



Mittelerde

Mordors Schatten

Es wäre unfair, Mordors Schatten eine billige Assassin's Creed-Kopie zu nennen. Denn billig ist sie nun wirklich nicht. Von Jochen Gebauer

Genre: Action-Adventure Publisher: Warner Bros. Entwickler: Monolith Productions (F.E.A.R. 2: Project Origin, GS 03/09: 81 Punkte)
Termin: 2.10.2014 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 50 Euro

Auf DVD: Test-Video

Die Aufgabe einer Rezension besteht mithin in der Antwort auf eine einzige Frage: Soll ich mir das Spiel kaufen? Selten allerdings war die Antwort so einfach wie im Falle von Mordors Schatten. Ja, man sollte sich das Spiel kaufen – wenn man die jüngeren Teile der Assassin's Creed-Reihe, Far Cry 3 oder Watch Dogs mochte. Jene Open-World-Spiele also, die größtenteils der sorgfältig kultivierten Ubisoft-Formel folgen: eine Spielwelt in handlichen Sektionen mit neuralgischen Punkten, die diese Sektionen »aufdecken« und Nebentätigkeiten freischalten; dazu ein Held als parkourlaufender Rächer und Attentäter sowie Kämpfe, die sich im Wesentlichen darauf beschränken, zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Knopf zu drücken. Es ist zweifellos eine erfolgreiche Formel und man kann es Monolith (F.E.A.R.) nicht übel nehmen, wenn sich Mordors Schatten daran so ausgiebig bedient, dass man das Spiel mit einiger Berechtigung auch Assassin's Creed 5: Mittelerde hätte nennen können. Schließlich handelt es sich um bewährte Elemente, und die funktionieren nicht plötzlich schlechter, bloß weil auf der

Packung ein anderer Entwickler steht. Man muss aber eben auch konstatieren, dass sich Mordors Schatten anfühlt wie schon einmal gespielt – zumal die einzige echte Eigenleistung (das sogenannte Nemesis-System) nicht recht funktioniert und die Geschichte viel zu wenig aus ihrer ergiebigen Vorlage macht.

Die Handlung spielt zwischen den Ereignissen des kleinen Hobbit und der Herr der Ringe-Trilogie. Im Mittelpunkt steht Talion, ein Waldläufer aus Gondor. Seine Familie wird zu Spielbeginn von den Handlangern Saurons abgeschlachtet, Talion überlebt das blutige Ritual aus zunächst ungeklärten



Die Gefechte sind von der Arkham-Serie inspiriert und spielen sich angenehm flüssig.



Talion turnt mühelos über Dächer. Das erinnert an Assassin's-Creed.



Mit steigender Erfahrung schalten wir über 30 Fertigkeiten frei.

Gründen, muss sich seinen Körper aber plötzlich mit einem uralten Geist teilen. Beide – Geist und Talion – sinnen nach Vergeltung. Und so beginnt eine klassische Geschichte um Schuld und Sühne, die ihren Job zwar erfüllt, dabei aber selten überrascht und nie auch nur ansatzweise die Komplexität der Vorlage erreicht – oder ihre fein gezeichneten Figuren, was das betrifft. Talion bleibt bis zum antiklimatischen Finale blass und eindimensional, die wenigen Nebencharaktere könnten allesamt »Handlungsmotor« heißen, und die insgesamt 20 Storymissionen werden vom papierdünnen

Folge der Formel

Plot nur notdürftig zusammengehalten. Bisweilen scheinen selbst die Autoren nicht zu wissen, wohin die Story-Reise eigentlich gehen soll. So installieren wir in einer durchaus amüsanten Missionsreihe einen ebenso opportunistischen wie unfähigen Ork als Kriegsherr über Mordor – bloß damit ihn die Handlung wenig später als reine Arbeitsbeschaffungsmaßnahme mit Pausencrown-Funktion entlarvt, indem sie ihn ohne Aufhebens aus der Story katapultiert. Talions Reaktion? Keine.

