

Ein Fall für Zwei

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Die Solo-Kampagne des zweiten Strategie-Ausflugs nach Mitteleerde versteckt EA noch so gut wie Frodo den Ring. Doch die Mehrspielerschlacht tobt bereits quer über Redaktionsgänge.

Der Eine Ring ist gefunden, Sauron besiegt, und Aragorn hat tatsächlich Liv Tyler geheiratet. Trotzdem ist die letzte **Schlacht um Mitteleerde** noch nicht geschlagen. Zumindest wenn es nach Electronic

Arts geht, müssen Sie im zweiten Teil des Echtzeit-Strategiespiels die freien Völker von Eriador noch einmal gegen den dunklen Herrscher ins Feld führen. Oder die Welt als finsterner Fürst unterjochen. Über den

Ausgang berichtet der Test in der nächsten Ausgabe. Wir haben uns vorab schon mal in die Mehrspieler-Gefechte gewagt.

Gimli gegen Gunnar

Im ersten Teil wurden sie ausschließlich durch Gimli repräsentiert, diesmal sind die Zwerge als komplette Rasse mit im Gefecht. Wir haben die bärtigen Axtkämpfer für unser erstes Mehrspieler-Schermützel ausgewählt. Auf der gegnerischen Seite lauern die Goblins, ebenfalls ein neues Volk. Sie werden vom Leibhaftigen kontrolliert, also vom Chefredakteur Gunnar Lott persönlich. Doch noch ist von dem leitenden Angestellten und seinen finsternen Horden nichts zu sehen. Die Zeit nutzen wir, um erstmal einen Grundstock an Ressourcen anzulegen. Es gibt nur einen Rohstoff, und der stammt im Fall der Zwerge aus Minen. Einmal errichtet (anders als im ersten Teil kann man jetzt überall frei bauen) produzieren die Gruben automatisch Rohstoffe und werden dabei im Laufe der Zeit durch Levelaufstieg immer effektiver. Jetzt noch flugs eine Kaserne für Nah- und eine für Fernkämpfer gebaut, und der Feind kann kommen. Tut er aber noch nicht. Weshalb wir die beiden Rekrutierungsgebäude noch um zwei Level aufwerten. Anders als bei den Minen geht das allerdings nicht automatisch. Dadurch werden weitere Upgrades freigeschaltet; so verstärken nützliche Bannerträger die Nahkämpfer, Feuerpfeile machen unsere Bodenschützen deutlich effektiver.

Radau mit Trollen

Ha, die ersten Goblins nähern sich unserer Basis. Doch die sind nicht sonderlich stark. Vor allem den Wurfäxten unserer Krieger haben sie wenig entgegenzusetzen. Doch was ist das: Meister Lott hat Höhlentrolle mitgeschickt, die Felsen aus der Erde reißen und damit dicke Lücken in unsere Verteidigungslinien schlagen! Immerhin: Ein paar kleinere Siege haben unseren Vorrat an Punkten für Spezialfähigkeiten ansteigen lassen. Wie schon im ersten Teil schalten Sie über diese Punkte immer neue Sonderattacken frei. Dadurch können wir in einem begrenzten Gebiet Einheiten heilen oder uns für eine gewisse Zeit Angriffs- und Verteidigungsboni verschaffen. Geklickt, getan, und schon rücken unsere frisch geheilten Kämpfer dem Höhlentroll zu Leibe. Mit vereinten Kräften holen sie den Koloss von den Beinen. Damit wir nicht nochmal eine böse Überraschung erleben, sollten wir mehr für die Verteidigung tun. **Schlacht um Mitteleerde 2** bietet dafür ausreichend Möglichkeiten. Über das noch vom Vorgänger wohlbekannte Kreismenü ziehen Sie ausgehend vom Hauptgebäude in sekundenschnelle Mauern, die dann automatisch nach und nach errichtet werden. Extraarbeiter braucht man dafür nicht. Stehen die Wälle, errichten Sie (wiederum über das Kreismenü) Axtwerfertürme oder Katapulte, um die Anlagen zu verteidigen.

