

Werden Sie der Herr der Ringe

WAR OF THE RING

Ob als edler Feldherr von Gondor oder finsterner Scherge Mordors: Unsere detaillierte Komplettlösung führt Sie in Vivendis Echtzeit-Schlachten auf beiden Seiten zum Sieg im Kampf um Mittelerde.

Das Strategiespiel zum Fantasy-Klassiker fordert Echtzeit-Genräle mit ausbalancierten Einheiten und massenhaft Zaubersprüchen sowie Spezialfähigkeiten. Wir geben Ihnen nicht nur Tipps zu Basisbau, Kampf und Magie, sondern begleiten Sie auch Schritt für Schritt durch die 21 Missionen.

ALLGEMEINE TIPPS

1. Erfahrungspunkte hamstern

Um Helden schneller aufsteigen zu lassen, überlassen Sie Ihren Elitekrieger am Ende eines Auftrags grundsätzlich die letzten Gebäude des besieigten Gegners. Fangen Sie mit dieser Taktik schon in den frühen Missionen an, da die Helden gesammelte Erfahrungspunkte für den Rest des Spiels behalten.



2. Gegner ausbluten lassen

In den meisten Missionen hilft eine Auszehrungstaktik: Errichten Sie ein gut verteidigtes Lager, bilden Sie einige Truppen aus und lassen Sie den Gegner anrücken. Er wird sich an Ihren Türmen aufreiben und teuer für die Angriffe bezahlen, bis er keine Ressourcen mehr hat.

3. Was bringen Nebenaufträge?

Optionale Quests sollten Sie unbedingt erfüllen, da brauchbare Belohnungen winken. Entweder kassieren Sie zusätzliche Einheiten oder Schicksalspunkte.

BAUTIPPS

4. Türme als Aufklärer

Wer Walddläufer oder Ringgeister in einem Turm platziert, verpasst dem

Bauwerk zusätzlich eine Aufklärungsfunktion. So können Sie unsichtbare Gegner enttarnen, ohne um das Leben Ihrer Einheiten bangen zu müssen.

5. Welche Turm-Besatzung ist sinnvoll?

Der Einheiten-Typ in einen Turm hat keinen Einfluss auf die Kampfkraft des Gebäudes. Verwenden Sie also bevorzugt billige Einheiten oder die wehrlosen Goblin-Sklavenführer als Turm-Besatzung.

6. Früh expandieren

Scheuen Sie sich nicht, schon früh im Spiel neue Rohstoffquellen auf der Karte anzuzapfen. Angriffe des Gegners auf Ihre Außenstellen müssen Sie dabei nur sehr selten befürchten.

KAMPFTIPPS

7. Der richtige Kampf-Klick

Greifen Sie keine gegnerischen Einheiten direkt an. Es ist effektiver, mit gedrückter **[Strg]**-Taste in die Nähe des feindlichen Heers zu klicken, damit sich jeder Ihrer Soldaten selbstständig den nächstbesten Gegner schnappt.

8. Schützen schützen

Schützen sind nur schwach gepanzert, sollten also geschlossen hinter den Nahkampfrecken stehen. Ordnen Sie nach diesem Prinzip grundsätzlich Ihre Truppen vor jedem Kampf.

9. Türme zuerst

Nehmen Sie bei Basisangriffen zuerst die Türme unter Beschuss. Die KI baut diese meist nicht wieder auf, was die nächste Angriffswelle erheblich erleichtert.

MAGIE UND PLÄTZE DER MACHT

10. Gezielt zaubern

Im Gewusel des Gefechts ist es oft nicht einfach, Zaubersprüche zielgerichtet auf eine eigene Einheit auszuführen. Klicken Sie bei Zaubern deshalb auf die Icons der Figuren am Bildschirmrand.

11. Schicksal sparen

Schicksalspunkte laden sich in zwar in Gefechten auf, sind aber trotzdem oft Mangelware. Sparen Sie auf einen wohlplatzierten Ent oder Balrog, statt die Punkte für schwächere Zauber zu verbraten.

