



Durch wabernde Tore strömen Dämonen in die Elder-Scrolls-Welt.

Ein Riese mit Geschichte

ELDER SCROLLS 4 **OBLIVION**

Ein gutes Rollenspiel muss auch eine gute Handlung erzählen. Bethesda hat's erkannt und setzt im Morrowind-Nachfolger auf mehr Story – ohne die spielerische Freiheit zu beschneiden.



Es ist wie in der Werbung: Am Anfang steht der Kaiser vor der Tür. Der will uns aber keine Versicherung andrehen – schließlich ist es Uriel Septim, Herrscher des Fantasy-Reiches Tamriel, der da plötzlich unsere Gefängniszelle besucht. Denn der Kaiser muss aus dem Palast fliehen, weil dort Attentäter lauern. Und der Fluchtweg führt just durch unser Verließ. Also drängen uns Gardisten zur Seite (»Bleibt, wo ihr seid, Gefangener!«), und der Kaiser tritt ein. Dann hält er inne, spricht uns an. Er habe uns im Traum gesehen, meint er – und rät uns, ihm zu folgen. Eine Wand enthüllt den Fluchttunnel. Die Wachen geleiten den Kaiser hinein, wir laufen hinterher. So beginnt **Elder Scrolls 4: Oblivion**. Wir haben das Rollenspiel angespielt.

Mittendrin statt nur der Held

Der Beginn von **Oblivion** beweist, dass Entwickler Bethesda

aus den eigenen Fehlern gelernt hat. Denn im Vorgänger **Morrowind** ließen uns die Designer anfangs in der riesigen Spielwelt alleine. Die Begegnung mit dem Imperator verwickelt uns hingegen sofort in die Haupthandlung von **Oblivion**: Der Herrscher wird gejagt, Dämonen bedrohen das Reich, und ausgerechnet wir sind der schicksalhafte Held, der diesen Schlamassel beenden soll. Davon sind wir zu Beginn frei-

lich noch weit entfernt. Unser Charakter trägt weder Waffe noch Rüstung; und mit bloßen Fäusten lassen sich die Attentäter nicht aufhalten. Also laufen wir dem Kaiser und seinen Wachen zunächst nur hinterher. Wir sehen, wie rot gewandete Kuttenträger aus dem Nichts erscheinen und die Oberwächterin töten. Wir sehen, wie der Kaiser sein kleines Schwert zieht, um sich zu verteidigen. Dann wer-



Oblivion spielen Sie in der Ich-Ansicht oder der Schulterperspektive (Bild).

SCHÖNE, NEUE WELT

Die Schauplätze von Oblivion sind teils atemberaubend schön. In der Ferne wirkt die Landschaft allerdings matschig und detailarm.



Die Hauptstadt mit Palast (links) und Magierakademie (rechts) liegt am See.



In der Wildnis stoßen Sie auf lauschige Orte wie diesen Wasserfall.



In der Hafenkneipe (links) von Anvil stellen wir Nachforschungen an.



Das idyllische Dorf Cheydinhal schmiegt sich an bewaldete Hügel.

den wir vom Herrscher und seinen Begleitern getrennt und laufen durch finstere Seitentunnel. Willkommen im Tutorial.

Auf Umweg zum Erfolg

Auf dem Weg durch die Tunnel finden wir unsere erste Ausrüstung: Schwerter, Schilde, Äxte, Rüstungen. Damit erlernen wir die Spielmechanik: Nahkampf, Bogenschießen, Schleichen, Zauberei und Schlösserknacken. Insbesondere das Schleichen ist nützlicher als in **Morrowind**, weil Überfälle aus dem Hinterhalt mehr Schaden anrichten als normale Angriffe. So kriechen wir an

einen Goblin heran und knocken ihn mit nur einem Hieb aus. Außerdem erfahren wir, dass wir (der Physikengine sei Dank) Fallen auslösen können. Einen Stapel Baumstämme etwa bringen wir durch Pfeilbeschuss ins Rollen, woraufhin die Stämme einen weiteren Goblin umwalzen.

Nahkämpfe fühlen sich dynamischer an als in **Morrowind**. Zwar hauen wir wie gewohnt per Linksklick mit dem Schwert zu und wehren per Rechtsklick Schläge ab; doch es gibt nun mehr Varianten. Mal klirrt unser Schwert gegen das unseres Kontrahenten und wir taumeln

zurück, mal haut der Gegner so stark gegen unser Schild, dass wir kurz benommen sind. Angriffe klappen nur, wenn unser Held ausgeruht ist. Denn Prügeleien kosten Ausdauer, die sich nur langsam auflädt; wenn wir keine mehr haben, richten unsere Angriffe kaum Schaden an.

