

Der Herr der Ringe Online

Die Belagerung des Dürsterwalds

Dunkel war's, der Mond schien helle: Turbine erweitert das virtuelle Mittelerde um den Dürsterwald und liefert jede Menge neues Futter für Profispieler.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6623

Orks und Trolle – das ist doch alles Kleinvieh und nur in der Masse gefährlich. Wo sind die richtigen Gegner, Saurons gefürchtete Obermotze? Wer **Der Herr der Ringe Online** spielt, dem blieben derart prominente Konfrontationen bislang weitgehend verwehrt. Kein Wunder, schließlich treibt sich das fiese Gesocks in Tolkiens Romanvorlage nur be-

dingt im Auenland, in Bree oder Lothlorien herum. Das zweite kostenpflichtige Addon **Die Belagerung des Dürsterwalds** setzt dem nun ein Ende und Ihnen einen Gegner vor, bei dessen Erwähnung sich jedem Ringe-Fan die Nackenhaare aufstellen. In der Feste Dol Guldur, ganz im Osten des Dürsterwalds, thront kein geringerer als der erste der neun Nazgûl.

Ein neues Kapitel

Bis es zum epischen Duell kommt, gibt es jedoch eine Menge zu tun. Durch die Gefangennahme des Ork-Anführers Mazog in **Die Minen von Moria** motiviert, starten die Elben und Zwerge einen Angriff auf den vom Feind belagerten Dürsterwald, mit Ihnen als Speerspitze. So schickt man Sie zu Beginn der »Buch 9«-Questrei-

he am Ufer des Anduin in gegnerische Lager, um Katapulte einzuschern und Generäle umzuhausen. Dieses Sammel- und Töte-Einerlei weiß Turbine gut zu kaschieren, was das Addon vor allem seinem stimmig-morbiden Dürsterwald zu verdanken hat. Mit der Zeit fällt trotzdem auf, dass man Sie immer wieder auf die Suche nach fünf Pflanzen oder zwölf

Die geheime Eskorte des Ork-Anführers Mazog landet in einem Hinterhalt. Wir bekommen es mit der Spinnenkönigin Saebereth zu tun. (1680x1050, DirectX 10)



Scharmützel sind Mini-Instanzen. Den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Teilnehmer dürfen Sie selbst festlegen. Gewonnene Punkte investieren Sie in Ihre KI-Mitstreiter.



Die fünf Instanzen in **Dol Guldur** beeindrucken durch spektakuläre, taktisch anspruchsvolle Bosskämpfe.

Jagdtrophäen schickt. Kreative Quests, etwa die Verfolgung von Gollum durch das verwinkelte Krabbeltal, sind die Ausnahme. Buch 9 hingegen, das satte 19 Kapitel umfasst und Sie mindestens 15 Stunden beschäftigt, punktet durch abwechslungsreiche, spannend erzählte Aufträge. So sollen Sie zum Beispiel den gefesselten Mazog im Sumpf Råd Cened vor Spinnen verteidigen. Als der Ork plötzlich ausreißt, müssen Sie ihn verfolgen, was nur durch eine clevere Routenwahl zu schaffen ist.

Ein neuer Feind

Je weiter Sie die fünf zusätzlichen Levelstufen emporsteigen, desto

kniffliger werden die anfangs etwas zu leicht geratenen Quests. Ab Rang 63 sind Sie gar fast durchgehend auf die Hilfe anderer Spieler angewiesen – genau das Richtige für herausforderungswillige Profis. Vor allem die fünf neuen, stimmig in Szene gesetzten Instanzen in Dol Guldur fordern durch knifflige Rätsel und taktisch anspruchsvolle Bosskämpfe, etwa den Geisterzauberer Demafaer, der nur durch die Hand seiner eigenen und von Ihnen »überreden« Untergebenen verletzt werden kann. Das Zusammenspiel im Team geht dank des überarbeiteten Kampfsystems nun etwas flüssiger von der Hand. Schade nur, dass das Addon weder neue Klassen bereitstellt noch den bisherigen Heldentypen zusätzliche Fertigkeiten spendiert. Dafür hat Turbine die Levelgrenze für die legendären Gegenstände zum Teil verdoppelt. Zudem dürfen Bastler die mächtigen Waffen des Dritten Zeitalters nun selbst herstellen.

Eine neue Mission

Zu den größten Neuerungen gehören die Scharmützel. Das sind Story-unabhängige Mini-Instanzen, die Sie jederzeit und an jedem Ort starten können. Darin gilt es zum Beispiel, das Tänzende Pony in Bree vor anstürmenden Soldaten zu beschützen oder auf der Weterspitze gegen übermächtige Monster anzutreten. Letzteres ist jedoch nur machbar, wenn Sie un-

terstützende Zauberfackeln anzünden, die durch den Regen immer wieder gelöscht werden. Der Clou: Sie legen selbst fest, wie schwer die Mission sein soll und ob Sie allein oder lieber im Verbund mit bis zu fünf Mitstreitern antreten. Je kniffliger die von Ihnen definierte Ausgangssituation, desto mehr Scharmützelpunkte gibt's, die Sie wiederum in den Ausbau Ihrer KI-Mitstreiter investieren. Dabei dürfen Sie sowohl deren Klasse (Krieger, Bogenschütze, Heiler etc.) festlegen als auch bestimmte aktive und passive Fertigkeiten stufenweise trainieren. Ein Riesenspaß, zumal die bislang acht verfügbaren Scharmützel durch ihre große Options- und Talentvielfalt nicht nur vorbildlich motivieren, sondern auch massenhaft Erfahrungspunkte für legendäre Gegenstände ausspucken.

