

Ein neues Zeitalter

# SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Schreiben Sie Ihr eigenes Kapitel von Der Herr der Ringe: entweder mit einem Eigenbau-Helden in der neuen Story-Kampagne oder als Feldherr auf einem Eroberungsfeldzug durch ganz Mittelerde!

## INHALT

Wichtige Einheiten	26
Neue Schauplätze	27
Eine Festung entsteht	28
GameStars Klamm	30





Mindestens so imposant wie ein Balrog: Der Wächter ist eine der neuen Spezialattacken. Sie entscheiden, wo das Tentakelmonster aus dem Boden bricht.

**S**auron, was für ein Stümper! Verbaselt seinen Ring, fällt am Tor von Mordor auf billige Provokationen herein, lässt sich von zwei schwächlichen Knirpsen austricksen. Solche Anfängerfehler wären Ihnen doch garantiert nicht unterlaufen.

Wirklich nicht? In **Schlacht um Mittel Erde 2** dürfen Sie es bald beweisen. Denn Electronic

Arts' nächstes Echtzeit-Strategiespiel im Tolkien-Universum liefert nicht nur eine knackfrische Kampagne, sondern auch einen neuen dynamischen Eroberungsmodus, in dem Sie ganz Mittel Erde Region für Region unterjochen oder befreien. Wie das funktionieren soll, erklärte uns Projektleiter Mike Verdu als weltweit erstem Magazin in einer mehrstündigen

Präsentation. Da wir leider nicht über Sarumans Zauberstimme verfügen, mussten wir auf ein anderes Mittel zurückgreifen, um ihm möglichst viele Geheimnisse zu entlocken: Wir konfrontierten Mike knallhart mit den Mängeln des ersten Teils.

### Buch + Film = Spiel

Unsere ersten Fragen: »Warum ein neues Herr der Ringe-Strategiespiel? Habt ihr die Filmlizenz nicht schon komplett ausgeschlachtet?« Verdus Antwort: »Richtig, deshalb haben wir uns zusätzlich sämtliche Buchlizenzen des Tolkien-Werks gesichert.« Der Aufhänger für die Kampagne beruht auf einer kleinen Fußnote im Roman **Die Rückkehr des Königs**: Parallel zum Angriff auf Gondor führte Sauron auch einen Feldzug im Norden von Mittel Erde, eine Zweck-Allianz aus Zwergen und Elben stellte sich ihm entgegen. Autoren von Electronic Arts wollen aus dieser Fußnote

ein spannende Geschichte zaubern. Zwar müssen sie ihr Werk den Tolkien Enterprises (die das Tolkien-Erbe verwalten und schützen) zur Prüfung vorlegen. Ob die Kampagnen-Story die Qualität der Bücher erreicht, bleibt jedoch abzuwarten.

In mindestens 15 Missionen pro Seite sollen Sie den Krieg im Norden Mittel Erdes nachspielen. »Gehören dazu auch wieder langweilige »Zerstöre alle Gebäude«-Einsätze wie im Vorgänger?«, wollen wir wissen. »Die fallen aus«, verspricht Verdu, »wir führen jetzt in jeder Kampagnen-Mission Regie. Unser Ziel ist es, dass sich alle Aufträge genauso spannend spielen wie die Schlacht um Helms Klamm im ersten Teil.«

### Andere Völker, andere Sitten

Mit den Zwergen und Elben bekommen die freien Völker Mittel Erdes gleich zwei neue spielbare Parteien. Die stämmi-



Zwerg sind zwar langsam, aber sehr stark im Nahkampf.



