

# The Elder Scrolls Online

Skyrim und Co. als MMO! Das reimt sich. Und was sich reimt, ist gut, das wusste schon Pumuckel. Aber ob The Elder Scrolls Online wirklich den Spagat hinbekommt, Solisten wie Gruppenspieler gleichermaßen anzusprechen? Versprochen haben das schon viele, so richtig gehalten eigentlich niemand. Wir haben The Elder Scrolls Online ausführlich ausprobiert und wissen mehr. Und Sie gleich auch. Von Petra Schmitz

## Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **2013** Status: **zu 70 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7881](http://GameStar.de/Quicklink/7881)

### ⊕ Stärken

- + mehrstufige Quests
- + dynamisches Kampfsystem
- + spannendes und tiefes Skillsystem
- + viel zu erkunden
- + großes und vielversprechendes PvP

### ⊖ Schwächen

- teils hakelige Animationen
- bisher keine Raids

**E**rinnern Sie sich? Die letzte große Preview (Ausgabe 12/2012) zum MMO **The Elder Scrolls Online** (vom Entwickler Zenimax Online beziehungsweise vom Publisher Bethesda inzwischen **ESO** in der Kurzform getauft) schlossen wir mit der Ankündigung, dass das fertige Spiel eine Ego-Perspektive bieten würde. Die war ursprünglich nicht geplant, aber auf Bitten der Community nachträglich eingebaut worden. Und alle Fans der **Elder Scrolls**-Serie so: »Yeah!« Als dann aber bekannt wurde, dass man in der Ego-Perspektive nicht mal seine Waffen, geschweige denn Hände sehen soll, alle

Fans der **Elder Scrolls**-Serie so: »Buuuh!« Doch jetzt tragen wir nach unserer Rückkehr von den Entwicklern erneut frohe Kunde hinaus in die Rollenspielwelt: Man wird die Waffen doch sehen können! Und jetzt alle so: »...!« Sie wissen schon. Genauer gesagt, haben wir die Waffen in der Ego-Perspektive sogar schon gesehen, wenn auch nur in einem Film, den uns die Entwickler bei unserem nunmehr dritten Studiobesuch in Sachen **The Elder Scrolls Online** zeigten.

Wir haben aber nicht nur Filme in Hunt Valley, Maryland angeschaut, sondern auch einen Tag lang selbst Hand an **The Elder Scrolls Online** gelegt. Einen fantastischen

Nachmittag lang erlebten wir den Spielauftritt für das Daggerfall-Abkommen, also die Fraktion, die im Nordwesten Tamriels regiert. Dabei hat uns Zenimax Online allerdings das Tutorial vorenthalten. Das findet nämlich in Coldharbour statt, der Heimatwelt von Daedrafürst Molag Bal. Und davon will man aktuell noch so wenig wie möglich preisgeben. Eine kleine Zusammenfassung der anfänglichen Ereignisse in Coldharbour haben wir aber dennoch auf Lager: Unser Körper ist hinüber, wir sind bei Spielstart nur Seele. Und gefangen obendrein. Molag Bal lagert unsere geistigen Innereien zusammen mit unzähligen anderen in gigantischen Gefängnissen. Wie es sich für einen



Wie gut, dass die Magierin noch zwei Nahkämpfer an der Seite hat (kleine Bilder), **Blitzattacken** wie die dieser Echse bekommen Zauberern in The Elder Scrolls bekanntlich gar nicht.

richtig bösen Dämon gehört, extrahiert er Energie aus unserer Seele und erfreut sich generell an unserem Leiden. Wir schaffen's aber dennoch, zu entkommen, und landen schließlich wieder inklusive komplettem Skelett, Organen und allem, was zu so einem Körper dazugehört auf einem Schiff, das an der kleinen Insel Stros M'Kai vor Anker gegangen ist. Von da an geht das Abenteuer der Stufe 50 und dem Sieg über Molog Bal entgegen. Wie wir uns unseren Körper zurückerstreiten? So sehr ins Detail ging Zenimax Online dann doch wieder nicht. Eigentlich gut, wir wollen ja noch Neues erleben, wenn's mit dem Spiel beziehungsweise mit der Beta von **ESO** hoffentlich bald losgeht. Kleiner Hinweis an Bethesda: Wir würden die abgekürzte Variante von **The Elder Scrolls Online** ja **TESO** nennen, das geht leichter über die Lippen. **ESO** klingt so nach sich wiegenden Frauen, miefigen Räucherstäbchen, Kraftkristallen und lebendigem Wasser. Aber vielleicht ist das bei einem Fantasy-Rollenspiel mit starker Magiekomponente ja gar nicht so falsch.

