

Niemand widersteht dem Ring

DER HERR DER RINGE ONLINE



Diesem Online-Rollenspiel zum Herrn der Ringe gelingt dasselbe Kunststück wie Peter Jackson mit seinen Filmen: die Buch-Fans nicht zu enttäuschen und trotzdem die breite Masse anzusprechen.

MINI-FAQ

Kostet »Der Herr der Ringe Online« Monatsgebühren wie andere Online-Rollenspiele auch?

Ja, je nach Abo-Art und Bezahlmethode zwischen 9 und 13 Euro im Monat.

Wieso sieht vieles im Spiel nicht so aus, wie ich es aus den Filmen kenne?

Turbine hat die Lizenz an den Büchern von »Der Herr der Ringe« erworben, nicht an den Filmrechten (die liegen bei Electronic Arts).

Ich kenne weder die Bücher noch die Filme. Kann ich das Spiel trotzdem genießen?

Ja. Das Spiel führt Sie über ein gelungenes Tutorial gut in das Spiel ein, und die meisten Quests erzählen ihre Geschichten unabhängig vom Buchinhalt. Mit Kenntnis der Bücher oder Filme verstehen Sie Zusammenhänge aber etwas besser und erleben atmosphärischere Momente (»Hey, da ist Merry!« oder »Treffen wir uns im Grünen Dachen?«).

Ich spiele am liebsten alleine und ohne Gruppe. Ist das Spiel was für mich?

Durchaus. Sie können die Welt frei erkunden, und es gibt genügend Aufgaben, die Sie alleine erledigen können. Für einige Quests empfiehlt das Spiel allerdings eine Gruppe. Zwar schaffen Sie diese Aufgaben auch alleine, wenn Sie viele Levels über der empfohlenen Quest-Stufe liegen, müssen aber Einbußen bei den Erfahrungspunkten und der Attraktivität der Questbelohnungen hinnehmen.

Wie viel von Mittelerde kann ich bereisen?

Bisher nur den westlichen Kontinent Eriador, der im Osten von Bruchtal und dem Nebelgebirge begrenzt wird. Kostenlose Updates sollen die Welt zukünftig erweitern. Neue Reiche wird es erst über kostenpflichtige Addons geben.

Darf ich auch böse Charaktere wie zum Beispiel Orks oder Trolle spielen?

Nein, ausgenommen im Monsterspiel (dem PvP-Modus) mit fertigen Level-50-Monstern.

Am liebsten spiele ich PvP gegen menschliche Spieler. Bietet mir das Spiel genug?

Nein. Das Monsterspiel ersetzt ein ausgereiftes PvP-System noch nicht, sondern dient eher als Auflockerung abseits der Quests. Warten Sie besser auf Warhammer Online oder spielen Sie Guild Wars.

Reisen durch die Zeit, ein Deutschland ohne Nörgler oder ein Monat ohne GameStar – es gibt Dinge auf dieser Welt, die gibt es einfach nicht. Auch in der Welt, die J.R.R. Tolkien in seinen Büchern beschrieben hat, kann manches einfach nicht sein: ein feiernder Ork in der Kneipe »Zum tänzelnden Pony« etwa. Oder gar der »eine« Ring in den Händen vieler! Den Entwicklern von Turbine war das wohl bewusst, als sie das Projekt **Der Herr der Ringe Online** in Angriff nahmen. Daher verzichtet das Spiel auf einige Optionen, die Sie aus anderen Online-Rollenspielen möglicherweise gewohnt sind. Zum Beispiel dürfen Sie keine »bösen« Rassen spielen, nur Menschen, Elben, Zwerge und Hobbits. Da somit alle Spieler »gut« sind, gibt es nur ein stark eingeschränktes PvP-System (»Player versus Player«), und niemand darf den »einen« Ring finden und tragen. Wer **Der Herr der Ringe Online** spielen will, muss das wissen und akzeptieren. Lohnt sich das Programm bei soviel Buchtreue dann überhaupt für normale Spieler, die mit Tolkien eher weniger am Hut haben? Ja, und wie.

