

The Elder Scrolls 5 Skyrim

Bethedas heiß erwartetes Fantasy-Epos ist fast fertig. Wir waren als einziges deutsches Magazin bei den Entwicklern, haben bisher unbekannte Teile von Skyrim ausführlich gespielt - und sind begeistert. Lesen Sie alles zur Spielwelt, zu den Quests und dem Talentsystem sowie zur Story des Rollenspiel-Krachers. Aber auch darüber, was in Skyrim noch besser werden muss. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rollenspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Bethesda
(Fallout 3, GS 12/08: 93 Punkte) Termin: 11.11.2011
Status: zu 95 % fertig

Angespielt

GameStar.de/Quicklink/7271

Entwicklerbilder

Obwohl wir **Skyrim** ausführlich frei spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Bildmaterial vom Entwickler Bethesda. Die gezeigten Szenen entsprechen aber dem tatsächlichen grafischen Niveau des Spiels. Bei Benutzeroberfläche und Talentmenü hingegen können sich bis zum Erscheinen noch Details verändern.

+ Stärken

- + lebendige Spielwelt
- + motivierendes Talentsystem
- + spannende Quests

- Schwächen

- fummeliges Inventar
- Motiviert die Geschichte?

Ein halber Tag. Das reicht, um die Steuererklärung zu machen. Um das Auto vom TÜV durchchecken zu lassen. Oder um nach einem durchzechtem Abend mit Kumpels die Wohnung wieder auf Vordermann zu bringen. Aber selbst ein ganzer halber Tag ist enorm knapp bemessen, wenn es darum geht, **The Elder Scrolls 5: Skyrim** anzuspielen. Zu groß ist die Spielwelt, zu viel gibt es in Bethesdas heiß erwartetem Fantasy-Epos zu erkunden, zu entdecken, zu erleben. Wir haben uns der Herausforderung gestellt, sind exklusiv zu

Die Spielwelt: Gothic lässt grüßen

den Entwicklern nach London geflogen und haben eine fast fertige Version von **Skyrim** ausprobiert. Mit der tickenden Uhr im Nacken stromerten wir durch das riesige Reich, meisterten packend erzählte Quests und versuchten uns am umfassenden sowie hochgradig motivierenden Talentsystem. In aller Kürze: **Skyrim** könnte seinen hochkarätigen Vorgänger **Oblivion** (GameStar-Wertung: 90 Punkte) mit Vollgas überholen. Mit Betonung auf »könnte«. Denn noch glänzt nicht alles im Königreich Skyrim.

Doch erstmal zur Geschichte, denn um die macht Bethesda selbst gute sechs Wochen vor dem Erscheinen des Spiels am 11. No-

Die Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsfassung stellt der Hersteller Bethesda auch eine opulent verpackte Collector's Edition von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** in die Händlerregale. Inhalt: eine 30 Zentimeter große, aus hochwertigem Kunststoff gefertigte Statue des Drachen Alduin, der 200 Seiten umfassende Bildband »The Art of Skyrim«, eine Landkarte des Reiches Skyrim sowie eine DVD mit einem Making-of zum Rollenspiel. Die Collector's Edition ist laut Bethesda »extrem limitiert« und wird happige 150 Euro kosten.



vember noch immer ein großes Geheimnis. »Wir haben bei Morrowind und Oblivion schlechte Erfahrungen damit gemacht, im Vorfeld all zu viel von der Handlung zu verraten«, erzählt uns Pete Hines von Bethesda. »Daher möchten wir den Spieler bei Skyrim einfach überraschen.« Eine ziemlich unbefriedigende Erklärung für die strikte Informationsperre, wie wir finden. Zumal sich alle bisherigen **The Elder Scrolls**-Titel nicht gerade mit Ruhm bekleckerten, wenn es darum ging, die an sich spannende Handlung mit einem roten Faden dramatur-

gisch zu gestalten oder zumindest zusammenzuhalten. Stattdessen fesselten eher Elemente abseits der eigentlichen Story, egal ob Nebenquests oder die tausenden kleinen Geschichtchen und Begegnungen. Da Bethesda bislang keine Anstalten machte, dieser sogar von Serienfans gefühlten Story-Schwäche aktiv entgegen zu wirken, stellen wir uns zu Beginn der Präsentation, wie im Selbstgespräch vertieft, laut die Frage, ob **Skyrim** wohl eventuell ebenfalls Schwächen bei der Erzählweise haben wird, die hier vertuscht werden sollen. Pete

Mit einem KI-Begleiter erkunden wir eine fallenbespöckte Gruft. Ein falscher Tritt bedeutet hier schnell den Tod.



Unfairer Kampf? Mitnichten! Aus der Deckung heraus schießt unser **Hochelfen-Jäger** auf den Drachen. So zwingen wir ihn zur Landung, um ihm anschließend mit einem Streitkolben den Rest zu geben.



seufzt, rollt mit den Augen, zischt ein »ihr GameStars nervt, echt!« in unsere Richtung – um uns dann doch einen kleinen Story-Ausblick zu geben. Auch Bethesda-Leute sind schließlich nur Menschen ...

