

The Elder Scrolls 6

WAS BRAUCHT DER SKYRIM-NACHFOLGER?

Im Streitgespräch reden Micha und Peter darüber, wie die offene Spielwelt von The Elder Scrolls 6 aussehen muss – und welche Fehler Bethesda dabei unbedingt vermeiden sollte.

Michael Graf

Seit einschließlich Morrowind hat Micha hunderte Stunden in jedes Bethesda-Rollenspiel versenkt und zwischendurch auch Daggerfall nachgeholt. An Bethesdas Open Worlds mag er die Freiheit, zu gehen, wohin er möchte, und zu tun, was er möchte. Dieses Freiheitsgefühl unterstreichen selbst die Szenarios: In Elder Scrolls startet man als Gefangener, der befreit wird, und in Fallout als Bunkerbewohner, der aus dem Gewölbe hinaus ans Tageslicht tritt.

Dem Volksmund zufolge ist es sinnlos, sich über ungelegte Eier Sorgen zu machen. Aber was, wenn das Ei schon ausgebrütet wird, irgendwo da hinten im Stall, in einer stillen Ecke, abgeschirmt von neugierigen Blicken? Darf man dann nicht neugierig sein, das Stroh beiseite schieben und der Henne gut gemeinte Ratschläge zum korrekten Warmhalten geben? Und was, wenn das Ei The Elder Scrolls 6 heißt, die Henne Todd Howard ist und der Stall das Entwicklungsstudio von Bethesda Game Studios? Ihr seht schon: Es ist nie zu früh, sich Sorgen zu machen, wenn

es um eins der neben GTA 6 und Elex 2 meist erwarteten Spiele 2021 geht.

Bethesda, wir müssen reden. Denn auch wenn ihr jetzt dank Microsoft-Milliarden mit PC und Xbox vielleicht nur noch zwei Plattformen mit einem funktionsfähigen Open-World-Rollenspiel beliefert, kann bei The Elder Scrolls 6 eine Menge schiefgehen. Zum Beispiel wenn Oberhenne Howard jetzt tatsächlich noch mehr Zufallsquests in sein neuestes Werk einbauen wollen würde.

Was die Entwickler aus Skyrim lernen sollten und welche Auswirkungen die Evolution



In Fallout 4 gibt's zufallsgenerierte Quests von der Stange.

The Elder Scrolls 6 entführt euch nach Hammerfell. Oder Hard Rock. Oder irgendwohin, wo es Berge gibt, so viel steht auf jeden Fall fest.

Peter Bathge

Für Peter sind Bethesda-Spiele in erster Linie Rollenspiele, die Open World ist kein Selbstzweck. Deshalb war er auch so sehr von seinem 65-Stunden-Run durch Fallout 4 enttäuscht, bei dem es außer Schießen und Looten praktisch keine Spielinhalte gab und wo die Entscheidungen auf ein Minimum reduziert wurden. Er hofft, dass The Elder Scrolls 6 sich mehr an Skyrim orientiert als an den jüngsten Spielen von Bethesda Softworks – besonders Fallout 76 darf auf keinen Fall zum Vorbild des nächsten Serienteils werden. Deshalb wünscht er sich auch nichts sehnlicher als eine starke neue Engine für The Elder Scrolls 6.



Die Welten von No Man's Sky werden prozedural generiert. Kann eine ähnliche Technik bei Rollenspielquests für mehr Abwechslung sorgen?



der Open-World-Spiele auf das neue Elder Scrolls haben könnte, dazu haben die Kollegen Michael Graf und Peter Bathge gänzlich unterschiedliche Meinungen. Im Streitgespräch tauschen sie sich über ihre größten Ängste und Wünsche für das neue The Elder Scrolls aus. Am Ende steht aber eine Erkenntnis, die beide Streithähne verbindet.

The Elder Scrolls 6 als Sandbox?

