

In ESO bekämpfen sich drei Fraktionen. Unter dem Pferdekopf-Banner des **Ebenherz-Pakts** kämpfen Nord, Dunkelelfen und Argonier (Echsenwesen).

The Elder Scrolls Online

Der Mix aus traditioneller Soloserie und Online-Rollenspiel wächst und gedeiht. Allerdings müssen die Entwickler hier und da noch mal ordentlich Dünger nachkippen, um am Ende ein blühendes MMO präsentieren zu können. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk)**
Termin: **4.4.2014** Status: **zu 90 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de Auf DVD: Topspiel-Videos

Unsere Reise in die Welt von **The Elder Scrolls Online** beginnt in einem Gefängnis. Eingesperrt in einer kargen Zelle warten wir darauf, dass uns das Spiel in die Freiheit und somit ins Abenteuer entlässt. In ein riesiges Abenteuer, nebenbei bemerkt. Allein für unsere ersten 15 Stufen sind über 20 Stunden reine Spielzeit draufgegangen, ohne nennenswerte Trödelei. Wobei – in den Charakter-Editor allein haben wir zu Beginn direkt sicher eine ganze Stunde versenkt. Denn bevor wir uns daranmachen, dem Daedra-Fürsten Molag Bal zu zeigen, was eine Harke ist, müssen wir uns in **ESO** (wie das MMO in der Kurzform offiziell heißt) zunächst einmal entscheiden, in welcher Haut wir künftig für eine

von drei Fraktionen streiten wollen – und wie lang zum Beispiel unsere Nase dabei sein soll. Wer gerne in den Weiten von Morrowind und Himmelsrand (**Skyrim**) unterwegs ist, der wählt den Ebenherz-Pakt, in dem Nord, Argonier und Dunmer antreten. Katzenliebhaber schließen sich als Khajiit dem Aldmeri-Bund an, in dem außerdem Bosmer und Altmer organisiert sind. Und passionierte Grünhäute machen sich als Orks zusammen mit Bretonen und Rothwadronen im Dolchsturz-Abkommen im Westen von Tamriel stark. Die Wahl der Fraktion bestimmt also nicht nur unsere Rasse, sondern auch unser Abenteuergebiet. **ESO** macht's genau wie seinerzeit **Dark Age of Camelot**: drei Fraktionen, die sich wegen Herrschaftsansprüchen per se nicht leiden können, drei riesige, von den jeweils

anderen abgesperrte Gebiete, um stressfrei PvE-Abenteuer zu bestehen und ein gigantisches PvP-Areal in der Mitte, in dem sich die Gruppierungen auf die Nase geben können. Aber bevor es soweit ist, müssen wir erstmal aus diesem Gefängnis raus!

Unsere Zelle liegt in Kalthafen, der Residenz Molag Bals. Dass der Daedra-Fürst kein freundlicher Zeitgenosse ist, wissen wir spätestens seit den dezent befremdlichen Aufträgen, die wir in seinem Namen in **Skyrim** absolvieren durften. Insofern verwundert es nicht, dass Molag Bals Pläne finsterner nicht