Obwohl wir nicht ganz am Anfang starten, dürfen wir uns trotzdem im Charakterbaukasten austoben. Und hey, der hat's wirklich in sich. Mit zig Klickoptionen und Schieberegler können wir uns das Alter Ego zusammensstellen, das uns am besten taugt. Neben uns sitzt ein Journalist, der die Möglichkeiten auch genüsslich ausreizt. Gefühle zwei Stunden beschäftigt er sich damit, seinem Ork eine ausreichend platte Nase und das korrekte Grün zu verpassen. So viel Zeit nehmen wir uns für solche Äußerlichkeiten heute nicht, die Kosmetikabteilung muss bis zur Beta warten. Hier und jetzt möchten wir erleben, wie die Entwickler das Spielgefühl der erfolgreichsten Solo-Rollenspielreihe auf ein MMO übertragen wollen.

## Huch, ich kann ja meine Waffen sehen!

pitän des Schiffs, der irgendwo in der nahen Siedlung rumgammelt!« – treten wir an Land und finden alsbald unsere Zielperson. Die erklärt uns, dass der Herrscher der kleinen Insel ein korrupter Fiesewicht erster Kajúte ist und dass wir die Insel erst verlassen können, wenn wir Beweise dafür in der Tasche haben. Um den Verbrecher dranzukriegen, sollen wir ein paar wohlverwahrte Beweise gegen ihn, äh, besorgen. Zuvor allerdings ziehen wir los, um ein paar Crewmitglieder des Kapitäns aus den Händen von Piraten befreien, die wiederum mit dem bösen Inselboss gemeinsame Sache machen. Aha, mehrstufig sind die Aufträge also obendrein. Hinter manchen verbergen sich ausgedehnte und tief verschachtelte Questketten, wie wir bald feststellen. Wir verlassen also den Ort und landen in einer Wüstenlandschaft. Hat da jemand »karg« gesagt? Würde normalerweise stimmen, Wüstenabschnitte werden

Die Grundvoraussetzungen stimmen, das merken wir recht flott. Mit einem anfänglichen Kleinstauftrag – »Melde dich beim Ka-



Auf dem **Friedhof** von Betnikh haben sich Nekromanten breitgemacht. Woher wir das wissen? Wir haben die Nekromanten schon verdroschen, durften aber keine Bilder davon machen.

**Bilder-Warnung**

Obwohl wir **The Elder Scrolls Online** selbst spielen konnten, war es uns nicht erlaubt, eigene Screenshots vom Spiel anzufertigen. Alle Bilder in diesem Artikel stammen vom Entwickler und repräsentieren den Titel in unseren Augen nicht sonderlich gut. **ESO** sieht die meiste Zeit nämlich besser aus.



Hier treffen mehrere **Magier** und **Schwertschwinger** aufeinander, was in einem effektreichen Kampf gipfelt.



in der Regel so beschrieben. Aber wir sind hier bei den Entwicklern, die vor der gigantischen Aufgabe stehen, die Gene von **Morrowind**, **Oblivion** und **Skyrim** (um nur die jüngsten drei Titel der **Elder Scrolls**-Saga zu nennen) in ein Online-Rollenspiel zu verpflanzen. Da kann nicht Durchschnitt die Messlatte sein oder was »normalerweise« zutreffen würde. Von Zenimax Online erwarten wir in jeder Situation das Außergewöhnliche und das Bessere. Und richtig: Diese Wüste wirkt bis in kleinste Details lebendig, ist organisch aus in allerlei Gelb- bis Brauntönen chargierenden Sandflächen, verwehten Dünen, verstreuten Ruinen, schroffen Felsen, mysteriösen Schreinen

