



Hammerfall und Hochfels sollen optisch stark im Kontrast zueinander stehen.

Beyond Skyrim, Teil 2

VON ILIAC BAY NACH ATMORA

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Beyond Skyrim** Termin: –



Als Inspiration für die Insel Herne in Hammerfall diente die Insel Sokotra im Indischen Ozean. Charakteristisch sind die »Sonnenschirm-Bäume«.

Das Mod-Projekt Beyond Skyrim arbeitet an sieben zusätzlichen Regionen für Bethesdas Rollenspiel. Wir haben mit den Teams gesprochen und geben euch exklusive Einblicke in Entwicklung, Story, Quests und die Spielwelten.

Von Natalie Schermann

Von Modding-Neulingen bis hin zu Experten arbeiten viele Modder an diesem ambitionierten Projekt und erstellen eine Mod, die gleich siebenmal so groß ist wie das Vorbild Skyrim. Sieben Teams und sieben Regionen: Cyrodiil, Morrowind, Elsweyr, Iliac Bay, Atmora, Roscrea und Schwarzmarsch. Jede Region soll eine Erweiterung für Skyrim sein, die euch nochmal viele Stunden beschäftigen will. In der letzten Ausgabe haben wir



Für die Gestaltung von Atmora haben die Entwickler viel Raum für kreative Freiheit. Segen und Fluch zugleich.



Die Story von Atmora soll linear ablaufen und das Gefühl einer richtigen Expedition vermitteln. Ein Pre-Release ergibt für das Team daher keinen Sinn.



euch nach Cyrodiil, Morrowind und Elsweyr mitgenommen. In diesem Heft richten wir unsere Aufmerksamkeit auf Iliac Bay und Atmora. Letzteres kam noch nie in einem Spiel vor.

