Das Portal in die Oblivion-Welt des **Daedra-Fürsten Sheogorath** befindet sich auf einer Insel in der Niben Bay nahe Bravil.

Die sind doch wahnsinnig

OBLIVION SHIVERING ISLES

Kommen Sie mit auf eine erste Reise in eine geteilte Welt voller bizarrer Landschaften, widerwärtiger Gegner und einer göttlichen Herausforderung. Doch Vorsicht: Es könnte Sie den Verstand kosten.

Cyrodiil, Skingrad. In der prachtvollsten Villa der Stadt knistert ein gemütliches Kaminfeuer. Zufrieden lässt sich der Held in einen samtbezogenen Sessel fallen, und die Dienstmagd bringt einen Kelch voll Wein. »Den hab ich mir verdient«, denkt sich der große Krieger, »schließlich habe ich dabei geholfen, den dunklen Daedra-Fürsten Mehrunes Dagon zu besiegen. Ich bin Chef aller Gilden in Cyrodiil, und mir gehört in jeder Stadt zwischen Anvil und Cheydinhal ein stolzes Haus. Es gibt nichts mehr zu tun für mich und nichts, was ich nicht schon gesehen hätte.« Tja, denkste. Aus dem behaglichen Abend wird nichts, denn ein neuer Daedra-Fürst hat den ruhenden Helden schon ins Auge gefasst. Der göttliche Herrscher wird die Hilfe eines Sterblichen brauchen, die eines tapferen Recken. Schon öffnet sich ein neues Portal in ein neues **Oblivion**. Es führt auf die Shivering Isles.

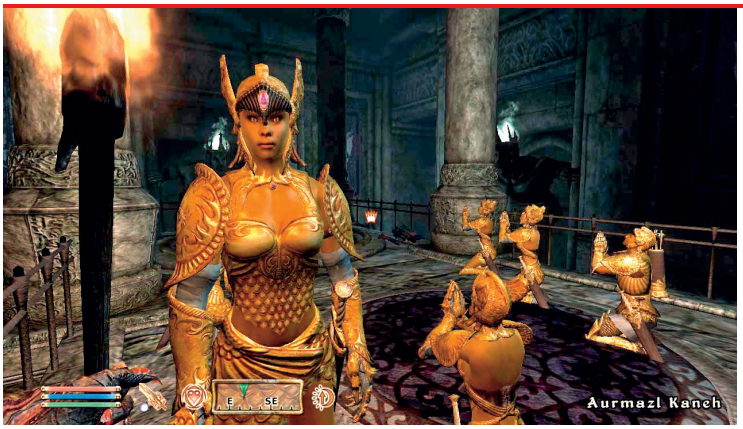
FACTS

- ein neuer Kontinent
- zweigeteilte Welt
- 1/4 so groß wie Cyrodiil
- 30 Stunden Spielzeit
- auch mit neuem Charakter spielbar
- unabhängig von der Oblivion-Hauptquest

Wahnsinns-Fürst

Nach der eher enttäuschenden Sammlung von mickrigem Zu-

Auf Zweikämpfe mit **Rittern** in schillernden Rüstungen müssen Sie auch im Addon nicht verzichten.



Die Zeremonie in diesem Tempel scheint ihre Vorbilder im **Hinduismus** zu haben.

Die **Grummits** sind unangenehm, da sie als Amphibien unter und über Wasser kämpfen.

In **Dementia** laufen Ihnen besonders entstellte und bizarre Kreaturen über den Weg.

Was es mit diesem gescheiterten **Experiment** auf sich hat, finden Sie in einer Quest heraus.

