



Beyond Skyrim, Teil 3

VON ROSCREA NACH SCHWARZMARSCH

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

Das Mod-Projekt Beyond Skyrim arbeitet an sieben zusätzlichen Regionen für Bethesda's 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: Cyrodill, Morrowind, Elsweyr, Iliac-Bucht, Atmora, Roscrea und Schwarzmarsch. Jede Region soll eine vollwertige Erweiterung für Skyrim sein, die euch nochmal viele Stunden beschäftigen will. Im letzten Teil unserer Preview-Reihe nehmen wir euch mit nach Roscrea und Schwarzmarsch.

Roscrea

Ein alternatives Himmelsrand

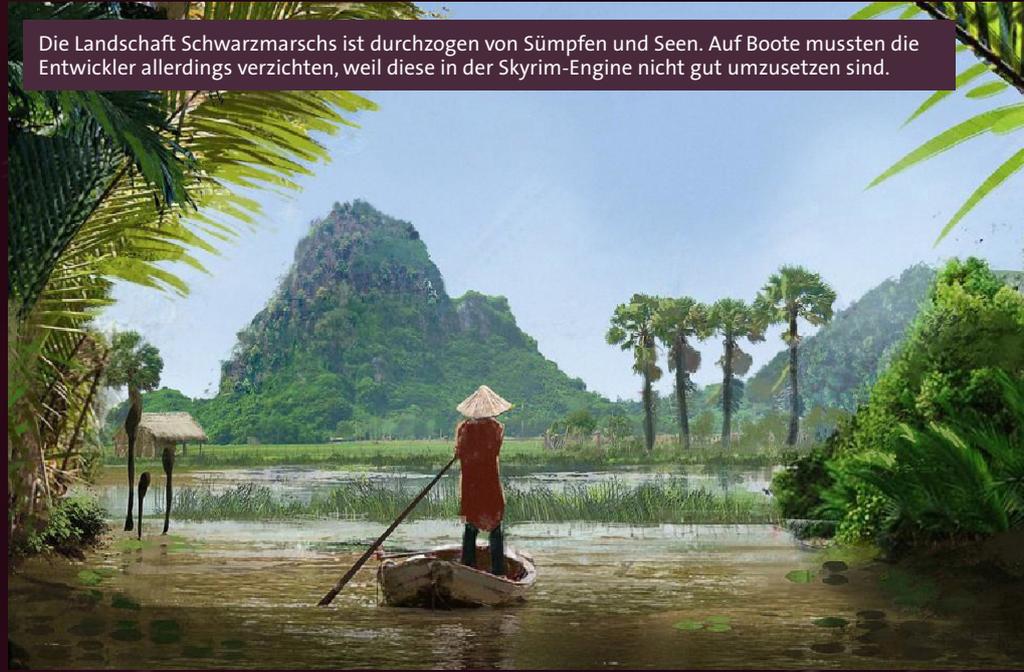
Die Insel Roscrea befindet sich mitten im Geistermeer – und ist die Region in Beyond Skyrim, die noch kein offizielles Vorbild hat.

Anders als in Atmora ist hier die Zivilisation nicht untergegangen. Stattdessen haben die Einwohner jahrhundertlang in Isolation gelebt. Das spiegelt sich sowohl in der Kultur als auch in der Hauptstory wider. Roscrea soll dem Spieler eine einzigartige Erfahrung bieten und einen Einblick gewähren, wie Himmelsrand ausgesehen haben könnte, wären die Nords von jeglichen Einflüssen Tamriels verschont geblieben.

Das Erbe eines Ein-Mann-Projekts

Bevor Roscrea Teil des Beyond-Skyrim-Projekts wurde, wurde die Mod von einem einzigen Menschen entwickelt. 2012 dockte der

Die Landschaft Schwarzmarschs ist durchzogen von Sümpfen und Seen. Auf Boote mussten die Entwickler allerdings verzichten, weil diese in der Skyrim-Engine nicht gut umzusetzen sind.



