The Elder Scrolls Online

Endlich wieder ein MMO, das richtig viel Zeit kostet. Ob es sich lohnt und auch die Fans der Solospiele anspricht? Wir sagen (vorab): Ja! Von Benjamin Danneberg und Petra Schmitz

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Zenimax Online (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk)**
Termin: **4.4.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Englisch, Deutsch** Preis: **50 Euro plus monatlich ca. 13 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf Heft-DVD: Topspiel-Video

Die bisherigen Teile der **Elder Scrolls**-Reihe faszinierten uns vor allem durch eine große, freie Welt, die wir bereisen und erkunden durften, durch ein vielschichtiges Skillsystem und jede Menge Quests und Geschichten, die es zu erleben galt. Dem rauen Charme von **Skyrim** erlagen Millionen von Spielern, und der Drang, die **Elder Scrolls**-Welt Tamriel gemeinsam mit Freunden bereisen zu dürfen, wurde immer größer. Die Ankündigung von **The Elder Scrolls Online** bedeutete für viele deswegen die Erfüllung eines lang gehegten Wunsches. Nun ist **ESO** (Kurzform) erschienen, und wir haben bereits weit über 200 Stunden darin verbracht. Warum das Online-Rollenspiel trotz eines zähen und informationsarmen Einstiegs definitiv etwas für **Skyrim**-Liebhaber ist, das erklären wir Ihnen jetzt. Allerdings noch ohne finale Wertung, denn Achtung: **ESO** ist ein Spiel, das viel Zeit benötigt, vor allem, wenn wir uns auf die Geschichten einlassen und nicht

Die Hauptquest führt uns immer mal wieder zurück nach **Kalthafen**, in Molag Bals finsteres Reich. Hier kämpfen wir mit zwei verbündeten NPCs, um einen weiteren wichtigen Charakter aus den Fängen des Erzbösewichts zu befreien.

⊕ Stärken

+ fantastische Questgeschichten
+ exzellente Vertonung, auch auf Deutsch
+ tolle, atmosphärische Landschaften
+ motivierendes Erkunden
+ tiefes Charakter- und Handwerkssystem

⊖ Schwächen

- generell zu wenig Informationen zu Mechaniken
- knapp gehaltenes Interface
- unbefriedigendes Auktionshaussystem
- Lags und Questbugs

einfach weiterklicken und von Schauplatz zu Schauplatz hetzen. Was wir im Sinne einer seriösen Beurteilung natürlich nicht tun und es zum Redaktionsschluss deshalb auf Stufe 45 geschafft haben. Daher geben wir momentan nur eine Wertungstendenz. Für eine endgültige Wertung entscheiden wir uns erst, wenn wir uns mit dem sogenannten Endgame, also mit allem nach Maximalrang 50 und seinen Inhalten ausgiebig beschäftigt haben. Dann wissen Sie auch ganz sicher, ob und warum es sich lohnt, monatliche Gebühren zu berappen. Denn **The Elder Scrolls Online** kommt ganz traditionell mit einem Abomodell (13 Euro pro Monat) daher.

Knapp tausend Jahre vor den Geschehnissen in **Skyrim** erwachen wir in einer Gefängniszelle im gruseligen Kalthafen, der Domäne des daedrischen Prinzen Molag Bal. Der hat uns die Seele geklaut. Glücklicherweise entkommen wir in allgemeinen Unruhen aus unserer Zelle. Notdürftig bewaffnet schmeißen wir uns gegen Skelette in die ersten Kämpfe, lernen freakige Gestalten kennen, die uns bei der Flucht behilflich sind, und treffen auf den Propheten, der uns durch die Hauptstory lotsen wird.

Das **Charaktersystem** ist umfangreich und sehr frei. Allerdings sieht man in den Skillbäumen nicht, wohin sich Fertigkeiten entwickeln.