und um Oasen gruppierten saftig-grüne Palmen geschaffen; wollten wir jedes Detail beschreiben, würden uns die Adjektive ausgehen. Es gibt keine uniformen Versatzstücke, keine ewig wiederkehrenden Elemente langweilen unsere Augen. Kaum sind wir ein paar Schritte in die Wüste hineingelaufen, fällt uns eine zweite Aufgabe in den Schoß. Und dann eine dritte. Bald darauf eine vierte. Typische »Quest-Hubs«, also Orte, an denen die Aufgabenverteiler dicht gedrängt auf einem Haufen stehen, und die dann immer von entsprechend vielen Spielern belagert sind, scheint's in **ESO** nicht zu geben. Wir laufen weiter und entdecken immer wieder neue NPCs, die uns ihre Geschichten erzählen und uns um Unterstützung bitten. Allerdings nicht ganz ohne Spielunterstützung. Gestalten, die uns einen neuen Auftrag ins Tagebuch kritzeln wollen, umrahmt **ESO** mit einem gelben Schein. Zudem werden sie auf der Minimap als gut erkennbare Kreise angezeigt. Für die wahre **Elder Scrolls**-Erfahrung wünschen wir uns, diese Hilfen deaktivieren zu kön-

nen. Zumal sie auch gar nicht nötig sind. Viele der Aufgaben warten an schon von Weitem sichtbaren und interessant erscheinenden Orten, die wir als passionierte Abenteurer und Entdecker sowieso aus lauter Neugier hätten aufsuchen müssen.

Wenn wir erst einmal mit einem Charakter ins Gespräch kommen, sind gelber Schein und Kringel auf der Minimap schnell vergessen. Genau wie in **Skyrim** nämlich wechselt das Spiel dann in eine Dialogperspektive, unser Gesprächspartner schaut uns direkt an und lässt uns nicht nur lesen, was Sache ist, sondern auch hören. Alle Dialoge im Spiel sind vertont. Exzellent vertont obendrein, jedenfalls soweit von uns gehört. So lassen wir uns also zu Beginn nur zu gern vom Kapitän vor seinen Karren spannen. Einem Forscher helfen wir nebenher bei der Erkundung einer alten Dwemer-

## Das Crafting in ESO

Wie in den Solospielen auch dürfen Helden in **ESO** munter drauflos handwerken. Insgesamt wird's fünf Berufe geben: Alchemist, Waffen- und Rüstungsschmied, Verzauberer und Koch. Wir werden uns nicht für einen einzigen Beruf entscheiden müssen, sondern können alles erlernen. Allerdings ist die Chance so eher gering, dass man perfekt in den einzelnen Disziplinen wird. Wie sich einzelne Waffen oder Rüstungen zusammensetzen, also welche Materialien wir dafür benötigen, lernen wir, indem wir Fundsachen auseinander nehmen. Damit wir aber nicht nur stumpf zuvor zerlegtes Zeug nachzimmern, hat Zenimax noch das Experimentieren eingebaut. Wenn wir von einzelnen Materialien mehr als eigentlich vorgesehen benutzen, wird unser Handwerksstück automatisch besser. Und wenn wir dann noch ganz wie in **Guild Wars 2** neue Zutaten addieren, erhalten wir vielleicht ein Meisterstück. Einige der besten Ausrüstungsgegenstände in **ESO** sollen beim Craften entstehen.



Die maximale **Gruppenstärke** in The Elder Scrolls Online beträgt vier. Das macht die Kämpfe überschaubar.



Wer abwechslungsreiche **Landschaften** mag, ist in The Elder Scrolls Online bestens aufgehoben.



Behausung. Ein junger Ork, der's nicht so mit dem Kämpfen, dafür mit dem Schmieden von Waffen hat, braucht Unterstützung bei einer Kluppe gegen eine Seeschlange. Und eine eher stumpfsinnige Sammelaufgabe schenkt uns das Spiel auch noch zu, ganz ohne geht's wohl nicht.

Blöde Sammelaufgabe hin oder her, inzwischen finden wir das Kampfsystem so sexy, dass uns ein wenig Grinden und das stumpfe Aufklauben von vier Objekten auch nicht sonderlich stört. Selbst wenn's zwei Bildschirmode dauert, bis wir endlich dahintersteigen, wie man in **ESO** Gegner erfolgreich in die Knie zwingt. Das Spiel bietet uns eine Mischung aus Echtzeit-Kampf und den typischen MMO-Mechaniken à la **Everquest** oder **World of Warcraft**. Als Templer etwa

schlagen wir aktiv mit unserem Schwert zu, wir blocken aktiv mit unserem Schild, wir weichen Angriffen mit Bodenrollen aus (**Guild Wars 2** lässt schön grüßen) oder zirkeln um Hindernisse herum, die auch als Deckung dienen können (etwa Felsen oder Schiffsmasten). Blocken wir erfolgreich einen besonders starken Angriff, dann geht der Gegner für ein paar Sekunden zu Boden, und wir haben Zeit, extrem hart zuzuschlagen. Dafür müssen wir lediglich die linke Maustaste etwas länger drücken. Dazu addieren wir spezielle Attacken, die wir genretypisch in unserer kleinen, gerade mal sechs Slots zählenden Skill-Leiste lagern und die wir mit Magicka, dem Mana von **Elder Scrolls**, befeuern. Auf diese Art sind dann auch Gruppen von zwei oder drei Gegnern kein Problem, selbst für einen kleinen Abenteuer

