



Making of Der Herr der Ringe Online

Mit einer starken Lizenz in der Tasche wagten die Macher von D&D Online die Entwicklung eines Online-Spiels für Millionen beinharder Tolkien-Fans.

Peter Jackson, der Regisseur der **Herr der Ringe**-Filme, begab sich vor sechs Jahren in die Höhle des Löwen: Er hat einen Mythos verfilmt. Die Rede ist von J.R.R. Tolkiens gleichnamiger Buchreihe, die bis heute über 120 Millionen Mal verkauft wurde und als Klassiker der Fantasy-Literatur gilt. Doch Peter Jackson hat seine Arbeit gut gemacht; das bezeugen nicht nur 17 Oscars und ein Einspielergebnis von knapp drei Milliarden Dollar, sondern auch der Respekt der Tolkien-Fans, die leicht zu enttäuschen sind. Wie plant man

also ein Online-Rollenspiel, das vor allem eines erreichen will: Mittelerde, so wie es sich Millionen Anhänger vorstellen, zum Leben erwecken? Der Entwickler Turbine (**D&D Online**) probierte es mit Hilfe von außen und hat sich die Leute ins Boot geholt, für die **Der Herr der Ringe Online** entstehen sollte: die Fans.

Gekauft

Die ersten Pläne entstanden 2003. Damals gehörten die Rechte an der Buchreihe dem Publisher Vivendi, der unter anderem mit **War of**

the Ring und **The Hobbit** mehr oder weniger gelungene Umsetzungen des Ringe-Universums auf den Markt gebracht hatte. Der mäßige Erfolg der Spiele machte es Turbine einfach, Ende 2004 an die Buchlizenz zu gelangen – freilich ohne die Möglichkeit, das Spiel optisch und inhaltlich an die Filme anzulehnen, da die Rechte dazu bei Electronic Arts (**Schlacht um Mittelerde**, **Return of the King**) lagen und noch liegen. »Das stellte für uns aber kein Problem dar«, erklärt Jeffrey Steefel, ausführender Produzent bei Turbine. »Im Ge-



Buch 10, das erste kostenlose Mega-Update, hat eine **Raid-Instanz** für 25 Teilnehmer ins Spiel eingebaut, in der Sie an der Schlacht von Helegrod teilnehmen.



Links sehen Sie eine **Technik-Demo**, mit der Turbine 2003 eine erste Version der Grafik-Engine getestet hat. Das fertige Spiel (rechts) macht die vier Jahre Entwicklungszeit sichtbar.

Entwicklungsfakten

- **Teamgröße:** 250 Personen
- **Dauer der Entwicklung:** ca. 50 Monate
- **Wörter im Spiel:** ca. 1,3 Millionen
- **Lokalisierte Sprachen:** Deutsch, Englisch, Französisch, Japanisch, Chinesisch
- **Patch-Status:** v1.04

genteil: Tolkien hat seine Welt derart detailliert beschrieben, dass wir die Filme nicht als Vorlage brauchten. Die Bücher haben uns mit allem versorgt. Da ist es kein Wunder, dass jeder Mitarbeiter die **Herr der Ringe**-Wälzer bei sich auf dem Schreibtisch liegen hat. »Für alle Fälle«, wie Jeffrey sagt, bei dem sich zudem allerhand Audiobücher und Ringe-Fachliteratur wie das **Silmarillion** stapeln.

Geplant

Ein glaubwürdiges Mittelerte, das ist in der Tat eine anspruchsvolle Aufgabe. »Wir wollten zwar, dass sich jeder als Held in Mittelerte fühlt und in Tolkiens Geschichte eine wichtige Rolle spielt«, erklärt Steefel. »Aber es hätte nicht funktioniert, wenn die Spieler als Tausende Aragorns, Frodos oder Gandalfs durch Mittelerte streifen und Tausende Exemplare des **Einen Rings** nach Mordor tragen.« Eine Alternative musste her. In monatelanger Arbeit und in Rücksprache mit Tolkien-Experten entwarfen die Designer eine Geschichte um den Hexenkönig von Angmar – eine Figur, die in den Büchern erst gegen Ende in Erscheinung tritt. Genug Raum also, um eine Handlung zu