⊕ Stärken

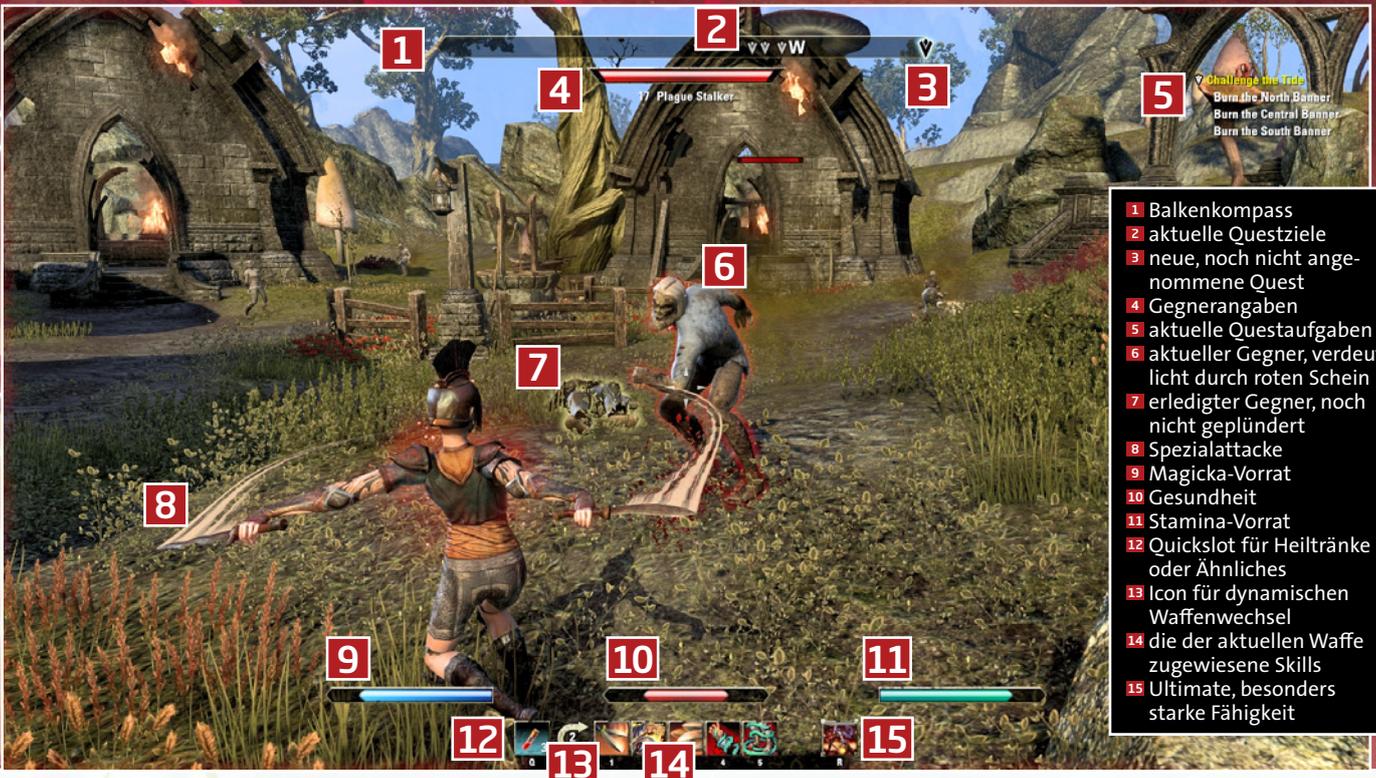
- + fesselnde, mehrstufige Quests
- + dynamisches Kampfsystem
- + riesige Welt
- + vielversprechende PvP-Schlachten

⊖ Schwächen

- recht statisch
- fehlende Komfortfunktionen
- zäher Einstieg



Wer die Augen offen hält, wird hin und wieder eine sogenannte **Himmelscherbe** finden. Die sollte man dringend einsammeln, denn drei davon ergeben einen zusätzlichen Fertigkeitenpunkt.



- 1 Balkenkompass
- 2 aktuelle Questziele
- 3 neue, noch nicht angenommene Quest
- 4 Gegnerangaben
- 5 aktuelle Questaufgaben
- 6 aktueller Gegner, verdeutlicht durch roten Schein
- 7 erledigter Gegner, noch nicht geplündert
- 8 Spezialattacke
- 9 Magicka-Vorrat
- 10 Gesundheit
- 11 Stamina-Vorrat
- 12 Quickslot für Heiltränke oder Ähnliches
- 13 Icon für dynamischen Waffenwechsel
- 14 die der aktuellen Waffe zugewiesene Skills
- 15 Ultimate, besonders starke Fähigkeit

sein könnten. Er will mit Hilfe der längst manipulierten Imperialen den ganzen Kontinent Tamriel an sein Albtraumreich Nirn andocken und die Welt in ewige Finsternis und Verzweiflung tauchen. Aber nicht mit uns! Und nicht mit dem Propheten, einem zauselbärtigen Weisen, der uns den Weg in die Freiheit weist. In unserem Gepäck, als wir aus Kalthafen die Biege machen: der Auftrag, Molag Bals Pläne zu vereiteln. Die Entwickler von Zenimax Online haben den Auftakt ansprechend, aber nicht grade wahnsinnig originell inszeniert. Wir werden aus unserer Zelle befreit, fliehen mit anderen (NPCs) durch lange, dunkle Gänge, schnappen uns unsere erste Waffe, verdreschen erste Gegner und erledigen erste kleine Aufträge. Dabei lernen wir bereits, in welchem wichtigen Punkt sich das MMO von den Solospielen der **Elder Scrolls**-Reihe unterscheidet: beim Charakter- und Kampfsystem. Zwar schlagen wir auch in **ESO** aktiv zu, zwar bestimmen auch in **ESO** die Grundwerte Magicka, Stamina und Gesundheit einen nicht zu vernachlässigenden Teil un-