erhansel der ersten Stufe: Wir schubsen Gegner eins mit einer Spezialattacke zu Boden, schlingen Gegner zwei eine magische Kette um die Hüfte und ziehen ihn zu uns heran, verpassen ihm ein paar gezielte Hiebe, blocken seinen Angriff, schicken ihn so

## Spannende Questketten, ganz wie in den Solospielen

zu Boden, widmen uns wieder Gegner eins und bekommen auf diese Art beide in einem hübschen Kampfballett nach und nach klein. Wobei »hübsch« nicht ganz das richtige Wort ist, die Animationen wirken noch ein wenig hüftsteif, auch wenn sie seit unserer letzten und deutlich kürzeren Anspiel-

# Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger



**Gamestar 02/2013**

»Vor allem bei der Verarbeitung sowie der Lautstärke hat der 1500 Euro-PC die Nase vorn.«

**CT 18/2012**

»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

## Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GEFORCE GTX 680 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-  
oder ab 49,80 €/mtl.<sup>1)</sup>



0,3 Sone Idle  
0,4 Sone Last

**CT 05/2012**

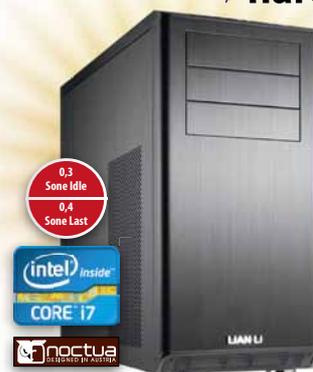
»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

## Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 670 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-  
oder ab 67,80 €/mtl.<sup>1)</sup>



0,3 Sone Idle  
0,4 Sone Last

## Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,-  
oder ab 69,40 €/mtl.<sup>1)</sup>

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Ja, bei der Idylle lässt man sich gerne im Gras nieder. Im Bild ein **Khajiit** vor einer Khajiit-Siedlung.



**Stros M'Kai**, Insel und Stadt in der Provinz Hammerfell und erstes Abenteuergebiet für die Helden des Daggerfall Abkommens.



**Pilze**, die sich wie Bäume in den Himmel schrauben? Morrowind!



Kein Fantasy-Spiel ohne Vulkan. Vor diesem lauern **Feuerkrabben**.

session schon um einiges geschmeidiger geworden sind. Trotzdem darf Zenimax hier gerne noch nachbessern.

Die erste dieser Spezial-Fertigkeiten erhalten wir mit Erreichen der zweiten Charakterstufe. Da dürfen wir zunächst Gesundheit, Ausdauer oder Magicka anheben und anschließend unsere erste besondere Fähigkeit auswählen, **Skyrim** grüßt hier brüderlich. Bis wir ein zweites Talent einsacken, kann's dann allerdings ziemlich lange dauern, zumindest wenn wir nicht die Augen aufhalten. Das Leveln geht in **ESO** von Anfang an eher lahm vonstatten; kein Vergleich mit dem rasend schnellen Erklimmen der Stufen wie in anderen aktuellen Genrevertretern. Vielmehr fühlen wir uns an die gute alte MMO-Zeit erinnert, in der wir Monate damit verbracht haben, einen Charakter aufs Maximallevel zu dreschen. Wer indes aufmerksam durch die Welt von **The Elder Scrolls Online** zieht, wird allenthalben seltsame Lichtsäulen sehen, die sich in den Himmel schrauben. Wer drei von diesen Lichtsäulen betastet und so deren Magie in sich aufsaugt, der bekommt einen weiteren Punkt geschenkt, also ähnlich wie wir es schon aus **Guild Wars 2** kennen. Diese Bonus-Punkte sind aber auch bitter nötig, weil die meisten Fertigkeiten gleich mehrere der raren Zähler für eine Freischaltung brauchen.

