

Turbine schickt Sie unter die Erde – und in ein Addon, dessen Umfang für ein eigenes Spiel gereicht hätte.

Der Herr der Ringe Online Die Minen von Moria



In den Tiefen von **Khazad-dûm** warten haushohe Höhlentrolle – und der Balrog höchstpersönlich.



Facts

- ▶ 3 Gebiete
- ▶ 2 neue Klassen
- ▶ Levelgrenze auf 60 angehoben
- ▶ 10 Instanzen (3 bis 6 Spieler)
- ▶ mehr als 100 neue Monster
- ▶ legendäre Gegenstände

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5501

«Leise jetzt!», flüstert Gandalf. «In den Tiefen Morias gibt es weit gefährlichere Geschöpfe als Goblins und Orks.» Wie recht der weise Zauberer hat, weiß jeder, der Tolkiens **Herr der Ringe**-Bücher gelesen oder die Film-Trilogie gesehen hat. Denn auf was die Gefährten bei ihrer Reise durch die Höhlen stoßen, sorgt bereits beim Lesen oder Zuschauen für Gänsehaut. Wie ist das erst, wenn man selbst in die **Minen von Moria** hinabsteigt? Wir haben's gewagt, sind mutig durch die Dunkelheit gestapft – bis plötzlich... aber halt! Ein wenig Spannung wollen wir aufrecht erhalten.

Riesig

Zuerst die Fakten: Das erste kostenpflichtige Addon erweitert das virtuelle Mittelmeer nicht nur um die Minen Morias, sondern auch um die Gebiete Eregion im Westen des Nebelgebirges und Lothlorien, dem Elbenwald, auf der anderen Seite. Rohan, Gondor und Mordor bleiben also nach wie vor gesperrt. Dennoch nimmt **Die Minen von Moria** etwa dieselben Ausmaße ein wie das ursprüngliche Hauptprogramm – Sie werden also knapp eine Stunde vom einen zum anderen Ende unterwegs sein. Der Startschuss für die Erweiterung fällt am südöstlichen Zipfel Eregions, direkt vor den Ausläufern des Nebelge-

birges. Hier treffen Helden der Stufe 50 auf den Zwerg Ráthwald, der Sie auf die Suche nach einem ominösen Tor schickt, das sich nur mit dem elbischen Wort für »Freund« öffnen lässt – der Weg in die Minen. Das Addon richtet sich ausschließlich an fortgeschrittene Spieler. Zum einen hat der Entwickler Turbine die Levelgrenze auf 60 angehoben und hetzt uns dementsprechend starke Monster auf den Hals. Zum anderen verzichtet **Die Minen von Moria** komplett auf Startgebiete für blutjunge Abenteurer.

Zusammenhängend

Wie schon das Hauptprogramm strotzt auch das Addon vor Orten, die Fans Freudentränen in die Augen treiben dürften. So erkunden wir Balins Grab, klettern die zerstörten Treppen von Khazad-dûm hinab oder treffen im Thronsaal von Zwergenbinge auf Durin höchstpersönlich. Wobei der Zwergenchef eigentlich schon seit Jahrhunderten tot ist, aber dazu später mehr. Um die Minen angemessen zum Leben zu erwecken, hat Turbine der Grafikkengine beigebracht, teils mehrere Hundert

Meter hohe Gewölbe und Höhlen darzustellen, ohne auf herkömmliche Tricks wie Hintergrundbilder zurückgreifen zu müssen. Praktischer Nebeneffekt: Die Gebiete sind nicht mehr in kleine und durch Portale miteinander verbundene Stücke unterteilt. Stattdessen besteht ganz Moria aus einer zusammenhängenden Welt, die wir ohne Ladepausen erkunden können. Dabei haben wir bereits eine Menge stimmiger Details entdeckt. Viele Höhlen werden von prunkvoll verzierten Säulen getragen, Schaufelräder und

Verstärkung: Die beiden neuen Klassen



Der **Runenwächter** ist Nahkämpfer und Heiler zugleich. Allerdings: Je häufiger Sie aktive Talente ausführen, desto mehr Schaden teilen Sie mit der Zeit aus. Heilen Sie fortlaufend, verbessern sich hingegen die passiven Charakterwerte – sichtbar an der dynamischen Anzeige. Ist der Kampf vorbei, werden die Buffs wieder auf Null gesetzt.



