

Der Herr der Ringe: Gollum

LEBENS- MIT FRAGEZEICHEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic** Termin: **1.9.2022**

Wir haben richtiges Spielmaterial gesehen und verraten, mit welchen Problemen Gollum kurz vor Release zu kämpfen hat.

Von Géraldine Hohmann



Géraldine Hohmann

Géraldines Liebe zu »Der Herr der Ringe« ist so unerschütterlich, dass sie noch nie einen der Filme separat geschaut hat. Nein, regelmäßig müssen alle drei Teile in der Extended Edition an einem Stück geschaut werden. Sie hat jedes Daedalic-Adventure gespielt und liebt Stealth-Spiele. Als großer »???«-Fan ist Gollum einer ihrer liebsten Charaktere – der hat im Deutschen nämlich die gleiche Stimme wie der dritte Detektiv Bob Andrews.

Uff. Entschuldigt uns. Wir müssen wirklich mal kurz durchatmen. Wir haben nämlich gerade 22 Minuten Gameplay-Material aus Der Herr der Ringe: Gollum gesehen. Und falls ihr euch erinnert: Das klang ja bei seiner Ankündigung nach einem unglaublich spannenden Projekt. Es sollte als eines der ersten Spiele überhaupt die Next-Gen-Power der PS5 nutzen, uns Mitteleuropa mit neuen Augen entdecken lassen und natürlich Gollum als tragischen Antihelden in den Mittelpunkt stellen. Eigentlich super, oder?

Doch unsere im Mai 2020 weltexklusive Preview zeigte bereits die ersten großen Fragezeichen. Nichts an der Grafik schrie laut »Next-Gen!«, das Design von Gollum polarisierte, da Daedalic nicht die Lizenz der Filme nutzen darf. Und Stealth ist auch nicht unbedingt das erste Genre, nach dem sich »Der Herr der Ringe«-Fans aktuell sehnen. Dann folgte die Verschiebung von 2021 auf 2022, und plötzlich wurde es verdächtig still um Daedalics teures Großprojekt. Jetzt konnten wir endlich 22 Minuten Beta-Game-

play aus Der Herr der Ringe: Gollum sehen. Aber das Spielmaterial hat uns eher Kopfschmerzen als Vorfreude bereitet. Denn so kurz vor Release sieht hier einfach nichts wirklich so aus, wie es sollte.

Gollum, bist du es?

Für alle, die bisher wie Gollum in Höhlen gelebt haben und nicht wissen, worum es in seinem ersten eigenen Spiel eigentlich geht: Es lässt uns eine eigenständige Geschichte vor den Ereignissen aus Büchern und Filmen

