

ESO Blackwood



NOSTALGIE FÜR SOLISTEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online Studios** Termin: **1.6.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das Kapitel Blackwood lässt euch in Elder Scrolls Online auf Oblivion-Spuren wandeln. Das lohnt sich besonders für Neueinsteiger. Aber nicht alle Aspekte überzeugen uns. Von Gloria Manderfeld

The Elder Scrolls Online hat es im Jahresabenteuer von 2020 vorgemacht: Mit reichlich Skyrim-Nostalgie lockte Entwickler Zenimax viele Enthusiasten ins Spiel. Im guten alten Himmelsrand vereitelten wir die Intrige eines uralten Vampirfürsten und schwelgten in Erinnerungen an ein denkwürdiges Spiel. Dieses Jahr schnuppern wir im neuen Addon Blackwood altbekannte Oblivion-Luft, da sich Daedra-Fürst Mehrunes Dagon gute 800 Jahre vor seinem Angriff in Elder Scrolls 4: Oblivion an einer ersten Invasion Tamriels versucht. Für Neueinsteiger bietet Blackwood das beste ESO-Paket seit langem, da der Einstieg ins Spiel durch die Gefährten so bequem wie noch nie gelingt. Gerade wenn ihr lieber alleine oder nur mit einer anderen menschlichen Person unterwegs seid, bildet ihr gemeinsam mit euren NPC-Gefährten eine vollwertige Verliesgruppe.

Das steckt in Blackwood

Die beiden sehr unterschiedlichen Begleiter rekrutieren wir in Blackwood per Quest und

erhalten von ihnen je nach Wunsch schlagkräftige Unterstützung als Heiler, Schadens-austeiler und Tanks. Das können wir bei den neuen Weltereignissen, den Oblivion-Toren, auch dringend brauchen: Statt Daedra-Ankern, Gramstürmen und Drachenangriffen betreten wir nun durch immer wieder in Dunkelforst aufploppende Portale die Totenländer, Mehrunes Dagens Ebene. Statt mit einem sehr starken Boss, der bisweilen Unterstützung ruft, habt ihr es dort aber mit einer Art Mini-Dungeon zu tun. In den Totenländern prügeln wir uns in kleinen, abgeschlossenen Bereichen durch die Schergen des Daedra-Fürsten. Haben wir eine Reihe immer stärker werdender Bosse besiegt, geht es nach dem Endkampf wieder zurück nach Tamriel. Im neuen Gebiet Dunkelforst finden Veteranen abseits davon viel Vertrautes: eine umfangreiche Hauptquest, abwechslungsreiche Nebenaufgaben, mehrere Weltbosse und zwei offene Dungeons. Gerade in den beiden letzteren erwarten euch harte Kämpfe, die nicht nur Beweglichkeit,

sondern auch gute Beobachtungsgabe verlangen. Daneben absolviert ihr im Felshain eine knackige Zwölf-Spieler-Prüfung, die vor allem für eingespielte Teams interessant ist. Damit sind die Entwickler ihrer Devise »Mehr vom Gleichen« erneut treu geblieben.

Packende Story

Mehrunes Dagens Intrige beginnt bereits einige Jahrzehnte vor den Ereignissen im Spiel: Der damalige cyrodiilisch Kaiser Leovic schloss einen Pakt mit dem mächtigen Daedra und erhielt dafür vier mächtige Ambitionen. Was diese genau sind, findet ihr nach und nach in der Hauptgeschichte von Blackwood heraus, die als Krimi beginnt. Begleitet von der lebensfrohen Waldelfe Eveli Scharfpfeil und unterstützt von der Dremora Lyranth liefert ihr euch mit euren Gegnern einen überraschend spannend inszenierten Wettlauf gegen die Zeit. Natürlich ist das offene Ende wie immer absehbar. Die Geschichte kann wegen das Jahresabenteuer-Modells mit Fortsetzung im vierten Quartal 2021 noch nicht abgeschlossen sein! Der Weg dorthin bleibt aber erfreulich interessant und hat so gut wie keine Längen. Hier haben die Entwickler im Vergleich zu Grey-moor eine Schippe Dynamik draufgelegt.

