

SKYRIM WIRD AUS SKYRIM SKYRIM WIRD SKYRIM



Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **TES Renewal Project** Termin: –

Rund 100 Modder aus aller Welt wollen einen Rollenspiel-Klassiker mit riesigem Aufwand zu neuem und schönerem Leben erwecken. Von Petra Schmitz

Wenn jemand laut »Morrowind« sagt, seufzt garantiert ein anderer in der Nähe »Hach, das Wasser!«. Eines der optischen Herausstellungsmerkmale des dritten Teils der Elder-Scrolls-Reihe ist nämlich die (für damalige Verhältnisse) frappierend realistische Darstellung von feuchtem Nass. Bethesda's Programmierkünste, DirectX 8 und entsprechende Grafikkarten machen es 2002 möglich. Aus heutiger Sicht wirkt das Morrowind-Wasser vielleicht eher wie riesige Quecksilberflecken, doch der Titel gilt unter Rollenspielern ohnehin nicht wegen der hübschen Pfützen und Seen als sagenhaft, sondern wegen seiner ungeheuren Freiheit, seiner Landschaften, seiner Abwechslung und seiner Musik. Die berühmten Klänge von Jeremy Soule werden wir nicht hören, da greift leider die Lizenzsperre. Alles andere und noch mehr soll's aber wieder geben – wenn Skywind irgendwann mal fertig wird. Nur in schöner. Denn bei Skywind handelt es sich um eine

Mod der besonderen Art: Ein Team aus passionierten Hobbyentwicklern und einigen Profis hat es sich zur Aufgabe ge-



In der kleinen Ortschaft Seyda Neen beginnen wir unser Abenteuer. Klein in Morrowind, groß in Skywind.



Na, wer erkennt diesen Steg? Exakt! Das ist der Steg, auf dem man in die Welt von Morrowind tritt. Nur eben in der Skywind-Grafik.



Die Ascadia-Inseln befindet sich im Südwesten von Vvardenfell. Viel Wasser, Felsen, Inseln und die berühmten Pilze prägen die Gegend. Oben in Skywind, rechts in Morrowind.



macht, das legendäre Morrowind mit der Technik des nicht minder legendären Skyrim neu aufzulegen. Daher auch der Name: Morrowind plus Skyrim gleich Skywind.

Wie es begann

The Elder Scrolls Renewal Project, so nennt sich das Mod-Team, das sich aus Mitgliedern aus allen Herren Ländern zusammensetzt. Um einen harten Kern von circa 20 bis 30 leidenschaftlichen Moddern scharen sich weitere, sodass die aktuelle Mannschaftsstärke etwa bei 100 liegt – mit einer Altersspanne von 16 bis 40 Jahren. Ein ehemaliges Team-

mitglied brachte es auch schon auf über stolze 70 Lenze. Diese 100 Freiwilligen teilen sich in Gruppen, in denen es beispielsweise um Animationen, Modelling, Musik oder die Vertonung geht. Denn während wir im Original nur hin und wieder Sprachausgabe hören, uns das meiste aber erlesen müssen, soll Skywind komplett in Englisch vertont werden.

Es fängt jedoch alles in einem weitaus überschaubareren Rahmen an, Skywind soll zu Beginn niemals die aktuellen Dimensionen annehmen, verrät uns Simon Madsen, der bei TES Renewal Project so ein bisschen für die PR verantwortlich ist. Zuerst ist da nämlich Morroblivion. Das ist – Sie haben es bemerkt – Morrowind auf Basis von Oblivion. Ermöglicht wird Morroblivion (das sich nach wie vor in Arbeit befindet, allerdings mit geringeren Ambitionen als Skywind) durch ein 2008 entwickeltes Tool, das Daten, Modelle und Texturen von Morrowind in die Grafik von Oblivion übertragen kann.