Die Statue am Hafen

Auf Roscrea gibt es viele Kulte, die um die Vorherrschaft auf der Insel kämpfen. Zur Zeit, zu der die Mod spielt, regiert der Bärenkult. Die Einwohner Roscreas tolerieren den Handel mit der Außenwelt, weil sie durchaus die Vorzüge darin erkennen können. Ausländische Einflüsse lassen sie aber nicht in ihre Kultur oder Politik. Warum wurde die Statue von Uriel Septim V. am Hafen von Crane Shore noch nicht niedergehauen? Nun, das ist nicht aus Respekt noch nicht passiert, sondern vielmehr aus Angst. Einst hätten die Einwohner Crane Shore niedergebrannt – das Einzige, was das Feuer überstanden habe war die Statue, erklären die Entwickler.



Modder an Beyond Skyrim an, Roscrea blieb aber nach wie vor eines der kleineren Projekte innerhalb des ambitionierten Vorhabens. Zwischendrin wurde die Entwicklung gar auf Eis gelegt und machte keinerlei Fortschritte. Bis das Projekt dann von einem komplett neuen Team rebootet wurde. »Viele ursprüngliche Ideen sind dadurch wahrscheinlich verloren gegangen«, bedauert Claire, die nicht nur die Arbeit an Roscrea leitet, sondern auch beim Cyrodiil-Team den Hut aufhat. Man strengt sich aber an, die Visionen des Begründers so weit umzusetzen wie nur möglich.

Da es sich bei Roscrea wie bei Atmora um ein Projekt handelt, das eher die Größe eines DLCs aufweist, ist es nicht unwahrscheinlich, dass es sich hierbei um den nächsten Release von Beyond Skyrim handeln wird. »Wir befinden uns auf einem sehr guten Weg«, erzählt MrJGT, Lead fürs Leveldesign. »Aber bei Roscrea haben wir immer damit zu kämpfen, dass wir so wenig Leute haben und es uns schwerfällt, neue Mitglieder ins Boot zu holen.« Bekanntere Gebiete wie Cyrodiil oder Morrowind haben keine Probleme damit, auf sich aufmerksam zu machen. »Unser kleines Team arbeitet sich langsam, aber sicher Stück für Stück voran«, sagt MrJGT. »Wir fragen auch hin und wieder bei den anderen Teams nach, ob sie uns ein bisschen unterstützen können. Wenn wir uns stark konzentrieren, dann könnten wir wahrscheinlich auch relativ bald veröffentlichen.« Einen ungefähren Releasetermin will man aber nicht nennen.

Die Zeitkapsel Roscrea

Auf den ersten Blick erinnert Roscrea stark an Himmelsrand: Schnee, Felsen, Nadelwälder. Und auch die Kultur der Einwohner zeigt gewisse Parallelen zu den Nord. »Unsere Vision für Roscrea war: same, but different«, erklärt Claire. »Klar gibt es Parallelen, aber eben auch viele Unterschiede. Roscrea zeigt

Für das Design des Swamp Leviathan weichen die Entwickler bewusst von der offiziellen Vorlage ab.



eine alternative Evolution der atmorischen Kultur.« Nach dem Untergang der atmorischen Zivilisation flohen die letzten Überlebenden vom eisigen Kontinent. Eine Gruppe landete dabei in Himmelsrand – die andere eben auf der Insel Roscrea. Die beiden Teams von Atmora und Roscrea arbeiten deshalb auch eng zusammen, um diese Zusammenhänge zu verdeutlichen.

Während die Nord in Himmelsrand aber nach einiger Zeit kulturelle, religiöse und politische Einflüsse aus ganz Tamriel aufnahmen, lebten die Einwohner Roscreas jahrhundertlang in Isolation. Erst in jüngster Zeit wurde die Öffnung der Grenzen durch das Kaiserreich unter der Herrschaft von Uriel Septim V. erzwungen. »Sie sind vielleicht auch nicht so zivilisiert wie die Nord, und alles fühlt sich etwas wilder an«, erklärt Claire. »Auch haben sie ihre alten Glaubensvorstellungen beibehalten«, fügt MrJGT hinzu. So werden auf Roscrea nicht die neun Göttlichen, sondern der alte totemistische Tierkult verehrt.

Roscrea soll laut den Entwicklern dem Spieler eine Art postapokalyptisches Gefühl vermitteln. »Die Insel ist das letzte Grenzgebiet zwischen Tamriel und den tödlichen Eisschichten von Atmora«, sagt Claire. Das soll sich in der Stimmung niederschlagen.

