



Wie nennt man ein Spiel, das von einem Spiel klaut, das von einem Spiel klaut? Vielleicht Clownerie. Viel zu lachen gibt's in dieser Lizenz-Verwurstung aber trotzdem nicht.

Der Herr der Ringe Die Eroberung



Wie bei allen Spielen von Electronic Arts mittlerweile üblich, müssen Sie Die Eroberung beim ersten Spielstart über das Internet freischalten. Danach ist die DVD zum Spielen nicht mehr notwendig. Das Programm registriert sich bei aktiver Internet-Verbindung selbst, ohne Sie darauf hinzuweisen. Nach Angaben des Herstellers dürfen Sie das Programm fünfmal freischalten, danach müssen Sie sich an den Support wenden.

Video-Special

☐ gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5683



- ► 2 Fraktionen
- ► 2 Kampagnen
- ► 4 Multiplayer-Modi
- ► 4 Klassen
- ► 13 Karten
- ► 15 Multiplayer-Helden

Sauron ist körperbehindert. Er hat nämlich keinen. Nur ein Auge, und das brennt auch noch wie verrückt. Wenn Sie dem armen Kerl unter die nicht vorhandenen Arme greifen wollen, dann

kaufen Sie Der Herr der Ringe: Die Eroberung von Electronic Arts, denn dort können Sie dem Oberbösewicht zum Sieg über ganz Mittelerde verhelfen – und zu einem neuen Körper. Falls Sie hingegen statt Saurons Auferstehung ein hoch-

wertiges Multiplayer-Spiel suchen, dann lassen Sie **Die Eroberung** lieber stehen.

Vor Ort

In **Die Eroberung** spielen Sie die größten Schlachten aus den **Herr der Ringe**-Filmen nach, und zwar als wackerer Fußsoldat. Das Kon-



Nahkämpfer klettern einfach per Tastendruck auf **Höhlentrolle** oder Ents und machen sie im Handumdrehen fertig.

zept kennen Sie schon aus Star Wars: Battlefront. Tatsächlich wurde Die Eroberung von den **Battlefront**-Machern Pandemic entwickelt. Allerdings haben die seit Battlefront 2 offensichtlich keinen Gedanken mehr daran verschwendet, wie man das Spielprinzip aufpennen könnte. Wie in der Battlefield-Reihe müssen Sie in Die Eroberung Flaggenpunkte einnehmen, indem Sie lange genug in deren Einflussbereich herumlungern. Die 13 Schlachtfelder des Spiels sind Schauplätzen der Filme nachempfunden: So kämpfen Sie zum Beispiel in Helms Klamm, auf der Wetterspitze oder in Osgiliath. Gemessen an ihren Vorbildern sind die Levels iedoch enttäuschend klein. Das Auenland wird da zu einem besseren Fußballfeld, das weitläufige Gelände vor der Stadt Minas Tirith schrumpft zu einem schmalen Korridor. Die Grenzen der Schlachtfelder wirken dabei ausgesprochen künstlich. Statt von einem Heer wilder Uruk-Hai wird Helms Klamm nur von ein paar Reihen dürftig animierter Schaufensterpuppen abgeriegelt, hinterm Schwarzen Tor endet Mordor schon nach ein paar Metern. Packende Schlachtfeld-Atmosphäre kommt so nicht auf - insbesondere, da in Die Eroberung nur maxi-

mal 16 Spieler gleichzeitig in den Ringkrieg ziehen können.

Nebenstreiter

Bevor es losgeht, wählen Sie eine von vier Klassen: Krieger, Späher, Bogenschütze oder Zauberer (siehe Kasten auf Seite 80), die sich je nach guter oder böser Seite nur äußerlich unterscheiden. Krieger und Späher verfügen als Nahkämpfer über drei verschieden starke Angriffe, verteilt auf die drei Maustasten. Die können Sie zu Kombos aneinanderreihen. In regelmäßigen Abständen dürfen Sie außerdem drei Spezialfähigkeiten auslösen. Dann flammt zum Beispiel das Schwert des

