu schlagkräftigen Einheiten aufrüsten. Wenn Ihre Staatskasse später einmal gut gefüllt ist, können Sie die Ausbauten immer noch nachholen.



**Tip 6:** Das nützliche Hügelort neben der Burg erspart Ihrer Kriegskasse anfangs teure Upgrades.

**RÜCKLAGEN bilden**

**Woche PLANEN**

**TIP 7:** Sollte Ihre Burg unerwartet angegriffen werden, nützen Ihnen Ihre teuren Artefakt-Händler oder Ihr Leuchtturm wenig, wenn Sie kein Gold mehr für Verteidigungstruppen übrig haben. Lassen Sie einige Einheiten unrekutiert, und sparen Sie sich Geld auf, um sie im Ernstfall schnell anwerben zu können.

**TIP 8:** Planen Sie die Wochenwende sorgfältig. Der beste Zeitpunkt für den Bau einer teuren Behausung ist



**Tip 3:** Wählen Sie gleiche Burgtypen für alle Spieler.

**WOCHEN-WECHSEL**  
nutzen

der letzte Wochentag, da dann gleich neue Kreaturen schlüpfen. Verkaufen Sie notfalls einige überschüssige Ressourcen, um sich noch vor dem Wochenwechsel Drachenhöhle oder einen Hydrateich leisten zu können. Achten Sie aber rechtzeitig darauf, daß alle Vorbedingungen erfüllt sind (muß die Magiergilde aufgestockt werden? Fehlt noch ein Marktplatz?).

**PEST** um-  
gehen

**TIP 9:** Pest muß nicht sein. Laden Sie einfach den Autosave-Spielstand, wenn Sie von einem (zufällig stattfindenden) Pestmonat überrascht wurden.

**Schlachtenglück**

Den Zug des  
Gegners  
**ABWARTEN**

**TIP 10:** Schicken Sie Ihre Truppen im Kampf nicht blindlings auf die gegnerischen Streiter los, wenn sie diese ohnehin nicht in einem Zug erreichen können. Geben Sie zunächst den Wartebefehl. Wenn die feindlichen Einheiten dann auf Ihre Jungs zustürmen, haben Sie den ersten Angriff. Diese Vorgehensweise ist nur dann riskant, wenn der böse Feind über starke Fernkampftruppen verfügt. Allerdings benutzen auch die schlaue Computergegner diese Taktik gelegentlich.

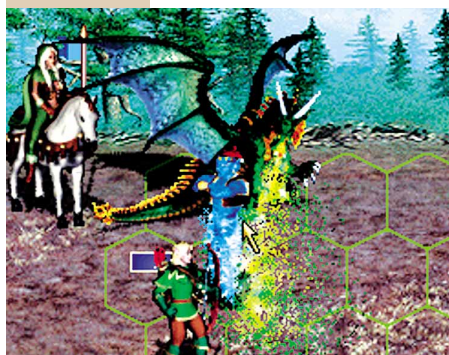
Schützen  
**ZUMAUERN**

**TIP 11:** Fernkämpfer können nur schießen, wenn keine gegnerische Einheit unmittelbar benachbart ist. Umgeben Sie daher Ihre Schützen so mit einem Ring eigener Truppen, daß feindliche Einheiten keinen direkten Zugriff haben. Versuchen die feindlichen Nahkämpfer, Ihren Schutzwall zu durchbrechen, stehen sie in optimaler Entfernung zu Ihren Schützen. Letztere können sie nun gezielter treffen, werden aber selbst nicht direkt angegriffen. Das Zumauern ist in den Ecken des Kampfschauplatzes am einfachsten: Hier reichen eine kleine (ein Hexfeld) und eine große Einheit (zwei Hexfelder).

**ECKEN**  
nutzen

**TAKTIKPHASE**  
ausnutzen

**TIP 12:** Verfügt Ihr Held über die Fähigkeit »Taktik«, empfiehlt es sich bisweilen, die Fernkampfeinheiten in der Taktikphase nach vorne zu ziehen – beispielsweise bei langsamen feindlichen Fußtruppen. Dort sind Ihre Schützen zwar schwerer zu sichern, richten aber auch mehr Schaden an.



**Tip 12:** Dieser gegnerische Drache grillt seine eigenen Kameraden versehentlich gleich mit.

**TIP 13:** Achten Sie schon zu Kampfbeginn darauf, mit welcher Art von Geg-

Auf den  
Gegner **EIN-  
STELLEN**

nern Sie es zu tun haben, und optimieren Sie Ihre taktische Vorgehensweise. Falls Sie etwa gegen Liche oder Magogs kämpfen, ist das Zumauern Ihrer Schützen (siehe Tip 11) keine gute Idee. Verteilen Sie Ihre Truppen lieber, um den Flächen-Geschossen aus dem Weg zu gehen. Wenn Sie gegen Drachen antreten und schnellere Flieger (etwa eigene Drachen) haben, können Sie sich den Feueratem der feindlichen Mon-

**FRIENDLY  
FIRE** nutzen

**KRIEGS-  
GERÄTE** ver-  
nachlässigen



**Tip 14:** Die mächtigen Katapulte dienen ausschließ-  
lich zur Durchlöcherung der Burgmauern.

ster zunutze machen. Fliegen Sie zwischen die Drachen und benachbarte Feindtruppen, und greifen Sie die Drachen an. Der Gegenangriff versengt das hinter Ihnen stehende Monster gleich mit.

