



Bethesda Softworks Announces The Elder Scrolls IV: Oblivion

Vorwort:

Der Zeitpunkt, zu dem dieses Spiel erschienen ist lag eng mit einem weiteren Meilenstein der Rollenspiel-Abenteuergeschichte zusammen, so dass es in dem folgenden Bericht viele Querverweise zu eben diesem geben wird.

Vorgeschichte

The Elder Scrolls IV: Oblivion spielt in der Welt von Oblivion, die über die Karte des Inventars von Beginn des Spiels an mit all seinen grössten Städten zu begutachten - und auch zu bereisen - ist. Man selbst startet in einer Gefängniszelle unter recht mysteriösen Umständen. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Gefängnisnachbarn erscheint plötzlich der König selbst mit einem Gefolge an

Wächtern, die den Weg durch eine Geheimtür in der eigenen Zelle suchen. Der König scheint irgend etwas in einem zu erkennen, weshalb er uns anbietet doch mitzukommen.

Während des nun folgenden Marsches durch Höhlen des Geheimanges



erfahren wir Grundlegendes über die Steuerung und erhalten unsere ersten Ausrüstungsteile und Zauber, und werden ein wenig über Statusbalken und Erfahrungssystem aufgeklärt. Als dann der König einem Hinterhalt zum Opfer fällt, übergibt er uns sein Amulett, welches wir seinem verschollenen, seit Geburt versteckten Sohn überbringen sollen um die Welt vor einer paralleldimension zu retten, die durchzubrechen versucht und vor der uns ausschliesslich das von den Göttern abstammende Geschlecht des Königs Septimus mit ihren speziellen Fähigkeiten beschuetzen kann.

Und schon sind wir auf der Reise diese triviale Aufgabe zu erfüllen.

Am Anfang war das Nichts

Begonnen wird natürlich mit der Charaktergenerierung. Diese bietet derart viele Moeglichkeiten, dass man geneigt ist irgend etwas zufälliges zu wählen und sich nur auf die wesentlichen Dinge wie etwa Rasse oder Ausrichtung zu konzentrieren.



Man kann praktisch jedes Detail des Gesichtes des eigenen Probanden korrigieren, angefangen bei der Frisur über Grösse und Lage der Augenbrauen, grösse und Form der Schläfenpartie, der Ohren und des Kinns bis hin zur

Richtung der Mundwinkel. Einzig die Rasse gibt die größten Aussehensmerkmale vor, an denen sich die eigene Person orientiert. Die Ausrichtung der Eigenschaften selbst wird erst nach Entkommen aus den Verliesen endgültig zugewiesen, so dass genügend Zeit bleibt sich um zu entscheiden. Hier kann man dann nicht nur die Rasse noch einmal ändern, sondern auch seine "Prophecy", seine Charakterklasse welche die Haupt-Fähigkeitswerte bestimmt. Schon hier sollte man zum eigenen Vorteil darauf bedacht sein, eine Kombination zu wählen, die Magiepunkte von sich aus regeneriert, da das Spiel ansonsten sehr müssig wird.

Das Spiel

Praktisch läuft das ganze nach altbekannten Schemata. Man hat neben den Fäusten ein paar Waffen und Zaubersprüche dabei, mit denen man auf Monster eindrischt, die sich uns in den Weg stellen, Charaktere beeinflusst um irgendetwas



von ihnen zu erhalten oder unsere Fähigkeiten zu erweitern um die ersten Punkte einfacher erreichen zu können.

Hierzu stellt uns das Spiel eine ganze Reihe von erleichterungen an die Seite. Dies beginnt mit dem

wohl extremsten Teil des Menubaumes, nämlich der Karte. Auf dieser sind nicht nur aktuelle Unter-Questzielpunkte (grün), das aktuelle Hauptquestziel (rot) sowie alle bisher besuchten, markanten Weltpunkte markiert, sondern man kann auch schnell und einfach durch anklicken schon entdeckter Icons zu diesem Punkt hinreisen, was nicht nur Laufwege signifikant und auch durchaus angenehm verkürzt, sondern das ganze Spiel auch sehr leicht werden lässt. Diese Markierungen ziehen sich nämlich durch jede Vergrößerungsstufe der Karten, sind also auch in den Stadtkarten/Umgebungskarten sichtbar.

