

Herr der Ringe Online Helms Klamm

Mit seiner fünften Erweiterung galoppiert das Tolkien-MMO geradewegs in die falsche Richtung. Von Jochen Gebauer

⊕ Stärken

- + neue Maximalstufe 95
- + schönes West-Rohan
- + epische Story wird gut fortgesetzt

⊖ Schwächen

- Solo-Inhalte lächerlich einfach
- epische Schlachten verbuggt und repetitiv
- Klassen-Balance im Eimer
- Endgame scheintot



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Warner Interactive** Entwickler: **Turbine (Herr der Ringe Online, GS 07/07: 85 Punkte)**
Termin: **20.11.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **ca. 36 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

S tell dir vor, es ist Ringkrieg, und du darfst nicht mitmachen: Von diesem Problem können **Herr der Ringe Online**-Spieler spätestens seit der Isengard-Erweiterung ein Liedchen singen. Schließlich muss sich Entwickler Turbine beim Geschichtenerzählen an gewisse Rahmenbedingungen der Romanvorlage halten – es ist also schlechterdings unmöglich, die Spieler an entscheidenden Momenten tatsächlich eingreifen zu lassen, ohne zwangsläufig mit dem Ausgangsmaterial zu brechen. Ent-

Geschirrspülen in Mittelerde

sprechend paradox verläuft so ein Heldenleben in Mittelerde inzwischen: Je mächtiger wir werden, desto mehr degradiert uns das Spiel zum unbedeutenden Botenjungens, der wichtigen Ereignissen bestenfalls als stummer Zeuge beiwohnen darf und ansonsten buchstäblich zum Wassertragen und Geschirrspülen abgestellt wird. In den beiden vorangegangenen Erweiterungen war dieser Umstand ärgerlich, aber wohl nicht zu vermeiden. Mit **Helms Klamm** und seinen epischen Schlachten allerdings wird das Randfiguren-Dasein zur Farce.

Dabei klingt das Kernfeature der mittlerweile fünften Erweiterung zunächst wie eine gute Idee: In insgesamt fünf Abschnitten dürfen wir an der epochalen Schlacht um die titelgebende Schlucht teilnehmen – vom ersten übermächtigen Ansturm gegen den Klammwall bis hin zum letzten Gefecht auf den Zinnen der Hornburg. Inszeniert ist das großartig: Wenn Wellen von Orks wie eine Sturmflut gegen die Mauern brechen, während das aufmarschierende Heer den Horizont verdunkelt und ein kleines Häufchen von Verteidigern verzweifelt die Stellung hält, dann fühlt sich das im ersten Augenblick aufrichtig episch an. Zehn Minuten später allerdings ist diese Ehrfurcht der fas-



Die Versionen

Zusätzlich zur rund 36 Euro teuren Basis-Version existiert auch eine Premium-Edition von **Helms Klamm** zum Preis von 54 Euro. Darin enthalten sind 2.000 Punkte für den Ingame-Shop (umgerechnet circa 20 Euro; die Basis-Version enthält 1.000 Punkte), zwei exklusive Titel (die Basis-Version enthält einen), ein kosmetisches Rüstungsset, ein Kristall des Andenkens zum Verbessern eines legendären Gegenstandes sowie eine Erweiterung der maximalen Quest-Anzahl um zehn Einträge im Questlog. Beide Versionen sind ausschließlich digital erhältlich. Wir raten zur Basis-Version.

