

Wer die Hauptquest absolviert, erleichtert sich die Drachenkämpfe. Denn er kann die Feuerspucker mit dem **Drachenfall**-Schrei (oben) vom Himmel holen und mit dem **Drachenfluch**-Schwert bearbeiten.

The Elder Scrolls 5 Skyrim



Wenn Überanstrengung der Hauptgrund für Heldentode wäre, hätten wir im Test von The Elder Scrolls 5: Skyrim keine fünf Minuten überlebt. Denn Bethesda hat sein großartiges Riesen-Rollenspiel mit so viel Inhalt vollgestopft, dass unsere »To Do«-Liste schnell länger wird als Gandalfs Bart. Von Michael Graf

Genre: Rollenspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Bethesda (Fallout 3, GS 12/08: 93 Punkte) Termin: 11.11.2011
Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch (über Steam-Download) Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7271 Auf DVD: Test-Video



Jede besondere Waffe in Skyrim hat eine eigene Geschichte – so auch unser dämonischer **Streitkolben**, der nicht nur massiven Prügelschaden anrichtet, sondern auch die Seelen erledigter Feinde aufsaugt.



In der Stadt Markarth treffen wir einen **Dämonenjäger**, der uns bittet, ihn in ein verlassenes Haus zu begleiten.



Drinnen erwartet uns der Dämonenfürst Molag Bal: Nur einer von uns darf lebend wieder raus. Leichte Entscheidung.



Im Keller entdecken wir Molag Bals **Altar**. Der Dämonenfürst befiehlt uns, den Priester einer rivalisierenden Gottheit zu finden.



Wie retten den Geistlichen aus den Händen von **Kultisten**. Was dann geschieht, verraten wir jedoch lieber nicht – außer, dass es den Streitkolben zur Belohnung gibt.

➕ Stärken

- + riesige, teils wunderschöne Welt
- + zahllose kleine und große Aufgaben
- + vielfältige Fraktionen
- + unterhaltsame Action-Kämpfe
- + freie Charakterentwicklung

⊖ Schwächen

- blasse Haupthandlung
- unkomfortable Menüs

Steam-Pflicht

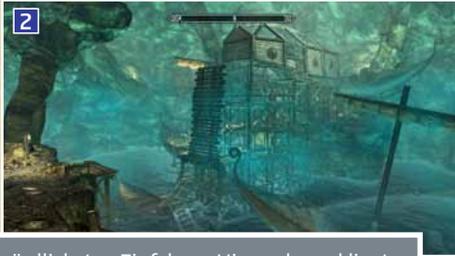
Skyrim benötigt Valves Online-Plattform Steam, vor dem ersten Spielstart müssen Sie dort ein Benutzerkonto anlegen und das Rollenspiel registrieren. Danach läuft es auch offline und ohne DVD im Laufwerk, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

W

ie kaum ein anderer Entwickler beherrscht Bethesda die Kunst der Ablenkung, auch in **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Kurz nach Spielbeginn reisen wir in die Stadt Weißlauf, um deren Herrscher vor einem Drachenangriff zu warnen. So weit, so Haupthandlung. In Weißlauf treffen wir einen Zauberer, der von der Magieakademie im fernen Winterfeste erzählt. Oh, interessant, da werden wir Mitglied. Die Drachen können warten. Für die Akademiker absolvieren wir Nebenaufträge, die uns schließlich in die Gebirgsruine Labyrinthion führen, wo wir einen Zauberstab suchen. Zunächst finden wir jedoch eine Holzmaske, die uns zu einem Altar teleportiert, auf den wir sieben weitere Masken pflanzen sollen. Die könnten in Labyrinthion versteckt sein – na los, suchen! Dabei entdecken wir den Irrgarten, dem Labyrinthion seinen Namen verdankt, und der sich nur mit Magie öffnen lässt. So probieren wir am Türsiegel Zauber um Zauber – halt!

Was ist mit den Masken, mit dem Zauberstab, mit den Drachen?! Aufgeschoben, vertagt, die »To Do«-Liste wird schnell länger als Gandalfs Bart. Denn in der kaiserlichen Provinz Himmelsrand, dem Schauplatz von **Skyrim**, gibt's unfassbar viel zu tun. Bethesda hat die riesige Spielwelt bis zum letzten Winkel mit Schätzen gefüllt sowie mit kleinen und großen Aufgaben, die nach Helden rufen. **Skyrim** ist der Abenteuerspielplatz der Fantasy-Rollenspiele, ein Koloss, der wo-

So schön ist Himmelsrand



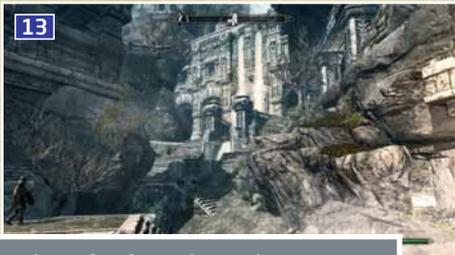
Am nördlichsten Zipfel von Himmelsrand liegt die **Grotte des Zerbrochenen Ruders**, eine bemerkenswert schöne Schmugglerhöhle.



Tief unter den Zwergenruinen von Alftand und Mzark liegt die **Schwarzweite**, eine Höhlenstadt, wo Leuchtpilze über uralten Ruinen schimmern.



Die Hauptstadt **Einsamkeit** liegt auf einem Felsbogen, die kaiserliche Armee hat hier ihr Hauptquartier.



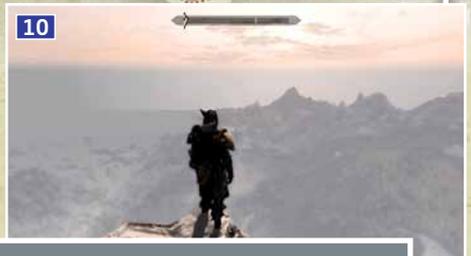
Die Stadt **Markarth** wurde von den ausgestorbenen Zwergen erbaut und atmet Geschichte. Allerdings brodeln hier eine Rebellion, die die Stadtältesten vertuschen.



