

Reif für die Insel?

Morrowind

Schon viele Helden, munkelt man, sind spurlos auf dem gewaltigen Fantasy-Eiland Vvardenfell verschwunden. Ihnen wird das nicht passieren – versprochen!

Viel Feind' gibt es in Morrowind durchaus, viel Ehr' ist in Bethesdas Rollenspiel auch zu holen – aber nur, wenn Sie gut vorbereitet sind! Unsere Einsteiger-Tipps machen Neuankömmlingen das Überleben leichter. In der nächsten GameStar-Ausgabe wird Sie die Komplettlösung Schritt für Schritt durch die Hauptquest führen. Dazu kommen Profitipps.

Wie werde ich ein besserer Held?

TIPP 1: Ihre Talente verbessern sich durch Übung – also tun Sie was! Unterwegs per pedes sollten Sie immer rennen, gerne auch den einen oder anderen Hopser machen; droht der Erschöpfungs-Blackout, schlucken Sie einen Energie-Trank.

TIPP 2: In den Primärfähigkeiten ist Spezialisierung angesagt. Lieber beherrschen Sie eine Waffengattung perfekt als zwei nur mittelmäßig. Gleiches gilt für die Rüstung: Leichte, mittlere und schwere Schutzkleidung besser nicht mischen. Zauberer picken sich zwei bis drei Spezialgebiete aus, anstatt alle Magieschulen zu trainieren. Bewährt haben sich zum Beispiel Destruction (Angriffszauber) und Restoration (Heilung).

TIPP 3: Ehrgeizige Helden nutzen jede Trainingschance: Mit herumliegenden Schmiedehämmern wird an Ort und Stelle die Ausrüstung ausgebeult, jeder Diebtrich am nächsten Schloss aufgearbeitet –

negative Auswirkungen hat das keine, im schlimmsten Fall bleibt alles gleich.

TIPP 4: Um die wichtige Blocken-Fähigkeit schnell zu steigern, stellen Sie sich mit erhobenem Schild vor einen Wurm oder eine Krabbe und lassen sie einige Minuten zuschlagen. Zwischendurch stellen Heiltränke Ihre Gesundheit wieder her.

TIPP 5: Wenn der Levelaufstieg beinahe raketenartig gehen soll, dann geben Sie Ihrem Helden bei Spielbeginn Primärfähigkeiten, die er sowieso ständig benutzt – also Athletik (Rennen), Akrobatik (Springen), als Kämpfer Schwerter und Blocken, als Magier Ihre Lieblings-Zauberschule. Weil Sie diese Eigenschaften öfter einsetzen als etwa Feilschen, verbessern sie sich auch schneller – und damit Ihre Stufe.

Talentsteigerung – geht's auch schneller?

TIPP 6: In allen Gilden und vielen Kneipen tauschen Lehrer ihr Fachwissen gegen Bares. Der Vorteil: Ihre Werte schnellen in die Höhe. Ab Stufe 40 wird's allerdings teuer. Je beliebter Sie sind, desto dickere Preisnachlässe sind drin – schmeicheln Sie sich vor Trainings-Marathons ein, zur Not mit kleinen Geldgeschenken.

TIPP 7: Der Wertekauf hat Grenzen. Hohe Stufen jenseits der 50 vermitteln Gilden-Chefs nur an verdiente Mitglieder. Wenn's in richtig hohe Talent-Regionen geht, muss das Gros der Ausbilder passen.

Wie kämpfe ich erfolgreich?

TIPP 8: Die Kämpfe in Morrowind sind problemlos zu gewinnen, wenn Sie ein einige Grundregeln befolgen. Zum Beispiel die: Stellen Sie im Optionsmenü die Waffen-Automatik ein. Dann wählt das Spiel bei Speeren immer den Stich, bei Schwertern den Schwinger – eben die Attacke, die am meisten weh tut.

TIPP 9: Kämpfen Sie nie, wenn Ihre Energie (Fatigue) niedrig ist. Schläge und Zauber gehen dann wahrscheinlich daneben. Vor dem Betreten von Dungeons ist eine Pause Pflicht. Um während eines Schlagabtauschs wieder zu Kräften zu kommen, legen Sie sich Energie- und Heiltränke auf die Schnellasten (**F12**).

