

The Elder Scrolls 5: Skyrim

DER DRACHEN-DAUERBRENNER

Skyrim ist eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten, ein Ausnahmetitel und Meilenstein. Aber warum eigentlich? Zum fünften Skyrim-Geburtstag wagen wir einen Erklärungsversuch und werfen einen Blick in die Steam-Statistiken. Von David Gillengerten

Ist es wirklich schon fünf Jahre her, dass wir im Gefangenenkarren Richtung Helgen rum-pelpten? Dass wir dem Oberdrachen Alduin die Stirn boten, in Wikingergrüften untote Draugr zerklopfen, den Hals der Welt erklimmen und Jordis, die Schwertmaid heirateten? Ja, all das ist fünf Jahre her. Am 11. November 2011 ist Skyrim erschienen, eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten, ein Ausnahmetitel und Meilenstein, der eine ganze Spielergeneration begeistert hat – und bis heute begeistert. Selbst fünf Jahre nach der allerersten Drachenbegegnung in Helgen erfreut sich Skyrim ungebrochener Beliebtheit, laut der Statistik-Websites Steamspy.com und Steamcharts.com besitzen es inzwischen rund elf Millionen PC-Spieler. Zwar gibt es noch verkaufstärkere Steam-Titel, etwa Counter-Strike: Global Offensive (25 Millionen) oder den Mod-Bastelkasten Garry's Mod (12,6 Millionen). Wenn man alle Valve-Spiele samt zugehöriger Mods (sowie natürlich alle Free2Play-

Titel) ausklammert, ist Skyrim das meistgekauftete Steam-Spiel überhaupt mit 11,1 Millionen Käufern. Civilization 5 (9,6 Millionen) oder Borderlands 2 (6,8 Millionen) gucken da nur neidisch hinterher. 10,6 Millionen der Besitzer haben Skyrim mindestens einmal gestartet. Überdies gammelt Himmelsrand nicht einfach in Millionen Steam-Bibliotheken vor sich hin, Skyrim wird immer noch aktiv und viel gespielt. Wir wollen genauer wissen, warum eigentlich. Was macht das fünfte Elder Scrolls so anders als andere Rollenspiele? Um das zu ergründen, wühlen wir uns tiefer in Zahlen und Statistiken. Die lügen ja bekanntlich nie.

Jahrelanger Höhenflug

Gol Han Jul: Wie ein Drachenschrei hat es auch Skyrim geschafft, den Willen der Spielerschaft zu beugen. Im Durchschnitt spielen es derzeit immer noch über 23.000 Nutzer pro Tag, an Wochenenden klettert die Zahl der gleichzeitig aktiven Weltenretter schon

Unsere Quelle

Valve lässt sich ungern in die Karten schauen, einzig die Macher der Spiele bekommen Zugriff auf detaillierte Steam-Verkaufszahlen. Um diese Werte öffentlich zu machen, betreibt der Russe Sergey Galyonkin, selbst Datenanalyst beim World-of-Tanks-Macher Wargaming, seit April 2015 die Website Steamspy. Die nutzt eine Programmierschnittstelle, um zufällig ausgewählte, öffentliche Steam-Profile auszulesen. Die Daten werden dann auf den gesamten Steam-Markt hochgerechnet. Dieses Prinzip hat zwar Schwächen, besonders bei Titeln mit geringen Verkäufen führt es teils zu erheblichen statistischen Schwankungen. Zahlreiche Entwickler haben inzwischen aber bestätigt, dass Steamspy generell sehr repräsentative Zahlen ausspuckt.

