

Heroes of Magic

Etherlords

Echte Fantasy-Helden schleppen keine Schwerter: Ein mächtiges Zauberbuch reicht dicke, um die Konkurrenz zu knacken.

Im **Kampfbildschirm** umkreist die Kamera die Streithähne in rasanter Fahrt. Hier verliert ein Chaots-Trupp ordentlich Hitpoints.



Kämpfe mit Klingen und Äxten haben viele Nachteile: Ruckzuck reißt man sich einen Fingernagel oder die Heldenhose ein. Im Runden-Strategiespiel **Etherlords** verzichten die Heroen deshalb auf profanes Kriegsgeschütz. Und beschwören lieber Zauberwesen, die dann die magische Drecksarbeit erledigen. Schauplatz der Fantasyschlachten ist

die Etherwelt, benannt nach einem geheimnisvollem Fluidum. Das dient als magischer Sprit: je voller die Tanks der Helden, desto mächtiger ihre Zauber. Um Ihr Etherkonto zu füllen, müssen Sie Länder erobern.

Mörderische Landpartie

Wie die **Heroes of Might & Magic**-Serie unterscheidet **Ether-**

lords zwischen strategischer Weltkarte und Kampfbildschirm. In Ersterer ziehen Sie rundenweise Ihre Helden, die grundsätzlich solo unterwegs sind. Sobald sie auf verfeindete Berufsgruppen oder Monster treffen, schaltet das Spiel auf ein 3D-Schlachtfeld um. Hier zücken die Protagonisten in **Magic the Gathering**-Manier ihre Zauberbücher. Über 300 Sprüche soll es geben: Mit Beschwörungsformeln erschaffen Sie etwa klapprige Skelettkrieger, Zyklopen oder Goblins. Angriffszauber sammeln Ihrem Gegenüber Me-



teoregen oder Blitzschläge entgegen – falls seine Defensivsprüche sie nicht parieren. Wie in **Rim** und der **Final Fantasy**-Reihe umkreist die Kamera dabei die Kontrahenten; bei Treffern entfleuchen die abgezogenen Hitpoints sichtbar gen Himmel.

Helden-Kleeblatt

Vier Kriegsparteien herrschen in **Etherlords**, die wiederum je vier Helden in die Schlacht schicken – zwei Damen, zwei Herren. Ihr tapferes Quartett gewinnt durch erfolgreiche Gefechte Erfahrungspunkte, die Sie in mehr Hitpoints, Bewegungspunkte oder mächtigere Zauber investieren. Sie dürfen die Anführer aber ebenso dopen, indem Sie einzelne Werte mit Sprüchen langfristig steigern.

Auch die Kampfschauplätze beeinflussen die Streithähne. So sind Krieger der »Chaots«-Fraktion auf vulkanischem Terrain besonders mächtig. Je nach Partei können Sie andere Kreaturen beschwören – jede Rasse hat rund 30 Typen auf der Pfanne. Städtebau ist hingegen nicht so wichtig; die wenigen Gebäude dienen vor allem dem Ressourcenabbau oder der Absicherung erobelter Territorien. **MD**

In diesem Abschnitt der strategischen **Weltkarte** dominiert das Reich der Chaots.



Etherlords

Genre: Strategiespiel **Entwickler:** Nival Interactive
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Martin Deppe: »Als Heroes-Fan bin ich gespannt, ob Etherlords »Magic only«-Kampfprinzip aufgeht. Der originelle Grafikstil und die dramatisch inszenierten Kamerateilnahmen gefallen mir schon jetzt.«