Mittelerde: Schatten des Krieges

DER HERR DER RINGE WIRD GRÖSSENWAHNSINNIG

Belagerungen, Flugreittiere und der Aufbau einer eigenen Armee: Der Nachfolger zu Mordors Schatten dreht den »Episch«-Regler in Richtung Anschlag und könnte so neue Maßstäbe im Open-World-Action-Genre setzen. Von Heinrich Lenhardt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.**
Entwickler: **Monolith Productions (Mittelerde: Mordors Schatten)**
Termin: **29.8.2017**

Auf DVD: Preview-Video

Talion ante portas. Im Alleingang kann der Waldläufer die Festung Seregost nicht knacken, deshalb hat er eine Armee mitgebracht. Bei der Vorbereitung auf die Belagerung wurden sorgsam Kriegshäuptlinge verschiedener Stämme ausgewählt, die besondere Eigenschaften und Vorgeschichten haben. Jeder Häuptling wird von passenden Kriegern begleitet, zum Beispiel sorgt Wildtierzähmer Ragdug für einen Trupp berittener Orks. »Es macht einen riesigen Unterschied, wen du mitnimmst, um eine Festung zu erobern«, betont Creative Director Michael de Plater. Knackt Talion die Festung, kann er einen seiner Gefolgsleute zum neuen Overlord befördern, der die ganze Region beherrscht. Zur Einstimmung auf die Schlacht werden seine Häuptlinge in Nahaufnahme präsentiert, jeder spricht einen anfeuernden Satz in die Kamera – dann beginnt der Angriff. Unser Held greift zum Bogen und schießt mit Sprengpfeilen Katapultgeschosse der Verteidiger aus der Luft. Zugleich stapft sein Troll-Häuptling Az-Laar als wandelnder Rammbock Richtung Haupttor. Dann erklimmt Talion flink eine Burgmauer, um dort Bogenschützen im Nahkampf auszuschalten. Hier trifft er bald auf das erste Mitglied des Führungspersonals, das der amtierende Overlord zu seinem Schutz stationiert hat: Mit einer ganz persönlichen Abrechnung kommt die epische Eroberungsmission so richtig auf Touren.

»Die Technologie erlaubt es uns, ein wenig auszuflippen«

Ein grauer Mittwoch in Kirkland, einem dieser mit Technologieunternehmen wie Microsoft oder Valve gespickten Vororte östlich von Seattle. Draußen spült der Regen die Schneematschreste weg, drinnen bei Entwicklungsstudio Monolith erleben wir als einziges deutsches Spielemagazin die Weltpremiere von Mittelerde: Schatten des Krieges. Dessen Vorgänger Mordors Schatten kreuzte die Fantasywelt von Der Herr der Ringe mit Open-World-Spielelementen und einer originellen Ork-Simulation: Das sogenannte Nemesis-System generierte individuelle Gegner mit simuliertem Gedächt-

Bereits 1982 erschien das erste offizielle Tolkien-Computerspiel: das Textadventure The Hobbit von Melbourne House.

nis, die sich an Konfrontationen mit unserem Helden erinnern.

Nach Abschluss der Entwicklung 2014 begann das über hundert Mann starke Studio sofort mit der Arbeit an einem Nachfolger, der alles größer und schöner machen will, mit noch mehr Sonderfähigkeiten und Spezialattacken im gut flutschenden Kampfsystem. Ein Nachfolger, der durch ein erweitertes Nemesis-System strategischer und vor allem epischer wirkt; dank vielfältigerer Landschaften und größerer Schlachten soll mehr Herr-der-Ringe-Stimmung aufkommen. »Unsere Technologie ermöglicht eine ganz neue Größenordnung, sie sorgt für Kämpfe mit Hunderten von Spielfiguren«, schwärmt der ehemalige Creative-Assembly-Mann Michael de Plater von der verbesserten Engine. »Sie ermöglicht uns viel mehr Details und Varianten im Nemesis-System sowie alle möglichen neuen Effekte, wir können auch die Umgebung ändern. Die Technologie erlaubt es uns, ein wenig auszuflippen.«

Was Neues am Ringfinger

Die Handlung von Schatten des Krieges knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Wir steuern erneut den nicht totzukriegenden Waldläufer Talion, in den der Rachegeist des Elbenfürsten Celebrimbor gefahren ist, welcher einst die Ringe der Macht für Sauron schmiedete. Am Ende von Mordors Schatten hatte sich das Duo erfolgreich durch die Ork-Personalstruktur gemetzelt und die Ermordung von Talions Familie gerächt.

Dass Celebrimbor es mit seiner kessen Idee »Hey, ich könnte doch einen weiteren Ring schmieden« ernst meinte, erfahren wir schon gleich zu Beginn der Fortsetzung. Der neue Ring der Macht landet prompt an Talions Finger und verhindert nicht nur dessen Ableben, sondern beschert ihm praktischerweise auch weitere Fähigkeiten. Und die sind dringend nötig, denn Saurons Streitkräfte marschieren bereits in Gondor ein und erobern die Stadt Minas Ithil. In »Der Herr der Ringe« wird daraus dann Minas Morgul, mit dem Turm des Hexenkönigs als schaurige Touristenattraktion.

Nazgûl und Balrog im Anmarsch

Sauron hat fürs neue Spiel kräftig aufgerüstet, wir erkennen in einer Zwischensequenz auf geflügelten Untieren reitende Nazgûl und sogar eine riesige feurige Kreatur, die verflixt nach einem Balrog aussieht. »Alles, was du in dieser Szene gesehen hast, ist aus dem Spiel«, kommentiert Michael de Plater, ohne zu verraten, wann sich die Wege von Talion und Balrog kreuzen werden.

