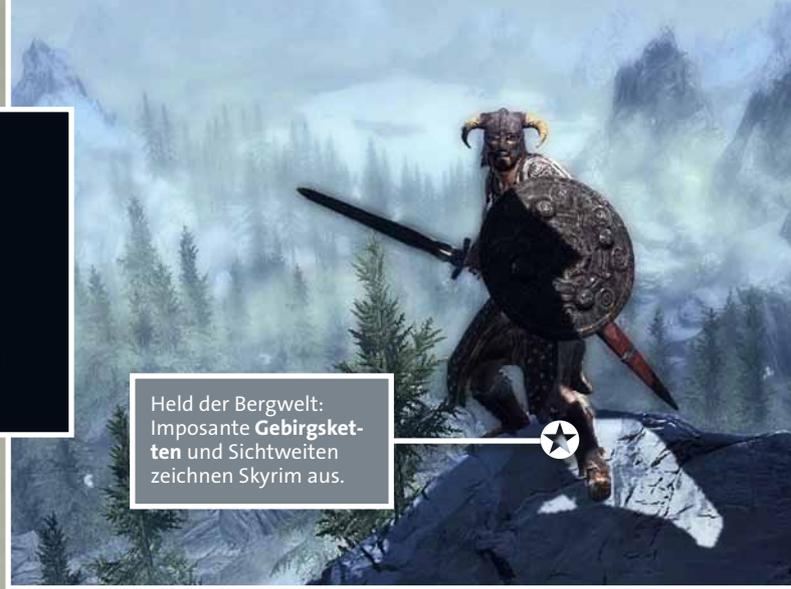


The Elder Scrolls Skyrim

Karnevalssaison? Am 11.11. beginnt für uns vor allem die Regentschaft des neuen Rollenspiel-Prinzen! Von Heinrich Lenhardt

Held der Bergwelt: Imposante Gebirgsketten und Sichtweiten zeichnen Skyrim aus.



Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Bethesda (Elder Scrolls Oblivion, GS 05/06: 90 Punkte)
Termin: 11.11.2011 Status: zu 75 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7271

Falls ab November eine Schlaflosigkeits-Epidemie die westliche Welt heimsucht, dann sollte die Ursachenforschung bei Todd Howard beginnen. Während der ersten ausführlichen Vorführung seines neuen Rollenspiel-Epos **The Elder Scrolls: Skyrim** grinst der Design Director von Bethesda: »Wir zeigen dir immer zwei, drei interessante neue Dinge, bevor du deine ursprüngliche Aufgabe abgeschlossen hast. Denn unser Ziel ist es, dass du beim Spielen nie auf

Eindrücken von einer Pressekonferenz in den USA ist diese »Drohung« ernst zu nehmen. **Skyrim** verbessert geschickt die Spielmechaniken des Vorgängers **Oblivion**, bügelt konsequent Schwachstellen aus und zaubert mit seiner neuen Grafik-Engine eine prächtige, glaubhafte Spielwelt, deren Sucht-Sogkraft schon ein halbes Jahr vor Veröffentlichung deutlich zu spüren ist.

Als vor fünf Jahren das bislang letzte **Elder Scrolls**-Rollenspiel **Oblivion** erschien, waren die lauschigen Landschaften der Star. Bei **Skyrim** kippt uns die Kinnlade noch weiter herunter; Todd Howard beginnt mit dem Vorzeigen der erheblich realistischer wirkenden Außenwelt. Dichte, abwechslungsreiche Vegetation und gefühlt unendliche Sichtweite; der Blick schwenkt von der Detailbetrachtung eines Farns zu den Gebirgsketten am Horizont, die keine Staffage sind, sondern zur Spielwelt gehören und bereist werden können. Enorm auch die Verbesserung bei den Charakteranimationen. Flüssig und lebensecht wandert unser Held durch die Landschaft, nahtlos wirkt der Übergang

vom Gehen zum Rennen. Damit wird das Spielen in Verfolger-Perspektive zu einer echten Alternative, auch wenn Todd Howard selbst die Ego-Ansicht bevorzugt. Zwischen beiden Blickwinkeln darf jederzeit gewechselt werden.

