

Der Herr der Ringe: Gollum

(M)EIN SCHATZ?

Genre: Action-Adventure Publisher: Daedalic Entwickler: Daedalic Termin: 2021

Der vielleicht unheldigste Held von Mittelerde schleicht in sein erstes eigenes Abenteuer. Ohne übermäßige Gewalt, aber mit einer Menge guter Ideen. Von Markus Schwerdtel

Eklig, aber doch irgendwie süß. Niederträchtig, aber schon auch hilfsbereit. Dumm, aber eigentlich ziemlich intelligent. Der schmieri-

ge Ex-Hobbit Gollum ist einer der schillerndsten Charaktere des »Der Herr der Ringe«-Universums. Denn während man die anderen Figuren in Tolkiens Epos meistens mit ein oder zwei Adjektiven abhandeln kann (Legolas = edel, Samweis = mutig, Gimli = zwergisch), lässt sich Gollum nicht so leicht einsortieren. Das ist kein Wunder, schließlich ist er eigentlich immer zu zweit, in seinem Kopf leben wegen seiner dissoziativen Persönlichkeitsstörung Gollum und

Sméagol nebeneinander. Ersterer ist der fiese, schleimige, verschlagene Dieb, den man beim Namen Gollum sofort im Kopf hat. Gierig nach der Macht des einen Rings und bereit, dafür nahezu alles zu tun. Auf der anderen Seite des Spektrums steht mit Sméagol die ursprüngliche Persönlichkeit: unsicher, hilfsbereit, immer nach Anerkennung und sozialer Wärme suchend. Kurz: Es ist eine ziemlich »schwierige« Hauptfigur, die sich Entwickler Daedalic da für dieses Stealth-Action-Adventure ausgesucht hat. Das weiß auch der Game Designer des Projekts, Martin Wilkes, und sieht das als eine der Besonderheiten des Spiels. Vor der Präsentation einer noch ziemlich frühen Version erzählt er uns: »Der Herr der Ringe ist ein weltgeschichtliches Epos. Vor diesem Hintergrund erzählen wir eine kleine, persönliche Story. Wir wollen zwar die großen Konflikte durchaus zeigen, aber eben auch die inneren Konflikte, etwa das Überwinden von Angst. Und auch die Hingabe an animalische Instinkte.« Klar, da haben die Leute bei Daedalic sich viel vorgenommen. Andererseits ist Gollum der ideale Held für so ein Vorhaben. Zumal sich die Macher etliche schlaue Elemente einfallen lassen, um die Zerrissenheit Gollums auch im Spiel widerzuspiegeln.

Fenster zur Seele

Das fängt beim Helden selbst an, wie uns der Art Director von Gollum, Mathias Fischer erzählt. Schließlich kann man für ein Spiel nicht einfach die Figur aus den Filmen übernehmen. »Das Problem mit dem Gollum aus den Filmen ist folgendes: So gut Andy Serkis die Figur auch darstellt, es ist kein Charakter, mit dem man viele Stunden in einem Spiel verbringen will.« Schließlich ist Gollum im Film über weite Strecken ein fieser Kinderfresser, nur in wenigen Szenen zeigt er seine lebenswerte, verletzlichere Seite. Also muss der Spiel-Gollum deutlich sympathischer werden. »Schließlich muss man auf seiner Seite stehen, seinen Erfolg wollen«, erklärt Mathias. Deshalb hat der Held jetzt deutlich größere Augen, an denen sich auch ablesen lässt, welcher Aspekt seiner Persön-

lichkeit gerade die Oberhand hat. Große, gelbe Glubscher? Dann ist der brave Sméagol am Ruder. Verengte, grüne Augen? Gollum lebt gerade seine niederträchtige Seite aus. Allerdings ist der Spiel-Gollum dann doch nicht allzu weit weg von der Figur in den Filmen. »Wir wollen die Fans der Filme nicht verprellen«, erklärt Tilman Schanen, unter anderem für Story und Lizenztreue verantwortlich. Denn natürlich sollen sich Fans von Peter Jacksons Kino-Umsetzung genauso mit dem Helden identifizieren können wie Buchkenner.

