



The Elder Scrolls ONLINE

Aus Rollen- wird Online-Rollenspiel: Was erwartet uns in dem Mammut-Projekt, das uns erstmals Tamriel am Stück und mit anderen Spielern darin vorsetzt?

Von Petra Schmitz



Ein bretonischer Krieger in einer Gruppe erledigter Gegner vor einem Tempelbau im Blackmarsh-Gebiet. Interessantes Detail am Rande: Solch ein Bild werden wir im fertigen Spiel wohl nicht erleben, weil dieser Bereich von Tamriel für Bretonen nicht zugänglich sein dürfte.

Angeschaut

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online** (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk von Zenimax Online) Termin: **2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7881

A

Is Studioboss dürfte Matt Firor daran gewöhnt sein, klare Ansagen zu machen. Und so fasst er auch das Ziel, das er und seine Mitarbeiter sich auf die Fahne geschrieben haben, in einem simplen Satz zusammen: »Es soll The Elder Scrolls mit

Freunden werden.« Nur verständlich, denken wir, immerhin redet der Mann schon seit etwa 20 Minuten von **The Elder Scrolls Online** (kurz **TESO**), dem MMO-Ableger der gleichermaßen berühmten wie beliebten Rollenspiel-Serie, an dem Zenimax Online bereits seit 2007 arbeitet. Seit 2007 schon? Ist das Ding dann nicht schon bald fertig? Mitnichten, denn die Spielwelt Tamriel ist groß, verflucht groß! Wir können uns nur zu gut vorstellen, welches Riesenprojekt sich Zenimax Online aufgehalst hat, während wir bei unserem deutschlandexklusiven Entwicklerbesuch den ersten Ausführungen von Firor lauschen, bevor wir das Spiel in Aktion sehen.

Wichtig dabei: **TESO** entsteht bei Zenimax Online in Hunt Valley, Maryland, und eben nicht bei den Bethesda Game Studios im 150 Kilometer entfernten Rockville, die für **Skyrim** und **Fallout 3** verantwortlich zeichnen. Denn unter seinem erfahrenen Kreativdirektor Todd Howard soll sich dieses Team auch weiterhin um Solo-Titel kümmern – höchstwahrscheinlich also um Fortsetzungen der **Elder Scrolls**- und **Fallout**-Serien. Das verspricht Matt Firor gleich

zu Beginn, um unsere Befürchtung zu zerstreuen, dass die **Elder Scrolls**-Welt künftig wie Blizzards **Warcraft**-Universum ausschließlich online weiterleben wird. Um das zu schaffen, greift Bethesda zu einem Zeittrick: Künftige **Elder Scrolls**-Titel könnten problemlos nach **Skyrim** spielen, **TESO** spielt nämlich davor. Lange davor.

Um genau zu sein, hat Zenimax Online **The Elder Scrolls Online** etwa 1.000 Jahre vor den Geschehnissen in **Skyrim** angesiedelt. Die politische Lage in Tamriel könnte zerfahrenere nicht sein. Das Land steht ohne Herrscher da. Drei Fraktionen kabbeln sich um die Regentschaft: der im Nordosten angesiedelte »Ebonheart-Pakt« bestehend aus Nord, Argoniern und Dunkelelfen, das »Daggerfall-Abkommen« im Norwesten, in dem sich Bretonen, Rothwardonen und Orks zusammengeschlossen haben, sowie der »Aldmeri-Bund« im Süden, hinter dem Hochelfen, Waldelfen und Khajiit stehen. Egal, für welche der drei Gruppierungen sich der Spieler entscheidet – die Hauptgegner bleiben letztlich dieselben. Es sind die von verlorenen Kriegen geschwächten und entsprechend verzweifelte Imperialen, die sich finsternen Verbündeten zugewandt haben. Als da wären der aus **The Elder Scrolls: Daggerfall** und **Oblivion** bekannte Totenbeschwörer Mannimarco (auch bekannt als der »Gott der Würmer«) sowie kein Geringerer als Molag Bal, der gefürchtete Daedra-Fürst, auf dessen Agenda die Eroberung und

⊕ Stärken

- + das Elder Scrolls-Universum
- + wiedererkennbare Landschaften
- + persönliche Story
- + spannendes Kampf- und Skillsystem
- + großes Fraktions-PvP

⊖ Schwächen

- Finesse-System könnte Eigenbrötlerum fördern
- Skyrim könnte zum Ungleichgewicht im PvP führen



Die Innenräume sind Elder Scrolls-typisch mit Liebe zum Detail entworfen. Links ein Händler in der Alik'r-Wüste, rechts ein bretonisches Herrenhaus.



