

Welt der Wunder

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

Wetten, dass Sie noch nie eine so schöne Rollenspielwelt gesehen und gerettet haben? Wobei, vielleicht möchten Sie sie ja gar nicht retten? Kein Problem, machen Sie doch, was Sie wollen – im Morrowind-Nachfolger geht alles.

INHALT

Mega-Preview	28
Jung und Alt	30
Die Elder-Scrolls-Historie	32
The Elder Scrolls Construction Set	34
Radiant KI: Powered by Emotion	35
Oblivion: Die Technik	36

FACTS

- 10 Rassen
- sechs Gilden
- über 20 Klassen
- rund 1.000 intelligente NPCs
- Hunderte von Gegnern



Aggressive Goblins machen die Abwasserkanäle der Stadt Cyrodiil unsicher.

Rollenspiele haben ein Problem: Sie verlangen viel Einarbeitungszeit, Vorwissen über Rüstungsklassen, Waffen und Zaubersprüche – und sind oft nicht gerade logisch. »Mal ehrlich: Ich schlage jemanden ganz offensichtlich mit meinem Schwert, und dann wird im Hintergrund mit unsichtbaren Würfeln ausgerechnet, ob ich ihn auch wirklich getroffen habe?«, wundert sich Todd Howard, Executive Producer von **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. »Ein altgedienter D&D-Experte mag das ja einsehen, aber was ist mit all den neuen Spielern, die nicht schon seit den 80ern durch die Dungeons ziehen?« Guter Punkt, Todd – doch ist für diese Spieler ein Titel wie **Morrowind** mit seiner extrem

offenen Spielwelt und dezent im Hintergrund bleibender Story das Richtige? »Stimmt schon, frühere Elder-Scrolls-Teile haben einem den Spaß nicht unbedingt um die Ohren gehauen«, meint Todd. »Man musste oft selbst danach suchen. Das wollen wir jetzt ändern und den Spielern mehr Erfolgserlebnisse und Hinweise geben.«

Ewig jung – oder alt?

Oblivion startet klassisch: Sie bauen zu Beginn des Abenteurers mit dem »Elder Scrolls Construction Kit« Ihren Helden. Eine umfangreichere Fassung dieses Editors wird dem Spiel beiliegen, so dass Sie wieder eigene Inhalte ins Spiel einbauen können. Sie bestimmen zunächst jedoch »nur« das Aus-



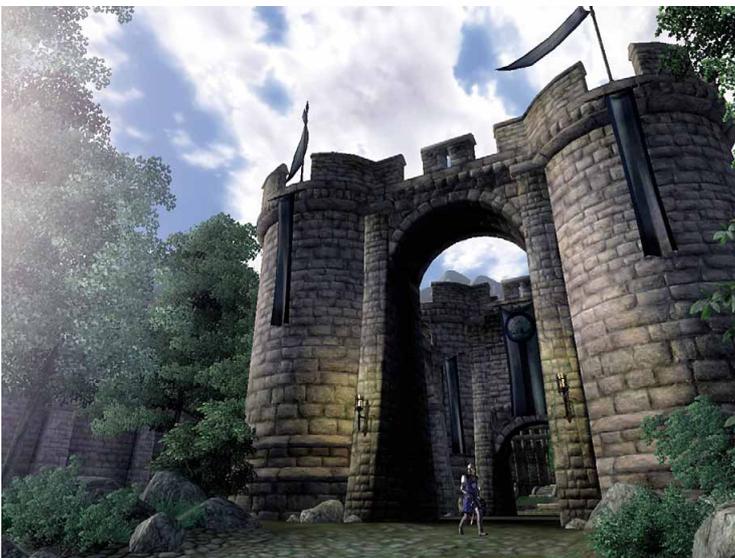
In den Wäldern Tamriels jagen Sie Tiere, um deren Fleisch zu braten und zu essen.

sehen, Geschlecht und Alter Ihres Helden. Moment, das Alter? Begleiten Sie den Recken von der Wiege bis zur Bahre? »Technisch wäre das ohne weiteres möglich, aber damit öffnet sich für uns Entwickler die Büchse der Pandora: Ich werde älter, also sterbe ich eines Tages? Bekommen die Stadtbewohner Kinder? Heiraten die? Wenn ja, wen? Bekommen die dann auch Kinder?« Todd und die Designer entschieden sich daher gegen diese Möglichkeit, Ihre Altersangabe beeinflusst lediglich das Aussehen. Mit dem fertigen Helden geht's dann sofort mitten ins Spielgetümmel, genauer: in eine Gefängniszelle in Cyrodiil, der imperialen Hauptstadt des Kontinents Tamriel. Prompt erschlägt uns die opti-

sche Pracht von **Oblivion**: Fast scheint das Wasser von den unbehauenen Steinwänden zu tropfen, so plastisch wirkt das Verlies. Zwei Ketten, die von der Decke herab baumeln, pendeln nach einem Stupser bedächtig hin und her – der Havoc-Physik-Engine sei's gedankt. Die ist jedoch nicht nur für Spielereien gut, sondern soll ein wichtiges Spielelement werden: »Wir haben gerade erst den Telekinese-Zauberspruch für Magier eingebaut – ein großer Spaß, Dinge aufzuheben und physikalisch korrekt umherzuwirbeln«, begeistert sich Todd Howard.

Kaiser auf der Flucht

»Wie der Zufall so will«, grinst Todd, »fliehe der Imperator, von einem Attentäter verfolgt,



Das Tor der Stadt Chorrol: Der Berg im Hintergrund lädt zu einem Erkundungsausflug ein.



