

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Der Herr der Ringe: Krieg im Norden – Es muss nicht immer perfekt sein

Lenny am Samstag, dem 22. August 2020

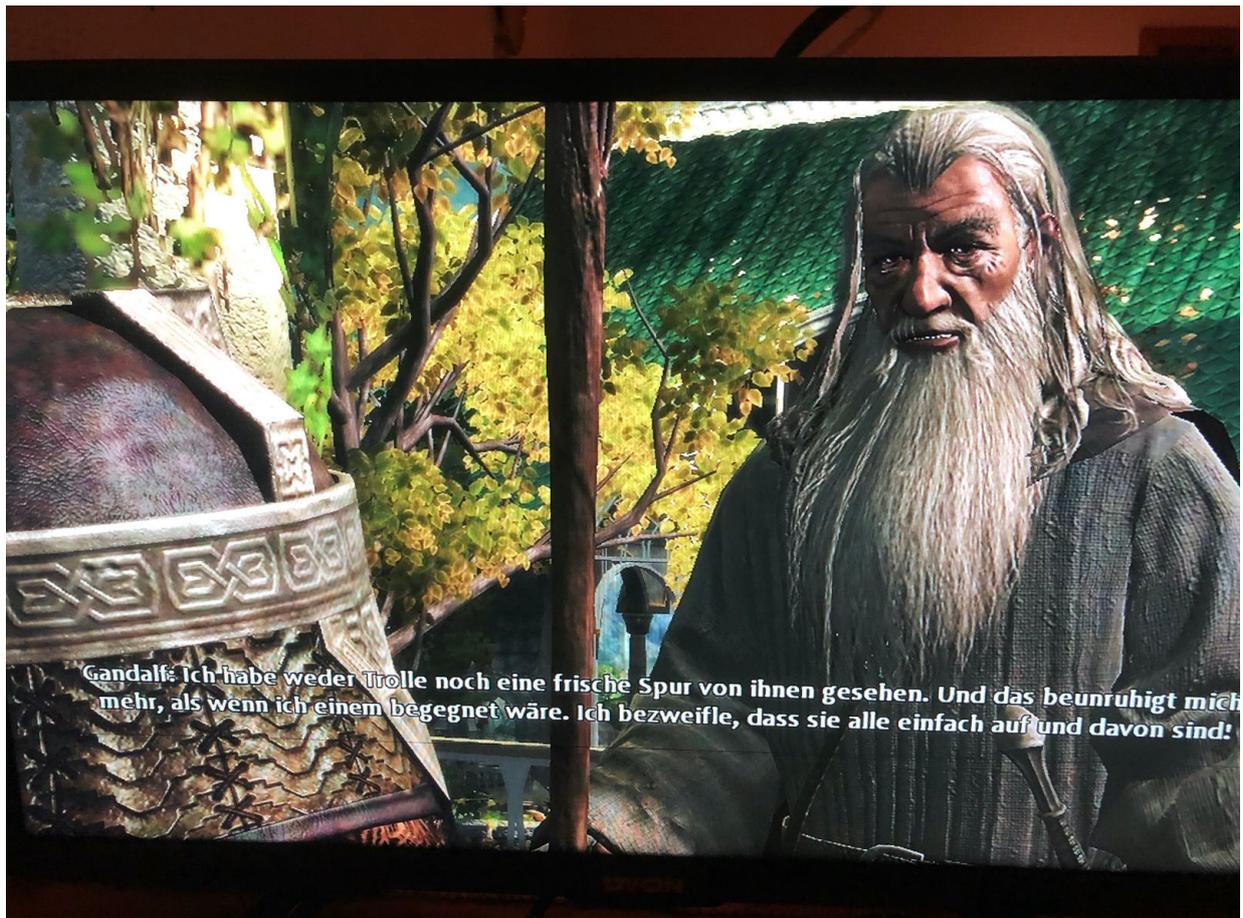
Zum ersten Mal wurde ich durch einen Stream auf das Spiel „Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden“ aufmerksam. Es sah nach einem echt spannigen Spiel aus. Also schnell auf eBay für schmale 8 Euro gekauft. Besser hatte ich mein Geld wohl nur selten investiert. Obwohl das Spiel SO viele Fehler hat.

