



Drachen gehören zu den mächtigsten Feinden in Skyrim. Unser armer KI-Kollege hat nicht den Hauch einer Chance gegen das Biest.

# The Elder Scrolls 5 Skyrim

Ein zu kurzes, aber heftiges Vergnügen: Auf der Quakecon war Skyrim spielbar. Wir haben deutschlandexklusiv mitgeabenteuert. Von Stephan Freundorfer und Daniel Matschijewsky

## Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda (Fallout 3, GS 12/08: 93 Punkte)**  
Termin: **11. November 2011** Status: **zu 90 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7271](http://GameStar.de/Quicklink/7271) Auf DVD: Preview-Video

**T**odd Howard hat ziemlichen Bammel. Wenigstens behauptet das der **Skyrim**-Hauptverantwortliche, als er uns neben einem knappen Dutzend internationaler Journalistenkollegen zum weltweit ersten Probespiel des kommenden fünften Teils der **Elder Scrolls**-Saga begrüßt. Die Entscheidung, die neueste Version von **Skyrim** auf id Softwares Hausmesse, der

Quakecon, erstmals von ausgewählten Pressevertretern spielen zu lassen, fiel nämlich erst vor knapp zwei Wochen. Und die Alpha-Version, die in einer Suite im 20. Stock des

Hilton Anatole in Dallas auf unsere begierigen Finger, Augen und Ohren wartet, ist gerade mal ein paar Tage alt. Da kann schon

einiges schief gehen. Schließlich will dieses Spiel nichts weniger sein als der Höhepunkt einer legendären Rollenspielreihe.



Unser Talent »Flammenball« eignet sich vor allem, um ganze Feindgruppen zu rösten.

## + Stärken

- + glaubwürdige Spielwelt
- + eindrucksvolle Drachen
- + spannende Quests

## - Schwächen

- Funktioniert die Klassenbalance?
- Motiviert die Geschichte?

Bei NPCs erfahren wir Gerüchte, kaufen Waren oder erhalten neue Quests.



Unsere Talente verbessern sich, je häufiger wir sie einsetzen.



Bereits das Erkunden der detaillierten Spielwelt macht enorm viel Spaß.



Nachts erhellen Nordlichter den Sternenhimmel. Das Aussehen unseres Helden können wir bis ins kleinste Detail festlegen.



Erste Überraschung: Wir dürfen einen völlig neuen Charakter erstellen und müssen nicht mit einem von den Entwicklern präparierten Helden losziehen. Trotzdem ist unser Inventar gut gefüllt, damit wir in unserer begrenzten Spielzeit mit dem gerade geborenen **Skyrim**-Frischling möglichst viel von der Welt erleben können. Der Heldeneditor ist so umfangreich, dass er selbst optionenverwöhnte **Elder Scrolls**-Fan zufrieden stellt. Zehn Rassen bevölkern die Weiten der Spielwelt. Wir entscheiden uns für einen Imperial, einen vom Leben gezeichneten Ureinwohner, der Kampf und Magie gleichermaßen nutzt, und basteln noch ein wenig an unserem Äußeren herum: Schnittige Haare, cooler Bart, Kriegsbemalung um die Augen und eine Narbe auf die Wange, das muss erst mal genügen.

Die Erkundung von **Skyrim** beginnt in einer Höhle, wir entfliehen unserem düsteren Gefängnis, keuchen einen Anstieg empor und verschlaufen in einer beschaulichen, sanft bewaldeten Hügellandschaft. Dank der Entwicklerhilfe können wir schon auf ein hübsches Repertoire an Waffen zugreifen, im fertigen Spiel wird man wohl zunächst mit leeren Händen und Taschen durch die **Elder**

**Scrolls**-Toskana streifen müssen. Wir aber können jetzt erst mal die Ausrüstung auswählen und anlegen: Waffen, Schilde oder Zaubersprüche lassen sich mit wenigen Handgriffen zu Favoriten machen, zwischen denen wir per Knopfdruck flink wechseln können. In unserem Fall heißen die Favoriten Langbogen beziehungsweise Einhandaxt, beide in Kombination mit unserer Lieblingszauberei: Feuerball-Magie. Trotz der Favoriten-Funktion fällt die Inventar-Verwaltung aber noch arg fummelig aus. So fehlen etwa die rollenspieltypische »Anziehungspuppe« oder Hinweisfenster, die Waffen- und Rüstungswerte miteinander vergleichen.

