

Der Herr der Ringe Online Die Minen von Moria

Sauron rückt näher! Das erste Addon weitet nicht nur das bisherige Mittel­erde nach Osten hin aus, sondern macht auch sonst alles größer.

DVD
Video-Special

DVD-XL
Video: Die Erweiterung des Balrog

gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5501
GameStar TV 98/08 (Premium)
Boxenstopp

Höhlen, Minen, Schluchten und noch mehr Höhlen. Wird das nicht langweilig? Angesichts des Namens der ersten kostenpflichtigen Erweiterung zu **Der Herr der Ringe Online** liegt die Befürchtung nahe – immerhin bekommt man im titelgebenden Kapitel der Buchvorlage auch nichts anderes vorgesetzt als Höhlen, Minen, Schluchten und noch mehr Höhlen. Doch der Entwickler Turbine belehrt uns eines Besseren: **Die Minen von Moria** bietet nicht nur reichlich optische Abwechslung,

sondern auch die mitunter eindrucksvollsten Landschaften des Online-Rollenspiel-Genres.

Böser Balrog

Die Minen von Moria startet mit einer Quest der Stufe 50, direkt am östlichen Ausläufer Eregions – das Addon richtet sich deshalb ausschließlich an Kenner und Köhner des Hauptprogramms. Wie gewohnt führt die so genannte epische Questreihe die Geschichte um den Ringkrieg voran. In diesem Fall begleiten

Sie die Zwerge Ráthwald und Bósi, die die eingefallenen Orks zurückschlagen wollen. Schon in den ersten Spielstunden zieht das Erweiterungspaket alle Register. So kämpfen Sie wie die Gefährten um Ringträger Frodo am Schwarzen Teich gegen den Wächter, treffen auf den Zwergherf Durin und befreien mit ihm den Balrog höchstpersönlich – ein Fest für Fans. Zwar hebt Turbine die Story-Quests durch gut gemachte Skriptereignisse angenehm vom genre-üblichen Aufgabeneierlei ab, durch zähe Kamerafahrten und die fehlende Sprachausgabe geht der eigentlich gut erzählten Handlung aber viel Spannung flöten.

Mau Missionen

Ähnlich wie in **World of Warcraft** dominieren auch in **Die Minen von Moria** stupide Sammel- und Töte-Quests. Selbst handlungsrelevante Aufgaben zwingen Sie oft,

18 Bilwisse umzuhauen, drei Orte zu erkunden und anschließend weitere 30 Bilwisse niederzuknüppeln. Anders als im Blizzard-Hit legt Ihnen **Der Herr der Ringe Online** zudem zwar kleine, aber dennoch unnötige Stolpersteine in den Weg. Zum einen müssen Sie häufig nur wegen der Übermittlung einer Botschaft zwischen Questgebern hin- und herpendeln. Zum anderen verwechselt das Aufgabenbuch gelegentlich Orts- und Richtungsangaben. Das stört jedoch kaum, da die **Herr der Ringe Online**-Spieler ausgesprochen hilfsbereit sind und schnell Tipps zum nächsten Ziel geben. Auch an der Angabe des Schwierigkeitsgrads muss Turbine noch feilen: Einerseits meistern Sie eigentlich zu schwere Aufgaben oft mühelos, andererseits werden Gruppen-Quests hin und wieder nicht als solche markiert. Fans kennen das bereits aus dem Hauptprogramm, dürfen

Ungeziefer in den Minen

- ▶ In dicht besiedelten Gebieten (etwa der Stadt Delfblick) kommt es selbst auf High-End-Rechnern zu teils heftigen Leistungseinbrüchen, egal ob unter DirectX 9 oder 10.
- ▶ Unter DirectX 10 werden die Schatten manchmal nicht korrekt dargestellt oder flackern wild.

Für die Fehler ziehen wir einen Punkt bei der Grafik ab. Der am 11. Dezember veröffentlichte Patch behob zwar viele Bugs, brachte in Sachen Leistungseinbrüche aber keine Abhilfe.