Das Spiel versorgt uns aber auch unabhängig von Levelaufstiegen und Fertigkeitpunkten mit einer spürbaren Charakterentwicklung. Denn ganz wie in den Solo-Spielen werden wir stetig und automatisch besser. Wir lernen beispielsweise, unsere Waffen besser einzusetzen, einfach, indem wir sie

einsetzen. Oder unsere Rüstung effizienter zu tragen, einfach, indem wir sie in Kämpfen am Leib haben und Gegner uns attackieren. Auch unsere Spezialfertigkeiten können wir bei fleißigem Gebrauch weiter steigern, und am Ende aller Ausbaustufen bietet uns das Spiel obendrein die Möglichkeit, das entsprechende Talent in eine von zwei sogenannten Morphs umzuwandeln, die dann jeweils wiederum andere zusätzliche Nebenwirkungen bereithalten. So wird aus einem anfänglich einfachen magischen Begleiter der Stufe 5 vielleicht ein kleiner Feuer- oder wahlweise Giftspucker.

Klingt komplexer als in vielen anderen MMOs? Ist es auch! Allein deswegen, weil **The Elder Scrolls Online** insgesamt sieben Fertigkeitenkategorien in petto hat: Rassen-, Klassen-, Waffen-, Rüstungs-, Welt-, Gilden- und Allianzfertigkeiten. Welt? Gilden? Allianz? Was verbirgt sich denn dahinter? Im Detail wissen wir's auch

noch nicht, aber Gildenfertigkeiten verdienen wir uns, wenn wir entweder für die Kämpfer- oder die Magiergilde aktiv werden. Deren Aufgaben sollen sich maßgeblich voneinander unterscheiden: Die Kämpfer legen es darauf an, Molag Bal und seine Schergen mit bloßer Gewalt zu besiegen, die Magier sammeln Wissen, um dem Dämonenfürsten damit den Garaus zu machen. Allianzfertigkeiten beziehen sich aufs PvP. Und diese Welt-Fertigkeiten ... nun ja, wir nennen nur ein einziges Wort, und schon ahnt jeder Serienkenner, was sich dahinter verbirgt. Das Wort lautet »Vampire«! Beim Anspielen haben wir allerdings nur die Rassen-, Klassen-, und Waffenooptionen gesehen. Die haben uns für den Anfang allerdings auch dicke gereicht. Um in die Tiefen

dieses Systems vorzudringen, reicht ein Tag nämlich bei bestem Willen nicht aus.

Dann also lieber weiterziehen und dem Forscher helfen, die Dwemer-Ruinen in Augenschein zu nehmen. Wir latschen durch ein imposantes, mechanisches Tor – in einen winzigen Raum. Nanu? Aber gleich darauf merken wir, dass das nur der Anfang von etwas weitaus Größerem ist. Denn nach dem winzigen Raum wartet eine riesige Untertage-Anlage voll mit knabberwütigen mechanischen Spinnen und fieses Flammen- sowie Stacheln auf uns. Am Ende unserer Erkundungstour ist uns der Forscher so dankbar, dass er sich uns beziehungsweise unserer Mission anschließen will. Viele der Aufgaben in **ESO** greifen nämlich ineinander, beeinflussen sich gegenseitig und haben obendrein Auswirkungen darauf, wie es uns später im Spiel ergeht. Als wir etwa die Piratenkapitänin nach einem Giftattentat nicht jämmerlich krepieren lassen und ihr stattdessen ein Gegenmittel verabreichen wollen, warnt uns eine NPC-Begleiterin davon, dass das Plündern und Morden weitergehen würde, wenn wir das herzensgute Weichei mimen. Der dumpfe Verdacht, dass uns die Küstenbevölkerung das irgendwann krumm nehmen könnte, lässt sich kaum abschütteln, aber wir retten die Piratentrulla trotzdem. Gift ist einfach nicht unser Stil.

Am Ende der mehrstufigen Quest rund um den Verrat des Inselherrschafters schickt uns das Spiel als Dienstbote getarnt in die Protzbude des Schurken, wo wir dem Bösewicht zunächst ein Schlafmittel einflößen und anschließend seine brandheiße Schurkenkorrespondenz mopsen. Damit ausgestattet geht's zurück zum Kapitän, der ist zufrieden mit uns, und es geht ab aufs Schiff

## Vampire!

## Die Dungeons

Jeder Dungeon in ESO soll eine eigene Story haben. In der **Spindleclutch-Höhle** beispielsweise sollen wir verrirrte und verwirrte Soldaten aufstöbern. Dazu müssen wir uns mit Spinnen unterschiedlichster Bauart und Größe rumschlagen und am Schluss noch eine Daedra-Inkarnation besiegen.