Die Geschichte behandelt die Ereignisse im Norden Mittelerdes. Saurons Handlanger Agandaûr soll die Ländereien dort erobern, doch da haben wir natürlich was gegen. Wir, das sind Andriel die Elbin, Farin der Zwerg und der Waldläufer Eradan.

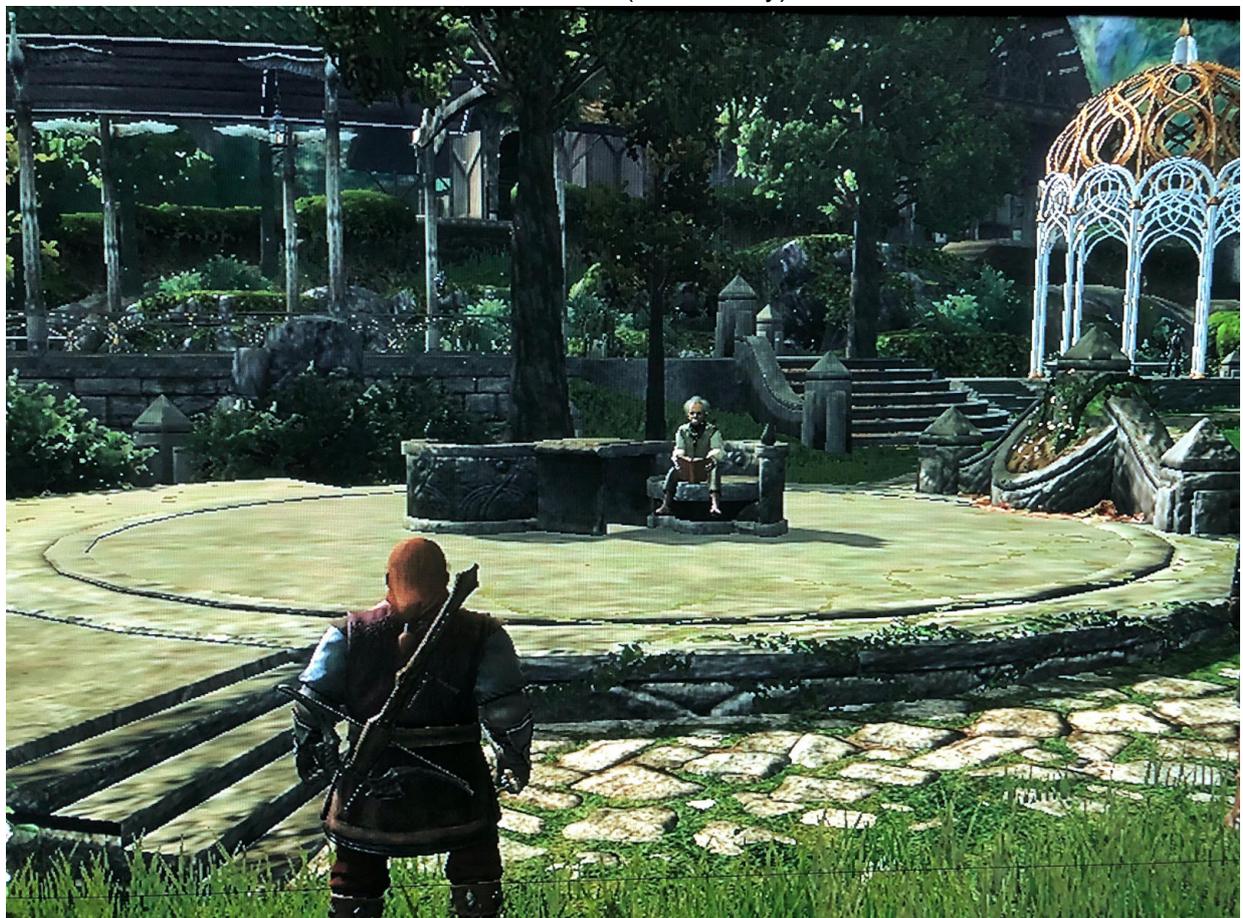
Im Kampf gegen Agandaûr treffen wir auf bekannte Charaktere aus dem Herr-der-Ringe-Universum. Wir treffen auf Gandalf, Frodo, Arwen oder Aragorn. Zudem sehen wir auch bekannte Orte wie Das tänzelnde Pony, den Dusterwald oder Bruchtal.

