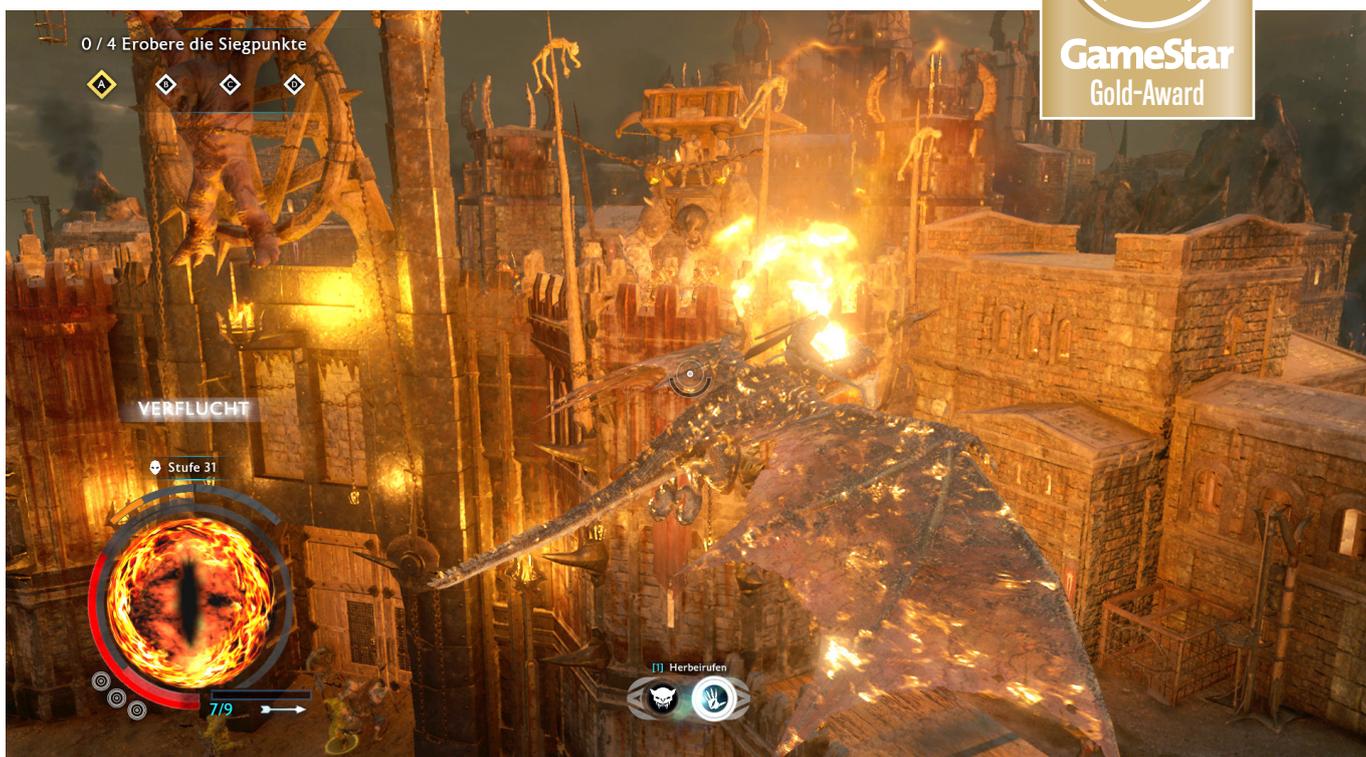


Mittelerde: Schatten des Krieges

EINE FORTSETZUNG, SIE ZU KNECHTEN

Genre: Action-Adventure Publisher: Warner Bros. Entwickler: Monolith Termin: 10.10.2017 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 40 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam)



Auf dem Rücken eines Drachen brutzeln wir die Ballista-Bestien der feindlichen Festung.

Schatten des Krieges spinnt aus den Ansätzen des Vorgängers das ersehnte Epos – der Lootbox-Mechanik zum Trotz.