Atmosphärisch und inhaltlich lebt Mordors Schatten ausschließlich von der Arbeit und dem Universum Tolkiens – würde man die gleiche Geschichte mit den gleichen Figuren in einer neu ersonnenen Welt erzählen, sie wäre banal, ja belanglos. Seine besten Momente erlebt das Spiel demnach, wenn längst etablierte Figuren wie Gollum ihren Auftritt haben. In jenen Missionen, in denen das kleine Kerlchen eine tragende Rolle spielt, wird schmerzhaft deutlich, wie austauschbar die übrige Besetzung tatsächlich ist – und wie viel Potenzial ein Spiel im Tolkien-Universum besäße, wenn es von diesem Universum wirklich Gebrauch machen würde.

Mechanisch hingegen funktioniert Mordors Schatten tadellos – was nicht zuletzt dem eingangs bereits erwähnten Umstand geschuldet ist, dass Entwickler Monolith quasi überhaupt kein Risiko eingeht, sondern nahezu sämtliche Elemente aus kommerziell

erfolgreichen Vorbildern übernimmt. Das Klettern beispielsweise erinnert nicht bloß an Assassin's Creed – es fühlt sich haargenau so an, bis hin zu den Animationen, den Attentaten von oben oder von unten sowie jenen hakeligen Momenten, in denen wir »nicht DA hoch« oder »nicht DA runter« rufen. Die Kämpfe wiederum sind eine latent trägere Version der Free-Flow-Prügeleien aus der Arkham-Serie. Mit der linken Maustaste schlagen wir zu, mit der rechten Maustaste schlagen wir zu, mit der rechten Maustaste schlagen wir zu und mithilfe der Tastatur weichen wir aus beziehungsweise überspringen besonders verteidigungsstarke Gegner. Nebenbei läuft ein Kombozähler mit, der besondere Manöver wie Exekutionen freischaltet. Die intuitive und frei belegbare Maus- und Tastatursteuerung funktioniert überraschend gut. Gerade das Zielen mit Pfeil und Bogen, aber auch die eingestreuten Kampfminispiele gehen weitaus präziser von der Hand als mit einem Gamepad.

Das Schleichen hingegen kann seine Far Cry-Wurzeln nicht verbergen, Sichtkegel zeigen auf der Minimap die Blickrichtung der Wachen an, in Büschen sind wir unsichtbar, Gegner lassen sich anlocken, und wenn irgendwo ein Käfig mit einem wütenden Tier drin rumsteht, dann schießen wir das Schloss auf und lösen ein blutiges Tohuwabohu aus. Fehlt bloß noch ein Bullet-Time-Feature, hören wir jemanden unken? Aber

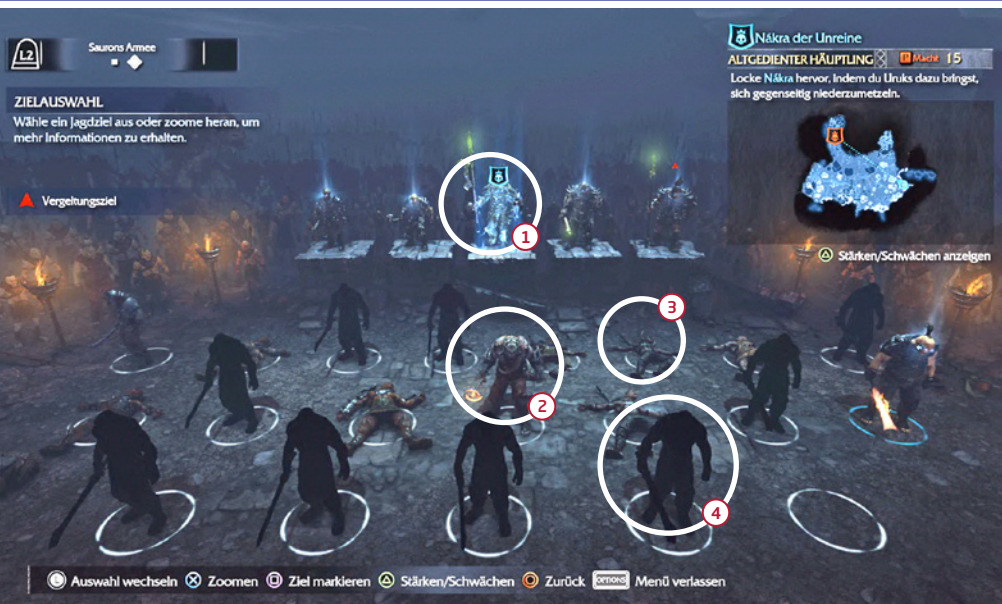
das fehlt gar nicht: Zücken wir den Bogen, dann läuft das Geschehen in Zeitlupe ab, und wir können nach Herzenslust Kopfschüsse verteilen – jedenfalls eine Weile, denn dieser Modus kostet Fokus, noch so ein Element, das regelmäßigen Spielern irgendwie bekannt vorkommen dürfte. Den Fokus dürfen wir übrigens ebenso wie unsere Lebensenergie oder die Maximalanzahl von Pfeilen in einem Upgrademenü erhöhen, außerdem lassen sich im weiteren Spielverlauf über 30 Fähigkeiten freischalten.