Die Stimmen der Tiefe

Aus der Lore sind über Roscrea nur zwei Sachen bekannt. Erstens: Es ist eine Insel, die nördlich von Skyrim im Geistermeer liegt. Zweitens: Die Insel wurde von Uriel Septim V. erobert. Nicht viel Material, mit dem die Entwickler hier arbeiten. Für den Writing Lead Nick war aber genau das der Grund, weshalb er sich dem Projekt angeschlossen hat: »Als Autor hat man hier unglaublich viel Freiheit und Raum zur Entfaltung.«

Für das Team bedeutet das aber auch, dass sie sehr viel mehr Zeit für die Planungsphase aufbringen mussten. Während die Teams bekannterer Regionen direkt damit starten konnten, ihre Story und Quests zu planen, mussten die Roscrea-Entwickler ganz am Anfang beginnen: Wer sind die Bewohner der Insel? Was ist ihre Geschichte? Wie sehen ihre Kultur und Religion aus? Welche Technologien benutzen sie? Welche Sprache sprechen sie?

»Die Einwohner von Roscrea sprechen die Sprache von Tamriel – also Englisch für uns Spieler, sonst wäre es unmöglich, die Mod zu spielen«, erklärt der Writing Director Nick. »Aber wenn man mit den Einwohnern spricht, merkt man, dass es eine Fremdsprache für sie ist, die sie erst in letzter Zeit aufgeschnappt haben.« Durch diese Sprachbar-

riere soll dem Spieler nochmal vor Augen geführt werden, dass es sich hier um eine fremde Welt handelt.

Der Untertitel der Roscrea-Mod lautet *Voices of the Deep* – also die Stimmen der Tiefen. Das bezieht sich laut Aussage der Entwickler auf die Hauptstory. »Aber nicht so sehr, wie es viele vermuten. Wir haben schon die verrücktesten Fantheorien dazu gehört«, lacht Nick. Der Name bezieht sich auf eine Art Herold, der das Ende der Welt herbeiruft. Zur eigentlichen Quest äußert sich der Writing Lead noch sehr kryptisch: »In der Story geht es um die kollektive Reue der Einwohner Roscreas«, sagt Nick. »Es ist so, dass vor langer Zeit ein Einwohner etwas sehr Schlimmes getan hat. Der Spieler merkt nach seiner Ankunft, dass diese damaligen Ereignisse die Einwohner der Insel langsam einholen und sie nun für diese Tat büßen müssen.« Die Entwickler wollen es aber den Spielern überlassen, herauszufinden, worum es sich genau handelt.

Roscrea ist zwar derart unbekannt, dass man selbst bei Google durch mehrere Einträge stöbern muss, bis man einen Verweis auf *The Elder Scrolls* findet – die Insel teilt sich nämlich ihren Namen mit einer Stadt in Irland – doch die Entwickler sind überzeugt: Diese ungastliche Insel sei etwas Besonde-

Optisch hat Roscrea viele Ähnlichkeiten zu Himmelsrand. Je tiefer der Spieler aber in die Welt eintaucht, desto deutlicher sollen die Unterschiede werden.



res. »Es ist ein wahrlich einzigartiger Ort und lässt sich mit keiner anderen Provinz in Tamriel vergleichen«, schwärmt Claire. »Außerdem ist es ein guter Ort für einen Neustart. Wenn ihr es euch also mit den Leuten von Himmelsrand verbockt habt, ist Roscrea ein guter Rückzugsort.« Da will offenbar niemand so richtig hin. Aber gerade das sind bekanntlich die Orte, die Spielen die besondere Würze verleihen können.

Black Marsh

Hier will euch alles umbringen

Das siebte und letzte Gebiet innerhalb des Beyond-Skyrim-Projekts zeigt uns die Heimat der reptilienartigen Saxhleel. Das Sumpfland Schwarzmarsch ist bekannt für seine wilde, gefährliche und unzählbare Natur. Genau diese Fremdartigkeit möchte das Team von Black Marsh dem Spieler mit seiner Mod zeigen. Doch im Vergleich zu den anderen Projekten befindet sich Black Marsh noch in einer frühen Phase. Uns konnten die Entwickler dennoch bereits ein paar Einblicke in die Provinz gewähren.