Von Maurice Weber

Als Tolkien mit dem Schreiben von »Der Herr der Ringe« begann, hieß Frodo noch »Bingo Bolger-Beutlin«, Aragorn war ein Hobbit namens »Trotter«, und der Autor hatte sich noch nicht einmal überlegt, was genau es denn nun eigentlich mit diesem mysteriösen Ring auf sich hatte. Kein Wunder, war doch überhaupt nie eine Fortsetzung zum kleinen Hobbit geplant gewesen! Aber für den Verlag stand nach den Verkaufszahlen fest: Mehr Geschichten über Hobbits müssen her! Dass Tolkien am Märchen von Bingo Beutlin ganze 12 Jahre schreiben würde und am Ende die monumentale Saga vom Ringkrieg gegen den dunklen Herrscher herauskam, überraschte niemanden mehr als ihn selbst. Was

wir damit sagen wollen: Nicht jedes Epos erreicht sein volles Potenzial im ersten Anlauf. Aber »Der Herr der Ringe« übertraf den Hobbit nicht nur in jeder Hinsicht, er hauchte auch Ideen wie dem Ring der Macht erst ihren wahren Sinn und Rahmen ein. Nach Mordors Schatten hat Entwickler Monolith mit dem Nachfolger Schatten des Krieges ein ganz ähnliches Kunststück hingelegt. Auch wenn der Verlag – pardon, der Publisher – vielleicht etwas mehr dabei verdient, als gänzlich anständig ist.

Größer, besser, epischer

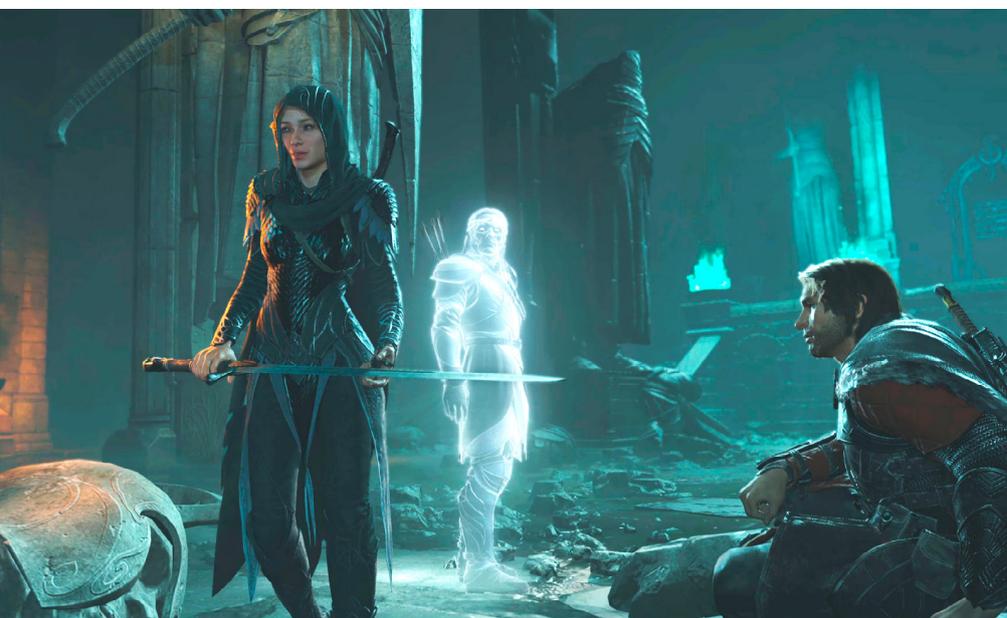
Schatten des Krieges steckt uns erneut in die Schuhe des untoten Waldläufers Talion, weiterhin besessen vom Geist des Elbenschmieds Celebrimbors. Der war es, der für Sauron die magischen Ringe schuf und dafür von ihm betrogen und hingerichtet wurde. Zu Spielbeginn schmieden Talion und Celebrimbors gemeinsam einen neuen Ring,

um sich am dunklen Herrscher zu rächen. Ziel: In Mordor unsere eigene Ork-Armee aufbauen, Sauron die Trutzburgen entreißen und schließlich selbst zum hellen Herrscher aufsteigen. Nur dass wir's diesmal schwerer haben als im ersten Teil! Wo es damals noch gegen ein paar namenlos und frei erfundene Unterlinge des dunklen Herrschers ging, dürfen wir uns diesmal mit den berühmtesten Schurken der Fantasy-Geschichte messen. Sauron wirft uns den Hexenkönig, seine Ringgeister und sogar einen Balrog entgegen. Und dann ist da noch die Riesenspinne Kankra, die ihre ganz eigenen Pläne hat. Und was für die Gegnerriege gilt, gilt für das gesamte Spiel: Schatten des Krieges ist durchweg eindrucksvoller, stimmungsvoller und vielschichtiger als sein Vorgänger.

Die größte Innovation funktioniert endlich Batman-Kampfsystem trifft Open-World-Parcour der Marke Assassin's Creed: Mordors



Spezialfähigkeiten wie die Teleport-Ermordung machen stilles Vorgehen deutlich leichter.



Selten einer Meinung: Talion, Celebrimbor und Elben-Agentin Eitriel.

