

World of Ringcraft?

DER HERR DER RINGE ONLINE

Ein Spiel, sie zu knechten, sie alle zu finden, ins dunkle Zimmer zu treiben und ewig an den PC zu binden.

Einen Hummer fachgerecht zu verspeisen ist ziemlich schwer. Ohne das nötige Werkzeug, eine Portion Frustration und viel Erfahrung wird's nichts mit dem Genuss. In Sachen Bedienung ist das leckere, aber robuste Krustentier also ein klarer Fall für Fortgeschrittene. Mit Online-Rollen spielen war es vor nicht allzu langer Zeit genauso. Ein Wirrwarr an Talentbäumen, unendlich viele Chat- und Emote-Kürzel, wildes Tastensuchen für den richtigen Angriff – vielen Genrefremden war das zu heftig. Bis **World of Warcraft** kam und die Gattung mal eben einsteigertauglich gemacht hat. Dass Blizzards Online-Rollen spiel nicht zuletzt deshalb zum Mega-Erfolg wurde, ist hinlänglich bekannt. Das Team von Turbine (**D&D Online**) lehnt sich mit seinem neuen Titel **Der Herr der Ringe Online** daher stark an **World of Warcraft** an. Wir waren vor Ort in Boston, um den ersten Online-Ausflug in Tolkiens Welt zu unternehmen. Den Hummer gab's anschließend zum Abendessen.

Ende Gelände

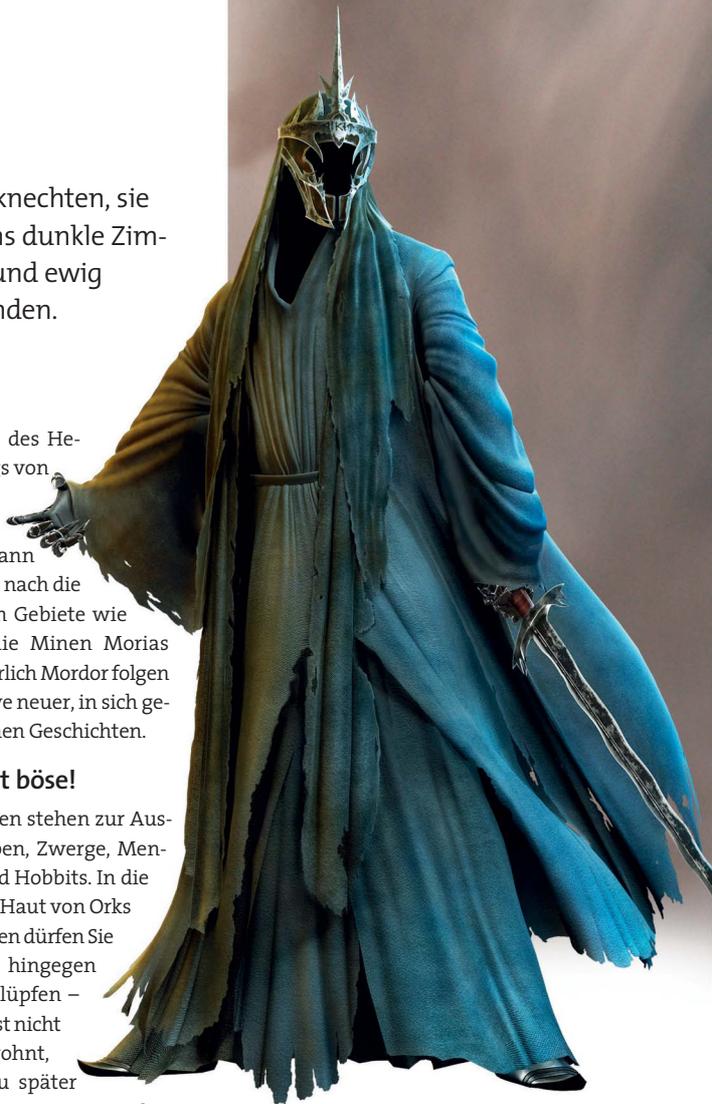
Eines vorweg: Wenn das Spiel im Frühjahr 2007 erscheint, ist es im Grunde kein komplettes **Herr der Ringe**-Paket. Stattdessen übernimmt Turbine eine Idee, die bei **Guild Wars** bereits funktioniert hat: Die Welt, anfangs noch auf wenige Areale beschränkt, soll in regelmäßigen Abständen mit (wahrscheinlich kostenpflichtigen) Updates erweitert werden, nebst neuen Quests, Monstern und NPCs. Deshalb besteht Mittelerde zu Beginn »nur« aus dem Reich Eriador, das vom Meer im Westen über das Auenland (in dem auch der erste Film beginnt) und Bree bis zum Nebelgebirge reicht. Klingt wenig, doch das Startgebiet soll immerhin so groß sein wie einer der beiden **World of Warcraft**-Kontinente – wer von einem Ende zum anderen laufen will, ist also gut eine Stunde unterwegs. Wie in **Guild Wars** soll jedes Areal seine eigene Geschichte erzählen. Für den Anfang liegt das endgültige Ziel im Nordosten Eriadors – in der Ver-

