

Mittelerde Mordors Schatten

⊕ Stärken

- + planen, schleichen und kämpfen
- + persönliche Erzfeinde
- + Rachegeist-Fähigkeiten
- + spannende Szenario-Wahl

⊖ Schwächen

- kein Multiplayer
- Wiederholen sich Aufgaben zu sehr?
- Ist das wirklich Herr der Ringe?

Mit Geisterkräften und Schleichakrobatik kämpft sich ein Waldläufer durch Mittelerde. Doch die heimlichen Stars der offenen Welt sind seine Feinde! Von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: Actionspiel Publisher: Warner Bros. Entwickler: Monolith (F.E.A.R. 2: Project Origin, GS 03/09: 81 Punkte)
Termin: 2014 Status: zu 60 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Die geschmeidige Figur, die schnell wie ein Schatten zuschlägt und sich mit einem Dutzend Gegnern gleichzeitig prügelt, gehört weder zu einem Superheldenteam noch zur Verwandtschaft des Kenway-Clans. Wir befinden uns vielmehr in der altherwürdigsten aller Fantasy-Welten, in Tolkiens Mittelerde. Talion nennt sich der tödliche Held,

halb Waldläufer, halb Rachegeist, angetrieben von einer schrecklichen Vergangenheit und nicht zimperlich in der Wahl seiner Mittel. Dolch, Bogen und Schwert, brutale Kombos und Geisterkräfte: Seine zahlreichen Feinde werden umtänzelt, geköpft, gehirngewaschen – so, mit Verlaub, »badass« kann **Der Herr der Ringe sein**. Ein modernes Open-World-Actionspiel mit Third-Person-Ansicht, das so gut ist, dass es die Lizenz eigentlich

nicht braucht, aber zugleich authentisch genug, um auch Tolkien-Fanclubs milde zu stimmen: Das soll **Mittelerde: Mordors Schatten** werden. Wir haben die Entwickler besucht.

Seit über zwei Jahren arbeitet Monolith an dem Projekt, das Studio also, das die Shooter-Größen **No One Lives Forever** und **F.E.A.R.** entworfen hat – und danach den **Dota**-Ableger **Wächter von Mittelerde**. Wie der

Dieser flächendeckende Gruppenklopfer gehört zu Talions **Geister-Fähigkeiten**.

Mit einem gespenstischen Ausfallschritt attackiert der **Wraith** Gegner in Talions Rücken.



Dem Ork-Außenposten am **Schwarzen Tor** beschert Talion eine explosive »Ablenkung«.

Name **Mordors Schatten** andeutet, dient im neuen Monolith-Werk nicht das komplette Mittelerde, sondern nur die Provinz des Bösen als offene Spielwiese, allerdings zu einem spannenden Zeitpunkt: Sechs Jahrzehnte vor den Ereignissen von **Der Herr der Ringe** stürmt Superschuft Sauron das Schwarze Tor und beginnt damit, das Ländle im Nordwesten in seine Machtbasis zu verwandeln. »Bloß kein Spiel zu einem Film machen!«, war laut dem Design-Direktor Mike de Plater ein Vorsatz des Studios. Während sich im Kino die auf drei Filme ausgewählte Hobbit-Trilogie breitmacht, erleben wir **Mordors Schatten** mit einem brandneuen Helden: Der Waldläufer Talion ist ein formidabler Kämpfer mit übermenschlichen Fähigkeiten, die er einem Rachegeist (»Wraith«) verdankt. Dieser unheimliche Begleiter erweckt den Helden wieder zum Leben, nachdem dieser bei der Verteidigung des Schwarzen Tores selbigen gelassen hat. Talion sinnt auf Rache, schließlich hat Saurons Armee auch seine Familie auf dem Gewissen. Wo sein neuer Wraith-Kumpel herkommt und wie diese Partnerschaft entstand, soll erst im Laufe der Story enträtselt werden, die aus der Feder von Christian Cantamessa stammt, dem Co-

Autor und Lead Designer von Rockstars Konsolen-Western **Red Dead Redemption**.