Schatten des Krieges spielt rund 60 Jahre vor den Ereignissen von »Der Herr der Ringe«. Diese Periode von Saurons Kriegsvorbereitungen in Mordor beschrieb Tolkien

»Hey, kennen wir uns nicht irgendwo her?« – Talion macht sich im Spielverlauf Freunde und Feinde, das Gedächtnis der Gegner gibt vielen Konfrontationen eine persönliche Note.

J.R.R. Tolkiens Originalmanuskript für die Herr-der-Ringe-Trilogie umfasste 9.250 Seiten.Tolkien verkaufte 1969 die Filmrechte .

nicht im Detail, wodurch Monolith in Zusammenarbeit mit Lizenzgeber Middle-earth Enterprises neue Handlungsdetails erfinden kann. Schatten des Krieges fügt sich clever ins Gesamtwerk ein und erklärt, warum der Ringkrieg nicht schon früher ausbricht: Talion und Celebrimbor zetteln einen Bürgerkrieg in Mordor an und erobern ganze Regionen, um den freien Völkern mehr Zeit zu verschaffen. Doch der eigentliche Star des Spiels ist kein Waldläufer oder Schmied, sondern das Spielcharakter-Simulationssystem, dessen Auswirkungen diesmal viel weitreichender sind als im Vorgänger.

Regionen im Wandel

»In Mordors Schatten sorgte das Nemesis-System dafür, dass jeder Spieler seine eigenen persönlichen Feinde hat. Wir haben uns darauf konzentriert, das enorm auszubauen und das Konzept auf die ganze Spielwelt auszuweiten«, meint Michael de Plater. So werden Aussehen und Ausstattung einer Festung von ihrem amtierenden Overlord bestimmt, dessen Stammeszugehörigkeit sich auf die ganze Region auswirkt: Nebenmissionen, Kreaturen, sogar die Wetterverhältnisse ändern sich bei einem plötzlichen Regentenwechsel.

Auch die Beziehungen zu »unseren« Orks werden komplexer: Im Vorgänger konnten wir mit einzelnen Charakteren Saurons Armee unterwandern, diesmal bauen wir gar unsere eigene Streitmacht auf. Das Personal hat ein Gedächtnis, erinnert sich an gemeinsame Schlachten, an Rettungen und Beförderungen, aber auch an Schmähungen. Dadurch sollen uns »langjährige« Kameraden etwaige Fehlentscheidungen teils deutlich später noch unter die Nase reiben können. Das ziemlich komplexe System verheißt enormes Potenzial für spannende Geschichten und Überraschungen, wie wir im weiteren Verlauf der Präsentation erleben, die spektakulär demonstriert, wie eine Belagerung im Spiel ablaufen wird.

Wiedersehen mit dem Verräter

Thrak Storm-Bringer ist nachtragend. Nun gut, es war sicher nicht nett, dass Talion den Orkhexer in einer früheren Mission nicht gerettet hat – aber hey, der Kollege sah schließlich eindeutig tot aus. Doch Sauron erweckte Thrak wieder zum Leben, der daraufhin aus Dankbarkeit die Seiten wechselte. So treffen wir unseren ehemaligen Untergebenen beim Kampf um die Festung Seregost wieder.

Der gute Thrak nimmt die eigentlich längst verjährte Sache immer noch persönlich: »Ich habe für dich geblutet und du hast mich zum Sterben zurückgelassen!« Als Thrak im Duell die Oberhand gewinnt und Talion einen tödlichen Hieb versetzen will, zahlt sich eine andere vorbereitende Maßnahme aus. Im vorherigen Spielverlauf wurde ein Spion unter das Personal der Verteidiger eingeschleust, der unserem Helden nun beisteht: Der Bogenschütze Deadeye schießt Thrak einen Arm ab. Dann noch einen Hieb mit Cele-

Manche Gegner spielen gerne mit dem Feuer. Es lohnt sich, bei der Personalplanung auf Resistenzen gegen bestimmte Schadenstypen zu achten.

 Der Asteroid 2675 wurde nach Tolkien benannt.

brimbors Hammer obendrauf, und Thrak ist abserviert. Angenehmer Nebeneffekt: Das Hinscheiden unseres Widersachers hebt einen Fluch auf, der den Einsatz einiger Talion-Sonderfähigkeiten blockierte.

