



Auch einen mächtigen **Feuerangriff** wie den eines Daedroth können wir blocken, wenn wir nur genug Ausdauer haben.



The Elder Scrolls Online

Wer meint, dass TESO nichts für Fans der Solo-Reihe ist, wird jetzt eines Besseren belehrt. Wir haben das MMO beim Entwickler angespielt. Von Jörn Leue und Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2013** Status: **zu 65 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7881

Es ist fast, als würden wir nach Hause kommen: majestätische Gipfel, schroffe Felsen, Nadelbäume, Schnee. Hach, dieses Bleakrock ist wie **Skyrim**. Kein Wunder, es gehört ja auch genau zu diesem Landstrich. Knapp vier Stunden durften wir beim Entwickler Zenimax Online in Hunt Valley, Maryland, eine frühe Version von **The Elder Scrolls Online (TESO)** spielen – und haben uns gleich in der ersten

Minute wohl gefühlt. Nicht nur, weil die kleine, dem nördlichsten Landstrich von Tamriel vorgelagerte Insel Bleakrock genauso aussieht, wie es sich für eine dem nördlichsten Landstrich von Tamriel vorgelagerte Insel gehört, sondern auch, weil sich **TESO** schon in den ersten Stunden exakt so spielt, wie wir es von den Soloteilen der Reihe gewohnt sind: Mit einem übergreifenden Auftrag ziehen wir durch die Lande, um hinter jeder Ecke ein neues Abenteuer zu finden.

Bleakrock ist das Startareal für all jene, die sich für den Ebonheart-Pakt (eine der drei Fraktionen) entscheiden. Startareal! Das

Wir haben uns schon wieder »verelderscrollt«

klings nach winzig und mal wieder nach Aufgaben im Spektrum von »Gehe hin, töte zehn Ratten und bringe mir sodann ihre Schwänze!«. Doch **The Elder Scrolls Online** will's anders machen als die meisten anderen MMOs, es will uns nicht mit derartigem Pippifax belästigen. Gleich zu Beginn steht Großes an. Nämlich ein Angriff der Imperialen, der bösen NPC-Fraktion. Unsere Aufgabe lautet: »Suche die aus Angst geflohenen Bürger und schicke sie in die Siedlung.« Wir können die Aufgabe aber auch ignorieren, der Ebonheart-Kommandantin vor Ort einfach eine Evakuierung nahelegen, aufs Festland übersetzen und die Vermissten ihrem Schicksal überlassen. Aber um Himmels Willen, so etwas macht doch niemand!

Also ziehen wir los, mit unserem Ziel vor Augen, möglichst viele Bürger zu retten. Zwar weist uns die Minimap die Richtung zu un-

Hier verprügelt eine Heldengruppe einen gefährlichen **Flammen-Atronach**.



Auf der weitläufigen Insel **Bleakrock** geht's für Spieler des Ebonheart-Pakts los.



Oft erspähen wir in der Ferne interessante Orte wie diesen **Vulkan**. So lotst uns TESO durch Tamriel und nicht etwa nur durch Questaufträge.

serer ersten Anlaufstation, aber ansonsten sind wir auf uns allein gestellt. Die in anderen MMOs üblichen fünf bis zehn Quests, die uns durch die Lande leiten und später wieder zu den Auftraggebern zurückführen, fehlen. Es liegt an uns, auf welcher Route wir das Gebiet erkunden. Ob wir die Geheimnisse von Bleakrock aufdecken oder sie links liegen lassen. Ob wir jeden Stein umdrehen, jede Höhle erkunden und jedes Gebäude inspizieren. Letzteres ist die schlaunere, unterhaltsamere und lukrativere Vorgehensweise. Denn nur auf diese Art stößt man auf die vielen vermeintlich kleinen Nebenaufträge, die sich allerdings gerne mal als 45minütige Abenteuer herausstellen: Wir finden einen der

Vermissten. Doch der Mann will nicht gleich in die rettende Siedlung aufbrechen, sondern quengelt nach seiner Habe. Wir ziehen weiter, um den Plunder zu beschaffen, und treffen nicht nur allerlei Monstergetier, sondern finden auch weitere Bleakrocker, die weitere Aufgaben für uns in den (zumindest auf NPC-Seite) voll vertonten Dialogen in petto haben. Und bumms! – schon haben wir uns mal wieder herrlichst in der Landschaft »verelderscrollt«. Beeindruckend, wie elegant Zenimax Online hier MMO-Einheitsbrei vermeidet und uns in die Welt lockt.