Doch selbst der rachewilligste Held wäre nichts ohne würdige Gegner: Statt eine Dauerflut an austauschbaren Rivalen zu liefern, soll **Mordors Schatten** individuelle Feinde auffahren. »Mit den Feinden hat man in Actiontiteln am meisten zu tun, aber ausgerechnet hier gibt es am wenigsten Innovation«, erklärt de Plater. »Du schnitzelst deinen Weg durch endlose Mengen von Bösewichter-Schablonen. Das erschien uns eine gute Gelegenheit, etwas Neues zu probieren.« Der Grundstein von **Mordors Schatten** ist daher das Nemesis-System, das persönlichere Beziehungen zu Gegnern bis hin zu individuellen Erzfeindschaften ermöglichen soll. Denn nicht nur Talion kann sich nach einer Niederlage wieder erappeln und an einem nahen Ort von den Toten auferstehen, auch mancher von ihm besiegte Uruk meldet sich später zurück – war wohl nur eine Fleischwunde. Mit ein paar Sätzen erinnert der Gegner dann an frühere

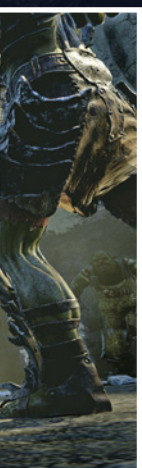
Aufeinandertreffen und ist von diesen auch gezeichnet: Wer mal von Talion ins Feuer geworfen wurde, humpelt von nun an mit einer Brandwunde durch die Spielwelt.

Überhaupt soll jeder Uruk ein individuelles Aussehen und individuelle Eigenschaften erhalten, der mächtige Gegner-Generator kann Millionen Varianten ausspucken. War um das Feindsystem »Nemesis« (Erzfeind) getauft wurde, verdeutlicht ein Todesfall während des Vorspielens: Talion hat sich mit ein paar Uruks zu viel angelegt und

geht zu Boden. In einem kurzen Minispiel kann man eine letzte Überlebenschance ergattern, aber bei wiederholter Anwendung

Sandbox-Beziehungskiste

in derselben Schlacht wird das immer schwieriger – Operation misslungen, Held tot. Dahin gerafft hat ihn nicht etwa ein mächtiger Boss, sondern ein 08/15-Ork, der durch diese Tat zur Persönlichkeit und zugleich zum »Racheziel« wird. Der Missetäter bekommt einen Namen, Stärken und Schwächen, ein individuelles Aussehen – und er geht seinerseits Missionen nach, kann im Level aufsteigen, aber auch ohne unser Eingreifen sterben. Denn **Mordors Schatten** simuliert den kompletten weiteren Lebenslauf von Gegnern, mit denen wir einmal Bekanntschaft gemacht haben. Und schon haben wir sie, die Qual der Wahl: Soll Talion sein Story-Ziel verfolgen und einen Kriegshäuptling ausschalten? Oder soll er sich erst mal um diesen dahergelaufenen Uruk kümmern, der ihn vorhin umgehauen hat? Rache ist süß, beim Vorspiel-Termin knöpft sich Talion zuerst diesen Burschen namens Flak vor! Das Nemesis-Menü verrät, wo sich der Schmutzfuß in etwa aufhält und was er gerade treibt. Flaks aktuelle Mission ist ein Duell mit einem anderen Uruk. Das kann Talion nun beobachten und mitfeiern, wer als Sieger hervorgeht. Prompt



Auch zwischen den **Uruks** kommt es mal zu kleinen Meinungsverschiedenheiten.

wird Flak von einem Dung-Sammler namens Zaathr massakriert, bevor sich Talion an ihm rächen kann – Frechheit! Sieger Zaathr versucht nun, vor dem Waldläufer zu fliehen, da er sich dieser Konfrontation nicht gewachsen fühlt. »Manche Gegner hauen ab, wenn sie verletzt sind oder dein Level höher ist«, erklärt Mike de Plater.

