

## Echtzeit-Schlacht um Mittelerde

# War of the Ring

Tolkiens Bücher als literarisches und WarCraft 3 als spielerisches Vorbild: Ideale Grundlagen für spannende Echtzeit-Abenteuer mit Frodo, Gandalf und Aragorn.



Auf CD/DVD:  
spielbare Demo



www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Die Situation auf den Festungsmauern von Helms Klamm scheint aussichtslos: Nur wenige Elben und Menschen haben den ersten Ansturm der Orks überlebt, die nächste Angriffswelle steht kurz bevor. Plötzlich brennt der Himmel, Feuer prasselt auf Sarumans Heerscharen. Gandalfs Zauberspruch wendet in letzter Sekunde das Kriegsglück, und die Reiter von Rohan treiben mit einem Ausfall den verblüfften Feind in die Flucht.

Die spannendste Schlacht aus **Der Herr der Ringe** verläuft komplett anders als im Buch von J.R.R. Tolkien oder in den Filmen von Peter Jackson. Kein Wunder: Im Echtzeit-Strategiespiel **War of the Ring** von Liquid (**Battle Realms**) entscheiden nur Sie allein, wie sich die freien Völker Mittelerdes den Angriffen der Orks erwehren. Da Vivendi nur die Buchlizenz benutzen darf, gibt es optisch keine Ähnlichkeiten zu den Filmen, deren Versoftungs-Rechte

Electronic Arts besitzt (**Rückkehr des Königs, Battle for Middle-Earth**). Der Test des Spiels wäre fast an der Forderung Vivendi nach einer Wertungs-Garantie gescheitert (siehe Editorial). Erst kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die testfähige Version ohne Auflagen seitens des Publishers.

## Verschenkte Vorlage

Die zwei Kampagnen von **War of the Ring** verzichten auf eine durchgehende Story. Stattdes-

sen gib es eine gute und eine böse Karten-Variante von Mittelerde, auf denen Sie insgesamt 21 Aufträge freischalten. Als Feldherr der freien Völker vertreiben Sie mit Gimli die Orks aus den Eisernen Bergen oder verfolgen als Legolas die Spur von Gollum im Dusterwald.

Die Aufträge auf böser Seite entfernen sich zeitlich stärker von der Buchvorlage: Sie erleben mit Helden wie Saruman die Geburt der Mensch-Ork-Kreuzung Uruk-hai und berei-

## Facts

- 2 Kampagnen
- 21 Missionen
- 10 Helden
- 24 Einheiten
- 56 Spezialfähigkeiten
- 10 Schicksalskräfte
- 28 Gebäude
- 5 Mehrspieler-Modi
- 32 Mehrspieler-Karten



Saurons **Balrog** ist die mächtigste Einheit des Spiels und kann es problemlos mit einer kompletten Siedlung inklusive Verteidigungsarmee aufnehmen. (1600x1200)





Der Herr der Nazgûl kann Ringgeister in Schwarze Reiter verwandeln, Schicksalspunkte vorausgesetzt.



Bei zahlenmäßigem Gleichstand hilft den Warg-Reitern nur die Flucht vor Gondors Schwertkämpfern.



Schlacht um Helms Klamm: Aragorn (unten rechts) und ein Ent müssen noch eineinhalb Minuten den Zugang zur Hornburg sichern.

ten als Herr der Nazgûl Saurons Rückkehr nach Mordor vor. Fans der Bücher dürfen sich auf viele Anspielungen freuen, alle anderen lässt **War of the Ring** mit zusammenhanglosen Missionen im Stich.

### Vorbild WarCraft 3

Basisbau, Einheiten-Ausbildung und Upgrade-Forschung erinnern stark an **WarCraft 3**, sind aber weniger komplex. Mit Nahrung und Erz gibt es gerade mal zwei Ressourcen, die Sie zudem nur an vorgegeben Stellen auf der Karte abbauen dürfen.

Auch die Unterschiede zwischen den beiden Parteien halten sich in Grenzen: Die freien Völker trainieren Rohan-Reiter in der Kaserne – Saurons Schergen züchten Warg-Reiter im Bestienversteck. Böse Generäle müssen zunächst das Land verderben, bevor sie den ersten Bauauftrag erteilen. Elbenfreunde können dafür nur im Umkreis bereits existierender Häuser ihren Stützpunkt erweitern.

### Schicksalsfragen

In **War of the Ring** lohnt es sich, früh auf Konfrontationskurs zu

gehen. Denn ähnlich wie im Vorgänger **Battle Realms** hagelt es für Kampferfolge sogenannte Schicksalspunkte, die Sie in neue Spezialfähigkeiten für Ihre Helden (Feuerregen von Gandalf, Gollums Überraschungsangriff) oder in Schicksalskräfte investieren. Diese zehn Superzauber reichen von einem schwachen Blenden-Spruch (kostet einen Punkt) bis zur Beschwörung eines gewaltigen Ents oder Balrogs (sieben Punkte).