nichtung des Hexenkönigs von Angmar.

Später sollen dann nach und nach die restlichen Gebiete wie Rohan, die Minen Morias und natürlich Mordor folgen – inklusive neuer, in sich geschlossenen Geschichten.

Sei nicht böse!

Vier Rassen stehen zur Auswahl: Elben, Zwerge, Menschen und Hobbits. In die pickelige Haut von Orks oder Trollen dürfen Sie im Spiel hingegen nicht schlüpfen – zumindest nicht wie gewohnt, aber dazu später mehr. »Die Guten werden in den Büchern bis ins kleinste Detail beschrieben«, klärt uns Jeff Anderson, der Chef von Turbine auf. »Dem steht eine nahezu gesichtslose böse Macht gegenüber, über die es deutlich weniger Hintergrundinformationen gibt. Bevor wir also irgendetwas erfinden, um den Schurken mehr Substanz zu verleihen, entschlossen wir uns, auf sie als spielbare Rassen zu verzichten.« In den Ohren eines **Herr der Ringe**-Fans mag das wie eine schwache Ausrede klingen, immerhin bieten die Werke Tolkiens durchaus genügend Infos zu Charakter und Gesellschaft der Orks. Allerdings würde es wohl nicht zu Mittelerde passen, wenn Sie als einzelner Ork durch die Gegend streifen. Immerhin treten die Monster in den Büchern meistens als Armeen statt als selbstständig denkende Individuen auf. Beim ersten Anspielen hat es uns auf jeden Fall nicht gestört, dass man nur auf der guten Seite kämpft.



Der Grund: Gleich zu Beginn erzählt das Spiel für jede Rasse eine eigene Geschichte. So starten Sie als Elb beispielsweise in einem Dorf, das gerade von Trollen und allerhand anderen Böselingen angegriffen wird. Häuser brennen, Monster brechen durch Mauern und Tore, und



Unzählige Details wie diese **lustigen Hobbits** erwecken Mittelerde zum Leben.

ENTWICKLER-CHECK

Turbine wurde im Jahr 1994 gegründet. Das aus mittlerweile 250 Mann bestehende Team hat sich auf die Entwicklung von Online-Rollen spielen spezialisiert. Nach fünf Jahren erschien mit **Asheron's Call** das erste Spiel der Firma, 2001 und 2005 folgten die Erweiterungen **Dark Majesty** und **Throne of Destiny**. Zwischendurch veröffentlichte Turbine 2002 **Asheron's Call 2**, das 2005 ebenfalls ein Addon namens **Fallen Kings** nach sich zog. Kurz darauf, Mitte 2006, kam mit **Dungeons & Dragons Online** Turbines drittes Online-Rollen spiel in die Läden. An **Der Herr der Ringe Online** arbeitet ein etwa hundertköpfiges Team seit über vier Jahren. Turbine hat seinen Sitz in Westwood, einem Vorort von Boston, Massachusetts. **Bisher veröffentlichte Spiele:** Asheron's Call, Asheron's Call 2, D&D Online **Derzeit in Entwicklung:** Der Herr der Ringe Online