Wie gesagt: Das alles funktioniert tadellos, die Formel macht zweifellos Spaß – aber es bleibt eben immer jenes dumpfe Gefühl, das alles schon gespielt zu haben, mehrfach und teils mit einer erheblich spannenderen Geschichte drumherum. Und in einer spannenderen Welt: Die beiden weitläufigen Gebiete von Mordors Schatten sehen zwar hübsch aus, stecken voller Nebentätigkeiten und lassen sich bequem per Schnellreise durchqueren, erwecken aber nur selten das Gefühl einer lebenden, atmenden Spielwelt. Womit wir beim Nemesis-System angekommen wären – und einer guten Idee, die in der Praxis leider nicht funktioniert.

Dieses Nemesis-System soll ein dynamisches Machtgefüge abbilden, das sich im Laufe des Spiels ständig verändert – auch durch unser Zutun, versteht sich. Zu Spiel-



Nach einer erfolgreichen Kombokette können wir einen Gegner per Finisher sofort ausschalten.



Das Nemesis-System

- ① In der hinteren Reihe tummeln sich die besonders mächtigen Häuptlinge. Die müssen wir zunächst in speziellen Missionen herauslocken, um sie überhaupt zu bekämpfen. Außerdem dienen ihnen andere Anführer als Leibwächter.
- ② Die normalen Hauptmänner gliedern sich in insgesamt drei Hierarchiestufen. Je mächtiger ein Anführer ist, desto schwieriger ist er zu besiegen – und desto besser fällt die Belohnung in Form von Waffen-Upgrades aus.
- ③ Haben wir einen Hauptmann umgehauen, dann bleibt seine Position so lange unbesetzt, bis ein Konkurrent aus dem Glied nachrückt. Das passiert aber nur, wenn wir aktiv eingreifen, die Zeit vorspulen oder sterben.
- ④ Um die Namen und Fähigkeiten der Anführer zu erfahren, müssen wir zunächst Informationen über sie sammeln, zum Beispiel speziell markierte Orks verhören. Sonst bleiben die Anführer schwarz, wir gehen also buchstäblich blind vor.

beginnen werden deshalb zufällige Ork- und Uruk-Anführer generiert, jeder davon mit einem eigenen Namen und individuellen Fähigkeiten. Töten wir einen Anführer, dann entsteht ein Machtvakuum, das früher oder später von einem Rivalen eingenommen wird. Werden wiederum wir von einem Anführer getötet, dann erhöht sich sein Einfluss und er klettert auf der Mordor-Karriereleiter nach oben. Nebenbei konkurrieren die Anführer auch unter- und miteinander, fordern sich also zu Duellen heraus, rekrutieren neue Anhänger oder gehen auf die Jagd nach besonders garstigen Kreaturen, um ihren Ruf zu mehren. Jedenfalls in der Theorie. In der

Saurons Karrieleiter

Praxis nämlich ist das vermeintlich dynamische System ein sehr statisches. Kommt es etwa zu einem Duell, dann erscheint eine entsprechende Markierung auf der Karte, und es passiert so lange nichts, bis wir diese Nebenmission manuell aktivieren – oder alternativ irgendwo sterben beziehungsweise die Zeit auf Knopfdruck vorantreiben, dann werden alle gerade »aktiven« Machtkämpfe kurzerhand automatisch berechnet.

