



Der Zweck

heiligt die Mittelerde



Vorhang auf fürs Schlachten der Massen: In DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELDERDE 2 wird nicht gekleckert, sondern geklotzt.

Sie dachten, dass mit Peter Jacksons Filmtrilogie und der spielerischen Umsetzung in *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde* alles gesagt sei? Tja, so kann man sich irren: Planen Sie lieber schon mal, bei Ihrem Brötchengeber einige Tage Extra-Urlaub einzufordern. Denn mit *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* erwartet Sie ein Strategie-Hammer, der glatt von Oberzwerg Gimli selbst geschmiedet sein könnte.

DIE ERDE BEBT

Kaum flimmert der Eingangstrailer über den Monitor, wissen Sie, was die Stunde geschlagen hat: Dank des

phänomenalen Soundtracks, den Howard Shore beisteuert, und der genialen Kamerafahrt durch verschiedene Regionen von Tolkiens Fantasyreich, sind Sie sofort daheim in Mittelerde. Doch die filmische Qualität des Intros ist gleichzeitig ein Wermutstropfen, denn die Szenen sind unscharf, kantige Figuren wackeln von A nach B. Unschön – genau wie schon im Vorgänger.

LEHNSTUNDE

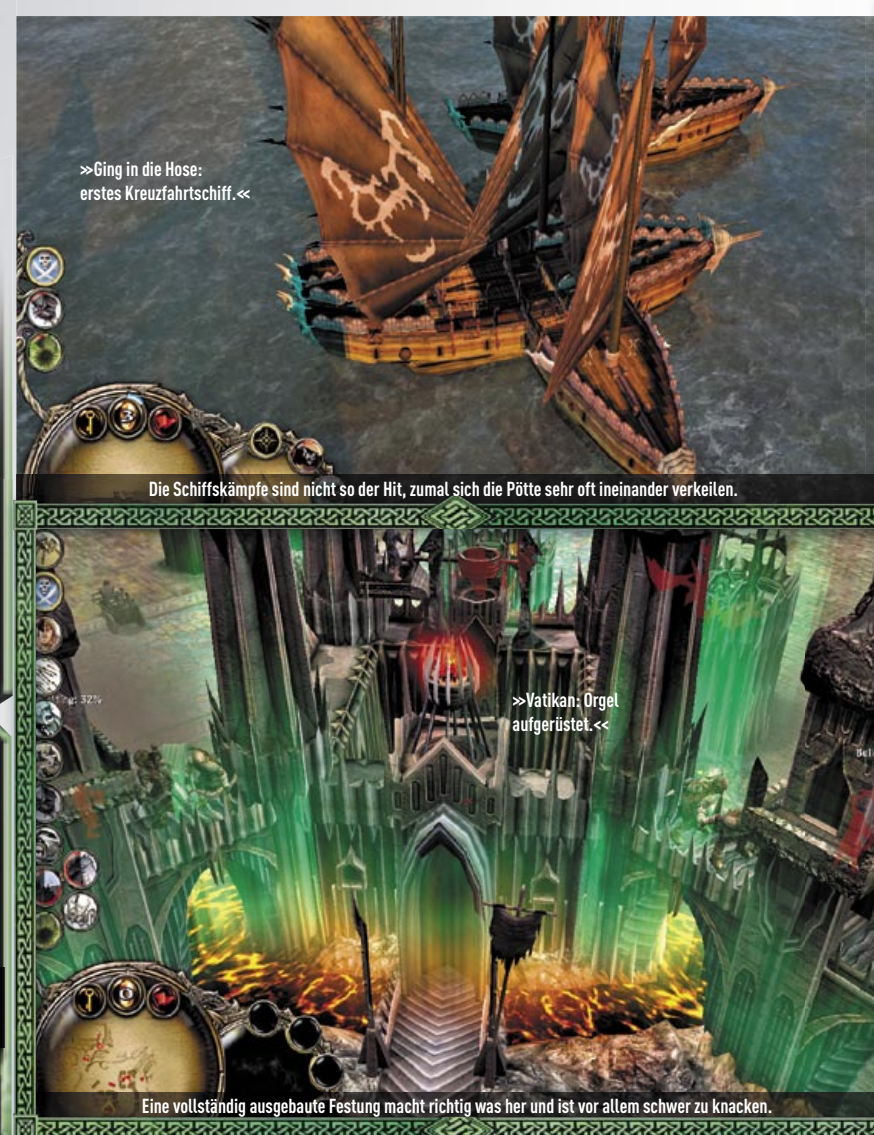
Etwas bange klicken Sie deshalb sicherlich im genial animierten Hauptmenü, bei dem die mächtigen Argonath-Statuen in hochauflösender Spielgrafik daherkommen, auf die Schaltfläche „Tutorials“. Doch statt langweilige Lernvideos wie im Vorgänger über sich ergehen lassen zu müssen, dürfen Sie sofort losspielen. Gut! Die beiden Einführungs-

missionen bauen erzählerisch aufeinander auf, man erklärt Ihnen alles Schritt für Schritt. Das ist dank der vielen Neuerungen im Spiel auch durchaus sinnvoll.

