

## Thomas Jacob, Hartmut Warkus: The Elder Scrolls III - Morrowind

Beitrag aus Heft »2003/03: Behinderte Menschen und Medien«

Riesige Spielwelt Morrowind ist der dritte Teil der Rollenspielreihe „The Elder Scrolls“. Bekannt ist die Serie unter Computerspielern vor allem durch die epischen Ausmaße der Spielwelten. Und auch Morrowind schwelgt in Superlativen. Schon vor der Veröffentlichung im Juni 2002 kursierte eine Faktenliste im Internet, die die Fans ins Schwärmen geraten ließ: Von einer 10 Quadratmeilen großen, frei begehbaren Welt war da die Rede, mit 30 teils riesigen Städten und über 300 Höhlen, bevölkert von über dreitausend Personen mit denen man reden, handeln, aber auch kämpfen kann. Und tatsächlich ist Morrowind das größte und komplexeste PC-Rollenspiel, das man derzeit kaufen kann. Es gab nur zwei Computerspiele mit noch größeren Welten: die beiden Vorgängerprogramme. Daggerfall, der 1996 erschienene zweite Teil der Serie, simulierte ein Land mit der doppelten Fläche von Großbritannien, bevölkert von über 750.000 virtuellen Bewohnern. Das ganze Land zu Fuß von einem Ende zum anderen zu durchqueren hätte zwei Wochen Realzeit gebraucht. Gegen diese Ausmaße erscheint die Insel Vvardenfell, der Schauplatz von Morrowind, fast winzig. Warum dieser scheinbare Rückschritt? Der entscheidende Unterschied: Während die Landschaften, Städte und Bewohner der Vorgänger von einem Zufallsgenerator erzeugt wurden, und darum recht schnell langweilig wurden, ist in Morrowind jedes Detail von Hand erstellt.

Jedes Haus, jeder Tisch in diesem Haus und jedes Geschirr auf diesem Tisch wurden von einem der Spieldesigner platziert – nach deren Angaben insgesamt genau 316.042 Objekte. Haudrauf, Dieb oder Zauberer? Wie in den meisten Rollenspielen üblich, steht am Anfang des Spiels die Erschaffung des eigenen Spielercharakters, in dessen Rolle man während des Spiels schlüpft. Innovativ ist bei Morrowind die Art, wie diese Prozedur in die Story eingebunden ist. An Bord des Sklavenschiffs auf dem Weg zur Insel aufgewacht, erkundigt sich ein Mithäftling als erstes nach dem Namen des Spielers. Nach der Freilassung fragt ein Verwalter nach Herkunft und Beruf. Nun kann man seinen Charakter ganz nach Vorlieben zurechtschneiden: Lieber einen kräftigen, aber dummen Ork, oder lieber den flinken Waldelfen? Und welcher Profession geht der Charakter nach? 21 Berufe, vom Alchemisten bis zum Söldner mit verschiedenen Vor- und Nachteilen stehen zur Wahl. Wem das nicht reicht, der kann auch seine eigene Klasse entwerfen, und die Punkte auf die 27 Fähigkeiten selbst verteilen. Diese Fähigkeiten reichen von der Kampfkunst mit diversen Waffen, über das Aufbrechen von Schlössern bis hin zur Redegewandtheit und Zauberkunst. Je mehr Punkte ein Charakter in einem Wert besitzt, umso erfahrener ist er in diesem Bereich. Ein Magier mit 100 Punkten in der Fähigkeit „Zerstörungszauber“ könnte es mit Gandalf persönlich aufnehmen, während einer mit 5 Punkten gerade mal eine Kerze magisch entzünden kann. Zu guter Letzt kann man noch entscheiden, unter welchem Sternzeichen der Charakter geboren ist, was verschiedene Spezialboni beschert.

Durch dieses flexible System sind nahezu unbegrenzt viele verschiedene Charaktere möglich. Genauer: 480 Milliarden, wie die Entwickler stolz angeben. Where do you want to go today? Ist der Spielercharakter fertig gestellt, wird man durch ein kurzes Tutorial geleitet, das die Feinheiten der Steuerung erklärt. Mit den Pfeiltasten wird die Spielfigur bewegt, mit der Maus schaut man sich um und führt Aktionen aus. Weitere Tasten dienen beispielsweise zum Springen, Zücken der Waffe oder um den Spielstand zu speichern. Die Tastaturbelegung ist vollständig konfigurierbar. Ist diese kleine Einführung erfolgreich überstanden, steht dem Spieler die gesamte Insel zur Erkundung frei. Im Unterschied zu den meisten anderen Rollenspielen, die eine bestimmte Reihenfolge der Vorgehensweise verlangen um voranzukommen, hat man bei Morrowind wirklich uneingeschränkte Freiheit. Man

kann tagelang die Wälder und Berge der Insel auf eigene Faust erforschen, böse Monster bekämpfen und Schätze erbeuten. Es gibt unzählige kleine Nebenaufgaben, so genannte Quests, zu erfüllen, die von den Bewohnern Vvardenfells vergeben werden, und deren Lösung mit Geld oder Gegenständen belohnt werden. Der Lohn wird dann wiederum in bessere Ausrüstung investiert. Außerdem steigen die Fähigkeiten, je öfter sie angewendet werden. Wer also häufig Schlösser knackt, wird immer besser darin, wer fleißig zaubert, kann immer mächtigere Sprüche klopfen.