(das ja inzwischen auch wieder eine Crew hat) und schließlich ab aufs Festland. Den ersten Abschnitt als Templer-Heldin von Daggerfall haben wir erfolgreich abgeschlossen. Und das ganz allein. Hilfe von anderen Spielern war nicht erforderlich. Zenimax Online verspricht, dass man die ganze Story von **The Elder Scrolls Online** auch wunderbar als Solist erleben kann, sogar in der Ego-Perspektive, wie zu Beginn schon erwähnt. Allerdings wird man, um sich ganz wie in **Morrowind**, **Oblivion** oder **Skyrim** als alleiniger Held von Tamriel zu fühlen, eine Kunst ganz besonders gut beherrschen müssen, und die steht in keinem Skilltree: Ignoriere die ganzen anderen Spieler! Nun gut, das ist tatsächlich eine Kunst und obendrein eine, die wir niemandem wirklich ans Herz legen wollen. Denn wenn man die anderen Spieler ignoriert, dann ignoriert man auch gleichzeitig einige der spannendsten Elemente von **ESO**.

Große Raids wie in **World of Warcraft** werden wir in **The Elder Scrolls Online** zunächst vergebens suchen, wobei Zenimax noch offen lässt, ob solche Riesen-Events nicht später in Form von Addons noch eingebaut werden. Die maximale Gruppengröße (außerhalb des PvPs) beträgt aktuell lediglich vier Spieler. Mit maximal vier Kämpfern geht's in spezielle, auf Teamarbeit ausgelegte Dungeons, die sich genau wie in **Guild Wars 2** bei mehrmaligen Besuchen unterschiedlich angehen lassen. Wir waren im Dungeon Spindleclutch (für Charaktere ab Stufe 15), in dem vier Spieler an der Seite von NPCs bis ins Zentrum vordringen müssen, um verschollene und wahnsinnig gewordene Kameraden zu retten. Spindleclutch ist die Behausung zahlloser Spinnen, die so schon eklig sind, aber noch mal eklig werden, wenn man weiß, dass sie ihre von Spielern hingeschlachteten Familienmitglieder fressen, um noch stärker zu werden. Pfui Spinne! Da heißt es also, schnell zu sein und koordiniert vorzugehen. Und Kräfte zu bündeln beziehungsweise zu potenzieren. Eine der wichtigsten Fertigkeiten, der sogenannte Ultimate, den man erst später im Spiel erlernt und der sich durch besonders geschicktes Kämpfen schneller aufladen soll, darf nämlich von einem anderen

Spieler verstärkt werden. Dazu muss der andere Spieler nur in den Wirkungsradius der Fertigkeit treten und auf eine Taste drücken. So wird etwa gemeinsam mit einem Mitspieler aus unserer Nova, einer gleißend hellen Energieexplosion, eine famose Supernova! Mit fatalen Folgen für den Gegner. Wir haben erlebt, wie das Bossmonster von Spindleclutch, eine riesige, abstoßende Daedraspinne mit Namen »The Whisperer«, vergleichsweise schnell alle acht Beine von sich gestreckt hat, weil ein Vierergespinn aus Entwicklern immer wieder die Ultimates der jeweiligen anderen verstärkt hat.

Wer **The Elder Scrolls Online** ausschließlich als Solist erleben will, wird außerdem den schon angedeuteten und nach unserem Wissenstand riesigen PvP-Part des Spiels verpassen. In dem die coole und seriösetreue Ego-Perspektive dann mal überhaupt nix verloren hat. Das stellte Studioboss Matt Firor noch mal für alle anwesenden Journalisten klar. In unserem Fall eine überflüssige Bemerkung, wir haben genug Erfahrung in Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen,

um zu wissen, dass Übersicht einer der entscheidenden Punkte dabei ist. Wir haben auch schon genug Erfahrung, um zu wissen, dass die Performance insbesondere im PvP kriegsentscheidend sein kann, und machen uns aktuell noch ein wenig Sorgen, ob die

## Wer Soloabenteuer will, muss ignorieren lernen

Grafik mit all ihren Effekten in Momenten, in denen 100 Spieler und mehr aufeinander treffen, überhaupt hinterher kommt. Denn **ESO** arbeitet auch bei großen Burgenbelagerungen mit fetten Lichteffekten. Trebuchets etwa schleudern Explosivgeschosse auf Mauern, die dann kurzzeitig in rötlichen Feuerschein getaucht werden. Sieht toll aus, kann aber die Bildrate gehörig in die Knie zwingen. Aber abwarten. Und Daumen drücken. Mit 30 Spielern auf einem Fleck läuft jedenfalls noch alles flüssig, wie wir anhand einer kleinen Schlacht sehen konnten, die man uns live vorgespielt hat.