Tod und Neubeginn

Nach unserem lehrreichen Umweg treffen wir erneut auf den Kaiser – und viele Attentäter. Zwar wissen wir nun, wie man die Bösewichter bekämpft; doch sie sind in der Überzahl und verwunden den Herrscher tödlich. Mit letzter Kraft drückt er uns ein Amulett in die Hand, das wir zu einem seiner Vertrauten bringen sollen. »Ihr müsst den Rachen von Oblivion schließen«, haucht Uriel Septim – und stirbt. Was er mit »Oblivion« meint? Das erfahren wir später. Die Wächter wollen den Leichnam des Kaisers bewachen, also machen wir uns alleine auf den Weg ins Freie. So kämpfen wir uns durch eine Kanalisation voller Riesenratten zum letzten Tor. Erst hier wählen wir unsere Charakterklasse. Richtig gelesen: Zu Beginn legen wir

MINI-FAQ

Oblivion wird parallel für PC und Xbox 360 entwickelt. Wirkt sich das negativ auf das Spiel aus? Nein, Computerspieler müssen keine Abstriche machen. Die Steuerung klappt dank Maus und Tastatur sogar besser als auf der Xbox 360.

Gibt es in Oblivion immer noch »Zoning« wie in Morrowind – also Nachladepausen, wenn man ein Haus betritt oder durch das Land reist? Wenn man ein Haus betritt, gibt's in Oblivion immer noch eine kurze Ladepause. Beim Wandern durch die Landschaft ist der Übergang allerdings fließend; lediglich auf Rechnern mit weniger als 1,0 GByte RAM dürfte das Spiel ins Stocken geraten.

Warum sind die Bilder auf diesen Seiten im Breitformat? Läuft das Spiel etwa ausschließend in 16:9 mit schwarzen Balken? Alle Bilder stammen von der Xbox-360-Version des Spiels, die grafisch identisch zur PC-Version, aber für Breitbild-Fernseher angepasst ist. Auf dem PC wird das Spiel den gesamten Monitor füllen.

nur das Aussehen unseres Helden fest. Im Tutorial gibt uns **Oblivion** dann einen Vorgeschmack auf alles, was uns später erwartet: Schnetzeln, Prügeln, Schleichen, Bogenschießen, Zaubern. So können wir erst entscheiden, was Spaß macht und dann die Klasse wählen. Ein kluger Kniff.

Oh, wie schön

Dann treten wir durch die Tür – und stehen in einer atemberau-

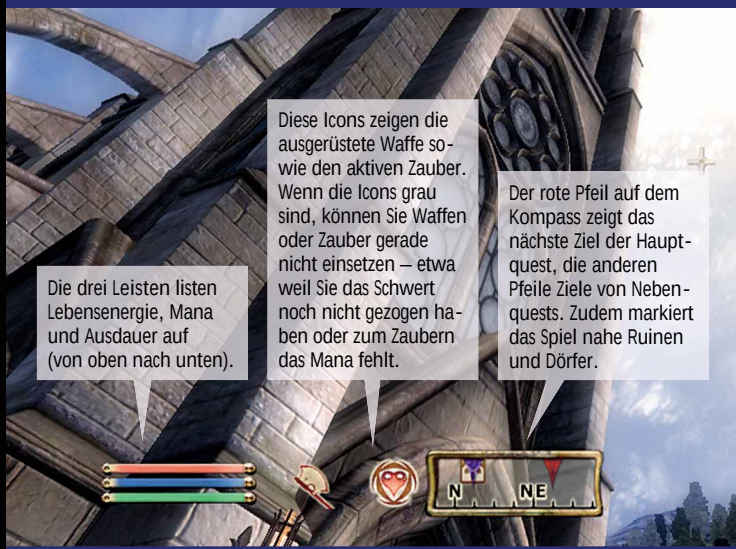


Wenn der Wächter absteigt, können Sie sein Pferd stehlen. Das könnte Sie dabei aber treten.



Ob das Hachebeilchen gegen den Riesen hilft? Und ob in der Ruine (hinten) Schätze lagern?

DAS INTERFACE



benden Landschaft: Schmetterlinge flattern durch wogendes Gras, Bäume rauschen sacht im Wind. Ein See glitzert im Licht der Abendsonne, am anderen Ufer ragen Tempelruinen wie bleiche Knochen in den Himmel. Die Sichtweite ist überwältigend, wir können sogar ferne Gipfel ausmachen. Wermutstropfen: Weit entfernte Landschaften wirken wie Voxelgebilde nach Vorbild des Helikopter-Klassikers **Comanche**, samt matschiger Texturen und flacher Bitmap-Bäumchen. Das steht erst einmal im krassen Gegensatz zur direkten, lebendigen Umgebung, stört nach einiger Zeit aber nicht mehr allzu sehr.