Motivierend: Mit Runen und Levelaufstiegen verbessern wir unsere legendären Gegenstände, denen wir sogar Namen geben dürfen.



Spektakulärer Einstieg: In einer der ersten Story-Quests legen wir uns an der Seite Durins mit dem **Balrog** höchstpersönlich an.



Der Entwickler Turbine hat auf die Wünsche der Fans reagiert: Auf **größere Gruppen** wie hier sind Sie in den Minen von Moria nur noch selten angewiesen. Zusammen mit anderen Spielern macht das Verhauen fieser Orks trotzdem viel mehr Spaß. (1680x1050, volle Details, DirectX 10)



Erst im Addon dürfen Sie das **finale Kapitel** der Buch-15-Kampagne aus dem Hauptprogramm angehen.



Hobbits sind zwar so schon klein, gegenüber diesen **Troll-Bossen** aber geradezu winzig.

sich nun jedoch darüber freuen, dass **Die Minen von Moria** deutlich besser alleine oder in kleinen Gruppen gespielt werden kann, als das noch in **Der Herr der Ringe Online** der Fall war.

Gewaltige Gebiete

Zugegeben, die Macken klingen wenig motivierend, dennoch treibt das Erweiterungspaket zum Weiterspielen an. Das liegt vor allem an dem liebe- und prachtvoll gebauten Moria. Schon Durins Schwelle, der Eingang in die Minen, prahlt mit gewaltigen Säulen und ebenso steilen wie breiten Treppen. Später stromern Sie durch Durins Garten, eine tags- und nachts durchflutete Kuppel, in der sogar Bäume wachsen. An anderer Stelle erforschen Sie die Einundzwanzigste Halle (in der die Gefährten im Film auf den Balrog stoßen) oder das imposante Wasserwerk Morias, in dem hunderte Meter hohe Fälle riesige Schaufelräder antreiben. Kehrseite der Medaille: In den weitläufigen Arealen werden Sie sich anfangs hoffnungslos verirren. Das mag ins Moria-Konzept passen, immerhin sind das uralte, längst verschollene Minen, und mit der Zeit findet man sich auch gut zurecht – eine detailreichere Übersichtskarte hätte dem Programm dennoch gut getan.

Hilfreiche Helden

Die neuen Charakterklassen, der Hüter und der Runenbewahrer, fügen sich hervorragend ins Spiel und sind nicht (wie befürchtet) nur ideenlose Mixturen bereits vorhandener Heldentypen. Vor allem in höheren Levelbereichen und zusammen mit anderen Spielern erlauben die Neuzugänge zahlreiche unterschiedliche Taktiken. So kann der Runenbewahrer je nach Bedarf entweder durch Feuer-, Eis- und Blitzzauber kräftig aus der Ferne austeilen oder Kollegen (und natürlich sich selbst) durch Heilsprüche und passive Boni (Buffs) unterstützen. Der Hüter lässt sich je nach Ausrichtung der an **Age of Conan** erinnernden Nahkampf-Kombos entweder als schadenschluckender Tank oder drauffhauender Damage Dealer einsetzen. Dabei gehen die Kämpfe durch die eingängige Steuerung und die Möglichkeit, jedes noch so kleine Element in der Benutzeroberfläche individualisieren zu können, sehr gut von der Hand. Einzig das Crafting und die Auktionen sind so fummelig wie eh und je.