Peter: Wenn ich an The Elder Scrolls 6 denke, bekomme ich Gänsehaut. Und zwar nicht nur, weil ich dann immer den Skyrim-Männerchor von Jeremy Soule im Ohr habe. Nein, ich mache mir Sorgen, wie das nächste Bethesda-Rollenspiel aussehen könnte, wie es sich spielt und was man darin macht. Denn Todd Howard und sein Team haben bekanntlich ein Faible für Zufallselemente – »Radiant Quest System« lautet der unheilvolle Begriff dafür. Mit Schaudern erinnere ich mich daran, wie das in Fallout 4 umgesetzt war: Da habe ich doch tatsächlich stundenlang belanglose Besorgungen für die Stählerne Bruderschaft gemacht in der Hoffnung, dass das irgendeinen Effekt auf mein Verhältnis zu der Fraktion hätte. Vertonte NPCs schickten mich auf die Suche nach Artefakten, und ich habe die brav abgegeben, war ja schließlich ein Eintrag im Quest-Logbuch, und es ist nun mal ein ehernes Gesetz der Rollenspiele, dass man jede vermaledeite Nebenaufgabe abhaken muss, bevor man auch nur an den Bosskampf denkt.

Doch was auf mich anfangs wie von Hand designte Bonusmissionen wirkte, entpuppte sich als endlose Abfolge zufällig generierter Standardeinsätze, für die mich das Spiel an teils bereits bekannte, aber mit neuen Gegnern bevölkerte Locations lotste. Jetzt habe ich Angst, dass The Elder Scrolls 6 noch stärker darauf setzen wird, weil es eine billige Methode ist, Spielwelten mit mehr oder weniger wertigen Inhalten zu füllen. Örks.

Michael: Das Radiant Quest System war Sondermüll, da hast du recht! Leider gibt es kein Foto von meinem Gesicht, als Fallout 4 mich zweimal direkt hintereinander mit demselben Auftrag (»Hol die Ernte!«) zum selben Bauernhof geschickt hat. Da kann ich auch gleich im echten Leben einkaufen gehen, das ist ähnlich abwechslungsreich.

Doch nun kommt das Aber: Ich finde, Bethedas Radiant-Experimente gehen in eine interessante Richtung. Denn bei Elder Scrolls und Fallout kamen bislang zwei unterschiedliche Radiant-Systeme zum Einsatz:

Nämlich zum einen Radiant Story, das zu den erwähnten Deppenquests geführt hat, weil es einfach noch in den Kinderschuhen steckt und keine Geschichten generieren kann, sondern nur stumpfe Aufträge à la »Gehe zu A und mache B«. Das soll zwar dynamisch auf mich reagieren, weil mich die Spiele so an Orte schicken, an denen ich zuvor noch nicht war. Aber wenn ich dort halt nur Rattenschwänze nach Länge sortieren

muss, macht das keinen Spaß. Zum anderen ist da Radiant A.I., das der KI beibringt, auch ohne vorgegebenes Skript zu handeln, um Bedürfnisse zu erfüllen. Das bedeutet beispielsweise, dass hungrige Charaktere eigenständig nach Essen suchen – wie die Sims, wenn sie aus der Mülltonne des Nachbarn fressen. Oder zumindest machen das meine Sims, ich denke, das ist normal ...

Radiant not ready?

Michael: Beide Systeme sind jedoch unausgereift – ich denke, niemand würde ernsthaft behaupten, die NPCs in den Bethesda-Spielen verhielten sich lebensecht. Aber beide Systeme sind ein Fingerzeig für eine Zukunft, weil sie zu etwas führen können, das ich mir von einer Open World wünsche:





Die Open World von The Witcher 3 ist wahnsinnig detailliert gestaltet, aber es fehlt ihr an Dynamik und wirklich überraschenden Ereignissen.

dass sie auch interessant bleibt, nachdem ich die handgebauten Quests und Geschichten – die es für mich natürlich weiterhin geben muss – abgehakt habe!

Das beste Beispiel sind die Rockstar-Spiele mit ihrem famosen Sandbox-Chaos – stell dir ein Skyrim vor, das nach einem ähnlichen Muster funktioniert wie Grand Theft Auto 5 oder Red Dead Redemption: mit KI, die unvorhersehbar auf meine Aktionen reagiert, mit immer neuen Situationen, immer neuen, irren Eskalationen. Und wenn Bethesda dazu noch das Radiant Quest System weiter verbessert, mit immer neuen, kleinen Geschichten, die mich weiter dazu ermuntern, Himmelsrand (oder dann in The Elder Scrolls 6 Hammerfell) zu erkunden, lange nachdem der letzte Story-Drache ins Gras gebissen hat, ergäbe das eine echte Fantasy-Sandbox – es wäre ein Traum!