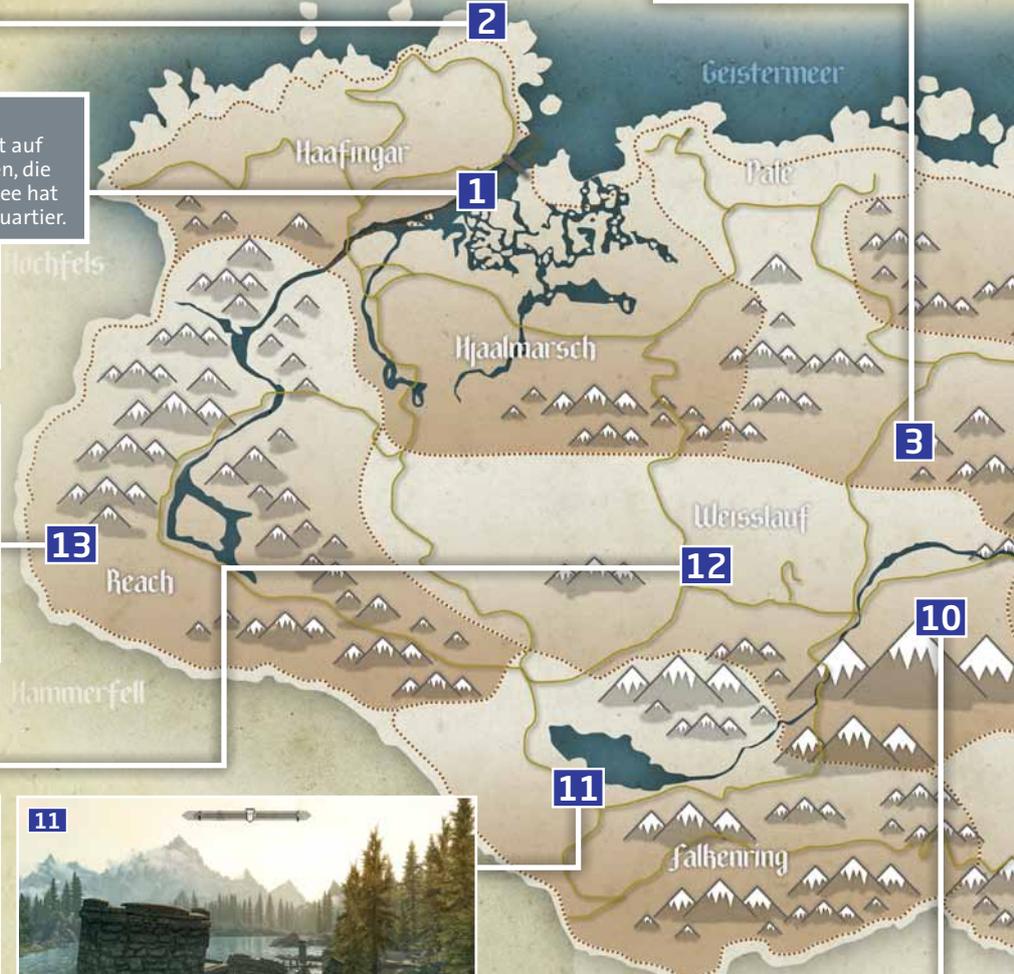
Die Stadt **Weißblauf** spielt in der Story eine zentrale Rolle, denn die dortige Drachenfeste trägt ihren Namen nicht ganz zu Unrecht. Außerdem sitzen hier die Gefährten, die Kriegergilde von Himmelsrand.



Dieser riesige See und die in ihm **versunkenen Ruinen** sind kein gutes Ziel für Urlauber (zu viele Totenbeschwörer), wohl aber für Abenteurer.



Den Gipfel des **Halses der Welt**, des höchsten Berges von Himmelsrand, erreichen Sie nur, wenn Sie der Hauptquest folgen. Allein schon der Ausblick ist die Mühe wert.



chenlang fesselt. Auch wenn er die Erzschwäche seiner Vorgänger erbt.

Denn Bethesda beherrscht die Kunst der Ablenkung nicht um der Kunst willen, das Ganze dient einem konkreten Zweck. Die Haupthandlung haben die Entwickler bislang in allen Titeln vernachlässigt, von den **Skyrim**-Ahnen **Morrowind** und **Oblivion** bis zum ansonsten grandiosen Endzeit-Abenteuer **Fallout 3**: Im Vergleich zur Unzahl an interessanten Nebengeschichten blieb die eigentliche Story stets blass. So auch in **Skyrim**. Wir schlüpfen in die Lumpen eines Gefangenen, dessen Hinrichtung zum Spielbeginn ein Drache, nun ja, unterbricht. Schnell

wird klar: Die Feuerspucker überfluten die Spielwelt, wir müssen ihnen Einhalt gebieten. Denn wir sind ein »Drachenblut«, ein Held, der die Seelen der Drachen schlucken und ihre Magie erlernen kann.

Tatsächlich nimmt die **Skyrim**-Story rasch Fahrt auf. Vor dem Auftakt-Drachen flüchten wir zwar, doch schon nach weniger als einer Stunde kloppen wir unsere erste Schuppenbestie ins Nirwana. Auch danach zählen die Drachenkämpfe zu den Höhepunkten von **Skyrim**, immer wieder liefern wir uns Duelle mit den Feuerspuckern – sowohl in der Hauptquest als auch bei Begegnungen irgendwo in der Welt. Drachengibt's in Himmelsrand nämlich überall. Die

Handlung entwickelt jedoch keinerlei Tiefgang oder Dynamik, die Charaktere bleiben dünner als ein Blatt Papier. Und oft führen wir ermüdend lange und statische Gespräche, die Lichtjahre von den hervorragend inszenierten Dialogen eines **Mass Effect 2** entfernt sind. Trotz einiger interessanter Aufträge enttäuscht die Handlung, zumal überraschende Wendungen fehlen. Und zum Abschluss gibt's weder Filmsequenz



Super mit kleinem Aber

Daniel Visarius
Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Wer die Teamseite verfolgt, weiß, dass ich Rollenspiele normalerweise nicht anrühre. Oblivion habe ich probiert, aber nach kurzer Zeit die Lust verloren. Skyrim ist für mich dagegen ein nahezu perfektes Open-World-Spiel. Ich liebe es, mich in der Welt zu verlieren, anstatt einer Story zu folgen. Als groß angelegtes Rollenspiel ist Skyrim zudem viel freier als das hervorragende Read Dead Redemption. Aber auch in Skyrim laufen die Kämpfe in Echtzeit ab. Wie fantastisch wäre das Kampfsystem mit einer Prise Red Dead? Deckungssystem, Zielsystem und vor allem: Warum zum Henker darf ich nicht vom Pferd jagen oder mit dem Schwert in der Hand in eine Meute galoppieren? Schade. Aber dafür kann ich Skyrim in hoher Auflösung am PC spielen.

