

Das Morrowind, an dem Bethesda scheiterte

TAMRIEL REBUILT

In Morrowind erlebt ihr Tamriel jetzt so, als hätte es Skyrim und The Elder Scrolls Online nie gegeben. Dafür braucht es nur ein 20 Jahre altes Spiel und ein paar Downloads. Von Mario Donick



Mario Donick

Mario genießt seit Jahren die dichte Atmosphäre der Elder-Scrolls-Spiele: Er kann stundenlang zu Fuß durch Himmelsrand gehen und sich einfach nur die Landschaft anschauen, den Bäumen beim Wiegen im Wind zusehen, den Sonnenaufgang von der Veranda seines Landhauses betrachten oder dem Rauschen des Wasserfalls lauschen. Für seinen Liebling Morrowind stellt er euch in diesem Artikel neben den zwei Riesensprojekten TR und SHotN auch fünf zusätzliche Mods vor, die das fast 20 Jahre alte Rollenspiel wie neu erscheinen lassen.

Matop Domovl, erfolgreicher Schriftgelehrter aus Ald'ruhn, sitzt auf der alten Holzbank vor dem Gästehaus und schaut aufs Meer hinaus. Die Sonne scheint warm auf seine ergrauenden Haare herab, das Wasser schwappt sanft an den Strand, und von weitem sind die Rufe der Hafenarbeiter Bal Oyras zu hören. Morgen wird Matop in die große Bibliothek von Firewatch aufbrechen, um seinen Reisebericht für den Tribunal-Tempel fortzusetzen, bevor nächsten Monat schon eine neue Reise beginnt. Nach einem Zwischenstopp in Old Ebonheart geht es nach Dragonstar und Karthwasten, in die noch kürzlich kriegsgeplagte Reach im Südwesten Skyrim's. Matop seufzt. Eigentlich will er gar nicht fort von hier, so idyllisch, wie es heute ist. Ach ja, ich bin Matop.

»Was soll das denn?«, fragt ihr euch jetzt vielleicht. Bal Oyra? Firewatch? Old Ebonheart? Falls ihr Elder-Scrolls-Fans seid, kennt ihr all diese Namen sicher aus der umfangreichen Lore der Rollenspielreihe. Besuchen können wir diese Städte jedoch

nur dank der unermüdlichen Modding-Community, die jedes Elder-Scrolls-Spiel weit über sein natürliches Ende hinaus am Leben

hält. Viele, viele Stunden habe ich dank Mods in Oblivion, Skyrim und zuletzt auch Daggerfall (als Daggerfall Unity) verbracht.



Irgendwo in der weiten Gras- und Flusslandschaft auf dem nordöstlichen Festland Morrowinds. Ein idyllischer Platz, um einen Sommersitz zu errichten. Mods machen's möglich!

Keinen Teil der Reihe jedoch spiele ich schon so lange und ausdauernd wie The Elder Scrolls 3: Morrowind. Vvardenfell ist für mich virtuelle Urlaubsregion, die Insel ist Zufluchtsort nach stressigen Arbeitstagen oder während grauer Corona-Lockdowns. Meine Freude war daher riesig, als Anfang 2021 neue Versionen der Mods Tamriel Rebuilt (TR) und Skyrim: Home of the Nords (SHoTN) erschienen. Beide Mods sind Langzeitprojekte und noch lange nicht fertig. Und doch bieten sie schon jetzt so viel zum Entdecken. Darunter auch so einiges, was Bethesda nie umzusetzen in der Lage war.

Tamriel Rebuilt und das Festland Morrowinds

Vvardenfell ist eine Insel, die in der Lore zwar ziemlich groß ist (nach plausiblen Schätzungen in etwa so groß wie Deutschland), aber im spielerischen Maßstab eher klein. Wenn wir unsere Sichtweite mit dem Morrowind Graphics Extender oder in OpenMW (zu beiden Programmen siehe den Schluss des Artikels) auf heute übliche Standards hochschrauben, erkennen wir das deutlich. So manch uralte Festung, die bei Nutzung der offiziellen Laufwege weit entfernt erscheint, liegt in Wahrheit nur ein paar Schritte um die Ecke. Lediglich die geschickte Wegführung, das gemächliche Gehtempo, der schnelle Tag-Nacht-Rhythmus und der ständige Nebel vermitteln in Morrowind die Illusion größerer Entfernungen. Mit hohen Sichtweiten funktioniert diese Illusion nicht mehr, was wir auch in The Elder Scrolls Online: Morrowind sehen. Die Ausmaße Vvardenfells sind in ESO identisch zu Morrowind, da dasselbe Höhenmodell genutzt wird. Aber durch die hohe Sichtweite und die schnelle Fortbewegung erscheint alles noch kleiner als ohnehin schon.