Schatten schaute sich viele seiner besten Spielmechaniken fast eins zu eins von der Konkurrenz ab, fügte sie aber zu einem richtig gelungenen Gesamtpaket zusammen. Nur seine größte eigene Idee blieb weit hinter ihrem gewaltigen Potenzial zurück. So cool es auf dem Papier klang, per Gedankenkontrolle unsere eigene Ork-Armee aufzubauen, so wenig konnten wir mit den Jungs dann tatsächlich anstellen. Bis jetzt! Schatten des Krieges baut das Nemesis-System nicht nur massiv aus, es gibt ihm auch endlich einen Sinn: Erneut durchstreifen prozedural generierte Ork-Hauptmänner jedes Gebiet, alle mit eigenen Namen und Stärken und Schwächen. Besiegen wir sie, können wir sie unterwerfen. Aber diesmal sind die Vasallen viel nützlicher! Unseren Liebling dürfen wir zum persönlichen Leibwächter deklarieren und dann jederzeit herbeirufen. Und plötzlich können wir gar nicht mehr aufhören, Mordor nach den bestmög-

chen Orks zu durchkämmen! Unsere erste Liebe war beim Testen von Schatten des Krieges Ar-Hissu der Wuchtige, ein Troll-Anführer, der immer gleich mit einer ganzen Horde Schergen erschien und im Lauf der Schlacht ständig Verstärkung rief. Später raubte ein Sprengmeister unser Herz, der zwar alleine kämpfte, dafür aber einen riesigen Flammenwerfer im Gepäck hatte. Ihr merkt schon: Die Orks und ihre Fähigkeiten fallen diesmal deutlich interessanter aus. Sie bringen eigene Klassen und unterschiedliche Stammesboni mit, und die seltenen epischen und legendären Orks verfügen obendrein über eine beziehungsweise zwei besonders mächtige Fähigkeiten. Nur gegen Ende stellt sich ein Hauch von Eintönigkeit ein. Bis dahin haben wir alle normalen Fähigkeiten dutzendfach gesehen und trotzdem ist nur jeder zehnte Hauptmann mal episch oder gar legendär. Da hinterlässt es doch einen unschönen Beigeschmack,



Maurice Weber
@Froody42

Wie Gollum den Ring liebte und hasste, so liebe und hasse ich dieses Spiel. Ich liebe es für seine geniale Umsetzung von Mordor und hasse es für bizarren Unfug wie sexy Kankra. Ich liebe es für seine fantastischen Kämpfe und hasse es für die oft frustrierende Steuerung. Ich liebe es für all die durchdachten, massiven und wichtigen Verbesserungen, die es an den Ideen seines Vorgängers vornimmt – und ich hasse, dass zu den Neuerungen auch das unsägliche Lootbox-Modell gehört. Selbst, wenn das in Schatten des Krieges längst nicht so schlimm ausfällt wie befürchtet, geht es mir einfach ganz prinzipiell gegen den Strich. Welche Daseinsberechtigung haben käufliche Vorteile in einer Vollpreis-Singleplayer-Kampagne? Sollte das Spiel nicht so entwickelt sein, dass ich jede Minute der Kampagne Spaß habe und es mir nie in den Sinn käme, Extra-Geld hinzublättern, um Spielzeit zu sparen? Aber am Ende überwiegt dann doch die Liebe. Denn ich hatte tatsächlich jede Menge Spaß mit Schatten des Krieges. Es macht vielleicht nicht alles richtig, aber dann doch mehr als genug. Mehr noch: Wo der Vorgänger vor allem von anderen Spielen borgte, steht dieser neue Teil viel fester auf seinen eigenen Beinen. Das Nemesis-System ist jetzt endlich, was es immer hätte sein sollen – auch ganz ohne die doofen Lootboxen.

dass selbst eine einzelne Echtgeld-Lootbox (mehr dazu im Kasten) gleich vier legendäre Orks enthält. Dennoch: Unsere Armee von Hand aufzubauen ist kein nerviger Grind, sondern verflüxt motivierend. Wir fühlten uns nie genötigt, Lootboxen zu kaufen.