Nur kurz bleiben wir allein in dieser Idylle aus scheuem Getier, bunten Blümchen und munterem Vogelgezwitscher. Eine Jägerin, begleitet von ihrem Hund, begrüßt uns aus der Ferne. Wir halten ein Schwätzchen, wollen aber im Moment nichts von den Waren haben, die sie uns anbietet. Als wir uns wieder auf den Weg machen wollen, entdeckt die naturverbundene Dame ein paar Meter weiter ein Erzvorkommen, zückt kurzerhand ihre Spitzhacke und klopft ein paar Brocken ab. Hätten wir entsprechendes Werkzeug dabei, könnten wir ebenfalls Erz klopfen.

Laut Howard sind es gut ein Dutzend verschiedene Bodenschätze, die sich abbauen und einschmelzen lassen. Crafting ist ein Riesenthema in **Skyrim**, wir machen bei unserem Ausflug mehr Bekanntschaft mit Berufen als mit bösen Buben. So kommen wir in das kleine Bauerndorf Riverwood, wo uns eine aufgeregte Alte von Drachen erzählt, die sie gesehen haben will, eine Behaup-

## Hier gibt es so verdammt viel zu entdecken.

tung, die einer der Dorfbewohner kurz mit höhnischem Lachen quittiert. Der ortsansässige Schmied gestattet uns die Nutzung seines Handwerkszeugs. An der Schmiede könnten wir jede Menge Gegenstände fertigen; eiserne Dolche und Helme, Lederrüstungen und sogar unterschiedlichsten Schmuck. Könnten, weil uns die nötigen Rohstoffe fehlen, die ebenso wie Attribute und Effekte des jeweiligen Items auf einen Blick zu erfassen sind.

Rezepte für besonders exklusive Gegenstände gibt es übrigens nicht in **Skyrim**. Vielfäl-

## Drachenjagd leicht gemacht



Wenn ein Drache **aus der Luft angreift**, sieht man mit handelsüblichen Waffen schnell alt aus. Wir greifen zum **Zauberspruch »Sturmwolke«**, dessen Blitzschläge den Lindwurm zur Bruchlandung zwingen. Nun noch ein beherzter **Gnadenstoß**, und schon gehört die Drachenseele uns.



Die **Skyrim-Dungeons** sind abwechslungsreicher als in Oblivion.



Bossgegner wie dieser **Drachepriester** erfordern spezielle Taktiken.

tigere berufliche Fähigkeiten zum Herstellen solcher begehrten Objekte eignet sich der Spieler durch das Investieren von Skill-Punkten an, was im Falle des Schmiedens dann die Verwendung hochwertigerer Materialien erlaubt. Ganz ohne besonderes Talent lässt sich allerdings die Werkbank des Schmieds benutzen, auf der wir Rüstung und Waffen dezent verstärken, sofern die nötigen Metallplatten oder Lederstreifen in unserem Gepäck zu finden sind. Ebenfalls

hättest Dich nie hier blicken lassen sollen!) schallt es uns in barbarischem Timbre entgegen. Pfeil und Axt leisten aber praktische Dienste und beenden das Leben der beiden Räuber rasch. Der erfolgreiche Waffengang beschert uns nicht nur eine Erhöhung des Pfeil&Bogen-Skills, wir finden auch ein Buch, das unsere Block-Fähigkeit im Nahkampf verbessert, sowie einige Goldmünzen und Lederklamotten.

eng, durchzogen von verwinkelten Gassen, alles sanft umschlungen vom unregelmäßigen Rund der massiven Stadtmauer.

Auf dem Weg zum Stadttor kommen wir an einer Farm vorbei, auf der gerade drei Gestalten um einen erschlagenen Riesen stehen. Wir seien zu spät, um unsere Tapferkeit beweisen zu können, mokiert sich eine wilde Dame, die uns als Alea die Jägerin vorgestellt wird. Die ablaufende Spielzeit im Nacken verzichten wir auf tiefeschürfendes Wortgeplänkel und hasten weiter gen Stadt. Wir passieren Ställe und ein paar freistehende Bauernhäuser, wandern den Weg an einem Bach und der gewundenen Stadtmauer entlang bis zum Tor, wo uns eine Wache recht unfreundlich mitteilt, dass um diese Zeit nur in die Stadt käme, wer ernsthafte Geschäfte zu erledigen hätte. Wir beginnen ein Gespräch und haben diverse Dialogoptionen: Wollen wir von einem angeblich ach so dringenden Auftrag reden, der uns herführt, unser Gegenüber also mit Worten überzeugen? Wollen wir mit ein paar Goldmünzen einen Bestechungsversuch starten? Oder dem Burschen gar Gewalt androhen? Wahrscheinlich keine gute Idee. Leider werden wir plötzlich von Todd Howard aus unseren Überlegungen gerissen. Schon vorbei? Kann doch gar nicht sein! Aber es ist wahr, unser Quakecon-Ausflug muss hier enden, selbst fünf Stunden hätten wohl kaum ausgereicht, um dieses Epos auch nur ansatzweise zu erkunden. Wir kommen wieder. Bald, ganz bald. Das versprechen wir! Stephan Freundorfer / DM