Skyrim spielt rund 200 Jahre nach den Ereignissen in **Oblivion** und erzählt eine vom Vorgänger weitgehend unabhängige Geschichte. Da es nach der Ermordung des Hohen Königs des Reiches Skyrim an einem Thronerben fehlt, wurde das Land unter den Elfenvölkern aufgeteilt, die es einst regierten. Der Plan, die politische Lage da-

durch zu entspannen, geht nicht auf. Stattdessen kommt es zu einem Bürgerkrieg, und inmitten dieses brutalen Konfliktes werden plötzlich Stimmen laut, dass eine uralte und weitaus gefährlichere Bedrohung zu neuem Leben erwacht sei: Die Drachen sind nach **Skyrim** zurückgekehrt. Angeführt von Alduin, einem nordischen Gott, der die Gestalt eines gewaltigen Lindwurms angenommen hat, drohen die geflügelten Biester das Reich zu vernichten. Die einzige Hoffnung ruht auf dem letzten lebenden Dovahkiin, so genannten Drachenblütern, die von den Göttern auserwählt wurden,

um Alduin zu bezwingen. Der Weise Esbern, im Englischen gesprochen von Schauspielergröße Max von Sydow, glaubt, in einem (wie sollte es in dieser Rollenspielerie auch anders sein?) Gefangenen diesen letzten Dovahkiin gefunden zu haben.

Mit dem etwa 45-minütigen Tutorial, in dem der (gewohnt) namenlose Held aus einem Kellerverlies flüchtet und das den Spieler nebenbei mit der Steuerung vertraut macht, halten wir uns bei unserer Anspiel-Session erst gar nicht auf – schließlich wollen wir möglichst viel von **Skyrim** erkunden.

Den für Gegnergruppen geeigneten **Flammenzauber** beherrscht jede Heldenrasse von Beginn an.





Also setzen wir stattdessen direkt nach der (im finalen Spiel allerdings zwangsverordneten) Einführung an: Unser Held steht an einem Höhlenausgang und blinzelt in die Mittagssonne. Hinter uns deutet eine windschiefe, provisorisch in den Fels gehämmerte Holztür an, durch welche ranziges Kellerloch wir da eben in die Freiheit gekrochen sind. Wir drehen uns um – und halten hörbar den Atem an: Die erste Staun- und Lechz-Szenerie spannt sich über den 27-Zoll-Monitor und gibt unseren Augen Zucker, lässt unser Herz aufgehen: Eine zerklüftete, durch und durch organisch wirken-

Das Talentsystem



Skyrim bietet **18 Talente**, die sich automatisch verbessern, je häufiger man sie einsetzt, etwa in **Kämpfen** (links unten) oder bei Gesprächen mit Charakteren. In der Spielwelt verteilte **Schreine** (rechts unten), spezielle Trainer sowie gefundene, an Diablo 2 erinnernde Folianten bescheren uns zudem zeitlich begrenzte oder permanente Boni auf bestimmte Fertigkeiten. So erhöhen wir etwa den Schaden von Einhandwaffen dauerhaft um 20 Prozent. Noch mehr Gestaltungsspielraum bieten uns die durch hübsche Sternbilder dargestellten **Talentsbäume**, in denen wir die jeweilige Fertigkeit durch so genannte Perks ausbauen und spezialisieren. Die aus Oblivion bekannten Attribute entfallen.

de und dabei bildhübsche Berglandschaft verliert sich in der Tiefe, bis ins letzte Detail gesäumt von allerhand Sträuchern, Nadelbäumen und Felsen; die Sichtweite in **Skyrim** ist schier grenzenlos! Dazwischen tummeln sich Eichhörnchen, und Raben fliegen lauthals protestierend davon. Am Horizont reckt sich ein gewaltiges, schneebedecktes

Bergmassiv gen Himmel. In dessen Schatten thront eine uralte, halb zerfallene Ruine, deren verbliebene haushohe Säulen von ihrer einstigen Größe zeugen. Der Weg, auf dem unser Held steht, scheint direkt dort hin zu führen. Doch wir unterdrücken den Ruine=Kampf=Schatz-Reflex und beschließen, erstmal den Wald um uns herum zu erkunden. Vielleicht verbirgt sich ja etwas hinter dem Felsen hier oder am Ufer jenes Baches dort. Auch wenn wir zunächst nichts von größerem Wert finden, weckt **Skyrim** bereits in den ersten Minuten einen Entdeckerdrang, der an die **Gothic**-Serie erinnert und den wir in der vergleichsweise generisch wirkenden Spielwelt von **Oblivion** schmerzlich vermisst haben.



In Skyrim können wir jederzeit zwischen der Ego- und **Schulterperspektive** wechseln.

Die Konsolen bremsen Skyrim aus

So weit, so prachtvoll. Allerdings haben wir uns beim Erkunden des Waldes mal einige Ecken ganz aus der Nähe angesehen: Obwohl Bethesda die leistungsfähige, aber mittlerweile überholte Grafikkengine aus **Fallout 3** (2008) in Rente schiebt und für **Skyrim** ein neues Technikgerüst namens »Creation« verwendet, mutet vieles im Spiel aus der Nähe betrachtet merkwürdig altbacken an. Nicht hässlich, nein, denn sowohl die Beleuchtung als auch die Weitsicht ma-

Die Spielwelt



Die **Geistermeer-Küste** ist vor allem nachts ein echter Hingucker, wenn schimmernde Nordlichter über den tiefschwarzen Himmel huschen und dem schroffen Packeis einen gespenstischen Anstrich verpassen.



In Skyrim haben die Drachen das Sagen, vor allem in den nordwestlichen Hochlanden rund um **Markarth Side**. In dieses verwilderte Terrain sollten sich nur wirklich erfahrene Recken trauen.