## Interview

Drei Fragen an Brian Wheeler, PvP-Designer für **The Elder Scrolls Online**. Zuvor hat Wheeler auch schon an **Dark Age of Camelot** mitgearbeitet, mit kämpfenden Reichen kennt er sich also aus.

**GameStar** Brian, wird's in **ESO** auch Allianz-Fertigkeiten geben, die uns Mauern erklimmen lassen, um uns so in Burgen hineinzuschleichen?

**Brian Wheeler** Aktuell sind solche Talente noch nicht geplant, aber wir sind diesbezüglich offen. Wenn viele Spieler Derartiges wünschen, dann werden wir das auf jeden Fall zumindest ausprobieren.

► **In den Burgen und Mienen der PvP-Schlachtfelder müssen wir nicht wie beispielsweise in Guild Wars 2 oder Warhammer Online starke NPCs erledigen, um**

**die Punkte einzunehmen, sondern eine Weile in der Überzahl an einer zentralen Flagge ausharren. Warum die Battlefield-Mechanik?**

◀ Wir haben uns dabei an Shootern orientiert. In denen geht's bekanntlich auch immer um Flaggen. Und es ist doch deutlich spannender, sich mit anderen für eine gewisse Zeit um eine Flagge zu streiten, als einfach eine Horde Spieler auf einen NPC zu hetzen, um so innerhalb von wenigen Sekunden eine Burg einzunehmen.

► **Wollt ihr eigentlich keine kleinen Battlegrounds**

**anbieten, wie es in anderen MMOs üblich ist?**

◀ Zunächst steht das nicht auf unserer Agenda, nein. Aber keine Sorge, man muss sich keinem großen Kriegszug anschließen, um auf dem Schlachtfeld von Cyrodiil Spaß zu haben. Selbst mit einer Winzmannschaft kann man den Gegnern ordentlich Stress und Verwirrung bereiten und etwa Versorgungslinien abschneiden oder Angriffe auf Burgen antäuschen, während sich der wirkliche Kriegstrupp ganz woanders sammelt und zum Angriff bläst.

Wer sich ins Wasser wagt, wird zwar nicht zwingend ersaufen, aber vielleicht das Opfer gefräßiger **Dreugh**.



Wenn wir in ESO auf solche **Ruinen** treffen, dann können wir uns sicher sein, dass sich darin irgendetwas Interessantes verbirgt. Also nicht vorbeilaufen!

Abgesehen von der imposanten Grafik trumpft der PvP-Part von **ESO** durchaus auch mit weiteren gehaltvollen Merkmalen auf. Dort treffen das Daggerfall-Abkommen, der Ebonheart Pakt und das Aldmeri-Reich aufeinander, also die drei Fraktionen, die die Karte Tamriels unter sich aufteilen und die sich

## Nach Stufe 50 für jeden Spieler grenzenlos alles!

sonst nirgendwo im Spiel über den Weg laufen, aufeinander. Die Gebiete der drei Gruppierungen sind unüberwindbar voneinander abgetrennt. Im nahezu gesamten Gebiet von Cyrodiil (**Oblivion**) treten die drei Parteien dann aber in Schlachten gegeneinander an und kloppen sich um Burgen, Mienen und kleinere Wachposten. Dieses Prinzip hat sich schon in **Dark Age of Camelot** und zuletzt in **Guild Wars 2** bewährt. Allerdings verfeinert **The Elder Scrolls Online** das Ganze noch ein wenig mit sichtbaren Versorgungslinien zwischen den wichtigen Punkten auf der Karte. Nur entlang dieser Routen kann man sich von einem Stützpunkt in den nächsten teleportieren lassen. Besitzt das Daggerfall-Abkommen zum Beispiel eine Burg ganz im Süden, ist trotzdem Laufen angesagt, um sie zu verteidigen, wenn sich die Feinde inzwischen die auf der Versorgungslinie liegenden Punkte unter den Nagel gerissen haben. Ziel der großen PvP-Schlachten ist es übrigens, in die Kaiserstadt vorzudringen und diese im Kampf gegen besonders starke NPCs zu erobern.