Eine Armee, gezüchtet für einen einzigen Zweck

Nicht nur, dass wir unsere Orks jetzt tatsächlich befehlen, wir arbeiten mit dem Armeeaufbau auch auf ein viel greifbareres Ziel hin. Jedes Gebiet wird von einer Festung dominiert, die wir erobern müssen. Dazu will zum einen ein starkes Angriffsteam aus unseren besten Hauptmännern aufgestellt werden. Auf der anderen Seite empfiehlt es sich, die Häuptlinge der Bastion auszuschalten. Damit deaktivieren wir ihre Verteidigungs-Upgrades und müssen uns später bei der Belagerung nicht mehr mit ihnen herum schlagen. Wir könnten einfach selbst Jagd auf sie machen, jeder lässt sich durch eine eigene Mini-Mission aus dem Versteck locken. Aber warum so plump, wenn wir doch Vasallen haben? Der Feldherr von Welt setzt die auf seine Feinde an! Wir stiften unsere Untergebenen beispielsweise zum Attentat an oder schleusen sie als Spione ein, so dass sie dem Gegner mitten in der Belage-

☐ Terrorisieren-Tötung



[F] Hinrichtung

[I] Herbeirufen



Unser Leibwächter links wärmt den gegnerischen Häuptling auf, wir geben ihm den Rest.

rung in den Rücken fallen. Das ist nicht alles neu, aber viel cleverer miteinander verknüpft als noch im Vorgänger. In Schatten des Krieges haben wir endlich das Gefühl, dass das ganze Aufhebens uns auch voranbringt. Es macht einfach teuflischen Spaß, seine handverlesene Belagerungstruppe zusammenzustellen und die feindliche Armee durch Mord und Verrat weichzuklopfen! Dann kaufen wir uns noch ein paar Angriffs-Upgrades wie Belagerungs-Bestien mit Ballisten auf dem Rücken, und los geht's!

Sturm auf die Mauern

Die Belagerungen sind der spektakuläre Höhepunkt von Schatten des Krieges. An der Spitze einer kleinen Armee stürmen wir die Mauern und kämpfen uns in der Festung von einem Siegpunkt zum nächsten. Am Ende der enorm stimmungsvollen Schlacht wartet schließlich der Burgherr in seinem Thronsaal. Dieser Oberork liefert uns jedes Mal einen knallharten Kampf bis aufs Blut. Vor allem, weil er den Saal auf seine Spezialfähigkeiten zuschneidet. Nutzt er beispielsweise Giftwaffen, strömen auch aus dem Bodengitter toxische Fontänen. Klasse! Der Weg dahin ist aber bei allem Bombast oft zu einfach. Haben wir uns gut vorbereitet, walzt unsere Armee in der Regel einfach durch. Wir müssen kaum mehr machen, als die Flagge in den Siegpunkt zu rammen. Auch für taktische Manöver – etwa persönlich die Bogenschützen auf der Mauer zu erledigen, bevor wir die Armee anstürmen lassen – bleibt keine Zeit. Schön dagegen: Haben wir die Festung besetzt, rüsten wir sie mit Upgrades wie stärkeren Mauern auf und müssen sie später auch gegen Saurons Rache-Armeen verteidigen. Im Multiplayer-Modus schließlich stürmen wir die

Festungen anderer Spieler, während die sich an unseren versuchen. Diese Belagerungen sind deutlich herausfordernder, weil wir nicht einfach die Generäle ausknipsen können. Es gibt sogar eine Rangliste, die wir emporklettern können. Wir stehen uns aber nie direkt gegenüber und erleiden auch keine Nachteile, wenn ein anderer Spieler unsere Burg online knackt – das wirkt sich nur auf Ranglisten-Bewertungen aus. Kein Mehrspielermodus, den wir ewig spielen werden, aber nett für ein paar Extra-Belagerungen zwischendurch.

Der Batman Mittelermes

Ob auf den Mauern oder im Feld: Das Arkham-Kampfsystem sorgt auch diesmal für erstklassigen Kampf-Spielfluss. Keine komplizierten Kombos, kein Buttonmashing, aber jeder Tastendruck muss sitzen, um die Trefferkette nicht zu unterbrechen. Zuste-

chen! Parieren! Hechtsprung zur Seite! Zornmeter voll? Hinrichtungs-Spezialangriff und Kopf ab! Wir verfallen in eine regelrechte Kampftrance, während Talion meisterlich animiert durch Horden von Orks wirbelt. Wo bei die noch unser kleinstes Problem sind! Schatten des Krieges wirft uns um einiges fiesere und vielfältigere Feinde vor die Klinge als sein Vorgänger. Troll-Angriffe lassen sich etwa nicht abblocken, aber wenn wir sie mit einem Pfeil zwischen die Augen lähmen, können wir auf ihren Rücken springen und sie wütend um sich schlagend in ihre Kameraden rennen lassen. Und all die coolen neuen Ork-Tricks, über die wir uns bei unserem Leibwächter noch so gefreut haben, setzen die Hauptmänner natürlich auch gegen uns ein. Umso wichtiger wird es, ihre Schwächen clever auszunutzen. Selbst der taffste Ork rennt vielleicht schreiend davon, wenn wir ihm eine ordentliche Dosis Gift