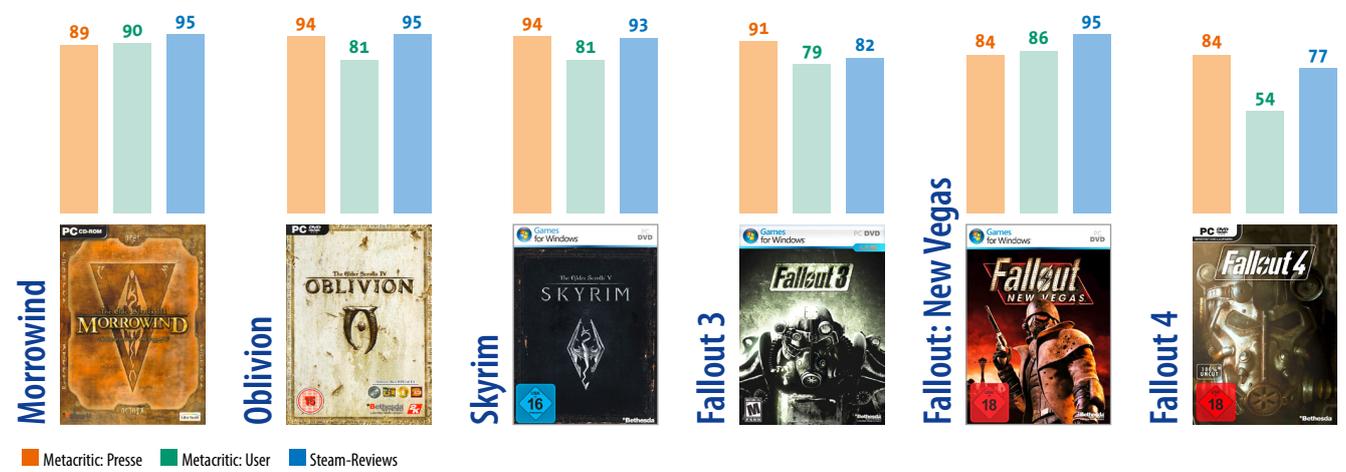


Skyrim bietet eine der lebendigsten Welten der Spielegeschichte, hier überrascht uns in der Special Edition ein Blutdrache. Zum Glück hilft die Stadtwache.

mal auf knapp 45.000. Am ursprünglichen Erscheinungstag waren es sogar 280.000 – ein Rekord, der erst vier Jahre später von Fallout 4 (290.491) gebrochen wurde. In den folgenden fünf Jahren pendelte sich die Zahl der täglichen Skyrim-Nutzer bei rund 50.000 ein. Zum Vergleich: Fallout 4 liegt ein Jahr nach seinem Erscheinen bei durchschnittlich 20.000 Ödland-Erkundern pro Tag, das im Februar 2015 gestartete und inzwischen zum Free2Play-Titel umgemodelte Evolve bringt es noch auf rund 1.400 Spieler. Skyrim hingegen läuft und läuft und läuft. Einen späten Höhenflug erlebte es im April 2015, als zeitgleich 90.780 Spieler online waren. Denn Valve und Bethesda hatten gerade Bezahl-Mods für Skyrim angekündigt. Die Community lief Sturm, wenige Tage später war die Idee wieder vom Tisch. In diesem »Gott sei Dank«-Moment kehrten offensichtlich viele Abenteurer nach Himmelsrand zurück, sei's aus Nostalgie, sei's, um Mods auszuprobieren, auf die sie dank Bethedas Vorstoß erst aufmerksam gemacht wurden.

Einhellige Begeisterung: Elder Scrolls und Fallout im Wertungsspiegel

Egal ob Fantasy oder Zukunft: Die Rollenspiel-Titel von Bethesda sind Lieblinge der Presse. Die Nutzer sind da reservierter, besonders bei Fallout 4 zeigen sie sich ungnädig. Doch auch Oblivion und Skyrim müssen sich im Vergleich mit niedrigen Werten zufriedengeben, unter anderem, weil die User Bugs härter abstrafen als die Presse. Der absolute Liebling ist jedoch Morrowind. Das am 12. September 2002 in Deutschland veröffentlichte Spiel erhält sowohl von der Presse als auch den Nutzern auf Metacritic und Steam Wertungen im 90er-Bereich. Nicht auf der Liste ist übrigens die Skyrim Special Edition. Die bisherigen Metacritic- und Steam-Statistiken schwanken noch zu stark, weshalb wir uns gegen die Aufnahme ins Diagramm entschieden haben.