Als 2011 schließlich das deutlich hübschere Skyrim erscheint, wird der Ehrgeiz der Modder erst so richtig entfesselt. Man macht sich daran, Morrowind in die brandneue Himmelsrand-Optik zu konvertieren. Was indes nicht mehr ganz so einfach ist wie der Schritt zwischen Oblivion und Morrowind; denn wo

Morrowind und Oblivion noch auf die Gamebryo Engine setzen, nutzt Skyrim mit der Creation Engine eine weiterentwickelte und komplexere Version. Deswegen fällt Simon Madsens Antwort auf unsere Frage nach der bisher größten Leistung des Mod-Teams auch relativ eindeutig aus: die Grafik.

Kein eins zu eins

Wo wir in Morrowind also noch auf kahlem Boden stehen, flanieren wir in Skywind durch Gras. Wo wir in Morrowind zwischen glatten grauen Knubbeln laufen, bewegen wir uns in Skywind durch aufwändige Felsformationen. Wo im Bethesda-Original schon ein paar kloßige Häuser eine Siedlung bilden, sehen wir in der Mod deutlich mehr Details: Wäsche hängt auf Leinen, Bänke laden zum Verweilen ein, auf Holzgestellen trocknen Fische. Sogar neue Gebäude wurden hinzugefügt. Und wo wir in Morrowind nur gefühlte fünf Meter weit schauen können, blicken wir in Skywind bis zum Horizont. Wer sich die Bilder dieses Artikels anschaut, stellt fest, dass

Morrowind in fünf Sätzen

Als ehemaliger Strafgefangener werden wir im Städtchen Seyda Neen auf der Insel Vvardenfell in die Freiheit entlassen. Zunächst wissen wir nicht, warum. Der Grund offenbart sich im Lauf der Handlung: Man vermutet in uns die Wiedergeburt des Helden Nerevar Indoril, der einst bei der legendären Schlacht am Roten Berg den bösen Halbgott Dagoth Ur besiegte. Diese Heldentat sollen wir wiederholen. Bis es soweit ist, müssen wir etliche Hauptquest und Nebenaufgaben erledigen.



Einen deutlichen Unterschied zwischen Morrowind und Skywind sieht man bei der Westspalte. Die Interpretation der Modder (groß) ist deutlich detailreicher.





Die Ogrim-Evolution ist beeindruckend. Klein: Morrowind, groß: Skywind.



die Modder nicht einfach Landschaften aus Morrowind eins zu eins in die Skyrim-Optik übertragen, sondern sich die Mühe machen, die Areale, Gebäude, Objekte und Charaktere neu zu entwerfen und zu verfeinern – ohne dabei allerdings die Originale komplett über den Haufen zu werfen. Kenner des Originals sollen sich trotz all der Änderungen auch ohne Blick auf die Karte orientieren können. Zum einen ist es der Ehrgeiz, der die Modder dabei antreibt, zum anderen will man sich so weit wie möglich rechtlich gegenüber Bethesda absichern. Würde man einfach Dinge eins zu eins übernehmen, wäre die Chance groß, dass der Morrowind-Eigentümer »Diebstahl!« schreit und Skywind stilllegt. Aktuell sieht es aber so aus, als würde Bethesda Skywind seinen Segen geben. Das

Team darf inzwischen im Forum des Entwicklers Werbung für das Projekt machen.

Der Weg hinter der Erstellung von neuen Modellen ist der gleiche, den Berufsentwickler bei neuen Spielen nehmen: Zuerst werden in einer Konzeptphase Skizzen erstellt, dann erst wird die Szenerie in Spielegrafik umgesetzt, mit neuen Meshes (Polygonnetz zum Modellieren von Objekten) und Texturen, welche die Bethesda-Optik von Skyrim deutlich toppen. Das lässt sich insbesondere an den in 4K-Auflösung aufgenommenen Screenshots gut erkennen. Damit die Teammitglieder, die sich mit Konzeptzeichnungen und finalen Grafiken auseinandersetzen, an einem Strang ziehen, arbeitet man mit Stylesheets, die etwa die Farbgebung bestimmter Regionen oder die Texturen von Objekten grob vorgeben.