Den kenn ich doch...

Kernstück der drei **Herr der Ringe**-Bände ist die epische Handlung um die Gefährten und die Zerstörung des Rings. Auch

wenn Spieler diese komplexe Geschichte in der aufgeteilten und geregelten Welt eines Online-Rollenspiels niemals komplett in persona nacherleben können, so wollen doch alle möglichst großen Anteil daran haben. Dieses Problem löst das Spiel sehr geschickt durch eine Hauptkampagne, die parallel zu den Ereignissen im Buch läuft. Sie findet zum Teil in Instanzen statt – abgeschlossenen Gebieten, die das Spiel jeweils nur für uns und unsere Gruppe erstellt. In solchen Missionen dürfen wir eine tragende Rolle bei der Verteidigung Mittelerdes gegen Saurons Armeen übernehmen. Immer wieder kreuzt sich dabei unser Handlungsstrang mit

dem der Bücher. Als Hobbit sehen wir beispielsweise, wie die Ringgeister im Auenland nach einem gewissen Beutlin aus Beutelsend suchen. Später erleben wir spannende Abenteuer mit Streicher, dem wir im Gasthaus »Zum tänzelnden Pony« begegnet sind, während er die Ankunft von Frodo erwartete. Später ist er dann verschwunden, sein Zimmer verschlossen. Kenner wissen: Streicher ist mit den Hobbits nach Bruchtal aufgebrochen. Reisen wir nun ebenfalls nach Bruchtal, können wir ihn dort wieder treffen.

Spukende Eichhörnchen

Aber auch Spieler ohne **Herr der Ringe**-Kenntnisse erleben viel



Kriegsherr Uzorr ist das Ziel einer Gruppenmission. Wir schaffen den Ork auch alleine.



Kein vorgerendertes Bild, sondern ein **Screenshot** (ohne Interface) direkt aus dem Spiel.

Der Herr der Ringe Online erzählt abseits der Hauptquest zahllose Geschichten, vollgestopft mit abwechslungsreichen Aufgaben. Neben den üblichen »Sammle und töte«-Einsätzen dürfen Sie zum Beispiel auch Kurier-, Leibwächter-, Forschungs- oder Handwerks-Aufträge erledigen, teilweise sogar in nett erzählten Quest-Reihen. So fürchtet ein Hobbit den Geist eines verstorbenen Freundes, der in seiner Bibliothek haust,

und will ihn durch ein Feuerwerk beruhigen. Nachdem wir das mühsam zusammengestellte Feuerwerk am passenden Altar entzündet haben, kehren wir zu unserem Auftraggeber zurück. Der hasenfüßige Hobbit jammert aber immer noch über den Geist in der Bibliothek. Ein vorsichtiger Blick in die Bücherregale enttarnt den unheimlichen Bösewicht: Ein Eichhörnchen hat sich hinter den Büchern häus-

lich eingerichtet. Wir jagen das Tierchen aus dem Zimmer, und der »Fluch« ist endlich beseitigt.

Solche netten, tragischen, komischen, spannenden Geschichten bilden den Kern des Spielerlebnisses. Und so ist es nur konsequent, dass bei **Herr der Ringe Online** das Erledigen von Aufgaben reichhaltig belohnt wird. Während Sie für absolvierte Quests Erfahrungspunkte in vierstelliger Höhe einstreichen können, werfen erledigte Monster im Schnitt gerade mal zweistellige Summen ab. Stupides »Farmen« und »Grinden«, also das monotone und gleichförmige Abschlagen von immer gleichen Gegnermassen für schnelle Levelaufstiege, funktioniert in **Der Herr der Ringe Online** nicht. Das ist eine wohlthuende Abkehr von manch öder Online-Rollenspiel-Gepflogenheit. Wer dennoch unbedingt »Farmen« will, der findet im Buch der Taten (siehe Kasten) auch dazu Gelegenheit. Das Buch fügt den zahllosen Quests zusätzliche Aufgaben hinzu, die unabhängig von Questgebern sind. Dazu