Die Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion für rund 50 Euro erscheint **Skyrim** auch als Collector's Edition für 150 Euro. Die Sammlerfassung enthält eine 30,5 Zentimeter hohe Kunststoff-Figur des Oberdrachen Alduin, ein Artbook mit über 200 Seiten, eine Karte der Spielwelt sowie eine Making-Of-DVD. Der happige Preis lohnt sich allerdings nur für eingefleischte Sammler.



nen teils ungelentk ausfallen. Noch mehr als im Vorgänger **Oblivion** hat Bethesda eine Welt entworfen, die fasziniert, lockt und uns zum Erkunden zwingt. Das lohnt sich sogar, weil in den vielen Höhlen und Ruinen Himmelsrands mehr Schätze verborgen liegen als in den Katakomben des Vatikans.

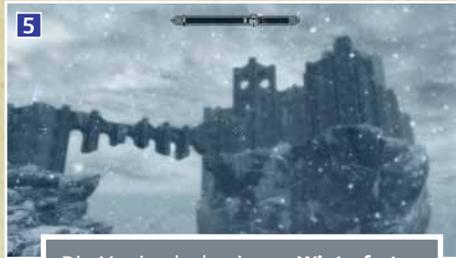
Die Innenräume sind dabei weitaus weniger generisch als in **Oblivion**. Klar, bestimmte Versatzstücke lassen sich auch in **Skyrim** wiedererkennen, insgesamt wirkt die handgebaute Welt jedoch organischer und ab-

Die Story bleibt blass - na und?

wechslungsreicher. Und zwar auch oberirdisch: Obwohl **Skyrim** im vorwiegend arktischen Himmelsrand spielt, gibt's neben Schneepässen und Frosthöhlen auch idyllische Fleckchen, etwa heiße Quellen und Sumpfbiete. Um lange Reisewege zu ver-



Das frostige **Polarmeer** ist besonders nachts eine Reise wert, wenn das Nordlicht bunte Bänder in den Himmel malt. Zudem liegen hier Schiffswracks mit wertvoller Fracht.



Die Magierakademie von **Winterfeste** thront auf einer Felsnadel, zu der eine pfeilerlose Brücke hinüberführt.



Ihre verfallenen Mauern und der massive Königspalast verleihen der Festung **Windhelm** ein altherwürdiges Flair. Hier haben die Sturmman- tel-Rebellen ihr Hauptquartier.



Von wegen kaltes Himmelsrand: Dank ihrer **warmen Quellen** ist die Provinz Ostmarsch schön heimelig. Übrigens auch für die Riesen, die hier ihre Mammutherden hüten – und Eindringlingen nicht gerade freundlich gegenüber stehen.



Rund um die Stadt Riften (den Hauptsitz der abgehalfterten Diebesgilde) ziehen sich idyllische **Herbstwälder**.



Im **Ahnenschimmerheiligtum** blüht ein uralter Baum, dem Sie im Rahmen einer Quest mit dem Messer zu Leibe rücken.

noch Siegesfeier, wir ernten bloß ein paar warme Worte. **Skyrim** behauptet dann zwar, wir hätten Großes vollbracht. Spüren lässt es uns das aber nicht im Geringsten.

Doch **Skyrim** lebt nicht von Geschichte und Inszenierung. Wer Story will, spielt **Dragon Age** oder **The Witcher 2**. **Skyrim** lebt vom Abenteuern, vom Erkunden, vom Erleben. Es

lebt von seiner stimmungsvollen Welt, seinen großartigen Schauplätzen. Von der Höhlenstadt Schwarzweite, in der Leucht- pilz-Quallen über uralten Zwergenbauten schweben. Von der Kaiserburg Einsamkeit, die auf einem Hunderte Meter hohen Fels- bogen thront. Vom schneeumwehten Gip- fel des »Halses der Welt«, des höchsten Berges von Himmelsrand, über dem das Nordlicht bunte Bänder in den Nachthim- mel malt. In Kombination mit dem wunder- vollen Soundtrack nötigen uns die Schau- plätze von **Skyrim** stellenweise Ehrfurcht ab. Da stört es nur wenig, dass die Texturen von Nahem verwaschen und die Animatio-



Grandioses Mammutwerk

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Ich bin verloren. Verloren in einer Welt, die mich mit offenen Armen willkommen heißt und mich tun und machen lässt, was ich will. Skyrim ist kein Rollenspiel, das mich an einer Leine durch die Geschichte führt. Das will es auch gar nicht. Es ist ein riesiger Helden-Spielplatz, so vollgepackt mit Abenteuern, Geheimnissen und Schätzen, so gefüllt mit Leben und liebevollen Details, dass ich gar nicht anders kann, als noch diese eine Höhle zu erkunden, diese Quest zu erfüllen oder jenen Drachen vom Himmel zu holen. Da wünschte ich mir fast, der Tag hätte mehr Stunden, die ich mit diesem grandiosen Mammutwerk verbringen könnte.

kürzen, dürfen wir wieder ein eigenes Pferd kaufen. Zu den Hauptstädten der Provinzen fährt eine kostenpflichtige Kutsche, zwischen bereits besuchten Schauplätzen springen wir wie in **Oblivion** per kostenloser Schnellreise-Funktion hin und her.