seres Heldenlebens, aber anders als beispielsweise in **Skyrim** sind Skills nicht mehr an unsere Hände gebunden. Jedenfalls nicht an die des Charakters im Spiel. Das heißt, dass wir für zum Beispiel einen Feuerball nicht mehr erst die Schildhand frei machen müssen, sondern den Elementarzauber trotz anderweitig ausgerüsteter (etwa Schwert und Schild) Waffen »einfach so« wirken können. Ähnlich wie andere MMOs versorgt uns **ESO** dabei mit einer Hotbar, über die wir mit dem entsprechenden Tastendruck eine mächtigere Klassen- oder Waffenfertigkeit auslösen können. Ohne Cooldown jedoch. Wie oft wir hintereinander denselben Spruch wirken dürfen, bestimmt lediglich unser Magicka-Vorrat. Außerdem bleibt das Spiel bei den Fertigkeiten recht überschaubar. Neben einem Schnellzugriff auf Heiltränke oder Buff-Futter finden wir am unteren Bildschirmrand lediglich sechs weitere Angriffe oder Zauber, die uns in den zahlreichen Auseinandersetzungen wehrhafter machen. Obendrein: Anders als in den meisten MMOs bestimmt unsere

Klassenwahl nicht automatisch unsere Waffe; jede der insgesamt fünf Klassen kann nämlich jedes Kampfwerkzeug benutzen. Magicka, Stamina und Gesundheit werten wir mit bei Levelaufstiegen verdienten Punkten auf. Sobald wir eine weitere Stufe erklimmen haben, dürfen wir auch eine neue Fertigkeit für unsere Skillleiste oder

Die Synergie-Effekte

Obwohl **ESO** für unseren Geschmack noch zu wenig Wert aufs Gruppenspiel außerhalb des PvPs legt, gibt's dann doch eine recht coole Sache, die Mannschaftssportlern auch in PvE-Gebieten zugutekommt. Dabei handelt es sich um die Fertigkeiten mit Synergie-Effekten. Einige Skills können nämlich von anderen Spielern verstärkt werden, wenn die nur im richtigen Moment auf den entsprechenden Knopf drücken. So wird beispielsweise wie hier mehr Schaden ausgeteilt oder effektiver geheilt.



Für Gruppenaktionen wie hier im ersten Dungeon des Ebenherz-Pakts wünschen wir uns Zielmarkierungen, um die Kräfte der Mitspieler bündeln zu können.



Das PvP Die große ESO-Stärke

Das zweite Wochenende der Presse-Beta von **The Elder Scrolls Online** stand ganz im Zeichen der PvP-Kriege im Zentrum von Tamriel. Das aus **Oblivion** bekannte Reich Cyrodiil dient dabei als riesiges Schlachtfeld, auf dem Minen, Höfe und Burgen zu erobern sind. Ziel ist es, die sechs Festungen einzunehmen, die die Hauptstadt umrahmen, um Boni sowohl fürs PvP als auch fürs PvE zu erspielen. Der beste PvP-Recke der stärksten Fraktion wird außerdem Imperator und bekommt nicht nur einen coolen Titel, sondern auch einen neuen Fertigkeitenbaum, den er auch dann nicht verliert, wenn er seinen Herrscherstatus mal eingebüßt hat. Alle Spieler sacken im PvP-Gebiet übrigens Erfahrungs-, Skill- und Allianz-Punkte ein. Mit Letzteren darf man sich besondere Rüstungen und Waffen leisten.