Sinnvolle Selbstgespräche

Die Dualität Gollum/Sméagol soll sich durch das ganze Abenteuer ziehen und uns Spielern die beiden Seiten des Helden zeigen. Dabei hilft es natürlich enorm, dass der gute Gollum ständig Selbstgespräche führt. So sollen wir jederzeit mitbekommen, wer gerade die dominante Persönlichkeit ist und was sie gerade denkt. Das schafft nicht nur viel Atmosphäre, sondern kann auch spielerisch sinnvoll sein. Wenn etwa Sméagol laut über mögliche Fluchtwege nachdenkt, über die wir dann entscheiden können. Oder wenn Gollum überlegt, ob er wohl mit der dicken Orkwache fertig werden könnte, die ihm den Ausgang versperrt. Obendrein soll der Held die Aktionen des Spielers immer wieder mal kommentieren. Die Herausforderung für die Entwickler wird sein, hier die richtige Balance zu finden. Sinnvoll dosiert können die Selbstgespräche eine echte Bereicherung sein. Eine Quasselstrippe Gollum schadet dagegen schlimmstenfalls der Atmosphäre.

Flucht aus Barad-dûr

Apropos Atmosphäre: Gollum basiert nicht direkt auf einem der Bücher von J.R.R. Tolkien, das Spiel schickt die Figur auf ein eigenes Abenteuer. Damit das perfekt in die Geschichte von Tolkien passt, wachen gleich mehrere Entwickler bei Daedalic darüber, die sich besonders gut mit der Saga auskennen. Unter ihnen ist auch der Lead Narrative

Keine Vorlage, keine Zwänge!

Als Vorlage für das Spiel können sich die Macher bei Daedalic – anders als Peter Jackson bei seinen Filmen – nicht direkt auf ein entsprechendes Buch von J.R.R. Tolkien stützen. Ein Glück, denn so sind sie in Sachen Story deutlich freier. Trotzdem soll das Spiel natürlich perfekt in das Universum von Tolkien passen, es schlüpft sozusagen in die Ritzen zwischen den Büchern. Der Lizenzinhaber Middle-earth Enterprises (bis 2010 noch Tolkien Enterprises) wacht darüber, dass es die Daedalic-Leute nicht zu wild treiben. Dabei wäre das gar nicht nötig, im Entwicklerteam sitzen viele Mittelerde-Kenner, einer der Kollegen dort promoviert gerade sogar zum Thema. Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann verspricht uns aber im Gespräch ohnehin einen »sehr, sehr respektvollen Umgang mit der Vorlage«.



Der Film-Gollum war eng an die Handlung der Bücher gebunden, im Spiel sind die Macher in Sachen Story freier. (Bild: Warner Bros)



Das weiße Symbol rechts von Gollum zeigt, dass ihm gerade eine Wache auf der Spur ist. Die Bildschirmanzeigen werden von den Machern bewusst simpel und selten gehalten.

Herausforderung Art Design

Es ist gar nicht so einfach, eine »alte« Welt wie die von »Der Herr der Ringe« für ein Videospiel frisch auf den Bildschirm zu bringen. Schließlich hat jeder Spieler schon unzählige Bilder im Kopf, von den Illustrationen der ursprünglichen Bücher über diverse Spiele bis hin zu den Filmen von Peter Jackson. Das allgemeine Grafikdesign von Gollum ist deshalb eine Gratwanderung, erzählt uns Art Director Mathias Fischer. Denn weder will man alte Fans verprellen und ihnen völlige Überraschungen vorsetzen, noch will man sie langweilen. Und obendrein ist natürlich der Wiedererkennungswert wichtig. Ein bartloser Gandalf in grünen Klamotten ohne Stab und Hut? Unvorstellbar!