Lernende Legenden

Neu und enorm motivierend: Schon früh im Spiel finden Sie Ihren ersten legendären Gegenstand. Das sind spezielle Waffen

und Rüstungsteile, die wie Ihr Held im Level aufsteigen und sich durch eingebaute Fassungen, Edelsteine und Runen verbessern und spezialisieren lassen. So erweitert Turbine nicht nur die bislang eher begrenzte Auswahl an Gegenständen um ein Vielfaches, sondern lädt insbesondere Profis zum Experimentieren ein. Ein Quantchen mehr Schaden oder doch lieber zusätzliches Gewicht auf Heilung? Zusammen mit Gegenständen, die den Ruf bei be-

stimmten Fraktionen verbessern oder gar neue Quests starten, und dem gelungenen Crafting lässt **Die Minen von Moria** deshalb kaum Wünsche offen. Anders sieht das bei dem nach wie vor schwachen PvP-Teil sowie den störenden Leistungseinbrüchen und Fehlern (siehe Bug-Kasten) aus. An Letzteren arbeiten die Entwickler bereits. Ein Grund mehr, das ansonsten gelungene und für Fans uneingeschränkt empfehlenswerte Addon weiter zu verfolgen. **DM**

In Moria verschollen

Daniel Matschijewsky: All meine Befürchtungen (mangelnde Abwechslung, lieblose Klassen) haben sich nach wenigen Stunden in Luft aufgelöst. Moria versetzt mich mit seiner wuchtigen Architektur regelmäßig ins Staunen, das Rumschrauben an den eigenen Waffen macht Laune, und meine Runenbewahrerin möchte ich ebenfalls nicht mehr missen. Die Detailmacken bei der Orientierung und der Balance stören zwar, bremsen den Spielspaß aber kaum – dafür fesselt mich die Jagd nach der nächsten Quest, dem nächsten Levelaufstieg einfach zu sehr. Den Winter verbringe ich also gern untertage.



danielm@gamestar.de

HDRO: DIE MINEN VON MORIA

ADDON

ENTWICKLER Turbine (Der Herr der Ringe Online, GS 07/07: 85 Punkte)
 PUBLISHER Codemasters
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG Klapp-Box, 1 DVD, 33 Seiten, Freunde-Code usk

TERMIN (D) 18.11.2008
 CA. PREIS 30€ (13€/Monat)
 ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			3D-GRAPHIKKARTEN GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
2,0 GHz Intel	XP 1800+ AMD	1,0 GB RAM	3,0 GHz Intel	XP 2800+ AMD	1,5 GB RAM	3,6 GHz Intel	A64 3400+ AMD	2,0 GB RAM	
13,0 GB Festplatte			13,0 GB Festplatte			13,0 GB Festplatte			
PROFITIERT VON EAX, DirectX 10 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ - TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Zaubereffekte und Figuren + scharfe Texturen - generelle Detailarmut - Leistungseinbrüche und Grafikfehler	6 / 10
SOUND	+ dynamisch wechselnde, nahezu filmreife Musik + gelungene Effekte + gute Sprachausgabe - nur wenige Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ Runenbewahrer und Hüter gut ausbalanciert + mehr Solo-Quests als früher - Aufgaben- und Gegner-Balance schwankt teils stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ pracht- und stimmungsvolle Welt + prominente Figuren + Handlung parallel zu den Büchern - manchmal etwas leblos	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Standard-Steuerung + enorme Optionsvielfalt - Detaillösungen (Crafting, Auktion) nicht optimal - Übersichtskarte	8 / 10
UMFANG	+ ursprüngliches Mittelalter enorm erweitert + unzählige neue Quests und Monster + zehn weitere Stufen - PvP schwach	9 / 10
QUESTS	+ nett gemachte Story-Missionen + klassenspezifische Aufträge + Zusatzaufgaben im Buch der Taten - Sammel- und Töte-Einerlei	9 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ zusätzliche Talente für die alten Klassen + Hüter und Runenbewahrer hübsch individualisierbar + gutes Crafting-System	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes »markieren und Fertigkeiten einsetzen« + spezielle Gruppen-Angriffe - in Eskorte-Quests teils doofe NPCs	8 / 10
ITEMS	+ Gegner hinterlassen massenhaft Beute + tauschbar gegen Ruf oder Quests + legendäre Waffen + umfangreiches Crafting	10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT **Umfang- und ideenreiches Addon mit Detailmacken.**

