

Skyrim Dragonborn



Vom ersten Ausritt auf einem Drachen, unheimlichen Vorgängen bei Nacht und dem ersten aller Drachenblüter. Impressionen aus Solstheim. Von Maximilian Lechner

DLC

WAS **DLC** für **Skyrim** WER **Bethesda** WO **GameStar.de/Quicklink/7271**
WANN **1. Quartal 2013** GELD **ca. 20 Euro**

Erneut entführt uns Bethesda in eine Welt, die an Schönheit, Vielfalt und atemberaubenden Augenblicken kaum zu überbieten ist: Mit dem dritten und rund 20 Euro teuren Story-DLC **Dragonborn**, dessen PC-Version Anfang 2013 erscheint, bekommt **Skyrim** würdigen Zuwachs. Denn das Download-Kapitel erweitert Himmelsrand, das Land der unbegrenzten Möglichkeiten, um ein ebenso frisches wie vergnügliches Abenteuer: die Reise zur Insel Solstheim, die **Elder Scrolls**-Veteranen bereits aus dem **Morrowind**-Addon **Bloodmoon** kennen. Auf dem Eiland gibt es natürlich abermals viel zu entdecken, zu erforschen und zu erleben – wohlgermerkt auf einer Fläche, die in etwa so groß ist wie ein komplettes Fürstentum von Himmelsrand.

Um die **Dragonborn**-Reise anzutreten, müssen wir die Quest »Das Horn von Jurgen Windrufer« abgeschlossen haben und im Hafen von Windhelm mit Gjalund Salz-Weiser sprechen, dem Kapitän der »Nordmaid«. Er schippert uns anschließend für den entsprechenden Obulus nach Solstheim in die

Siedlung Rabenfels, die wie die beiden anderen Örtchen Skraal-Dorf und Tel Mithrym nur aus wenigen Häusern besteht. Doch kaum machen wir unseren ersten Spaziergang außerhalb der Stadtmauern des Dunkelelfen-Dorfs, stoßen wir auf Hauptmann Velet, der die »Aschenbrut« bekämpft, einer der neuen Gegnertypen. Als wir deren Herkunft nachgehen, werden wir von maskierten Kultisten attackiert. Und auch sonst

gehen auf Solstheim merkwürdige Dinge vor – insbesondere nachts. Fast alle Bewohner der Insel bauen an einem großen Tempel und schimmernden Monu-

menten. Doch wenn man sie am nächsten Morgen danach fragt, kann sich niemand an das nächtliche Treiben erinnern. Im Verlauf unserer Ermittlungen stellt sich heraus, dass kein Geringerer als das allererste Drachenblut Miraak (gesprochen »Mira-ak«) hinter den Bauarbeiten steckt. Er möchte die ferngesteuerten Insulaner dazu benutzen, aus »Apocrypha« zu entkommen, der Welt des Daedra-Fürsten Hermaeus Mora. Nun wäre diese Flucht ja ein verständliches Ziel, sonderlich gemütlich ist die Daedra-Dimension nämlich nicht. Blöderweise hat Miraak zusätzlich vor, Solstheim zu unterjochen. Klar,

Unser erster Drachenflug

Geteilte Insel



Der Süden Solstheims ist von der **Asche** des Roten Berges (im Hintergrund) bedeckt ...

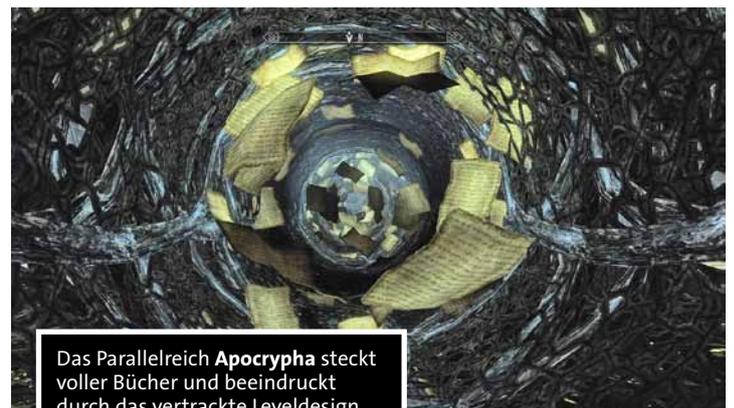


... der Norden von einer dicken **Schnee- und Eisdecke** – Himmelsrand lässt grüßen.

dass wir als anständiger Dovahkiin alles daran setzen, ihn an seiner Rückkehr zu hindern.

Wie lässt sich das Spielgefühl von **Dragonborn** am besten beschreiben? Im Grunde

Der ehemalige Drachepriester **Miraak** versucht, aus der Parallelwelt Apocrypha zu entkommen.



Das Parallelreich **Apocrypha** steckt voller Bücher und beeindruckt durch das vertrackte Leveldesign.