Elrond, Arwen, und Haldir ① treffen sich in Harlindon. Dústerwald-Bogenschützen ② und Krieger aus Lorien ③ beschützen die Helden. Am Horizont nähert sich eine feindliche Flotte ④.

gen Barträger verlassen sich vor allem auf die Defensive – sie sind langsam, aber sehr nahkampfstark und verfügen über die dicksten Festungsmauern. Ihre spitzohrigen Verbündeten können dafür deutlich besser mit dem Bogen umgehen und attackieren Saurons Schergen

mit verheerender Elementarmagie. So können sie wie Arwen im Film gewaltige Flutwellen beschwören. Aber auch der dunkle Herrscher bekommt Verstärkung: Neben den Armeen aus Mordor und Isengart führt er jetzt Goblins aufs Schlachtfeld. Mit Reittieren wie

Spinnen und Skorpionen eignen sie sich besonders für schnelle Überraschungsangriffe. Abwehrbollwerke überwinden sie entweder kletternd oder per Tunnel. »Die Goblins spielen sich ein wenig wie die GBA in Command & Conquer Generäle«, erklärt Mike Verdu. Insgesamt

wollen die Entwickler doppelt so viele Einheiten liefern wie im ersten Teil.

Neue Abenteuer im Norden brauchen auch neue Helden, zumal Aragorn, Legolas und Kollegen ja im Süden beschäftigt sind. Neben Film-Prominenz wie Elrond oder Grima

WICHTIGE EINHEITEN



Aragorns Geliebte Arwen ist eine der neuen Helden. Sie schützt ihr Elbenvolk mit mächtiger Elementarmagie.



Die Bannerträger sind unverzichtbar für jede Zwergenarmee, da sie gefallene Kameraden automatisch wiederbeleben.



Der Zwergen-Wächter zählt mit seiner Breitaxt zu den stärksten Nahkämpfern. Per Upgrade bekommt er einen gewaltigen Kriegshammer.



Auf jede Distanz gefährlich: Elbenkrieger attackieren ihre Feinde zunächst mit Pfeil und Bogen, bei direkter Konfrontation greifen sie zum Langschwert.

## NEUE SCHAUPLÄTZE



Bree



Auenland

Bruchtal



Schlangenzunge betreten auch Figuren aus den Büchern die Schlachtfelder von Mittelerde, etwa Zwergenkönig Dain oder Elronds Ratgeber Glorfindel.

**Mein Held!**

»Fehlen in eurer Kampagne mit Aragorn, Gandalf und Legolas

nicht die wichtigsten Identifikationsfiguren?«, sticheln wir. »Mag sein«, erwidert Verdu, »deswegen schaffen wir ja eine neue: den Spieler selbst.« Wie in **Spellforce** basteln Sie in **Schlacht um Mittelerde 2** Ihren persönlichen Traumhelden zusammen. Sie entscheiden über seine

Rasse (Elb, Zwerg, Troll, Ork), ob er lieber Schwert oder Zauberstab schwingt und welche Farbe seine Klamotten haben. Dieser Avatar begleitet Sie wie in einem Rollenspiel von Mission zu Mission, sammelt Erfahrungspunkte und legendäre Waffen aus den Büchern, lernt

neue Spezialfähigkeiten und besonders mächtige Zaubersprüche. So dürfen Sie künftig nicht nur Ents oder Balrogs beschwören, sondern auch einen Drachen oder das tentakel-schwingende Seemonster, das im Film die Geheimtür von Moria bewacht. Besonders cool: Ih-

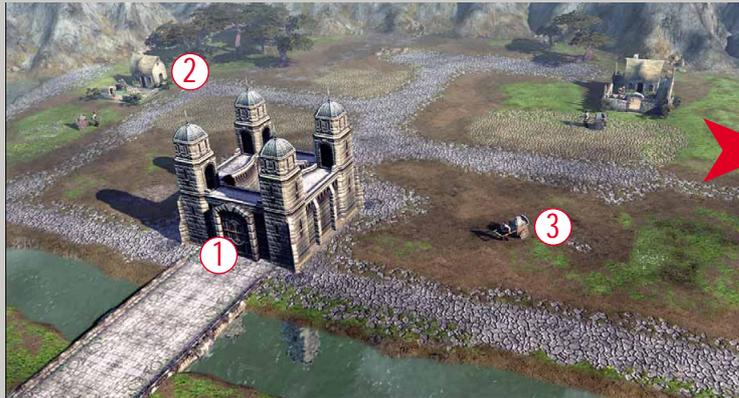


Die wunderschönen Elbenschiffe ziehen eine realistische Bugwelle hinter sich her.



