

Katastrophale Momente in kleinen Dosen

ANEKDOTEN AUS HIMMELSRAND

Zum zehnjährigen Jubiläum des Rollenspiels haben wir mit Bethesda über Besonderheiten von Skyrim gesprochen. Von Géraldine Hohmann



Craig Lafferty
Lead Producer von Skyrim

Zehn Jahre sind eine verflucht lange Zeit. Vor zehn Jahren kam gerade der letzte Kinofilm der »Harry Potter«-Saga ins Kino, im Radio lief den ganzen Tag »Party Rock Anthem« von LMFAO, und Ed-Hardy-Shirts lagen irgendwo mitten im Übergangsstadium von voll cool zu (optische) Schwerverbrechen.

Und mitten aus all diesen Filmen, Songs und T-Shirts erhob sich eine Rollenspiellegende – eine Legende, von der damals niemand hätte ahnen können, wie groß sie innerhalb kürzester Zeit werden sollte. Nicht einmal ihre Entwickler selbst.

Da sitzen wir nun im Jahr 2021 und spielen an unseren Gaming-PCs mit doppelt so vielen Kernen wie damals immer noch Skyrim. Weil das Rollenspiel so viel mehr ist als einfach nur eine gute Fantasy-Sandbox. Es ist seine Community, seine Geheimnisse und all die Dinge, die es anders macht als andere Rollenspiele. Deswegen haben wir uns zum großen Jubiläum zwei Entwickler von Skyrim geschnappt, um mit ihnen über zehn Jahre Himmelsrand zu reden – und dabei Geschichten auszugraben, die bisher noch niemand so erzählt hat.

Craig Lafferty arbeitet bereits seit 2006 für die Bethesda Game Studios, zunächst an



Mark Lampert
Audio Director von Skyrim

Fallout 3 und Oblivion. Bei Skyrim war er als Lead Producer Teil des Führungsteams. Außerdem schafft er über 250 Pfund im Gewichtestemmen – zumindest behauptet das sein Kollege Mark Lampert, der als Audio Director Fallout 3, Oblivion und Skyrim ihre Soundkulissen einhauchte. Die beiden erzählen uns Geschichten über Drachenmordfälle, das legendäre Intro, angreifende Killerhühner und was Bethesdas Open Worlds so einzigartig macht.

1. Der serienmordende Drache

Wir ahnen nicht Böses, als wir die vermeintlich harmlose Frage stellen, welches Feature in Skyrim die größte Herausforderung für die Entwickler war. Doch die Antwort kommt schneller als ein vom Himmel stürzender Riese. »Drachen«, sagt Craig und lacht. Er erzählt, dass ausgerechnet die Schlüsselfiguren von Skyrim technisch die größte Herausforderung gewesen seien und das Spiel fast ruiniert hätten. Mark erzählt direkt vom ersten Mal, als die Drachen auf Himmelsrand losgelassen wurden: »Ich erinnere mich noch lebhaft an unsere ersten Spieltests nach der Drachenimplementierung. Manchmal erkundeten wir einen Ort der Kar-

te und mussten feststellen, dass alle Tiere und NPCs tot waren. Anfangs wusste keiner, woran das lag, bis sich herausstellte: Die Drachen flogen herum und töteten einfach wild Dinge. [...] Es erinnerte mehr an eine Morduntersuchung und war kein Bugfixing mehr: Was ist hier passiert, hat irgendjemand irgendwas gesehen?«

Einige Teammitglieder arbeiteten über die gesamte Entwicklungszeit einzig und allein an den beeindruckenden Drachen. Der magischste Moment in der Entwicklung war, als sie schließlich auf Hausdächern landen konnten, um von dort aus ganze Dörfer mit ihrem Feueratmen zu grillen. Aber der Weg dorthin war beschwerlich. Als Skyrim-Vater Todd Howard das erste Mal einen Drachen auf ein Hausdach setzte, lief das anders als erwartet. Craig erzählt: »Ich erinnere mich, dass Todd sagte: ›Geh nach Flusswald und spawne einen Drachen, sieh was passiert!‹ Ich sehe ihn auf dem Dach landen, und er beginnt, jeden in der Stadt anzugreifen. Und plötzlich fangen die Hühner an, gegen den Drachen zu kämpfen, weil sie einfach ihren Regeln folgen und niemand ihnen gesagt hatte: ›Hey, Hühner greifen niemals an, sondern laufen einfach weg.‹ Und sie versu-

Mit diesem Intro hat alles begonnen. Auch wenn er fast nicht zustande gekommen wäre. Verflixte Kieselsteine.