Und was nun? Folgen wir der Hauptquest, oder erkunden wir die Welt? Wir entscheiden uns für Ersteres. Am unteren Bildschirmrand weist ein Kompass den Weg zum Vertrauten des Kaisers, dem wir das Amulett bringen sollen: Bruder Jauffre

wohnt in einer Abtei. Auf dem Weg dorthin finden wir immer wieder Ruinen und Höhlen, die wir plündern können. Doch zunächst zählt die Mission; nach einigen Geplänckeln mit Wölfen stehen wir vor der Abtei.

Oha, Oblivion!

Jauffre hat vom Tod des Kaisers gehört – und schickt uns in die Stadt Kvatch. Die liegt weit weg, also leiht uns der Abt des Klosters sein Pferd. Denn lange Strecken legen wir reitend schneller zurück. Wenn wir uns auf den Gaul setzen, dürfen wir jedoch nicht kämpfen. Macht aber auch nix, weil das Ross auf Straßen allen Gegnern flugs davon galoppiert. So sausen wir nach Kvatch.

Als wir uns der Stadt nähern, wandelt sich die Farbe des Himmels – von Blau zu Blutrot. Das Umland der Siedlung ist verbrannt, Flammen lodern hinter der Stadtmauer. Ein Wächter hält uns auf. Die Stadt sei von Feinden überrannt worden, von Dämonen aus der Unterwelt »Oblivion«. Davon hat der Kaiser also geredet. Die Dämonen strömen durch ein flammendes Tor, das vor dem Eingang zur Siedlung wabert. Dieses Tor müssen wir schließen, was aber nur von der anderen Seite des Durchgangs aus geht. So kämpfen wir uns zum Portal durch und erledigen die geflügelten Biester, die drumherum schwirren. Doch als wir die Feuerpforte passieren wollen, warnt uns eine Stimme: »Halt, da dürft ihr nicht durch.« Die Stimme gehört aber keinem Monster, sondern Peter Hines. Der ist »Vice President for Marketing and PR« von Bethesda und möchte nicht, dass wir die Dämonenwelt sehen: »Die wollen wir als Überraschung aufheben.« Na gut.

Prügel im Tempel

Wenn wir nicht in die Dämonenwelt dürfen, was machen wir dann? Andere Sachen! Schließlich müssen wir in **Oblivion** nicht der Haupthandlung folgen, sondern dürfen die Welt auf eigene Faust erkunden. Also reiten wir zu einem Tempel, der von Banditen besetzt ist. Dort kämpfen wir uns in die Tiefe, treffen auf Skelette und Fallen wie Hachebeil-Pendel. Schließlich stoßen wir im Allerheiligsten des Tempels auf einen Nekromanten. Der Kerl liefert uns einen harten Schwertkampf, doch wir landen den finalen Stoß. Der Nekromant kracht mit dem Rücken gegen eine Säule und sackt zu Boden. Neben einem Brief (»Sie haben mich mit einem Sack voller Leichenteile auf dem Friedhof erwischt«) hat er diverse Schätze dabei – unser Ausflug hat sich gelohnt. Jeder Tempel und jede Höhle der **Oblivion**-Welt soll solche Belohnungen bieten. Schatzsucher kommen also voll auf ihre Kosten.

So viel zu tun...

Nach dem Nekromanten-Abenteuer reiten wir in die Hauptstadt, wo wir als Arena-Gladiator gegen andere Krieger kämpfen – die Zuschauer jubeln jedes Mal, wenn wir den Gegner treffen. Dann verspricht es uns ins Hafendorf Anvil, wo wir ein Verbrechen aufklären: Weibliche Kriminelle locken Männer in eine Hütte, um die Herren auszuplündern. Wir stellen in der Kneipe Nachforschungen an, finden die Hütte und legen den Damen das Handwerk. Letztlich aber wird unser Weg wieder in die Dämonenwelt führen. Und zwar im März, wenn **Elder Scrolls 4: Oblivion** erscheint. GR

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

micha@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: März 2006

Entwickler: Bethesda / Take 2
Status: zu 90% fertig

Michael Graf: »Was Morrowind falsch gemacht hat, macht Oblivion richtig: Das Riesen-Rollenspiel lässt mich nicht alleine in der Welt stehen, sondern führt mich von Anfang an – dank tollem Tutorial. Und wenn ich will, kann ich nebenher ja immer noch Gilden beitreten, Tempel plündern, Skelette jagen und, und, und... Der Spagat zwischen Handlung und offener Welt gelingt Oblivion bestens. Wenn jetzt nicht noch die Bugs in Tamriel einfallen, wird das Rollenspiel ein Hit.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK **A120**