Die ersten Minuten in Kalthafen dienen sowohl als Einführung in die Geschichte als auch als Tutorial für die Grundlagen des Spiels. Das kommt zwar etwas zäh daher, erfüllt aber seinen Zweck. Außerdem werden wir gleich mal mit einer der größten Stärken von **ESO** vertraut gemacht: mit der Vertonung. Die Dialoge sind auf NPC-Seite allesamt eingesprochen. Und zwar so gut, dass wir manchmal vor Freude in die Hände klatschen. Gleich in Kalthafen verzückt uns der Topf-auf-Kopf-Wahnsinnige Cadwell mit herrlichsten Kommentaren, später erliegen wir dem spröden Charme von Razum-dar, unserem Katzenkontaktmann, wenn wir fürs Aldmeri Dominion antreten. Und völlig egal, ob Sie nun einen Ebenherzler, einen Dolchstürzler oder eben einen Aldmerianer mimen: Wer die Magiergilden-Quest links liegen lässt, ist selbst schuld. Wir wissen jedenfalls noch immer nicht, ob wir die **ESO**-Variante von Sheogorath, dem daedrischen Prinzen des Wahnsinns, verdreschen oder liebhaben wollen.

Verzückt durch Topf auf Kopf

Wir entscheiden uns spontan für beides. Die Vertonung hebt sich übrigens nicht nur wegen der großartigen Sprecher (laut Bethesda sind's 85 unterschiedliche) wie Thomas Danneberg (deutsche Synchronstimme von John Travolta) oder Martin Keßler (Nicholas Cage) von der Konkurrenz ab, auch die Übersetzung ist so gut wie schon lange in keinem MMO mehr, die deutschen Texte sind durch die Bank Qualitätsware. Aber eine Vollvertonung? Die hatten wir doch schon mal. Verbirgt sich unter deren Mantel etwa auch ein generisches Questsystem à la **Star Wars: The Old Republic**? Nein! **ESOs** Quests sind ein Fest für Rollenspieler, Bücherratten und Geschichtenfetischisten. Jede Aufgabe hat eine ureigene Story, nicht bloß ein einrahmendes Alibi-Blabla. Reine »Hol und Bring«-Aufgaben suchen wir wie die Nadel im Heuhaufen und finden sie auch so selten. Natürlich wollen NPCs immer mal wieder fünf hiervon und drei davon, aber solche Aufträge gibt es nie als Selbstzweck, sondern führen meist in

In den **Quests** werden wir immer wieder Zeuge, wie NPCs unabhängig von uns miteinander agieren. Hier erleben wir, wie die sogenannte Hexe von Silatar eine unschuldige Bäuerin töten soll.

Dabei soll die Beta der Konsolenversion für einige Zeit exklusiv für die PlayStation 4 verfügbar sein.

In den **öffentlichen Dungeons** kommt man dank der hohen Spieleranzahl auch als Solist klar, in den **Story-Verliesen** ist eine feste Gruppe oberste Pflicht.

eine weitere, komplexere Quest. Zudem sind die Sammeleien meistens fix erledigt – zumindest wenn das Phasing (eine Technologie, die jedem Spieler eine eigene, sich verändernde Welt zeigt) funktioniert wie geplant. Leider zanken sich ab und zu Spieler um Questgegenstände, bei denen das Phasing versagt. Das sollte so nicht sein und wird hoffentlich bald repariert. Abseits solcher Probleme gibt es aber ganz hervorragend geschriebene Geschichten zu erleben, in denen wir den etwas unglücklichen Hauptdarsteller eines Theaterstücks mimen, in denen wir als harmloser Händler verkleidet Diebstähle unter den Augen der Wachen begehen müssen, in denen wir der zukünftigen Waldkönigin als Freund beistehen, um aus ihr die Frau zu machen, die der mystische Valenwald braucht. Ziemlich oft werden wir vor knallharte Entscheidungen gestellt: Pusten wir einem reuigen Schuft das Licht aus oder nicht? Helfen wir dem einen und lassen den anderen dafür sterben? Ist eine längere Geschichte beendet, verändert sich die Welt für uns nachhaltig. Wo vorher noch der Feind die Burg besetzt hielt, sind jetzt wieder die Truppen der Verbündeten am Start. Wo eben noch gekämpft wurde, herrscht jetzt Frieden. Das gibt uns ein Gefühl für die Sinnhaftigkeit unseres Handelns – und das, obwohl an jeder Ecke andere Helden sehr wahrscheinlich gerade genau dasselbe machen wie wir.