Noch dazu hat Bethesda die Prachtwelt prall gefüllt, überall erwarten uns Quests. Vom Dorfhändler, für den wir Waren zu einem Gipfelkloster tragen sollen, über die Ermittler, die nach einer verdächtigen Dame suchen, bis hin zur dämonischen Gottheit, die uns auf die Suche nach einem wertvollen Artefakt schickt – an Nebenaufträgen herrscht in Himmelsrand kein Mangel. Viele Auftragsketten sind mehrstufig und clever mit anderen verzahnt. Im Rahmen der Haupthandlung etwa sollen wir eine Schriftrolle der Alten (eine »Elder Scroll«, wie passend!) finden und befragen deshalb einen Einsiedler, der in einer Polärhöhle haust. Der Eremit schickt uns in eine Ruine, wo wir die Schriftrolle erbeuten – unser Hauptauftrag ist erfüllt. Gleichzeitig sammeln wir aber Informationen, die wir zum Einsiedler zurücktragen können. Daraus entspinnt sich eine weitere Nebenauftragskette, der alte Spinner möchte nämlich einen Tresor öffnen, in dem er das Herz einer



Viele Gegner haben spezifische Schwächen, dieser **Zweigling** reagiert allergisch auf Feuer.



In einer Höhle treffen wir auf einen **Vampirfürsten** und sein blutsaugendes Gefolge.

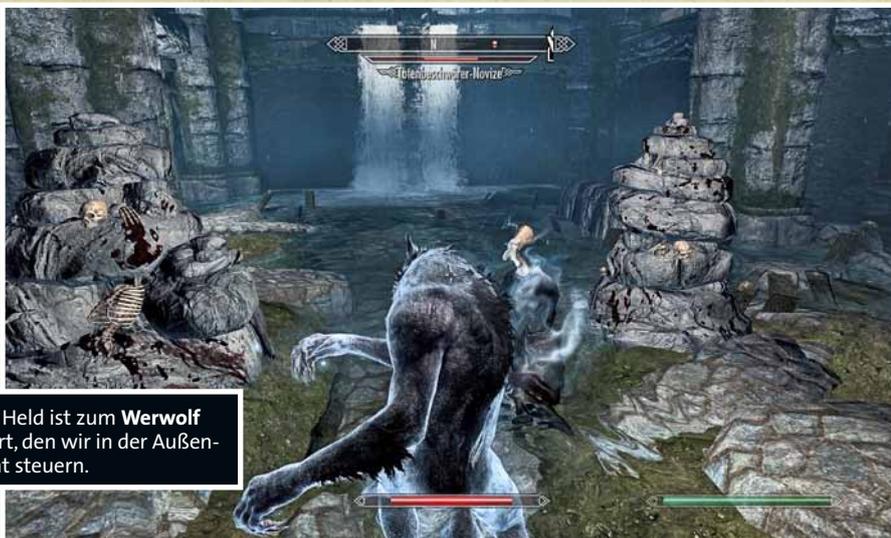
Gottheit vermutet. Und die Schriftrollen-Infos könnten der Schlüssel dazu sein ...

Zur Vielfalt von **Skyrim** tragen auch die Fraktionen bei, allen voran die Kaiserliche Armee und die Sturmmantel-Rebellen. In Himmelsrand herrscht nämlich Bürgerkrieg, wir können uns einer der beiden Parteien anschließen. Dann führen wir Schlachten um komplette Provinzen, erobern gemeinsam mit KI-Kameraden schwer verteidigte Festungen und verschie-

ben die Frontlinie. Zu den Bürgerkriegern gesellen sich weitere Parteien, denen wir ebenfalls beitreten dürfen. Etwa den »Gefährten« (einer Kriegergilde), der Magierakademie oder der Diebesgilde.

Was Schuppen hat, muss sterben

Tendenziell sind die Fraktions-Questketten von **Skyrim** etwas kürzer als die von **Oblivion**, dafür aber spannender. Außerdem bringen sie nette Belohnungen. So gibt's neben Gegenständen auch – Freunde! Ähnlich wie in **Fallout: New Vegas** dürfen wir einen Mitkrieger oder -magier mitnehmen und ihm im Kampf sogar rudimentäre Befehle à la »Greife diesen Gegner an« oder »Stelle dich dorthin« erteilen. Und damit nicht genug, Begleiter lassen sich sogar heiraten! Wer gerade keine Lust auf Hochzeiten, Quests und Fraktionen hat, kann in der riesigen Spielwelt auch sonst viel anstellen. Etwa Häuser kaufen oder Holz hacken. Oder sich von einem Vampir ansaugen lassen, um fortan selbst als ebenso lichtscheuer wie kampfkraftiger Halsbeißer durch Himmelsrand zu geistern – zumindest, bis man ein Gegenmittel gefunden hat. Aber halt, das wäre ja schon wieder eine Quest.



Unser Held ist zum **Werwolf** mutiert, den wir in der Außenansicht steuern.

Empfehlenswerte Mods

Zu **Skyrim** gibt's bereits eine Menge Mods, die folgenden sind besonderes nützlich. Folgen Sie den Quicklinks, um die Mods herunterzuladen, und installieren Sie sie ins Skyrim-Verzeichnis oder den dortigen Data-Ordner («C:\Programme\Steam\SteamApps\common\skyrim\Data»). Achtung: Weil dabei die Original-Texturen überschrieben werden können, sollten Sie vorher unbedingt ein Backup anlegen! Zudem funktionieren nicht alle Mods miteinander. Weitere Mods finden Sie auf der Website Skyrim Nexus unter GameStar.de/Quicklink/7650.



FXAA Post Process Injector

Fügt Skyrim diverse Post-Processing-Effekte hinzu, die unter anderem die Farben satter wirken lassen als im normalen Spiel (links). GameStar.de/Quicklink/7651



Detailed Faces

Erhöht den Detailgrad der Gesichter, die dank Poren und besserer Lippentexturen lebensechter aussehen als im Original (links). GameStar.de/Quicklink/7652



Detailed Bodies

Funktioniert wie Detailed Faces, nur eben mit dem Körper und im Vergleich zum Original (links) aufpolierte Hauttexturen. GameStar.de/Quicklink/7653



Enhanced Night Skyrim

Verschönert das Firmament mit höher aufgelösten Texturen (rechts). Die Sternbilder bleiben davon unbeeinflusst. GameStar.de/Quicklink/7654



Vurts Skyrim Flora Overhaul

Enthält neue, hoch aufgelöste Rinden- und Blatttexturen (rechts) für viele Gewächse im Spiel, sodass sie realistischer aussehen. GameStar.de/Quicklink/7655



Landscape Textures WIP

Ersetzt die Bodentexturen durch höher aufgelöste Varianten (rechts), was sich vor allem in der Nahansicht auszahlt. GameStar.de/Quicklink/7656

So oder so, gekämpft wird in **Skyrim** fast immer. Im Vergleich zu **Oblivion** hat Bethesda das Kampfsystem überarbeitet, wir können nun nicht nur zwei Einhand-Waffen schwingen, sondern Schwerter, Äxte & Co. auch mit Zaubern (die wir aus Büchern lernen) kombinieren. Beispielsweise verschleißen wir mit der linken Hand einen Flammenstrahl, während wir rechts mit der Frostaxt zuhacken. Reine Magier haben allerdings Nachteile, weil die zerbrechlichen Gesellen stets Schutz- und Angriffszauber kombinieren müssen. Und weil man nur zwei Hände hat, muss man im Kampf ständig zwischen den Hexereien wechseln – das kann nerven.