12. Wie schütze ich Plätze der Macht?

Plätze der Macht können nur den Besitzer wechseln, wenn alle Einheiten im Umfeld besiegt sind. Ein getarnter Soldat reicht deshalb oft als Verteidigung aus, da die KI bei Patrouillen meist keine Aufklärungseinheiten dabei hat.

KOMPLETTLÖSUNG

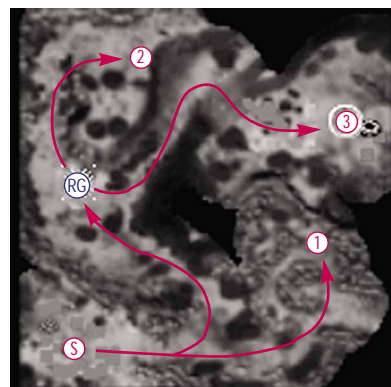
KARTEN-LEGENDE

R	Ressourcen
S	Startpunkt

PLÄTZE DER MACHT

RG	beschleunigt Regeneration der Einheiten
EH	erhöht die Hitpoints der Einheiten
HH	erhöht die Hitpoints der Helden
AW	erhöht den Angriffswert der Einheiten
RW	erhöht die Rüstungswert der Einheiten
SP	mehr Schicksalspunkte im Kampf
UP	Upgrades werden billiger
BS	berittene Einheiten werden schneller
GL	Gegner laufen und schlagen langsamer

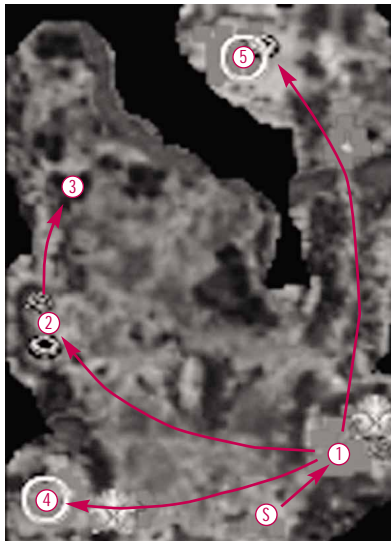
KAMPAGNE DER FREIEN VÖLKER DIE GRAUE KLIPPEN



13. Wie helfen die Felsen?

Mit den Felsen bei (1) und (2) bombardieren Sie die Stützpunkte des Gegners und schwächen so seine Verteidigung. Für den Angriff auf das Ork-Lager (3) reicht eine kleine Armee von rund 15 Zwergen.

DIE BELAGERUNG DER EISENBERGE



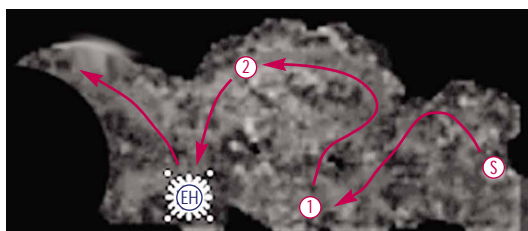
14. Feindliches Lager erobern

Nehmen Sie das Goblin-Lager (1) ein, um dort selbst eine Siedlung zu errichten. Gimli erobert die Türme, die beschädigten Einheiten Zuflucht bieten. Gegner greifen nur von Westen her an, platzieren Sie also dort Ihre Truppen.

15. Wo finde ich das Katapult?

Mit einer Handvoll Zwerge zerstören Sie die kleine Siedlung (2) und rekrutieren einen Beorninger (3). Das unfertige Katapult bei (4) komplettieren zehn Arbeiter. Eine Kampftruppe um Gimli bewacht den Bau, während eine zweite, kleinere Gruppe das Dorf beschützt. Steht die Riesenschleuder, zerstören Sie damit das letzte Lager (5).