Wir können auf einem **Drachen** durch Himmelsrand reiten (links) und ihm sogar befehlen, Gegner am Boden anzugreifen.

vereint das Download-Addon die letzten drei Teile der **Elder Scrolls**-Reihe zu einem harmonischen Ganzen. Es ist so schön wie **Skyrim**, hat die aus **Oblivion** bekannte Möglichkeit in das Reich der Daedra zu reisen, und führt uns in eine Gegend, die wir aus **Morrowind** kennen. Solstheim, das durch seine schiere Größe alle neuen Gebiete aus dem ersten Story-DLC **Dawnguard** locker in den Beuterrucksack steckt, ähnelt im Süden den Aschewüsten Morrowinds, ist im frostigen Norden aber ganz und gar mit Himmelsrand verwandt. Diese grundverschiedenen Gesichter des Eilands wecken angenehme Erinnerungen an die ebenso zweigeteilte wie stimmungsvolle Daedra-Welt des **Oblivion**-Addons **Shivering Isles**. Während wir im Norden die Skraal treffen, ein Volk der Nord, das den All-Schöpfer anbetet, ist der südliche Bezirk hauptsächlich von den Dunmer besiedelt, den Dunkelelfen. Aber nicht nur die Völker sind neu und gleichzeitig vertraut, auch viele weitere Elemente aus **Skyrim** hat Bethesda erweitert. Beispielsweise gibt es einen frischen Handwerks-Rohstoff: das magische Stahlrim-»Eis«, das ausschließlich auf Solstheim zu finden ist, und aus dem wir eine extrastarke Rüstung schmieden können. Außerdem erbeuten wir neue Alchemie-Zutaten wie die Blätter der Suppulus-Pflanze sowie schwarze Bücher, die uns direkt nach »Apocrypha« führen. Außerdem lassen wir uns von Daedra-Schreinen segnen und lernen neue Drachenschreie, dank derer wir unter anderem die mächtige Drachenform annehmen können. Die erhöht unsere Kampfkraft spürbar, lässt sich aber nur einmal pro Tag einsetzen.

Kurzum: **Dragonborn** verfeinert die aus **Skyrim** vertrauten Spielelemente an jeder erdenklichen Ecke. Das beginnt bei der Möglichkeit, den Drachenschrei »Unerbittliche Macht« so auszubauen, dass er schwache Gegner sofort tötet, geht mit optisch spektakulären Ausflügen in versunkene Dweimer-Ruinen und Daedra-Welten weiter und hört beim Drachenreiten noch lange nicht auf. **Dragonborn** ist nichts Geringeres als ein an jeder Ecke nochmals verbessertes **Skyrim**. Moment, noch mal kurz zurück: Drachenreiten?! Jawohl, wenn wir die **Skyrim**-Hauptquest durchgespielt und den neuen Drachenschrei »Willen beugen« gepaukt haben, dürfen wir auf den Rücken eines damit angebrüllten Drachens klettern und über Himmelsrand kreisen. Zwar nur



Der mächtige **Schleicherbeschützer** zählt zu den neuen Gegnertypen des DLCs.

auf vorgegebenen Bahnen, lenken lässt sich die Schuppenechse nicht, dafür können wir ihr aber Ziele vorgeben, auf die sie Feuer, Eis oder andere Unannehmlichkeiten spuckt. Doch selbst ohne »Tod von oben«-Einlage macht es großen Spaß, auf einer der majestätischen Bestien über das altbekannte Himmelsrand zu gleiten – wir fühlen uns dabei wie der Herrscher der Welt.

Solstheim wiederum fügt sich mit seiner teilweise neuen Vegetation und Tierwelt so nahtlos in die Welt von **Skyrim** ein, als sei es schon immer ein Teil davon gewesen. Beim Reiten durch die neuen Gebiete stockte uns auch über ein Jahr nach dem Verkaufsstart des Hauptspiels stellenweise der Atem. Das liegt an der hohen Detailverliebtheit und der glaubwürdigen Darstellung der Spielwelt, die ein eigener Kosmos für sich ist. Der schönste Abschnitt sind aber weder die Pilzwohnungen von Tel Mithryn noch die überfluteten Ruinen von Nchardak, sondern das »Apocrypha«-Reich. Wie so vieles in **Dragonborn** erwecken die Seher-Gegner aus diesem Reich den Eindruck, direkt aus einer Geschichte des Horrorautors H.P. Lovecraft gekrochen zu sein. Und die legendäre antike Bibliothek von Alexandria wirkt im Vergleich zu den unzähligen Schmökern in Hermaeus Moras bizarrem Reich wie die Leseleube um die Ecke. So avanciert der dämonische Kosmos schlichtweg zu einer der derzeit stimmungsvollsten Spielwelten, zur perfekten Symbiose aus Wahnsinn und Magie. Auch der Soundtrack und die neuen Musikstücke von **Dragonborn** fügen sich hervorragend ein und bezaubern mit sanf-

ten Flötenklängen, mitreißenden Streichinstrumenten und fantastischen Harfenklängen zu jeder Sekunde. Und Sekunden haben wir viele verbracht in **Dragonborn**, denn schließlich gibt's neben der rund achtstündigen Hauptquest noch zahlreiche Nebenaufgaben, die uns tagelang beschäftigt haben. Und uns auch immer wieder gerne zurückkehren lassen in diese großartige Welt. Maximilian Lechner / GR



Skyrim trifft Morrowind

Maximilian Lechner
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Endlich darf ich es sagen: Ich liebe dich, Skyrim! Und dank Dragonborn vergöttere ich dich nun vollends. Du bist noch faszinierender geworden, hast an jeder erdenklichen Ecke an genialem Inhalt gewonnen. So wird Dragonborn zum mit Abstand besten Kapitel, das du derzeit zu bieten hast. Natürlich auch wegen der äußerst spannenden Story, dem gelungenen Leveldesign und der unbeschreiblichen Atmosphäre, die von H.P. Lovecraft inspiriert zu sein scheint, einem meiner absoluten Lieblingsautoren. Selbst Cthulhu höchstpersönlich wäre stolz auf das vertrackte Leveldesign der »Apocrypha«-Welt. Okay, die Hauptquest könnte mit acht Stunden etwas länger sein; die großartige Welt und die vielen Neuerungen (Drachenreiten!) wetzen diese Scharte aber mehr als aus. Ein absoluter Pflicht-Download für alle Elder-Scrolls-Fans, der die 20 Euro Kaufpreis allemal wert ist.