Ein wenig anders ist das auf dem Festland Morrowinds, wie uns die riesige Mod Tamriel Rebuilt zeigt. Bisher ist nur ein Drittel ihres Inhalts fertig, aber schon dieser Teil ist größer als ganz Vvardenfell. Komplett spielbar sind der Ostteil des Festlands und die Küs-

Auch die Totenstadt Necrom hat die für Morrowind typischen Ordinatoren als Wachen – nur dass sie hier Trauer tragen (»Ordinator in Mourning«).



tenregionen südlich Vvardenfells. Mit etwa 350 Quests, vielen Ruinen, Grabkammern, neuer Flora und Fauna, zahlreichen neuen Items und Lore-Büchern gibt es viel zu tun, zu entdecken und zu lesen. Damit seid ihr wochenlang beschäftigt. Das hat nicht nur, aber auch mit den Entfernungen zu tun. Auf Vvardenfell reisen wir in vielleicht einer Stunde fiktiver Zeit von Caldera nach Pelagiad (die beiden kaiserlichen Städte auf der Insel, die aber eher wie Dörfer wirken). Dagegen dauert es mehrere Tagesreisen, um zu Fuß beispielsweise von Old Ebonheart (dem imperialen Zentrum Morrowinds) in die überraschend helle Totenstadt Necrom am Ostrand der Provinz zu gelangen.

Weil auf dem Festland nicht dauernd eine andere Ministadt oder Ruine aufplopt und die Wegführung nicht so sehr in Kurven und im Zickzack verläuft, wirkt das Festland insgesamt ausgedehnter. Hier kann man dann auch die Sichtweite ein bisschen höher schrauben und entsprechend genießen.

Da es manchmal schneller gehen muss, fügen optionale Reise-Plugins neue Boots-, Schlickschreiter- und Therionautenrouten

hinzu. Letztere gibt es nur auf dem Festland, und sie sind wunderbar typisch Morrowind: Therionauten steuern für uns riesige Waserinsekten, die eine symbiotische Beziehung zu Pilzen eingegangen sind; die Pilze sind ausgehöhlt, um Passagieren Platz zu bieten. Die Flügel des Insekts dienen als Segel, mit denen es auf dem Wasser beschleunigen kann. Leider sind die Reisen nicht animiert, sondern dienen wie im Originalspiel lediglich als Schnellreisefunktion.

Dass sich auch Reisen zu Fuß lohnen, dafür sorgen tolle landschaftliche Ausblicke (ich empfehle euch dringend, zusätzlich eine Gras-Mod zu installieren) und Metropolen wie Old Ebonheart, Port Telvannis, Firewatch und Necrom. Sie sind die wirtschaftlichen, politischen und religiösen Zentren ihrer jeweiligen Region und allesamt atmosphärisch gestaltet. Hier gibt es viele Quests zu erledigen und gute Einkaufsmöglichkeiten. Abseits der großen Städte finden wir interessante kleinere Orte wie Bal Oyra, Ranyon-ruhn oder die Tempelstadt Almas Thirr. Auch hier gibt es einiges zu tun. Abseits der Straßen laden Ruinen, Minen und Gräber zum Plündern ein.

Baustelle Morrowind

Der Rest des Festlands existiert als unfertige Vorschau. In diesem Teil der Karte gibt es zwar nichts Handfestes zu tun, aber insbesondere der Westen ist landschaftlich schon weit fortgeschritten und eignet sich für lange Wanderungen. Auch Almalexia, die riesige Hauptstadt Morrowinds, in deren Zentrum sich Gramfeste (Mournhold) aus dem Tribunal-Addon befindet, liegt in der Vorschau. Die Stadt sieht toll aus, ist aber ohne Funktion – und wird es auch vorerst bleiben, denn sie wird noch einmal völlig umgestaltet. Almalexia ist aktuell einfach zu groß, um sie sinnvoll mit Inhalt zu füllen. Ich bin mir fast sicher, dass Ähnliches auch für die faszinierende Stadt Baan Malur im Westen gilt. Dennoch: Solch grandiose Aus- und Einblicke in ein faszinierend fernes



Schlickschreiter (Silt Strider) kennt ihr alle – aber habt ihr schon von River Stridern gehört, die von Therionauten gesteuert werden?