Dazu kommen die Anforderungen, die ein Schleichspiel nun mal an die Optik stellt. »Wir brauchen zum Beispiel harte Schatten«, erklärt Mathias Fischer. Logisch, denn nur so kann der Spieler auch in Stresssituationen auf Anhieb ein mögliches Versteck als solches erkennen. Harte Schatten und kräftige Farben passen aber nicht so recht zum verträumten, verspielten Stil vieler vor allem älterer Illustrationen von Mitteleerde, wo Pastellfarben und weiche Übergänge dominieren. Die Macher puffern diese stilistische Diskrepanz, indem sie viel Ornamentik und »Stofflichkeit« in die Umgebungen bringen. Überall wird es typische Muster zu sehen geben, Klamotten und Rüstungen sollen besonders detailliert werden. Die aktuelle Unreal Engine soll all diese Details richtig ins Bild setzen.

Aus fantasytypischen, pastellfarbenen Illustrationen muss ein Level mit Schleich- und Versteckmöglichkeiten werden.



Viele kleine Details an der Kleidung sollen für richtiges Mitteleerde-Flair sorgen.



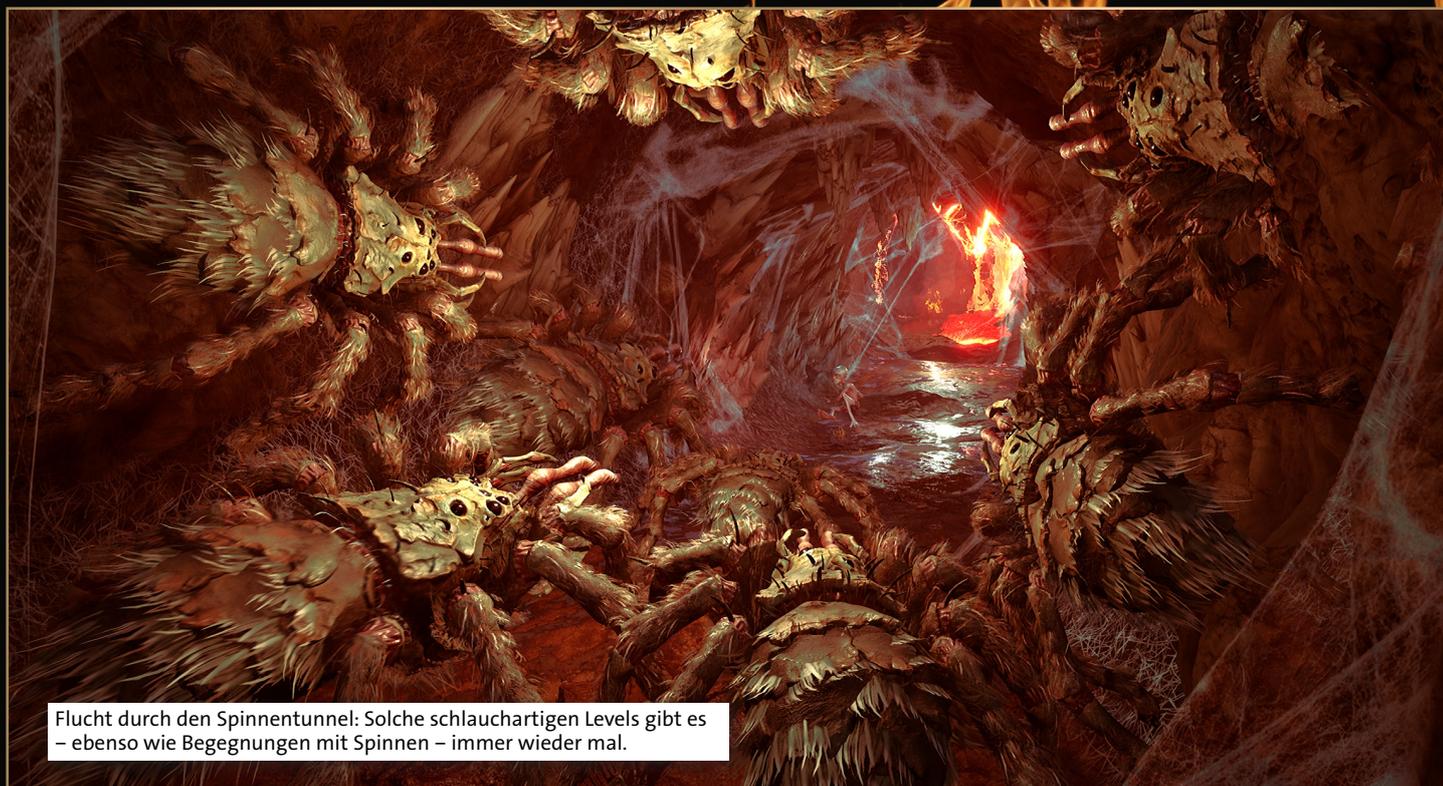
Ornamente sind bei den Tätowierungen und Rüstungen der Orks wichtig. An Letzteren erkennt ihr auch ihren Rang.