Das Gepäck wird auf eine etwas eigene Art und Weise unterteilt. So gibt es getrennte Ansichten für Waffen/Rüstungen, magische Gegenstände, Gewürze und

"Sonstiges" wie Briefe, Schluessel etc. sowie eine gesamtliste. Sofort fällt ins Auge, dass nicht nur ein Geldwert, zu dem man grob den Gegenstand bei einem Händler seiner Wahl los werden kann, sondern neben den obligatorischen Werten Haltbarkeit und Schutz/Schaden auch

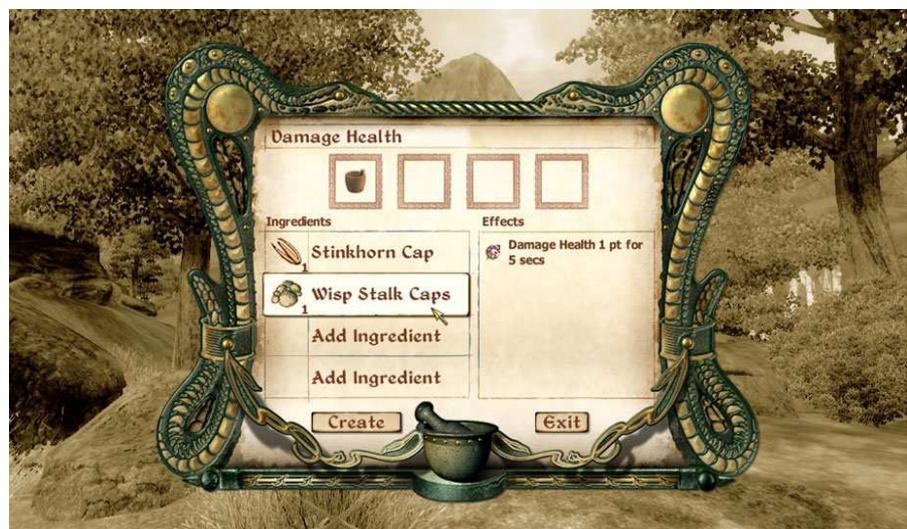


einer für Gewicht auftaucht. Unbegrenzt viele Dinge kann man folglich nicht mitnehmen und so ist für den Jäger und Sammler dieses ein durchaus grösseres Problem, welches sich auch mit aufgebohrten Zaubersprüchen, Ringen und Charakterwerten nur eingeschränkt lösen lässt.

Viele weitere Möglichkeiten stehen in diesem Inventar zur Verfügung um sich einen Überblick zu verschaffen. Das ebenfalls obligatorische Auftragsbuch schildert sehr detailliert den jeweiligen Status einer jeden Aufgabe und gibt bisweilen sogar Tipps was als nächstes zu tun sei. Dies staffelt sich sogar getrennt in Haupt und Nebenquests, von denen es so viele gibt dass man sie wohl in einem Leben niemals alle wird schaffen können.

Dann wäre da noch der Alchemietisch, mit dem man sich neue Tränke zusammenbrauen kann. Hierzu benoetigt man jedoch erst einmal das entsprechende Handwerkszeug, das man jedoch - wenn man es sich nicht von

einem Händler kauft - an vielerlei Stellen im Spiel einfach finden und mitnehmen kann. Alsdann vermag man gewisse biologische Gegenstände zu einem Zaubersrank zusammen zu



mischen. Jeweils vier verschiedene Dinge passen in einen Trank hinein mit jeweils fast beliebiger Anzahl. Die dadurch erzielte Wirkung wird direkt bei Auswahl der Zutat angezeigt, man mischt also nicht ins Blaue hinein. Der geschaffene Trank kann dann, wie jede andere Magie in Oblivion auch, direkt verwendet werden um beispielsweise die eigenen Werte zu verbessern, sich zu heilen oder auch seine Waffe mit einer bestimmten Eigenschaft, beispielsweise Vergiftung oder Verätzung, zu versehen, oder auch bloss um dem eigenen Körper Schaden zuzufügen, wenn man beim Mischen kein solch glückliches Händchen gehabt hat. Die Qualität des Handwerkszeugs spielt dabei eine ähnlich grosse Rolle wie deren Vollständigkeit, was hilft die negativen Nebenwirkungen der Tränke zu minimieren.

Und dann wäre da natürlich noch die ganz normale Magie, die mit Hilfe von altbekannten Magiepunkten gezaubert wird oder aber als Zauberspruch-Rolle im

Inventar zu benutzen ist.