Unterdrückung Tamriels stehen. In diesem riesigen Konflikt sieht **The Elder Scrolls Online** für unseren Helden eine besondere Aufgabe vor. Unsere eigene Story (es grüßen **Star Wars: The Old Republic** und **Guild Wars 2**) beginnt damit, dass wir unsere Seele an Malog Bal verloren haben – und soll damit enden, dass wir sie schließlich mit der Maximalstufe 50 in einem finalen Kampf wiedererlangen. Übrigens ganz ohne die Hilfe anderer Spieler. Und nach laut Zenimax Online rund 120 Spielstunden.

Matt Firor? Den kennen wir doch!

Wer beim Namen Matt Firor hellhörig geworden ist, dürfte schon eine geraume Weile der Faszination von MMOs anheimgefallen sein. Firor kann man getrost als Genre-Veteranen bezeichnen. Zusammen mit seinen Kollegen Rob Denton und Mark Jacobs gründete Matt Ende 1995 Mythic Entertainment, das Entwicklerstudio, das eines der besten und erfolgreichsten Online-Rollenspiele hervorgebracht hat, nämlich **Dark Age of Camelot**. Firor verließ Mythic zu Beginn der Entwicklung von **Warhammer Online**, um sich mit einer auf MMOs spezialisierten Beratungsfirma selbstständig zu machen. 2007 schon stieg er allerdings bei Zenimax Online ein, um seitdem die Entwicklung von **The Elder Scrolls Online** zu leiten.



Spätestens seit dem Erfolg von **Skyrim** dürfte der Name Tamriel den meisten von uns ein Begriff sein. Tamriel, die über inzwischen fünf Rollenspiele gewachsene **Elder Scrolls**-Welt. Tamriel, das riesige Land voller Gefahren und Abenteuer, voller politischer Verstrickungen und geheimer Geheimbünde. Tamriel, wo man niemals einfach von A nach B reist, sondern stets unbeabsichtigt Umwege nimmt. Denn in der Burg da drüben könnte ja noch ein Schatz auf wage-mutige Helden warten. Oder im Dorf da vorne brauchen die Bewohner bestimmt Hilfe gegen eine Untoten-Invasion oder ähnlich Mördersches. Und hey, war da hinten nicht noch eine Höhle?

Das Prinzip der verlockenden Umwege, des Erkundens, des Entdeckens und der damit verbundenen Belohnungen – das will Zenimax Online auch in **The Elder Scrolls Online** zur Spielmaxime erheben. Auch **TESO** will wie **Guild Wars 2** aufs »Schema F« bisheriger MMOs verzichten und uns eben nicht von

Lager zu Lager schicken, wo wir dann diverse Quests annehmen und im nahen Umland abarbeiten, um anschließend zum nächsten Lager voller Aufträge zu ziehen. Zwar werden wir auch in **TESO** auf Questgeber (NPCs mit einem grünen Konturenschimmer) treffen, aber viele der Aufgaben sollen uns in den Schoß fallen, wenn wir durch die Lande stromern. Und wenn wir »in den Schoß fallen« sagen, dann meinen wir, dass uns eine Markierung auf unserer Minimap auf eine interessante Stelle oder eine Begebenheit aufmerksam macht, sobald wir uns in der Nähe aufhalten. Allerdings passiert das nicht immer. Ganz besondere Orte müssen wir tatsächlich ganz und gar selbst finden. Die für einige Spieler sicherlich schlechte Nachricht dabei: Quests bekommen wir nicht in ganz Tamriel, sondern lediglich in den Heimatländern der von uns gewählten Gruppierung. Aber keine Sorge, erstens hindert uns niemand daran, mit weiteren, den anderen Fraktionen zugehörigen Charakteren das ganze Land zu er-

Hier rückt ein Krieger einem **Sturm-Atronachen** auf den felsigen Leib.





Auch 1.000 Jahre früher sieht **Windhelm** in Skyrim schon wie Windhelm in Skyrim aus.

kunden. Und zweitens sind die Gebiete der einzelnen Gruppierungen alles andere als klein. Auch wenn alle Gebiete zusammen dann doch nicht ganz Tamriel umfassen. Einige Ecken des Kontinents bleiben unerreichbar, sollen dann allerdings in späteren Addons folgen.