BAUEN WIE ICH WILL

Jawoll – die festen Bauplätze aus *Die Schlacht um Mittelerde* sind zum überwiegenden Teil Geschichte. Jetzt platzieren Sie Ihre Gebäude weitestgehend frei in der Pampa, wie Sie es von anderen Strategiespielen gewohnt sind. Den Anfang macht dabei die Festung, Ihr Hauptgebäude, in dem Sie Arbeiter ausbilden. Alle übrigen Wirtschafts- und Militärgebäude errichten Sie ebenfalls wo Sie wollen. Damit Sie zu Beginn eines Levels nicht nackt und schutzlos dastehen, sind gleich ein paar Grundverteidigungseinrichtungen in der Festung enthalten. Diese lässt sich

maximal sechsfach aufwerten. Dabei haben Sie Zugriff auf diverse Anbauten, wie etwa Katapulte, Adlerhorste, Lavagräben oder Troll-Werfer. Diese nützlichen Fiesheiten ziehen Sie an fest definierten Bauplätzen hoch. Ja, ein paar davon gibt es eben doch noch! So lassen Sie nach und nach ein mächtiges Bollwerk entstehen, an dem sich der Gegner die Zähne ausbeißen soll. Doch erst mal muss er an Ihrer Maueranlage vorbei, die Sie um Ihr kleines Reich ziehen. Wie das geht? Denkbar einfach: An den Bauplätzen Ihrer Festung errichten Sie einen so genannten Mauer-Knotenpunkt, im freien Gelände übernimmt diesen Job ein Arbeiter. Sobald ein solcher Knotenpunkt steht, können Sie von dort aus ganz simpel mit der Maus eine gerade Mauer ziehen. Am Endpunkt setzt das Programm dann erneut einen



Mein Schaaaaaatz!

Electronic Arts weiß, wie man Fans lockt – *Die Schlacht um Mittelerde 2* gibt es nämlich auch als prall gefüllte Sonderedition.

Wir haben erst einen tiefen Blick ins Glas und dann ins *Mittelerde*-Kästchen geworfen und Folgendes rausgefischt:

- Eine exklusive DVD, natürlich HDTV-ready, die Zwischensequenzen und Trailer zum Spiel enthält. Plus fettes Making-of-Paket und Artwork-Sammlung.
- Ein beidseitig bedrucktes Farbposter, auf dem je eine Mittelerde-Karte für die gute und böse Seite abgebildet ist.

Jede Karte beschreibt die Kampagnenschauplätze.

- Eine Rabatt-Karte, die Sie beim Kauf einer neuen Nvidia-Grafikkarte einlösen können.
- Erweiterter Spielinhalt, sprich: Die mächtige Drachen-Einheit gibt's für den Käufer der Normalversion schlicht und einfach nicht. Somit sieht man bei Mehrspieler-Gefechten sofort, wer sich die Collector's Edition geleistet hat. Darüber hinaus spendierte das Team noch fünf zusätzliche Spielkarten (unter anderem Watterspitze und Argonath). Abschließend heben sich die Spielerhelden aus der Sonderedition bei Online-Spielen grafisch ab. Kurz vor Redaktionsschluss schnitt die Meldung herein, dass diese Sonderedition auch in Deutschland erhältlich sein wird, für den Preis von rund 50 Euro (genauer Termin noch offen).



Knotenpunkt. Wenn sich eine ungeeignete Geländestelle im geplanten Mauerabschnitt befindet, erkennen Sie dies an einer roten Schraffierung. Die Mauerabschnitte bestehen aus vielen kleinen Segmenten, jedes davon lässt sich wiederum modifizieren. So bauen Sie zum Beispiel kinderleicht ein Tor ein oder klotzen mit zusätzlichen Katapulten oder Axtwerfertürmen. Ist das vollbracht, gebieten Sie über eine riesige Burganlage. Fett! Bevor Sie fragen – nee, begehbar sind die Mauern nicht. Bogenschützen oder Fußsoldaten haben wohl keinen Bock auf unplanmäßige Kletterpartien. Nur auf vorgefertigten Wehrgängen in bestimmten Levels – wie beispielsweise der Zwergenfestung Erebor oder der finsternen Mordorfestung Dol Guldur – bemannen Ihre Faulpelze die Zinnen.