Im Fotomodus können wir jederzeit das Spiel pausieren und die Kamera justieren.

reinpfeifen. Oder ihn auf dem Rücken einer Caragor-Bestie jagen. Oder einen seiner Kollegen dazu bringen, ihn zu verraten! Schatten des Krieges ist vielleicht nicht so fordernd wie Dark Souls, aber clever kämpft klar besser. Das Spiel ist damit ein ganzes Stück kniffliger als sein stellenweise zu einfacher Vorgänger.

Nur die Steuerung wird dem neuen Anspruch nicht immer gerecht. Haben wir etwa zwei Häuptlinge samt Gefolge aus Orks und Trollen am Hals und landet dann auch noch ein Drache im Getümmel, kriegen wir ernste Präzisionsprobleme. Weil das Spiel keine exakte Zielerfassung kennt, treffen unsere Hiebe gern mal den Falschen. Was fatal sein kann, wenn wir am Rande des Todes einem Ork Leben absaugen wollen und Talion mit der Auszehr-Spezialattacke stattdessen frontal in den nächsten Troll rennt – der immun dagegen ist. Oft haben wir sogar versehentlich unsere eigenen Verbündeten verprügelt. Mehr Genauigkeit würde in Schatten des Krieges viel Frust ersparen. Trotzdem sind die Kämpfe um einiges interessanter und vielschichtiger als im ersten Teil. Und bevor ihr fragt: Ja, das gilt auch für die Bosskämpfe! Die waren wohl die peinlichste Enttäuschung im Vorgänger Mordors Schatten, doch auch hier haben die Entwickler ordentlich aufgerüstet.

Sandkasten für teuflische Genies

Damit wir der neuen Gegnervielfalt Herr werden, stockt Schatten des Krieges auch unser eigenes Arsenal auf. Satte 33 Fähigkeiten können wir freischalten und jede auch noch mit einem von bis zu drei verschiedenen Upgrades spezialisieren. Der Raubvogel-Skill lässt uns beispielsweise mitten in der Luft die Zeit verlangsamen und aus dem Sprung Pfeile feuern. Per Upgrade bleiben wir entweder länger in der Luft oder schmettern danach mit einer krachenden Explosion auf den Boden. Unser Arsenal steckt voller Tricks, die uns enorm unterschiedliche Spielweisen ermöglichen. Wollen wir einen Ork-Außenposten frontal stürmen und einfach alle niedermähen? Oder heimlich über

Die Mikrotransaktionen

Vor dem Release wurde kein Thema rund um Mittel Erde: Schatten des Krieges so kontrovers diskutiert wie seine Echtgeld-Lootboxen. Aber wie schlimm sind die denn nun wirklich, diese Lootboxen? Wir beantworten alle relevanten Fragen!

Was kann man kaufen?

Alle Echtgeld-Käufe bieten handfeste Ingame-Vorteile und sind nicht nur kosmetisch. Es gibt Lootboxen in mehreren Qualitätsstufen, die entweder Items oder Ork-Gefolgsleute für Talion enthalten. Dabei gilt natürlich je teurer, desto besser: Für rund fünf Euro gibt es etwa eine Kiste mit vier garantierten legendären Orks. Außerdem bietet der Markt temporäre Booster für Erfahrung und Beutechancen an.

Kann man sich das alles auch im Spiel verdienen?

Ja, in den Kisten gibt es keine Orks oder Items, die man nicht auch selbst im Spiel finden könnte. Wir dürfen auch Kisten für Ingame-Währung kaufen, die garantieren aber nur epische Orks. Für legendäre brauchen wir obendrein einfach Glück. Durch Multiplayer-Schlachten verdienen wir uns ebenfalls Boxen, aber auch die sind weniger ergiebig als die besten käuflichen. Zwar können wir die Echtgeld-Währung auch durch Spiel-Herausforderungen sammeln, aber nur in kleinen Mengen.

Beeinträchtigen Lootboxen die Singleplayer-Balance?

Nein. Wer ohne Lootboxen spielt, findet immer noch jede Menge starker Items und ist auch nicht auf die garantierten legendären Orks angewiesen, um Belagerungen zu schaffen.

Und die Multiplayer-Balance?