Designer Tilman Schanen. Er benutzt einen kleinen Storytelling-Kniff, um eine möglichst epische Geschichte zu erzählen: Zu Beginn wird Gollum vom Zauberer Gandalf verhört und erzählt häppchenweise seine Geschichte. Rund zehn Stunden lang spielen wir sozusagen die Erinnerungen des Ex-Hobbits – das kennt man etwa aus Spielen wie Dragon Age 2, in dem der Zwerg Varic über die Abenteuer des Helden Hawke berichtet. In

dieser ersten Spielhälfte flieht Gollum aus dem Dunklen Turm Barad-dûr, wo er gefangen gehalten wird. Später geht es dann in den Dürstwald oder nach Cirith Ungol, die Spinnenspalte. Überhaupt wird Gollum im Verlauf seines Abenteuers auf viele Spinnen treffen, wer in dieser Hinsicht empfindlich ist, wappnet sich lieber schon mal. Wir wissen bereits, wie die Kollegen Obermeier, Schneider und Bathge darauf reagieren werden.

Kein Kampf, keine Waffen

So niederträchtig Gollum auch sein kann, ein kaltblütiger Mörder ist er sicher nicht. Deshalb ist er in diesem Abenteuer auch komplett ohne Dolche, Schwerter oder Ähnliches unterwegs. Obendrein könnte das schwächliche Kerlchen eine größere Waffe auch gar nicht tragen, so eine Orkkeule wiegt schließlich ordentlich was. Dementsprechend würden seine Knöchelchen einem



Flucht durch den Spinnentunnel: Solche schlauchartigen Levels gibt es – ebenso wie Begegnungen mit Spinnen – immer wieder mal.

Schlag mit so einer Keule kaum standhalten. Folglich konzentriert sich das Abenteuer komplett aufs Schleichen, frontalen Kämpfen sollte man tunlichst aus dem Weg gehen. Denn die enden in der Regel tödlich für Gollum. Wo immer möglich bleibt der Ex-Hobbit im Schatten und versucht etwa bei der Flucht aus Barad-dûr stets, hinter Mauern zu bleiben oder sich unter irgendwelchen Karren hindurchzudrücken. Damit das klappt, können wir jederzeit zwischen drei Haltungen durchschalten, vom (vergleichsweise) aufrechten Gang bis hin zum richtigen Kriechen. Diese sogenannten Stances verändern nicht nur Gollums Silhouette und damit die Sichtbarkeit bei Gegnern, sie wirken sich außerdem auf die Lautstärke aus, mit der er sich durch die Levels bewegt. In den lauten Schmieden von Barad-dûr geht das typische Platschen seiner nackten Füße bestimmt im Lärm der Hämmer unter, in den finsternen, totenstillen Ecken des Dürsterwaldes ist eher Schleichen angesagt.