Dieser dreiäugige Troll überrascht uns in den Elfenruinen von Veyond – Pech für ihn.

JUNG UND ALT

Zu Beginn des Spiels dürfen Sie das Alter Ihres Helden festlegen. Das hat jedoch spielerisch keine Auswirkungen, Tattergreise kämpfen genauso gut wie junge Recken. Die neue Grafik-Engine stellt dafür jedes Alter mit Haut- und Lichteffekten verblüffend realistisch dar.



Eine junge Dame schaut verwundert ... auf ihr ein paar Jahrzehnte älteres Ebenbild.

durch einen Geheimgang in eurer Zelle.« Durch wilde Verwicklungen entkommen auch Sie, lernen dabei das Kämpfen sowie sonstige Interface-Aktionen und bekommen schließlich vom Imperator die Aufgabe, die Person zu finden, die die Portale zur höllischen Unterwelt von **Oblivion** verschließen kann. Einige der Pforten sind nämlich bereits geöffnet und spucken allerlei miese Kreaturen aus, die Bevölkerung Tamriels lebt in Furcht. Und wo Sie schon auf der Suche sind: Ein imperialer Thronfolger wäre auch nett. Erst am Ende dieser ersten, etwa 30 Minuten langen Passage begegnet Ihnen ein computergesteuerter Berater, der eine Charakterklasse wie Mönch oder Attentäter vorschlägt – abhängig davon, wie Sie sich bis dahin verhalten haben. Mit dieser ungewöhnlichen »erst spielen, dann wählen«-Strategie reagieren die Designer auf Spieler-Kritik: Vorbei ist das langwierige Charaktererstellen voriger **Elder Scrolls**-Titel mit nervigen Neuanfängen nach Fehlentscheidungen.

Schön wie ein Shooter

Oblivion protzt mit einer komplett neuen Grafik-Engine, die fantastische Städte, Dungeons und Wälder ohne Ladepausen auf den Monitor zaubert. Und was für Wälder – so was haben Sie noch in keinem Rollenspiel gesehen: Bäume, Gräser und Sträucher wiegen sich im Wind, Tiere tauchen aus dem Dickicht auf, das Sonnenlicht bricht fast schöner als in *Natura* durch das

Blätterdach. Natürlich wirken sich wechselnde Wetterverhältnisse auch auf die Spielwelt aus. »Weil ein Großteil der Außenwelt Waldgebiete sind, haben wir darauf besonderes Augenmerk gelegt«, erklärt Todd Howard. »Wir sind sehr stolz darauf, wie echt unser Wald wirkt.« Hinter den Waldgebieten erheben sich Berggipfel – lassen sich die erklimmen? »Klar, das sind echte 3D-Gebirge und keine simplen Hintergrundtexturen«, antwortet Todd beinahe gekränkt. »Bei einem Berg mag die Kletterei nicht zwingend nötig sein, doch

wenn ihr Ruinen, Städte oder einen Höhleneingang in der Ferne seht, hat die Fernsicht mehr als nur kosmetische Gründe« fügt Pete Hines hinzu, Bethesda spieleversessener PR- und Marketing-Chef (seinen letztjährigen Urlaub auf Hawaii konnte er nicht genießen, weil er den Laptop mit **World of Warcraft** daheim vergessen hatte). Zwar führen Wege und Straßen durch die Wälder, doch damit Sie sich vor lauter Bäumen nicht verirren, gibt es zudem einen Kompass am Bildrand. Der weist auch auf verborgene Ecken wie Dungeons oder ver-

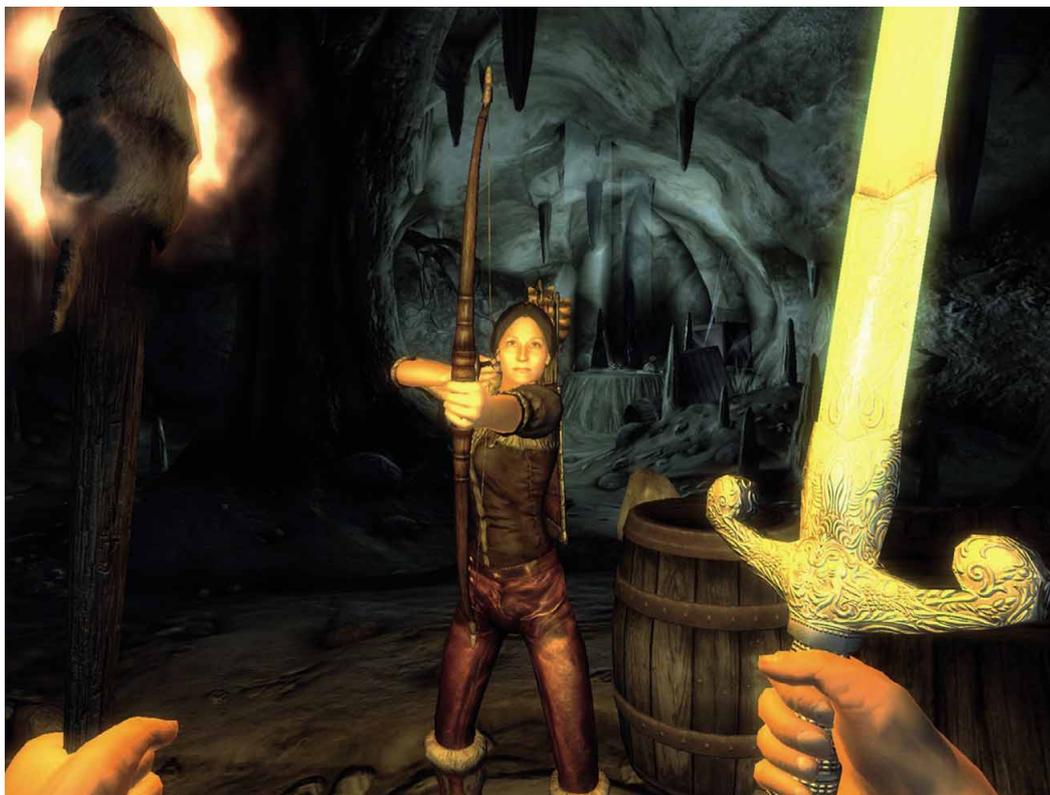
sunkene Ruinen hin, damit Sie wirklich so viele Regionen wie möglich erkunden. Tappen auch NPCs durch den Wald, oder sind wir dort mit Fuchs und Hase allein? »Ein paar schon, aber die meisten halten sich in bewohnten Gebieten auf. Wälder sind eher ein Anziehungspunkt für lichtscheues Gesindel wie Diebe und andere Halunken«, klärt Todd uns auf.