Beim Echtzeit-Kampfsystem können wir jetzt linke und rechte Heldenhand beliebig mit Waffen oder Zaubern belegen und separat mit den Maustasten auslösen. Kämpfen wir lieber mit Nahkampfwaffe plus Schild oder plus Zauber? Oder mit zwei Waffen und zwei verschiedenen Zaubersprüchen gleichzeitig? Wenn man in beiden Händen dieselbe Magie hält, dann wird eine verstärkte Version des jeweiligen Zaubers gewirkt. Mitten im Kampf lässt sich auch die Belegung der Hände flugs wechseln, um auf verschiedene Situationen zu reagieren; das Spielgeschehen wird dabei angehalten. Pfeil und Bogen erfordern verständlicherweise beidhändige Bedienung, per Tastendruck wechseln wir in diesen Waffenmodus, der sich anhaltender Beliebtheit bei hinterlistigen Überraschungsangriffen erfreut.

+ Stärken

- + offene Fantasy-Spielwelt
- + flexible Charakterentwicklung
- + spektakuläre Echtzeit-Kämpfe
- + Editor für User-Mods

- Schwächen

- kein Multiplayer / Koop

den Gedanken kommst: »Ich hab genug für heute, ich leg mich ins Bett«. Nach unseren



Die **Drachen** verlieren ihre Scheu und liefern sich erbitterte Duelle mit unserem Helden.





Grabruhe im Duneon Bleak Falls Barrow, unte Draugr machen mächtig Ärger.

Eine zusätzliche Kampfsystem-Komponente sind die Drachenschreie; diese bewirken besonders mächtige Fähigkeiten wie das Zurückschleudern von Feinden oder die vorübergehende Zeitverlangsamung à la Bullet Time. Die Schreie verbrauchen kein Mana, haben aber eine generelle Abklingzeit; es sind Superfähigkeiten, die man sich für haarige Kampfsituationen aufheben sollte. Bei der PC-Version werden sie standardmäßig

Die Schönheit der Landschaft ist umwerfend.

mit der Q-Taste ausgelöst, aber die Konfiguration lässt sich ändern, um zum Beispiel zusätzliche Maustasten zu belegen. Geplant sind 24 Drachenschreie, die jeweils aus drei Wörtern (und damit drei Wirkungsstufen) bestehen. Die stärkste Version eines Drachenschreis löst die längste Abklingzeit aus und ist deshalb nicht immer die beste Wahl.

Dem Inventar-Gewürge von früher rückt man mit generalüberholten Menüs zu Leibe. Gegenstände und Zauber werden in übersichtlicheren Listen sortiert und können mit Bookmarks versehen werden, quasi ein Filter für die persönlichen Lieblinge, auf die man häufig zugreift. Schick und nützlich: Jeder Gegenstand wird im Inventar als 3D-Objekt dargestellt, lässt sich drehen, zoomen und enthüllt manchmal einen brauchbaren Hinweis wie die eingravierte Lösung eines Duneon-Symbolzuordnungs-Puzzles. Auch das neue Charaktermenü macht einen prima Eindruck. Für jede der 18 Fertigkeiten gibt es jetzt einen speziellen Talentbaum, in dem man jeweils 12 bis 20 Perks freischalten kann (also neue Fähigkeiten lernt bzw. verbessert). Die notwendigen Punkte gibt's bei jedem Level-Aufstieg. Dadurch ist man viel motivierter, ganz bestimmte Skills auszubauen, weil man auf konkrete neue Fähigkeiten hinarbeitet. Zum Beispiel Zeitlupen-Zielhilfe für Bogenschützen oder Entwaffnungs-Hieb für Schild-Spezialisten. Gänzlich gestrichen ist die Unterteilung in Haupt- und Nebentalente. Zu

Besser als Oblivion: Der Detailvergleich

Für ein fünf Jahre altes PC-Spiel macht Oblivion heute noch eine gute Figur. Doch nach Bethesda's Rollenspiel-Abstecker mit Fallout 3 ist der Fantasy-Generationswechsel überfällig. Die Gegenüberstellung mit Nachfolger Skyrim verdeutlicht einige Veränderungen im Detail.

TES 4: Oblivion	TES 5: Skyrim
Spielfiguren	
	
Kampfsteuerung	
	
Charakterentwicklung	
	
Landschaften	
	

Die teils unfreiwillig komischen Bewegungen der Spielfiguren waren ein Grafikschwachpunkt des Vorgängers Oblivion. Skyrim verwendet dagegen das »Behavior«-Toolset der Spielphysik-Experten von Havok, um realistischere Animationen zu erzielen. Wie dieser Vergleich zeigt, wirken auch die Gesichter der NPCs detaillierter und lebensechter.