In **Riverwood**, einem kleinen Fischerdorf ganz im Süden, beginnt die Reise Ihres Helden. Hier werden Sie mit den Berufen vertraut gemacht und lernen Ihren ersten Begleiter, den Elfen Faendal, kennen.



Im Osten, inmitten einer riesigen **Tundra**, liegt **Whiterun**, das politische und wirtschaftliche Zentrum von Skyrim. Hier werden Sie nach etwa drei bis fünf Spielstunden aufschlagen und alsbald vor einer gewaltigen Aufgabe stehen.



Das Land **Skyrim** liegt nördlich von Cyrodiil (dem Schauplatz aus Oblivion) und direkt am Geistermeer. Laut Bethesda ist die Spielwelt in etwa so groß wie die des Vorgängers, soll aber weit abwechslungsreicher ausfallen.

chen einen sehr guten Eindruck, auch wirkt die Welt extrem stimmig und wie aus einem Guss. In Sachen Texturqualität, Animationen und genereller Polygondichte aber scheint **Skyrim** nicht gänzlich auf der Höhe der Zeit. Und obwohl viele es nicht mehr hören können, was wahr ist, wird auch bei der x-ten Wiederholung nicht falsch: Das dürfte vor allem an der Parallelentwicklung für die Konsolen liegen. Denn wer einen Blick auf das in erster Instanz für den PC entwickelte Rollenspiel **The Witcher 2** in höchster Auflösung und allen eingeschalteten Details und Bildverbesserungen wirft,

fletschend auf uns zu. Erschrocken hämmern wir reflexhaft auf die Maus. Erst jetzt ragen unsere virtuellen Hände ins Bild, rechts bewaffnet mit einem Dolch, links mit einem brüchigen Holzschild. Wie **Oblivion** erlaubt uns **Skyrim**, die Waffen auf Wunsch, etwa in ruhigen Momenten, quasi zu »halbieren«, um so die Übersicht zu verbessern. Auch sonst reduziert Bethesda die Bildschirmanzeigen auf ein Minimum; Lebens-, Mana- und Ausdauerbalken werden in **Skyrim** nur eingeblendet, wenn sie gen Null schrumpfen oder wir einen Trank zu uns nehmen. Doch jetzt müssen wir erstmal das knurrende Wildgetier zurückschlagen. Die

Kämpfe funktionieren anders als in **Oblivion**. So dürfen wir unsere beiden Hände nun unabhängig voneinander mit Aktionen belegen und so etwa mit der rechten Taste zum Schwertstreich ausholen und mit der linken den Schild schwingen, um unser Gegenüber zurückzustoßen. Oder wir schleudern Wurfmesser, Feuerbälle oder andere magische Sprüche. Wenn **Elder Scrolls**-Kenner nun skeptisch die Augenbrauen lupfen, tun sie das mit Recht. Denn während wir in **Oblivion** per Schnellaste selbst dann Zauber wirken konnten, wenn wir mit Schwert und Schild mitten im Tumult steckten (was im Vergleich zu **Morrowind** eine gewaltige

Indiana Jones wäre stolz auf diese Gruften

der merkt schnell, wie sehr Xbox 360 und Playstation 3 die mögliche grafische Entwicklung ausbremsen.

Zurück am Höhleneingang folgen wir nun dem eigentlichen Weg, der sich in steilen Serpentinaugen hinab durch ein malerisches Tal schlängelt. Ein friedliches Land, denken wir noch, prompt stürmen zwei Wölfe zähne-



Einen Zauber in der linken Hand oder doch lieber ein Schwert? Bei diesem **Haudrauf-Ork** wäre Letzteres praktischer.

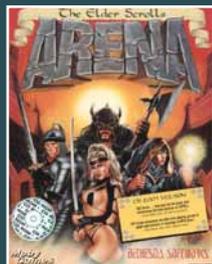
The Elder Scrolls im Überblick



ARENA (1994)



DAGGERFALL (1996)



Die Story: Gemeinsam mit der Zauberin Ria Silmane und der amtierenden Dunmer-Königin Barenziah macht sich ein namenloser Held auf, um den abtrünnigen Magier Jagar Thom zu besiegen und den Kaiser zu befreien.

Wussten Sie, dass Bethesda zunächst nur 9.000 Exemplare herstellte und wegen der immensen Nachfrage Hunderttausende Muster nachproduzieren musste?



Die Story: Der Herrscher von Bretonen schickt den abermals namenlosen Helden ins Land Daggerfall, um den eingekerkerten Geist des Königs Lysandus zu befreien. Dabei kommt er einer weitreichenden Verschwörung auf die Spur.

Wussten Sie, dass Daggerfall ebenso wie der Vorgänger Arena von Bethesda mittlerweile zum kostenlosen Download auf der offiziellen Webseite angeboten wird?

Erleichterung war), müssen wir die gewünschte Magie nun quasi in eine der beiden Hände nehmen, um sie auszulösen. In unserem Fall heißt das: Schild weg, Feuerball her. Das mag »realistischer« sein, kostet aber Zeit und bedeutet, dass statt der bislang drei Instant-Kampfoptionen nur noch zwei zur Verfügung stehen. Zwar dürfen wir häufig verwendete Waffen-Sets oder Zaubersprüche auf eine Favoritenliste setzen und mit entsprechenden Tastenkürzeln (1 bis 8) durchschalten, doch ist das in jedem Fall fummeliger als die **Oblivion**-Variante.