Gute Gesellschaft

Dank der beiden aus dem Grundspiel und dem DLC Orsinium bekannten Hauptfiguren kommt zusätzliche Abwechslung in die Erzählung. Evelis motivierte, weltoffene Art

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr von ESO nicht genug bekommt.
- ... euch auch in einem MMO Story wichtig ist.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ständig Abwechslung braucht.
- ... euch topaktuelle Optik wichtig ist.



Beim Endboss eines Oblivion-Tors bekommen wir es mit reichlich zusätzlichen Gegnern zu tun.



Auf der Suche nach einer daedrischen Maschine pflügen wir uns durch vielarmige Daedra.



und Lyranth's scharfzüngige Kommentare machen Lust auf den nächsten Questabschnitt und die Fortsetzung des Jahresabenteuers. Die beiden Fan-Favoriten übernehmen dabei zwei wichtige Rollen: Eveli bringt die Geschichte durch Neugierde und viele Fragen voran und bleibt auf der Ebene der Spielenden. Lyranth fungiert hingegen bei allen Belangen rings um Mehrunes Dagon als Helferin und ergänzt die Heldengruppe dann, wenn besondere Kenntnisse oder übernatürliches Können gefragt sind. Nach dem Staraufgebot der letzten Kapitel sind diese beiden eher bodenständigen Helferinnen ein zusätzlich wohlthuender Kontrast.

Dunkelforsts düstere Details

Die Nebenquests im neuen Gebiet sind wie gewohnt auf hohem erzählerischen Level und bringen uns die Verhältnisse im von Kaiserlichen, Argoniern und Khajiit bestimmten Dunkelforst näher. Dabei spielen die Autoren ihr Können voll aus und erzählen abwechslungsreiche Geschichten, die ihr nicht auslassen solltet. Mal helfen wir einem dunkelförschen Forscher bei der Geisterjagd, mal unterstützen wir eine Liebesromanautorin bei der Suche nach neuen Erfahrungen oder retten ein Argonier-Dorf vor fiesen Räubern. Erfahrene Spieler feiern mit aus dem Grundspiel oder anderen Kapiteln bekannten Persönlichkeiten ein Wiedersehen. Gerade Stibbons-Fans bekommen in Blackwood mehr von dem leidgeplagten Diener zu sehen, als sie vielleicht wollen!

Abseits der vielfältigen Geschichten ist das sehr weitläufige Gebiet an sich aber nicht der große Wurf, den sich Fans nach der grandiosen Schwarzweite im Vorgängerkapitel Greymoor erhofft haben dürften. Neben den Flussauen um die kaiserlich geprägte, wichtigste Stadt Leyawiin schlägt es uns bis in die an Schattenfenn

Fies: Weltboss Koska bekommt geisterhafte Hilfe von seinem geschlagenen Kameraden.



grenzenden Marschen der Argonier. Fürs Auge wird hier allerdings kaum Abwechslung geboten. Das Gebiet ist durch die Marschen und Flussauen und viele Ruinen zwar zunächst interessant, es wird aber schon durch die schiere Größe schnell zum weitläufigen Zeitfresser ohne wirkliche Besonderheiten. Überhaupt, die Ruinen: Es mag spannend sein, mal eine Alyeiden-, Kaiserlichen- oder Argonier-Ruine zu erkunden. Wird das allerdings zum Dauerzustand, schleicht sich trotz guter Storys Langeweile ein.

