



In den **Veteranenverliesen** warten nicht einfach stärkere Versionen von bekannten Gegnern, sondern neue Geschichten mit neuen Widersachern.

The Elder Scrolls Online



Geschafft! Wir haben The Elder Scrolls Online bis ins vielbesungene Endgame hinein auf Herz, Nieren und Langzeitmotivation untersucht und mussten blöderweise feststellen: Auch nach Stufe 50 fehlt das MMO im MMO. 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: **einer** Sprache: **Englisch, Deutsch** Preis: **50 Euro plus monatlich ca. 13 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Das ist drin

- ✦ 3 Fraktionen
- ✦ 20 Abenteuergebiete
- ✦ eine große PvP-Karte
- ✦ 9 Rassen
- ✦ 16 Rassenskills
- ✦ 4 Klassen
- ✦ 264 Klassenskills
- ✦ 6 Waffengattungen
- ✦ 60 Waffenskills
- ✦ 3 Rüstungstypen

Sie erinnern sich? In der letzten Ausgabe gab's von uns nur einen Vorabtest mit einer Wertungsprognose, weil die Zeit wahrlich zu knapp war, um **The Elder Scrolls Online** komplett bis ins entscheidende Endgame hinein zu testen. Inzwischen haben wir uns durch die Hauptstory bis hinauf in die Veteranenränge gekämpft und wissen, ob es sich lohnt, Hunderte und Aberhunderte Stunden sowie monatliche Gebühren in Tamriel zu versenken. Vorweg soviel: Es lohnt sich. Bedingt. Denn gerade im für die Langzeitmotivation entscheidenden Spiel ab Stufe 50 schwächt **ESO**. Und zwar so massiv, dass wir mit unserer Wertung sogar noch einen Punkt unter unserer niedrigsten Prognose bleiben.

The Elder Scrolls Online brilliert mit einer fantastischen Haupt-handlung sowie fesselnden Nebenquests. Der Spannungsbogen der

Story wird in den letzten Stufen immer weiter angehoben und löst sich dann in einem absolut beeindruckenden Finale auf, das der gesamten Reise absolut gerecht wird. An dieser Stelle bleibt uns nur Lob für die Insze-

Großartiges Finale

nierung und Entwicklung auszusprechen. Über alle Gebiete hinweg bieten die Quests eine enge Verzahnung mit der Hauptstory, und unsere Motivation weiterzumachen, um zu erfahren, welches Puzzleteil hinter



Die **Zuflucht**, das Zuhause des Propheten und zwischen den Stufen eins und 50 noch unser Anlaufpunkt in Sachen Haupthandlung, ist leer, sobald wir Veteranenstatus erreicht haben.

Stärken

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

Schwächen

- unbefriedigendes Endgame mit viel Ärger durchs Phasing
- generell zu wenig Informationen zu Mechaniken
- knapp gehaltenes Interface
- unübersichtliches Inventar
- unbefriedigendes Auktionshaussystem
- Lags und Questbugs

der nächsten Ecke wartet, welcher Charakter sich wohin entwickelt, reißt nicht eine Sekunde lang ab. Dass dabei alle NPC-Texte von Profisprechern beeindruckend gut vertont sind, ist die Kirsche auf der Storysahne. Aber das wissen Sie ja schon, wenn Sie unseren sechsstufigen Vorabtest in der letzten Ausgabe gelesen haben*. Dann wissen Sie auch, wie uns die Welt gefällt, welche Freude wir beim Kämpfen, beim Erkunden und beim Crafting mit **ESO** haben. Zumindest zwischen den Stufen eins und 50. Aber jetzt geht's ans MMO-Eingemachte. Was kommt danach? Was hat der Entwickler Zenimax Online für altgediente Veteranen vorgesehen, die sich noch mehr Orden an die virtuelle Brust heften wollen?

