

The Elder Scrolls Skyrim

Das unwirtliche Bergland von Skyrim ist die Heimat der Nord, die Wikinger-Variante der Elder-Scrolls-Serie.

Das beste Rollenspiel des Jahres 2006 bekommt endlich einen Nachfolger. Wohin führt der fünfte Teil der Serie? Von Christian Schmidt

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda (Fallout 3, GS 01/09: 93 Punkte)**
Termin: **11. November 2011** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240

Echte Heldengeschichten fangen ganz unten an, und wer wäre weiter vom Ruhm entfernt als ein Knacki? Die Rollenspiel-Reihe **The Elder Scrolls** macht aus Bodensatz routinemäßig Strahle-Recken: Ihr dritter Teil **Morrowind** (2002) begann in Ketten auf einem Gefängnissschiff, **Oblivion** (2006) hinter Gittern im Palastkerker. Eine hübsche Tradition also, dass auch die kommende Episode **Skyrim** ihren Ausgangspunkt ganz unten, in Gefangenschaft nehmen wird. Dabei ist **Skyrim** nichts weniger als das wichtigste Rollenspiel des Jahres 2011. Kein **The Witcher 2**, kein **Risen 2** und auch kein **Dragon Age 2** kann auch nur annähernd auf eine so große Popularität bauen. Allein in Deutschland hat sich **Oblivion** knapp eine halbe Million Mal verkauft. Im internationalen Durchschnitt erreichte das Spiel eine Kritikerwertung von 94 Punkten, GameStar vergab immerhin 90 Punkte. Entsprechend

hoch sind die Erwartungen an den Nachfolger **Skyrim**, der im November erscheinen soll.

»Skyrim« bedeutet »Himmelsrand« und ist der sprechende Name des Berglands im Norden des Fantasy-Kontinents

Tamriel, in dem sich schneebedeckte Gipfel hoch zu den Sternen recken. Täler und Küsten der zerklüfteten Region werden von den Nord bewohnt, der robusten Kriegerklasse der **Elder Scrolls**-Serie, die deutlich an die Wikinger angelehnt ist. Wer **Oblivion** gespielt hat, der erinnert sich vielleicht an das Bergdörfchen Bruma,



Skyrim ist zerklüftet, Bethesda baut verschachtelte Architektur vor eindrucksvoller Kulisse.

dessen eingeschnitte Holzhütten und massiven Steinwälle einen Vorgeschmack auf das Land Skyrim geben. Dass schwieriges Klima aber noch lang kein kärgliches Leben zur Folge haben muss, lässt sich an den Errungenschaften der Nord ablesen: Ihre Hafenstädte Solitude und Winter Hold zählen zu den wohlhabendsten Handelsorten Tamriels. Zur bewegten Geschichte Skyrims gehört der lange Feldzug der Nord gegen das Elfenvolk der Aldmer ebenso wie ständige Clankriege im Inneren und Rassenunruhen an den Landesgrenzen. Es geht also turbulent zu am Himmelsrand, als der gefangene Noch-nicht-Held seinen ersten Auftritt hat.

Welcher Hintergrund die Geschichte von **Skyrim** einleitet, liegt noch im Dunkeln. Klar ist nur, dass der Spielcharakter ein Drachengeborener ist, ein Nachfahre des göttlichen Imperators Tiber Septim. Das allein ist in **Skyrim** noch kein Ticket zum Ruhm, aber es bringt Möglichkeiten mit sich, die gewöhn-

lichen Sterblichen verschlossen bleiben. Zum Beispiel die Fähigkeit, die Seelenenergie getöteter Drachen aufzunehmen, von denen sich in **Skyrim** mehr als genug tummeln. Oder die zwanzig Drachenschreie, die man nach und nach erlernen kann, eine besondere Form von Magie. Einer dieser Schreie löst zum Beispiel eine Druckwelle aus, die alle nahen Lebewesen zurückstößt. Je länger man die Taste gedrückt hält, desto machtvoller brüllt der Drachengeborene gegen seine Feinde. Wer solche Talente in sich aufschließt, ist auf dem besten Weg vom Knastknecht zum Hurra-Heroen.