Das Kükén von Beyond Skyrim

Viele der Projekte innerhalb von Beyond Skyrim haben ihren Anfang als Mods für The Elder Scrolls 4: Oblivion genommen. Black

Marsh hingegen ist im Vergleich dazu noch sehr jung und wurde erst 2015 ins Leben gerufen. Während andere Regionen schon viele Einblicke geben und das Cyrodiil-Team sogar schon einen Pre-Release vorzeigen konnte, befand sich Schwarzmarsch lange in einer anfänglichen Konzeptphase. Das erste Entwicklertagebuch zu Black Marsh wurde erst Ende August 2020 veröffentlicht, und inzwischen hat das Projekt auch endlich einen eigenen Reiter auf der offiziellen Webseite von Beyond Skyrim.

»Wir haben jetzt die Pre-Production beendet und bewegen uns jetzt auf das Stadium zu, in dem sich die anderen befinden«, sagt Rubaedo, die als kreative Leiterin für Black Marsh arbeitet. Den großen Vorsprung der anderen wird das Team wahrscheinlich nicht aufholen können, doch das zerrt trotzdem nicht an ihren Zielen und Motivationen.

Das Schwarzmarsch-Team freut sich auch über das Feedback zum ersten veröffentlichten Video: »Klar, es gibt immer Leute, denen irgendwas nicht gefällt«, sagt Rubaedo. »Aber überwiegend gab es positive Reaktionen, und das ist wirklich sehr motivierend!« Das Team möchte nun zum Leveldesign übergehen. Nachdem sie eine große Ansammlung von Assets erstellt haben, können die Entwickler nun unterschiedliche

Umgebungen und Städte für die gesamte Provinz konzipieren. Danach geht es auch darum, Charaktere zu erschaffen und die Story und Quests zu schreiben.

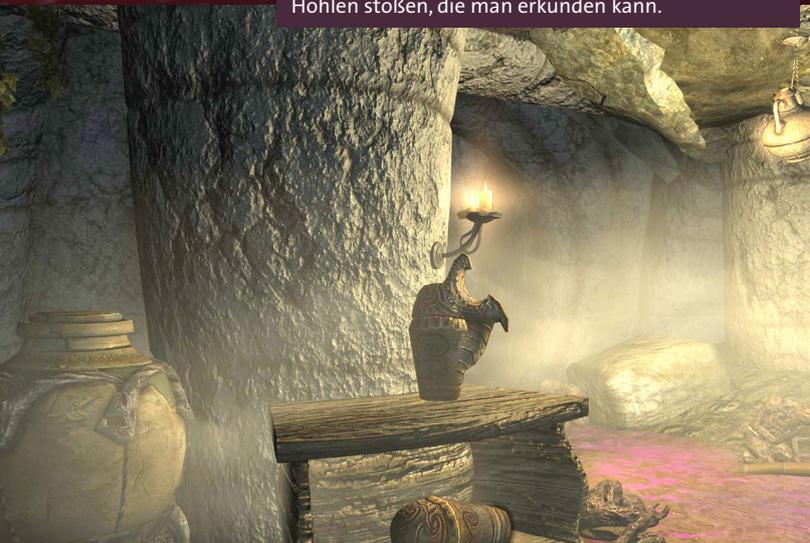
Auf die Frage, ob für Black Marsh ein Pre-Release geplant ist, antwortet Rubaedo: »Ich kann das weder verneinen noch bestätigen. Ich kann aber sagen, dass wir an etwas Großem arbeiten.« Doch immerhin soll es jetzt regelmäßig Updates zum Stand des Projekts geben – und die Fans können immer mehr Einblicke in die Heimat der Argonier erhaschen.