Zunächst sieht es wie ein cleverer Schachzug aus: Die Phasing-Technologie des Spiels wird nach Stufe 50 dazu benutzt, den Inhalt der anderen Fraktionen als Veteranenspielfeld anzubieten. Leider dürfen wir uns das Gebiet nicht aussuchen, vom Ebenherz-Pakt geht es etwa zwangsweise rüber zum Dolchsturz-Bündnis. Dort warten dann alle Quests auf uns, die es dort auch bei einem Neustart mit Stufe eins zu spielen gäbe. Nun ja, fast. Denn die Hauptgeschichte sowie die Questreihen um die Magier- und Kriegergilde

dürfen wir nicht wiederholen. Das ist ein erheblicher Nachteil, denn der rote Faden fehlt plötzlich, es ändert sich nur die Stufe der Gegner, die jetzt Veteranenlevel haben und knüppelhart sind. Wir haben die tolle Geschichte beendet, den Endkampf erfolgreich geschlagen und fühlen uns ab sofort wieder wie ein Kleinstabenteurer.

Kaum haben wir uns mit unserer Rolle als Frischling mit Veteranenrang abgefunden, da gibt's den nächsten Tiefschlag. Zenimax hat nämlich ab den Veteranengebieten den Erhalt von Erfahrung für Gebietserkundung vollständig entfernt. Was in den ersten 50 Stufen einen erheblichen Teil unserer Motivation ausmachte, die Welt zu entdecken,



Die Berufe bleiben auch im Endgame nützlich. Nur der **Verzauberer** hat mit massiven Problemen zu kämpfen. Er steigt nicht schnell genug auf, seine Glyphen bleiben unter Level.

Der Ärger mit dem Phasing

Zu zweit geht es viel entspannter und mit deutlich weniger Toden voran. Es sei denn, der Partner hat das Questgebiet schon befriedet: Das **Phasing** trennt die Gruppe temporär, was vor allem im knüppelharten Veteranengebiet schmerzhaft auffällt.





Nachsitzen

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Das Spielerlebnis bis zur Maximalstufe sucht seinesgleichen: Spannende, sinnvoll verzahnte Storys führen mich einem epischen Finale entgegen. Ich verzeichne einen stetigen, spürbaren Fortschritt und ein hohes Spieltempo. Hut ab, Zenimax! Aber Sie kennen das vielleicht vom Camping: Abends legt man sich entspannt auf die gemütliche Luftmatratze und schläft vorzüglich ein – und morgens ist die Luft raus. So funktioniert leider auch ESO ein bisschen, denn die Motivation wird ab den Veteranenstufen durch den fehlenden roten Faden, kastrierten Erfahrungsgewinn sowie einen im Vergleich zu den normalen Stufen extremen Schwierigkeitsgradanstieg torpediert. Das wird noch begleitet durch die technischen Unzulänglichkeiten, vor allem die dauernden verzögerten Reaktionen durch die Amerika-Latenzen: Wir brauchen endlich echte europäische Server!

Gruppenspiel ist beim Questen nur sinnvoll möglich, wenn der gleiche Queststand vorhanden ist, ansonsten nervt das Phasing zu Tode. Aber: Habe ich einen Questpartner auf gleichem Stand, kommt die Luft wieder in die Matratze zurück, der zügige Fortschritt ist wieder da, die Motivation kehrt zurück, ich habe wieder Spaß! Zenimax hat ein sehr gutes Spiel abgeliefert, das seine größten Stärken in der Phase zwischen Stufe eins und 50 hat. Dort kaschieren die spannenden Hauptgeschichten und die geringe Schwierigkeit die Probleme auf der MMO-Seite ganz gut – in den Veteranengebieten kommen diese dafür umso deutlicher zum Vorschein. Nach hinten raus muss Zenimax nachsitzen, damit mich ESO länger als zwei, drei Monate bei der Stange hält.

ist nun futsch. Und nicht nur das, für die Truhen, die wir finden und knacken können, gibt's auch keine Erfahrung mehr. Hat Zenimax Angst, wir würden zu schnell leveln? Kann nicht sein: Von Veteranenrang eins auf zwei brauchen wir schon satte 456.000 Veteranenpunkte (oder auch etwa zehn bis zwölf Stunden), von zwei auf drei sind es bereits 912.000 Punkte. Ächz!

Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Die Questqualität ist weiterhin hervorragend, und es macht auch jetzt noch Freude, die kleinen Geschichten mitzuerle-



Selbst die normalen **Questbosse** sind in den Veteranenrängen echte Hausnummern.

ben. Aber: Quests sind nun das Einzige, was signifikante Erfahrung bietet, und der bereits angesprochene rote Faden ist nicht mehr vorhanden. Wir ertappen uns immer öfter dabei, die Dialoge einfach durchzuklicken, um das Gefühl des Fortschritts aus den ersten 50 Stufen zurückzubekommen. Das ist allerdings leichter gedacht als erledigt, denn die Veteranengegner sind ein gänzlich anderes Kaliber als popelige Stufe-49-Skelette aus Kalthafen. Zwei Gegner sind eine echte Herausforderung, Dreier-Gruppen ohne den Einsatz der ultimativen Spezialfähigkeit oft nicht allein machbar. Vor allem die teils unausgereifte Technik bringt uns jetzt immer häufiger an die Frustrgrenze: Wenn Bugs die Skills blockieren oder Lags schnelle Reaktionen (wie zum Beispiel den oft notwendigen Waffenwechsel) verhindern, beißen wir schneller ins Gras, als wir das bisher gewohnt sind. Eine einzige Sekunde kann jetzt über Erfolg oder Misserfolg entscheiden – und die in Amerika geparkten europäischen Server sorgen oft für latenzinduziertes Sofortableben.

Wir versuchen also, jedem unnötigen Gefecht aus dem Wege zu gehen. Haben wir bis Stufe 50 eine gerade Schneise durch die Welt geschlagen, kurven wir nun mit Sprint und Pferd (gern auch beides in Kombination) um die Gegner herum. Zumindest solange wir allein spielen, was während der normalen Stufen ja ebenfalls meistens getan haben. Der stark zunehmende Schwierigkeitsgrad der Gegner zwingt uns allerdings immer mehr zum Zusammenspiel mit anderen – was wir grund-

sätzlich sehr gut finden. In öffentlichen Dungeons (die wenigstens im Veteranengebiet noch frei von Boss-Campern und Bots sind) freuen wir uns jetzt wie Schneekönige, wenn weitere Spieler auftauchen. Doch auch bei der Erledigung von Quests benötigen wir Hilfe, zumindest wenn wir an die Fortschrittsgeschwindigkeit der Prä-Veteranen-Ära anknüpfen wollen. Allerdings beißt sich das Phasing dabei heftigst in den Veteranenschwanz. Hat unser Kollege eine Quest noch nicht erledigt, müssen wir zusehen, wie er mit für uns unsichtbaren NPCs quatscht – bei gesprächslastigen Aufgaben

Unsichtbare NPCs

wirkt das wie eine virtuelle Schlafpille, und wir freuen uns tierisch, wenn der Tiefschlaf hin und wieder eine Prügelpause einlegt. Manche Kampfschauplätze dürfen wir aber gar nicht betreten. Oder wir müssen uns über das Gruppenmenü umständlich zu unserem Kumpel teleportieren – sonst darf er die teils hammerharten Boss-Fights solo versuchen. Richtig ärgerlich wird es aber in Gebieten, die wir bereits befriedet haben: Kollege Gruppenmitglied verschwindet plötzlich vor unseren Augen in seinem ganz privaten Phasing und muss die gesamte Questreihe allein erledigen. Sind allerdings alle auf dem gleichen Stand, zeigt sich erneut das angenehme Gesicht von **ESO**: Die Monster fallen wieder in einem vertretbaren Tempo, wir haben nicht mehr das Gefühl, bergauf kämpfen zu müssen, es geht



Tolle Rüstungen, tolle Animationen. Die **Helden** sind einfach schick.



Ab Stufe 50 zieht man besser mit einem **Kumpel** los. Immer!



