

Kommender Schönheitskönig

Morrowind

Bethesda Softworks will mit genialer Grafik und nahezu totaler spielerischer Freiheit neue Maßstäbe im Rollenspiel-Genre setzen.



WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Abendliche Ankunft in Rockville, einer kleinen Stadt in der Nähe von Washington, DC. Noch ahnen wir nicht, dass im Kellergeschoss des hässlichen Betonklotzes neben unserem Hotel das wahrscheinlich schönste Rollenspiel des Jahres entsteht. Denn erst am folgenden Tag können wir das neue Baby von Bethesda Softworks ausführlich begutachten: **Morrowind**.

Das Spiel ist der jüngste Spross der **Elder Scrolls**-Saga. Bereits 1993 erschien mit **Arena** der erste Teil. **Daggerfall**, das zweite Kapitel von 1996, litt unter hol-

priger Story und Bug-Problemen, protzte aber mit einer gigantischen Welt, toller Grafik und großer spielerischer Freiheit. **Morrowind** soll die Tradition der **Elder Scrolls** würdig fortsetzen – allerdings bugfrei. Mit exquisiter Grafik, einer riesigen Welt und ohne Beschränkungen Ihrer persönlichen Spielweise.

Wer bin ich?

Sie sind der Auserwählte, so viel verrät Ihnen das Intro zumindest. Wozu und warum, erfahren Sie erst im Laufe der Hauptquest. Die soll schlappe 50 bis

100 Stunden dauern. Mit allen Nebenaufträgen veranschlagt Bethesda jedoch über 200 Stunden Spielzeit. Als welche Rasse und Klasse Sie auf Heldenpfaden wandeln wollen, entscheiden Sie in einer Ihrer ersten Unterhaltungen mit einem NPC. Der stellt Fragen nach Ihrer Gesinnung; aus den Antworten errechnet das Programm dann Ihr Alter Ego inklusive Sternzeichen – ähnlich wie in **Ultima 9**. Alternativ basteln Sie sich mit den schmackhaftesten Eigenschaften Ihre Figur selbst zusammen. Rein rechnerisch

gibt es dabei satte 480 Milliarden Kombinationen. Eilige Spieler greifen auf einen der 21 vorgefertigten Recken zurück.

Heldentraining

Zehn Rassen bevölkern die Welt von **Morrowind**, unter anderem drei Elfenarten, Orcs, Katzenmenschen und die Argonian, große Reptilienwesen. Dabei hat jede Gruppe acht grundlegende Attribute wie Stärke, Schnelligkeit oder Charisma – mit unterschiedlichen Startwerten. Die beeinflussen Ihre Fähigkeiten. So ist ein Khajiit, ein



In **Balmora** befindet sich die erste Station der Hauptquest. Entweder Sie laufen dorthin oder reisen via **Transportkäfer**, einem so genannten Stil Strider (oben links). Das kostet zwar Geld, geht dafür aber umso fixer.



Cliff Racer sind lästiges Viehzeug, das Sie grundlos aus der Luft angreift.

Katzenmensch, der ideale Dieb. Für den Axtkampf ist er kaum geeignet, während ein kräftiger Ork darin schnell Meisterschaft erlangt. Doch für welche Fähigkeiten Sie sich entscheiden – besser werden Sie nur, wenn Sie kräftig üben. Durch Bestechung von Händlern steigern Sie beispielsweise das Attribut Charisma und dadurch auch Ihre kaufmännischen Künste.

Himmliche Ansichten

Unsere ersten Schritte in der Welt von **Morrowind** quitierten wir unablässig mit »Ah« und »Oh« – so beeindruckend ist die Grafik. Dabei spielt es keine Rolle, ob man sich nun in einer der Siedlungen aufhält oder durch die Landschaft streift. Beim Volk der Redoran bestimmen rustikale Fachwerkhäuser das Bild, bei den Telvanni herrschen organische Formen vor. Ein dynamisches System bestimmt das Wetter und bietet je nach Tageszeit und Witterung atemberaubende Ansichten. Besonders beeindruckend sind die völlig realistischen Wassereffekte, die jedoch für Geforce-3-Karten



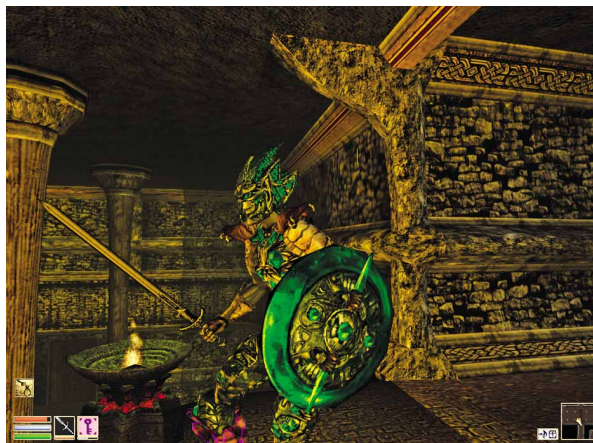
Die Ashlands umgeben einen Vulkan in der Mitte der Insel. Hier gibt's fiese Staubstürme.

und höher optimiert sind. Laut Todd Howard, dem Projektleiter, braucht man mindestens einen Pentium 3 und eine 32-MByte-Grafikkarte, um halbwegs flüssig spielen zu können. Die Rechner, auf denen er das Spiel vorführte, waren jeweils mit einem Pentium 4 plus Geforce 4 ausgerüstet. Und selbst darauf bemerkten wir kleinere Verzögerungen, wenn neue Daten in den Arbeitsspeicher geschauelt wurden.

