

The Elder Scrolls Online: Elsweyr

DIE DRACHEN LASSEN'S KRACHEN



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Zenimax Online Studios** Termin: **20.5.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam/Bethesda)**

Drachen fallen über die Heimat der Khajiit her. Elsweyr ist nichts anderes als das bisher beste ESO-Addon.

Von Gloria H. Manderfeld

Lautes Brüllen dröhnt über ein karges Plateau, ein Drache landet mit mächtigem Flügelschlag und peitscht uns eine Staubwolke ins Gesicht. Zur Begrüßung fackelt er erstmal das Areal mit einem Flammenstrahl ab, wir hechten aus dem brennenden Bereich und revanchieren uns mit einem Flächenschadeneffekt. Schnell noch ein Sprengskelett auf den Drachen hetzen, dann einige Blitze aus unserem Zerstörungstab, wieder ein Sprung zur Seite – verflüxt, zu weit! Der Drache donnert uns seinen Schwanz ins Gesicht, wir landen betäubt im Staub. Mehrere vom Drachen beschworene Flammen-Atronache sehen in

uns leckeres Futter, schnell aufstehen, hochheilen, Knochenrüstung erneuern. Alles blitzt und blinkt um uns herum, während auch andere Helden den Drachen mit allem beharken, was sie aufbieten können. Endlich ist unsere ultimative Fähigkeit bereit, unser mächtiger Eiskoloss gibt dem angeschlagenen Drachen mit geballten Fäusten donnernd den Rest – selten fühlte sich ein Sieg so verdient an! Doch schmissige Kämpfe gegen umherstreunende Drachen sind nur ein Grund, warum Elsweyr das bisher beste Kapitel von The Elder Scrolls Online ist.

Abwechslung und alte Bekannte

In der Heimat der Khajiit bekommen wir nämlich nicht einfach nur ein neues Questgebiet geliefert, sondern einen lebendig wirkenden Landstrich, in dem von der Optik bis zur Hintergrundmusik einfach alles zueinan-

Das Jahr der Drachen

Mit Elsweyr verfolgt Zenimax eine andere Veröffentlichungspolitik als bisher. Konntet ihr die Extra-Kapitel Morrowind und Summerset noch unabhängig von allen anderen Quests spielen, steht Elsweyr in einem größeren Zusammenhang. Um alle Details rings um das Erscheinen der Drachen nachzuvollziehen, spielt ihr zunächst den DLC Wrathstone und die Elsweyr-Prequest, bevor ihr die Hauptquest von Elsweyr startet. Mit den im 3. und 4. Quartal 2019 erscheinenden DLCs Scalebreaker und Dragonhold wird die Gesamtgeschichte um das Jahr der Drachen abgeschlossen.

der passt. Schon allein die Gestaltung erfreut das Entdeckerherz: Reisen wir von Norden nach Süden, wandelt sich die eher felsig-karge Steppenumgebung langsam zu



Ohne Schutzzauber hätte uns Drache Mulaamnir im Endkampf jetzt schlicht geröstet.

einer üppig grünen Waldlandschaft, garniert mit verfallenen Tempelruinen in fernöstlichem Stil. In den Siedlungen waschen Bürger ihre Wäsche oder verträdeln den Tag, außerhalb entdecken wir an der Leiche eines glücklosen Reisenden nagende Raubvögel oder einen zwischen Felsen versteckten Schrein. Elsweyr wirkt auf alle, die sich die Zeit nehmen, das Land wirklich zu erleben.

Abseits der Hauptquest, bei der wir uns ganz der Rettung des von Drachen, Untoten und der Ursupatorin Euraxia gebeutelten Elsweyr verschreiben, wartet ein ganzer Berg Aufgaben auf uns. Mal helfen wir dem trottelig-liebenswerten Nord-Botschafter dabei, gute Beziehungen zu den Khajiit herzustellen, mal suchen wir für die Besitzerin einer Tierschau ihre schlimmste Bestie oder brechen im Oceans-Eleven-Stil in eine Schurkenfestung ein. Besonders die vielfältigen Bürger aus mehreren Khajiit-Untergattungen und deren spezielle Weltsicht bereichern jede der kleinen und großen Geschichten. Als besonderen Bonus gibt's für den Abschluss der Hauptquest sogar ein nagelneues Zuhause in einem verfallenen Tempel! Die ESO-typisch vollvertonten Quests prä-



Auch in der offenen Welt müssen wir in Kämpfen gegen Drachen beweglich bleiben.

sentieren uns erfreulich oft eine ungewöhnliche oder überraschende Lösung und machen Lust auf mehr – selbst nachdem die letzte Aufgabe erfüllt ist. Altspieler treffen zudem auf einige Bekannte wie Razum-dar oder den Schurken Jakarn.

Drachen bis zum Umfallen

Solltet ihr als Skyrim-Fans ESO wegen Drachenmangel boykottiert haben, gibt es nun wirklich kein Argument mehr, das MMORPG zu meiden. Starten wir mit einem neuen Charakter ins Elsweyr-Spielvergnügen, kämpfen wir bereits im gebietspezifischen Tutorial gegen eines der feuerspuckenden Biester. Im freien Gelände streifen ebenso wilde Drachen umher, die wir wie bei den Dolmen des Hauptspiels oder den Kluft-Geysiren im Summerset-Kapitel mit anderen Spielern ausrotten. Richtig gut: Kämpfen bereits andere Spieler gegen einen Drachen, verändert sich das entsprechende Symbol auf der Karte und wird mit zwei gekreuzten Schwertern unterlegt. So seht ihr sofort, wo ihr euch einem Kampf anschließen könnt!

