

The Elder Scrolls 6

OHNE NEXT-GEN-ENGINE, OHNE MICH!

Für das nächste The Elder Scrolls muss Bethesda endlich eine neue Grafik-Engine springen lassen, findet Peter. Nur dann wird Teil 6 von einer neuen Konsolengeneration profitieren können und auch am PC Bestleistungen erzielen.



Der Autor

Peter Bathge ist seit Morrowind ein Fan von Bethesdas Open-World-Rollenspielen, hat weit über 100 Stunden in Skyrim verbracht und liebt das Capital Wasteland aus Fallout 3. Doch spätestens seit Fallout 4 gehen ihm die ewig gleichen Limitierungen der verwendeten Creation Engine mächtig auf den Senkel. In kaum einem anderen Spiel hat er so lange auf Ladebildschirme gestarrt wie in der The-Elder-Scrolls-Serie.

The Elder Scrolls 6 ist angekündigt, der Skyrim-Nachfolger kommt. Bethesdas kurzer Video-Teaser auf der E3 2018 hat Millionen Fans erleichtert aufatmen lassen. Nach Jahren der Spekulation geht es mit der Open-World-Rollenspiel-Serie endlich weiter. Die Frage ist nur: Wie? Und: Wo? Aber wichtiger als mögliche Gameplay-Änderungen und die Verortung in der Welt von Cyrodiil ist mir persönlich das technische Fundament: Der Skyrim-Nachfolger braucht dringend eine neue Engine!

TES 6 für PS5

Die Faktenlage ist dünn, aber aller Voraussicht nach wird Teil 6 von Bethesdas Rollenspiel-Serie erst für die nächste Konsolengeneration (und natürlich den PC) erscheinen. Das sind keine bloßen Spekulationen: The Elder Scrolls 6 befindet sich erst in der Vorproduktion. Bevor auch nur an einen Release des neuen TES-Spiels zu denken ist, will Bethesda sein neues Science-Fiction-Projekt Starfield veröffentlichen – und selbst das ist noch weit von der Marktreife entfernt. Immerhin hat Bethesda aber bereits durchblicken lassen, dass Starfield für die nächste Hardware-Generation erscheint – wodurch auch das nachfolgende TES 6 automatisch ein Next-Gen-Titel wird.

Eine neue Konsolengeneration bringt auch immer einen technischen und grafischen Quantensprung mit sich. Und den könn-

te The Elder Scrolls 6 gebrauchen. Schließlich basiert die Fantasy-Reihe zusammen mit der Schwesterserie Fallout auf einer Engine, die inzwischen fast 20 Jahre alt ist!

Dungeon wird geladen ...

Es sind die frühen 2000er Jahre. Das Angebot der Videospiele-Engines ist mannigfaltig, von id Tech 3 über die Unreal Engine 2 bis Source wird alles geboten. Viele Entwickler setzen auf eigene Technologien. Wer auf die allerneuesten Effekte verzichten kann und eine solide Basis für sein Spiel sucht, entscheidet sich zu dieser Zeit vielleicht für Gamebryo: Das Produkt von Entwickler Gamebase eignet sich besonders gut, um schnell Prototypen neuer Spiele zu erstellen und in einem iterativen Prozess in kurzer Zeit Änderungen an Features vorzunehmen.

Auf der Suche nach einer Engine für das erste wahre 3D-Elder-Scrolls entscheidet sich auch Bethesda Game Studios für Gamebryo – und bleibt fast zehn Jahre dabei. Morrowind, Oblivion und Fallout 3 nutzen alle das gleiche Fundament, sie vereinen auch dieselben Schwächen. Denn weder Engine noch damalige Konsolen-Hardware kommen perfekt mit den riesigen Open-World-Spielplätzen von Bethesda klar. Den Speichermangel bekämpft Bethesda, indem beim Wechsel zwischen Außenwelt und Innenräumen Ladepausen eingebaut werden, während der



The Elder Scrolls 6 wird voraussichtlich ein Next-Gen-Spiel für den PC und die nächste Konsolengeneration.

