

## Elder Scrolls, Teil 3

## Morrowind

Edelgrafik und Riesenspielwelt: Wird Morrowind besser als Ultima 9?

Der heilige Gral der Computer-Rollenspiele heißt völlige Freiheit: Was könnte motivierender sein als eine Welt, in der man tun und lassen kann, was man will? 1996 erlitt Bethesda mit ebendiesem Ideal und dem riesigen, aber bugverseuchten und leblosen **Daggerfall** eine schmerzhaft Bauchlandung. Dennoch haben die Entwickler ihren Traum nicht aufgegeben: **Morrowind** soll Ihnen so viele Freiheiten lassen wie kein anderes Solo-Rollenspiel.

## Wo sind die Zwerge?

Der dritte Teil der **Elder Scrolls**-Saga spielt auf der Dunkelelf-Insel Vvardenfell. Dort landet eines Tages ein Gefängnissschiff, wirft Sie an den Strand und segelt davon. Um wieder die Freiheit zu erlangen, sollen Sie auf dem Eiland einen simplen Spezialauftrag erfüllen. Ihre Ankunft ist allerdings nicht unbemerkt geblieben: Einigen dunklen Herren passt ein Spion gar nicht in den Kram. Natürlich steht es Ihnen frei, ob Sie sich loyal an die Arbeit machen oder auf den Auftrag pfeifen. Es soll auch so genug zu entdecken geben: Wohin



In den **Echtzeit-Kämpfen** müssen Sie den Schlägen Ihres Gegners ausweichen und mit gutem Timing selbst zuhauen.

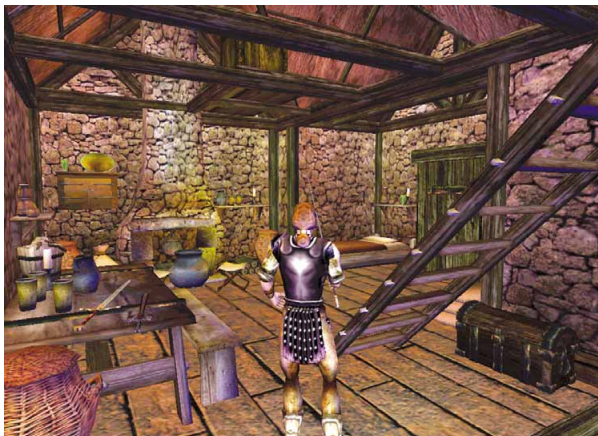
sind die Zwerge verschwunden? Woher kommt die mysteriöse Seuche? Sind die Gerüchte über Vampire wahr? Wenn Sie sich in einer der drei Gilden von Vvardenfell hocharbeiten, sollen Sie letztendlich sogar politischen Einfluss auf den Ältestenrat ha-

ben – und so die Geschehnisse der ganzen Insel steuern können.

## Sturmfront voraus

Als Solo-Kämpfer werden Sie die Welt von **Morrowind** aus der Ich-Perspektive betrachten. Ein Skelettsystem sorgt für feine Animationen der Charaktere, Kleidung soll bei Bewegungen realistisch wallen. Besonders stolz sind die Designer auf das Wettersystem. Regen und Schnee sind da schon Standardkram,

viel beeindruckender sollen etwa die Aschestürme rund um den Vulkan ausfallen. Unwetterfronten werden Sie schon von weitem erkennen können; wenn Sie denen nicht ausweichen, leiden Ihre Bewegungsgeschwindigkeit und Treffsicherheit. Egal ob Regen oder Sonnenschein, die Kämpfe werden actionorientierte Echtzeit-Prügeleien. Neben 200 Waffen ist ein ordentliches Zauber-Arsenal samt Magie-Baukasten geplant. **CS**



Sie können alle **Gebäude** betreten (Bild zeigt die alternative Verfolgeransicht).

## Morrowind

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Bethesda

Termin: 4. Quartal 2001

Ersteindruck: Gut

**Christian Schmidt:** »Sehr schicke Grafik auf Ultima-9-Niveau scheint Morrowind ja zu haben. Dazu wünsche ich mir von Bethesda aber nicht nur spielerische Freiheit wie in **Daggerfall**, sondern auch 'ne spannende Spielwelt mit einer wirklichen Story.«