Auch hier hat man sich etwas

Aufrüstbares überlegt, denn ab einem

bestimmten Punkt im Spiel ist es möglich

Zaubersprüche selbst zu

kreieren, in diesem Fall

gewisse



Eigenschaften zu verändern. So könnte man beispielsweise die Wirkungsdauer eines Lichtzaubers verlängern oder einen herbeigerufenen Dämon mit mehr Kampfkraft ausstatten und so weiter. Dies alles geht natürlich auf Kosten der verbrauchten beziehungsweise benötigten Magiepunkte und Ausbildungsgrades.

Womit wir bei den erhöhbaren Charakterwerten wären. Davon gibt es nämlich eine so grosse Menge, dass ich sie gar nicht aufzählen möchte. Eine gute Hand von gehören zu den Hauptwerten, die durch die Charakterklasse festgelegt worden sind.

Erfahrungspunkte gibt es in dieser diskreten Form jedoch nicht, stattdessen wird durch Benutzung einer entsprechenden Eigenschaft ein entsprechender Zählbalken gefüllt und irgendwann dann dieser Wert erhöht. Zusätzlich gibt es dann doch noch

eine diskrete Bewertung des erspielten Zahlenwertes. Beginnt man noch bei "Anfänger", wird man alsbald zum Lehrling und ueber Geselle zum Meister. Für die Benutzung mancher Gegenstände braucht man einfach einen höheren



Ausbildungsgrad. So kann man zwar mit einem Hämmerchen - jederzeit im Inventar - seine Ausrüstung reparieren, jedoch keine magisch Aufgerüsteten. Dies geht nur als Geselle.

Dabei gibt es genügend Eigenschaftswerte, dass man für praktisch jede Tätigkeit im Spiel auch irgendwo Erfahrungspunkte hinzugezählt bekommt. Alleine für das wilde, sinnlose Herumspringen gibt es zum Beispiel Punkte im Bereich Akrobatik, für das Zaubern von irgendetwas entsprechend Punkte in der entsprechenden Magieklasse, selbst wenn man am Tag ein Licht herbeizaubert oder an Land für Unterwasseratmung sorgt. Somit ergibt es durchaus Sinn, dass man wild springend oder schwimmend, gleichzeitig im Schleichmodus befindlich umher rennt und dabei einen Aufladungszauber - beispielsweise Licht, Feder oder Atmung - nach dem anderen wirkt wie es die Magiepunkte hergeben, um dadurch zumindest diese Werte zu erhöhen und einen Weg von A nach B nicht als unproduktives herumgelatsche verstreichen zu lassen.

Erst eine Erhöhung der Hauptwerte hingegen hat eine Steigerung des Haupt-Charakterlevels zur Folge für den man dann eine Runde schlafen muss und danach wiederum auswählen muss, ob man gerne Stärke, Magie oder gar Charisma erhöht haben möchte.

Diese Levelerhöhung hat jedoch auch noch einen weiteren Effekt zur Folge, denn der Schwierigkeitsgrad der Monster und anderer Gegner richtet sich nach genau diesem. Jedoch werden die Gegner nicht in gleichem Mass stärker wie man

selbst, sondern eben erheblich mehr, so dass man irgendwann nicht mehr sonderlich stolz auf seinen erreichten Level ist da er sich eher kontraproduktiv auswirkt bis hin zur Unspielbarkeit zum Ende hin.

Die Präsentation

Dabei wirkt die Spielwelt nicht ganz so aus einem Guss wie bei der Konkurrenz. In Oblivion etwa wird nicht mit Portalen gezeigt, kann man nicht von der

Aussenwelt ladebildschirmfrei in eine Stadt oder eine Höhle wechseln, sondern bekommt kurz einen Ladebildschirm präsentiert, dessen Dauer sich aber glücklicherweise in Grenzen hält, aber dennoch für eine kurze Unterbrechung des Spielflusses und somit



der aufgebauten Atmosphäre sorgt. Dies hat auch zur Folge, dass man beispielsweise nicht aus den Fenstern eines Hauses auf die Strasse schauen kann. Macht aber nicht viel, denn es sieht trotzdem alles derart gut aus, dass man hin und wieder geneigt ist stehen zu bleiben und sich einfach mal die Umwelt anzuschauen oder die Architektur zu bewundern.