In Endons Haus in Markarth können aufmerksame Spieler eine Anspielung auf den Videospieleklassiker Pac-Man finden.



chen, auf das Dach zu kommen und werden zu Barbecue verarbeitet.« Aber genau diese unvorhergesehenen Kombinationen von Kreaturen, die alle ihrer eigenen Logik folgen, sind die Würze in der Wikingersuppe.

2. Keiner weiß alles

Selbst zehn Jahre nach Release birgt das Rollenspiel noch neue Entdeckungen. Als wir über unsere liebsten Easter Eggs in Skyrim sprechen, erzählt Craig, dass er überrascht gewesen sei, die Spitzhacke aus Minecraft zu finden. Denn auch die Entwickler selbst wissen nicht alles, was in Himmelsrand vor sich geht. Mark dazu: »Die Sache, die für mich am bemerkenswertesten ist, ist der Berg an Dingen, die wir nicht wissen. 100 Menschen arbeiten an einem Spiel und fügen Dinge hinzu. Die schiere Menge an Inhalten, die selbst die Entwickler nicht kannten. Es gab keine Person, die alles über Himmelsrand wusste. Dieser Teil ist unheimlich, ehrlich gesagt. Aber das ist der Stil von Bethesda-Spielen. Sie sind so riesig und bestehen aus so vielen Teilen. Du weißt nie, was passiert, wenn verschiedene Dinge im Spiel zusammenkommen. Vielleicht passieren Dinge, die niemals so

gedacht waren. Die meisten dieser Dinge sind interessant oder werden witzige Memes. Aber wir hoffen auf keine großen katastrophalen Situationen.«

Wir denken an die zahlreichen Momente, in denen unser Spiel auf spektakulär unterhaltsame Art zusammengebrochen ist, weil Riesen vom Himmel fielen oder plötzlich 50 NPCs mit unterschiedlichen Aufträgen in unserem Schlafzimmer standen, und merken an: »Ehrlich gesagt sind die katastrophalen Momente auch ziemlich großartig.« Mark lacht auf. »In kleinen Dosen.«

3. Das legendäre Intro

Einer dieser katastrophalen Momente startete schon vor dem eigentlichen Spiel. Wir alle kennen und lieben das legendäre Intro, in dem wir als Gefangener zu unserer eigenen Hinrichtung gefahren werden. Da dieses Intro aber keine Cutscene, sondern eine spielbare Szene in Echtzeit ist, gab es da so einige Stolpersteine ... im wahren Sinne des Wortes. Mark erzählt: »Wir arbeiteten daran, die Kutsche mit all den Gefangenen zum Laufen zu kriegen. Und sie nutzte reale Physik, um korrekt den Weg hinabzurollen ... und sie traf einen kleinen Stein, der warf