Was nicht heißt, dass in **TESO** (noch) nichts drin steckt. Selten zuvor gab's für uns so viele Details bei einem Enthüllungsevent zu hören und zu sehen. Der Designer Nick Konkle beispielsweise zeigt uns das Talent- und Kampfsystem. Wer getreu der **Elder Scrolls**-Serie mit einem direkten Kampfsystem rechnet, den müssen wir enttäuschen. **The Elder Scrolls Online** setzt zunächst mal klassisch auf die in MMOs üblichen indirekten Auseinandersetzungen über Fertigkeiten, die sich schön ordentlich

in einer Skillleiste am unteren Bildschirmrand aufreihen. In einer ziemlich kleinen Skillleiste. Man könnte schon von einer geradezu winzigen Skillleiste sprechen. Grundsätzlich will der Entwickler die Anzei-

Geradeaus zum Ziel? Nicht in The Elders Scrolls Online!

gen auf dem Monitor möglichst gering halten, damit wir, so Matt Firor, »nicht das Interface, sondern das Spiel spielen«. Gerade mal sechs Slots soll uns die Fertigkeitenleiste zur Verfügung stellen. Die ersten beiden Fähigkeiten definieren sich über die Waffe, die wir tragen. Die folgenden drei bestehen aus Klassenfertigkeiten. Und die letzte stellt den von den Entwicklern so genannten »Ultimate« dar. Dabei handelt es sich um eine

besonders mächtige Fähigkeit, mit der wir den Gegner in Nullkommanix plätten können. Oder mit der wir Verbündete in Nullkommanix heilen können, abhängig von der gewählten Klasse. Über die Heldentypen wollen die Entwickler noch nicht allzu viel verraten, sie orientieren sich aber wohl an bekannten Grundmustern – allerdings mit deutlich mehr Flexibilität. So kann laut Nick Konkle auch ein Magier etwa

mit Pfeil und Bogen hantieren, wenn der Spieler das denn möchte. Und auch die Fähigkeiten in der Leiste sind nicht in Stein gemeißelt, außerhalb von Kämpfen kann man sie nach den persönlichen Wünschen jederzeit anpassen. Das Charactersystem wird (aufgrund der festen Klassen) also nicht so frei wie in Skyrim, aber doch freier, als man's aus den meisten anderen MMOs kennt.

Irgendwo in Morrowind legt sich ein Magier mit einer **Daedra-Spinne** an.





Ein Krieger und ein Magier stellen sich in Daedra-Ruinen einem **Flammen-Atronach**.

Der »Ultimate« basiert übrigens nicht auf einem Cooldown, er lässt sich also nicht einfach in einem gewissen Rhythmus immer und immer wieder einsetzen. Dieser Skill verlangt im wahrsten Sinne des Wortes Finesse. Nur wer sich in Auseinandersetzungen besonders geschickt anstellt, baut so genannte Finesse-Punkte auf, die nicht nur den »Ultimate« ermöglichen, sondern auch bestimmen, wie üppig die Belohnung am Ende eines Kampfs ausfällt. Die Belohnung kann sich in mehr Erfahrungspunkten oder in mehr Beute manifestieren.

Nick zeigt uns in mehreren Situationen, wie das funktioniert. Dazu hat er sich einen bre-

tonischen Schwertrecken in dicker Rüstung unter die Finger geklemmt. In der Ferne knöchelt eine Feindgruppe auf dem Weg rum. Es handelt sich um einen Nahkämpfer, einen Nekromanten und einen Feuermagier. Mit einer Sprungattacke rückt er den dreien auf den Pelz. Der Nahkämpfer stellt sich Nick in den Weg, während die anderen beiden zunächst einmal zurückweichen. Nick wehrt die erste Attacke mit einem Block ab, aber dann ist es auch schon passiert. Der gegnerische Soldat hat Klebe-Öl auf den Boden geworfen, Nicks Recke bewegt sich längst nicht mehr so schwungvoll wie zuvor. Und von jetzt auf gleich wird's tückisch, denn der Nahkämpfer brüllt: »Zünd es an! Zünd es

an!« Der Befehl gilt dem Feuermagier im Hintergrund, der sich auch nicht lange bitten lässt. Mit einer eleganten Handbewegung entfacht er den Ölteppich und Nicks Helden wird warm um die Füße. Trotzdem schafft es der Designer, den lästigen Fußsoldaten ins Land der Toten zu schicken – aus dem der aber auch gleich wieder zurückkehrt. Denn da wäre ja noch der Nekromant, der sich kurzerhand aus dem gefallen Verbündeten einen neuen erzaubert hat. Zwar meistert Nick auch diese Situation, und am Ende liegen alle drei beziehungsweise vier Feinde am Boden – aber elegant, effektiv, eben mit Finesse geht anders. In einem neu-

Öffentliche Dungeons (voller Rätsel)



Auf die öffentlichen **Dungeons** hat uns Zenimax Online bei unserem Besuch gesondert aufmerksam gemacht. Zunächst einmal verbirgt sich hinter den Höhlen nichts anderes als eine unterirdische Erweiterung der sonstigen Spielwelt. Allerdings sollen auch in diesen öffentlichen Dungeons knackigere Gegner auf die Spieler warten und sie so zum Zusammenspiel animieren. Gut. Noch besser: Hin und wieder soll's auch solospield-typische Rätsel in diesen Dungeons geben. Etwa Bodenplatten, die man in einer bestimmten Reihenfolge betreten muss, um beispielsweise einen seit Jahrhunderten gefangene NPC zu befreien. Spätestens bei solchen Gelegenheiten müssen die Spieler (mit Disziplin) zusammenarbeiten, sonst wird das nie etwas mit der richtigen Reihenfolge der Bodenplatten.