Das umständliche Fingern nach der »C«-Taste hat bald ein Ende; bei Skyrim können Sie Zaubersprüche per Mausklick abfeuern. Beide Charakter-Hände lassen sich beliebig mit Waffen und Magie laden; der Wechsel zwischen den Konfigurationen soll weniger umständlich sein als bei Oblivion. Das Resultat: Mehr taktische Flexibilität in den Kämpfen.

Die Charaktergenerierung prägte bei Oblivion den weiteren Spielverlauf stark, doch Skyrim schafft Klassen und Haupt-Skills ab. Ihr Charakter wird in den Kategorien besser, die er anwendet. Neue Fertigkeiten werden in astrologischen Talent-Konstellationen freigeschaltet. Neben über 200 Fertigkeiten enthält Skyrim auch 24 Drachenschreie.

Die abwechslungsreichen Landschaften waren ein Oblivion-Highlight. Für noch schönere Grafik auf der Höhe der Zeit sorgt die neue Creation-Engine, selbst Details wie realistische Schneepartikelverteilung werden berücksichtigt. Waren in Oblivion einige Areale noch automatisch generiert, entsteht die Skyrim-Welt komplett in Spieldesigner-Handarbeit.

Hintergrund: Spielwelt Tamriel

Der Kontinent Tamriel dient seit 1994 als Schauplatz der Elder-Scrolls-Reihe. Er besteht aus neun Provinzen, die von Landesfürsten und Königen regiert werden. In den Randregionen schwindet der Einfluss der Zentralregierung, die in Cyrodiil angesiedelt ist.

Das freie Erforschen einer riesigen Spielwelt war seit Dagerfall ein Serien-Markenzeichen. Allerdings ging das auf Kosten der Qualität; viele Orte waren zufallsgeneriert und austauschbar. Im Laufe der Jahre konzentrierten sich die Nachfolger deshalb auf Teilbereiche Tamriels, um diese detaillierter darzustellen.

Diese Provinzen standen bereits im Mittelpunkt von Elder-Scrolls-Spielen:

1 Hammerfell und High Rock (Daggerfall)

Zwei Küstenregionen im Nordwesten Tamriels standen bei Dagerfall im Mittelpunkt. Das Krieger-Volk der Redguard ist in Hammerfell zuhause; die Nachbarprovinz High Rock ist die Heimat der Bretons, einem Volk von Mensch-Elf-Mischlingen.

2 Morrowind

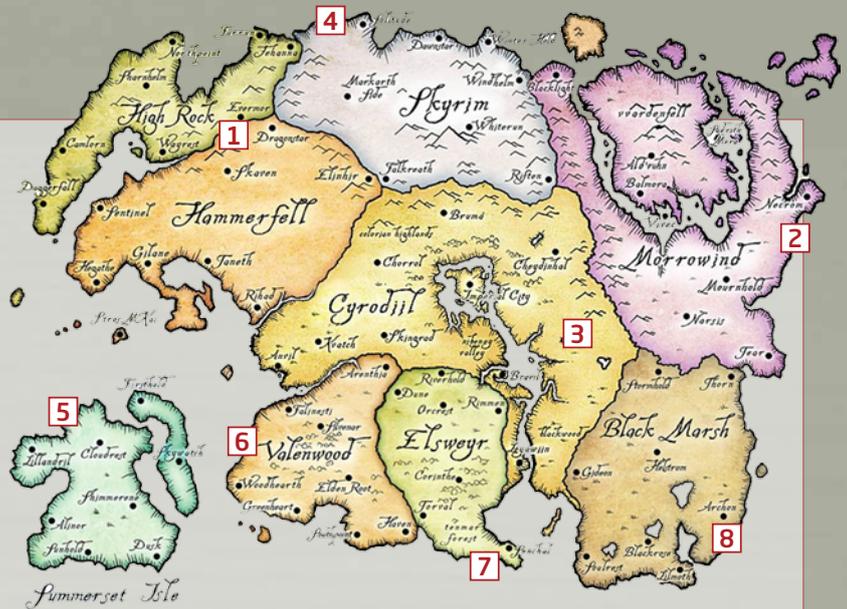
Morrowind ist Heimat des Dunkelelfen-Volks Dunmer. Das dritte, gleichnamige Spiel konzentrierte sich auf diese Provinz im Nordosten Tamriels, die durch Gebirgszüge mit reichlich vulkanischer Aktivität relativ isoliert vom Rest des Kontinents ist.