Nicht ganz durchdacht

Die Entwicklerentscheidung, offene Oblivion-Tore nicht durch ein entsprechendes Symbol auf der Karte kenntlich zu machen, ist ein weiterer Blackwood-Problemfall. Sie beschränkt die mögliche Teilnehmermenge auf die Spieler in der direkten Umgebung – eben auf alle, die den Öffnen-Sound hören oder das offene Tor sehen können. Auf dem Testserver führte das viel zu oft zu Gruppen, die für das Bezwingen der Bosse trotz Gefährten nicht schlagkräftig genug waren. Nach dem anfänglichen Rush in das neue Gebiet dürfte es schwer werden, für die Ob-

livion-Tore Mitstreiter zu finden – so wird aus einer eigentlich spannenden Mechanik ungewollt ein Rohrkrepierer. Hier sollte Zenimax unbedingt nachbessern!

Die neuen Gefährten

Da läuft's mit den Gefährten weit besser: Dunkel elfe Mirri Elendis und den Kaiserlichen Bastian Hallix unterstützen wir zunächst in jeweils einer Quest bei der Suche nach von fiesen Kultisten verschleppten Verwandten. Bastian ist auf der Suche nach seinem unzuverlässigen, feierwütigen Ziehbruder, während Mirri und ihr Bruder auf Abenteuerfahrt waren und von ihren Auftraggebern betrogen wurden. Nach zwei erfolgreichen Rettungsmissionen schließen sich uns beide als Gefährten an, auf Reisen entscheiden wir uns für einen von beiden.

Passend zum eigenen Spielstil weisen wir dem aktiven Begleiter fünf Heil-, Kampf- oder Tank-Fähigkeiten und eine ultimative Fähigkeit zu. Diese hängen anders als bei Spielercharakteren nicht von Leben, Magie oder Ausdauer ab, sondern haben unterschiedliche Abklingzeiten, nach denen die Begleiter sie selbstständig wieder aktivieren

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Nach Greymoor und dem Jahresabenteuer 2020 waren meine Erwartungen an die Story von Blackwood zugegebenermaßen nicht sonderlich hoch. Das Dauerproblem vorhersehbarer Cliffhanger am Ende eines Kapitels lässt sich ohne eine Änderung des Gesamtmodells schließlich nicht beheben. Die spannende Ermittlungsgeschichte war eine richtig positive Überraschung, und auch das ausgedehnte Wiedersehen mit der sarkastischen Lyranth hat mir sehr viel Spaß gemacht. Endlich erreicht die Hauptgeschichte die Qualität der Nebenquests und lässt mich nach ihrem Ende neugierig auf die Fortsetzung zurück.

Dem zu groß geratenen und damit trotz schöner Szenarien oftmals inhaltsleeren Gebiet fehlen echte Aha-Momente wie die Schwarzweite in Greymoor, hier wäre weniger sicher mehr gewesen. Aber angesichts der wirklich gelungenen Gefährten und deren enormer Einsteigerfreundlichkeit tritt dieser Aspekt für mich bei Blackwood zurück. Denn Bastian und Mirri haben nicht nur nützliche Fähigkeiten zu bieten, die gerade Neulingen das Spiel sehr erleichtern werden, sondern auch beide Hintergrundgeschichten und Vorlieben lohnen sich zu erkunden. Nach dem für mich eher enttäuschenden letzten Jahr habe ich das Gefühl, dass die Entwickler mit neuer Motivation wieder auf dem richtigen Weg sind – denn bis auf den nervigen Fähigkeitenverzögerungs-Bug bekommt ihr mit Blackwood ein lohnenswertes, spannendes Paket!

können. Immer wenn wir Gegner töten, erhalten auch aktive Begleiter Erfahrungspunkte und leveln bis zu Level 20 auf. Haben Bastian oder Mirri bestimmte Levelstufen erreicht, schalten sie neue, stärkere Fähigkeiten frei. Daneben gewinnen die beiden Zuneigung zum Spielercharakter, wenn wir Dinge tun, die ihnen gefallen. Bücherwurm Bastian belohnt uns beispielsweise,



Eveli ist eine der tragenden Figuren in der Geschichte.

wenn wir regelmäßig in Bücherregalen nach Lektüre stöbern. Und mit höheren Zuneigungswerten geht die persönliche Geschichte der Begleiter weiter, mit der wir mehr über ihren Hintergrund erfahren.