Ein altes Problem

Optisch hat sich im Vergleich zu **Die Minen von Moria** nichts getan. Das ist auch gar nicht nötig, denn das Grafikgerüst gehört dank der

detaillierten Vegetation, enormen Weitsicht und hübschen Zaubereffekte noch immer zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Allerdings stecken in **Die Belagerung des Dürerwalds** dieselben Macken, wie sie **Der Herr der Ringe Online** bei jedem neuen Update plagten. Größere Siedlungen wie Ost-Galadh verkommen selbst auf starken Rechnern zur Ruckelorgie, in der Karte sowie den eigentlich gut geschriebenen Questtexten stecken Übersetzungsfehler, und eine Handvoll Nebenaufgaben lassen sich wegen dieser Bugs bislang nicht abschließen. Fehler, denen Turbine hoffentlich zügig den Garaus macht, schließlich gilt es, sich dem Nazgûl möglichst gut vorbereitet zu stellen. Wie unser Duell ausgegangen ist? Der Feigling hat seinen Leutnant vorgeschickt und ist geflüchtet. Kein Wunder, schließlich schlägt die Stunde der Ringgeister laut Tolkien erst am Schwarzen Tor von Mordor. Auf dass Saurons Heimat im nächsten Addon endlich seine Pforten öffnen möge! **DM**



Der **Dürerwald** ist verhältnismäßig klein ausgefallen.



Bei einer **Verhandlung** macht uns Saurons Diener Angst.

Kleiner Wald, großer Spaß

Daniel Matschijewsky: Buch 9 ist abwechslungsreich und hält mich durch packende Ereignisse und coole Instanzen bis zum Schluss bei der Stange. Dass ich nach den Minen Morias nun auch im Dürerwald laufend dröge Jagd- und Sammelquests erledige, kann ich deshalb verschmerzen. Klar, wirklich groß ist das neue Gebiet im Vergleich zum Vorgänger-Addon nicht. Die düstere Atmosphäre sowie die motivierenden Scharmützel machen dieses Manko aber locker wett.



danielm@gamstar.de

HDRO: DIE BELAGERUNG DES D. ADDON

ENTWICKLER Turbine (HDRO: Die Minen von Moria, GS 02/09: 83 Punkte)
PUBLISHER Codemasters
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Download

TERMIN (D) 3.12.2009
CA. PREIS 20 Euro
USK nicht geprüft



ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHER-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
2,4 GHz Intel			3,4 GHz Intel			Core 2 Duo E4300			GeForce 6600 / 6800
XP 2200+ AMD			XP 3200+ AMD			A64 4000+ AMD			GeForce 7800 / 7900
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM			2,0 GB RAM			GeForce 8800 / 9800
11,6 GB Festplatte			11,6 GB Festplatte			11,6 GB Festplatte			GeForce 9600
									GeForce GTX 200
									Radeon X1600
									Radeon X1800 / X1900
									Radeon HD 2900
									Radeon HD 3800
									Radeon HD 4800

PROFITIERT VON EAX, DirectX 10

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ –
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Zaubereffekte und Figuren + größtenteils scharfe Texturen + generelle Polygonarmut + oft starke Leistungseinbrüche	7 / 10
SOUND	+ dynamisch wechselnde, nahezu filmreife Musik + gelungene Effekte + gute deutsche Sprachausgabe + nur wenige Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ fordernde, aber nie unfair Instanzen + Talente feiner ausbalanciert + Buch der Taten für Profis + epische Questreihe etwas zu einfach	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle, aufwändig gebaute Welt + prominente Figuren + Handlung parallel zu den Büchern + Übersetzungsfehler und Bugs	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Standardsteuerung + enorme Optionsvielfalt + optionale Questhinweise + Crafting und Auktionen nicht optimal	9 / 10
UMFANG	+ unzählige neue Quests + fünf weitere Levels und Instanzen + Dürerwald arg klein geraten + keine neuen Klassen oder Talente	6 / 10
QUESTS	+ nett gemachte Story-Missionen + klassenspezifische Aufträge + Zusatzaufgaben im Buch der Taten + Sammel- und Töte-Einerlei	8 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ jede Klasse vielseitig individualisierbar + Scharmützel mit aufrüstbaren KI-Kameraden + komplexes Talent- und Berufssystem	9 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes »Markieren und Fertigkeiten einsetzen« + Kampfsystem überarbeitet + spezielle Gruppen-Angriffe + doofe Begleiter	8 / 10
ITEMS	+ Gegner hinterlassen massenhaft Beute + tauschbar gegen Ruf oder Quests + legendäre Waffen und Sets + hohe Auswahl	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Durchdachte, stimmungsvolle Erweiterung für Profis.

82

SPIELSPASS