

Das Auenland brennt, und Sauron erobert der Reihe nach alle wichtigen Regionen Mittelerde. Endlich dürfen Sie auch mal für das Böse kämpfen.

Der Herr der Ringe: Conquest

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5329
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5328

Legolas? Tot! Aragorn? Tot! Gandalf? Tot! Klingt wie die Phantasie eines **Herr der Ringe**-Hassers, könnte aber im Herbst Realität auf Ihrem Monitor werden – wenn Sie sich geschickt anstellen. Im Action-Spiel **Der Herr der Ringe: Conquest** von Pandemic können Sie erstmals auf der finsternen Seite von Tolkiens Universum Ihr Unwesen treiben. In **Battlefield**-Manier wählen Sie eine Klasse und beginnen an einem von Ihrer Armee gehaltenen Punkt auf dem Schlachtfeld. Anschließend erobern Sie strategische Punkte, an denen Sie nach Ihrem Tod direkt wieder einsteigen können. Um es kurz zu machen: **Conquest** ist ein wenig wie **Star Wars Battlefront**. Nur ohne Lichtschwerter, AT-AT-Läufer und Luke Skywalker, dafür mit Äxten, Oliphanten und Aragorn.

Schicksal

Die erste Kampagne in **Der Herr der Ringe: Conquest** betet erneut

die Geschichte des Ringträgers herunter, wobei der Ausgang der bekannten Schlachten in den Minen von Moria, an Helms Klamm und um Minas Tirith diesmal in Ihren Händen liegt. Zusätzlich zu allerlei prominenten Gefechten hat Pandemic noch weitere Auseinandersetzungen integriert, die in den **Der Herr der Ringe**-Filmen überhaupt nicht vorkommen. Hübsche Zwischensequenzen erzählen die Handlung. Dabei werden Filmausschnitte und Szenen in Spielgrafik gemixt.

Die größte Neuerung im Vergleich zu anderen Action-Spielen mit Tolkien-Lizenz bietet die zweite der beiden Kampagnen: Kurz bevor es Frodo gelingt, den einen Ring zu vernichten, kommen Sie ins Spiel und können ihn aufhalten. Nachdem Sauron sein mächtiges Schmuckstück zurück hat, beginnt ein Feldzug gegen die rebellischen Völker Mittelerdes. Hier erleben Sie ein alternatives Ende zum dritten Film, die Entwick-

ler versprechen darüber hinaus tolle Schauplätze wie Osgiliath, die Felder von Pellenor und auch den Angriff auf Minas Morgul. Im Verlauf der Geschichte sollen viele bekannte Helden der guten Seite Ihrer Klinge zum Opfer fallen.

Klassenwahl

Wie schon in **Star Wars Battlefront** haben Sie vor jedem Neueinstieg die Wahl, mit welchem Recken Sie das Schlachtfeld unsicher machen möchten. **Conquest** bietet vier Klassen, die sich alle sehr unterschiedlich spielen sollen: Der Krieger setzt auf Äxte, Schwerter und seine brachialen Spezialattacken, in denen er beispielsweise seine Waffe in Brand setzt. Vorher muss er mit einer Reihe erfolgreicher Angriffe genügend Energie sammeln. Der Späher hingegen agiert aus dem Hinterhalt. Er kann sich tarnen und fällt so seinen Feinden in den Rücken oder zündet Bomben, um Gebäude und ganze Gegnergrup-

pen anzugreifen. Etwas außerhalb des Kampfgetümmels halten sich der Bogenschütze und der Zauberer auf. Der Schütze beherrscht auch Nahkampfangriffe, verlässt sich aber vorwiegend auf spezielle Pfeilangriffe wie etwa den Mehrfachschuss. Der Zauberer beschwört Flammenwände und Blitzstrahlen, kann aber auch verwundete Truppen heilen. Ihren Charakter steuern Sie wie in einem Third-Person-Shooter, also aus der Schulterperspektive.

Heldenqual

Nachdem Sie sich für ein Alter Ego entschieden haben, widmen Sie sich ersten Aufträgen wie: »Bringen Sie den Oliphanten zu Fall« oder »Zerstören Sie fünf Katapulte«. Das soll nicht nach Schema F ablaufen, sondern Sie haben die Möglichkeit, Ihre Ziele auf mehreren Wegen zu erreichen. Sie können die gepanzerten Dickhäuter selbstmörderisch frontal angreifen, aus sicherer



Hoch zu **Ross** können Sie im Galopp Feinde niederreiten oder mit dem Schwert bearbeiten. Auf Seiten Mordors stehen Ihnen unter anderem Warge für solche Manöver zur Verfügung.



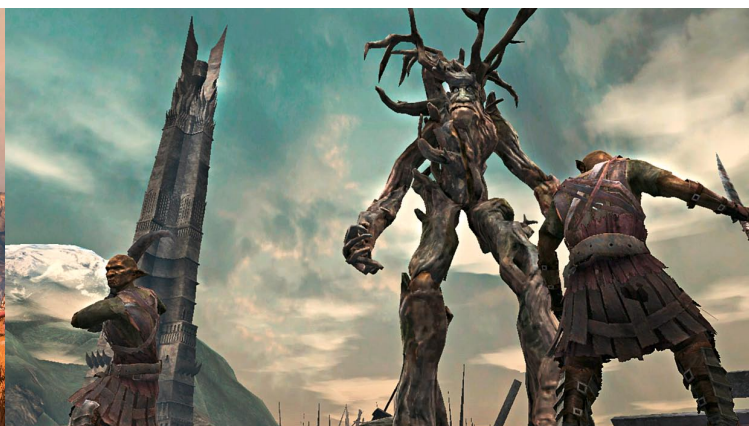
Die **Flugtiere der Ringgeister** stehen als Verstärkung bereit und werden bei Bedarf gerufen.