Gigantische Welten mit Magierhagel

Peter: Das erinnert mich an die Diskussion mit Fabiano, ob The Elder Scrolls 6 eine Story braucht – er war damals dafür, die Geschichte zugunsten von Open-World-Aktivitäten gänzlich zu streichen. Gut, die Autoren bei Bethesda haben noch nie sonderlich geniale Hauptgeschichten auf die Reihe gebracht (ich Auserwählter, du böser Drache -> bumm!), aber wenn solche Zufallselemente

überhandnehmen und ein Algorithmus aus einzelnen Versatzstücken generische Quests zusammenstößt, dann graut es mir vor der Zukunft der Serie.

Ich verstehe auch gar nicht diesen Drang, die Spielwelten immer größer machen zu müssen. Skyrim ist doch schon 100 Stunden lang, wieso braucht es da noch unendliches Missionsfutter? Ich dachte, 80 Prozent der Käufer spielen nicht mal die Hauptquest durch? Dass die Karte von Fallout 76 viermal so groß ist wie Himmelsrand – okay, das verstehe ich ja. Es ist eben ein Multiplayer-Spiel, da wuseln auf einem Server ziemlich viele Leute rum. Ich finde es gut, wenn die sich verteilen, ich bin eh am liebsten allein.

Aber die Map in Starfield soll jetzt laut Todd Howard nochmal größer werden – und The Elder Scrolls 6 wird das wahrscheinlich noch überbieten. Nur damit man am Ende mit der Anzahl der Quadratkilometer protzen kann? Und dafür neue Wege erfinden muss, Inhalte aus der Dose zu erstellen, statt auf handgemachte Quests zu setzen?

Klein ist besser

Peter: Es ist doch kein Zufall, dass Gothic auch 20 Jahre später noch so sehr von Rollenspielern verehrt wird. Das hatte keine gigantische Welt. Daggerfall erschien fünf Jahre früher und ist bis heute eines der größten Spiele aller Zeiten. Aber während in Daggerfall ein Dorf wie das andere aussieht, kann ich mich bei Gothic noch heute an jede Weggabelung erinnern. Leider ist der »Fortschritt« wohl nicht aufzuhalten; bereits in Assassin's Creed Odyssey gab es Füllquests aus dem Zufallsgenerator. Und Preston Garvey ist ja berüchtigt dafür, dass er immer noch eine weitere Siedlung kennt, die meine Hilfe braucht ...

Ich gebe ja zu: Der Zufall beziehungsweise prozedurale Generierung ist per se ein guter Helfer beim Bau von Open Worlds. Viele Spiele könnten ohne diese Tools überhaupt nicht in der gewohnten Detailfülle entstehen. Aber ich glaube, dass von echten Menschen erstellte Inhalte solche Konser-



In Skyrim sieht nach einer Weile ein Dungeon wie der andere aus.



venquests immer schlagen werden, egal wie sehr die Technik sich weiterentwickelt.

Und klar, viele Leute mögen solche echten Sandbox-Welten, in denen quasi alles dynamisch erstellt wird (Hallo, Mount & Blade!). Aber für mich ist eine Open World eben immer noch mehr Mittel zum Zweck. Da bin ich vielleicht altmodisch: Ich schätze die Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit, möchte aber dennoch von den Entwicklern irgendeine Art von Plotstruktur bekommen.

Michael: Ich würde nie verlangen, dass Bethesda auf handgemachte Geschichten verzichtet, denn die sind eine ihrer Stärken! Nicht in puncto Haupthandlung (wobei die Story von Daggerfall bekanntlich schon ziemlich gut war ...), aber denk mal an die Gemäldequest aus Oblivion, an die Vampirmissionen von Morrowind (Ich soll einem Blutsauger-Fan einreden, dass Vampire eigentlich lahm sind!), an die famosen Nebenaufgaben von Skyrim: die verbotenen Legenden, der Trinkwettbewerb und natürlich – in jedem Elder Scrolls – die Dunkle Bruderschaft. Das muss uns in The Elder Scrolls 6 erhalten bleiben, auch und erst recht die handgeschmiedeten Auftragsketten der Gilde. Da gibt's keine Diskussion.

Aber das ist ja nicht die einzige Stärke von Bethesda. Vor allem Skyrim profitiert davon, dass so viel Unvorhersehbares passieren kann. Ein Drache kracht mitten ins Dorf und flambiert die Wächter. Eine Fremde drückt mir auf der Straße einen Gegenstand in die Hand und rennt weg, woraufhin ein zweiter NPC mich anspricht: Moment mal, das wurde mir gerade geklaut, gib es zurück!