Die Jagd auf einzelne Uruks in der offenen Spielwelt ist mit der Handlung verknüpft. Talion will sich an den Schwarzen Hauptmännern rächen, den Anführern von Saurons Streitkräften. Pro Kapitel muss er drei dieser Oberbösewichte ausschalten, doch dazu bedarf es Vorarbeit: Das Ausschalten von fünf Häuptlingen lockt jeweils einen Hauptmann an. Aufenthaltsort und Eigenheiten der Häuptlinge lernt man wiederum durch das Bekämpfen und Ausspionieren von deren Untergebenen. Gegnerauswahl, Reihenfolge und Vorgehensweise sind dem Spieler überlassen: Knöpfe ich mir direkt den nächsten Häuptling oder einen seiner Bodyguards vor? Welche Stärken und Schwächen hat ein Gegner, wie passe ich meine Spielweise an? Der eine hat Angst vor Trol-

len, ist aber resistent gegen Fernkampf-Angriffe. Der andere reagiert anfällig auf Attacken aus dem Hinterhalt, erweist sich aber als besonders robust und kann mitten im Kampf Verstärkung herbeirufen. Das klingt gleichzeitig nach Abwechslung und Monotonie: Zwar sind die Bosse individuell, dennoch kann es nerven, immer wieder dieselben Ausgaben abarbeiten zu müssen, bevor es in der Story weitergeht – einen derart gleichförmigen Spielablauf haben wir schon im ersten **Assassin's Creed** bemängelt.

Zur Informationsbeschaffung über das nächste Ziel nutzt Talion die Fähigkeit »Dominieren«: Per Geisterblick guckt er am Schlafittchen gepackten Gegnern ins Oberstübchen und sammelt so Daten über ein, zwei andere Uruks, die eine Verbindung zum dominierten Kollegen haben. Vorher dunkle Silhouetten im orkischen Charaktermenü werden freigeschaltet, und wir erfahren mehr über das potenzielle Jagdziel. Dominierte Feinde kann der Waldläufer sogar »gehirnwaschen« und wieder in die Spielwelt entlassen. Dann kehrt der Uruk-Schlafferagent zu seinen Artgenossen zurück

und geht seiner üblichen Routine nach – bis Talion ihm den Befehl erteilt, zu kämpfen. »In der zweiten Spielhälfte lernt man, diese Kerle in eigene Untergebene zu verwandeln. Von da an versucht man aktiv, sie am Leben zu halten, damit sie sich in die Top-Ränge von Saurons Streitkräften vorarbeiten. Man baut also unter den Uruks eine eigene Armee und Machtstruktur auf«, erklärt Mike de Plater die strategische Perspektive. Wir bekommen ein konkretes Beispiel vorgespielt, wie Talion einen dominierten Uruk namens Ratbag dazu nutzt, es mit Dutzenden Gegnern in einer Festung aufzunehmen.

Talions eigentliches Ziel ist der Kriegshäuptling Orthog, zu dessen Bataillon Ratbag gehört. Also folgt der Waldläufer seinem mit einem Hand-Icon markierten Schützling, der ihn zu Orthogs Lager führt. Dort bleibt der kluge Held zunächst verborgen, klettert Mauern empor und späht die Lage aus. Ein einsamer Bogenschütze wird ebenfalls dominiert – ein weiterer Helfer im Kampf gegen die Übermacht. Als Talion seine Untergebenen aktiviert, bricht Chaos unter den Uruks aus, die gerade einer Ansprache von Orthog lauschen. Pfeile regnen herab, während Ratbag versucht, seinem Chef einen Dolch zwischen die Rippen zu stecken. Das

Erst planen, dann zuschlagen

Kenne deine Gegner So funktioniert das Nemesis-System

Der **Level** des Gegners wird im Vergleich zum derzeitigen Status von Talion bewertet. Forscher Spieler können trotz »Sehr schwer«-Warnung ihr Glück versuchen, bessere Erfolgsaussichten hat aber, wer seinen Helden erst noch ein wenig aufbaut. Hier erfahren wir auch den ungefähren **Aufenthaltsort** und die nächste Mission des Ziels.