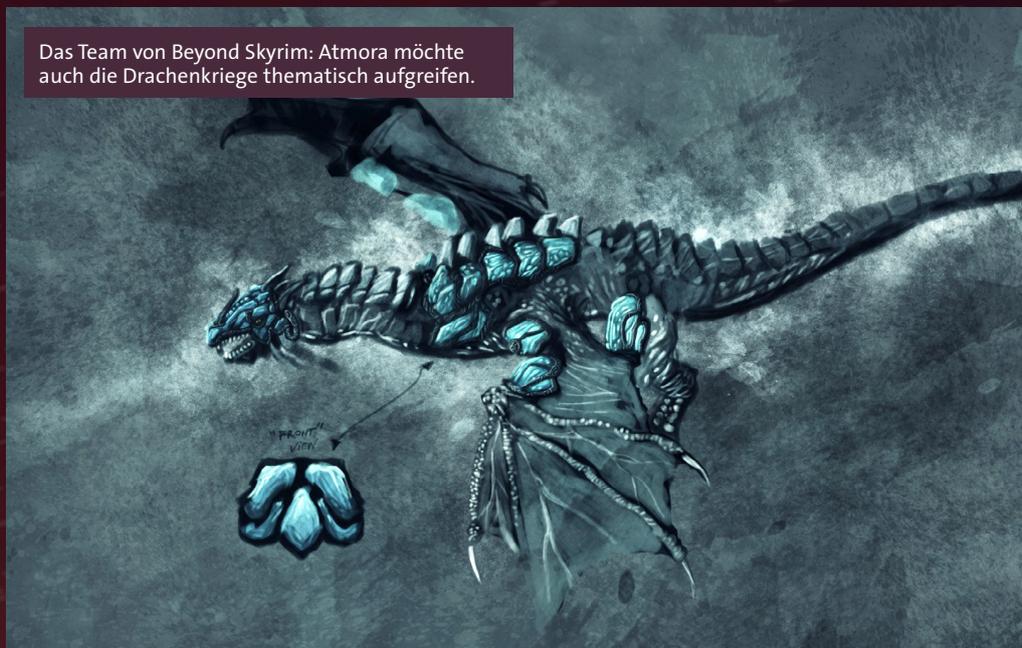
Iliac Bay

Zwei Rollenspiele in einem

Als Iliac Bay wird die Bucht zwischen den Provinzen Hochfels und Hammerfall im Westen Tamriels bezeichnet. Diese zwei Provinzen werden mit all ihren Königreichen und unterschiedlichen Kulturen in der Mod von Beyond Skyrim abgedeckt. Ja, ihr habt richtig gehört: zwei Provinzen – und damit arbeitet das Team von Iliac Bay auch an zwei vollwertigen Spielen, und wir können uns auf die doppelte Ladung Quests und Welterkundung freuen. Die Hochfels-Mod wurde, wie viele andere Regionen auch, zunächst für The Elder Scrolls 4: Oblivion entwickelt. Nach dem Release von Skyrim verlagerte das Team sein Projekt auf das neue Spiel. Parallel wurde auch an einer Mod für Hammerfall gearbeitet. Beide Mods waren unter den ersten Provinzen von Beyond Skyrim, und die Teams trugen einen großen Teil dazu bei, das Mammutprojekt auf die Beine zu stellen. »Irgendwann um 2013 oder 2014 herum haben die beiden Teams von Hochfels und Hammerfall bemerkt, dass sie viele gemeinsame Mitglieder und sogar gemeinsame Leads haben«, erklärt Sage of Ice, Creative Lead von Iliac Bay. Da schien es in der Folge natürlich nur logisch, dass die beiden Teams zusammenwuchsen.

Nach wie vor arbeiten zwei Teams an Iliac Bay und setzen jeweils ihre Visionen von Hochfels und Hammerfall um. »Wir haben

Das Team von Beyond Skyrim: Atmora möchte auch die Drachenkriege thematisch aufgreifen.



Die Untoten von Iliac Bay

In Iliac Bay wird der Spieler auf zwei Arten von Untoten stoßen. Die Wights leben in Hochfels und suchen bis heute bretonische Gruften und Grabstätten heim. Die Ra-Netu sind die Untoten von Hammerfall und die Vorfahren der Rothwardonen – das alte Volk der Yokuda. In Hammerfalls Kultur existiert das ungeschriebene Gesetz, dass ein Rothwardone niemals einen Untoten vernichten darf. Das wird nämlich als Verschmähung der Ahnen angesehen. Das gilt allerdings nicht für den Spieler – sollte er nicht selbst ein Rothwardone sein. Man wird also auf viele Nebenquests und Aufträge von Rothwardonen stoßen, die den Spieler bitten, das Problem der Untoten zu beseitigen.



gemeinsame Mitglieder und auch dieselben Leads«, erzählt Leveldesign Director Garfield Ate My Family. »Wenn es aber konkret um das Leveldesign geht, dann hat jede Provinz einen eigenen Lead. Es wäre etwas zu viel verlangt, einer Person die Organisation zu überlassen.« Denn obwohl sich die beiden Mod-Projekte zusammengetan haben, möchte jedes Team ein vollständiges Spiel abliefern. Uns soll also fast doppelt so viel Inhalt wie in The Elder Scrolls 5 erwarten.

Im Pre-Release The Three Kingdoms sollen die Spieler einen ersten Blick auf drei der Königreiche von Iliac Bay werfen können. Teil der Demo sollen Jehanna und Farrun im Norden von Hochfels und die Abescean Isles an der Küste von Hammerfall werden. »Für Jehanna arbeiten wir gerade noch an Story und Quests«, erklärt der Leveldesign Director. Der Pre-Release solle kleinere Quests in den unter-

schiedlichen Regionen umfassen, diese hätten aber keine direkte Verbindung zur späteren Hauptstory. »Außerdem arbeiten wir noch daran, die Ästhetik der Stadt Farrun zu treffen, und die Abescean Isles brauchen noch viele Assets.« Bis der Pre-Release erscheint, wird es also noch eine ganze Weile dauern.

Ein Projekt, zwei Visionen

Obwohl beide Iliac-Bay-Teams an einem Projekt arbeiten, betonen sie immer wieder, wie unterschiedlich Hochfels und Hammerfall seien: »Das sind immer noch vollkommen unterschiedliche Provinzen – und wir wollen das auch so darstellen«, erklärt Sage of Ice. Allein optisch unterscheiden sich die beiden Regionen wie Tag und Nacht: Für die Architektur von Hochfels orientieren sich die Entwickler an der europäischen Renaissance. Die Landschaft ähnelt mit ihren verschnei-

ten Bergen besonders im Norden Himmelsrand. Aber das ist auch kein Wunder, teilen sich die beiden Provinzen schließlich eine Grenze. Für Hammerfall hingegen lassen sich die Modder von nordafrikanischen Landschaften und Kulturen inspirieren.

