

## The Elder Scrolls Online: Dragonhold

## GÖTTERDÄMMERUNG MIT DRACHEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online Studios** Termin: **21.10.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **2.000 Kronen (etwa 16 Euro), kostenlos für Abonnenten** DRM: **ja (Steam)**

## Mit dem neuen The-Elder-Scrolls-Online-DLC Dragonhold findet das epische »Jahr des Drachen« trotz Mankos ein verdienten Ende.

Von Gloria H. Manderfeld

Zu Beginn des DLCs Dragonhold stehen wir vor einem alten Problem: Drachen! Der ehemalige kaiserliche Hauptmann Sai Sahan hat genug von der geflügelten Plage und gründet die Drachengarde neu, die einst als Drachenjäger und kaiserliche Leibwache große Ehren genoss. Da ausgebildete Drachentöter gerade etwas rar sind, sind wir der naheliegendste Rekrut. Idealerweise spielt ihr Dragonhold erst, nachdem ihr Elsweyr bereits abgeschlossen habt, da ihr erst nach beiden absolvierten Hauptquests die finale Aufgabe im »Jahr des Drachen« erhaltet.

### Vom Schmuggler zum Helden

Eure Mitstreiter rekrutiert Sai Sahan aus der Mannschaft eines Schmugglerschiffs und deren Unterstützerin, Generalstochter Aeliah. Gerade das aus dem skurrilen Kapitän Za'ji und seiner ruppigen Stellvertreterin Caska bestehende Führungsduo sticht dank seiner Frotzeleien positiv heraus. Auch der Drache Nahfahlaar schließt sich dem Kampf an, hat er doch mit Obermott Laatulon noch eine Rechnung offen. Je mehr Drachengarde-Aufgaben wir erledigen, desto lebendiger geht es in unserem Unterschlupf zu!

Kaum haben wir es Laatulon gezeigt, müssen wir die finsternen Pläne des schwarzen Drachen Kalgrontiid vereiteln, den wir im Elsweyr-Kapitel nicht endgültig vernichten konnten. So wird die Gesamthandlung zu einem runden Abschluss geführt, der auch einige der aus Elsweyr bekannten Gesichter noch einmal in die Schlacht ruft.

### Starke Story, gleichbleibendes Prinzip

Wie gewohnt zeigt sich in der Landschaftsgestaltung, den Quests und den detailreichen NPCs das ganze Können der Entwickler: Sai Sahan und Abnur Tharn führen ihre problematische Beziehung aus der persönlichen Hauptgeschichte mit reichlich Sticheleien fort. Eine fiese hochhefische Jagdgesellschaft hetzt anstelle von Tieren lieber Khajiit oder Orcs und entwirft auch ohne große Erklärungen ein bitteres Bild der Lebensrealität vieler Bewohner Tamriels. Vor allem die Aufgabe rings um die Künstlersiedlung Schwarzhöhen geht richtig ans Herz und lässt uns beim Kampf der Bewohner gegen die Finsternis mitfiebern.

Trotz der neuen Drachengarde-Kletterarmbrust, mit der ihr euch an markierte Pfosten auf der anderen Seite von Abgründen oder auf Anhöhen katapultiert, spaßigen Rieswürfel-Schieberätseln und den aufgebohrten Drachenkämpfen sowie Gegnerfähigkeiten in der offenen Welt bleibt das Gefühl zurück, vieles bereits gesehen zu haben. Die Entwickler bleiben ihrer Maxime treu, mehr von bereits beliebten Inhalten zu bieten.



**Gloria H. Manderfeld**  
@nerdgedanken



Mit dem »Jahr des Drachen« hat man den erfolgreichen Versuch gestartet, innerhalb eines Jahres eine in mehreren Veröffentlichungen entwickelte Gesamtgeschichte zu erzählen. Das hat die Welt mit vielen interessanten NPCs und Quests bereichert, sodass ich mich auf das kommende Jahr und eine neue Geschichte freue. Ein Problem sehe ich aber an anderer Stelle: Im Grunde weiß man vor einem neuen Kapitel oder DLC recht genau, was einen erwarten wird und wie der Kampf gegen den finalen Story-Gegner ablaufen wird. Hier sollten die Entwickler dringend neue Wege beschreiben und generell mehr experimentieren. Mechaniken wie die Drachengarde-Armbrust sind ein Schritt in die richtige Richtung, werden aber zu selten bedient, um positiv ins Gewicht zu fallen. Langfristig verblassen die Tugenden des Spiels vor der Gleichförmigkeit des Spielgerüsts. Schade.

Dabei bleiben echte Innovationen wie dynamischere Bosskämpfe, Quests ohne das oft bediente Drei-Gegenstände-drei-Abschnitteschema oder wirklich herausfordernde Mechaniken auf der Strecke. So bietet Dragonhold genau das, was wir schon in älteren DLCs mochten, aber auch nicht mehr. ★



Die Drachen in der offenen Welt haben einige unangenehme neue Tricks auf Lager.

## THE ELDER SCROLLS ONLINE DRAGONHOLD

- abwechslungsreiche, spannende Quests
- toller Abschluss des »Jahr des Drachen«
- veränderbarer Drachengarde-Unterschlupf
- neue Daily-Quests, Ausrüstungsstile, Weltbosse, Gewölbe
- aufgebohrte Drachenkampf-Fähigkeiten
- keine tiefgreifenden Neuerungen
- Bosskämpfe sehr vorhersehbar
- neue Armbrust-Mechanik kaum genutzt

### FAZIT

Der TESO-DLC Dragonhold bietet einen runden, befriedigenden Abschluss zum »Jahr des Drachen«, lässt aber Neuerungen vermissen.