Das Praxisstudium der Medienbranche

Kurse | Ausbildung | Studium

Diploma, Bachelor- und Masterabschlüsse*
in den Fachbereichen:



Game Art &
3D Animation



Game
Programming

sae
INSTITUTE

- 35 Jahre Lehrerfahrung
- Learning by Doing
- 8 x in Deutschland, über 50 x weltweit
- modernste Studios und High-End-Equipment

Besucht uns auf der **GAMESCOM** oder:
www.saemesseblog.de

www.sae.edu/games

Berlin | Frankfurt | Hamburg | München | Köln | Leipzig | Stuttgart | Wien | Zürich

en Anlauf hindert Nick den Soldaten mit einem Lähmschlag daran, das Öl auf dem Boden zu verteilen, dann fetzt er zum Nekromanten und haut diesen zuerst aus den Stiefeln. Zwischenzeitlich blockt er Schwerthiebe und Flammenangriffe ab und nimmt sich dann den Feuermagier vor. Am rechten Bildschirmrand wachsen die Fines-

Ein **Fleisch-Atronach** mit Fackeln statt Händen. Die Viecher hatten wir aus Shivering Isles aber längst nicht so hässlich in Erinnerung.

se-Punkte in die Höhe. Der Nahkämpfer fällt schließlich dem »Ultimate« zum Opfer. Nicks Held hüllt sich in tödliche Glut, eine Berührung reicht und der letzte Widersacher ist Geschichte. Wir geben zu, all das sieht beeindruckend aus, ein prächtiges Kampfballett – bei dem die Ausdauer von Nicks Helden eine entscheidende Rolle spielt. Denn hier setzt **TESO** auf Bekanntes aus den Solospielen: Ohne ausreichend

Stamina, also Ausdauer, wird das nichts mit dem Blocken oder mit dem schnellen Sprinten von Gegner zu Gegner. Wer sich seine Kräfte falsch einteilt, dem geht im Kampfverlauf einfach die Puste aus.

So cool das Finesse-System anmutet und so sexy es ist, zu sehen, wie das Punktekonto steigt und steigt, wenn man sich nur geschickt genug anstellt, so problematisch kann's im richtigen Spielbetrieb werden. Wir wollen von Nick und Matt wissen, wie man denn Finesse aufbauen soll, wenn sich zig

Wussten Sie schon ...

- ... dass nicht nur Oberfiesewicht Molag Bal, sondern auch andere Daedra-Fürsten (etwa Vaermina) in The Elder Scrolls Online auftauchen sollen?
- ... dass sich Spieler wie in den Solospielen an besonderen Findlingen temporäre Boni verpassen können?
- ... dass es Reittiere (Pferde) geben wird, aber keine fliegenden?
- ... dass wir in The Elder Scrolls Online über Schreine schnellreisen und uns wiederbeleben lassen?
- ... dass wir wie in den Solospielen mit Alchemie, Crafting und dem Seelenstein-System rumhantieren dürfen?
- ... dass es in TESO absolut gar keine Drachen geben soll?

Die Welt von The Elder Scrolls Online



Ein Zauberer und ein Krieger in High Rock im Nordwesten außerhalb der Siedlung Wayrest.



Eine Gruppe vor prächtigen Ruinen im Norden Hammerfells, genauer in der Alik'r-Wüste.



Die mächtigen Mauern von Windhelm im Osten von Skyrim.



Die Eastmarch in Skyrim, gleich unterhalb von Windhelm.



Spieler auf die gleiche Gegnertruppe stürzen und gar keine Zeit bleibt, clever im Kampf vorzugehen, weil die Feinde innerhalb von Sekunden tot am Boden liegen. Matt und Nick antworten, dass man zwar auch im Gruppenspiel Finesse ausgeschüttet bekommt, auf das Problem mit der Zeit gehen die beiden aber nicht ein. Wir befürchten, dass gerade die Finesse-Geschichte dazu führen könnte, dass man andere Spieler schnell als nervig empfindet, weil die im Zweifelsfall dafür sorgen, dass Gegner zu schnell hopps gehen und Extra-Erfahrung und Extra-Beute so flachfallen – das alte Lied vom Kill-Dieb-stahl in leicht abgewandelter Form. Und das könnte zu gesteigertem Eigenbrötlichkeit in **The Elder Scrolls Online** führen.