Unsere in der letzten Preview geäußerten Bedenken gegenüber dem gigantischen Servercluster, auf dem **ESO** laufen soll, und den damit verbundenen PvP-Kampagnen haben sich inzwischen übrigens in Teilen in Luft aufgelöst. Noch mal für alle, die die Vorschau nicht gelesen haben: **The Elder Scrolls Online** wird nicht auf einzelnen Servern laufen, sondern pro Territorium (USA, Europa, Asien) auf einem gigantischen Servercluster, der je nach Platzbedarf immer neue Abbilder von den einzelnen Arealen erstellt. Soweit zum PvE. Im PvP funktioniert's ähnlich: Man schließt sich bei einem Rekrutierer verbindlich einer von vielen sogenannten PvP-Kampagnen an, es wird also auch mehrere Versionen des PvP-Areals mit unterschiedlichen Frontlinien geben. So will man Warteschlangen, wie sie etwa in **Guild Wars 2** gang und gäbe sind, vermeiden. Wir befürchteten, dass sich auf diese Art keine dauerhaften Lieblingsfeinde oder Verbündete etablieren können, weil man sich ja mit jeder neuen Kampagne wieder neuen Feinden (und Freunden) gegenüber sieht. Doch Zenimax hat sich uns gegenüber nun klarer ausgedrückt. Eine Kampagne in **The Elder Scrolls Online** läuft und läuft und läuft und läuft. Selbst über die Eroberung der Kaiserstadt hinaus. Nur, wenn man die gewählte Kampagne willentlich verlässt und sich einer anderen anschließt, wird man dort auch auf neue Feinde treffen.

Aber Moment, wir hatten weiter oben geschrieben, dass die Gebiete der drei Gruppierungen unüberwindbar voneinander getrennt sind. Stimmt. Und dann auch wieder

nicht. Zenimax hat sich nämlich inzwischen ein kleines Husarenstück einfallen lassen. Wer seine Story mit Stufe 50 abgeschlossen hat, darf die beiden anderen Reiche und deren Storys auch noch erleben. Vom Anfang bis zum Ende, mit härteren Herausforderungen und besseren Belohnungen. Und mit der Möglichkeit, den eigenen Helden mit allen verfügbaren Skills zu versorgen. Ohne dafür der Heimat den Rücken kehren und sich einer neuen Gruppierung anschließen zu müssen. Wir bekommen in **ESO** also gleich drei Storys in gleich drei riesigen Reichen und am Ende einen supermächtigen Krieger, gegen den unsere über Wochen und Monate gezüchteten **Skyrim**-Helden wahrscheinlich wie mit Zahnstochern bewaffnete Strichmännchen aussehen dürften. Also wenn das für Fans der Solospiele nicht doch der entscheidende Anreiz ist, sich auch mal in ein Online-Rollenspiel zu wagen, dann wissen wir auch nicht weiter. **PET**



### Leidenschaft & Cleverness!

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Schau an, dieses ESO scheint dann doch genau das zu werden, was uns die Entwickler bisher versprochen haben. Miteinander verbundene Questketten, massig zu entdecken, eine liebevoll und imposant gebaute Welt, das Gefühl der Elder Scrolls-Spiele eben – auch für Solo-Helden. Hut ab, Zenimax! Ich bin jetzt endgültig guter Dinge, dass das Spiel auch für ausgewiesene Fans der klassischen Elder Scrolls-Reihe und Freunde klassischer Rollenspiele reizvoll werden wird. Für Letztere ist besonders die im Genre-Vergleich komplexe Charakterentwicklung ein Highlight. Für MMO- und insbesondere PvP-Begeisterte bietet der Titel ohnehin reichlich Leckerchen. Nur die Freunde von großen Raids, die schauen zunächst in die Röhre. Ich würde Zenimax raten, insbesondere da noch nachzulegen, denn gerade die Raids sind ein nicht zu unterschätzender Erfolgsfaktor bei MMOs. Aber bis dahin hat The Elder Scrolls Online schon so viel zu bieten wie kaum ein anderes Online-Rollenspiel zum Start. Vor allem scheinen durch die jetzt enthüllten zusätzlichen Möglichkeiten der Generation-50+-Helden auf clevere Weise Engpässe im Endspiel vermieden zu werden. Hut ab, Zenimax!

**Potenzial: Ausgezeichnet**



Die **Bretonen** sind menschlich und gehören zum Daggerfall Abkommen. Hier sehen wir einen betenden Magier-NPC.