Härter umkämpft

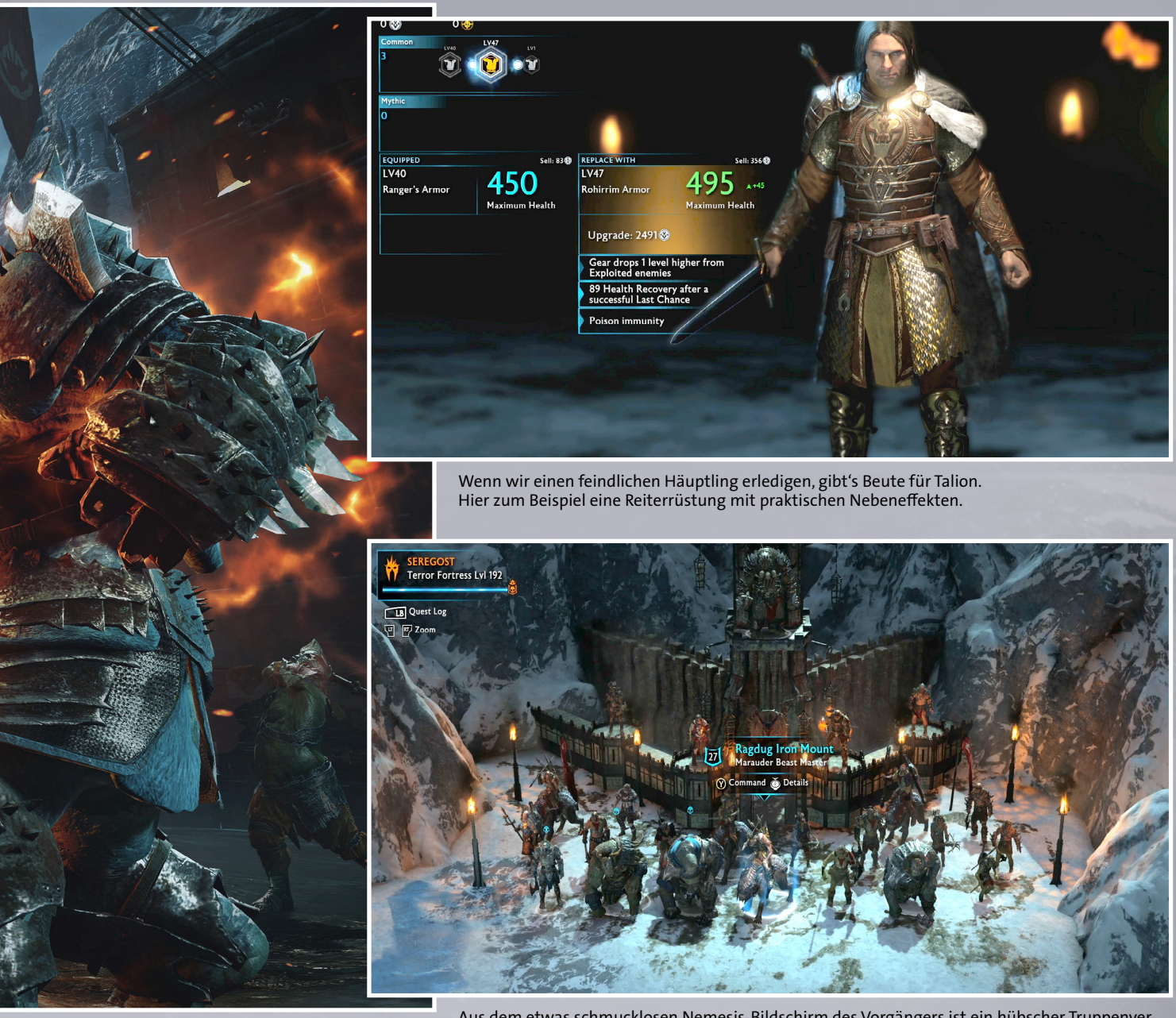
Das Kampfsystem basiert auf dem Fundament des Vorgängers, der wiederum von der Batman-Arkham-Serie inspiriert war: Durch die Aneinanderreihung von Hieben und Blocks verlängert Talion seine Trefferkette, bis er schließlich Spezialattacken wie »Exekution« ausführen kann. Geisterkumpel Celebrimbor kümmert sich nicht nur um Pfeil und Bogen, sondern greift mit Hammer- und Speer-Attacken öfter ein.

»Wir machen nun viel mehr aus der Idee, dass es ja eigentlich zwei Helden sind«, meint Michael de Plater im Bezug auf Talions quasi gespaltene Persönlichkeit. »Sie verfügen über zusätzliche duale Attacken. Wir haben die Fähigkeiten, Kampfaktionen und Kombos in jeder Hinsicht erweitert, das Skill-System ist viel umfangreicher. Aber auch bei den Feinden gibt es viel Zuwachs, nicht nur wegen völlig neuer Gegnertypen wie den Olog. Die einzelnen Ork-Stämme verfügen über bestimmte Waffentypen und besondere Attacken, die Gegner sind vielfältiger und gefährlicher.«

Luftangriff und Trauerfall

Die Schlacht um die Festung geht inzwischen munter weiter. Talions Pfeile treffen explosive Objekte, wodurch Lücken in die Mauer geschlagen werden, zugleich gelingt unserem verbündeten Troll-Häuptling Az-Laar das Knacken des Haupttors. Dann bekommen wir zu sehen, dass unser Held auch seine Reiterfertigkeiten ausgebaut hat: Er schwingt sich auf ein geflügeltes Untier, um aus der Luft mit Flammenstrahlen und Feuerbällen für Chaos auf dem Schlachtfeld zu sorgen. Als sich Untier-Reiter Talion mit einem Troll anlegt, hat der Zweikampf der Titanen etwas Godzilla-Charme; ein kräftiger Biss in den Hals des Trolls beendet die Konfrontation. Aber nicht zu früh freuen, denn unsere Truppen laufen in eine Falle des gegnerischen Häuptlings Tugog, der heimtückisch Öl vergießt und es dann mit einem Flammenstoß anzündet. Besonders schmerzhaft ist dabei der Tod von Az-Laar, der in diesem Inferno verbrennt.