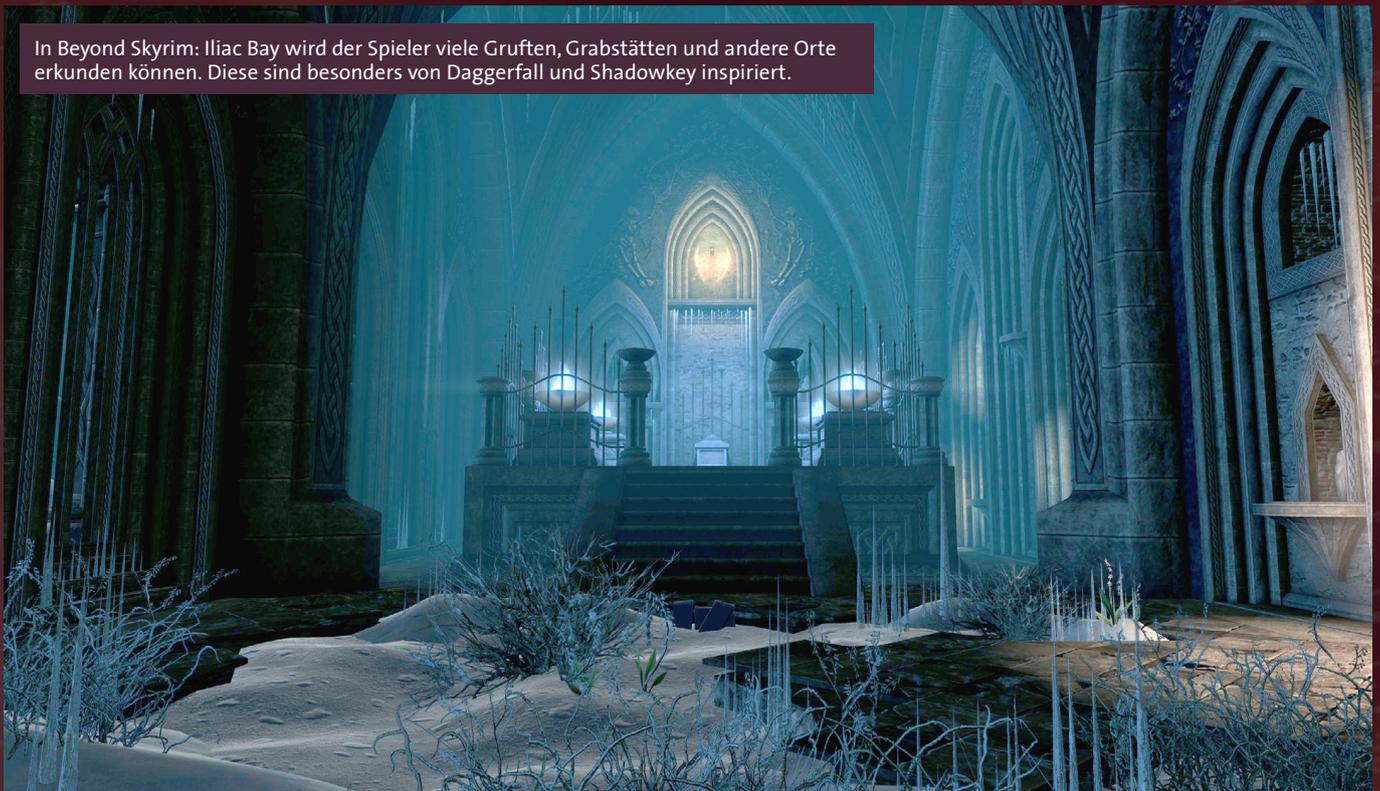
»Wir haben den großen Vorteil, weil wir uns eben eine Arbeitsfläche teilen, dass wir auch Provinzübergreifende Inhalte einbauen können«, erklärt Sage of Ice. »Doch jede Provinz wird auch vollkommen eigene Hauptquests, Fraktionsquests und Nebenquests haben – und einen einzigartigen Charakter und eine eigene Ästhetik.« Genau für diese Ästhetik, die Landschaften und Städte lassen sich die Modder gerne vom alten Vorbild Daggerfall inspirieren. Selbst Einflüsse aus Shadowkey, welches exklusiv für den N-Gage entwickelt wurde, werden in Iliac Bay zu finden sein. »Wenn es eine interessante Gruft in Shadowkey gab, dann wollen wir diese auch in unserer Mod einbauen«, erzählt Garfield Ate My Family.

Aber das Team von Iliac Bay möchte nicht nur mit kontrastreichen Landschaften punkten. »Meine Visionen der Provinzen beinhalten drei sehr unterschiedliche, aber auch sehr faszinierende Gesellschaften«, addiert Sage of Ice. Dabei sollen ihre Geschichten stark mit den Quests verwoben sein, damit der Spieler sie im Laufe seines Abenteuers kennenlernen kann, statt einfach nur in Büchern über sie zu lesen oder am Rande kleine Informationen über sie aufzuschnappen.

