

MTU-Magazin

Nummer 1 | Dezember 2013

DOZ - Modifikation

exklusive
Einblicke

Konzept-Diskussion:

Eine Ringmechanik für
Smaug

Wir werfen einen Blick
auf die Eigeninitiative
des Forums!



RPG Kolumne:

*Das Heerlager Dol
Amroths*



Interview mit:
Prinz von Dol
Amroth



News - Tolkien Express



Die breaking News rund um die Geschichten von J.R.R Tolkien!

Hobbit 2 Trailer - Vermutungen und Meinungen der Redaktion.

Elbenwald - Der Versandhändler mit Zwergenqualität.
Neue Requisiten rund um Thorin & Co.

Editorial - Die Stimmen im Kopf



Der Chefredakteur ist nicht immer allein, schon garnicht,
wenn es um die eigenartigen Stimmen in seinem Kopf geht.

Editorial

Die Stimmen im Kopf

„Nie wieder werde ich einen Verantwortlichen um ein Veröffentlichungsdatum bitten!“

Das schwor ich mir als ich die dritte PM mit der Anfrage um ein Datum für das Erscheinen der ersten (neu)Auflage las. Es ist ein Graus sich mit einer Forensoftware im 4:3 Format zu prügeln und in einem DIN A6 großen Feld mit Board-Code zu streiten wie und ob er überhaupt funktioniert.

Dabei fing alles ganz arglos an. Ich war mal wieder auf der Internetseite der Modding-Union unterwegs als mir zum gefühlt einhundertsten Mal das MU-Magazin mit seinem lausigen Power-Point PDF entgegenschwappte. „*Das kannst du doch besser.*“ Dachte ich mir. Und ob ich es besser konnte, nur wie war das mit der Organisation? Wie bei Tolkiens Bart sollte ich all die Schreiberei mit samt dem ganzen Pipapo nicht nur gesellen sondern auch noch meistern?

„*Ach, dass wird sich schon irgendwie machen lassen.*“ Ertönte eine kleine und mittlerweile, gefesselt und geknebelte Stimme in meinem Hinterkopf. Denkste! Nichts „*wird sich schon irgendwie machen lassen.*“ Bereits zwei Stunden nach den ersten Antworten war mir angst und banger. „*Au weia, Schreck oh mir! Was hab ich denn da bloß wieder angestellt? Hätte ich doch besser meine vorlaute Klappe gehalten.*“ Die zweite Stimme die hier ihre Meinung ungefragt kundtat und mich zum Weglaufen animieren wollte, bekam von mir eine schwere Eisenkette an den Fuß an deren Ende von nun an eine Bleikugel für die notwendige Sitztschwere sorgt.

An diesem Abend noch, entschloss ich mich dazu meine Pfeife zu befüllen und mich mit einem Weinglas in den Liegestuhl zu verfrachten, wer weis wann ich wieder die Zeit hätte, ungestört meinem Radio zu lauschen, während ich es mir gut gehen lassen kann. Seit diesem Ereignis überschlagen sich die Momente in denen ich meiner Schul- und Prüfungszeit nachtrauere, dort ging es im Vergleich zu jetzt, ja gerade entspannt zu. Vom alltäglichen Stress- und Belastungspegel mal abgesehen haben wir ja auch noch Dezember; Weihnachten naht auf schnellem Fuße und es sind immer noch keine Geschenk oder gar ein Weihnachtsbaum im Hause. Wie soll man, denn so den Geburtstag des Religionsstifters feiern?

Mein größtes Problem an der jetzigen Situation ist die schlichte Tatsache, dass ich mich nicht klonen kann. Nicht einmal der erhöhte Konsum von chinesischem Essen ist dazu in der Lage, meinen Körper zur Zellteilung an zu stiften. Eine herbe Enttäuschung war dass, sag ich euch! Gut meine Verwandten waren froh ob dieses Umstandes, die hätten auch gar nicht das nötige Kleingeld gehabt, gleich drei von meiner Sorte mit Geschenken aus zu statten. Wieso drei fragt ihr? Weil zwei noch immer zu wenig für meine To-do-Liste waren und vier in meinem Haus, sich nur auf die Zehen gestiegen wären.

Der Erste erledigt meine Einkäufe, führt den Haushalt, kümmert sich um den Hund, meine Verwandten und um die nervigen Nachbarn.

Der Zweite geht für mich arbeiten, beschäftigt meine Kollegen/Angestellten, unterhält sich mit den Idioten aus der Vorstandsetage.

Der Dritte kümmert sich um das Magazin, konsumiert einen, vom letzten Weihnachten übrig gebliebenen Thermengutschein für eine Person und bekommt zum ersten mal seit fünf Jahren wieder acht Stunden Schlaf.

Mit diesem Bild, wünsche ich euch eine besinnliche Zeit und begeben mich in die Winterpause.

Euer N512

Navigator	
Editorial	2
DVZ - Die Geschichte des Wiedervereinigten Koenigreiches	4
Konzept-Diskussion	10
RPG Kolumne	11
Der Weg zu Edain 4.0 - Die Nebelberge	13
Interview - Prinz von Dol Amroth	21



Der Hobbit - Kili Schwert

Die Klinge besteht aus
420er rostfreiem Stahl

Der Griff ist ein gegossener
Metallhandschutz mit Leder umwickelt

Die Wandhalterung ist aus Vollholz

IMPRESSUM

HERAUSGEBER UND FÜR DEN
INHALT VERANTWORTLICH:

*Elrond
Gondolin Weg 3
2901 Bruchtal*

GESTALTUNG:
N512

DRUCK UND HERSTELLUNG:
Zwergendruck Inc.

SCHREIB- UND SATZFEHLER SOWIE
PREISÄNDERUNGEN, VERFÜGBAR-
KEIT UND IRRTUM VORBEHALTEN.

Das Vierte Zeitalter - Die Geschichte des Wiedervereinigten Koenigreiches

WVK-Update

Hallo liebe Community,
frisch aus unserer Winterpause melden wir uns mit einem neuen Update.

In den vergangenen zwei Updates haben wir euch über die Geographie und die Diplomatie des Wiedervereinigten Königreiches informiert und euch so weiter in die Komplexität dieses Volkes eingeführt. In dem heutigen, recht umfangreichen Update möchten wir die Update-Reihe zu diesem Volk vorerst abschließen.

Es trägt den Namen „Die Geschichte des Wiedervereinigten Königreiches“ und räumt mit einigen Fragen auf, die besonders nach den Neuigkeiten im Juni möglicherweise aufgekommen sind. Daher bieten wir nun erstmals einen Einblick in die Chronik des Vierten Zeitalters. Der folgende Abschnitt zeigt euch, wie es Pallando gelingt die Menschen des Wiedervereinigten Königreiches ins Exil zu zwingen.

Selbstverständlich möchten wir euch nicht nur mit Hintergrundinformationen versorgen. Zusätzlich dazu zeigen wir euch, was für Auswirkungen der neue Verlauf der Geschichte auf die Mod hat und was für Änderungen wir vorgenommen haben.

...

48 V.Z. - Der Aufstieg des Bösen:

- 04. März – 08. April: Pallando trifft in Minas Ithil ein. Er schürt den Hass auf den König, den Fürsten und die Monarchie um die Menschen für seine Zwecke zu missbrauchen. Von Innen heraus korrumpiert er das Volk Gondors und lässt seine neu gewonnenen Anhänger weiter in alle Gegenden Gondors vordringen um neue Gefährten zu finden. Mit Gold erkauft er sich die Dienste des Hauptmannes Arneon, der als seine Marionette die Aufstände weiter schürt, damit ihn niemand mit alldem in Verbindung bringt.
- 10. April: Es kommt zu einem großen Aufstand in Minas Ithil. Arneon, Hauptmann der Soldaten Minas Ithils, verübt einen Angriff auf Faramir und dessen Sohn Elboron. Die Beiden entkommen dem Angriff schwer verletzt und fliehen nach Ithilien. Die Aufständischen töten beinahe alle Patrioten und besetzen Minas Ithil. Der Aufstand bleibt weitestgehend unbemerkt, da es nur wenige Überlebende gibt und Handel zwischen Minas Ithil und anderen Städten zu dieser Zeit kaum stattfindet.
- 12. April: Pallando schließt ein Bündnis mit den Orks des Nebelgebirges.
- 13. April: Die verbliebenen Schwarzen Númenorer schließen sich Pallandos Vorhaben an.
- 15. April: Cirith Ungol wird von Aufständischen eingenommen, während Pallando im Alleingang die noch kleine Stadt Minas Nurn einnimmt. Alle Männer, Frauen und Kinder in Minas Nurn sterben.
- 05. Juni: Elessar hört von den Unruhen in Minas Ithil und entsendet unverzüglich Kundschafter, von denen aber keiner lebend zurückkehrt.
- Mittjahrestag: Sam wird zum siebten und letzten Mal Bürgermeister. Helmwiges Sohn Barahir wird geboren.
- Sommer: Die Orks des Nebelgebirges besetzen Dol Guldur und starten von dort einen Angriff auf Rohan. Die Rohirrim werden von dem Angriff überrumpelt und werden bis in den südlichen Teil Rohans zurückgedrängt. Die Orks werden letztendlich zurückgeschlagen, jedoch muss Rohan schlimme Verluste hinnehmen. Éomer und Elessar spielen mit dem Gedanken, Aldburg wegen der Nähe zu Minas Tirith zur neuen Hauptstadt zu ernennen, lassen ihn dann aber fallen.

- 06. - 07. September: Der neue Orkkönig führt einen Angriff auf Düsterwald aus. Thranduil zieht sich in seine Hallen zurück. Glórhíliel, Tochter des Elbenkönigs, fällt im Zweikampf mit dem Orkkönig Zaglûn. Der Angriff der Orks scheitert am Ende dank der Unterstützung von Radagast.
- 10. Oktober: Gimli schmiedet mit dem Mithril aus Khazad-dûm ein neues Tor für Minas Tirith, das als Geschenk von Durin VII. eingesetzt wird. Ein weiteres Attentat auf König Elessar scheitert. Die Unruhe greift auf Arnor über.
- 10. Oktober: Gimli schmiedet mit dem Mithril aus Khazad-dûm ein neues Tor für Minas Tirith, das als Geschenk von Durin VII. eingesetzt wird. Ein weiteres Attentat auf König Elessar scheitert. Die Unruhe greift auf Arnor über.
- 11. Oktober: Geburt von Elessars erster Tochter Gilraen. Pallando beginnt in einer abgelegenen Region Mordors heimlich mit der Zucht von neuen Orks.
- 11. Oktober: Elessars und Arwens erste Tochter Gilraen wird geboren. Pallando beginnt in einer abgelegenen Region Mordors heimlich mit der Zucht von neuen Orks.
- 25. November: Pallando besucht Alatar in Rhûn und will ihn auf seine Seite ziehen. Dieser lehnt jedoch ab.
- 27. November: Pallando zerstört daraufhin Alatars Heimatdorf, der anschließend weiter nach Osten flüchtet. Faramirs Sohn Elboron wird in der Nacht von Orks ins Nebelgebirge verschleppt.
- 28. November: Faramir erreicht Minas Tirith und überbringt Elessar die Nachricht von den Aufständen in Minas Ithil.
- Winter: Orks besetzen auf Pallandos Befehl hin über Nacht die Stadt Fornost. Die Überlebenden fliehen nach Amon Sûl. Elessar stellt eine kleine Streitmacht zusammen, die Minas Ithil zurückerobert und die Unruhen beenden soll, unterschätzt jedoch die Stärke der Aufständischen, die seine Truppen gnadenlos hinrichten. Ein zweiter Angriff scheitert, weil es seinen Truppen nicht gelingt die Mauern von Minas Ithil zu überwinden.