Alles für die Freunde!

Für mehr Gefährteneffizienz heißt es allerdings Töten und Sammeln: Spezielle Gefährtenausrüstung mit unterschiedlichen, besonderen Eigenschaften klaben wir als Beute geschlagener Feinde. Gefällt uns der Gefährten-Style nicht, verpassen wir ihnen aus den bereits accountweit gesammelten Kostümen einen neuen Look. Auch wenn das Ganze insgesamt erstmal kompliziert klingt, ist die Anwendung nach ein bisschen Eingewöhnung erstaunlich leicht. Achten wir darauf, dass die Gefährten zur gewünschten Rolle passende Fähigkeiten nutzen und Ausrüstung erhalten, klappen die Kämpfe erfreulich gut. Besonders Spielanfänger und Casual-Spieler bekommen durch die Gefährten eine echte Hilfe an die Hand!

Oblivion-Nostalgie pur

Seid ihr schon in Elder Scrolls 4: Oblivion begeistert durch Leyawiin und Umgebung gereist, findet ihr auch in der ESO-Variante des Gebiets viel Vertrautes. Erneut gelingt es den Entwicklern, nach der Skyrim-Nostalgie die Fans der Singleplayer-Spiele abzuholen. Mehrunes Dagon als Hauptgegner hat ein nachvollziehbares Motiv für sein Tun

und ist samt seinen Kultanhängern ein glaubhafter Gegenspieler – selbst wenn wir wissen, dass er am Ende besiegt wird und erst in Oblivion wieder sein Glück versuchen dürfte! Fans bekommen mit der Feste Blaublut, dem Gasthaus zum Weißen Hengst, den Aleyden-Ruinen Veyond und Welke sowie der Stadt Leyawiin bekannte Orte in ihrer Version von vor 800 Jahren zu sehen.

Sind wir vor allem auf den Straßen unterwegs, treffen wir auch auf den wohl nervigsten Oblivion-NPC, der auch in Blackwood unser größter Fan ist und uns mit seiner unerwünschten Aufmerksamkeit traktiert. Wer von Mehrunes Dagon's Ebene, den Totenländern, nicht genug bekommen konnte, reist während der Hauptgeschichte wie auch durch die Oblivion-Tore regelmäßig dorthin. Eines konnten die Entwickler jedoch trotz aller Nostalgie nicht abstellen: Auf dem Spieler-Testserver gab es spürbare Verzögerungen zwischen dem Auslösen von unseren Kampffähigkeiten und den gewünschten Effekten. Ob es Zenimax vielleicht noch gelingt, das Problem in diesem Jahr endlich zu beheben, bleibt allerdings zweifelhaft. ★

THE ELDER SCROLLS: BLACKWOOD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo / Athlon X2 6000+	i7 4770K / Phenom II X6 1090T
GT 330M / Radeon HD 6490M	GT 650M / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 60 GB Festplatte	8 GB RAM, 60 GB Festplatte

- 👍 gelungene Hauptgeschichte
- 👍 vielseitige und interessante Nebenquests
- 👍 neue Prüfung, zwei offene Verliese, Daily-Quests
- 👍 neues Weltereignissystem Oblivion-Tore
- 👍 Gefährtenmechanik mit zwei sympathischen Helfern, die auch wirklich was nützen
- 👎 zu weitläufiges, wenig abwechslungsreiches Gebiet langweilt auf Dauer etwas
- 👎 Weltereignisse nicht auf Karte sichtbar
- 👎 Fähigkeitenverzögerungs-Bug noch präsent

FAZIT

Dank Gefährten und Oblivion-Nostalgie ein gelungener Abenteuerauftakt, der am zu weitläufigen Gebiet krankt.

86



In der friedlichen Stadt Leyawiin rüsten wir uns für neue Abenteuer aus und entspannen.