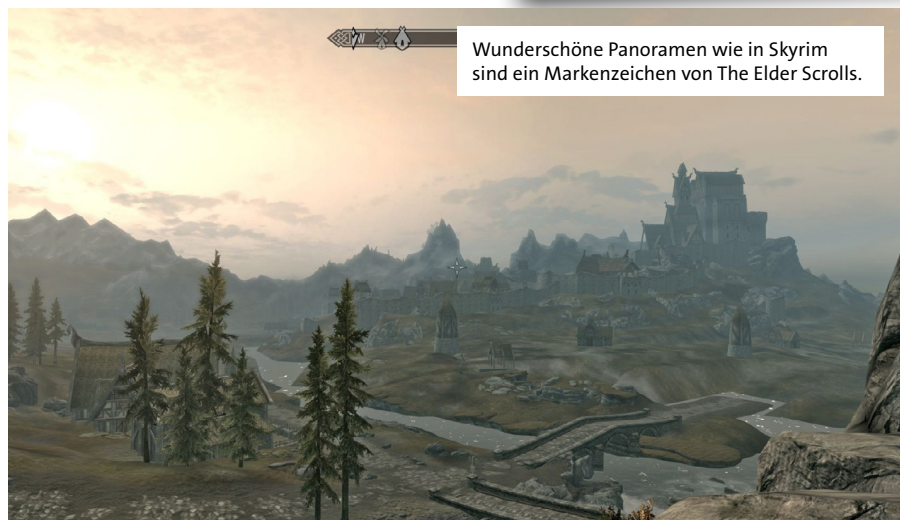
Wenn ich jemanden getötet habe, kann es sein, dass dessen Familie einen Kopfgeldjäger auf mich ansetzt – oder sein Erzfeind mir ein Geschenk überreicht. Und wenn ich etwas fallen lasse, streiten manchmal zwei NPCs darum. Solche Details und Überraschungen sind das Salz in der Himmelsrand-Suppe, sie machen Skyrim überhaupt erst so lebendig, so interessant. The Witcher 3 fehlt das beispielsweise. Nicht dass dessen

wunderschöne Welt nicht einladend wäre, aber sie wirkt statischer, sie reagiert weniger nachvollziehbar auf mich.

Magier vom Himmel

Michael: Für mich spricht nichts dagegen, dass Bethesda diese Stärke mit zufallsgenerierten Elementen weiter ausbaut. Ein anderes Beispiel: Direkt am Anfang von Morrowind gibt es eine Szene, in der ein Magier vom Himmel fällt. Bei der Leiche finde ich eine Schriftrolle: Er wollte einen Flugzauber ausprobieren. Das wird mir für immer in Erinnerung bleiben – und nun stell dir vor, es gäbe einen Radiant-Algorithmus, der solche Szenen dynamisch erzeugt. Natürlich nicht, dass überall unfähige Magier vom Himmel regnen, sondern kleine Begegnungen mit immer anderen Variablen, abhängig vom aktuellen Zustand der Welt.

Wenn ich einen Wald partout links liegen lasse, liegt dort irgendwann ein blutender Kajit, der mich bittet, einen legendären Bären zu erlegen. Eine weinende Mutter schickt mich auf die Suche nach ihrem Kind in eine Höhle, von der ich gar nichts wusste. Weil ich immer nur schnellreise, weist mich ein Schmied darauf hin, dass auf der Handelsstraße Trolle gesichtet wurden. Und





Starfield muss etwas Neues bieten, sonst hat Bethesda ein Problem.

wenn ich eine Niete im Schlösserknack-Minispiel bin, stolpere ich ja vielleicht über eine hungrige Diebin, die anbietet, ein Schloss für mich zu knacken, wenn ich ihr einen Kuchen backe.

Das sind nicht die großen Geschichten, die bleiben Handarbeit. Aber die kleinen können The Elder Scrolls 6 so viel lebendiger machen. Und auch so viel erzählenswerter! Wenn sie algorithmisch erzeugt werden, erlebe sie ja nur ich an genau diesem Ort in genau dieser Konstellation – was ich natürlich am nächsten Morgen gleich jemandem an der Kaffeemaschine erzählen muss. Die Voraussetzung dafür wäre natürlich, dass der Algorithmus kompetent genug ist, vielfältige Mini-Events auszuspucken. Wie gesagt, niemand braucht einen Magierhagel.