Kriegers auf, und er führt einen Rundumschlag aus. Bogenschütze und Magier setzen ebenfalls drei Fähigkeiten ein, verschießen Giftpfeile oder heilen Kollegen. Die Balance der vier Klassen ist jedoch nicht ausgereift. So erlegt der Bogenschütze seine Gegner zielgenau über große Distanzen; kommt ihm ein Schwertschwinger trotzdem mal zu nahe, schleudert er den einfach mit einem Explosivpfeil zu Boden. Zwar kann der Magier per Blocken-Taste einen Schutzschirm um sich und seine Freunde legen, der feindliche Geschosse abhält, allerdings fällt die Team-Koordination bei Die Eroberung schwer: Es gibt



Keine echte Massenszene: Die **Uruk-Hai** im Hintergrund dienen nur als unbewegliche Levelbegrenzung.



Im Kampf verdient sich der Krieger Energie, die er dann in Feuer-Kombos investiert.

zwar eine Übersicht, wie viele
Spieler in welcher Klasse unterwegs sind, doch Trupp-Bildung oder ein internes Sprach-Tool fehlen. Bis sich da ein helfender Zauberer findet, hat Ihnen der Bogenschütze schon längst den Helm um den Burschen geschehen. Denn sitzt der erste Schlag, gibt es praktisch keine Möglichkeit mehr, die folgenden Hiebe abzuwehren. So hat auch der Bogenschütze seine Frustmomente.

stimmte Punktegrenze, darf der beste Recke der Mannschaft zum Helden mutieren. Neun Kämpfer des Lichts (Aragorn, Frodo und Konsorten) stehen in **Die Eroberung** zur Verfügung, außerdem sechs Schurken wie Saruman.



Den **Schutzschirm** des Magiers kann kein Pfeil und kein Zauber durchdringen.

oder Lurtz. Die haben im Prinzip die gleichen Fähigkeiten wie die übrigen Spielerklassen auch, verursachen aber größeren Schaden und stecken mehr ein. Doch jeder gewöhnliche Späher schaltet im Tarnmodus sogar Superkämpfer wie Gandalf mit nur einem Tastendruck aus. So bekommen auch Helden ihre Portion Frust ab.

Hinterrücks

Je nach Schlachtfeld stehen den Parteien Reittiere und Höhlentrolle beziehungsweise Ents zur Verfügung. Pferde und Warge sollen als schnelle Transportmittel dienen, allerdings sind die Karten so klein, dass niemand das Viehzeug braucht. Außerdem ist es unheimlich knifflig, aus dem Sattel heraus einen Gegner per Schwerthieb zu erwischen. Anders herum fegt uns schon ein gegnerischer Treffer vom Ross (oder Warg) und lässt uns betäubt am Boden liegen. Trolle und Ents lungern an der Basis des Teams herum und

TECHNIK-CHECK

Zugegeben: Der Schütze ist nicht

allmächtig. Hat sich der Krieger

an ihn herangearbeitet und sei-

nen ersten Hieb platziert, ist es

gelocht - frustrierend.

Überkämpfer



► 1024x768 ► niedrige Details

In niedrigen Details verzichten Sie sowohl auf atmosphärische Schatten 1 als auch auf Beleuchtungseffekte 2, zudem sind die Texturen sehr matschig 5.

STANDARD-PC ATHLON 64 X2/3500+ · 1,0 GBYTE · RADEON X1900 XT

► 1680x1050 ► mittlere Details

Große Unterschiede zu maximalen Details suchen Sie vergeblich. Schatten und Beleuchtung sind nahezu identisch, nur die Texturqualität ist etwas schlechter.





► 1920x1200 ► maximale Details

Selbst mit allen Qualitätsreglern auf Anschlag beeindruckt die Grafik kaum, trotz maximaler Einstellungen für Schatten 1, Beleuchtung 2 und Texturen 2.