Truhen zu knacken und Gebiete zu erkunden macht als Veteran nur noch bedingt Freude, denn Erfahrungspunkte gibt's dafür nicht mehr.

zügig voran. Da macht es wieder richtig Spaß, das gemeinsame Questen und der lange Weg durch die anderen Gebiete erscheinen uns weit weniger zäh. Durchweg gute Arbeit hat Zenimax bei den Storyverliesen abgeliefert. Sind die Standardverliese schon mit tollen Geschichten, teilweise großartigem Design und herausfordernden Bossen vollgepackt, erwarten uns in den Veteranenvarianten nicht etwa die alten Bekannten mit neuen Stufen, sondern neue Bosse und neue Geschichten – hervorragend! Zwar begegnen wir bereits in den ersten Verliesen Bossen mit Veteranenstufe fünf, abseits dieser merkwürdigen Bestufung bekommen wir aber eines auf jeden Fall: echte Herausforderungen.

In Sachen Klamotten verändert sich im Vergleich zu den normalen Stufen seltener etwas, wir tragen für erheblich längere Zeit die gleichen Fummel – die wir uns weiterhin selber bauen können. Da wir nicht mehr alle ein oder zwei Stunden die Gegenstände wechseln, ist die Zusammenstellung sinnvoller Sets mittlerweile zweckmäßig, und

auch Aufwertungen zu epischen Gegenständen kann man langsam in Betracht ziehen. Die Berufe können wir weiterhin auf konkurrenzfähigem Level halten – naja, fast: Der Verzauberer hängt nämlich böse hinterher. Die Erfahrung, die bei der Herstellung oder beim Zerlegen von Glyphen herkommt, ist im Vergleich zu Schmied, Schreiner und Schneider zu gering. So haben wir bisher nur Stufe 20 beim Glyphenbauer erreicht – das ist aber nicht genug, um Veteranenglyphen bauen zu können. Wer nicht loszieht und Runen oder Glyphen »grindet«,

der kommt nicht mit. Hier muss Zenimax nachjustieren, denn Glyphen zu kaufen ist keine Option für passionierte Verzauberer.

Das PvP, in dem wir um Burgen und Minen und Schriftrollen kämpfen, ist bereits mit Stufe zehn spielbar. Wenn wir das PvP-Gebiet als Winzheld betreten, werden unsere Attribute und Skills nach oben justiert, aber gegen Veteranen sind wir trotzdem chancenlos. In diesem Fall ist es gut, dass Kleingruppen-PvP oder gar Kämpfe Mann gegen Mann selten sind. Allerdings hat Zenimax



Das PvP macht Spaß, wenn zwei ausgewogene Gruppen aufeinander treffen. Das kommt allerdings selten vor. Viel öfter walzt eine Fraktion die anderen beiden einfach nieder.



Mehr Knüppel

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Als Everquest-Veteran macht mir das lange, grindlastige und schwierige Endgame überhaupt nichts aus. Im Gegenteil: Ich finde es höchste Eisenbahn, dass mich ein Online-Rollenspiel auch endlich mal wieder im Solo-Endgame fordert, mir Knüppel zwischen die Beine wirft. Zu oft fühle ich mich in diesem Genre bei Erreichen der Maximalstufe absurd übermächtig, zu selten habe ich das Gefühl, mir tatsächlich etwas erarbeitet, ja verdient zu haben. ESO hat noch Luft nach oben, keine Frage, aber es ist seit langem das erste Online-Rollenspiel, dem ich zu trauen, sein Abo-Modell länger als nur ein halbes Jahr auf hohem Spielerniveau zu halten. Eben weil es in manchen Aspekten altmodisch ist, schwierig und grindiglastig. Ich jedenfalls gehöre zu jenen Leuten, die das zu schätzen wissen. Auch wenn ich manchmal laut fluche. Oder gerade weil.