Doch bevor wir hier den Solisten-Teufel an die Wand malen, widmen wir uns doch lieber der Beispielquest, die uns die Entwickler im Anschluss zeigen. Wieder einmal geht's

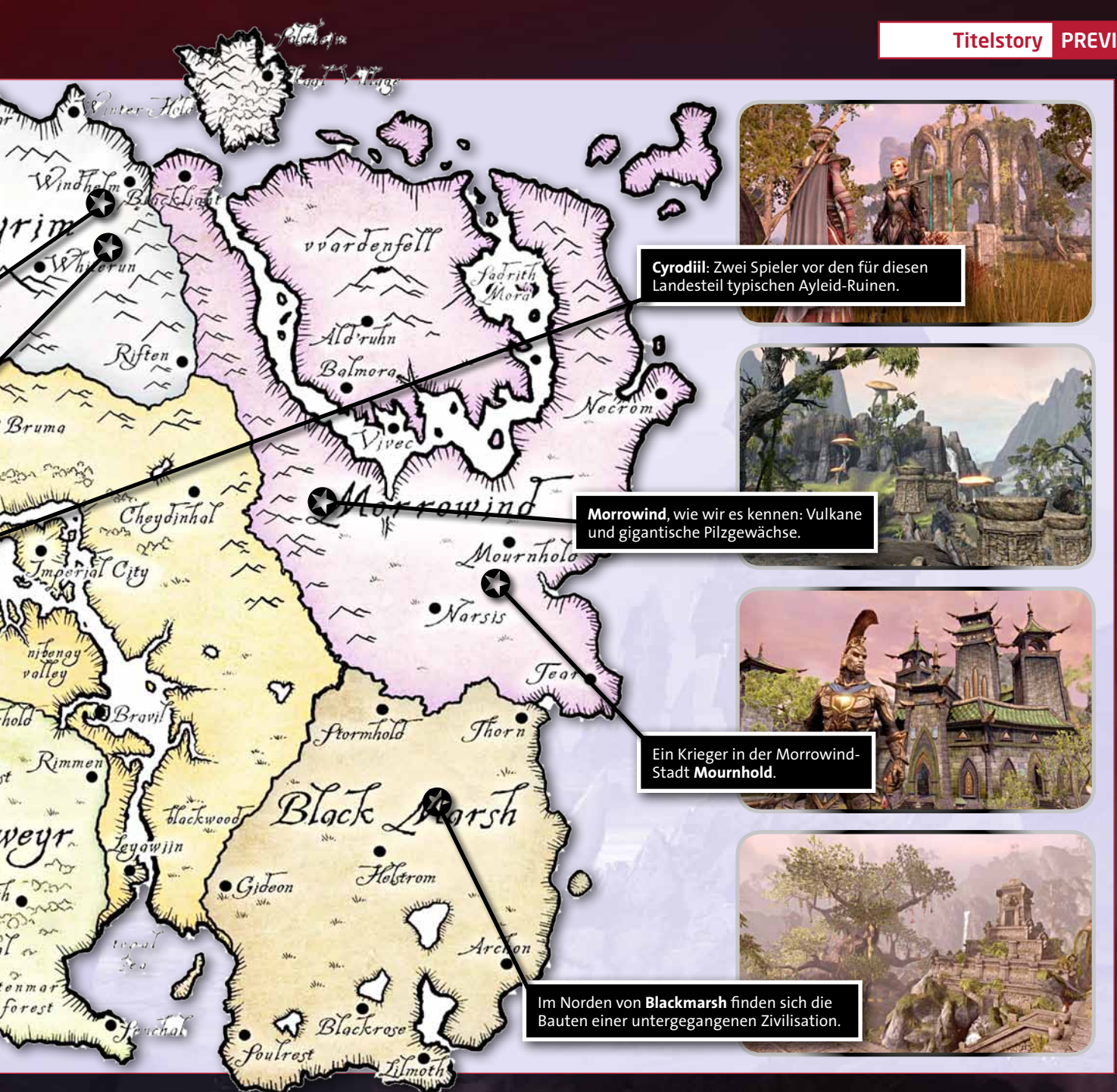
Paul Sage, Creative Director bei Zenimax Online, lenkt seinen Helden in die entsprechende Richtung. Der Held erreicht ein Camp, das von Geistern angegriffen wird.

