

Der Herr der Ringe: Return to Moria

ZU TIEF
GEGRABEN?

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Mitteleerde liebt.
- ... ihr eine ordentliche Portion Geduld habt.
- ... ihr zusammen mit Freunden spielen könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein poliertes Spiel erwartet.
- ... ihr Moria wieder aufbauen wollt.
- ... ihr Grafikpracht braucht.

Genre: Action-Adventure Publisher: North Beach Games Entwickler: Free Range Games Termin: 24.10.2023 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 40 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Epic Store) Enthalten in: -

In Return to Moria buddelt, baut und kämpft ihr euch durch das berühmteste Zwergenreich von Mitteleerde. Und obwohl unser Tester Reiner grundsätzlich Spaß damit hatte, wäre er mehrmals fast daran verzweifelt. Auch weil das Spiel arg unfertig in die Läden kommt. Von Reiner Hauser

Selten hat ein Spieletitel besser gepasst als hier. Denn Return to Moria verrät nicht nur viel über die Prämisse des Spiels, sondern ist gleichzeitig Ausdruck der größten Stärke und der größten Schwäche des Spiels. Das eine ist beabsichtigt, das andere nicht. Gewollt ist mit Sicherheit das automatisch einsetzende Wohlgefühl, das jeden vernünftigen Fantasy-Fan bei der Erwähnung von Mitteleerde überkommt. Denn die Welt Tolkiens ist – in meinen Augen – bis heute der unübertroffene Klassiker des Genres, der Stammvater, mit dem alles begann. Das Action-Survival-Spiel profitiert ganz eindeutig von der Stärke der Marke und ist allein deswegen für Mitteleerde-Maniacs wie mich schon eine Empfehlung wert – zumindest in ein paar Wochen oder Monaten, Return to Moria ist nämlich eindeu-

tig noch nicht fertig. Kaum gewollt dürfte allerdings der gequälte Ausdruck sein, der tiefe Furchen auf meinem Gesicht hinterlassen hat. Denn dieses Spiel hat mich meinen letzten Nerv gekostet, indem es mich auf zu viele sinnlose Wege zurück zu meiner Basis in Moria oder zu meinem Grab geschickt hat.

Khazad-dûm erobern

Return to Moria beginnt mit einer Erzählsequenz, für die sich die Entwickler die englische Stimme von Gimli (John Rhys-Davies) aus den Jackson-Filmen geleistet haben. Lange nach den Geschehnissen rund um die Vernichtung des Einen Rings ruft der gealterte Gimli die Zwerge aus ganz Mitteleerde zusammen, um nun endlich das erste und größte Königreich der Zwerge zurückzuer-

obern und wiederaufzubauen: Moria! Doch was das Spiel mit dieser auch im Trailer vermittelten Prämisse andeutet, tritt so nicht ein. Ich zumindest hatte mir vorgestellt, mit Gimlis versammelten Zwergen Moria Stück für Stück von Orks und Unholden zu befreien und dann Stein für Stein wieder aufzubauen. Doch es kommt anders. Das Tor nach Moria lässt sich nicht öffnen, also befiehlt Gimli, es aufzusprennen. Bei den Vorbereitungen geht jedoch etwas schief, der Boden bricht auf, und euer Zwerg, den ihr euch in einem umfangreichen Charaktereditor zusammenbastelt, landet unverhofft mitten in Khazad-dûm. Von da an entwickelt sich ein Gruppenabenteuer, denn statt mit Gimlis versammelter Schar grabt und kämpft ihr euch höchstens zu acht durch die Höhlen und Hallen eurer Vorväter.

Deren Tore nach draußen sind unglücklicherweise durch einen mysteriösen Fluch versiegelt. Während ihr also eigentlich nur nach einem Ausweg sucht, befreit ihr Moria von Orks oder anderem Übel und untersucht die finstere Magie, die sich überall ausbreitet. Insgesamt macht der Handlungsbogen seinen Job ordentlich und motiviert, auch wenn nicht alles hundert Prozent logisch ist.

Graben, looten, craften, bauen, laufen

Von nun an grabt ihr nach Rohstoffen und sucht Loot, um euch bessere Ausrüstung zu craften und um Nahrung herzustellen. Durch das begrenzte Tragelimit seid ihr dabei immer wieder gezwungen, zu eurer Basis



Im späteren Spielverlauf quillt unsere »provisorische« Basis über mit Ressourcen und Schätzen.



Der Ork wird mit seinem Schlag das Holzgerüst durchschlagen, woraufhin wir beide eine Etage tiefer fallen.