**TIP 14:** Es lohnt sich kaum, die gegnerischen Kriegsgeschütze anzugreifen. Die einzige Maschine mit ernsthaften Auswirkungen ist das Katapult. Gelingt es

Ihnen, es während einer Belagerung zu zerstören, bevor Ihre Burgmauern durchlöcher sind, haben Sie den Kampf halb gewonnen: Die Schützen auf Ihren Türmen nehmen sich die Gegner vor, solange Sie noch mindestens einen regulären Trupp haben.

Level-1-  
Kreaturen als  
**ABLENKUNG**

**TIP 15:** Unterschätzen Sie nicht die Wirkung Ihrer Level-1-Kreaturen. Diese sind zwar gegen die wirklich starken gegnerischen Monster nur von geringer Durchschlagskraft, ziehen aber die Aufmerksamkeit des Computergegners auf sich, wenn sie in großen Mengen auf dem Schlachtfeld herumlungern. Ihre starken Truppen werden dann von den gegnerischen Fernkämpfern oft in Ruhe gelassen und können ungehindert kämpfen. Wenn es also nicht auf Geschwindigkeit ankommt, sollten Ihre Helden ruhig ein paar Dutzend (oder ein paar Hundert) Gnolle oder Goblins mitnehmen.

Zahlreiche  
**GEGEN-  
SCHLÄGE**  
verteilen

**TIP 16:** Legen Sie einen Gegenschlag-Zauber auf Ihre Einheiten, wenn Sie mit wenigen starken Truppen gegen Horden von schwachen Gegnern antreten. Durch die zusätzlichen Gegenschläge vervielfacht sich die Schlagkraft Ihrer Level-7-Kreaturen erheblich.

Kreaturen  
**ZAUBERN**  
lassen

**TIP 17:** Nutzen Sie die mächtigen Spezialfähigkeiten Ihrer stärkeren Monster konsequent aus. Fragen Sie sich vor jedem Angriff, ob ein Zauber wie Blutdurst nicht vielleicht langfristig mehr einbringt, auch wenn Ihre teuren Ogermagier dafür eine ganze Runde lang stehenbleiben müssen.

**KAMPFENDE**  
vorbereiten

**TIP 18:** Planen Sie das Ende eines Kampfes sorgfältig. Gegnerische Artefakte können Sie nur erobern, wenn Sie dem Feind keine Gelegenheit geben, mit seinen letzten zwei Imps noch zu flüchten. Sind Ihre Magiepunkte knapp, sollten Sie daher zu Beginn eines Kampfes sparsam damit umgehen, damit Sie in der letzten Kampfunde noch zaubern können.

Magie  
**AUFSPAREN**

**TIP 19:** Eine bedrohte Stadt können Sie oft retten, indem Sie dort einen Helden rekrutieren und ihn samt seiner mitgebrachten Truppen auf den nahen Gegner hetzen. Wenn Sie diese Nadelstich-Attacken wiederholen und jedesmal einen Angriffszauber loslassen, zermürben Sie den Feind – zumal der meistens ebenfalls zaubert und Magiepunkte opfert.

Feind  
**ZERMÜRZEN**



## Heldenkosmetik

Helden mit  
**ESTATES-  
SKILL** an-  
heuern

**TIP 20:** Werfen Sie jede Woche einen Blick in eine Taverne. Sollte sich dort ein Held herumtreiben, der über die lukrative Spezialfertigkeit »+350 Gold« verfügt, greifen Sie ohne Zögern zu. Bereits in einer einzigen Woche haben Sie Ihre Ausgabe wieder eingespielt. Auch reiche Helden mit Grundbesitz-Skill oder solche, die andere Rohstoffe einbringen, machen sich in der Regel recht schnell bezahlt.

Jedem Held  
sein **ZAUBER-  
BUCH**

**TIP 21:** Jeder Held, den Sie anheuern, sollte sofort ein Zauberbuch (in der Magiergilde) erhalten. Selbst der dümmste Barbar hat Verwendung für einfache Sprüche wie Eile oder Blutdurst. Auch wenn Sie über eine nur bescheidene Gilde mit wenigen Zaubern verfügen, kann Ihr Held seinen Spruchvorrat unterwegs an den Schreinen aufstocken, allerdings nur, sofern er im Besitz des besagten Büchleins ist.

Auf **MISCH-  
TRUPPEN**  
verzichten

**TIP 22:** Nehmen Sie nicht jede beliebige Kreatur in Ihre Truppe auf. Mischen Sie Einheiten aus mehr als zwei Stadttypen nur dann, wenn Ihr Anführer einen sehr hohen Moralbonus hat, etwa durch Expert Leadership und mehrere Artefakte.