Sim Fantasy

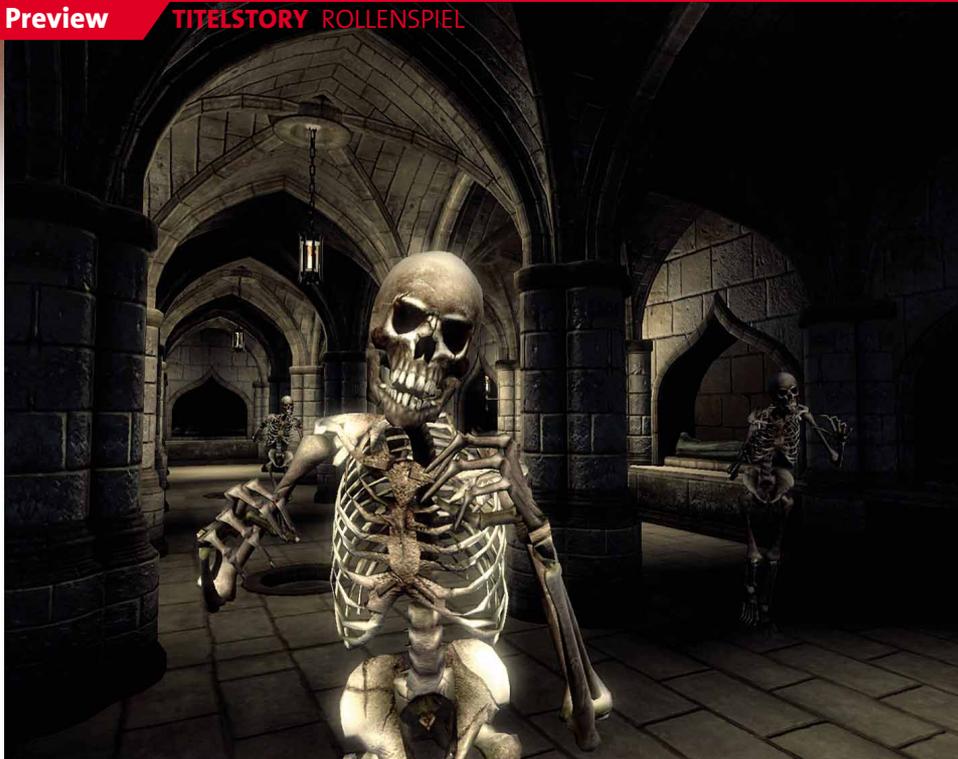
»Statt wie in einem japanischen Rollenspiel den Spieler auf eine sehr lineare Reise zu schicken, sehen wir **Oblivion** als



Sonnenuntergang in Chorrhol: Die Häuser sind in goldgelbes Licht getaucht.



Volle Deckung! Statt eines Schildes halten wir eine Fackel in der linken Hand, um in der teils stockfinsternen Höhle etwas zu sehen.



Skelett-Terror: Die Krypta unter einem Tempel birgt nicht nur tote Gebeine, sondern auch jede Menge Monster.



Skingrad bei Nacht: Soldaten überwachen die Ausgangssperre.



Der Höhlentroll bekommt gleich das verzierte Schwert zu spüren.

eine Art Fantasy-Welt-Simulator. Wir erschaffen eine große, sehr lebendige Welt und stellen die Spieler mitten hinein«, sagt Pete Hines. Ein Schritt in diese Richtung sind die rund 1.000 NPCs. Deren Waffen und Schilde glänzen mit vielen kleinen Details, und über ihre Gesichter wurde für lebensechten Teint eine lichtdurchlässige Textur gelegt. Kleine Unregelmäßigkeiten sorgen dafür, dass die Köpfe nicht zu symmetrisch und damit unnatürlich erscheinen. Die Stimmung der NPCs steht ihnen buchstäblich ins Gesicht geschrieben. Wütend, furchtsam, fröhlich, neutral oder traurig – Ihr Verhalten und Ihre Antworten in Gesprächen beeinflussen die Gefühlslage

der computergesteuerten Charaktere, die dank des neuen Radiant-KI-Systems allesamt ihr eigenes Leben führen. Brechen Sie ins Haus eines Bauern ein, der nach einem harten Tag auf dem Feld gerade ins wohlverdiente Bett steigt, freut er sich nicht gerade darüber und sagt Ihnen spätestens beim nächsten Wiedersehen ein paar passende Takte dazu. Ein Wirt schließt jeden Abend zur gleichen Zeit sein Gasthaus, Händler machen regelmäßig Feierabend. Läuft das Leben der Bewohner von Tamriel nicht ein bisschen wie auf Schienen ab? »Hey, jetzt, wo du es sagst: Ich bin fünf Tage pro Woche mindestens von neun bis sechs in meinem Büro in dieser Firma«,

lacht Todd – und hat natürlich Recht: Das Leben an sich und das der NPCs in Oblivion folgt gewissen Regeln, die jedoch von besonderen Ereignissen unterbrochen werden können.