Hier sieht es kritischer aus. Echtgeld-Boxen sind der einfachste und schnellste Weg, an eine starke Armee zu kommen. Diese kann auch in Ranglisten-Spielen eingesetzt werden, um Spieler ohne Echtgeld-Käufe zu übertrumpfen – zumindest, bis diese sich selbst eine ähnlich starke Truppe erarbeitet haben.

Unser Fazit zu den Lootboxen:

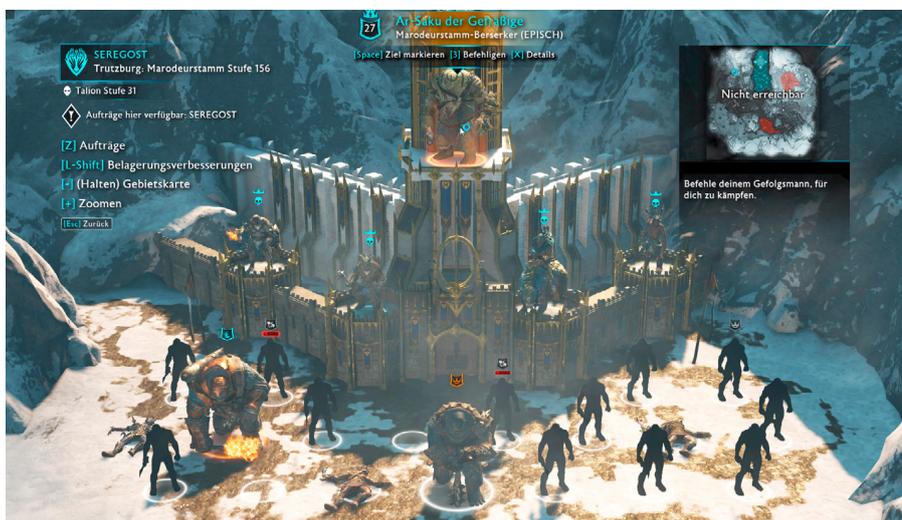
Das System ist längst nicht so schlimm wie befürchtet. Im Singleplayer lässt es sich problemlos ignorieren, nur im Multiplayer-Modus verwässern käufliche Vorteile die Rangliste. Für gelungen halten wir das System aber trotzdem nicht. In einem Vollpreis-Singleplayer-Spiel fühlen sich solche Mikrotransaktionen fehl am Platz an – hier ist es völlig widersinnig, zusätzlich zu zahlen, um Spielzeit zu überspringen und ein Kern-Spielelement, die Jagd nach den besten Orks, abzukürzen. Gleichzeitig kriegen Käufer recht wenig für ihr Geld. Glücklicherweise macht das Spiel auch ohne Lootboxen Spaß, wir fühlen uns nie zum Kauf genötigt. Es bleibt aber ein unschöner Beigeschmack. Die meisten Gebiete im Spiel enthalten weniger der interessantesten legendären Orks als eine einzelne Lootbox. Wer seine Armee von Hand aufbaut, kriegert für seine Mühen weniger als jemand, der sie einfach kauft. Die Orkjagd, obwohl ohnehin schon spannend, könnte also noch abwechslungsreicher und motivierender sein, wenn die Entwickler keine Boxen verkaufen müssten.

die Mauern klettern, einen Bogenschützen nach dem anderen schleichend unterwerfen und sie ihre Kameraden im Hof mit Pfeilen spicken lassen? Den Grog vergiften? Die Bestien aus ihren Käfigen lassen? Mit einem

Drachen aus der Luft angreifen? Alles möglich! Egal, welche Strategie wir wählen, in Schatten des Krieges fühlen wir uns stets wie ein Meister des Schlachtfelds. Schade nur, dass das Spiel selten unsere ganzen Schleichkünste fordert. Die Orks sind recht dumm und anders als im Vorbild Batman: Arkham Asylum stellt uns keine Mission vor so gnadenlose Schleich-Puzzles, dass wirklich jeder Schritt zählt und wir uns nicht einfach durchprügeln können. Gerade den Story-Missionen hätte das zusätzliche Würze verleihen können. Die sind zwar durchaus abwechslungsreich, aber stellenweise recht banal. Dafür fallen die Nebeneinsätze um einiges interessanter als in Mordors Schatten aus. Zum Beispiel machen wir mit einem Naturgeist Jagd auf einen erwachten Balrog.

Gierig wie ein Zwerg

Zu den spannendsten Missionen gehören die Erinnerungen Celebrimbors, die wir überall in der Welt verstreut finden. In diesen Mini-Herausforderungen spielen wir den Elbenherren auf der Höhe seiner Macht und



Im Armee-Menü erteilen wir Aufträge und setzen alle Hauptmänner in Festung und Umland ein.