Wo Licht, da auch Schatten. Nach einer Weile stellen wir fest, dass sich auch in **TESO** ein

paar der üblichen Stumpfsinn-Aufgaben (»Füttere fünf Echsen!« oder »Teste fünf Proben!«) eingeschlichen haben. In der Provinz Morrowind (die genauso aussieht, wie es sich für die Provinz Morrowind gehört), unserem Abenteuer-Areal nach Bleakrock, werden wir obendrein linearer geführt. Was weniger daran liegt, dass es rechts und links des Weges nichts zu erkunden gäbe, sondern daran, dass Zenimax Online so viele interessante Orte direkt an die Hauptwege angedockt hat, dass wir nicht dazu kommen, uns auch mal ins Gehölz zu schlagen.

+ Stärken

- + dynamisches Kampfsystem
- + viel Abwechslung
- + Welt, die zum Erforschen einlädt
- + großes PvP
- + Ego-Perspektive!

- Schwächen

- Megaserver-Betrieb im PvP
- Gegner noch zu leicht zu besiegen

LC-POWER

MIRA-2

10,1" - TABLET COMPUTER



LC10TAB-A10 - MIRA-2

- ▶ ANDROID 4.0
- ▶ CPU: 1,2 GHZ A10
- ▶ RAM: 1GB DDR3
- ▶ MEMORY: 8 GB NAND-FLASH



- ▶ 10,1" (26,65CM) KAPAZITIVER TOUCHSCREEN
- ▶ TF CARDEADER, ZWEI KAMERAS, WLAN, HDMI, FULL HD / 3D VIDEO PLAYBACK



LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

www.lc-power.com

Find us on Facebook



Apropos »schlagen«: Als große Stärken von **TESO** deutet sich das Klassen- beziehungsweise Kampfsystem an, auch wenn wir der Meinung sind, dass man PvE-Gegner noch zu leicht aushebeln kann, weil das Spiel viel zu deutlich und zu lange zeigt, wann ein besonders starker Angriff ansteht. Wenn wir den kontern, ist der Widersacher ein paar Sekunden lang betäubt. Sekunden, die oft reichen, um ihm den Garaus zu machen. Hier müssen die Entwickler noch feinschleifen. Ansonsten entpuppt sich das Gekloppe flott als spaßige, dynamische Angelegenheit. Wir können in Echtzeit zuschlagen, zaubern, blocken und ausweichen, immer vorausgesetzt, wir haben genug Ausdauer und Magicka zur Verfügung. Wer bräsig auf der Stelle stehen und Knöpfchen drücken will, muss sich ein anderes Spiel suchen.

Ungewöhnlich dabei: Jede Klasse kann jede Waffe und jeden Rüstungstyp tragen. Wobei sich natürlich die Frage aufdrängt, ob's überhaupt sinnvoll ist, eine Schleichklasse in klimpernde und schwere Metallplatten zu hüllen und ihr einen Zauberstab in die Hand zu drücken. Aber was sich jetzt noch wie Irrsinn ausmacht, kann sich im laufenden Betrieb vielleicht als die Über-Kombo herausstellen. Um entsprechend zu experimentieren, war unsere Anspielzeit jedoch zu knapp bemessen. Toll allerdings, dass auch im Online-Ableger der Serie das Prinzip »learning by doing« gilt. Nutzen wir beispielsweise oft einen Bogen, dann schalten wir immer bessere Angriffe für ihn frei. Unsere Fähigkeiten (Angriffe, Heil-Skills etc.) verteilen wir auf die gerade mal sechs Plätze in der Schnellzugriffskategorie, wobei der letzte Platz dem so genannten »Ultimate« vorbehalten bleibt, also einer besonders starken Fähigkeit, die etwas mehr Aufladezeit benötigt als die anderen.

