

Hall of Fame

Morrowind

Freiheit für Helden: Der Rollenspiel-Meilenstein versetzt seine Spieler in einen ebenso schönen wie großen Insel-Sandkasten. Von Michael Graf

GameStar.de/Quicklink/7356

Auf DVD: Vollversionen von Arena und Daggerfall / Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Das Wasser! Im März 2002, kurz vor dem Verkaufsstart von **Morrowind**, prangt in der GameStar ein Bild aus dem Rollenspiel, auf dem sich eine Burg in einem Brunnen spiegelt. Eine Burg! In einem Brunnen! Gut, ich kann verstehen, dass Sie sich nun nicht vor Begeisterung die Kleider vom Leib reißen, »Preiset Bethesda!« jauchzen und jubelnd hinaus ins Freie hüpfen, während um Sie herum Tausende weitere Leser aus den Häusern strömen, sodass sich bald eine schwitzig-ekstatische Triumphmasse durch die Straßen schiebt. Denn Wassereffekte, Wellen, Spiegelungen gibt's heutzutage in fast jedem Spiel, man begegnet ihnen so gleichgültig wie einem vorbeifahrenden Auto. Doch stellen Sie sich vor, wie die Menschen im Mittelalter auf dasselbe Auto reagiert hätten. Im Jahr 2002 endet eben das Mittelalter des PC-Wassers: Als eines der ersten Spiele nutzt **Morrowind** DirectX 8 und dessen Shader, um realistische Wasseroberflächen darzustellen. Wenn's im Spiel regnet, bleibe ich oft am Meer stehen und schaue verträumt zu, wie die Tropfen Wellenkringel bilden. Allerdings bleibt das

Wasser nicht das einzige Glanzlicht von **Morrowind**, auch inhaltlich avanciert Bethesda das Abenteuer zum Meilenstein.

Dessen Vorgeschichte beginnt im Jahr 1994 mit **Arena**, dem ersten Teil der **Elder Scrolls**-Reihe, der spielerische Freiheit zum Leitmotiv erhebt: Wer möchte, kann eine unendliche Welt erkunden, deren Landschaften prozedural (sprich: zufällig) generiert werden, genau wie im aktuellen Indie-Blockbuster **Minecraft**. 1996 setzt der Entwickler Bethesda **Arena** mit **Daggerfall** fort, zwischen dessen 15.000 Städten, Dörfern und Dungeons ebenfalls meist automatisch erstellte Provinzen liegen. Insgesamt ist das Reich 487.000 Quadratkilometer groß, die doppelte Fläche Großbritanniens. Dieser Größenwahn erschwert allerdings die Fehlersuche, eine Bugflut ertränkt das Riesenspiel.

Nach diesem Desaster bläst Bethesda zur Radikalkur. Der dritte **Elder Scrolls**-Spross **Morrowind** schrumpft auf gerade einmal 0,005 Prozent der **Daggerfall**-Fläche, also auf 25,9 Quadratkilometer. Damit ist die Welt immer noch so groß wie die Nordsee-Insel Norderney, und »Insel« ist auch gleich das richtige Stichwort: In **Morrowind** erkunde ich ein komplettes Eiland samt der um-

liegenden Atolle, ein Fußmarsch vom einen Ende der Karte zum anderen dauert eine gute Stunde. Die Landschaften sind diesmal handgebaut und damit wesentlich detaillierter als in den Vorgängern. So gibt's mehrere Klimazonen, von idyllischen Wäldern über Modersümpfe bis hin zu Aschewüsten. Auch der Architekturstil wandelt sich von Region zu Region: In der Hauptstadt Vivec spaziere ich um riesige Kuppelbauten, im Magiernest Sadrith Mora sprießen bizarre Pilzhäuser. Diese Pracht erkunde ich in der Schulter- oder der Ego-Perspektive, Letztere erleichtert vor allem die Kämpfe.