Das richtige Maß

Peter: Wie so oft kommt es auf die Dosierung an, da stimme ich dir zu. Tatsächlich gehörten die manchmal plötzlich auftauchende Drachen zu den Momenten, an denen mich Skyrim am meisten gepackt hat. Wenn Zufallselemente unvorhergesehen den Spielverlauf auflockern, kann ich damit leben. Aber wie wär's damit, die Spiele gleich von Beginn an so zu designen, dass es das gar nicht erst braucht?

Ich weiß schon gar nicht mehr, wie viele Kisten ich in Fallout 4 geöffnet und immer nur Schrott gefunden habe. Oder wie viele gleich aussehende Höhlen ich in Skyrim »erkundet« habe, bis mich jeder Trip unter die Erdoberfläche schon vorab mit den Augen rollen ließ. Bethesdas Open Worlds stehen

für mich an einem Scheideweg: Sie werden immer größer, aber die Inhalte bleiben auf demselben Level. Das Ergebnis ist ein knietiefes Meer aus Oberflächlichkeiten, aus dem ab und zu mal ein Leuchtturm ragt: eine gut gemachte Quest, eine interessante Location. Dazwischen: viel Eintönigkeit.

Ich wünsche mir daher für The Elder Scrolls 6, dass sich die Spielwelt im Kleinen wieder wertiger anfühlt, dass meine Entscheidungen Konsequenzen haben und ich tatsächlich Einfluss auf den Zustand der Open World habe – und ich nicht einfach nur eine Checkliste abhake, an deren Ende ein Algorithmus entscheidet, dass jetzt unbedingt neuer Content aus dem Zufallsgenerator erstellt werden muss, weil der Spieler sonst nichts mehr zu tun hat.

Zu groß, zu voll?

Michael: Was die Größe angeht, bin ich etwas anderer Meinung. Ich finde die Bethesda-Welten manchmal sogar zu voll! Bevor ich das erkläre, versteh mich bitte nicht falsch: Eine Welt muss nicht riesig sein. Kingdom Come: Deliverance ist neun Quadratkilometer (oder wie ich kürzlich in einer Unterhaltung sagte: »neun Quadratmeter«) groß und fühlt sich trotzdem weitläufig an, weil Warhorse es geschafft hat, realistische Abstände und Geschwindigkeiten zu vermitteln. Es dauert eben eine Weile, von einem böhmischen Dorf zum anderen zu stapfen. Und das ist super atmosphärisch.

Bethesda verfolgt nur einen anderen Ansatz: Elder Scrolls und auch Fallout versuchen jeweils, ganze Regionen zum Leben zu erwecken – und gerade das macht sie für mich so faszinierend: Ich kann ganz Himmelsrand erkunden, ganz Cyrodiil, ganz Appalachia – inklusive der jeweiligen Panoramen. Das kennst du doch auch: Du stehst an einer Klippe, blickst in die Landschaft und denkst: Wow, all das kann ich erreichen, all das kann ich entdecken. Dafür gibt es sogar eine wissenschaftliche Erklärung, den Prospect-Refuge-Effekt: Du bist steinzeitlich darauf gepolt, Panoramen nach



In Assassin's Creed Odyssey gibt es auch jede Menge Quests von der Generatorstange.

möglichen Verstecken abzusuchen. Je mehr davon du siehst, desto attraktiver wirkt die Landschaft auf dich. Könnte ja sein, dass irgendwo ein Säbelzahn tiger rumschleicht, vor dem man in Deckung gehen muss.

Ausblick mit Hirn

Michael: Und genau diese Momente, diese Ausblicke verschaffen mir auch Bethesda-Spiele immer wieder – und ganz bewusst. Allein der erste Ausblick aus dem Bunker in Fallout 3: Wow! Freilich nicht dank der graubraunen Grafik, sondern weil ich gleich interessante Orte entdeckte, bis hin zum ruinierten Washington Monument am Horizont. Was mich jedoch vor allem in Fallout 4 – und jetzt wird's wild – gestört hat, war, dass diese Welt zu voll war. Zu viele Hotspots, der Commonwealth rund um Boston war vollgequetscht mit erkundbarem Firlefanz. Das hatten uns auch die Entwickler der Mod Fallout Cascadia gesagt: Erkunden fühlt sich nicht mehr befriedigend an, wenn der Kompass vor Icons überquillt. Deshalb soll Cascadia die Wälder rund um Seattle viel spärlicher be-hotspotten, was es auch spannender macht, sie zu durchsuchen, ohne ständig auf irgendeinen Schrottplatz zu stoßen, an dem es dann – wie du richtig sagst – nicht mal etwas Brauchbares gibt.

