

Mittelerde: Schatten des Krieges

ZWIEGESPALTEN ORKS SPALTEN

Genre: Action Publisher: Warner Bros. Entwickler: Monolith Termin: 10.10.2017

Wir haben als Held Talion das Schwert geschwungen, Festungen erobert und Orks bekehrt. Hier sind unsere ersten Angespield-Eindrücke vom Spiel.

Von Dom Schott

Ein tiefschwarzer Schatten liegt über Mittelerde: Der dunkle Fürst Sauron versammelt eine Armee aus Orks, Trollen und anderen Monstrositäten, um die freien Völker in Knechtschaft zu zwingen. Nur ein Held ist mutig genug, ihm entgegenzutreten. Allerdings sind nicht Aragorn, Frodo oder Gandalf gemeint, sondern der Waldläufer Talion, der rund 60 Jahre vor den Ereignissen der Herr-der-Ringe-Trilogie einen verzweiferten Plan fasst: Er will einen Bürgerkrieg im Herzen von Mordor anzetteln, um die Eroberungspläne von Sauron so lange hinauszuzögern, bis die freien Völker Mittelherdes eine eigene Streitmacht versammelt haben. Größer, beeindruckender und komplexer als

der Vorgänger Mittelerde: Mordors Schatten soll es werden. Was hinter diesen Versprechen wirklich steckt, konnten wir auf einem Anspielevent selbst herausfinden.

Nemesis 2.0

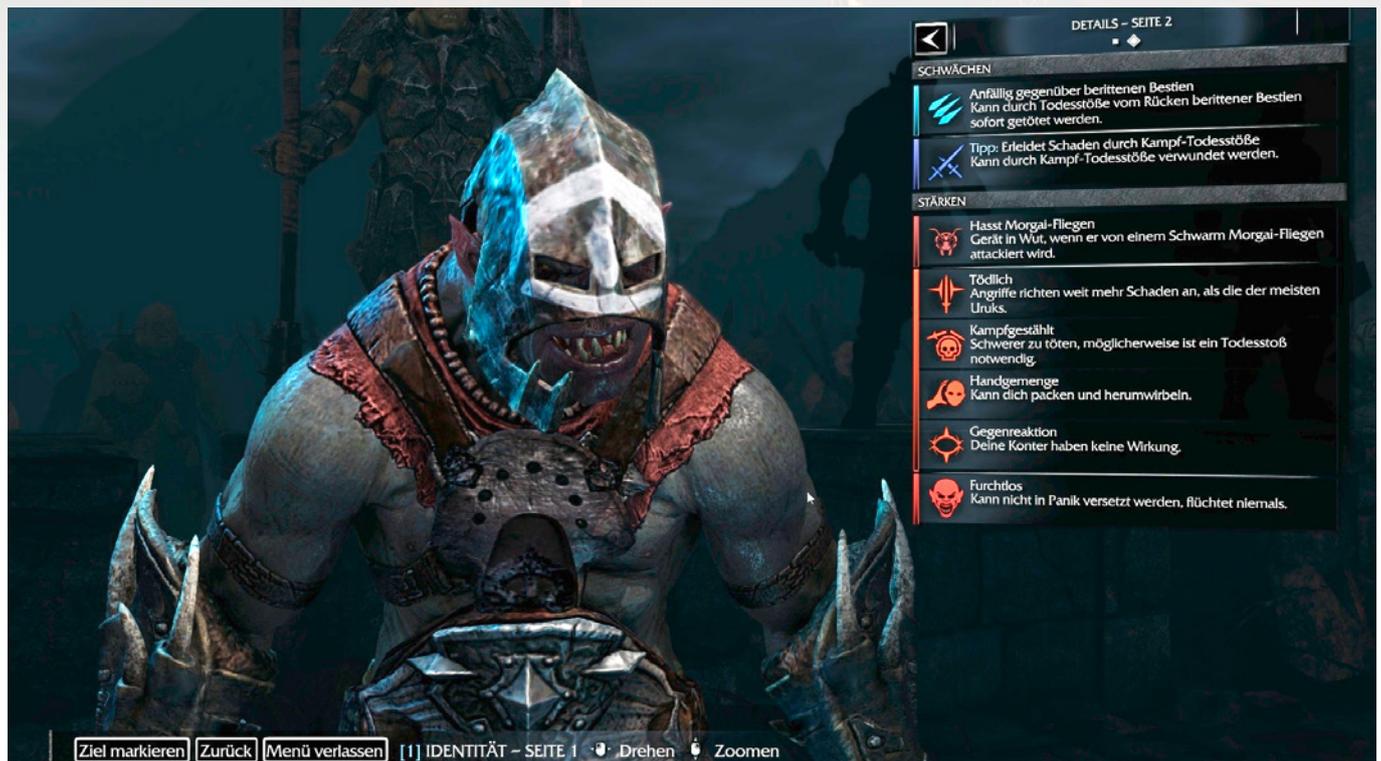
Die Entwickler wählen eine bestimmte Passage ihres Spiels, um uns möglichst viele der neuen Features von Mittelerde: Schatten des Krieges präsentieren zu können: Die Eroberung einer feindlichen Festung, wie wir sie bereits aus den Trailern des Spiels kennen. Trotzdem soll uns dank des Nemesis-Systems nichts von dem bekannt vorkommen, was wir auf dem Bildschirm sehen.