Am Rothornpass trifft eine Zwergenarmee auf Spinnenreiter der Goblins.

EINE FESTUNG ENTSTEHT



**1** Begleiten Sie uns bei der Entstehung von GameStars Klamm. Als erstes Gebäude müssen wir die Festung **1** platzieren. Bauernhöfe **2** versorgen uns mit Ressourcen, Arbeiter **3** warten auf weitere Bauaufträge. Natürlicher Schutz: das Bergmassiv im Hintergrund.



**2** Eine dicke Steinmauer **1** schützt jetzt unsere wachsende Siedlung vor Überraschungsangriffen des Gegners. Eine Schmiede **2** stellt Schwerter und Rüstungen her, die Kaserne **3** kümmert sich um die Ausbildung unserer ersten Soldaten **4**.

ren Eigenbau-Helden führen Sie auch in Multiplayer-Partien aufs Schlachtfeld. Bei Ranglisten-Spielen entfällt diese Möglichkeit jedoch, um Chancengleichheit zu gewährleisten.

Rome in Mittelerte

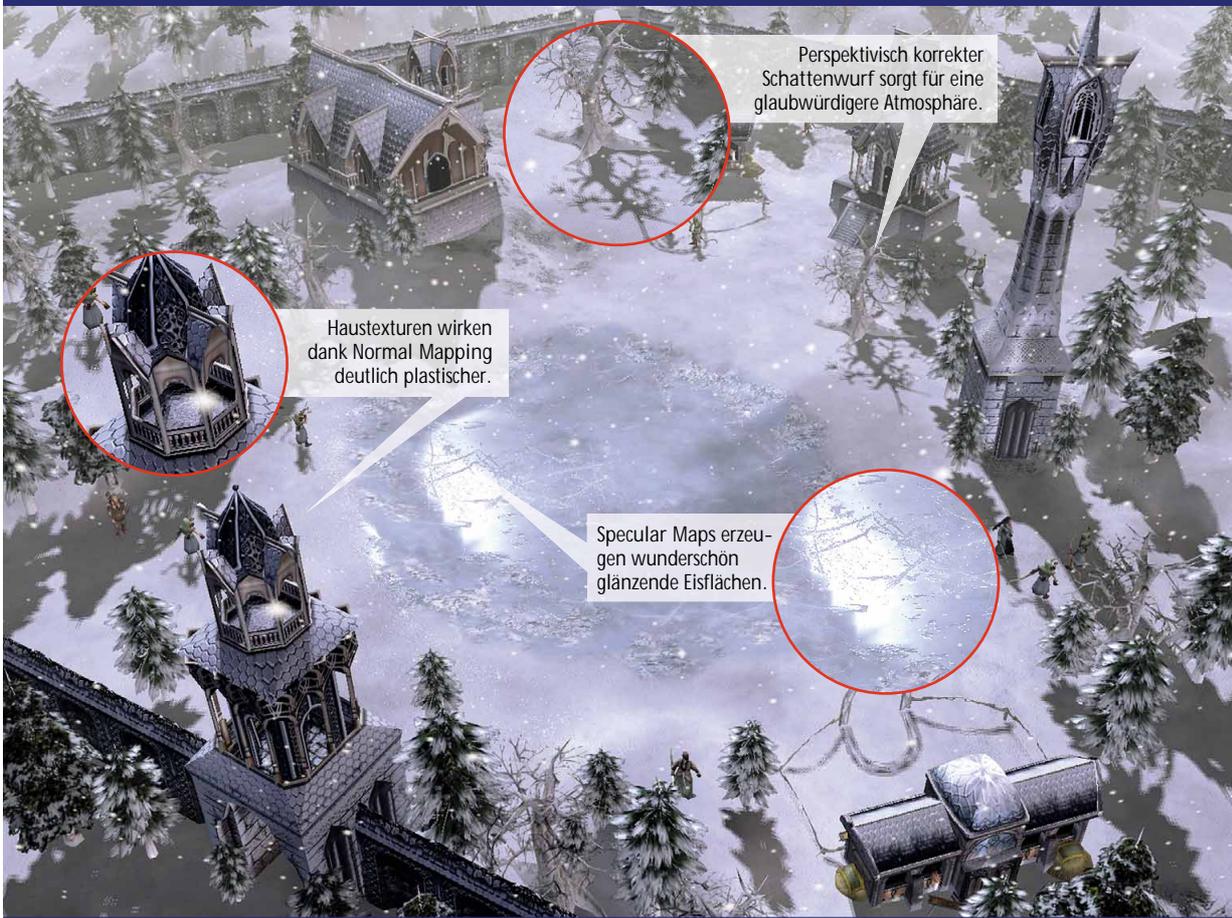
Wir bohren weiter: »Die animierte Karte von Mittelerte war im Vorgänger zwar hübsch

