

Skyrim Anniversary Edition

ALTES SPIEL MIT NEUEM PREISSCHILD

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Bethesda Game Studios** Termin: **11.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Auch im Jahr 2021 macht Bethesdas Rollenspielmeilenstein noch Spaß. Zu seinem zehnten Geburtstag wäre aber deutlich mehr möglich gewesen. Von Sascha Penzhorn

Zum wahrscheinlich fünfzigsten Mal seit 2011 rette ich mich aus dem Dorf Helgen, als es von einem Drachen niedergebrutzelt wird. In Flusswald wurde eine goldene Klaue aus einem Laden gestohlen. Den Ladenbesitzern setze ich Eimer und Kochtöpfe auf, damit sie nicht sehen, wie ich rotzfroh die gesamte Auslage stehle. Danach haben die beiden absolut kein Problem damit, dass ich ihnen ihre gesamte Habe für viel Gold zum Kauf anbiete. Weiter geht's in Richtung Weißlauf. Am Horizont fällt ein Elch aus dreitausend Metern Höhe vom Himmel, dem sicheren Tod entgegen. Doch ich habe keine Zeit für atemberaubende Naturspiele. Ich muss weiter zu Jarl Balgruuf, ihn über den Angriff des Drachen informieren.

Als ich die Tore der Stadt Weißlauf erreiche, finde ich sie verschlossen. Ich werde darauf hingewiesen, dass man sie nur mit einem speziellen Schlüssel öffnen kann. Mehr passiert nicht. Also lade ich meinen Spielstand. Beim zweiten Anlauf kommen Wachen aus der Stadt, denen ich vom Drachen berichte, dann lassen sie mich rein.

Hach, Skyrim! Land der tausend NPCs und fünf verschiedenen Stimmen, mit all seinen Aussetzern, gelegentlichen Hängern in Skripten und vielen anderen großen und kleinen Macken. Ich habe nicht ernsthaft erwartet, dass Bethesda hier nach zehn Jahren noch großartig was ändern wird oder kann. Aber halb so wild: Dafür stecken in der Skyrim Anniversary Edition ja angeblich 500 Zusatz-

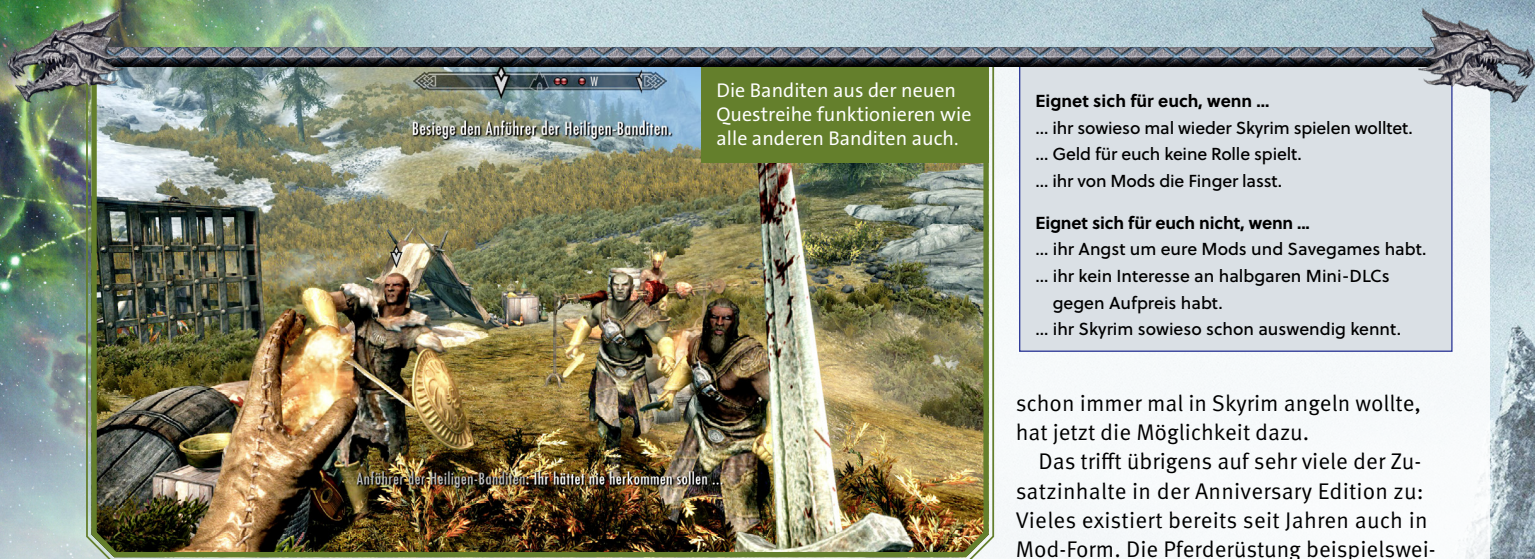
inhalte, mit denen ich in den kommenden Stunden so richtig viel Spaß haben werde, oder? Wie sich im Test herausstellt, bekommt Bethesdas wegweisendes Open-World-Rollenspiel zum zehnten Geburtstag eben nicht die verdiente Oberklasse-Neuaufgabe.

