

# Der Herr der Ringe Der Krieg im Norden

Mittelerde rettet man nicht im Alleingang. Gut, dass Sie sich bald mit zwei Freunden durch Saurons Horden kämpfen dürfen. Der Herr der Ringe? Koop? Das klingt nach einem Hit.



Die Kampagne von Der Krieg im Norden ist durchgehend auf **Koop-Gefechte** für bis zu drei Spieler ausgerichtet.



GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6794

Der Hobbit Sam steht mit wackligen Knien vor dem Höhlentroll, seine Schwerthiebe prallen wirkungslos von der gummiartigen Haut des Riesenviehs ab. Erst als Gimli dazustößt, mit seiner Axt draufdrischt und auch Legolas gerade zur rechten Zeit einen Pfeil zielsicher im Hals des Monsters versenkt, kippt der Koloss um. Diese Szene stammt aus **Die Gefährten**, dem ersten der drei **Herr der Ringe**-Filme. Sie könnte aber genauso auch in **Der Krieg im Norden** vorkommen. Denn das Action-Rollenspiel, das derzeit beim Entwickler Snowblind entsteht, setzt nicht nur auf

Tolkiens berühmtes Fantasy-Epos als Grundlage, sondern auch konsequent auf die Zusammenarbeit der Spieler. Das erinnert stark an den Koop-Hit **Die Rückkehr des Königs** von 2003 und dürfte ähnlich viel Spaß machen.

## Überall Krieg

Wie es der Name bereits vermuten lässt, ziehen Sie in den nördlichen Gefilden Mittelerdes gegen Sauron in den Kampf. Allerdings dürften selbst Kenner der Filme oder der Bücher erst mal mit den Schultern zucken, denn in den Vorlagen wird dieser Konflikt nur am Rande erwähnt. »Wir sehen

das als Chance«, sagt uns Ryan Geithman, der Gründer und Chef von Snowblind. »So können wir Gebiete und Abenteuer erschaffen, die die Fans bisher noch nicht gesehen und erlebt haben.« Das klingt einerseits natürlich gut, wenn wir nicht zum gefühlt hundertsten Mal einer Belagerung von Helms Klamm standhalten sollen. Andererseits läuft der Entwickler aber Gefahr, sich zu sehr vom bekannten Ringe-Universum zu entfernen oder die beinahnten Fans gar mit unpassenden, weil zu frei interpretierten Ideen zu vergraulen. »Ich kann euch beruhigen«, schiebt Ryan vorsorg-

lich nach. »Wir arbeiten sowohl mit der Community als auch mit Middle-earth Enterprises zusammen, um ein möglichst homogenes Mittelerde zu bauen.« Da Warner Bros. Interactive, der Publisher des Spiels, nicht nur die Rechte an den Büchern, sondern mittlerweile auch die an den Filmen hält, dürfte sichergestellt sein, dass **Der Krieg im Norden** zumindest optisch einen hohen Wiedererkennungswert hat.

## B-Prominenz

In Sachen Handlung hält sich Snowblind noch sehr bedeckt. Der Entwickler hat uns zumindest



Die dreiköpfige Heldentruppe lässt sich auf Wunsch auch mit KI-gesteuerten **Kameraden** besetzen.



Jede der drei Heldenklassen hat spezielle Fertigkeiten. **Magier** etwa schwächen Gegner durch Feuerzauber.



Bossgegner wie diesen haushohen **Höhle troll** besiegen Sie nur durch taktisch kluge Zusammenarbeit und indem sie ihm nicht allzu nahe kommen. Gut zu sehen: Das Spiel orientiert sich optisch stark an Peter Jacksons preisgekrönter Filmtrilogie.

verraten, dass **Der Krieg im Norden** parallel zu **Die Rückkehr des Königs** verläuft, genauer gesagt zu dem Zeitpunkt, an dem sich Frodo und Sam bereits in Mordor befinden, um den Einen Ring zu zerstören. Somit dürfte klar sein, dass Sie im Spiel auf keine der bekannten Figuren wie etwa Gandalf oder Aragorn treffen werden. Schließlich kämpfen die Gefährten gerade sehr viel südlicher und sehr viel östlicher am Schwarzen Tor gegen Saurons Ork-Armee. Doch auch fernab der eigentlichen Ringe-Prominenz tummeln sich jede Menge bekannte Figuren, etwa der Adlerfürst Belegorn, der Gandalf (Buch- und Film-

kenner erinnern sich vielleicht) einst aus Isengard befreit hat und der im Spiel als Auftraggeber fungiert. So schickt uns der stattliche Vogel zum Beispiel in den Düstere Wald, um einen von Wargs verschleppten Magier zu finden. Wir sollen aber auf keinen Fall ohne Begleitung in den Wald gehen. Gut, schließlich ist **Der Krieg im Norden** ohnehin auf kooperatives Abenteuern ausgelegt.