Den jüngsten Bevölkerungsschub für Himmelsrand brachte die überarbeitete Special Edition, die nach dem Release am 28. Oktober zahlreiche Helden nach Himmelsrand zurücklockte. So spielten am 30. Oktober fast 70.000 Special-Edition-Besitzer gleichzeitig, hinzu kamen fast 49.000 Spieler des originalen Skyrim. Mit knapp 120.000 gleichzeitig aktiven Weltenrettern übertraf Skyrim an diesem Tag sogar das aktuellere Civilization 6, das es in Spitzenzeiten auf 108.000 User brachte. Laut Steamspy besitzen bereits über 5,6 Millionen User die Skyrim Special Edition, was auch auf die Anzahl der Addon-Käufer hindeutet. Wer Skyrim samt der DLCs Dawnguard, Dragonborn und Hearthfire besitzt, bekommt die überarbeitete Fassung ja kostenlos. Das heißt aber nicht, dass sich alle Spieler über das Geschenk freuen: Die anfänglich positiven Community-Rezensionen gleiten zusehends ins Negative, so dass der User-Score mit 62 Prozent nur noch

»ausgeglichen« ausfällt. Zum Vergleich: Das »alte« Skyrim liegt bei »sehr positiven« 93 Prozent. Kritisiert werden an der Special Edition unter anderem der hohe Preis von 40 Euro sowie die vom Hauptspiel geerbten Bugs und Fehler. Der Unmut der Spieler über Bethesda ist deshalb groß. Was Skyrim aber nicht weniger beliebt macht.

Anlagegut Skyrim

Die hohen Nutzerzahlen von Skyrim sind beachtlich. Noch beachtlicher ist seine Wertstabilität. Während andere Spiele im Zeitalter von Steam-Sales alle vier Wochen für kleines Geld über die digitale Ladentheke gehen, schwankt der Preis des fünften Elder Scrolls kaum. In den letzten drei Monaten war das Rollenspiel (ohne Addons) fast durchgehend für 15 Euro und nur ein einziges Mal für 7,50 Euro erhältlich. Insgesamt gab es 2016 nur vier Mal die Möglichkeit, Skyrim vergünstigt zu kaufen. Zum Vergleich:

Das vor einem Jahr veröffentlichte Fallout 4 war in diesem Jahr schon siebenmal Teil eines Sales. Wenn Skyrim mal günstig zu bekommen ist, greifen die Steam-Nutzer allerdings gerne zu. Nach der letzten Rabattaktion Anfang August – kurz nach der Ankündigung der Special Edition – stieg die Anzahl der Besitzer um mehr als 335.000 Spieler. Das ist für ein fünf Jahre altes Spiel eine stattliche Zahl. Dreist ist allerdings, dass der Publisher die regulär 30 Euro und im Sale schon mal 10 Euro günstige Legendary Edition mit allen Addons inzwischen aus dem Shop entfernt und durch die 40 Euro teure Special Edition ersetzt hat. Fans beschwerten sich über Geldmacherei – durchaus nachvollziehbar.