Moment. Schwertkunst und Feuerball-Magie gleich zu Beginn des Spiels? Tatsächlich

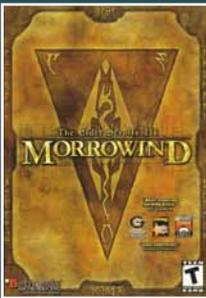
kann jede Heldenrasse in **Skyrim** anfangs ebenso effektiv mit der Klinge zu- wie Flammen raus hauen. Ähnlich wie in **Oblivion** spezialisieren wir den Helden erst im Verlauf durch unsere Spielweise. Denn je häufiger wir ein entsprechendes Talent ausüben, desto besser werden wir darin. Kloppen wir zum Beispiel bevorzugt mit Zweihand-Äxten, steigt der entsprechende Waffenwert und damit der ausgeteilte Schaden. 18 verschiedene Fertigkeiten kann der Spieler so trainieren; die meisten kennt man aus **Oblivion**, etwa Schleichen, Blocken, Überreden, Diebstahl, leichte und schwere Rüstungen und Alchemie. Neu hingegen: Wenn sich zehn beliebige Talente um eine Stufe ver-

bessert haben, steigt unser Held um einen Charakterlevel auf (was nun keine Schlafpause mehr erfordert) und wir dürfen unsere Fertigkeiten durch so genannte Perks spezialisieren. Das erinnert ein wenig an **Fallout 3**: Soll unser Alchemist stärkere Gifte oder lieber Heiltränke herstellen? Ist es uns beim Schösser knacken wichtiger, schwerer ertappt zu werden oder bei höherem Risiko mehr Beute abzugreifen? Wollen wir in Dialogen eher günstigere Preise herauschlagen oder unseren Gesprächspartner leichter einschüchtern können? Zudem dürfen wir nun mit jedem Levelaufstieg zehn Punkte auf Lebensenergie, Magicka oder Ausdauer verteilen; die aus dem Vor-



Durch Zauber aufgewertete Waffen bekommen hübsche Effekte spendiert. In diesem Fall schießen wir mit einem **Eismagie-Bogen**.

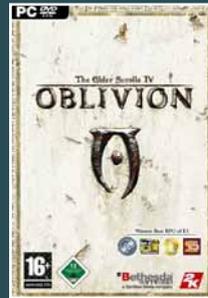
MORROWIND (2002)



Die Story: Scheinbar zufällig wird der Held aus einem Gefängnis entlassen und auf die Insel Vvardenfell gebracht. Dort gerät er zwischen die Fronten des Nerevarine-Kults und Dagorth Ur, einem übel gelaunten Gott.

Wussten Sie, dass Morrowind in Deutschland erst teilweise und dann komplett lokalisiert veröffentlicht wurde? Laut dem damaligen Publisher Ubisoft war das Übersetzen von mehr als einer Million Wörtern »eine große Herausforderung«.

OBLIVION (2006)



Die Story: Der Held wird vom sterbenden König beauftragt, dessen unehelichen Sohn und damit letzten Thronerben zu finden. Nur er sei in der Lage, die Tore zum Oblivion zu schließen, einer finsternen Parallelwelt, durch die das Böse in das Land Cyrodiil eindringt.

Wussten Sie, dass Bethesda nach dem absurden Erfolg des umstrittenen Pferderüstungs-DLCs dessen Preis kurzzeitig verdoppelte? Wir sind gespannt, was sich die Entwickler für Skyrim ausdenken.

gänger bekannten Attribute wie Stärke und Glück entfallen. Das, im Zusammenspiel mit den neuen Perks, markiert den wohl größten Umbruch im Spieldesign der **Elder Scrolls**-Reihe. Trotzdem fühlt sich das Programm aber noch immer wie ein echtes Rollenspiel an; von »Casualisierung« keine Spur.

Obwohl alle zehn Heldenrassen denselben Fertigkeiten-Pool spendiert bekommen und **Skyrim** so für jeden Spieler quasi gleich anfängt, kristallisieren sich im Verlauf Unterschiede heraus, nicht nur durch Talente, sondern auch durch die gewählte Rasse. Waldelfen etwa sind hervorragende Kundschafter und immun gegen Gifte. Zudem

können sie Tiere zähmen und für sich kämpfen lassen. Die katzenähnlichen Khajiit hingegen verstehen sich aufs lautlose Stibitzen und können im Dunkeln besser sehen. Und die Orks haben sich auf die Schmiedekunst spezialisiert und vermögen schwere Rüstungen früher im Spiel anzulegen als jeder andere Heldentyp. Serienkenner werden es bemerkt haben: Wirklich neu ist das System nicht, nur etwas anders aufgeteilt als in **Oblivion**. Auch rassenexklusive Spezialtalente wie etwa den »Highborn«-Zauber der Dunkelelfen (regeneriert Mana sofort) kennt man schon aus dem Vorgänger. Sei's drum, denn die talentbedingten Vor- und Nachteile gepaart mit dem enorm mächtigen Cha-

rakter-Editor lassen genug Spielraum, sich mit seinem eigenen Helden identifizieren zu können. Schade nur, dass die gewählte Rasse keinerlei Einfluss auf unseren Ruf hat. Ob wir als edler Hochelf oder rauer Ork zum Gespräch bitten, macht in **Skyrim** keinen Unterschied. Hier hat selbst das drei Jahre alte **Dragon Age** die Nase vorn.

