



3D-Ringkriege

War of the Ring

Endlich tobt die epische Fantasy-Schlacht zwischen dem finsternen Sauron und den freien Völkern Mittelirdes auch in einem Echtzeit-Strategiespiel.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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

Den Kampf um Mittelirde aus J.R.R. Tolkiens berühmten Romanen machen eigentlich die Fantasy-Völker untereinander aus. Doch in der realen Welt kloppen sich gerade die Publisher Electronic Arts und Vivendi um das größte Stück des **Der Herr der Ringe**-Kuchens. Während EA mit **Return of the King** auf prügelbetonte Action setzt, buhlt Vivendi mit dem Echtzeit-Strategiespiel **War of the Ring** (und dem Internet-Abenteuer **Middle Earth Online**) um die Gunst der Fantasy-Fans am PC. Mit 3D-Grafik im Stil von **WarCraft 3** und typischen Elementen wie Siedlungsbau und Ressourcensuche wollen Chef-Entwickler Ed del Castillo (**Battle Realms**) und sein Team möglichst viele Spieler ansprechen.

Die Gefährten

Zu Beginn von **War of the Ring** müssen Sie sich für eine der beiden Parteien entscheiden. Entweder versuchen Sie auf der guten Seite, den einen Ring zu zerstören. Oder Sie wählen die Bösen und unterjochen ganz Mittelirde. Beide Feldzüge sollen je zwölf Missionen umfassen und Nebenhandlungen des ersten Buchs als Grundlage haben. Eine Übersichtskarte zeigt zwischen den Schlachten den Fortschritt der Armeen. Nach einem erfolgreichen Auftrag erscheinen dort neue Einsatzorte. Unter den Schauplätzen sind aus den Büchern bekannte Orte wie Bruchtal oder Edoras. In den Schlachten kommandieren Sie sogar Helden: Bei den Guten sind das die Gefährten wie Aragorn, Legolas oder Boromir. Jede dieser Figuren verfügt über eine spezielle Fertigkeit, die sich im Laufe der Missionen durch



Böse **Spinnenarmeen** attackieren ihre Gegner blitzschnell und dürfen zudem Abkürzungen über Netze nehmen.

Erfahrung verbessert. Der Elfen-Bogenschütze Legolas etwa beschießt Gegner mit dem »True Shot«. Dessen Wucht ist heftig genug, um Orks über Klippen zu schleudern. Welche Helden die dunkle Seite anbietet, halten die Designer noch geheim.

Flammende Dämonen

In **War of the Ring** kommandieren Sie nur relativ kleine Trupps mit maximal 30 Einheiten. Beide Parteien beschäftigen 14 Untertanen aus den Buchvorlagen. So tummeln sich auf der Seite der Gefährten etwa Zwergenkrieger, Elfen-Bogenschützen und Hobbitspäher. Die Widersacher ziehen mit Orks, Trollen und Spinnen umher und beschwören sogar einen brennenden Balrog-Dämonen. Diese Bestie lässt sich nur durch Magie oder eine größere Armee besiegen.

Um die abwechslungsreichen Einsätze zusätzlich spannend zu machen, gibt's auf vielen Karten riesige Gebäude zu entdecken. So finden Sie etwa in einem Einsatz der Gefährten einen Turm voll böser Orks und Spinnen, die das begehbare Bauwerk verteidigen. Die Krabbeltiere benutzen gespannte Netze als Brücken – andere Einheiten sind dafür jedoch zu schwer. Höhenunterschiede spielen in solchen Schlachten eine große Rolle, denn Bogenschützen richten von den Zin-

nen aus verheerenden Schaden an. **War of the Ring** soll pünktlich zum Kinostart von **Die Rückkehr des Königs** im Dezember erscheinen. **PH**



Ein **Balrog** erledigt locker eine kleine Armee.

War of the Ring

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Liquid Entertainment
Termin: Dezember 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Patrick Hartmann: »War of the Ring erinnert grafisch an WarCraft 3 und fühlt sich beim Spielen genauso auch an. Momente wie die Balrog-Beschwörung sorgen für dichte Atmosphäre. Allerdings fehlt den Mittelirde-Schlachten noch die epische Wucht der Buchvorlagen.«