**ZAUBERNDE  
KREATUREN**  
aufteilen

**TIP 23:** Wenn Sie zaubernde Truppen wie etwa Genies mitführen und Platz in Ihrer Armee übrig haben (beispielsweise nach einem aufreibenden Kampf), sollten Sie Ihre Truppen aufteilen. Denn zwei Gruppen aus je fünf Dschinns zaubern zweimal, ein großer Trupp aus zehn Dschinns nur einmal.

## Erkundung und Versorgung

Helden zur  
**ERKUNDUNG**  
rekrutieren

**TIP 24:** Konzentrieren Sie Ihre Truppenstärke auf einen oder zwei Haupthelden, und senden Sie andere, eher schwache Heroen zum Auskundschaften los.



**Tip 24:** Schwache Helden ohne Truppe sammeln in Windeseile die Ressourcen von der Karte.

Obeliskens anschauen und Ressourcen einsammeln kann man auch ohne starke Truppe. Ihr Hauptheld sollte sich lieber ganz den Schatzkisten sowie den Kämpfen widmen.

**TIP 25:** Schicken Sie die unwichtigeren Erkundungshelden in die Hexenhütten vor, bevor Sie mit

Vorsicht vor  
den **WITCH-  
HUTS**

Ihrem Haupthelden hinterherstürmen. Auf manche unnütze Zweitfähigkeit würden Sie vielleicht lieber verzichten, zumal jeder Heroe insgesamt nur acht solcher Fähigkeiten erlernen darf.

**NACHSCHUB-  
REIHEN**  
bilden

**TIP 26:** Wenn sich Ihr Hauptheld mehrere Tagesreisen von seiner Burg entfernt hat, sollten Sie schwächere Helden einsetzen, um ihn mit Truppen-Nachschub aus seiner Heimatburg zu versorgen: Die Einheiten werden auch über längere Distanzen von einem Recken zum nächsten weitergereicht.

Freiwillige  
**EINSAM-  
MELN**



**Tip 27:** Eine Mischtruppe verteidigt Ihre Burg.

**TIP 27:** Nehmen Sie alle Kreaturen mit, die sich Ihnen anschließen wollen, auch wenn Sie nicht zu Ihrem Burgtyp passen. Verzichten Sie aber darauf, sie der

Truppe Ihres Haupthelden einzuverleiben, sondern stellen Sie sie bei den Erkundungshelden oder in Burgen ab. Falls Sie über eine Burgstadt verfügen, können Sie die burgfremden Einheiten auf dem Sklavenmarkt verkaufen. Besitzen Sie eine

**MEERE**  
erkunden

Nekropolis, drehen Sie sie durch den Transformer.

**KRIECHER** zu  
Hause lassen

**TIP 28:** Wenn es Ihnen an Holz mangelt, opfern Sie Ihre letzten zehn Holzvorräte für den Bau eines Schiffes und schicken einen unwichtigen Helden damit los, um das Treibholz einzusammeln. Auch Artefakte lassen sich in großer Zahl auf den Meeren finden.

**Capitol**  
**BEWACHEN**

**TIP 29:** Extrem langsame Truppen wie Zwerge sollten Sie nicht mit auf Erkundung nehmen. Lassen Sie die Trödler lieber Ihre Heimatburgen bewachen.

**TIP 30:** Kontrollieren Sie immer die unmittelbare Umgebung Ihrer Hauptburg (Kapitol). Denken Sie an die geheimen Eingänge zur Unterwelt, aus denen schnell ein gegnerischer Held auftauchen kann. Planen Sie ein, daß Garnisonen mit dem Dimensionstor-Zauber überwunden werden können. Nicht einmal das Meer bietet einen hinreichenden Schutz vor Überraschungsangriffen, wenn der Gegner über den Wasserwandeln-Zauber verfügt.

**BEWEGUNGS-  
PUNKTE**  
aufsparen

**TIP 31:** Wenn es Ihnen Unbehagen bereitet, mit Ihrem Haupthelden weit in unbekanntes Terrain vorzustoßen, oder Sie einen plötzlichen Angriff aus dem Nebel fürchten, sollten Sie Ihre Bewegungsweite nicht voll ausschöpfen. Werden Sie dann überraschend von einem übermächtigen gegnerischen Helden angegriffen, laden Sie den Autosave und gehen die aufgesparten Schritte in die Gegenrichtung.

**AUTOSAVE**  
nutzen

Den Gegner  
**TÄUSCHEN**

**TIP 32:** Benutzen Sie vor allem im Netzwerkmodus den Täuschungs-Zauber, um Ihre Truppen furchterregend und unbesiegbare erscheinen zu lassen.

Flüchtende  
**VERFOLGEN**

**TIP 33:** Herumstehende Truppen, die vor Ihrer Armee flüchten wollen, sollten Sie immer verfolgen. Dies



**Tip 33:** Lassen Sie Flüchtende nicht entkommen.

bringt wertvolle Erfahrungspunkte. Besonders Totenbeschwörer können auf diese Weise Ihre Truppen aufstocken. Doch Vorsicht: Fernkämpfer und Flieger können immer noch enorme Schäden anrichten. **MIC**