Entweder bestreiten wir als einer der drei und den anderen beiden von der KI gesteuert das Abenteuer, oder ich suche mir eine/n Mitspieler/in und wir durchstreifen zu zweit Mittelerde. Da ich selbst das Spiel nur im Single Player gespielt habe, kann ich mich nur auf die Meinung anderer beziehen. Die sagen, dass das Spiel im Co-op noch einmal

deutlich mehr Spaß macht.



Gandalf ist nur eines der bekannten Gesichter. (Bild: Lenny)



In Bruchthal finden wir etwas Ruhe. (Bild: Lenny)

Das spielerische Element

Die Level sind linear aufgebaut mit Abzweigungen hier und da, wo ich Loot finden kann. Zum Beispiel neue Waffen, neue Ausrüstungsteile oder spezielle Steine, mit denen ich meine Waffen oder Rüstung aufwerten kann. Jede der drei Figuren kann außerdem characterspezifische Geheimnisse finden. So sieht man mit Eradan leuchtende Fußspuren, die einen zu einem Vorratslager der Waldläufer führen.

Immer wieder kämpfe ich gegen Orks, Uruks, Trolle und andere Schergen. Oftmals kommen mehrere Gegner in Wellen hintereinander, bevor es weitergeht. Es ist klar ersichtlich, wie jedes Level aufgebaut ist. Geh den Schlauch entlang, bekämpfe die Gegner, rede mit anderen Charakteren, gehe weiter ...

In den Gesprächen habe ich die Möglichkeit, verschiedene Dialogoptionen auszuwählen. Die haben aber keinerlei Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Sie dienen ausschließlich dazu, mehr über die Figuren, die Geschichte und die Welt zu erfahren.

Elbin, Zwerg und Waldläufer

Spielerisch ähneln sich der Waldläufer und der Zwerg im Großen und Ganzen. Beide können sowohl auf Nahkampfwaffen als auch auf Distanzwaffen zurückgreifen. Was beim Zwerg die Armbrust ist, ist beim Waldläufer der Bogen. Nur die Elbin unterscheidet sich von den anderen beiden Spielfiguren. Sie ist mehr auf Distanzangriffe und auf magische Attacken ausgelegt. Ihre Hauptaufgabe ist das Heilen der Gruppe im Kampf, weswegen ich sie auch nur einmal gespielt habe. Mir war es dann lieber, eine Figur zu haben, die austeilen kann und das Heilen der KI zu überlassen.

Fehler im Spiel



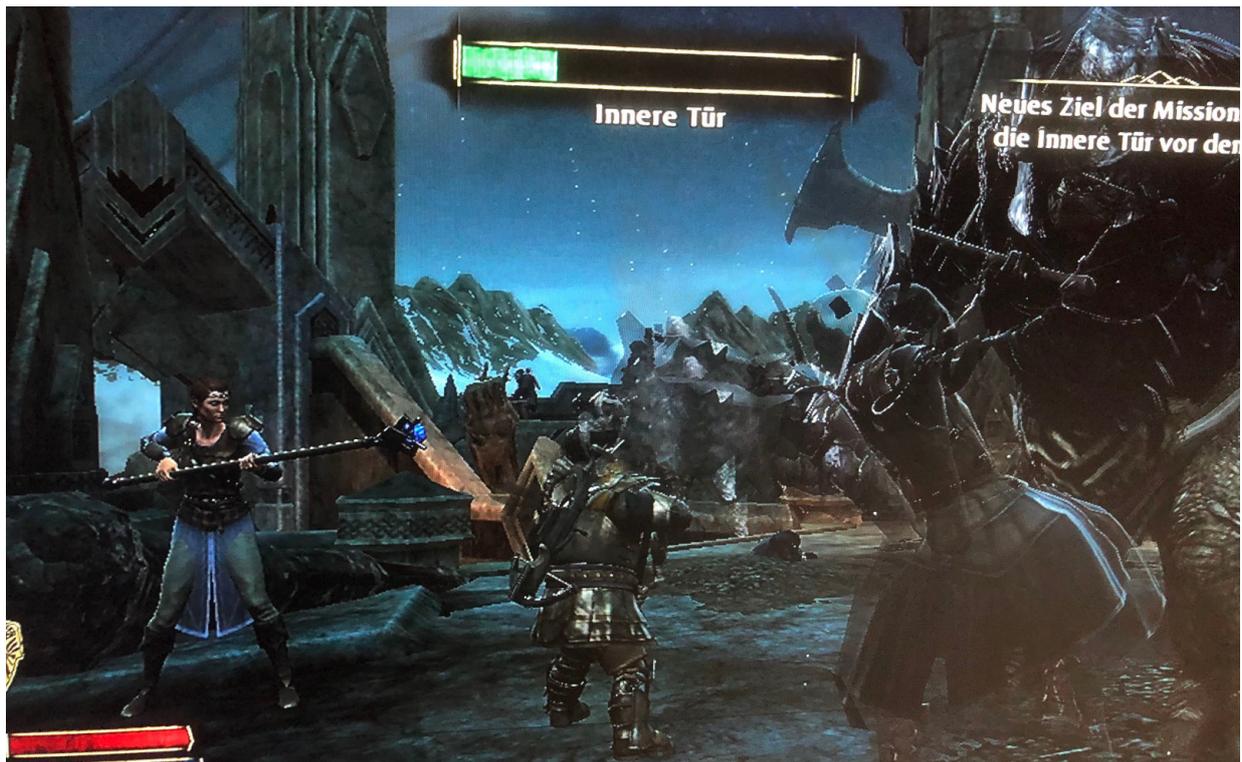
Unglaublich, diese Bugs! (Bild: Lenny)

