

Daggerfall 2022

VON WEGEN VERSTAUBT!

The Elder Scrolls 2: Daggerfall macht mit den richtigen Mods richtig viel Spaß. Mario nimmt euch mit auf eine Rundreise durch die Iliac-Bucht. Von Mario Donick

Ich weiß, ich weiß, Skyrim hat gerade seinen zehnten Geburtstag gefeiert, und bestimmt würden mehr Leute diesen Artikel lesen, wenn es um Bethesdas Dauerbrenner ginge. Nur: Ehrlich gesagt habe ich Himmelsrand schon länger nicht besucht, und die maue Anniversary Edition hat mich kaltgelassen. Wenn ich heute durch Tamriel wandere, dann entweder in Morrowind (mit Tamriel Rebuilt) – oder noch öfter in Daggerfall. Ja, richtig gelesen. The Elder Scrolls 2: Daggerfall von 1996. Und das nicht aus Nostalgie, sondern weil das Versprechen Daggerfalls – eine unfassbar riesige Welt voller Freiheit – erst heute so richtig zum Tragen kommt: mit dem Engine-Nachbau Daggerfall Unity, der auch Mods erlaubt.

Wandern durch eine interessantere Welt

Wenn ich Daggerfall spiele, ist das Entschleunigung. Ich bin jemand, der in mo-

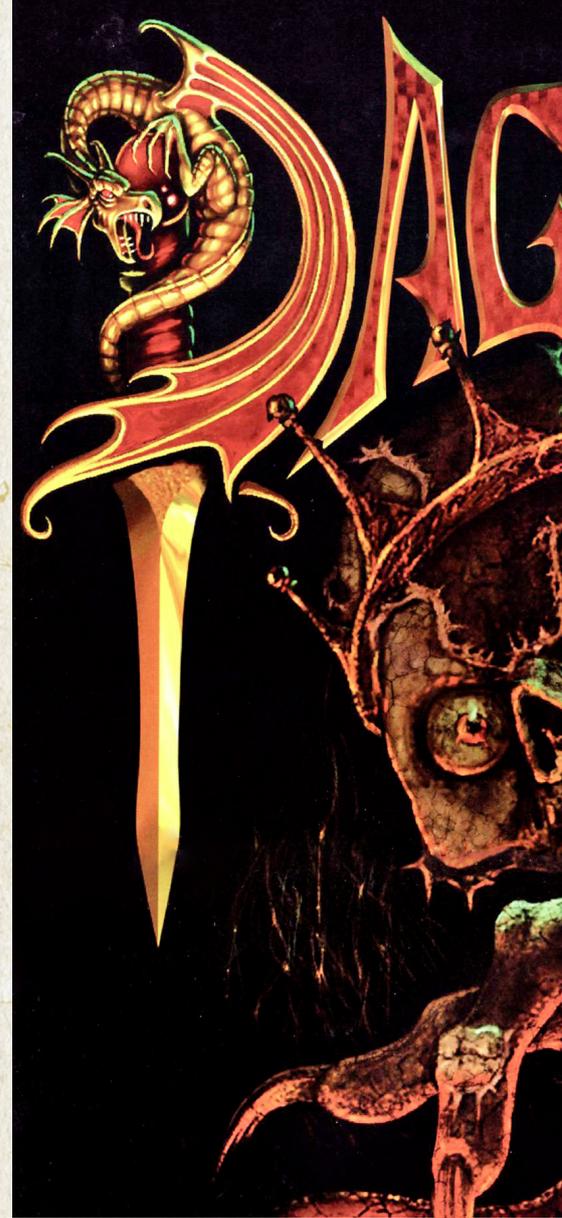
deren Open-World-Spielen zu Fuß durch die Landschaft geht (nicht rennt) und auch mal zehn Minuten stehen bleibt, um mit Kopfhörern dem Großstadtlärm Night City zu lauschen. Meine Raumschiffe in X4 Foundations schleichen ohne Reiseantrieb und ohne Super Highways durchs All. Klar, dass ich auch die Schnellreisen in Skyrim und Oblivion durch Mods entfernt habe – deren Welten sind klein genug, um sie bequem zu Fuß und zu Pferd zu erkunden.

In Daggerfall ist das nicht nur wegen der Größe der Welt (in etwa so wie England) kaum sinnvoll. Das Spiel erschien auch mit einem ausgesprochen langweiligen Terrain. Dabei enthielt Daggerfall eigentlich ein relativ detailliertes Höhenmodell der Iliac Bay und sogar verschiedene Klimazonen und Jahreszeiten. Aber das Höhenmodell wurde aus Performance-Gründen geglättet, die Orte der Iliac Bay waren wie mit der Gießkanne verteilt und nicht mal durch Straßen

verbunden, die Sichtweite war sehr gering. Im Ergebnis war die Spielwelt generisch und langweilig, man reiste bevorzugt per Schnellreise. Daggerfall wollte wohl einfach zu viel für die damaligen Möglichkeiten.

