

Machen Sie doch, was Sie wollen!

ELDER SCROLLS 4 **OBLIVION**

Es dauert noch drei Monate bis zum Erscheinen von Elder Scrolls 4: Oblivion, trotzdem steht schon jetzt fest: Das Mega-Rollenspiel ist ein sicherer Kandidat für den Spitzenplatz im Genre.

Sechs Menschen treffen sich für eine Nacht in einem alten Herrenhaus, am morgen sind fünf von ihnen tot. Den arroganten Adelsjungen erwischt es zuerst, erdolcht liegt er in seinem Zimmer. Dann sackt die Magierin am Esstisch zusammen: vergiftet. »Zwei von uns wurden umgebracht«, klagt der reiche Händler, »unter uns ist ein Mörder! Aber wer?« Die Stimmung wird gespannter, man reflektiert über die Verstorbenen – »Ich mochte ihn nicht«, »Sie war eine gute Frau.« Dann sterben sie einer nach dem anderen. Am nächsten



Am Rand des Waldes steht ein schnuckeliges Farmhaus.



Ein Gewitterblitz über Cheydinhal gleißt im Schwert.

Morgen nimmt der schwarz verhüllte Attentäter in seiner Gilde einen prallen Sack Gold entgegen; als Bonus erhält er ein wertvolles Schwert, denn niemand hat ihn enttarnt.

Moment mal – reden wir eigentlich noch über das Rollenspiel **Elder Scrolls 4: Oblivion**? Tun wir! Der Attentäter sind Sie, die Herrenhaus-Episode ist nur eine von vielen Hundert Missionen in dem wohl gewaltigsten Fantasy-Epos des Jahres.

Gebt mir Freiheit

Den Krimi-Auftrag sehen Sie freilich nur, wenn Sie ein Mitglied der düsteren Dark Brotherhood sind. Und die ist wiederum nur eine der fünf großen Gilden in der Spielwelt Cyrodiil. Bei der Brotherhood bewirbt man sich nicht um Zugang, man wird eingeladen: Wer mit Absicht einen Unschuldigen tötet, erhält in der nächsten Nacht Besuch von einem dunklen Boten. Dieser

weist den Weg zum unterirdischen Gewölbe der Bruderschaft und seiner finsternen, lauernden Bewohner. Die schwarze Lederrüstung gibt's als Einstiegsgeschenk, ab dann muss jeder Funken Respekt in der Gilde durch gnadenlose Morde erkämpft werden. Wer so weit in die Schatten abgeleitet, spielt fortan ein anderes **Oblivion** als der Edelkrieger. Oder als der Elementarmagier. Oder der Nekromant. Oder der Dieb. Wie der Vorgänger **Morrowind** legt Ihnen **Oblivion** ein Land zu Füßen, in dem Ihre spielerischen Möglichkeiten praktisch unbegrenzt sind. Wie Sie handeln, bestimmt, welche Teile der Welt Sie sehen. Von vorne bis hinten zieht sich ein Leitmotiv durch das Rollenspiel: Freiheit.

Liebe lähmt

Die Freiheit beginnt schon bei der Charaktergestaltung: Klassen oder Beschränkungen gibt es nicht. Stattdessen bauen Sie Ihren Wunschen, indem Sie aus den 21 Talenten (von Akrobatik bis Zauberschulen) sieben Hauptfähigkeiten wählen. Die verbessern sich fortan durch Benutzung und beeinflussen die acht Attribute (Stärke, Geschicklichkeit etc.). Außerdem ordnen Sie Ihrem Charakter ein

Sternzeichen zu, das – ähnlich wie die Perks in **Fallout** – Voroder Nachteile mit sich bringt. Das reicht von einfachen Zeichen wie dem »Krieger« (+20 auf Stärke) über komplexere wie »Die Liebenden« (kostenloser Paralyse-Spruch einmal pro Tag) bis hin zu solchen, die die Spielweise verändern: Magier im Zeichen »Atronach« verlieren zum Beispiel die automatische Mana-Regeneration, bekommen aber den doppelten Manavorrat und absorbieren Energie, wenn ein Gegner einen Zauber spricht. Bei so viel Spielraum verwundert es kaum noch, dass Sie das Gesicht Ihres Helden von der Haarlänge über die Färbung des Teints bis hin zur Höhe der Wangenknochen frei und stufenlos anpassen dürfen. Oder dass das Spiel über quasi jeden Wert Buch führt, von der Anzahl Ihrer Talentaufstiege über Ihren Ruhm und Ihre Verrufenheit bis hin zur aktuellen Höhe des Kopfgelds, das auf Sie ausgesetzt ist.

