

Skyrim

Auf der E3 hat uns Bethesda die aktuelle Version des Riesen-Rollenspiels gezeigt. Darin ging's vor allem um Drachen. Riesen-Drachen. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Bethesda (Fallout 3, GS 01/09: 93 Punkte) Termin: 11.11.2011 Status: zu 90 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7271

+ Stärken

- + hübsche Spielwelt
- + spektakuläre Drachenkämpfe

- Schwächen

- Motiviert die Haupthandlung?
- Bekommt Bethesda die Balance hin?

Mit Drachen muss man erst ein Machtwort sprechen, dann kann man sie aufsaugen – zumindest in **The Elder Scrolls 5: Skyrim**.

Der Entwickler Bethesda hat uns das Rollenspiel auf der E3 präsentiert und dabei zwei neue Spielelemente betont: die magischen »Worte der Macht« sowie die Drachenseelen, mit denen man sie freischaltet. So stößt Matt Carofano, der Präsentator und Lead Artist von **Skyrim**, auf einem Gebirgsplateau auf einen fliegenden Lindwurm, der

ihn von oben mit Feuerbällen bespuckt. Carofano rennt zu einem nahen Turm, an dem computergesteuerte Soldaten Wache schießen. Die KI-Wächter erblicken den Drachen und stürzen sich auf ihn. Prima, jetzt muss Carofano nicht mehr alleine kämpfen. Allerdings nur kurz, die Feurerechse wischt die

Durch die **Oberwelt** reiten Sie wie in Oblivion auf dem eigenen Pferd (oben). Die **Unterwelt** (unten) wirkt nicht mehr so generisch wie im Vorgänger.



Der Herr der Ringe lässt grüßen. Das Dorf **Whiterun** erinnert frappierend an Rohans Hauptstadt Edoras.



Menschlein nämlich mühelos beiseite. Einen Nahkämpfer schnappt der Drache mit dem Maul, schüttelt ihn durch und schleudert ihn in hohem Bogen weg wie ein Hund seinen zerbissenen Kauknochen. Wohlge- merkt: Das ist keine Zwischensequenz, sondern ein Kampf, der in Echtzeit abläuft. Die KI-Soldaten überleben zwar nicht lange, erfüllen aber ihren Zweck: Der Drache landet und ist kurz abgelenkt. Derweil kann ihm Carofano mehrere Axthiebe verpassen. Danach verträgt der Feuerspucker noch einige Treffer, schließlich geht er zu Boden. Und löst sich auf. Wenn der **Skyrim**-Held einen Lindwurm erlegt, saugt er nämlich dessen Seele auf. Die dient als Währung, mit der man die »Worte der Macht« freischaltet, mächtige und einzigartige Zaubersprüche.

Worte der Macht gibt es mehrere, jeweils drei davon bilden einen kompletten Zauberspruch. Für jede Drachenseele kann der Held ein Wort freischalten. Und je mehr Worte er lernt, desto mächtiger wird die entsprechende Hexerei. So gibt es unter anderem ein Wort der Macht, mit dem sich die

Die gewaltigen und gefährlichen **Drachen** sind das zentrale Story- und Spielelement von **Skyrim**.



Zeit verlangsamen lässt. Mit einem anderen Spruch springt der Held einen weiten Satz nach vorne. So überbrückt er im Nu den Abstand zu Fernkämpfern. Die Drachenseele, die Carofano gerade erbeutet hat, investiert er in die dritte und letzte Ausbaustufe des Machtworts »Sturmwolke«. Keine Sekunde zu früh, denn schon naht die nächste Gefahr. Nach dem Feuerspucker flattert nämlich ein Frostdrache heran, der Eiswellen spuckt und partout nicht landen möchte. KI-Soldaten gibt's auch keine mehr, also greift Carofano zu drastischen Mitteln. Er steigt auf die Zinnen des Wachturms und löst die »Sturmwolke« aus. Sofort verdunkelt sich der Himmel, ein Gewitter zieht auf, Regen peitscht, Blitze zucken. Davon abgesehen, dass die elektrischen Entladungen Schaden anrichten, kann der Drache bei diesem Mistwetter auch nicht fliegen, lautstark bruchlandet die Bestie. Mit ein paar Axthieben gibt ihr Carofano den Rest.