KI-Abenteuer

Die Entwickler experimentieren gerade mit Verhaltensmustern der NPCs. Zum einen sind das geskriptete Reaktionen: Ein Priester bietet Ihnen Heilung an, wenn Sie schwer verletzt sind; ein fahrender Händler könnte Anweisungen wie »Fällt der zweite Februar auf einen Sonntag, mache von neun bis 15 Uhr einen Ausflug ins Nachbardorf« befolgen. Es gibt aber auch Wünsche und Bedürfnisse wie in **Die Sims 2**. Todd Howard

erinnert sich an die ersten KI-Experimente für **Oblivion**: »Ein Wächter hatte Hunger, aber nichts mehr zu essen dabei. Er sieht ein Reh im Wald und verlässt seinen Posten, um es zu jagen und das Fleisch zu essen. Ein anderer Wächter sieht ihn, doch weil es seine Aufgabe ist, Angegriffenen zu helfen, rennt er in den Wald und versucht, den ersten Wächter festzunehmen. Die beiden geraten in ein Handgemenge, ein weiterer Wächter sieht das und eilt herbei... am Ende hatten wir eine gewaltige Massenschlägerei.« Die Lösung: Wächter gehen jetzt ins Wirtshaus, wenn sie hungrig sind. Da sie hohe Werte für Verantwortung besitzen, kaufen sie sich ihr Essen – je

DIE ELDER-SCROLLS-HISTORIE



The Elder Scrolls: Arena (1994)
Der erste Teil war ursprünglich als 3D-Gladiatorenspiel geplant. Bethesda stellte nur 9.000 Stück her – und musste Hunderttausende Exemplare nachproduzieren.



The Elder Scrolls 2: Daggerfall (1996)
Neue Grafik, 750.000 NPCs, mehrere 100 Stunden Spieldauer und sechs verschiedene Endsequenzen – trotz vieler Bugs griffen über eine Million Fans zum Titel.



The Elder Scrolls Legends: Battlespire (1997)
Das Action-Rollenpiel wurde von zahlreichen Bugs geplagt und sprach nur hart gesottene Fans an. Es konnte nicht an den Erfolg der beiden Vorgänger anknüpfen.

mand mit geringeren Werten könnte auch versuchen, es einer anderen Person oder gar Ihrem Helden zu stehlen.

Gehe ins Gefängnis

»Einige Leute haben sich beschwert, dass man in **Morrowind** überall hingehen konnte und die Bewohner selbst schwerer Hausfriedensbruch kalt ließ«, berichtet Todd Howard. »Wenn ihr jetzt an einem Ort gesehen werdet, der für euch Tabu ist, gibt es Ärger. Noch mehr Unannehmlichkeiten blühen euch, wenn ihr in einem Privat- oder Wirtshaus Dinge einsteckt, die euch nicht gehören.« Dann droht das Gefängnis. Hier sitzen Sie entweder Ihre Strafe ab und verlieren pro Tag (eine **Oblivion**-Stunde entspricht zwei Minuten Echtzeit) Erfahrung in einer zufällig ausgewählten Fertigkeit, ausgenommen Sicherheit und Schleichen – diese beiden Fähigkeiten steigen in Gefangenschaft. Alternativ brechen Sie aus dem Knast aus, indem Sie die Wachen von Ihrer Unschuld überzeugen, ihnen den Schlüssel aus der Tasche stibitzen oder probieren, in einem **Splinter Cell**-ähnlichen Minispiel, das Schloss zu knacken – mit einer begrenzten Zahl von Dietrichen.

Plaudertaschen

Die meisten der 1.000 computergesteuerten Charaktere besitzen ihre eigenen Dialoge, allesamt im Tonstudio aufgenommen und lippensynchron abgespielt. Sie unterhalten sich



Welch ein Held! Vorsichtig betritt der gut gerüstete Kämpfer den unterirdischen Bereich einer gewaltigen Elfenruine.

sogar untereinander und sollen dabei auf Ereignisse reagieren, die gerade die Spielwelt beschäftigen. Das können die Ergebnisse der letzten Arenakämpfe sein, Erlebnisse von Personen aus der Nachbarschaft oder ein Buch, das ein NPC gerade gelesen hat und nun einem anderen empfiehlt. Vergessen Sie also Rollenspiele, in denen etwa ein Bote Tag und Nacht im Wirtshaus steht und nur darauf wartet, dass Sie ihn ansprechen – und dann immer das gleiche lahme Verslein aufsagt, auch wenn draußen gerade das Ende der Welt anbricht.