Kein typisches Fantasysetting

Das Black-Marsh-Team verfolgt die Vision einer außergewöhnlichen Provinz, die auf den Spieler bedrohlich und faszinierend zugleich wirkt. »Häufig sind Fantasysettings vom europäischen Mittelalter inspiriert«, erzählt Rubaedo. »Schwarzmarsch war für mich immer besonders, weil es sich Inspiration von Gruppen und Zivilisationen holt, die man sonst nicht so häufig in diesem Szenario antrifft.« Statt Rittern und Burgen finden sich in Schwarzmarsch also beispielsweise südostasiatische Einflüsse – das Team gibt aber stark acht darauf, nicht in Exotismus zu verfallen. Aus der offiziellen TES-Lore ist bekannt, dass in Schwarz-

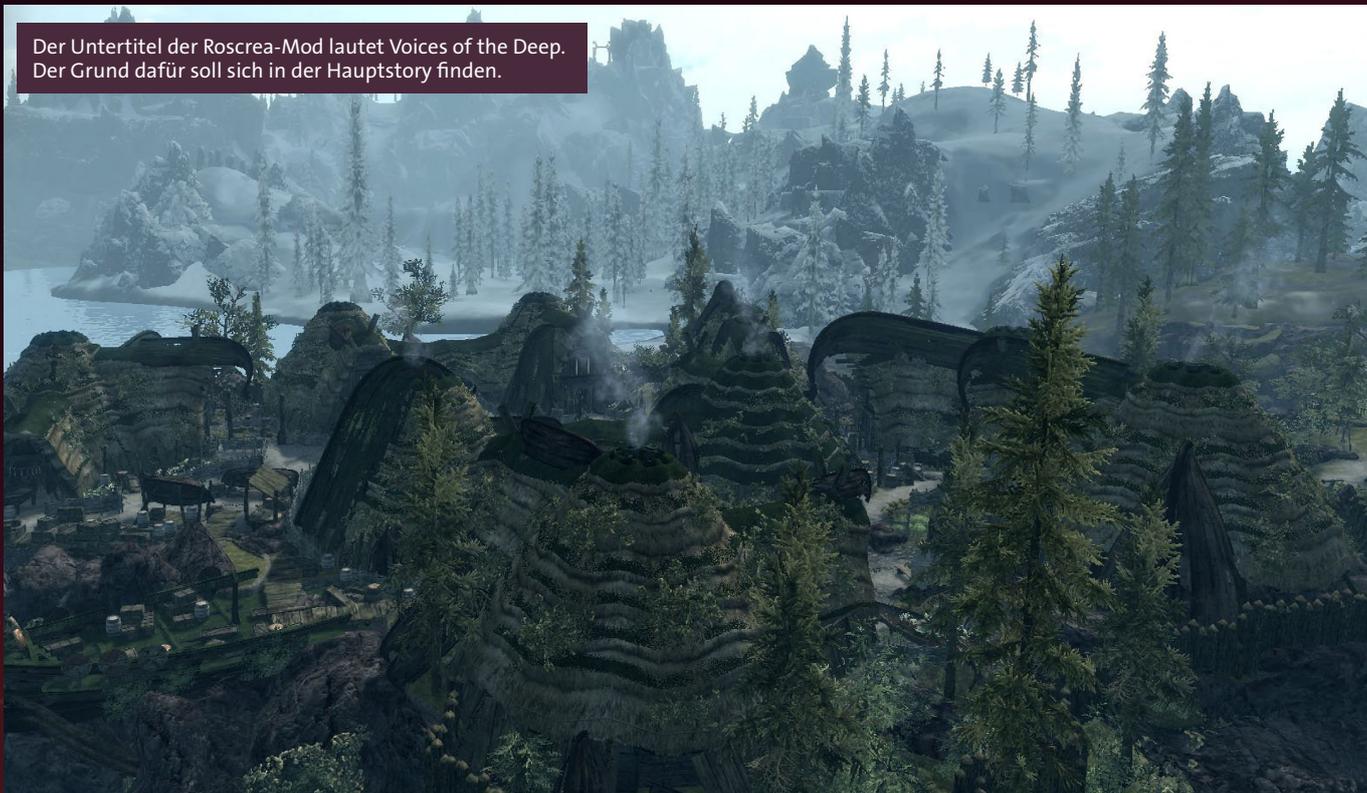


Auch auf Roscrea wird man auf viele Dungeons und Höhlen stoßen, die man erkunden kann.



Roscrea soll dem Spieler viele interessante Ortschaften zum Erkunden bieten und aufzeigen, wie Himmelsrand ausgesehen haben könnte, hätte sich die Kultur anders entwickelt.

