

Die aktuell besten Skyrim-Mods

Interesting NPCs

Mod auf DVD

WAS **Mod für Skyrim** WER **Kris Takahashi** WO <http://bit.ly/1cJGmOJ> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wer zumindest mal den Anfang von **Skyrim** gespielt hat, der erinnert sich an Ralof, unseren tapferen Nord-Begleiter – das erste Gesicht, das wir in der Welt von Himmelsrand erblicken. Sie erinnern sich nicht? Keine Sorge, da sind Sie nicht allein und das hat auch den Modder von **Interesting NPCs** gestört. Denn nach der ersten Spielstunde ist's vorbei mit Ralof und er wird auch nie wieder wichtig für uns, weil er abseits seiner Tutorial-Funktion so blass und ein-dimensional wie ein Steven-Seagal-Drehbuch bleibt. Und das gilt leider für fast jeden NPC in Himmelsrand. Deshalb feilt die Mod kräftig an den Figuren: Mehr als 150 neu vertonte NPCs mit 25.000 Dialogzeilen, 45 Quests und Gesprächen, die sich dynamisch an Ort, Zeit und Quest anpassen, machen die Spielwelt so stimmig wie nie – allerdings auf Englisch. Das nächste Update mit neuen Quests und Charakteren soll noch im Frühjahr erscheinen. **DH**

Fazit: Noch mehr Atmosphäre für Rollenspieler

Real Vision ENB

WAS **Mod für Skyrim** WER **Skyrim Tuner** WO <http://bit.ly/19WRElc> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Ein paar Anpassungen an Farbsättigung und den Lichteffekten, und fertig ist der neue **hübsche Look**.



Jetzt gibt's was auf die Augen: **Real Vision ENB** basiert auf der ENB-Series-Mod-Architektur, einer Art Grafik-Baukasten. Unter Fans ist die Mod nicht nur wegen ihres ultra-realistischen Looks sehr beliebt, sondern vor allem wegen ihres Entwicklers. Dieser bietet auf seiner Homepage ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen, wie man sein Werk mit anderen beliebten Technik-Mods kombinieren kann – beispielsweise mit verbesserten Wasser- und Wettereffekten. Enorm hilfreich für all jene, die schon einmal Probleme mit zwei Mods hatten, die sich gegenseitig behindern. Trotzdem sollte man sich auch bei **Real Vision ENB** ein wenig Einarbeitungszeit nehmen – und darauf achten, dass die eigene Maschine dem bis- weilen stark erhöhten Hardware-Hunger gerecht wird. **DH**

Fazit: Komfortabler Baukasten für Technik-Bastler

Immersive Weapons

WAS **Mod für Skyrim** WER **hothtrooper44** WO <http://bit.ly/1aMWfAZ> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Funktion von **Immersive Weapons** ist schnell erklärt: neue Waffen für emsige Schlächter. Und davon jede Menge: Satt 224 neue Äxte, Dolche, Schwerter und andere Prügler gibt's mit der Mod – mit viel Liebe zum Detail gestaltet und mit Rücksicht auf die Welt von Tamriel und ihre etablierte Geschichte sorgfältig integriert. Dabei unterscheiden sich die Waffen nicht nur in ihren Werten, sondern vor allem optisch deutlich voneinander – so gibt's zum Beispiel endlich Kampfstäbe. Alle Spieler der deutschen Version finden auf Skyrim-Nexus mittlerweile auch eine deutsche Übersetzung. **DH**

Fazit: Die perfekte Mod für Waffennarren



Wenn eine Sache bei Skyrim bisher gefehlt hat, dann dieser übergroße **Drachenknochen-Hammer**.

Frostfall

Mod auf DVD

WAS **Mod für Skyrim** WER **Chesko** WO <http://bit.ly/1l41DW>
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Trotz der eisigen Kälte, die in Himmelsrand bei all dem Schnee herrschen muss, laufen gerade weibliche Spielerfiguren schon mal eher leicht bekleidet durch die Gegend – das hat zwar nix mit Realismus zu tun, dafür aber zumindest mit hübschen Kurven. In **Frostfall** ist Schluss mit Freizügigkeit: Die Mod richtet sich an Spieler, die sich eine realistische Spielerfahrung wünschen. Wir müssen uns nämlich mit Kälte und Feuchtigkeit auseinandersetzen. Laufen wir beispielsweise mit luftigem Hemd über einen Berg, naht der Gefrierbrand schneller, als wir »Wassereis« sagen können. Wer gegen den Frosttod was unternehmen will, packt sich warme Klamotten, Fackel und eine Holzfälleraxt ein, mit der wir im Notfall schnell ein bisschen Brennholz kloppen. Auch Zelte zum Mitnehmen gibt's – Nords macht Kälte dagegen von Natur aus weniger zu schaffen. Für Gelegenheitspieler dürfte das zwar anstrengend klingen, aber die können ja auch weiterhin im Bikini auf Drachenjagd gehen. **DH**

Fazit: Survival-Mod für Überlebenskünstler



Ohne **Pelzmantel** erfrieren wir ruckzuck – in den Mod-Einstellungen lässt sich der Schwierigkeitsgrad zum Glück anpassen.