Keine bessere Grafik

Weil die Frage immer wieder mal aufkommt, das hier gleich vorweg: Die Skyrim Anniversary Edition sieht zu 100 Prozent aus wie die Skyrim Legendary Edition. Wer hier irgendwelche optischen Verbesserungen gegenüber der vorherigen Version oder sogar vorinstallierte Grafik-Mods erwartet, wird enttäuscht. Dabei wäre so eine Jubiläumsedition mit 500 zusätzlichen Inhalten doch

Himmelsrand ist auch heute noch schön anzuschauen, ein paar mitgelieferte Grafik-Mods hätten uns trotzdem gefreut.





eigentlich die perfekte Gelegenheit dafür! Ihr alle kennt diese YouTube-Videos, auf denen Leute Skyrim mit gefühlt 10.000 Grafik-Mods präsentieren, mit denen das Teil auch heute noch atemberaubend gut aussieht.

Warum nicht mal so was in einen neuen Release packen, gerne auch als Service für Leute, die eben nicht die Zeit, Lust oder entsprechende Ahnung haben, selbst Mods zu installieren? Gibt's hier nicht. Stattdessen handelt es sich bei den Zusatzinhalten aus dem Creation Club um Waffen, Rüstungen, Behausungen, ein paar lächerlich generische Quests und so fort – ganze 74 Stück davon an der Zahl, aber wenn man großzügig jeden einzelnen Helm, Dolch oder Kobold als einzelnen Inhalt zählt, kommt man so bestimmt auch auf 500. Als ich den Krepel testen will, zicken noch die Server run. Der Creation Club will, dass ich mir einen Bethesda-Account anlege, bevor ich irgendwas davon anschauen oder verwenden darf. Manchmal gibt's auch einfach einen Server-Fehler mit der Bitte, es später nochmal zu versuchen. Als ich dann endlich doch mal in den Creation Club komme, hat rund die Hälfte aller Zusatzinhalte der Anniversary Edition trotz deutscher Spracheinstellungen nur eine englische Beschreibung. Das ist für mich kein Weltuntergang, für Spieler ohne entsprechende Sprachkenntnisse ist es aber nervig, wenn sie dort keine deutsche Beschreibung dafür finden, wo oder wie sie neue Inhalte wie zum Beispiel die eigene Farm überhaupt starten können. Wobei ihr viele Inhalte ohne etwas Recherche ohnehin nicht so schnell finden werdet.

Angeln ist öde

Ab sofort dürft ihr in Skyrim angeln – selbst dann, wenn ihr eure Special Edition nicht noch mal für 20 Öcken aufwertet. Wo oder wie das geht, wird nicht erklärt, also lese ich es schnell im Internet nach, gebe mich zur neuen Anglerhütte in Riften, besorge mir eine Angel und kaufe dann eine Angelkarte. Dabei handelt es sich um handgemalte Karten, die irgendwelche Flüsse und Seen in Himmelsrand darstellen und an ein paar Stellen ein rotes X haben. Findet ihr die entsprechende Stelle im Spiel, gibt's dort inter-

aktives Angelzubehör, das ihr mit angelegter Angelrute durch Drücken der E-Taste aktiviert. Dann werft ihr die Rute aus, holt ein paar Augenblicke später per E-Taste die Angelschnur ein und habt einen Fisch am Haken. Dazu gibt's dann noch Quests, in denen ihr ganz bestimmte Fische fangen sollt, die ihr bei Bedarf noch zum Anschauen in ein Aquarium packen könnt.