den kompletten Wagen um und der tötete alle Leute. Game Over.«

Allein die Entwicklung des Intros dauerte über einen Monat. Ständig verhielten sich NPCs im Hintergrund komisch, hielten Eimer auf kuriose Arten oder hingen an der Umgebung fest. Jeden Tag kam ein neues Problem auf (eines davon waren etwa Killerbienen), bis das Intro endlich funktionierte und der Spieler am Ende der Fahrt sicher aussteigen konnte. Na ja, zumindest bis zu seiner Hinrichtung. »Ich denke, das ist bezeichnend für die unendliche Ausdauer des Teams. Todd sagte: ›Das ist, wie wir das Spiel starten.‹ Viele von uns hätten es wohl schon viel früher aufgegeben. Hätten gesagt: ›Lasst den Spieler einfach zu Fuß starten‹, aber ich bin froh, dass wir durchgehalten und all die kleinen Fehler beseitigt haben. Denn das ist es, was ich jetzt sehe. Nicht all die Kleinigkeiten, die hinter den Kulissen passiert sind, nur die große Geschichte und die Gefangenen dir gegenüber. Das Geräusch des Wagens, das dich sanft hin und her wiegt, wenn du durch die Tore fährst. Manchmal ist es das wert, es wieder und wieder zu versuchen. Selbst wenn es 500 Versuche bedeutet«, schließt Mark die Erzählung über das Intro ab.



Klar, so ein Kampf gegen Drachen ist spannend, aber was passiert eigentlich, wenn ihr die Drachenplage in Himmelsrand niemals triggert?



Wenn ihr fest die Augen zusammenkneift, erkennt ihr hier Weißlauf im ersten Elder Scrolls von 1994.

4. Ohne Drachen

Dass man sein Leben auch als Kohlbäuerin in Skyrim bestreiten kann, wisst ihr, wenn ihr unsere Erinnerungen gelesen habt. Und genau diese Möglichkeit ist eine der wichtigsten Zutaten der Open World von Skyrim. Mark schildert begeistert, dass auch er in Skyrim eigentlich am liebsten Blumen pflückt und die Haupthandlung ignoriert: »Du hast das vielleicht bemerkt, aber wenn du nie nach Weißlauf gehst und niemals ein Wort mit dem Jarl redest, werden die Drachen niemals auftauchen. Sobald du mit ihm sprichst, legen wir im Hintergrund einen Schalter um, der sagt, dass jetzt die Drachen kommen. Wenn du also nichts mit Drachen zu tun haben willst, sprich einfach nicht mit ihm. Ignorier ihn einfach, und du kannst trotzdem die Nebenquests für seine Leibwächter machen. Und jedes Mal, wenn du den Thronsaal betrittst, versucht der Typ mit dir zu reden wie »Äh, hast du schon von diesen Drachen gehört?«, und du ignorierst ihn einfach und gehst weg.«

5. Die Freiheit

Genau das ist eine wichtige Zutat im Bethesda-Rezept: Wir können ihre Welten auf eine Weise spielen, wie sie niemals vorgesehen waren. Ob nun als Kohlfarmer oder aber als reichster Dolchschmied diesseits von Tamriel. Auf die Frage, was die Entwickler für schlechtes Open-World-Design halten, antwortet Mark: »Schlechtes Open-World-Design ist, wenn du zurückgehalten wirst. Wenn dir gesagt wird: »Du kannst das nicht tun, du kannst dort nicht hin, nein, mach es nicht so, mach es lieber so.« In un-

serem Fall lassen wir euch alles tun, und im schlimmsten Fall gibt es keine direkte Belohnung dafür. Aber wir lassen es euch tun und bestrafen euch nicht dafür, selbst wenn es das Spiel durcheinanderbringt oder unfair ist oder sogar gecheatet. Wir sprechen bei jedem unserer Spiele darüber: Was, wenn der Spieler losziehen und 10.000 Dolche herstellen und verkaufen will, um reich zu werden? An einem bestimmten Punkt versuchen wir, dich einfach nicht mehr zu stoppen. Wenn du das wirklich tun möchtest und die Zeit investieren willst, kannst du das tun. Wir werden es nicht sehen und sagen: »Ah, genug mit all der Dolchschmiederei!«

Aber auch, dass ihre Welt sich handgemacht anfühlt, spielt laut Mark und Craig eine große Rolle. Mark erzählt, dass das außergewöhnliche Spielgefühl von Bethesda-Welten daher komme, wie sie gebaut werden. Sie werden »von innen nach außen erschaffen, nicht von außen nach innen.« Heißt, es wird nicht am Anfang festgelegt, dass das Spiel 20 Dungeons bekommen soll, und die werden dann gebaut. Stattdessen versucht man laut Craig und Mark, so schnell wie möglich eine spielbare Version zum Laufen zu bekommen, in der man sich bewegen und mit NPCs sprechen kann. Und dann wird ausprobiert. Was fühlt sich gut an? Was wäre an dieser Stelle aufregend? »Der ganze Prozess ist chaotisch im Vergleich zu anderen Entwicklern.«