Dieser Krieger führt eine mächtige **Kombo-Attacke** aus und überrascht so den verdutzten Ork.



Selbst solch stark gepanzerte und schwer bewaffnete **Trolle** werden Ihnen später als Reittiere dienen.



Auch riesige **Ents** dürfen Sie reiten und mit ihnen Gegner und Felsen umherwerfen.

Distanz die Aufbauten in Brand schießen, oder sie mit einem gezielten Schuss zwischen die Augen erledigen. In der Hälfte der Kampagne, die Sie auf der guten Seite bestreiten, stehen Ihnen außerdem viele bekannte Streiter wie der schwertschwingende Aragorn, der treffsichere Legolas oder der Zwerg Gimli zur Verfügung. Zuvor müssen Sie jedoch kleinere Aufgaben mit normalen Einheiten, die keinen Heldenstatus besitzen, erfüllt haben. Auf Seiten von Mordor funktioniert das genauso, nur dass Sie hier finstere Gesellen wie Sauron persönlich oder auch einen Balrog in die Schlacht führen. Um aber etwa den heißblütigen Dämon spielen zu dürfen, müssen Sie zuvor in den weitläufigen Minen von Moria als einfacher Soldat die Wiedererweckung des brennenden Untiers in die Wege leiten.

Trollmahl

Die Schlachtfelder sind verdammt groß, und Zwerge haben ganz schön kurze Beine. Damit Sie nicht mühselig von einem strategischen Punkt zum anderen rennen müssen, verspricht der Entwickler Pandemic allerlei Reit-

getier: Die einfachen Fortbewegungsmittel sind Pferde und Warge, wobei Sie auch vom Rücken der Tiere kämpfen können. Im Verlauf der Geschichte dürfen Sie sich auch auf dickere Brocken schwingen und Oliphanten, Trolle und Ents reiten. Während die kleineren Tiere auf dem Schlachtfeld die strategische Bedeutung von Motorrädern oder Jeeps haben, spielen die Großen in der Liga von Panzern – ein Oliphant ist von vorne nahezu unbesiegbar, schwächelt dafür aber bei Angriffen von hinten. Fliegende Monster, wie die Flugdrachen der Ringgeister und Gandalfs Freunde, die Riesenadler, sollen Ihnen nicht direkt zur Verfügung stehen, sondern nur auf ein bestimmtes Ziel gehetzt werden können – ein bisschen wie ein Artillerieschlag in **Battlefield 2** etwa. Die Größenverhältnisse in **Conquest** sind beeindruckend – ein Ent hat im Spiel tatsächlich die Größe mehrerer hoher Bäume und überragt sogar Gebäude. Neben den Reittieren sollen Ihnen später im Spiel auch mächtige Belagerungswaffen zur Verfügung stehen: Katapulte, stationäre Armbrüste, Speerschleudern und Belagerungstürme.

Mehrspieler-Areal

Conquest bietet diverse Mehrspielermodi, die sowohl im Internet, als auch im lokalen Netzwerk funktionieren sollen: Entweder Sie erleben die komplette Einzelspieler-Kampagne zusammen mit bis zu drei Mitspielern kooperativ, oder Sie tragen Schlachten gegen bis zu 16 Teilnehmer aus. In den Multiplayer-Gefechten stehen Ihnen diverse Spielarten zur Verfügung, die neben Standards wie Flaggeneroberungen oder Deathmatches auch Neues zu bieten haben: Im Ringträger-Spiel

schlüpft ein Spieler in die Rolle von Frodo, der den einen Ring bei sich trägt. Er versucht nun, so lange wie möglich zu überleben. Wird er erwischt, schlüpft sein Fänger in die Hobbit-Rolle. Sieger ist derjenige, der am längsten als Frodo überlebt. Wie auch im Solospiel stehen Ihnen im Onlinepart Heldenklassen zur Verfügung, die Sie zuvor durch Erfahrungspunkte freischalten müssen – ob Ihre Erfolge dauerhaft gespeichert werden und welche Belohnungen es geben soll, wollten die Entwickler noch nicht verraten. **PD**

Der Herr der Ringe: Conquest

► **Angeschaut** ► Genre **Action** ► Termin **Herbst 2008**
► Hersteller **Pandemic / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

Philipp Dubberke: Es ist ja prinzipiell nicht verwerflich, dass Conquest so stark an Star Wars Battlefront erinnert. Doch beim Star Wars-Spiel fehlte mir die fesselnde Verbindung von Handlung und Spielgeschehen – Conquest hat jetzt die große Chance, das besser zu machen. Neben gelungenem Missionsdesign könnten hier besonders hochwertige Zwischensequenzen dabei helfen, dass die Missionen nicht stumpf aneinandergeklatscht wirken. Der Multiplayermodus klingt vielversprechend, wobei ich hoffe, dass dabei meine spielerischen Fortschritte und Erfolge langfristig gespeichert werden.



philipp@gamstar.de