Die Krux an der Sache: Das alles ist spielerisch nur insofern von Bedeutung, als dass wir für das Eingreifen in die internen Ork-Querelen unseren Machtwert erhöhen, der bei Erreichen eines gewissen Schwellenwertes wiederum neue Fähigkeiten eröffnet. Will heißen: Welcher Ork ein Duell gewinnt, welcher Uruk in der Hierarchie nach oben klettert oder welcher Anführer seinen Ruf erhöht – es ist völlig unerheblich, das Spiel tut bloß so, als sei das von Belang. Tatsächlich dient das ganze System einzig als Torwächter: Wollen wir die stärksten Fähigkeiten des Spiels freischalten, dann müssen wir an einer bestimmten Zahl dieser Machtkämpfe teilnehmen – und sei es nur, indem wir buchstäblich überhaupt nichts tun, auch als stiller Beobachter erhalten wir die aus-

geschriebenen Punkte. Wäre das System nicht fundamental an die Fähigkeiten-Progression gekoppelt, man könnte es einfach ignorieren. Mit einer Ausnahme.

Sehr spät in der Story erhalten wir die Fähigkeit, Orks zu kontrollieren, indem wir sie brandmarken. Einen auf diese Weise gebrandmarkten Anführer können wir zielstrebig die Karriereleiter bis hinauf zum Kriegsherren klettern lassen – und müssen das auch fünfmal, sonst geht die Handlung nicht weiter. Also schnappen wir uns einen geeigneten Kandidaten (idealerweise kann er kämpfen, ist gegen Schaden teilweise immun und macht sich nicht vor Angst in die Hose, wenn irgendwo ein wildes Tier kläfft) und begleiten ihn auf seinem intriganten, weil fremdgesteuerten Weg zum Kalif anstelle des Kalifen. Das macht auf richtig Spaß, weil wir zum ersten Mal eine emotionale Bindung zum Nemesis-System aufbauen. Purgash der Zerstörer mag zwar entgegen seines Namens ein kleines Würstchen sein und sich doch vor Angst in die Hose machen, wenn irgendwo ein wildes Tier kläfft, aber verdammt, es ist unser Purgash der Zerstörer. Spätestens beim fünften Mal ermüdet der immer gleiche Weg an die Ork-Spitze zwar, zumal es nur eine Handvoll verschiedener Missionstypen für die Machtkämpfe gibt und wir sie inzwischen auswendig kennen. Warum ausgerechnet das originellste Element des ganzen Systems erst zu einem Zeitpunkt eingeführt wird, an dem gewissenhafte Spieler schon längst keine Machtpunkte mehr benötigen, bleibt ein Rätsel. Es macht aber dennoch deutlich, wie viel Potenzial in der Nemesis-Idee schlummert – Potenzial, das Monolith leider nur im Ansatz ausreizt. Das wird nirgendwo deutlicher als bei der finalen Schlacht des Spiels. Hier nämlich treffen wir auf unsere eigene Nemesis, mutmaßlich also jenen Anführer, der uns im Verlaufe der letzten 30 Stunden häufiger umgebracht hat als alle anderen. Blöd nur, dass wir nicht die geringste Ahnung haben, wer zum Teufel dieser Kerl eigent-

lich ist. Wir hegen zwar den leisen Verdacht, es könne sich um jenen Ork handeln, der uns vor 28 Stunden mal kräftig auf den Senkel gegangen ist – aber sicher, nein sicher sind wir uns nicht.

Dass am Ende dieses Testberichts trotz aller Kritik eine Wertung von 82 Punkten steht, ist Ausdruck eines organischen Spielflusses. Mordors Schatten spielt sich weder neu noch originell, aber es spielt sich gut, sehr gut sogar. Die Räder greifen sauber ineinander, der fliegende Wechsel zwischen Parkours und Schleichen etwa geht so wunderbar von der Hand, dass man sich unwillkürlich fragt, warum Assassin's Creed das bis heute nicht auf die Kette bekommen hat. Außerdem vermeidet das Spiel den typischen Kardinalfehler von modernen Open-World-Titeln: Es wird zwar nie in den Verdacht geraten, ein Dark Souls zu sein, aber es fühlt sich auch selten zu leicht an, mehr als einmal haben wir uns dabei ertappt, mit geballter Faust vor dem Bildschirm zu setzen, weil ein sorgfältig geplantes Attentat perfekt funktioniert hat. Auch das Bogenschießen gefällt: Sowohl der Fokus als auch die



Feinde mit Schilden wehren unsere Angriffe ab und sind nur von hinten verwundbar.