Von Bretonen, Rothwardonen und Orks

Hochfels ist die Heimat der Bretonen, einer Menschenrasse, die aufgrund ihrer Abstammung von Elfen magische Fähigkeiten besitzt. Für die Modder bietet das einen reichen Nährboden für Storys und Quests.

In Beyond Skyrim: Iliac Bay wird der Spieler viele Gruften, Grabstätten und andere Orte erkunden können. Diese sind besonders von Daggerfall und Shadowkey inspiriert.



Atmora besteht nicht nur aus Schnee und Felsen. Laut Entwickler soll es viel zu entdecken geben, während der Spieler den Spuren der alten Zivilisation folgt.



»Das alles erlaubt uns, Quests mit Magie und politischen Intrigen einzubauen«, erzählt Sage of Ice. So könne der Spieler beispielsweise um die Gunst der Königreiche kämpfen. Erfülle er aber Quests für ein Königreich oder eine bestimmte Fraktion, sinke sein Ansehen bei anderen. »Aber wir wollen uns für Iliac Bay auch mehr auf die Geschichte und die Abstammung der Völker konzentrieren«, fährt Sage of Ice fort. Allzu viel möchten die Entwickler darüber noch nicht erzählen, aber: »So viel sei gesagt: In Hochfels wird es viel mehr geben als einfach nur zankende Königreiche!«

Versteckt in den Bergen zwischen Hochfels und Skyrim befindet sich auch die orkische Stadt Orsinium. Das Mod-Team von Iliac Bay möchte sich auch mit dieser Rasse beschäftigen und ausspielen, was die politischen Umstände, die die Vierte Ära mit sich bringt, für dieses Volk bedeutet. »Ich möchte hier noch nicht zu viel verraten«, sagt Sage of Ice. »Aber wir inspirieren uns stark an anderen Elder-Scrolls-Spielen – vor allem an Redguard und The Elder Scrolls Online.«

Die Wüsten von Hammerfall sind das Zuhause des Kriegervolkes der Rothwardonen, die seit dem Großen Krieg, der etwa 25 Jahre vor den Ereignissen in Skyrim tobte, ihre Unabhängigkeit vom Kaiserreich gewinnen konnten. In Iliac Bay wollen sich die Mod-Entwickler mit diesen neu gewonnenen Umständen auseinandersetzen und erkunden, was diese Unabhängigkeit für die Rothwardonen und ihre Nachbarn bedeutet. Aber auch hier möchten die Entwickler mehr auf die Hintergründe und die Abstammung des Volkes eingehen. So findet sich der Spieler auch zwischen zwei Gruppierungen, den Crowns und den Forebears, die um die Vorherrschaft in Hammerfall kämpfen. Die

Crowns halten fest an den alten Traditionen der Yokuda – den Vorfahren der Rothwardonen. Die Forebears hingegen haben viel mehr Einflüsse von außen aufgenommen. Der Spieler muss sich inmitten dieser Machtkämpfe für eine Seite entscheiden.

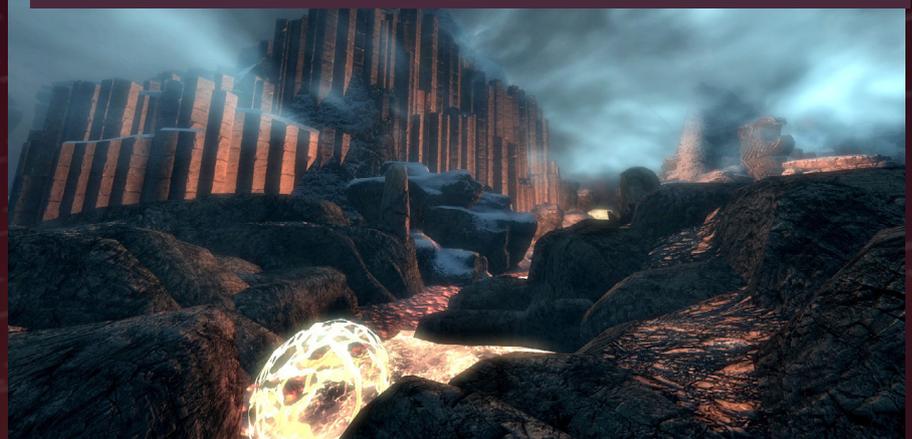
Kurz gesagt: Iliac Bay soll von drei sehr unterschiedlichen Kulturen handeln und davon, wie sich ihre Welt durch die aktuellen politischen Umstände verändert hat. Und wir als Spieler sind natürlich mittendrin.