Himmlischer Wiederspielwert

Hohe Nutzerzahlen trotz stabiler Kosten: Skyrim erfreut sich selbst bei den sonst so preisbewussten Steam-Usern großer Beliebtheit. Das spiegelt sich in den Statistiken von Steamspy und Steamcharts wider, nach denen Besitzer des Rollenspiels ungewöhnlich viel Zeit in Himmelsrand verbringen. Im Durchschnitt nämlich rund 115 Stunden. Verglichen mit anderen Solo-Rollenspielen wie Dark Souls 2 (83 Stunden) oder Fallout 4 (107 Stunden) ist das ein Spitzenwert. Und der Open-World-Rivale GTA 5 bringt es zwar auf 112 Stunden, da ist jedoch GTA Online mit eingerechnet. Damit nicht genug: 31,5 Prozent der Skyrim-Besitzer, also 3,46 Millionen Menschen, haben mehr als die 115 Durchschnittsstunden investiert. Rund 4,5 Prozent der Spieler (500.000) bringen es auf über 500 Stunden, 0,28 Prozent (über 31.000 Menschen) haben mehr als 2.000 Stunden in Skyrim versenkt. Das sind Zahlen, mit denen sonst nur MMOs mithalten können.

Doch während Online-Rollenspiele wie World of Warcraft regelmäßig von Entwicklerseite mit neuen Inhalten versorgt werden,



Mit Textur-, Vegetations- und Beleuchtungs-Mods sieht auch das »alte« Skyrim immer noch hervorragend aus. Hier haben wir einen Drachen zu zwei Riesen gelockt.



Die hervorragende Total Conversion Enderal wurde vom deutschen Team SureAI aus Starnberg entwickelt.



Parodien und Animationen gehören zu den meistgeschauten Skyrim-Inhalten auf Youtube. Hier: »Arrow to the Knee« von Psychicpebbles.

hat Skyrim nur wenig offiziellen DLC-Nachschub erhalten, Bethesda selbst hat gerade mal drei Erweiterungen veröffentlicht. Was hält die Spieler also bei der Stange? Einerseits sicherlich der hohe Wiederspielwert, der weniger in der lahmen Hauptstory oder den oberflächlichen Charakteren begründet liegt, sondern in der erlebnisreichen Spielwelt. Ob nun plötzliche Drachenangriffe oder merkwürdige Begegnungen mit NPCs in der Pampa: Zufall ist ein wichtiger Teil von Skyrim. Selbst die oft erheiternden Bugs (fliegende Pferde) sorgen für einen gewissen Wiederspielwert. Weder Fallout 4 noch The Witcher 3 füllen ihre Welten mit derart viel Zufall und Irrwitz. Hinzu kommt, dass es in Himmelsrand verdammt viel zu tun und zu sehen gibt; wer alle Nebenquests erfüllen und alle Weltwinkel erkunden möchte, ist schon alleine über 100 Stunden beschäftigt.

Und dann wären da ja noch die Mods. Die von Spielern gebastelten und (Hallo, Bethesda und Valve!) kostenlosen Erweiterungen bereichern das Spielerlebnis um ein Vielfaches. Alleine die Datenbank Nexusmods.com listet 49.941 Mods für Skyrim auf, es ist das mit Abstand beliebteste Spiel der Plattform. Entsprechend riesig ist die Vielfalt; von Gegenständen, Häusern und Begleitern über