behör und mäßigen Quest-Reihen in **Knights of the Nine** (GS 02/2007, Wertung: 69 Punkte) stellt der Entwickler Bethesda nun das lang ersehnte vollwertige **Oblivion**-Addon **Shivering Isles** vor und erlaubt uns einen ersten Blick darauf. Darin erbittet der Daedra-Fürst des Wahnsinns, Sheogorath höchstpersönlich, von Ihnen Beistand für seine Oblivion-Welt. Der Daedra-Fürst Jyggalag bedroht nämlich die Shivering Isles in ihrer Existenz. Deswegen braucht Sheogorath die Hilfe eines Sterblichen. Schwer zu erraten, dass Sie das sein sollen. Aber um was genau geht es? Jyggalag hat es sich zur Gewohnheit gemacht, in regelmäßigen Abständen je ein Reich eines anderen Fürsten zu »säubern«. Dieses Mal hat er die Oblivion-Welt der Shivering Isles auserkoren, um die als »Greymarch« bekannte und berüchtigte Säuberung durchzuführen. Was es mit dem mysteriösen »Greymarch« genau auf sich hat und welche Motivation Jyggalag antreibt, sollen Sie in Erfahrung bringen. Dazu geht es ab auf die fernen Inseln.

Geteilte Lande

Durch das Portal, das wahrscheinlich auf einer Insel in der Niben Bay nahe Bravil stehen wird, gelangen Sie jederzeit in Sheogoraths Welt. Damit lassen Sie den alten Kontinent aber nicht endgültig hinter sich, da das Portal in beide Richtungen zu jedem Zeitpunkt durchlässig bleibt. Wer vom neuen Inselreich nach einer Zeit genug hat oder in Cyrodiil noch Geschäfte erledigen will, kehrt einfach wieder zurück. Das dürfte vor allem Spieler betreffen, die das Addon mit einem neuen Charakter bestreiten wollen. Dank des anpassungsfähigen Schwierigkeitsgrades von **Oblivion** sind auch alle Gegenden in **Shivering**

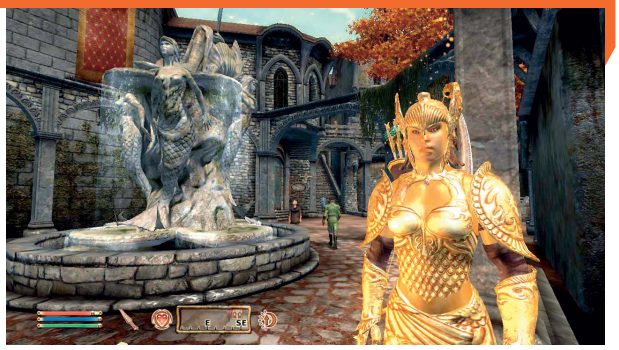
INTERVIEW MIT MARK NELSON

Mark Nelson ist bei Bethesda **Lead Designer** für Shivering Isles.

GameStar Mark, die mangelhafte deutsche Übersetzung von Oblivion war ein großes Ärgernis. Werdet ihr das diesmal besser hinbekommen?
Mark Nelson Ja, da ist einiges schief gelaufen. Das soll nicht wieder vorkommen, darum durchläuft Shivering Isles eine besondere Qualitätssicherung.
GameStar Es gibt Gerüchte, dass Shivering Isles einen besonders großen Wert auf Humor legen wird. Stimmt das?
Mark Nelson Ich denke, dass die Konzentration auf den Humor ein bisschen überinterpretiert wurde. Sicher führt allein schon der Rahmen zu ausgefallenen Charakteren, und diese haben auch ihre komischen Seiten. Aber die Story und das Spiel sind dagegen sehr ernst und alles andere als komisch.
GameStar Wird das Addon sowohl für gute als auch böse Charaktere ausgewogene Herausforderungen bieten?
Mark Nelson Gut und Böse sind sehr schwammige Begriffe in einem Elder Scrolls-Spiel, besonders, wenn wir es mit den Daedra zu tun haben. Da ich weder Sheogorath noch andere Daedra-Fürsten als gut oder böse bezeichnen würde, sollten die zugehörigen Quests auch keine solche Ausrichtung haben. Allerdings bieten die Quests verschiedene Lösungswege an. Um zum Beispiel Zutritt zu den Räumen des Herzogs zu erlangen, kann der Spieler jemanden bestechen oder erpressen. Ein talentierter Dieb knackt das Türschloss und schleicht an den Wachen vorbei, während ein Kämpfer einen Haufen Leichen hinterlassen kann. Ich nehme an, dass solche Entscheidungen von manchen Spielern als Gut oder Böse aufgefasst werden, aber sie wurden von uns nicht speziell so ausgerichtet.
GameStar Gibt es besondere Vorschläge aus der Community, die ihr berücksichtigt?
Mark Nelson Wir wissen zum Beispiel, dass die Quest-Reihe zur Dunklen Bruderschaft überwältigend positiv aufgenommen wurde. Warum? Sie ist spannend erzählt, gut ins Spiel eingebaut, hat interessante Charaktere und bietet abwechslungsreiche Herausforderungen. Aus diesem Erfolg haben wir gelernt und versucht das auf Shivering Isles zu übertragen. Die Charaktere sind nun besser entwickelt und die Quests detaillierter, epischer und abwechslungsreicher als in Oblivion.