Konkurrenzkampf mit The Elder Scrolls 6?

Seit der Ankündigung von The Elder Scrolls 6 auf der E3 2018 schleichen Gerüchte durch die Fancommunity, Bethesda habe sich für sein nächstes Rollenspiel Hammerfall als Setting ausgesucht. »Ich vermute auch, dass TES 6 in Hammerfall spielen wird«, sagt Sage of Ice. »Wir machen uns auch nichts vor: Wir wissen, dass wir wahrscheinlich nicht vor TES 6 mit unserer Mod fertig

werden.« Aber das Entwicklerteam von Iliac Bay fühlt sich dadurch nicht unter Druck gesetzt. »Ich bin davon überzeugt, dass es genug Platz für zwei Interpretationen von Hammerfall gibt«, sagt Garfield Ate My Family. »Tatsächlich empfinde ich das als motivierend – wie ein kleiner freundschaftlicher Wettkampf.« Der Leveldesign Director würde allzu gerne Bethesdas Version von Hammerfall besuchen und sie mit den eigenen Ideen abgleichen. Sage of Ice sieht es ähnlich: »Es ist nicht so, dass wir Bethesdas Version von Hammerfall ersetzen wollen.« Die Mod-Entwickler betonen, dass Beyond Skyrim ein Herzensprojekt sei und aus der Liebe zu Bethesdas Rollenspielen und deren Welten geboren geworden sei. »Vermutlich wird das Interesse der Fans an Beyond Skyrim etwas zurückgehen, sobald The Elder Scrolls 6 veröffentlicht wird«, gibt der Creative Lead zu. »Aber ich persönlich mache mir trotzdem keine Sorgen um die Zukunft von Iliac Bay.«

In Atmora sollen sich einige Ortschaften verstecken, die man dort nicht unbedingt erwarten würde. Das hier könnte auch ein Gebilde aus Lovecrafts »Berge des Wahnsinns« sein.



Überleben in Atmora

Neben dem außergewöhnlichen Setting haben sich die Entwickler von Atmora auch für eine außergewöhnliche Gameplay-Mechanik entschieden, die man so aus Skyrim nicht kennt. Um die Gefahren des Kontinents zu unterstreichen, wird die Atmora-Mod zu einem Survival-Spiel. Der Spieler muss auf seinen Hunger, ausreichend Wärme und seine Energie achten. Das bringt nicht nur eine neue Herausforderung für den Spieler, sondern soll auch dabei helfen, die untergegangene Zivilisation besser zu verstehen. So werde ihre Geschichte nochmal indirekt erzählt, sagen die Entwickler. »Wir wollen einfach, dass die Spieler verstehen, wie sich die Menschen während dieser Klimakatastrophe gefühlt haben«, sagt Stranger. Doch keine Angst: Dieser Survival-Modus ist vollkommen optional. Wer es lieber gemütlich mag, kann die Frostfall-Mod jederzeit ausstellen und Atmora ganz im Stil von The Elder Scrolls 5 erkunden.



Atmora

Dieser Kontinent ist neu

Beyond Skyrim: Expedition to Atmora öffnet nicht nur die Grenzen von Himmelsrand – sondern zeigt uns einen neuen Kontinent! Denn Atmora konnte man bisher in keinem anderen Elder-Scrolls-Spiel bereisen. Das gibt den Mod-Entwicklern zum einen große Freiheit und viel Raum für kreative Ideen. Zum anderen stellt es aber eine riesige Herausforderung dar. Denn es reicht nicht, einfach nur eine Geschichte zu erfinden. Sie muss auch ins TES-Universum passen.

»Ein Pre-Release ergibt keinen Sinn!«

Beyond Skyrim: Expedition to Atmora ist vergleichsweise spät zum Projekt dazugesto-

ßen. Die Idee für die Mod kam Hannes beim Durchstöbern eines Forums. Schnell fanden sich Gleichgesinnte, die das Projekt Atmora aktiv angingen. 2017 wurde das Team auch in das Mammutprojekt Beyond Skyrim aufgenommen. »Wir waren der Meinung, dass wir dadurch eine viel bessere Qualität für unsere Mod erreichen können«, kommentiert Hannes den Beitritt seines Teams. »Es ist ein Leidenschaftsprojekt – und deshalb haben wir auch so hohe Ansprüche.«

Die Atmora-Mod wird im Gegensatz zu Cyrodill, Morrowind und den anderen großen Provinzen und Regionen kein vollwertiges Spiel, sondern hat laut Entwickler die Größe des Dragonborn-DLCs. Da ist auch der Grund, weshalb das Team auf einen Pre-Re-

