



Alleine erkunden die Helden die Höhlen von Moria.



Nazguls fressen gerne menschliche Soldaten.



Unsere Männer sind von einer Ork-Armee nebst Olifanten umzingelt. Jetzt wäre ein guter Moment für einen Heldeneinsatz.

## Schmacht nach Mittelerde

# SCHLACHT UM MITTELERDE

Wer braucht eine DVD-Sammelbox mit allen drei Herr-der-Ringe-Filmen, wenn es bald dieses prächtige Strategiespiel gibt? Wir waren bei den Entwicklern und sind in ein paar Schlachten gezogen.

**E**ine Hammer-Lizenz plus perfekte Optik: Auf der E3 war die **Herr der Ringe**-Umsetzung **Schlacht um Mittelerde** eines **Rome** eins der spannendsten Strategiespiele. Wir haben uns nun bei einem Treffen mit den Entwicklern davon überzeugt, dass nicht nur die Grafik des Spiels erstklassig ausfällt, obwohl das Team darauf natürlich besonders stolz ist: Electronic Arts nutzt eine aufgebohrte Fassung der Grafik-Engine von **C&C: Generäle**. Mit dem Unterschied, dass jetzt bis zu 1.000 Einheiten gleichzeitig auf einem Schlachtfeld kämpfen können. »Bei noch mehr Soldaten wird das Ganze etwas unübersichtlich«, rechtfertigt Produktmanager Craig Owens von EA die Begrenzung. Kein Problem, denn imposant wirken die Gefechte trotzdem: Wir waren Zeuge, wie etwa 700 Orks und Uruk-hai mit allerlei Kriegsgerät die Festung von Minas Tirith mit ihren rund 300 Verteidigern zu stürmen versuchten.

## Kontrolle in Gruppen

Im fertigen Spiel sollen Sie Ihre Armeen auf einer Übersichtskarte von Mittelerde verschieben können. Noch steht allerdings nicht fest, wie das genau funktioniert. Auf keinen Fall wird es jedoch einen komplexen Strategiemodus mit freien Entscheidungen wie in **Rome** geben.

Auf dem Schlachtfeld fassen wir einzelne Einheiten zu einer Kampfgruppe zusammen, der wir Befehle wie »Bewache diesen Burgmauernabschnitt« erteilen. Bei Feindkontakt handeln die Jungs dann KI-gesteuert wie gewünscht. »Wer sicher gehen will, dass alles in Ordnung ist, sollte trotzdem regelmäßig nach dem Rechten schauen«, warnt Craig. Symbole auf der stets eingeblendeten Minimap zeigen aktuelle Gefahren-Brennpunkte auf den weitläufigen Schlachtfeldern. Droht der Feind irgendwo die Überhand zu gewinnen, schicken Sie einen der Mittel-

de-All-Stars wie Legolas oder Aragorn vorbei. So ein Held hebt die Moral und damit die Kampfkraft Ihrer Männer. Manchmal reicht es, die Stellung zu halten und auf Verstärkung zu warten. In der von uns gespielten Schlacht von Helms Klamm lief am Bildrand ein kleiner Countdown, der das Nahen von Éomer und seinen Reitern ankündigte.

## Allern im Dungeon

Neben den Massenschlachten wird es auch Aufträge geben, in denen Sie nur einige wenige Einheiten steuern. Zum Beispiel machen wir uns mit den Gefährten auf, die Höhlen von Moria zu

durchqueren und gegen den Balrog anzutreten. In diesen Missionen spielen die Spezialfähigkeiten der Helden eine große Rolle.

Trotz der vielen Möglichkeiten ist **Schlacht um Mittelerde** sehr einsteigerfreundlich. Die Designer legen großen Wert auf intuitive, kontextsensitive Steuerung. Und: »Die Spielgrafik läuft wegen der vor etwa drei Jahren entwickelten Engine auch auf kleineren Rechnern in hohen Auflösungen«, verspricht Craig Owens. Hoffentlich spielen sich alle sechs Akte des Titels samt ihrer Untermisionen so gut wie die von uns ausprobierten Schlachten. **RA**

## SCHLACHT UM MITTELERDE

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: November 2004

Entwickler: Electronic Arts  
Potenzial: Sehr gut

Roland Austinat: »Als Gelegenheits-Echtzeitstrategie und Fantasy-Fan bin ich begeistert: Massenschlachten im Tolkien-Universum, die nicht für gandalf-graue Haare, sondern jede Menge Spielspaß sorgen – gelungener Bedienung sei Dank. Und wenn die ach so guten Helden mal nicht gewinnen sollen, gebe ich ihnen in der zweiten Kampagne als Nazgul Sauron, äh, Saures.«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK G65