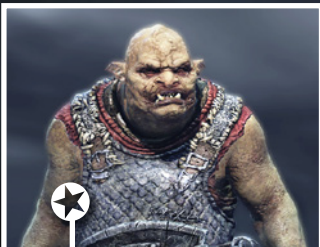


Nicht schön, aber ziemlich einmalig: Die dynamische Generierung von Gegnern sorgt auch für individuelles **Aussehen**. Millionen von Uruk-Visagen kann die Engine generieren, vor allem bei den Next-Gen-Versionen mit beeindruckender Liebe zum grafischen Detail. Wurde ein bestimmter Gegner bei einem früheren Kampf schon einmal besiegt, ziert ihn eine **Narbe** oder sonstige Wunde als dauerhaftes Souvenir.



Die **Stärken** und **Schwächen** helfen bei der Kampfplanung. Gorfel sieht nach einer harten Nahkampfnuss aus und inspiriert Uruks in der Nähe zum Mitmachen. Doch vielleicht können wir seine »Furcht vor Trollen« ausnutzen? Vielversprechend auch seine Anfälligkeit gegenüber Finishing Moves.

Talions Ziel sind die fünf **Kriegshäuptlinge**, die im Nemesis-Menü in der obersten Reihe angeordnet sind. Um ihre Identität und Position zu erfahren, muss er sich zunächst mit weiter unten in der **Hierarchie** angesiedelten Uruks abgeben. Der Weg führt über Captains (zweite Führungsebene) oder persönliche Bodyguards der Häuptlinge.



Saurons Armee zeichnet sich durch hohe **Personalfluktuation** aus. Schaltet Talion einen Offizier aus, rückt ein anderer (zunächst schwächerer) nach. Auch sonst kommt es immer wieder zu Veränderungen. Gegner erreichen durch erledigte Missionen höhere Levels, können aber auch Opfer eines Betriebsunfalls werden: Duelle unter Uruks enden öfter tödlich.



Konzeptgrafik-Panorama: Talion stapft gen **Dunklem Turm**. In Mordor soll es allerdings auch freundlichere Landschaften geben.

Attentat misslingt zwar, aber so zieht der Helfer die Aufmerksamkeit auf sich – und Talion kann leichter zu Orthog vordringen. Als dieser den Waldläufer erspäht, erinnert sich der Häuptling an eine frühere Begegnung: »Du hast mich damals im Feuer zurückerlassen!«, knurrt er zur Begrüßung, bevor die Waffen sprechen. Der Bosskampf gerät zur Massenschlacht, zwischendurch muss sich Talion immer wieder um andere Gegner kümmern. Als der Anführer endlich umkippt, geben auch seine verbliebenen Anhänger eilig Fersengeld.

Zudem lässt der gute Orthog wie die meisten Oberklasse-Gegner eine Rune fallen. Durch den Einsatz solcher Fundsachen werden die Werte von Talions Dolch, Schwert und Bogen verbessert. Es soll auch Waffen-Nebenquests geben, die zusätzliche Runensockel freischalten. Das war's dann aber auch mit dem Beuterausch, ein rollenspielmäßiger Nachschub an neuer Ausrüstung steht nicht auf dem Programm. Bei Kameraperspektive, Steuerung und Heldenfähigkeiten orientiert sich **Mordors Schatten** an bekannten Vorbildern. Wenn Talion mit wehendem Umhang an Mauern entlang kraxelt oder über Seile tänzelt, um unbemerkt eine Uruk-Festung auszuspionieren, riecht es doch sehr nach **Assassin's Creed**. Im Schleich-Repertoire darf auch ein Ablenkungsmanöver nicht fehlen, um Gegner an

bestimmte Positionen zu locken. Denn auch die Umgebung kann Vorteile verschaffen, in einer Szene schießt Talion mit seinem Bogen ein Wespennest ab, das in eine gesellige Uruk-Runde plumpst und dort für Ablenkung sorgt. Das Nahkampfsystem von **Mordors Schatten** schneidet sich vor allem von Bat-