Seelenloses Vergnügen

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Ich würde lügen, wenn ich behauptete, dass mir Mordors Schatten keinen Spaß gemacht hätte, denn es hat mich 30 Stunden lang unterhalten. Nicht auf einem herausragenden Niveau, aber doch auf einem guten, einem handwerklich einwandfreien, einem, dessen objektive Qualität man nüchtern anerkennen muss. Aber es hat mich in dieser Zeit nie emotional berührt, mich nie überrascht, mir nie das Gefühl gegeben, ich würde gerade etwas Besonderes, etwas Einzigartiges, etwas Bemerkenswertes spielen. Monolith folgt der Ubisoft-Formel, verfeinert sie an manchen Stellen sogar, aber das Ergebnis bleibt eine eigene Identität schuldig, eine Seele. Ich habe selten ein Spiel erlebt, das gleichzeitig so gut und so mutlos war, so sehr darauf gepolt ist, zu gefallen, und so wenig daran interessiert, eigene Akzente zu setzen. Es ist der spielgewordene Big Mac: Schmeckt fast jedem, ist aber nun wirklich keine Kunst.

zunächst zur Verfügung stehende Pfeilmengen sind so knapp bemessen, dass wir mit den Ressourcen sparsam umgehen, uns dann aber für kurze Zeit herrlich übermächtig fühlen dürfen. Und mit jedem Upgrade spürbar stärker werden.

Keine Blöße gibt sich das Spiel bei der Inszenierung. Nun ja, fast keine. Man sieht ihm nämlich an, dass die gleiche Engine auch auf der Xbox 360 und der PS3 laufen muss. Was nicht bedeutet, dass Mordors Schatten hässlich wäre, im Gegenteil: Gerade das zweite Gebiet des Spiels – das Nurnenmeer – wirkt mit seiner üppigen grünen Landschaft und den schroffen Steilkanten an der Küste ebenso malerisch wie imposant. Die beeindruckende Weitsicht sowie die schönen Beleuchtungseffekte trösten über die matschigen Bodentexturen hinweg. Die Region um das Schwarze Tor hingegen bleibt eigentümlich austauschbar, wir sind

froh, als wir sie nach etwa der Hälfte des Spiels endlich verlassen dürfen. Das triste Braun schlägt aufs Gemüt, ohne die karge, doch majestätische Dekadenz der Peter Jackson-Filme zu vermitteln. Dafür sind die Zwischensequenzen gut gelungen, insbesondere die Rückblenden (mehr verraten wir aus Spoiler-Gründen nicht) gefallen und erinnern mit ausgezeichneten Beinahe-Film-Sequenzen an die Hochzeit der Square-Spiele. Einziger Wehrmutstropfen: Held Talion neigt in manchen Szenen dazu, furchtbar verdattert aus der Wäsche zu gucken, auch wenn das Drehbuch gerade eine andere Emotion vorsieht.

Allerdings klingt Talion sehr angenehm, im englischen Original interpretiert ihn Troy Baker (Booker deWitt aus Bioshock: Infinite) betont zurückhaltend, auch die deutsche Stimme (Connor aus Assassin's Creed 3) erledigt ihren Job sehr ordentlich. Die Show stiehlt aber erneut Gollum, in der englischen Fassung übrigens nicht von Andy Serkis gesprochen und trotzdem großartig, in der deutschen Version übernimmt mit Andreas Fröhlich wieder die »Originalstimme«. Der Soundtrack bleibt dezent, aber stimmungsvoll und untermalt gerade die Kämpfe mit einem subtilen Gefühl für die Ästhetik der rhythmischen Free-Flow-Action.