Niemand weiß, woher die Spukgestalten kommen und warum sie so aggressiv sind. Nach ein bisschen Geisterverdrösch und Geisterstoffsammelerei erfahren wir, dass es

Eigenbrötlerische Design-Entscheidung

mit einem bretonischen Schwertrecken in den Kampf beziehungsweise erst mal auf den Weg Richtung Camlorn, einer Stadt im Nordwesten von Tamriel. Dort sollen untote Werwölfe unter der Führung eines ebenso untoten Super-Werwolfs namens Faolchu die Bevölkerung in Angst und Schrecken versetzen. Auf der Route nach Camlorn ploppt plötzlich eine Markierung auf dem Kompass auf, und

sich bei den Gespenstern um schon lange tote Soldaten handelt, die nicht aufhören können, die Schlacht zu schlagen, in der sie starben. In einer nahen Höhle soll der Held mehr erfahren. Dort wartet der Geist einer jungen Frau, die Pauls Bretonen bittet, in die Rüstung ihres verstorbenen Mannes zu schlüpfen. Nur so würde sich das Rätsel um die Geister lösen lassen.



Cyrodiil: Zwei Spieler vor den für diesen Landesteil typischen Ayleid-Ruinen.

Morrowind, wie wir es kennen: Vulkane und gigantische Pilzgewächse.

Ein Krieger in der Morrowind-Stadt **Mournhold**.

Im Norden von **Blackmarsh** finden sich die Bauten einer untergegangenen Zivilisation.

Gleich nachdem der Kämpfe die Klamotten übergestülpt hat, verändert sich alles um ihn herum. Über das Bild schiebt sich ein gelblicher Sepia-Filter und die ehemaligen Geister sind plötzlich normale und lebende Soldaten – Zeitreise! Die Rüstung hat Pauls Charakter nicht nur in die Vergangenheit, sondern auch in den Körper des zu diesem Zeitpunkt noch lebenden Ehemanns teleportiert. Genau in die Schlacht, in der die Soldaten starben. Im Laufe des hin und her wogenden Kampfes erfahren wir, dass (der ebenfalls noch nicht tote) Kommandeur Faolchu die gegnerische Armee anführt und nur darauf wartet, bis sich seine Feinde so versammelt haben, dass er sie in Werwolf-Gestalt mit einem Streich niederstrecken kann. Und plötzlich tut sich eine Wahl auf: Faolchu attackieren oder zunächst die von Faolchu entführte Gattin retten? Paul ist im echten Leben verheiratet, er tut, was ein

Mann tun muss. Nachdem die Dame befreit ist, verrät sie ein Geheimnis: Faolchu ist nur mit Feuer zu besiegen. Wie ungeheuer praktisch (und in Sachen Design etwas plump), dass im Unterschlupf des Monstrums überall Flammen aus dem Boden schießen. Mit geschickten Ausweichmanövern lockt Paul den Werwolf immer wieder in die Brände, zwingt ihn auf diese Art, seine menschliche Gestalt anzunehmen und macht ihn so verletzlich. Nach einer schick anzuschauenden Kloppelei liegt Faolchu tot am Boden, Paul landet wieder in der Gegenwart und wird im nun von den Geistern befreiten Camp gefeiert. Eine frisch aufgetauchte Nachfahrin des Ehepaares, das er gerettet hat, verpasst ihm eine besondere Belohnung. Die Dame war zuvor noch nicht da. Wer da genau wie wir einen der beliebtesten Zeitreise-Logikfehler ausmacht, der darf wissend in sich hinein lächeln.

Zeitreise-Logikfehler hin oder her: Wenn alle optionalen Aufgaben in **The Elder Scrolls Online** einen derartigen Umfang und eine derartige Tiefe haben, dann Hut ab. Wir bleiben allerdings realistisch und rechnen erstmal nicht damit, Zenimax Online dürfte Tamriel auch mit den üblichen Jagd- und Sammelmissionen füllen, auch wenn die Entwickler sie auf ein Minimum reduzieren wollen. Wer das Camp links liegen lässt (und diesen und die ganzen anderen **TESO**-Ankündigungsartikel der internationalen Spielepresse ignoriert), um gleich nach Camlorn durchzupreschen, muss übrigens selbst herausfinden, wie man den un-toten Super-Werwolf Faolchu erledigt.

Aber so etwas macht hoffentlich niemand. Niemand wird hoffentlich einfach so durch Tamriel preschen, um nur ja schnell von einem Hauptschauplatz zum anderen zu ge-



In The Elder Scrolls Online ist nicht nur die Fauna aggressiv, auch die Flora kann ganz schön biestig werden, wie diese fleischfressende Pflanze zeigt.

langen. Schon allein deswegen, weil man auf diese Art niemals all die verschollenen Bücher und Artefakte findet, nach denen es die Magiergilde gelüftet. Nur wer sich auf die Suche macht und fleißig kostbare

Schriften aufstöbert, steigt in der Gunst der Zauberkünste und darf sich entsprechend nützlicher Perks (Verbesserungen) wie etwa weniger Manakosten beim Zaubern sicher sein – einer weiteren Anleihe aus den Solo-

Titeln. Wer die Perks der Kämpfergilde sammeln möchte, der legt sich mit Anker an. Ja, richtig gelesen, mit Anker. Molag Bal, der Fiesewicht, will nämlich seine Unterwelt an Tamriel andocken. Deswegen jagt er Anker durch die Dimensionen, um Tamriel näher an sein Reich zu ziehen (oder anders herum). Wo die Anker auftauchen, tauchen auch immer Daedra-Monster auf, die es im Auftrag der Kämpfergilde zu verdrängen gilt. Welche Leistungen man vollbringen muss, um bei der Dunklen Bruderschaft oder der Diebesgilde hoch im Kurs zu stehen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Für Letztere aber sicher nicht ganz unwichtig: In **TESO** kann nicht nur jeder Charakter blocken und sprinten, sondern auch schleichen! Besser oder schlechter – abhängig von der Klasse.