DIE JAGD NACH GOLLUM

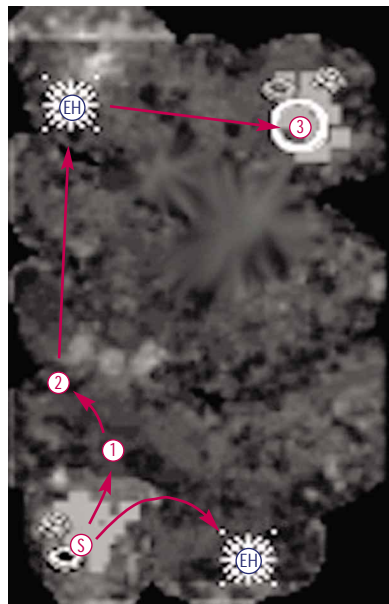


16. Wie besiege ich die Spinnen?

Die Zahl Ihrer Truppen ist stark begrenzt, verletzte Einheiten sollten sich deshalb

immer zur Heilung zurückziehen. Mit den eingespannten Kriegern (1) verstärken Sie Ihre Jagd-Mannschaft. Die Zerstörung der Spinnenhöhle (2) stoppt den Krabbeltier-Nachschub.

ORKS IM DÜSTERWALD



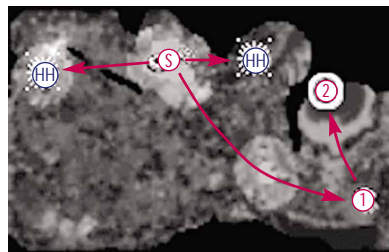
17. Wie bereite ich meinen Angriff vor?

Sichern Sie Ihre Basis nach Süden, Südwesten und vor allem nach Norden mit Türmen. Steht die Verteidigung, zerstören Sie den kleinen Ork-Außenposten (1). Zur Belohnung bekommen Sie neue Krieger-Verstärkung (2).

18. Belagerung des Ork-Lagers

Während eine kleine Truppe die Heimatbasis bewacht, schicken Sie Ihre Hauptstreitmacht zum nördlichen Platz der Macht. Von dort aus lässt sich gut das feindliche Hauptlager (3) attackieren. Wer genug Schicksalspunkte gespart hat, sollte einen Ent zu Hilfe rufen.

ANGRIFF AUF DOL GOLDUR



19. Elben-Lichtbringer rekrutieren

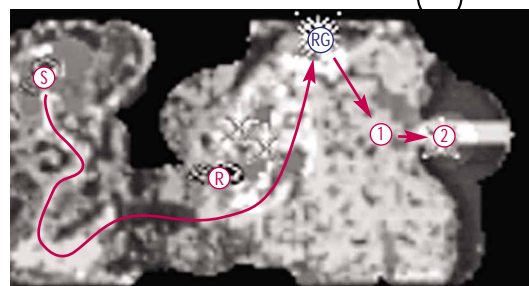
Sichern Sie Ihr Lager im Osten mit Türmen ab. Ein Upgrade zum Ballista-Turm wirkt Wunder gegen die feindlichen At-

tacken. Beim östlichen Platz der Macht lassen sich einige Magier rekrutieren, die Sie von nun an auch ausbilden können. Mit einem ausgewogenen Heer von rund 30 Einheiten erobern Sie die feindliche Basis (1). Vergeuden Sie dabei auf keinen Fall Schicksalspunkte.

20. Wie nehme ich Dol Guldur ein?

Nun ist Dol Guldur (2) an der Reihe: Beschwören Sie gleich zu Anfang einen Ent auf der Plattform in der Mitte. Er erledigt die Steinschleuderer, während Ihre Truppen die kleineren Feinde bekämpfen. Der Nazgûl bequemt sich erst aus seinem Versteck, wenn Sie das Kanonenfutter erledigt haben. Gegen Ent, Nahkämpfer und Legolas hat er jedoch keine Chance.

DIE BRÜCKE VON OSGILIATH



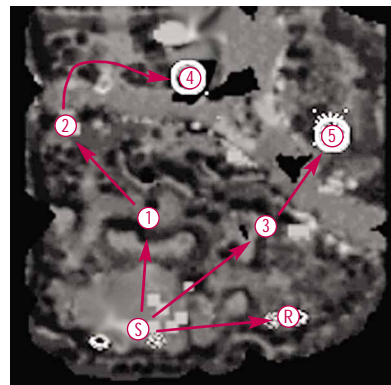
21. Brauche ich Verteidigung?