Als Krieger müssen wir uns dank unserer dicken Rüstung wenig Sorgen um Schutz machen und hauen noch dazu kräftig drein. Kurzum: Nahkampf macht mehr Spaß als

reine Magie. Als sehr mächtig erweist sich der Schildschlag: Wenn wir einen Schutzschild ausgerüstet haben, können wir ihn dem Gegner vor den Latz knallen. Dadurch kommen selbst mächtige Feinde ins Straucheln, mit dem richtigen Rhythmus aus Schildschlägen und Schwertstreichen zwingen wir sie in die Knie. Wirklich taktisch spielen sich die Gefechte daher nicht. Und wenn uns drei oder mehr gleichwertige Gegner in eine Ecke drängen, ist das Spiel meist sowieso gelaufen, weil wir die Dauerattacken nicht abblocken können.

Dafür funktioniert die Kombination aus Klopper- und Zauberei bestens. Beispielsweise beschwören wir einen »Hilfs-Zombie«, um Gegner abzulenken – und ihnen unsere Axt in den Rücken zu hauen. Dank seiner vielfältigen Möglichkeiten weiß das



In unsere Design-schmiede erschaffen für Dämonenjäger und Drachentöter.

Teufel Concept B 20 – 2.0 Lautsprecher-System mit BiAmping-Technologie für Ihren PC

2.0 PC Lautsprecher-Set mit integrierter 4-Kanal-Class-D-Endstufe für professionelles BiAmping. Das bedeutet: die 4 Hoch- und Tieftöner werden durch 4 Verstärker direkt befeuert. Das Ergebnis: ein unglaublich voller Sound für Musik und Spiel-Effekte! Mit Bassreflex-Öffnung für satte Bässe auch ohne Subwoofer. 60 Watt Spitzenleistung. Mit Mikro- und Headset-Anschluss.

Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter www.teufel.de

Teufel

... macht glücklich

Wussten Sie schon, dass ...

... Sie in der Spielwelt Häuser kaufen und Ihre Freunde dorthin einladen können?

... in Himmelsrand vier Ork-Festungen stehen, mit deren Bewohnern Sie sich anfreunden können, wenn Sie höflich auftreten (!) und eine Quest erfüllen? Dann dürfen Sie bei den Ork-Händlern einkaufen.

... Sie bei Ihren Reisen zufällig auf eine Gruppe Banditen treffen können, die Soldatenrüstungen tragen? Deren ehemalige Besitzer liegen eine Ecke weiter.

... Ihr Held wieder zum Vampir mutieren kann, wenn er sich bei einem anderen Blut-sauger »ansteckt«? Dann leidet er im Sonnenlicht unter verringerten Attributen, verfügt in der Dunkelheit aber über mächtige Spezialfähigkeiten, beispielsweise kann er Feinden Lebensenergie absaugen oder unsichtbar werden. Heilen lässt sich der Vampirismus durch eine Quest – oder indem man zum Werwolf wird.

... ein entsprechend hochstufiger Schleicher und Taschendieb anderen Charakteren unbemerkt ALLES klauen kann – selbst die Rüstung, die sie tragen?

... Sie ein Waisenkind in der Stadt Windhelm bittet, die sadistische Leiterin des Waisenhauses zu ermorden? Das macht die Dunkle Bruderschaft auf Sie aufmerksam, die Assassinen-Gilde von Himmelsrand, für die Sie fortan heimliche Auftragsmorde ausführen können – falls Sie ihr bestes verstecktes Hauptquartier finden.



... es passieren kann, dass zwei oder mehr computergesteuerte Charaktere um einen Gegenstand streiten, den Sie fallen lassen?

... in Skyrim insgesamt elf Karten versteckt sind, die zu vergrabenen Schätzen führen?

... Schmiede, Apotheker und Zauberer die Qualität Ihrer Arbeit kommentieren, wenn Sie in an einer Werkbank in ihrer Nähe ein Item herstellen oder verzaubern?

Kampfsystem auch ohne taktischen Tiefgang zu gefallen, die actionreichen Gefechte werden nicht langweilig. Kritische Treffer inszeniert **Skyrim** gelegentlich als Finishing-Moves. In **Fallout 3**-mäßiger Zeitlupe sehen wir dann beispielsweise, wie unser Held dem Gegner das Schwert in den Hals rammt. Wer in den entsprechenden Perk investiert, kann Feinden sogar die Köpfe abschlagen. Diesen Szenen verdankt **Skyrim** wohl auch seine 16er-Freigabe, **Oblivion** hatte die USK ab 12 Jahren freigegeben.

Im Gefecht wackelt derweil die Balance: Manche Gagnetypen (etwa untote Draugr-Krieger und Banditen) leveln mit dem Helden mit, andere hingegen nicht, was teils zu unsinnigen Quest-Strukturen führen.

... zwei Dinge geschehen können, wenn Sie einen Bürger ermorden? Entweder hetzen Ihnen seine Verwandten einen Schläger auf den Hals – oder sein erfreuter Erzfeind überreicht Ihnen ein Geschenk.

... Sie in Einsamkeit der Barden-Akademie beitreten und deren Leiter helfen können, ein Lied zu komponieren, indem Sie (hanebüchene) Story-Bausteine kombinieren?



... Ihnen irgendwo in einer Stadt ein kleiner Junge begegnen kann, der sich sehlichst wünscht, dass Sie ihn unsichtbar machen? Das können Sie zwar nicht, dürfen es aber behaupten. Daraufhin denkt der Junge, man könne ihn nicht sehen – und versucht vergebens, Leute zu erschrecken.