Zu Beginn von **ESO** wühlen wir wie für ein MMO üblich im Charakterbaukasten. Die Einstellungen für das Aussehen unseres Helden sind umfangreich und detailliert. Neun Rassen aufgeteilt in drei verfeindete Fraktionen mit eigenen Abenteuergebieten und vier Klassen gibt's zur Auswahl, jede Klasse mit drei zugehörigen Skillbäumen. Schon trampeln übereifrige Spieler in die Falle: Wer sich nicht vorher mit seiner Klasse auseinandergesetzt und seine Rasse darauf abgestimmt hat, stellt später Effektivitätseinbußen fest. Aber das ist nur eine vergleichsweise kleine Hürde. Dass die großen Nord aus dem Ebenherz-Pakt nicht die besten Schleicher der Welt sind, kann sich jeder, der schon mal ein Rollenspiel angefasst hat, auch so denken. Das Skillsystem ist eine Freude für Charakterstrategen und gleichzeitig für den MMO-Neuling nicht so komplex, dass er überfordert wird. Neben den Klassen-Skillbäumen warten weitere für jede der sechs Waffengattungen, es gibt Fähigkeiten für die Seelensteinmechanik (Seelensteine werden für Wiederbeleben und Verzauberungen benötigt), für die Krieger- und Magiergilde, fürs PvP in Cyrodiil sowie fürs Handwerk. Wem das nicht reicht, der versucht, Werwolf oder Vampir zu werden (in den jeweils letzten Gebieten der Fraktionen nachts an der richtigen Stelle Vampire oder Werwölfe jagen, sich von richtigen Gegner beißen lassen, anschließende Quest erledigen, fertig), was nochmal eigene Fertigkeitslinien mit sich bringt. Die Vielfalt ist überwältigend und bietet genug Stoff, um sich stundenlang allein mit dem Heldenbau auseinanderzusetzen. Aber keine Angst: Auch unter Verwendung weniger Fertigkeitslinien lässt sich ein Charakter zusammenbasteln, der ohne zeitintensives Feintuning seinen Mann steht. Außerdem können wir über 300 Fertigkeitspunkte ergattern. Wollen wir also später unseren Nahkämpfer anders auslegen oder ihn gar zum Heiler umfunktionieren, so haben wir irgendwann genug Punkte zur Verfügung, um genau das zu tun – oder worauf wir sonst gerade Lust haben.

300 Fertigkeitspunkte

Wir können Fertigkeitspunkte ergattern? Was soll das denn heißen? Gibt's die nicht einfach bei Stufenaufstiegen? Ja, und als Belohnung für längere Questreihen und durchs Suchen und Finden von sogenannten Himmelsscherben, die überall versteckt sind und das Erkunden doppelt motivierend machen. Überhaupt: Wer nur stumpf den Wegen folgt, verpasst eine Menge cooler Sachen. Für das Entdecken neuer Schauplätze wie Ruinen oder Dörfer gibt's jede Menge Erfahrung. Darüber hinaus finden wir Rohstoffe, unzählige Bücher (von denen einige neue Ränge in unseren Skillbäumen ausspucken), verschlossene Kisten und vergrabene Schätze. Während wir bei den Truhen gegen die Zeit Zylinder einrasten lassen müssen, sind die Schatzkarten den Edward Kenways der

Der Zirkus des fröhlichen Abschlachtens: eine Beispielquest

In der Magiergilde sollen wir einen alten Folianten lesen und enträtseln, mit dem die Gelehrte Valeste nicht klarkommt. Der **Foliant** allerdings transportiert uns beim Durchblättern in eine Parallelwelt.

Dort treffen wir auf **Sheogorath**, den daedrischen Prinzen des Wahnsinns. Der will, dass wir in einem von ihm geschriebenen (hust) Theaterstück (hust), mögliche Gefahren von den Magiern fern halten.

Die Gefahren lauern in Gestalt unserer Verbündeten. **Elfenkönigin Ayrenn** etwa, die eigentlich eine ganz reizende Dame ist, wird als jähzornige Zippe dargestellt, die mit Vorliebe harmlose Magier brutzelt.

Die Fraktionskämpfe

① Im **PvP** treten die drei Fraktionen gegeneinander an. Man kloppt sich um Burgen, Gehöfte, Minen und grundsätzlich um die Vorherrschaft auf der **Karte**. ② Auf einer für unseren Geschmack leicht zu riesigen Karte. Zwar kann man zwischen den eigenen Burgen via Teleport schnellreisen, sofern die Routen nicht unterbrochen sind, aber wenn's dann zum Feind geht, reitet man sich schon mal den Heldenpo wund. Beim Ziel angekommen, wird's dann allerdings im Regelfall fetzig. Zig Helden versuchen, die **Mauern** der Gegner zu Fall zu bringen. ③ Besonders spannend: wenn man einer Fraktion eine Elder Scroll klaut, und die in eine eigene Burg tragen will. Der Träger der Rolle kann nicht reiten und sich nicht tarnen. Außerdem wird er mit einem gut sichtbaren **Lichtstrahl** markiert. Die Schriftrollen stehen für Boni, die fraktionsweit greifen und nicht nur im PvP.