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Selten habe ich mich mit einem virtuellen Helden so identifiziert wie mit meinem tapferen Hobbit-Jäger Nimweis. Was ich mit ihm alles erlebt habe – es würde Bücher füllen, so dick wie Tolkiens Fantasy-Romane. Aber der Herr der Ringe Online macht es einem auch leicht, sich in Mittelerde zu verlieren. Denn es bietet eine stimmige Welt, viele liebevolle Details (besonders bei den knuffigen Hobbits) und massenweise Aufträge, die in Sachen Einfallsreichtum World of Warcraft hinter sich lassen. Dass der PvP-Bereich bislang nur rudimentär vorhanden ist, stört mich nicht. Ich bin mit den Abenteuern meines kleinen Recken derart beschäftigt, dass ich gar keine Lust habe, andere Spieler zu verhauen. Das läge sowieso nicht in der Natur der Halblinge.



»Kleiner Held ganz groß«

gehört zum Beispiel das Finden bestimmter Orte oder das Töten vieler Gegner der selben Art. Als Belohnung erhalten Sie Titel oder neue Fertigkeiten sowie verbesserte Eigenschaften.

Sippenhaft

Viele Questreihen enden in schwierigen Gruppenaufgaben, und auch in der Hauptkam-



Daniels Jäger-Hobbit legt sich im **Norden des Auenlandes** mit ein paar Spinnen an. Spinnen spielen in Tolkiens Welt ein wichtige Rolle und tauchen überall im Spiel auf.



In der Stadt Schragen, am Rande der Nordhöhen, verteidigen wir im Rahmen einer **Mission der Hauptkampagne** eine strategisch wichtige Brücke gegen anstürmende Ork-Horden.

pagne gibt es jede Menge Party-action. Wer partout allein unterwegs sein möchte, kann diese Aufgaben ebenfalls erledigen, muss aber einige Levelaufstiege abwarten. Umgekehrt werden Einzelquests in Gruppen schnell langweilig. Am unterhaltsamsten und effektivsten kommen Sie voran, wenn Sie einen gesunden Mix aus Einzel- und Gruppenspiel finden. Ihre bevorzugte Spielweise sollten Sie

daher schon bei der Klassenwahl am Anfang berücksichtigen. Klassen wie der Barde (als Heiler) oder der Hauptmann (mit Unterstützungsprüchen) spielen ihre Stärken eher in Gruppen aus und sind für reine Solospieler daher einen Tick schwerer zu steuern. Waffenmeister (offensiver Nahkämpfer) oder Jäger (Fernkämpfer) kommen dagegen auch gut alleine zurecht. Sind Sie Mitglied

einer Sippe (entspricht einer Gilde in anderen Online-Rollenspielen), sollten Sie Ihre Klassen am besten untereinander absprechen. Eine ausgewogene Mischung von Klassen in einer Gruppe ist bei schwierigen Missionen die einzige Chance. Auch die sorgfältig abgestimmte Verteilung der Berufe innerhalb einer Sippe bringt Vorteile: Gut organisierte Produktionsketten sind Gold wert. Die insgesamt

zehn Berufe sind auf sieben Zweige verteilt. In jedem Zweig sind drei Berufe zusammengefasst, wobei jeweils mindestens einer auf Zulieferungen anderer Arbeitsfelder angewiesen ist. So benötigen Rüstungsschmiede zum Beispiel Leder vom Förster oder Köche Zutaten vom Bauern. Diese sinnvolle Aufteilung verhindert Super-Handwerker, die alles selber herstellen können. Abgesehen von effektiven

DAS BUCH DER TATEN



Wenn Sie eine mögliche **neue Tat** freischalten, informiert Sie das Spiel darüber per Texteinblendung. Über ein Info-Symbol in der unteren rechten Ecke können Sie die Details und möglichen Belohnungen einsehen.

