

The Elder Scrolls Online: Greymoor

NOSTALGIE MIT BISS

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online Studios** Termin: **26.5.2020** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

In der aktuellen Erweiterung kehren wir zurück nach Himmelsrand und erkunden die Schwarzweite. Lohnt sich die Reise für Skyrim-Fans? Von Gloria H. Manderfeld

Eine Rückkehr nach Himmelsrand, das versprechen uns die Entwickler von Bethesda mit dem ESO-Addon Greymoor. Schließlich haben Rollenspieler diesen Schauplatz des Evergreens Skyrim in wärmster Erinnerung. Und tatsächlich: Bereits mit der ersten Questreihe führt euch euer Weg zur auf einer majestätischen Klippe gelegenen Stadt Einsamkeit, die auch in Greymoor euer wichtigster Anlaufpunkt für Handwerk, Quests und den Handel mit Mitspielern ist. Mit ausreichend Gold auf der Bank kauft ihr euch für den extra Nostalgie-Flash das Stolzspitze-Herrenhaus, das schon in Skyrim als Spielerhaus zur Verfügung stand. Alternativ durchstreift ihr den Blauen Palast, erkundet das Bardenkolleg oder stöbert in den Bü-



Die Mzark-Kaverne bietet die typische Mischung aus Pflanzen und reichlich Geheimnissen.

cherregalen Hinweise auf die Geschichte der Region auf. Skyrim-Fans entdecken trotz Zeitsprung in die Vergangenheit (Greymoor spielt weit vor Skyrim) auf der Reise durch das weitläufige Gebiet reichlich Vertrautes

wie die Drachenbrücke, das Dorf Morthal oder das Schattengrün-Gewölbe. Genießt ihr die Umgebung am liebsten allein, profitiert ihr besonders davon, dass die Entwickler auch in diesem Addon die meisten Inhalte



Weltboss Ysmgar haut mit seinem dicken Prügel ordentlich zu – da hilft nur auszuweichen.

für Solospieler zugeschnitten haben. Bis auf die neue 12-Spieler-Prüfung, die Gramstürme, Weltbosse und einige Endgegner der beiden offenen Verliese kommt ihr auch ohne Unterstützung gut weiter und erkundet die Umgebung im eigenen Tempo.

Das Highlight:

Erlebnis Schwarzweite

Während die bisherigen neuen Kapitel stets eine neue, große Region ins Spiel brachten, bietet euch Greymoor gleich zwei und damit spürbar mehr Spielumfang als die bisherigen Addons. An der Oberfläche der Spielwelt reist ihr durch das im Baustil der Nord gestaltete Westliche Himmelsrand. Den eigentlichen Star des Kapitels erlebt ihr aber erst, wenn ihr entweder im Verlauf der Hauptquestreihe oder mit einem von drei Aufzügen in die Tiefe hinabsteigt.

Das aus mehreren großen, unterirdischen Kavernen bestehende Gebiet Schwarzweite besticht durch seine glaubhaft inszenierte Andersartigkeit: Phosphoreszierende Pflanzen, schimmernde Kristalle, allerlei seltsame Gewächse wetteifern mit Dwemer-Ruinen und düsteren Vampir-Prachtbauten. Gerade Spieler, die Spaß an den eher skurrilen Gegenden im Spiel haben, kommen hier voll auf ihre Kosten! So gelingt den Entwicklern abseits der doch eher generischen, an Skandinavien erinnernden Landschaft an der Oberfläche etwas wirklich Besonderes.