Wer zuletzt die Welt-gegen-Welt-Schlachten in **Guild Wars 2** oder auch die Realm-Kloppereien in **Dark Age of Camelot** gespielt hat, wird sich in Cyrodiil nicht lange orientieren müssen. Idealerweise machen sich große Kriegerverbände (maximale Mannstärke: 24 mit sechs Gruppen à vier Mitgliedern) daran, Festungen und kleinere Stützpunkte der Feinde zu erobern, um Nachschubrouten zu unterbrechen sowie sich Vorteile durch besetzte Minen (machen Burgmauern stärker), Sägewerke (machen Burgtore stärker) und Bauernhöfe (machen Burgwachen stärker) zu erstreiten und so die Überhand zu gewinnen. Außerdem besitzt jede Fraktion zwei der namensgebenden Elder Scrolls, also magische Schriftrollen, die für zusätzliche Boni (Stamina und Magicka) sorgen. Die Schriftrollen lassen sich wie die Artefakte in **Dark Age of Camelot** mopsen, um den Gegner zu schwächen und sich selbst zu stärken.

Die Schlachten erfordern einiges an Vorausplanung und Koordination, aber wenn dann mal mehrere Kriegerverbände eine Festung belagern, die obendrein noch ordentlich verteidigt wird, dann fühlt man sich wundervoll an die guten alten **DAoC**-Zeiten in den Grenzgebieten zwischen Midgard, Albion und Hibernia erinnert. Mit Trebuchets und Ballisten dreschen wir gleichermaßen auf Burgmauern wie auf Spieler ein. Kriegsgeräte knirschen im Akkord, Geschosse zirren durch die Luft. Und immer wieder fallen besonders tapfere oder auch selbstmörderisch veranlagte Recken aus der vermeintlich sicheren Festung aus, um die hartnäckigen Gegner Mann gegen Mann zu dezimieren. Dabei entsteht ein Effektwetter, wie man's sonst nur von Silvester kennt.

Wer nun meint, der größere Schlachtzug gewinnt am Ende ohnehin, der mag nicht ganz falsch liegen, aber wir haben während der Beta



schon erlebt, wie vergleichsweise wenige Spieler des Aldmeri-Bündnisses zwei kompletten Kriegszügen des Ebenherz-Pakts die Burgeinnahme mehrfach hintereinander vermasselt haben. Unter anderem deswegen, weil die Aldmeri-Lümmel schon den aktuellen Imperator in ihren Reihen und obendrein jede, aber auch wirklich jede Schriftrolle im Besitz hatten.

Um sich an den Kloppereien gegen die anderen Fraktionen zu beteiligen, muss man sich übrigens einer sogenannten PvP-Kampagne anschließen. Anders als in anderen MMOs streiten sich hier keine an Server gebundene Fraktionen, da **ESO** ähnlich wie das erste **Guild Wars** mit einem Server-Mega-Cluster arbeitet.



einen passiven Bonus (etwa für mittlere Rüstungen) freischalten. Unsere aktiven Künste werden ähnlich wie in **Skyrim** mit dem Spielverlauf besser, indem wir sie benutzen – oder auch nur in unserer Hotbar spazieren führen. Haben die Fertigkeiten einen bestimmten Wert erreicht, lassen sie sich »morphen«. So werden sie stärker oder erhalten Zusatzfunktionen, die entweder

Lieber Dolchsturz

nur uns oder einer ganzen Gruppe zugutekommen. Auf diese Art lassen sich Charaktere individueller gestalten und den eigenen Spielvorlieben anpassen. Toll: Das Kampfsystem ist darauf ausgelegt, dass wir uns ständig bewegen, um Angriffen auszuweichen. Auch toll: Mit Charakterstufe 15 schalten wir einen Waffenwechsel frei und können ohne Verzögerung etwa zwischen Bogen und zwei Klingen wechseln, was die Kloppereien noch mal dynamischer macht.

