

Hobbit oder Ork

War of the Ring

Der legendäre Ringkrieg findet auf Ihrem PC statt: Die braven Gefährten und Saurons gemeine Schergen kämpfen im Echtzeit-Strategiespiel um den Sieg.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Langen bei Frankfurt im September: In einem lauschigen Industriegebiet sitzt ein GameStar-Redakteur aufgeregt vor einem Computer: Publisher Vivendi Universal hat zum Probe-spielen des Echtzeit-Strategiespiels **War of the Ring** von Liquid (**Battle Realms**) eingeladen. Ausgiebig konnten wir alle 24 Missionen in Mittelerde antesten.

Zwergen-Power

Zwerg Gimli, Gloins Sohn, bewegt sich in einem der ersten Aufträge mit sechs Getreuen über die Landkarte. Wir sollen mit unserem Trupp eine Horde Orks vernichten. Während wir den prominenten Axtträger ins Gefecht schicken, springt uns die spielerische Verwandtschaft zu **Battle Realms** förmlich ins Gesicht. Die wird vor allem bei der Heldenentwicklung deutlich: Erfahrungspunkte führen zu besserer Angriffs- und Verteidigungskraft. Spezialattacken erhalten die Recken allerdings meist erst, wenn sie bestimmte



Gandalf lähmt mit seinem leuchtenden Stab einige Gegner.



Die Festung Helms Klamme fällt wenig beeindruckend aus.

Aufgaben gelöst haben. Gimli ist von Haus aus in der Lage, mit seiner Waffe kräftig auf den Boden zu klopfen und dadurch gleich mehrere Feinde auf einmal zu schädigen.

Die dunkle Seite

Innovativ wird's, sobald Sie für Sauron antreten. Denn Bösewichter dürfen nur auf Land bauen, das einer ihrer Magier zuvor mit einem Runenstab verseucht hat. Erst dann errichten Sie dunkle Festungen, in

denen schwarze Reiter und Orks entstehen. Dass auch auf der dunklen Seite nicht immer alles glatt läuft, merken Sie, wenn Ihnen eine Horde wilder Trolle partout nicht den Treueid schwören will. In diesem Fall hilft nur rohe Gewalt.

Die meisten der 24 Schlachtfelder (zwölf in der guten Kampagne, zwölf in der bösen) wie etwa Helms Klamme spielen in J.R.R. Tolkiens Büchern eine große Rolle. Allerdings finden im Spiel auch Gefechte statt, die Tolkien nie beschrieben hat: etwa die Verteidigung von Huorns in Lothlorien durch Frodo und seine fröhlichen Gefährten.

Helden ohne Epos

Durch die Beschränkung auf maximal 30 kommandierbare Einheiten bleiben in **War of the Ring** die Schlachten wie bei **WarCraft 3** immer sehr über-

sichtlich. Nachteil: Auf epische Giganto-Gemetzel, wie sie in Tolkiens Büchern und in den Filmen vorkommen, müssen Sie verzichten. Dafür konzentrieren sich einige Levels voll und ganz auf die Helden, in erster Linie auf die Gefährten. So dringen Sie zum Beispiel nur mit Legolas, Gandalf und Aragorn in eine Festung des Bösen ein. Spezialwaffen und -fähigkeiten wie etwa der lähmende Leuchtstab des grauen Zaubers oder der besonders wuchtige Pfeilschuss des Elben gleichen die zahlenmäßige Unterlegenheit wieder aus.

In der von uns gespielten Version fehlten noch alle Zwischensequenzen. Daran arbeiten Chef-Entwickler Ed del Castillo und sein Team noch bis zum Dezember. Denn zur Premiere des dritten Films soll **War of the Ring** fertig sein. **MIC**



Ein paar Rohirrim müssen sich den Weg durch eine gegnerverseuchte Ruine erkämpfen.

War of the Ring

Genre: Strategiespiel Entwickler: Liquid
Termin: Dezember 2003 Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »So ganz kann ich mich mit dem Ringkrieg noch nicht anfreunden. Mir fehlen epische, groß angelegte Schlachten, wie sie in den Büchern vorkommen. Grafisch ist der Titel nett, spielerisch für meinen Geschmack zu stark an das komplexe Battle Realms angelehnt.«