Denn die herumlaufen NPC's wird man wohl kaum anhimmeln wollen, denn diese sehen - wie der eigene Charakter auch - grottenhässlich aus. Bei Echsenwesen kann man es noch nachvollziehen, bei "normalen" Personen hingegen möchte man schon den ein oder anderen Gnadenmord begehen, was sich auch nicht wesentlich bessert, wenn man sie in Gespräche verwickelt.

Dazu wird auf den Oberkörper des Gesprächspartners gezoomt und zwei neue Kontrollen eingeblendet. Eine davon ist eine altbekannte Themenauswahl, nach denen man sein Gegenüber ausfragen kann und die andere bezieht sich auf die Möglichkeit dessen Stimmung zu beeinflussen. Indem man auf die eine oder andere Smalltalk-Strategie mehr oder weniger Wert legt, sie mehr oder weniger betont, kann man die Gutmütigkeit, die Zuneigung des Partners erhöhen, aber auch

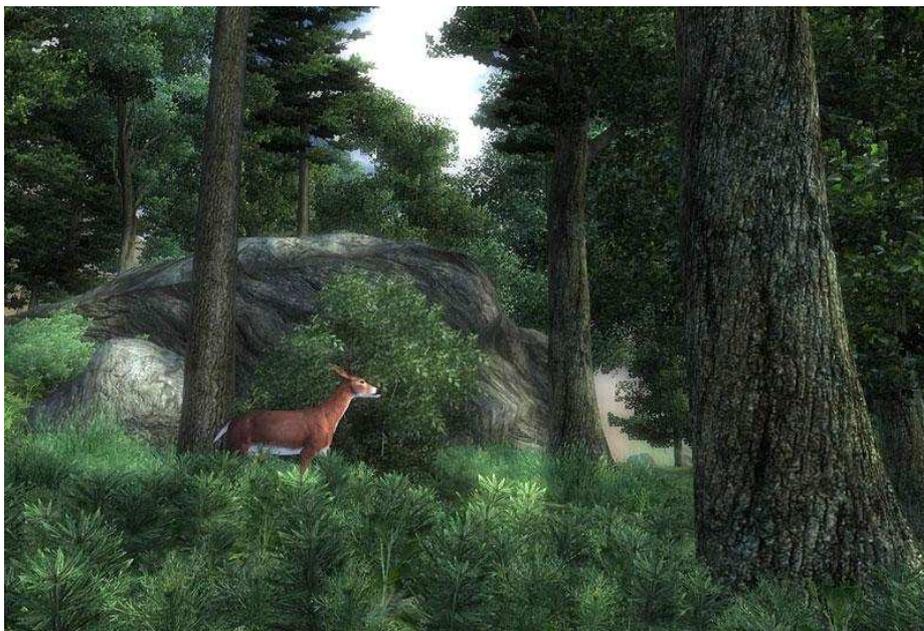
verringern. Manches Gerücht erfährt man gar erst, wenn man hier mit etwas Geld nachgeholfen hat.

Dabei verläuft das Gespräch in halb-vollständiger Sprachausgabe. Halb, weil man die Stimme der eigenen Person im Gegensatz zu dem Konkurrenzprodukt nicht hört. Dass obendrein bei relevanten Aussagen ein Eintrag im Questlog erscheint, machen Gespräche eher zu einer Klickorgie als zu einem interessanten Spielpunkt, da man von wichtigen Dingen ja ohnehin nichts verpassen kann und das Unwichtige sowieso immer das selbe ist. Einzig bei Hauptquests ist man auf die Dauer geneigt zuzuhören, um zumindest die Hauptgeschichte in ihrer Gänze mitzubekommen und nicht ausschliesslich Ziele auf der Karte abzuklicken.

Grafisch kommen die Städte relativ kahl daher, ebenso wie viele der Höhlen und Labyrinthe die es zu durchforschen gilt. Es liegen kaum Dinge in der Gegend herum die eine lebendige Welt vermuten liessen und eine



schmutzige Ecke muss man auch meist länger suchen. In den Häusern sieht es dagegen ausgesprochen detailverliebt aus. Auf Tischen steht das Essen mit einer Kerze beleuchtet, im Kamin brennt das Feuer und auch der Ofen ist beheizt,



während die Betten prinzipiell gemacht oder belegt sind. Buecher liegen herum und sind allesamt les- und mitnehmbar und auch die Nahrung kann man ihrem Zweck zuführen. Jedoch sollte man darauf achten,

dass man dabei nicht erwischt wird und dann von einer Wache wegen Diebstahls eingebuchtet wird.