Auch wenn wir gerade mal die ersten vier Stunden von **The Elder Scrolls Online** erlebt haben, steht trotzdem die Frage nach dem Endgame im Raum. Was macht man, wenn

Jetzt auch in der Ego-Perspektive

man Level 50 erreicht hat? Nun ja, im Prinzip genau das, was man in anderen MMOs auch macht: Man zieht los und stellt sich den für diese Stufe adäquaten Anforderungen, um immer bessere Ausrüstung zu erhalten. Zenimax Online verspricht, dass man für Highlevel-Helden ständig neues Abenteuer-Futter nachliefern wird. Doch diese Versprechungen haben wir nun wirklich schon zu Genüge vernommen und dann war's doch nur Content-Getröpfel.

Spannender ist da schon das PvP-System, das sich an **Dark Age of Camelot** und **Guild Wars 2** orientiert. Bereits ab Level 10 können wir auf die Schlachtfelder ziehen und beim Kampf um Burgen, Dörfer und Minen mitmischen. Dabei setzt **TESO** wie **Guild Wars 2** unsere Hitpoints und unsere An-



Auch in den Ruinen von **The Elder Scrolls Online** präsent: die **Kampfmaschinen** der ausgestorbenen Dremer.



Ah, hohe Berge, Tempelruinen, Nadelbäume, Schnee! **Skyrim!** Allerdings in der MMO-Variante.

griffskraft nach oben, Klamotten, Waffen und Talente bleiben aber auf dem erspielten Rang. Unsere Feinde rekrutieren sich aus den Spielern der anderen beiden Fraktionen. Ziel ist es, die Gebietsvorherrschaft zu gewinnen und schließlich die Hauptstadt einzunehmen, in der mächtige NPCs lauern.

Was uns allerdings einiges an Kopfzerbrechen bereitet, ist die Serverstruktur. **TESO** will mit einem Server-Cluster arbeiten, pro Territorium (Nordamerika, Europa, Asien) soll's im Prinzip nur einen Server geben, auf dem sich alle Spieler tummeln. Wenn ein Gebiet zu voll wird, erstellt das Programm eine Kopie des Areals, um Platz zu schaffen. Das mag ja im PvE funktionieren, das erste **Guild Wars** hat's auch so gemacht. Aber wie soll das im PvP gehen? Zenimax Online spricht in diesem Zusammenhang von einer PvP-Kampagne, der man sich bei einem Rekrutierer verbindlich anschließt. Es wird also auch mehrere Versionen des PvP-Areals mit unterschiedlichen Frontlinien geben. So will man Warteschlangen fürs PvP, wie sie etwa in **Guild Wars 2** gang und gäbe sind, vermeiden. Einerseits eine gute Idee, andererseits doof, weil man bei jeder neuen Kampagne mit neuen Verbündeten neuen Feinden ins Auge blickt und sich so keine Lieblingsgegner wie beispielsweise in **Dark Age of Camelot** herauskristallisieren können. Außerdem will man doch nicht irgendeine von vielen PvP-Kampagnen gewinnen, sondern die

eine, große, tagelang wogende Schlacht, von der alle drei Fraktionen noch Wochen später mit sich überschlagenden Stimmen reden.

Zum Schluss allerdings noch eine frohe Kunde: Die Entwickler haben sich die Kritik der Community zu Herzen genommen und bieten jetzt auch wie in den Solospielen der Reihe die Ego-Perspektive an. Ursprünglich sollten wir **The Elder Scrolls Online** nur in der genretypischen Draufsicht erleben können. Und das wäre nun wirklich nicht serienkonform gewesen. Jörn Leue / **PET**



Die Faszination der Solo-Reihe

Jörn Leue
Redakteur Onlinewelten
redaktion@gamestar.de

Nach Petras erstem Besuch in Hunt Valley war ich skeptisch. Aber damals durften wir ja nur anschauen, aber nicht anfassen. Nach vier Stunden Spielzeit sieht die Sache schon anders aus. Zenimax Online hat's offenbar wirklich geschafft, die Faszination der Solo-Reihe in ein MMO zu transportieren. Ich kann nur hoffen, dass das auch in höheren Levels so bleibt. Was ich allerdings – Verzeihung! – saublöd finde: die Idee eines Megaservers und die damit verbundenen separaten PvP-Kampagnen.

Potenzial: Sehr gut