»Wir haben hart an unserem Nemesis-System gearbeitet und es noch größer und umfangreicher als im ersten Teil gemacht. Keine Belagerung gleicht der anderen, jeder Spielmoment ist einzigartig«, verspricht uns Matthew Allen, einer der leitenden Entwickler bei Monolith Games. Für ihr 2014 erstmals vorgestelltes Feature ernteten die Entwickler viel Lob. Logisch, dass sie es nun in

den Mittelpunkt ihres neuen Spiels rücken wollen. »Jeder einzelne Ork führt ein eigenes Leben, das von den Begegnungen mit Talion geprägt und beeinflusst wird«, führt Allen weiter aus. So bekommen wir die zusätzliche Option, besiegte Gegner zu rekrutieren und sie für uns kämpfen zu lassen.

Planen, planen, planen

Die Belagerungen in Mittelerde: Schatten des Krieges beginnen mit einer intensiven Planungsphase. Bevor wir einen Fuß auf das Schlachtfeld setzen, studieren wir auf einem Übersichtsbildschirm die fein säuberlich aufgelisteten gegnerischen Verteidigungsanlagen und Truppenverbände. Hier macht sich das Nemesis-System besonders bemerkbar: Jeder unserer Widersacher schraubt eine zu ihm passende, individuelle und charakteristische Waffe an die Mauern oder an die Arme seiner Soldaten. In unserer Schlacht müssen wir etwa einem feuergeilen Ork die Festung entreißen. Seine Feldherren haben unterdessen Steine wer-



In Mittelerde: Mordors Schatten schuf das Nemesis-System individuelle Gegner mit persönlichen Stärken und Schwächen.



In unserer Anspielversion durften wir zwar nicht die Kontrolle über einen Balrog übernehmen, aber die Entwickler deuteten bereits an, dass auch dieses Feuermonster von unserer Armee rekrutiert werden darf – gegen entsprechende Upgrade-Punkte, versteht sich.

Schleichen? Fehlanzeige!

Eigentlich wollten wir die Festung ungesehen infiltrieren oder uns im großen Getümmel von hinten an die Verteidigungslinien heranschleichen. Das hat allerdings so gar nicht geklappt: Bis zum ersten abgeschossenen Pfeil gelang es uns dank der großzügig verteilten Deckung in der Stadt, ungesehen zu bleiben, danach zogen wir Orks an wie ein Magnet – selbst, wenn wir gar nicht in Sichtweite waren. Bei dieser unerklärlichen Anziehungskraft hilft es auch nicht, dass die Stadt eigentlich groß genug ist und theoretisch genug Möglichkeiten für ein Versteckspiel bietet. Da der Entwickler die Stealth-Herangehensweise als echte Alternative zur »Kopf durch die Wand«-Methode vorschlägt, vermuten wir hinter diesem Problem einen technischen Bug. Bei der nächsten Gelegenheit werden wir noch einmal verstärkt darauf achten.

fende Trolle auf den Türmen positioniert und Giftfallen in den Gassen der Stadt verteilt.

Mit diesem Wissen können wir nun unsere eigenen Truppen mit Upgrades wie explosiven Sprengfässern, Leitern oder feuerspeienden Nazgul ausrüsten. Die Aufwertungen kaufen wir mit Punkten, die wir durch gewonnene Belagerungsschlachten und erfüllte Quests gesammelt haben. Auf Nachfrage erklärt uns eine Entwicklerin, dass die Upgrades sehr teuer seien und daher der Kauf gut überlegt werden müsse. Scheitert der Angriff nämlich, sind auch alle unsere investierten Upgrades futsch.

Stark durch Echtgeld?