ACH JA – DIE GESCHICHTE!

Die Story der Kampagnen passt recht gut zu Tolkiens Erzählung des Ringkrieges, der

im dritten Zeitalter von Mittelerde tobt. Obwohl einige Szenarien beinhalten JRR-Fans vielleicht komisch vorkommen. Etwa, dass Aragorn mitsamt der Armee der Toten plötzlich in Bruchtal erscheint. Aufhänger ist die Versammlung der freien Völker in Bruchtal, der Elbenfestung, in der Fürst Elrond haust. Während die Ringgemeinschaft um Hobbit Frodo ihre Reise ins südlich gelegene Mordor beginnt, wappnen sich Elben und Zwerge zum Kampf gegen Saurons Fieslinge im Norden von Mittelerde. Als Spieler wählen Sie selbst aus, ob Sie zuerst den Guten (Zwerge und Elben) beistehen wollen oder doch lieber als Knecht Saurons die Sau rauslassen. Beide Seiten kämpfen sich durch je acht Missionen. Im Gegensatz zum Vorgänger sind beide Kampagnen linear aufgebaut. Die animierte Weltkarte aus *Die Schlacht um Mittelerde* ist in diesem Spielmodus nicht mehr zu sehen, sodass Sie auch nicht mehr festlegen können, welche Region Sie als

nächstes spielen wollen. Dafür gibt es jetzt aber auch keine langweiligen 08/15-Missionen mehr. Alle sechzehn Levels sind mit Skript-Ereignissen versehen. Neben dem Hauptziel gilt es auch, teilweise versteckte Bonusaufgaben zu meistern. Ein Beispiel: In der sechsten Mission der Guten (Celduin) sollen Sie Ihr kleines Starthäufchen Zwergenkrieger zu einem Stützpunkt in der Stadt führen. Als die Gruppe eine vom Feind belagerte Taverne erreicht

und diese befreit, erhalten Sie das Bonusziel, alle besetzten Gebäude vom üblen Goblin-Gesocks zu säubern. Machen Sie doch gern, schließlich dient jedes befreite Häuschen als Truppenrekrutierungs-Station und verschafft Ihnen einen strategischen Vorteil. Darüber hinaus enthalten viele Missionen auch nette klei-

ne Überraschungen. So haben wir nicht schlecht gestaunt, als wir mit unseren Zwerglein auf der Karte Dol Guldur eine Furt überquerten und unsere Mannschaft dann unter ohrenbetäubendem Getöse durch die Lüfte segelte. Ein hinterhältiger Programmierer hatte doch glatt vorgesehen, einen Wächter aufpoppen zu lassen, sobald der ahnungs-



PC ACTION-Testlogbuch

FREITAG, 27.01.2006 | 21:00 Uhr

Erst mal ließ sich die Testversion nicht aktivieren, weil wir nicht alle Daten bekommen hatten. Doch nach einigen Telefonaten beim Hersteller war diese Hürde überwunden und es konnte endlich losgehen. – Jaaa, Howard Shores fetter Soundtrack pustet mich beim Intro sofort weg. Das Dingens dreht selbst Altmeister John Williams (*Star Wars*) eine lange Nase.

FREITAG, 27.01.2006 | 0:00 Uhr

Inzwischen habe ich das Tutorial und die ersten drei Missionen der guten Seite absolviert. EA kann von Glück sagen, eine sagenhafte Lizenz zu besitzen, denn das *Mittelerde*-Feeling, das man von der Filmvorlage her kennt, kommt wieder voll rüber. Vom Spieldesign her machen die stark geskripteten Aufträge bislang ordentlich

Spaß, allerdings vermisse ich noch wirkliche Glanzpunkte, aber es liegen ja noch etliche Missionen vor mir. Jetzt penne ich erstmal eine Runde ...

SAMSTAG, 28.03.2005 | 8:30 Uhr

Habe vor einer Stunde (also in aller Herrgottsfrühe) wieder das Zocken aufgenommen. Das hat sich sogar gelohnt, denn die Zwergenmission, die ich gerade hinter mich gebracht habe, war schon fett – einen waschechten Riesendrachen zu vermöbeln, hat mir eine richtige Morgen ... laune verpasst.

SAMSTAG, 28.03.2005 | 22:15 Uhr

Haha, in der letzten Schlacht der guten Kampagne habe ich Saurons Schergen mal gezeigt, wie Zwerge und Elben miteinander

Leck mich fett! Als ich nach den kurzen Kampagnen schon schimpfen wollte, fesselte mich der bärenstarke Ringkrieg-Modus.

