

# Der Herr der Ringe Der Krieg im Norden

Acht Jahre nach »Die Rückkehr des Königs« steht nun ein neues Herr-der-Ringe-Koopspiel in den Händlerregalen. Hat sich das Warten gelohnt? Von Sebastian Klix und Kai Schmidt

Genre: Action-Adventure Publisher: Warner Bros. Entwickler: Snowblind Studios (Krieg im Norden ist das PC-Erstlingswerk)  
Termin: 9.11.2011 Spieler: 1-3 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 35 Euro

GameStar.de/Quicklink/7615

Auf DVD: Test-Video

**M**it **Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden** steht nach gut 20 plattformweiten Spielen nun die nächste Versoffung von J.R.R. Tolkiens Ring-Saga in den Händlerregalen. Entwicklerstudio Snowblind ist dabei kein Unbekannter: Im Jahr 2001 stützte es das legendäre und komplexe **Baldur's Gate** zu einem Action-Rollenspiel zusammen. Das Ergebnis: **Baldur's Gate: Dark Alliance**. Mit **Der Krieg im Norden** wagt man sich nun an eine andere starke Lizenz, liefert aber ansonsten Ähnliches ab.

Anders als in den meisten **Herr der Ringe**-Spielen begleiten wir nicht Frodo, Aragorn und Co. nach Mordor, sondern machen uns parallel zur Handlung der Trilogie auf gen Norden von Mittel Erde (den einige Spieler vielleicht bereits aus **Der Herr der Ringe Online** kennen). Dort, so wie im restlichen Mit-

tel Erde, herrscht zwischen den Streitkräften von Saurons Lieutenant Agandaur und den Freien Völkern heftiger Krieg. So schlüpfen wir wahlweise in die Rolle des Waldläufers Erada, der Elbe

Andriel oder des Zwergenkriegers Farin, um uns durch Horden von Orks und Trollen bis zu Saurons rechter Hand vorzukämpfen. Einen wirklichen spielerischen Unterschied zwischen den drei Akteuren gibt es allerdings kaum. Andriel kann zwar Schutzbarrieren errichten, trotzdem spielen sich die drei Recken überwiegend gleich. Während wir eine Figur steuern, werden die anderen beiden von der KI übernommen. Oder auf Wunsch von anderen Spielern.

**Der Krieg im Norden** will ein Action-Rollenspiel sein, und auf den ersten Blick stecken auch genug rudimentäre Rollenspielelemente unter der Rüstung: Inventar, Fertigkeitenbäume, Nebenaufgaben sowie Level- und Dialogsystem versprechen einiges. Unterwegs finden und kaufen wir zahlreiche Gegenstände, die sich sogar zu besonders starken Sets zusammenfügen lassen. Dazu leveln wir unsere Figur hoch und schalten innerhalb von je drei Talentbäumen pro Held neue Fertigkeiten frei. Die sind zwar wichtig, wenn wir gegen die endlosen Ork-Horden bestehen wollen, dafür aber wenig spektakulär inszeniert und von der Anzahl her überschaubar. Man merkt recht schnell: Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf unkompliziertem Geschnetzeln. Und so enttarnt man Gespräche, in denen wir trotz design-technischer Parallelen zum Dialogsystem von **Mass Effect** keinerlei Einfluss nehmen können, blöd in der Gegend herumstehende

## Steam

**Krieg im Norden** nutzt die Online-Vertriebsplattform Steam als Kopierschutz. Die setzt zur Registrierung einen Internetzugang voraus. Danach lässt es sich auch offline spielen, weiterverkaufen aber nicht.

Charaktere sowie die wenigen Nebenquests schnell als ebenso sinn- wie inhaltlos. Wenigstens aber nicht total plump – die Illusion eines Rollenspiels bleibt teils erhalten.

Wir haben es also mit einem Actionspiel zu tun, das uns durch schlauchige Levels schickt und im Sekundentakt mit Gegnern bombardiert. Entsprechend machen wir unterwegs ausgiebig von Schwert, Bogen und Zauberstab sowie den paar Spezialfähigkeiten Gebrauch. Dabei trennen sich Gegner schon mal von einem Arm oder Bein – ungewohnt drastisch für ein **Herr der Ringe**-Spiel, aber völlig im Einklang mit Peter Jacksons Verfilmungen. Allerdings wird das Gemetzel, so spaßig es zu Beginn auch sein mag, schnell öde. Haben wir das erste Kapitel überstanden, wissen wir ab sofort genau, was uns zukünftig erwartet. Immer wieder stürmen Gegnerscharen auf uns los, die wir im variantenarmen Kampfgetümmel mit Links-, gelegentlich auch mit Rechtsklicks platt machen müssen, um voranzukommen.

## Stärken

- + flüssige Kämpfe
- + motivierende Item-Jagd
- + abwechslungsreiche Gebiete

## Schwächen

- Inszenierung und Handlung
- lebloses, steriles Mittel Erde

Immer wieder bekommen wir es mit größeren Brocken wie diesem **Troll** zu tun. Auch (taktiklose) Bosskämpfe stehen auf dem Programm.



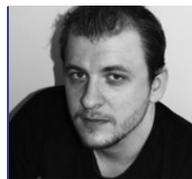


Im Freien können wir den **Adler Beleram** zu Hilfe rufen – besonders in brenzlichen Situationen ein wahrer Lebensretter.