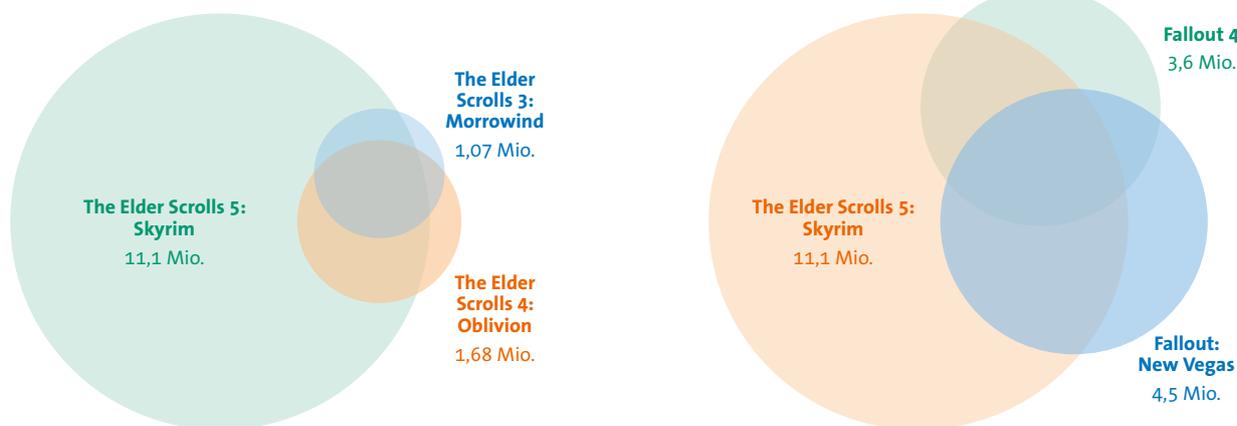
Interface- und Grafikmods bis hin zu ganzen Einzelspieler-Abenteuern ist für jeden etwas dabei. Herrje, im Netz findet man sogar pornographische Mods für Skyrim – sowie damit »gedrehte« Erwachsenenfilme. Die Mods sind teils knifflig zu installieren; um Probleme zu vermeiden, muss man Grafiktools manchmal sogar in der richtigen Reihenfolge aktivieren. Etwas Linderung verschafft der Nexus Mod Manager, ein komfortables Download- sowie Installationstool, das 6,7 Millionen Nutzer heruntergeladen haben – ein Großteil davon dürfte es für Skyrim verwenden. Nach dem Release der Special Edition gehören »Mods« und Nexus« zu den meistgesuchten Google-Begriffen; die Spieler möchten wissen, welche Erweiterungen noch kompatibel sind. Und dann gibt es ja auch noch Großprojekte wie Enderal. Die Mod macht aus Skyrim ein neues und hervorragendes Rollenspiel. Zwei Wochen nach dem Release zählte Enderal schon 300.000 Downloads – eine Zahl, von der viele kommerzielle Spiele nur träumen können. Die Mods sind das Lebensblut von Skyrim. Und belegen abermals, wie wichtig und richtig es ist, PC-Spielen mächtige Editoren beizulegen. Obwohl Bethesda an den Mods selbst nichts verdient, halten die das Mutterspiel leben-

dig, machen es zum Spielplatz für Bastler und kurbeln so auch seine Verkäufe an.

Presseliebling und Youtube-Star

The Elder Scrolls 5: Skyrim ist aber nicht nur ein kommerzieller Erfolg, sondern auch ein absoluter Liebling der Presse und der Fans. Das zeigt sich vor allem in den positiven Wertungen, die das Spiel eingefahren hat. Laut dem Wertungs-Schmelztiegel Metacritic gab die internationale Presse der PC-Version von Skyrim beeindruckende 94 Durchschnittspunkte. Die User-Wertungen summieren sich auf 8,1 von 10 Punkten, was aber dadurch verzerrt wird, dass mancher Spieler dem Abenteuer null Punkte gibt – etwa aus Protest gegen die Bezahl-Mods. Und auch wenn man die Skyrim-Schwächen in Sachen Story und Bugs nicht abstreiten kann: Ein Spiel, das null Punkte verdient, ist es wahrhaftig nicht. Bei unserer GameStars-Verleihung wurde es beispielsweise zum besten Rollenspiel und zum besten PC-Titel des Jahres 2011 gekürt, weil es mit seiner Open World und seinem coolen Drachen- sowie Wikingersetting einfach einen Nerv trifft. Letzteres hebt Skyrim auch von den Vorgängern Oblivion und Morrowind ab, die eher nach generischer Fantasy aussahen. Skyrim hingegen hat mit

Serien-Check: Was besitzen die Skyrim-Spieler noch?