Nach dem ersten Goblinangriff rückt der Feind ab, auf den Bau von Verteidigungsanlagen können Sie deshalb verzichten. Sobald ein ausgewogenes Heer von rund 20 Einheiten steht, zerstören Sie mit ihm die Barrikaden in Osgiliath.

22. Wie zerstöre ich die Brücke?

Nachdem Ihre Soldaten das Lager (1) ausgeräumt haben, fliehen Sie aus dem folgenden Felsregen, bis die Arbeiter bei der Brücke eintreffen. Während die fleißigen Männer nun die Brückenpfeiler (2) demolieren, ziehen Kanonenfutter-Einheiten das Felsenfeuer auf sich.

LOTHLÓRIEN



23. Warum muss ich schnell sein?

Bilden Sie sofort zwei gleich starke Heere zur Absicherung Ihrer Basis im Norden und Osten aus. Eile ist geboten, denn bis Sie die Mallorn-Bäume besetzten, steigt die Zahl der feindlichen Angriffe auf Ihre Siedlung kontinuierlich an.

24. Woher bekomme ich die Huorns?

Wer im Norden (1) den Huorn rettet, darf künftig die kräftigen Baumwesen ausbilden. Schicken Sie Ihre beiden Truppenhälfen zu den Brücken (2) und (3). Da Sie Ihre Basis für den Rest der Mission nicht mehr benötigen, können Sie sämtliche Einheiten abziehen.

25. Mallorn-Bäume retten

Auf der anderen Seite der Brücken beziehen Sie gleichzeitig Stellung an den beiden Mallorns (4) und (5). Drei Minuten lang rückt Welle um Welle von Gegnern an. Die sollten jedoch für Ihre ausgebildeten Mannen kein Problem darstellen.

MINAS MORGUL

**26. Regeln für den Basisbau**

In dieser Mission ist zum ersten Mal Ressourcen-Management gefragt. Halten Sie sich mit Upgrade-Forschung und Basisbau zurück, bis Sie mit besetzten Türmen und einer ausgewogenen Armee den ständig angreifenden Gegner in Schach halten können.

27. Troll-Patrouille besiegen

Auf der Straße vor Ihrer Siedlung patrouilliert eine Troll-Gruppe, die Sie mit einem Waldläufer in die Reichweite Ihrer Türme locken. Als Belohnung winken zwei Schicksalspunkte.

28. Lager erobern

Das kleine Lager (1) leistet keinen großen Widerstand. Stellen Sie Ihre

gesamte Streitmacht ans südliche Ende der Brücke (2), da Sie nur dort Gegenangriffe befürchten müssen. Ab jetzt dürfen Sie fleißig nach Upgrades forschen. Mit geschultem Personal ist die Einnahme der nächsten feindlichen Basis (3) ein Kinderspiel. Für diesen Erfolg gibt es fünf Schicksalspunkte.

29. Eroberung von Minas Morgul

Ihre Hauptstreitmacht ist nun in der Lage, die Streitposten (4) und (5) zu zerstören und damit den Friedhof zu säubern. Die Einnahme der Plätze der Macht (6) und (7) verhindert die Auferstehung von Dunklen Reitern. Beschwören Sie nun einen Ent, der sich um die restlichen Streitposten (8) kümmert. Da Ihre Truppen auf feindlichem Gebiet jetzt keinen Schaden mehr kassieren, gehört Minas Morgul so gut wie Ihnen.

DIE BEFREIUNG VON HOCHBORN

**30. Zweite Basis bauen**

Errichten Sie zwei bemannte Türme im Norden und im Osten. Etwas zusätzliches Fußvolk genügt zur Verteidigung. Mit einer kleinen Armee erobern Sie die erste feindliche Basis (1) und errichten dort eine eigene Siedlung. Sichern Sie diese mit Türmen ab, eine Baracke sorgt für schnelleren Einheiten-Nachschub.

31. Reiter als Lockvögel

Eine Handvoll Rohan-Reiter lockt Stück für Stück die Gegner aus dem zweiten Feindeslager (2), um sie im Schutz der Türme zu erledigen. Als Nächstes befreien Sie die Pferde (3) und kassieren dafür fünf Schicksalspunkte.