Sparsam sein beim Abo

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Kargstein, das erste neue Gebiet, das Zenimax nach Release hinzufügt, ist für Veteranen an Stufe zehn geeignet. Okay, dann werde ich dieses Kargstein wohl so schnell nicht sehen. Wenn überhaupt jemals. Puh, dieses Endgame ist im aktuellen Zustand einfach nur schlecht durchdacht. Es ist zäh, es ist unbefriedigend, es ist all das, was es nicht sein sollte, um Spieler dauerhaft zu binden. Nachbessern, bitte! Und möglichst schnell! Aber ESO ist ja Gott sei Dank nicht nur nervenzeretzend zähes Endgame. Sondern auch ein ganz großartiger Spaß davor. Wenn man mich derzeit nach kaufen oder nicht kaufen fragt, gebe ich folgende Antwort: kaufen, spielen, aber zunächst mal nur für einen weiteren Monat bezahlen. Ein Dauerabo über gleich mehrere Monate oder gar ein Jahr lohnt meiner Meinung nach noch nicht.

die PvP-Karte vom Größenwahn persönlich basteln lassen: Allein der Ritt (Nein, wir versuchen erst gar nicht zu laufen!) von einer Burg zur anderen dauert mehrere Minuten, einmal quer über die gesamte Karte sind wir sogar eine gute Dreiviertelstunde unterwegs. Das frustet dann ganz besonders, wenn wir beim Kampfgeschehen ankomen

Größenwahnsinn!

men und gleich darauf tot am Boden liegen. Ist kein Mitspieler willens, uns zu beleben, steigen wir in der nächstgelegenen Burg wieder ein und dort dann wieder aufs Pferd und reiten und reiten und reiten.

In einem ausgeglichenen Kampf zwischen zwei Großgruppen entfaltet das PvP seine wahre Stärke. Jetzt kommt es auf taktisch kluge Aktionen wie Hinterhalte, Zangenangriffe oder auch Zermürbungstaktik an. Lei-

der sind diese Schlachten ziemlich selten, in der Regel walzt ein alles beherrschender »Zerg«, also eine Großgruppe einer Fraktion über die anderen beiden Fraktionen drüber. Das liegt nicht zuletzt am Bonussystem, das den Stärkeren immer stärker macht: Für jede gehaltene gegnerische Burg gibt es Boni, die eroberten Schriftrollen der gegnerischen Fraktionen geben Boni, und der Kaiser (der aktuell beste Spieler) gibt Boni, wenn er aus den eigenen Reihen kommt. Solange ein beherrschender Zerg auf der Karte unterwegs ist, bekommen die anderen Fraktionen nur ganz schwer einen Fuß auf den Boden. Neben der verbesserungswürdigen Fraktionsbalance (beispielsweise könnten unterlegene Fraktionen ja stärkere NPCs in den Burgen, Minen und auf den Farmen spendiert bekommen) ist die Klassenbalance noch eine große Baustelle. Vampire sind dabei momentan ein heikles Thema: Über bestimmte Ausrüstung und Skills können sie ihre ultimative Fähigkeit fast ohne Unterbrechung nutzen. Aber auch andere Klassen benötigen die Aufmerksamkeit der Entwickler: Wenn zwei Zauberer den vereinten Bemühungen von fast einem Dutzend Spielern partout nicht zum Opfer fallen wollen, aber ihrerseits Schaden jenseits von Gut und Böse austeilen, dann ist das längst nicht mehr nur mit hervorragender Spielweise zu erklären.

Zenimax Online hat noch viel Arbeit vor sich. Die ganzen Questbugs, die technischen Probleme (Lags, Phasing-Fehler), Hindernisse beim gemeinsamen Questen und die rudimentären, teilweise unterirdisch schlecht umgesetzten Online-Rollenspiel-Inhalte (Handelssystem, Zusammenspiel) sind Punkte, die unbedingt verfolgt und verbessert werden müssen. Doch trotz der Probleme ist **The Elder Scrolls Online** ein Spiel, das weit über hundert Stunden sehr großen Spaß macht. Allerdings können die existierenden Hürden auch zu einem baldigen Spielerschwind führen, wenn sie gar nicht oder zumindest nicht schnell genug angegangen werden. Es liegt nun an Zenimax, dem Feedback ihrer Spielerschaft Ge-