Mittlerweile ist das anders, zumindest wenn wir den kostenlosen Engine-Nachbau Daggerfall Unity verwenden. Der ist so gut wie fertig, läuft stabil, behebt viele Bugs des Originals und ist sehr freundlich ge-

Ich liebe es, an einem schönen Tag Richtung Meer zu wandern.



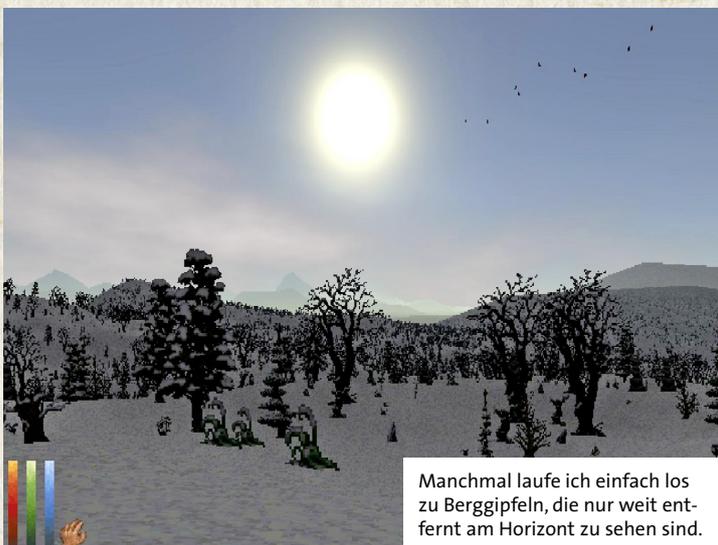


genüber Modding. Wenn ich darin durch die Iliac Bay reise, dann oft zu Fuß oder zu Pferde – denn dank Basic-Roads-Mod gibt es Straßen und Pfade. Die wurden nicht automatisch generiert, sondern von Moddern mühsam per Hand in die Map eingezeichnet, Pixel für Pixel. Der Effekt auf die Glaubwürdigkeit der Welt ist enorm: Der vormals gleichförmige, anonyme Raum wird plötzlich erschließbar. Städte, Dörfer und Bauernhöfe

erscheinen durch ihre vorhandene – oder im Einzelfall auch fehlende – Anbindung an Straßen endlich als Teil eines historisch gewachsenen Landes. Dungeons und Schreine wirken nun angemessen mysteriös, weil sie abseits der Straßen liegen. Kurz: Reisen fühlen sich wie Abenteuer, nicht wie Arbeit an.

Um langweilige Landschaft muss ich mir dabei auch keine Sorgen machen. Daggerfall Unity stellt das originale Höhenmodell

so dar, wie es ursprünglich gestaltet wurde. Und es geht noch mehr: Dank der Mod Interesting Eroded Terrain steige ich auf hohe Berggipfel, durchstreife tiefe Täler oder stauene über überraschend abwechslungsreiche Wüstenlandschaften. Mit Distant Terrain geht die Fernsicht bis zum Horizont, für teils grandiose Ausblicke, die unter einem Enhanced Sky gut zur Geltung kommen. Durch die Straßen und die abwechslungsreichen



Manchmal laufe ich einfach los zu Berggipfeln, die nur weit entfernt am Horizont zu sehen sind.



Auch Wüsten können interessant aussehen.

Zu welchen Abenteuern wird mich diese Straße wohl führen?



Die Straßen und Wege der Basic-Roads-Mod wurden alle per Hand auf die Karte eingezeichnet und werden dann im Spiel angezeigt.

Städte und Dörfer gewinnen durch die abwechslungsreichere Landschaft der Interesting-Eroded-Terrain-Mod an Wiedererkennungswert.



Wenn es zu weit zum nächsten Inn ist, hilft auch das Zelt aus der Climates&Calories-Mod.



Landschaften wandeln sich die früheren austauschbaren Räume zu wiedererkennbaren Orten, die mir etwas bedeuten und an die ich mich erinnern kann.

Ein bisschen Survival

Auch das Gameplay wird durch Mods interessanter. In Quests werden wir häufig gebeten, an einen mehrere Tage entfernten Ort zu reisen, Zeitlimit inklusive. Bevor ich losziehe, schaue ich mir auf der Karte an, auf welchen Wegen ich das Ziel am besten erreiche, welche Rastmöglichkeiten es gibt und wo ich Abkürzungen querfeldein nehmen kann. Die Reiseplanung hat dank begrenzter Ressourcen (mit Climates&Calories-Mod muss ich mich um Essen und Wetter kümmern) fast eine strategische Komponente. Dann packe ich mir Campingausrüstung, Essen und Flickzeug (falls Ausrüstung kaputtgeht) ein, fülle meine Wasserflasche und laufe los.