STEFAN WEISS



mit dem finsternen Gesocks Mittel erdes aufräumen. Mithilfe neuer Spezialkräfte wie Erdbeben und Pfeilhagel war das ein Kinderspiel.

SONNTAG, 29.03.2005 | 15:15 Uhr

Ääh, schon vorbei? Nach gerade mal gut 13 Stunden reiner Spielzeit sind die beiden Kampagnen beendet. „Kurz, aber gut“, schießt es mir durch den Kopf. Den Spruch kenne ich irgendwie von meiner besseren Hälfte ...

MONTAG, 20.03.2005 | 17:05 Uhr

„Bitte nur noch diesen einen Zug fertig machen!“, flehe ich meinen Chefredakteur an, doch der zeigt kein Erbarmen. Keine Frage, der Ringkrieg-Modus des Spiels ist das wahre Glanzstück für Einzelspieler. Warum, das erfahren Sie im Testbericht.

DAS ROCKT DICH WEG!



»Die Krankenkasse weiterte sich, die Brücke zu zahlen.«

Wenn wir mit Saurons Lavasturm fast den ganzen Bildschirm verwüsten, fühlen wir uns wie Götter!

DAS KOTZT DICH AN!



»Spielen Tetris: Schatten.«

Wieso die Schatten so grauenhaft pixelig aussehen, will nicht in unsere Redakteursbirnen.

lose Spieler diese Stelle passieren sollte. Genau, bei dem Vieh handelt es sich um das Tentakelmonster, das in der Film- und Buchvorlage den Eingang zur Zwergenmine Moria bewacht.

ZWISCHENBILANZ

Zeitsprung. Dreizehn Spielstunden später ist der Norden Mittel erdes unterjocht beziehungsweise befreit. Auf Deutsch: Normal begabte Strategie-Zocker haben beide Kampagnen auf mittlerem Schwierigkeitsgrad komplett durchgespielt. Da waren wir

doch vom Vorgänger ein üppigeres Menü gewohnt. Trotzdem, die Unterhaltung war zu fast jeder Zeit erste Klasse. Zugegeben, der Atmosphärebonus, den *Schlacht um Mittel erde 2* dank der Lizenz in Sachen Musik, Soundeffekte und Sprache verbucht, steigert den Spaßfaktor enorm. In der getesteten englischen Version macht sich Schauspieler Hugo Weaving (bekannt als Mr. Smith aus *Matrix* und Elrond in der *Mittelerde*-Trilogie) als Erzähler sehr gut. Ja, auch wir Deutschen sollen bekannte Stimmen auf die Ohren be-

kommen. Welche das sind? Electronic Arts schwieg bis Redaktionsschluß wie ein Grab.

ZEIT FÜR ETWAS NEUES

So, die Kampagnen waren klasse. Wäre das alles gewesen, hätte es für eine 90er-Wertung aber nicht gereicht. Alles einen Tick zu einfach, einen Tick zu vorhersehbar, einen Tick zu standardisiert. Entwarnung: Nach den Kampagnen geht das Spiel eigentlich erst so richtig los. Hinter dem Namen Ringkrieg-Modus versteckt sich das eigentliche Glanzstück des Titels. Sobald Sie auf

die entsprechende Schaltfläche klicken, erstrahlt im Menü sogar die gute alte Weltkarte von Mittel erde. Aufgeteilt in 38 Regionen erwartet Sie ein strategisch anspruchsvolles Spielchen, das sich am ehesten mit dem Brettspielklassiker *Risiko* (gibt es übrigens auch als Mittel erde-Adaption) vergleichen lässt. Als Solospieler streiten Sie mit bis zu fünf KI-gesteuerten Teilnehmern um die Herrschaft. Wer es lieber gesellig mag: Der Ringkrieg-Modus lässt sich auch als Mehrspieler-Partie zu sechst daddeln. Bevor es losgeht, legen Sie die

Noch Mehr-Spieler, noch mehr Helden ...

Unsere Testversion traf erst knapp vor Redaktionsschluss ein. Wir wollen nicht lügen. Deshalb gibt's die Mehrspieler-Wertung in Kürze online und im nächsten Heft.

LÄNDERKAMPF



»50 Kilo später warf das Arschgeweih Falten.«

In der frei dreh- und zoombaren Weltkarte von *Mittelerde* planen Sie rundenweise Ihren nächsten Spielzug im Ringkrieg-Modus.

SACKGESICHTER



»Schaff einer mal die Tauben weg.«

Bei der Heldengenerierung können Sie sogar die Klamottenfarben ganz nach Ihren Vorlieben auswählen. Im Spiel tragen dann alle Einheiten die eingestellte Farbentracht.