... es im Spiel 24 Missionen gibt, die man erst dann bekommt, wenn man einen Dungeon betritt, und zu denen keine anderen Auftragsketten führen? Erkundungstouren lohnen sich also auch abseits von Quests.

... Bürger und Stadtwachen auf die Ausrüstung, die Talente und die Quests Ihres Helden reagieren? Beispielsweise kreischt ein Wächter »Dieser Streitkolben, nehmt ihn weg!«, wenn wir den Streitkolben des Dämonen Molag Bal (siehe Seite 17) tragen.

... es vorkommen kann, dass Ihnen eine gehetzt wirkende Person einen Gegenstand in die Hand drückt und Sie bittet darauf aufzupassen? Kurz darauf taucht ein zweiter Charakter auf, der behauptet, der wahre Besitzer des Items zu sein – und Sie können es aushändigen oder behalten.

... Sie in Skyrim auch ehrlicher Arbeit nachgehen können, indem Sie Holz hacken, Erzschilder oder Getreide ernten?

... eine milde Gabe an einen Bettler Ihr Redekunst-Talent eine Stunde lang erhöht?

... es passieren kann, dass ein Drache das Dorf angreift, in dem Sie sich gerade befin-

den? Dann fordern die Stadtwachen die Bürger zur Flucht auf und stellen sich dem Feuerspucker. Sie können ihnen helfen – oder ebenfalls Fersengeld geben.

... dass sich Schaulustige um Sie versammeln, wenn Ihr Held einen sichtbaren Buff einsetzt – etwa eine Flammenrüstung?

... Kopfgeldjäger nach Ihnen suchen, wenn auf Sie ein Kopfgeld ausgesetzt ist?

... Sie nicht immer die Stadtwache verwarnen, wenn Sie innerhalb einer Siedlung einen Drachenschrei ausstoßen? Manchmal weisen Ihnen auch die Einwohner den Weg zu einem weiteren Wort der Macht.

... Sie zur rechten Hand (Thane) des Provinzfürsten (Jarl) aufsteigen können, indem Sie eine Auftragskette für ihn lösen, in der Stadt ein Haus kaufen und den Bürgern Gefallen tun? Zur Belohnung gibt's Waffen – die umso wertvoller ausfallen, je erfahrener Ihr Held ist. Es lohnt sich also, die Thane-Beförderung erst spät anzugehen.

... Sie den Bürgern einer Stadt Gefallen tun können? Beispielsweise dienen Sie einem Boxer als Sparringspartner. Oder Sie überreden, bestechen oder verprügeln eine lästige Person. Zur Belohnung gibt's unter anderem Waffen.

... in nahezu jeder Taverne von Skyrim ein Saufbold sitzt, der sich für einen spendierenden Drink mit einem Tänzchen bedankt?

... Sie in Städten mit Kindern spielen können – entweder Fangen oder Verstecken?

... Ihnen irgendwo in der nächtlichen Spielwelt ein kopfloser Reiter begegnen kann, dessen Kopf Sie dann aufspüren können?

... Bauern bemalte Kühe zu den Lagern der Riesen treiben und opfern, um die neutralen Giganten zu besänftigen?

... bei den heißen Quellen im Osten ein Zeltlager steht, neben dem sich ein Pärchen im warmen Wasser vergnügt?



Beispielsweise treffen wir als erfahrener Weltenretter der Stufe 20 (von 50) im allerersten Auftrag für die kaiserliche Armee auf extrem starke Banditen, während wir in den Folgemissionen ganze Hundertschaften schwächerer Sturm-mantel-Soldaten niederknüppeln. Zugleich fehlt uns teilweise die Herausforderung, weil wir selbst als Veteran noch kinderleichte Neulings-Aufträge bekommen – ein (vorhersehbarer) Nachteil der spielerischen Freiheit.

Die Höhepunkte von **Skyrim** sind die Drachenkämpfe, bei denen wir die fliegenden Feuerspucker entweder mit Pfeilen und Zaubern beschießen – oder warten, bis sie gelandet sind, um sie mit dem Schwert zu bearbeiten. Selbst dann entpuppen sich die

Schuppenträger als zähe Gegner. Wohl dem, der stets einen Heiltrank-Vorrat bei sich trägt! Oder die Drachen zu KI-Soldaten lockt, damit die sich mit den Biestern abmühen – zumindest innerhalb ihrer Möglichkeiten, denn die KI bleibt gelegentlich hängen. Nachdem wir die Hauptquest absolviert haben, werden die Drachenkämpfe deutlich einfacher. Denn erstens finden wir im Story-Verlauf ein Schwert, das bei den Bestien Zusatzschaden anrichtet. Zweitens lernen wir einen Kampfschrei, der sie zu Boden zwingt – nix mit Wegfliegen!

Drachen zu besiegen, macht nicht nur Spaß, sondern bringt auch spielerische Vorteile. In den Höhlen und Tempeln von Himmelsrand sind Runenwände versteckt, von denen un-

Der Weg ist das Ziel

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Ich komme einfach nie dort an, wo ich eigentlich hin wollte, nie, nie, nie! Das liegt nicht an der für PC-Verhältnisse unkomfortablen Steuerung von Skyrim. Über die versuche ich mich immer noch zu ärgern, aber das Spiel ist so vollgeknallt mit interessanten Orten, spannenden Dungeons, kauzigen Personen, sich verzweigenden Quests, verschlossenen Türen, schimmernden Schatztruhen, die mich vom eingeschlagenen Weg weglocken, dass ich Skyrim so ziemlich alles verzeihe. Auch und vor allem, dass ich zunächst nie ans (vermeintliche) Ziel komme.



Der **Jarl von Weißlauf** (links) spielt in der Kampagne eine Schlüsselrolle, bleibt aber so blass wie alle anderen Charaktere.