Der **Hüter**, ein unterstützender Brecher (auch Tank genannt), lernt mit der Zeit mächtige Kombos, für die Sie wie etwa in **Age of Conan** bestimmte Angriffsmanöver in der richtigen Reihenfolge aktivieren müssen. Gelingt Ihnen das, schließt Ihr Held den Angriff mit einem besonders starken Hieb ab.



Moria ist nur eines von drei neuen Gebieten im Erweiterungspaket.



Am östlichen Ende Eregions suchen wir das Tor nach Moria.



Die Minen Morias heizen uns ein: In den **Flammenden Tiefen** legt sich unser Barde mit Feuer-Dämonen und glühenden Echsen an.

gewaltige Spiegel verteilen Wasser und Licht in die aus kantigem Stein errichteten Zwergenbehauungen, und statt auf Pferden reist man auf ziegenähnlichen Reittieren durch die Minen.

Legendär

Zu den sieben bisherigen Charakterklassen gesellen sich mit dem Addon zwei weitere: der Runenwächter und der Hüter. Turbine überarbeitet auch die anderen Heldentypen und spendiert ihnen neue Talente für die Stufen zwischen 50 und 60. Doch nicht nur

die Charaktere erfahren eine Modernisierung, auch die Waffen und Rüstungen werden durch so genannte legendäre Gegenstände erweitert. »Im Herr der Ringe-Universum gibt es eine Menge besonderer Waffen«, erklärt Jeffrey Steffel, ausführender Produzent des Spiels. »Man denke nur an Bilbos Stich oder Narsil, das Schwert von Aragorn.« In **Die Minen von Moria** dürfen Sie solche Unikate nun selbst herstellen. Zu diesem Zweck tragen Sie Runen zu einem Schmied, der Ihnen daraus Ihre ganz persönliche Waffe hämmert.

Der Clou: Sie dürfen Ihrem »Baby« nicht nur einen Namen geben, sondern es mit Levelaufstiegen aufwerten und etwa den Schaden oder die Wahrscheinlichkeit kritischer Treffer erhöhen.

Aufregend

In Sachen Geschichte setzt **Die Minen von Moria** mit dem Aufbruch der Gefährten aus Bruchtal an. Während die acht Helden um Ringträger Frodo die Minen zu Beginn des Addons bereits durchquert haben, laufen Sie hinterher und helfen den Zwergen beim Zurückschlagen der eingerückten Orks. Um die Handlung in Moria voranzutreiben, erlaubt sich das Spiel einen von **The Burning Crusade** inspirierten Kniff: Gelegentlich reisen Sie in der Zeit zurück und spielen Ereignisse aus

der frühen Geschichte Mittelalters nach. Beispielsweise werden ausgerechnet Sie den gefürchteten Balrog befreien, jenen Feuerdämon, der Gandalf in die Tiefe reißt. Das wollen wir ausprobieren und gehen mit Durin in die Schmiede von Khazad-dûm. Lava brodeln, das Felsgestein glüht, überall grollt es unheilvoll. Durin eilt zu einem eingestürzten Tunnel. »Dahinter muss die Mithrilader liegen. Reißen wir es ein!« Er drischt mit seiner Axt auf das Gestein, die Felsen rollen beiseite und offenbaren den Blick auf eine tiefrote Kammer. Mittendrin der Balrog. Durin stürmt auf den haushohen Koloss zu und wird prompt von ihm niedergewalzt. »Flieht, ihr Narren«, möchte man Gandalf sagen hören. Wir rennen. Aber wir kommen wieder. **DM**



In Durins Garten, einer gewaltigen unterirdischen Kuppelanlage, wachsen sogar Sträucher und Bäume.

Herr der Ringe Online: Die Minen von Moria

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel-Addon** ► Termin **18.11.08**
 ► Hersteller **Turbine / Codemasters** ► Status zu **90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Dank der gelungenen Gratis-Updates hatte ich keine Zweifel, dass Turbine das Spiel mit dem Addon umfangreich und sinnvoll erweitert. Und tatsächlich: Die neuen Gebiete und Charakterklassen machen einen sehr guten Eindruck, und auf das Basteln eigener Waffen freue ich mich jetzt schon wie ein Kind. Mit dem Balrog habe ich sowieso noch eine Rechnung offen ...



danielm@gamstar.de

Potenzial Sehr gut