anzusehen, aber ansonsten ziemlich nutzlos. Mit der linearen Story-Kampagne könnt ihr die ja jetzt endgültig wegwerfen.« Verdu souveräner Kontext: »Könnten wir, wenn wir nicht noch zusätzlich einen Strategiemodus hätten.« Wie in **Rome** verschieben Sie dabei auf der Karte von Mittelerte Ihre Armeen und erobern, verteidigen

und verwalten rund 40 Provinzen – entweder als Feldherr Sauros oder als General der Freien Völker. Jede Länderei wollen die Entwickler individuell entwerfen, darunter das Auenland, Bruchtal und Minas Morgul. Die Jagd nach mächtigen Artefakten und Waffen soll Abwechslung in den Eroberungsalltag bringen. So können

Sie unter anderem den Einen Ring finden und natürlich auch einsetzen. Über die Konsequenzen schweigt sich Mike Verdu allerdings noch aus. Immerhin verriet er uns, dass im Strategiemodus wieder die komplette Helden-Prominenz mitmisch, von Aragorn über Gandalf bis zu Saruman. Und das Beste: Den dynamischen Feldzug können

GRAFISCHE VERBESSERUNGEN





**3** Dank unserer neuen Steinbrüche **1** können wir unsere Mauer mit Türmen **2** verstärken. Im Bogen-Schießstand **3** bilden wir Schützen aus, der Marktplatz **4** verbessert unsere wirtschaftliche Situation – wichtig für den Unterhalt unserer wachsenden Armee.



**4** Fahnen **1** auf der Festung steigern die Moral, Bogenschützen-Türme **2** die Feuerkraft. Mittlerweile können wir auch Waldläufer **3** ausbilden, die Katapult-Werkstatt **4** wappnet uns gegen Belagerungen.

**5**

Sie nicht nur gegen die KI führen, sondern auch gegen Ihren besten Kumpel. Klingt alles sehr spannend, bleibt vorerst aber nur ein Versprechen. Denn wirklich zeigen konnte uns Verdu den Strategiemodus noch nicht.

### Befehlsketten

Mehr Möglichkeiten auf der Strategiekarte und endlich auch mehr Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld: Die Echtzeit-Gefechte sollen sich deutlich taktischer spielen als im Vorgänger. So können Sie mit der neuen Planungsfunktion Befehle aneinander reihen: Die Reiter Rohans fallen den Orks in die Flanke, Gandalf attackiert von vorn, im Rücken der Feinde beschwören Sie einen Ent – alles gleichzeitig, ausgelöst mit nur einem Mausclick. Allerdings brauchen Sie genügend Muße für das Pla-

nen solch komplexer Manöver, denn das Spiel läuft währenddessen ungebremst weiter.