49 V.Z. - Pallandos Aufstieg:

- 12. Januar: Elessar versucht mit den Aufständischen zu verhandeln und übergibt ihnen Minas Ithil und Cirith Ungol als autonome Gebiete um weitere Unruhen und Morde zu verhindern. Weitere Kriegshandlungen lehnt Elessar aus Angst vor weiteren Niederlagen ab. Er möchte seinem Volk keinen weiteren Krieg zumuten und kann zudem keine weiteren Soldaten entsenden, da er diese braucht um Unruhen im Inland zu beenden.
- 20. - 30 März: Pallando sichert sich die Unterstützung der Haradrim, indem er Fürst Fuinor die Königswürde über Harad verspricht. Diese beginnen mit der Belagerung von Gondors südlichen Städten und sorgen somit für genügend Ablenkung.
- 23. Oktober: Die Festung Minas Ugal wird in der Nähe vom Berg Gram fertiggestellt. Pallando bezieht Quartier in der dunklen Festung, während Arneon über Minas Morgul herrscht, wie es Patrioten und Aufständische nun gleichermaßen wieder nennen.
- 01. - 23. Dezember: Eine Orkarmee fällt in Balmurs Königreich ein. Er besiegt die Orks nach Wochen erbittertster Gefechte in den verschneiten Tälern der Ered Mithrin.

50 V.Z. - Die Machtausbauung von Pallando:

- 02. Januar: Pallando benutzt Arneon dazu weiter Unruhe und Hass zu schüren, der die Bürger von Orks ausplündern lässt um eine neue Hungersnot zu schaffen.
- Frühjahr: Pallandos Orks greifen Rohan an. Die überlebenden Rohirrim flüchten nach Aldburg.
- 23. August: Emyr Arnen wird von Aufständischen erobert. Beregond fällt durch die Waffe seines Sohnes Bergil, der von Pallando korrumpiert wurde.
- 24. Oktober: Araglas, Führer der Dúnedain des Nordens, scheidet dahin. Sein Sohn Gil-Annun übernimmt das Amt.

51 - 56 V.Z.:

Die Aufständischen erobern alle Gebiete in Mordor und rücken bis zum Anduin vor. Osgiliath und Cair Andors fallen. Elessar beschließt vorerst Ruhe zu bewahren, in der Hoffnung eine friedliche Lösung finden zu können, ohne weitere Unruhen und Konflikte im Inland zu entfachen.Der Angriff auf Minas Tirith wird vorbereitet. Eldarion kehrt 56 von seinen Reisen durch Mittelerde nach Gondor zurück. Im selben Jahr fällt Nirion, der königliche Baumeister, bei der Verteidigung Osgiliaths. Celebrian, zweite Tochter von Elessar und Arwen Abendstern, erblickt das Licht der Welt. Elessar fasst schließlich den Entschluss gegen die Aufständischen vorzugehen und beginnt mit der Aufrüstung. Ein Krieg zwischen Elessars Patrioten und den Aufständischen beginnt. Pallando kommt seinem Ziel immer näher. Die Menschen vernichten sich gegenseitig und er kann unbemerkt seine Macht ausweiten.

57 V.Z. - Die erste Schlacht um Minas Tirith:

- 22. März: Die Alten, Kinder und Frauen werden vor der Schlacht nach Lossarnach eskortiert. Gleichzeitig werden Vorräte gesichert.
- 24. März: Die Aufständischen zerstören im Morgengrauen die Nordmauern der Stadt. Bis Mitternacht ist die Stadt nahezu vollständig erobert.
- 25. März: Elessar, Eldarion, Arwen und die wichtigsten Würdenträger sowie die Leibwache der Königsfamilie können Minas Tirith über die Grabkammern und einen kleinen Pfad in der Nähe eines Flusses verlassen. Elphir, ältester Sohn von Imrahil und 23. Fürst von Dol Amroth, fällt bei einem Ausfall der Kavallerie Dol Amroths mit dem Ziel Arwen und die königlichen Reliquien (den Palantir des Orthanc, Samen des Weißen Baumes, das Zepter von Annúminas und Earnurs Königskrone) in Sicherheit zu bringen. Die Königslinie bleibt bestehen.
- 27. März: Die kleine Gruppe Elessars zieht nach Anórien. Erchirion, Hauptmann der Veste, fällt bei dem Versuch die Flüchtlinge zu schützen.
- 28. März: Elessars Gruppe überquert mit Faramirs Hilfe den Fluss.
- 31. März: Arwen und die überlebenden Reiter kommen unter der Führung von Alphros, Elphirs ältestem Sohn in Dol Amroth an.

- 15. April: Elessar erreicht den Verbotenen Weiher.
- 20. April: Legolas kommt zum Verbotenen Weiher.

58 V.Z. - Das erste Jahr im Exil:

- 13. Januar: Die Belagerung von Dol Amroth scheitert.
- 25. März: Gil-Annun bricht mit 100 der besten Dúnedain-Krieger des Nordens nach Gondor auf und folgt dem Aufruf Elessars.
- Mittsommertag: Sie erreichen den Verbotenen Weiher.
- Sommer: Die Zahl der Menschen nimmt ab. Aufständische greifen die Lehen an, während Arneon die königlichen Hallen Minas Tiriths zum Schein bezieht. Pallando bleibt in Minas Ugal. Pallando lässt die Orks aus Fornost abziehen um die Menschen Arnors in Sicherheit zu wiegen.
- 26. Dezember: Amrothos vertreibt die Feinde aus Lebenin.
- 27. Dezember: Alphros und Arwen brechen mit den königlichen Reliquien zum Verbotenen Weiher auf.
- 31. Dezember: Arwen und Alphros erreichen den Verbotenen Weiher.

...

Das Wiedervereinigte Königreich

Systematik in der Blütezeit

Bereits zu Beginn der WVK-Woche vor einem Jahr haben wir euch das Exil-System vorgestellt. Der Spieler startet mit den Gebäuden und Einheiten Minas Tiriths, die repräsentativ für das Herrschaftsgebiet des Wiedervereinigten Königreiches stehen. Diese Gebäude haben wir in der Zwischenzeit ebenfalls angepasst. Jedes Gebäude trägt nun ab einer bestimmten Stufe eine oder mehrere weiße Flaggen mit dem goldenen Baum. Außerdem wurden sie farblich besser aufeinander abgestimmt. Die Schmiede fiel durch ihre dunklere Färbung genauso aus der Reihe, wie der Marktplatz durch das grüne Dach. Des Weiteren erscheinen die Waffen und die Rüstung beim neuen Model der Schmiede nun erst, wenn das entsprechende Upgrade erforscht wurde. Neben diesen optischen Veränderungen wurde jedoch auch noch eine neue Funktion für die Werkstatt hinzugefügt. In Zukunft können Katapulte mit einem einfachen Klick in dieser repariert werden.

Die Einheiten Minas Tiriths haben wir in dem Geographie-Update bereits vorgestellt und an ihnen hat sich nichts mehr geändert.

Systematik im Exil

Nach einer gewissen Zeit fallen die Gebäude des WVK's in sich zusammen um den Angriff auf Minas Tirith zu verdeutlichen und das Exil einzuläuten. Die Festung hinterlässt den Verbotenen Weiher, der fortan als zentrales Gebäude herhält. Die Gehöfte hinterlassen die neu eingeführten Ithilien-Werklager, die der Rohstoffgewinnung dienen. Außerdem können dort Technologie-Upgrades, wie Stahlpfeile, Geschmiedete Klingen und die neu eingeführten Lederrüstungen erworben werden. Die restlichen Gebäude hinterlassen Ruinen, die jedoch in den nächsten paar Minuten von großer Bedeutung sein können. Der Weiher entsendet nämlich zu Beginn des Exils sogenannte Sammler, die noch Ressourcen aus

den Ruinen bergen können. Dies funktioniert ähnlich wie das Sammeln von Holz bei den bösen Völkern. Die Sammler werden mit einem leeren Karren zu der Ruine geschickt, wo der Karren mit Gütern beladen wird, die anschließend im Weiher abgeliefert werden. Ist der Vorrat einer Ruine erschöpft fällt sie in sich zusammen.

Die Ruinen unterscheiden sich je nach Gebäude aus dem sie entstanden sind und dessen Stufe. Auch sind sie vom Feind zerstörbar, weshalb es im Interesse des Spielers liegt, die Güter der Ruine schnellstmöglich abzutragen, auch da diese sonst wichtigen Baupatz versperren. Reichen dem Spieler dafür die normalen Sammler nicht aus, so kann er im Verbotenen Weiher weitere ausbilden.

Damit die Sammler nach dem Abtragen aller Güter aus den Ruinen nicht nutzlos werden, können diese in das Ithilien-Werklager geschickt werden, was dessen Rohstoffproduktion dauerhaft um 5% erhöht.

Eine weitere, wichtige Änderung war die Einführung eines Exil-Baumeisters, da die Beschwörung von Gebäuden balancetechnische Probleme mit sich brachte. Die normalen Baumeister legen also im Exil ihre Waldläuferkleidung an und bauen fortan die Ithilien-Waldläufelager, in denen die Einheiten des Exils rekrutiert werden, das Ithilien-Werklager und den Ithilien-Aussichtsturm, der mit Waldläufern bemannt ist, die auf Feinde in der Nähe schießen. Zum Schluss mussten wir uns noch zwei Problemen stellen, die mit Einheiten zu tun hatten. Erstens gab es im Exil nur eine Baumstammramme als Belagerungsgerät.

Da dies eindeutig nicht ausreichend ist haben wir uns dazu durchgerungen das Waldläufer-Katapult einzubinden, welches zusammen mit der Ramme im Werklager rekrutierbar sein wird. Zweitens fehlte im Exil die normal rekrutierbare Kavallerie. Diese war nur zeitlich begrenzt über Eldarions letzte Fähigkeit verfügbar. Auch das musste geändert werden, also schaltet diese Fähigkeit die Ithilien-Reiter nun im Waldläufelager zur normalen Rekrutierung frei.

Zum Schluss möchten wir noch auf unsere Helden eingehen, nämlich auf Erchirion und Nirion, welche wie ihr in der Chronik lesen könnt, Flucht ins Exil nicht ganz unbeschadet überstanden haben.