Stimmen für Bosmer und Khajit zu finden – der Vertonungsprozess ist inzwischen in vollem Gange – sondern vielmehr die Textmenge des Originals und die Art und Weise, wie es damit umgeht. Wo wir in Morrowind nahezu jeden NPC zu mehr als einem Thema befragen können, um anschließend die immer gleichen und oft recht faktisch konstruierten Sätze über Zutaten, Orte oder Personen zu lesen, muss in Skywind aus Vollvertonungsgründen anders vorgegangen werden. Statt nahezu alle Einwohner einer Stadt mit den gleichen Antworten zu versehen, pickt sich TES Renewal Project nicht nur Charaktere und zu ihnen passende Auskünfte heraus, sondern stampft den Umfang der Antworten auch gehörig ein. Das verlangt viel Fingerspitzengefühl für die Länge der jeweiligen Texte und die darin enthaltenen Informationen, immerhin wollen wir auch in Skywind alles über Dagoth Ur und seine finsternen Machenschaften erfahren. Passend zum Dialogsystem von Skyrim werden obendrein unsere Fragen als ganze Sätze ausformuliert, während wir in Morrowind lediglich Stichworte anklicken.

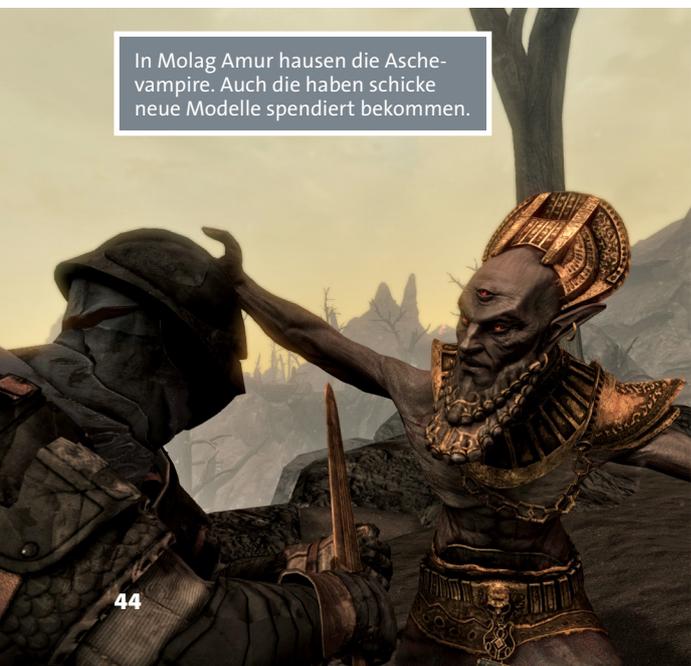
Aktuelle Spiele beziehungsweise unsere über die Jahre gewachsenen Erwartungen und Gewohnheiten stellen die Modder noch

Was brauchen wir für Skywind?

