

The Elder Scrolls Online: Murkmire

TOTAL VERSUMPFT

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Zenimax Online Studios** Termin: **22.10.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **2000 Kronen (Ingame-Währung), kostenlos für Abonnenten** DRM: **ja (Steam)**

Das ESO-DLC Murkmire entführt euch in das von den echsenhaften Argoniern bewohnte Trübmoor, wo ihr mehreren Stämmen helft und die Geheimnisse des Hist kennenlernt. Von Gloria H. Manderfeld

»Eure Augen sind so reizend wie eine schlammige Pfütze tief im Sumpf!« Wenn ihr dieses zugegebenermaßen ungewöhnliche Kompliment hört, befindet ihr euch bereits im Dorf Lothil im Trübmoor, dem Ausgangspunkt für künftige Erlebnisse im Land der Argonier in der ESO-Erweiterung Murkmire. Kaum zwischen Brackwasser und Pfahlbauten angekommen, werdet ihr auch schon von der cryodiilschen Gelehrten Famia als Entdecker angeheuert, da sie schlagkräftige Unterstützung bei der Erkundung einer argonischen Steinpyramide braucht.

Was als harmlos wirkende Hilfsaufgabe beginnt, führt euch schnell auf der Jagd nach dem geheimnisvollen Residuum von Argon in eine spannende Mischung aus Indiana-Jones-artigen Archäologieabenteuern und kultureller Entdeckungsreise. Natürlich lauern in verlassenen Gewölben Fallen, Rätsel und allerlei Gefahren, denen ihr im Lauf der gut zehn Stunden Spielzeit umfassenden Hauptquest begegnet. Daneben brauchen die Mitglieder von drei Argonierstämmen tatkräftige Unterstützung – denn da ist so einiges faul im Echsenland.



In einer argonischen Steinpyramide retten wir eine gefangene Forscherin.

Vom Fremden zum Ehrenargonier

Egal, ob es um den Export eines eigentümlichen argonischen Musikinstruments geht, ein Bindungsritual zum Laufen gebracht werden muss, ihr einen Streit schlichtet, Frösche fangt oder einen Serienmord aufklärt, es erwartet euch eine abwechslungsreiche Mischung an hervorragend geschriebenen Geschichten, wie man sie an ESO kennt und schätzt. Da ihr regelmäßig vor Entscheidungen gestellt werdet, die den Fortgang der Geschichte moderat verändern, bleibt auch ein gewisser Wiederspielwert für einen zweiten eurer Charaktere gewahrt. Allzu großen Einfluss solltet ihr allerdings nicht erwarten! Häppchenweise lernt ihr die Le-

bensweise, Fortpflanzungsriten und verschiedene andere Bräuche des Echsenvolkes kennen und taucht tief in ihre detailliert gestaltete Lebenswelt ein. Wollt ihr abseits der Questtexte noch mehr erfahren, lohnt es sich immer, in den Bücherregalen zu stöbern und den Bürgern auf der Straße zu lauschen oder sie einfach anzusprechen – für Lore- und Settingfreunde wirklich ein Gewinn. Auch die drei Haupt-NPCs der Murkmire-Story wachsen euch schnell ans Herz. Sie begeistern durch ihre kleinen Eigenheiten und vor allem die deutlichen charakteristischen Unterschiede. Beim Durchspielen entsteht schnell ein Gefühl der wachsenden Vertrautheit mit diesem Volk und seinen ein-

Charakterköpfe im Echsenland

Gute Geschichten leben von ihren handelnden Personen – Murkmire macht vor, wie Storytelling funktioniert und reichert interessantes Quest-Geschehen mit herausragenden Persönlichkeiten an, die durch ihr Verhalten ebenso eindeutig und wiedererkennbar umrissen werden wie durch ihre Aussagen. Hier zeigt ESO im Vergleich zu anderen MMORPGs ein starkes Profil und ebenso starke Charaktere – bitte mehr davon!