Die Umgebung kann durchaus beeindruckend sein, auch wenn die Grafik nicht immer auf dem neuesten Stand ist. Dafür durchquert ihr viele verschiedene Schauplätze, die alle ihren Charme haben.



zurückzukehren. Die könnt ihr immerhin hinbauen, wo ihr wollt. Return to Moria beinhaltet nämlich ein eigenes freies Bausystem, mit dem ihr theoretisch ganze Festungen errichten könnt. Befestigungen und Räume sind spielmechanisch allerdings irrelevant. Zwar starten die Orks und Goblins immer mal wieder Angriffe auf euer Lager, doch mangels Fallen, Verteidigungsanlagen oder effektiver Fernkampfmöglichkeiten (Bogen und Armbrust sind hauptsächlich fürs Jagen gut) bringen Mauern nicht viel.

Richtig nervig ist dabei, dass Return to Moria keinen »Kehre zurück zur Basis«-Knopf kennt. So müsst ihr mitunter minutenlang zurücklaufen, um wieder Platz in eurem Rucksack zu schaffen – und das trotz Schnellreisesystem. Bei dem springt ihr zwischen besonderen Wegsteinen hin und her. Doch die sind arg spärlich in der Welt verteilt und wollen erstmal gefunden werden. Und um selbst einen davon an einer beliebigen Stelle aufzustellen, braucht ihr seltene schwarze Diamanten.

Verflucht habe ich Return to Moria jedoch wegen seiner Todesmechanik. Beißt ihr im Singleplayer mal ins Gras, lasst ihr Ausrüstung und Loot fallen und wacht am zuletzt genutzten Schlafplatz wieder auf. Da ihr

euch nicht ohne Weiteres mehrere Ausrüstungs-Sets leisten könnt, lauft ihr also mühsam zum Ort des Todes zurück und klaubt euer Hab und Gut wieder auf. Das allein ist schon nervig, aber der Witz dabei kommt erst noch. Rüstung wird in diesem Spiel durch gegnerische Treffer verbraucht. Erst wenn alle Trefferpunkt aller Rüstungsteile verbraucht sind, kommen die Lebenspunkte dran. Zwar lässt sich die Rüstung billig wieder reparieren, doch natürlich nur in einer

Basis. Und das heißt: zurücklaufen. In meinem Fall entwickelte sich meine Hauptbasis aus einem Camp in den Minen von Moria. Ich laufe also wortwörtlich ständig nach Moria zurück. Zurück in der Basis repariere ich dann endlich meine Rüstung, muss nach dem Herumgerenne aber auch Ausdauer regenerieren und was essen. Das heißt schlafen, was kochen und dann ... zurückkehren zu wo auch immer ich so rüde in meinem Abenteuer unterbrochen wurde.



In Return to Moria dreht sich alles ums Rohstoffesammeln, Craftern und eure Ausrüstung.

DER KOOP-MODUS

Grundsätzlich könnt ihr Return to Moria mit bis zu sieben weiteren Spielern im Koop spielen. Dazu erstellt einer eine Welt, hostet diese und verschickt Invite-Codes, ganz ähnlich wie etwa bei Minecraft. Öffentliche Lobbys gibt es nicht! Ihr könnt aber auch offline und allein spielen, notwendig sind die Gefährten nicht. Mitspieler sorgen effektiv nur für schnelleres Vorkommen, einfach weil mehr Spieler am selben Spielstand arbeiten. Und natürlich macht es an sich mehr Spaß, gemeinsam zu spielen und sich dabei über Discord zu unterhalten. Die Schattenseite davon ist, dass euch womöglich etwas entgeht, wenn eure Freunde mal ohne euch weiterspielen.

Die Balance sorgt für Frust ...

Besonders schlimm ist das in Phasen, wenn ihr auf neue, stärkere Gegner trifft, euch aber das aktuelle Equipment noch nicht leisten könnt, weil bestimmte Rohstoffe erst im aktuellen Gebiet auf euch warten. Dann sterbt ihr besonders oft und verbringt bis-

weilen mehr Zeit mit Herumlaufen als mit dem eigentlichen Abenteuer.

Ganz, ganz furchtbar wird es, wenn sich zu schwierigen Gegnern auch noch Giftpilze und verfluchte Bodenabschnitte gesellen. Beides saugt euch schon nach kürzester Berührung Leben aus und zwingt euch so manches Mal trotz intakter Rüstung zum Umkehren oder bringt euch sogar um, was den Kreislauf des Todes erneut in Gang setzt.