Durch das Belauschen der variablen Gespräche werden Sie oft wertvolle Hinweise erhal-

ten. Außerdem tauchen danach manche der gehörten Namen, Orte oder Gegenstände in Ihrem Fragenkatalog auf, über die Sie dann mit einem NPC reden können. Weiß dieser über ein Stichwort nichts Neues, erscheint es automatisch in Grün – mühsames, ergebnisloses Durchfragen ist Vergangenheit. Ihr Held wird übrigens außer Kampf- und Keuchlauten kein Wörtchen von sich geben. Gibt es eigentlich amouröse Beziehungen zwischen Ihrem Helden und NPCs? »Nicht wirklich«, antwortet Todd. »Manche Leute mögen euch vielleicht mehr als andere und laden euch deshalb ein, bei ihnen zu wohnen, aber das ist nicht die Haupt-

sache des Spiels. Oblivion bleibt im Herzen des Spiels immer noch ein Dungeon-Hackfest.«

Kampf statt Krampf

Das Kampfsystem ist deutlich intuitiver und verständlicher als in **Morrowind**: Mit der rechten Maustaste blocken Sie generische Attacks aktiv ab – wie gut das gelingt, entscheiden Ihre aktuellen Charakterwerte. Blocken Sie oft, leidet natürlich Ihr Schild darunter. »Schließlich ist Oblivion immer noch ein Rollen- und kein Actionspiel«, versichert Todd Howard. Ein Klick auf die linke Taste, und Ihr Held schwingt seine Waffe, genügend Bewegungsenergie vorausgesetzt.



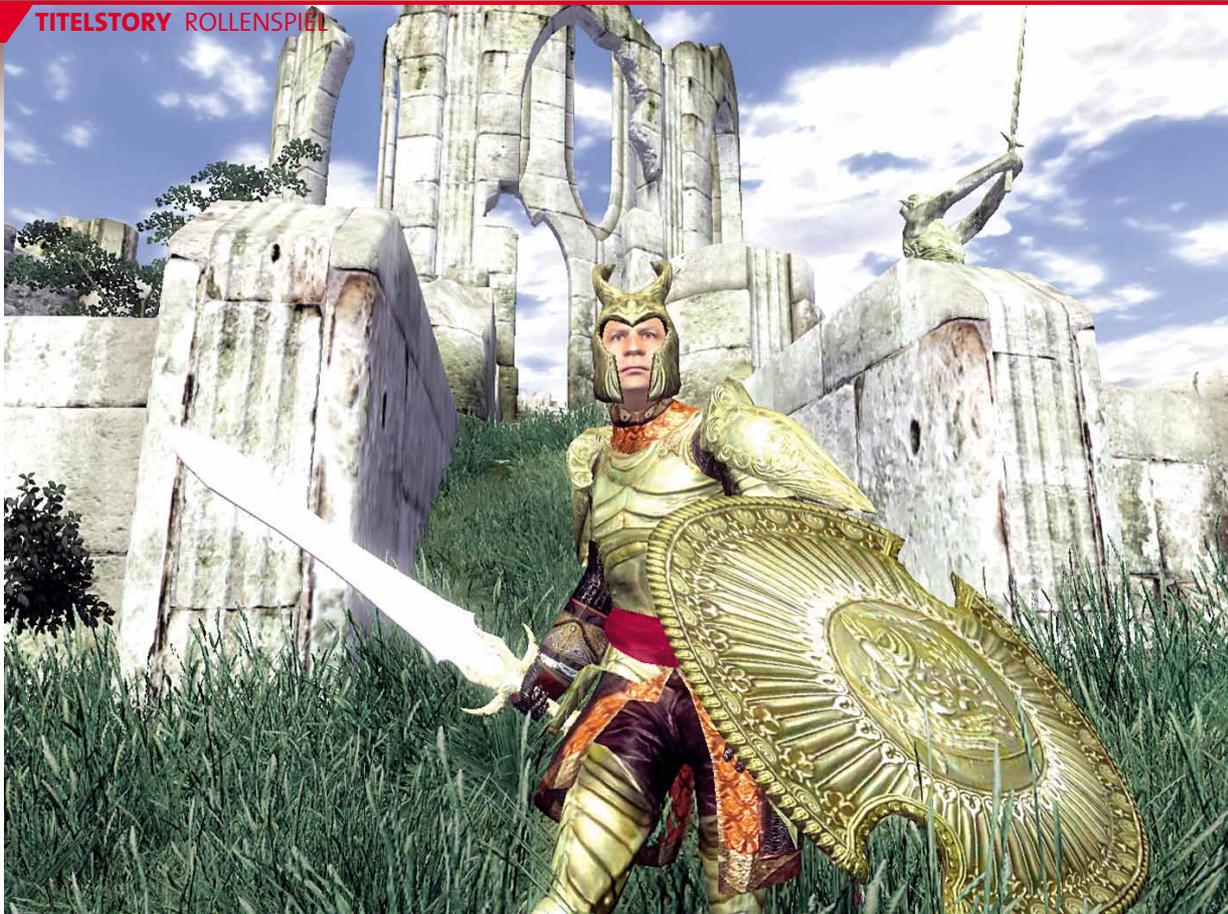
The Elder Scrolls Adventures: Redguard (1999)
Ein waschechtes Action-Adventure mit starken Rollenspiel-Elementen. Als erster Elder-Scrolls-Titel unterstützte der hüpfelartige Titel 3Dfx-Grafikbeschleunigerkarten.



The Elder Scrolls 3: Morrowind (2002)
Mit neuer 3D-Engine ist jetzt die komplette Spielwelt von Hand gebaut. Der Titel verkaufte sich rund vier Millionen Mal (inklusive Erweiterungen und Xbox-Version).



Im Magier-Gildenhaus lockt eine grafisch extrem detaillierte Mahlzeit.