Entscheidend für erfolgreiche Manöver: die richtige Formation. Wie bei den **Cossacks**-Spielen bestimmen Sie künftig mit einfachen Mausbewegungen Ausrichtung, Art und Stärke der Gefechtsaufstellung – vom Kavallerie-Keil bis zur lang gezogenen Schützenreihe. Dieses Formationssystem soll sogar funktionieren, wenn Sie mehrere Einheitentypen in einer Gruppe zusammenfassen; der PC übernimmt automatisch das Sortieren. Neben klassischen Feldschlachten wird der Krieg um Mittelerde diesmal auch zur See ausgefochten: Mit Kriegsgaleeren zerstören Sie die Häfen des Gegners, Transportschiffe schippern Ihre Truppen hinter die feindlichen Linien.



Die **Schwarzen Reiter** zählen zu den stärksten neuen Einheiten für Saurons Armee.

### Bausatz Helms Klamm

Noch einmal legen wir den Finger in eine Wunde: »Okay, die Schlachten werden komplexer, aber wie schaut's mit dem im Vorgänger so furchtbar simplen Basisbau aus?« »Den haben wir über Bord geworfen und komplett neu gestaltet.«, erklärt Verdu. Im ersten Teil durften Sie Gebäude nur auf vorgegebenen Slots platzieren, jetzt kann sich der Architekt in ihnen fast so sehr austoben wie in **Stronghold 2**. Sie errichten Minen, Marktplätze und Kasernen an strategisch günstigen Positionen und schützen Ihre Siedlungen mit dicken Mauern, die Sie mit Abwehrtürmen bestücken. Das erste Gebäude jeder Basis ist die so genannte Festung, die Sie im Verlauf einer Mission mit immer neuen Upgrades zu einer gewaltigen Burg ausbauen. Die Verbesserungen unterscheiden sich dabei von Fraktion zu Fraktion: Während die Menschen des Westens brennendes Öl auf ihre Feinde niederprasseln lassen, öffnen die Goblins Käfige mit gefräßigen Spinnen.

### Grafische La Ola

Wenig überraschend: **Schlacht um Mittelerde 2** verwendet die gleiche Grafikengine wie der Vorgänger, bekommt aber eine Menge Verbesserungen spendiert. Der realistische Wellengang des Wassers sieht bereits fantastisch aus, perspektivisch korrekte Schatten verbessern die Atmosphäre, Normal Mapping lässt Gebäudestrukturen plastischer erscheinen.

Obwohl wir Grafikengine, Basisbau, Schiffe und Schlachten bereits in Bewegung bewundern durften, steht **Schlacht um Mittelerde 2** unserer Einschätzung nach noch am Anfang seiner Entwicklung. Ob all die Neuerungen auch wirklich funktionieren, muss sich noch mit einer spielbaren Version herausstellen. Und die wird dann unsere letzte und wichtigste Frage klären: »Wird **Schlacht um Mittelerde** der Strategie-Hammer den wir bereits beim ersten Teil erhofft haben?« Mike ist sich dessen zwar sicher, aber diese eine Frage wollen wir dann doch lieber selbst beantworten. **HK**

### SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: 1. Quartal 2006

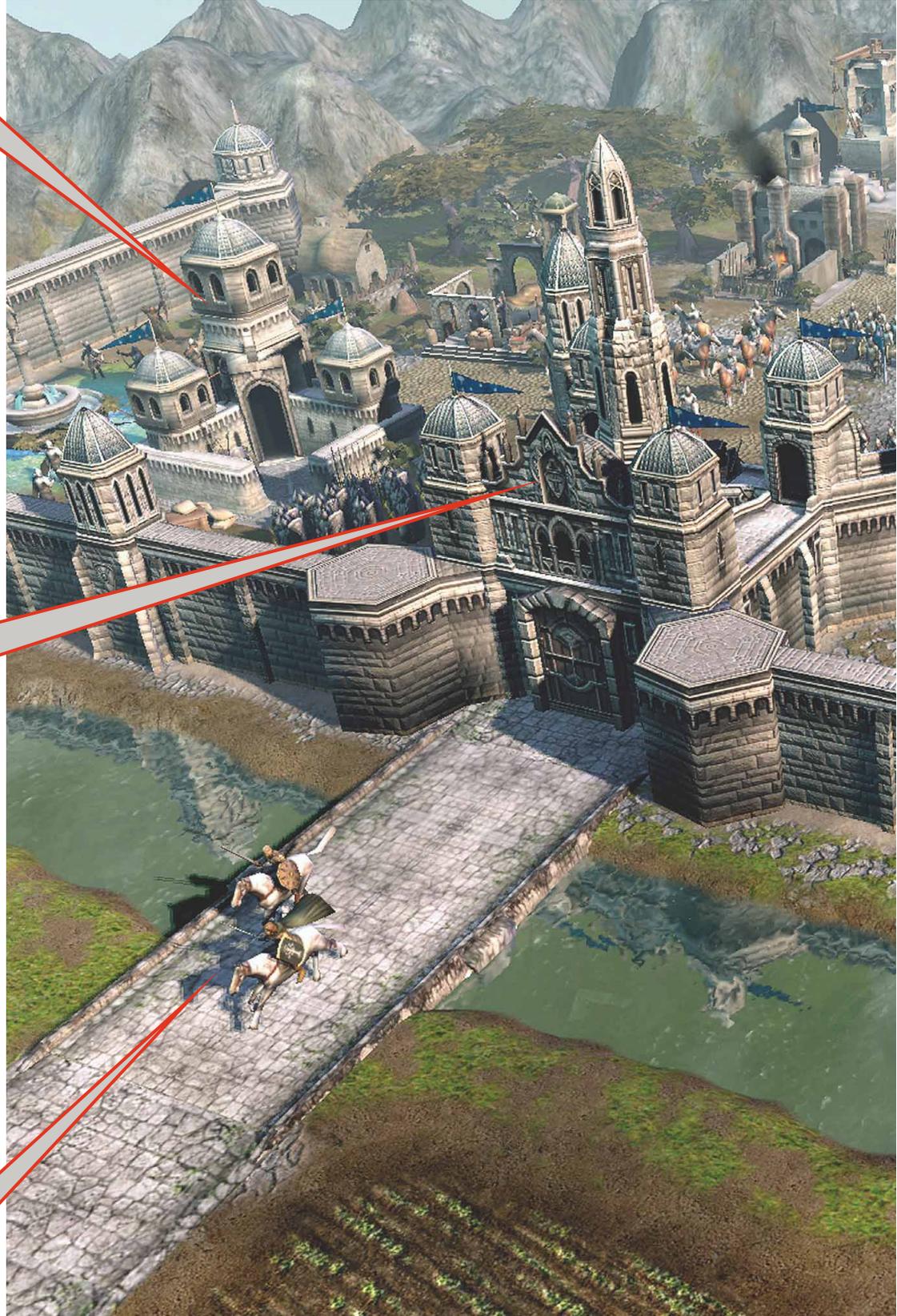
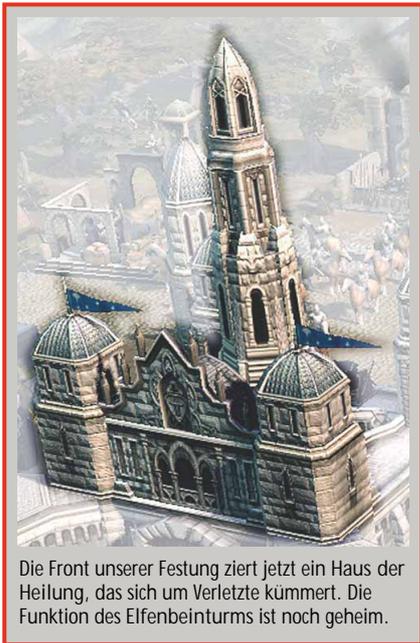
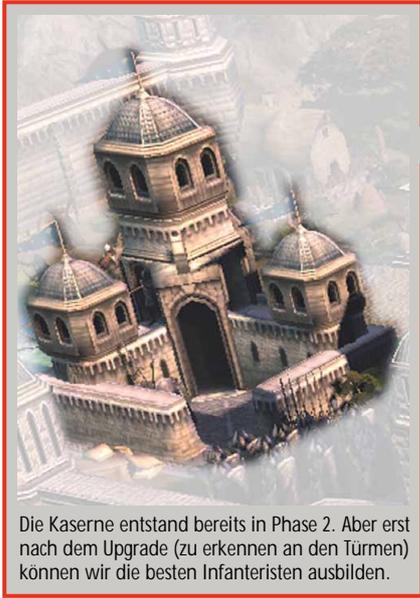
Entwickler: EA Pacific / Electronic Arts  
Status: zu 50% fertig