Die schöne Welt zieht mich allerdings erst nach einigen Wochen in ihren Bann, als ich mir von meinen ersten Zivildienst-Gehältern einen neuen Rechner kaufe. Auf dem alten verkommt das Pracht- zum Schneckenpiel, das Wasser sieht aus wie Graupensuppe, und bei Ausflügen durch Großstädte starrt mein Held grundsätzlich auf den Boden, sonst verkommt **Morrowind** zur Diashow. Außerdem muss ich die Sichtweite runterschrauben, die (nach heutigen Maßstäben) sowieso sehr nahe Nebelgrenze rückt auf Nasenspitzen-Distanz heran. Manch einer fragt mich damals, warum ich mir das antue. Weil das Spiel auch jenseits seines Grafikbombasts zu überzeugen weiß, nicht zuletzt mit seiner ohrwurmigen Musikuntermalung, komponiert von Jeremy Soule (**Guild Wars, Dungeon Siege**).

Die überragende Stärke von **Morrowind** liegt natürlich in der spielerischen Freiheit: Ich kann jeden Berg erklimmen und jedes Haus betreten, jede Ruine nach Schätzen durchkämmen und jeden Wald von Monstern säubern, jeden Gegenstand aufsammeln und mit jedem Bürger schwatzen



Vor einer Baumstadt legen wir uns mit einem unfreundlichen **Magiertrupp** an.

Deswegen legendär

- ✦ riesige Spielwelt
- ✦ zahlreiche Aufträge
- ✦ Gilden und Adelshäuser
- ✦ freie Charakterentwicklung
- ✦ Das Wasser!

(auch wenn ich dabei meist dieselben, nicht vertonten Standardsätze lese). Ich kann sogar versuchen, ganze Städte zu entvölkern. Was ich natürlich nie ausprobiert habe, ähem. Ich bin doch kein Unmensch.

Darüber hinaus hat Bethesda die Riesenwelt mit interessanten Aufgaben gefüllt. Unter anderem darf ich einem von drei Adelshäusern beitreten und in einer Auftragskette zu dessen Anführer aufsteigen. Als Belohnung bekomme ich eine Privatburg samt Wächtern und Händlern. Außerdem gibt's diverse Gilden, in denen ich mich hochdienen kann. Und an allen Ecken der Spielwelt warten mal kleine, mal größere Missionen, die teils nette Geschichtchen erzählen. Etwa die vom Adelssohn, der Vampir werden möchte, weil das Blutsauger-Dasein ja so cool sein soll. Und das Jahre vor der **Twilight**-Hysterie! Wo wir gerade beim Thema sind: Wenn mich ein Dracula-Verschnitt anknabbert, kann ich selbst zum Vampir werden. Dann suche ich ein Heilmittel – oder bleibe einfach untot. Das macht mich kampfstärker, aber auch allergisch auf Sonnenlicht. Welch grandiose Idee!

Neben dieser Masse von optionalen Aufgaben schrumpft die Hauptquest zur Nebensache, zumal die Handlung ungefähr so spannend ist, wie auf einer Schildkröte zum Gipfel des Mount Everest zu reiten. Gemäß der **Elder Scrolls**-Tradition geht's um wirre Götterquerelen, die mein Held (ein entlassener Schiffssträfling) beenden soll. Dabei absolviere ich zwar auch eine Handvoll interessanter Etappen, beispielsweise bekämpfe ich eine Zombie-Krankheit und kraxle zum Showdown in einen Vulkan hinab. Unterm Strich bleibt der schwache Hauptstrang aber der Pferdefuß von **Morrowind**. Sei's drum, es gibt ja sonst genug zu tun.

Zum Beispiel kämpfen. Auch wenn die Gegnervielfalt nicht eben epochal ausfällt, machen die dynamischen Scharmützel Spaß: Je nach Laufrichtung führt mein Held andere Nahkampf-Attacken aus, Feindhiebe blockt er automatisch mit seinem Schild – wie oft, hängt vom zugehörigen Talentwert ab. Um zu zaubern, muss ich allerdings das Schwert wegstecken, was in Fummelei



Vorne bekämpfen wir einen **Dremora Lord**, hinten schwappen die schicken Wassereffekte.

mündet. Da konzentriere ich mich lieber aufs reine Prügeln und hexe in Kampfpausen, um Begleiter zu beschwören oder mich zu heilen. Schön allerdings, dass ich eigene Zaubersprüche basteln darf, was zur vielfältigen Charakterentwicklung beiträgt.