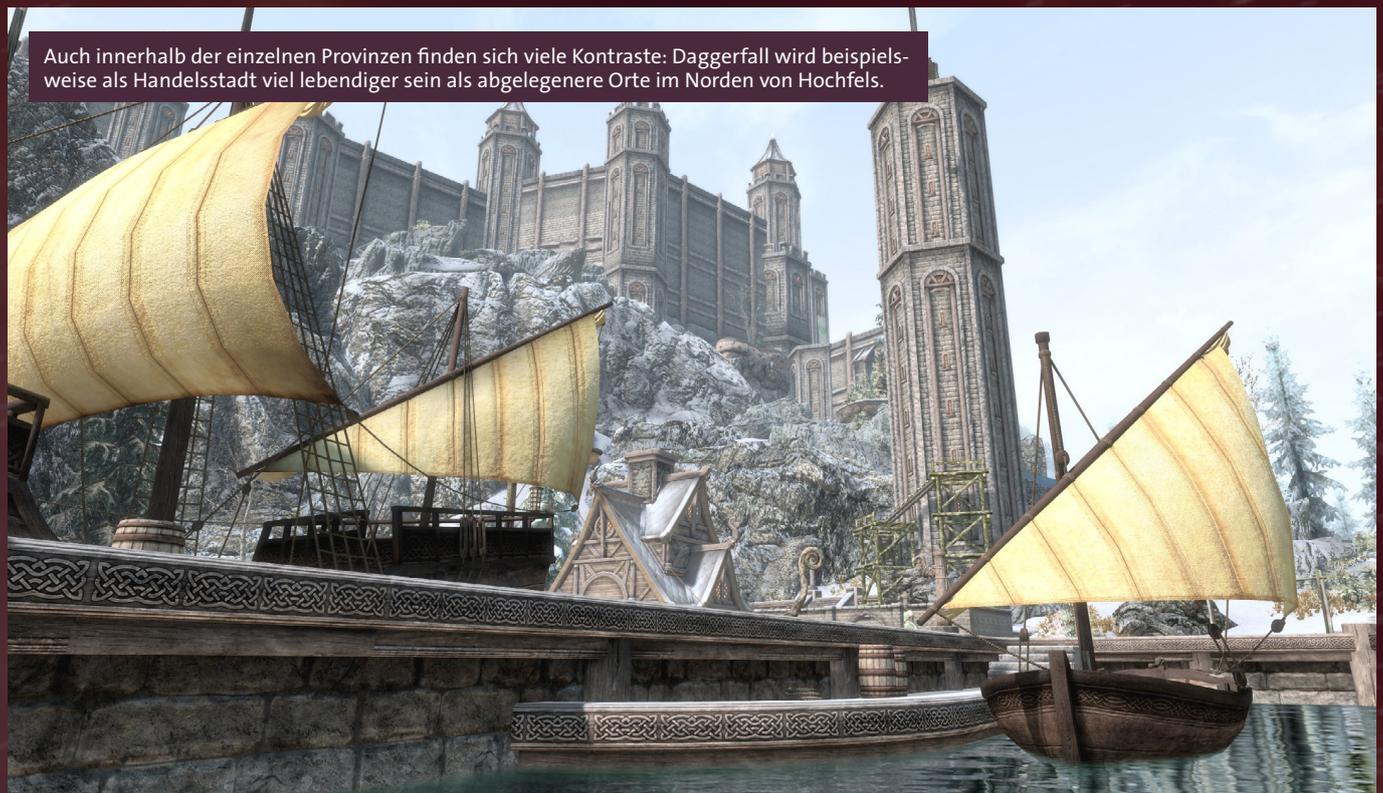
lease verzichtet. Außerdem will das Team so einen Bruch in der Immersion verhindern, wie Hannes erklärt: »Der Spieler macht sich als Teil einer Expedition nach Atmora auf und überquert das Geistermeer, was nahezu unmöglich ist! Es würde also überhaupt keinen Sinn ergeben, wenn die Spieler kurz für den Pre-Release übersegeln, dann wieder zurückkehren und dann nach dem finalen Release erneut dorthin segeln.« Auch die Story von Atmora soll linear sein und daher in einem Rutsch erlebt werden.