Nach rund 30 Stunden und fast allen erledigten Nebenmissionen fällt es gleichzeitig sehr schwer und sehr einfach, dieses Mordors Schatten zu empfehlen. Sehr ein-

Ästhetische Kämpfe

fach, weil das Spiel funktioniert, weil sich die Summe seiner Einzelteile zu einem kurzweiligen Vergnügen zusammenfügt, weil sich die Ecken und Kanten in überschaubaren Grenzen halten. Sehr schwer, weil es nicht den Mut zu Ecken und Kanten besitzt, weil es ähnlich wie Destiny ein Spiel ist, das »Ich bin Triple-A!« schreit – aber zu keinem Zeitpunkt den Eindruck erweckt, aus Herzblut entstanden zu sein. Mordors Schatten

steht für das moderne Open-World-Spiel: Es ist eine Formel, eine erfolgreiche zwar, aber dennoch eine Formel. Die spannende Frage lautet: Wollen wir eine Formel? **JG**

TERMIN 2.10.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Mittelerde Mordors Schatten

Publisher Warner Bros.
Entwickler Monolith Productions
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE	
SPASS	»Fängt spannend an, bleibt aber sehr formelhaft.«
EINSTIEG	HAUPTSPIEL
ENDSPIEL	
SZENARIO	realistisch
FREIHEIT	linear
HANDLUNG	einfach
GEWALT	keine
SPIELABLAUF	Action
	fiktiv
	offene Welt
	komplex
	brutal
	Taktik

GRAFIK

- detailierte Spielwelt
- hohe Weitsicht
- gute Zwischensequenzen
- in der Regel scharfe Texturen
- ... aber teils matschige Bodenbeläge
- abwechslungsarmer erster Abschnitt

SOUND

- sehr gute Sprecher
- gute Effekte
- dezent-atmosphärische Musik
- ... die bisweilen ein bisschen zu dezent bleibt

BALANCE

- Einsteiger finden gut hinein
- Kämpfe werden fordernder
- keine übermächtigen Konter
- einige knifflige Missionen
- ... aber in den Story-Einsätzen einen Tick zu leicht

ATMOSPHÄRE

- dynamische und lebendige Welt
- fließende Tag- und Nachtwechsel
- Gollum! fängt das Tolkien-Flair ein
- ... macht aber zu wenig damit
- bleibt eigene Identität schuldig

BEDIENUNG

- gut mit dem Gamepad
- mindestens ebenso gut mit Maus- und Tastatur
- komfortable Schnellreise
- hakelige Momente beim Free-Running

UMFANG

- zwei große Abschnitte
- viele Nebenmissionen
- solide Gesamtspielzeit
- Upgrade-System

LEVELDESIGN

- unterschiedliche Vorgehensweisen möglich
- fließender Wechsel zwischen Schleichen und Klettern
- gute Stealth-Missionen
- ... aber auch viele Einsätze von der Stange

KI

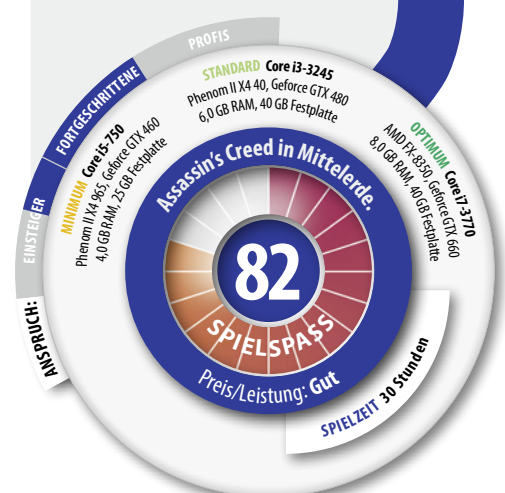
- unterschiedliche Gegnertypen
- KI ruft Verstärkung
- Gegner geben auch mal Fersengeld
- viele Anführer im Nahkampf chancenlos
- Fernkämpfer agieren nicht immer clever

WAFFEN & EXTRAS

- launiges Bogenschießen
- drei Hauptwaffen lassen sich upgraden
- grundsätzlich spannendes Nemesis-System
- ... das zu statisch bleibt
- langst nicht alle Fähigkeiten nützlich

HANDLUNG

- prinzipiell interessante Rache-Geschichte
- spannende Geist-Figur
- einige interessante Nebenfiguren
- kaum Höhepunkte
- Held bleibt blass
- Fortsetzung-folgt-Finale



Haben wir den Kombizähler nach oben getrieben, dann leuchtet unsere Klinge blau und wir können Spezialangriffe wie Exekutionen oder magische Fähigkeiten auslösen.