Wir sprechen die Entwicklerin auf ein goldenes Symbol neben den grauen Upgrade-Punkten an, das eine Null anzeigt, und fragen, ob das ein Hinweis auf eine Upgrade-Punktewährung ist, die mit Echtgeld gekauft werden kann. Wir werden an Chef-Entwickler Bob Roberts verwiesen, der unsere Frage allerdings nicht eindeutig beantworten will: »Wir wollen im Team noch über alle Möglichkeiten sprechen. Es sollen allerdings keine Inhalte nur exklusiv für manche Spieler verfügbar sein, wir wollen die Community nicht spalten.« Als eindeutige und klare Absage

an Mikrotransaktionen lässt sich diese Antwort wohl eher nicht lesen.

Nachdem wir die Planungsphase hinter uns gebracht und die Truppen ausgerüstet haben, betreten wir das Schlachtfeld, wo wir direkt von einer flammenden Hohnrede unseres Widersachers erwartet werden. Dabei zählt er zwischen den bildgewaltigen Schimpfworten dankenswerterweise noch einmal die Fallen und Verteidigungsanlagen auf, die auf uns warten. Diese kurzen Reden heizen die Stimmung auf dem Schlachtfeld ordentlich an und geben den Charakteren eine kleine Bühne zur Selbstdarstellung. Mehr noch als in Mittelerde: Mordors Schatten haben die Orks, Trolle und alle anderen Mordor-Kreaturen einen gewissen Sinn für Humor entwickelt und reißen teils erstaunlich kreativ-abschätzig Späße über Talion. Auf unseren Schlachtfeldern treibt sich beispielsweise ein kleingewachsener Ork herum, der Hut samt Halskrempe trägt und uns mit seiner Gitarre wie ein wütender Minnesänger beschimpft. In der Schlacht funktioniert er das Instrument dann mit typisch orkscher Effizienz zum hölzernen Prügel um.

Kampf um die Siegpunkte

Irgendwann ist auch die spektakulärste Rede beendet, und wir dürfen den Angriff auf die Festung beginnen. Schon nach wenigen Schritten haben wir den Steinwall er-



Bei besiegt Orks haben wir die Wahl: Abmurksen oder Rekrutieren?



Einen überraschenden Angriff über die Flanken oder andere fortgeschrittene Manöver können wir bei Belagerungen leider nicht anordnen.

reicht und klettern elegant an ihm empor. Oben angekommen machen wir mit den Orks kurzen Prozess und versuchen anschließend, uns zu orientieren.

Die Generäle unserer Armee haben ihre Truppen selbstständig durch das Eingangstor der Festung geführt und befinden sich nun in einem erbitterten Kampf gegen zwei Dutzend Orks, um einen Siegpunkt – bunt leuchtende Kreismarkierungen auf dem Boden – zu erobern. Drei dieser Siegpunkte, die in der Stadt verteilt sind, müssen wir einnehmen, bevor wir einen Bosskampf mit dem General freischalten, der uns in seinem Thronsaal erwartet. Die Frage, warum ausgerechnet der mächtigste Krieger der feindlichen Armee nicht seinen Truppen beisteht und stattdessen brav auf uns wartet, will die Entwicklerin, die mir während der kompletten Spielzeit auf die Finger schaut, allerdings nicht beantworten.

Orks sind nicht nachtragend

Besonders gut gefällt uns in dieser Phase der Schlacht, dass die verbündeten Generäle durchaus auf eigene Faust Siegpunkte er-

obern und sichern dürfen. Allerdings können sie so auch in eine Falle geraten und in den Kämpfen schließlich ums Leben kommen – ein herber Verlust für Talions Armee. Hier stößt das Nemesis-System allerdings an seine Grenzen: Wir hätten uns gewünscht, dass sich unsere Generäle zum Beispiel merken, dass wir sie gegen eine feindliche Übermacht auflaufen lassen. Die im Stich gelassenen Krieger könnten uns das übelnehmen und sich deshalb bei der nächsten Gelegenheit gegen uns wenden. Doch all das sieht das Spiel nicht vor: Verschonen wir einen gegnerischen General im Kampf und rekrutieren ihn für unsere Zwecke, wird er ein loyaler Gefährte. Bekämpfen wir ihn hingegen bis aufs Blut, wird er uns hassen. So einfach kann die Welt also sein.