So läuft eine Belagerung ab



Vorbereitung: Wir wählen unsere Kommandanten, versehen die Armee mit Upgrades und erledigen lästige Feind-Befehlshaber.



Ansturm: Mit der Armee attackieren wir die Mauern unter Beschuss von Bogenschützen und Verteidigungsanlagen.



Siegpunkte: Je nach Festungsgröße will eine unterschiedliche Zahl an Siegpunkten der Reihe nach erobert werden.



Oberherr: Am Ende stellen wir den Herrscher der Festung in seinem Thronsaal zum Bosskampf.

müssen besonders knifflige Prüfungen bestehen. Zum Beispiel mehr Orks in einer bestimmten Zeit zuerlegen als ein Schwarm angreifender Drachen! Jede Mission stellt unsere Fingerfertigkeit mit einer bestimmten Spielmechanik auf die Probe und bringt sie uns damit gleichzeitig viel spannender bei als ein langweiliges Tutorial. Clever! Auch sonst gibt es in Mordor viel zu entdecken. Überall sind Artefakte, Runen und Erinnerungen versteckt. Und die sind keine lahme Beschäftigungstherapie, im Gegenteil: Jedes Fundstück erzählt eine kleine Geschichte oder verspricht uns eine lukrative Belohnung – kein Vergleich zu den Templerflaggen oder Federn eines Assassin's Creed. Ebenfalls sehr motivierend: Wir rüsten Talion nun in bester Diablo-Manier mit Rüstungen, Waffen und weiteren Items aus. Sogar legendäre Set-Gegenstände gibt's! Jäger und Sammler kommen hier voll auf ihre Kosten.

Man kann nicht einfach nach Mordor spazieren

In seinen besten Momenten entfaltet Schatten des Krieges bei der Erkundung ein wunderbares Gefühl der Freiheit und Leichtigkeit. Talion fliegt regelrecht Fassaden und

Felswände empor und schwingt sich behände von Dach zu Dach. Das Spiel gibt uns einige frische Möglichkeiten, auf spaßige Weise vorwärtszukommen, vom simplen Doppelsprung bis zum Drachenflug. Nur die unpräzise Steuerung nimmt uns zu oft den Wind aus den Segeln. Mal hüpfert Talion zum falschen Vorsprung, mal macht er eine Hechtrolle frontal in die Wand, wo wir doch lässig darüber hinweghüpfen wollten. Im Gegensatz zum Vorbild Assassin's Creed rennen und springen wir mit der gleichen Taste, sodass das Spiel unsere Befehle nicht immer perfekt interpretiert.

Und das bleibt nicht das einzige Ärgernis, denn Schatten des Krieges tut sich überraschend schwer damit, uns auch mal einen Moment der Ruhe zu gönnen. Wir können keine zwei Schritte machen, ohne über den nächsten Feind zu stolpern – sei es nun ein Ork oder gleich ein riesiger Graug! Eigentlich logisch, wir sind ja auch in Mordor. Und normalerweise macht uns das keine zu großen Probleme. Talion ist so flink, dass wir selbst frontal durch ein besetztes Heerlager hechten können, ohne auch nur von einem Ork erwischt zu werden. Unglaublich? Zweifellos, spielmechanisch aber ein Segen!

Das Durchhecheln klappt aber nur, solange wir nicht auf Ork-Hauptmänner stoßen. Die bestehen nämlich darauf, uns jedes Mal anzuhalten und sich mit einer Kamerafahrt und einem coolen Spruch vorzustellen. Und sie haben die unschöne Angewohnheit, sich



Gewöhnliche Orks erledigen wir im Dutzend, ohne dass sie uns gefährlich werden.



Auf dem Rücken eines Elementargeists fliehen wir vor dem Balrog.

in Rudeln zu bewegen, sodass wir uns gern auch mal drei oder vier Reden hintereinander anhören müssen. Verstecken wir uns im Kampf kurz hinter einem Haus und springen dann erneut ins Gefecht, fühlen sich die Orks oft sogar befeißigt, ihr Verleien gleich noch mal aufzusagen. Einmal wollten wir nur kurz ein Artefakt einsacken, da überflogen uns in zwei Minuten gleich drei Hauptlinge hintereinander. Beim dritten waren wir soweit, dass wir nur noch auf Escape hämmerten – obwohl wir wussten, dass sich das Geschwätz nicht abbrechen lässt.