Karibik (**Assassin's Creed: Black Flag**) ein Begriff: Eine Handzeichnung deutet an, wo der Schatz liegt, den richtigen Buddelplatz müssen wir aber selbst finden. Das bringt erstaunlich viel Spaß und gute Beute. Die wartet auch in den öffentlichen Dungeons beim jeweiligen Boss. Allerdings sind die öffentlichen Dungeons hin und wieder so voll, dass es Gruppen nerven könnte. Einsame Wölfe hingegen freuen sich über die Unterstützung durch unbekannten Mitspieler. Für Gruppen empfehlen sich ohnehin eher die Story-Verliese, in denen wir zu viert richtig heftige Gegner plätten müssen.

Außerdem wartet nicht unbedingt hinter jeder unbekannten Ecke in **ESO** eine neue Quest, aber vielleicht eines der besonderen Monster, die hin und wieder schicke Set-Items ausspucken. Oder wir entdecken einen sogenannten Dolmen, einen der Anker, mit denen Molag Bal den Kontinent Tamriel an Kalthafen ranziehen will. An den Dolmen gibt's auch wieder ordentlich Monster zu verdreschen. Blöd: Die Monsterstärke bei diesen Events skaliert nicht nach oben, wenn mehr Spieler mitmischen. Das kriegen **Rift** und **Guild Wars 2** deutlich besser hin.

Die Kloppereien von **ESO** spielen sich sehr dynamisch und fast alle Fähigkeiten können wir in der Bewegung ausführen. Fünf Fertigkeiten plus Spezialattacke dürfen wir pro Waffenset ausrüsten. Mit Stufe 15 kommt ein zweites Waffenset hinzu, auf das jederzeit, auch im Kampf, gewechselt werden kann. Anfangs können mehr als zwei Feinde eine Herausforderung sein. Später sind die einzelnen Bosse am Ende von Questreihen eine echte Hausnummer, allerdings mangelt es bei einigen an vernünftigem Balancing, zum Beispiel wenn sie gegen jegliche Kontrolle immun sind und gleichzeitig heftigste Kellen verteilen. Sind wir auf Kontrolle spezialisiert, müssen wir uns Hilfe suchen. Eigentlich keine schlechte Sache in einem MMO – da das Leveln durch die Quests aber stark solo-orientiert ist, kann das schon mal frustrierend sein. In Verliesen und im PvP (insbesondere in größeren, unübersichtlichen Kämpfen) zeigt sich eine

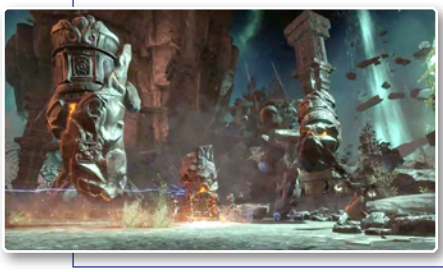
Insbesondere die Aufgaben der Magiergilde haben einen großen Unterhaltungswert, nicht zuletzt wegen unseres Lieblingsbösewichts Sheogorath. Damit Sie einen Eindruck davon bekommen und auf keinen Fall die Hatz nach magischen Büchern links liegen lassen, hier eine Beispielquest.

Blödsinn, Sheogorath hat allerdings einen etwas gewöhnungsbedürftigen Humor und zwingt uns, die **Schauspieler** zu töten. Während wir »fröhlich« abschlachten, schaut der Wahnsinnsprinz amüsiert zu.

Nachdem wir in drei Akten allen Fraktionen so richtig auf die Glocke gegeben haben, will sich **Sheogorath** billig aus der Affäre ziehen. Angeblich sei unsere Darstellung lustlos gewesen. Jaja ...

Zum Schluss bekommen wir doch eine Belohnung: ein Buch mit dem Titel »**Robiers Gemüsegarten**«. Obwohl wir uns geweigert haben, ein Häppchen Käse mit Sheogorath zwischen den Akten zu nehmen.