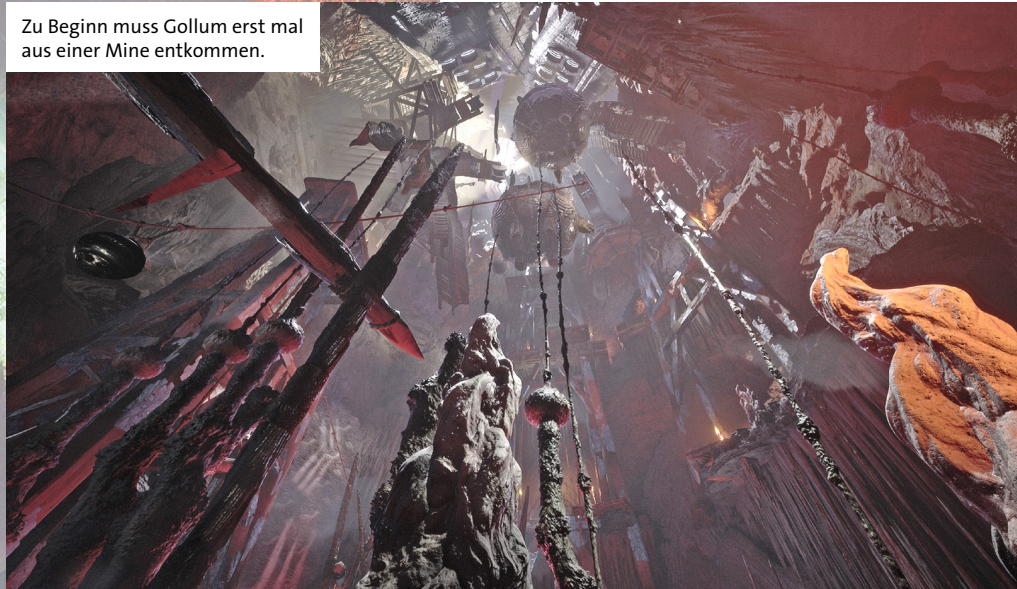


Auf eine direkte Konfrontation mit diesen Wachen sollte sich Gollum nicht einlassen – er kann nämlich nicht kämpfen.





Zu Beginn muss Gollum erst mal aus einer Mine entkommen.



wicklerstudio an diesem teuren Projekt, an dem sie schon sehr lange arbeiten.

Was lange währt ... wird gut?

Aber genau das scheint Teil des Problems zu sein. An dem Design wurde viel zu lange herumgedoktert. Da Daedalic lediglich die Buchlizenz von »Herr der Ringe« nutzt, nicht aber die Filmlizenz, darf Gollum nicht seinem klassischen, bekannten Design aus den Filmen ähneln. Gleichzeitig muss er das eigentlich, um als Galionsfigur für das Spiel zu funktionieren. Was macht man also? Anscheinend nimmt man eben doch das Film-design als Vorlage und verfremdet das in mehreren Iterationen bis zur vermeintlichen Unkenntlichkeit, bis Gollum ein bisschen wie eine Parodie seiner Filmvorlage aussieht. Und dabei hat Daedalic bei anderen bekannten Charakteren wie Gandalf und Thranduil ein sehr viel weniger stumpferhaftes Händchen bewiesen. Sie wurden offensichtlich von Grund auf neu und basierend auf ihrer Beschreibung aus den Romanen entwickelt. Und das Ergebnis kann sich se-

erleben, beginnt bei Gollums Flucht aus Mordor und stellt den ebenso umstrittenen wie zwiegespaltenen Charakter in den Mittelpunkt. Aber genau bei diesem Charakter erwartet uns bereits der erste Schreckmoment der Präsentation: Das Design von Gollum war ja nach den ersten Bildern schon streitbar – mittlerweile hat Daedalic aber offenbar noch weiter daran herumgeschraubt, denn Gollum sieht ... sagen wir mal ... merkwürdig aus. Wir würden euch an der Stelle sehr gern den Screenshot zeigen, der uns

selbst zum Kopfschütteln und unwillkürlichen Auflachen gebracht hat, dürfen zu diesem Zeitpunkt aber keine Bilder aus der Präsentation verwenden. Deswegen versuchen wir mal, ihn für euch zu beschreiben.

Stellt euch ein schlecht gelauntes, unausgeschlafenes Kind vor. Das schielt. Und das das schwarze Toupet seines Mathelehrers gestohlen und aufgesetzt hat. Und das Ganze dann in PlayStation-3-Optik. Es hört sich hart an, das so zu formulieren, immerhin hängt Daedalics gesamte Zukunft als Ent-



Mit schleichen und klettern muss Gollum an diesen Aufpassern vorbei.

Sind das Glühwürmchen? Oder die Lichter der Waldelben?





Es ist nicht alles graubraun, ihr erkundet auch Wälder.



Von solch hübschen Lichtstimmungen haben wir in der Präsentation nicht viele gesehen.

hen lassen! Warum funktioniert das also nicht auch bei Gollum selbst?!