Baan Malur ist Sitz des Hauses Redoran und befindet sich weit im Westen des Morrowind-Festlands. In Tamriel Rebuilt ist eine Vorschau auf die Stadt enthalten, die auch ohne Einwohner schon recht beeindruckend aussieht.

Land sind es wert, auch die einsamen Wege im Vorschaugebiet auf sich zu nehmen.

Grafisch orientiert sich Tamriel Rebuilt bewusst am Originalspiel. Es soll nicht herausstechen, sondern wie eine natürliche Erweiterung wirken. Bei einem nur flüchtigen Blick, vielleicht verwöhnt von der Grafikqualität heutiger Spiele, könnte deshalb der Eindruck entstehen, als würde Tamriel Rebuilt einfach mehr vom Gleichen bieten. Die Häuser in den Städten des Kaiserreichs sehen eben aus wie in Caldera, die Telvanni leben in Pilzstädten und so weiter. Auch die zahlreichen neuen 3D-Objekte und Texturen wurden so gestaltet, dass sie mit Vvardenfell harmonisieren. Trotzdem sieht jede Region individuell aus und wurde liebevoll angelegt. Nehmt euch daher Zeit, um die Welt auf euch wirken zu lassen, ihre Atmosphäre zu spüren und ihre Details wahrzunehmen, landschaftlich wie historisch. Eine Hauptquest, die euch wie bei einem Museums-

rundgang durch Regionen leiten würde, gibt es nicht und ist auch nicht geplant.

Die fertige Mod wird Questreihen für die großen Häuser Morrowinds bieten. Neben den Häusern Telvanni (deren Aufträge fertig sind), Hlaalu und Redoran sind das auch die Häuser Indoril und Dres. Diese Häuser waren auch von Bethesda ursprünglich geplant, wurden aber wegen des zusätzlichen Aufwands nicht umgesetzt.

Dies ist ohnehin der Leitgedanke von Tamriel Rebuilt: ein Morrowind zu schaffen, das den Geist der ursprünglichen Planung wiedergibt. Auf ihrer Website betonen die Modder, dass sowohl die Community als auch Bethesda damals andere waren als heute: In Foren betrieb man zusammen mit Entwicklern Rollenspiel und diskutierte gemeinsam über die Lore der Spielwelt. Auf diesen alten, fast zwei Jahrzehnte zurückliegenden Ideen beruht Tamriel Rebuilt. Das World Building nimmt das Team daher sehr

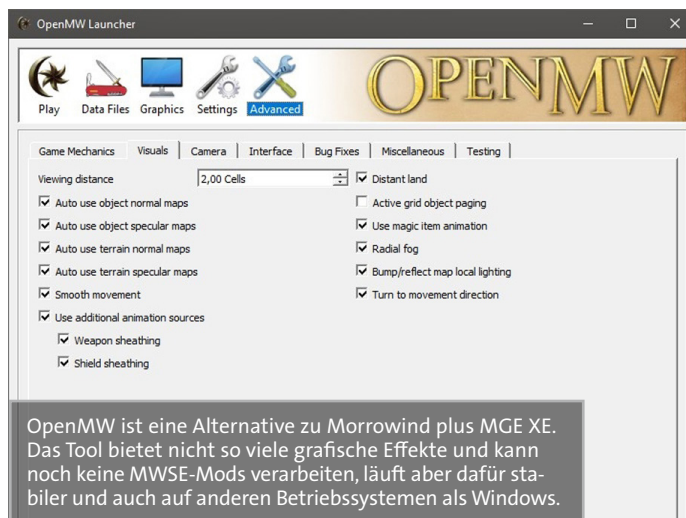
ernst, auch wenn das heißt, in der Vergangenheit hängen zu bleiben.