Ich habe lange kein Spiel mehr gespielt, das so viele Fehler hat wie Der Krieg im Norden. Angefangen bei noch lustigen Fehlern, wie dass die Figuren im Level gerne mal Sprüche loslassen, die so gar nicht passen. Untertitel passen nicht zum Gesprochenen oder dass in der deutschen Synchronisation alle Charaktere von den gleichen fünf Synchronsprechern gesprochen werden.

Alleine die deutsche Stimme von Liam Neeson spricht den Adler Beleram, Agandaûr und auch noch Gimli. Da frage ich mich, ob die Sprecher nicht zwischendurch mal durcheinander gekommen sind. Doch das sind noch die netten Fehler.

Schwerwiegender ist da ein nichtfunktionierendes Speichersystem, das gerne mal in nahezu aussichtslosen Situationen speichert. Das wäre ja alles nicht so schlimm, wenn

ich selbst speichern und einen eigenen Speicherstand anlegen könnte. Doch da ist das Spiel anderer Meinung. Ein Speicherstand genügt.



Es wird auch mal in nahezu aussichtslosen Situationen gespeichert. (Bild: Lenny)

So kam es dazu, dass das Spiel in einer Situation gespeichert hat, in der ich ein Tor vor angreifenden Feinden beschützen muss. Das Tor hat kaum noch Energie. Eine Zwischensequenz startet und zu normalen Standardgegnern kommen zwei Trolle in Rüstung. Alleine sind zwei Trolle aber nur schwer zu besiegen, da die KI der anderen dann auch nicht die Klügste ist. Deshalb kam mindestens einer der Trolle immer wieder zum Tor und hat dieses zerstört. Es war einfach nur frustrierend! Gelöst werden konnte die Situation dann nur noch mit Hilfe eines Bugs.

Es kam immer wieder vor, dass einer der Trolle vor dem Tor stand und nichts gemacht hat. So konnte ich einen Troll erledigen und den „kaputten“ Troll mit Pfeilen/Bolzen zu mir locken, damit er ja keine Attacke in der Nähe des Tores ausführte.

Das ist schon nervig, aber man könnte durchaus sagen: „Haste halt Pech. Wenn du besser gespielt hättest, dann wäre das Spiel ja gar nicht so schwer.“ Ja stimmt. Ändert aber trotzdem nichts daran, dass es heutzutage einfach unnötig ist, nur einen Speicherstand zu haben. Das gilt noch mal besonders, wenn das Spiel einen Gamebreaking Bug hat. Und den hatte Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden.

Gamebreaking Bugs

Ich habe das Spiel auf der PlayStation 3 gespielt, deshalb kann ich nichts dazu sagen, wie es auf der Xbox 360 oder dem PC aussieht. Der Bug war auch kein unbekannter. Wie meine Recherche ergab, hatten viele im gleichen Level die gleichen oder zumindest ähnliche Probleme.