Verlorene Lebensenergie lässt sich übrigens nur mit Schlafen und Essen wiederherstellen. Und Letzteres dürft ihr nicht einfach mitnehmen. Nein, Essen gibt's nur auf dem Küchentisch in eurer Basis! Erst relativ spät schaltet ihr einen Ofen frei, in dem ihr spezielle Wegzehrung zubereiten könnt, für die das Spiel wiederum haufenweise Zutaten will, was die tragbare Nahrung zu einem Luxus macht. Doch, und das darf an dieser Stelle nicht untergehen, diese Kritik ist vor allem dann relevant, wenn ihr allein spielt oder zumindest allein herumzieht. Mit anderen Spielern zusammen sterbt ihr natürlich seltener, könnt vielleicht sogar direkt vor Ort gerettet werden und müsst dementsprechend weniger Laufwege in Kauf nehmen.

Zusätzlich haben mehr Zwerge ja auch noch mehr Tragevolumen. Da aber vermutlich die wenigsten von euch gleich eine ganze Kompanie an Mitspielern anführen, die immer gleichzeitig Zeit haben, konzentriere ich mich im Artikel eher auf die Singleplayer-Erfahrung, die sich ansonsten nicht so sehr vom Multiplayer unterscheidet. Denn etwa der Bergbau ergibt im Team sowieso kaum Sinn, weil die Spots abbaubarer Rohstoffe viel zu klein für mehrere Spitzhacken sind. Beim Kampf hat eine Gruppe aber freilich echte Vorteile. Tendenziell dürfte euch das Spiel dann aber mit drei oder mehr Spielern sogar deutlich zu leicht werden.

... aber auch für Hochgefühl

Solange alles halbwegs glattläuft, entfaltet Return to Moria dann aber seine Magie. Das Graben macht Spaß, ebenso die Kämpfe mit ihrem relativ simplen Kampfsystem aus Blöcken, Zuschlagen, waffenspezifischen Spezialangriff und Ausweichrolle. Besonders mit brandneuer Waffe einer höheren Tierstufe fühlt es sich gut an, die miesen, Heimat-besetzenden Orks niederzustrecken. Abwechslung gibt es in Form unterschiedlicher Gegnertypen, Elitemonster und Bosse.

Auch das Erkunden verläuft nicht immer geradlinig. Um Spalten oder Höhenunterschiede zu überbrücken, schlagt ihr Plattformen in den Berg, die immer irgendwo Halt finden müssen, also nicht beliebig tief ins Nichts getrieben werden können. Gerade an tiefen Abgründen in den Minen von Moria ist das eine coole Sache.

Grafik und Leveldesign

Getrübt wird das nur von der etwas angestaubten Grafik. Es ist offensichtlich, dass hier kein Mega-Budget am Start war. Ich hatte kaum das Gefühl, mich im berühmten

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Mir ist bewusst, dass ich manchmal das Negative in meinen Artikeln zu sehr herausstelle. Und auch hier mag es so wirken, als hätte ich an diesem Zwergenabenteuer ausschließlich etwas zu kritisieren. Das liegt an den eklatanten Komfortmängeln und massiven technischen Problemen. Es kommt aber auch daher, dass ich das Spiel trotz allem schätze, einfach weil es mir eine Spielerfahrung liefert, die ich so noch nicht bekommen habe. Gerade das Setting macht mich einfach an, auch wenn ich mir gewünscht hätte, Moria mit Gimlis Schar auch tatsächlich wieder aufzubauen, statt es nur von Ungeheuern zu reinigen.

Trotz seiner Probleme empfehle ich das Spiel, denn es hat definitiv seine Stärken. Allerdings werden die nur die echten Fans des HdR-Universums zu schätzen wissen und auch das erst in einigen Wochen oder Monaten. Der Epic-Store-exklusive Titel muss nämlich dringend nachgepatcht werden, um die technischen Probleme zu beheben. Wenn dann dabei noch ein paar Komfortanpassungen herauspringen, umso besser. Und da ihr bis dahin ja noch etwas Zeit habt, solltet ihr euch am besten schon mal umsehen, ob ihr nicht ein paar Mitspieler findet. Denn mit ein paar Gefährten an eurer Seite macht alles mehr Spaß, selbst der Abstieg in die Tiefen Morias.

Khazad-dûm zu bewegen, sondern eher in einem zwergischen Außenposten. Außerdem macht auch das zufällig generierte Leveldesign keinen allzu guten Job. Ständig stehen Statuen unmotiviert in der Gegend herum (deren Restaurierung bringt Baupläne ein), und Grafik-Sets (also beispielsweise bestimmte Höhlen- und Häuserdesigns) wiederholen sich erkennbar und zu häufig. Außerdem werden die Kammern durch dünne Erdschichten voneinander getrennt, die nur spielmechanisch Sinn ergeben. Dazu sei angemerkt, dass das Buddeln in Return to Moria nicht völlig frei ist. Farbschattierungen zeigen euch an, wo ihr Gestein abbauen und wo ihr vielleicht eine Wand zu einem neuen Raum durchbrechen könnt.

