



Fantastische Welten

Morrowind

Episches Weltendesign, opulente Grafik: Bethesdas Rollenspiel besticht durch Liebe zum fantasievollen Detail.

Die Entwicklung von **Morrowind** geht in die letzte Phase. Mit ihrem grafisch opulenten Rollenspiel will Bethesda eine Welt erschaffen, in der der Spieler alle Freiheiten hat und sich verlieren kann – aber trotzdem einem roten Faden folgt. Wir haben uns die fast finale Betaversion geschnappt und die Insel Vvardenfell (kein Druckfehler!) erkundet.

Epische Atmosphäre

Vom seelenlosen, wenig zugänglichen Design des Vorgängers **Daggerfall** ist **Morrowind** meilenweit entfernt: Kaum sind Sie als Ex-Sträfling auf dem Eiland angekommen, nimmt Sie das Programm ans virtuelle Händchen und lotst Sie durch die Charaktergenerierung. Integriert in die Rahmenhandlung bekommen Sie noch ein paar Tipps zur Steuerung, und schon befinden Sie sich mitten in einer kleinen Hafenstadt. Die sieht, wie die ganze Welt von **Morrowind**, fantastisch aus. Zahlreiche Bewohner bevölkern die Straßen der Ortschaft. Jeder davon hält gern ein Schwätzchen mit Ihnen. Je nach Sympathielage rückt der Befragte mit Infos oder auch kleinen Aufträgen heraus. Die sind meist sehr



Kleidungsstücke verbessern die **Rüstung** nicht. Also haben wir aus Kostengründen uns aufs Wesentliche beschränkt.

spannend: So verfolgen Sie einen Bewohner, der Ihnen den Weg zu einem Schatz weist. Später können Sie Gilden beitreten, die aufwändigere, mehrstufige Missionen anbieten, wie die Suche nach vier Schwerverbrechern. Alle Aufgaben werden automatisch in einem virtuellen Journal verzeichnet. Praktisch dabei: Über Hyperlinks sind die wichtigsten Themen untereinander verknüpft.

Der persönliche Held

Eine der Stärken von **Morrowind** ist die vorbildliche Individualisierung Ihres Charakters. Denn seine Fähigkeiten wie Kampfkraft oder Magiebegabung entwickeln sich durch Übung weiter. Sprich: Ihr Held verändert sich je nach Ihrer Spielweise. Wer häufig Berge besteigt, bekommt mehr Ausdauer; steter Einsatz von Magie verstärkt die Wirkung der

Zaubersprüche. Sogar auf Ihre Nahrung müssen Sie achten: Naschen Sie häufig Rattenfleisch, so verlieren Sie vorübergehend etwas Geisteskraft. Neben Ihren Aktionen bestimmt der Umgang mit den Bewohnern Ihr Vorgehen. Ein Sympathiebalken zeigt an, wie sehr Ihnen Ihr Gegenüber gewogen ist. Freunde gewinnt man durch die Erledigung von Aufträgen. Aber auch Bestechung oder Anbiederei kann Ihnen Vorteile verschaffen.

Unsere weit fortgeschrittene Beta wies noch einige Mängel auf: So überlappten im Nahkampf häufig Freund- und Feindtexturen. Außerdem stellten schon kleinere Felsen unüberwindliche Hindernisse für manche Monster dar, und selbst auf Hightend-Systemen ruckelt die Grafik noch etwas. Bleibt zu hoffen, dass Bethesda – anders als zuvor bei **Daggerfall** – diese Bugs ausmerzt, bevor **Morrowind** veröffentlicht wird. **MIC**



Gefährliches Viehzeug wie dieses eklige **Echsenwesen** erledigt unser Held in Echtzeit mit seinem Schwert.

Morrowind

Genre: Rollenspiel
Termin: Mai 2002

Entwickler: Bethesda
Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Die tolle Grafik und die zahlreichen interessanten Missionen zogen mich ganz schnell in die fantastische Welt von Morrowind hinein. Auch die Individualisierung des Helden klappt ganz famos. Hoffentlich schafft es Bethesda, die unschönen Schnitzer (Textur-Überlappungen, schwache Wegfindung der Monster) noch rechtzeitig in den Griff zu bekommen.«