Eine Parallelwelt

Schon bevor Morrowind im Jahr 2002 veröffentlicht wurde, begannen die Arbeiten an Tamriel Rebuilt. Nämlich als klar wurde, dass Bethesdas ursprüngliche Pläne für die Provinz stark reduziert werden würden. Eigentlich wollte Bethesda ganz Morrowind umsetzen, teils prozedural generiert wie bei Daggerfall, teils individuell erstellt. Davon blieb nur Vvardenfell übrig, das dafür komplett per Hand gestaltet wurde. Seitdem gibt es Tamriel Rebuilt. Konkrete Pläne und Teammitglieder haben in all den Jahren gewechselt, aber das große Ziel bleibt gleich: Morrowinds Festland zu bauen und zu veröffentlichen, und zwar so, dass es mit Vvardenfell ein konsistentes Ganzes ergibt. Eine dafür vor Jahren getroffene Grundsatzentscheidung mag nicht jedem gefallen: Tamriel



Die aktuelle Version von Tamriel Rebuilt bringt ein kleines Kartenspiel mit, das Hortator heißt und das wir zum Beispiel im kleinen Ort Ranyon-ruhn spielen können. Es ist eine Art Solitär, aber die Regeln habe ich noch nicht ganz kapiert.



OpenMW ist eine Alternative zu Morrowind plus MGE XE. Das Tool bietet nicht so viele grafische Effekte und kann noch keine MWSE-Mods verarbeiten, läuft aber dafür stabiler und auch auf anderen Betriebssystemen als Windows.

Die geteilte Stadt Dragonstar in der westlichen Reach, vom Schloss aus gesehen. Nicht nur, dass es hier häufig regnet. Auch die hohen Felsen ringsum und die politischen Konflikte sorgen für düstere Stimmung.



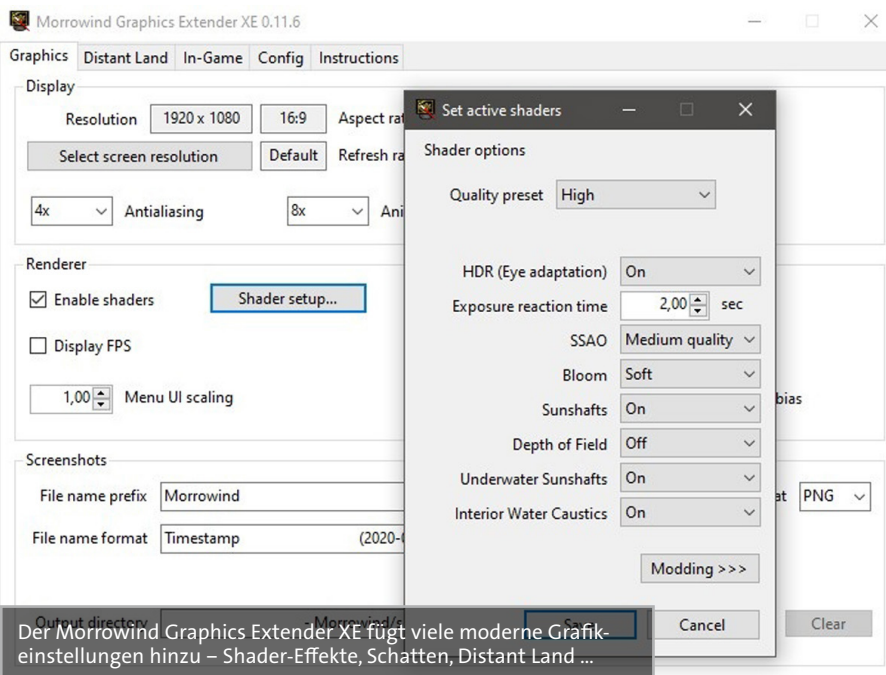
eine Art separate Zeitlinie, in der die Ereignisse Oblivions und Skyrims, aber auch die aus ESO nie oder zumindest nicht in bekannter Form stattgefunden haben. Zwar wird es auch in der TR-Lore eine Oblivion-Krise geben, die sich schon in Morrowinds Dialogen angedeutet hat, sie ist hier jedoch Ergebnis politischer Unruhen in Cyrodiil, weil man dort fürchtete, dass die Thronfolger des Kaisers Uriel Septim VII durch daedrische Doppelgänger ersetzt wurden. Keine Rede ist da von irgendeinem Martin, dem unehelichen Sohn Uriel Septims, dem wir in Oblivion tapfer zur Seite standen.