Die Neuerungen:

Indiana Jones grüßt nicht

Das neue Antiquitätensystem ermöglicht euch nicht nur die Suche nach dem ebenfalls neuen Mythic Gear, ihr stöbert auch nach Housing-Einrichtung, Körperbemalungen, Rüstungs- und Waffenstilen sowie den Teilen eines mechanischen Reittiers. Statt Grabräuber-Action oder Abenteuer-Archäologie erwartet euch allerdings ein unspektakuläres, durch zwei Minispiele und reichlich Weltkarten-Reiserei abgehandeltes Suchsystem. Beide mit dem Antiquitätensystem verbundenen Fertigkeitlinien steigert ihr ausschließlich durch die erfolgreiche Nutzung der Minispiele. Als Ergänzung zum normalen Spielgeschehen lockert das den Alltag zwar auf, wollt ihr aber gezielt eure jeweiligen Fertigkeitlinien verbessern, werden die Minispiele dann doch schnell repetitiv.

Für das Erbeuten von höherwertigen Fundstücken müsst ihr außerdem fast zwingend in die entsprechenden passiven Fähigkeiten investieren. Die spendieren Extra-Züge oder lassen euch im Grabungs-Minispiel praktischerweise gleich mehrere Felder auf einmal aufdecken, was die Minispiele beträchtlich erleichtert, aber auch schnell zu einem echten Fähigkeitepunktegrab mutiert. Damit eignet sich das Antiquitätensystem vor allem für Charaktere im Endgame-Bereich mit bereits erkundeter Weltkarte und einem ausreichend großen Vorrat an Fähigkeitspunkten, die ihr nicht zwingend für eure Charakterentwicklung braucht.

Wie funktioniert das Antiquitätensystem?

Als angehender Antiquar benötigt ihr nach dem Abschluss der Einführungs-Quest in Einsamkeit zunächst sogenannte »Spuren« zu lohnenswerten Fundstücken. Die findet ihr im Loot von Weltbossen, Belohnungstruhen von Mehrspieler-Events oder Verliesen, als Zufallsfund aus Kisten und vielen weiteren Möglichkeiten. Besonders fair: Alle von euren Charakteren gesammelten Spuren stehen danach accountweit zur Verfügung. Es reicht also aus, zunächst nur mit einem Charakter die Fertigkeitlinien zu steigern!

Mit dem Minispiel »Suche« grenzt ihr den künftigen Fundort ein: Auf dem Spielfeld befinden sich je nach Schwierigkeit mehr oder weniger mit unterschiedlichen Symbolen markierte Felder, dazu mehrere Fokusfelder. Je nachdem wie viele Fokusse ihr durch geschickte Kombination von Feldern mit gleichen Symbolen darauf erreicht, desto eindeutiger wird euch nach dem Ende eurer Züge das künftige Suchgebiet markiert.

Am auf eurer Ingame-Karte angezeigten Zielort irgendwo in der euch zugänglichen Spielwelt sucht ihr nach einem Erdhaufen und startet dort das zweite Minispiel »Grabung«. Auf einem quadratischen, von Erde bedeckten Spielfeld klopft ihr zunächst den Ort frei, an dem euer Fundstück liegt – das gute alte Minesweeper aus der Windows-Spielesammlung lässt grüßen. Dann buddelt ihr es mit diversen Werkzeugen durch mehrere Erdschichten aus. Habt ihr noch Züge übrig, verwendet ihr diese für die Suche nach Bonus-Loot.



Verbindet ihr Felder mit gleichen Symbolen, erreicht ihr nach und nach alle Fokusse.



Habt ihr das Fundstück ausgegraben, sucht ihr mit den verbliebenen Zügen nach Bonus-Loot.

Der Loot:

Mythisch, aber nicht immer mächtig

Da das Mythic Gear nach dem Ausgraben an euren Account gebunden ist, kommt ihr um das Antiquitätensystem nicht herum, wenn ihr eines der seltenen Stücke haben wollt. Pro Charakter dürft ihr lediglich ein einziges »außergewöhnliches« Rüstteil tragen. Die Auswahl fällt indes mit nur sechs Gegenständen noch recht mager aus, soll aber laut

Entwickler mit kommenden Updates noch deutlich erweitert werden.