sungslosen Erkenntnis gewichen, dass wir quasi gar nicht mitspielen dürfen. Erstes Problem: Die Gegner ignorieren uns völlig und stürzen sich nahezu ausnahmslos auf die befreundeten NPCs. Bloß weil wir 95 Stufen lang einen Heiler oder Tank gespielt haben, heißt also noch lange nicht, dass wir in **Helms Klamm** heilen oder tanken dürfen. Stattdessen spielen wir eine von drei eigens für diese epischen Schlachten eingeführten Rollen, sogenannte Beförderungen – und die sind allesamt gähnend langweilig. Als Offizier beispielsweise dürfen wir befreundeten Kommandanten alle 90 oder 75 Sekunden ein Kommando geben: »Heilt euch« oder »Macht mehr Schaden« oder »Greift lieber diesen Gegnertyp zuerst an«. Als Maschinenmeister wiederum bedienen wir Katapulte oder Ballisten, was spielerisch wie folgt funktioniert: Wir klicken auf das Icon, um das Katapult zu laden. Dann klicken wir auf das Icon, um das Katapult zu spannen. Dann warten wir zehn Sekunden lang, bis es gespannt ist. Dann klicken wir auf Schießen. Dann sind zwölf Orks tot. Und dann machen wir das Ganze wieder von vorne. Alternativ können wir das auch bleiben lassen und stattdessen Ork-Leitern umstoßen, indem wir draufklicken. Oder eine Barrikade reparieren, indem wir draufklicken. Freilich macht rein gar nichts davon irgendeinen nachhaltigen Unterschied: Prinzipiell nämlich müssen für den erfolgreichen Abschluss einer Schlacht lediglich sämtliche befreundeten Soldaten überleben, und die



West-Rohan ist stellenweise wunderschön – auch wenn man der Engine ihr Alter inzwischen ansieht.



Als Maschinenmeister dürfen wir mit **Katapulten** die angreifende Ork-Horde ausdünnen. Was viel spannender klingt, als es sich spielt.

können – von wenigen, teils verbuggten Ausnahmen einmal abgesehen – prima auf sich alleine aufpassen. Das geht so weit, dass wir in manchen der fünf Schlachten buchstäblich eine halbe Stunde lang das Keyboard verlassen können und trotzdem »gewinnen«.

Die besten Belohnungen allerdings greifen wir nur ab, wenn wir eine Schlacht perfekt abschließen, und dazu müssen auch noch mehrere Nebenquests erfüllt werden. Die tauchen im Laufe des Getümmels automatisch auf und besitzen vier mögliche Erfüllungsstufen: Bronze, Silber, Gold und Platin. Die Krux an der Sache: Manche sind so katastrophal vage formuliert, dass es beim ersten oder zweiten Versuch einem Lottogewinn gleichkommt, sie überhaupt aus Versehen abzuschließen. Wieder andere sind momentan verbuggt und lassen sich schlechterdings nicht auf der höchsten Stufe erfüllen oder erfordern für diese hohen Erfüllungsstufen so absurd viele Talentränge in einer Beförderung, dass

wochenlanges »Grinding« nötig ist. Denn auch wenn wir die Schlachten beliebig oft wiederholen dürfen – die entsprechenden Quests (und damit auch die Punkte für die Belohnungen) gibt's nur einmal pro Tag. Klingt wahnsinnig kompliziert? Ist es auch: Turbine hat nicht nur das Kunststück vollbracht, die Schlacht um Helms Klamm als anspruchslose Klickorgie zu inszenieren, sondern das gesamte System auch noch so undurchsichtig aufzusetzen, dass man drin-

gend einen ausführlichen Guide studieren sollte, bevor man überhaupt damit anfängt. Wer einen Charakter auf

der Maximalstufe besitzt, kann sich den Aufwand aber eigentlich ohnehin schenken, denn die aktuellen Belohnungen stehen in keinem Verhältnis zur Mühe. Oder zur investierten Zeit; pro Abschnitt kann man mit etwa 30 Minuten rechnen.

Das passt übrigens wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge zum restlichen Endgame: Es gibt nämlich keins. **Helms Klamm** enthält

Es hat sich schon mal einer totgeklickt

Kein Königreich für ein Pferd

Nahezu keine Rolle im neuen Addon spielt der erst vor einem Jahr mit **Reiter von Rohan** eingeführte berittene Kampf. Weder erhält unser Kriegsgross eine höhere Stufen-Obergrenze noch gibt's neue Fähigkeiten. Lediglich in einigen wenigen Quest kommt die Mechanik zum Einsatz, selbst die meisten neuen Kriegsbanden lassen sich ebenso gut – wenn nicht besser – zu Fuß besiegen (siehe Bild). Es steht also zu vermuten, dass Turbine dieses von vielen Spielern ungeliebte Element eingemottet hat.