Endgame-Nachschub



Zenimax hat bereits für Ende April die erste große Erweiterung für ESO angekündigt, nämlich die Abenteuerzone **Kargstein**. Bis man die betreten kann, muss man allerdings erst mal Stufe 50 gestemmt und dann noch den Veteranenrang 10 erreicht haben, uff! Kargstein soll Quests, Verliese und Herausforderungen für Vierer- und Zwölfergruppen anbieten. Und passend zum Rest von ESO auch wieder ein neues Kapitel in der Handlung aufschlagen. In Kargstein geht's um verschwundene Sternenbilder.

weitere eklatante Schwäche darin, dass man Gegner nicht fest aufschalten kann. Fokussieren wird deshalb teilweise zum Glücksspiel, und im Gewühl trifft ein Skill gern mal den falschen Gegner.

Gegen einzelne starke Gegner merkt man dem Kampfsystem allerdings auch seine Qualität an: Machen wir mehr als einen Fehler oder geraten aus dem Konzept, wird's gefährlich oder wir beißen gleich ins Gras. Unser Ableben wird aber auch gern durch Bugs oder Lags verursacht – zu häufig für unseren Geschmack, hier muss nachgebessert werden. Zenimax könnte beispielsweise den europäischen Megaserver wirklich nach Europa verfrachten. Noch spielen wir nämlich mit einem Umweg über die USA. Sind wir tot, können wir uns mit einem Seelenstein an Ort und Stelle wiederbeleben. Das macht den Charaktertod ziemlich beliebig – bis auf die Beschädigung der Ausrüstung (was auch beim Kämpfen passiert) gibt es keine Konsequenzen. Vorteil: Der Spielfluss wird kaum unterbrochen.

Latsch, latsch, latsch, latsch ...

Wo Beute fällt (für jeden Spieler übrigens immer eigene), da ziehen wir uns öfters um als ein Model während der Pariser Fashion Week. In **ESO** darf jeder alles tragen und mit allem kämpfen – nur eingeschränkt von der Stufenanforderung. Ein Zauberer kann in fetter Stahlrüstung rumlaufen und einen zweihändigen Monsterprügel schwingen, und der Templer putzt sich zum Bogenschützen raus. Der Individualisierung sind kaum Grenzen gesetzt – das finden wir klasse! Allerdings: Legendäre Garderobe kriegen wir nur beim Handwerker unseres Vertrauens, denn die maximale Seltenheitsstufe für Beute ist »episch«. Damit werden Crafter enorm aufgewertet, sie können jederzeit konkurrenzfähige Ausrüstung zimmern. Doof: Unsere Klamotten dürfen wir nicht färben. Und dann ist da noch die Sache mit den Eigenschaften. Für jedes herstellbare Ausrüstungsteil können bis zu acht Eigenschaften erlernt werden, von denen jeweils eine auf das herzustellende Teil angewandt werden kann (zum Beispiel ein höherer Rüstungswert). Der Haken: Die Erforschung der ersten Eigenschaft dauert sechs Stunden Echtzeit und jede weitere Eigenschaft glänzt mit Analysezeitverdopplung. Selbst unter den günstigsten Umständen und mit allen Boni brauchen wir für alle Eigenschaften eines Ausrüstungsteils satte 51 Tage. Im ersten Moment fühlen wir uns dadurch unangenehm ans typische Browserspiel-Crafting erinnert. Aber auch in **EVE Online** wird in Echtzeit erforscht und gecraftet. Wer jetzt trotzdem einen Schreikrampf bekommt: Die Forschung läuft nebenher. Wir gammeln keine 51 Tage am Schneidertisch ab.

Anders läuft's beim Verzauberer, der muss die Eigenschaften von Runen und den jeweiligen Glyphen für Waffen- und Kleidungsverzauberung, die daraus entstehen, erst durch Experimente herausfinden. Atmosphäre-Plus: Der Vorgang ist vertont. Wie schon in **Skyrim** werden Waffen-Verzauberungen durch gefüllte Seelensteine der passenden Stufe aufgeladen. Alchemisten experimentieren ebenfalls, allerdings mit Pflanzen. Sie brauen mächtige Tränke – im Idealfall mit drei positiven Effekten. Neue Kombinationen zu entdecken – das motiviert in beiden Berufen. Der einzige Beruf, der mit einem Rezeptbuch daherkommt, ist der Versorger. Wirklich unkomfortabel ist aber: Es gibt keine Stapelverarbeitung. Und wieso sind die Wege zwischen den Craftingstationen oft so lang? Wieso sind die Laufwege in **ESO** überhaupt so lang?