TURNIERSPIELE

Wie im Vorgänger bietet auch *Die Schlacht um Mittel erde 2* ein Leitersystem (Ladder) für Eins-gegen-eins- und Zwei-gegen-zwei-Spielepartien. Dabei dürfen Sie jedoch keine selbst erstellten Helden benutzen.

FÜR ALLES OFFEN

Im offenen Spiel tummeln sich bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet. Dort kommen auch eigens gebastelte Helden zum Einsatz. Satte 46 Spielkarten enthielt die uns vorliegende Testversion, darunter finden Sie auch die aus dem ersten Teil bekannten Höhepunkte wie die Schlacht um Helms Klamm oder Minas Tirith. Generell sind jetzt alle Spielkarten abwechslungsreicher gestaltet. Zwar erkennt man die aus dem Vorgänger bekannten Karten – wie beispielsweise Cair Andros – sofort, aber aufgrund des neuartigen, freien Festungsbaus spielen Sie sich komplett anders. Schön, dass sich für jeden Spielmodus quasi Hausregeln erstellen lassen. Als Spielleiter entscheiden Sie über Startkapital an Rohstoffen, Art und Anzahl der Helden, Spielerhandicaps die maximale Kommandopunktzahl. Wer einen entsprechend hochgezüchteten Rechenknecht besitzt, kommt in den Genuss von Massenschlachten. Neu ist, dass Teamspieler nun endlich Rohstoffe untereinander tauschen können. Da soll noch mal einer sagen, Entwickler hören nicht auf die Stimmen ihrer Fangemeinde! Ja, Electronic Arts erhörte gar die Forderung nach stabileren Verbindungen während des Internet-Spiels. Den Netzwerkcode von *Schlacht um Mittel erde 2* überarbeitete man komplett. Er soll nun auch Firewall- und Router-Benutzer zufrieden stellen. Ob das stimmt, können wir erst nachweisen, wenn das Spiel fertig vorliegt.

SEI EIN HELD

Sie sind auf diesen Seiten schon mehrfach mehrfach über den Begriff „Eigene Helden“ gestolpert? Richtig, für jede der spielbaren Fraktionen (Menschen, Zwerge, Elben, Isengart, Mordor und Goblins) wählen Sie sich vor jeder Mehrspieler-, Skirmish- oder Ringkrieg-Partie einen Helden aus, den Sie dann im laufenden Spiel in Ihrer Festung gegen Rohstoffe eintauschen.

EIN HAUCH VON ROLLENSPIEL

Wenn Sie keinen Bock auf die acht vorgefertigten Heldenfiguren haben, basteln Sie sich einen eigenen. Dabei wählen Sie im Heldenmenü aus sechs Klassen (Held des Westens, Elb, Zauberer, Zwerg, Diener Saurons, korrupter Mensch) aus. In jeder Klasse gibt es noch mal maximal drei verschiedene Typen. Als Diener Saurons haben Sie beispielsweise die Wahl zwischen einem Troll, Ork oder Uruk. Jede Figur besitzt fünf Attribute (Rüstung, Kraft, Gesundheit, Heilungsrate, Sicht). Je nach Charakterwahl können Sie 25 oder 30 Attributpunkte nach Belieben verteilen. Wem das zu mühsam ist, der lässt diese Aufgabe automatisch vom Programm erledigen. Im nächsten Schritt wählen Sie fünf aus jeweils 13 möglichen Spezialkräften pro Klasse aus, die Ihre Figur beherrschen soll. Welche Fähigkeiten beim Erreichen der Charakterlevels drei, sieben und zehn gesteigert werden sollen, bestimmen ganz allein Sie, und zwar bei der Heldenerschaffung. Für das Spiel ergeben sich auf diese Weise ziemlich viele strategische Möglichkeiten. Es liegt an Ihnen, ob Sie einen Magier ins Rennen schicken, der den Gegner mit Schadenssprüchen wie Feuerball oder Blitzzauber eindeckt, oder doch lieber einen elbischen Fernkämpfer, der die Fähigkeit besitzt, Pfeile regnen zu lassen und einen Wirbelsturm zu beschwören.

gewünschten Spielregeln fest. Dabei bestimmen Sie zuerst die Siegbedingung. Bei der Standardeinstellung geht es darum, die Hauptstädte der Gegner einzunehmen. Frei wählbar: die Startregion und damit der Sitz der Hauptstadt. Darüber hinaus gibt es Siegvarianten, bei denen Sie zum Beispiel 20 Territorien oder vom Spiel vordefinierte Festungen (Dol Guldur, Erebor, Isengard, Minas Tirith, Minas Morgul, Helms Klamm und Bruchtal) erobern sollen. Auf einer zweiten Schaltfläche bestimmen Sie etwa, dass jeder

Spieler nur begrenzt Zeit für seine Strategiephase hat. Richtig kombiniert! Vom Grundsatz her ist der Ringkrieg-Modus rundenbasiert.