6. Himmelsrand

Eine Entscheidung brauchte aber kein langes Herumexperimentieren. Beim Setting von Elder Scrolls 5 war man sich von Anfang an einig: Das verschneite Wikingerland Himmelsrand sollte es sein. Und der Wunsch kam von Skyrim-Vater Todd Howard persönlich. Der sei eines Tages im Büro aufgetaucht und habe Himmelsrand im Gepäck gehabt. »Vielleicht ist es ihm in einem Traum gekommen«, sagt Mark und lacht. Aber auch der Rest des Teams sei sofort an Bord gewesen, und laut Mark fühlte es sich an wie die »richtige kulturelle Entscheidung zur richtigen Zeit.« Denn danach folgte eine »Skandinavien-Manie« mit Serien wie »Vikings« und zahlreichen Spielen im Wikinger-Setting. »Vielleicht haben wir das sogar ein Stück mit beeinflusst.« Dafür holte man

sich sogar Inspiration aus dem allerersten Elder Scrolls von 1994. Denn in Arena konnte man Himmelsrand bereits besuchen. Klar, optisch und spielerisch kaum vergleichbar mit dem Skyrim, das wir heute kennen. Aber es sei ein wichtiger Schritt gewesen, um ein Gefühl für den Ort zu bekommen.

7. Oblivion 2

Und obwohl Himmelsrand schon seit 1994 existiert, kannte es anno 2011 noch niemand wirklich. Heute kaum vorstellbar. Aber der Begriff war den meisten dermaßen unbekannt, dass einer der Entwickler ein kurioses Erlebnis kurz vor dem Release von Elder Scrolls 5 hatte, wie Mark erzählt. Im örtlichen Elektronikgeschäft erblickte er an der Tafel mit den Neuerscheinungen auch Skyrim, nur dass sich ein übereifriger Ladenmitarbeiter hier für den Namen »Oblivion 2« entschieden hatte. Eine Geschichte, über die das Team heute noch lachen muss, wenn man bedenkt, dass Skyrim den direkten Vorgänger Oblivion in Sachen Bekanntheit inzwischen meilenweit überholt hat.

8. Ist es wiederholbar?

In einem sind sich Craig und Mark einig: Sie wollen nicht versuchen, ein zweites Skyrim zu erschaffen. Es könne keinen zweiten Pfeil ins Knie geben, und in dem Moment, indem sie es versuchen würden, wäre der Kampf schon verloren. »Unsere beste Meme-Arbeit machen wir unabsichtlich«, gesteht Mark und lacht. Ob Elder Scrolls 6 jemals an den Hype anschließen kann oder ob es ähnlich wie Skyrim damals etwas ganz Neues und Unerwartetes wird, das wird sich wohl erst in vielen Jahren zeigen.

Aber beide sehen stolz auf den Erfolg von Skyrim zurück, mit dem damals niemand rechnen konnte, wie Craig erzählt: »Das ganze Team ist so dankbar. Allein der Fakt, dass es immer noch relevant ist und wir zehn Jahre später immer noch darüber reden dürfen. Die Leute spielen es noch immer. Niemand von uns sieht das als selbstverständlich an.«

Und auch wir müssen feststellen, dass wir vor zehn Jahren nicht damit gerechnet haben, auf welche Reise wir uns einlassen. Als wir das erste Mal unseren Fuß auf den Boden von Himmelsrand setzten. Und das erste Mal die Worte hörten: »You're finally awake.« ★



In Skyrim gibt es nicht nur ein Excalibur im Stein, sondern auch im See.



In der »Bleakcoast Cave« befindet sich eine Anspielung auf »Star Wars: Das Imperium schlägt zurück«.