Pfui!

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich persönlich bin schon mit Reiter von Rohan nie so richtig warm geworden. Lieber lasse ich mir die Weisheitszähne ziehen, als mit meinem Schurken noch einmal auf sein Kriegssross zu steigen. Aber was Turbine mit Helms Klamm aus meinem Lieblings-MMO gemacht hat, das nehme ich übel, denn es verrät (oder sollte ich vielleicht besser sagen: verkauft) vieles von dem, was Herr der Ringe Online einmal so einzigartig machte. Die kauzigen kleinen Eigenarten im Skill-system – weg. Anspruchsvolle Raids und Gruppeninstanzen – weg. Das Gefühl, Mittel-erde tatsächlich zu entdecken, anstatt wie auf Schienen durch einen Quest-Schlauch geführt zu werden – weg. Stattdessen soll ich mich also durch ebenso verbuggte wie hirnbefreite Schlachten klicken? Nee, danke, Turbine. Weiterspielen werde ich Herr der Ringe Online trotzdem, dafür hänge ich einfach zu sehr an meinem kleinen Schurkenhobbit. Aber die Hoffnung auf eine bessere Zukunft habe ich endgültig aufgegeben. Wenn Turbine in diesem Tempo weitermacht, haben sie dem Spiel demnächst die Seele weggepatcht. Aus finanzieller Sicht mag das sogar sinnvoll sein. Als langjähriger (und brav zahlender) Spieler sage ich allerdings: Pfui!

keinerlei neue Instanzen, lediglich einige ausgewählte alte Instanzen wurden auf die neue Maximalstufe 95 skaliert. Allerdings gibt's dort quasi gar nichts zu holen. Der überwältigende Teil der Beute lässt sich in exakt der gleichen Qualität inzwischen auch handwerklich herstellen. Wann mit neuen

Klassensystem à la WoW

Instanzen zu rechnen ist? Steht momentan noch in den Sternen. Die zwei von uns frequentierten Server jedenfalls sind im Endgame nahezu tot, früher aktive Raiding-Gilden leiden massiv unter Spielerschwund. Ob die abgewanderten Veteranen mittelfristig durch neue Spieler ersetzt werden? Turbine scheint eine entsprechende Strategie

zu verfolgen, schließlich sind die epischen Schlachten schon ab Stufe 10 zugänglich (sie setzen allerdings zwingend den Kauf des Addons voraus) und das ehemals kauzig-komplexe Skillssystem wurde mit der Einführung von Klassentalentbäumen an den alten **World of Warcraft**-Standard angepasst. Im Zuge dieser einschneidenden Veränderung fallen manche Fähigkeiten komplett weg, andere wurden verändert oder kommen neu hinzu. Entsprechend groß war im Vorfeld also die Sorge, die eigene Klasse könne sich nach **Helms Klamm** vollkommen anders spielen. Bis auf wenige Ausnahmen tun sie das allerdings kaum – sie sind bloß absurd übermächtig. Unser Stufe-95-Schurke beispielsweise kann inzwischen problemlos eine 3-Mann-Instanz alleine bewältigen. Ein zu Testzwecken neu erschaffener Kundiger (bislang eine vergleichsweise anspruchsvolle Klasse mit hoher Lernkurve) spielt sich hingegen buchstäblich von alleine, weil sein Pet die Gegner so schnell zu Klump haut, dass wir erst gar keine Zeit haben, parallel einen Skill vom Stapel zu lassen. Diese Trivialisierung wirkt sich übrigens massiv auf die neuen Solo-Inhalte in West-Rohan aus – wenn selbst als »Raid« gekennzeichnete Kriegsbanden ein Fressen für Solo-Helden sind, dann fallen die eigentlichen Solo-Quests naturgemäß lächerlich einfach aus.