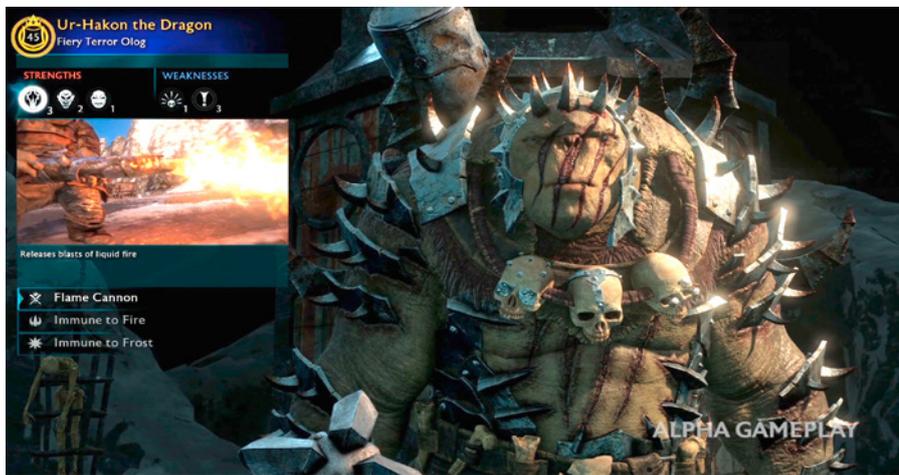
Die Schlachten in den Festungen sind spürbar größer als jeder Konflikt im Vorgänger – und das ist nicht immer gut. Auf den Straßen der Stadt herrscht ein wildes Chaos aus Ork-Leibern, in dem es uns schwerfällt, eigene Truppen und Feinde auseinanderzuhalten. Auch das Freeflow-Kampfsystem, das noch immer stark an die Arkham-Reihe

erinnert, offenbart hier eine Schwäche: Das Kampfsystem der Mittel Erde-Spiele lässt den Konter-Button über Talions Kopf aufleuchten, sobald ein Feind zum Schlag ansetzt. Gleichzeitig ploppt auch über dem Kopf des Angreifers ein Blitzsymbol als Zeichen zur Verteidigung auf. Was auf den weniger dicht bevölkerten Ebenen von Mittel Erde durchaus gut funktioniert, mutiert in der Straßenschlacht zu einem blinkenden Warnhinweis-Chaos, das uns letzten Endes mehr verwirrt als unterstützt.

Mit Abstand am forderndsten ist der Bosskampf im Thronsaal: Unser Widersacher hat einen imposanten Lebensbalken, der nicht nur von seiner dicken Haut, sondern auch einer Leibgarde aus etwa 20 gepanzerten Orks geschützt wird. Da unser Gegner auch noch leidenschaftlicher Pyromane ist, züngeln aus Öffnungen in den Wänden regelmäßig Flammen um Talions Füße. Um den Boss zu besiegen, müssen wir fast unser gesamtes Skill-Repertoire abrufen. Über 100

Nemesis-System

Das Nemesis-System ist einer der wichtigsten Bausteine von Mittel Erde: Mordors Schatten und macht aus eindimensionalen Standardgegnern wie Orks und Co. echte Persönlichkeiten mit individuellen Charakterzügen, die sich an unsere bisherigen Aufeinandertreffen erinnern und entsprechend handeln. Während die Hauptgeschichte des Spiels nur wenig Tiefgang bietet, sind es diese dramatischen Konfrontationen zwischen Talion und den namhaften Orks, die der Spielwelt von Mordors Schatten (und hoffentlich auch dessen Fortsetzung Schatten des Krieges) so viel Atmosphäre verleihen.



Von der optischen Präsentation der einzelnen Anführer und der akribischen Liebe zum Detail sind wir außerordentlich beeindruckt.

Upgrades (wie besonders brutale Angriffe, die Gegnern Angst einjagen, oder Drei- und Vierfachsprünge, während denen wir unser Schwert wild durch die Gegnermassen schwingen) lassen sich im Spielverlauf freischalten. Dazu gesellt sich das neue Ausrüstungssystem, das uns erlaubt, Waffen, Rüstungen und Ringe besiegtter Gegner einzusammeln und selbst anzulegen. In einem übersichtlichen Inventarbildschirm sehen wir auf einen Blick, welches der Items die optimale Wahl für uns ist.