Zurück zu unseren Wölfen. Ein paar gut platzierte Schwerthebe später, und schon sind wir um zwei Felle reicher. Und auch um Goldmünzen! An der Logik gefundener Beute sollte Bethesda noch arbeiten. Aber das gilt für viele Rollenspielentwickler. Selbst im detailverliebten **The Witcher 2** ha-



Zwischengegner wie diese **Riesenspinne** stellen bislang noch keine Herausforderung dar. Hier sollte Bethesda noch nachbessern.

Hintergrund Bethesda

Dass der Spielehersteller Bethesda nicht »nur« hinter **The Elder Scrolls: Oblivion** und **Fallout 3** steckt, dürfte hinlänglich bekannt sein. Wie groß der Publisher aus Rockville, Maryland aber inzwischen wirklich ist, überrascht dann doch. Alles beginnt 2009, die Nachwirkungen der Weltwirtschaftskrise sind noch immer zu spüren. Große Konzerne wie Electronic Arts, Microsoft und Activision Blizzard entlassen tausende Mitarbeiter. Studios werden reihenweise geschlossen, der gesamte amerikanische Spielmarkt schrumpft um acht Prozent. In diesem Trubel kauft das Unternehmen Zenimax überraschend id Software (**Doom**, **Quake**) auf. Doch wer steckt hinter Zenimax? Die Spielefirma Bethesda Softworks.

Dabei fing für Bethesda alles ganz klein an: Im Jahr 1986 gründet Christopher Weaver die Firma in der gleichnamigen US-Stadt Bethesda. Die ersten Titel der jungen Software-Schmiede sind Eishockey-Spiele; die Premiere macht 1988 das erfolgreiche **Wayne Gretzky Hockey**. 1990 sichert sich das Studio die **Terminator**-Lizenz und feuert 1991 bis 1996 jährlich einen unausgegorenen, aber technisch eindrucksvollen **Terminator**-Titel nach dem anderen auf den Markt. Dabei braucht sich Bethesda nicht vor Branchenriesen wie id Software zu verstecken, sodass sich das Unternehmen alsbald einen Ruf als Technikexperte erarbeiten kann, der sich dank **Morrowind** und **Oblivion** bis heute hält. Von 1994 an finanziert sich Bethesda Softworks hauptsächlich durch **The Elder Scrolls**; abseits der Fantasy-Serie gab es kaum nennenswerte Aktivitäten.

Bereits 1999 gründet Christopher Weaver Zenimax, das als Mutterunternehmen für viele Abteilungen neben Bethesda Softworks fungieren soll. Man will »weg vom Tante-Emma-Laden und hin zu einer globalen Geschäftsstruktur«, so Bethesas PR-Chef Pete Hines. Im Oktober 2007 beginnt die Umsetzung dieses Plans: Bethesda nimmt auf einen Schlag 300 Millionen Dollar Risikokapital auf. Zu den Inve-

storen gehört unter anderem das deutsche Medienhaus ProSieben-Sat1. Mit dem Geld wird ein MMO-Studio gegründet. Weiter geht es 2009 mit dem Kauf von id Software, Mitte 2010 schluckt Zenimax drei weitere Studios. Außerdem werden Zweigstellen in Deutschland und Frankreich sowie London und Tokio eröffnet.

Inzwischen gehört dem Unternehmen ein breites Spektrum an Entwicklerstudios, darunter Arkane, die Macher von **Dishonored**. Zudem bestehen Publishing-Kooperationen mit großen unabhängigen Studios wie Human Head (**Prey**) und Splash Damage (**Brink**). Die Ausrichtung des Unternehmens ist klar: Blockbuster-Titel sollen her. 2011 sind das **The Elder Scrolls: Skyrim** und **Rage**, für 2012 stehen **Doom 4**, **Prey 2** und **Dishonored** auf dem Programm. **MW**



ben ausgerechnet untote Ertrunkene fast immer Bares bei sich. Wozu? Um später noch was trinken zu gehen oder um den Eintritt ins Schwimmbad zu bezahlen?

Einige Minuten später erreichen wir die erste Siedlung, ein kleines Fischerdorf namens Riverwood. Hier, zwischen heimeligen Holz-

Gegenstände basteln. Oder wir verpassen ihnen magische Eigenschaften. Hierzu müssen wir Items erstmal durch Seelensteine »entzaubern«, um ihre magischen Eigenschaften zu erlernen, wobei der Gegenstand zerstört wird. Wer etwa eine Rüstung zerbröselt, die die Lebensenergie steigert, der darf künftig andere Teile mit dem Gesundheitsbonus aufwerten. Allerdings sollten die Entwickler auch hier noch am Spiel feilen, denn bislang fällt die Inventarverwaltung recht umständlich aus. So fehlt etwa die rollenspieltypische »Anziehpuppe« sowie Hinweisfenster, die Waffen- oder Rüstungswerte miteinander vergleichen. Lediglich ein kleines Dreieck weist in der bislang arg schmucklosen Item-Liste auf das derzeit beste Schwert, Schild oder Rüstungsteil hin. Hier bitte dringend nachbessern, Bethesda!