Nachdem wir nun mal elende Traditionalisten sind, entkommen wir als Nachtklinge mit zwei Einhandwaffen aus Kalthafen und landen auf unserer Startinsel. Jede Fraktion beginnt in einem recht überschaubaren, abgeschlossenen Gebiet, wo wir unsere erste große Bewährungsprobe bestehen müssen. Nachdem wir zuvor schon bei anderer Gelegenheit den Auftakt des Dolchsturz-Abkommens spielen konnten (Ausgabe 05/2013), haben wir uns in der Closed Beta für die **Skyrim**-Fraktion entschieden, die auf der schneebedeckten Insel Bleakrock loslegt. Und obwohl uns die Landschaften wohligh an unsere Solo-Abenteuer in Himmelsrand erinnern, sind wir bald ein bisschen ernüchtert. So super wie der Auftakt der Dolchstürzler spielt sich die Quest um Captain Rana und die verschwundenen Bürger nicht. Schleichend stellt sich der Wunsch ein, die Insel schon vorzeitig zu ver- und Bleakrock seinem Schicksal zu überlassen.

Aber weil wir nun mal Traditionalisten und dazu brave Helden sind, retten wir doch alle,

geben den Befehl zur Evakuierung der Insel, entzünden ein Leuchtf Feuer, müssen aber trotzdem mitansehen, wie das liebliche zentrale Dorf von Invasoren in Schutt und Asche gelegt wird. Trotzdem schaffen wir es noch mit etlichen anderen aufs Festland, Mission erfüllt. Denkste, denn bald darauf erfahren wir, dass Captain Rana und Co. irgendwo hops gegangen sind. Irgendwas haben wir also falsch gemacht. Denn unsere NPC-Gefährten hätten auch überleben und uns für den Rest der Reise bis zum Finale immer mal wieder zur Seite stehen können. Mist! Aber nicht wirklich schlimm, denn so richtig ans Herz gewachsen, dass wir nun bittere Tränen vergießen würden, sind uns die Charaktere ohnehin nicht. Und so ziehen wir los nach Morrowind mit seinen gigantischen Pilzen, grünen Hügeln und seltsamen Kreaturen. Wo wir bald feststellen, was wir schon auf Bleakrock geahnt haben: Die Beta-Welt von **ESO** ist eine noch recht statische. Gewusel oder neugierig machende Typen am Wegesrand wie in **Skyrim**, die keinen Questmarker über dem Kopf



Was wir uns dringend wünschen würden: optional zuschaltbare Schadenswerte. Rote Balken sind zwar auch schick, aber Zahlen sind irgendwie aussagekräftiger.

tragen, sind noch rar. Da dürfen die Entwickler bis zum Release und auch danach gerne noch dran schrauben.

Die Quests selbst, die wir an jeder Ecke finden, strotzen hingegen meist vor Solo-Abenteuer-Qualität. Was heißt: Sie machen Spaß, sind abwechslungsreich, gut erzählt und zudem oft prima miteinander verknüpft. Wir zerschlagen beispielsweise erst ein groß angelegtes Komplott, indem wir helfen, einen Feuertämon zu beschwören, um kurze Zeit später eben diesen Dämonen wieder zu vernichten, bevor der irgendwelchen Unfug anstellen kann. Oder wir stärken den Ebenherz-Pakt, indem wir beispielsweise mit den Nord erst saufen und ihnen dann aufs Fressbrett hauen. Viele Quests in **ESO** laufen mehrstufig und mit alternativen Schritten ab (wir erinnern uns an Rana, die auch hätte leben können), nur selten gibt's mal was im Stile »Töte fünf davon, sammle sechs davon und komm dann wieder, um deine Belohnung einzustreichen«. Zudem ist jede Quest von zumindest in der englischen Version ausgezeichnet vertonten Monologen eingerahmt. In der deutschen Version fehlen Teile der Sprachausgabe noch. Die Quests sind übrigens die Haupteinnahmequelle für Erfahrungspunkte. Wer im Akkord Monster verkloppen will, um zu wachsen, der macht das gefühlte Jahrtausende für eine Stufe. Aber auch mit fleißigem Erledigen von Aufträgen geht's zu Beginn noch