Das Geangele ist für etwa fünf Minuten unterhaltsam, danach geht mir dieses neue Feature am Barsch vorbei, zumal man dank Mods eh schon seit Jahren im Spiel angeln kann. Immerhin, wer keine Mods nutzt und

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr sowieso mal wieder Skyrim spielen wolltet.
- ... Geld für euch keine Rolle spielt.
- ... ihr von Mods die Finger lasst.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Angst um eure Mods und Savegames habt.
- ... ihr kein Interesse an halbgarer Mini-DLCs gegen Aufpreis habt.
- ... ihr Skyrim sowieso schon auswendig kennt.

schon immer mal in Skyrim angeln wollte, hat jetzt die Möglichkeit dazu.

Das trifft übrigens auf sehr viele der Zusatzinhalte in der Anniversary Edition zu: Vieles existiert bereits seit Jahren auch in Mod-Form. Die Pferderüstung beispielsweise. Mit der Anniversary Edition könnt ihr bei Schmieden für 500 Goldstücke eine Rüstung für euren Klepper kaufen, wahlweise aus Stahl oder in Elfenausfertigung.

Das gibt es seit 2012 auch als kostenlose Mod, die unzählige weitere Variationen beinhaltet, die der Creation Club nicht hat. Ein großer Teil der Anniversary-Zusatzinhalte besteht zudem aus alternativen Rüstungen, die schon vorhandene Rüstungssets im Spiel um ein paar Variationen bereichern. Auch das ist nett für Spieler ohne Mods, während Nutzer von Immersive Armors über die neue gebotene Vielfalt wohl eher mitleidig lächeln dürften.



Diesem Händler haben wir einen Kochtopf aufgesetzt, nun rauben wir ihn ungestraft aus. Dieser Trick funktioniert heute noch so gut wie vor zehn Jahren.

In der Anniversary Edition könnt ihr jetzt Rucksäcke herstellen. Das geht auch kostenlos per Mod.

PELZ	Abenteurrucksack
EISEN	Abenteurrucksack mit Schlafsack
BESCHLAGEN	Angel
LEDER	Blitzpfeil (10)
SCHMUCK	Diebesrucksack
BAUMATERIALIEN	Diebesrucksack mit Schlafsack
SONSTIGES	Dunkler Lederrucksack
	Dunkler Lederrucksack mit Schlafsack
	Eispfad (10)
	Feuerpfeil (10)
	Hochwertiger Lederrucksack

Schmiede: Wähle einen Gegenstand zum Herstellen aus.



DIEBESRUCKSACK MIT SCHLAFSACK

RÜSTUNG 0 GEWICHT 1 WERT 80

Die Tragfähigkeit wird um 75 Punkte erhöht.
Schlossknocken ist um 15 Prozent leichter.

Erfordert: Corundumbarren, 5 Leder

Schmiedekunst 15 16



Lächerliche Quests

Ich will ein paar der neuen Aufträge sehen, die in der Anniversary Edition enthalten sind, und starte mit »Heilige und Verführer«. Also genau genommen starte ich mit einer Google-Suche und lerne dabei, dass die Quest über einen neuen Khajiit ausgelöst wird, der mit anderen reisenden Katzen von Stadt zu Stadt pilgert. Auf den macht euch das Spiel nicht irgendwie aufmerksam, der hat keinen speziellen Dialog, und ihr findet ihn nie und nimmer, wenn ihr nicht genau wisst, dass er der Quest-NPC ist. Aber gut, ich weiß ja jetzt Bescheid, quatsche ihn fix an und erhalte von ihm einen Zettel, auf dem steht, dass sich zwei Banditenlager in der Nähe befinden, die ich ausräuchern soll. Kein Dialog, keine Story bis auf das, was auf dem Zettel steht. Ich ziehe also los und verkleppe die Banditen. Im Lager der Heiligen tragen die Bösewichte goldene Rüstungsteile, im Lager der Verführer tragen sie schwarze Rüstungsteile, außerdem gibt's in beiden Lagern Käfige, aus denen ich jeweils ein Käferhaustier befreien kann.