32. Letzte Scharmützel

Die Eroberung der Großen Halle (4) ist ein Kinderspiel, da nur wenige Feinde Wache stehen. Attackieren Sie danach mit der versammelten Armee das gegnerische Hauptlager (5), ein beschworener Ent sichert den Sieg.

HELMS KLAMM

33. Wie überstehe ich die Angriffe?

Aragorn, Legolas und Gimli sollten schnellstmöglich die Schicksalskraft »Helden-Legende« verpasst bekommen, da sie in dieser Mission nicht sterben dürfen. Um das Abwassertor fünf Minuten lang zu schützen, platzieren Sie sämtliche Elben-Bogenschilden auf der Mauer, Nahkämpfer postieren Sie direkt vor dem Tor. Mit der regelmäßig eintreffenden Verstärkung ist die Beseitigung von 80 Orks kein Problem.

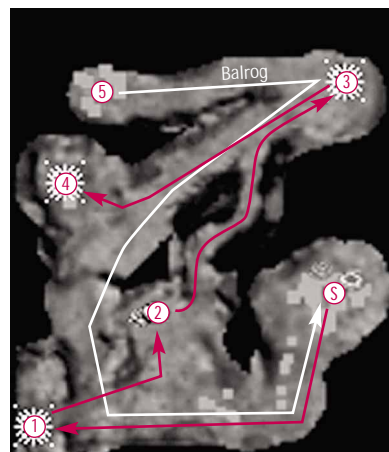
34. Ramme aufhalten

Um die Hornburg zehn Minuten lang zu verteidigen, müssen Sie die Ramme stoppen. Hetzen Sie der Belagerungsmaschine deshalb alle Nahkämpfer und wenn möglich einen Ent auf den Hals. Nun müssen sich die Gegner durch das kleine Tor in Osten zwingen. Helden und Nahkämpfer versperren mit dem »Position Halten«-Befehl den Weg durch diese Tür.

35. Wie vertreibe ich die Angreifer?

Sobald Theoden seinen Ausfall reitet, beschwören Sie einen Ent vor den Mauern, um möglichst viele Feinde vom Rohan-König abzulenken. Wenn Gandalf und die Huorns eintreffen, haben Sie es so gut wie überstanden.

DER PASS VON CIRITH GORGOR

**36. Vorbereitungen treffen**

In der fiesesten Mission des Spiels tickt erbarmungslos die Uhr. Verschwenden Sie deshalb keine Zeit für den Basisbau. Stattdessen bilden Sie Schwertkämpfer und Reiter aus und erforschen deren Upgrades. Diese beiden Einheitenentypen müssen Sie während des gesamten Auftrags ständig nachproduzieren, um den Truppen-Nachschub zu sichern.

37. Richtig angreifen

Sobald der Balrog erscheint, geben Sie einen Waldläuferposten in Auftrag. Blasen Sie dann mit allen Kriegern zum Angriff auf die erste Claw (1). Gandalfs »Feuerregen« wirkt bei den Gegnern Wunder. In allen Kämpfen ist große Sorgfalt von Nöten, da jeder unbesiegte Gegner eine Claw zurückerobern könnte.

38. Siedlung zerstören

Während Ihre Mannen die letzten Gebäude zu Kleinholz machen, geben Sie schnell eine Hand voll Waldläufer in Auftrag. Nutzen Sie deren Ausbildungszeit, um mit allen anderen Einheiten die kleine Siedlung (2) zu zerstören.

39. Haradrim enttarnen

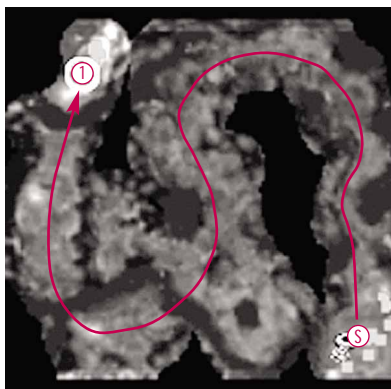
Stampfen Sie mit sämtlichen Truppen die zweite Claw (3) ein. Die ausgebildeten Waldläufer enttarnen dabei die feindlichen Haradrim-Schlächter. Beim Sturm auf die letzte Claw (4) setzen Sie Gimlis Einnahme-Fähigkeit ein, um die feindlichen Abwehrtürme zu besetzen.