Der Untertitel der Roscrea-Mod lautet *Voices of the Deep*. Der Grund dafür soll sich in der Hauptstory finden.



marsch viele Gefahren lauern. An den Grenzen der Provinz fühlt sich alles noch relativ normal an, und man findet laut Entwicklern auch vieles, was man aus Skyrim kennt. Je weiter man aber ins Innere des Landes vordringt, je weiter man sich von den Städten entfernt, desto mehr sollte man auf seine Umgebung achten. »Wir haben viele Gefahren in der Umwelt eingebaut«, erklärt die kreative Leiterin. »Es gibt Pflanzen, die Giftwolken ausstoßen. Auch die unterschiedli-

chen Tiere, Kreaturen, Pilze und Pflanzen können gefährlich für den Spieler werden.« Dadurch soll dem Spieler das Gefühl von Gefahr und Fremdartigkeit gegeben werden – allerdings soll die Umgebung von Schwarzmarsch keine allzu große Herausforderung darstellen und mehr der Atmosphäre dienen. Dennoch sollten die Spieler ihre Augen offen halten. Wenn sich der Spieler dazu entschließt, einen Argonier, der in Schwarzmarsch heimisch ist, zu spielen, kann das

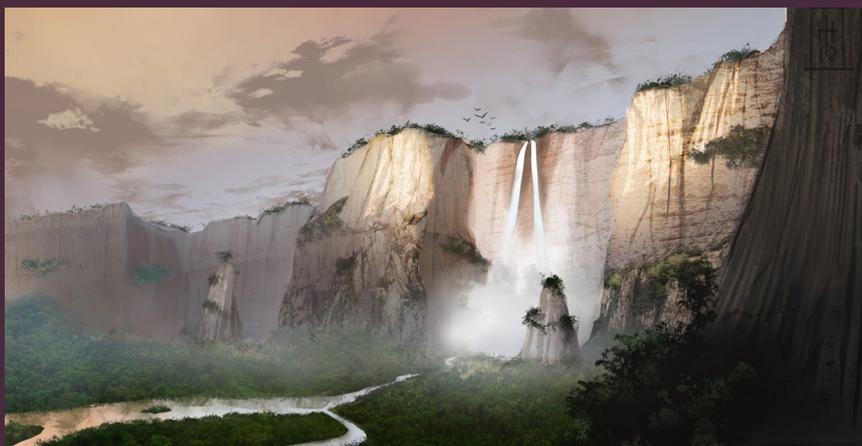
durchaus einige Aufgaben erleichtern. Das Team erzählt zum Beispiel, dass sich einige Gebiete von Schwarzmarsch unter Wasser befinden würden. »Als Argonier müsste man sich also keine Gedanken um das Atmen unter Wasser machen«, erklärt Rubaedo, fügt aber gleich an: »Aber auch Argonier sterben, wenn sie gefressen werden. Es gibt also noch trotzdem genug Herausforderungen.«

Für die Gestaltung von Schwarzmarsch haben sich die Entwickler zu großen Teilen von dem MMO *The Elder Scrolls Online* inspirieren lassen – etwa von der Architektur. An anderen Stellen weichen sie aber bewusst von der Vorlage ab. »Manchmal sind wir der Meinung, dass eine etwas andere Darstellung besser zu dem passt, was wir über Schwarzmarsch wissen«, sagt Rubaedo. Beispielsweise gibt es in ESO und *The Elder Scrolls: Legends* ein ausgestorbenes Tier mit dem Namen *Swamp Leviathan*. »Die offizielle Darstellung dieses Tieres gleicht einem Dinosaurier – es ist im Prinzip ein *Spinosaurus* mit anderem Namen. Wir hatten aber das Gefühl, dass diese Darstellung für einen Ort, der sich fremd anfühlen soll, enttäuschend wäre.« Das Team hat sich deshalb für ein Design entschieden, das sich radikal von der Vorlage unterscheidet.

Die Story von Black Marsh

Der Untertitel der Black-Marsh-Mod lautet *The Roots of the World* – also die Wurzeln der Welt – und bezieht sich auf den alten Glauben der Argonier. Sie nennen sich selbst *Saxhleel*, das Volk der Wurzeln. Die Argonier glauben, dass die sogenannten Hist-Bäume Wurzeln haben, welche die Welt formen. Wenn Argonier rituell Hist-Harz verzehren, beginnt ihre Seele, die Wurzeln des Baumes entlangzuwandern und wird somit Teil der Welt.