ESO leidet aber auch noch unter anderen Problemen. So bleiben Quests gerne einfach mal hängen. Hin und wieder hilft ein Aus- und erneutes Einloggen, hin und wieder müssen wir warten, bis die Entwickler die Quest gesund gepatcht haben. Gemeinsames Questen ist in der Levelphase bis Stufe 50 außerdem nur sinnvoll möglich, wenn die Teilnehmer auf dem gleichen Queststand sind. Hat darüber hinaus ein Gruppenmitglied die (durchaus sinnvollen) Dialogoptionen der Magier- beziehungsweise Kriegergilde (Überreden oder Einschüch-

Wie ein guter Wein

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als ich das erste Beta-Wochenende mit ESO hinter mir hatte, war ich felsenfest von einem totalen Fehlschlag überzeugt. Zäh und gruppenunfreundlich – ich habe den Untergang des Spiels noch vor Release farbig postuliert. Ich gestehe: Ich habe mich geirrt. Denn ESO reift langsam, aber sicher wie guter Wein. Sein Bouquet entfaltet sich erst, wenn man sich unvoreingenommen und auch mit etwas Geduld darauf einlässt. Während des Tests ist mir immer mehr aufgefallen, wie viel Tiefe das Charaktersystem besitzt, wie enorm gut die Quests geschrieben sind und wie durchdacht sie mit der jeweiligen Umgebung harmonieren. Toll vertonte Geschichten zum Miterleben, Entscheidungen mit Tragweite. Und was das Beste ist: Die Welt verändert sich entsprechend meiner Taten! Auch das Crafting hat's mir angetan, ich kann mir jederzeit konkurrenzfähiges Zeug basteln. Der eigentliche MMO-Teil ist bisher ziemlich schwach auf der Brust, die Handelsmechanik empfinde ich – mit Verlaub! – als Gipfel schlechten Spieldesigns, und Gildenfunktionen nach Mitgliedern zu beschränken ist einfach nur blöd. Das Zusammenspiel in der Levelphase bis Stufe 50 macht aber wirklich Spaß – wenn es zustande kommt. Das macht mir Hoffnung, dass sich das Gruppenspiel zum Endgame hin entwickelt – was ein wirklich smarter Zug von Zenimax wäre. Dem fühlen wir aber noch auf den Zahn. Bis dahin hoffe ich auf weitere Bugfixes und vor allem einen echten europäischen Server, damit die Lags reduziert werden. ESO erzeugt bei mir tatsächlich echte MMO-Sucht – und niemanden überrascht das mehr als mich selbst!

Die **Landschaften** in ESO – hier die Ostmarsch im Ebenherzpakt – sind hervorragend gelungen.

Das **Set-Schwert** haben wir gebaut, jetzt werten wir es noch auf.

Wer nicht aufpasst und sich nicht konzentriert, kann auch mal an zwei an sich lächerlichen **Bären** scheitern.

tern) geskillt, verläuft dessen Quest anders als bei den Verbündeten. Und wenn wir uns in einem Dialog für etwas anderes entscheiden als unser Kumpel, dann gehen wir erst mal getrennte Wege. Muss das angesichts der Komplexität von Quests und Phasing-Technologie anders gelöst sein? Nicht unbedingt. Denn so, wie es derzeit aussieht, kommt der eigentliche MMO-Teil erst ab dem Maximallevel so richtig zum Tragen. Dinge wie die Skill-Synergien (das sind Fähigkeiten, die Verbündeten eine Option auf Stärkungen oder Zusatzschaden ermöglichen) lassen deutlich erkennen, dass ein nicht geringer Teil von **ESO** auf das Spiel mit Verbündeten ausgelegt ist. Die Questgebiete der anderen Allianzen (zugänglich ab Stufe 50) sollen bereits besser in Gruppen als solo zu meistern sein, die Verliese haben ab Stufe 50 eine Veteranenversion, und in Kürze kommt mit Kargstein ein ganzes Gruppen-PvE-Gebiet ins Spiel (mehr dazu im Kasten auf Seite 56).