40. Wie besiege ich den Balrog?

Selbst wenn Sie sich sehr beeilt haben, wird der Balrog schon gefährlich nahe an Ihrer Siedlung sein. Werfen Sie ihm einen Ent und nachproduzierte Einheiten entgegen, bis die Hauptstreitmacht eintrifft. Nachdem der Feuerteufel gefallen ist, rüsten Sie wieder auf und nehmen mit allen verfügbaren Einheiten die feindliche Hauptsiedlung (5) ein.

KAMPAGNE DER KRIEGER MORDORS

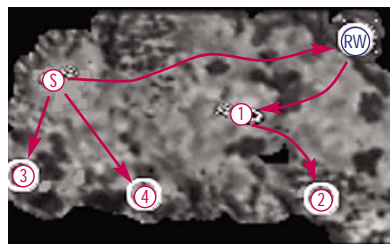
DIE MÜNDUNG DES ENTWASSERS



41. Weg für Arbeiter frei machen

Errichten Sie die gewünschten Gebäude, und bilden Sie etwa zehn Soldaten aus, die den gesamten Sumpf von Feinden säubern. Sobald der Weg frei ist, schicken Sie fünf Arbeiter ans Ziel (1).

DIE LEUCHTFEUER VON GONDOR



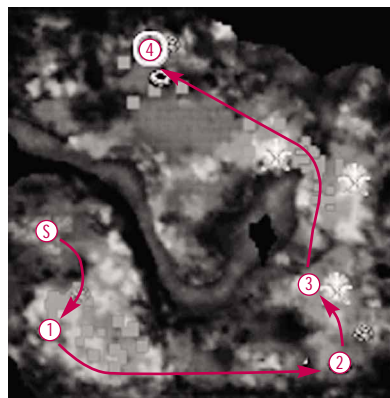
42. Außenposten vernichten

Sichern Sie Ihre Siedlung mit drei bis vier Türmen nach Osten ab. Ein rund 20 Einheiten starkes Heer zerstört den feindlichen Außenposten (1). Gegen die lästigen Türme hilft Grischnachs Spezialfähigkeit »Fackel«.

43. Leuchtturm-Zerstörung

Demolieren Sie mit den siegreichen Einheiten möglichst schnell den nahegelegenen Leuchtturm (2). Währenddessen kümmern sich neu ausgebildete Soldaten um die anderen beiden Warnfeuer (3) und (4). Es folgen acht Angriffswellen. Jeder zerstörte Leuchtturm verlängert die Zeit zwischen den Attacken. Die Schicksalskraft »Obelisk herbeirufen« sichert bei der letzten Welle den Sieg.

DER WEG WIRD VORBEREITET



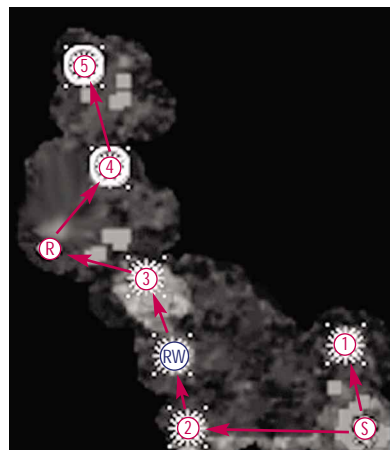
44. Basis-Übernahme

Die Anfangstruppen machen das halbfertige Feindlager (1) dem Erdboden gleich und ermöglichen so den Bau einer eigenen Basis. Patrouillierende Feinde locken Sie mit eigenen Einheiten in die Schussreichweite Ihrer Türme.

45. Eroberungs-Feldzug

Errichten Sie einen Außenposten (2), und retten Sie die Spinnen (3). Mit der achtbeinigen Verstärkung und einen beschworenen Balrog ist das Elbenlager (4) dem Untergang geweiht.