Bis nach Hammerfell: Home of the Nords

Auch in Skyrim sieht es in dieser Parallelwelt anders aus, nicht nur landschaftlich. Einen Bürgerkrieg zwischen Sturmmänteln und Kaiserreich wie in The Elder Scrolls 5 gibt es nicht. Solitude (Einsamkeit) ist die Hauptstadt des Königreichs Haafingar, und das hat gerade die Insel Roscrea vom Kaiserreich erobert. Roscrea liegt nördlich Skyrims im Geistermeer; sie wurde im »Pocket Guide to the Empire, 3rd Edition« erwähnt, welcher der Collector's Edition von TES 4 beilag. Spielerisch erkunden wir aber erstmal den Südwesten Skyrims – oder das, was die Nord für einen Teil Skyrims halten. In Skyrim: Home of the Nords besuchen wir die Reach, also die Gegend zwischen Karthwasten und (neu seit Januar 2021) Dragonstar. Die Reach kennen wir aus The Elder Scrolls 5: Skyrim vor allem durch die Stadt Markath; auch im ESO-Addon Greymoor besuchen wir einen Teil. Zumindest aus Sicht expansionistischer Nord reicht die Reach ins angrenzende Hammerfell hinein. Im Krieg der Bend'r-mahk marschierten Nord nach Hammerfell ein und besetzten Dragonstar. Seitdem ist die Stadt nicht nur ziemlich zerstört, sondern auch geteilt: Der Ostteil ist von Nord besetzt, im Westteil leben Rothwardonen (Redguards), die nicht gerade glücklich über die Situation sind. The Elder Scrolls Travels: Shadowkey für das kurzlebige Nokia-Handheld N-Gage erlaubte 2004 erstmals, die geteilte Stadt zu besuchen.

Das ist die Ausgangslage, vor der wir in SHotN für verschiedene Fraktionen und Auftraggeber tätig werden. Die spielbare Landmasse ist ungefähr doppelt so groß wie die Insel Solstheim; wenn wir alles erkunden und die etwa 100 Quests erledigen, sind wir ungefähr 15 bis 20 Stunden lang beschäftigt. Fraktionsquests gibt es zurzeit vor allem für die Magier- und die Diebesgilde. Daneben brauchen viele unabhängige Auftraggeber unsere Hilfe, unter anderem begeben wir uns auf Kopfgeldjagd.

Die Landschaft in der Reach ist sehr markant und durch eine Mischung aus Hochplateaus, Schluchten und Tälern gekennzeichnet. Viele Orte sind nur erreichbar, wenn wir auch vertikal denken und geeignete Wege nach oben oder unten finden. Die beiden Städte Karthwasten und Dragonstar sind an-



Rebuilt basiert auf der Lore der Spiele Morrowind, Redguard und Battlespire. Auf Ereignisse aus den Serienteilen Oblivion und Skyrim, geschweige denn aus (dem vom TR-Team sehr kritisch gesehenen) The Elder Scrolls Online wird höchstens punktuell Bezug genommen. Leicht provokant schreibt das TR-Team auf seiner Website, dass ihr

Projekt zumindest aus heutiger Sicht nicht Lore-freundlich sei. Der Grund: Seit Oblivion entwickelte sich die Elder-Scrolls-Lore weg von einer wirklich fremdartigen, aber dafür eben fantasievollen Welt hin zu generischer Fantasy, in gewisser Weise gehe es zurück zur klischeehaften High Fantasy Daggerfalls. Als Konsequenz erleben wir in Tamriel Rebuilt

Morrowind gehört offiziell zum Kaiserreich Tamriel, und das Reich hat seine Spuren deutlich hinterlassen. Hier ein Besuch in der großen Kathedrale von Old Ebonheart – das kennen wir so ähnlich auch aus TES 4: Oblivion.