Generell müsst ihr abwägen, ob sich der Aufwand überhaupt lohnt und das Item zu eurem Spielstil passt: Beim »Ring der wilden Jagd« (+15% Lauftempo im Kampf, +45% Lauftempo außerhalb des Kampfes) sind die Bonuswerte wirklich hilfreich. Manche Gegenstände bringen allerdings auch empfindliche Nachteile mit sich.

Drei Helfer und zwei Gegner

Gleich drei motivierte Helden unterstützen uns bei unserer Suche nach den Ursachen der Gramstürme und bei der Rettung des Königreichs. Der finstere Aschefürst Rada al-Saran ist dabei unser Hauptgegner, Großkönig Svargrim macht uns aber auch ordentlich das Leben schwer.



Halbriesin Lyris Titanenkind soll eigentlich nur eine Warnung überbringen, hilft aber bei der Rettung des Reichs.



Der elfische Vampir-Gelehrte sucht nach einem Heilmittel für die von Gramstürmen betroffenen Bürger.



Zu Storybeginn lungert Prinzessin Svana noch in einer Taverne herum, wird aber bald zum Heldennachwuchs.



Vampirfürst Rada al-Saran schmiedet bösartige Pläne gegen die Stadt Einsamkeit und ganz Himmelsrand.



Großkönig Svargrim wittert in seinem Reich stets nur gemeine Intrigen seines Rivalen, Skaldenkönig Jorunn.

So gewähren euch die »Schneetreter« zwar Immunität gegen Verlangsamungen und Bewegungsunfähigkeits-Effekte, verhindern aber Sprints im Kampf, was beim bewegungsintensiven Kampfsystem ein Problem sein kann! Generell wirkt das Balancing beim Mythic Gear noch nicht durchdacht.

Die Verbesserungen:

Mehr Spaß mit Vampiren und Werwölfen

Mit Greymoor wurden auch die Mechaniken von Vampir und Werwolf überarbeitet und

an das Verbrechenssystem angepasst, das auch Nekromantenfähigkeiten, Morde und Taschendiebstahl in Siedlungen unter Strafe stellt. Besonders der Vampir hat sich von der allzu bequemen Magicka-Allzweckwaffe zu einem nahkampftintensiven Blutsauger entwickelt. Dieser brilliert jetzt durch mehr aktive Fähigkeiten und muss reichlich vom Lebenssaft anderer trinken, damit er im Kampf nicht schlapp macht. Kleine, aber durchaus feine Anpassungen, die eure verfluchte Existenz als Wesen der Nacht spürbar interessanter gestalten.

Die Helden:

Mal wieder die Nostalgiekiste

Zu jeder guten Geschichte gehören (abseits der Spielercharaktere) ein paar Helden! Für Greymoor fischen die Entwickler erneut in der Nostalgiekiste und rekrutierten eine für Kenner des Grundspiels alte Bekannte, die Halbriesin Lyris Titanenkind. Die wurde uns schon im Tutorial des Grundspiels durch ihr heldenhaftes Opfer als aufrechter Charakter vorgestellt. Sie wächst uns während der Hauptgeschichte durch ihre geradlinige, erfrischend trockene Art sowie ihren unerschütterlichen Kampfgeist ans Herz.

In Greymoor ist die Veteranin jetzt wieder dabei und lässt unsere anderen Helfer des

Öfteren ziemlich blass aussehen: Zum einen wäre da der beißunwillige, sich aus Kämpfen stets heraushaltende Vampirgelehrte Fennorian vom Haus Rabenwacht, der uns tatkräftig mit seinem Wissen unterstützt. Zum anderen die junge Prinzessin Svana, die einzige Tochter von Großkönig Svargrim. Die steht zu Storybeginn sehr im Schatten des bestimmenden, bornierten Vaters, hat aber das Herz auf dem rechten Fleck. Beide müssen ihren Weg allerdings erst noch finden und machen zwar eine glaubhafte Helden-Entwicklung durch, ein echter Funke springt aber nicht über. Dafür sind beide trotz so mancher Leiden etwas zu generisch als Heldennachwuchs angelegt.