Das Spiel ist klar auf den kooperativen Mehrspielermodus ausgelegt. Und wir raten, diese Möglichkeit auch zu nutzen, denn die KI handelt stellenweise unter aller Kanone. Immer wieder stehen die Begleiter doof in der Gegend herum oder spulen ungerührt ihr Standardprogramm ab, ohne wirklich hilfreich zu sein. Zwischen den Helden wechseln können wir zudem nur zwischen den Spielabschnitten. So gestaltet sich das Spiel, wenn wir es allein angehen, an einigen Stellen regelrecht unfair. Gemeinsam mit anderen Spielern ist's dafür recht ausgewogen. Allerdings trifft die Bezeichnung »Kooperation« nicht ganz zu, denn wirklich zusammenarbeiten können die Spieler in den wenigsten Momenten. Die meiste Zeit stehen wir einfach nur nebeneinander und vertrimmen Agandaurs Diener.

Geschnitzel im Überfluss muss nichts Schlechtes sein, wenn es packend inszeniert ist. Die Story und Charaktere von **Der Krieg im Norden** sind allerdings so beliebig, dass echte Stimmung einfach nicht aufkommen will. Die drei Protagonisten wirken austauschbar und seelenlos. Wir erfahren nichts über ihre Persönlichkeit, ihre Hintergründe und was sie zusammengeführt hat. Zwischenmenschlich geben sich die drei

ebenfalls bescheiden, bereichernde Zwischensequenzen sind selten. Zudem leidet die Geschichte unter Spannungsarmut: Wir werden nicht mitgerissen, sondern schnetzeln uns ungerührt durch die Gegnerherden. Immerhin hat Snowblind versucht, durch thematisch unterschiedliche Schauplätze wie das eisige Gundabad-Gebirge oder den finsternen Dürstwald Abwechslung ins Spielgeschehen zu bringen. Schade nur, dass dieses lobenswerte Vorhaben



**Aus'm Norden nichts Neues**

Sebastian Klix  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Beim Spielen zeigen sich viele gute Ansätze, die Umsetzung entpuppt sich aber leider oft als unausgegoren. Die Helden sind blass und reißen mich nicht mit, die Handlung ist belanglos und das Kampfsystem hätte ein paar mehr Facetten vertragen können. Trotz starker Lizenz will der Funke einfach nicht überspringen. Fans mit einem Faible für simple Haudrauf-Titel sollten aber ruhig einen Blick riskieren – wenn auch vielleicht nicht unbedingt zum Vollpreis.

**Die Charaktere**

Der Dunedain-Waldläufer **Erada** ist geschickt im Umgang mit Bogen und Schwert und bildet so den Allrounder des Trios. Zudem verfügt er über die Möglichkeit, sich kurzzeitig vor den Augen von Feinden zu verbergen.

**Andriel** ist eine Elben-Gelehrte und verfügt so über gewisse magische Kenntnisse. Damit unterstützt sie ihre Kameraden, etwa durch Geschosse abwehrende Barrieren, die Verbündete auch heilen können.

Zwergenkrieger **Farin** ist der Haudrauf des Teams, steckt entsprechend mehr ein als seine Kollegen und spaltet am liebsten Orkdschädel mit seiner Axt. Eine Repetier-Armbrust hat er trotzdem dabei.



durch die nicht immer ganz zeitgemäße Technik gedämpft wird: Matschige Texturen, allgemeine Detailarmut und unsichtbare Wände mitten in der Landschaft machen den Feldzug zu alles anderem als zu einem unvergesslichen Erlebnis. SKX / KS

TERMIN 9.11.2011 PREIS 35 Euro USK ab 16 Jahren

**Der Herr der Ringe Der Krieg im Norden** Action-Adventure

**Publisher** Warner Bros.  
**Entwickler** Snowblind Studios  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 6 S. Anleitung  
**Kopierschutz** Steam



**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (3)  
**SPIELTYPEN** Internet DEDICATED SERVER nein  
**SERVERSUCHE** Lobby MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden  
**WERTUNG** Befriedigend  
»Deutlich ausgewogener, da die KI im Einzelspieler oft geistesabwesend ist.«

**GRAFIK**

gelungene Animationen organische Landschaften  
schicke Wettereffekte teils matschige Texturen  
oft recht detailarm

7/10

**SOUND**

stimmige (aber nicht originale) Hintergrundmusik solide Kampfgeräusche professionelle deutsche Synchronsprecher  
... mit schlechter Sprachregie keine Originalsprecher

8/10

**BALANCE**

drei Schwierigkeitsgrade mit Koop-Partnern gut ausbalanciert mit KI-Kollegen einige happyge Stellen  
Nahkampf stärker als Fernkampf

7/10

**ATMOSPHERE**

Orte mit Wiedererkennungswert bekannte Charaktere aus den Filmen  
lebloses Mittelalter bemühte Inszenierung

7/10

**BEDIENUNG**

passable Maus- und Tastatursteuerung eingängige Gamepad-Steuerung  
umständliche Menüführung

8/10

**UMFANG**

Koop-Modus New Game Plus ...  
... Wiederspielwert trotzdem recht gering

7/10

**LEVELDESIGN**

viele unterschiedliche Gebiete zahlreiche Verstecke  
streng linear innerhalb der Gebiete wenig Abwechslung  
Abschnitte wirken teils gestreckt

6/10

**KAMPFSYSTEM**

schöner Fluss Bossgegner pro Held drei Talentbäume ...  
... aber unspektakuläre Spezialfertigkeiten keine Combos  
Helden unterscheiden sich spielerisch kaum

7/10

**ITEMS**

viele verschiedene Waffen und Rüstungen  
Itemjagd und Verstecksuche motivieren  
Gegenstandssockelei größtenteils nutzlos

8/10

**HANDLUNG**

Herr-der-Ringe-Trilogie aus anderer Perspektive  
fehlender Spannungsbogen Protagonisten bleiben blass  
aufgesetzt wirkendes, belangloses Dialogsystem

6/10

