

# Herr der Ringe Online

## Die Reiter von Rohan

Nach zwei durchwachsenen Erweiterungen galoppieren im Tolkien-MMO die Reiter von Rohan los. Mit dynamischen Quests, originellen Pferdekämpfen und (fast) ohne Endgame. Von Patrick C. Lück

### + Stärken

- + Kriegsrösser
- + dynamische Quests
- + Kampfgruppen
- + eigene Stadt
- + eine Welt im Krieg
- + zehn neue Level bis 85

### - Schwächen

- derzeit nur halb Rohan bespielbar
- bislang wenig neuer Endgame-Content

Genre: **Adventure** Publisher: **Warner Interactive** Entwickler: **Turbine (Herr der Ringe Online, GS 07/07: 85 Punkte)**  
Termin: **15.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 38-65€**

[GameStar.de/Quicklink/8107](http://GameStar.de/Quicklink/8107)

Auf DVD: Test-Video

**F**ünf Jahre! Sogar fünfeinhalb! So lange mussten wir uns bei **Herr der Ringe Online** gedulden, bevor Entwickler Turbine endlich das Tor nach Rohan aufstieß. Diesmal, so rechtfertigte Turbine noch auf der Gamescom die Verzögerungen beim Release von **Die Reiter von Rohan**, wollte man schließlich alles richtig machen. Ein hehres Vorhaben – und ein indirektes Eingeständnis, dass die beiden letzten Addons **Die Belagerung des Düstertal** (2009) und **Der Aufstieg Isengarts** (2011) das großartige Niveau der ersten Erweiterung **Die Minen von Moria** (2008) schlicht nicht halten konnten. Mit Rohan soll sich das ändern, und siehe da: Das tut's auch!

Die **Reiter von Rohan** erweitern das spielbare Mittelerde um sechs neue und zusammenhängende Gebiete in Ost-Rohan sowie im südlichen Zipfel des uralten Fangorn-Waldes (Heimat von Baumbarb und den Ents). Die neuen Landstriche sehen trotz der betagten Engine ausgesprochen hübsch aus: Neben den imposanten und sehr atmosphärischen Met-Hallen hat Turbine insbesondere an der Vegetationsdichte geschraubt, was vor allem dem Fangorn gut zu Baum steht, denn der wirkt nun

deutlich »waldiger« als Lórien oder der Düstertal. Diese Detailfülle hat aber ihren Preis: So kommt es bei maximalen Grafikeinstellungen immer wieder zu nervigen Nachladerucklern – auch auf High-End-Rechnern. Außerdem sind einige Objekte und Texturen von der klobigen beziehungsweise matschigen Sorte, während die Animationen bei **Herr der Ringe Online** seit jeher in die Abteilung »Grobmotorik« fallen. Aber Schwamm drüber, wir wollen endlich Helms Klamm und die Goldene Halle sehen! Dürfen wir aber nicht, denn **Die Reiter von Rohan** reiten momentan nur im östlichen Teil des Landes. Edoras und Helms Klamm werden erst durch kostenlose Inhalt-Updates nachgereicht. Das gilt auch für erhebliche Teile des Endgames, vor allem Gruppeninstanzen und Raids, die aktuell mit Abwesenheit glänzen und im Dezember folgen sollen.

Das neue Endgame besteht, neben den wie immer frei skalierbaren älteren Instanzen, aus der bis auf die Grundmauern niedergebrannten Stadt Hytbold, die wir über tägliche Quests mühsam wieder aufbauen.

### Rohan: eine Welt im Krieg

Es motiviert schon, eine eben noch verfallene Ruine wieder in voller Pracht zu erleben, aber durch die Beschränkung auf fünf Quests pro Tag ist das Ganze ein zäher Prozess – wobei wir am Ende wenigstens mit einem rohirrischen Adelstitel entschädigt werden. Immerhin: Im Rahmen der Buch-Quest dürfen wir schon mal einen kurven, instanziierten Blick in die Goldene Halle werfen, und der fällt ziemlich beeindruckend aus. Neben den neuen Gebieten, der Fortführung der wie immer spannenden Buch-Geschichte und zehn neuen Erfah-



Troll Haglob ist einer der neuen Bossgegner, die als so genannte Kampfgruppen durchs Land ziehen. Ohne eine Gruppe oder einen Schlachtzug bilden zu müssen, darf jeder vorbeikommende Held am Kampf teilnehmen.