Nirion

Als die Horden aus Minas Morgul gegen Minas Tirith rückten, war es der Baumeister und Ratsherr Nirion, welcher mit der Verteidigung der Osgiliath beauftragt war, dessen Aufbau er auch einst übernommen hatte. Diese Aufgabe war keine geringe Aufgabe. Osgiliath war in einer Zeit des Friedens wiedererrichtet worden, wo keine Feinde die Landenn zwischen Minas Ithils und Minas Tirith streiften. Eine Stadt die hauptsächlich durch den Handel wieder erblüht war, doch ohne besondere Verteidigungswerke, die überflüssig gewesen wären und die sich stark ausbreitende Stadt nur eingeschränkt hätten. Unter der Leitung Nirions wurden also im Ostteil der Wälle und Verteidigungstürme errichtet, doch das Heer, das die Stadt angriff, war so gewaltig, dass all dies nichts nützte. Unter den drohenden Feindeshorden befahl Nirion deshalb den Rückzug ans Westufer und die Zerstörung der Brücken. Nirion selbst stand an der mittleren und größten der Brücken über den Anduin und legte Hand bei dem Fällen der Brücke, die er einst miterrichtet hatte an. Und dies war das letzte war das Letzte was von Nirion berichtet wurde. Er selbst kehrte nicht ans Westufer zurück, doch die Brücke war zerstört. Es heißt er habe die letzten Reste der Brücke unter sich zum Einsturz gebracht und sei zusammen mit seinem eigenen Bauwerk in die Fluten des Anduin gestürzt.

Erchirion

Erchirion war der Anführer der Wächter der Veste und oberster Leibwächter des Königs zur Zeit der Ersten Schlacht um Minas Tirith im V.Z. Die Schlacht stand unter keinem guten Stern und die Lage verschlechterte sich, als die Mauer gebrochen wurde und der erste Ring fiel. Die Lage war aussichtslos und deshalb Befahl Elessar den Rückzug aus der Stadt über einen geheimen Bergpfad, der hoch ins Weiße Gebirge führt.

Erchirion allerdings gehörte zu jenen die nicht flohen. Er und die Wächter der Veste, bildeten eine lebende Mauer, die den Feinden die Verfolgung versperren. Schild an Schild fochten sie, bis auch der letzte von ihnen gefallen war, doch den verbliebenen Bewohnern von Minas Tirith glückte die Flucht.

Aufgrund ihrer Hintergrundgeschichte wäre es unpassend wenn Erchirion oder Nirion auch im Exil spielbare Helden wären, deshalb haben wir uns entschlossen, dass beide mit Beginn des Exils sterben. Da es für den Spieler ein großer Verlust ist, wenn er einen für teures Geld ausgebildeten Helden verliert, bekommen Nirion und Erchirion ein Martyrium-System. Mit Beginn des Exils verlieren beide kontinuierlich Leben, bis sie endgültig sterben. Bei ihrem Tod schalten sie allerdings einen speziellen Effekt frei, der an ihre Hintergrundgeschichte angelehnt ist und mit jedem Level stärker wird.

© Text, Bilder: DVZ-Mod Team

Zerstört die Brücke

Nirion verursacht mit seinem Tod Schaden an allen nahen gegnerischen Gebäuden und wirft gegnerische Einheiten in der Nähe um. Feinde in der Nähe seiner Todesstelle werden verlangsamt.

Menschliche Mauer

Erchirion ermöglicht Verbündeten den Rückzug. Verbündete in der Nähe werden für kurze Zeit unverwundbar. Verbündete in der Nähe der Todesstelle werden beschleunigt.



Hier könnt ihr den Baumeister in seiner normalen Form sehen.



Schmiede und Werkstatt

Die Waffen und Rüstungen erscheinen bei der Schmiede erst nach dem Erforschen des Upgrades.

Die Werkstatt ermöglicht es dem Spieler fortan die Katapulte per Mausklick zu heilen.



Das vormals grüne Dach des Marktplatzes wurde ebenfalls an die neue Farbgebung angeglichen.



Auch die Farm hat hier einen neuen Anstrich bekommen.



Stallungen und Kaserne

Die Stufenupgrades für Gebäude geben nun auch den Blick auf die Fahnen und Banner des Wiedervereinigten Königreiches frei.



Hier sieht man wie die Sammler Güter aus den Ruinen bergen.

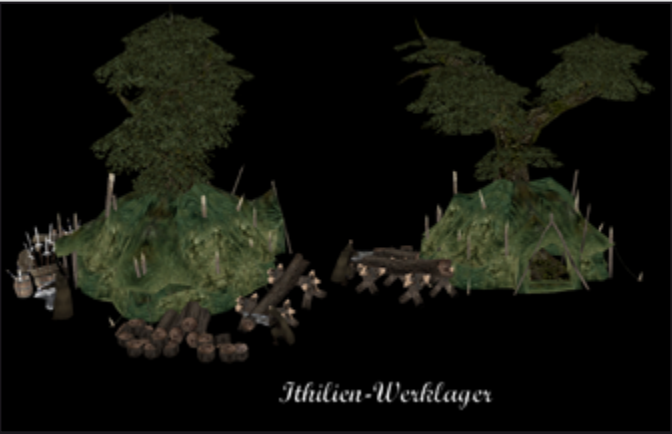


Sammler mit vollen und leeren Wagen, in all ihren Variationen.



Ithilien-Waldläufer

Die Ithilien-Waldläufer wurden optisch aufgewertet um den restlichen Einheiten in nichts nachzustehen. Der rechte Waldläufer wurde bereits mit Lederrüstungen ausgerüstet.



Ithilien-Werklager

Das Werkzelt ist sozusagen Farm und Schmiede in einem.



Ithilien-Lager

Auch das Waldläuferlager wurde optisch leicht verändert, damit die Einheiten nun nicht mehr einfach aus dem nichts erscheinen, sondern aus dem mittleren Zelt herauskommen.



Waldläufer-Katapult, welches fortan zur Belagerung eingesetzt wird.



Hier könnt ihr den Baumeister in seiner Exil-Form sehen.

Konzept-Diskussion

Eine Ringmechanik für Smaug

In der Edain Modifikation v4.0

Nach dem großen Update zu den Nebelbergen in Edain 4.0 kam das Edain-Team auf die Community zu und gab den Startschuss zu einer Diskussion um den alten und neuen Ringhelden Smaug. Durch das Wegfallen von Drogoth und den Spinnen bei den Nebelbergen war die Community dazu aufgerufen ein Konzept für Smaugs Ringfunktion zu entwickeln, da dieser nun von Beginn an bei den Nebelbergen verfügbar war und das bisherige Ringsystem nicht mehr funktionieren würde. Als erste Ideen wurden schon einmal zwei mögliche Wege aufgezeigt: „Smaugs Gier“, wodurch Smaug die Funktion der rohstoffliefernden Gehöfte übernehmen sollte, und die „Rückkehr der Drachen“ mit Smaug als Begründer einer neuen Drachenära. Die Diskussion ging sofort los und viele User zeigten kreative Konzepte und brachten erweiterte Ideen ein. Schnell wurde klar, dass Smaug als Begründer einer neuen Drachenära nicht geeignet wäre, da andere Drachen eine potenzielle Konkurrenz zum gierigen und schrecklichen Smaug darstellen würden und dieser damit seinen Schatz gefährden würde. Da immer mehr User Konzepte einstreuten, war die Aufgabe diese Konzepte zu ordnen und eine gemeinsame Wegrichtung zu finden. Also entschlossen wir uns Smaug noch einmal gründlich zu charakterisieren, um möglichst passende Fähigkeiten und Auswirkungen zu finden. Dabei wurde die Idee entwickelt, dass Smaug in der Nähe seines Schatzhortes zusätzliche Boni erhalten sollte und welche Funktion das Plündern von Rohstoffe (die Gier nach Schätzen) bei Smaug haben sollte. Auch wurden Ideen genannt, wodurch Smaug keine Landefunktion mehr inne hat und, ob ein zweiter Palantir sinnvoll wäre. Schlussendlich kam die Community zu einem gemeinsamen Konzept, welches Smaug als Ringheld mit der Möglichkeit der Schlachtfeldneugestaltung einbinden soll. Dies lässt sich durch die zerstörerische Ader Smaugs begründen, welches dem Ring-Smaug erlauben soll, das Schlachtfeld mit Hilfe seines Feuers neu zu gestalten. Dies könnte im Spiel so aussehen, dass bestimmte Furten längerfristig brennen und Einheiten diese nur mit schweren Verlusten durchqueren können oder, bedingt durch das neue feste Bausystem, bestimmte Bauflächen eine gewisse Zeit lang nicht mehr genutzt werden können. Smaug sollte nach dem Community-Konzept auch ein eigenes Levelsystem erhalten, wodurch er durch erbeutete Rohstoffe, die in seinem Hort gelagert werden, aufsteigen sollte. Dies wurde zum einen durch die Gier des Drachen seinen Reichtum weiter zu mehren und zum anderen ist Smaug kein Drache, der sich den Nebelbergeinheiten unterordnet, sondern eher einer der von diesen Tribut fordert. Auch in der englischen Community wurde fleißig über die Ringfunktion von Smaug diskutiert. Dort kam beispielsweise die Idee auf, dass Smaug entsprechend der Größe seines Schatzes seine entsprechende Stärke erhalten sollte. Insgesamt wurde durch die vielen Ideen und Diskussionen ein Konzept geschaffen mit dem viele User einverstanden sind. Trotz des gemeinsamen Konsenses ist die Diskussion zur Ringfunktion Smaugs noch nicht abgeschlossen, da der Film „Smaugs Einöde“ der Community neue Inspirationen liefern wird und die Konzeptentwicklung ein ständiger Prozess ist.

© Text: Kael_Silvers,
Edain 2 Konzept - Moderator

RPG Kolumne

Das Heerlager Dol Amroths

Nachdem diverse Angriffe Saurons auf Dol Amroth fehlgeschlagen sind, beschließt Fürst Imrahil in die Offensive zu gehen, und Linhir von den Haradrim zurück zu erobern. Er schickt ein Heer unter General Hilgorn und seinem eigenen Sohn Prinz Elphir aus, das nach einigen kleineren Scharmützeln in Belfalas schließlich Linhir erreicht, und ein verstecktes Lager vor der Stadt aufschlägt. Noch am selben Tag entdecken einige Soldaten merkwürdige Spuren im Lager, und die Späher des Heeres greifen einen Mann auf, der aus Linhir kommt...

Hilgorn hatte sich gerade in seinem eigenen Zelt hingesetzt, um sich ein wenig auszuruhen, als die Plane zurückgeschlagen wurde und der Soldat, der ihm bereits die Nachricht von den Spuren überbracht hatte, hineinblickte.

„General? Bitte verzeiht die Störung, aber unsere Späher haben nördlich des Lagers einen Mann gefangen genommen.“, sagte er.
Hilgorn erhob sich seufzend, das Ende seiner Pause bedauernd. „Wie kommt es nur, dass immer ihr es seid, der mir Nachrichten überbringt? Wie heißt ihr eigentlich?“
„Turin, Waffenmeister aus Pelargir, General.“, kam die Antwort.
„Nun gut, Turin, dann lasst den Gefangenen herbringen. Und dann geht zu Prinz Elphir, und lasst auch ihn herbitten.“
Turin salutierte, und ging davon.