Ebenfalls völlig unpassend wirkt das Tag-Nacht-System. Ähm, hallo? Wir sind in einem Berg! In den obersten Etagen, in denen Sonnenlicht durch riesige Kristallfenster hereinkommt, lasse ich mir das eingehen, in den Minen ergibt es aber keinen Sinn, dass es bei Nacht noch dunkler wird. Und auch dass mein Zwerg schnell mal friert und die Dunkelheit scheut, passt irgendwie nicht.

Gut wird's, wenn gesungen wird

Dann aber liefert Return to Moria auch ganz großartige Detailarbeit ab. Ihr sammelt alle möglichen Infoschnipsel aus der Welt Tol-

BUGS UND PROBLEME



Mit der Zeit häufen sich die technischen Probleme. Normalerweise entstehen solche Trennwand-Bugs beim Neuladen und verschwinden schnell wieder. In diesem Fall blieb der Fehler jedoch und ließ mich nicht passieren. Ich musste neu laden.



In diesem Areal fiel die Hintergrundbeleuchtung fast ganz aus. Besonders bei Nacht war es auf eine für die Augen unangenehme Weise dunkel, dass wir kaum noch etwas erkennen konnten.



Bei diesem Ork-Boss reichte es nicht mehr für eine Übersetzung. Das Sternchen deutet außerdem darauf hin, dass das nur ein Platzhalter ist.



Ihr schaltet mit der Entdeckung neuer Materialien immer mehr Baupläne frei, um eure Ausrüstung zu perfektionieren. Die Ressourcen für die nächste Ausrüstung ist oft nicht leicht zu bekommen, sodass es sich gut anfühlt, wenn dann mal eine starke neue Axt in unserer Händen landet.

kiens zusammen, die euer Abenteuer in einen größeren Zusammenhang bringen und euch beispielsweise die Geschichte Durins näherbringen, dem Stammvater der Zwerge. Bringt ihr beispielsweise dessen große Statuen auf Vordermann, fängt euer Zwerg plötzlich zu singen an und rezitiert ein paar Zeilen aus dem Durinslied, das Gimli in den Büchern den Hobbits aufsagt. Sind Freunde dabei, wird sogar im Chor geträllert. Untermalt mit fabelhafter Musik sorgt das jedes Mal für Gänsehaut. Ähnliche Momente entstehen auch bei den Plotsequenzen oder beim Trinken selbstgebrauten Biers.

In seinen guten Stunden bekommt das verlassene Moria so völlig neues Leben eingehaucht, saugt mich in seine Höhlen und lässt mich die großen Schmieden bestaunen, die zum ersten Mal seit Jahrhunderten wieder befeuert werden. Wegen dieser Phasen wollte ich immer weiterspielen, egal wie viele Nerven es mich kostete.

Der technische Zustand

Die Betonung liegt allerdings auf »wollte«. Return to Moria ist nämlich nicht fertig entwickelt! Ausgerechnet in der zweiten Hälfte, in der ihr endlich aus den etwas drögen Kristallhöhlen in die einst bevölkerten Stadtteile Morias kommt, fällt mehr und mehr auf, dass dieses Spiel noch Zeit gebraucht hätte. Es beginnt mit Kleinigkeit, etwa einem Ork-Boss, der noch keinen Namen bekommen hat und auch auf Deutsch einfach »Deep Orc Warchief« heißt. Dann werden bei langen Spiel-Sessions die Lade-

zeiten zunehmend länger, dauern manchmal mehrere Minuten, wenn ihr zwischen den Ebenen per Schnellreise wechseln wollt (haben die Entwickler immerhin schon auf dem Schirm). Später spinnt plötzlich die Beleuchtung ganzer Areale und macht sie bei Nacht praktisch unpassierbar. Und auch konkrete Bugs häufen sich. Zuerst werden Questeinträge und Marker nicht richtig aufgelöst (kein Problem für's Weiterkommen), dann verschwinden plötzlich alle Gegner in der Spielwelt und tauchen erst beim Neuladen wieder auf. Außerdem häufen sich die Umgebungs-Sets zunehmend. Zum Beispiel bietet das Spiel nur ein großes Ork-Lager, das einfach mit Copy-Paste mindestens vier mal in die Landschaft eingebaut wurde.