Verluste gehören zum Eroberungsalltag, aber freigewordene Stellen können ja unbürokratisch besetzt werden. Als Talion sich Tugog vorknöpft und ihn besiegt, hat er die Wahl: Töten und Beute abstauben? Oder ihn dominieren und für die eigene Truppe übernehmen? Da wir im Kampf gegen die letzten Verteidiger noch Spontan-Verstärkung gebrauchen können, entscheiden wir uns für Letzteres – zumal wir auch später sicher noch Verwendung für Tugogs Dienste finden. Nachdem auch dieser gegnerische Kriegshäuptling aus dem Weg geräumt ist, kann sich Talion den Chef vorknöpfen. Bei dieser



Wenn wir einen feindlichen Häuptling erledigen, gibt's Beute für Talion. Hier zum Beispiel eine Reiterrüstung mit praktischen Nebeneffekten.

Aus dem etwas schmucklosen Nemesis-Bildschirm des Vorgängers ist ein hübscher Truppenverwaltungs-Screen geworden, auf dem wir unseren Untergebenen Aufgaben zuweisen.

Michael de Plater hat eine sportliche Vergangenheit, er produzierte einst Rugby- und Cricket-Simulationen für EA Sports.

Drei Fragen an Michael de Plater

Michael de Plater arbeitete zu Beginn seiner Karriere an Strategiespielen wie KKnD (Krush, Kill & Destroy) und Rome: Total War. Im Dezember 2010 wechselte er schließlich zu Monolith Productions, um dort mit seiner Massenschlacht-Erfahrung mit der Entwicklung von Mordors Schatten zu beginnen.

GameStar: Das Brandmarken von Orks war beim Vorgänger sehr spaßig, kam aber erst spät in der Handlung zum Einsatz. Hat die Übernahme jetzt eine zentralere Rolle?
Michael de Plater: Bei Mordors Schatten konntest du die Fähigkeit nur im letzten Drittel anwenden, aber in Schatten des Krieges verbringst du etwa drei Viertel der Spielzeit damit.
Beim Vorgänger hatte sie den Nachteil, dass das Spiel etwas auseinanderfiel, nachdem du Gegner dominieren konntest. Als du diese Fähigkeit erlangt hattest, wurde das Spiel trivial leicht. Beim Nachfolger ist es wirklich wichtig, dass die Spielbalance und die Action intakt bleiben, weil der Umfang so viel größer ist: Du baust deine Armee auf, kämpfst um Festungen und eroberst Mordor. Wir haben jetzt ein spezielles Team, das sich um die Balance kümmert und stecken enorm viel Zeit ins Playtesting.

Was ist das endgültige Spielziel? Ganz Mordor erobern geht wohl schlecht, in der etablierten Geschichte von Tolkien startet Sauron ja später noch den Ringkrieg.
Wir wollten natürlich etwas, das authentisch in die bekannte Geschichte von »Der Herr der Ringe« passt, aber wo deine Handlungen zugleich bedeutsam sind und die Welt retten. Dein Ziel ist, dass Mordor in einem Bürgerkriegszustand bleibt. Dadurch wird Sauron zunächst daran gehindert, die einzelnen Stämme zu vereinen und mit seinen Armeen loszumarschieren, um die Welt zu erobern. Warum braucht Sauron 60 Jahre? Weil du hinter den feindlichen Linien Chaos und Verwüstung anrichtest.

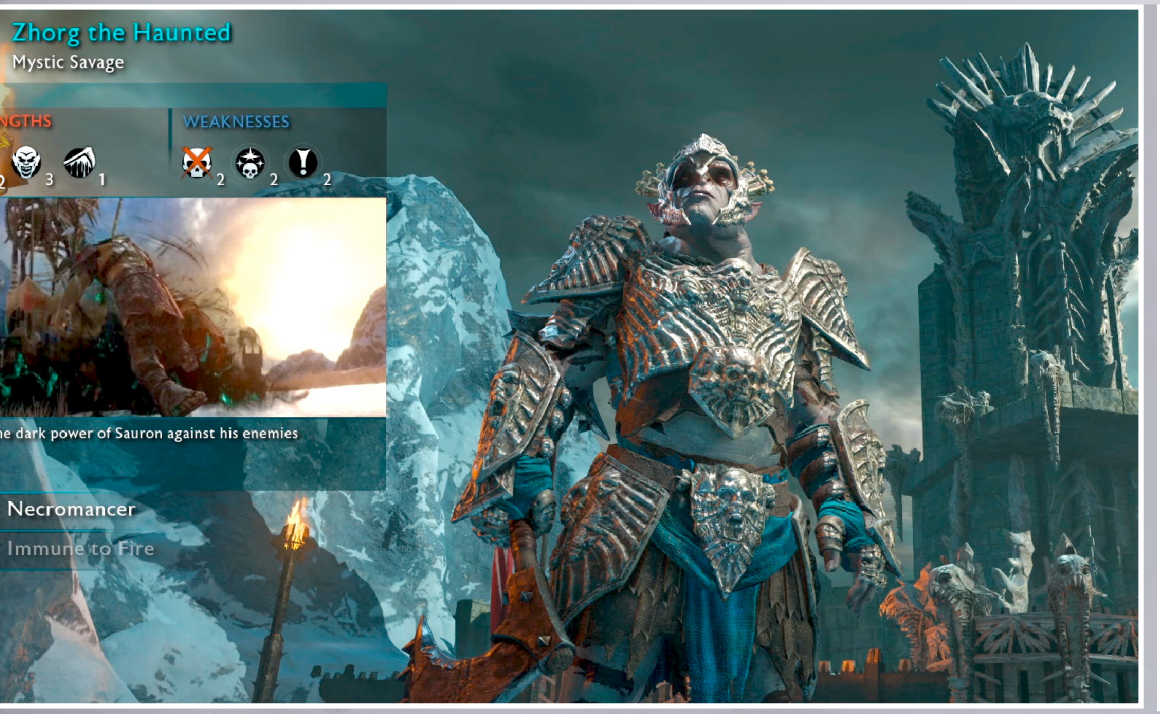
Im Vorgänger hatte Gollum einige Gastauftritte. Tauchen auch in Schatten des Krieges berühmte Charaktere aus »Der Herr der Ringe« in kleinen Nebenrollen auf? Schließlich würden sich Fans sicher drüber freuen, mehr bekannte Gesichter zu sehen.
Wir werden zu einem späteren Zeitpunkt mehr über die Story verraten. Bei den Bösewichten beschäftigten wir uns zum Beispiel mit den Nazgûl und dachten darüber nach, was man vielleicht Neues über sie enthüllen könnte. Wir haben in Zusammenarbeit mit Middle-earth Enterprises (dem »Wächter« der Marke Der Herr der Ringe) spannende neue Geschichten entwickelt, die mit der bekannten Handlung verbunden sind und sie in einem neuen Licht zeigen. Ähnlich wie wir das in Mordors Schatten mit Celebrimbor gemacht haben und einen Teil der Hintergrundgeschichte enthüllten, wie er für Sauron arbeitete und den Ring schmiedete.