Level 50 hin oder her: **ESO** ist in einigen MMO-typischen Bereichen einfach schwach auf der Brust. Die Gildenbank ist erst ab zehn Spielern nutzbar, was kleine Gilden ausschließt. Das einzige Auktionshaus im Spiel ist das Gildenauktionshaus, das aber erst ab 50 Mann genutzt werden kann. Spieler werden damit in anonyme Riesengilden gezwungen, die von Leuten eröffnet und verwaltet werden, die auch niemand persönlich kennt. Für Online-Rollenspieler auch eher gewöhnungs- oder gar verbesserungsbedürftig: Das Benutzerinterface ist minimalisiert bis zum Gehtnichtmehr, die Lebensanzeige blendet sich nur im Kampf ein, Buffs und Debuffs gibt's nur im Charakterfenster zu sehen. Eine Minimap suchen wir vergebens, stattdessen gibt es einen Kompass samt Questtracker, der zwar gut funktioniert, uns aber nicht anzeigt, wie wir fix an unser Ziel kommen. Da stehen wir nicht selten buchstäblich wie der berühmte Ochs vorm Berg und kommen nicht drüber – oder machen alle zehn Sekunden die Karte auf. Auch dass man in Kämpfen keine Ziele (»Den Heiler-NPC zuerst!«) über Markierungen vorgeben kann, stört uns gewaltig. Die Menüs sind zwar übersichtlich angeordnet, speziell beim Inventar aber trotz Sortierfunktionen schon wieder so konsolig, dass die Übersichtlichkeit flöten geht. Mit der Addon-Schnittstelle LUA hat Zenimax die Arbeiten an Minimap & Co. zu den Fans ausgelagert. Solche Sachen gehören aber von vornherein in ein MMO – zumindest optional. So bleiben die Grundfunktionen eines MMOs an der Community hängen – das ist schlicht mangelhaft, auch wenn die Addon-Funktion grundsätzlich positiv zu bewerten ist. Die in unseren Augen zehn besten Addons finden Sie übrigens auf Seite 59 zusammengefasst und erklärt.

Mit etwas besseren Standards in den Genre-Grundbereichen, mehr Genauigkeit in den Erklärungen der Mechaniken und weniger Questbugs wäre **The Elder Scrolls Online** nur ganz wenig anzukreiden – vorausgesetzt, die MMO-Tür öffnet sich wirklich noch weiter. Dann nämlich hätte Zenimax das Kunststück fertig gebracht, eine sehr gute Einzelspielererfahrung und ein Multiplayer-Erlebnis so geschickt miteinander zu verbinden, wie das vorher noch kein Online-Rollenspiel geschafft hat. Ob dem so ist, werden wir bald abschließend klären. Eines jedenfalls hat **ESO** definitiv jetzt schon bewiesen: Auch ein MMO kann ganz fabelhafte Geschichten erzählen! Benjamin Danneberg / PET

Aus zäh wird grandios

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich habe aus der Beta die gleiche Erfahrung wie Benjamin mitgenommen. Und auch ich muss mich im Nachhinein mächtig korrigieren: ESO gewinnt mit jeder Sekunde Spielzeit an Qualität. Blöd allerdings, dass der Einstieg so vergleichsweise zäh abläuft. 17.200 Gold für das schwächste Pferd? Wer nach einer Weile merkt, dass man für diese Summe richtig viel Zeit braucht und sehr sorgsam mit seinen Finanzen umgehen muss, wird vielleicht schnell verprellt werden. Aber am Ball zu bleiben, lohnt sich. Schon allein wegen der herausragenden Quests, die man wundervoll als Solist erleben kann, sollte man ESO nicht gleich wieder von der Platte löschen. Was Zenimax hier geleistet hat, ist vorbildlich und setzt in meinen Augen neue Standards. Und das nicht nur für ein Online-Rollenspiel. Ich sag's mal gerade heraus: Mir gefallen die Quests in ESO durch die Bank besser als die in Skyrim. Und wenn ich nicht voller Verzückung queste oder Dungeons allein oder mit anderen erkunde, dann treibe ich mich im PvP rum. Momentan gefällt's mir da zumindest noch ausgesprochen gut, trotz des schmerzlich vermissten Hard-Locks und der großen Map. Ob das dauerhaft so bleibt, wird die Zeit zeigen. Was mich allerdings als MMO-Liebhaberin an den Rand des Wahnsinns treibt, ist der Informationsmangel. Dass Zenimax nicht von Haus aus optionale Einstellungen diesbezüglich anbietet, ist schlicht Faulheit. Ich empfehle allen, denen es ähnlich geht wie mir, die von uns vorgestellten Addons auszuprobieren. Und vielleicht bequemen sich die Entwickler ja auch noch, das alles fest und vor allem grafisch passend ins Spiel zu verbauen. Ich drücke mir die Daumen.