Manche Talente lösen Flächenzauber aus, wenn alle im Team dieselbe Aktion ausführen.

unterwegs sind wie die Gefährten um Frodo und Aragorn, treffen Sie die Helden-Prominenz immer mal wieder an bekannten Orten. Beispielsweise verteilen Bilbo Beutlin oder Arwen in Bruchtal Aufträge. Und wer das erste Mal vor Gandalf steht, bekommt unweigerlich weiche Knie. »Wir sind gespannt, was die Community mit der Welt anstellt«, erzählt uns Anderson. »Schon während des Betatests haben sich im September einige hundert Spieler am Festbaum in Beutelsand getroffen, um Bilbos Geburtstag zu feiern. Das war ein tolles Erlebnis!«

Da werd' ich zum Tier!

Und wie sieht's mit PvP-Kämpfen aus, wenn man nur auf der guten Seite spielen darf? »Wir

wollten auf jeden Fall vermeiden, dass sich Hobbits und Elben in Bruchtal gegenseitig auf den Kopf hauen«, erklärt Anderson. Deshalb soll es ähnlich den Schlachtfeldern eines **World of Warcraft** spezielle, vom PvE-Bereich unabhängige Areale geben, in denen Sie gegen andere Spieler antreten können. Und jetzt wird's interessant: Denn für manche PvP-Quests schlüpfen Sie kurzfristig in die Haut eines Bösewichts (Ork, Troll oder ähnliches) und absolvieren Missionen, für die Sie in der Regel andere, in diesem Fall »gute« Spieler zur Strecke bringen müssen. Ähnlich wie bei **Guild Wars** sammeln Sie dabei so genannte Monsterpunkte, mit denen Sie mächtigere Monster-Avatare für künftige Aufträge oder neue Fertigkeiten und Zauber für Ihren Hauptcharakter freischalten. Solche PvP-Missionen sind laut Turbine kein Muss. Wer also keine Lust darauf hat, andere Mitspieler zu verhauen, kommt in der Geschichte trotzdem voran.

Wie im Himmel, so auf Erden?

In **Der Herr der Ringe Online** arbeitet eine eigens entwickelte Grafikingine. Und die sieht schon jetzt sehr gut aus. Vegetation, Details bei Gebäuden und Landschaft, die enorme Weit-



Bevor wir weiterkönnen, müssen wir zuerst mit Wassereimern ein Feuer löschen.

sicht sowie in Echtzeit berechnete Wasserspiegelungen setzen Mittelerde hübsch in Szene. Besonders gut ist den Grafikern der Himmel gelungen. Über den ziehen scheinbar plastische Wolken, durch die die auf- und untergehende Sonne sanfte

Strahlen wirft. Bei Nacht erkennen Sie sogar die unterschiedlichen Sternzeichen am Firmament. Bis zum Erscheinen im Frühling sollte Turbine aber noch etwas mehr optische Abwechslung in die teils langatmigen Instanzen bringen. **DM**



In einer Quest müssen wir während einer Traumsequenz einen Magier töten.



DER HERR DER RINGE ONLINE

danielm@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
 Termin: 1. Quartal 2007
 Entwickler: Turbine / Codemasters
 Status: zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: »Vieles, was Turbine vorhat, birgt Risiken: ein vorerst nur halb begehbares Mittelerde, nur die »guten« Völker als spielbare Rassen, der gewagte PvP-Modus. Aber nach dem ersten Anspielen habe ich derartige Gedanken sofort vergessen. Zu lebendig ist die Welt, zu viel Spaß machen die Entdeckungsreisen, Kämpfe und Quests. Und für mich als Herr-der-Ringe-Fan gibt's im Frühling sowieso kein Halten. Denn nirgendwo sonst finden Sie eine so stimmige und detaillierte Umsetzung von Tolkiens Fantasy-Welt. Auf nach Eriador!«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK B140