Wir kaufen ein Spukhaus

16 Quadratmeilen (knapp 41 Quadratkilometer) weit soll die Spielwelt Cyrodiil sein, ungefähr so groß wie der New Yorker Stadtteil Manhattan also, die Hälfte davon bedeckt Wald.

WAFFEN UND WERTE



Im Charakter-Bildschirm begutachten Sie Ihren Helden – jede Person sieht anders aus, dazu kommen Hunderte von Waffen und Rüstungen. Die Multifunktions-Liste links zeigt die acht Hauptattribute (oben), einige der Talente (Mitte) und das Inventar.



In der westlichen Hafenstadt Anvil schmiegen sich hübsche Kaufmannshäuser an Kopfsteinpflaster-Straßen. Im Plausch mit der Stadtbevölkerung erfahren wir Neuigkeiten aus der Region.

Im Westen liegt die Hafenmetropole Anvil, im Osten schlummert Cheydinhal mit romantischen Fachwerkhäusern im Blumenmeer der Frühlingszeit. Im Norden blasen Schneestürme, im sumpfigen Süden drückt die Hitze auf die bunten Häuser von Leyawiin, in der Mitte des Kontinents thront die imposante Imperial City mit gewaltigen Säulenhallen. Natürlich können Sie zu Fuß durchs Land reisen, dann zeigt der Kompass die nächste Storyaufgabe, ein aufleuchtendes Icon weist auf eines der zig Dungeons oder Rui-

nen und Anlagen in der Umgebung hin. Per Mausklick auf der Karte reisen Sie aber auch in Sekundenbruchteilen zu jedem Ort, den Sie bereits entdeckt haben. Wer will, kauft sich ein Pferd als Prestigeobjekt, die Vierbeiner bleiben bei Ausflügen in die Wildnis allerdings im Stall der nächsten Ortschaft. In den meisten Städten dürfen Sie sich auch ein Haus erwerben; in Cheydinhal zum Beispiel gibt's zum Spottpreis ein Spukhaus, das Sie erst mal von den herum-schwirrenden Geistern befreien müssen, bevor's wohnlich wird.

Rein ins Gemälde

Wer nicht auf eigene Faust durchs Land laufen will, findet in den Städten Gelegenheit genug zu Abenteuern. Wenn sich Stadtmenschen treffen, tauschen sie Tagestratsch aus – wer lauscht, bekommt neue Gesprächsoptionen. In Chorral erzählt ein Händler der Stadtwa- che, er habe Gerüchte gehört, nach denen die Daedra die Nachbarstadt Kvatch angegrif- fen hätten. Schau an, da gucken wir gleich mal nach! Drüben in Kvatch entlädt sich ein Gewit- tersturm über brennenden Rui- nen, die Spitze der Stadtkirche liegt zerschmettert auf dem Marktplatz, überall kämpfen schreiende Wachen gegen ma- rodierende Echsen. »Wir brau- chen deine Hilfe!«, brüllt ein Wachmann, gemeinsam het- zen wir durch die dunklen Gas- sen, Befehlsfetzen schallen her-

über: »Los geht's!«, »Hier lang!« – auf einmal wirkt **Oblivion** so beklemmend wie ein Norman- die-Shooter. Viel später, in Cheydinhal: Eine Frau vermisst ihren Nachbarn, einen Maler. Wie brechen ins Haus ein und stellen fest, dass sich der Mann mit einem Zauberpinsel in sein eigenes Bild gemalt hat. Kaum springen wir hinterher, stehen wir in einer impressionisti- schen Waldwelt: Kleckswolken ziehen über das bunt gestrichel- te Blattwerk der Bäume, um uns herum zieht sich ein Kreis von gemalten Trollen enger. Zum Glück haben wir Terpentin eingepackt (Schaden: »+30 ge- gen gemalte Trolle«), nun tobt der Farbenkampf. All diese Abenteuer kratzen nur an der Oberfläche des Spiels – näch- sten Monat, wenn eine spielba- re Preview-Version von **Oblivion** in der Redaktion eintrudeln soll, erzählen wir Ihnen mehr. **CS**



Das Kloster von Weynon demonstriert die aufwändige Gebäudearchitektur von Oblivion.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Genre: Rollenspiel
Termin: Dezember 2005

Entwickler: Bethesda / 2K Games
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Selten hat mich ein Spiel so vom Hocker gehauen – tech- nisch wie inhaltlich ist Oblivion unglaublich beeindruckend. Wenn Sie einen sehr jubeligen Christian hören wollen, schauen Sie das Video auf unserer DVD an. Dass Oblivion ein Hit wird, steht außer Frage. Wenn's überhaupt Grund zur Sorge gibt, dann höchstens wegen der Haupthandlung; beim Vorgänger war das die Achillesferse. Mal sehen, ob sie diesmal sinnvoll durchs Spiel trägt.«



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **U143**