Die Story:

Blutleer trotz Blutsaugern

Wer nicht jeden Spoiler oder jeden Trailer zu Greymoor vermieden hat, weiß um den finsternen Vampirchef als Strippenzieher im Hintergrund. Genau das macht die eher gemächlich verlaufende Story zu einer zähen Angelegenheit: Wir rätseln ewig mit Lyris, Fennorian und Svana wegen der verheerenden Gramstürme und einem Heilmittel für die Bürger herum, obwohl wir als Spieler längst wissen, dass da irgendwo im Hintergrund ein Vampirfürst lauert. Kaum hat die



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Es hätte so toll werden können – mit einem uralten Gegner, einem Berg geschickt eingestreuter Skyrim-Anspielungen, den wunderschönen Gebieten und gewohnt unterhaltsamen Nebenquests startet Greymoor sehr vielversprechend. Aber dann geht dem neuesten The-Elder-Scrolls-Online-Kapitel schnell die Luft aus: Wer sich als Zwischenboss und damit Endgegner des Kapitels entpuppen würde, war mir viel zu schnell klar. Bis unsere Helden auch endlich so weit sind, vergeht eine Menge Zeit, in der wir noch mehr Hinweise suchen und noch mehr durch die Gegend reisen. Selten habe ich mich bei einer Quest so zwingen müssen, bei der Stange zu bleiben! Eine lahme Story hätte ich allerdings noch ausgehalten, schließlich gibt es durch die vielen, kurzweiligen Aktivitäten wie offene Verliese, Gramstürme und Weltbosse genug zu tun. Aber da ist noch die unterirdische Serverperformance zum Start der Erweiterung. Insgesamt sehe ich Greymoor mit gemischten Gefühlen: Skyrim-Fans bekommen hier die volle Nostalgie-Dröhnung, Questfans finden vor allem in den Nebenquests Erfüllung, der Spielalltag erhält einen guten Schwung neues Futter. Aber die laue Story macht mich skeptisch, wie sich das restliche Jahr vom »Schwarzen Herz von Skyrim« noch entwickelt.



Die auf einer Klippe thronende Stadt Einsamkeit ist der wichtigste Ort des Kapitels Greymoor.



Gramstürme sind das Dolmen-Äquivalent von Greymoor und erfordern gute Zusammenarbeit.

zu vorhersehbar angelegte Story endlich Schwung aufgenommen und die Helden sind ins gegnerische Territorium vorgedrungen, liegt nach wenigen, knackig inszenierten Momenten auch schon der Zwischenboss der Geschichte im Staub. Sein Erschaffer entzieht sich uns geschickt – dem müssen wir schließlich noch im kommenden Story-DLC zu Leibe rücken!

Trotz der schicken Gebiete und dem blutig-düsteren Kastell Graumoor kommt so nur wenig Stimmung auf. Von unserem Antagonisten erfahren wir nur den Namen, vage Hinweise auf dessen Historie und seinen Wunsch nach Rache – hier wäre so viel mehr drin gewesen! Da hilft auch nicht, dass viele Elemente des Welthintergrunds aus dem Hauptspiel eingebaut wurden: Das Vampir-Haus Rabenwacht, Aschefürst Rada al-Saran und einige andere alte Bekannte dürften aufmerksamen Questfreunden aus den Gebieten Bangkorai und Kluftspitze ziemlich bekannt vorkommen. Aber gerade gute Horrorgeschichten leben von Überraschungen, Ungewissheit und einem interessanten, gefährlichen Gegner. Greymoors Storyline jedoch hat nicht viele solcher Elemente, nicht einmal Radas verständliche Rachemotive werden groß beleuchtet.