Nur wenig später betraten zwei Soldaten mit einem gefesselten Mann, der einen Sack über dem Kopf hatte, zwischen sich das Zelt.
„Wo habt ihr ihn gefunden?“, fragte Hilgorn.
„Er schlich nördlich des Lagers herum... wobei man es eigentlich nicht schleichen nennen kann. Er kam aus östlicher Richtung, und bewegte sich geradewegs auf unser Lager zu. Wir wollten das Risiko einer Entdeckung nicht eingehen, also nahmen wir ihn gefangen.“, antwortete einer der Männer.
„Sehr gut, Männer. Jetzt nehmt ihm diesen Sack vom Kopf, damit ich ihn mir ansehen kann.“

Einer der Soldaten nestelte einen Augenblick hinter dem Rücken des Gefangenen herum, und zog ihm dann den Sack über den Kopf.
Hilgorn stand einem Mann gegenüber, der ebenso groß war wie er, und mit seinen blauen Augen und braunen Haaren zwar nicht aus Dol Amroth, aber eindeutig aus Gondor stammt.
„Wie heißt ihr?“, fragte er.
„Merian aus Cirit Dûm.“, antwortete der Gefangene. „Ich bin auf dem Weg nach Dol Amroth.“ Bevor Hilgorn allerdings eine weitere Frage stellen konnte, betrat Turin wieder das Zelt und Elphir hinter ihm. „General? Prinz Elphir ist hier“, sagte er überflüssiger Weise. „Danke Turin, ihr könnt gehen.“, meinte Hilgorn. Bei der Erwähnung von Turins Namen machte Merian ein überraschtes Gesicht, und wandte sich um. Als Turin sein Gesicht war, zeigte sich auf seinem Gesicht eine ähnliche freudige Überraschung. „Merian?“, fragte er, „was tust du denn hier?“ Dann machte er einen Schritt vorwärts, und umarmte den Gefangenen. Hilgorn und Elphir wechselten einen verwunderten Blick, dann fragte Elphir: „Ihr kennt euch?“ Turin stellte sich nun neben Merian, und wandte sich Hilgorn und Elphir zu.

„Ja, mein Prinz. Dies ist Merian aus Lamedon. Er ist ein guter Freund, mit dem gemeinsam ich in Minas Tirith und Dol Amroth gekämpft habe.“, antwortete er. Hilgorn warf Elphir einen fragenden Blick zu, und als dieser unmerklich nickte, sagte er: „Ihr könnt bleiben, Turin. Aber ich wüsste gerne, was ihr, Merian, in dieser Gegend tut, und vor allem, warum ihr so zielstrebig auf unser Lager zu gelaufen seid.“ Und Merian erzählte, wie er von dem bevorstehenden Angriff auf Linhir erfahren hatte, ein Punkt, an dem Turin sich unbehaglich wand, von seinem Entschluss, sich mit einigen Leuten seines Dorfes dem Heer anzuschließen, dem Treffen mit Angbor, und dem Lagerplatz vor der Stadt.

An diesem Punkt unterbrach Hilgorn seine Geschichte, und fragte: „Dann wart ihr es, die hier vor einiger Zeit gelagert haben? Wir haben Spuren gefunden, aber konnten uns keinen Reim darauf machen. Aber bitte, erzählt weiter.“ Also setzte Merian seinen Bericht fort, erzählte von ihrem Versuch, die gefangenen Frauen aus der Stadt zu befreien, von ihrer eigenen Gefangennahme und wie ein Südländer namens Qúsay ihn zuerst freigekauft und dann hatte laufen lassen, um Imrahil einen Brief zu überbringen.

Als er geendet hatte, meinte Elphir: „Das ist merkwürdig. Warum sollte ein Heerführer der Haradrim einen Sklaven mit einem Brief für den Fürsten von Dol Amroth entkommen lassen? Wo ist dieser Brief? Ich möchte ihn sehen.“ Doch Merian schüttelte den Kopf und erwiderte: „Der Brief ist nur für Fürst Imrahils Augen bestimmt, und für niemand anderen. Wenn ihr den Brief haben wollt, dann bringt mich zum Fürsten.“ „Das dürfte schwierig werden, denn der Fürst ist nicht hier, sondern in Dol Amroth.“, sagte Hilgorn. Das Verhalten Merians verwunderte ihn. Er hätte angenommen, dass der Mann froh wäre, den Brief loszuwerden.

„Nicht hier?“, fragte Merian verwundert, „Aber Qúsay sagte doch...“ Hilgorn und Elphir wechselten einen alarmierten Blick. „Wollt ihr damit sagen, er weiß von uns? Verdammt, damit habe ich nicht gerechnet.“, meinte Hilgorn. „Wir können es jetzt nicht ändern.“, sagte Elphir. „Aber ihr könnt mir den Brief geben, denn ich bin Imrahils ältester Sohn und sein Stellvertreter in diesem Heerlager. Was immer in dem Brief steht, es wird zu wichtig sein, als dass wir uns die Verzögerung, ihn erst nach Dol Amroth bringen zu lassen, leisten könnten.“ Merian blickte zweifelnd und sah Turin an, doch dieser nickte ihm zu und sagte: „Er sagt die Wahrheit.“

„Dann müsst ihr meine Fesseln lösen, denn so komme ich nicht an den Brief.“, verlangte Merian. Elphir sah inzwischen einigermmaßen verärgert aus, doch er nickte einem der Wächter zu, der daraufhin Merians Fesseln zerschnitt. Hilgorn konnte dagegen nicht umhin, Merians Mut zu bewundern. Als seine Hände frei waren, griff Merian in seine Tasche, holte ein kleines, sorgfältig versiegeltes Stück Papier hinaus und reichte es Elphir. Dieser brach das Siegel und studierte den Brief aufmerksam. Währenddessen verwandelte sich der Ärger auf seinem Gesicht zu freudiger Verwunderung, aber auch Misstrauen. Als er fertig war, fragte Hilgorn: „Was schreibt er?“ Elphir schüttelte nur den Kopf, und reichte ihm den Brief. „Lest selbst.“

An seine Durchlaucht Fürst Imrahil von Dol Amroth, Ich habe erfahren dass ihr im Begriff seit die Stellung der Südmenschen in Linhir anzugreifen. Dies bezüglich habe ich ein Angebot für euch, dass euren Feind schwächen und euch einen Vorteil verschaffen könnte. Ich habe 3500 Krieger unter meinem Kommando die bereit sind gegen Mordor zu ziehen. Ich werde in 5 Tagen mit einem Gefährten von Linhir aus den Gilraen nach Norden entlang zur Beizjagd ausreiten. Ich erwarte sie dort um über die Bedingungen meines Loyalitätswechsels zu verhandeln.

Hochachtungsvoll,
Qúsay bin Nazir bin Qasim al-Quahtan Qasatamid

PS: Dem Sklaven, der die Nachricht überbracht hat, soll zudem die Freiheit geschenkt werden.

Nachdem er fertig gelesen hatte, schüttelte auch Hilgorn ungläubig den Kopf, und sagte: „Das scheint ja zu gut, um wahr zu sein.“ „Ja.“, sagte Elphir, „Aber habt ihr die Formulierung am Ende bemerkt? ‚die Bedingungen meines Loyalitätswechsels‘? Das klingt nicht so, als würden wir seine Hilfe umsonst bekommen.“ „Nein, so klingt es wirklich nicht, aber wir sollte es dennoch versuchen. Oder denkt ihr, es ist eine Falle?“ „Womöglich... aber auch ich bin der Meinung, dass wir dieses Risiko eingehen sollten.“ Hilgorn wandte sich wieder an Merian, der den Austausch gespannt verfolgt hatte. „Wie es scheint habt ihr Glück, Merian. Euch ist so eben die Freiheit geschenkt worden.“, sagte er ironisch. Merian blickte verständnislos, also fuhr Hilgorn fort: „Euer sogenannter ‚Herr‘ Qúsay hat euch mit diesem Brief die Freiheit geschenkt, obwohl es natürlich vollkommen unnötig von ihm war, das extra zu erwähnen. Schließlich werden wir keinen Mann Gondors als Sklaven halten. Wie dem auch sein, ich danke euch für diese Nachricht. Turin, sorgt dafür, dass er versorgt wird, und einen Platz zum Schlafen bekommt. Merian, bis diese Angelegenheit vorüber ist, werdet ihr das Lager nicht verlassen.“

Gemeinsam verließen Merian und Turin das Zelt.

Wie geht es weiter? Das gibt es nur im RPG-Unterforum zu lesen...

Der Weg zu Edain 4.0 - Die Nebelberge

Seid begrüsst, Gefährten Edains!

Lange habt ihr auf ein neues Update gewartet, heute geht euer Wunsch in Erfüllung. Wir waren die letzten Wochen intensiv damit beschäftigt, die Nebelberge grundlegend zu überarbeiten. Wir wollten hier nicht einfach nur ihre bisherigen Mechaniken in das feste Bauen übertragen, sondern tiefer gehen und endlich eine fundamentale Probleme mit dem Volk beheben. Bislang galten sie nämlich eines der unbeliebtesten Völker der Mod, sowohl in der Community als auch bei uns im Team.

Das lag vor allem an der Vorlage aus dem Originalspiel, die eine Menge Schwächen in Konzept und Design aufwies. Das Volk hielt sich weder allzu eng an die Bücher noch erweckte es das Design der Filme, wodurch für viele Fans hier einfach keine Atmosphäre aufkam. Zum Beispiel lag eine ganz starke Betonung auf den Spinnen und auf Kankra, obwohl diese im Quellmaterial viel eher Mordor zugeordnet waren. Viele Designs mussten frei erfunden

den werden, teils auch einfach aus der Notlage heraus, dass wir im Herrn der Ringe nicht viel davon sahen. Dazu kam ein ganzer Haufen ausgedachter Helden wie Gorkil und Drogoth. Diese Dinge haben wir bislang teils aus der Not heraus akzeptiert, dass es wenig Alternativen gab, und teils einfach auch deswegen, weil das Volk intern keine so brennenden Fans hat wie etwa Mordor oder Isengart und einfach nie so recht der Antrieb für eine tiefgreifende Aufräumarbeit bestand. Aber für die Version 4.0 haben wir uns nun entschlossen, die Sache endlich mit aller nötigen Kraft anzugehen.

Wir haben die uns gegebene Zeit nun genutzt und das Volk vom Grundstein an neu konzeptioniert und vollständig überarbeitet. Besonders die Verfilmung des Kleinen Hobbits gab uns hier Anlass eine neue Richtung zu gehen, die nicht nur interessant zu spielen ist, sondern auch noch grafisch einiges zu bieten hat.

DIE NEBELBERGE TEIL 1

Die Kernidentität der Nebelberge wollten wir trotz allem beibehalten: Ein loser Zusammenschluss der verschiedenen wilden Kreaturen dieses Gebirges, ein deutlich weniger organisierte Macht des Bösen als etwa Mordor, aber nichtsdestotrotz enorm gefährlich für ihre Feinde. Ihre Einheiten stammen aus Moria, Orkstadt, Gundabad und den wilden Jagdrevieren des Nebelberges. Wir wollten uns dabei aber stärker auf ihr Kernvolk konzentrieren: Die Orks. Wilde Kreaturen spielen weiter eine wichtige Rolle, nur den Fokus auf die Spinnen haben wir komplett entfernt. Sie haben nie zu diesem Volk gehört und es gibt einfach bessere Möglichkeit. Sowohl die Herr der Ringe-Verfilmung, als auch die Erscheinung des Kleinen Hobbits, boten uns nun viele grafische Vorgaben, die uns bei der Überarbeitung der Nebelberge geholfen haben.