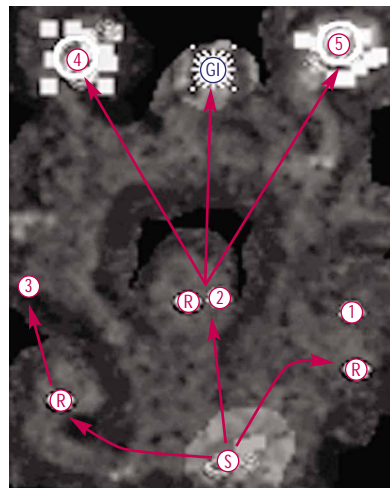
RÜCKKEHR DER DUNKELHEIT



46. Türme zerstören

Wer zuerst den Turm (1) im Norden zerstört, muss nur noch Angriffe aus dem Westen befürchten. Für die Angriffe auf die nächsten beiden Türme (2) und (3) reichen rund zehn Einheiten. Gegen die letzten zwei Verteidigungsbollwerke (4) und (5) sollte dagegen Ihre gesamte Armee inklusive Balrog ins Feld ziehen.

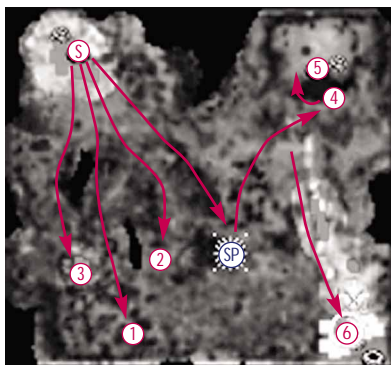
REKRUTIERUNG IM TROLLWALD



47. Wie überzeuge ich die Trolle?

Da die KI in dieser Mission sehr passiv spielt, benötigen Sie keine Verteidigung. Ringgeister locken die Trolle vom ersten Lager (1) weg, das Ihre Einheiten nun gefahrlos zerstören. Nach getaner Arbeit schließen sich die Trolle Ihnen an. Die gleiche Taktik verwenden Sie bei den anderen beiden Troll-Lagern (2) und (3), wobei Sie das letzte Trollversteck verschonen. Dort dürfen Sie die starken Kämpfer nun selbst ausbilden. Mit dieser Verstärkung ist die Zerstörung der feindlichen Stützpunkte (4) und (5) einfach.

SARUMANS URUK-HAI



48. Kampf an zwei Fronten

Lassen Sie die Haradrim-Schlächter zu Missionsbeginn die Waldmenschen (1) erledigen. Wegelagernde Waldläufer müssen Sie dabei schnellstmöglich beseitigen, da sie Ihre Ork-Krieger enttarnen können. Saruman ist währenddessen im Lager auf sich allein gestellt und verteidigt sich mit seinen Zaubern.

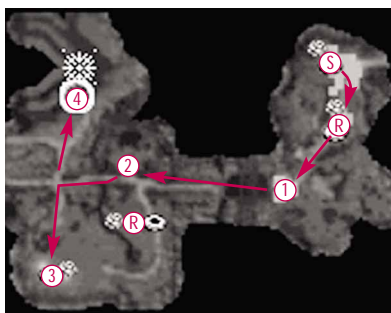
49. Uruk-Hai-Brüter schützen

Steht die Basisverteidigung, errichtet ein Sklavenführer mit einer kleinen Eskorte bei (2) einen Streitposten. Eine Hand voll Krieger, darunter Saruman, ein Ork-Schlitzer und ein Ringgeist müssen bei (3) Stellung beziehen. Nachproduzierte Orks verteidigen sowohl das Lager als auch den brütenden Uruk-Hai.

50. Erst verteidigen, dann angreifen

Versammeln Sie alle Mann im Lager, und nutzen Sie dort Sarumans »Umkehr-Einfluss«, um aus den gegnerischen Angriffswellen die Huorns für Ihre Seite zu gewinnen. Sobald keine Gegner mehr anrücken, lehren Sie Elben (5) und Menschen (6) das Fürchten. Wer es sich einfach machen will, schaltet vorher die wehrlosen Huorns (4) aus (Angriffs-Befehl), damit die Baumwesen nach der Zerstörung der Elbenstadt nicht zu Hilfe eilen können.