Doch in Riverwood arbeiten wir nicht nur an unseren handwerklichen Fertigkeiten, sondern stoßen auch auf die ersten Quests. Dem Geschwisterpaar Camilla und Lucan Valerius etwa wurde eine goldene Adlerkralle gestohlen, wir sollen sie zurückholen. Erste Hinweise (sowie abschaltbare Quest-Symbole auf der Minikarte) führen uns zu einer Höhle, in der Banditen hausen. Wir hauen ein paar der Burschen im Nahkampf mit Schwert und schmerzenden Schildhieben aus den Latschen, doch keiner von ihnen trägt das gesuchte Beutestück bei sich. Skeptisch dringen wir tiefer in das Höhlensystem ein – und sind einigermaßen begeistert von dem detaillierten und stimmigen Leveldesign. Wo **Oblivion** lediglich vorgefertigte, sich ständig wiederholende Dungeon-Elemente aneinanderklatschte und dadurch

Skyrim ist drei Mal so groß wie Fallout 3

häuschen, gehen Handwerker ihrem Tagewerk nach, rennen Kinder durch die Gassen und sprechen allerhand Bürger miteinander – ein lauschiger, lebendiger Ort. Wir latschen zum Schmied Alvor und erfahren nicht nur Wissenswertes über Riverwood nebst Umgebung, sondern lernen auch erste Handgriffe der Alchemie und Metallverarbeitung, den neuen beziehungsweise ausgebauten Berufen in **Skyrim**. Zwar konnte man schon in **Oblivion** den Schmiedehammer schwingen, allerdings ließen sich Ausrüstungsgegenstände damit nur reparieren. In **Skyrim** hingegen dürfen wir an Werkbänken, Ambossen und Schleifsteinen gefundenes Leder und Eisenerz (das erst mit einer Spitzhacke abgetragen und an Öfen geschmolzen werden muss) in Waffen und Rüstungen verarbeiten, um damit deren Statistiken zu verbessern. Haben wir genug Rohstoffe und entsprechende Rezepte gesammelt, lassen sich sogar komplett neue



Wie fängt man einen Drachen?



Drachen gehören zu den gefährlichsten Geschöpfen in Skyrim; in der Luft sind die Biester quasi unbezwingbar. Die einzige Lösung: Entweder **Beute spielen** und den Lindwurm so zur Landung bewegen (riskant) oder ihn mit mächtigen **Zaubersprüchen** vom Himmel holen.

ein Keller aussah wie der andere, sind die Untergrundbereiche in **Skyrim** – zumindest die, die wir bislang gesehen haben – aufwändig und höchst individuell von Hand gebaut. »Wir haben uns die Kritik der Fans zu Herzen genommen«, erzählt uns Pete Hines. »Während in Oblivion nur zwei Designer an den Dungeons gearbeitet haben, sind es in Skyrim 14.« Das Mehr an Aufwand merkt man. So stehen wir in besagter

türen, die sich nur durch das korrekte Ausrichten dreier Schreine öffnen lassen – Indiana Jones hätte seine helle Freude.

Das alles ist wohlgemerkt »nur« eine Nebenquest. Und sie hält noch mehr Überraschungen parat. Denn als wir auf der Suche nach der goldenen Kralle immer tiefer in die Gruft eindringen, stoßen wir plötzlich auf eine Höhle voller Spinnennetze – und deren Architektin, eine mannshohe Riesenspinne, die uns sofort verspeisen will. Wir verstecken uns hinter unserem Schild und schleudern Feuerbälle. Die verträgt das Vieh gar nicht, das Biest geht schrill kreischend in Flammen auf. Wir schleudern weitere Flammen, und bereits wenige Augenblicke später fällt die Spinne tot um – das war ja einfach! Als wir weitergehen, treffen wir auf Arrel, einen armen Burschen, der in einem der Netze hängt und um Hilfe bittet. Im Gespräch wird klar: Arrel hat die Kralle, gibt sie aber erst her, wenn wir ihn befreien. Als der gute Mensch, der wir sind, zerschneiden wir das Netz. Doch statt

sich zu bedanken, rennt der Bursche hämisch lachend weg. Sein Problem, wir schicken dem flüchtenden Dieb einen Feuerball hinterher und fischen die gesuchte Kralle aus seinen qualmenden Überresten – Auftrag erfüllt. Das »wie« hatte schließlich vorher niemand spezifiziert.

Zurück in Riverwood erhalten wir nicht nur eine stattliche Belohnung, sondern staunen auch über die liebevollen Details, mit denen Bethesda das Dorf zum Leben erweckt. Als wir aus dem Haus der Geschwister Valerius auf die Hauptstraße treten (inklusive nerviger, weil mehrere Sekunden andauernder Ladepause), werden wir prompt von zwei Kindern aufgefordert, mit ihnen Fangen zu spielen. Und obwohl uns das in der **Skyrim**-Geschichte nicht weiterbringt, ertappen wir uns dabei, wie wir die beiden kichernden Kinder durch die Gassen jagen. Kurz darauf stoßen wir auf den Elfenjäger Faendal, der heimlich in Camilla verknallt ist.

Die hat jedoch bereits einen anderen Verehrer, den Burschen

Wer hat dieses Inventar verbraucht?

Banditenhöhle plötzlich in einem Gang, der verdächtig nach Falle riecht. Wir schauen uns um und entdecken einen schief sitzenden Stein im Boden. Ein Druckschalter? Wir treten zur Probe mal vorsichtig drauf – und werden prompt von Pfeilen durchsiebt. Später in der Mission balancieren wir über knarrende Balken, weichen pendelnden Klingen aus und knobeln an riesigen Stein-

Skyrim merkt man seine überholte Technik an. Vor allem **Texturen 1** und **Polygonanzahl 2** sind nicht mehr zeitgemäß, und auch das **Wasser 3** könnte heutzutage hübscher aussehen. Dafür überzeugen uns **Beleuchtung** und **Weitsicht**. **Sträucher** und **Bäume 4** werden auch über weite Strecken hinweg detailliert dargestellt.



