



⊕ Stärken

- + tolle Herr-der-Ringe-Atmosphäre
- + Kampfsystem belohnt Kooperation
- + durchdachtes Talentsystem
- + jede Menge Ausrüstung (Rüstungs-Sets!)
- + Online-Spielmodi

⊖ Schwächen

- optisch (noch) kein Kracher
- Kameraführung ausbaufähig
- zu wenige Kombo-Attacken

Der Herr der Ringe: Der Krieg im

Getrennt kämpfen, vereint siegen: Während die Gefährten um Frodo in den Süden von Mittelerde reisen, geben wir im Norden Saurons Schergen Saures. Von Roland Austinat

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Warner Interactive Entertainment** Entwickler: **Snowblind Studios**
(Der Krieg im Norden ist das PC-Erstlingswerk) Termin: **Herbst 2011** Status: **zu 65% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7272

Computerspieler haben es besser: Noch in diesem Jahr soll Snowblind Studios' Action-Rollenspiel **Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden** erscheinen. Filmfans müssen hingegen bis 2012 auf **Der kleine Hobbit** und damit auf neues Futter aus Mittelerde warten. Und bekommen dann eine schon bekannte Story vorgesetzt. Uns erwartet im Norden ein komplett neues Abenteuer um Saurons Diener Agandaûr, der dort eine zweite Front im Ringkrieg errichten soll. Die Handlung von **Der Krieg im Norden** läuft zwar zeitgleich zur Romantrilogie ab, doch weil die Rechte an den Büchern und den Filmen nun alle in den Händen der Mutterfirma Warner Brothers liegen, können die Designer auf Elemente beider Medien zurückgreifen.

Drei schlagkräftige Gefährten machen sich fast zeitgleich mit Frodo, Gimli, Legolas &

Co. auf, um im Norden von Mittelerde nach dem Rechten zu sehen: ein Dúnedain-Waldläufer, ein Zwergenkrieger und eine Elbenzauberin. Dass **Der Krieg im Norden** kein reines Action-Spiel ist, merken wir schon bei der Charaktererstellung mit ihren zwischen vier und acht unterschiedlichen Frisuren, Bärten, Augen-, Haar- und Hautfarben. Dann geht es ab ins Auenland, genauer: in ein Lager der Waldläufer. Das dient als einer von zahlreichen Stützpunkten, in denen wir Informationen sowie Haupt- und Nebenquests erhalten, unsere unterwegs gefundenen Schätze ver- und Ausrüstungsgegenstände einkaufen. Wie uns der Waldläufer-Captain Halberad berichtet, sorgten hier einige Ringgeister auf der Suche nach Frodo für Chaos und Verderben. Das Gespräch läuft über ein Dialogsystem, das an **Mass Effect** erinnert: Auf eine Aussage unseres Gegenübers stehen uns drei mögliche Antworten zur Auswahl. Halberad beauftragt

uns schließlich, durch die Hügelgräberhöhen nach Bree zu reisen, um Aragorn im Tänzeln den Pony von den Ereignissen zu berichten.

Verglichen mit **Herr der Ringe**-Actiontiteln wie **Die Rückkehr des Königs** (2003) oder **Die Eroberung** (2009) setzt **Der Krieg im Norden** deutlich stärker auf Rollenspielelemente. So gibt es Anzeigen für Lebenskraft, Mana-, Energie- und Erfahrungspunkte. Jeder Held besitzt außerdem eine Klassenfähigkeit: Der Waldläufer schleicht sich un-

Das Spiel wird düster. Düstere als bisherige Ringe-Titel.

sichtbar an seine Gegner an und heilt Mitstreiter unbemerkt, die Elbenfrau errichtet ein magisches Schutzfeld, das die Gefährten vor Fernangriffen schützt und heilt, der Zwerg lässt einen Schlachtruf vom Sta-



Die **Elbenzauberin** steht auch im Nahkampf ihre Frau, eignet sich aber idealerweise als Unterstützerin.