Dank des freien Klassensystems lässt sich mein Held nämlich auf unzähligen Wegen spezialisieren. So wähle ich entweder eine vorgefertigte Klasse oder stricke eine eigene, meine Fähigkeiten verbessere ich durch Gebrauch: Wer ständig mit der Axt kloppt, wird ein immer besserer Krieger. Und wer ständig hüpf, springt immer weiter – was dazu führt, dass ich wie ein Känguru durch **Morrowind** hoppel. Wenn meine Haupttalente um insgesamt zehn Stufen klettern, steige ich im Level auf und darf meine Charakterwerte erhöhen, wiederum abhängig von meiner Spielweise – als Haudrauf verdiene ich viele Stärke-, aber wenige Intelligenzpunkte. Ich muss meinen Spielstil also nicht an eine bestimmte Klasse anpassen, vielmehr spiegelt mein Held meinen Spielstil wieder. Ein magiebegabter Taschendieb, der Stärkungstränke braut? Kein Problem!

Zwei gute Addons bringen weitere Abenteuer: **Tribunal** fügt im November 2002 die Stadt Mournhold hinzu, in der ich unter anderem einen Meuchelmörder-Club aushebe. Im Juni 2003 reicht Bethesda mit **Bloodmoon** eine Schneeeinsel nach, auf der ich nicht nur Wikingerdörfer besuche, sondern mich auch in einen waschechten Werwolf verwandeln kann. Das erhöht die Vielfalt von **Morrowind** noch weiter, von den vielen guten Mods ganz zu schweigen, die Fans mit dem eingebauten Welt-Baukasten entwerfen. Allerdings leiden sowohl das Mutterspiel als auch die Erweiterungen am Superhelden-Syndrom: Irgendwann ist mein Weltenretter so mächtig, dass er jeden Gegner im Schwertumdrehen umpustet. Dadurch werden viele Aufträge witzlos, das Spiel verliert seinen Reiz. Weil bis dahin mindestens 40 vergnügliche Stunden vergehen, kann ich das aber locker verschmerzen.

Nur eines hat mich am Rollenspiel zum Andie-Wand-Schmeißen gestört: die Cliff Racer! Diese fliegenden Nervkröten flattern in Heerscharen durch den Inselhimmel, greifen mich ständig, ständig an und sind sich nicht mal zu schade, dabei dämlich zu krei-schen. Bethesda, falls mal ein Remake ansteht: Lasst die Mistviecher weg! **GR**

Die Vorgänger

Die beiden Morrowind-Vorgänger finden Sie als Retro-Vollversionen auf unserer Heft-DVD.



The Elder Scrolls: Arena (1994)

Im ersten Teil der Elder-Scrolls-Serie erkunden Sie 400 Städte samt Zufallslandschaften. Ursprünglich sollte Arena ein Gladiatoren-Actionspiel werden, daher der Name.



The Elder Scrolls: Daggerfall (1996)

15.000 Städte, Dörfer und Dungeons, sechs Endsequenzen, die doppelte Fläche Großbritannien: Die schiere Größe von Daggerfall ist faszinierend, aber sehr anfällig für Bugs.

Morrowind

Rollenspiel

PUBLISHER Ubisoft

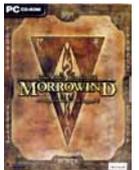
ENTWICKLER Bethesda

QUELLE teils noch im Handel

SPRACHE Englisch

MINIMUM 500 MHz, 256 MB RAM

SO LÄUFT'S Morrowind läuft unter Windows 7, Vista und XP, kann allerdings gelegentlich abstürzen.



Fazit

Riesen-Rollenspiel mit vorbildlich viel Freiheit.