Sven, der sich laufend mit Liebesbriefen »einschleimt«, wie uns Faendal steckt. Der verzweifelte Elf bittet uns um Hilfe: Wir sollen Camilla eine gefälschte Nachricht unterjubeln, die Sven jegliche Chance zunichte machen und Faendal den Weg zu seiner Herzensdame ebnet würde. Eine schwierige Entscheidung, von denen das Spiel laut Pete Hines eine ganze Menge bieten soll. Ob die so folgenreich ausfallen wie etwa in **The Witcher 2**, können wir zwar noch nicht beurteilen, in eben erwähnter Liebesgeschichte beschert uns unsere Entscheidung aber immerhin einen loyalen Begleiter. Denn als wir Faendal helfen, erklärt er sich bereit, uns künftig im Kampf zu unterstützen. Die optionalen KI-Kameraden erinnern an **Fallout: New Vegas**. Mit dem praktischen Unterschied, dass wir in **Skyrim** Befehle nicht durch ein Kreismenü erteilen, sondern kontextsensitiv direkt in der Spielwelt. Klicken wir auf einen Felsen, nimmt Faendal dahinter Stellung. Wählen wir einen Gegner an, geht der Elf zum Angriff über. Ob und



Neutrale Lebewesen wie dieser **Riese** greifen erst an, wenn wir uns aggressiv verhalten. Ist eher nicht zu empfehlen.

Keine mitlevelnden Gegner mehr!

welche Begleiter wir im Verlauf um uns scharen, hängt ähnlich wie in **New Vegas** oder **Dragon Age** von unserer Spielweise, erfüllten oder ignorierten Quests sowie mitunter auch von unserem Geldbeutel ab.

Überhaupt soll uns **Skyrim** stets die Wahl lassen, wie wir vorgehen, wohin wir reisen und was wir tun. Oder eben nicht tun. Zumindest weitgehend, denn das Programm will den Spieler in gleich zweierlei Hinsicht führen. Zum einen streicht Bethesda die aus **Oblivion** bekannten und von vielen Rollenspielern gehassten mitlevelnden Gegner. Soll heißen: Wir können nicht mehr wie im

Vorgänger überall hingehen und auf jedes Monster eindreschen, weil es programmbedingt stets der Stufe unseres Helden entspricht. Stattdessen bekommen sämtliche Regionen und Feindtypen bestimmte Levels, also Schwierigkeitsstufen, zugeordnet, vergleichbar mit dem System aus **Fallout: New Vegas**. Wer also all zu frisch in Bereiche eindringt, die für seinen dürftig trainierten Helden noch nicht geeignet sind, der erhält dafür die entsprechende Quittung. Auch wenn dieses System ebenso wie die neue Talentverwaltung einen gewaltigen Umbruch in der **Elder Scrolls**-Serie bedeutet, sehen wir diese Entwicklung positiv. Denn sollte Bethesda die Balance hinbekommen (bislang nicht gerade eine Stärke des Studios), wird **Skyrim** als Rollenspiel nicht nur greifbarer, sondern auch motivierender. Wer von einem haushohen Riesen niedergeknüppelt wird, weil er ihm buchstäblich nicht gewachsen ist, der freut sich später im Spiel garantiert diebisch darüber, als hochgerüsteter, bestens ausgestatteter Superheld zurückzukehren und dem Koloss ordentlich auf die Zwölf geben zu können.

Punkt zwei in Sachen Spielerführung: Nicht nur die Hauptquests sollen uns besser durch **Skyrim** geleiten, auch diverse Nebenaufträge und sogar aufgeschnappte Gesprächsfetzen umstehender NPCs will Bethesda nutzen, um einen roten Faden durch die Spielwelt zu spinnen. Den bekommen wir bereits in Riverwood zu spüren, als eine scheinbar verwirrte Greisin einem Bürger von Drachenangriffen erzählt und dass man Whiterun, die Hauptstadt des Landes, deshalb bereits verbarrikiert hätte. Wäre das Gerücht nicht schon Motivation genug, dort mal vorbeizuschauen, bekommen wir kurze Zeit später von Faendal aufgetragen, den Truchsess von Whiterun aufzusuchen – das weitere Vorgehen steht fest. Zwar könnten wir nun zu Fuß durch die Berge und eine weitläufige Tundra bis in die **Skyrim**-Metropole latschen. Die weit bequemere Variante ist aber, einen der neuen pendelnden Händler zu bezahlen, der uns automatisch zum Ziel kutschiert. Dieses Prinzip erinnert an Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft**: So steht in jeder Siedlung ein Kaufmann bereit, der gegen einen kleinen Obolus jeweils



Bossgegner wie dieser **Drachepriester** erfordern spezielle Taktiken. Ob Axt und Flammenzauber ausreichen?