Die Überarbeitung der Nebelberge hat uns anfänglich vor einige Schwierigkeiten gestellt: Wie kann man ein derartig vielseitiges und gleichzeitig facettenreiches Volk umsetzen, ohne den spielerischen Grundgedanken zu vernachlässigen? Wie kann sich das Volk von



Moria
Ihr beginnt das Spiel mit einem Tunnelzugang nach Moria, der als Grundbasis 4 Bauplätze bereitstellt.

anderen Völkern abheben, gleichermaßen aber die verschiedenen Grundlayouts des Filmes vereinen? Dies waren einige der Grundfragen, die wir uns anfänglich gestellt und an die wir uns auch im Verlauf der Überarbeitung immer wieder orientiert haben.

Einer der Kritikpunkte, seitens der Community bei Veröffentlichung des ersten Updates zur Edain-Version 4.0, war die eingeschränkte Spielweise des Bausystems, die laut den Aussagen einiger Mitglieder, wenig Spielraum für Einzigartigkeit lässt. Im Forum haben wir bereits angemerkt, dass wir bei den Nebelbergen ein besonderes Bausystem einbinden werden, das nicht nur zum Image des Volkes passt, sondern sich auch noch interessant spielen lässt. Wir haben also versucht diesem Kritikpunkt entgegenzuwirken und hoffen, dass uns dies mit diesem Update auch gelungen ist.

Anders als die bisher präsentierten Völker sind die Nebelberge nur bedingt an einen festen Ort gebunden, sie verfügen über die Möglichkeit sich auf der Karte, individuell vom Spieler bestimmt, frei auszubreiten. Dabei vermag das Volk der Nebelberge nicht nur die normalen Siedlungsplätze zu besetzen, es verfügt außerdem über die Möglichkeit Pioniere zu erwerben. Diese können wie ein Baumeister an beliebiger Stelle einen Tunnel zu einem der drei großen Orkreiche, Moria, Gundabad und Orkstadt zu graben. Diese Tunnel funktionieren wie die

Vorposten der anderen Völker und stellen drei Bauplätze zur Verfügung, auf denen ihr die individuellen Gebäude des gewählten Reiches errichten könnt. Jedes dieser Orkreiche verfügt über ein eigenes Arsenal an speziellen Einheiten und Spielmöglichkeiten, dabei ist aber jedes Orkreich von dem jeweils anderen abhängig, denn um das volle Potential des Volkes auszuschöpfen, muss der Spieler über alle Orkreiche gebieten.

Moria ist aus zwei Gründen die Startfraktion: Zum einen mal ist es das wohl bekannteste Orkreich, schon seit dem ersten Kinofilm für viele ikonisch. Zum anderen stellt es die schwachen, aber günstigen und zahlreichen Orkhorden zur Verfügung, welche die Kernstrategie des Volkes ausmachen sollten. Auf den kleineren Bauplätzen am Rand des Lagers können Barrikaden errichtet werden, die von einzelnen Orks besetzt sind. Hierbei gibt es eine zufällige Auswahl zwischen 3 verschiedenen Designs.

Das Layout Morias wurde ganz klassisch am ersten Teil der Herr der Ringe-Trilogie orientiert, die Orks bewohnen also geschändete und zerstörte Zwergenstätten. Dabei war es sehr schwierig ein geeignetes Mittelmaß zwischen Authentizität und eigener Interpretation zu finden.

In den Tunnelzugängen können die Helden der Nebelberge rekrutiert werden, sowie der bereits angesprochene Pionier. Dieser kann für einen geringen

Preis erworben werden und haben die Möglichkeit an einem beliebigen Ort auf der Karte, sowie es platztechnisch möglich ist, Zugänge in die großen Orkreiche zu graben: Ihr könnt weitere Zugänge nach Moria graben, um größere Heerscharen aus diesem Reich aufzustellen, oder ihr erweitert eure Möglichkeiten mit Tunneln nach Gundabad oder Orkstadt. Natürlich dürfen wir die Nebelberge nicht einfach völlig ungestört beliebig viele Außenposten bauen lassen, die anderen Völker sind hierfür schließlich auf begrenzte einnehmbare Bauplätze angewiesen. Deswegen steigen die Kosten der Tunnel steigen mit der Anzahl an Tunneln im Besitz, wodurch der erste errichtete Tunnel 250 Ressourcen kostet, der zweite Tunnel 1000 Ressourcen und fortan jeder weitere Tunnel 4000 Ressourcen. Theoretisch ist es also tatsächlich möglich, unbegrenzte Tunnel zu errichten, allerdings nur zu einem horrenden Kostenaufwand. Dennoch muss der Gegenspieler stets auf der Hut sein und die Ausbreitung der wilden Orks eindämmen, wo er sie findet.

Alle Tunnelzugänge sind miteinander verbunden, wodurch es dem Spieler möglich ist seine Armeen innerhalb von kurzer Zeit von einem Punkt auf der Karte zum nächsten zu schicken. Der Spieler muss dabei knifflige Entscheidungen treffen, da die Tunnel ja gleichzeitig seine Basis bilden - errichtet er sie an sicheren Plätzen und schützt damit seine eigenen Gebäude, oder errichtet er sie nahe am Gegner



und nutzt damit die Möglichkeit, schnell Truppen durch die Tunnel zum Feind zu schicken, aber auf die Gefahr hin damit selbst verwundbarer zu sein? Benutzt wird dabei das Tunnelsystem, über das jeder Tunnelzugang verfügt. Hierbei wurde nun nicht nur die maximale enthaltene Zahl an Truppen von 5 auf 10 erhöht, es wurde auch noch ein einfaches System eingebunden, das es ermöglicht mit einem Klick alle Truppen zu evakuieren. Hierbei ist es ebenfalls möglich die drei genannten Gebäude, die Plündermine, das Hordenlager und den Trollkäfig zu errichten.

Gundabad

Das Orkreich Gundabad wurde von den Gebäuden am bisherigen Design der Nebelberge orientiert. Das hat zwei Gründe: Zum einen ist es das einzige Orkreich, von dem wir noch keine Gebäude in irgendeinem Film gesehen haben. Zum anderen fanden wir das alte Design mit metallischen Zacken und zerklüftetem Stein für dieses martialische Reich ziemlich passend. Trotzdem wurden natürlich weitere Verfeinerungen dabei vorgenommen. So ist das Grundgerüst gezeichnet durch den geographischen Einfluss von starkem Wind und dunklem kargen Fels:

Gundabad besitzt somit als einziges Orkreich die Möglichkeit einen Abwehrturm zu errichten, der besonders beim Bewachen von Engpässen von Vorteil sein kann. Auch hier ist die Frage, riskiere ich es meinen Tunnel an einer umkämpften Schlüsselstelle zu errichten, um zusätzliche Verteidigungskraft zu gewinnen? Wer seine Tunnel alle in sicherem Gelände baut,

verschwendet auch einen Teil ihres Potenzials. Gleichmaßen verfügt Gundabad über eine Kavallerieeinheit und schwere Nahkampftruppen, die eine Alternative zu den sonst schwachen aber agilen Orktruppen der Nebelberge bieten können.

Orkstadt

Das dritte verfügbare Orkreich ist Orkstadt. Dieses Herrschaftsgebiet der Orks hat uns vor einige Schwierigkeiten gesetzt, denn das Filmlayout hat uns eine Architektur präsentiert, die nur schwer in einem Spiel umsetzbar ist. Neben dem primär vorherrschenden Stein- und Holzgerüst, befindet sich Orkstadt unter der Erde. Im Film haben wir weder eindeutige Gebäude, noch irgendwelche Strukturen entdecken können, die beispielsweise als Kaserne charakterisiert werden könnten. Unsere Überlegung führte uns also zu folgendem Punkt: Was galt bislang als nicht umsetzbar und ist eventuell, nach aktualisiertem Kenntnisstand, dennoch umsetzbar?

Tatsächlich sind wir in den vergangenen Monaten auf eine Möglichkeit gestoßen, die es uns ermöglicht in kreisförmigen Radius unter den Boden zu bauen. Diese Möglichkeit haben wir uns zu Nutze gemacht und ein Grundkonzept erstellt, dass primär unter der Erde umgesetzt wird. Was letztendlich dabei herauskam könnt ihr an folgendem Screenshot erkennen: Jedes der Orkreiche bietet seine eigenen Vorteile, der Spieler muss also abwägen, mit welchem System er starten möchte: Geht er zuerst auf billige Orks, die er gegen geringes Geld dem Feind entgegen werfen kann? Richtet er seine Spielweise auf dauerhaftes Erbeuten



Gundabad verfügt über folgende drei Baumöglichkeiten:

- Schatzlager:
Das Ressourcengebäude Gundabads
(Verbilligt Upgrades)
- Kampfturm:
Defensives Abwehrgebäude
- Orkhöhle:
Rekrutiert Gundabad-Schwertkämpfer,
Gundabad-Speerträger und Gundabad-Wargreiter

von Ressourcen aus und stört den Feind bereits früh innerhalb seiner Festung? Oder legt er das Spielsystem in Richtung starker, aber kostspieligerer Orks mit Kavallerieunterstützung aus? Das sind die Faktoren über die sich der Spieler bereits im Vorfeld Gedanken machen muss, denn die Stärken der Kontrahenten sind von Volk zu Volk unterschiedlich.

Insgesamt wollten wir die Nebelberge mit dem Tunnelsystem zu einem Volk machen, das sich wie eine Plage über das Land ausbreiten kann, das viel weniger an eine feste Basis gebunden ist und das statt strikter Organisation ein loser Zusammenschluss der unterschiedlichsten Kreaturen ist.

Baumöglichkeiten stehen folgende Gebäude zur Verfügung:

- Orkbau:
Rekrutiert Plünderorks und Tunnelgräber
- Sklavenloch:
Das Ressourcengebäude der Orkstadt
(Verbilligt Monster)
Beutehort:
- Das Upgradegebäude der Nebelberge
(Aktuell auf den Bildern noch nicht enthalten).

Natürlich drängt sich an dieser Stelle die Frage auf, was genau mit den Siedlungs- und Vorpostenplätzen bei den Nebelbergen passiert. Diese bleiben natürlich nicht ungenutzt und können mit neutralen Horten versehen wer-

den. So vermag der Spieler auf Siedlungsplätze einen Warghort, einen Orkhort oder einen Trollhort zu errichten, wobei Letzterer deutlich mehr kostet und über die Möglichkeit ver-



Wie ihr sehen könnt wurde das Farbschema in Richtung rötlich-braunem Gestein orientiert.

fügt die drei Troll Tom, Bert und Bill zu rekrutieren. Diese Gebäude dienen nicht nur als Rekrutierungsgebäude, sie zahlen dem Spieler auch Tribut in Form von Ressourcen, gelten also als eigenständiges Ressourcengebäude. Wir wollten damit sicherstellen, dass

die Nebelberge trotz ihr zunächst begrenzten Bauplätze (ohne den ersten Pionier haben sie ja nur vier) immer genügend Rekrutierungsgebäude haben, um frühen Druck aufzubauen. Außerdem schien es uns optisch passend, die Karte mit wilden Monsterhorten zu bedecken.

Auf den Vorpostenplätzen können die Nebelberge eine Riesen-Kluft oder einen Drachen-Hort errichten und damit ihre mächtigsten Monster freischalten. Auch wenn sie ihre Außenposten frei bauen können, sind die einnehmbaren Plätze also für die Nebelberge keineswegs bedeutungslos.

