



Eowyn hat's vergeigt, nun machen wir den Hexenkönig als Krieger platt.



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

Der Herr der Ringe Die Eroberung

! Heimliche Internet-Aktivierung

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.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5683

! Facts

- 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 hochwertiges 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-

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 aufpeppen könnte. Wie in der **Battlefront**-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 jedoch 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 dürrig 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.

Nebentreiter

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 verschiedenen 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



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



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.



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

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 Bogen-schütze schon längst den Helm gelocht – frustrierend.

Überkämpfer

Zugegeben: Der Schütze ist nicht allmächtig. Hat sich der Krieger an ihn herangearbeitet und seinen ersten Hieb platziert, ist es

um den Burschen geschehen. Denn sitzt der erste Schlag, gibt es praktisch keine Möglichkeit mehr, die folgenden Hiebe abzuwehren. So hat auch der Bogen-schütze seine Frustmomente.

Erreicht ein Team eine bestimmte 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,

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 Tref-fer vom Ross (oder Warg) und lässt uns betäubt am Boden liegen. Trolle und Ents lungern an der Basis des Teams herum und

TECHNIK-CHECK

DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG



OLDIE-PC
ATHLON 64 3200+ • 1,0 GByte • GEFORCE 7600 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

In niedrigen Details verzichten Sie sowohl auf atmosphärische Schatten 1 als auch auf Beleuchtungseffekte 2, zudem sind die Texturen sehr matschig 3.



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/3500+ • 1,0 GByte • RADEON X1900 XT

► 1680x1050 ► mittlere Details

Große Unterschiede zu maximalen Details suchen Sie vergeblich. Schatten 1 und Beleuchtung 2 sind nahezu identisch, nur die Texturqualität ist etwas schlechter 3.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte • GEFORCE 8800 GT

► 1920x1200 ► maximale Details

Selbst mit allen Qualitätsreglern auf Anschlag beeindruckt die Grafik kaum, trotz maximaler Einstellungen für Schatten 1, Beleuchtung 2 und Texturen 3.

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

HW

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

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	GRAFIKKARTE									
	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra						
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT						
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
2	PROZESSOR									
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
	Athlon 64									
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+					
3	SPEICHER									
	Core 2 Duo									
	Core 2 Quad									
		512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096

4	technisch unmöglich rückt stark	läuft so flüssig: 1024x768 mittlere Details, HDR Aus	läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details, kein Bloom	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details
---	------------------------------------	--	--	--

Die Klassen

Krieger

Mit jedem besiegt 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.

Bogenschütze

Bogenschützen nutzen Giftgeschosse mit Zeitschaden, Explosivspitzen für starke Gegner und Dreifachpfeile gegen Gruppen.

Zauberer

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 – er hat ja nur das eine. **FAB**

Eine Lizenz, sie zu knechten

Fabian Siegmund: 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 Battlefield- oder Battlefield-Mod nicht 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.



fabian@gamestar.de

HDR: DIE EROBERUNG

MP-ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Pandemic (Mercenaries 2, GS 11/08: 74 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 15.1.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

Die ständigen Wiederholungen langweilen schnell.

GENRE ACTION

SCENARIO realistisch — fiktiv
FREIHEIT linear — offene Welt
HANDLUNG einfach — komplex
GEWALT keine — brutal
SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial, drei Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern nach jedem Level

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHEND-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Intel	Pentium D 950	Core 2 Duo E4300
XP 2600+ AMD	A64 X2 4000+	A64 X2 6000+
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	2,0 GB RAM
6,4 GByte Festplatte	6,4 GByte Festplatte	6,4 GByte Festplatte

PROFITIEREN VON —
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Aktivierung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (16), Helden-Team-Deathmatch (16), Capture the Flag (16), Koop (4)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE EA Online
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT Wirres Tastengehacke ohne rechte Koordination. Allein der Koop-Modus ist cool.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Herr-der-Ringe-Look + teils schicke Spielfiguren - veraltete Optik - öde Texturen - lahme Effekte	6 / 10
SOUND	+ Musik aus den Filmen + ein Originalsprecher als Erzähler ... - ... der Rest sind Murks-Stimmen	7 / 10
BALANCE	+ Helden nicht übermächtig + mitunter knappe Zeitlimits - Klassen nicht ausbalanciert - viele Frustrationsmomente im Solo-Modus	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Schauplätze aus den Filmen + Helden und Schurken mischen mit - keine echten Massenszenen - sterile Kampagne	7 / 10
BEDIENUNG	+ Spielerklasse am Fahnenpunkt änderbar + stupides Tastengehacke - Nahkämpfer ohne Zielfokus	5 / 10
UMFANG	+ 13 Karten + zwei Solo-Kampagnen + nur vier Klassen - Helden sind nur aufgemotzt Standardkämpfer - kein Sprach-Chat	7 / 10
LEVELDESIGN	+ hoher Wiedererkennungswert der Schlachtfelder + abwechslungsreiche Szenarien - lieblos - linear - klein	6 / 10
KI / TEAMWORK	+ Kooperation nötig ... - aber kaum möglich - keine Squad-Bildung - miese Künstliche Intelligenz	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ stationäre Katapulte + stark unterschiedliche Kämpferklassen - nutzlose Reittiere - Trolle und Ents sind Nahkämpfern unterlegen	6 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ zwei Koop-Kampagnen + wirres Deathmatch - unlogische Capture-the-Flag-Variante - nur 16 Spieler	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

FAZIT Multiplayer-Lizenz-Gurke.

58

SPASS