Das Spiel der großen Abers

Auch beim Leveldesign erleben wir die Präsentation als sehr paradox. Einerseits zeigen erste Bilder im Trailer durchaus ansehnliche Orte von Mittelerde – andererseits sehen wir in diesem Showcase wie schon in vorherigen Gameplay-Videos wieder fast nur dunkle, braune – und damit eintönige –

GELUNGENE CHARAKTERE

Der edle Elbenkönig Thranduil (oben) und der Zauberer Gandalf sind den Charakterdesignern bei Daedalic hervorragend gelungen. Sie wirken wie direkt aus der Buchvorlage gesprungen und stehen ihren Ebenbildern in den Filmen kaum nach.



Höhlen. Hier müssen wir also auf die Worte der Entwickler vertrauen, laut denen da noch ganz tolle und abwechslungsreiche Levels auf uns zukommen. Uns wird auch erklärt, dass Gollum sich eigentlich immer in der Dunkelheit aufhalten müsse, denn er habe Angst vor der Sonne und dem Mond. Super. Gibt ja nichts Schöneres als so richtig dunkle Spiele. Klar, es gibt ausgesprochen gute Vertreter wie etwa die Arkham-Reihe, die auch in völliger Nachtschwärze toll aussieht, aber in Sachen Atmosphäre und subtilen Lichtquellen kann Gollum damit bisher nicht mal annähernd mithalten.

Messlatte Kino

Wir sehen zwar auch Thranduils Hallen, und ja, die sind mit ihren kleinen Wasserfällen und schwebenden Lichtern ganz hübsch anzusehen, aber als Fan der Filme ist man einfach eine Bildgewalt gewohnt, die Gollum nicht ansatzweise erreicht. Und wie wir uns schlussendlich durch diese Levels bewegen, fühlt sich auch ziemlich belanglos an. Obwohl Gollum im Herzen ein Schleichspiel sein soll, sehen wir in der Präsentation kaum Schleicheinlagen. Hauptsächlich läuft Gollum einfach von A nach B, springt und klettert ein bisschen und stößt ansonsten anscheinend auf keine allzu großen Herausforderungen. Ja, es gibt eine Ausdauerleiste,

auf die er beim Klettern achten muss, und ja, manche Gegner kann er mit einem Schleichangriff von hinten erwürgen, aber echte Spannung kommt eigentlich nie auf – zumindest beim Zusehen.

Orks oder Clowns?

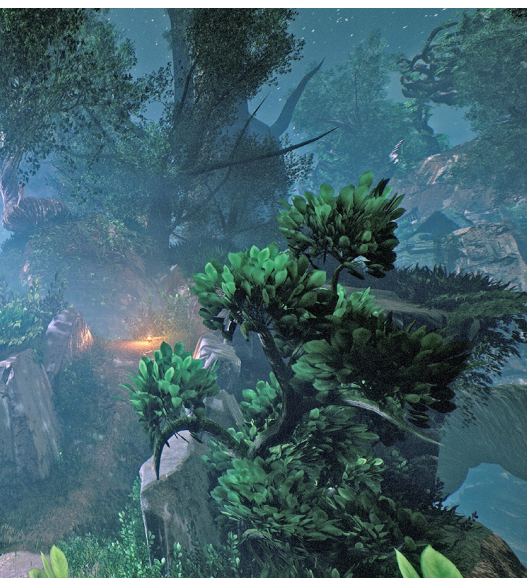
Irgendwann begegnen ihm mal zwei Orks an einer Brücke. Gollum wirft einen Kiesel gegen eine Lampe, woraufhin einer von ihnen in einer Slapstick-artigen Cutscene drei Schritte nach Hinten macht und mit einem albernen Schrei in den Abgrund stürzt. So fühlen sich die Gegner natürlich nicht nach Bedrohung an, und der Nervenkitzel hält sich in Grenzen. Es soll zwar später »boss-artige Begegnungen« geben, Gollum erlernt aber im Laufe des Spiels keine neuen Fähigkeiten oder verbessert seine Skills. Kämpfen im eigentlichen Sinne kann er nicht – abseits der Würgeattacke und des Werfens von Objekten. Das geht allerdings nur an festgelegten Punkten im Level, die laut den Entwicklern zudem mehr oder weniger linear aufgebaut sind. Obwohl es ab und an mehrere Routen geben soll, die etwa mehr Fokus aufs Schleichen oder aufs Klettern legen.