Gollum's Creed

»Gollum ist der sportlichste Hobbit in ganz Mittelerde!« Das behauptet zumindest sein Game Designer Martin Wilkes. Stimmt schon, im Vergleich zu eher rundlichen Kollegen wie Merry, Pippin oder Samweis wirkt Gollum/Sméagol ganz schön athletisch. Das muss er aber auch sein, denn zur Schleichelei gehören in diesem Spiel auch jede Menge Parcours-Einlagen. Mühelos kraxelt der Held dafür vorgesehene Mauern empor oder balanciert über dicke Balken. So überklettert er Gefahrenstellen und kommt an entlegene Punkte in den Levels, an denen Collectibles mit weiteren Details zur Story versteckt sind. Ähnlich wie in *Zelda: Breath of the Wild* verbraucht das Klettern Ausdauer, allerdings

nicht immer. »Solange Gollum mit allen Händen und Füßen gut Halt findet, ist alles in Ordnung«, erklärt Martin Wilkes. Erst wenn der Schleicher nur an den Händen hängt oder andere besonders anstrengende Aktionen ausführt, belasten die das Ausdauerkonto. Der Grund für die Kletter-Ungleichbehandlung: Die Designer wollen ein so grundsätzliches Spielelement wie das Klettern nicht durch die limitierte Ressource Ausdauer einschränken. Wäre doch auch blöd, wenn man gerade einen coolen Weg durch das Gebälk erspäht hat, dann aber warten muss, bis die Ausdaueranzeige wieder aufgefüllt ist. Das gilt erst recht, wenn man auf der Flucht vor Wachen ist. Je nach Rang können die nämlich auch klettern und unseren Helden dann auch hoch oben hartnäckig verfolgen. Generell wollen die Entwickler darauf achten, dass sich Schleich- und Kletterpassagen die Waage halten und am Ende die Gameplay-Dramaturgie passt.

Kleiner Gollum, hoch hinaus

Gerade bei einem Schleichspiel ist die sogenannte Vertikalität der Levels wichtig, erklärt uns der Art Director Mathias Fischer. Hinter diesem Buzzword verbirgt sich das simple Prinzip des »eher hoch als breit«. Denn wer erfolgreich Gegnern ausweichen und Fluchtwege suchen will, der verschafft sich am besten erst mal einen Überblick – idealerweise von oben. Was man bereits aus Spielen wie *Styx: Shards of Darkness* oder auch *Rocksteady's Batman-Reihe* kennt, ist auch in *Gollum* wichtig: Erst mal einen hohen Punkt erreichen, Gegnerpfade lernen, Plan aushecken und dann zuschlagen. Ja, zuschlagen, denn ein bisschen »kämpfen« kann Gollum dann doch. Manchmal lässt sich ein Widersacher von hinten etwa mit einem Stein ausschalten. Damit solche Pläne funktionieren, müssen die Leveldesigner entsprechende Schauplätze bauen. Also hoch aufragende Höhlen oder Türme mit je-



Eine typische Szene: Gollum schleicht hinter einer Orkwache vorbei, die gerade zwei Sklaven beim Arbeiten zuschaut. Unter den Wägen könnte er sich auch verstecken.

Gollum hat Freunde

Immer wieder findet Gollum Freunde wie den Haradrim-Deserteur Grashneg, der ihm schwere Hindernisse aus dem Weg räumt und sogar Wachen für ihn erledigen kann. Allerdings muss sich der Held solche Zweckfreundschaften erst verdienen, aus reiner Sympathie hilft ihm schließlich niemand. Die Partnerschaften sind auch nie von langer Dauer, wir werden etwa keinen Begleiter in eine völlig neue Spielregion mitnehmen können.



der Menge Vorsprünge und Nischen zum Erklimmen und Verstecken. Kein Wunder, dass sich die Macher mit Barad-dûr & Co. Locations ausgesucht haben, die zu genau diesem Prinzip passen. Laut Mathias Fischer sollen sich bei den Levels eher lineare Abschnitte mit weiten, offenen Schauplätzen abwechseln. In Letzteren wird die Orientierung vielleicht zur Herausforderung, zumal die Entwickler so weit wie möglich auf störende UI-Elemente verzichten wollen.