Auf den Festungsplätzen kann der Spieler immer einen großen Tunnelzugang nach Moria errichtet, der genau wie die Hauptbasis 4 Bauplätze zur Verfügung stellt.

Wir sind der Meinung, dass die Nebelberge mit diesem Konzept deutlich interessanter zu spielen sein werden. Es

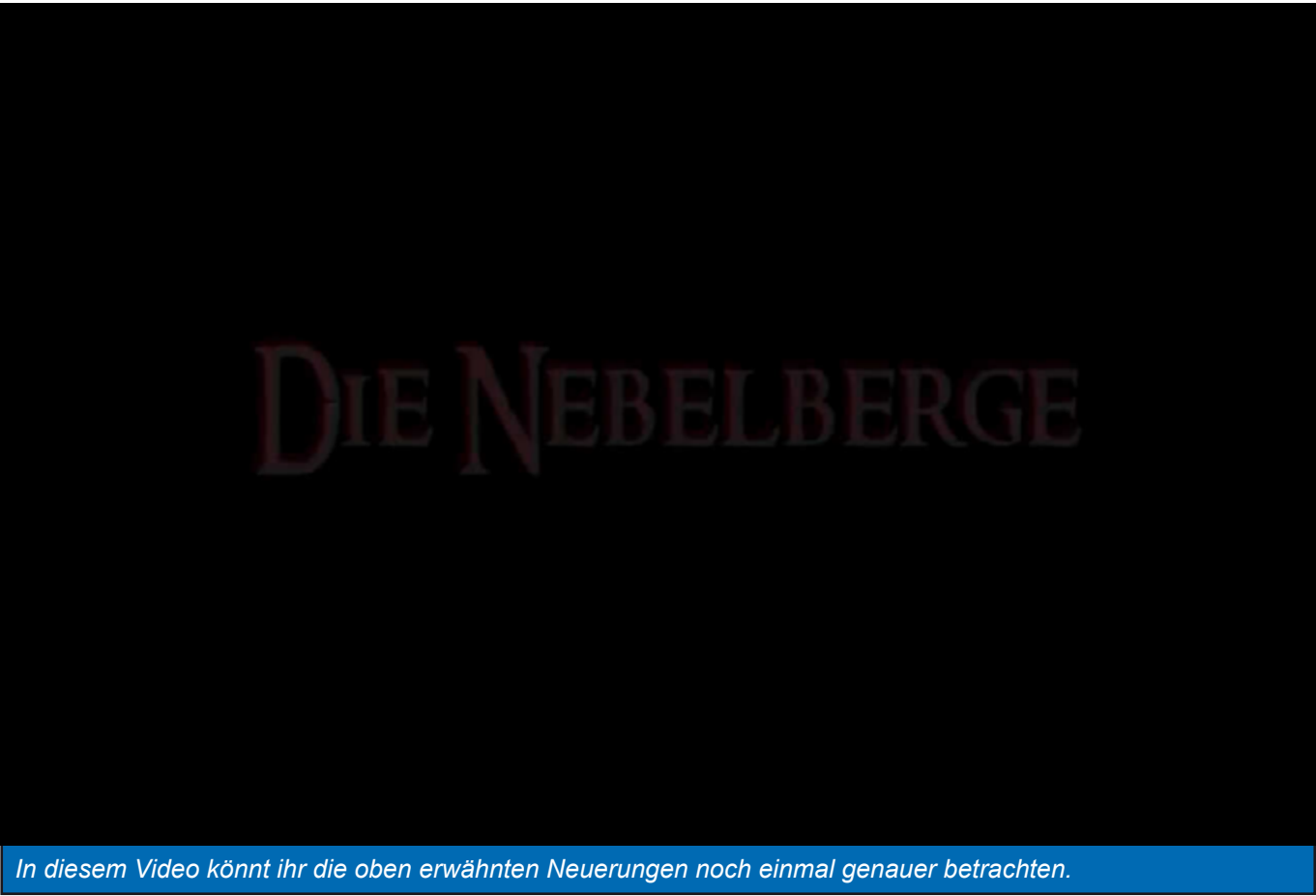
wird nicht nur die Spielweise einzigartig sein, hinzu kommt der Faktor des Designs, der sich sehr stark an den gelungenen Vorgaben der Verfilmungen orientiert. Durch diese Änderungen wird der Grundgedanke des Festen Bauens beibehalten, allerdings untermalt mit dem System des Freien Bauens aus SuMII. Ob diese Änderungen letztendlich auch so effizient sind, wie wir uns das vorstellen, wird natürlich erst bei der fertigen Version ersichtlich sein.

© Text, Bilder & Video:
Ealendril der Dunkle [EA]

DIE NEBELBERGE TEIL 2

Einheiten der Nebelberge

Bei der Überarbeitung und Neusortierung der Einheitenriege war es uns besonders wichtig, dass jede Einheit zu jedem Zeitpunkt im Spiel einen Sinn erfüllt und der Spieler gleichzeitig



In diesem Video könnt ihr die oben erwähnten Neuerungen noch einmal genauer betrachten.

die Möglichkeit hat, seine eigenen Schwerpunkte in der Strategie zu legen. Dabei ist es aber dennoch nötig gewisse Grundbedürfnisse zu erfüllen, so kann etwa eine Festung nicht ohne Belagerungswaffen geknackt werden. Genauso braucht der Spieler ein Grundkonzept an verschiedenen Einheiten-Typen, die spezielle Einheiten des Feindes kontern können.

Obendrein war es uns wichtig, dass jedes Orkreich seinen Teil beisteuert um diese Anforderungen zu erfüllen und keines als unwichtig und einfach zu ignorieren abgetan wird. Je nach Strategie ist es natürlich dennoch möglich, sich besonders auf eines oder zwei zu konzentrieren.

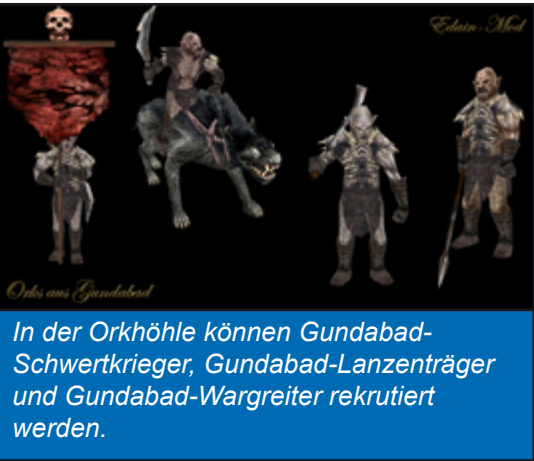
Moria

Moria ist das Orkreich mit dem gestartet wird, denn der Spieler muss von Anfang an über billige Orks verfügen, um den Feind früh anzugreifen und eine Horde aufzustellen. Gleichermassen müssen diese Einheiten aber auch über eine Möglichkeit verfügen im späteren Spiel noch nützlich zu sein, dazu trägt unter anderem der Orktrommler bei, der sie stärkt.

Am Grunddesign der Einheiten hat sich nicht viel geändert, wir waren mit dem bisherigen bereits zufrieden. Allerdings haben wir das alte Spinnenbanner durch ein Balrog-Symbol ersetzt - die Spinnen wollten wir wie bereits im letzten Update gesagt komplett aus dem Volk verbannen. Dazu gehört auch, dass anstelle der alten Giftklingen wieder normale geschmiedete Klingen genutzt werden. Ausge-

gangen vom neuen Konzept des Volks gab es keinen wirklichen Grund mehr, warum sie Gift nutzen sollten, abgesehen davon dass es vorher so war. Da wir das Volk aber konsequent neu denken wollten, haben wir dies entfernt.

Im Trollkäfig können Trolle rekrutiert werden, die eine frühe Belagerungswaffe der Nebelberge darstellen und obendrein gegen stärkere Einheiten helfen, mit denen die Orks alleine Probleme haben könnten.



In der Orkhöhle können Gundabad-Schwertkrieger, Gundabad-Lanzenträger und Gundabad-Wargreiter rekrutiert werden.

Gundabad

Gundabad stellt dem Volk schwere Nahkampftruppen zur Verfügung, diese übernehmen also die Rolle, die bislang die Uruks und davor die Halbtrolle erfüllt haben. Dazu zählt zuallererst die Abwehr von Kavallerie durch Gundabad-Lanzenträger. Insgesamt bietet Gundabad eine Alternative zu den billigen leichten Truppen der anderen Reiche.

Mit dem kleinen Hobbit haben wir endlich ein Filmdesign für schwere Einheiten der Nebelberge und mussten uns nicht mehr mit den Halbtroll-Designs von EA oder den zusammengereimten Moria-Orks auf Wargen begnügen. Wie im Film sind diese Orks groß, muskulös und hauptsäch-

lich mit Leder und Knochen bekleidet.

Orkstadt

Orkstadt stellt spezialisierte Einheiten zur Verfügung, die gleichermaßen im frühen, als auch im späten Spiel, von Nutzen sein können. Sie punkten nicht mit ihrer Stärke im Kampf, sondern können den Feind durch hinterhältige Störwirkungen schädigen.

Plünderorks erbeuten ähnlich wie Dunländer Ressourcen beim Angriff auf feindliche Gebäude. So verfügen sie zwar über eher geringen Angriff und Rüstung, können den Feind aber dauerhaft stören und ihrerseits die Wirtschaft der Nebelberge ankurbeln.

Die Tunnelgräber-Orks stellen eine neue Belagerungswaffe der Nebelberge da. Ihr könnt ihnen befehlen, einen Tunnel an einen Zielort in der Umgebung zu graben. Dabei graben sie sich zunächst an ihrer Position in den Boden und erschaffen dort einen Tunnelleingang.

Kurz darauf graben sie einen Ausgang am Zielort. Eingang und Ausgang sind beide mit dem Tunnelnetzwerk verbunden, ihr könnt also nicht nur Truppen in den Eingang schicken und sie am Zielort wieder herausholen, sondern auch Truppen aus den Gräbertunneln kommen lassen, die ihr davor in einen Tunnel von Moria, Orkstadt oder Gundabad geschickt habt.

Mit diesen schnell erschaffbaren Tunneln könnt ihr dem Feind nicht nur überraschend in den Rücken fallen, ihr könnt euch vor allem in seine Festung graben und so Truppen in seine Basis schmuggeln, ohne überhaupt seine Mauern anzukratzen. Aber Vorsicht: Dem Gegner wird eine Grafik auf dem Boden angezeigt, wo der Tunnelausgang erscheinen wird und er hat ein paar Sekunden, sich darauf einzustellen. Außerdem halten die Gräbertunnel nicht viel aus und stürzen nach einer Weile ein, ihr könnt also keinen permanenten Zugang erschaffen. Der Gräbertrupp verschwindet beim Bau des Tunnels und ihr müsst einen neuen rekrutieren, wenn ihr mehr Tunnel gra-



So werden in der Moria-Ruine Ork-Schwertkrieger, Ork-Bogenschützen und Ork-Trommler für wenig Geld rekrutiert.



ben wollt - die Einheit muss also mit Bedacht eingesetzt werden, eröffnet den Nebelbergen aber auch einige interessante strategische Möglichkeiten.