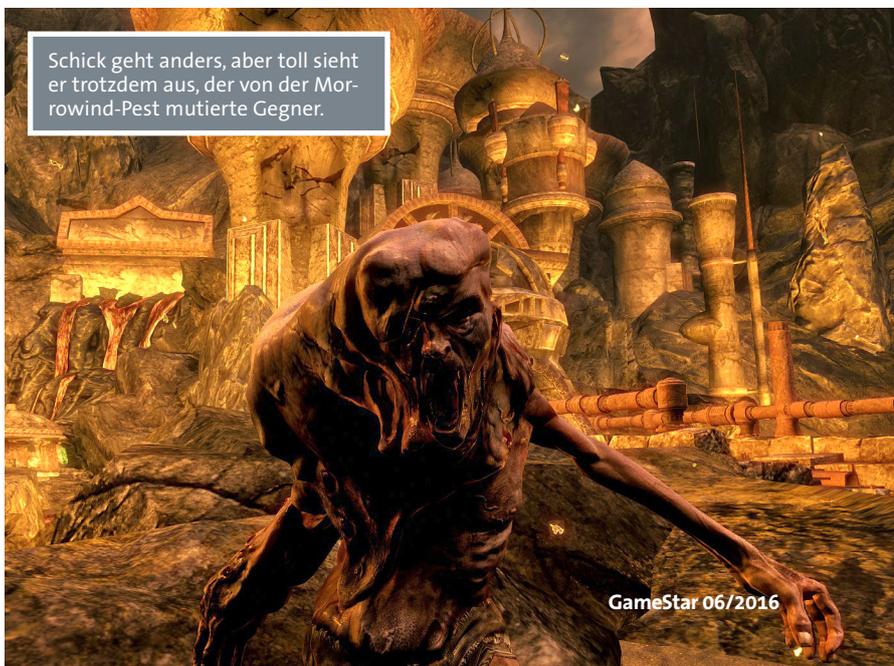
Um Skywind spielen zu können, brauchen wir in der Theorie nur Skyrim, in der Praxis allerdings wird's wohl so aussehen, dass wir obendrein auch noch Morrowind samt der Erweiterungen Tribunal und Bloodmoon benötigen. Einfach, damit die Mod rechtlich soweit abgesichert ist, dass Bethesda sie nicht am Ende stilllegt.

Skywind akustisch

Bei der Arbeit an Skywind stehen die Mitglieder von TES Renewal Project vor ganz anderen Problemen als etwa SureAI, die aktuell am Feinschliff der riesigen Total Conversion Enderal (Seite 46) arbeiten. Insbesondere die Vertonung der Morrowind-Texte ist eine extrem knifflige Angelegenheit. Dabei ist die größte Schwierigkeit nicht, die passenden



In Molag Amur hausen die Aschevampire. Auch die haben schicke neue Modelle spendiert bekommen.



Schick geht anders, aber toll sieht er trotzdem aus, der von der Morrowind-Pest mutierte Gegner.



Der Rote Berg in Skywind. Ein angemessener Schauplatz, um einen Halbgott zu erledigen.



Molag Amur im Südosten gehört zu den ungemütlichsten Gegenden von Vvardenfell, auch in Skywind.

vor eine andere Hürde. Wo wir in Morrowind nur hin und wieder mal Zufallsgesprächen auf den Straßen lauschen können, will Skywind auch in dieser Hinsicht modern sein: NPCs sollen sich unabhängig von uns miteinander unterhalten und zu Wort melden, aber stets passend zu Volk, Ort und sozialer Stellung, um so einen lebendigen und plausiblen Klangteppich in den Siedlungen zu erschaffen. Laut Mod-Team ist der sogenannte »Idle Banter«, also das Hintergrundgetratsche, das größte Schreibprojekt von Skywind.

Damit Bethesda nicht am Ende doch noch reingrätscht und Skywind still legt, wird auch die von Jeremy Soule komponierte Musik durch eigene Werke ausgetauscht, dynamische Kampfmusik inklusive. Neue und mehr Umgebungsgeräusche wie das Plätschern von Wasser oder Tiergeräusche komplettieren das akustische Erlebnis in Skywind.