3 Cyrodiil

Die zentral gelegene Regierungsprovinz enthält Tamriels Hauptstadt und steht im Mittelpunkt des vierten Elder-Scrolls-Spiels Oblivion. Das menschenähnliche Imperial-Volk ist hier zuhause.

4 Skyrim

Hoch im Norden liegt der von Gebirgen und kaltem Klima geprägte Schauplatz des neuesten Serienteils. Hier fühlen sich nicht nur die wikingerverähnlichen Nordheimischen, sondern auch Drachen.



Vier Provinzen verbleiben noch, die in zukünftigen Episoden eine Rolle spielen könnten:

5 Summerset Isles

Diese Inselgruppe im vor der südwestlichen Küste des Kontinents ist die Hochburg der stolzen Atmer-Hochelfen.

6 Valenwood

Da die Bosmer-Waldelfen die Holzverarbeitung ablehnen, werden Siedlungen in Baumkronen errichtet. Nur wenige Straßen durchziehen die dichten subtropischen Wälder von Valenwood.

7 Elsweyr

Südlich von Cyrodiil ist das katzenähnliche Volk der Khajiit (erinnert optisch an die Kerraner aus Everquest) beheimatet. Regenwälder und Dschungel prägen die Landschaft von Elsweyr.

8 Black Marsh

Im Südosten liegt die versumpfte, tropische Heimat der Argonians, einer Reptilienrasse mit eigener Assassinenkaste (ShadowScales).

Spielbeginn wählen wir lediglich eine von zehn Rassen und das Heldenaussehen, aber das war's auch schon. In **Skyrim** gibt es keine Klassen, gelevelt wird nach dem Prinzip »Man wird darin besser, was man am häufigsten macht« – und das schneller als beim Vorgänger. In dem Zeitraum, den man bei **Oblivion** brauchte, um Level 25 zu erreichen, sollen **Skyrim**-Helden in etwa bei Level 50 aufschlagen. Die schnelleren Erfolgserlebnisse wurden vor allem deshalb eingeführt, damit die Spieler zügig neue Fähigkeiten und Verbesserungen freischalten können.

Bei seiner Vorführung macht Todd Howard als Nächstes im Städtchen Riverwood halt,

wo wir Gespräche der Einwohner belauschen und der arbeitenden Bevölkerung bei ihrem Tagewerk zuschauen: Baumstämme werden verladen, Holz wird gehackt, ein Schmied hämmert fröhlich vor sich hin. Die Anwohnerin Sigrid gibt uns den Tipp, doch mal beim Händler Lucan Valerius vorbeizuschauen; dem haben Diebe eine goldene Drachenklaue gemopst. Hier sehen wir das überarbeitete Dialogmenü, bei dem Gesprächsoptionen aus einer Liste gewählt werden. Das Ranzoomen wie bei **Oblivion** entfällt, Sie können sich also auch mitten im Gespräch umsehen. Valerius verrät uns, wo die Diebe ihren Unterschlupf haben. Das sorgt zum einen für eine Markierung auf

der Weltkarte (die jetzt auch in 3D gehalten ist und gezoomt werden kann). Zum anderen weist seine Schwester Camilla den Weg und begleitet den Helden bis zum Stadtrand. Dabei erzählt sie ein bisschen mehr über die Spielwelt und die Sorgen der Dorfbewohner; »Walk & Talk« nennt Howard dieses System, das auf ungezwungene Weise zusätzliche Hintergrundinfos serviert.

Unser Ziel nennt sich Bleak Falls Barrow, eine Tempelruine mit gruftigen Tunneln. Auf dem Weg dorthin erzittert der Erdboden – ein Riese stapft gemütlich vorbei, ignoriert dabei den Helden; nicht jede Kreatur greift unmotiviert an. Beim Anschleichen

In **Riverwood** schauen wir der Bevölkerung beim Arbeiten zu und finden einige spannende Quests.



Lasst Grafik-Muskeln spielen: Die **Charaktere** sehen auch in der Verfolgerperspektive klasse aus.