FÜNF LIEBLINGS-MODS

Eine besondere Herausforderung hat mir das Tribunal für den Schluss meines Reiseberichts auferlegt: Neben Tamriel Rebuilt und Skyrim: Home of the Nords sollte ich noch weitere Mods empfehlen – aber um Vivecs Willen nicht so viele. Fünf Stück vielleicht, das sollte reichen. Na gut. Die folgende Auswahl zeigt meine absoluten Must-Haves-Modifikationen neben Tamriel Rebuilt und Skyrim: Home of the Nords. Auf reine Grafik-Mods (Meshes, Texturen, Normal Maps, hübscheres Gras) gehe ich hier allerdings nicht ein.

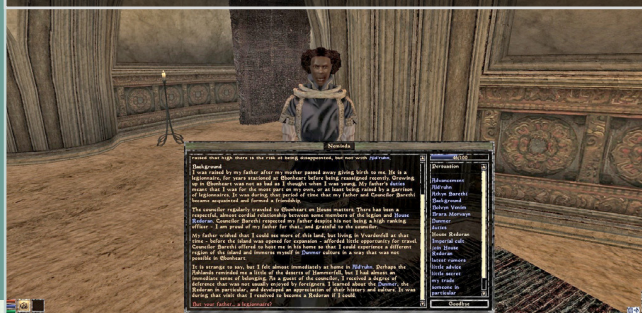
1. WENIGER FEHLER: UNOFFICIAL MORROWIND PATCH & MORROWIND CODE PATCH

Der inoffizielle Morrowind-Patch behebt zahlreiche Bugs, die in Morrowind und den Addons selbst nach den offiziellen Updates von Bethesda noch vorhanden sind. Trotz seines Alters sollte der Patch in keiner Installation fehlen. Gleiches gilt für den ebenfalls inoffiziellen Morrowind Code Patch, der Fehler im Programm selbst behebt, unter anderem besonders ärgerliche korrupte Saves. Der Code Patch ist ein Muss, wenn ihr nicht OpenMW benutzt; den inoffiziellen Patch solltet ihr eigentlich immer verwenden.

2. MEHR ZU ERZÄHLEN: LESS GENERIC NPCs (LGNPC) & DJANGOS DIALOGUE

Diese gleichzeitig nutzbaren Mods fügen vielen NPCs auf Vvardenfell neue Textzeilen hinzu; Less Generic NPCs bringt auch neue Quests mit. Ob in Seyda Neen, Ebonheart oder Ald'ruhn: Bereitwillig legen NPCs euch nun ihre Lebensgeschichten sowie Sorgen und Nöte dar. Das mag am Anfang etwas unangebracht scheinen (denn wieso sollten Fremde so viel von sich erzählen?), aber schnell gewöhnt man sich daran und nimmt alles als integralen Teil der nun tiefgründigeren Spielwelt und Gesellschaft wahr. Die Erzählungen fügen sich sehr gut in die bestehende Elder-Scrolls-Lore ein und machen das Spiel noch mehr zum interaktiven Roman.

Wenn euch die NPCs in Morrowind nicht schon genug reden, bieten Mods wie LGNPC oder Djangos Dialogue noch viel, viel mehr ...



Beautiful Cities of Morrowind nimmt auch kleine Verschönerungen außerhalb der Städte Vvardenfells vor. Hier der Schrein von Kummu, den ihr während der Tempel-Questreihe besucht.

3. HÜBSCHERE STÄDTE: BEAUTIFUL CITIES OF MORROWIND

Städteüberarbeitungen gehören zu den beliebtesten Elder-Scrolls-Mods. Viele übertreiben es aber – da stehen dann beliebig irgendwelche Statuen herum, die gar nicht zur Lore der Stadt passen, oder ein kleiner Ort wird zur Metropole aufgebläht. Beautiful Cities of Morrowind geht subtiler vor und orientiert sich an Entwürfen, die während der Entwicklung Morrowinds gemacht wurden. Außerdem werden andere Mods in teils entschlackter und fehlerbereinigter Form integriert. Im Ergebnis erhalten wir abwechslungsreichere Städte, die aber nie übertrieben sind und insgesamt einen konsistenten Stil aufweisen. Auch einige Orte außerhalb der Städte wurden überarbeitet.