IM ÜBERBLICK: WAS IST NEU?

Die **Shivering Isles** sind die Heimat des Daedra-Fürsten des Wahnsinns, Sheogorath. Das Land nimmt etwa ein Viertel der Fläche Cyrodiils ein und ist in die beiden Länder Mania und Dementia eingeteilt. Wo genau die Grenze zwischen beiden Ländern verläuft, können wir leider noch nicht sagen.



Die neuen Städte verfügen über einen eigenen **Architekturstil**.

Neue Gegner wie die giftigen **Elytra-Insekten** sollen uns hart zusetzen.

Die neue Welt bringt auch neue Landschaften mit sich, wie diesen Wald von **Riesenpilzen**, den ein fremdartiger Sternenhimmel überspannt.

Isles für Charaktere aller Levels zugänglich und spielbar. Das Land von Sheogorath ist in zwei große Gebiete aufgeteilt: Mania und Dementia. Jeder Landstrich spiegelt je einen Aspekt des Wahnsinns wieder. Mania bildet die eher positiven Seiten des Wahnsinns ab, wie künstlerische Kreativität oder forschende Obsession. Alles soll nach Aussage von Bethesda ein bisschen verrückt wirken, ähnlich wie bei **Alice im Wunderland**. Die Menschen, denen Sie hier in den prächtigen Städten begegnen, werden alle ihren eigenen Tick haben: Der eine ist zum Beispiel ein Büchernarr, der andere ein manischer Zahlenspieler. Streifen Sie durch die Lande Manias, soll die Landschaft hell, farbenfroh und voller Leben sein. Ganz im Gegenteil zu den Gegenden von Dementia. Hier sind die negativen Aspekte des Wahnsinns gesammelt. Schon die Natur wirkt düster, lebensfeindlich und Furcht einflößend. Die Kreaturen hier werden grauenhaft entstellt und feindselig sein. Nicht anders werden sich auch die Menschen verhalten: Während der eine Bewohner Dementias krankhaften Wahnvorstellungen hinterher jagt, hält ein anderer in seiner Paranoia jeden Fremden für einen Mörder. Ein so verrückter Ort dürfte eine ganz schöne

Zu den bereits bekannten Element-Atronachs (Feuer, Eis und Sturm) gesellt sich nun ein Verwandter aus **verstümmeltem Fleisch**.

Umstellung für all die werden, die Cyrodiils gepflegte mittelalterliche Ordnung schätzen. Spieler, die hingegen den Vorgänger **Morrowind** gespielt haben, dürften das eine oder andere Stil-Element wieder erkennen, wie zum Beispiel die haushohen Pilze, die ganze Wälder bilden können. Außerdem gab es im Norden von Vvardenfell, dem Schauplatz von **Morrowind**, eine große Insel mit dem Namen Sheogorad, die nach Sheogorath benannt ist.