Die Vorgänger Morrowind und Oblivion erschienen erst Jahre nach ihrem ursprünglichen Release auf Steam, dennoch ist die Schnittmenge mit den Skyrim-Besitzern groß. Das kann bedeuten, dass die Fans der Vorgänger auch bei Himmelsrand zugegriffen haben. Oder, dass historisch interessierte Skyrim-Fans im Nachhinein die Vorgänger nachholen wollten. Die Schnittmengen zwischen den Käufern von Skyrim und

Fallout 4 sowie Fallout: New Vegas ist erwartungsgemäß groß, die Schwesterserien sprechen mit ihren offenen Welten ähnliche Spielertypen an. Überraschend klein fällt indes die Schnittmenge zwischen Fallout 4 und New Vegas aus – die Beschwerden über Story und Bedienung des vierten Ödland-Spiels mögen manch alten Fan abgeschreckt haben. Oder er ist inzwischen vom PC auf die Konsole gewechselt.

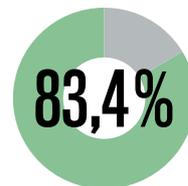
10,6
MILLIONEN SPIELER
HABEN
SKYRIM
ZUMINDEST
EINMAL
GESPIELT -
DAS SIND



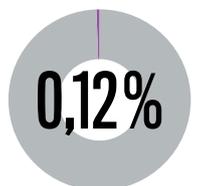
SKYRIM IST IN RUSSLAND MIT
399 RUBEL
(5,70 EURO)

AM BILLIGSTEN UND IN AMERIKA MIT

19,99 DOLLAR
(18,08 EURO) AM
TEUERSTEN

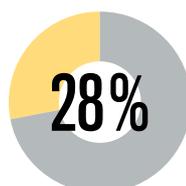


ALLER SPIELER HABEN DAS
**ERSTE
ACHIEVEMENT**
IM SPIEL, »ENTFESSELT«,
ABGESCHLOSSEN



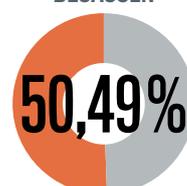
DER SPIELER
HABEN MEHR ALS
3.363 STUNDEN
IN HIMMELSRAND
VERBRACHT

INSGESAMT
186.795
USER-REVIEWS
WURDEN BISHER ZU SKYRIM ABGEGEBEN



ALLER BESITZER HABEN SKYRIM
**MINDESTENS EINMAL
DURCHGESPIELT**
UND DEN ERFOLG »DRACHENTÖTER«
VERDIENT

ZU UNSEREM
REDAKTIONSSCHLUSS
BESASSEN



ALLER SKYRIM-
KÄUFER AUCH DIE
**SPECIAL
EDITION**

LAUT DER SEITE HOWLONGTOBEAT BRAUCHT MAN

214 STUNDEN, UM
SKYRIM
KOMPLETT DURCHZUSPIELEN

SKYRIM
UNTERSTÜTZT **9** SPRACHEN,
DARUNTER JAPANISCH
UND RUSSISCH

seinen bärtigen Hornhelmkriegern und Riesenechsen einen hohen Wiedererkennungswert, es wirkt individuell. Und dank seiner astronomischen Verkaufszahlen – plattformübergreifend findet es über 20 Millionen Käufer – beeinflusst das Rollenspiel sogar die Konkurrenz. Bioware setzt bei Dragon Age: Inquisition auf große, frei begehbare Umgebungen (aber mit weniger Wiedererkennungswert sowie lahmen Sammelaufgaben); und auch The Witcher 3 wird erstmals in einer riesigen, offenen Welt angesiedelt.