Die Alchemie in Skyrim



Bethesda hat die aus **Oblivion** bekannte Alchemie überarbeitet. Zwar kann man nach wie vor jede Menge Zutaten sammeln, von Blättern über Gallenblasen bis hin zu herumschwirrenden Libellen. Allerdings besitzt nun jeder Inhaltsstoff vier Eigenschaften, die man herausfindet, indem man ihn isst. Wer beispielsweise einen Pilz mampft, der kann entdecken, dass dieser giftig ist oder aber die Fähigkeit steigert, im Dunkeln zu sehen. Wenn wir dann an einem Alchemietisch drei Zutaten mit derselben Wirkung kombinieren, bekommen wir einen entsprechenden Trank. Wir können aber auch wild damit experimentieren, was bei unterschiedlichen Kombinationen herauskommt, und so neue Rezepte lernen. Neben Stärkungstränken lassen sich dadurch mitunter auch Waffengifte erfinden.

benachbarte Ortschaften ansteuert, woraus ein enorm praktisches Nahverkehrssystem entsteht. Natürlich findet auch die aus **Oblivion** bekannte (kostenlose) Schnellreisefunktion wieder ihren Weg ins Spiel. Die funktioniert aber nur mit Orten, die wir bereits zu Fuß entdeckt haben.

In Whiterun angekommen, stehen wir vor einem gewaltigen Burgtor – und einem schlecht gelaunten Wachmann, der uns nicht einlassen will. Abermals haben wir die

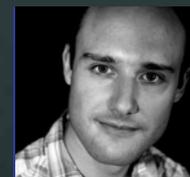
Wahl: Bestechen wir den Mann? Gaukeln wir ihm vor, eine dringende Nachricht überbringen zu müssen? Oder hauen wir ihm einfach unseren Schwertkolben auf den Quadratschädel? Wir entscheiden uns für die diplomatische Lösung, verhandeln ein wenig über die Höhe unseres Obolusses und dürfen schließlich eintreten. Innerhalb der mächtigen Mauern blicken wir auf schnuckelige Steinhäuser mit hübsch verzierten Holzdächern sowie eine eindrucksvolle Festung, die am anderen Ende der

Stadt auf einem Hügel thront. Wir fühlen uns ein wenig an Rohans Hauptstadt Edoras aus **Der Herr der Ringe** erinnert. Aber anders als die Tolkien-Vorlage ist Whiterun in zwei Lager gespalten, die sich um die Herrschaft Skyrim streiten. Es dauert keine fünf Minuten, da werden wir bereits zwischen die Fronten gezerrt: Ein Söldner spricht uns an, fragt uns, zu wem wir stehen und will uns kurzerhand rekrutieren. Wir machen auf unwissend, geben vor, nur auf der Durchreise zu sein und bekommen prompt die dringende Warnung verpasst, ja nicht mit dem Feind zu kollaborieren. Die angespannte Lage zieht sich durch die ganze Stadt. Händler geben sich argwöhnisch, Bürger tuscheln hinter vorgehaltener Hand von grausamen Vorkommnissen im Ort. Über allem liegt ein Gespinnst aus Misstrauen, Denunziantentum und Angst. **Skyrim** schafft es vorbildlich, durch solche Details Spannung zu erzeugen und uns anzuheizen: Was geht in Whiterun vor? Gab es hier wirklich einen Angriff von Drachen? Und warum sollen wir überhaupt zum Truchsess? Doch gerade als wir zur Festung marschieren, springt Pete Hines dazwischen. Zu viel würden wir von der Geschichte erfahren, zu riskant wären etwaige Story-Spoiler. Wiederum unbefriedigend, aber diesmal helfen weder Diskussionen noch geschickt platzierte Provokationen, unsere Zeit in **Skyrim** ist für dieses Mal endgültig um. Eine schöne Zeit, dieser halbe Tag, vollgepackt mit Abenteuer, fordernden Kämpfen, motivierendem Talenttraining und unterhaltsamen Quests, aber auch mit einigen Stolpersteinen bei der Bedienung und dem Inventar-Management. Bethesda sollte die verbleibenden Wochen nutzen, um seinem Epos den letzten Schliff zu verpassen. Wir sind äußerst zuversichtlich und zählen bereits die Tage bis zum 11. November. **DM**

The Elder Scrolls 5: Skyrim

SPIELWELT	linear	offene Welt
SPIELSTIL	Kampf	Dialoge & Rätsel
TALENTSYSTEM	einfach	komplex
KAMPFSYSTEM	Action	Taktik
HELDENZEICHNUNG	schwach	stark

Kurzfazit: Skyrim setzt auf eine offene Welt, Entdeckerdrang und motivierende Talentverwaltung. Serienveteranen werden eventuell diverse Design-Änderungen sauer aufstoßen. Allerdings fällt Skyrim dadurch auch greifbarer und zugänglicher aus als Oblivion.



Eine Welt zum Eintauchen

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich gebe zu: Ich mochte Oblivion nicht. Weil mir die Welt zu künstlich erschien und mit-levelnde Gegner das Gefühl eines Rollenspiels, eines sich entwickelnden Helden, zu nichte machten. Warum soll ich meinen Recken trainieren, ihn verbessern, wenn sich das kaum auf das Spiel, also die Gegner und Kämpfe, auswirkt? Skyrim macht beides besser und fesselte mich auch deshalb bereits innerhalb weniger Minuten felsenfest an den Monitor. Klar, es wird sich noch zeigen müssen, ob die Geschichte um einen Bürgerkrieg und fiese Drachen wirklich motiviert und ob Bethesda die Spielbalance hinbekommt – beides nicht gerade die herausragenden Stärken des Studios. Doch ich bin zuversichtlich, dass die Jungs ihr ambitioniertes Ziel erreichen: mit Skyrim ein Rollenspiel allererster Güte abzuliefern und die Elder-Scrolls-Serie mehr als würdig fortzusetzen.

Potenzial: Ausgezeichnet



Das in Register unterteilte **Inventar** ist nicht nur vergleichsweise schmucklos, sondern auch arg fummelig geraten.