Idee gut, Ausführung fragwürdig

Ähnlich paradox verhält es sich bisher in Sachen Story und Atmosphäre. Auch wenn sich

Für Gollum sieht es hier gerade etwas trostlos aus.





Treffen wir hier im Wald etwa auf den Elbenkönig Thranduil?

darüber streiten lässt, ob Gollum wirklich ein reizvoller Spieleprotagonist sein kann, ist die Idee dahinter absolut nachvollziehbar und spannend. Mit seinen beiden Seiten Sméagol und Gollum haben wir quasi zwei Charaktere in einem, die innerlich untereinander um die Vorherrschaft kämpfen. Hier ist Dramatik vorprogrammiert! Und genau das dachte sich wohl auch Daedalic, als das Team die Entscheidungsmechanik für Gollum baute. Hier sollen wir die Möglichkeit haben, innere Monologe mit der guten Sméagol-Seite und der bösen Gollum-Seite zu führen, um so unsere Story selbst zu formen. Das klingt in der Theorie super. In der Praxis haben wir in der Präsentation aber nur gesehen, wie Gollum darüber nachgedacht hat, ob er einen Käfer essen soll.

Hinzu kommt, dass diese Entscheidungen die Handlung nur sehr bedingt formen können. Es wird laut den Entwicklern zwar zwei etwas unterschiedliche Ausgänge, aber nur einen möglichen Epilog der Geschichte geben, und das ist ja auch ganz logisch. Der Herr der Ringe: Gollum steht hier vor dem klassischen Prequel-Problem: Es muss zum Status quo der Haupthandlung zurückkehren. Umso wichtiger, dass ein mitreißendes Prequel uns ganz neue Seiten an Charakteren aufzeigt, die uns ihre Geschichte in einem anderen Licht sehen lassen.

Die helle Seite

Wir haben vor allem bei der Charakterzeichnung durchaus gute Ansätze gesehen. Während Gollum durch die Levels schleicht und klettert, wird er in der aktuellen Zeitlinie von Gandalf befragt – wir spielen quasi Gollums Erinnerungen an das Geschehene, Dragon Age 2 lässt grüßen. Aus dem Off hören wir mitunter seine Kommentare und seine Sicht der Dinge, ebenso wie Schnipsel aus seiner Zeit als Sméagol. Er erzählt Gandalf etwa, dass seine Familie ihn misshandelt und verstoßen habe. Ein emotionales Detail, über das wir hier gerne mehr erfahren hätten – es wird aber zumindest in dieser Szene nur in einem Nebensatz angeschnitten.

Und dabei ist das Erzählen von mitreißenden Geschichten eigentlich die große Stärke von Daedalic, das mit seinen Point&Click-Adventures wie der Deponia-Reihe eine Menge Herz und Humor bewiesen hat. Gleichzeitig hat das Team in den Adventures zu »Das Schwarze Auge«, Satinavs Ketten und Memoria, gezeigt, wie es auch etwas ernstere Fantasy-Themen ergreifend erzählen kann. Bisher haben wir in Gollum noch nichts davon gesehen. Nun müssen wir natürlich noch einmal klarstellen, dass wir hier nur eine Beta-Version gezeigt bekamen und auch nur 22 Minuten daraus. Die Entwickler betonten mehrfach, dass noch an »allen As-