Das Buch der Taten kennt **vier unterschiedliche Arten** von Taten: Entweder Sie müssen bestimmte Orte entdecken, eine bestimmte Gegnerart x-mal töten, eine Fertigkeit x-mal anwenden oder Quests im Zielgebiet erledigen.

Haben Sie eine Tat erfüllt, belohnt Sie das Spiel entweder mit **Titeln** (zum Beispiel: »Schneckenquetscher«), die Sie fortan tragen dürfen, oder mit **Eigenschaften** sowie **Fertigkeiten**, die Sie beim Spielmann ausrüsten können.

Die erworbenen Eigenschaften ziehen Sie beim **Spielmann** in die vorgesehenen Felder. Nach dem Bezahlen von einigen Silberlingen darf Ihr Charakter nun von den Verbesserungen profitieren oder neue Fertigkeiten einsetzen.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



1024x768 • niedrige Details
Selbst auf schwachen Rechnern spielen Sie mit niedrigen Details flüssig – mit nur 512 MByte RAM stören aber ständige Nachladeruckler.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800 XT



1280x1024 • hohe Details
Auf einem Mittelklasse-PC läuft das Spiel bereits flüssig mit hohen Details – inklusive schickem Wasser und detailliertem Schattenwurf.

HIGH-END-PC

Core 2 Duo E6700 • 2,0 GB • 8800 GTX



1600x1200 • ultrahohe Details
Hochaufgelöste Texturen, realistische Schatten, atmosphärische Wasserspiegelungen und hohe Fernsicht beeindrucken auf einem High-End-PC.

KARGE EINÖDE GEGEN LEBENDIGE FLUSSLANDSCHAFT



Mit niedrigen Details (links) erinnert das Wasser an längst vergangene DireCX-7-Zeiten. Die Texturen sind unscharf und Vegetation ist nur spärlich und karg vorhanden. Mit ultrahohen Details (rechts), überzeugender Beleuchtung sowie maximaler Fernsicht und Vegetationsdichte gewinnt die Spielwelt deutlich an Glaubwürdigkeit und wirkt sehr lebendig.

TECHNIK-TIPPS

- ▶ Mit 512 MByte RAM stören ständige Nachladeruckler, ab 1,0 GByte läuft das Spiel meist flüssig. Optimal ist ein Speicherausbaubau über 1,0 GByte RAM.
- ▶ Wollen Sie sehr hoch aufgelöste und detaillierte Texturen im Spiel genießen, müssen Sie bei der Installation die »Hi-Res-Texturen« mit aufspielen – zudem sollte Ihre Grafikkarte über 512 MByte Video-RAM verfügen.
- ▶ Nutzen Sie nach der Installation des Spiels die Funktion »Optimale Einstellung« im Grafikmenü. Die vom Spiel vorgeschlagenen Einstellungen passen Sie danach in den erweiterten Grafikooptionen an die tatsächliche Leistungsfähigkeit Ihres PCs an.
- ▶ Erhöhen Sie die Größe des »Texture-Caches« im Menüpunkt »Performance«, falls Sie 2,0 GByte oder mehr RAM haben. So sinken die Ladezeiten im Spiel, und Sie gewinnen, abhängig von Ihrem PC, spürbar Leistung.

- ▶ Schalten Sie bei Performance-Problemen die »3D-Objektportraits« ab, um etwas mehr Frames zu erhalten.
- ▶ Falls das Spiel in dicht bevölkerten Gebieten zu ruckeln anfängt, reduzieren Sie die Option »Qualität (viele Spieler)« im Feld »Performance« in den erweiterten Grafikooptionen.
- ▶ Ebenso steigert das Herunterschrauben der »Flüssigen Animationen« die Leistung bei vielen gleichzeitig sichtbaren Spielern – etwa in Städten.
- ▶ Ab einer Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT sollten Sie die Detailstufe »Ultra-Hoch« wählen, sowie vierfache Kantenglättung (AA) und achtfache Texturschärfung (AF) aktivieren.