Je stärker der Charakter wird, desto gefährlichere Aufgaben kann er erfüllen, die ihn wiederum noch stärker machen... Dieses ständige Aufbessern der Spielfigur macht einen Hauptanreiz von Rollenspielen aus. Damit all das aber nicht zum reinen Selbstzweck verkommt, haben die Entwickler eine Hintergrundstory eingebaut. Diese wird durch Gespräche mit den Bewohnern nach und nach aufgedeckt, und der Spieler nimmt eine immer wichtigere Rolle darin ein. Unterhaltungen mit Nichtspielercharakteren (NSCs) laufen in einem Textfenster ab, in denen man Stichworte anklickt. Erfährt man wichtige Neuigkeiten oder erhält einen Auftrag, so wird automatisch ein Tagebucheintrag angelegt. Ansonsten wäre es unmöglich, den Überblick zu behalten. Insgesamt soll das Spiel eine Textmenge enthalten, die dem Umfang von sechs „durchschnittlichen“ Romanen entspricht. Dazu tragen auch die zahllosen in der Spielwelt vorhandenen Bücher mit teilweise Dutzenden von Seiten bei, in denen Kultur und Geschichte der Fantasywelt bis ins Detail erörtert werden. Auf Vvardenfell gibt es verschiedene Clans und Gilden, denen sich der Spieler auch anschließen kann, um nach erfüllten Aufträgen in der Hierarchie aufzusteigen. Das wiederum könnte dem verfeindeten Clan gar nicht gefallen, der Spieler kann sich dort nicht mehr blicken lassen... Alles in allem veranschlagen die Entwickler mehrere hundert Stunden Spielzeit, will man wirklich jeden Winkel erforschen und jeden Auftrag erfüllen. Wem das immer noch nicht reicht, der kann die mittlerweile erschienene Zusatz-CD Tribunal installieren, die weitere Gebiete und Aufgaben hinzufügt. Eine zweite Erweiterung ist bereits angekündigt. Nur etwas für schnelle Rechner: Morrowind ist nicht nur eines der größten, sondern auch der grafisch aufwändigsten Spiele.

Jede Stadt hat eine eigenständige Architektur, am Ufer branden Wellen, Tag und Nacht wechseln sich ab, Gewitter ziehen über das Land. Solche Detailfülle hat ihren Preis: Morrowind gehört zu den hardwarehungrigsten PC-Spielen auf dem Markt. Ein Prozessor mit 500 MHz und 256 MB RAM sind das absolute Minimum, Spaß macht das Spiel auf einem solchen Rechner aber nicht – es ist unansehnlich und langsam. Die Fachzeitschrift „GameStar“ empfiehlt als Optimum einen 1,6GHz-Prozessor, 512 MB RAM und eine 3D-Grafikkarte der neuesten Generation. Unbegrenzt erweiterbar Auf der CD befindet sich neben dem eigentlichen Spiel auch das „Elder Scrolls Construction Set“. Dabei handelt es sich um das Werkzeug, das auch die Designer verwendet haben, um die Spielwelt zu gestalten. Dieses Beilegen von so genannten „Editoren“ ist in den letzten Jahren mehr und mehr zur Selbstverständlichkeit geworden. Die Spieler schätzen die Möglichkeit, an ihrem Lieblingsspiel herumzubasteln und neue Level zu erstellen; dem Hersteller bringen gelungene Fanmodifikationen kostenlose Publicity. Bekanntestes Beispiel ist Counterstrike, dessen ursprüngliche Version von Fans mit dem Editor des Actionshooters Half Life erstellt wurde. Dem Umfang von Morrowind angemessen bietet das „Construction Set“, entsprechende Einarbeitung vorausgesetzt, nahezu unbegrenzte Möglichkeiten. Die vorhandene Spielwelt kann in jedem Detail modifiziert werden, von der Schwerkraft über die Laufgeschwindigkeit des Spielers bis zur Stärke der Monster. Erfahrene Bastler können neue Gegenstände, Bewohner, ja ganze Städte und Landstriche hinzufügen. Im Internet gibt es unzählige Seiten, auf denen man solche so genannten „Mods“ herunterladen kann. Es gibt ambitionierte Projekte wie den Nachbau von Tolkiens Mittelerde, deren Mitglieder oft aus den verschiedensten Ländern

stammen und die über das Internet kommunizieren und zusammenarbeiten. Morrowind - The Elder Scrolls III. Ubi  
Soft Entertainment Düsseldorf, PC 49,98 Euro; XBOX 59,99 Euro