Folge der Fledermaus!

In der aktuellen, noch frühen Version, die wir gesehen haben, stören kaum Einblendungen den Spielfluss. Es gibt lediglich eine Anzeige für Gollums aktuelle Haltung am unteren Bildschirmrand, das war's. Eine »Wolke« dahinter gibt an, wie es um die Ausdauer des Helden bestellt ist – je bewölker, desto schlaffer. Auf eine Licht- oder Sichtbarkeitsanzeige wie in Thief oder Splinter Cell verzichten die Macher. Stattdessen gibt es – ähnlich wie in der Assassin's-Creed-Reihe – bei Bedarf eingeblendete, pfeilähn-

liche Markierungen, wenn Gollum von einem Wächter erspäht wird. Das hält den Bildschirm im normalen Schleich- und Kletterbetrieb angenehm frei und fördert die oft zitierte Immersion. Aber Moment, wie orientiert sich Gollum denn dann? »Die Spielerführung ist eine Herausforderung«, gibt Mathias Fischer zu. Aber natürlich greifen die Leveldesigner zu ein paar schlaun Tricks, um den Spieler an die Hand zu nehmen. Schon früh im Abenteuer lernt man etwa, dass die Fledermäuse in den Höhlen unter dem Berg immer Richtung Frischluft fliegen. Ergo: Wo Fledermäuse sind, muss auch ein Ausgang sein! Solche Hinweise soll es mehrere geben, mit der Zeit lernt man, einen Level regelrecht zu »lesen«. Außerdem kann Gollum Karten nutzen. Wer jetzt an die ausgefeilte 3D-Navigationshilfe von Star Wars Jedi: Fallen Order denkt – Fehlanzeige! Stattdessen muss sich der Held die Karten selbst besorgen und kauft sie etwa von Wächtern oder bekommt sie von wohlmeinenden NPCs. Das heißt aber auch, dass die Karten in ihrer Qualität stark schwanken können.

Ein Ork-Captain schmiert seine Kartennotizen mit Kohle auf ein Stück Leder, ein Gelehrter pinselt dagegen feinsäuberliche Notizen auf Pergament. Obwohl, mit denen kann Gollum ohnehin nichts anfangen, denn Lesen hat der Hobbit leider auch zu seiner Zeit als Sméagol nie gelernt.

Entscheiden ist Arbeit

Wie ist das denn nun mit Gollums innerer Zerrissenheit, wie genau schlägt die sich im Spiel nieder? Zum Beispiel in Entscheidungen, die wir für den Helden immer wieder mal treffen müssen. Bei unserer Präsentation etwa schaut Gollum aus erhöhter Position auf eine Orkwache herunter. Jetzt blendet das Spiel vier Wahlmöglichkeiten ein, zwei grüne für Sméagol, zwei rote für die Gollum-Persönlichkeit. Während Sméagol zum Beispiel um Gnade winseln würde, können wir auf der Gollum-Seite den Gegner von oben angreifen und so niederstrecken. Der Clou: Wir klicken unsere Entscheidung nicht etwa einfach an. Vielmehr wird bereits das entsprechende Dialogmenü an unsere bisherige Vorgehensweise angepasst dargestellt. Sind wir bis zu dieser Stelle als fieser Meuchler durch die Levels geschlichen, dann sind auch jetzt die »bösen« Wahlmöglichkeiten schön groß und rot auf dem Bildschirm zu sehen. Wenn wir uns jetzt trotzdem für eine der kleinen, blassgrünen Sméagol-Aktionen entscheiden, müssen wir im wahrsten Sinne des Wortes erst mal einen Widerstand überwinden. Die Auswahlmöglichkeit springt nämlich auf dem Bildschirm umher und wir müssen mit dem Gamepad folgen, während wir obendrein dauernd den A-Button behämmern. Kurz: Es ist richtige Arbeit, eine Entscheidung zu tref-