Immerhin wird dieses West-Rohan wunderschön in Szene gesetzt, der Ritt durch die Tore von Edoras und hinauf zur Goldenen Halle weckt dann doch wieder das liebevoll gewonnene **Herr der Ringe Online**-Flair. Zumal die epische Story in gewohnt guter Qualität erzählt wird, aber nur zahlenden Spielern offensteht – ein Novum in der Free2Play-Geschichte des Spiels. Laut Turbine sei die Story zu eng mit den epischen Schlachten verknüpft, nachvollziehen können wir diese Erklärung allerdings nicht. Im Gegenteil: Die Schlachten finden schließlich als Abschluss der epischen Questreihe statt. Schule machen soll dieses Beispiel nicht, künftige Story-Updates bleiben demnach kostenlos. Überhaupt will sich Turbine im kommenden Jahr auf viele kleinere Updates und die Überarbeitung alter Gebiete sowie Mechaniken konzentrieren, für 2014 ist keine große Er-

weiterung geplant. Das muss kein Nachteil sein. Denn **Helms Klamm** illustriert wunderbar, wohin die jährliche Addon-Spirale führt: zu einem schlechteren Spiel. **JG**

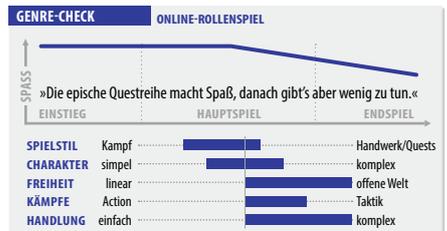
TERMIN 20.11.2013 PREIS 36 Euro USK nicht geprüft

Herr der Ringe Online: Helms Klamm

Online-Rollenspiel

Publisher Turbine
Entwickler Warner Interactive
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Anmeldung



- GRAFIK**
- hübsches West-Rohan
 - immer noch tolle Weitsicht
 - scharfe Texturen
 - insgesamt veraltet
 - Performance-Probleme
- SOUND**
- dynamische Musik
 - gute Effekte
 - einige eingehende Stücke ...
 - aber ungewöhnlich viel Gedudel
 - billig instrumentalisiert
 - einige fehlbesetzte Sprecher
- BALANCE**
- Einstieghürde weitgehend entfernt
 - Talentbäume funktionieren prinzipiell ...
 - aber viele Bäume übermächtig
 - lächerlich einfache Solo-Inhalte
 - epische Schlachten verbuggt
- ATMOSPHERE**
- versprüht immer noch Herr der Ringe-Flair
 - epische Schlachten großartig inszeniert
 - gut erzählte epische Questreihe ...
 - die weiterhin mau präsentiert wird
- BEDIENUNG**
- Interface lässt sich individuell anpassen
 - erlaubt externe Plugins
 - weniger Skill-Durcheinander durch Talentbäume
 - berittener Kampf immer noch fummelig
- UMFANG**
- fünf neue Gebiete
 - viele Quests
 - fünf epische Schlachten ...
 - die in anspruchsvolles Grinding ausarten
 - quasi keinerlei Endgame-Inhalte
- QUESTS/HANDLUNG**
- dynamische Landschaftsquests
 - neue Kampfgruppen meist auch zu Fuß bezwingbar
 - einige nette Wendungen ...
 - aber viele triviale Botengänge
 - ausnahmslos anspruchsvoll
- CHARAKTERSYSTEM**
- Talentbäume grundsätzlich ordentlich umgesetzt
 - neue Ruf-Fraktionen
 - erlaubt Individualisierung ...
 - ... fühlt sich jetzt aber beliebig an
- KAMPFSYSTEM**
- nach wie vor bewährt gutes System
 - weniger Pferdekampf als in Ost-Rohan
 - viele Fähigkeiten
 - leidet unter der neuen Anspruchslosigkeit
- ITEMS**
- neue Handwerksstufe
 - viele Quest-Belohnungen
 - Kriegssross wird völlig ignoriert
 - Endgame ohne Beute-Anreiz
 - legendäres Gegenstandssystem braucht Überarbeitung



Innerhalb der epischen Schlachten gibt's Nebenmissionen, von denen einige zum aktuellen Zeitpunkt gründlich verbuggt sind.