Wertungsprognose

GRAFIK
Stimmungsvolle und detaillierte Landschaften bestimmen die Welt. An den Helden sehen wir sehr gute Rüstungen und Waffendetails. Die Kampfeffekte fallen fetzig aus. Aus der Nähe ärgern starke Polygonarmut und viel Texturenmatsch. 8

SOUND
Eine fantastische Vertonung aller Quests durch prominente Synchronsprecher; die dichte Umgebungsklangwelt, satte Kampf- und Effekt-Sounds sind ein Fest für die Ohren. 10

BALANCE
ESO ist einfach zu erlernen, aber schwer zu meistern: Zehn verschiedene Skills in zwei Waffensets perfekt zu beherrschen ist knifflig, bringt aber den entscheidenden Unterschied. Manchmal treffen wir auf schlecht balancierte Gegner mit unerklärlichen Schadensspitzen. Die Balance im PvP müssen wir noch weiter testen. 8 - 9

ATMOSPHÄRE
Die Atmosphäre durch die veränderte Welt aufgrund des Phasings ist grundsätzlich top, aber die Wortbeiträge von Passanten und NPCs wiederholen sich zu schnell und haben keine Variation. Katzen und anderes Getier bringen wiederum Lebendigkeit in die Welt. 9

BEDIENUNG
Kämpfe brauchen viel Bewegung und Koordination, prima. Aufgeräumte, gut organisierte Menüs stehen im Gegensatz zu einem unübersichtlichen Inventar. Das viel zu rudimentäre Interface und die knappen oder ungenauen Informationen zu Mechaniken machen MMOlern das Leben schwer. Das Handelssystem ist ein schlechter Witz! 6

UMFANG
Eine spannende Hauptgeschichte, Magier- und Kriegergildenquests, viele umfangreiche Storys um Dörfer und Ruinen herum, Verliese, öffentliche Dungeons, Dolmen, Elitebosse, Himmelsscherben, Schatzkarten, riesiges Kampagnen-PvP, umfangreiches und sinnvoll integriertes Crafting, super! Aber wie umfangreich ist das Endgame? 8 - 10

QUESTS / HANDLUNG
Qualitativ hochwertige Geschichten anstelle schnöder Levelquests. Spannende und humorvolle Texte, NPCs mit Charakter und Wiedererkennungswert. Die Quests werden im Verlauf tatsächlich immer besser. Leider noch zu oft kaputte Quests. 9 - 10

CHARAKTERSYSTEM / TEAMWORK
Vier Klassen mit drei eigenen Skillbäumen. Dazu unterschiedliche Rassen mit eigenen Boni. Sechs Waffenbäume, drei Gildenbäume, ein Welt-Skillbaum. Dazu noch zwei PvP-Bäume und optionale Vampir- beziehungsweise Werwolffertigkeiten. Der Individualisierung sind kaum Grenzen gesetzt. Durch Synergien richtig effektives Zusammenspiel mit Verbündeten möglich. 9 - 10

KAMPFSYSTEM
Schnelles und aktives Kampfsystem, das von Aktion und Reaktion lebt. Konzentration und Charakterbeherrschung bei schweren Kämpfen sehr wichtig! Lag-Verzögerungen und Bugs momentan noch zu oft Todesursache. Kein Hard-Lock auf Gegner möglich, und im engen Kampfgewühl treffen Skills gern mal den »falschen Feind«. 8 - 9

ITEMS
Viele brauchbare Gegenstände, die von jedem Charakter benutzbar sind, alle Rohstoffe von jedem zu jeder Zeit sammelbar, umfangreiches und auch langfristiges sinnvolles Crafting, viele Beute- und Crafting-Sets, aber kein Einfärben. 10

WERTUNGSSPEKTRUM: 85 bis 91

Lua ist Portugiesisch und bedeutet Mond.