»Vertikalität« ist das Stichwort, Gollum muss sich oft von unten nach oben (oder wie hier umgekehrt) durchschleichen und -kämpfen.

Von Umweltschutz halten die Orks eher wenig, die Gegend rund um Barad-dûr ist ein trostloses Industriegebiet.



fen, die dem (durch unsere bisherige Spielweise festgelegten) Wesen von Gollum widerspricht. Eigentlich eine klasse Idee, wir sind nur gespannt, ob sie im Spielealltag dann nicht doch vielleicht lästig wird. Immerhin verspricht Game Designer Martin Wilkes, dass solche »großen« Entscheidungen

gen nur etwa alle halbe Stunde vorkommen. Aktionen wie die Ork-Meuchelei haben obendrein Einfluss auf die geistige Gesundheit von Gollum. Das Spiel verfolgt unsere Entscheidungen mit und soll uns später sogar Halluzinationen vorgaukeln. Eine konkrete Anzeige für den mentalen Zustand des

Helden gibt es aber genauso wenig wie eine klassische Gut/Böse-Skala, wie man sie zum Beispiel aus Titeln wie Mass Effect kennt. Wir können aber eben am Entscheidungs-Dialog in etwa ablesen, wie es gerade um die Psyche unseres Helden steht.

Mit Vogel und Haudrauf

Wer die Bücher oder Filme kennt, weiß: Gollum ist ein Einzelgänger. Klar, wer will auch schon mit so einem schleimigen Gesellen an der Seite durch die Gegend ziehen? Trotzdem wird es unser zwiesgespaltener Held im Spiel immer wieder schaffen, Verbündete zu finden. Schließlich geht es nicht bei allen Entscheidungen darum, einen Ork zu meucheln, oft stehen auch humanere Aufgaben an. So bitten die in den Minen unter Barad-dûr schuftenden Sklaven zum Beispiel darum, ihnen doch Wasser zu bringen. Für kurze Zeit begleitet uns dann der mitgefangene Haradrim-Deserteur Grashneg, der dank seiner Stärke schwere Hindernisse beseitigen kann, für die Gollum einfach zu schwach ist. Und der, wenn Not am Mann, ist sogar Ork-Wachen für ihn erledigen kann.

Ein anderer Begleiter ist sogar richtig universell einsetzbar: Eine kleine Eule kann weit entfernte Lichtquellen löschen, Seile kappen und so Leitern runterlassen, oder sogar kleine Gegenstände holen. Das klingt nach guten Rätselzutaten, allzu kompliziert soll es aber nicht werden. »Unsere Rätsel ergeben sich immer logisch aus der jeweiligen Umgebung«, verspricht Martin Wilkes. Irgendwelche Mosaikpuzzles oder Block-Verschiebereien im Stil von Tomb Raider wird es also nicht geben. Wohl aber ein kleines Inventar, das am Gürtel des Helden hängt. Denn auch wenn Gollum keine Waffen in der Tasche hat, muss er manchmal Gegenstände



Es lohnt sich, erst mal einen hohen Aussichtspunkt zu suchen und von dort die Lage zu sondieren und die Flucht zu planen.



Der übellaulnige Ork-Captain ist intelligenter als seine Untergebenen und wird den Helden deshalb hartnäckiger verfolgen.

