

Der Herr der Ringe: Gollum

NOCH KEIN SCHATZ

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic** Termin: **25.5.2023**

Wir konnten zum ersten Mal Der Herr der Ringe: Gollum anspielen. Technisch und spielerisch kriecht es der Zeit hinterher. Es gibt aber trotzdem Hoffnung. Von Tobias Kirchner

Der Release-Termin steht fest. Bereits am 25. Mai soll Der Herr der Ringe: Gollum erscheinen. Im Rahmen der Daedalic Days wurde uns das Spiel gezeigt, und eine Stunde lang konnten wir erstmalig selbst den Controller in die Hand nehmen und Ex-Sméagol durch Mittelerde steuern.

Nun können wir sagen: Ja, es ist spürbar, dass kein riesiges Budget hinter dem Projekt steckt. Technisch laufen noch viele Dinge unrund, und die Optik ist nicht zeitgemäß. Trotzdem hätten wir gerne noch mehr Zeit mit Gollum verbracht. Das liegt vor allem an der spürbaren Begeisterung der Macher für Mittelerde und die Vorlage.

Garstige Charaktermodelle

Die Umsetzung der Fantasy-Welt von Tolkien hat auf den ersten Blick wenig gemeinsam mit den Figuren, die wir aus den Filmen von Peter Jackson kennen. Gandalf kommt uriger daher, die Elfen haben deutlich schmalere Gesichter, die Orks wirken eher wie Footballspieler, und selbst Titelheld Gollum sieht anders aus. Die Animationen sind zudem etwas grob, und die Charaktere bewegen sich undynamisch. Daran müssen wir uns erst einmal gewöhnen.

Auf den zweiten Blick gibt uns das Spiel aber eine spannende neue Perspektive auf Tolkiens Welt, die wir so weder aus den Filmen noch anderen Spielen kennen. Es ist eine eigene und mutige Interpretation der Buchvorlage, und so hat sich das Hamburger Entwicklungsteam auch Freiheiten bei der Geschichte genommen.

Ein Licht geht auf

Wie uns Daedalic im Gespräch verrät, ist es den Autoren aber besonders wichtig, der Vorlage treu zu bleiben und nur neue Figuren und Orte einzuführen, die innerhalb der Geschichte Sinn ergeben. Ein Spieldurchlauf soll in etwa 20 Stunden dauern. Dabei begleiten wir Gollum im turbulentesten Kapitel seines Lebens. Der Startschuss ist der Moment, in dem der garstige Hobbit – oh, Verzeihung – der tapfere Meisterdieb Bilbo Beutlin den Ring von Gollum erbeutet. Nach vielen hundert Jahren der Abgeschiedenheit macht sich das Wesen auf die Suche nach Bilbo und findet sich schnell in den Fängen der Orks wieder, die ihn im Auftrag Saurons foltern, um an Hinweise zum Verbleib des einen Rings zu kommen.

Vom Aufenthalt in Mordor begleiten wir Gollum auf seiner Reise bis zu den Minen Morias, in denen er die Gefährten verfolgt. Diese gut 60 Jahre, die währenddessen in Mittelerde vergehen, und die Abenteuer, die Gollum in dieser Zeit erlebt, sind die Grundlage für Daedalic's Spiel.

Gollum Croft

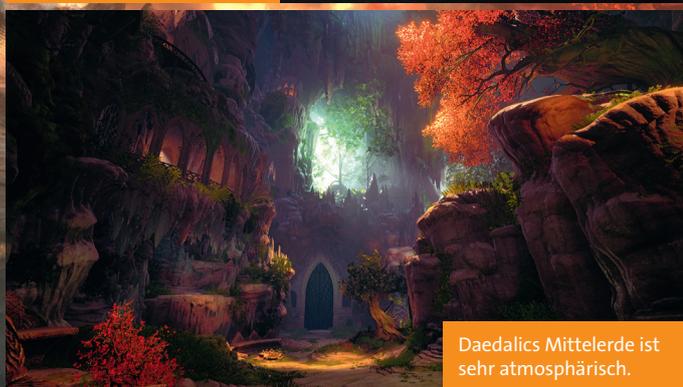
Zu Beginn unseres Anspielerters befindet sich Gollum allerdings nicht in den Fängen der Orks, sondern in der Gesellschaft von Waldelben. Diese lassen ihn auf Empfehlung Gandalfs in ihrem Reich gewähren, sperren ihn aber trotzdem erstmal ein. Natürlich hält Gollum es in seinem Käfig nicht lange aus, und ihm gelingt die Flucht. Von da aus übernehmen wir die Kontrolle über das kriechen-



Gollum ist ziemlich agil und kann gut klettern. Manchmal fühlen wir uns dabei wie eine kleine Version von Lara Croft.



