

Von der **Wasserfall-Klippe** genießen wir den Ausblick über Falskaar.

➕ Stärken

- + neue Spielwelt
- + zahlreiche Quests
- + komplett vertont
- + neuer Soundtrack
- + neue Items und Zauber

⊖ Schwächen

- keine neuen Grafiken

Skyrim Falskaar

Ein Hobby-Entwickler bewirbt sich bei Bethesda - mit einer Fan-Erweiterung, die fast mit der Qualität eines Bezahl-DLCs mithalten kann. Von Christian Weigel und Michael Graf

Mod

WAS **Mod für Skyrim** WER **Alexander J. Velicky** WO **Skyrim.nexusmods.com**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Video-Special. Auf XL-DVD: Vollversion der Mod

Mehr als 20.000 Mods gibt es für die PC-Version von **Skyrim**. Diese Zahl haben wir nicht geschätzt, sie entstammt der Mod-Sammelseite Skyrim Nexus. Zugegeben, die meisten Fan-Werke ändern nur minimale spielerische Details, feilen am Interface oder verringern die Abdeckfläche von Damenrüstungen. Eine bemerkenswerte Mod sticht jedoch aus der Menge heraus: Der 19-jährige Highschool-Absolvent Alexander J. Velicky hat im Alleingang eine Erweiterung für **Skyrim** entwickelt, die Bethesda als DLC verkaufen könnte, ohne vor Scham in den Sümpfen von Schwarzmarsch versinken zu müssen. Die Ausnahme-Modifikation heißt **Falskaar** und spielt auf der gleichnamigen, neuen Insel, die ungefähr ein Drittel so groß ist wie das ursprüngliche Himmelsrand und **Elder Scrolls**-Veteranen neues Abenteuer-Futter für gut 25 Stunden beschert.

Velickys Motivation für den Bau dieser Mammut-Mod waren allerdings nicht Ruhm und Ehre: Er träumt von einem Job beim **Skyrim**-Entwickler Bethesda, **Falskaar** dient ihm quasi als Bewerbungsmappe. Nach seinem Highschool-Abschluss anno 2012 bunkerte er sich ein Jahr lang zuhause ein und trieb die Mod-Entwicklung als Ein-Mann-Projekt voran – mit dem Ziel, den gleichen Grad an Professionalität und Qualität zu erreichen wie Bethesdas eigene Addons. Das kann man für Prahlerei halten oder für

geschickte Eigenwerbung – tatsächlich zeigt Velickys Werk nicht ganz die Klasse der offiziellen Skyrim-DLCs **Dawnguard** und **Dragonborn**. Aber das ist Kritik auf hohem Niveau, für ein Fan-Projekt entpuppt sich **Falskaar** als schlichtweg beeindruckend.

Wirklich neue Anblicke zum Staunen dürfen wir als Besucher in Falskaar allerdings nicht erwarten, die Inselwelt kommt uns eher wie ein »Best of Skyrim« vor, das altbekannte Versatzstücke neu zusammenmischt. Das Ergebnis ist stimmig, aber auch wenig originell. Für die Konstruktion seiner eigenen Region hat Velicky keine zusätzlichen Terrain-elemente, Texturen, Häuser oder Türme

erstellt – alles in Falskaar stammt aus der **Skyrim**-Requisitenkiste und wurde wie mit der Plätzchen-Ausstechform vervielfacht. Allerdings betätigt sich ja auch Bethesda selbst gerne als Copy-Paste-Entwickler, man denke nur an die stets gleichen Dungeons von **Oblivion**! Auch das originale **Skyrim** leidet teils unter der Massenproduktion, »dank« der sich die Tavernen jeder Stadt (bis auf den Namen des ansässigen Bardens) wie ein Drachenei dem anderen gleichen oder alle Draugr-Grabstätten ein Déjà-vu-Kribbeln im Hinterkopf auslösen.

Falskaar mit einem kurzen Blick von Himmelsrand zu unterscheiden, ist fast unmög-

In den Gräberhöhlen der neuen Welt treffen wir auf die altbekannten **Draugr**.





lich, die beiden Länder ähneln sich zu sehr. Ein Unterschied liegt immerhin in der Topografie: Falskaar ist oval wie ein Fußballstadion und umschlossen von Felswänden. Markante Felsnadeln sitzen wie später eingefügte Kegel mitten im platten Gelände, das in der Nord-Südachse von einer Klippe begrenzt wird – sehenswerte Panoramen inklusive. Netter Nebeneffekt dieses reduzierten, künstlich anmutenden Landschaftsbaus ist, dass die Übersichtskarte – im Gegensatz zu **Skyrim** – klar und deutlich anzeigt, wo eine Straße verläuft und wo Wasserfälle oder Steilwände das Vorankommen verhindern. Wer

zur Erkundungstour durch Falskaar aufbricht, wird zudem bemerken, dass hier mal grüne, mal herbstliche Waldgebiete vorherrschen, die neue Inselwelt erreicht nicht ganz den optischen Abwechslungsreichtum des alten Himmelsrand. Aber das muss sie auch nicht, es macht so schon genug Spaß, ein Pferd zu satteln, einfach über die Insel zu traben und interessante Schauplätze wie Höhlen und Ruinen zu entdecken. Deren Dichte ist ebenfalls geringer als im ursprünglichen **Skyrim**, über Arbeitslosigkeit können sich Helden aber nicht beschweren, auch **Falskaar** beherrscht die althergebrachte Kunst der Ablenkung: Wenn wir eigentlich in die Stadt reiten wollen, dabei aber eine Höhle entdecken und wenige Schritte weiter eine niedergemetzelte Karawane – dann wird's wieder sehr schwierig, einfach nur geradeaus zu gehen.