4. WÜRDIGES SOLSTHEIM: TOMB OF THE SNOW PRINCE

Solstheim aus Bloodmoon war vor allem landschaftlich enttäuschend, und so gab es mehrere Überarbeitungen. Die wohl beste ist Solstheim: Tomb of the Snow Prince (TotSP). Die im Norden im Geistermeer gelegene Insel sieht nach der Modifikation wesentlich immersiver aus; dichte Wälder und alte Skaal-Monumente vermitteln Skyrim-Flair. Wer noch mehr Skyrim-Feeling sucht, installiert sich außerdem den Landscape Overhaul for The White Wolf of Lokken. Dieser Klassiker ergänzt eine zwar nicht Lore-konforme, aber ansonsten stimmige und etwa 20 Stunden Spielzeit bietende Insel im Osten Solstheims.



Die Insel Solstheim hatte Bethesda im Morrowind-Addon Bloodmoon nicht sehr liebevoll gestaltet – wie immer musste es die Modding-Community richten. Im Bild sehen wir Solstheim: Tomb of the Snow Prince. Das ist echt gelungen!



Ein Blick auf das idyllische Bal Oyra im Nordosten des Morrowind-Festlands, wie es in Tamriel Rebuilt dabei ist. Nur das Haus auf der linken Seite gehört nicht dazu – ich habe es mit der Mod Morrowind Constructor (für OpenMW) errichtet und bin nun dabei, es gescheit mit hübschen Möbeln auszustatten.

5. PERFEKTES ROLLENSPIEL: CHARGEN REVAMPED – EXPANDED LANDS

Alternativer-Start-Mods, mit denen wir die Hauptstory von Anfang an ignorieren können, sind für die späteren Elder-Scrolls-Teile sehr beliebt. Natürlich gibt es sowas auch für Morrowind. Chargen Revamped – Expanded Lands lässt uns viele Freiheiten. Nicht nur, dass wir aus zahlreichen Orten wählen können (inklusive TR und SHoTN), wir können auch die Werte und Startausrüstung unserer Figur genau einstellen, deren Fraktionszugehörigkeit festlegen oder vom Start weg mit einem Begleiter spielen. Wenn wir das dann noch mit Housing- und Einrichtungs-Mods kombinieren, ist Rollenspiel garantiert. Und falls ihr OpenMW verwendet: Mit der Mod Morrowind Constructor könnt ihr an beliebigen Orten (also ohne selbst zu modden) eigene Häuser errichten.



fehlt aber das entsprechende 3D-Modell, sodass die Morrowind-Engine statt der Fliegen das gefürchtete gelbe Ausrufezeichen anzeigt. Die entsprechende Datei gibt es unter diesem Link: nexusmods.com/morrowind/mods/43481. Zum Installieren kopiert ihr die Ordner »textures« und »meshes« aus dem Download in euren Data-Files-Ordner (aber nicht die .esp-Datei). Damit ist dann auch die Fauna vollständig.

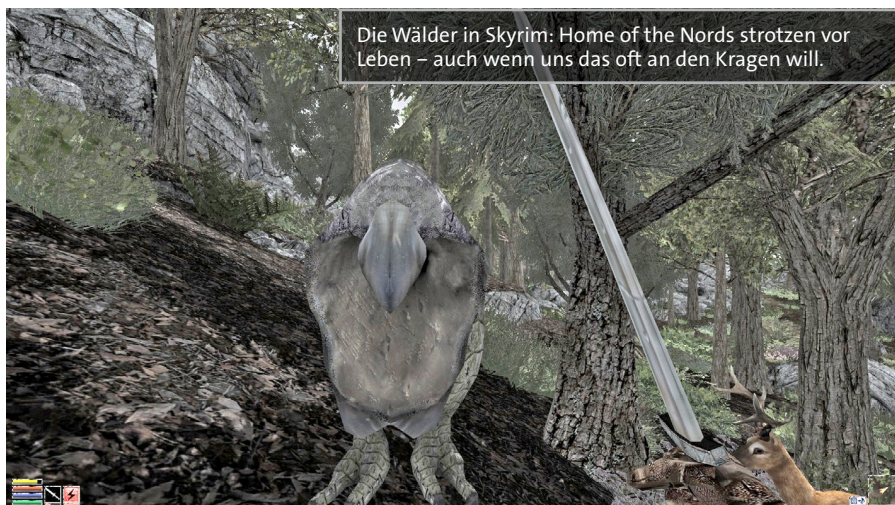
Morrowind Graphics Extender oder OpenMW?