CHECKLISTE

- 6,5 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN



- 1 Diese Einstellungen erlauben Ihnen, die Sichtweite festzulegen, ab der Objekte, andere Spieler oder Oberflächen von Gegenständen mit hoher Qualität dargestellt werden – niedrigere Einstellungen steigern die Performance enorm.
- 2 Viel Leistung gewinnen Sie durch das Verringern der Entfernung, ab der Landschaftsdetails wie Bäume, Laub oder auch Gras in hoher Qualität dargestellt werden. Zudem bringen reduzierte Wettereffekte spürbar mehr Frames.
- 3 Mithilfe der Beleuchtungseinstellungen regeln Sie etwa die Lichtreflexionen auf Objekt-oberflächen und Wasser. Niedrigere Einstellungen beschleunigen vor allem auf älteren 3D-Karten die Darstellung deutlich – kosten aber Atmosphäre.
- 4 Im Menüpunkt Schatten legen Sie detailliert fest, welche Objekte Schatten werfen und in welcher Qualität diese dargestellt werden. Vor allem ein Deaktivieren der »Stencil-Schatten« steigert die Frame-rate je nach Grafikkarte enorm.

SO LÄUFT HERR DER TINGE ONLINE AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihre CPU 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

| | | | | | | | | | | |
|-------------|----------------|--------------|---------|----------|----------|----------|------------|------------|----------|----------|
| Grafikkarte | 1 | Radeon 9000 | 9250 | 9600 Pro | 9800 XT, | | | | | |
| | | Geforce 6 | 6200 | | 6600 GT | 6800 GS | 6800 Ultra | | | |
| | | Radeon X1000 | X300 | X600 Pro | X700 Pro | X800 XL | X850 XT | | | |
| | | Geforce 7 | | | 7300 GS | 7600 GT | 7800 GT | 7950 GT | 7900 GTX | 7950 GX2 |
| | Radeon X1000 | | | X1300 | X1600 XT | X1800 XL | X1900 XT | X1950 XTX, | | |
| | Geforce 8 | | | | | | 8800 GTS | 8800 GTX, | | |
| Prozessor | 2 | Athlon XP | 1800+ | 2600+ | 3200+ | | | | | |
| | | Pentium 4 | 2,0 GHz | 2,4 GHz | 3,0 GHz | | 3,8 GHz | | | |
| | | Athlon 64 | | | | 3200+ | 3500+ | 4000+ | FX-57, | |
| | | Pentium D | | | | 915 | 950 | | 965 XE, | |
| | | Athlon 64 X2 | | | | 3800+ | 4400+ | 5000+ | FX-62, | |
| | Core 2 Duo | | | | | | E6300 | E6600 | X6800 | |
| 3 | Speicher in MB | 128 | 256 | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 | 2.048 | | 3.072 |

4

| | | | |
|---------------------|---|--|---|
| technisch unmöglich | läuft so flüssig: 1024x768 Niedrige Details, Post-Processing aus | läuft so flüssig: 1280x1024 Mittlere bis hohe Details, Post-Processing an | läuft so flüssig: 1600x1200 Sehr hohe bis ultra hohe Details, ab 512 MByte Video-RAM Hi-Res-Texturen |
|---------------------|---|--|---|

Legende: ruckelt stark (rot), ruckelt (gelb), flüssig (grün)



Der ehemalige Waldläufer **Amdir** ist nun ein Gegner.



Die Zuflucht **Esteldin** liegt versteckt in den Bergen.

Kampfgemeinschaften und profitablen Handwerkskartellen bieten Sippen derzeit noch keine großen Vorteile. So fehlen eigene Gildenhäuser und -umhänge sowie ein sinnvolles PvP-System, das Gilden auf Dauer motivieren könnte.