Haben wir das entsprechende Können, dürfen wir auch in einer **Taverne** unbemerkt meuchelmorden.



ans Banditenlager aktiviert Todd Howard den Zauber »Detect Life«, wodurch Lebewesen mit einer blauen Aura versehen werden. Dadurch erkennen wir die beiden Wachen im beginnenden Schneetreiben leichter und können sie aus der Ferne mit Pfeilen ausschalten. Auch 'ne Methode: Der Zauber »Fury« macht eine der Wachen zeitweilig so

klauen wir einige schöne neue Waffen wie den Staff of Magelight, der Lichtkugeln schießt, die atmosphärisch die Umgebung illuminieren. Stäbe sind in **Skyrim** Einhandwaffen, wir können also einen magischen Lichtspucker und eine Nahkampf-Waffe wie ein Schwert gleichzeitig einsetzen.

Schließlich erreichen wir die Hall of Stories, wo der Held ein an die Wand geschriebenes Drachenwort lernt, mit dem sich die Zeitverlangsamung auslösen lässt. Die kann man auch gleich gut gebrauchen. Zunächst taucht ein Drachen-Priester auf, der einen Frost-Atronach beschwört. Und vorm Ausgang wartet ein Drache, der eine Runde in der Luft dreht und dann landet, um uns mit einer Feuersalve zu begrüßen. Diese Drachenduelle sind quasi Bosskämpfe – hart, aufregend und mit besonderen Belohnungen verbunden. Hat man das Vieh gekillt, absorbiert unser Held dessen Seele. Was das in spielerischer Hinsicht bedeutet, möchte Todd Howard noch nicht im Detail verraten. Er deutet aber an, dass die Seelen eine Verbindung zum Drachenschrei-System

haben. Die Hauptstory soll ähnlich wie in **Oblivion** 20 bis 30 Stunden dauern; dazu kommt optionaler Stoff für ca. 200 Stunden.

Vorgeführt wurde uns die Xbox-360-Version von **Skyrim**. Die PC-Fassung soll naheliegende grafische Vorzüge wie höhere Auflösungen und bessere Texturen erhalten. Exklusiv für PC wird das Creation-Toolkit veröffentlicht. Wie bei früheren **Elder Scrolls**-Titeln soll sich die Mod-Community austoben und Erweiterungen für die schöne neue **Skyrim**-Spielwelt entwickeln können.

Was uns noch interessiert, das ist die Zeit nach dem 11.11.11. Todd Howard kann derzeit keine Details zu Zusatz-Downloads nennen, hätte aber gerne weniger, dafür gehaltvollere Addons als bei **Fallout 3**. Und zu den Gerüchten über ein **Elder-Scrolls**-MMO meint er abwiegelnd: »Einige Leute denken sich wohl: Es ist riesig, es hat Schwerter, also würde es ein tolles MMO abgeben. Aber da bin ich mir nicht so sicher. Ich persönlich bevorzuge Einzelspieler-Titel. Ich bin nicht so der MMO-Typ.« Heinrich Lenhardt

Die PC-Version bekommt bessere Texturen.

aggressiv, dass sie ihren Kollegen angreift, während wir aus sicherer Entfernung hämisch zugucken. Weiter geht's im Dungeon, wo wir einen Kampf gegen eine hübsch-häßliche Riesenspinne überstehen, schließlich den Dieb der Drachenklaue stellen und auch die Draugr kennenlernen: untote Nord-Krieger, die mit klappernden Knochen aus ihren Liegeplätzen klettern und angreifen. Fallen und Puzzles dürfen ebenso wenig fehlen wie fette Beute: Aus Schatzkisten

Neben fünf größeren Städten gibt es in **Skyrim** auch immer wieder kleinere **Siedlungen** zu entdecken.



Neue Fantasy-Traumwelt

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Von meiner Seite ein herzhaftes »Woah« mit mindestens fünf Ausrufezeichen und extra Sahnehäubchen! **Skyrim** sorgt nicht nur für den erhofften großen Grafiksprung nach vorne, auch die spielerischen Neuerungen zum Beispiel bei Kampfsystem und Charakterentwicklung gefallen mir ausnehmend gut. Und nach dem vergleichsweise eingegengten **Dragon Age 2** sorgt die Aussicht auf Erforschung einer großen, offenen, nichtlinearen und wunderschönen Spielwelt für besonders viel Vorfreude.