



## General Gandalf



# SCHLACHT UM MITTELERDE

Auf der E3 sahen wir die neuesten Ideen im wohl prächtigsten Echtzeit-Strategiespiel aller Zeiten.

**K**rasser Gegensatz: Als einer der wenigen Vorführräume auf der E3 war der von **Schlacht um Mittelerde** gut gekühlt – das Spiel aber erwies sich als einer der heißesten Titel der gesamten Messe. Es dürfte zwar schwer sein, mit der **Herr der Ringe**-Lizenz keine tolle Atmosphäre hinzukriegen, aber EA hat einen besonders guten Job gemacht: Noch mehr als in den hauseigenen Actionspielen à la **Rückkehr des Königs** faucht, dröhnt und donnert es aus dem PC, dass es eine Freude ist.

## Unzählige Details

Obwohl teilweise über 100 Sol-daten auf dem Bildschirm herumwuseln, glänzt **Schlacht um**

**Mittelerde** auch bei den Details: Ein Troll schnappt sich einen Baum, entkront ihn und schwingt fortan eine handliche Keule. Ein Balrog kann nicht nur Feuerbälle werfen oder Flammen speien – er nimmt auch mal einen Gegner in die Hand und lässt ihn dort zu Asche verkoken. Wie in den beiden anderen großen E3-Strategiespielen (**Rome** und **Dawn of War**) spielt die Moral eine wichtige Rolle: Eine Horde Bogenschützen, die zu große Verluste erleidet, nimmt schon mal Reißaus. Enorm viele Animationen lassen Orklager oder Menschenstädte lebendig wirken. Und wenn ein Rudel Olifanten durch den Wald stapft, schwanken die Bäume.

## Vereinfachtes Interface

Die Designer haben den Ehrgeiz, die Bedienung extrem intuitiv und schlank zu machen. Nur für die Zaubersprüche oder Spezialfähigkeiten eines Großmonsters wird ein herkömmliches Interface benötigt, ansonsten interagieren Sie direkt mit der Umwelt: Sobald der Mauszeiger auf ein beeinflussbares Ding – egal ob Feind, Freund oder Objekt – zeigt, werden gerade sinnvolle Icons direkt darüber eingeblendet. Also etwa »Auf die Wälle« beim Anklicken einer Burgmauer oder die möglichen Gebäude bei einer freien Stelle (Sie dürfen nur auf vorgegebenen Plätzen bauen). In der

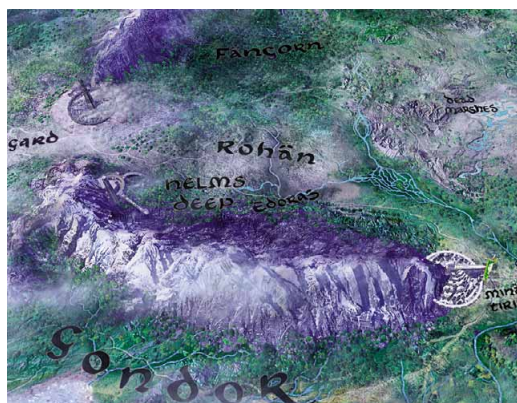
Messe-Version leuchteten ausgewählte Einheiten nur kurz auf, hier müssen dringend traditionelle Hitpoint-Balken her.

## Feldzüge in Mittelerde

Erstmals zeigte EA auf der E3 die Strategiekarte, auf der Sie Ihre guten oder bösen Armeen bewegen. Im Vergleich zu **Rome** ist sie zwar sehr simpel, aber Sie haben trotzdem die Wahl, auf welchem Weg und mit welchen Truppen Sie zur nächsten Schlüsselschlacht gelangen. Außerdem ist die Karte wunderschön animiert, was unser Bildschirmfoto leider nicht rüberbringen kann. Kurzum: So muss ein **Herr der Ringe**-Strategiespiel aussehen. **LA**



Diese Olifanten sind so groß, dass sie über die Baumwipfel ragen.



Die Mittelerde-Karte zeigt hier links Isengart, rechts Minas Tirith.

## SCHLACHT UM MITTELERDE

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: 4. Quartal 2004  
Entwickler: Electronic Arts  
Potenzial: Sehr gut

Jörg Langer: »Welche Dramatik! Welche Details! Dieses Spiel gibt mir tatsächlich das Gefühl, als Feldherr Mittelerde (un-) sicher zu machen. Meine einzige große Sorge: Zu viele Skriptereignisse und ausufernde Truppenmassen könnten das Geschehen schlecht kontrollierbar machen. Aber da Strategieprofis am Werk sind, hoffe ich das Beste.«



DVD:  
Trailer



GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **E93**