Eine Aussage darüber zu treffen, in welchem Stadium sich die Mod befinde, sei schwierig: »Weil es sich um ein freiwilliges Projekt handelt, läuft vieles anders ab als in herkömmlichen Entwicklerstudios«, erklärt Stranger, Writing Lead von Atmora. »Wir haben schon sehr viel gemacht – aber gleichzeitig gibt es noch so viel mehr zu tun.«

Eine Vision ohne Vorlage

Beyond Skyrim: Expedition to Atmora unterscheidet sich aber nicht nur durch seine Größe von den anderen Mods bei Beyond Skyrim. Zusammen mit der Insel Roscrea ist Atmora nämlich eine Region, die bisher in keinem offiziellen Elder-Scrolls-Spiel vorgekommen ist. Und tatsächlich ist über Atmora aus der offiziellen Lore auch recht wenig bekannt. Wie schafft es das Team da, eine glaubhafte Welt aufzubauen, die auch noch im Elder-Scrolls-Universum Sinn ergibt?

Das Team setzt sich stark mit der Lore auseinander. Neben der offiziellen Bethesda-Lore durchforsten die Entwickler auch viele Fanideen und versuchen so, sich Stück für Stück ihre eigene Vision des eisigen Kontinents zusammenzustellen. »Wir versuchen dabei, eine gute Balance zwischen Realismus und Mystizismus zu finden«, erklärt



Auch innerhalb der einzelnen Provinzen finden sich viele Kontraste: Daggerfall wird beispielsweise als Handelsstadt viel lebendiger sein als abgelegene Orte im Norden von Hochfels.

Hannes. »Wir haben genug Auswahl – aber wir können nicht einfach plötzlich Raumschiffe oder so einbauen, ohne einen Anhaltspunkt dafür zu haben.« Das bestätigt auch sein Kollege Stranger: »Wenn wir diese Balance verlieren, zerstören wir die Immersion des Spielers und ruinieren damit die Spielerfahrung – und das wollen wir nicht.«

Atmora ist das Ursprungsland der Nord, die ihre Heimat verlassen mussten und nach Himmelsrand übergesiedelt sind. Daher orientieren sich die Mod-Entwickler auch an der Kultur der Nord, um diesen Zusammenhang zu verdeutlichen. Doch gleichzeitig behandelt Atmora auch den Untergang dieser Zivilisation, und dafür nimmt sich das Team untergegangene Zivilisationen aus der echten Geschichte zum Vorbild – wie etwa die Maya oder Kulturen aus Südostasien. Weil diese Zivilisation in der Merethischen Ära, also lange vor den Ereignissen in Skyrim, existiert hat, ist die Kultur mehr an die Stein- und Bronzezeit angelehnt.

Der Spieler steht im Mittelpunkt

Zu der Hauptaufgabe des Spielers gehört es, in Atmora auf seiner Expedition herauszufinden, was zum Untergang der alten Zivilisation geführt haben könnte. Die Story ist dabei in mehrere Akte und Kapitel unterteilt. Um die Immersion des Spielers nicht zu gefährden und die erbarmungslose, isolierte und gefährliche Natur von Atmora rüberzubringen, mussten sich die Entwickler beim Storytelling etwas einfallen lassen. Denn Questgeber, die man an jeder Ecke der Open World antreffen könnte, funktionieren für Atmora nicht. Die Geschichte wird daher durch Risse in der Zeit, sogenannte Echos, erzählt. Zeit ist auf Atmora ein eher abstrakter Begriff, denn die-



Die Entwickler von Atmora arbeiten an Konzepten für unterschiedliche Kleidung. Denn Wärme ist eines der Survival-Elemente im Spiel.

se verläuft nicht linear. So bekommt der Spieler Einblicke in die Vergangenheit und lernt die Vorfahren der Nords Stück für Stück besser kennen. »Wir wollen erreichen, dass es sich so anfühlt, als würde man in die Vergangenheit hineingezogen werden«, sagt Stranger. Auch sollen Träume eine wichtige Rolle spielen – was genau dahintersteckt, offenbaren die Entwickler allerdings lieber noch nicht.