Anfangs bleibt die Reise oft ereignislos, und ich erfreue mich an der Landschaft. Doch irgendwann werde ich garantiert angegriffen, abwechslungsreicher als im Grundspiel dank SIGIL-Mod. Die Kämpfe werden glaubhafter und spannender durch diverse Gameplay-Overhauls (zum Beispiel Physical Combat & Armor Overhaul und Roleplay & Realism).

Größere Kämpfe können meinen schönen Reiseplan durcheinanderbringen, sodass ich es nicht mehr bis zur nächsten Ortschaft schaffe, sondern im Zelt übernachten muss. Dabei regeneriere ich zwar auch Gesundheit und Ausdauer, aber kann natürlich erneut angegriffen werden. Und hoffentlich habe ich genug Essen und Wasser dabei! Und was, wenn meine Waffe oder Rüstung ausgerechnet jetzt kaputtgeht? Reicht mein Flickzeug aus? Ich finde dieses Mikromanagement echt spannend, auch wenn sich das nur im Inventarbildschirm abspielt.

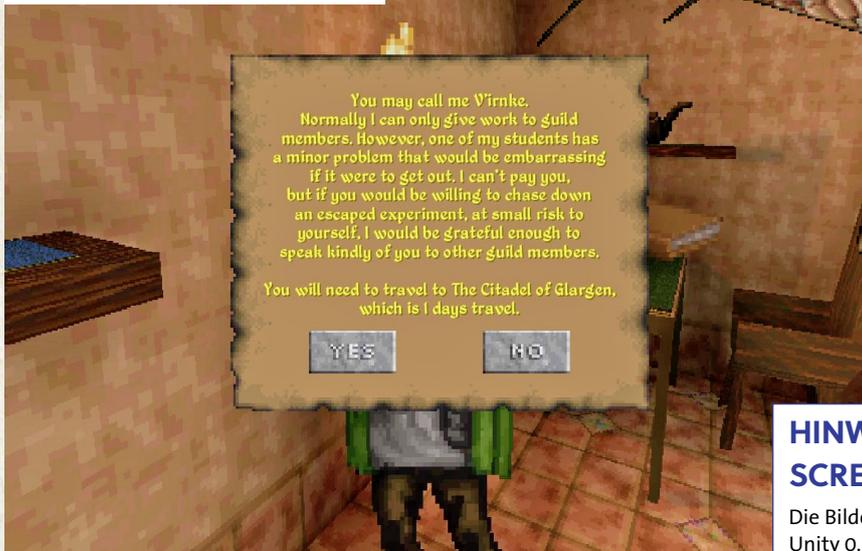
Freiheit zum Rollenspiel

Der Kern meiner seit Monaten glühenden Daggerfall-Liebe sind die Rollenspielmöglichkeiten, die sich aus der Kombination des Spiels mit Mods ergeben. Beispielsweise kann ich schon im Grundspiel nicht beliebig allen möglichen Gilden beitreten, sondern nur wenn ich die entsprechenden Fähigkeiten besitze. Bin ich in einer Gilde und erledige Aufträge für diese, kann sich meine Beziehung zu konkurrierenden Gilden verschlechtern; andererseits kann ich auch rausgeworfen werden, wenn ich gegen meine Gilde agiere. Allein diese simple Mechanik motiviert mich schon, meine Rolle richtig zu spielen, anstatt irgendwie alles können und machen zu wollen. Dass ich zu Spielbeginn meine eigene Charakterklasse bis ins Detail festlegen kann, macht es noch besser. Damit es trotz rollenbasierter Einschränkungen genug Questvielfalt gibt, sind

Dungeon Crawls können stundenlang dauern und verlangen gute Vorbereitung.



Quests gibt es wirklich zahlreiche, Mods fügen Hunderte weitere hinzu. Das ist genug für mehr als ein Rollenspielleben.



HINWEIS ZU DEN SCREENSHOTS

Die Bilder zeigen das aktuelle Daggerfall Unity 0.13.3 im Retro-Rendering-Modus, der bewusst niedrige Auflösungen verwendet. Natürlich sind auch normale Auflösungen möglich. Das Gras stammt aus der Mod Real Grass, deren hochauflösende Texturen verpixelt wurden, damit sie besser zum Retro-Rendering passen.

wiederm Mods nützlich. Insbesondere das Daggerfall Unity Quest Pack 1 und Quest Pack 2 sind sehr umfangreich. Für mehr Freiheit sorgt zudem Random Starting Dungeon. Damit starte ich nicht im altbekannten Privateer's Hold, sondern in einem zufälligen Dungeon irgendwo auf der Welt. Selbst die Hauptquest lässt sich ersetzen, sodass ich wirklich komplett mein eigenes Ding machen kann.