Vorführung bekommt unser Held es mit einem ausgewachsenen Troll zu tun, dem Olog-hai Ur-Hakon the Dragon. Die Konstellation der feindlichen Führungskräfte ist aber nicht fest vorgegeben: »Für jeden Spieler gibt es einen anderen Boss«, betont Michael de Plater noch einmal die Dynamik des Nemesis-Systems. »Jedes Element wird prozedural generiert.«

Beistand in höchster Not

Das entscheidende Duell um die Herrschaft über die Festung steigt in einem großen Raum, der zu den Charakteristiken des Gegners passt. Ur-Hakon ist ein heißer Typ, der von einem Rudel Bodyguards umringt wird und mit einer Art Flammenwerfer attackiert – zu allem Überfluss bringt ihn der Anblick von Feuer in Rage, was wie im Vorgänger seine Kampfkraft steigert. Talion wechselt zwischen Bogen und Schwert, um die gegnerischen Reihen zu lichten. Im Clinch mit Ur-Hakon geht Talion schließlich zu Boden, im Vorgänger wäre das sein sicherer Tod.

Da eilt einer seiner Häuptlinge dramatisch zur Rettung: Ragdug springt auf seinem Reittier hinzu, um Talion beizustehen. Moment mal, wirkt das nicht ziemlich geskriptet? Michael de Plater verneint und erklärt uns, wie solche Situationen dynamisch entstehen: »Es gibt mehrere Wege, wie es dazu kommen kann. Hält sich einer deiner Gefolgsleute in der Nähe auf, während du besiegt wirst, kann er dazu stoßen und dich retten, ähnlich wie eine letzte Chance. Und wenn du jemanden als deinen Bodyguard bestimmt hast, kannst du ihn herbeirufen, wenn du willst.« Solche Momente haben auch an den angenehmen Nebeneffekt, dass sie die Beziehung zwi-



Nach einer Festungs-Eroberung installieren wir Zhorg als neuen Statthalter in der Burg. Als Totenbeschwörer versteht er sich auf dunkle Magie – praktisch!

Drei Fragen an Kevin Stephens

Kevin Stephens fing 1997 als Programmierer bei Monolith Productions an, heute ist er als Studio Head für das ganze Team verantwortlich.

GameStar: Kevin, ist es richtig, dass euer erstes Mittelerde-Spiel Mordors Schatten rund ums Nemesis-System gebaut wurde?

Kevin Stephens: Das hat sich erst allmählich entwickelt. Es war jetzt nicht so, dass wir von Anfang an wussten: »Wir wollen ein Spiel mit Nemesis-System.« Vielmehr sagten wir uns: »Wir wollen, dass die Spieler ihre eigenen Geschichten erzählen können. Wie kriegen wir das hin, was ist bei dieser Welt der beste Weg dafür?« Das Nemesis-System war das Resultat vieler verschiedener Ideen und unserem Vorsatz, dass jeder Spieler ein einmaliges Erlebnis haben sollte, das sich persönlich anfühlt. Das Ergebnis nannten wir dann das Nemesis-System, aber es gab viele Faktoren, die da reingespielt haben.

Statt Buch oder Film direkt umzusetzen, habt ihr eine Handlungslücke in Tolkiens Erzählungen gewählt. Warum?

Wir sind große Fans der Geschichte und nehmen sie sehr ernst. Tolkien hat einmal sinngemäß gesagt, er erwarte, dass andere Leute seine Ideen aufgreifen und mehr damit machen werden. Wir fokussieren uns auf die Themen von Mittelerde und »Der Herr der Ringe«; eines der großen Themen ist Macht und die Korruption der Macht. So wie wir Macht und Beherrschung im Spiel aufgreifen, sind wir diesem Thema sehr getreu. Die Zeitperiode war für uns eine echte Gelegenheit. Wir hatten das Gefühl, dass wir darin eine gute Geschichte erzählen können, denn Tolkien hat nicht geschrieben, was in ihr alles passierte.

Ist der Erfolg von Mordors Schatten vielleicht auch eine Bürde, »musstet« ihr eine Fortsetzung machen?