Hilfreiche Hobbitse

Und dann nähern sich doch noch Cheffes Goblinshorden unserem Lager. Oh weh, seine Goblins können über die Mauern klettern! Zum Glück sind seine Bogenschützen dazu nicht in der Lage. Ganz im Gegenteil: Das Fluchen aus dem Nachbarbüro lässt erahnen, dass einige größere Einheiten nicht mal durch die mit Felsblöcken gerissene Bresche in der Mauer stürmen können. Ein Bug? Absicht? Wir wissen es nicht, nutzen das aber trotzdem zum eigenen Vorteil. Mittlerweile haben wir neue Spezialfähigkeiten frei ge-



Das Feuer einer flammenwerfenden Echse ist auf Freund und Feind übergesprungen.



Gunnars Höhlentrolle haben eine dicke Bresche in unsere Verteidigungsanlagen gerissen.



Mit Wucht stößt der gegnerische Drache auf unsere Kämpfer herab. Der Turm (unten rechts) feuert unterdessen fleißig Äxte auf den Tatzelwurm.

schaltet. Per Mausklick platzieren wir so einen Verteidigungsturm und rufen gleich danach Verbündete Hobbits herbei. Man mag es nicht glauben, aber unter Führung von Sam sind die kleinen Kerle (man kann sie direkt steuern) ziemlich effektiv, vor allem weil man den Hauptangriff von Frodos Gärtner auf Steinwurf umstellen kann. Aber warum nur sind unsere eigenen Einheiten so schwach? Ach so, eine der Masken vom ersten Teil ist erhalten geblieben: Auch wenn Sie

Upgrades in Gebäuden produzieren, müssen Sie die bei den einzelnen Einheiten immer erst noch per Hand aktivieren. Ist das erledigt, sind unsere Truppen dank Bannerträger-Update und Feuerpfeil-Verbesserung deutlich stärker.

Drache im Anflug

Inzwischen hat der Herr Chefredakteur seine beste Fähigkeit eingesetzt: das Sparen! Die fleißig angesammelten Ressourcen hat er in die Rekrutierung von teuren Helden gesteckt. Das sind im Fall der Goblins die Spinne Kankra, die sich als nicht sonderlich kampfstark erweist. Doch der Drache, der seine Kreise über unseren Mauern zieht, wirkt sich verheerend auf die Truppen aus. Schluck, jetzt schickt er auch noch einen vierbeinigen Feuerspeier in die Schlacht! Mit einem Angriff löscht die Feuerattacke ganze Trupps auf einmal aus. Immerhin können auch die gegneri-

schen Einheiten von der Flammenhölle erfasst werden. Es sieht nicht gut aus. Wenig später wird das Haupthaus attackiert. Wir können dank Öl-Upgrade zwar noch einigen Schaden anrichten, aber die Schlacht ist verloren. Bis zum Erscheinen der Testversion im nächsten Monat werden wir noch ein wenig üben müssen. Obwohl: Wenn der Chef gewinnt, hat er gute Laune – vielleicht sollten wir das für ein Gehaltsgespräch nutzen, um die etwas peinliche



Powerpunkte verhelfen zu neuen Sonderzaubern.

Niederlage doch noch in einen Sieg zu verwandeln. **MIC**



Die Burg der Zwerge wird vom Drachen belagert.

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

mick@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. März 2006

Entwickler: EA Pacific / Electronic Arts
Status: zu 95% fertig

Redakteursname: »In Sachen Animation kann derzeit niemand der Schlacht um Mittelerde das Wasser reichen. Vor allem die größeren Einheiten wie Trolle haben mir ausgezeichnet gefallen. Und endlich darf ich bauen, wo ich will. Dass man alle Trupps mühsam per Hand mit Upgrades ausrüsten muss, nervt aber nach wie vor. Trotzdem, ich bin gespannt auf die hoffentlich spannende Kampagne und den versprochenen Strategiemodus à la Rome.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **A178**