Die Aussenwelt hingegen könnte schöner kaum sein. Der Weitblick lässt sich



der eigenen Rechnerleistung anpassen, doch zumindest ein mal sollte man sich an den höchsten Einstellungen versucht haben - bloss um die Schönheit der Gegend einmal in ihrer vollen Pracht

erstrahlen zu lassen. Tiere laufen umher und lassen sich auch jagen, Monster sieht man schon auf grössere Entfernung und erst recht die Hitzeeffekte der Oblivion-Tore lassen einen etwas länger in ihrem Umfeld herumstehen. Tag-Nacht-Zyklen stechen nicht besonders hervor weil man sie mittlerweile

einfach als Standard so erwartet, ebenso wie Wettereffekte wie Regen oder Nebel. Und dann ist da noch die allgemeine Vegetation, von der wimmelt es nämlich nur so



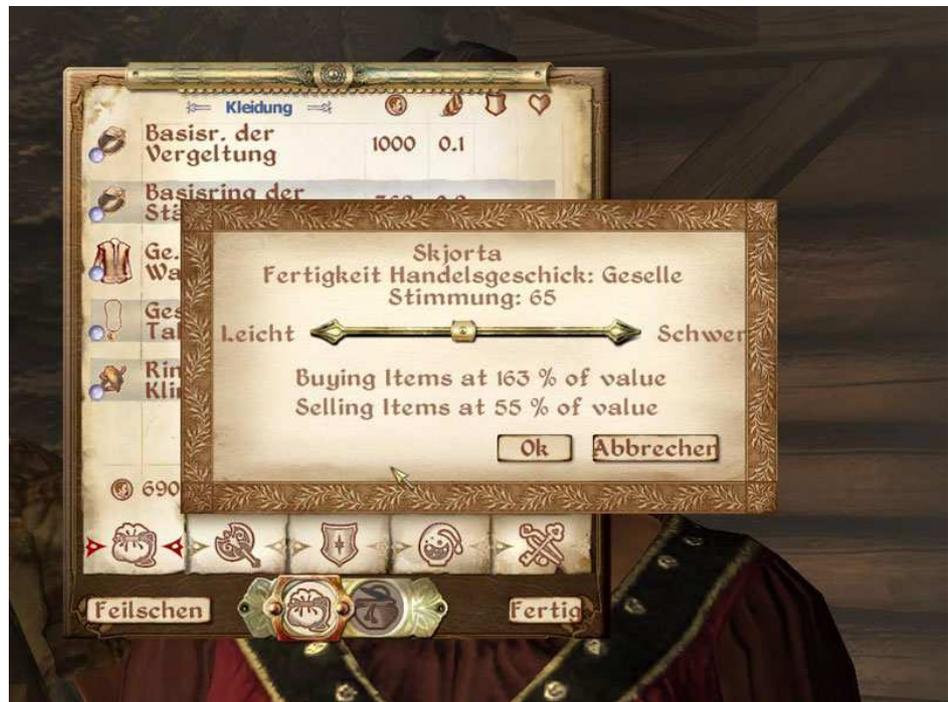
dass es eine Freude ist ein Enthusiasten-System unter seinem Schreibtisch zu fühlen.

Zaubersprüche haben allesamt ihre visuelle Rückmeldung. Dass man Feuerbälle oder Blitze fliegen sieht ist noch klar, dass man Sichtverbesserungszauber auch als Sichtverbesserung wahrnimmt auch noch, dass vergiftete Schwerter grünlich erscheinen schon nicht mehr so sehr. Jedoch sieht man seine Hände stets eine

mystische Bewegung machen aus denen alsdann ein Gluehen hervorgeht, auch wenn dies die Zauberrate verringert.

Beim Einkaufen hat man zudem die Möglichkeit, seinen Fähigkeiten entsprechend einen Rabatt herauszuschlagen und die Preise zu verbessern, was in

seiner Benutzung jedoch ein bisschen hakelig ist, denn der entsprechende Dialog ist eine Ebene zu tief verschachtelt, so dass man es dann doch meistens bleiben lässt und die Preise einfach akzeptiert um die Zeit und die Klicks zu sparen.