Helgen Reborn

Mod auf DVD

WAS **Mod für Skyrim** WER **Mike Hanch** WO <http://bit.ly/1eibSV>
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eigentlich hat man in **Skyrim** keine guten Erinnerungen an das Örtchen Helgen – immerhin sollte dort unser Kopf von den Schultern gehauen werden, bevor ein Drache im entscheidenden Moment alles in Schutt und Asche gelegt und uns unfreiwillig gerettet hat. Wer Helgen trotzdem wieder aufbauen will, kriegt in **Helgen Reborn** die Chance dazu. Und trotz schlechter Erfahrungen sollte man sich die Chance nicht entgehen lassen. Die Mod ändert nichts an der Spielbalance, fügt dafür aber rund sechs Stunden neuen Inhalt hinzu: zahlreiche Quests, brilliant vertonte und interessante Charaktere (allerdings auf Englisch), neue Dungeons und natürlich die Stadt Helgen höchstselbst, deren Fraktionszugehörigkeit man sogar bestimmen kann. So zieht uns besonders der sukzessive Wiederaufbau in seinen Bann – Seite an Seite mit Gefährten, die sich angenehm vom NPC-Einerlei des Grundspiels abheben, da die gut geschriebenen Plaudereien für reichlich Atmosphäre sorgen. **DH**

Fazit: Neues Futter für Quest-Jäger



Ganz ohne Klebeband und Taschenmesser bauen wir **Helgen Quest** für Quest wieder auf.

Civil War Overhaul

Mod auf DVD

WAS **Mod für Skyrim** WER **apollodown** WO <http://bit.ly/JMRYXq> WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

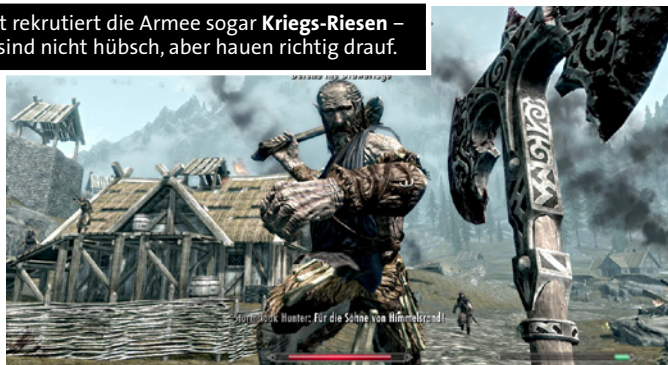
Spannende Belagerungsschlachten mit Gegnern, die strategisch vorgehen, das Gefühl, ein kleines Rad im großen Bürgerkriegsgetriebe zu sein, an der Seite von charismatischen Feldherren für ein freies oder geeintes Skyrim zu kämpfen – das alles gab's im Grundspiel ja nicht so wirklich; **Civil War Overhaul** macht damit jetzt Schluss und überarbeitet die komplette Bürgerkriegs-Questreihe. So entscheiden wir den Kriegsverlauf beispielsweise nicht mehr al-

lein – werden wir im Gefecht umgehauen, dann endet das Spiel für uns nicht komplett, sondern wir wachen im Lazarett auf und die Schlacht ist verloren. Werden wir zu oft geschlagen oder erleiden zu hohe Verluste, verlieren wir den Krieg, und die Questreihe endet mit einer tragischen Sequenz. Das ist zwar knallhart, motiviert aber umso mehr, den Feind bis in seine Hauptstadt zu jagen. Die beiden Heerführer kämpfen jetzt außerdem aktiv mit, statt nur auf dem Thron

zu hocken, und endlich besteht die Armee nicht mehr nur aus nordischen Schwertmännern, sondern beherbergt neben Magiern, Schützen und verschiedenen Rassen sogar Werwölfe und Kampfhunde. Passend dazu gibt es eine überarbeitete Gegner-Intelligenz: So suchen sich beispielsweise feindliche Bogenschützen selbstständig eine erhöhte Position für bessere Sicht. **DH**

Fazit: Endlich ein packender Krieg.

Jetzt rekrutiert die Armee sogar **Kriegs-Riesen** – die sind nicht hübsch, aber hauen richtig drauf.



Gehen wir mal zu Boden, werden wir langsam **ohnmächtig** und die Schlacht geht ohne uns weiter.