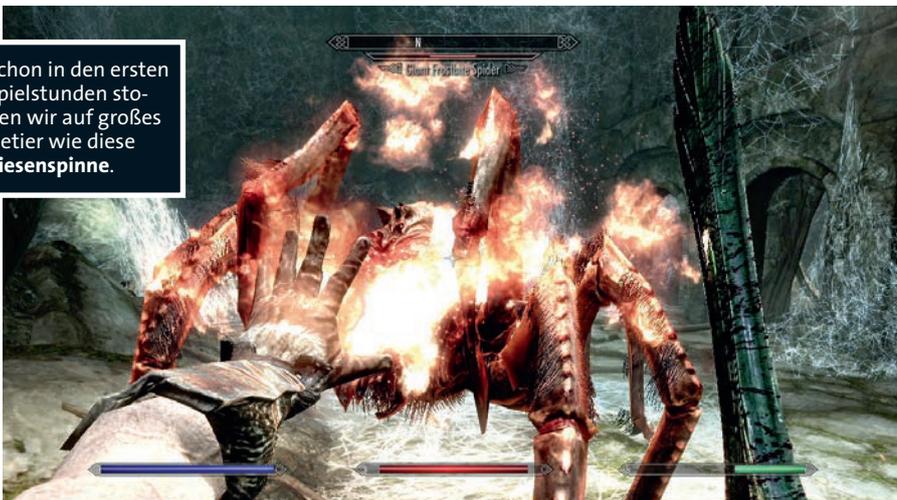
## In Skyrim redet jeder von Drachen.

ohne Investition wertvoller Geschicklichkeitspunkte lassen sich Felle gerben, Erze schmelzen und Speisen zubereiten. Der moderne Abenteurer kann aus dem Stegreif dutzende Gerichte kochen, vom Apfelkohl-Eintopf bis zum Mammuststeak. Neben Obst, Gemüse, Fleisch und Fell hat die Natur von **Skyrim** auch zahlreiche Kräuter zu bieten, die sich auch an Ort und Stelle für geringe Effekte verzehren lassen.

Am Ende eines kleinen Bergpfades stoßen wir auf unsere ersten Gegner, zwei zwielichtige Typen. Den Bogen im Anschlag nähern wir uns vorsichtig, die beiden Gestalten haben uns längst bemerkt. Sie scheinen noch zu überlegen, was zu tun ist, ob wir eine Bedrohung darstellen oder nicht. Ein paar Schritte weiter haben sie sich entschieden: »You never should have come here!« (Du

Eine Unterhaltung in Riverwood hatte uns zuvor auf eine größere Stadt aufmerksam gemacht – Whiterun im Norden, der Dreh- und Angelpunkt in **Skyrim**. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt die wenigen Orte, die wir bereits gesehen oder von denen wir zumindest gehört haben. Zwar lassen sich bequem Marker setzen, die Schnellreise funktioniert aber erst, wenn der Zielort früher tatsächlich schon einmal besucht wurde. So geht es also zu Fuß und quer durch die Pampa Richtung Norden. Die Nacht bricht an, spektakuläre Nordlichter erhellen den Himmel, Glühwürmchen und weiße Falter flattern um uns herum. Nach einer Bergkuppe dann plötzlich der weite Blick auf eine Ebene und auf Whiterun. Die Entwickler haben hier eine wunderbar atmosphärische High-Fantasy-Welt geschaffen, bei der schon das Verweilen auf Aussichtspunkten zu einem emotionalen Highlight wird. Das mittelalterliche Städtchen unter uns scheint zu schlafen; in der Mitte ragt der Bergfried auf, eine kleine Burg schmiegt sich wie schutzsuchend an den wehrhaften Turm. Drum herum stehen Häuser eng an

Schon in den ersten Spielstunden stoßen wir auf großes Getier wie diese Riesenspinne.



### Eine Welt voller Abenteuer

Stephan Freundorfer  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Skyrim ist so weit, so schön, so voller Leben. Das Design und die Produktionsqualität scheinen über jeden Zweifel erhaben. Und die Dimensionen dieses Abenteuers sind enorm, die Möglichkeiten des Spielers gewaltig. Bleiben die Fragen, ob die Story mitreißt, ob die Quests motivieren und ob Bethesda noch an der Steuerung feilt. Aber die können wir erst beantworten, wenn wir ein Vielfaches an Zeit in Skyrim verbringen dürfen.

**Potenzial: Sehr gut**