DAS IST NUR SO EINE PHASE

Los geht's! Ausgehend von Ihrem Startgebiet ziehen Sie Ihre Armeen in ein angrenzendes Gebiet. In jedem Landstrich existieren feste Bauplätze, auf denen Sie pro Runde ein Gebäude in Auftrag geben können. Wirtschaftsgebäude etwa erhöhen Ihre Kommandopunkte, die das Einheitenlimit bestimmen. In Kasernen

heben Sie neue Armeen aus, in der Zitadelle rekrutieren Sie Helden. Sobald Sie alle verfügbaren Aktionen durchgeführt haben, ist der Computer an der Reihe. Das Programm führt währenddessen automatisch Ihre Befehle aus. Treffen sich zwei verfeindete Parteien auf einer Karte, kommt es nicht gerade zum Picknick ... Wahlweise in Echtzeit oder per Automatik-Funktion geht die Luzie ab. In einem Infofenster präsentiert das Spiel beide Armeen – vergleichbar etwa mit *Rome: Total War*. So können Sie die Truppenstärke in etwa

abschätzen. Wenn Sie von Ihrer Stärke überzeugt oder einfach nur zu faul zum Spielen sind, nutzen Sie die Schlachtberechnung. Wer verliert, zieht am Ende seine Armee aufs Ausgangsfeld zurück. In Echtzeit dagegen haben Sie immer einen fetten Trumpf im Ärmel: Ihr spielerisches Können. Und damit ja keinerlei Frustmomente aufkommen, lässt sich jederzeit speichern. Damit sind auch lange Mehrspielerpartien im Ringkrieg-Modus absolut zu bewältigen. Sie sind der Meinung, das ist spitze? Finden wir auch!



»Gestatten: Achsel-Schulz.«

Eine der neuen Einheiten ist der mächtige Bergtroll.



»Hat aus Verschen eine Granate gelegt: Huhn.«

Spezialfiguren wie dieser Adler verabschieden sich mit einem großen Knall.



»Mexiko: Die letzten Käfer rollen vom Band.«

Spinnenreiter der Goblins legen sich gerade mit den Zwergenkriegern an.



»Hat sich im Wald verlaufen: olympischer Fackelträger.«

Feuerbrände zerstören Bäume und breiten sich aus. Arbeiter können jedoch als Feuerlöcher dienen.

Vergleich



Die Schlacht um Mittel erde 2

- PRO + CONTRA
- + Tolle Atmosphäre
 - + Fetter Ringkrieg-Modus
 - Hässliche Schatten
 - Polygonarme Figuren

90%
EINZELSPIELER



Die Schlacht um Mittel erde

- PRO + CONTRA
- + Geniale Filmmusik
 - + Sehr viele Spielkarten
 - Sehr ähnliche Missionen
 - Polygonarme Figuren

89%
EINZELSPIELER



Age of Empires 3

- PRO + CONTRA
- + Erfindung der Heimatstadt
 - + Strategischer Anspruch
 - Unlaubbildige Geschichte
 - Wenig Musikstücke

87%
EINZELSPIELER



>>Paris: Die Gendamerie hat alles im Griff.<<

Bei den Massenschlachten ist oft der gesamte Bildschirm mit herumwuselnden Einheiten bedeckt, was den Rechner stark beansprucht.

WER GEGEN WEN?

Ob Sie nun die Kampagnen, Ringkrieg, Skirmish- oder Mehrspieler-Gefechte zocken, in allen Modi laufen Ihnen die aus dem Vorgänger bekannten Parteien Isengart, Mordor und die Menschlein über den Weg. Letztere enthalten die Armeen Gondors und Rohans. Neu: Hinzugekommen sind Elben, Zwerge und Goblins. Vor allem die beiden letztgenannten Völker haben es uns angetan. Diese besitzen als einzige die Möglichkeit, ein Tunnelnetzwerk aufzubauen, wie man das schon aus *Command & Conquer: Generäle* von der Terroristen-Fraktion kennt. Bauen Sie einfach zwei Minenschächte (Zwerge) oder Tunnelleingänge (Goblins) an beliebigen Stellen der Karte und schon sind diese automatisch

miteinander verbunden. Sehr praktisch, um schnell große Armeen von A nach B zu schaukeln. Und fies. Hehe. Wir sollen noch mehr Tricks verraten? Okay! Jedes der sechs Völker besitzt eigene Helden und Spezialkräfte. Neben den aus Film und Vorgänger bekannten Helden wie Gandalf, Aragorn, Saruman, Lurtz und Co. feiern jede Menge neuer Kerlchen ihren glorreichen Auftritt. Elbenkönig Thranduil aus dem Dürstwald zum Beispiel, Zwerg Gloin oder Elben-Sexbombe Galadriel. Die Schwarzen Reiter sind mit von der Partie, auch Fiesling Grima Schlängenzunge treibt sein Unwesen. Fein!