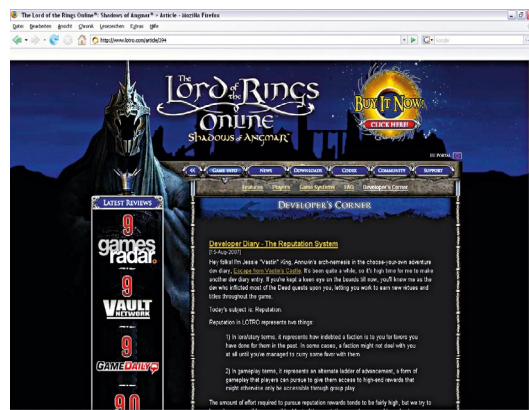
erzählen, die parallel zur Wanderung der Gefährten stattfindet. Um dem Spieler dennoch das Gefühl zu geben, zumindest indirekt mit den **Ringe**-Helden gegen Sauron anzutreten, entwarf Turbine eine Reihe sogenannter epischer Quests, bei denen man auf Prominenz wie Gimli oder Elrond trifft und sogar mit ihnen kämpft. Um auch hier keine mehrfachen Versionen der Helden zu riskieren, steckten die Entwickler Aragorn und Co in Instanzen – also Gebiete, die nur für den Spieler geladen werden, der die passende Aufgabe hat. »So schlugen wir zwei Fliegen mit einer Klappe«, erläutert Steefel. »Einerseits halten wir ein konsistentes Mittelerte aufrecht, andererseits bekommt der Spieler eine auf ihn zugeschnittene Geschichte im Ringe-Universum.«

Getestet

Bei der Programmierung legte Turbine viel Wert auf Zugänglichkeit. Anders als etwa das parallel entstandene und nach eigenen Angaben »recht spezielle« **Dungeons & Dragons Online** sollte das Ringe-Abenteuer auch die Leute ansprechen, die noch nie etwas von Online-Spielen gehört hatten – **World of Warcraft** lässt grüßen. »Wir haben viel herumprobiert und natürlich auch geschaut, wie es die Konkurrenz macht«, erzählt Steefel. »Schlussendlich verdanken wir es aber den Rückmeldungen aus der Community, dass die Benutzeroberfläche, das Crafting und das Kampfsystem einen sehr guten Kompromiss aus Komplexität und Zugänglichkeit besitzen.« Auch in Sachen Inhalt wurden die Fans zu Rate gezogen. Jede Woche traf sich die Firma mit ausgewählten Leuten aus der Fangemeinde, um Ideen auszutauschen und inhaltliche Fehler auszumerzen. »Wenn ein Spiel zu 90 Prozent fertiggestellt ist, entscheiden die letzten zehn Prozent darüber, ob es gut oder großartig wird«, philosophiert Steefel. »Bei eben diesen zehn Prozent haben uns die Fans enorm geholfen.«

Gestartet

Auf die Frage, ob **Der Herr der Ringe Online** etwas fehlt oder man etwas besser hätte machen wollen, lacht Jeffrey Steefel: »Das ist der Vorteil von Online-Rollenspielen. Wir können ständig dran feilen!« So hat es Turbine bis zum Erscheinen beispielsweise nicht mehr geschafft, das bei Online-Spielern so beliebte Housing einzubauen – ein für Winter 2007 ge-



Auf der **offiziellen Webseite** veröffentlicht Turbine Entwickler-Tagebücher.

plantes kostenloses Update soll das ändern. Auch der mittlerweile recht durchdachte PvP-Modus war zu Beginn sehr rudimentär, weil den Entwicklern die Zeit nicht mehr gereicht hat. Dafür ist Jeffrey stolz auf den durchweg gelungenen Start des Spiels: »In der Alpha-Phase gab es noch massenhafte Probleme, insbesondere in den Startgebieten«, erinnert er sich. Doch als **Der Herr der Ringe Online** Ende April 2007 startete, blieben Anlaufschwierigkeiten aus. »Durch unsere bisherigen Titel haben wir sehr viel gelernt und uns auf alle Eventualitäten vorbereitet«, erzählt Steefel. »Das war der beste Start eines Online-Rollenspiels in unserer Firmengeschichte.«

DM

Entwickler-Check

Turbine wurde im Jahr 1994 gegründet. Das aus mittlerweile 250 Mann bestehende Team hat sich auf die Entwicklung von Online-Rollenspielen spezialisiert. Nach fünf Jahren erschien mit **Asheron's Call** das erste Spiel der Firma, 2001 und 2005 folgten zwei Erweiterungen.

Zwischendurch veröffentlichte Turbine 2002 **Asheron's Call 2**, das 2005 ebenfalls ein Addon nach sich zog. Kurz darauf, Mitte 2006, kam mit **Dungeons & Dragons Online** Turbines drittes Online-Rollenspiel in die Läden, ein Jahr später folgte **Der Herr der Ringe Online**. Turbine hat seinen Sitz in Westwood, einem Vorort von Boston.

Bisher veröffentlichte Spiele: Asheron's Call, Asheron's Call 2, D&D Online, Der Herr der Ringe Online
Derzeit in Entwicklung: erstes Addon für HDRO.



Die gemalten **Artworks** haben die Designer 1:1 in **3D-Modelle** umgesetzt.