pekten des Spiels« gearbeitet werde und wir nichts als final betrachten sollen. Aber genau das ist Teil des Problems. Mittlerweile wurde ein Release am 1. September 2022 für PC und Konsolen bestätigt – und dennoch scheint Gollum noch auf wackligen Beinen zu stehen. Ja, es ist möglich, dass wir einfach unvoreilhaftes Material gesehen haben und Story sowie Gameplay in anderen Levels besser zur Geltung kommen. Genauso kann es sein, dass noch etwas an der Grafik geschraubt wird. Aber in drei Monaten werden keine Wunder mehr geschehen. Und aktuell fühlt sich Gollum nicht wie ein Spiel an, das jeder »Der Herr der Ringe«-Fan unbedingt erlebt haben muss. ★

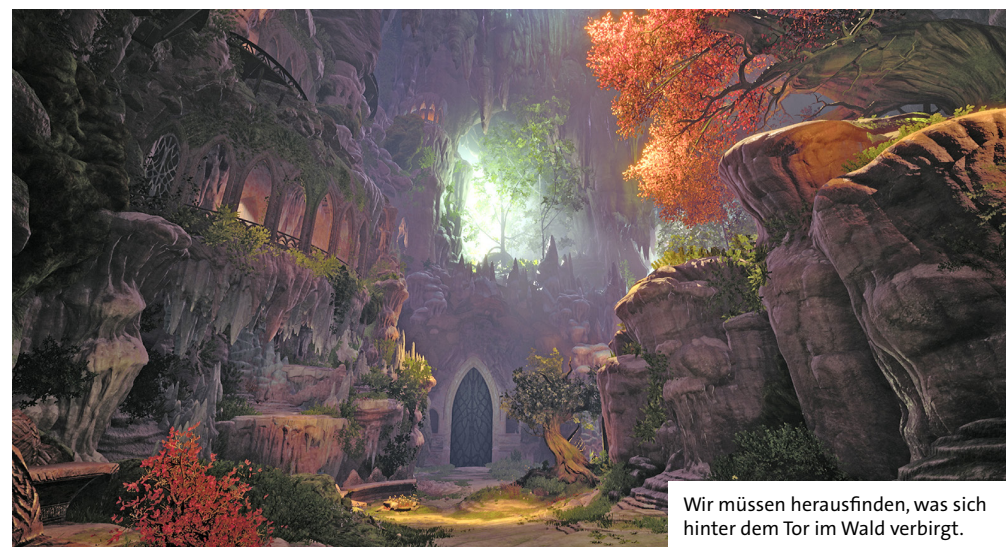
MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Eigentlich bin ich die perfekte Zielgruppe für Gollum: Ich liebe »Der Herr der Ringe«, ich liebe nervenkitzlige Stealth-Spiele, und Daedalics Adventures haben einen wirklich ganz besonderen Platz in meinem Herzen. Ich wollte Gollum trotz oder gerade wegen der ungewöhnlichen Prämisse also mit offenen Armen empfangen. Aber ich wurde bisher in allen Belangen enttäuscht. Ich fühle nichts mehr von dem einzigartigen Daedalic-Storytelling, das mich meine ganze Jugend begleitet hat, und auch als »Der Herr der Ringe«-Fan bekomme ich hier bisher kaum etwas geboten, das mich vom Hocker reißt. Keine spannenden neuen Blickwinkel, keine Orte, an denen ich mich allzu gern aufhalten würde, und keine echte Mittelerde-Atmosphäre.

Und in Sachen Gameplay beweist Gollum an keiner Stelle Mut oder Kreativität – hier geht nichts über rudimentäres Stealth-Gameplay hinaus, das man schon hundertfach so gesehen hat. Bleibt also irgendwie die Frage, warum man Der Herr der Ringe: Gollum eigentlich spielen sollte. Und ich hoffe sehr, dass wir darauf zum Release noch eine Antwort bekommen.



Wir müssen herausfinden, was sich hinter dem Tor im Wald verbirgt.