Schleichen ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels.



Daedalic's Mittel Erde ist sehr atmosphärisch.



Offene Areale geben uns genug Platz zum Manövrieren.

de Wesen und schleichen uns durch den Elbenpalast. Dabei nutzen wir die verwinkelte Architektur, verstecken uns in Büschen oder hinter Felsen und lenken Wachen mit geschickt geworfenen Steinen ab. Natürlich haben wir auch eine Art Gollum-Sinn, der uns den Weg und nahende Gefahren anzeigt.

Was uns positiv auffällt, ist die Offenheit des Areals. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um aus der Elbenwelt zu entkommen. Wir können klettern, tauchen oder uns um die Wachen herumschleichen; Kampf ist keine Option. Gollum zeigt sich dabei außerordentlich agil und flink. Mal hüpfert er wie ein Flummi, schwimmt wie ein Fisch oder klettert wie Lara Croft und Nathan Drake von Vorsprung zu Vorsprung. Dabei steuert er sich meist präzise. Jedoch gibt es noch einige Stellen, an denen die Sprünge und Klettereinlagen noch nicht ganz so rund laufen.

Zeit zum Schnüffeln

Spürbar anders spielt sich der zweite Teil unserer Stunde mit Gollum. Dafür springen wir in der Geschichte zurück und begleiten ihn bei seinem Abenteuer in Mordor. Nach der Gefangenschaft und Folter können wir uns frei bewegen und erledigen sogar Aufgaben für einen Handlanger Saurons. Dabei handelt es sich um den Candle Man und damit um eine Neuschöpfung der Autoren und Autorinnen bei Daedalic. Die Grundlage für den neuen Charakter sind die Menschen und Númenorer, die sich Sauron laut Tolkien

angeschlossen haben sollen. Der Candle Man ist ein düsterer und geheimnisvoller Zeitgenosse, der perfekt in das triste Mordor passt. Wir wollen mehr über ihn erfahren!

Weil wir als Handlanger im Auftrag der neuen Figur unterwegs sind, brauchen wir in Mordor also nicht zu schleichen. So bewegen wir uns durch die Korridore auf dem Weg zu unserer Aufgabe. Die Atmosphäre Mordors haben die Entwickler dabei gut eingefangen. Wir bekommen einen interessanten Blick hinter die Kulissen des dunklen Herrschers. Die schwachen Texturen und groben Charaktermodelle können wir aber trotzdem nicht ausblenden.

Glückwunsch, es ist ein Vogel!

Für den Candle Man sollen wir einen besonderen Vogel ausbrüten. Gollum wird jetzt aber nicht etwa zur Henne, stattdessen bedienen wir eine besondere Apparatur. Um herauszufinden, wie genau diese funktioniert, müssen wir ein Rätsel lösen. Nach etwas Grübeln bedienen wir die Schalter und Hebel in der richtigen Reihenfolge, und aus dem Ei schlüpft ein Küken. Dieses schaut Gollum liebevoll mit seinen großen Augen an, und wir ertappen uns, wie wir ein wenig Sympathie für diese beiden Wesen empfinden. Ähnlich wie in den Filmen schafft es das Spiel bereits nach kurzer Zeit, dass wir immer wieder mit Gollum mitfühlen, obwohl wir wissen, dass der arme Tropf eigentlich nichts Gutes im Schilde führt. ★

MEINUNG

Tobias Kirchner
@GameStar.de



Die größte Stärke von Der Herr der Ringe: Gollum ist die spürbare Leidenschaft des Entwicklerteams. Innerhalb der Geschichte findet sich eine Treue zur beliebten Vorlage von Tolkien, und trotz der veralteten Technik, die aktuellen Titeln mindestens eine Generation hinterherhinkt, ist die Welt detailverliebt umgesetzt. Das gilt auch für den Protagonisten. Ich schaue Gollum einfach gerne dabei zu, wie er manipuliert, mit seinen Methoden ums Überleben kämpft oder auch einfach mal nett und sogar liebenswürdig ist. Es ist erfrischend, dass ich ausnahmsweise keinen übermächtigen Helden durch eine Fantasy-Welt steuere. In Sachen Mechanik habe ich in der Stunde hingegen viele bekannte Elemente gesehen: mal ein wenig klettern, schleichen, rätseln oder Entscheidungen in Dialogen treffen. Das ist alles nicht schlecht umgesetzt, jedoch habe ich das in den vergangenen zehn Jahren genau so oder besser in anderen Spielen gesehen. Wirklich Hoffnung machen mir die Geschichte und Atmosphäre des Spiels, die für Fans, die deutliche Abstriche bei Technik und Gameplay machen können, eine interessante Perspektive auf Mittel Erde bieten könnte.