Zum Abschluss unserer ersten Reise durch das Tamriel von **The Elder Scrolls Online** gehen wir noch mal zurück auf Anfang. Drei Fraktionen sind es also, aus denen wir bei Spielstart wählen sollen. Wenn in einem MMO Fraktionen auftauchen, kann das nur eines bedeuten: PvP! In **TESO** sogar im ganz, ganz großen Stil. Wir übertreiben nicht, denn das Gebiet, das wir als Cyrodiil, also als den Schauplatz von **Oblivion** kennen, wird zur Klapperezone erhoben. Kein Wunder, liegt doch im Zentrum von Cyrodiil die Kaiserstadt Tamriels. Und um was geht's noch mal unter anderem? Um die Regentschaft über das Reich, richtig. Tatsächlich: Das PvP-Design sieht vor, dass ein Spieler für eine gewisse Zeit zum leibhaftigen Kaiser aufsteigen kann. Doch wie soll man das überhaupt anstellen?

Interview mit den Chefentwicklern

Matt Firor leitet das gesamte Projekt, während Paul Sage gesondert darauf achtet, dass die einzelnen Teile von **TESO** auch miteinander funktionieren.

GameStar: Hat euch die Größe von Tamriel und die Tatsache, dass im Prinzip alles schon fertig ausgedacht war, nicht eingeschüchtert?

Matt Firor: Eigentlich im Gegenteil, so mussten wir uns Landstriche wie Hammerfell und Städte wie Daggerfall nicht erst mühevoll ausdenken. Wir hatten sie schon und konnten dann alles mit unseren eigenen Geschichten auffüllen.

► **Wieso gibt's in **TESO** keine gescheite Ego-Perspektive und kein direktes Kampfsystem wie in den Solospielen?**

Paul Sage: Dafür gibt es zwei Gründe. Zum einen sind Schulterperspektive und indirektes Skillssystem in MMOs etabliert, Spieler kennen das und wissen, damit umzugehen. Gerade in großen PvP-Kämpfen garantiert die Schulterperspektive eine bessere Übersicht. Zum anderen hätten wir da die Sache mit der Verbindungsgeschwindigkeit. In großen Schlachten spielt Latenz eine wichtige Rolle und bei einem indirekten Skillssystem lassen sich Schwankungen viel besser ausgleichen als bei direkten Kämpfen.

► **Wie viel Einfluss hat Dark Age of Camelot auf das PvP in The Elder Scrolls Online?**

Matt Firor: Einen gewissen, aber seit dem Release von Dark Age of Camelot sind mehr als zehn Jahre vergangen. Es sind inzwischen viele Spiele erschienen, die das PvP-System erweitert und verändert haben. Auch von denen können wir eine Menge lernen. Und ich meine damit nicht nur MMOs, sondern auch beispielsweise Shooter wie Modern Warfare. Wir lassen uns für das PvP-System von vielen unterschiedlichen Spielen inspirieren.

► **Wie stellt ihr sicher, dass sich die Spieler halbwegs ausgeglichen auf die drei Fraktionen verteilen?**

Paul Sage: In jeder Gruppierung gibt's Rassen, die bestimmte Spieler einfach spielen wollen. Nicht jeder will beispielsweise einen Menschen verkörpern, sondern vielleicht einen Elf oder einen Ork oder einen Khajiit. Und dann hängt die Fraktionswahl natürlich noch davon ab, was die Freunde machen. Mit denen will man ja zusammen spielen.

► **Wann soll denn The Elder Scrolls Online eigentlich erscheinen.**

Matt Firor: Wir haben noch keinen konkreten Releasetermin, peilen aber grob 2013 an.



Von links nach rechts: Studioboss **Matt Firor**, GameStar-Redakteurin **Petra Schmitz** und Creative Director **Paul Sage**.