Statt riesiger Massenschlachten wie in den Kinofilmen bestreiten Sie in **War of the Ring**

meist kleinere Scharmützel mit 20 bis 40 Einheiten. Die spielen sich fast so spannend wie im Vorbild **WarCraft 3**. Neben dem gut getimten Einsatz von Schicksalskräften und Spezialfähigkeiten entscheidet vor allem die Zusammensetzung Ihrer Armee den Schlachtverlauf. Mit Waldläufern, Elben-Bogenschilden und Huorn-Baumwesen setzen die freien Völker auf Klasse, Sauron hält mit massenhaft Goblins, Spinnen und schwarzen Reitern dagegen. Ihre Helden wie Kundschafter Frodo oder nahkampfstarker

## Technik-Check

### Auflösung

Den Kampf um Mittelerde bestreiten Sie in Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Wählen Sie unbedingt 32 Bit Farbtiefe; mit 16 Bit sieht das Spiel deutlich schlechter aus und läuft kaum flüssiger.

### RAM/Festplatte

Auf der Festplatte breitet sich der Ringkrieg mit 600 MByte Speicherplatz aus. Zum Starten braucht War of the Ring 256 MByte RAM, wir empfehlen 512 MByte.

### Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit maximalen Details und 512 MByte RAM)

| CPU mit  | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3/3 Ti | Geforce 4 Ti | GF FX 5600/Ultra | Radeon 9500 Pro | Radeon 9700 Pro | Radeon 9800 Pro | GF FX 5800/5900 |
|--|----------------|----------------|-------------|----------------|--------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| <b>1.000 MHz</b> (min. Details, 256 MB) 800x600x16 |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| 1024x768x32  |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| <b>1.400 MHz</b>                                   |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| 1024x768x32  |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| 1280x1024x32                                       |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| <b>2.200 MHz/XP 2200+</b>                          |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| 1280x1024x32                                       |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |
| 1600x1200x32                                       |                |                |             |                |              |                  |                 |                 |                 |                 |

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

### Tuning-Tipps

- 1 Drücken Sie die **[Pause]**-Taste, und scrollen Sie über die aufgedeckte Karte. So laden Sie Texturen in den Speicher und vermeiden Ruckler beim nächsten Kampf.
- 2 Läuft das Spiel zu langsam, schalten Sie im Grafikmenü zuerst die unwichtigen Wassereffekte ab.
- 3 Deaktivieren Sie für weitere zehn Prozent mehr Leistung die Stencil Shadows, Wolken und Gras.
- 4 Reduzieren Sie die Anzahl der Lichtquellen von acht auf vier. Die Grafikqualität leidet kaum. **KE**

## Patrick Hartmann



### Nur ein Ringgeist

Die Idee, das Herr-der-Ringe-Szenario als Kulisse für ein Strategiespiel zu nutzen, gefällt mir zwar gut. Allerdings kann Liquid trotz der vielen Anspielungen auf die

Buchvorlage bei mir keine echte Mittelerde-Stimmung aufbauen. Meine Polygon-Klötzchen sehen einfach nicht nach Gimli und Legolas aus, wie ich sie aus den Filmen kenne. Da bleibe ich lieber bei Prinz Arthas in WarCraft 3 und kann trotzdem mit Elfen und Orcs spielen.

Am meisten Spaß macht mir der Mehrspieler-Modus, weil ich da abseits der Herr-der-Ringe-Geschichte die taktischen Tiefen von War of the Ring voll ausreizen kann. Ich freue mich immer wieder diebisch, wenn ich eine fast verlorene Partie mit Hilfe der Schicksalskräfte noch kippe.



## Heiko Klinge



### Aragorn nach vorn!

Herr der Ringe habe ich mittlerweile fünfmal gelesen. Logisch, dass das Strategiespiel zum Buch bei mir offene Tester-Türen einrennt. Es ist einfach ein triumphales

Gefühl, mit Aragorn an der Spitze der Reiter von Rohan die Ork-Reihen nieder zu mähen. Und wenn mein Balrog im Alleingang eine komplette Elben-Siedlung einäschert, lacht mein schwarzes Herz. Außerdem rechne ich es den Entwicklern hoch an, dass sie in den Missionen auch Geschichten erzählen, die die Literaturvorlage nur am Rand erwähnt – etwa die Erschaffung der schaurigen Uruk-hai.

### Dynamisches Schicksal

Sicher, wer die Bücher nicht kennt, wird an den zusammenhanglosen Story-Häppchen deutlich weniger Freude haben. Aber selbst Nörgler wie Patrick müssen zugeben, dass sich hinter der Herr-der-Ringe-Fassade ein durchdachtes Strategiespiel verbirgt. Vor allem die Schicksalskräfte bringen enorm viel Dynamik in die Gefechte – denn nur wer offensiv spielt, wird mit mächtigen Zaubern belohnt. Dass ich nach spätestens 15 Stunden schon sämtliche Schlachten geschlagen habe, ist aber schade. Für ein eventuelles Addon wünsche ich mir und Aragorn mindestens doppelt so viel Arbeit.