Norden

Es begann in Baldur's Gate

Die Snowblind Studios sind schon seit 1997 im Geschäft, in der Spielebranche eine halbe Ewigkeit. Ihr erstes Spiel: **Baldur's Gate: Dark Alliance** (2001), ein hervorragendes Action-Rollenspiel, in dem man den Untergang der Stadt Baldur's Gate verhindern musste. Das erschien, wie bislang alle Snowblind-Spiele, nur für Konsolen. In **Dark Alliance** konnten schon vor zehn Jahren auf der Playstation 2 und etwas später auch auf Xbox und Gamecube zwei Spieler gemeinsam gegen Golems, Orks und Frostriesen kämpfen. Mit drei Helden: der Elfenzauberin Adrianna, dem Bogenschützen Vahn und dem Zwergenkrieger Kromlech – fällt Ihnen etwas auf ...?



Baldur's Gate: Dark Alliance mixte vor zehn Jahren Action und Rollenspiel.



Der Waldläufer friert eine Gegnergruppe mit **Eispfeilen** ein, der Zwerg zerlegt sie anschließend.

pel, der die Feinde anlockt und ihm kurzzeitige Rüstungs- und Gesundheitsboni verpasst. Jede Fähigkeit nutzt dabei allen drei Gefährten – besonders praktisch für die zahlreichen Mehrspielermodi.

»Wir nehmen die Welt von J. R. R. Tolkien ernst«, betont Philip Straw, Art Director beim Entwickler Snowblind Studios. »Magische Angriffe beschränken sich beispielsweise auf die Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser. Abgefahrene Zaubersprüche wie in Final Fantasy sucht ihr bei uns verge-

bens.« Die meisten der knapp 50 Gegnertypen stammen ebenfalls aus Tolkiens Opus: Untote, Orks, Uruk-hai und Nazgûl. »Für mich sind die Umgebungen, die ihr besucht, auch fast schon eigenständige Charaktere«, fügt der Art Director hinzu. »Im Dusterwald greifen Bäume mit langen Astfingern nach den Helden, die von Lichtstrahlen geleitet werden, die durch das Dickicht brechend.« Und selbst hinter den Farben der Ausrüstungen steckt Methode: Menschen, Elben und Zwerge sind in charakteristische Farbpaletten gekleidet, die

sie unverwechselbar und in den Mehrspielermodi leichter erkennbar machen.

Der Krieg im Norden soll deutlich düsterer als bisherige **Herr der Ringe**-Titel sein. »Tolkien hat im Krieg um den Ring auch seine persönlichen Erfahrungen als Soldat im Ersten Weltkrieg verarbeitet«, sagt Philip Straw. »Und schaut euch die Kinofilme noch



Eine gegen alle: Landet der **Zwergenkrieger** kritische Treffer, sind diese Skelettkrieger bald wirklich mausetot.



Die Spezialfähigkeit des Zwergenkriegers: Er kann verborgene **Passagen** und **Abkürzungen** entdecken.



Waldläufer gegen **Höhlentroll**: Die Größe allein ist nicht entscheidend.

einmal an, das sind düstere Streifen.« Ins gleiche Horn stoßen auch der für die Kämpfe zuständige Programmierer Zach Peterson und der technische Designer Brandon Bean. »Während der Kämpfe werdet ihr Köpfe und Gliedmaßen von den Monstern wegfliegen sehen, dass es eine helle Freude ist«, begeistert sich Bean. Nun ja. Peterson ist da besonnener: »Wenn euch ein kritischer Treffer gelingt, gibt es dafür eine Extraportion Erfahrungspunkte, doch die übrigen Feinde richten dann mehr Schaden an«, erklärt er. »Dafür haut ihr ebenfalls stärker zu«, fügt Zach Peterson hinzu, während sein Kollege im Spiel wie in einem Bud-Spencer-Film unter fünf Untoten auf einmal aufräumt.