Famia Mercius ist die Expeditionsleiterin und besticht durch Forscherdrang und Optimismus bei der Suche nach argonischen Artefakten.



Die vermögende Argonierin Cassandra ist die Sponsorin der Expedition und sucht nach einem Weg, mit dem Hist zu kommunizieren.



Hellhals Xukas unterstützt Famia durch seine Verhandlungskennntnisse und Kontakte zu anderen Stämmen im Trübmoor.



Das Trübmoor wartet mit Pfahlbauten und eher gedämpften Farben auf.

zigartigen Lebensgewohnheiten – was nach dem Ende der Hauptquest einen gewissen Auswurfschock zurücklassen kann.

Fallen, Feinde und Vertrautes

Für Freunde des gediegenen Kampfes gibt's ebenfalls neues Futter: Neben zwei neuen Weltbossen und zwei spannend inszenierten Gewölben betretet ihr mit dem Schwarzrosengefängnis auch eine neue Arena. Hier wagt ihr euch in eine ehemalige kaiserliche Kriminellen-Verwahranstalt und stellt euch in fünf Abschnitten mehreren Gegnerwellen, denen am Ende ein stärkerer und kniffligerer Boss folgt. Besonders fies: Neben den herausfordernden Kämpfen müsst ihr in jedem Abschnitt mit Umgebungseffekten und Fallen klarkommen. Für Veteranen der Mahlstrom- und Drachenstern-Arena bekannter Stoff, auch die Siegel-Spielmechanik dürfte vertraut sein, mit der ihr nützliche Effekte im

Kampf aktiviert. Ist euch das noch nicht knackig genug, stellt ihr euch im Veteranenmodus für besondere Belohnungen den Schrecken des Gefängnisses.

Wie schon aus früheren DLCs bekannt, gibt es auch in Murkmire tägliche Quests: Zwei Questgeber schicken euch in Gewölbe oder geben euch Aufgaben in der freien Welt, während der dritte den Tod eines von zwei Weltbossen mit unterschiedlichen Sekundärbedingungen verlangt.

Schade nur, dass die in sumpfig-trüben Ockerfarben gehaltene Optik der neuen Region allzu gleichförmig ausfällt und Abwechslung nur dann entsteht, wenn ihr euch in die Gewölbe wagt oder durch die Hauptquest kämpft. Insgesamt ist Murkmire aber mindestens für Lore-Liebhaber ein mehr als spielenswerter DLC, da er die Spielwelt gelungen bereichert und die vielen kleinen Details einfach Spaß machen. ★



Dieses eigentümliche Musikinstrument wird dank euch zum Exportschlag.



Gloria H. Manderfeld
@GameStar_de



Als Argonier-Fan ist Murkmire für mich die Erfüllung eines langgehegten Wunsches, entsprechend begeistern mich die vielen kleineren und größeren Lore-Häppchen zu diesem geheimnisvollen Volk. Aber auch die Story und die neuen PvE-Inhalte können sich sehen lassen, gerade bei der knackigen Totwasser-Stammesquest musste ich mein Movement deutlich verbessern und durfte lachen, rätseln und um einen lieb gewonnenen Gefährten trauern. Vor allem die sehr abwechslungsreichen Quests wie diese bieten für Fans gutes Storyfutter, wenngleich der allgemeine Umfang etwas großzügiger hätte ausfallen können.

THE ELDER SCROLLS ONLINE MURKMIRE

- 👍 viel Argonier-Hintergrundwissen
- 👍 hervorragend inszenierte Hauptquest
- 👍 spaßig-skurriale Nebenquests
- 👍 herausfordernde neue Arena
- 👍 neue Daily-Quests, Ausrüstungsstile, Weltbosse, Gewölbe
- 👎 keine echten Innovationen
- 👎 sehr gleichförmige Gebiets-Optik

FAZIT

Gelungen und abwechslungsreich erzählter Ausflug in die Welt der Argonier, der die ESO-Spielwelt spürbar bereichert.