recht schleppend vorwärts. Außerdem fallen die Belohnungen (Klamotten, Gold) vergleichsweise dürrig aus, beides wollen die Entwickler noch ändern. Wir hätten zudem gerne eine Auswahloption bei den Questbelohnungen. Es gibt allerdings zwei Probleme, bei denen wir uns noch nicht sicher sind, wie die Entwickler damit umgehen werden, beziehungsweise, ob sie unsere Meinung diesbezüglich überhaupt teilen. Erstens: das Verfolgen der zig kleinen und großen Geschichten. Weil **ESO** nur immer eine Quest auf dem Bildschirm einblendet und außerdem mit dem unkomfortablen Balkenkompass der Solospiele arbeitet, haben wir längst nicht so eine gute Übersicht über unsere Aufgaben wie in anderen MMOs. Selbst wer regelmäßig die große Karte öffnet, wird sich schwertun, effiziente Routen durch die Landschaften zu finden. Eine dauerhaft eingblendete und stufenlos zoombare Minimap mit brauchbaren Anzeigen wäre schon eine große Hilfe. Zweitens: Die Quests lassen sich zwar im Regelfall alle teilen, aber hin und wieder geht's eben nicht, weil man vielleicht schon bei Kapitel 3 eines mehrstufigen Auftrags angekommen ist und der Mensch, der mit einem durch die Lande zieht, noch nicht. Für solche Fälle würden wir uns eine bessere Strukturierung im Heldenjournal wünschen. Quests, die unterschiedliche Verläufe haben können, sollten markiert werden. Das würde das Zusammenspiel enorm vereinfachen.



Molag Bal hat überall in der Welt Anker ange-dockt, an denen wir besonders starke **Monster** verdreschen können.

»Zusammenspiel«, »vereinfachen« und »markieren« sind drei super Stichworte für einen weiteren Punkt, der ganz weit oben auf unserer Wunschliste für **ESO** steht. Wir hätten gerne Zielvorgaben für Teamklopperien. Unsere ersten Ausflüge ins erste Dungeon endeten nämlich jedes Mal mit einem fiesem »Wipe«, unsere Gruppe hatte es ratzfatz zerlegt, weil jeder auf einen anderen der teilweise recht zahlreichen Gegner eingedroschen hat. Mit kleinen Markierungen, mit denen wir beispielsweise die lästigen Heiler als erste Ziele ausweisen könnten, wäre das alles schon viel entspannter. Wenn die Entwickler die noch verbleibenden Baustellen in **The Elder Scrolls Online** jetzt gezielt angehen (und wir wissen zumindest in einigen Punkten sehr sicher, dass Zenimax Online schon fleißig bei der Arbeit ist, dann kann aus dem Mix aus Solo-Abenteuer und MMO eine wunderbar dichte Spielerfahrung werden. Aber ob wirklich alles bis zum 4. April komplett ausgebessert ist, darf bezweifelt werden. Wir sind gespannt, wie man sich entscheidet, raten aber zu »When

When it's done

it's done«, denn gerade bei einem Online-Rollenspiel, das auf ein traditionelles Abomodell setzt, ist es umso wichtiger, die zahlende Kundschaft nicht durch fehlende Komfortfunktionen und einen zähen Einstieg zu verprellen. **PET**



Eindeutig eine Beta

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Na klar, ich habe eine Beta gespielt. Und Betas heißen ja nicht umsonst so. Dass **The Elder Scrolls Online** noch nicht fertig ist, war mir zu jeder Stunde im Spiel also vollkommen bewusst. Deswegen rege ich mich auch nicht über die eine oder andere noch kaputte Quest auf. Trotzdem fehlt noch so einiges, das nicht über den Beta-Status erklärbar ist. Wie eben Gruppenspiel unterstützende Mittelchen à la Gegnermarkierung. Immerhin soll **ESO** ein Online-Rollenspiel werden und kein »Ich renn alleine rum und reg mich über andere Spieler nur auf«-Erlebnis. Umso erstaunlicher, dass ausgerechnet der Teil, in dem man am meisten auf Mitspieler setzen muss, so vielversprechend daher kommt: das PvP. Das macht jetzt schon einen hervorragenden Eindruck und wird mich wahrscheinlich ähnlich intensiv fesseln wie seinerzeit die Schlachten in **Dark Age of Camelot**. Nun ja, die PvP-Modi sind sich ja auch wahnsinnig ähnlich. Ich will nicht behaupten, dass ich am liebsten nur die Burgenschlachten spielen würde, dafür gefallen mir die Quests von **ESO** viel zu gut, aber ich weiß jetzt schon, dass ich mich tendenziell doch mehr auf den PvP-Schlachtfeldern von Cyrodiil als in Himmelsrand und Co. rumtreiben werde.

Potenzial: Sehr gut