Auch die Banditen haben keine neuen Texte, keine Story, kein nix. Stattdessen tragen deren Anführer Tagebücher bei sich, die mich zu weiteren Banditenlagern führen. Dort finde ich weitere Tagebücher, die mich schließlich in einen Mini-Dungeon leiten, wo ich einen Boss umhaue und ein paar neue Beschwörungszauber, Ausrüstung und Crafting-Rezepte abstaube. Das war's.

Eine andere hinzugefügte Questreihe, »Geister des Tribunals«, die angeblich so viel tolles Morrowind-Feeling bringen soll, läuft genauso ab. Auf Solstheim liegt auf irgendeinem Tisch ein Buch herum, das die meisten Spieler niemals ohne Anleitung finden werden. Das startet beim Lesen eine Quest, die mich durch einige Kämpfe und kleine Dungeons führt. Die gesamte Handlung wird ausschließlich über irgendwelche Notizen und Tagebücher erzählt. Bosse und NPCs haben mir selbst nichts mitzuteilen, die Präsentation ist der ultimative Immersionskiller.

Immer nur Zettel

Bosskämpfe ohne dramatische Ansprachen, NPCs, die euch wortkarg Notizen überreichen, und Banditen, die brav exakte und stets aktuelle Tagebücher mit sich führen, ziehen sich durch die Inhalte im Creation Club, weil sie sich so am billigsten lokalisieren lassen. Die entsprechenden Texte könnt ihr in deutscher Sprache lesen, die paar Dialogzeilen irgendwelcher NPCs sind existierende, wiederverwertete Sprüche. Das kann man machen, es fügt sich aber nicht besonders natürlich zwischen den unzähligen regulären Quests im Spiel ein. Zumal auch hier kostenlose Mods zeigen, wie es besser geht.

Aufwändig produzierte Quest-Mods wie Falskaar oder die Komplettkonvertierung Enderal kommen mit richtig gut erzählter Story, haufenweise vollvertonten Dialogen und auch in deutscher Sprache. Natürlich hinkt

dieser Vergleich etwas, denn die Quests aus dem Creation Club bieten teilweise kaum mehr als je eine Stunde Spielzeit, trotzdem oder gerade deshalb wären vertonte, lokalisierte

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Respekt, Bethesda! Als ihr damals für Oblivion kostenpflichtig kosmetische Pferderüstungen angeboten habt, waren die Spieler noch entsetzt. Allein die Idee, für ein reines Singleplayer-Spiel nachträglich kosmetische Zusatzinhalte gegen Echtgeld anzubieten, war eine absolute Frechheit. Inzwischen habt ihr dazu beigetragen, derlei Praktiken unter uns Spielern vollkommen zu normalisieren. Das muss man erst mal schaffen. Warum also nicht nochmal dasselbe alte Spiel rausbringen, ohne irgendwelche Veränderungen oder Verbesserungen, ein paar kuratierte Mini-DLCs hinzufügen, von denen es die meisten seit Jahren ähnlich und oft deutlich besser in Form kostenloser Mods gibt, und nochmal AAA-Vollpreis dafür verlangen? Da würde ich mir mit Elder Scrolls 6 auch Zeit lassen.

Die Skyrim Special Edition bekommt ihr in diversen Online-Shops für unter 20 Euro, bei Läden wie Amazon für 30 Öcken. Die ist das Spiel auch zehn Jahre später noch wert – und deshalb hat die Special Edition im direkten Vergleich auch die deutlich höhere Wertung von uns bekommen. Wenn ihr kein Problem damit habt, für dasselbe Spiel als Anniversary Edition stolze 50 Euro hinzublättern, nur weil ein paar halbherzig implementierte Zusatzinhalte drinstecken, von denen ihr die Hälfte ohne Google-Suche niemals finden werdet, dann ist das euer gutes Recht. Ich rate aber ganz klar von einem Kauf ab. Bei allem Respekt für die Entwickler der Creation Club DLCs, die nichts dafür können, dass Bethesda keinen Bock hat, mehr als nur stumme Notizzettel zu lokalisieren, ist die Anniversary Edition ganz einfach gnadenlos überbeuert. Hier kommt einfach nichts hinzu, was das Spiel nennenswert genug verbessert, um den dreisten Aufpreis in irgendeiner Weise zu rechtfertigen.