Düsterwald. Ja es wurde düster. (Bild: Lenny)



Da waren Spinnweben das geringste Übel. (Bild: Lenny)

Die Geschichte führt einen in den Düsterwald, um dort Radagast zu suchen. Natürlich

muss man auch wieder gegen Gegner kämpfen und es liegt in der Natur der Sache, dass man auch mal stirbt. Das ist mir dann auch passiert.

Sehr ärgerlich war es dann nur, dass das Level nicht mehr richtig geladen wurde. Alle Gegner und das ganze Levelinventar waren weg, sodass der Trigger, der das nächste Gebiet auslösen würde, auch nicht da war. Mehrmals habe ich sowohl das Spiel als auch die Konsole neu gestartet. Das Ergebnis blieb das Gleiche. Es blieb mir also nichts anderes übrig, als das ganze Spiel von vorne anzufangen und zu hoffen, dass der Bug kein zweites Mal auftritt.

Dem war zum Glück auch nicht so. Nichtsdestotrotz ist das unentschuldig, dass ein Spiel heute noch solche Fehler hat und diese nicht mindestens durch ein Update behoben werden. Zusätzlich dazu, dass ich den Bug auch nicht anders umgehen kann. Schließlich kann ich ja keinen anderen Speicherstand laden. Für viele wäre da wohl mit dem Spiel Schluss gewesen.

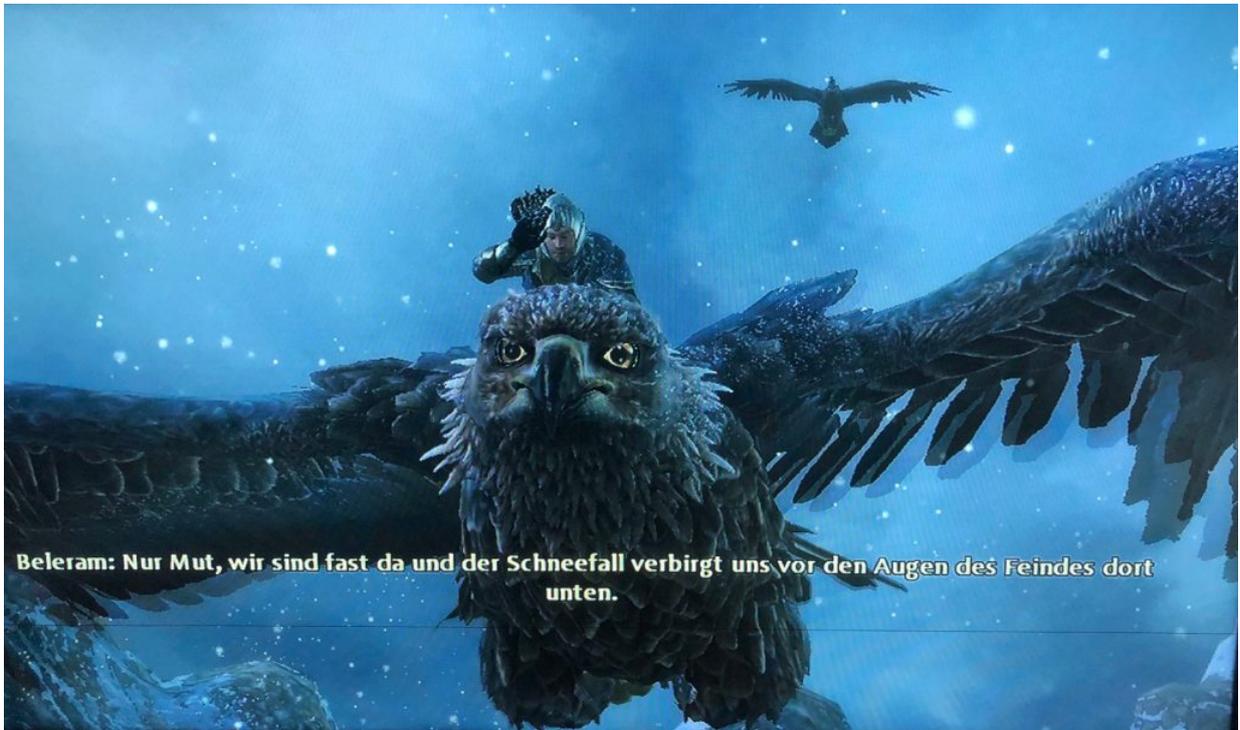
Trotzdem habe ich Der Krieg im Norden von vorne angefangen, weil es einfach trotz all der Schwächen ein richtig gutes Spiel war.