Nein, so empfinden wir das überhaupt nicht. Es ist bei jedem Spiel immer dasselbe, nicht alle Ideen können berücksichtigt werden. Und es gab bei uns viele Ideen, die es einfach nichts ins erste Spiel schafften. Wir hofften wirklich, dass wir sie den Leuten noch zeigen könnten. Deshalb sind wir froh, eine Fortsetzung machen zu können, um die von uns begonnene Geschichte weiterzuführen.

schen Talion und dem zur Hilfe eilenden Untergebenen stärken.

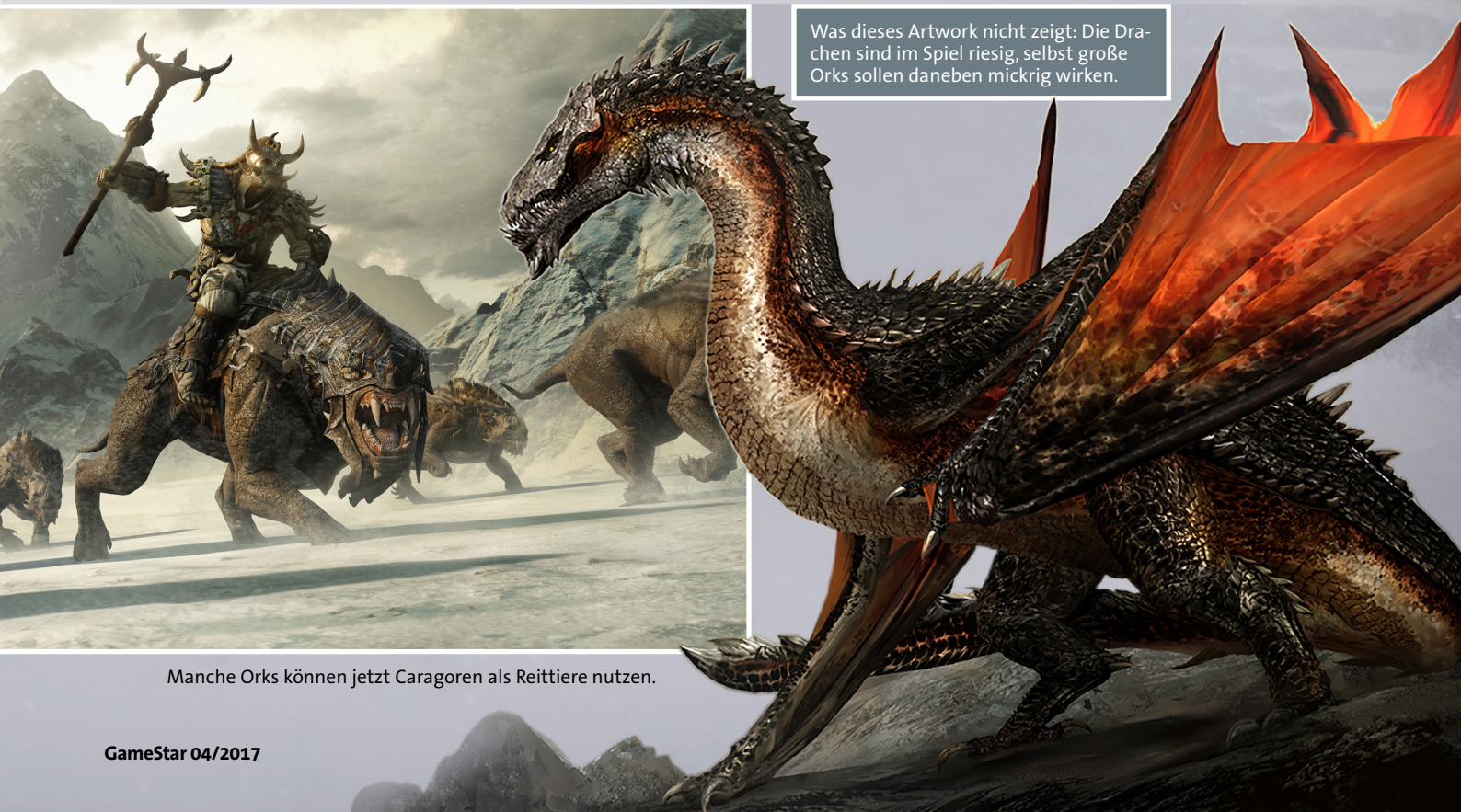
Folgenreicher Herrscherwechsel

Dank der Hilfe seiner Verbündeten besiegt Talion den Overlord, erobert die Festung und damit die Region. Nun steht er vor einer folgenschweren Entscheidung: Welchen seiner Kriegshäuptlinge befördert er zum neuen Regenten? Davon hängt schließlich ab, welche Boni die Immobilie für uns abwirft und wie sie gegen Rückeroberungsversuche verteidigt wird. Necromancer-Hexer wie Zhorg the Haunted verfügen über nützliche Zauber, er kann Angreifer verwirren und Tote wiedererwecken. Angehörige des Marauder-Stamms wie Ragdug plündern besonders gründlich; dadurch erhält Talion mehr Geld, um seine Armeen zu finanzieren. Ein Caragor-Zähmer sorgt für eine größere Anzahl an Tieren, die bei der Verteidigung helfen.