### Drei gegen alle

Drei Rassen stehen zur Auswahl: Mensch, Zwerg und Elb. Zudem dürfen Sie sich für eine von drei Klassen entscheiden (Krieger, Jäger oder Zauberer) und sowohl das Erscheinungsbild als auch das Geschlecht Ihres Recken festlegen. Wir sind gespannt, wie ein weiblicher Zwerg à la Tolkien wohl aussehen wird. Rollenspieltypisch hat jede Klasse spezielle Vorzüge und Talente. Während zum Beispiel der nahkampfstärke Krieger mit Zweihandwaffen mitten im Getümmel auf die Gegner eindrischt, greift der Jäger entweder zu Pfeil und Bogen oder macht sich unsichtbar, um dem Feind mit vergifteten Dolchen in den Rücken zu fallen. Der Magier wiederum agiert aus dem Hintergrund und unterstützt seine Kollegen durch Schutzschilde, Heilsprüche und mächtige Flächenzauber. Das kluge Zusammenspiel aller Helden soll dabei eine elementare Rolle spielen. Nur wer seine Gegner clever attackiert und gemeinsam Schwächen ausnutzt, trägt laut Ryan Geithman den Sieg davon. Als Beispiel nennt er den Kampf gegen einen

Uruk-hai. Dessen Panzerung ist besonders stark und nur am Rücken zu knacken. Also verwickelt der ebenfalls sehr robuste Krieger das Monster in eine Prügelei, während der Jäger sich im Verborgenen anschleicht und die Schwachstelle des Uruk-hai gezielt mit seinen Dolchen bearbeitet. Bei Bossgegnern, etwa einem ausgewachsenen Höhle troll, wird's noch kniffliger. Kommen Sie dem Burschen zu nahe, kann es nämlich passieren, dass er Ihren Helden schnappt, in die Luft reißt und kurzerhand verspeist. Wildes Tastenhämmern hilft zwar, um den unfreiwilligen Tod hinauszuzögern; ohne das rechtzeitige Eingreifen Ihrer Freunde sind Sie jedoch alsbald einen Kopf kürzer. Cool: Wer gerade keine Kumpels zur Hand hat, der füllt das Dreiergespann mit KI-gesteuerten Recken auf. Kommt später doch noch ein Mitspieler dazu, kann der jederzeit einsteigen und mitkämpfen, ob übers Internet, das heimische Netzwerk oder den geteilten Bildschirm.

### Reden wir darüber

Besiegte Gegner bringen Erfahrungspunkte, die Sie in neue, mehrstufig ausbaubare Fertigkeiten investieren. Konkrete Beispiele hierfür will uns Ryan noch nicht verraten. Zumindest ließ der Snowblind-Chef fallen, dass jede Heldenklasse mehrere Talentbäume spendiert bekommt. Möglicherweise werden Sie also darüber grübeln dürfen, ob Sie etwa Ihren Magier auf Heilung oder Flächenschaden spezialisieren. Für noch mehr Rollenspiel-Flair sollen die Dialoge sorgen, die ähnlich wie in **Mass Effect 2** mehrere Gesprächsoptionen bieten. Anders als im Bioware-Hit haben die Antworten aber keine Auswirkungen auf Quests – **Der Krieg im Norden** verläuft streng linear – oder gar die Gesinnung Ihres Helden. Das klingt logisch, schließlich waren Gut und Böse in **Der Herr der Ringe** schon immer klar von einander getrennt. Da wäre es fehl am Platz, wenn Sie plötzlich brandschatzend durch Mittel-erde latschen könnten. **DM**

## Entwickler-Check



Die Snowblind Studios wurden 1999 gegründet und gehören seit 2009 zu Warner Bros. Interactive. Das Team hat sich auf Koop-Actionspiele spezialisiert und unter anderem **Justice League Heroes** sowie **Champions of Norrath** veröffentlicht. Snowblind hat bislang nur für Konsolen entwickelt, **Der Krieg im Norden** ist der erste Titel, der auch für den PC erscheint. Die Firma sitzt in Bothell, USA.

## Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2011**  
► Hersteller **Snowblind / Warner Interactive** ► Status **zu 50% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Meiner Meinung nach ist **Die Rückkehr des Königs** noch immer eines der besten Koop-Spiele überhaupt. **Der Krieg im Norden** könnte dieses Erbe antreten, denn sowohl die unkomplizierte Action als auch die von den Entwicklern angestrebte Zusammenarbeit der Helden gehen in diese Richtung. Als Fan bin ich allerdings ein wenig skeptisch, ob Snowblind das Ringe-Szenario auch abseits der bekannten Gebiete und Charaktere angemessen in Szene setzt.



danielm@gamestar.de