Cyrodil lässt sich wundervoll mit den Grenzgebieten in **Dark Age of Camelot** vergleichen und im Prinzip soll's in Tamriel genauso ablaufen wie in den Reich-gegen-Reich-Zonen von **DAoC**. Farmen, Minen, kleinere Siedlungen, Festungen und riesige Trutzburgen wollen erobert werden, um den Einfluss der eigenen Fraktion zu erhöhen. Mit Katapulten (die man einfach kaufen kann) lassen sich sogar Teile von Burgmauern einreißen, was wir zumindest schon in einem mitreißenden Video gese-

genau berechnen wird, wissen wir noch nicht, weil's die Entwickler selbst noch nicht hundertprozentig wissen), wird automatisch Kaiser. Diese Auszeichnung ist an keine besonderen Aufgaben oder gar Vergünstigungen gekoppelt. Man ist eben »nur« für eine gewisse Zeit der coolste Spieler auf dem ganzen Server. Was wir persönlich sehr verlockend finden.

Dass ein Drei-Fraktionen-Konflikt stets die bessere Idee als ein Zwei-Fraktionen-Konflikt ist, haben in der Vergangenheit schon andere Spiele bewiesen. **Warhammer Online** und das erst jüngst erschienene **Star Wars: The Old**

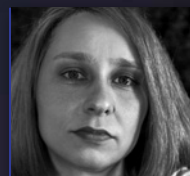
Republic zeigen, wie ungünstig es für befriedigendes PvP sein kann, wenn eine Partei auch nur ein paar Prozent mehr Spieler als die andere hat. Bei drei Fraktionen spielt ein Ungleichgewicht eine deutlich kleinere Rolle, da sich im Zweifelsfall etwa die zwei schwächeren Gruppierungen gegen die stärkere verbünden können. Insofern sollte bei **The Elder Scrolls Online** alles im Lack sein. Trotzdem machen wir uns ein wenig Sorgen, begründet auf dem riesigen und beim Erscheinungstermin von **TESO** noch vergleichsweise frischen Erfolg von **Skyrim**. Wir befürchten, dass es einen Großteil der Spieler in den Ebonheart-Pakt treiben wird, weil sie ihr geliebtes Windhelm und Riften wiedersehen wollen, und dass das Daggerfall-Abkommen und der Aldmeri-Bund selbst in einer Drei-Parteien-Konfrontation

in einen spürbaren Nachteil geraten könnten. Auch wenn Creative Director Paul Sage uns mit »Aber nur im Aldmeri-Bund kann man einen Hochelfen spielen!« zu beruhigen versucht. »Na und«, denken wir uns, »im Ebonheart-Pakt gibt's schließlich Dunkelelfen. Und spitze Ohren sind und bleiben spitze Ohren.« Aber vielleicht machen wir uns ja ganz umsonst Sorgen, vielleicht wird **The Elder Scrolls Online** ohnehin gar nicht so viele Fans der Solospiele ansprechen, sondern eher die MMO-Begeisterten anlocken. Da wird Matt Firor noch einige klare Ansagen machen müssen. **PET**

PvP fast wie in Dark Age of Camelot

hen haben, in dem die Entwickler in einer Schlacht (60 gegen 60) aufeinander eingedroschen haben. Matt Firor bestätigte auf unsere Nachfrage, dass man eingerissene Mauern im Anschluss aber auch reparieren muss, sonst ist die frisch eingenommene Burg ratzfatz wieder verloren.

Je größer der Einfluss der eigenen Partei, desto mehr und bessere Boni soll's im PvE geben. Vielleicht mehr Gesundheit und mehr Ausdauer, ganz wie in **DAoC**. Zenimax Online wollte diesbezüglich noch nicht ins Detail gehen. Die Fraktion, die einen bestimmten Punktestand in Cyrodil erstritten hat, darf in die Kaiserstadt einfallen und dort Molag Bals Daedra-Armeen bekämpfen. Der Spieler, der sich bei der Eroberung am besten geschlagen hat (wie **TESO** das



Es muss groß werden!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Obwohl ich schon verflüxt viel über **The Elder Scrolls Online** erfahren habe, bleibt doch das Gefühl, dass ich bisher nur an der Oberfläche kratzen konnte. Oder besser: Es bleibt die Hoffnung, dass ich bisher nur an der Oberfläche kratzen konnte. Denn das Spiel muss einfach gigantisch groß werden. Alles andere wäre für Serienfans ein Schlag ins Gesicht. Doch um ehrlich zu sein: Das normale PvE reizt mich bisher nur am Rande. Vielmehr fiebere ich jetzt schon dem PvP entgegen. Wenn das auch nur den Hauch der Faszination des PvP's von **Dark Age of Camelot** transportiert, dann wird **The Elder Scrolls Online** ganz sicher für lange Zeit mein Ding. Ich traue mich jetzt schon: »Für den Ebonheart-Pakt!«

In **Morrowind'schen** Ruinen legt sich eine kleine Gruppe mit gleich zwei Sturm-Atronachen an.