Bei der Vorführung fällt Michael de Platers Wahl auf den getreuen Ragdug: »Ich möchte ihn für seine Loyalität im Kampf belohnen.« Man sollte wirklich auf die zarten Gefühle seiner Orks achten, das Nemesis-System merkt sich so einiges im Beziehungsgeflecht. Wenn sich ein Gefolgsmann nicht ausreichend geschätzt fühlt, kann er als Verräter enden. Oder vielleicht haben wir mal im Kampf seinen besten Freund getötet? Faszinierend auch die Folgen eines Eroberungsversuchs, der danebengeht: »Was würde passieren, wenn du dabei stirbst?«, spekuliert Michael de Plater. »Einige deiner Leute werden gefangengenommen, vielleicht schließen sie sich der anderen Seite an. Jemand könnte verraten, dass Deadeye ein Spion war, weshalb dessen Hinrichtung angesetzt wird. So entsteht eine Rettungsmission, bei der du ihn vor diesem Schicksal bewahren kannst – und wenn das gelingt, schätzt Deadeye dich umso mehr, sein Loyalitätswert steigt. So können alle möglichen Geschichten entstehen.«

Den Charakter der Region ändern

Aber die Vorführeroberung verlief ja erfolgreich. Als Belohnung gibt es nicht nur ordentlich Erfahrungspunkte für Talion und sein beteiligtes Führungspersonal, die Er-



Was dieses Artwork nicht zeigt: Die Drachen sind im Spiel riesig, selbst große Orks sollen daneben mickrig wirken.

Manche Orks können jetzt Caragoren als Reittiere nutzen.

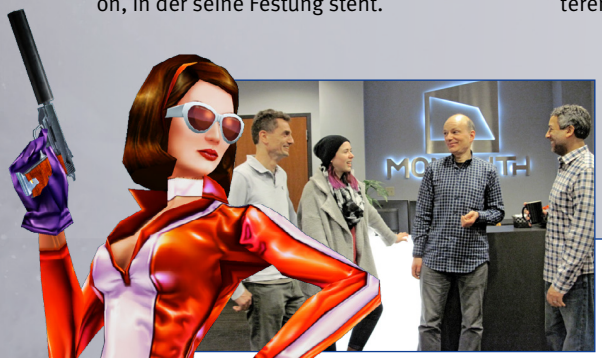
Talion genießt die Aussicht auf diese gebirgige Schneelandschaft. Die verbesserte Engine soll für schönere und vielfältigere Landschaften sorgen.

nennung des neuen Overlords wird auch mit einer Zwischensequenz gefeiert. Ragdug hält eine kleine Ansprache und dabei scheint sogar die Sonne, was für ein netter Zufall – oder auch nicht. Denn durch den Overlord-Wechsel ändert sich das ganze Ambiente der Region, in der seine Festung steht.

Art Director Phil Straub erklärt: »Jeder dieser Overlords sorgt für eine bestimmte Atmosphäre, Wetter- und Lichtverhältnisse und hat seine eigene Farbpalette. Zu Beginn der Vorführung wirkte die Umgebung etwa wie bei einem Sonnenuntergang, mit einem düsteren rötlichen Himmel, denn der Overlord gehörte dem Terror-Stamm an. Aber nachdem Ragdug übernahm, war es ein klarer Tag. Es gibt ein System im Spiel, bei dem ein Algorithmus atmosphärische Änderungen vornimmt, je nachdem, wer gerade der Overlord in dieser Region ist.«

Mordors Vielfalt entdecken

Vorgänger Mordors Schatten hatte zwei in verschiedene Abschnitte unterteilte Open-World-Schauplätze, für den Nachfolger verspricht Monolith eine größere Anzahl umfangreicherer Gebiete. Zwar sind wir



Hausbesuch bei Monolith. Von links nach rechts plaudern Nathan Edson (Director of Production), Ellie Knapp (Quality Assurance Analyst), Heinrich Lenhardt (GameStar-Autor) und Kevin Stephens (Studio Head).

Monolith Productions: Vom Horrorstudio zum Mittelerde-Macher

Monolith Productions wird im Oktober 1994 von sechs Entwicklern in Kirkland bei Seattle gegründet. Erste Veröffentlichung des Studios ist 1995 eine Demo-CD, die einige kleine Programme und Musikstücke enthält. Das erste richtige Spiel ist der indizierte Horror-Shooter Blood (1997), auf den das niedliche Plattformspiel Clawz folgt – das erste Projekt, an dem der heutige Studiochef Kevin Stephens mitarbeitet. Monolith entwickelt zunächst in Zusammenarbeit mit Microsoft seine eigene 3D-Engine LithTech. PC-Spiele wie Shogo: Mobile Armor Division oder No One Lives Forever ernten gute Kritiken, bringen aber nicht den ganz großen kommerziellen Erfolg. Nachdem 2003 die Verkaufszahlen der Filmumsetzung Tron 2.0 enttäuschen, wird Monolith im Folgejahr von Warner Bros. erworben. Es entstehen so unterschiedliche Spiele wie der packende Horror-Shooter F.E.A.R. oder der MMO-Flop The Matrix Online. 2011 beginnt Monolith mit der Entwicklung eines Action-Adventures, das in Tolkiens Fantasywelt Mittelerde angesiedelt ist. Die Neuausrichtung ist erfolgreich, bei seiner Veröffentlichung 2014 wird Mordors Schatten zum Hit, und das Studio beginnt sofort mit der Arbeit am Nachfolger Schatten des Krieges.

Shogo: Mobile Armor Division (1998)

No One Lives Forever (2000)

F.E.A.R. (2005)

Ur-Hakon ist ein Overlord, er beherrscht ein großes Gebiet der Spielwelt. Wenn wir ihn erledigen, gehört der Bereich jedoch uns.