Viele meiner Charaktere haben die Stadt Daggerfall nie gesehen und nie etwas vom Brief des Kaisers und dem Geist Lysandus' gehört. Meine Magierin aus Tullune oder mein Archäologe aus Phrygias haben halt Wichtigeres zu tun, beispielsweise stundenlange Expeditionen in den berühmte riesigen Dungeons. Die haben zwar leider feste Layouts (anders als in Rogue-likes, denen Daggerfall ein bisschen ähnelt), aber weil es so dermaßen viele davon gibt, kann

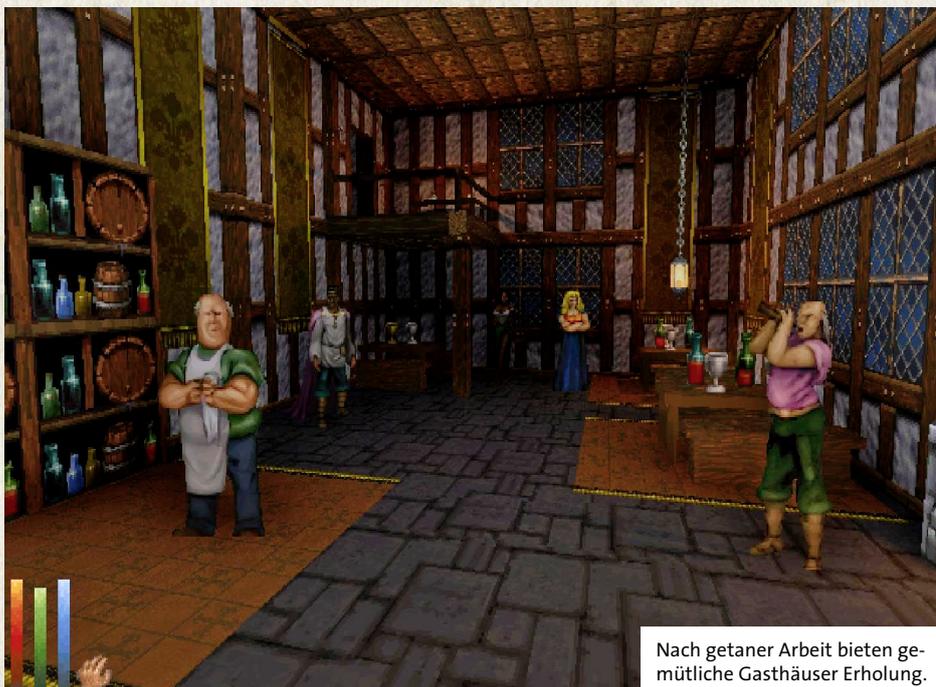
ich darin trotzdem Monate verbringen (und mit den Unofficial Block Location Fixes sind die Dungeons auch von vielen Fehlern des Grundspiels befreit).

Der lange Weg

Klar, Quest-Mods, alternative Start-Mods und Survival-Mods gibt es auch für Skyrim, Oblivion und Morrowind (und ich nutze sie fast alle, für maximale Freiheit). Und natürlich sind Grafik und Sound in den späteren Spielen objektiv viel besser; ich verstehe euch, wenn ihr weder den Pixelbrei des Originals noch die glatten HD-Texturen der D.R.E.A.M.-Mod schön findet. Oder wenn euch die Dungeons zu groß und langweilig sind. Aber Daggerfall Unity funktioniert für mich wie die Matrix für Ciper: Ich sehe keine Pixel am Himmel, sondern majestätische Greifvögel. Ich sehe nicht die hundertste Wiederholung desselben Dun-

geon-Bausteins, sondern die geheime Bibliothek eines verrückten Magiers. Und ich sehe nicht eine generische Stadt nach der anderen, sondern die Heimat meiner Charaktere, in die sie nach der anstrengenden Schlacht, dem Dungeon Crawl oder der Pilgerreise erschöpft zurückkehren können.

Da geht es erst mal ins nächste Gasthaus, für ein gutes Essen und ein warmes Bett (mit Taverns-Redone- und Animated-People-Mods für eine lebendigere Atmosphäre), bevor sie erneut in die weite, weite Welt der Iliac Bay ziehen; ein Tamriel, in dem es keine geschenkten Spielerfolge gibt und wo der lange Weg das Ziel ist. ★



Nach getaner Arbeit bieten gemütliche Gasthäuser Erholung.