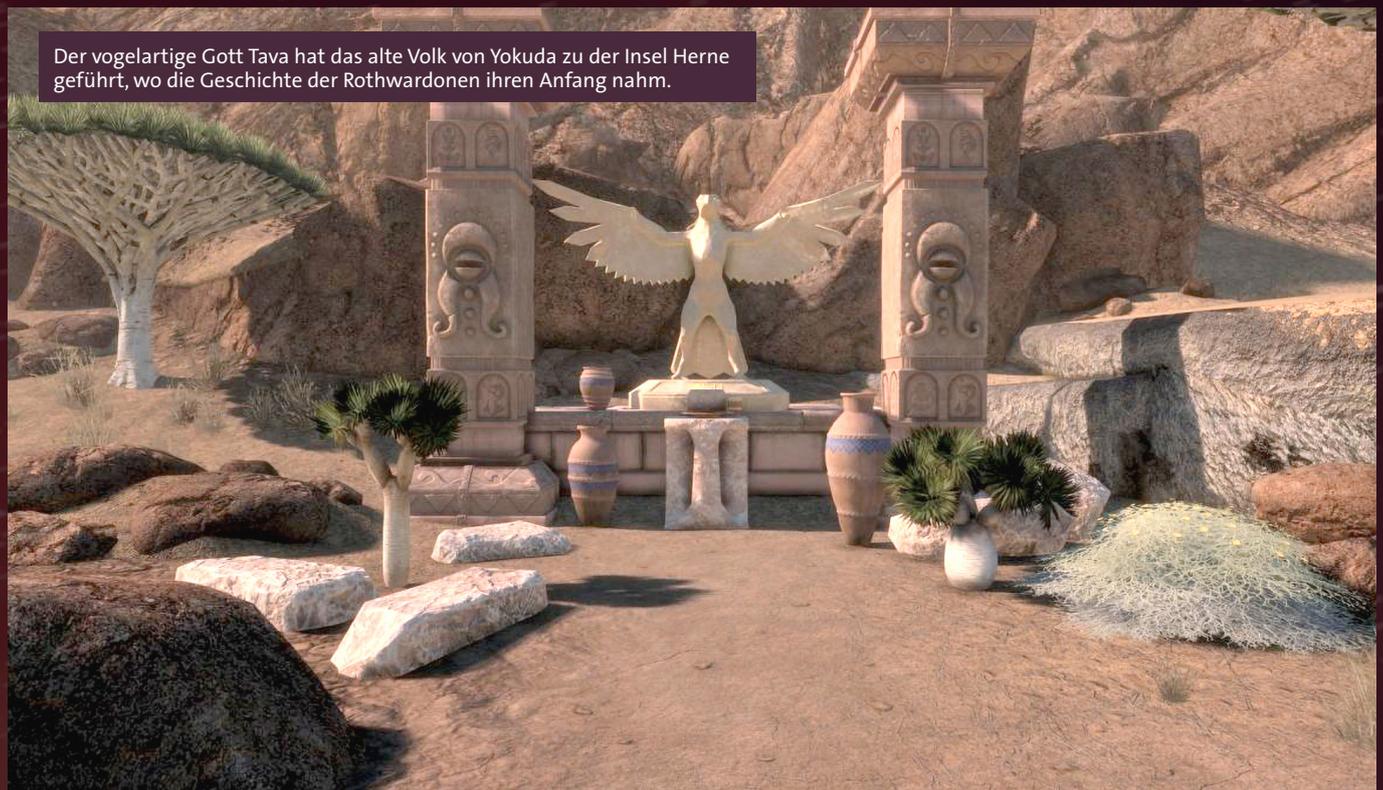
Für das Storytelling nimmt sich das Atmora-Team alte Rollenspielklassiker wie Baldur's Gate oder Fallout zum Vorbild. Dem Spieler soll nämlich wieder mehr Macht zugesprochen werden: »Wir wollen, dass die Erzählung nicht nur vertikal, sondern auch horizontal verläuft«, erklärt der Writing Lead von Atmora. »Das bedeutet, dass der Spieler mehr Entscheidungsfreiheit bekommt. Wir spielen auch die einzelnen Konsequenzen aus, um dem Spieler ein Gefühl vollkommener Immersion zu bieten.« Hannes ergänzt:

»Es wäre super, wenn wir es schaffen, dass der Spieler wirklich spürt, dass er Einfluss auf die Spielwelt hat.«

Die Entscheidungen des Spielers sollen stark im Fokus stehen und eine große Bedeutung für die Story und den Ausgang der Ereignisse haben. Dabei spielen Loot keine große Rolle. »Uns geht es nicht um Belohnungen, wie man sie zum Beispiel in Skyrim nach einer Quest bekommt«, erklärt Stranger. »Wir konzentrieren uns mehr auf die Reise des Spielers – und der Charakter, die Entscheidung und die Rolle des Spielers in der Spielwelt sind uns dabei sehr wichtig.« ★

Im nächsten Heft

In der kommenden Ausgabe widmen wir uns schließlich den beiden letzten Gebieten der gigantischen Mod Beyond Skyrim, nämlich Roscrea und der Schwarzmarsch.



Der vogelartige Gott Tava hat das alte Volk von Yokuda zu der Insel Herne geführt, wo die Geschichte der Rothwardonen ihren Anfang nahm.