Dann lieber weniger Schauplätze, dafür aber bessere! Mit handgebaute n Geschichten, interessanten Entscheidungen, bedeutsamer Beute! Statt immer mehr, mehr, mehr reinzupacken, kann sich Bethesda auf die Qualität konzentrieren und den Rest der Welt mit prozeduralen Erlebnissen beleben. Ist das da drüben ein abgefackelter Eselkarren? Wurde er von Räubern geplündert? Kann ich die in der Nähe entdecken und ihnen die Beute abjagen? Oder rumpelt gleich noch ein zweiter Eselkarren um die Ecke, den ich selbst ausplündern kann, um dann von der kaiserlichen Wache durch den Wald gejagt zu werden? Ein bisschen Sandbox, ein bisschen Fantasy-GTA eben.

Erwartungsdruck für Elder Scrolls

Peter: Eins ist für mich jedenfalls klar: The Elder Scrolls 6 wird es verdammt schwer haben. Das sieht man ja schon an unseren voneinander abweichenden Vorstellungen für das Spiel – und wir sind gerade mal zwei Leute. Da draußen gibt es Millionen Menschen, die alle ihre ganz persönliche Wunschvorstellung haben. Wie Bethesda diese ganzen unterschiedlichen Erwartungen erfüllen will, das wird spannend zu beobachten sein. Zumal Cyberpunk 2077 gezeigt hat, dass sich die Mehrzahl der Spieler inzwischen an einen gewissen Mindeststandard bei Open-World-Spielen gewöhnt hat. Und wenn in einem Titel dann eben doch nicht die Interaktivität und Dynamik eines GTA existiert, gibt's Ärger.

Die Elder-Scrolls-Serie war bislang immer ein Wegweiser für die Zukunft der Open Worlds, aber ich bin mir unsicher, ob Teil 6 das wieder ohne größere Veränderungen

UND WAS DENKT IHR?

Schreibt uns an brief@gamestar.de, wie sich The Elder Scrolls 6 eurer Meinung nach weiterentwickeln sollte. Stimmt ihr Micha zu, dass Zufallselemente den Spielverlauf aufwerten können? Muss die Open World wirklich unbedingt so viel größer werden als alles bisher Dagewesene? Wir würden gerne eure Gedanken zum Thema lesen!

schaffen kann. Vielleicht braucht's dafür zwingend die von mir verhassten Zufallselemente, vielleicht implodiert die Open-World-Blase allerdings auch gerade mit diesem Spiel. Mein ketzerischer Gedanke zum Schluss: Vielleicht wäre das sogar ganz gut.

Michael: Ach, ich mache mir da noch keine Sorgen. Bethesda könnte einfach nochmal das gleiche Spiel abliefern wie Skyrim, mit der gleichen belanglosen Haupthandlung, der gleichen Liebe zum Detail, der gleichen einladenden Welt, der gleichen Modbarkeit und den gleichen Möglichkeiten, sich rollenspielerisch auszuleben. Frag mal Kollegin Géraldine nach ihrer Karriere als Kohlbäuerin oder Dimi nach seiner Dunke elfen-Diebin! Darum geht es doch letztlich in Elder Scrolls: die Freiheit, zu gehen, wohin ich möchte, und zu tun, was ich möchte. Nur dass in The Elder Scrolls 6 die Welt vielleicht noch dynamischer darauf reagieren könnte.

Gut, dieses »Weiter so« hätte man beim Sprung von Fallout 3 zu Fallout 4 auch erwarten können, und dann haben sie traditionelle Fallout-Mechaniken wie das Karma rausgenommen und am Skill- und Dialogsystem rumgedoktort. Ein tolles Spiel war Fallout 4 trotzdem, aber kein tolles Fallout mehr. Dennoch will ich erst mal vom Guten in Todd Howard ausgehen und hoffen, dass er und sein Team aus Fallout 4 gelernt haben. Denn es braucht gar keine Experimente, gar keinen Größenwahn für ein tolles Bethesda-Spiel. Sie müssen sich nur auf die Stärken des Studios besinnen, die Dunkle Bruderschaft und andere Gilden einbauen und viele kleine, tolle Quests anbieten, die mich immer wieder überraschen. Dann, da sind wir uns letztlich doch einig, sind auch Zufallselemente gar nicht notwendig. ★



In Oblivion waren vor allem auch die Nebenquests spannend und interessant.