Die Übersichtlichkeit aller anderer Dialoge ist hingegen auf die Dauer vorbildlich, auch wenn man sich die bessere Anpassung an andere Auflösungen gewünscht hätte. Doch dafür gibt es Plug-Ins, die man bei Programmstart auswählen und dazuschalten kann, welche dann beispielsweise auch die Karte auf den gesamten Schirm ausdehnt - doch das entnimmt man besser den entsprechenden Plug-Ins.

Die Technik

Dass die Grafik der Aussenwelt und innerhalb von Häusern beeindruckend ist habe ich schon erwähnt. Dass dies mit entsprechend leistungsfähiger Hardware erkaufte werden muss ist eine logische Folgerung. Dazu bietet das Programm genügend Möglichkeiten, das visuelle Erscheinungsbild an die Leistung des Rechners anzupassen. So lassen sich nicht nur Sichtweite und Texturgröße einstellen, sondern auch Vorkommen an Gräsern, Vögeln, Schmetterlingen und überhaupt der Quantität und Qualität spielerisch irrelevanter, grafischer Stilmittel mit denen man nicht interagieren kann. Dass zum Erscheinungstermin kein HDR-Rendering gleichzeitig mit Antialiasing einstellbar war ist der Unfähigkeit früherer NVidia-Grafikchipgenerationen geschuldet. Diese Einschränkung sollte

mittlerweile beseitigt sein - und war von vornherein durch ein bisschen Getippe in einer config-datei lösbar. Schattenwürfe lassen sich auf Personen abschalten und auch Gegenstände brauchen nicht unbedingt auf sich selbst Schatten werfen zu können. Man hat also alle Mittel bei der Hand um das Programm in spielbare Frameraten zu hieven. Auch sonst liefert sich das Spiel kaum eine Schwäche und hat - sicherlich auch durch seine eigenen Einschränkungen der Portaltechnik (s.o.) - keine Inkonsistenzen zu bieten an denen man es niedermachen könnte.

Fazit

Sieht man einmal von der beeindruckenden Grafik ab und lässt sich auch nicht von der Hässlichkeit der erscheinenden Personen irritieren, so bleibt eine abwechslungsreiche und interessante Geschichte, die durchaus Spass macht zu verfolgen.

Die Nebenaufgaben, die in der Tat zahllos sind und die Gilden, deren Mitglied man werden kann beziehungsweise sollte um seine Fähigkeiten besser ausbauen zu können bieten auch längerfristig eine gewisse



Herausforderung und

auch den Drang, das ganze ein weiteres mal zu versuchen. Denn eine unlösbare Aufgabe ist das Durchspielen des Games nicht. Zu schnell hat man sich von einem Ort an den nächsten geklickt und mit einem kurzen Blick auf die Karte schon zum nächsten weitergewarped. Zu einfach ist das Auffinden des nächsten Ziels selbst bei kleinsten Trivialaufgaben.

Diese Hauptquests möglichst schnell durchzuspielen zwingt einen auch die Gegnerskalierung, deren Leistungskurve wie bereits gesagt steiler ist als die eigene, sie also immer schwieriger zu besiegen sind anstatt einfacher wie es die eigene Weiterentwicklung implizieren würde. Ist man da ersteinmal durch, kann

man sich genüsslich zurücklehnen und Aufgaben erfüllen, bei denen man weniger Gegner schnetzeln muss.

So verbleibt ein sehr gutes, aber leider ein Stückchen zu trivial lösbares Spiel, das auch beim zweiten oder dritten mal noch spass macht. Zumal es mit Shivering-Island auch noch eine Zusatzdisk gibt die fast genauso lange Spielzeit bietet wie das Hauptspiel.

Das Erfahrungssystem jedoch treibt immer weiter dazu, noch irgend etwas auszuprobieren, vielleicht noch ein Monster nur mit einem Schild anzugreifen um die Block-Fähigkeit auszubauen.

Alles in allem gebe ich dem Spiel 8.5 von 10 Punkten, da die Langzeitmotivation durch die unzähligen Quests sehr angenehm hochgehalten wird.

Vergleichsaussichten

Die Konkurrenz schläft jedoch nicht und hat dies auch nie. So ist der direkte Konkurrent - Gothic III - in vielen Punkten besser aber in manchen eben auch schlechter. Zumindest hat man dort keine derart zielgerichtete Automap-Funktion.