Der Kampf Spieler gegen Spieler beschränkt sich auf das sogenannte Monsterspiel. Hier schlüpfen Spieler ab Level 10 in die Haut eines Monsters (Riesenspinne, Warg oder unterschiedliche Orks). Mit diesen bestialischen »Mietcharakteren« kämpfen so auch niederstufige Helden schon bei den »Großen« mit, denn jedes Monster besitzt pauschal die Kraft eines Level-50-Helden. Ab Level 40 können

Sie in der Gestalt Ihres Avatars in die Schlacht eingreifen.

Endspiel

Fünf GameStar-Redakteure haben für diesen Test einen Monat lang (teils solo, teils gemeinsam) Mittelerde erkundet und zahllose Abenteuer bestritten. Sämtliche vier Startgebiete bis hin zu den Level-30-Bezirken (Nordhöhen, Trollhöhen, Bruchtal) haben wir dabei bis in die letzten Winkel auskundschaftet. Über die High-Level-Gebiete und das Endspiel etwa in Angmar können wir noch keine endgültigen Aussagen machen. Vor allem anspruchsvolle Instanzen für Gruppenmissionen und damit die Langzeitmotivation für Profis können wir zu diesem Zeitpunkt zwar einschätzen, aber nicht adäquat bewerten. Wir sind dabei, auch diese Gebiete zu testen. Unsere Ergebnisse und Erlebnisse werden wir Ihnen in einem Kontrollbesuch in einer der folgenden Ausgaben präsentieren. Turbine hat bereits angekündigt, bis dahin auch ein kostenloses Update zu veröffentlichen, das unter anderem ein komplett neues Gebiet enthalten soll. Wir hoffen, dass die Entwickler auch so manches Serverproblem und die (eher seltenen) Spielabstürze in den Griff bekommen. Und wegen der noch folgenden Kauf-Addons (es gibt noch Reiche wie Lórien, Rohan, Gondor und Mordor zu erkunden!), wird uns **Der Herr der Ringe Online** noch eine ganze Weile begleiten.

»WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3851«

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Herr der Ringe Online hat noch einige Macken: World of Warcraft ist bei der Bedienung einiger Dinge eine Spur besser, vom PvP-System eines Guild Wars ganz zu schweigen. Da ist für die angekündigten Addons noch Spielraum nach oben. Aber: Der Herr der Ringe Online ist für mich die erste Online-Rollenspielwelt, in die ich wirklich versinken und vollkommen abtauchen kann. Keine knallbunte Comicgrafik und kein ständiger Instanz-Wechsel reißen mich aus dieser stimmigen Welt heraus. Da mich zudem die abwechslungsreichen Quests stets bei Laune halten, bleibe ich gerne in Eriador. Und wenn es mal nichts mehr zu tun geben sollte, fange ich eben von vorne an, schließlich habe ich so manch tolle Aufgaben noch links liegen lassen müssen. Und dann kommen ja demnächst noch die Addons! Wer mich die nächsten Wochen sucht, weiß also, wo er mich findet.

»Wow, mein persönliches WoW«



In der Gruppe können Sie **Gefährten-Aktionen** wie diesen Ent auslösen.

DER HERR DER RINGE ONLINE ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Turbine (Dungeons & Dragons Online, GS 06/06: 69 Punkte)
 PUBLISHER Codemasters TERMIN (D) 24.04.2007
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 40 € (9-13 € / Monat)
 AUSSTATTUNG Klapp-Karton, 1 DVD, 120 S. HandbuchUSK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 100 Stunden