Es lebt!

Morrowind soll Ihnen immer und überall eine lebendige Welt vorgaukeln – in der Sie nach Ihrem Gusto leben und handeln dürfen. So können Sie die Hauptquest außer Acht lassen und sich darauf konzentrieren, ein mächtiges Mitglied der drei herrschenden Häuser zu werden. Im Haus Hlaalu sind die Diebe unter sich. Die Vereinigung der Telvanni versammelt die Magier von Vvardenfell. Und hinter dem Haus Redoran verbirgt sich eine Kämpfergemeinschaft. Den Häusern untergeordnet sind eine Reihe von Gilden, denen Sie ebenfalls beitreten dürfen. So gehorcht etwa die Assassingilde Morag Tong dem Haus Hlaalu.

Jede Partei hat Vor- und Nachteile. Als Mitglied der Telvanni sinken Sie im Ansehen anderer Rassen, aber Sie lernen, wie Sie sich ein Eigenheim aus dem Boden zaubern. Wenn Ihnen das zu mühevoll erscheint oder Magie nicht Ihr Ding ist, töten Sie einen Hausbesitzer

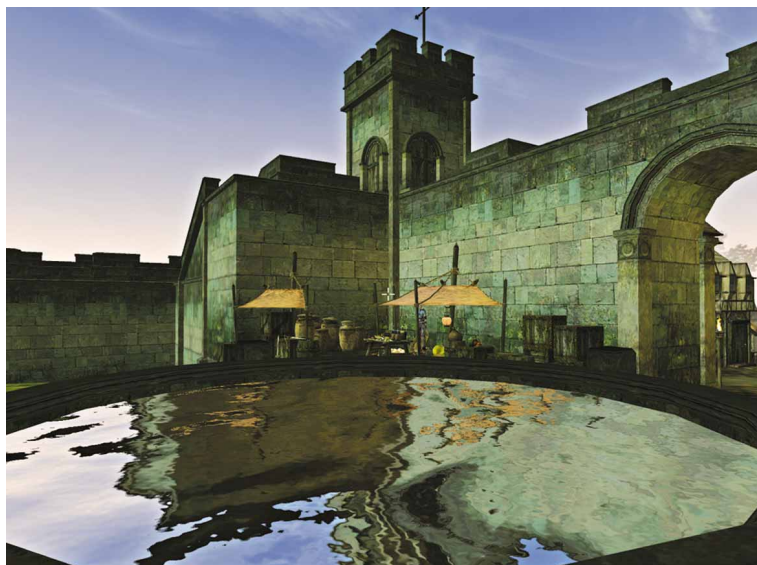


Dieser NPC (über 5.000 Polygone) steckt in einer imposanten Glasrüstung.

und »beeren« ihn. Danach lassen Sie Ihr Einrichtungstalent spielen, denn bis auf große Gegenstände wie Betten, Tische und Regale sollen in **Morrowind** alle Sachen uneingeschränkt beweglich sein.

Zwar ist das NPC-Aufkommen nicht so hoch wie in **Gothic**, aber die Reaktionen der künstlichen Figuren sind genau so lebensecht. Die meisten haben Ihnen etwas zu erzählen – wie viel,

hängt davon ab, wie sympathisch Sie dem Gegenüber sind. Normalerweise stehen Ihnen NPCs zu Beginn mit 40 Prozent Sympathie gegenüber, was relativ neutral ist. Bei Erzfeinden Ihrer Rasse ist es weniger, bei Freunden mehr. Der Sympathie-Wert lässt sich beeinflussen: Einen positiven Effekt haben erledigte Aufgaben, geglückte Bestechungen oder die Zugehörigkeit zur richtigen Gilde. **PET**



Ab einer Geforce 3 (nebst schneller CPU) sollen Sie solche traumhaften Wassereffekte genießen können.

Morrowind

Genre: Rollenspiel
Termin: Juni 2002

Entwickler: Bethesda
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Morrowind ist wirklich zum Weinen schön. Selbst Gothic zieht im direkten Vergleich klar den Kürzeren. Und in Sachen Freiheit will das Programm alles bisher Dagewesene toppen. Wollen wir nur hoffen, dass die Entwickler vor lauter Prachtgrafik und Ungebundenheit nicht wieder die Handlung vergessen.«