Morrowind im Urzustand? Kann man mal machen, um zu sehen, in welchem Grafikniveau wir mittlerweile leben. Aber auf Dauer ist das doch etwas trist. Um Morrowind aufzuhübschen, könnt ihr den Morrowind Graphics Extender XE (MGE XE) nutzen. Das sehr konfigurierbare Programm erlaubt unter anderem Schatten, Fernsichten, Gras und in einer experimentellen Version auch Normal Maps und sogar PBR. Das Tool bringt auch gleich den Morrowind Script Extender (MWSE) mit, den manche Mods benötigen. Das Hauptproblem beim MGE XE ist, dass Morrowind auf diese Weise ziemlich instabil werden kann; mit häufigen Crashes ist zu rechnen, selbst wenn der inoffizielle Morrowind Code Patch installiert ist.

Außerdem muss MGE XE erstmal richtig konfiguriert werden, was zunächst verwirren kann. Dafür sah Morrowind nie besser aus als mit MGE XE. Probiert es einfach aus; wenn es bei euch inklusive Mods gut läuft, dann ist es eine super Lösung, um Morrowind heute in schöner Optik zu spielen.

Falls es viele Abstürze gibt oder ihr einfach spielen wollt, ohne viel einzustellen, dann kann OpenMW eine Alternative sein. Das ist eine Freeware-Engine, die Morrowind-Daten verwendet. OpenMWs aktuelle Version 0.46 kann das Hauptspiel mit allen Addons sowie den meisten Mods problemlos und vollständig abspielen. Diverse Bugs des Originalspiels treten nicht auf, Ladezeiten sind kürzer, und die Wegfindung von NPCs ist verbessert. Auch Wasserreflexionen, Schatten und Distant Land gibt es; anders als beim MGE XE funktioniert letzteres out of the box und muss nicht erst erstellt werden. Noch schöner wird es mit einem Nightly Build der kommenden Version 0.47 (gibt es bei GitLab). Dann funktionieren auch Normal Maps und Gras-Mods. Die Screenshots in diesem Artikel habe ich alle mit OpenMW 0.47 gemacht. Größter Nachteil von OpenMW: Es können noch keine MWSE-Mods verwendet werden. Das ist insbesondere bei der Survival-Mod Ashfall, der Sound-Mod MUSE oder der Einrichtungs-Mod Decorator Plus schade. Auch einige kreative Quest-Mods setzen MWSE voraus.

Morrowind bleibt ein einzigartiges Spiel, dessen Atmosphäre weder von seinen Nachfolgern noch von der Online-Variante erreicht wurde. Es ist der Modding-Community zu verdanken, dass wir dieses Spiel immer wieder neu erleben können. ★



gemessen groß und haben einen ganz eigenen Baustil, der spezifisch für die Region ist und nichts mit der nordischen Holzbauweise aus ESOs Dragonstar zu tun hat.

Am Rande des Konflikts zwischen Hammerfell und Skyrim stehen die Reachmen, die ursprünglichen Bewohner der Reach, die in ihren eigenen Stämmen und Dörfern leben, eingebettet in eine urwüchsige, übrigens angenehm lebendige Wildnis. Wenn wir diese durchstreifen, auf der Hut vor oder auf der Jagd nach gefährlichen Raubtieren, dann stellt sich schnell das Gefühl ein, wirklich in einem Teil Skyrim zu sein – anders, aber irgendwie doch vertraut.

Mit der erdrückenden Schwere der Landschaft und der komplizierten politischen Situation erschaffen die SHoT-Modder eine dichte Atmosphäre, der man sich nur schwer entziehen kann. Auch hier wieder mein Rat, es einfach auf sich wirken zu lassen und nicht durchzujagen. Diese »Skyrim«-Mod hat mit Skyrim, wie wir es kennen, wenig zu tun, aber dafür viel von bisher vernachlässigten Teilen der Provinz und ihren Bewohnerinnen und Bewohnern zu berichten.

Einen Bug müsst ihr jedoch selbst beheben: An diversen Orten, etwa den Druadach Highlands, sollten einige Fliegen, nun ja, fliegen, einfach so zur Dekoration. Offenbar