mans **Arkham**-Serie einige Scheiben ab: Eine Anzeige warnt davor, wenn ein Gegner zum Hieb ausholt,

damit man per Tastendruck geschwind den Gegenangriff einleiten kann. Der Kampfrhythmus aus kontern, ausweichen und zuschlagen wird von einer Trefferanzeige begleitet. Angriffsketten einer gewissen Länge schalten Spezialmanöver frei, für die man mehrere Tasten drücken muss. Gegner lassen sich auch ergreifen, als menschlicher, beziehungsweise orkischer, Schutzschild missbrauchen oder durch die Gegend werfen.

Spielstil-Spezialisierungen pflegt man durch die Wahl neuer Fähigkeiten in den Talentebäumen »Waldläufer« und »Rachegeist«. Ersterer enthält Fähigkeiten rund um Heimlichkeit und Kampf, zum Beispiel »Brutalize«: Wenn sich Talion unentdeckt an den Feind anschleichen kann, schraubt er damit seinen Trefferzähler auf einen Schlag hoch und kann rasch Kombos draufpacken. Die Geistertalente sind dagegen mit Zauberticks vergleichbar, sie helfen bei der Informationsbeschaffung und beim Dominieren von Feinden, sind aber auch im Kampf nicht

zu verachten. Der »Schattenschlag« etwa ist ein Sprungangriff aus der Distanz, der das Opfer mit einem Schlag aus den Stinkstiefeln haut. Im Verlauf der Handlung kann man alle Fähigkeiten in beiden Abteilungen freischalten und darf auch nach dem Abspann mit dem eigenen Charakter weiterspielen, die Welt erkunden und überlebende Erzfeinde metzeln. Oder neue finden. Was bei der ersten Vorführung von **Mordors Schatten** zu kurz kam, sind Momente jenseits des Kampfgeschehens. An Story-Sequenzen und Interaktionen mit NPCs soll es dem fertigen Spiel aber nicht mangeln, verspricht Mike de Plater: »Wir bieten all die Missionstypen und Nebenbeschäftigungen, die man von einem Third-Person-Actionspiel in einer offenen Welt erwartet.« Die Entwickler betonen, dass Mordor zum Zeitpunkt der Handlung noch nicht völlig in Saurons Hand ist, Talion trifft auch auf menschliche Siedlungen. Sauron ist übrigens nicht die einzige bekannte Figur, auch Gollum treibt sich in Mordor herum. Ange deutet werden zudem Einblicke in die Entstehung der Ringe der Macht – und vielleicht ist die Identität unseres Rachegeists ja auch noch für die eine oder andere Überraschung gut. Heinrich Lenhardt / GR

Nachtragende Feinde

Pragmatisches Mittelerde

Heinrich Lenhardt
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de



In Mittelerde ist Pragmatismus angesagt, Mordors Schatten schmeißt sich ziemlich ungeniert an zeitgenössische Third-Person-Actionstandards ran. Das bedeutet schleichen, stechen und elegant durch den Nahkampf kontern, dank der Geisterfähigkeiten gibt es sogar eine Art Pseudo-Magiesystem. Dies wirkte bei der ersten Vorführung soweit gut gemacht und die Dynamik des Nemesis-Systems verspricht eine tiefe, reich gefüllte Sandbox: Gegnerwahl, Informationsbeschaffung, die Unterwerfung von »Agenten« und das Verfolgen deren Werdegangs verheißen Originalität und Motivation. Ob dabei genug »Herr der Ringe«-Atmosphäre aufkommt, bleibt jedoch abzuwarten: Hauptzielgruppe sind offensichtlich nicht Tolkien-Traditionalisten, sondern Spieler, die auf moderne Open-World-Action à la Assassin's Creed stehen.

Potenzial: Sehr gut

Raue Sitten in Mordor: Talions Augen leuchten wraithblau, während sein Schwert im Akkord Uruks um einen Kopf kürzer macht.