Alte Serie, neuer Look

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

Eine größere, schönere Welt, doch weniger Charaktere und kürzere Spieldauer – kann das klappen? Executive Producer Todd Howard stellte sich unseren Fragen zum Morrowind-Nachfolger.

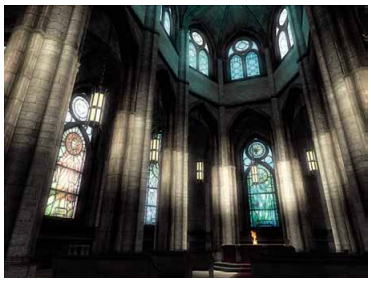
Die Rollenspiele der **Elder Scrolls**-Reihe waren immer schon etwas anders als **Baldur's Gate** & Co.: Die Spielwelt ist riesig; die Story steht nicht im Vordergrund, der Held kann sich dadurch komplett auf den Aufbau der eigenen Fähigkeiten konzentrieren. Das gefällt den Fans der Serie ausgezeichnet, deren dritter Teil **Morrowind** der weltweit Erfolgreichste war. Seit rund zwei Jahren arbeiten die Entwickler von Bethesda Softworks am Nachfolger **Elder Scrolls 4: Oblivion**.

Das Ende ist nahe

In **Oblivion** geht es mal wieder um die Rettung der Welt: Die Tore zur Hölle stehen offen, widerliche Kreaturen überfallen den Kontinent Tamriel. Es liegt an Ihnen, die Pforte zu schließen und nebenbei einen imperialen Thronfolger zu finden. Obwohl **Oblivion** von der Spielwelt her größer ist als **Morrowind**, soll es doch deutlich kürzer ausfallen. »Man kann nicht von hunderten Spielstunden sprechen, wenn wie in Morrowind die meiste Zeit für Reisen oder Heilen draufgeht«, erklärt Executive Producer Todd Howard. »Wenn man den Spielern klar sagt, was sie machen müssen, sorgt das für ein deutlich besseres Spielerlebnis.« Wie in **Elder Scrolls: Arena** gibt es wieder eine schnelle Reisemöglichkeit: Man klickt einfach auf die Karte und kommt im gleichen Moment am Ziel an – langwierige Flüge sind passé.

Optik und KI der computergesteuerten Figuren werden stark verbessert.

Hoch zu Ross: In der Welt von Oblivion gibt es mehr zu erkunden als im Vorgänger Morrowind.



Kleinod im Wald: eine Kathedrale, deren bunte Fenster vom Sonnenlicht durchflutet werden.

Viel Feind, viel Ehr

»In Oblivion werden sich Gegner in den Quests an die Fähigkeiten eures Helden anpassen«, erklärt Todd. Dadurch wird es auch für hochgezüchtete Charaktere interessant bleiben, die Story-Missionen zu lösen. Die sollen ohnehin wichtiger werden: »Unsere Plots zeigen euch diesmal sehr deutlich, was als Nächstes zu tun ist. Für mich gibt es keinen Grund, nicht beides zu haben – eine für alle Experimente offene Welt und eine spannende Geschichte mit motivierenden Quests.« Zum Beispiel könnte in **Oblivion** das Vampir- und Werwolf-Thema des Vorgängers wichtiger werden.

Kerker und Drachen

Wie in **Morrowind** sind Sie wieder in der Ego- oder Schulter-Ansicht unterwegs. Verglichen mit den Vorgängern soll **Oblivion** deutlich mehr Schwert- und andere Kämpfe bieten. Über 40 verschiedene Spezies warten auf eine (auf Wunsch auch magische) Abreibung, darunter Goblins, Skelette, Drachen, Minotauren und Dämonen. Auf Wunsch erkunden Sie unterirdische Dungeons, uralte Ruinen, Städte, Dörfer, Schlösser, Wälder und freie Felder auch auf dem Rücken eines Pferdes. Die aus **Morrowind** bekannten sechs Magieschulen sind genauso mit dabei wie mehrere Gilden mit eigenen Quests. Sie dürfen so vielen beitreten, wie Sie wollen – und sogar Gildenchef werden. RA

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Softworks
Termin: 4. Quartal 2005
Stand: zu 50% fertig

Roland Austinat: »Das könnte der erste Elder-Scrolls-Titel sein, den ich bis zum Ende durchhalte. Statt planloser Reisen gibt's nun endlich einen roten Faden, der mich durch das Spiel führt – ohne, dass meine Freiheit eingeschränkt wird! Ein renoviertes Quest-System, fantastische KI und nicht zuletzt die tolle Präsentation – Oblivion steht auf meiner Wunschliste für 2005 ganz weit oben.«