

Dennis Wortmann: Was geschah vor der Trilogie?

Beitrag aus Heft »2004/02: Musik im Leben Heranwachsender«

Im Winter des Jahres 2003 brachte Sierra Entertainment das Spiel „Der Hobbit“ auf den Markt und sprang somit auf den noch rasend schnell fahrenden Zug mit der Aufschrift „Herr der Ringe-Fieber“ auf. Wie alles, was den Stempel Herr der Ringe trägt, vermarktet sich auch dieses Spiel ganz von allein. Die Story ist schnell erzählt, es geht um Bilbo Beutlin aus dem Auenland, der auf Gandalfs Bitten hin den Zwergen hilft ihre Schätze zurückzubekommen und den Drachen Smaug zu bekämpfen.

Mit diesem 3D-Action-Adventure liefern die Macher von Vivendi Universal Games die von Tolkien-Fans heiß ersehnte Umsetzung der Vorgeschichte zu der Herr der Ringe-Trilogie. Spielerisch tauchen alt bekannte Elemente aus dem Action-Adventure-Bereich auf, so darf man hüpfen, kämpfen, Gegenstände einsammeln und ab und an auch leichtere Rätsel lösen. Neues fördert das Spiel dabei nicht zu Tage und so bietet sich dem genreerprobten Spieler ein Spielverlauf, den er schon aus unzähligen anderen Action-Adventures, wie beispielsweise Zelda, kennt. Bilbo kämpft sich, gänzlich genreunüblich, durch graphisch sehr anspruchsvolle Landschaften, was natürlich auch hohe Systemanforderungen an den Rechner stellt. Kommentiert wird das Spiel von Bastian Pastewka, der die Stimme des Bilbo Beutlin spricht.

Die Steuerung des Charakters erweist sich ohne Gamepad als eher schwierig, da die Kombination aus Tastatur und Maus fast ein wenig überfordert. Freigegeben ist „Der Hobbit“ gemäß § 14 JuSchG ab zwölf Jahren, was wohl in erster Linie auf die, zwar sehr unreal, aber dennoch bedrohlich und brutal wirkenden Kreaturen und die vielen Kampfszenen im Spiel zurückzuführen sein dürfte. Zusammengefasst muss man das Spiel „Der Hobbit“ wohl als Durchschnittsprodukt seines Genres betrachten, an dem aber mit Sicherheit trotzdem sehr viele Spieler, gerade die Herr der Ringe-Fans, gefallen finden dürften. Festzuhalten bleibt, dass sich dieses Spieleabenteuer ohne zu glänzen ins Vermarktungsschema der Herr der Ringe-Euphorie einzugliedern weiß und dabei gleichzeitig die Herzen der Fans bedient.