Das kommt uns sehr gelegen, da es in **Falskaar** etliche Auftragsketten gibt, die uns quer durchs Land und wieder zurück schicken. Neben der Hauptquest erwarten uns insgesamt 17 Nebenaufträge, wie in **Skyrim** reicht die Palette unserer Aufgaben von simplen Hol- und Bringdiensten über das Ausräuchern von Nekromanten, das Aufspüren alter Familienerbstücke bis hin zu mehrstufigen, aufwändigen Abenteuern, die uns durch riesige, handgebaute Dungeons führen und schon mal einige Stunden in Anspruch nehmen können. Dabei treffen wir auf altbekannte **Skyrim**-Gegnerstatisten wie Banditen und untote Draugr-Krieger, die in den gleichen Variationen wie im Hauptspiel auftreten.

Genau wie Himmelsrand selbst kann Falskaar von Drachengeborenen aller Stufen erkundet werden, es gibt keine Gebiete, in die man sich als unerfahrener Charakter noch nicht wagen darf – die Gegner passen sich wie im Hauptspiel grob an die Stärke der Spielfigur an. Im Test bereiten wir Falskaar mit einer Level-47-Schwertkämpferin (Schwierigkeitsstufe »Legendär«) und einem Level-25-Kampfmagier (auf »Adept«) und gerieten in beiden Fällen angenehm ins Schwitzen, ohne dass die

Kämpfe unfair wurden. Um Falskaar zu erreichen, müssen wir in der Stadt Riften in Himmelsrand mit dem neuen Charakter Jala-

mar sprechen. Der schickt uns durch eine Dwemer-Ruine samt mysteriösem Teleportal, das uns prompt nach Falskaar beamt. Sofort nach unserer Ankunft werden wir in eine Rettungsaktion verwickelt – und damit auch gleich in die Hauptquest von **Falskaar**. Nachdem die Insel 600 Jahre des Friedens erlebt hat, sind die Jarls nun gerade dabei, ihre Hackordnung neu auszukämpfen.

Der Krieg beginnt mit Nadelstichen und Banditenüberfällen, eskaliert aber schon sehr bald und führt zu brennenden Städten sowie zur **Elder Scrolls**-typischen Suche nach einem mächtig-göttlichen Artefakt. Da tut es gut, dass **Falskaar** auch das andere Ende der Skala bedient und die leisen Töne trifft: Es steckt voller gut entworfener Nebenquests. Eine Aufgabe verlangt etwa von uns, dass wir uns zur Geisterstunde in die Büsche hinter einem Hühnerstall verkriechen, um einem Geflügelmörder auf die Spur zu kommen. Und dann wären da noch so bemerkenswerte Charaktere wie der kleinen Varinna. Die altkluge Göre ist zwar noch ein Kind, aber sie hat keine hohe Meinung von »Erwachsenen« und dazu das alleinige Kommando über die Küche der Taverne im Dörfchen Amber Creek. Von ihr erfahren wir das Rezept für Lachs-Brot-Eintopf, eines der neuen Kochrezepte, die **Falskaar** einführt. Zudem gibt es frische Waffen, Rüstungen und Zauber – darunter sogar ein weiterer Drachenschrei. Letzteren müssen wir jedoch per Drachenseele freischalten, indem wir in der alten Welt einen Drachen erlegen, die schuppigen Feuerspucker müssen in **Falskaar** draußen bleiben.

Dafür half die **Skyrim**-Mod-Community bei der Vertonung der 54 neuen Charaktere – die Koordination der Sprecher übernahm Velicky selbst, das Ergebnis klingt sehr annehmbar. Momentan ist **Falskaar** jedoch ausschließlich auf Englisch verfügbar, Fans feilen an einer deutschen Version. Der Komponist Adam Khuevrr spendierte der Mod sogar einen Soundtrack mit 15 Stücken, die mit ihren sanften Tönen gut zu Falskaars majestätischer Landschaft passen. [CW](#) [GR](#)



Im Dörfchen **Amber Creek** beginnt die Hauptquest.



Mehr vom Gleichen

Christian Weigel
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Das große Kunststück, das Falskaar vollbringt, ist der nahtlose Übergang zwischen Mod und Hauptspiel. Würde man die Mod heimlich bei einem nichts ahnenden **Skyrim**-Spieler installieren, würden er vermutlich nicht mal bemerken, dass die Spielfigur nach dem Durchwandern des Portals nach Falskaar nicht mehr im Original-Skyrim, sondern in einer Mod umherzieht – mal abgesehen von der nicht gerade diskreten Einblendung »Alexander J. Velicky präsentiert – Falskaar«. Diese genetische Ähnlichkeit mit dem Mutterspiel zeigt, dass Velicky die Grundprinzipien der **Skyrim**-Faszination verstanden hat: Er gibt uns eine Insel, die wir nach Lust und Laune erleben und erforschen können. Wer im alten Himmelsrand inzwischen Platzangst verspürt und bereits alle Ruinen, Höhlen und Draugr-Gräber abgegrast hat, findet mit Falskaar neue Betätigungsfelder, auch wenn große Aha-Effekte ausbleiben. Falskaar ist eben mehr **Skyrim**, und das ist auch gut so.