JETZT ABER SCHNELL!

Okay, der Platz wird eng. Deshalb schnell zu dem, was

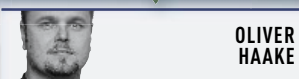
Sie eh schon ahnen: Jawohl, *Schlacht um Mittelerde 2* sieht noch einmal deutlich besser aus als der schon riesig präsentierte Vorgänger. Die Gelände- und Gebäude-Texturen gerieten detailreicher, die Karten lebendiger. Zeitgemäße Shader-Effekte bringen eisige Oberflächen herrlich zum Glänzen. Auch die Wasserdarstellung ist okay, aber nicht so genial wie bei *Age of Empires 3*. Das Gleiche gilt für die Physik-Effekte. Weniger schön sind die weiterhin polygonarmen Einheiten und sogar ausgesprochen hässlich kommen die pixeligen Schatten rüber. Trotzdem, wer auch nur einen Funken Spaß an Fantasy-Schlachten hat, muss dieses Teil einfach haben. *Stefan Weiß*

Info: www.electronic-arts.de



STEFAN WEISS

Die Spielwelt Mittelerdes lebt richtig auf: Geniale Sounds, die man aus der Filmtrilogie kennt, hervorragende Musik von Howard Shore, eine Atmosphäre, so dicht wie ich an jedem zweiten Wochenende. Optisch überzeugen mich die neu gestalteten Karten. Auch wenn mir klar ist, dass höhere Polygonzahlen bei den Figuren zu Lasten der Leistung gingen, die grob wirkenden Einheiten gefallen mir nicht so recht. Egal, spielerisch rockt das neue *Mittelerde* umso mehr, vor allem der Ringkrieg-Modus ist eine feine Sache. Damit verbringe ich mit Sicherheit etliche Wochen. Auch die vielen kleinen Einstellschraubchen im Mehrspieler-Modus bedeuten für mich mehr Abwechslung im Spiel.



OLIVER HAAKE

Schon klar, Herr Kollege. Nur gut, dass es keine 110 Prozent in der PC ACTION gibt, sonst wäre die Wertung noch höher ausgefallen. :-). Aber in einem Punkt stimme ich zu: Teil 2 bietet deutlich mehr als der Vorgänger. Aber ich muss auch feststellen, dass der *Herr der Ringe*-Zauber des Vorgängers mittlerweile verfliegen ist. Bei Licht betrachtet fehlen mir noch ein paar Kleinigkeiten, damit das Spiel zur neuen Referenz aufsteigt: Warum zum Henker kann ich Einheiten nicht per Mausclick entsorgen, wenn ich Platz für bessere Truppen schaffen will? Gebäude kann ich ja auch nach Belieben wieder abreißen. Außerdem fände ich es nützlich, wenn meine per Schnellstaste festgelegten Gruppierungen in einer Leiste angezeigt wären.



Die Schlacht um Mittelerde 2

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 2. März 2006

GENRE Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER Electronic Arts
VERTRIEB Electronic Arts
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch

MINDESTENS 2,4 GHz, 512 MByte Ram, 5,6 GByte HD, Windows XP, 128 MByte Grafikkartenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Aufgrund der vielen Spielmodi viel versprechend; eine Wertung liefern wir nach.

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	89%
SOUND	97%
STEUERUNG	94%
MEHRSPIELER	?

SPIELSPASSWERTUNG:	
■ Hässliche Schatten	- 3%
■ Polygonarme Figuren	- 2%
■ Im Detail fummeliger Mauerbau	- 2%
■ Sehr kurze Kampagnen	- 1%
■ Unspektakuläre Seegefechte	- 1%
■ Videos wirken verwachsen	- 1%

SEHR GUT
Der echt geniale Ringkrieg-Modus hievt das Spiel so weit nach oben!

90%
EINZELSPIELER



>>Wo die Liebe hinfällt...<<

Die Figur Tom Bombadil ist ganz witzig umgesetzt und eine der stärkeren Einheiten.

>>Verkehrsplanung: Straßenstrich.<<

Anhand von Formationsbefehlen lassen sich Truppen gut postieren.