Zur Story von Black Marsh verraten die Entwickler noch nicht allzu viel. Es soll aber um uralte Helden gehen, die immer wieder wiedergeboren werden. Nun geht man davon aus, dass die zentrale, die wichtigste Figur dieser Helden bald wiedergeboren wird. Der Spieler muss sich daher auf die Suche nach der Reinkarnation machen. Dabei soll der Spieler auch lernen, ein höheres Ziel zu verfolgen – selbst wenn das bedeutet, dass man sich selbst dafür opfern muss. Ist am Ende gar der Spieler die Reinkarnation?



Die Heimat der Argonier

Rubaedo bezeichnet die argonische Kultur als sehr »fluid«, denn ihre sozialen und gesellschaftlichen Normen basieren eher auf Einvernehmen als auf festgesetzten Strukturen. So übernimmt in den meisten Städten und Dörfern auch die Person die Führung, auf die sich das Volk aktuell geeinigt hat. »Das kann viele Vorteile für die Gesellschaft mitbringen«, so Rubaedo. »Wenn jemand korrupt ist und das System ausnutzt, ist er

Lange Zeit wusste man kaum etwas über das Black-Marsh-Projekt. Nun kann das Team die Konzeptphase verlassen und sich auf die Gestaltung der Spielwelt konzentrieren.



det man sogar unter Wasser – ein cooles Konzept, bei dem die Entwickler allerdings auf bestimmte Rahmenbedingungen achten müssen. »Die Skyrim-Engine erlaubt beispielsweise keine Unterwasserkämpfe – dafür müsste man zusätzliche Mods installieren«, sagt Rubaedo.

Trotz eigener Ideen möchte das Black-Marsh-Team seinem großen Vorbild The Elder Scrolls 5: Skyrim in vielen Belangen treu bleiben. »Viele sagen oft, dass Skyrim ein großes Spiel ist, das aber nicht viel Tiefe besitzt«, erzählt Rubaedo. »Aber ich glaube, da ist eine Tiefe, die viele Spieler gar nicht erkennen.« Die Mod-Entwickler analysieren die Mechaniken von Bethesda's Rollenspiel ganz genau: »Du kannst jedes Objekt hochnehmen – und das hat ein Gewicht und einen Wert. Jeder Charakter hat eigene Absichten, Motivationen, Hintergrundgeschichten und Beziehungen mit wiederum anderen Charakteren«, sagt die kreative Leiterin. »Diese Tiefe versuchen wir, in unserer Mod nachzuahmen.« ★

schnell wieder weg vom Fleck.« Gleichzeitig kann das aber auch zu Problemen führen: »In dieser Kultur ist alles eine Art Beliebtheitswettbewerb«, erklärt die kreative Leiterin. Es entsteht viel Konkurrenz innerhalb des Volkes, und das führt zu viel Klatsch und Tratsch. Für das Spielerlebnis bedeutet das, dass man nicht wie bei anderen Völkern einfach durch die Quests geleitet wird. Stattdessen muss man als Spieler lernen, die unterschiedlichen Motivationen der Argonier zu durchschauen – und diese womöglich für seine eigenen Zwecke zu manipulieren.

Schwarzmarsch ist zwar in erster Linie als die Heimat des Reptilienvolkes der Argonier bekannt, doch im Laufe der Zeit haben die unterschiedlichsten Völker und Kulturen in den sumpfigen Landschaften gelebt. »Es gab menschenähnliche Völker, die später zu den Kaiserlichen wurden. Es gab die Kothringi im Westen und wolfartige Kreaturen, die Lilmothiit, im Südosten«, beschreibt Rubaedo. »Außerdem hatten Ayleiden und auch die Vorfahren der Dunmer ihre Koloni-

en in Schwarzmarsch.« Dieser wilde Kulturmix ermöglicht den Entwicklern, große Diversität in die Mod zu bringen: »Wir haben fünf unterschiedliche Typen von Höhlen und Dungeons«, erklärt Rubaedo. Einige Orte fin-

Schwarzmarsch soll gefährlich und fremdartig auf den Spieler wirken.



Black Marsh ist das jüngste Projekt bei Beyond Skyrim und hat erst vor Kurzem die Konzeptphase verlassen.