TIPP 10: Ein Gegner nach dem anderen: Stürmen Sie nicht blindlings in neue Räume, sondern locken Sie die Insassen einzeln zu sich. Falls mehrere Widersacher heranstürmen, dann suchen Sie sich am besten eine enge Stelle oder Tür, damit immer nur einer zum Schlag kommt.

TIPP 11: Halten Sie Abstand zu magisch begabten Gegnern. Die Feinde schicken Zauber aus so großer Entfernung los, dass Sie locker ausweichen können. Auch gut: Bringen Sie ein Hindernis (Felsen, Tisch, Säule) zwischen sich und den Feind, der seine Sprüche dann stur gegen die Barriere klopft. Sobald Ihrem Widersacher der Saft ausgeht, sind Sie dran mit austeilen.



Tipp 9: Wenn Sie Abstand halten, können Sie Zaubern ausweichen.



Tipp 16: Zu viel Gewicht auf den Schultern? Inventar entrümpeln.

TIPP 12: Die meisten Tiere sind wasser-scheu. Flüchten Sie ins Meer oder in Tümpel, und hauen Sie die ratlos am Ufer stehenden Viecher zu Klump.

TIPP 13: Geistern kommen Sie nur mit magischen oder silbernen Waffen bei. Bei Gruftausflügen empfiehlt es sich, immer einen solchen Prügel in Reserve zu haben.

TIPP 14: Bekämpfen Sie knackige Gegner in der Nähe von Level-Übergängen. Wird die Lebensenergie knapp, dann entweichen Sie schnell durch den Ausgang, heilen sich in aller Ruhe und treten gestärkt wieder an. Schlafen sollten Sie besser nicht, nach dem Aufwachen stehen auch die Feinde wieder in Saft und Kraft.

TIPP 15: Wenn's zu brenzlig wird, dann geben Sie Fersengeld. »Divine Intervention« oder »Almvisis Intervention« teleportieren Sie sofort in Sicherheit – allerdings haben Sie dann unter Umständen einen weiten Weg zurück zum Einsatzort.

Welcher Gilde soll ich beitreten?

TIPP 16: Solange die Talent-Anforderungen erfüllt sind, nimmt Sie jede Gilde mit Handkuss. Treten Sie also möglichst allen Gruppierungen bei. In manchen Fällen werden Sie beauftragt, Mitglieder anderer Fraktionen umzubringen – sollten Sie dort Mitglied sein, wird man Sie ausschließen.

TIPP 17: Ausnahme sind die drei politischen Häuser: Sobald Sie sich für eines entschieden haben, sind die anderen beiden für Sie nicht mehr zu sprechen. Treten Sie also nicht überstürzt den Imperiumstreuen im Haus Hlaalu in Balmora bei, sondern überlegen Sie, ob die Kämpfer von Haus Redoran (Ald'Ruhn) oder das Magier-Haus Telvanni (Sardith Mora) vielleicht eher Ihren Neigungen entsprechen.

Brauche ich den ganzen Kram?

TIPP 18: Aus den Dungeons dieser Welt ist eine Menge Kram zu bergen – zu viel für

Ihre Tragfähigkeit. Um mehr Platz für Wichtiges zu haben, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie steigern Ihren Störkewert (pro Punkt stemmen Sie fünf Kilo mehr), oder Sie entrümpeln Ihr Inventar.

TIPP 19: Alchemie-Zutaten taugen nur als Wertanlage – selber Stüppchen-Brauen lohnt nicht. Kaufen Sie lieber gleich ein paar fertige Tränke – das kostet nicht die Welt und spart Zeit. Dafür fallen vor allem teure Rohstoffe wie Edelsteine oder Salze kaum ins Gewicht und lassen sich bei jedem Händler schnell versilbern.

TIPP 20: Geld wiegt nichts, Wertsachen schon. Verflüssigen Sie Ihre Beute also beim nächsten Stadtbummel möglichst komplett, um in der Tasche wieder Platz für neue Schätze zu haben.

TIPP 21: Durch Aufgaben bekommen Sie manchmal Bücher. Reinschauen, dann verkaufen – die Schmöker wiegen zu viel.