Flugs das Schwert gezogen: Dieser Wächter in prächtiger Elfenrüstung will uns am Betreten einer verfallenen Elfenruine hindern.

Halten Sie die Taste gedrückt, bereitet er einen viermal so effektiven Spezialangriff vor, der im Gegenzug etwas mehr Energie als der Standardhieb kostet. Je nachdem, wie Sie sich bewegen, kommen unterschiedliche Spezialangriffe zum Einsatz. Stupides Linksklicken à la **Diablo 2** führt allerdings höchstens zu einer leeren Energieleiste – so kommt etwas Taktik in die Kämpfe, die wahlweise in der Ego- oder Verfolgerperspektive stattfinden. Ihr Held darf jetzt jederzeit rennen, ohne dass sich das auf seine Energie beziehungsweise Ermüdung auswirkt. Allerdings frischt sich

seine Energie rennend langsamer auf. Geht er ganz normal, regeneriert sie sich fixer.

Mit mehr Erfahrung lernt Ihr Held zusätzliche Spezialangriffe: Er nutzt etwa das Schild nicht nur zum Blocken, sondern kann damit auch Gegner zurückdrängen. Die Entwickler feilen noch immer an den Feinheiten des Kampfsystems, denn diesmal sollen Magie, Kampf und Schleichenlagen gleichwertig sein. Und wo Sie in **Morrowind** noch zum Zaubern die Waffe wegstecken mussten, werfen Sie in **Oblivion** zwischen zwei Hieben ohne Unterbrechung einen Feuerball in die Menge. Helden mit hoher Rüstungsfertigkeit zaubern ohne Einschränkungen aus dem Plattenpanzer heraus. Nur wenn Sie einen Spruch noch nicht so gut beherrschen, soll die Rüstung die Zaubervirkung behindern. Etwasige Söldner- oder Träger-NPCs bleiben wie schon in den **Morrowind**-Erweiterungen nur eine gewisse Zeit bei Ihnen.

Nimm eine Karte

Das Interface kommt mit einigen pfiffigen Neuerungen daher: Um das Fadenkreuz sehen Sie jetzt den Gesundheitsbalken

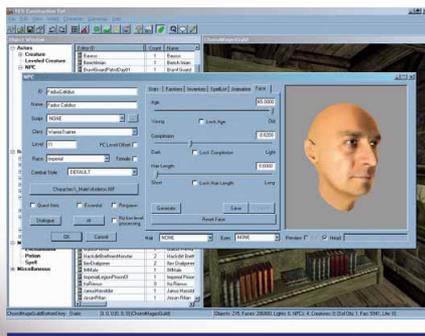
des aktuellen Gegners und damit, wann dessen letztes Stündlein geschlagen hat. Schleichen Sie sich durch finstere Ecken, ersetzt ein Auge das Fadenkreuz und zeigt Ihren Tarnungsgrad. Für das korrekte Stealth-Feeling ist übrigens einer der **Thief**-Designer verantwortlich, der bei Bethesda angeheuert hat.

Wollen Sie vom schneebedeckten Norden Tamriels ins sumpfige Südländchen reisen, beschleunigt die »Fast Travel Map« die Reise ungemein: Bereits erkundete Ortschaften erreicht Ihr Held nach einem Klick auf deren Kartenmarkierung. Das klappt natürlich nicht während eines Kampfes oder in

Dungeons. Wenn Sie viel Zeit haben, dürfen Sie auch selbst ans Ziel laufen oder reiten. Hoch zu Ross sind jedoch keine Kämpfe möglich – »sonst würde niemand mehr vom Pferd herunter steigen«, erklärt Pete Hines. Thema »Realistische Spielwelt«: Betreten Sie in **World of Warcraft** den Laden eines Waffenschmieds, liegen auf dessen Theke, logisch, viele Waffen und Schilde. Wollen Sie jedoch die Auslagen sehen und etwas kaufen, öffnet sich ein Übersichtsfenster mit ganz anderen Gegenständen. Bei einem **Oblivion**-Händler heißt es dagegen: »What you see is what you get« – vorausgesetzt, Sie bringen ge-

THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION KIT

Die Designer bauen alle Objekte in Oblivion mit diesem Editor, der dem Spiel beiliegen soll. Zudem sind kostenlose Bonus-Downloads geplant.



Dieses Haus in der Hafenstadt Anvil gehört einem wohlhabenden Bürger.



Der Schmied und Dunklelf in der Stadt Anvil mag uns nicht und verlangt daher höhere Preise.



In Olavs Taverne in Bruma treffen sich die Einheimischen auf ein Bier und unterhalten sich.



Diese erboste Dame macht im Wirtshaus ihrem Unmut über die versnobte Oberschicht Luft.

nug Bares mit und wissen, wie man mit den neuen Waffen umgeht. Investieren Sie in Ihre Handelsfertigkeiten, können Sie sogar Ihre Besitztümer beliebigen Personen anbieten.

Superhelden ade

In **Morrowind** gab es einige Auflevel-Tricks, durch die man viele Erfahrungspunkte mit unfreiwilliger Trainer-Hilfe kaufen konnte. »Diese Schlupflöcher haben wir gestopft und die Zeit, die man beim Training verbringen kann, begrenzt«, sagt Todd. »Klar könnt ihr als Magier noch immer ohne Gegner ins Blaue zaubern, doch sehr bald schon bringt euch das so gut wie keine Erfahrung mehr. Wer dann immer noch auf diese mühsame Weise aufleveln will, bitte, aber mit Spaß hat das in meinen Augen nichts mehr zu tun.« Wenn in **Morrowind** mächtig viele

Subquests vor der eigentlichen Rahmenhandlung erledigt wurden, waren die Aufgaben der Hauptgeschichte keine große Herausforderung mehr. Das funktioniert in **Oblivion** nicht mehr. Dafür sorgt ein cleverer Trick namens Level-Offset: Stehen Sie etwa in einem Dungeon einem Ganoven mit Level-Offset 3 im Kampf gegenüber, bleibt dieser immer drei Erfahrungsstufen über Ihnen. Im richtigen Leben entwickeln Sie sich ja auch nicht alleine weiter, während der Rest der Menschheit auf dem Wissensstand von vorgestern stehen bleibt.