Etwas später sitzen wir selbst am Gamepad. Wir wählen den Waldläufer und werden vom Executive Producer Larry Paolicelli und Environment Artist Jeremy Estrellado unterstützt. Paolicelli wählt die Elbenzauberin, Estrellado den Zwergenkrieger. Nach einem kurzen Scharmützel betreten wir eine Waldläufer-Grabstätte. Nicht umsonst heißt dieses Gebiet Hügelgräberhöhen. Jeremy und wir öffnen einige Gräber und sacken die darin verborgenen Gegenstände ein. Gold teilen wir uns, klassenspezifische Rüstungen und Waffen wandern nur bei Bosskämpfen automatisch ins richtige Inventar und werden ansonsten manuell getauscht. Larry pflückt derweil ein paar Kräuter, um daraus

Heiltränke zu mischen, eine weitere Klassenfähigkeit der Elbenmagierin. Waldläufer spüren dafür geheime, möglicherweise schatzgefüllte Räume auf, während Zwerge verborgene Durchgänge und Abkürzungen entdecken und freilegen.

Wir verlassen die Grabstätte durch einen von Jeremys Zwerg gefundenen Tunnel und stehen auf einem Sims am Rand einer weiten Ebene. Auf der anderen Seite warten leicht erhöht zahlreiche Bogenschützen auf uns. Larrys Schutzschild absorbiert deren Pfeile, wir rücken unter dessen Schutz vor und überrollen die Gegner. Der Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf ist jederzeit

Filmreife Stimmungsbilder

Art Director Philip Straw fertigt von allen Schauplätzen aus *Der Herr der Ringe*: Der Krieg im Norden so genannte »Mood Boards« an, wörtlich übersetzt »Stimmungstafeln«. Stimmungsvoll sind die detailreichen Zeichnungen in der Tat. »Manche Regionen sollen hoffnungsvoller, andere dunkel und bedrohlich wirken«, erklärt Straw. »Im Spiel seht ihr bekannte, aber auch ganz neue, bisher nur in den Büchern erwähnte Landschaften.«



Im **Düsterwald** sind haarige Spinnwesen noch die geringste Sorge.



Jeremy Estrellado und Larry Paolicelli sind bereit für die Nordreise.



Ob es diese beiden Widersacher ins fertige Spiel schaffen ...?

möglich, mit der Kombination von Angriff, Zurückdrängen, Blocken und Ausweichen entspinnt sich ein actionreiches Ballett. Landen wir bei einem Gegner genug Treffer, dann lässt sich ein kritischer Angriff auslösen, mit dem wir noch mehr Schaden anrichten und Erfahrungspunkte einstreichen. Doch wie sieht es mit etwas anspruchsvolleren Kombinationen aus? »Die bauen wir noch ein. Wir wollten euch erst einmal die Grundlagen des Kampfsystems vorstellen«, sagt Larry Paolicelli.

Jetzt wird aufgelevelt: Wir verteilen entweder manuell oder automatisch Fertigkeitpunkte in die Kategorien Stärke (mehr Nahkampfschaden), Willenskraft (mehr Mana / Energie), Geschicklichkeit (mehr Fernkampfschaden) und Ausdauer (mehr Lebenskraft). Dann geht es an die Talente in rollenspieltypischer Baumstruktur. Damit schalten wir neue Angriffe beziehungsweise Fähigkeiten frei, etwa zwei Schwerter gleichzeitig zu schwingen, oder bohren be-

steigendem Level bilden sich sogar Spezialisierungen heraus. Soll es ein Schadens- oder Tank-Zwerg, eine Schadens- oder Heilzauberin oder Schadens- oder ein Schleich-Waldläufer sein? Rollenspielfans sinnieren über die bestmögliche Kombination von Helmen, Brust- und Schulterpanzern, Handschuhen, Hosen, Schuhen, Ringen, Halsketten und Waffen. Sammler aufgemerkt: Es gibt sogar Ausrüstungssets mit Boni für zwei bis sechs angelegte Gegenstände. Manche Waffen bieten den Helden obendrein neue Fähigkeiten: Wir wählen ein Zweihänder-Breitschwert, mit dessen Schwing-Angriff wir einen Gegner kurzzeitig außer Gefecht setzen. Übrigens: Mit steigendem Erfahrungslevel gibt es neben neuen Rüstungsteilen und Waffen auch neue Nebenmissionen.

