

20 Jahre Daggerfall

SKYRIMS IRRER URVATER

Vor 20 Jahren hätte die Elder-Scrolls-Serie fast ein jähes Ende gefunden. Ein Ende mit zufällig generierten Dungeons, suizidalen Vampiren und den dümmsten Händlern der Welt. Von Jochen Gebauer

Als Daggerfall am 31. August 1996 erscheint, kommt es einer Rollenspiel-Revolution gleich: 15.000 Städte, 750.000 NPCs und eine Spielwelt, die mit circa 480.000 Quadratkilometern knapp doppelt so groß ist wie Großbritannien – selbst nach heutigen Maßstäben ein buchstäblich atemberaubender Umfang. Zwar begann die Elder-Scrolls-Reihe offiziell bereits zwei Jahre zuvor mit Arena, allerdings gilt Daggerfall unter Fans nach wie vor als wahre Geburtsstunde der Sandbox-Rollenspielserie, als Urvater von Morrowind, Oblivion und Skyrim. Und das völlig zu Recht – denn Daggerfall lässt schon damals aufblitzen, was seine Nachfolger später zur Vollendung bringen sollten. Ungeahnte spielerische Freiheit nämlich und eine riesige Welt zum Eintauchen, Erkunden und sich drin Verlieren. Dabei war diese riesige Welt im Grunde lediglich eine simple Zahlenfolge: Nahezu sämtliche Dungeons, Städte, Figuren, Kisten oder Landschaften waren völlig zufällig zusammengewürfelt und wirkten deshalb so lebendig wie ein in Formaldehyd aufgespießter Schmetterling. Der atemberaubende Umfang – ein Blender. Hatte man ein



Die meisten der 750.000 NPCs gleichen sich wie ein Klon dem anderen.

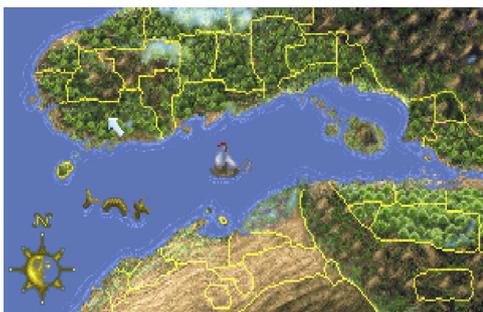
Dorf gesehen, hatte man auch alle 14.999 anderen Nester gesehen, und hatte man eine Höhle erkundet, dann hatte man auch alle anderen Höhlen erforscht. Weil die Versatzstücke nämlich fast identisch waren und Bethesda sich wenig Mühe gab, den Mangel an Handarbeit zu maskieren. Indes: Unter der seltsam seelenlosen Fassade versteckte sich ein ungeschliffener Diamant.

Ein Spiel wie eine Weihnachtsgans

Hatten wir erst einmal herausgefunden, wo wir eigentlich hinsollten und was wir dort machen mussten (ein Unterfangen, bei dem die zahlreichen Bugs nicht unbedingt hilfreich waren), entfaltete Daggerfall in Windeseile ein immenses Suchtpotenzial. Schon

das Skill-System war 1996 eine reine Offenbarung: Wo wir in anderen Rollenspielen mit abstrakten Erfahrungspunkten belohnt wurden, wenn wir brav das machten, was das Spiel gerade von uns wollte, nickte uns Daggerfall anerkennend zu, wenn wir das machten, wozu wir verflucht nochmal Lust hatten. Ein Rollenspiel, das einen Kämpfer für Kämpfen belohnt, und einen Magier fürs Zaubern, einen Dieb fürs Klauen? Das war neu, das war aufregend, das war originell.

Und es war kaputt. Wer erst einmal spitzgekriegt hatte, wie Daggerfall funktionierte, der konnte die Mechanik ausnehmen wie eine Weihnachtsgans. So folgten alle Händler des Spiels einem festgelegten Öffnungszeiten-Rhythmus – im Jahr 1996 keineswegs



Die Spielwelt war zwar riesig, allerdings auch (beinahe) komplett zufallsgeneriert und seelenlos.



Der dümmste Händler der Welt merkt nicht, wenn wir nach Ladenschluss seine Auslage plündern.



Das pixelige Dungeon-Design war 1996 eine technische und optische Augenweide.



Zu Pferde reist es sich schneller. Erst recht, wenn man fliegen kann.



Bloß nix Falsches sagen: Königliche Quests ablehnen, führt teils dazu, dass sie verschwinden.



Der rote Kuttenträger hinter der leichtbekleideten Dame ist der »King of Worms«.

selbstverständlich. Da besagte Händler aber bloß als zweidimensionales Sprite hinter der Ladentheke existierten und pünktlich zum Feierabend den NPC-Betrieb einstellten, durften wir ungeschoren bis nach Ladenschluss im Geschäft lümmeln, sämtliche Regale plündern und den eben geklauten Krempel am nächsten Morgen postwendend zurück an den völlig ahnungslosen Händler verkaufen – ohne die Bude auch nur einmal zu verlassen. Hatten wir uns hingegen ein Haus gekauft, um zum Beispiel überschüssigen Plunder aufzubewahren, dann mussten wir höllisch aufpassen, diesen Plunder nicht aus Versehen in eine Kiste zu stecken. Daraus verschwand er nämlich, und zwar auf Nimmerwiedersehen. Wer seine Ebenholz-Axt behalten wollte, warf sie deshalb achtlos auf den Boden; vermutlich guckten die unsichtbaren Einbrecher da nicht hin.