Geplante Schätze

Anders als in vielen Rollenspielen, die mehr oder minder zufallsgesteuert seltene Gegenstände oder gute Waffen verteilen, geht das **Oblivion**-Team planvoller zu Werke. »Wir stellen sicher, dass seltene Items nicht in der hintersten Ecke eines Dungeons erscheinen, den ihr vielleicht nie besucht. Stattdessen platzieren wir sie bei Personen oder in Kisten, die ihr bei eurem Abenteuer garantiert entdeckt«, erläutert Todd Howard. Und: »Das Spiel richtet sich behutsam auf eure Charakterklasse aus: Ein Magier findet beispielsweise nicht die dicksten Plattenrüstungen.« Es bringt auch nichts, auf der Jagd nach möglichst guter Ausrüstung alle Stadtwachen mit Level-Offset 20 umzunieten: Deren Waffen und Rüstung leveln nicht automatisch mit, sondern nur ihre Fähigkeiten, damit umzugehen. Der Level-Offset-Kniff klappt auch bei Zaubersprüchen oder seltenen Gegenständen, die Sie als Belohnung für erledigte Quests erhalten.

Mission wächst mit

Dank Level-Offset gibt es in **Oblivion** keine »nutzlosen« Quests wie in **World of Warcraft**, das unerledigte Aufgaben mit der Zeit ausgraut, weil sie Ihnen mit steigendem Erfahrungslevel keine Herausforderung mehr bieten. Pete Hines: »So fordern euch Quests auch im späteren Spielverlauf immer noch heraus – und locken mit deutlich besseren Belohnun-

gen.« Zum Beispiel attackieren in einer Aufgabe zu Beginn des Spiels kleine Mini-Dämonen einen Bauernhof. Lassen Sie den jedoch links liegen, müssen Sie dort später gegen dinosaurierartige Unholde antreten. Geht es nach Todd Howard, soll jede Quest auf mehrere Arten und Weisen zu lösen sein: »Eine unserer simpelsten Aufgaben: Hol Gegenstand X von Person Y. Ihr könnt ihn stehlen, die Person töten oder sie überreden, euch den Gegenstand zu überlassen. Vielleicht legt sie ihn ja auch bei sich daheim nachts in einen Schrank, dann könnt ihr einbrechen und das Zeug klauen.«

Abenteuer-Vereine

Noch mehr Aufgaben und Missionen erwarten Sie, wenn Sie einer der fünf **Oblivion**-Gilden beitreten und sich zu deren Spitze empor arbeiten. »Jede Gilde sorgt für ein ganz neues Spielerlebnis. Die Magier-Bruderschaft macht Oblivion zu einem magiebetonten, die Kämpfergilde zu einem kampflastigen Rollenspiel«, sagt Todd Howard. Mitglieder der Arena-Gilde liefern sich Gladiatorenkämpfe auf dem ganzen Kontinent Tamriel, auf die Sie auch als Nichtmitglied Geld setzen dürfen. Weniger dem noblen Heldentum denn dem persönlichen Profit verschrieben ist die Diebesgilde, während die Dark Brotherhood die Gilde der Assassinen ist, eine eindeutig böse Truppe, die auch vor dunklen Ritualen nicht zurückschreckt.

Spaß für alle

Neue Grafik, neue KI, neue Quests – so viel Aufwand braucht seine Zeit: Seit 2002 arbeiten die Bethesda-Entwickler

RADIANT-KI: POWERED BY EMOTION

Die NPCs in Oblivion führen allesamt ein Eigenleben und besitzen fünf Hauptstimmungen: wütend, furchtsam, fröhlich, neutral oder traurig.



Den Wächter ärgern unsere frechen Sprüche.



Nach ein paar Witzen mag er uns aber wieder.

an **Oblivion**. »Bildlich gesprochen sprengen wir unsere Spiele gerne in die Luft und setzen sie dann wieder zusammen. Das fordert uns heraus, nicht nur die Grafik zu überdenken, sondern auch alle anderen Aspekte wie das Interface oder die KI«, sagt Pete Hines. »Schließlich soll jeder neue Elder-Scrolls-Teil noch mehr Nicht-Rollenspieler ansprechen als der Vorgänger. Wir wollen nicht, dass jemand Morrowind gespielt haben muss, um zu verstehen, worum es inhaltlich geht. Gleichzeitig gilt: Wer unseren Titeln seit elf Jahren die Treue hält, wird einige Namen und Orte wieder erkennen.« **RA**

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

roland@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Bethesda Softworks / Take 2
Status: zu 65% fertig

Roland Austinat: »So wie Oblivion sahen vor noch wenigen Jahren vorgerenderte Zwischensequenzen aus. Und dank der Radiant-KI, dem überarbeiteten Kampfsystem und der genialen Idee des Level-Offsets kann ich es kaum erwarten, den Kontinent Tamriel zu erkunden. Und diesmal besteht auch nicht die Gefahr, in der freien Welt verlorenzugehen – ein roter Faden führt durchs Spiel. Mögen die Entwickler bis Weihnachten viele feine Quests schreiben!«