Zwischen Tolkien und Hollywood

Optisch ist der Trip durch Mordor dafür ein Fest für Fans des Herrn der Ringe. Manche Gebiete ließen uns regelrecht die Kinnlade herunterklappen. Die vulkanischen Ebenen von Gorgoroth, an deren Horizont sich majestätisch der Schicksalsberg erhebt. Die gewaltigen schwarzen Festungen, die über jeder Region thronen. Die geisterhafte Stadt Minas Morgul, die der Hexenkönig als seinen Sitz auserkoren hat. Bei all dieser Liebe zum Detail nimmt sich das Spiel aber genauso oft bizarre Freiheiten mit seiner Vorlage. Gut, es wird wohl nur den belesensten Buchkenner stören, dass die Belagerung,

die wir zu Beginn schlagen, eigentlich vor über tausend Jahren stattfand. Aber dass die widerliche Riesenspinne Kankra plötzlich als aufreizende Verführerin auftritt? Und allein das Grundkonzept, dass ein toter Waldläufer mit explosiver Magie und Gedankenkontrolle im Alleingang eine blutige Schneise durch Mordor schlägt – diese Dinge verstoßen so offensichtlich gegen den subtilen Geist von Tolkiens Werk, dass wir nur den Kopf schütteln können. Und im nächsten Moment freuen wir uns wieder über eine clevere Anspielung auf die Hintergrundgeschichte der Nazgûl! Oder jagen unseren inneren Fan-Snob zum Teufel und feiern einfach, dass wir gerade einen verdammten Balrog verdroschen haben!

Gleiches bei den Charakteren: Wo die Entwickler sich mit Celebrimbor eine der interessantesten Figuren aus der Hintergrundgeschichte herausgepickt haben und ihn sehr gut inszenieren, bleiben Eigenkreationen wie Talion blass. Am Ende berührt uns Schatten des Krieges dann doch nicht wie »Der Herr der Ringe« – aber gut, die Entwickler haben auch keine zwölf Jahre daran geschrieben. Ihr Werk ist vielleicht kein Epos für die Zeitalter und auch kein perfektes Spiel. Aber ein verdammt unterhaltsames. ★



In den kniffligen Herausforderungsmissionen spielen wir Celebrimbors früheres Selbst.



Sandro Odak
@riperl

Am Vorgänger Mordors Schatten hatte ich zwar Spaß, habe mich aber relativ schnell sattgesehen: Die Spielwelt wurde mir irgendwann zu fad. Da hechtete und rannte ich tagein, tagaus durch eine öde, farblose Ebene, die voller Orks war und mir keine Sekunde Verschnaufpause gönnte. Solche Ermüdungserscheinungen habe ich im zweiten Teil nicht mehr. Endlich bietet mir Mordor mehr Abwechslung und wirkt durch neue, größere und fiesere Gegner auch wirklich bedrohlich. Und durch die Änderungen am Nemesis-System bin ich nun noch mehr davon überzeugt, dass jedes Open-World-Spiel sich davon ein Scheibchen abschneiden könnte.

Man könnte fast sagen, dass Monolith jeden Kritikpunkt des ersten Teils ausgebeSSERT hat – wäre da nicht die unpräzise Steuerung. Dass Rennen, Klettern und Springen auf einer gemeinsamen Taste liegt und das Spiel selbst entscheidet, welche Aktion es ausführen will, hat mir so manch eine Schleichpassage verbockt.

MITTELERDE: SCHATTEN DES KRIEGES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2300 / AMD FX-4350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
12 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Mittelerde eindrucksvoll wie im Film Animationen schaffen großartiges Kampfgefühl mächtige Festungen abwechslungsreiche Gebiete manchmal chaotisch und unübersichtlich

SPIELDESIGN



flüssiges und eingängiges Kampfsystem motivierender Armeeaufbau Gegner mit vielfältigen Fähigkeiten gelungene Charaktergestaltung Steuerung teils hakelig und unpräzise

BALANCE



leicht zu lernen Herausforderungsmissionen anspruchsvoll und lehrreich verschiedene Strategien möglich Kämpfe und Bosse fordernder als im Vorgänger einige Missionen zu einfach

ATMOSPÄRE / STORY



Mordor war noch nie so stimmungsvoll spektakuläre Belagerungen interessanter Celebrimbor-Charakter viele Brüche mit dem Herrn der Ringe eigene Figuren bleiben blass

UMFANG



40 Stunden Kampagne zahlreiche Items und Fähigkeiten viele interessante Sammel-Items vielfältige Nebenmissionen nette Multiplayer-Belagerungsreingabe

FAZIT

In fast allen Punkten größer, besser und ausgeklügelter als der Vorgänger – nur nicht in Sachen Bedienung und Geschäftsmodell.