Zauber der Nebelberge

Am Spellbook haben wir nicht ganz so grundlegend geschraubt wie am restlichen Volk, aber doch ein paar Anpassungen vorgenommen. Zunächst einmal schien es uns nicht mehr notwendig, als Fünferzauber eine wilde Höhle beschwören zu können - die kann man ja nun selbst auf Siedlungen bauen. Dafür wird das verderbte Land nun zu einem Fünferzauber, wie es auch bei anderen bösen Völkern ist. Stattdessen kehrt als Zehnerzauber der passive Plünderer zurück, der für jeden getöteten Feind Rohstoffe erbeutet.

Außerdem musste selbstverständlich die Spinnenbeschwörung entfernt werden, weil diese im Volk nicht mehr vertreten sein sollte. Im Zuge der Rückbe-



sinnung auf die Orks haben wir stattdessen den Zauber Hinterhalt aus den Tiefen eingebaut, der am Zielort einen Tunnelausgang beschwört, aus dem fortwährend Orks aus allen drei Reichen quellen. Diese Orks bleiben nur eine kurze Zeit, insgesamt ruft der Zauber aber deutlich mehr Einheiten als eine normale Beschwörung - dafür kann der Feind den Fluss stoppen, indem er den Tunnel zerstört. Ansonsten stürzt er nach einer Weile von selbst ein, hat bis dahin aber ordentlichen Schaden angerichtet.

Helden der Nebelberge

Als wir das ganze Volk radikal neu dachten, haben wir auch bei den Helden keinen Stein auf dem anderen gelassen. Vor allem wollten wir, wie schon gesagt, endlich Schluss machen mit all den erfundenen Elementen und die Nebelberge enger an die Filme und Bücher rücken.

So wird es die Spinne Kankra, den Troll Buhrdur und den Drachen Drogoth nicht mehr geben. Zu den Gründen ist zu sagen, dass eine konsequente Entfernung der Spinnen auch Kankra betrifft, gleichermaßen die Rollenverteilung von Buhrdur, Smaug und Drogoth sich in einem zentralen Punkt überschritten hat. Gerade bei Drogoth und Smaug war es schwer möglich die beiden Drachenhelden ordentlich voneinander abzugrenzen und ihnen völlig eigene Rollen zu geben - zumal Drogoth nur erfunden ist und Smaug eine zentrale Figur aus dem Hobbit. So ist es

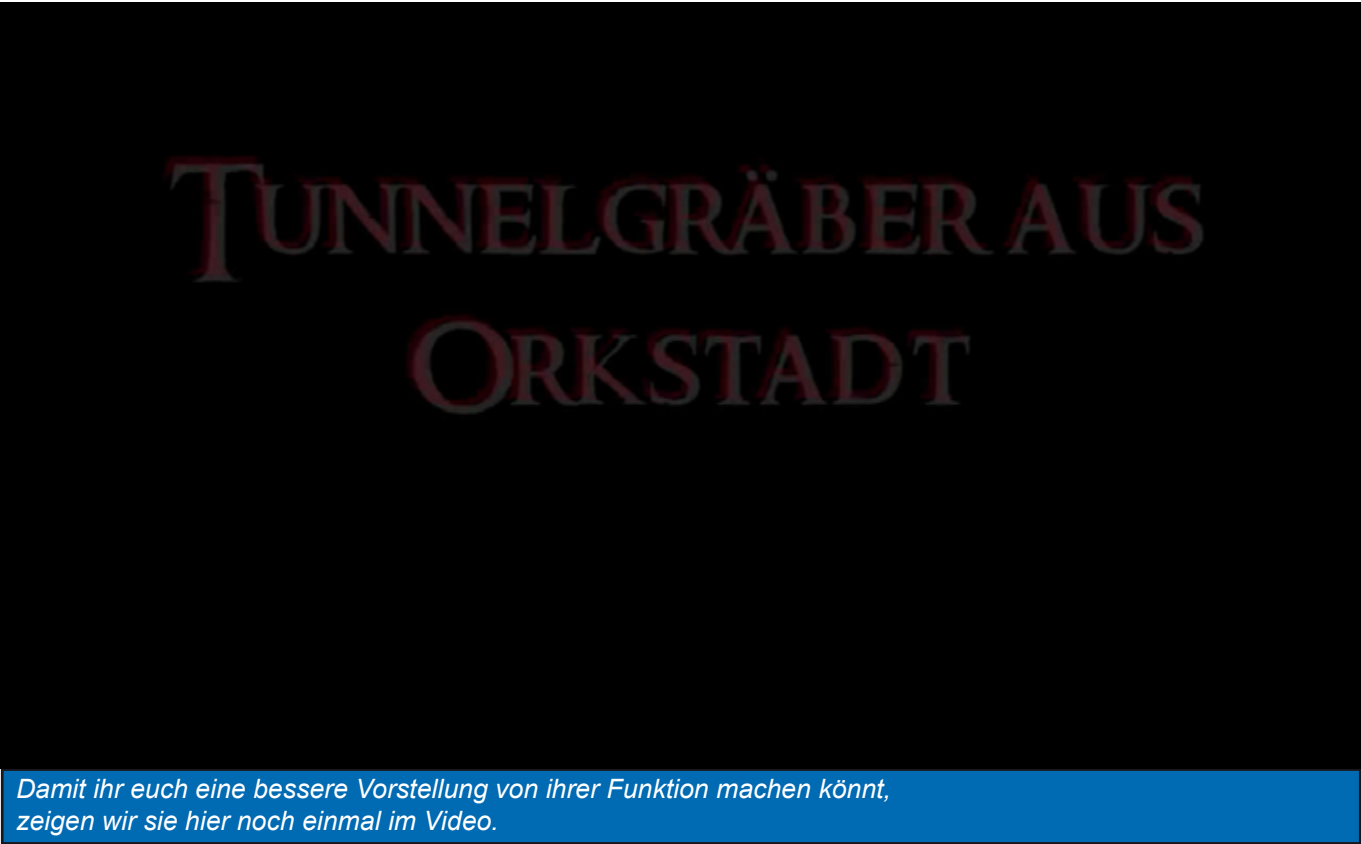
nun möglich, ihn näher in das Zentrum zu rücken, was er gerade in Anbetracht der neuen Hobbit-Filme nur verdient hat. Buhrdur wurde aus ganz ähnlichen Gründen entfernt: Damit die drei Trolle Tom, Bert und Bill wichtiger werden und seine alte Rolle als vollwertige Helden einnehmen können.

Die Orkhelden

Neben dieser allgemeinen Heldenüberarbeitung und Rollenvergabe haben wir uns dazu entschlossen die Krönungsmechanik zu entfernen. Auch diese war letztlich eine Erfindung, der Großork und erst recht der erfundene Gorkil waren niemals „Herrscher der Nebelberge“ - einzig Bolg vereinte sie für einen Angriff auf die Zwerge. Die Mechanik war immer ein Mittel um ein wenig Struktur in das Volk zu bringen, letztendlich würde es aber bei der neuen Konzeption fehl am Platz wirken. Es gibt nun drei große Orkreiche, die unabhängig voneinander agieren können, sich letztendlich aber ergänzen. Viel mehr als vorher hat der Spieler nun die Möglichkeit, das Volk nach seinen Belieben zu gestalten durch die Reihenfolge und Anzahl der dorthin gegrabenen Tunnel.

Jedes Orkreich wird obendrein von einem eigenen Helden angeführt, die wir euch im folgenden vorstellen wollen. Euch wird auffallen, dass ihr trotz der Neuordnung einige Fähigkeiten wiedererkennt - es war nicht unser Anliegen, einfach wahllos alles über Bord zu werfen, auch wenn wir vieles umgeschichtet haben. Es gab auch viele Konzepte, die es wert waren behalten zu werden.

Ergänzt werden sie vor allem durch neue Inspirationen aus den Hobbit-Filmen. Die Verfilmung des Kleinen Hobbits bot uns einige Vorlagen, die wir uns zu Nutze machen konnten. Bei der Neustrukturierung der Helden der Nebelberge war es uns wichtig, dass jeder Held ein eigenes Image besitzt und somit einem der drei Orkreiche untergeordnet werden kann. Dabei war es aber ebenfalls wichtig, dass jeder Held dem Spielprinzip des übergeordneten Orkreiches entspricht und dieses in seiner Vielfältigkeit nochmals unterstützt.



Der Moria-Häuptling

ist die neue Form des Helden Gorkil, allerdings übernimmt er vor allem sein Design. Wir fanden Gorkils Modell immer eine ganz hervorragende Darstellung eines Anführers von Moria-Orks, aber sein erfundener Charakter und seine spinnenbezogenen Fähigkeiten haben in das neue Volk natürlich nicht mehr gepasst. Der neue Held hat mit dem alten Gorkil deswegen auch bis auf das Aussehen nichts mehr gemein. Tatsächlich hatten die Orks von Moria in den Büchern allerdings einen Anführer, und zwar einen namenlosen Häuptling, der Frodo in den Minen verwundet hat. Dies übernahm im Film ein Höhlentroll, trotzdem erschien uns hier eine Möglichkeit, einen Anführerhelden für Moria zu integrieren.

Der Moria-Häuptling dient primär dazu die Anzahl der Truppen aus Moria durch aktiven Einsatz zu erweitern und zu verstärken. Gleichermäßen ist er der einzige Held der Nebelberge mit einem Waffenwechsel. Seine Konzeption übernimmt primär die speziellen Eigenschaften der ehemaligen Hauptmänner des Großorks, die nach aktueller Konzeption nicht mehr erhalten sind. Optisch bleibt es das unveränder-

te Modell von Gorkil, an diesem sahen wir keinen Verbesserungsbedarf. Der Spinnenmount wird jedoch entfernt.

Fähigkeiten Set-Up: Moria-Häuptling	
Stufe 1: Häuptling der Horden (Passiv) - Der Moria-Häuptling hat mit jedem Angriff eine Chance von 10%, eine zusätzliche Horde Ork-Krieger in die Schlacht zu rufen. Mit dem Bogen besteht stattdessen eine Chance von 5%, eine Horde Ork-Schützen in die Schlacht zu rufen	(Diese Fähigkeit soll den Nebelbergen eine Möglichkeit geben, mit feindlichen Monstern fertig zu werden - im speziellen die überlegenen Trolle und Fellbestien von Mordor. Die Anwendbarkeit auf eigene Trolle soll die Möglichkeit bieten den austeilenden Schaden der Trolle auf eigene Verbündete, sobald seine Lebensanzeige gegen 0 senkt, gering zu halten. Die Aufladezeit ist gering, dafür macht er auch nur 50% mehr Schaden als ein normaler Pfeilangriff.)
(Diese Fähigkeit ermöglicht es passiv die Truppen aus Moria zu erweitern.)	Stufe 4: Waffenwechsel
Stufe 2 (Schwert): Schädeltotem	Stufe 7: Verstärkung aus den Tiefen: Der Häuptling ruft neue Ork-Krieger aus den Tunneln.
(Unverändert, weil diese Fähigkeit hervorragend passt.)	Für kurze Zeit werden in der Nähe des gewählten Tunnels alle gefallen Mitglieder naher Horden durch neue Krieger ersetzt.
Stufe 2 (Bogen): Trolltöterpfeil - Der Häuptling legt einen Pfeil mit grausamen Widerhaken auf die Sehne, der selbst die gewaltigsten Monster der Tiefen verkrüppeln kann. Das getroffene Monster verursacht für kurze Zeit nur noch 10% seines normalen Schadens. Auch auf eigene Monster anwendbar	Stufe 10: Überwältigende Scharen Für kurze Zeit verdoppelt sich die Chance des Häuptlings, bei seinen Angriff Orks zu rufen. Anstelle gewöhnlicher Orkmaden ruft er seine besten Krieger, die mit schwerer Rüstung und geschärften Klingen ausgerüstet sind

Kursiv geschriebene Inhalte, sind zusätzliche Informationen

(Muster)

Normaler Text ist die Beschreibung der Fähigkeit wie sie (vorb. Ä.) später im Spiel erscheinen.