Auch Logikfehler sind drin, zum Beispiel lassen sich kleinere Ork-Camps vernichten, indem ihr reinrennt, die Standarte umhaut, wegrennt und schlafen geht. Kommt ihr dann zurück, sind die Orks weg. Eigentlich ist die Standarte so eine Art Zeichen für das Spiel, dass dieses Camp geräumt wurde und die Orks später nicht mehr neu spawnen.

Schlechte und gute Ideen

Und trotzdem wollte ich das Ende des Spiels erleben, gerade Crafting und Plot-Höhepunkte sind gut. Die letzten Spielstunden graste ich dann allerdings erfolglos die ganze Welt nach Sonnenstein ab. Diese Kristalle sind notwendig, um zum letzten Gebiet vorzustoßen. Die waren jedoch einfach nicht aufzutreiben. Schließlich hat mich der Zustand des Spiels davon überzeugt, dass die-

ser Teil entweder noch nicht richtig fertig ist oder mir die generische Kartenerstellung einen Strich durch die Rechnung gemacht hat. Warum es die überhaupt gibt, ist mir ohnehin ein Rätsel. Niemand wird dieses Spiel mehrfach durchspielen.

Rund um Return to Moria wurden also einige falsche Entscheidungen getroffen. Zugleich ist die grundlegende Idee so einfach wie genial: ein Zwerg in Moria, der buddelt, crafted und Orkschädel spaltet. Was will ich als Fan von »Der Herr der Ringe« mehr? ★

RETURN TO MORIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
15 6600K / Ryzen 5 1600X GTX 1060 / RX 580 8 GB RAM, 20 GB Festplatte	17 8700K / Ryzen 7 2700X RTX 2060 / RX 5600 16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Plotereignisse gut inszeniert + zerstörbare Umgebung + viele Copy-Paste-Elemente + Beleuchtung mit Problemen + Grafik altbacken

SPIELDESIGN



Basisaufbau + gute Mischung der Spielelemente + Ressourcenmanagement relevant + nervige Todesmechanik + Map-Generierung problematisch

BALANCE



Crafting wichtig + Ausrüstung macht Unterschied + Erkundung wird belohnt + keine Schwierigkeitsgrade + Gift- und Fluchschaden zu stark

ATMOSPHÄRE/STORY



viel »Herr der Ringe«-Flair + viel Hintergrundwissen + Gesangseinlagen + Environmental Storytelling dünn + Große Morias wird selten transportiert

UMFANG



große Vielfalt an Ressourcen und Bauplänen + Koop + Areale mit viel Spielzeit + unnötige Wege + Laufwege zwischen Kartensteinen zu lang

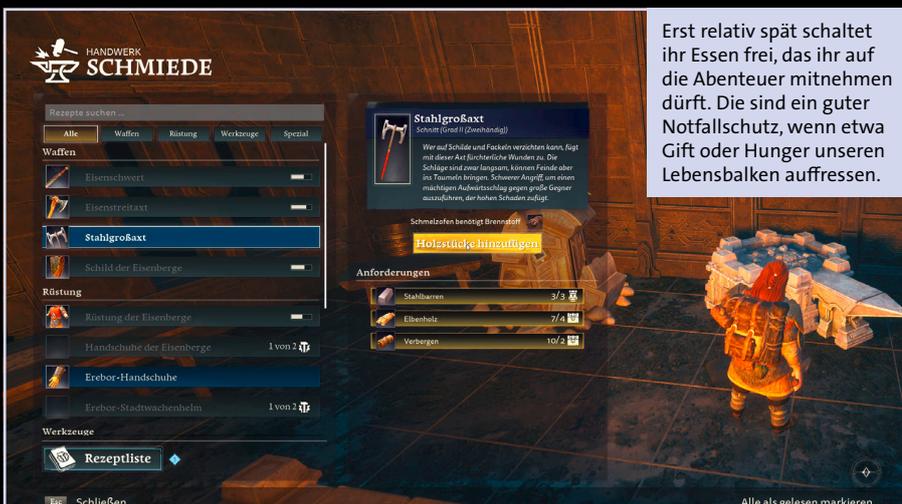
ABWERTUNG

Wegen Bugs und technischer Probleme ziehen wir fünf Punkte ab.



FAZIT

Return to Moria kitzelt den Mittlerer-Nerv, überstrapaziert eure Geduld jedoch mit Komfortmängeln und Bugs.



Erst relativ spät schaltet ihr Essen frei, das ihr auf die Abenteuer mitnehmen dürft. Die sind ein guter Notfallschutz, wenn etwa Gift oder Hunger unseren Lebensbalken auffressen.