Der **Skyrim**-Vorgänger **Oblivion** hatte Eigenheiten, die das Spiel aus dem Rollenspiel-Standard hervorhoben. Nicht alles davon war geglückt. Darum packt Bethesda diesmal manches anders an. Beispiel Spielwelt: Statt der generischen Landschaften und Kerker des riesigen **Oblivion** soll in **Skyrim** jeder Winkel von Hand gebaut sein, die Zahl der

Facts

- ✦ 5 Hauptstädte
- ✦ über 130 Dungeons
- ✦ 18 Fähigkeiten
- ✦ 85 Zauber
- ✦ 20 Drachenschreie
- ✦ kein Level-Maximum



Links den Zauber, rechts das Schwert: Skyrim erlaubt die freie Auswahl darüber, was man in **jede Hand** nimmt.

Dungeon-Designer hat Bethesda von einem auf acht erhöht. Mehr als 130 Gewölbe warten im Spiel – groß wird es also immer noch. Beispiel Gegner-Balance: Wo man in **Oblivion** auf Schritt und Tritt auf mitlevelnde und also stets an die eigene Kampfkraft angepasste Feinde traf, setzt **Skyrim** auf das System von **Fallout 3**, das Kreaturen nur in einem bestimmten Rahmen mitwachsen lässt. Die Stärke von Bewohnern eines Dungeons wird beim ersten Betreten ausgerechnet, danach bleibt sie immer gleich. Beispiel Menüführung: Die kleinteilige, unbequeme Fensterflut ersetzt Bethesda durch ein Bedienkonzept, das sich an Apple-Produkten orientiert. Wie in der Albensammlung des iPod blättert man durch das bildschirmfüllende 3D-Inventar, jeder Gegenstand lässt sich genau unter die Lupe nehmen. Diese Detailuntersuchung will **Skyrim** sogar für Rätsel nutzen.

Weitgehend unangetastet bleibt das eigenwillige Charactersystem der **Elder Scrolls**-

Reihe, in dem sich Fertigkeiten (18 davon gibt es in **Skyrim**) nicht durch abstrakte Levelaufstiege verbessern, sondern durch Benutzung. Wer oft mit dem Bogen schießt, wird darin stetig besser, und diese Fortschritte wiederum entscheiden über den Gesamtlevel des Helden. Allrounder, die ihren Kampfstil häufig wechseln, steigen demnach langsamer im Rang auf als Vollblut-Magier, -Kämpfer oder -Schützen. Einschränkungen gibt es aber keine, sogar die Ausgangsklassen schafft Bethesda diesmal ab. Gut so, in **Oblivion** waren sie eh kaum mehr als Staffage. Das Kampfsystem erweitert sich um ein naheliegendes Element: die freie Entscheidung darüber, was man in welcher Hand führen will. Das kann eine klassische Schwert-Schild-Kombo ebenso sein wie zwei Waffen gleichzeitig, eine Waffe und ein Zauber oder zwei magische Sprüche auf einmal.

Und die Grafik? Ist nicht mehr ein solcher Quantensprung, wie es **Oblivion** war, aber macht einen sehr ansehnlichen Eindruck. Vor allem Personen und Gesichter wirken wesentlich glaubwürdiger als im Vorgänger, dazu kommt laut Bethesda eine stark verbesserte Darstellung von Physik und

An Oblivion arbeitete ein Dungeon-Designer, jetzt sind es acht.

Wetter. Auch an der »Radiant AI« genannten Simulation des Alltagslebens im Lande Skyrim wollen die Amerikaner geschraubt haben, um ein glaubwürdiges Treiben der Einwohner vorzugaukeln. Das war schon für **Oblivion** versprochen, erwies sich dort aber als ziemliche Luftnummer. Wir sind gespannt, ob es Bethesda diesmal eindrucksvoller hinkommt. **CS**



Grafikvergleich: In Oblivion (links) wirkten die Figuren käsig, Skyrim (rechts) ist realistischer.



Am Rand des Himmels

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Alle reden von Blizzard und Bioware, aber die andere Firma mit »B«, Bethesda, besitzt einen ebenso eindrucksvollen Erfolgskatalog: Mit Oblivion und Fallout 3 hat sie zwei der besten Rollenspiele der letzten fünf Jahre produziert. Man darf deshalb Vertrauen haben, dass die Amerikaner mit Skyrim den Hattrick schaffen und ihrem Portfolio einen dritten Hit hinzufügen. Die angekündigten Veränderungen klingen nach einem durchdacht polierten, aber immer noch erkennbar eigenständigen Elder Scrolls. Ich fiebere dem Herbst entgegen!