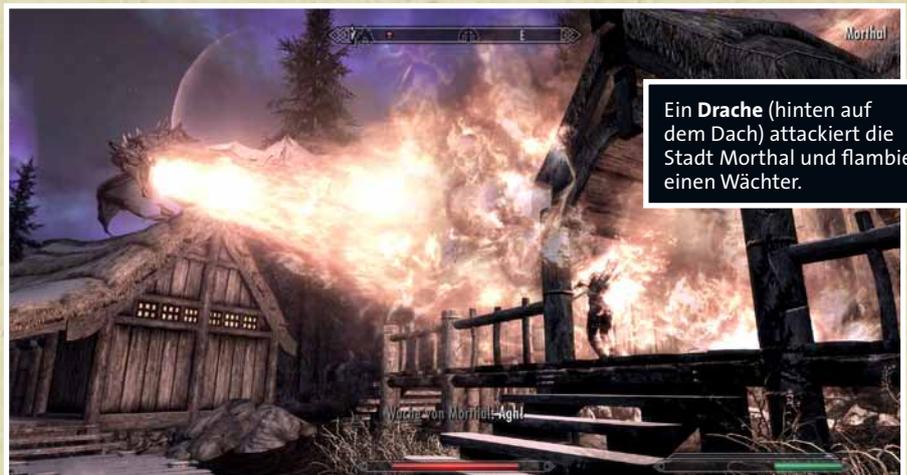
Doch unsere wirksamste Waffe? Der Mut. Denn sollten wir es nicht schaffen, die Bestie zu töten, müssen wir zumindest den Willen aufbringen, sie zurückzutreiben.

ser Held »Worte der Macht« ablesen kann. Diese mächtigen Kampfschreie müssen wir dann mit den aufgesaugten Seelen erledigter Drachen freischalten. Die Worte umfassen unter anderem Feuerstöße sowie Eiswellen, außerdem können wir die Zeit verlangsamen oder Gewitterstürme entfesseln. Jeweils einen Kampfschrei dürfen wir ausrüsten, nach Gebrauch muss er sich wieder aufladen. Jedes Machtwort lässt sich um zwei weitere Worte ergänzen und so

Drachen auf dem Höhepunkt

aufrüsten. Der Feuersturm richtet dann mehr Schaden an, der Zeitlupen-Zauber ermöglicht uns schnellere Bewegungen.

Die Schreie sind eine Facette der Charakterentwicklung von **Skyrim**; wir müssen abwägen, welche Worte der Macht wir mit den erbeuteten Drachenseelen freischalten. Unsere »normalen« Talente steigern wir wie in den Vorgängern durch Gebrauch: Wer viele Schlösser knackt, wird bald zum Schlüsselmeister vom Dienst. Zu Levelaufstiegen tragen nun alle Talente gleichwertig bei, Hauptfähigkeiten gibt es nicht mehr. Die Talentkategorien hat Bethesda ebenfalls geändert. In **Skyrim** wartet nicht mehr jeder Waffentyp (Schwerter, Äxte & Co.) mit einer eigenen Fähigkeit auf, stattdessen gibt's generelle Kampftalente für Zweihand- und Einhand-Prügel. Die aus **Oblivion** bekannten Fähigkeiten »Athletik« und »Akrobatik« entfallen, sodass es nichts mehr bringt, hasengleich durch die Spielwelt zu hüpfen. Außerdem hat Bethesda das Reparatur-Talent gestrichen: Da Waffen und Rüstungen bei Gebrauch keine Zustandspunkte mehr einbüßen, müssen wir sie nicht mehr ausbeulen. Dafür verfügt jede Fertigkeitenkategorie über einen eigenen Unter-Talentbaum. Bei jedem Levelaufstieg verdienen wir einen Punkt, den wir in diese Untertalente, auch »Perks« genannt, investieren dürfen. Manche davon lassen sich mehrfach steigern (etwa Schadensboni), die mächtigsten gibt's freilich nur für erfahrene Helden.

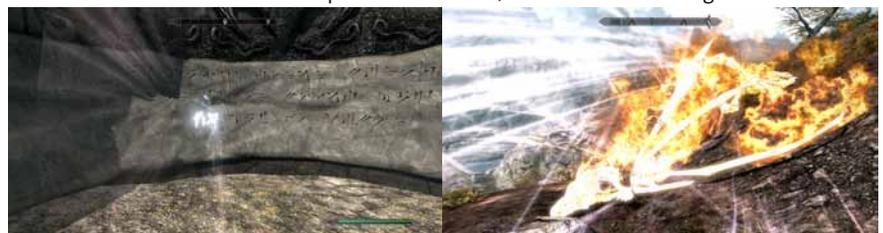


Ein **Drache** (hinten auf dem Dach) attackiert die Stadt Morthal und flambiert einen Wächter.

Die Worte der Macht



Mit einem Wort der Macht haben wir die **Zeit verlangsamt**, um die untoten Draugr in Ruhe zu attackieren. Je weiter wir den Kampfschrei aufrüsten, desto schneller bewegen wir uns selbst.



Bevor wir die Machtworte einsetzen dürfen, müssen wir sie von in der Spielwelt versteckten **Runenwänden** ablesen (links) und mit aufgesaugten **Drachenseelen** (rechts) freischalten.

Gemeinsam mit KI-Soldaten stürmen wir im Bürgerkrieg schwer bewachte Festungen.

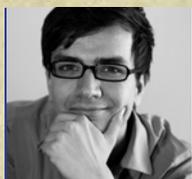


Eine weitere Änderung betrifft die Attribute: Stärke & Co. haben in **Skyrim** ausgedient, bei Levelaufstiegen steigern wir lediglich einen der drei Charakterwerte Lebensenergie, Magicka (das **Elder Scrolls**-Gegenstück zu Mana) sowie Ausdauer (erhöht die Energie für Spezialschläge). Das generalüberholte Charaktersystem irritiert zwar anfangs, entpuppt sich aber schnell als richtige Entscheidung. Dank der Perkwahl erlaubt uns **Skyrim** mehr Spezialisierung als **Oblivion** – und lässt uns zugleich mehr Freiheiten, weil es keine Haupttalente mehr gibt. So können wir die Talente fröhlich mischen. Ein magisch begabter Schlös-

Neben den Kampfkünsten und rollenspieltypischen Talenten à la »Redekunst« bietet **Skyrim** auch Crafting-Fertigkeiten, wir dürfen eigene Ausrüstung herstellen. Aus abgebautem und in Barren gegossenem Erz lassen sich zum Beispiel Schwerter schmieden, aus gesammelten Pflanzen Zaubertänke brauen. Als besonders nützlich erweist sich das Verraubern: Magische Gegenstände dürfen wir zerlegen, um ihre Eigenschaften zu erlernen. Die können wir dann anderen, nicht-magischen Ausrüstungsstücken einimpfen. Beispielsweise zerlegen wir unsere Flammen-Axt, um ihren Feuerschaden auf eine bessere, selbst geschmiedete Klinge zu übertragen.