Bevor er uns mit mächtigen Worten und gefügelten Echsen konfrontiert, wandert Carofano durch eine karge Berglandschaft. Allerdings durch eine der schönsten kargen Berglandschaften, die wir bislang in einem

Rollenspiel erblicken durften. Aus dem Felsboden sprießen Farne und vereinzelte Tannen, die fein gezeichnete Schatten werfen, und unter denen sich Rotfüchse tummeln. Vom Himmel rieseln Schneeflocken, rundherum ragen eisbedeckte Bergriesen empor, die Gipfel von Wolken umschlungen. All diese Zinnen lassen sich erklettern und erkunden, wie die Vorgänger **Morrowind** und **Oblivion** betont **Skyrim** die entdeckende Freiheit. Auch unter der Erde kann sich **Skyrim** sehen lassen: Enge Höhlengänge etwa münden in breiten Felskaminen, durch deren offene Decke Sonnenlicht strahlt und von deren Rändern Wasserfälle rauschen. An keiner Stelle wirkt die Unterwelt so baukastenartig wie in **Oblivion**. Allerdings haben wir bislang auch noch nicht viel davon gesehen. Endgültig einschätzen können wir das Höhlendesign daher erst beim Test.

Carofano steuert einen Krieger, einen Haudrauf, der in **Skyrim** erstmals zwei Waffen gleichzeitig schwingen darf. Sein Held ist aber nicht nur nahkämpferisch, sondern auch magisch begabt. In jede Hand darf er einen Zauber nehmen, beispielsweise schleudert er mit der linken Hand Feuerbäl-

le, während er mit der rechten einen Eisstrahl verschießt. Mit steigender Stufe lässt sich jede Fähigkeit nun zudem um »Perks« erweitern, also um zusätzliche Untertalente. Wer etwa den Umgang mit Einhand-Waffen trainiert, der kann sich danach über die Perks auf bestimmte Waffenklassen spezialisieren. Gesonderte Fähigkeiten für jede Waffensorte gibt's in **Skyrim** nicht mehr.

Carofanos Held belauscht ein Gespräch zweier Banditen und erfährt so, dass deren Anführer tiefer in eine Ruine hinab gestiegen ist und eine goldene Klaue erbeutet hat. Also nix wie hinterher! Die Ruine geht in eine Naturhöhle über, deren Wände mit Netzen verklebt sind. Klarer Fall, hier haust eine Riesenspinne, ein gerüttelt Maß Schwerthiebe und Flammenzauber später ist das Biest Geschichte. Im Spinnennest findet Carofano auch den Banditenboss, den er mit einigen Schwertstreichern aus einem Kokon befreit. Anstatt sich zu bedanken, rennt der Kerl aber lieber weg. Carofano macht kurzen Prozess und streckt ihn nieder. So erbeutet er die gestohlene Klaue. Die später ihren Nutzen hat: Um die Pforte zum Allerheiligsten der Gruft zu öffnen, muss Carofano drei Symbole in die richtige Reihenfolge bringen. Also öffnet er das Inventar, das momentan noch einen unübersichtlichen Eindruck macht. Statt einer Hel-den-Anziehpuppe gibt's nämlich nur

In Skyrim werden Drachen tot geredet.

schnöde Gegenstands-Listen, die sich nach Kategorien wie »Waffen« und »Rüstungen« sortieren lassen. Dafür wird jeder Gegenstand außer als Text auch als 3D-Objekt angezeigt, das sich frei drehen und heranzoomen lässt. So wählt Carofano die Klaue an und entdeckt, dass darauf die richtige Symbol-Reihenfolge eingraviert ist – eine schöne Idee. So öffnet der Held die Tür, stößt ins Allerheiligste vor, und siehe da: In einer Ecke des Altarraums steht eine Runenwand, an der Carofano ein neues Machtwort lernt. Da soll einer sagen, es lohne sich nicht, die **Skyrim**-Welt zu erkunden. **GR**



Die Dorfbewohner gehen einem eigenen Tagesablauf nach. Was diese **Kriegerin** samt Drachenrüstung wohl vorhat?

Die Drachen sind gelandet
Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Skyrim ist ein aufpoliertes Oblivion mit Drachen, und genau das soll's ja auch sein. Wie sein Vorgänger dürfte der fünfte Elder-Scrolls-Teil meinen Entdeckerdrang wecken und belohnen, zumindest in den bislang präsentierten Gebieten gab's viel zu finden und zu erleben. Allerdings hoffe ich, dass sich Bethesda mehr Mühe mit der Haupthandlung gibt. Die schrumpfte bisher in allen Elder-Scrolls-Teilen zum Beiwerk, für Skyrim wünsche ich mir endlich eine Geschichte mit Zunder. Schon alleine wegen der Drachen.