Spielebewertung vs. eigene Vorlieben

Spielereviews vermitteln gerne den Eindruck, dass ein Spiel mit einer Pro- und Contra-Liste bewertet werden kann. Ein Spiel hat fünf Pro-Punkte und zwei Contra-Punkte, also ist es ein gutes Spiel. So einfach ist das aber nicht. Finde ich.

Objektiv gesehen ist Der Krieg im Norden allerhöchstens ein mittelmäßiges Spiel. Spielerische Standardkost, unverhältnismäßig schwer und immer wieder Bugs. Auf der anderen Seite habe ich lange kein Spiel mehr gespielt, dessen Geschichte so nahtlos in eine bestehende Welt eingebunden wurde. Im besonderen Fall von Herr der Ringe sowohl die Welt der Filme als auch die der Bücher. Die Geschichte rund um Gandalf und dem, was in Mittelerde Norden passiert, ist sehr gut eingeflochten. Allein schon dadurch, dass bekannte Charaktere aus dem Herr-der-Ringe-Universum auch Teil der Geschichte sind und ich immer mal wieder erfahre, wie es um die Gefährten steht.

Ebenso ist Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden optisch eine Augenweide. Nicht unbedingt, weil das Spiel unglaublich schön ist. Sondern weil es einfach beeindruckend ist, wenn ich in einer Zwergen-Mine die Architektur bewundern kann. Da sind die in den Stein gehauenen Gebilde, dort fließt flüssiges Eisen in die Tiefe und um die nächste Ecke ist ein großer Höhlensee. Genauso ein episches Gefühl bekomme ich, wenn ich mit drei großen Adlern durch die Lüfte fliege oder wenn einer der Adler gegen ein Flugmonster Saurons kämpft. Was das Spiel einfach sehr gut kann, ist die Epik der Filme auf die eigene Geschichte zu übertragen.



Mit den Adlern durch die Luft ... (Bild: Lenny)



... oder durch die Zwergenstadt. (Bild: Lenny)

Wenn ich Eradan, Farin oder Andriel spiele, dann fühle ich mich als Teil Mittelerde und bin wirklich auch erpicht darauf zu erleben, was als nächstes passiert. Wie geht es mit Agandaûr weiter? Welche bekannten Figuren und Orte sehe ich als Nächstes?

So 08/15 das Gameplay auch sein mag, es macht trotzdem Spaß, Gegner zu metzeln, Loot zu sammeln, die nächste bessere Waffe zu bekommen oder die bessere Rüstung. Wenn das System gut funktioniert und motivierend ist, dann macht das einfach Spaß.

Wichtig ist die Erwartung

Was Der Krieg im Norden aber zu einem besonderen Spiel gemacht hat, war mit Sicherheit die Erwartungshaltung. Zwar sah das Spiel im Stream spaßig aus, aber ich hatte trotzdem nichts Besonderes erwartet. Schließlich war das ja augenscheinlich nur ein weiteres Lizenzspiel. Dazu noch nicht mal die Hauptgeschichte, sondern eine Geschichte darüber, was im Norden passiert ist. Wie spannend konnte das schon sein?

Doch Überraschungen oder einfach ohne Erwartungen an ein Spiel heranzugehen, das wird heutzutage immer schwieriger. Durch Reviews, Vorberichte, Meinungen von allen möglichen Personen ist es nahezu unmöglich, neutral an ein Spiel ranzugehen. Ähnlich ging es mir zuvor mit Mass Effect: Andromeda. Mit keinen oder sehr niedrigen Erwartungen bin ich an diesen Teil gegangen und wurde, wie auch bei Der Krieg im Norden, mehr als positiv überrascht.



Mit der Erwartung ist das so eine Sache. (Bild: Lenny)

Wie sieht es mit euch aus? Habt ihr auch Spiele, die ihr gut findet, obwohl sie offensichtliche Mängel haben oder sie vom Großteil schlecht bewertet wurden?

Das könnte dich auch interessieren

- [Alexa Sprawe über „Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden“](#) (hier im Blog)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 22. August 2020 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#), [Podcasts](#). Kommentare können über den [Kommentar](#)

(RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>