Aus 18 mach 27

TES Renewal Project hält mit Informationen nicht hinter dem Berg, sowohl auf der Website der Modder als auch auf Youtube kann man sich über den aktuellen Stand der Dinge informieren. Die beste Quelle ist aber die Facebook-Seite von Skywind. Dort wird alles

gepostet: vom Neudesign der Münzen über schicke Rüstungssets bis hin zu einzelnen neuen Musikstücken. Über eine Sache legt das Team aber noch den Mantel des Schweigens: das Skillssystem. Inwiefern sich die Morrowind-Mechanik mit ihren 27 Fähigkeiten sowie unterschiedlichen Attributen der Skyrim-Mechanik mit 18 Fähigkeiten und diversen Perks unterordnet, steht noch nicht fest. Aktuell sucht man immer noch nach Moddern, die sich mit Skillssystemen auskennen. Vielleicht sollte TES Renewal Project mal beim Enderal-Team anklopfen. Immerhin hat SureAI auch ein komplett neues Skillssystem umsetzen können.

Wann kommt's denn raus?

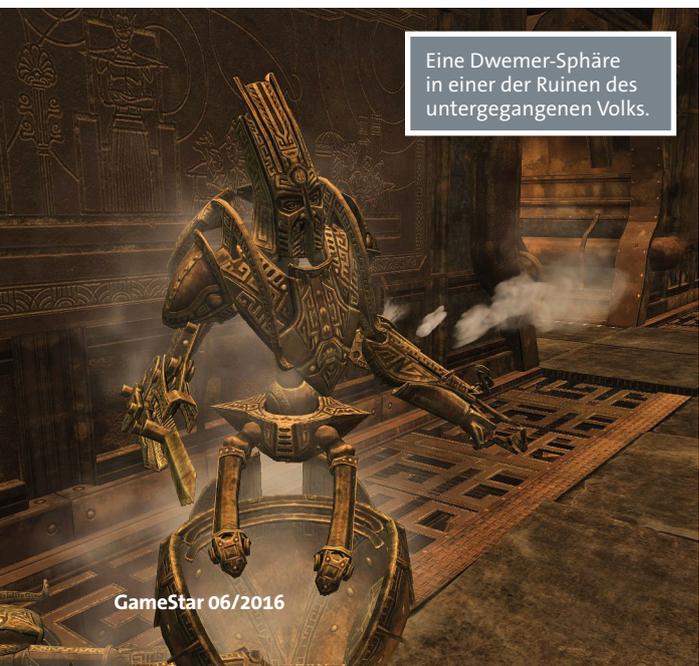
Bei Skywind verhält es sich genau wie bei Enderal: Bei einem Hobbyprojekt lässt sich kein Erscheinungstermin planen. Coder XYZ fährt in Urlaub, ein anderer hat einen neuen (echten) Job und schmeißt hin, die Teammitglieder kommen und gehen. Madsen rechnet vor, dass bisher rund hunderttausend Arbeitsstunden in Skywind geflossen sind, das sind fast elfeinhalb Jahre. Und er sagt, dass das Team wohl noch mal so viel Zeit benötigt, um das Spiel fertig zu stellen. Ergo: Je mehr Menschen mitarbeiten, desto

schneller dürfen wir Morrowind in neu und schön spielen. Interessierte können sich auf der Website des Projekts (ow.ly/4nmlfl) umschauen und eventuell einsteigen. ★



Petra Schmitz
@Flausensieb

Ich habe Skywind selbst noch nicht spielen können, die Modder geben ihr Baby erst wieder raus, wenn die rechtliche Lage mit Bethesda wirklich hundertprozentig abgesichert ist (wie schon gesagt, es sieht aktuell sehr gut aus). Trotzdem bin ich schon begeistert. Skywind sieht unglaublich gut aus. Die Art und Weise, wie die Modder mit den Landschaften, Charakteren und Details umgehen, beweist viel Fingerspitzengefühl gegenüber dem Original. Und das Original – das ist mir aus heutiger Sicht echt zu sperrig. Deswegen freue ich mich umso mehr, irgendwann wieder Dagoth Ur besiegen zu können. Wesentlich komfortabler in deutlich schönerer Grafik als 2002.



Eine Dwemer-Sphäre in einer der Ruinen des untergegangenen Volks.



Die Skills sehen schick aus, genau wie die neuen Rüstungen. Besonders in 4K.