GENRE: ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf Dialoge/Rätsel

CHARAKTER simpel komplex

FREIHEIT linear offene Welt

KÄMPFE Action Taktik

HANDLUNG einfach komplex

SPASS: Durchgehend hohe Motivation durch Questfülle

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

ANSPRUCH

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | | | PROFI | ERFORDERT |
|---|---|---|------|-----------|--|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 | 9 10 | | |
| EINSTIEG | leicht <input type="checkbox"/> | | | schwierig | <input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen |
| SPIELMECHANIK | einfach <input type="checkbox"/> | | | komplex | <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit |
| SPIELTEMPO | langsam <input type="checkbox"/> | | | schnell | <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung |
| HILFEN Tutorial-Tipps, abgetrenntes Startgebiet | | | | | <input type="checkbox"/> Geduld |
| SPEICHERSYSTEM Speichert Charakterfortschritt automatisch | | | | | <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck |
| | | | | | <input type="checkbox"/> Vorausplanung |
| | | | | | <input type="checkbox"/> Mikromanagement |
| | | | | | <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit |

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs | 3D-GRAPHIKKARTEN |
|---|-------------------|-------------------|---|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 | |
| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM | <input type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 |
| 1,8 GHz Intel | 3,0 GHz Intel | 3,6 GHz Intel | <input type="checkbox"/> Geforce 6600 GT |
| XP 1900+ AMD | XP 3200+ AMD | A64 3700+ AMD | <input type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 |
| 512 MB RAM | 1,5 GB RAM | 2,0 GB RAM | <input type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 |
| 7,0 GB Festplatte | 7,0 GB Festplatte | 7,0 GB Festplatte | <input type="checkbox"/> Geforce 6800 GT |
| DSL | DSL | DSL | <input type="checkbox"/> Radeon X800 XL |
| PROFITIERT VON EAX | | | <input type="checkbox"/> Geforce 7600 GT |
| BILDFORMATE 4:3 <input type="checkbox"/> 5:4 <input type="checkbox"/> 16:9 <input type="checkbox"/> 16:10 <input type="checkbox"/> KOPISCHUTZ - | | | <input type="checkbox"/> Radeon X850 XT |
| TON Stereo <input type="checkbox"/> 4.0 <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1 <input type="checkbox"/> 7.1 | | | <input type="checkbox"/> Radeon X1900 XT |
| | | | <input type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX |

BEWERTUNG

| | | |
|-------------|---|-------|
| GRAFIK | + wunderschöne Landschaften + enorme Weitsicht + detaillierte Städte - teilweise matschig und polygonarm | 8/10 |
| SOUND | + stimmungsvolle Musikuntermalung + Musik passend zur Umgebung + gute Sprecher und Soundeffekte | 9/10 |
| BALANCE | + viele Einsteigerhilfen + abgetrenntes Tutorial-Startgebiet + gut steigende Schwierigkeit - Klassen unterschiedlich schwer | 8/10 |
| ATMOSPHERE | + stimmungsvolle Welt + viele »prominente« Personen und Schauplätze + Story parallel zum Buch - Übersetzungsfehler | 9/10 |
| BEDIENUNG | + eingängige Standard-Online-Rollenspiel-Steuerung + Vieles konfigurierbar - Detaillösungen (Crafting, Auktion) misslungen | 8/10 |
| UMFANG | + trotz Beschränkung auf Eriador riesige Spielwelt + abwechslungsreiche Gegenden + PvP-Umfang und Gilden-Möglichkeiten | 9/10 |
| QUESTS | + riesige Fülle an Quests + große Abwechslung + für Solo-Spieler und Gruppen + Zusatzaufgaben im Buch der Taten | 10/10 |
| CHARAKTER | + sieben unterschiedliche Klassen + gutes Crafting-System + viele Fertigkeiten - Charaktere nur wenig individualisierbar | 8/10 |
| KAMPFSYSTEM | + bewährtes »markieren und Fertigkeiten einsetzen«-System + für Gruppen gut einsetzbar - teils öde Klickerei | 8/10 |
| ITEMS | + Gegner hinterlassen viel Beute + viele Crafting-Gegenstände - Waffen- und Rüstungsauswahl beschränkt - keine Sets | 8/10 |

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: GELUNGENE UMSETZUNG VON TOLKIENS MITTELERDE.



»USK: ab 12 Jahren



»WIN VISTA 32 BIT

• läuft mit X-Fi