Die Welt:

Retten, rätseln, reisen

Die herrschende Bedrohungslage durch Gramstürme, Hexenmagie und Vampire wird in den Nebenquests durch die Sorgen und Nöte der einfachen Bürger glaubhaft vermittelt: Hier zeigen die Entwickler ihre ganze Routine beim Erzählen teils skurriler, teils sehr bodenständiger Geschichten mit dem gewissen Extra. Wir befreien einen Abenteuer-Archäologen aus einer Flasche, folgen

den Anweisungen einer sprechenden Puppe, helfen zwei Geisterjägerinnen und ermöglichen einem alternden Helden sein letztes großes Abenteuer.

Statt nur in sich abgeschlossene Erzählungen zu bieten, bauen einige Quests lose aufeinander auf: Zunächst bringt ihr in Mortal eine Mutter mit ihrer verfluchten Tochter wieder zusammen. Dann erkundet ihr das weitere Schicksal derjenigen, die den Fluch aussprachen, während ihr der Mannschaft eines im Eis feststeckenden Schiffs helft. Ähnliches erlebt ihr zum Beispiel, wenn ihr die Quest von Kastell Graumoor löst.

Das Problem:

Täglich ächzt der Server

Schöne Geschichten muss man allerdings auch spielen können: Selbst zwei Tage nach Release waren die Server vom Spielanraster spürbar überfordert. Heftige Lags machten Kämpfe zur reinen Qual, gerade zur abendlichen Hauptspielzeit bewegte sich unser Charakter oft nur im Schneckentempo oder wurde von für uns unsichtbaren Gegnern umgehauen. Derartige Kinderkrankheiten sind bei Online-Rollenspielen zwar kurz nach einem Patch nicht ungewöhnlich. Gepaart mit verbuggten Quests, in denen wir weder nötige Gegenstände aufheben noch Quest-NPCs ansprechen konnten, geht das Spielvergnügen erst mal flöten. Echte Gamebreaker waren diese Bugs zwar nicht, wir konnten sie aber nur durch Löschen der jeweiligen Quest und erneutes Durchspielen bis zum problematischen Moment lösen. Je nach Questumfang haben wir teilweise bis zu zwanzig Minuten Fortschritt pro Versuch verloren – ärgerlich! Damit wird Greymoor technisch zum problematischsten Kapitelstart seit Jahren. Aber auch abseits von sol-

chen per Patch behebbaren Problemen kann Greymoor nicht ganz mit den Addon-Highlights der Vergangenheit mithalten. Es fehlt etwa eine neue Klasse wie Nekromanten in Elsweyr oder das nützliche Schmucksystem aus Summerset. Die einzige echte Neuerung, die Antiquitäten samt Mythic Gear, sind durch ihre Grind-Lastigkeit und Zufälligkeit nicht ganz jedermanns Sache. ★

THE ELDER SCROLLS ONLINE GREYMOOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 540 / AMD A6-3620
Geforce 460 / Radeon 6850
3 GB Ram, 85 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2300 / AMD FX4350
Geforce GTX 750 / Radeon HD 7850
8 GB Ram, 85 GB Festplatte

- gut umgesetzte, zahlreiche Skyrim-Anspielungen
- wunderschöne, interessante Gebiete
- spaßige, abwechslungsreiche Nebenquests
- neue Prüfung, offene Dungeons, Daily Quests, Ausrüstungsstile, Weltbosse und Gewölbe
- Antiquitätensystem mit neuer Deko, Verzierungen, Stilen und Mythic Gear
- vorhersehbare, langatmige Hauptstory
- Antiquitätensystem zufallsabhängig und grindlastig
- Bugs in Quests und Antiquitätensystem
- schlechte Serverperformance mit spürbaren Lags

ABWERTUNG

Zum Start sorgen Serverprobleme und Questbugs immer wieder für Frust.

FAZIT

Das ESO-Kapitel Greymoor bietet zwar gut inszenierte Skyrim-Nostalgie, leidet aber an etwas schwacher Story und Neuerungsarmut.

83

-3

80