Prüfstand: Die Schlacht um Mittelerde 2

Das Markenzeichen von **DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2** sind erneut die imposanten Massenschlachten. Sollen diese nicht ins Stocken geraten oder in Zeitlupe ablaufen, brauchen Sie einen leistungsstarken PC!

MAXIMALE DETAILS



Die Gebäude und das Gelände sind mit Normal-Maps verzerrt und sehen plastisch aus. Die Figuren, die Vegetation sowie alle Objekte haben einen hohen Detailgrad und werfen realistische Schatten.

MINIMALE DETAILS



Der Detailgrad der Figuren, der Gebäude, des Geländes und der Vegetation hat rapide abgenommen. Die Texturen sind äußerst simpel. Zierrat wie Säcke und Fässer am Boden fehlen genauso wie alle Schatten.

Tuning-Tipps

Um *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie

- 3,5 GHz
- 1 GByte RAM
- Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Radeon 9200/Geforce 6200 sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- Unter „Model Detail“ die Einstellung „Low“ anwählen
- Bei den Optionen „Animation Detail“, „VFX Detail“ sowie „Shadows“ jeweils „Low“ einstellen
- Die Wasser-, Texturen- und Shader-Details auf „Medium“ setzen
- „Decal Detail“ auf den Wert „Low“ reduzieren

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- Mit mittleren Details für die Modelle, die Animation sowie die Spezialeffekte (VFX) spielen
- Bei den Optionen „Shadows“ und „Terrain Detail“ ebenfalls „Medium“ anwählen
- Die Wasserdetails und die Texturqualität auf „Medium“ reduzieren
- Unter „Shader Detail“ „Medium“ und bei „Decal Detail“ „Low“ einstellen

Mit 3 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT sollten Sie:

- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- Die Optionen „Model Detail“ und „Animation Detail“ auf „High“ setzen
- Bei „VFX Detail“ ebenfalls „High“ anwählen
- Eine hohe Detailstufe für die Schatten und die Qualität des Terrains einstellen
- Unter „Water Detail“, „Shader Detail“ sowie „Decal Detail“ die Einstellung „High“ wählen

Grafik-Optionsmenü (Custom Settings)

- Model/Animation Detail:** Für Modelle und Figurenanimationen in der höchsten Detailstufe benötigen Sie eine schnelle CPU. Daher erst mit 3,5 GHz-Prozessorleistung oder höher auf „Ultra High“ stellen.
- VFX Detail:** Die Spezialeffekte in der Ultra-High-Qualität erfordern mindestens 3,5 GHz sowie Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL.
- Shadows:** Spieler mit einer leistungsschwachen Grafikkarte wie Radeon 9200/Geforce 6200 sollten auf Schatten verzichten. Ab Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT können Sie „Medium“ einstellen.
- Terrain Detail:** Je detailreicher die Landschaft, umso mehr hat Ihre Grafikkarte zu tun. Wollen Sie mit hohen Landschaftsdetails spielen, benötigen Sie mindestens eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL.
- Water Detail:** Leistungsschwache Grafik-Hardware ist mit einer hochwertigen Wasserdarstellung überfordert. Wählen Sie deshalb „Low“ aus.
- Texture Quality:** Eine niedrige Texturqualität ist wegen der miesen Optik nur bei Härtefällen (Radeon 9200/Geforce 6200) empfehlenswert.
- Shader Detail:** Hier legen Sie die Shader-Detailstufe fest und bestimmen so die Qualität der per Shader zu rendernden Grafik-Effekte.
- Decal Detail:** Einschlagspuren auf dem Boden oder in Gebäude kosten CPU-Rechenzeit. Für eine hohe Qualität benötigen Sie mindestens 3 GHz.



Leistung

GRAFIKKARTEN	EINSTEIGER-PC	AUFSTEIGER-PC	ZOCKER-PC	HIGH-END-PC	RAM
	Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6400	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6400 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/ULTRA), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT	128 MByte 512 MByte 256 MByte 1 GByte
PROZESSOREN	800x600 1.024x768	1.024x768 1.280x1.024	1.024x768 1.280x1.024	1.024x768 1.280x1.024	
ab 1,5 GHz	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	LEISTUNGSMERKMALE Vor allem bei den Schlachten mit einer großen Anzahl von Pixel-Akteuren ackert Ihre Hardware richtig. Soll es hier nicht ruckeln, muss mindestens eine 3,5-GHz-CPU, 1 GByte RAM sowie eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL in Ihrem PC verbaut sein. Die von uns getestete Version besaß einen Frameblock (eine Begrenzung) von 30 Fps, eine Auflösung von 1.280x1.024 ließ sich im Menü nicht anwählen.
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	
ab 3,5 GHz oder 64 3500+	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	MIN. DETAILS MAX. DETAILS	