Nach gründlicher Vorbereitung wartet ein Bossgegner auf uns: Ein untoter Beschwörer, der uns zahlreiche Skelettkrieger auf den Hals hetzt. Während Jeremy den Zorn des Beschwörers auf sich zieht und Larry dessen Wächtern aus der Ferne einheizt, schleichen wir uns unsichtbar an ihn heran, um ihm mit unserem Breitschwert heftige Hiebe zu verpassen. Gut, dass wir ein paar

Talentpunkte in höheren Nahkampfschaden investiert haben – die Lebensanzeige des Gegners schrumpft sichtbar mit jedem Schlag. Mit dem Breitschwert-Spezialangriff lähmen wir den Beschwörer vorüber-

gehend. Jeremys Zwerg stürmt heran, gemeinsam geben wir dem Unhold den Rest. Nur ein paar herrenlose Skelette warten noch auf eine Abreibung, dann ist unser Ausflug in die Hügelgräberhöhen beendet. Das Questlog aktualisiert sich entsprechend. »Wir wollen euch am Ende eines Abschnitts auch zeigen, was ihr übersehen habt oder was mit einem anderen Helden möglich gewesen wäre«, fügt Larry Paolicelli an. Hallo, Wiederspielwert!

In der Tat ist der Wechsel zwischen Elbenzauberin, Zwergenkrieger und Dúnadin-Waldläufer an etlichen Punkten der Kampagne geplant, um in bereits absolvierten Gebieten nach klassenspezifischen Inhalten zu suchen. Selbst mit verschiedenen Talentvarianten des gleichen Helden soll das funktionieren. Und das auch im Mehrspielermodus, allerdings müssen wir dann die Bereiche im Spiel bereits absolviert haben, zu denen unser Mitspieler uns einlädt. Gemeinsames Spiel schaltet etliche Herausforderungen des Challenge-Modus frei. Darin kämpfen wir beispielsweise gegen zwei Trolle statt nur einen, müssen ihn nur mit Fernangriffen oder innerhalb eines Zeitlimits um die Ecke bringen. Wäre doch cool, solche Herausforderungen selbst zu basteln und dann seinen Freunden online vorzusetzen, oder nicht? Larry Paolicelli grinst verschmitzt: »Ja, das wäre es durchaus.« Roland Austinat

Je nach gewähltem Held entdeckt man andere Dinge.

stehende weiter auf. Nett: Wir müssen nicht alle Punkte in ein Talent stecken, bevor das nächste verfügbar ist. Wie in **World of Warcraft** reicht eine gewisse Gesamtpunktzahl in der jeweiligen Talentstufe. Mit



In den Hügelgräberhöhen tummeln sich nicht nur unsere drei Helden.



Auf in den Norden!

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Die Konsolen-Action-Rollenspiele der Snowblind Studios besitzen einen Ehrenplatz in meiner Spielesammlung. Ich bin begeistert darüber, dass die Designer aus Seattle zu ihren Wurzeln zurückkehren. Werft die Flinte nicht ins Korn, liebe Rollenspiel-Freunde: Große Bosskämpfe und Massenschlachten à la Helms Klamm warten auf uns, wie mir die Entwickler versicherten. Hoffentlich auch mit schlauer KI, falls man gerade mal keine zwei Mitspieler parat hat.

Potenzial: Sehr gut