Ork-Häuptling Grisnach sind pro Mission vorgegeben und kassieren durch Siege Erfahrungspunkte. Ein Levelaufstieg bringt bessere Kampfwerte.

### Kurzes Epos

Das Missions-Repertoire von **War of the Ring** reicht von nett bis beeindruckend. Während sich etwa die Gollum-Jagd von Legolas als unspektakuläre Level-Latscherei entpuppt, faszi-

nierte uns die Schlacht um Helms Klamm mit einer hochdramatischen Massengefechts-Ausnahme (Angriffe von mehr als 700 Feinden) und ständig wechselnden Missionszielen. Da sich alle Aufträge mit maximal 45 Minuten angenehm kurz-knackig spielen, haben Sie die Ringkriege allerdings schon nach rund 15 Stunden gewonnen – viel zu wenig für ein Strategiespiel, trotz drei gut abgestimmter Schwierigkeitsgrade.

Dafür gibt's in der kurzen Zeit mit abwechslungsreichen Karten, effektvollen Zaubersprüchen und dem schönsten Balrog der Computerspiel-Geschichte viel zu bestaunen. Detailarme Gebäude, grobe Landschafts-Texturen und hässliche Charakterporträts stören jedoch das Sightseeing-Vergnügen.

### Legolas labert

Unsere englische Testversion verwöhnt die Feldherren-Ohren mit exzellenter Sprachausgabe. So erinnert die sanfte Erzählerin-Stimme an Cate Blanchett, die im Kinofilm Galadriel spielt. Für die deutsche Variante hat uns Publisher Vivendi eine ebenso hohe Qualität versprochen. Der dynamische, orchestrale Soundtrack ertönt nur im Stereo-Sound aus den Boxen.

32 Karten und fünf Spielmodi liefert das Mehrspieler-Programm, mit nur zwei Kriegsparteien fehlt es allerdings an Langzeitmotivation. Für Kartennachschub sorgt ein umfangreicher, aber etwas komplizierter Level-Editor. **HK**



Klassischer **Basisbau**: Zwergarbeiter errichten eine Schmiede, während Zwergen-Axtwerfer und Wachtürme den einzigen Zugang sichern.



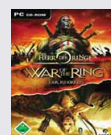
Zauberer Gandalf sorgt im feindlichen Lager mit einem **Feuerregen** für ein flammendes Inferno. Auch dem feindlichen Warg-Reiter brennt das Fell.



Auf einer **Karte** von Mittelerde wählen Sie die nächste Mission.

## War of the Ring

### Echtzeit-Strategie



Publisher: Vivendi Universal, (0190) 151 200 Release (D): 21.11.2003  
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: ca. 50 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 48 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

| Einsteiger               |   |   | Fortgeschrittene      |   |   |   | Profis                       |   |    |
|--------------------------|---|---|-----------------------|---|---|---|------------------------------|---|----|
| 1                        | 2 | 3 | 4                     | 5 | 6 | 7 | 8                            | 9 | 10 |
| Eingewöhnung: 30 Minuten |   |   | Solo-Spaß: 15 Stunden |   |   |   | Multiplayer-Spaß: 30 Stunden |   |    |

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- + Gandalf, Aragorn, Legolas und Gimli
- + cleveres Schicksalspunkte-System
- + faszinierende Schlacht-Schauplätze
- + gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- + atmosphärische Sound-Kulisse

##### Kontra

- viel zu kurze Kampagnen
- simpler Basisbau
- schwankende Missionsqualität
- Anspielungen nur für Buch-Kenner verständlich

#### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Abreißen, Überleben, Hungersnot, Kontrolle, Katapult

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

| MINIMUM   | STANDARD  | OPTIMUM   |
|---|---|---|
| CPU mit 1,0 GHz<br>256 MByte RAM<br>600 MByte Installationsgröße<br>Geforce-1-Karte | CPU mit 1,4 GHz<br>512 MByte RAM<br>600 MByte Installationsgröße<br>Geforce-3-Karte | CPU mit 2,2 GHz<br>512 MByte RAM<br>600 MByte Installationsgröße<br>Radeon-9500-Karte |

#### ALTERNATIVEN

**WC 3 + Frozen Throne** (94%, 08/03)  
Auch mit Orcs und Elfen: viel größer Umfang und spielerisch wesentlich abwechslungsreicher.

**Age of Mythology** (92%, 11/02)  
Götter-statt Schicksalskräfte, dazu gibt's komplexere Schlachten und mehr Langzeitmotivation.

#### WERTUNG

|              |              |
|--------------|--------------|
| Grafik:      | Befriedigend |
| Sound:       | Sehr gut     |
| Bedienung:   | Sehr gut     |
| Spieletiefe: | Befriedigend |
| Multiplayer: | Gut          |

Raffinierte, aber zu kurze Tolkien-Strategie.