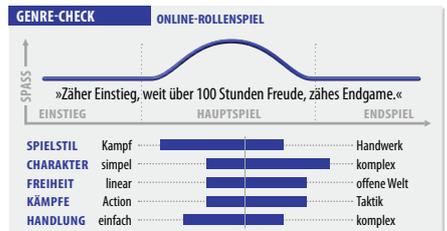
hör zu schenken und sinnvolle Verbesserungen einzuführen – dann kann aus einem sehr guten Spiel am Ende noch ein hervorragendes werden. Benjamin Danneberg / PET

TERMIN 4.4.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

The Elder Scrolls Online Online-Rollenspiel

Publisher Bethesda
Entwickler Zenimax Online
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs

Kopierschutz Kontobindung



- GRAFIK
- detailierte Landschaften + gute Charakterdetails
 - fetzigere Effekte + flüssige Animationen + polygonarm
 - viel Texturmatsch + eingeschränkte Sichtweite
- 8/10

- SOUND
- grandiose Vertonung durch sehr gute Synchronsprecher
 - dichte Umgebungsklangwelt + satte Kampf- und Effektsounds
 - ganz selten fehlt die Sprachausgabe oder der Sound
- 10/10

- BALANCE
- leicht zu lernen, schwer zu meistern + andere Kampf-taktik kann aussichtslose Situationen retten
 - einige Bosse zu leicht, andere mit zu hohen Schadensspitzen + Probleme im PvP
- 7/10

- ATMOSPHÄRE
- Veränderungen durch Phasing + einigermaßen lebendige Welt
 - gelungene Instanzen + toll gestaltete PvP-Karte ...
 - ... die viel zu groß ist + immer noch zu viele kaputte Quests
- 8/10

- BEDIENUNG
- leicht zu erlernende Kampfsteuerung + aufgeräumte, gut organisierte Menüs
 - Lags + rudimentäres Interface
 - Wirtschaft fast nicht vorhanden + zu wenig Informationen
- 5/10

- UMFANG
- viele Quests + großes PvP + hervorragendes Crafting
 - Erkundung wird belohnt ...
 - ... allerdings nicht mehr in den Veteranenrängen + zu wenig Gruppencontent
- 9/10

- QUESTS/HANDLUNG
- überwiegend hochwertige Geschichten für jede einzelne Quest
 - Gebietsquests mit Hauptstory verzahnt, dadurch roter Faden ...
 - ... der in den Veteranenangeboten abreißt
- 10/10

- CHARAKTERSYSTEM/TEAMWORK
- umfangreiches Charaktersystem + freie Gestaltung des Helden
 - mächtige Kampfsynergien ...
 - ... die aber durch die Soloaspekt zu selten zum Tragen kommen + keine Zielvorgaben
- 9/10

- KAMPFSYSTEM
- aktives, dynamisches Kampfsystem + bewegungsintensive Aktionen und Reaktionen
 - durchdachtes Ressourcensystem
 - Gruppenspiel sehr befriedigend + kein Hardlock auf Gegner
- 9/10

- ITEMS
- viele schöne und brauchbare Items + Crafting gleichberechtigt mit oder besser als Beute
 - spezielle Set-Gegenstände
 - extrem lange Eigenschaftsforschung + kein Färben
- 9/10



Wer bei einem Dolmenkampf nicht genug Schaden austeilte, bekommt keine Beute. Leider fallen die Gegner oft schneller als wir »Verdammte Axt!« sagen können.

84 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 150 Stunden

ANSPRUCHE: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM: Athlon X2 6000+, 1,0 GB RAM, 80 GB Festplatte

STANDARD: C2 Q8300 Athlon II X3 450, GTX 560 Ti, 4,0 GB RAM, 60 GB Festplatte

OPTIMUM: I7 4770K X6 10000 160GB

Tolles Abenteuer, nicht so tolles MMO.