Auch auf Youtube und Twitch findet Skyrim eine große Fangemeinde. Noch im Sommer 2016 wird es an manchen Tagen auf über 100 Twitch-Kanälen gleichzeitig gespielt und gehört damit zu den beliebtesten Solo-Rollenspielen auf der Streaming-Plattform. Am Erscheinungstag der Special Edition schnellte die Kanalzahl gar kurzfristig auf über 1.000 hoch. Auf Youtube ist das Abenteuer ebenfalls ein zugkräftiger Titel. Neben Trailern und Let's Plays erfahren besonders Animationsclips und -parodien eine weite Verbreitung. Die zufälligen und kuriosen Ereignisse und Bugs der Skyrim-Welt inspirierten viele Anekdoten und Memes (Rückwärts fliegende Drachen! Pfeil ins Knie!), die auch in Comicform zu Ruhm kamen. Auch die Musik aus dem neuesten The-Elder-Scrolls-Teil fand viele Freunde auf Youtube, wie eine ganze Reihe von Adaptionen und Fan-Covers zeigen. Der

von Jeremy Soule komponierte Soundtrack mit seinem bekannten Thema und seinem ikonischen Männerchor gehört heute zu den bekanntesten Computerspiel-Melodien.

Himmelsrand ist überall

Obwohl Skyrim im nordischen Himmelsrand spielt, ist es überall auf der Welt verbreitet. Insgesamt besitzen es 5,6 Prozent der 198 Millionen Steam-User. Die meisten Käufer, 3,4 Millionen, stammen aus den USA. Es folgen Deutschland (867.000), Großbritannien (844.000) und Russland (789.000). Länder wie Kanada, Frankreich und Brasilien liegen in den Top 10. In China, dem drittgrößten Steam-Markt, tat sich das westliche Rollenspiel hingegen schwer. Nur 156.000 Besitzer stammen aus dem Reich der Mitte, wo Skyrim nicht mal in den Top 20 der meistgespielten Titel rangiert. Anders sieht es in Japan aus. Dort gibt es nur rund zwei Millionen Steam-Konten, doch immerhin ein Neuntel davon (222.000 Spieler) besitzt Skyrim. Zum Vergleich: Von den fast 9,8 Millionen deutschen Steam-Usern hat nicht mal ein Zehntel zugegriffen. In Japan hingegen ist Skyrim noch heute der am drittmeisten gespielte Steam-Titel nach Left 4 Dead 2 und Dota 2 – ein enormer Erfolg für ein westliches Rollenspiel. Dazu mag beitragen, dass man auch in der Third-Person-Ansicht spielen kann, die in Japan beliebter ist als die Ego-Ansicht.

Weltweit vereint die Skyrim-Besitzer, dass sie besonders gerne Rollenspiele oder storylastige Shooter spielen. So besitzen 25 Prozent aller Käufer auch The Witcher 2 oder Bioshock Infinite. Zudem liegt die Schlussfolgerung nahe, dass die Ego-Perspektive zum Erfolg von Skyrim beigetragen hat. So kommt es vermutlich nicht von ungefähr, dass fast 48 Prozent der Käufer auch Team Fortress 2 ausprobiert, 43 Prozent in Left 4 Dead 2 mit Zombies gerungen und 42 Prozent in Counter-Strike: Global Offensive Bomben gelegt haben. Andererseits gehört Skyrim eben in jede gutsortierte Spielebibliothek, auch 37 Prozent aller Dota-2- sowie 35 Prozent aller Civilization-5-Käufer haben hier zugegriffen, obwohl Himmelsrand mit den beiden Strategiespielen nun wirklich wenig gemeinsam hat. Bemerkenswert ist, dass Skyrim-Nutzer offensichtlich dazu neigen, andere Bethesda-Spiele zu kaufen: 60 Prozent der Fallout-4-Spieler und 74 Prozent aller Dishonored-Besitzer waren oder sind auch in Himmelsrand unterwegs. Gleiches gilt übrigens für zwei Drittel aller Steam-Käufer von The Witcher 3. Bedenkt man, dass viele PC-Spieler The Witcher 3 nicht auf Valves Vertriebsplattform, sondern im Laden oder kopierschutzfrei auf Gog.com gekauft haben, dürfte die Schnittmenge sogar noch höher liegen. Da sage noch einer, CD Projekt habe nicht vom Skyrim-Erfolg profitiert. ★