TECHNIK-TIPPS

- Nach der Installation will sich das Spiel online registrieren, eine Internet-Verbindung ist also zwingende Voraussetzung, um loszulegen.
- ▶ Hohe Shader-Details ziehen die Leistung deutlich in den Keller, vor allem in den effektsprühenden Kämpfen. Auf die Umgebungsdetails haben die Shader-Einstellungen aber kaum Einfluss.
- ► Verfügt Ihre Grafikkarte nur über 256 MByte Video-RAM oder weniger, schalten Sie

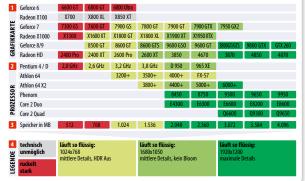
- die Texturen auf die mittlere Einstellung. Sonst gerät der Spielfluss aufgrund häufigen Nachladens ins Stocken.
- ➤ Die Einstellung »entfernte Kamera« sorgt für erheblich mehr Übersicht im Spielgeschehen und kostet zudem kaum Leistung - aktivieren!

Checkliste

- ► 6,4 GByte Speicherplatz
- ▶ 2,6 GHz Prozessor
- ▶ 1,0 GByte RAM
- ► Shader-3.0-Karte
- ► DirectX 9.0c

SO LÄUFT DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 11, Ihren Prozessor 12 und Ihre Speichermenge 13 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 13 finden Sie über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.



Die Klassen



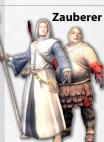
Mit jedem besiegten Gegner sammelt der Krieger Energie, die er in Schwertattacken investieren kann. Ab und zu darf er auch eine Axt werfen.

Späher

Der schwächliche, aber flinke Späher kann sogar mächtige Helden im Alleingang erledigen, wenn er sie im Tarnmodus von hinten attackiert.



Bogenschützen nutzen Giftgeschosse mit Zeitschaden, Explosivspitzen für starke Gegner und Dreifach-Pfeile gegen Gruppen.



Mit Blitzen und Flächenzaubern heizen Zauberer dem Feind ein und unterstützen ihr Team mit Schutzschilden und Heilungen.



Der **Balrog** spielt nur in der Solo-Kampagne mit, sowohl als Gegner als auch als Alter Ego.

lassen sich per Knopfdruck als Alter Ego auswählen. Deren Überlebensdauer auf dem Schlachtfeld ist jedoch gering: Nahkämpfer müssen sich nur hinter sie stellen und die Aktionstaste betätigen, schon klettert die Figur dem Koloss in den Nacken und verursacht dort irren Schaden. Frust!

Unterklasse

Der Singleplayer-Modus behält den Eroberungs-Modus bei, verteilt aber auf den Karten zusätzliche Boss-Gegner oder lässt uns je nach Szenario bestimmte Areale für eine gewisse Dauer verteidigen. Auf Seiten des Guten sollen wir eine von Sarumans Höllenmaschinen in den Schächten von Isengart vernichten. Unsere KI-Mitstreiter machen uns das aber

nahezu unmöglich: Eilen wir als Nahkämpfer voraus, um die Kiste kleinzuhacken, stehen wir schnell alleine da. Zwar lassen besiegte Gegner beizeiten Lebensenergie fallen, doch ohne einen heilenden Magier gehen wir über kurz oder lang noch weit vor dem Ziel zu Boden. Unterstützen wir unseren Trupp hingegen als Heiler, wagt sich kein KI-Nahkämpfer vor. Die einzige Hoffnung: Freunde einladen. Netterweise dürfen Sie die Kampagne kooperativ durchspielen. Im Laufe von acht Levels spielen Sie so die Geschichte des Ringkriegs nach. Danach dürfen Sie die Story umschreiben und Sauron wiederbeleben. Ob der aber über die Schwächen von Die Eroberung ein Auge zudrückt, ist ungewiss -FAB er hat ja nur das eine.

Eine Lizenz, sie zu knechten

Fabian Siegismund: Wenn ein Lizenzspiel Jahre nach den dazugehörigen Filmen in die Läden kommt, dann möchte man denken, dass es sich dabei nicht um hingeschluderten Mumpitz handelt. Aber falsch gedacht: Veraltete Grafik, wackelige Klassenbalance und störrische Bedienung würde ich einer Battlefront- oder Battlefield-Mod nicht



fabian@gamestar.de

übelnehmen, bei einem Vollpreis-Titel hingegen tue ich das sehr wohl. Das Einzige, was hier der Lizenz gerecht wird, ist der Soundtrack. Aber den gibt's auch auf CD. Und die ist billiger.