TIPP 22: Tränke sind schwerer als Schriftrollen, lassen sich aber in Kämpfen per Schnellaste ohne Zeitverlust einsetzen. Beschränken Sie sich bei magischem Gebrauh auf solches, das Sie in der Hitze des Gefechts brauchen (vor allem Energie- und Heiltränke); für alle übrige Zauberei sind die leichten Schriftrollen besser geeignet. Ausnahme: Die gesamte Palette der »Restoration«-Wässerchen ist Pflichtbesitz, auch zwei, drei Flaschen »Rising Force« gehören in jeden Helden-Rucksack.

Was soll ich mit den ganzen Büchern?

TIPP 23: Lesen bildet. In Vvardenfell sind Dutzende von Lehrbuch-Unikaten verteilt, die dem geneigten Leser einen Gratis-Punkt auf ein Talent schenken. Halten Sie vor allem Ausschau nach Bänden der Reihen »The Wolf Queen«, »36 Lessons of Vivec«, »A Dance in Fire«, »2920« und »The Mystery of Princess Talara«. Lehrbücher liegen meistens einzeln, oft in den Arbeitsstuben der örtlichen Handwerker und in jedem bes-

seren Magie-Labor. Ausgelesene Schmöker nicht links liegen lassen – Buchhändler zahlen für die meisten Wälzer gute Preise.

Wie werde ich teure Sachen los?

TIPP 24: So seltsam es klingt: Wertvolle Ausrüstung bringen Sie in Morrowind nur schwer an den Mann. Zumindest wenn Sie einen angemessenen Preis erzielen wollen. Denn kaum ein Händler hat mehr als 1.000 Münzen im Beutel, 2.500 Gold ist das höchste der Gefühle. Kaufkräftige Händler sind schwer zu finden; probieren Sie's bei Schmieden (die nehmen aber nur normale Waffen und Rüstungen) und Enchanters (interessieren sich nur für magische Ausrüstung).

TIPP 25: Wenn Sie Ihre Preziosen nicht veramschen wollen, dann müssen Sie selbst für mehr Fülle in der Ladenkasse sorgen. Lassen Sie Gegenstände reparieren oder verzaubern – erhandeln Sie dann Ihr eigenes Geld zurück. Alternativ tauschen Sie ein teures Stück gegen das halbe Sortiment eines Händlers und werfen die Kleinteile in den Läden des Umlands unters Volk.

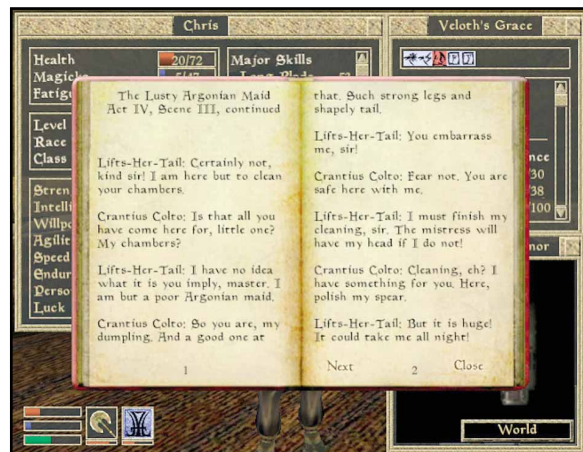
TIPP 26: Bringen Sie den Sympathiewert Ihres Handelspartners vor Geschäftsabschluss auf 100 – gerne auch durch Bestechung. Sie erzielen so deutlich bessere Preise. Ein hoher Speechcraft-Wert ist für Ein- und Verkäufe übrigens nützlicher als die eigentliche Handels-Fähigkeit.

Muss ich immer brav bleiben?

TIPP 27: Auch tugendhafte Helden dürfen getrost lange Finger machen. Aufgebrochene Türen und geplündertes Mobiliar bleibt ungesühnt, wenn Sie unbeobachtet bleiben, indem Sie Türen hinter sich schließen, Mauerecken als Versteck ausnutzen oder gar hinter dem Rücken des Besitzers Beute abgreifen. Gerade zu Spielbeginn verdienen Sie sich mit fremdem Hausrat Kleingeld dazu. **CS**



Tipp 23: Händler sind arme Schlucker, teure Gegenstände schwer verkäuflich.



Tipp 24: Bücher sind nett zu lesen und bringen im Verkauf gutes Geld.