### Versionen-Übersicht

In digitaler Form gibt es die Reiter von Rohan in den drei Ausführungen Standard (38€), Helden- (47€) und Legendäre Edition (65€), die jeweils unterschiedliche Boni (wie einen sechsten Inventar-Beutel oder exklusive Zierwerke) und zusätzliche Turbine-Shop-Punkte bieten. Eine Retailfassung ist für circa 38€ erhältlich.



**Wer reitet mit mir?**

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Huch, was ist denn da passiert? Auf einmal interessiere ich mich für Pferde, wo ich sie vorher doch nur als Steak auf dem Teller wahrgenommen habe. Ich hege und pflege mein Kriegssross, kleide es modisch und achte penibel auf jeden Stufenaufstieg. Turbine hat es geschafft, nach meiner eigentlichen Heldin und den legendären Waffen eine dritte Motivationsspirale zu integrieren. Dazu kommen sinnvolle Neuerungen wie das offene Anzapfen, die Kampfgruppen und die dynamischen Quests. Das alles macht die Reiter von Rohan zum besten und rundesten HdRO-Addon seit den grandiosen Moria-Minen. Jetzt fehlt bloß noch das Endgame.

hand im Nahkampf auf. Entsprechend unterscheiden sich auch die Reittaktiken. Fernkämpfer beispielsweise ziehen große Kreise ums Ziel, während Nahkämpfer den Feind zielgenau anreiten müssen. Das neue Kampfsystem fühlt sich dabei deutlich actionreicher an, als die herkömmlichen Bodenscharmützel – und macht nach einer gewissen Einarbeitungszeit verflüxt viel Spaß.

Auch kleine Detailverbesserungen überzeugen uns, obwohl sie zum Teil aus anderen Online-Rollenspielen wie etwa **Guild Wars 2** »geklaut« sind. So lassen sich inzwischen fast alle Gegner offen »anzapfen«. Will heißen: Jeder, der am Kampf teilnimmt, erhält Beute und Erfahrung; ganz egal, ob er Teil einer Gruppe ist oder nicht. Das führt zu spürbar mehr Teamplay in Mittelerde, zumal die neuen »Kampfgruppen« ohne Teamplay kaum zu knacken sind. Dabei handelt es sich um teils sehr starke Bossgegner, die ein bestimmtes Gebiet unsicher machen, in der Regel von nicht ganz so starken Kumpels begleitet werden und mit Solisten kurzen Prozess machen. Ebenfalls gut gelöst: Das dynamische Quest-System in Rohan, mit dem wir Aufträge ganz ohne Questgeber (und ganz ohne nervige Lauferei) annehmen und abschließen. Und wie es sich für eine ordentliche Erweiterung ge-

rungsstufen stellt der berittene Kampf ab Level 75 die größte Neuerung dar (siehe Kasten). Jede Klasse erhält mit dem Addon spezifische Reitfertigkeiten. So verschießt zum Beispiel der Jäger bevorzugt Pfeile aus der Distanz, der Kundige arbeitet wie gewohnt mit Buff- und Debuff-Fertigkeiten und der Hüter spießt seine Gegner kurzer-



Das Zentrum einer jeden Stadt oder Siedlung bildet die **Met-Halle** des örtlichen Thanes.