Barad-dûr ist riesig! Das hier ist nur ein kleiner Nebeneingang des Dunklen Turms und hoffentlich ein möglicher Fluchtweg für Gollum.



von A nach B tragen. Außerdem braucht er ja einen Platz für seine Hobbit-Brotzeit, auf die er offenbar auch nach seiner Transformation nicht verzichten kann. Keine Angst, das Spiel hat kein Survival-System mit Hunger oder Durst. Nahrung füllt aber Gesundheit und/oder Ausdauer wieder auf.

Wo sind die Nazgûl?

Natürlich wird Gollum im Lauf seines Abenteuers auf jede Menge bekannte Charaktere aus den Büchern von J.R.R. Tolkien treffen. Wäre ja auch doof, die schöne Lizenz von »Der Herr der Ringe« zu haben, und dann auf den Wiedererkennungswert der markanten Figuren zu verzichten. So wird der Held nicht nur von Gandalf verhört, sondern begegnet etwa im Dusterwald Thranduil, König der Waldelben und bekanntlich der Vater des spitzohrigen Kunstschützen Legolas. Weitere Gastauftritte wollten die Macher noch nicht so recht verraten, auf jeden Fall sollen

auch die »Bösen« ein paar Stars ins Rennen schicken. Wobei das gar nicht so einfach ist, wie uns Story-Spezialist Tilman Schanen verrät: »Man weiß ziemlich genau, wo welcher der neun Nazgûl wann war.« Das macht es schwierig, zeitliche Lücken zu finden, in denen sie in der Geschichte des Spiels auftauchen können, ohne den Kanon von »Der Herr der Ringe« zu stören. Die Macher haben das aber hingekriegt und versprechen würdig gruselige Auftritte der Ringgeister.

Allerdings sollen auch weniger bekannte Figuren und mittelerdische Bevölkerungsgruppen zu sehen sein. Ein Beispiel wären die Menschen aus dem Süden und Osten, die teilweise zu Sauron übergelaufen sind und die in Barad-dûr gehobene Aufgaben übernehmen, für die Orks schlicht zu dumm sind. Für einige dieser Menschen wird Gollum sogar arbeiten können, um seiner Flucht näher zu kommen. So dient er einige Zeit lang einem menschlichen In-

quisitor als Spion im Sklavenquartier des Dunklen Turms. Nein, unser Held ist in der Wahl der Mittel nicht immer zimperlich und offenbar unbelastet von allzu ethischen Überlegungen. Wobei man sicher sein kann, dass auch bei solchen unappetitlichen Jobs der brave Sméagol seinen Senf dazu gibt. ★



Markus Schwerdtel
@kargbier



Schlauer Zug von Daedalic: Statt sich an gigantischen Schlachten und dem ganzen epischen »Herr der Ringe«-Brocken einen Entwicklerbruch zu heben, picken sich die Hamburger die Abenteuer einer kleinen, aber dennoch zentralen Figur heraus. Der Verzicht auf Waffen und das zugehörige Kampfsystem schafft Raum zur Konzentration auf die wirklich wichtigen Elemente: Gollums Schleicherei und vor allem auch seine zwiespältige Persönlichkeit. Ich bin gespannt, wie die Macher Letztere weiter umsetzen wollen. Von den im wahrsten Sinne des Wortes »schwierigen Entscheidungen« per Dialogmenü bin ich noch nicht so ganz überzeugt. Die inneren Dialoge zwischen Gollum und seinem Alter Ego Sméagol funktionieren aber schon jetzt ganz hervorragend. Überhaupt: Um die für das »Herr der Ringe«-Feeling nötige Atmosphäre des Spiels mache ich mir keine Sorgen, die ist schon in der frühen Präsentationsversion spürbar. Der eklig-sympathische Gollum könnte höchstens noch über spielerische Fallstricke stolpern – sofern das im Kriechen überhaupt geht.



Entscheidungen, Entscheidungen! Je nach Gollums aktuellem Geisteszustand sind manche Antworten (hier etwa rechts unten) schwieriger auszuwählen.