Gleich drei mächtigen Drachen stehen wir in der neuen Zwölf-Spieler-Prüfung Sonnspitz gegenüber. Die haben sich in einem Kloster festgesetzt und terrorisieren die dortigen Glaubensdiener. Eingespielte Raidgruppen fräsen sich trotz ihrer fliegenden Gegner routiniert durch den Standardmodus, herausfordernder wird es erst mit den Hardmodes und Extra-Erfolgen der Bosse. Einzelspieler freuen sich über sechs einzigartige und durch Bauten und Beleuchtung toll in Szene gesetzte Gewölbe, sechs Weltbosse und zwei neue, teils erfreulich knackige offene Verliese, deren Endbosse es in sich haben. Einziges Manko: Verglichen mit anderen Gebieten gibt es etwas wenig Teleportschreine, was gerade im gebirgslastigen Abschnitt von Elsweyr die Wege etwas unübersichtlich gestaltet.

Ein Nekromant für alle Fälle

Die Nekromanten sind die insgesamt sechste Klasse, und sie drehen im Kampf so richtig auf: Wir hetzen herbeigerufene Sprengskelette und Skelettmagier auf Gegner, las-

sen einen Friedhof samt Grabsteinen als Flächeneffekt entstehen, schleudern leuchtende Schädel durch die Luft und entfesseln einen mächtigen Eiskoloss. Im Gegensatz zu anderen Caster-Klassen ist der Nekromant schon im niedrigen Levelbereich durch potente Heilfähigkeiten und seine Knochenrüstung erfreulich standfest. Passen uns die ursprünglichen Ausrichtungen einzelner Fähigkeiten nicht, entwickeln wir sie zur PvP-freundlichen Ausdauervariante mit Giftschaden weiter. Dank der passiven Fähigkeiten und hilfreichen Geist-Begleiter fehlt es dem Nekromanten-Heiler nicht an Mana und Gruppenheilungspotenzial, der Nekromanten-Tank nutzt Schadensvermeidungseffekte und verwandelt sich in einen ebenso widerstandsfähigen wie eindrucksvollen Skelettriesen. Den meisten Spaß macht das Effektgewitter aber in einer Gruppe aus mehreren Nekromanten mit unterschiedlichem Spielschwerpunkt. Je mehr Feinde, desto besser: Viele Neko-Fähigkeiten profitieren von einer Menge getöteter Gegner. So und nicht anders muss es sein.

Also Nekromanten, Drachen, fantastische Quests und eine Landschaft, die zum Erkunden und Erleben einlädt. Unterm Strich macht Elsweyr wahnsinnig viel richtig. Wir sind gespannt, ob Zenimax das in kommenden Addons noch toppen kann. ★

THE ELDER SCROLLS ONLINE ELSWEYR

- 🏡 stimmungsvolle, lebendig wirkende Khajiit-Heimat
- 👤 neue Charakterklasse Nekromant
- 🏰 mitreißende Hauptquest
- 📖 abwechslungsreiche Nebenquests
- 🐉 Drachenbekämpfung in der offenen Welt
- 🏰 sechs neue Weltbosse und Gewölbe, zwei offene Verliese
- 👤 neuer Zwölf-Spieler-Raid mit fliegenden Gegnern
- 📍 wenig Teleportschreine

FAZIT

Rundum gelungenes Kapitel in der Khajiit-Heimat dank Quests, neuer Nekromantenklasse und reichlich neuen Spielherausforderungen.



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Auf Elsweyr habe ich mich lange schon alleine deswegen gefreut, weil ich die Khajiit als Volk sehr mag und Quests feiere, in denen die eigenwilligen, aber liebenswerten Katzen eine Rolle spielen. Nach den gelungenen Kapiteln Morrowind und Summerset waren meine Hoffnungen entsprechend groß – und ich wurde nicht enttäuscht: Als Storyfan gefällt mir die Dichte an tiefgründigen Geschichten plus viel Khajiit-Hintergrundwissen besonders, dazu ein Landstrich voller Details, den ich einfach nur in aller Ruhe durchstreifen und den Anblick genießen kann. Denkwürdigster Questmoment war die Szene, in der eine betrunkene Khajiit-Magierin in Hauskatzengröße ihr Mittagessen auf meine Stiefel spie, während sie einen Teleportzauber wirkte. Dass der in die Hose ging, dürfte wohl nicht besonders erstaunlich sein ...

Dann sind da natürlich noch die Drachen: Jeder Kampf gegen die monströsen Flatterviecher fühlt sich für mich richtig episch an. Selbst wenn es »nur« die Drachen in der offenen Welt sind, die man mit ausreichend Mitspielern recht fix zu Boden bringt – in Quests sieht das ein bisschen anders aus! Mal davon ab macht es einfach richtig viel Laune, als Nekromant dutzendfach Gegner nicht nur sprichwörtlich umzusensen und dann in Form neuer Skelettheinis auf Feinde zu hetzen. Mit einem Kumpel prügeln mich im knochenlastigen Neko-Doppelpack mit Vorliebe wild durch offene Verliese. Dafür lasse ich auch meinen liebgewonnenen Hüter samt Bären gerne links liegen!