**Der berittene Kampf**



Die neuen Kriegsrösser steuern sich weniger direkt als die bisherigen Reisepferde. Über die W- bzw. S-Taste regulieren wir die Geschwindigkeit; je schneller ein Pferd reitet, umso träger reagiert es. Je länger unser Kriegssross dabei auf ein Ziel zu galoppiert, umso größer wird seine »Wut«, die den Schaden der Fertigkeiten am Ziel vergrößert. Wer aus dem Stand attackiert, verursacht kaum Schaden, ein Treffer aus vollem Galopp entsprechend viel.

hört, gib't auch eine neue Handwerksstufe sowie unzählige neue Gegenstände. Besonders gut aber gefällt uns die Atmosphäre in Rohan: So muss eine Welt im Krieg aussehen. Jede Stadt kämpft ums nackte Überleben, wird angegriffen oder belagert, manche Siedlungen sind längst gefallen und niedergebrannt. Endlich, seufzen wir immer wieder, endlich nimmt der virtuelle Ringkrieg jene epischen Dimensionen an, die wir aus Buch und Film kennen. Wurde auch Zeit nach fünfeinhalb Jahren. Patrick C. Lück / JG

TERMIN 15.10.2012 PREIS ca. 38-65 Euro USK ab 12 Jahren

**HdR Online: Die Reiter von Rohan** Online-Rollenspiel

Publisher Warner Interactive  
Entwickler Turbine  
Sprache Deutsch  
Ausstattung -

Kopierschutz Online-Registrierung

**GRAFIK**  
 + schöne Landschaften + teils dichte Vegetation  
 + hübsche Lichtstimmungen  
 - gelegentlich klobig - schwache Performance

**SOUND**  
 + tolle und dynamische Musik + mit Anleihen an die Rohan-Film-Musik + mehr Vertonung ...  
 - ... aber immer noch nicht genug

**BALANCE**  
 + sinnvolle Feinjustierungen an den Klassen  
 + berittener Kampf wird sanft eingeführt und dann gesteigert  
 - Nahkämpfer gegen berittene Fernkämpfer chancenlos

**ATMOSPHÄRE**  
 + eine raue Welt im Krieg + sehr stimmungsvolle Met-Hallen  
 + wieder mehr Ring-Feeling  
 - maula Präsentation und Inszenierung

**BEDIENUNG**  
 + individuell anpassbares Interface + größtenteils einfache Bedienoberflächen + zwei Steuerungsmodi für Pferde  
 - berittener Kampf gewöhnungsbedürftig

**UMFANG**  
 + sechs große neue Landstriche + viel zu entdecken  
 - bisher nur Ost-Rohan erkundbar  
 - kaum Endgame

**QUESTS/HANDLUNG**  
 + neue dynamische Quests + Kampfgruppen  
 + Hytbold-Instanzen + wie immer spannende Buch-Reihe  
 - fast nur Töte- und Sammel-Aufgaben

**CHARAKTERSYSTEM**  
 + gute Klassenauswahl  
 + legendäre Fähigkeiten ermöglichen Individualisierung  
 + etliche Ruf-Fraktionen

**KAMPFSYSTEM**  
 + bewährtes Kampfsystem zu Fuß  
 + actionreiche Pferdekämpfe  
 + offenes Anzapfen fördert Teamplay

**ITEMS**  
 + umfangreiches Crafting mit Gilden + Kriegssross mit eigenem Levelsystem + legendäre Waffe jetzt auch fürs Kriegssross  
 + zahllose Zierwerk-Möglichkeiten

7/10  
8/10  
8/10  
9/10  
8/10  
6/10  
9/10  
9/10  
9/10  
10/10

**Das beste HdRO-Addon seit Moria.**

**83**

Preis/Leistung: Gut

SPIELSPASS  
SPELZEIT 50 Stunden

MINIMALE ANFORDERUNGEN: Intel i7, 4 GB RAM, AMD 2200+, GeForce 7  
512 MB RAM (VP), 12,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E8200  
Phenom II X2 260, Geforce 9600GT  
3,0 GB RAM, 12,0 GB Festplatte

OPTIMAL Phenom II X4 955, Geforce G1151  
4,0 GB RAM, 12,0 GB Festplatte

ANSPRUCHE: EINSTIEGER  
PROFIS