Diese Neuerungen machen Talion zu einem unheimlich mächtigen Krieger, der in großen Schlachten problemlos uns im Alleingang ganze Stadtabschnitte von Feindfußvolk säubern kann, bevor er mit dem Boss dann endlich auf einen ihm ebenbürtigen Gegner stößt. Es passt zur Idee von Talion als Figur, derart mächtig zu sein – uns hätte es allerdings deutlich besser gefallen,

wenn auch schon die Kämpfe in der Stadt etwas anspruchsvoller gewesen wären, statt die eigentliche Herausforderung auf diese finale Auseinandersetzung mit dem mächtigen Bossgegner abzuwälzen.

Heroische Verwaltungsarbeit

Schließlich befreit Talion den orkischen Gegner von der Last seines Kopfes, klettert in einer Zwischensequenz auf den höchsten Turm der Stadt und verteilt reichlich Lob an seine jubelnde, siegreiche Armee. Doch bevor die Schlacht wirklich beendet ist, müssen wir entscheiden, welcher unserer Generale zum Statthalter ernannt werden soll. Diese Wahl ist wichtig, denn je nachdem zu welchem der sieben Orkstämme unser Ausgewählter gehört, ändert sich die Produktion der eingenommenen Stadt. Manche Orks

bemühen sich beispielsweise um die Rekrutierung von neuem Kanonenfutter, andere bauen begeistert an Belagerungsgeräten. Die Entscheidung, die wir hier treffen, soll dabei nicht nur die individuelle Armeezusammensetzung unserer nächsten Schlacht beeinflussen, sondern sich auch in der Spielwelt selbst bemerkbar machen. Die von uns eingenommenen Festungen ändern beispielsweise passend zu ihren Besitzern das Aussehen und

stampfen Kasernen, industrielle Fabriken oder Schießanlagen aus dem Boden.

Apropos Spielwelt: Von der haben wir bisher erstaunlicherweise nur sehr wenig gesehen. Alle veröffentlichten Trailer und auch unser Anspieltermin rücken die Belagerungsschlachten in den Vordergrund, die laut Entwicklerteam allerdings »nur ein kleiner Teil des Spiels sind«, und mit denen wir uns lediglich alle drei bis fünf Stunden auseinandersetzen sollen. Der große Rest von Mittelerde: Schatten des Krieges soll sich in einer abwechslungsreichen Welt mit unterschiedlichen Klimazonen abspielen, wo wir der Hauptgeschichte sowie einigen Nebenmissionen hinterherjagen. Wie das genau funktionieren soll, wollten wir im Interview mit Chef-Entwickler Bob Roberts herausfinden, doch der lenkt das Gespräch schnell zum Nemesis-System zurück. Bei diesem Anspieltermin stehen vor allem spielmechanische Neuerungen wie das Gear-System, die vielen Fähigkeiten von Talion sowie die Finessen einer Belagerungsschlacht im Vordergrund. Andere Gesichtspunkte der Spielmechanik kommen beim Presstetermin mit keiner Silbe zur Sprache.

Die Welt ist im Wandel, wie Galadriel einst sagte, und diese Worte treffen ohne Zweifel auch auf Mittelerde: Schatten des Krieges zu, das noch größere Ambitionen als sein gelungener, wenn auch etwas monotone Vorgänger hat. Ob Schatten des Krieges ein tolles Spiel wird? Das können wir derzeit schlichtweg noch nicht sagen. Die Belagerungen spielen sich klasse, aber auch das Drumherum muss passen. ★



Dom Schott
@R3nDom



Ich bin immer noch unschlüssig, was ich von Mittelerde: Schatten des Krieges halten soll. Auf der einen Seite sehe ich kinoreif inszenierte Belagerungsschlachten gegen fantastisch designte Gegner mit einer ausgeprägten, eigenen Persönlichkeit. Auf der anderen Seite hingegen stechen mir chaotische Schlachten, eine erschlagende Zahl an Upgrades und Skills sowie die noch immer gänzlich unbekannte Rest-Spielwelt ins Auge. Die Entwickler haben zwar zielgenau die größte Stärke ihrer Spiele, das Nemesis-System, erkannt und weiter ausgebaut, doch andere Aspekte wie die Entwicklung des Helden Talion oder unsere Aufgaben in der übrigen Welt werden weiterhin im Dunkeln gehalten. Ich kann nur hoffen, dass die Entwickler auf den richtigen Moment warten, ihre Trümpfe auszuspielen und nicht etwa darauf spekulieren, mit den beeindruckenden Zwischensequenzen in den Belagerungsschlachten über etwaige Schwächen des Spiels hinwegtäuschen zu können.

Die Spielwelt von Mittelerde: Schatten des Krieges soll weitläufig und abwechslungsreich sein – doch leider durften wir uns noch immer nicht in ihr austoben.