Ein Elch rast vom Himmel, seinem Ende entgegen. Es gibt Dinge im Spiel, die ändern sich nie. Auch zehn Jahre später nicht.

sierte Dialoge nett gewesen. Viele Inhalte aus dem Creation Club gibt es seit vielen Jahren besser und kostenlos in Mod-Form. Eine Ausnahme ist der Survival-Modus, falls ihr darauf steht, euch mit Dingen wie Hunger, Kälte, Krankheiten und Erschöpfung herumzuschlagen. Ja, auch das gibt es alles seit einer halben Ewigkeit in diversen Mods, allerdings werden diese schon eine ganze Weile nicht mehr aktualisiert und haben einige Bugs und Probleme. Hier ist die Variante aus dem Creation Club tatsächlich besser, zumal sie ab jetzt auch kostenlos in der Special Edition enthalten ist, selbst wenn ihr nicht den Aufpreis fürs Anniversary-Upgrade bezahlt.

Zahn der Zeit

Versteht mich bitte nicht falsch: Dass Bethesda überhaupt erst in der Lage ist, seit zehn Jahren wieder und wieder dasselbe Spiel zum Vollpreis zu verkaufen, liegt nicht nur an geiler PR und Flunkereien wie »500 zusätzlichen Inhalten«. Das Spiel ist einfach abartig gut, zieht mit seiner fantastischen interaktiven Spielwelt bis heute etliche Fans in seinen Bann und macht auch zehn Jahre nach seinem ersten Release ganz einfach saumäßig viel Spaß.

Das primitive Kampfsystem, das ihr jederzeit pausieren könnt, um mitten im Gefecht beliebig viele Tränke einzuwerfen, ist für die heutige Zeit aber genauso schlecht gealtert wie die grausige KI, die eure Begleiter regelmäßig in sämtliche Fallen und letztendlich in den Tod führt. Die angestaubte Grafik nicht wenigstens etwas über ein paar fertig



Viele hinzugefügte Inhalte und Quests findet ihr nur über deren Beschreibung. Nicht jede davon ist in deutscher Sprache verfügbar.



Die Elytra-Pets sehen toll aus, haben aber keinerlei Persönlichkeit oder irgendwelche Details.

eingebaute Mods dezent aufzufrischen, ist schlicht eine vertane Chance.

Die meisten kuratierten Inhalte aus dem Creation Club sind gemessen an vergleichbaren Mods ziemlich schwach, die hinzugefügten Quests lächerlich schlecht. Wer hat denn bitte Lust darauf, stumme Textwände in Zettelform zu lesen und bei null Storypräsentation einfach nur von einem Kampf zum nächsten zu hetzen? Bethesda hätte hier so viel mehr machen können, aber am Ende wird es eben auch so gekauft. Auch zehn Jahre später und mit enttäuschenden Zusatzinhalten ist und bleibt Skyrim ein hervorragender

des Spiel. Allerdings war die Special Edition vor fünf Jahren der bessere Deal, damals gab es erstmals alle DLC in einem Paket, und die Optik wurde zumindest leicht aufgewertet.

Ob euch die im Vergleich inhaltsärmere Anniversary Edition noch mal stolze 50 Euro wert ist, müsst ihr selbst wissen. Seid ihr bereits im Besitz der Special Edition, könnt ihr das kostenpflichtige Upgrade zur Anniversary Edition für 20 Euro getrost ignorieren. Es sei denn, ihr seid jetzt total scharf auf ein paar neue Waffen, alternative Rüstungen, diverse Pets und Behausungen sowie zwei Pferderüstungen und gebt dafür lieber euer sauer verdientes Geld aus, als ein paar kostenlose Mods zu saugen. ★



Ein unscheinbares Buch auf irgendeinem Tisch in einem Tempel in Solstheim startet eine neue Questreihe. Findet das mal ohne Hilfe!

SKYRIM ANNIVERSARY EDITION

- 74 kuratierte DLCs im Spiel enthalten
- Skyrim ist auch zehn Jahre später noch toll
- die Zusatzinhalte rechtfertigen nicht den Preis
- lahme Implementierung der Zusatzinhalte
- KI und Kampfsystem sind miserabel gealtert
- die üblichen Bugs und Aussetzer

FAZIT

Skyrim ist immer noch großartig, eine Sammlung mäßig implementierter Zusatzinhalte rechtfertigt aber nicht den Preis.