POTENZIAL SEHR GUT

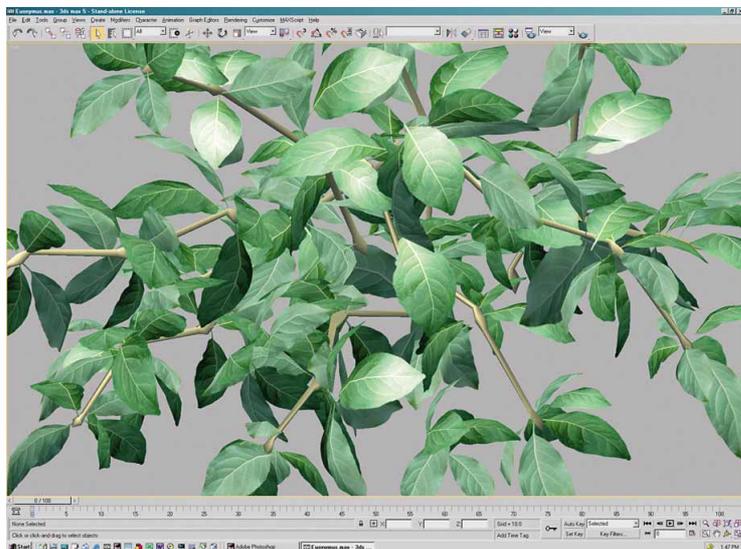


CD/DVD:
Studiobesuch
bei Bethesda

Hinter den Kulissen

OBLIVION DIE TECHNIK

Oblivion arbeitet mit Grafiktricks, um bildgewaltige Szenen auf den Monitor zu zaubern – clevere Teilschritte machen's möglich. Wir zeigen Ihnen, was dem Auge verborgen bleibt.

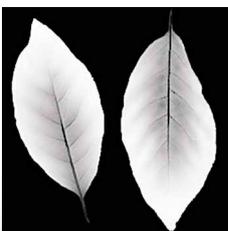
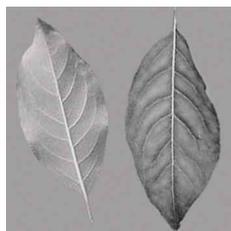


Um die fantastisch aussehenden Wälder ins rechte Licht zu rücken, rendern die Grafiker von Bethesda Softworks jedes Blatt einzeln. Bäume, die wie ineinander gesteckte Pappkartons aussehen, sind Tabu. Das Blattwerk jedes Baums besteht aus so genannten Leaf Nodules, einer Kombination vieler Einzelblätter – das hier im Bild besitzt rund 75.000 Polygone.



Die Farbtextur legt die Farbe eines jeden Blattpixels fest, sowohl auf dessen Ober- als auch der Unterseite. Farbvarianz sorgt dabei für ein natürlicheres Aussehen. So bekommt die Blattoberfläche eine realistische Aderung.

Die Bump Map der Blattoberfläche bestimmt, in welche Richtung das einfallende Sonnenlicht von der Blattober- beziehungsweise -unterseite reflektiert wird.

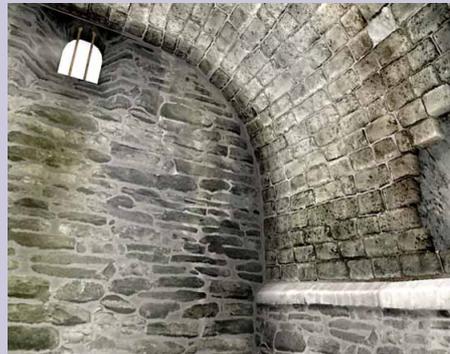


Die Transparenztextur bestimmt, wie durchscheinend jeder einzelne Blattpixel ist. Denn nur, wenn Teile des Sonnenlichtes durch das Blatt hindurch leuchten, wirkt der Eindruck im Spiel wirklich echt.

RA

ZELLEILUNG

Oblivion und Ihr Abenteuer beginnen in einer Gefängniszelle. Damit diese feucht-modrig wie in einem echten Verlies aussieht, setzt die Grafik-Engine das Hintergrundbild in vier Schritten zusammen – bei 30 frames per second jeweils 30 Mal pro Sekunde.



1

Der erste Render Schritt versieht die Steine mit einer diffusen Textur und legt so fest, welche Farbe jeder Pixel besitzt.



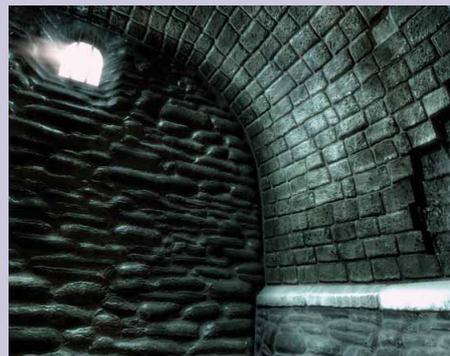
2

Render Schritt zwei nebst Lighting sorgt mit Normal- und Parallax-Mapping dafür, dass die Steine der Wand Tiefe bekommen.



3

Der dritte Schritt fügt dem Bild so genannte Specular Reflections zu – Licht, das von einer glatten Oberfläche gestreut wird.



4

Fertig – hier sind alle Render Schritte gleichzeitig aktiviert. Dazu kommt ein »High Dynamic Range«-Effekt zur Abblendung.