DER PASS VON CIRITH UNGOL



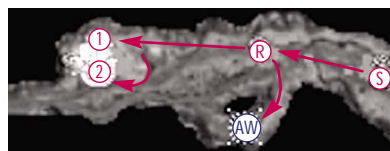
51. Richtig verteidigen

Machen Sie sich nicht die Mühe, Ihr Lager mit Türmen zu verteidigen. Stattdessen sollte eine schlagkräftige Truppe die feindlichen Türme bei der Brücke (1) durch eigene ersetzen. Diesen Posten müssen Sie dann jedoch um jeden Preis halten. Für schnelle und kostenlose Verstärkung sollten Sie die auf der Karte verteilten Spinneneier aufbrechen.

52. Wie unterstütze ich Shelob?

Mit einem großen Heer locken Sie Shelob (2) aus ihrem Bau und helfen ihr bei der Zerstörung des feindlichen Lagers (3). Die Einnahme des Turms von Cirith Ungol (4) sollte nun mit der versammelten Streitmacht und einem Balrog nicht weiter schwer fallen.

DIE MORGUL-STRAßE



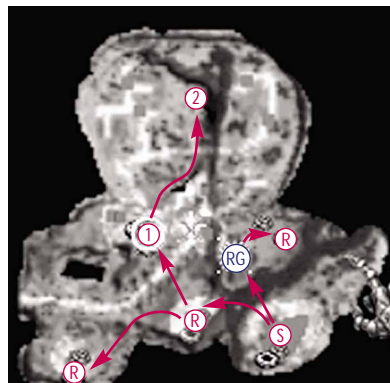
53. Wann kommt der Feind?

Sichern Sie zunächst die Felskante im Norden des Lagers mit Bogenschützen. Erst wenn Sie die Barriere im Westen durchbrechen, kann der Gegner im großen Stil attackieren. Es ist also mehr als genug Zeit vorhanden, um ein vernünftiges Heer aufzustellen.

54. Über Klippen angreifen

Marschieren Sie bis kurz vor die gegnerische Siedlung, und helfen Sie unterwegs den verbündeten Orks. Nördlich des Feindlagers gibt es eine Felskante (1), von der aus Ihre Bogenschützen aus sicherer Distanz den Ballista-Turm angreifen. Warten Sie, bis das Bauwerk zusammenfällt. Ein starkes Heer kann nun leicht in die Stadt (2) einfallen und die dortigen Truppen überrennen.

EIN GEHEIMER PLAN



55. »Blutzeichen-Zauber« nutzen

In der Bauphase sollte Saleme bei feindlichen Angriffen ihren »Blutzeichen-Zauber« auf einen Streitposten aussprechen, um verbündete Truppen automatisch zu heilen. Sobald Ihr Heer rund 20 Einheiten umfasst, erobern Sie den feindlichen Außenposten (1).

56. Haradrim nach Hochborn

Ein bis zwei Haradrim-Schlächter müssen nun ungesehen Hochborn erreichen. Um zu verhindern, dass die Messerschwinger einen Gegner angreifen und sich damit enttarnen, verwenden Sie den Stopp-Befehl. Erledigen Sie Wolfhelm (2), während seine beiden Wachen ihre Runden drehen. Falls Sie entdeckt werden, sollten Sie lieber neu laden als die Stadt anzugreifen.

DIE ZERSTÖRUNG VON MINAS ITHIL



57. Alle Register ziehen

Sichern Sie Ihre Basis in jede Richtung ab. Tricks gibt es in dieser Mission keine, nur wer schnellstmöglich eine große Armee ausbildet und alle Upgrades erforscht, hat eine Überlebenschance.

58. Wie schlage ich die letzte Schlacht?

Die ersten drei feindlichen Lager (1), (2) und (3) sind nicht sonderlich gut bewacht und daher auch kein großes Problem für ein Heer mit mindestens 30 Einheiten. Der Gondor-Armee vor Minas-Ithil müssen Sie dagegen Ihre gesamte Streitmacht und einen Balrog entgegenwerfen. Sobald Sie neben den fünf Flaggen Streitposten aufgestellt haben und der Herr der Nazgûl in der Nähe des Turms (4) steht, gehört der Sieg Ihnen. HK