Muster

Unterstütze die Modding-Union mit Amazon



Der Großork

Der Großork erhält nicht nur eine designtechnische Überarbeitung, seine Fähigkeitsarsenal wurde ebenfalls angepasst. Zwar waren wir mit seinem Grundkonzept bislang sehr zufrieden, allerdings ergab sich die Notwendigkeit es ein wenig zusammenzustreichen. Einheiten wie die Plünderer und die Tunnelgräber waren nun fest rekrutierbare Einheiten von Orkstadt, außerdem war das Thema Warge in Gundabads Bereich gerückt. Der Großork spezialisiert sich nun voll und ganz darauf, den Plünderern der Orkstadt bei ihrem Handwerk zu helfen. Es war unser Ziel, jeden Helden auf die Besonderheiten seiner eigenen Fraktion abzustimmen. Wir denken aber dass es uns trotzdem gelungen ist, den Kern des bisherigen Großork-Konzepts beizubehalten.

Fähigkeiten Set-Up: Großork

Stufe 1: Herr der Plünderhorden (Passiv)
Der Großork befiehlt die Horden von Orkstadt und kann seine Fähigkeiten über die ganze Karte wirken. Jedes Mal, wenn er eine Fähigkeit einsetzt, erhält er Erfahrungspunkte. Solange der Großork auf dem Feld ist, können die Tunnelgräber und Plündertrupps der Orkstadt zusätzliche Orkkrieger zu sich rufen.

(Die erste Hälfte der Fähigkeit ist einfach eine Beschreibung seiner aktuellen passiven Wirkungsweise. Die zweite Hälfte ist eine passive Eigenschaft, die jeder Einheit aus Orkstadt alle drei Minuten erlaubt, für 30 Sekunden einen Trupp Verstärkung zu rufen. Dies erlaubt den Plündereinheiten neue Tricks, weil ihr den Feind mit einer größeren Plünderstreitmacht überraschen könnt als er erwartet hat.)

Stufe 1: Überfall
Verbündete Einheiten in der Nähe des gewählten feindlichen Wirtschaftsgebäudes verursachen kurzzeitig 50% mehr Schaden.

Stufe 4: Tunnelgräber des Großorks
Der Großork lässt am Zielort einen Tunnel graben, der mit dem bestehenden Gangsystem verbunden ist.

(Im Festen Bauen ist dies eine sehr mächtige Fähigkeit, die sich aber dennoch nicht mit der speziellen Eigenschaft der Tunnelgräber überschneidet. Der Tunnel des Großorks lässt sich über die ganze Karte wirken und ist damit strategisch besonders gut geeignet, längere Entfernungen zu überbrücken. Gleichermassen ist er allerdings zu groß, um etwa in eine feindliche Festung gewirkt zu werden.)

Stufe 7: Großer Raubzug
Alle Einheiten Orkstadts auf der Karte erhalten kurzzeitig doppelte Rüstung und Angriffsstärke. Plündertrupps erbeuten außerdem die doppelte Menge an Ressourcen.

(Eine recht simple Abwandlung seiner aktuellen Fähigkeit, sie lässt nun aber nicht mehr alle Einheiten Gold erbeuten, um Orkstadts Relevanz als Plünderfraktion aufrechtzuerhalten. Dafür gewinnen die Orkstadt-Einheiten obendrein deutlich an Kampfkraft.)

Stufe 10: Plünderkarren
(Diese ikonische Fähigkeit bleibt unverändert erhalten, weil sie nicht nur sehr spektakulär ist, noch dazu ist sie sehr nützlich.)



Interview - Prinz von Dol Amroth



Was war dein erster Kontakt zur Welt rund um J.R.R. Tolkien?

Mein Bruder (FG15) hat sich „der Herr der Ringe“ von einem Freund ausgeliehen, was zur Folge hatte, dass ich immer morgens beim Frühstück Herr der Ringe Gedichte und Zitate hören durfte. Etwas später hat er dann auch das PC Spiel die Schlacht um Mittelerde 1 bekommen, welches ich dann auch öfters gespielt habe. Mein erster Kontakt mit den Büchern war, als mein Bruder der Meinung war, dass ich der Herr der Ringe auch mal lesen sollte und mir erlaubt hat nur die Herr der Ringe Filme zu schauen, wenn ich die Bücher lese, was ich schließlich auch getan habe.





Was war dein erstes PC-Spiel?

Mein erstes PC-Spiel müsste „die Siedler das Erbe der Könige“ gewesen sein. Das Spiel hat mir damals sehr gut gefallen und gefällt mir heute auch noch relativ gut, obwohl es etwas älter ist. Das Spiel hatte etwas Cooles an sich und auch die Kampagnen waren einfallsreich und interessant.





Du bist Balance-Tester in gleich zwei Modifikationen, was sind deine genauen Aufgaben?

Ich bin Balancetester bei der Edain 2 Modifikation und Member bei der DVZ Mod. Nur um das hier mal klarzustellen. ;-)

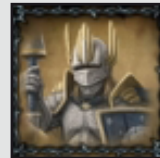
Meine Aufgaben bei der Edain 2 Modifikation sind es die Balance zu testen, Beta zu spielen, zu probieren ein gutes Gameplay hinzu bekommen. Also eigentlich das übliche, was man von einem Balancetester erwartet. Bei der DVZ Modifikation mache ich auch ein bisschen Balance, ich habe ein bisschen KI gemacht und ein bisschen gecodet.





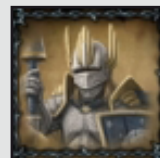
Gibt es eine besondere Herangehensweise mit der du Unstimmigkeiten in einer (vorab-)Version ausfindig machst?

Bei Bugs gibt es eigentlich keine besondere Herangehensweise. Meistens schreiben die Modder, was getestet werden soll und das mache ich dann auch. Bei Balancefehlern spielt man einfach das Spiel und wenn einem etwas auffällt, dann schaue ich mal in die Codes rein und benutze die bestimmte Sache dann in den nächsten Spielen, um zu schauen, ob sie wirklich zu stark, zu schwach etc. ist.



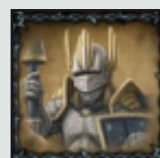
In deiner Signatur steht, du bist oft in Tunngle. Du spielst also dem entsprechend oft mit anderen Nutzern der Modifikation, hier aus dem Forum?

Ich spiele eigentlich seit langem schon in Tunngle MP und spiele dort gegen andere Spieler. Die meisten sind auch auf der MU angemeldet, aber das muss nicht zwangsläufig so sein. Es gibt auch viele, die nicht auf der MU sind oder nur einen Beitrag haben. Mit den Leuten, mit denen ich am Anfang meiner Tunnglespiele gespielt habe, sind eigentlich kaum noch welche sehr aktiv im MP. Aber es kommen und gehen Spieler von daher lernt man neue Leute kennen auch wenn ich das Gefühl habe, dass die Anzahl der aktiven Tunnglespieler immer etwas zurückgeht.



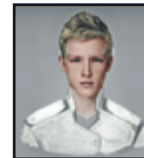
Wo befindet sich deiner Meinung nach der Unterschied zwischen SP-Balance und MP-Balance und was müsste getan werden um diese Kluft zu verringern?

Ich sehe da wirklich kaum Unterschiede. Bei einem perfekten Gameplay wird es den Leuten im MP genauso, wie den Leuten im SP gefallen. Der einzige wirkliche Unterschied den ich sehe ist, dass vielleicht viele SP Spieler sehr gerne stärkere Helden hätten. Ich denke aber, dass es irgendwann auch keinen Spaß für den SP Spieler macht, wenn man immer nur auf Grund der zu starken Helden gewinnt. Außerdem gibt es doch viele fun Maps, wo man nur mit Helden spielen kann.



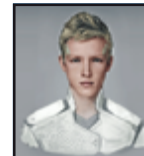
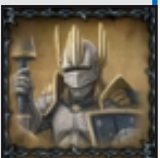
Wo siehst du deine Stärken im Forum?

Meine Stärken im Forum sind, dass ich schon etwas länger dabei bin, dass ich oft online bin, auch wenn nicht was schreibe. Ich kenne verschiedenen Modifikationen und ich kenne den Edain 2 MP ganz gut.



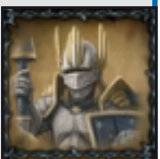
Wo möchtest du dich in unserem Magazin wiederfinden?

Das ist ganz klar die Stelle des Chefredakteurs oder wie auch immer der oberste hier heißen soll. Ich kommandiere gerne andere Leute herum und bin machtversessen und größenwahnsinnig. Kurz gesagt der perfekte Chef für dieses bald undemokratische Team.



Zu letzt jedoch nicht minder; Wie bist du Balancetester geworden?

Es fing mit dem dunkelsten Tag in der Geschichte von Modding Union an: Der 23. August 2010. Zufälligerweise genau der Tag an dem ich mich registrierte. Relativ bald fing ich an Edain 2 im Multiplayer zu spielen, wo ich in meinen ersten Spiel grandios verlor und die meisten restlichen alle auch. Aber ich habe nicht aufgegeben und habe weiter gespielt. Schließlich kam dann meine Chance. Es gab das 4. Edain 2 Turnieren. Ich meldete mich sofort an und nutzte meine Chance. Ich hatte Ambitionen auf den Titel und wäre eigentlich auch fast Sieger geworden, wenn ich nicht in der Gruppenphase alle Spiele verloren hätte. Irgendwann hatte ich es dann drauf und gewann auch mal ein Spiel. Das war zur der Zeit als 3 Balancetester gingen. Nun das Edain 2 Team brauchte aber neue Balancetester, aber da sie nur einen guten fanden, gingen sie in Tunngle und schauten nach, welche Leute überhaupt online waren. Glücklicherweise hatte ich Reshef am 5.11.2013 in Skype zum Geburtstag gratuliert und genau einen Tag später kam dann folgende Frage von Reshef:



Zitat

„Ich wollte fragen ob du für mich alle matchups der bösen Völker durchtesten würdest im mp und dazu dann die größten Schwächen und Stärken der einzelnen Völker aufschreibst?“

Auch hier hatte ich wieder Glück, denn ich fand genügend Deppen in Tunngle, die für mich die Matchups gespielt haben und mir ihre Meinung dazu gesagt hatten, dass ich mit paar Klicken und vielen Kopieren und Einfügen einen Bericht fertig hatte. So kam es, dass ich Balancetester geworden bin. Davor war ich auf der MU ein niemand, aber danach war ich ein Niemand mit einem coolen Titel und Banner.