Weniger Talente, mehr Freiheit

serknacker mit Zweihand-Kriegshammer? Kein Problem! Auch die zehn spielbaren Völker sind nicht starr auf bestimmte Rollen festgelegt, sondern profitieren lediglich von spezifischen Boni. So sind Hochelfen tendenziell fähigere Magier, können aber bei entsprechender Spielweise genauso zu mächtigen Nahkämpfern aufsteigen.



Einfach himmlisch

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Dass die Haupthandlung von **Skyrim** auf einen Bierdeckel passt und auch die Charaktere so vielschichtig ausfallen wie selbiger – Schwamm drüber, so ist **Elder Scrolls** eben. Die Serie lebt von ihren Welten, ihren Möglichkeiten, ihrer Freiheit; sie ist seit jeher ein Fantasy-Sandkasten. **Skyrim** erbt diese Stärke nicht nur, es baut sie aus – durch die nun noch freiere Charakterentwicklung, die Fraktionswahl im Bürgerkrieg, die Myriaden kleiner und großer Aufgaben, die mich in Himmelsrand erwarten. Klar, die Hauptaufgaben könnten spannender, die Menüs komfortabler sein. Trotzdem ist **Skyrim** ein einzigartiges, ein faszinierendes, ein großes und großartiges Rollenspiel.

Die Bastellei findet freilich in Menüs statt, die sich als Hauptschwäche von **Skyrim** entpuppen. Während sich die Kämpfe problemlos (wenn auch minimal ungenau) steuern, ist die Menübedienung mit der Maus extrem umständlich – denn die Optionsbildschirme sind eindeutig auf Gamepads ausgelegt. Das Inventar beispielsweise besteht aus einer schmucklosen Liste, durch die wir langwierig scrollen. Immerhin dürfen wir unsere Lieblings-Gegenstände zu Favoriten ernennen, damit sie in ein gesondertes Mini-Menü wandern. Überdies können wir ihnen Zahlentasten zuweisen – eine Erleichterung. Nebenbei merkt sich **Skyrim**, wie wir die Waffen kombinieren, um uns die jeweils richtige Zweitwaffe zuzuweisen.

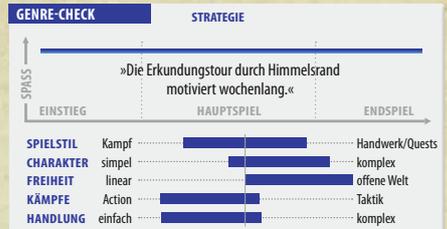
Den miesen Menüs hilft das aber nichts, auch der Talent-Bildschirm ist auf Gamepads ausgelegt: Wer von den Einhand-Waffen zu den Illusionszaubern möchte, muss mal eben durch das halbe Menü blättern, was mit dem Gamepad oder der Tastatur recht flott geht. Mit der Maus hingegen klicken wir uns mühsam von einer Kategorie zur nächsten. Die Tastatur lässt sich zwar frei belegen, meist brauchen wir in den Optionsbildschirmen dennoch ein paar Mausclicks oder Tastendrücke zu viel – es sei denn, wir spielen **Skyrim** mit dem Gamepad. Aber mal ehrlich: Die Menüs eines so großen PC-Rollenspiels sollten sich auch mit der Maus gut bedienen lassen. Davon kann nicht einmal Bethesda ablenken. **GR**

TERMIN 11.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

The Elder Scrolls 5 Skyrim

Aufbauspiel

Publisher Bethesda
Entwickler Bethesda
Sprache Deutsch, 4 weitere über Steam
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 21 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GRAFIK
 + schön gebaute Landschaften + stimmungsvolle Beleuchtung
 + tolle Fernsicht + viele Details - von Nahem matschige Texturen - teils ungelenke Animationen

SOUND
 + orchesterlicher, dynamischer Soundtrack + wuchtige Surround-Kulisse + überwiegend sehr gute Sprecher ...
 - ... deren Stimmen sich schnell wiederholen

BALANCE
 + vier Schwierigkeitsgrade + abgestimmte Waffen + sinnvolle Talente + Levelaufstiege im richtigen Tempo + manche Gegner leveln mit, andere nicht + Nahkampf leichter als Zauberei

ATMOSPHÄRE
 + glaubwürdige, abwechslungsreiche Welt + teils atemberaubend schöne Schauplätze + stimmungsvoller Tag-Nacht-Rhythmus + Drachenkämpfe + Freundschaften und Hochzeiten

BEDIENUNG
 + generell eingängige Steuerung + Favoritenliste erleichtert Waffenwahl + frei belegbare Tasten - extrem konsolige Menüs - minimal ungenaue Kampfsteuerung

UMFANG
 + gigantische Spielwelt + unzählige Nebenaufgaben + viele Höhlen, Burgen, Ruinen, etc. + Gilden mit eigenen Auftragsketten + Bürgerkrieg als zusätzlicher Ansporn

QUESTS/HANDLUNG
 + teils kuriose Geschichten + vielfältige Aufgaben + verwobene Auftragsketten + Fraktions-Missionen + Haupthandlung führt durch die Welt ... - ... bleibt aber unspannend

KAMPFSYSTEM
 + flotte und dynamische Action-Gefechte + vielfältiges Magiearsenal + zahlreiche Kombinationen möglich + sinnvolles Schleich-Talent - wenig Taktik notwendig

CHARAKTERSYSTEM
 + komplett freie Entwicklung + sinnvolle Spezialisierung durch Perks + Attributssteigerungen wirken sich spürbar aus + ermöglicht teils unterschiedliche Lösungswege

ITEMS
 + reichhaltige Ausrüstungsbeute + riesige Auswahl + vielfältiges und nützliches Crafting + viele sammelbare Zutaten + Ausrüstung lässt sich verzaubern