Komplexere Quests

Auf den Shivering Isles stellen Sie sich in den Dienst des Hofes des Wahnsinns, der herrschenden und regierenden Institution dieser Welt. Hier gelten Ihre Verdienste aus Cyrodiil nicht viel, und so müssen Sie sich vom Aspiranten bis zum Herzog wieder in Rang und Ansehen hocharbeiten. Im Gegensatz zu den Gilden ist der Rangaufstieg nicht das vorrangige Ziel Ihres Handelns. Stattdessen wächst Ihr Ansehen parallel zu Ihrem Fortschritt in der Hauptquest um Jyggalag und den »Greymarch«. Die einzelnen Quests sollen generell umfangreicher sowie komplexer sein und mehr Lösungswege bieten als die von **Oblivion**. Bevor Sie zum Beispiel mit Ihrem Charakter noch auf Cyrodiil das Portal betreten können, stellt sich Ihnen ein scheinbar unüberwindbarer Torwächter in den Weg. Selbst das mächtigste Schwert richtet kaum nennenswerten Schaden an. Auf der Suche nach Hilfe können Sie in einer nahe gelegenen Stadt einen Verbündeten finden. Wenn Sie dem einen zusätzlichen Gefallen erfüllen, erhalten Sie zum Dank eine neue Waffe, die besonders effektiv gegen eben diesen Gegner sein soll. Wer es eilig hat und kampfeslustig ist, stürzt sich jetzt schon auf den Feind. Vorsichtigere Naturen suchen noch ein bisschen länger, finden weitere Helfer und greifen erst an, wenn der Sieg sicher ist.

Später auf den Shivering Isles treffen Sie dann einen Ork, der von einem Khajiit-Bettler belästigt wird. Um den Bettler loszuwerden, könnten Sie ihn ermorden, was wahrscheinlich eine Gefängnisstrafe nach sich zieht. Allerdings ist es auch möglich, den Khajiit zu überreden oder zu bestechen. Schließlich soll es auch noch einen sehr eleganten vierten Weg geben, den die Entwickler aber noch geheimhalten. Solche unterschiedlich zu lösenden Aufgaben sollen Ihnen in der neuen Welt deutlich öfter begegnen als in der alten.

Neue Feinde

Auf den Shivering Isles wird Ihnen viel Neues auffallen, vor allem aber die neuen Feinde. Besonders lästig klingen die Shambles: Widerliche Wesen, die aus Skelettteilen zusammengesetzt sind, die von unterschiedlichen Kreaturen zurückgelassen wurden. Selbst (vermeintlich) besiegt sollen sie noch gefährlich sein. Oder die Furcht erregenden Grummites, barbarische amphibische Gestalten mit toten Augen und messerscharfen Zahnreihen, die Sie auch noch unter Wasser verfolgen können. Selbstverständlich wird es aber auch neue Zaubersprüche, Tränke und Gegenstände geben. Außerdem verspricht Bethesda neue Waffen und Rüstungen. Diese spiegeln zwar bis zu einem gewissen Grad das wahnsinnige Umfeld ihrer Entstehung wieder, aber die Entwickler legen viel Wert auf die Nutzbarkeit der neuen Utensilien. Vieles wird Ihnen im Addon aber auch sehr vertraut vorkommen: Das Kern-Spielprinzip aus **Oblivion** bleibt vollkommen unangetastet. Sie steuern, kämpfen und verwalten Ihren Charakter genauso wie zuvor. Auch technisch ändert sich wenig. Neue Spezialeffekte bleiben vor allem den Schlüsselszenen in **Shivering Isles** vorbehalten. Bevor Sie auch in dieser Oblivion-Welt alles gesehen haben, sollen bis zu 30 Spielstunden vergehen. Erst dann ist wieder an einen gemütlichen Kaminabend in Skingrad zu denken. PCL

Die **Dungeons** sollen verzweigter und abwechslungsreicher werden.

OBLIVION – SHIVERING ISLES

Genre: Rollenspiel-Addon
Termin: Frühjahr 2007
Entwickler: Bethesda
Status: zu 70% fertig

Patrick C. Lück: »Als ich vor Jahren die ersten Bilder von Oblivion sah, stand mir vor Staunen der Mund weit offen. So schön waren die Bilder. Das fertige Produkt war dann in Bewegung zwar auch schön, aber irgendwie steril. Nun sehe ich wieder diese wunderschönen Bilder. Und verbinde diesmal damit die Hoffnung, dass die Shivering Isles lebendiger und weniger baukastenartig werden als der alte Kontinent Cyrodiil. Der Ansatz mit der zweigeteilten Welt des Wahnsinns zeigt da für mich in die richtige Richtung.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3393