Fürchterlichkeit allerorten

Überhaupt fand Daggerfall diebischen Gefallen daran, gewissen Figuren unsagbar fürchterliche Schicksale zuteilwerden zu lassen. Vampiren, zum Beispiel. In der ausgewachsenen Variante gehörten die zusammen mit uralten Liches zu den eigentlich fiesesten Gegnern im Spiel. Eigentlich deshalb, weil sie einen Auflösen-Zauberspruch drauf hatten, der uns im wahrsten Sinne des Wortes pulverisiert hätte, wenn da nicht der damals wie heute innovative Zauberspruch-Baukasten gewesen wäre. An dem konnten wir uns, ein hohes Ansehen in der Magier-Gilde vorausgesetzt, ganz individuell eigene Sprüche zusammenbasteln. Etwa einen »Reflektiere alles zurück auf den Vampir«-Schutzschild. Lustige Konsequenz: Wir spazierten fröhlich pfeifend um eine Dungeon-Ecke, und alle anwesenden Vampire lösten sich unter großem Hallo von alleine auf. Was in der Regel dazu führte, dass ihre Lich-Kumpels mal gucken kamen, wer da so einen Krach macht, um solidarisch gleich mit zu verpuffen.

Es waren solche Details, die den Ausflug nach Daggerfall trotz der riesig-sterilen Spielwelt so einzigartig machten. Wo sonst konnten wir unsere eigenen Zaubersprüche basteln? Eigene magische Gegenstände zusammenbauen? Oder hoch zu Ross durch die Hauptstadt levitieren, weil das aus vollkommen unerklärlichen Gründen schneller ging als zu reiten? Wo sonst konnten wir einer Meuchelmörder-Gilde beitreten (zugegeben:

bei 750.000 NPCs war das irgendwie nahe liegend), zum Vampir werden, zum Werwolf oder zum Wer-Eber, was allerdings schrecklich albern aussah. Wo sonst konnten wir ein Schiff kaufen und ein Haus, in dem wir besser überhaupt nichts aufbewahrten? Und wo sonst konnten wir den Spielstand kaputt machen, indem wir eine Quest ablehnten?

Game of Thrones mit Würmerkönig

Nein, Sie haben sich nicht verlesen: Wenn wir irgendwann beschlossen, dass wir genug Zufalls-Dungeons gesehen hatten, stattdessen der Hauptstory folgen wollten und einen wichtigen NPC ansprachen – dann konnten wir uns das ganze Spiel damit versauen, dass wir auf die unweigerlich vorgetragene Quest mit einem »Nö, jetzt nicht, aber später vielleicht« reagierten. Das mochten die NPCs gar nicht, da waren sie beleidigt. Mitunter so beleidigt, dass sie uns die Quest nie wieder gaben. Bis auf den »King of Worms« natürlich. Das war der Herrscher der Untoten, und der tat nix lieber, als uns die gleiche Quest immer wieder zu geben – auch wenn wir sie längst beendet hatten. Da war er beharrlich, der Würmerkönig. Wir ließen ihm das allerdings durchgehen, denn in seinem Thronsaal wimmelte es förmlich von Vampiren und Liches, und die lösten sich ja so schön auf, wenn wir mal wieder vorbeikamen.

Der heutige Skyrim-Spieler mag sich übrigens wundern, dass die Handlung von Daggerfall wenig am Hut hatte mit Drachen- und Dämonen-Trara, sondern einen intimen Mystery-Plot erzählte, der eher an George R. R. Martin erinnert als an J. R. R. Tolkien. Wenn Ihnen also in Zukunft jemand erzählt, dass

die Elder-Scrolls-Reihe ja noch nie eine komplexe Story geboten habe, dann schicken Sie ihn ohne Essen ins Bett, denn die Handlung von Daggerfall war großartig. Wir mussten nicht nur einem Königsmörder auf die Schliche kommen – nein, wir durften sogar entscheiden, wer am Ende die Welt regiert. Ach, das war eine Qual von Wahl!

Komplett nicht in Deutsch

Wer den mittelalterlichen Verschwörungs-Plot verstehen wollte, musste jedoch über gute Englischkenntnisse verfügen, eine deutsche Version war zwar angekündigt, erschien aber zunächst nicht. Die Gerüchteküche brodelte: Angeblich hatte der zuständige Übersetzer die gewaltige Textmenge gesehen, einen fürchterlichen Schreck bekommen und sich bei Nacht und Nebel aus dem Staub gemacht. Diese Räuberpistole erscheint gar nicht abwegig, schließlich verkündete die deutsche Packung großspurig »Komplett in Deutsch (über 250.000 Wörter)«. Der grobe Etikettenschwindel sorgte 1996 für einen kleinen Skandal, legt aber die Vermutung nahe, dass Bethesda selbst völlig überrumpelt wurde und die irreführenden Verpackungen bereits produziert waren. In Kombination mit den zahlreichen Bugs (das grandios überambitionierte Projekt war unter den damaligen Bedingungen einfach nicht fehlerfrei zu kriegen) wurde Daggerfall nur leidlich zum Erfolg, und Bethesda widmete sich lieber den beiden im Elder-Scrolls-Universum angesiedelten Action-Adventures Battlespire und Redguard. Erst sechs Jahre später traute man sich mit Morrowind wieder an ein Rollenspiel-Schwertgewicht. ★



In Daggerfall muss man mit allerlei Gegnern rechnen. Und mit Bugs.