Blöderweise hat Ur-Hakon nicht nur eine verheerende Flammenkanone am Start, sondern ist zudem gegen Feuer- und Eisschaden resistent.

abgesehen von Ausflügen in die Gondor-Grenzregion erneut auf Mordor beschränkt, doch Schatten des Krieges verspricht mehr Abwechslung. Während der Vorführung sahen wir eine Schneelandschaft und Philip Straub deutet weitere Landschaftstypen an: »Wir haben viel mehr Vielfalt bei den Biomen.« Zur Navigation gibt es eine neue 3D-Weltkarte, auf der neben den einzelnen Festungen eine dreistellige Stufenzahl als Schwierigkeitsindikator angezeigt wird. An die dunkle Festung Cirith Ungol (Level 29) dürfte man sich schon zum Beispiel relativ früh im Spiel wagen, dagegen verspricht die mystische Festung (Level 259) eine deutlich härtere Nuss zu werden.

Besserer Balanceakt

Für Michael de Plater war die Balance eine Schwachstelle des Vorgängers: »Da hatten wir bei Mordors Schatten zwei Probleme. Für einige Leute war es zu schwer, sie starben ständig und dadurch wurden die Orks zu stark. Dagegen erlebten die guten Spieler weniger Vielfalt, weil sie schon ziemlich früh im Spiel nahezu jeden Widersacher relativ einfach besiegen konnten. Die besten Geschichten im Spiel entstehen aber, wenn du auch mal stirbst und ein Gegner zu hart ist.«

Bei Schatten des Krieges gibt es deshalb auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ein dynamisches Balance-System, das sich dem Können des Spielers anpasst. Das wirkt sich auf Faktoren wie die Gegnerstärke aus oder die Wahrscheinlichkeit, dass uns ein Verbündeter in einem brenzligen Kampf zur Seite eilt. Außerdem gibt es zwei alternative Schwierigkeitsgrade, bei denen die Auto-Balance außer Kraft gesetzt wird. Während »leicht« ein stressarmes Erlebnis für Einsteiger verspricht, erfordert »hart« einiges an strategischer Personalplanung, um die Schwächen der Feinde auszunutzen. Und das Abservieren feindlicher Führungskräfte ist einträglicher denn je – in Schatten des Krieges gibt es ordentlich was abzustauben.

Endlich fette Beute

Das ausgebaute Loot-System sorgt für neue Waffen und Rüstungsteile, Klamotten ändern zudem Talions Aussehen. Während der Vorführung ergatterte er zum Beispiel eine Rohirrim-Rüstung der Stufe 48, die ihm 500 mehr maximale Lebenspunkte verleiht. Außerdem regeneriert Talion damit 90 Lebenspunkte bei erfolgreicher Anwendung der Fertigkeit Letzte Chance. »Auch unser Loot-System ist direkt mit dem Nemesis-System verknüpft«, meint Michael de Plater. »Je stärker der besiegte Gegner, desto besser die Beute. So ergibt sich ein toller Kreislauf, du willst diese Nemesis-Gegner jagen, um coole Ausrüstung von ihnen zu erbeuten.« Durch den Einbau von Juwelen lassen sich Equipment-Eigenschaften individuell anpassen. Zudem können wir bei manchen epischen Ausrüstungsteilen weitere Eigenschaften durch Erfüllung bestimmter Aufgaben freischalten.

Ein Geheimnis konnten wir Monoliths Mittelerde-Architekten nicht entlocken: Vorgänger Mordors Schatten hatte keinerlei Multiplayeroptionen, ist beim Nachfolger vielleicht Onlinegeselligkeit geplant? Michael de Plater druckst bei diesem Thema etwas herum, er will weder etwas bestätigen noch ausschließen, betont aber: »Das Kernerlebnis ist ein Open-World-Action-Rollenspiel für Einzelspieler, darauf liegt wirklich unser Fokus.« Und als wir mit Studiochef Kevin Stephens flachsen, dass er eigentlich wissen sollte, ob es eine Multiplayerkomponente gibt, meint er lachend: »Klar kenne ich die Antwort – wir reden nur noch nicht über das Thema.« Die letzten Mordor-Mysterien sollten bis Ende August gelüftet sein, wenn Schatten des Krieges erscheint – und keine Festung mehr vor Talion und seiner riesigen Ork-Armee sicher ist. ★

Heinrich Lenhardt
@hlenhardt

Nach kleinen Anlaufschwierigkeiten hatte ich enormen Spaß an Mordors Schatten. Dessen bestes Spielelement war das Brandmarken einzelner Gegner, um mit ihnen die feindliche Hierarchie zu unterwandern. Fantastisch, dass Nachfolger Schatten des Krieges diesen Aspekt des Nemesis-Systems früher aufgreift und erweitert. Den Aufbau meiner eigenen Armee stelle ich mir motivierend vor, die Personaldynamik verspricht eine stärkere strategische Note.

Das Kampfsystem war schon im Vorgänger schön flüssig und erhält spannende neue Fähigkeiten wie das Aufsatteln bei Flugviechern. Die Sandbox Mordor wird nicht nur größer, sondern bekommt auch dringend nötige Landschaftsverschönerungen verpasst – mal abwarten, wie vielfältig die einzelnen Regionen dann wirklich aussehen. Doch die Fülle an Spielmechaniken und das Potenzial des erweiterten Nemesis-Systems stimmen mich optimistisch: Schatten des Krieges könnte der Maßstab werden, an dem sich die Open-World-Konkurrenz 2017 messen lassen muss.

Dämmerstunde: Der Stamm eines Overlords beeinflusst Lichtstimmung und Wetter.

Die Film-Dreharbeiten waren für Neuseeland so bedeutend, dass 2001 Pete Hodgson zum »Ring-Minister« ernannt wurde.