Heiko Klinge: »Schlacht um Mittelerde 1 hat mich leicht enttäuscht – viel Atmosphäre, aber wenig Strategie. Beim zweiten Versuch scheint EA Pacific alles besser zu machen. Die neuen Rollenspielelemente versprechen Langzeitmotivation, der Basisbau wird deutlich interessanter, die Strategiekarte bekommt mit dem Eroberungsmodus endlich einen Sinn. Ob die großen Versprechungen vernünftig umgesetzt werden, bleibt freilich abzuwarten. Allerdings freue ich mich tiefer darauf, es herauszufinden – und das ist schon mal ein gutes Zeichen.«



Eine Festung ist fertig

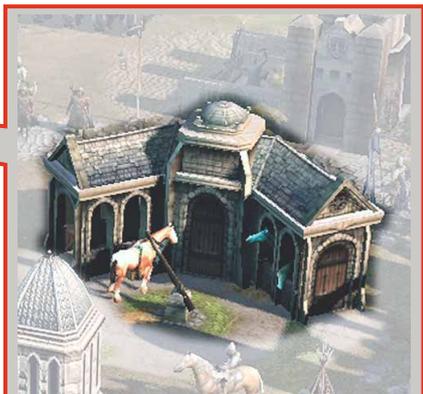
# GAMESTARS KLAMM



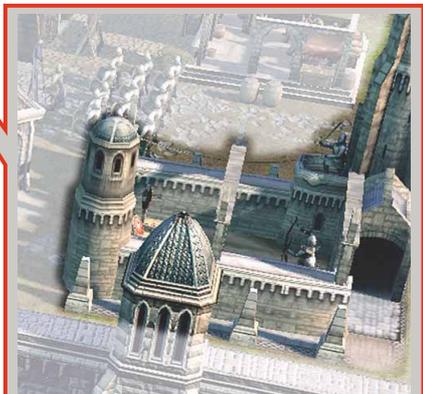
In unserer Titelstory können Sie ab Seite 28 die Entstehung von GameStars Klamm verfolgen. Das Werk ist jetzt vollendet, unsere Menschen des Westens haben ein wehrfähiges Heim und können nun beruhigt in die Schlacht ziehen. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Upgrades, Gebäuden und Einheiten Sie Ihrer Eigenbau-Festung den letzten Schliff geben.



Die Katapult-Werkstatt (gebaut in Phase 4) hat drei Trebuchets hergestellt, die dank Upgrade auch Feuerschosse auf Belagerer schleudern.



Im Stall züchten wir Pferde für die besten Kavallerie-Einheiten von Schlacht um Mitteleerde 2: die ebenso schnellen wie kräftigen Reiter von Rohan.



Die Luxus-Variante des Bogen-Schießstands liefert viele Einheiten-Upgrades wie Tarnung, die unsere Waldläufer noch gefährlicher machen.