

Helden ohne Schwert

Etherlords

Mit Magie geht alles besser. Zumindest, wenn Sie als machtlüsterner Zauberer ein Fantasyreich nach dem anderen erobern wollen.



Auf Video-CD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Das russische Entwickler-team Nival Interactive hat derzeit ein ungewöhnliches Strategiespiel in Arbeit: **Etherlords** ist ein rundenbasierter Mix aus sehr viel **Magic the Gathering**, verfeinert mit einer gehörigen Portion **Heroes of Might & Magic** und abgerundet durch ein paar Spritzer **Final Fantasy**. Ausschliesslich mit Zauberei und Beschwörungen führen Sie als Vertreter einer von vier Rassen den Kampf um die Weltherrschaft. Mit einer weit fortgeschrittenen Version haben wir uns vorab in die Fantasy-vollen Schlachten gestürzt.

Heldenhaft

Wenn Sie **Etherlords** das erste Mal starten, werden Sie sich unwillkürlich an **Heroes of Might & Magic** erinnern fühlen: Rundenweise ziehen Sie Ihre Helden über eine Landkarte, immer auf der Suche nach neuen Ätherquellen, ohne die keine Magie möglich ist. Denn nur mit ausreichenden Mengen dieses Fluidums können Ihre Zauberer Kreaturen herbeibeordern, die sich für sie ins Kampfgetümmel werfen. Nebenbei sammeln Sie sieben Rohstoffarten ein, welche Ih-



nen den Ausbau des eigenen Schlosses und den Kauf neuer Zaubersprüche ermöglichen. Gleichzeitig machen Ihnen bis zu drei gegnerische Parteien das Leben schwer. Die gieren nicht nur nach den gleichen Materialien, sondern auch nach Ihrer Burg.

Mit Magie und Äther

Jede Landkarte ist mit Monstern und Magiern gespickt, die besonders lohnende Objekte (etwa Minen) bewachen. Trifft Ihr Zauberer auf ein Ungetüm, kommt es zum Kampf. Dazu verlässt **Etherlords** die Landkarte und schaltet auf einen separaten Gefechtsbildschirm um. In Auseinandersetzungen verfügt jeder Held über einen Magie-Pool. Daraus erhält er pro Runde eine bestimmte Anzahl zufällig ausgewählter Sprüche sowie etwas frischen Äther. Damit erschaffen Sie Kreaturen, die an Ihrer Stelle den gegnerischen Zauberer und sein Getier angreifen. Wessen Lebenspunkte als Erstes auf Null sinken, verliert die Schlacht.

Magie lässt grüßen

Einen sehr großen Teil des Spiels verbringen Sie damit, Ihre Helden mit der richtigen



Unsere **Kampfzicke** versetzt dem ersten Endgegner den Todesstoß. Am Rand unten links befinden sich die verfügbaren Zaubersprüche.



In Läden können Sie sich in gewissen Grenzen neue **Zauberspruch-Decks** zusammenstellen.



Auf dieser **Landkarte** im Stil von Heroes of Might & Magic steuern Sie Ihre Helden von einer Ortschaft zur nächsten und suchen Ätherquellen.

Auswahl an Zaubern auszustatten. Dazu suchen Sie Händler, die Ihnen neue Sprüche anbieten. Wie im Sammelkartenspiel **Magic the Gathering** bringt nur der richtige Mix den Sieg. Stets müssen Sie abwägen, ob Sie neben den Kreaturenzaubern mehr Powerup-Sprüche mitnehmen, die Ihre Monster schlagkräftiger machen, oder Ihrem Helden lieber ein paar Heilzauber spendieren. Und etwas zusätzlicher herbeibeschworener Äther kann nie schaden. Nach jedem Gefecht erhalten Sie Erfahrungspunkte, wodurch Ihr Held einen Level nach dem anderen aufsteigt. Dadurch kann er Spezialfähigkeiten erlernen,

mit denen Sie mehr Rohstoffe und Kampfvorteile ergattern.

Mächtige Grafik

Vor allem in den Gefechten schöpft **Etherlords** grafisch aus dem Vollen. Wie in den Spielen der **Final Fantasy**-Rollenspielerie beobachten Sie Ihre Magier in schickem 3D. Besonders die Beschwörungen sehen klasse aus. Funken sprühen, Blitze krachen, und Feuerwände britzeln übers Schlachtfeld. Während Sie in diesen Szenen die Perspektive frei verändern können, sind Sie auf der Landkarte auf die Schräg-von-oben-Sicht festgelegt. Allerdings dürfen Sie stufenlos an Ihre Helden heranzoomen und die Landschaft völlig frei um die eigene Achse drehen. Außerdem sorgen viele Kleinanimationen dafür, dass das Spiel auch außerhalb der Gefechte nicht zu statisch wirkt.

Insekten an die Front

Obwohl die Entwickler **Etherlords** in dem klassischen Fantasy-Gut-Böse-Szenario angelegt haben, ist das Bestiarium doch ein wenig gewöhnungsbedürftig. Spinnen dienen als Reittiere, und unter den Kreaturen hat insektoides Krabbelvieh ganz klar die Überhand. Das reicht von der simplen Kampfzecke bis hin zur Killerbiene. Auch die Helden wirken allesamt sehr »künstlich«. Freunde klassischer Elfen, Zwerge und Tolkien-Helden werden auf ihre Lieblinge verzichten müssen. Da-



So sind die Regeln: Der grimmige **Ork-Krieger** muss den Angriff des kleinen **Krabblers** erdulden und darf in dieser Runde nicht zurückschlagen.

für sehen die Endgegner sehr originell aus, etwa das hinterhältige Rasierklingenmonster aus der ersten Welt.

Einsteiger-Frust

Während optisch alles im Lot ist, hat **Etherlords** spielerisch noch Schwächen: So ist das komplexe Spielkonzept mit all seinen Feinheiten und Facetten nicht gerade leicht zugänglich. Das Hauptproblem aber sind die relativ schwachen Anfangsdecks, die Sie zu Beginn eines Levels zuteilt bekommen. Durch das Zufallsprinzip kann es passieren,

dass Sie selbst in der dritten Runde noch keine Kreatur beschworen haben, während Ihnen der Gegner gerade die letzten Hitpoints stiehlt. Zudem spielt der Computergegner derzeit selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad schon enorm gut und macht keine Fehler. Die Entwickler müssen unbedingt noch ein wenig an der Spielbalance feilen, damit auch Einsteiger eine Chance haben. Dafür bleibt wenig Zeit, denn bereits im November soll die komplett eingedeutschte Fassung in den Regalen stehen. **MIC**



Eine riesige **Feuerwand** verletzt gleich mehrere Gegner auf einmal.

Etherlords

Genre: Strategiespiel

Entwickler: Nival Interactive

Termin: November 2001

Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Etherlords ist alles andere als ein Programm für zwischendurch. Um die komplexe Spielmechanik zu verstehen, braucht es Zeit. Dafür ist die Grafik vor allem in den Kampfsequenzen toll. Hoffentlich bekommen die Entwickler die Balance noch in den Griff.«

Block-Zauber



Oben steht der Schamane noch frei, unten haben wir seinen Aktionsradius per **magischer Hecke** eingeengt – jetzt kann er nicht mehr angreifen.