

# 1.000 Abenteuer ohne Abozwang



So macht ein Kontrollbesuch Laune! In The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited sind die Monatsgebühren optional, und das Spiel bietet trotzdem erstklassigen und umfangreichen Online-Rollenspielspaß. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online** Termin: **17.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **200 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM-frei: **nein (Online-Anmeldung)**

**S**eit dem 17. März kann man The Elder Scrolls Online spielen, ohne eine Monatsgebühr bezahlen zu müssen. Seitdem heißt das Spiel offiziell The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited. Grund genug für einen Kontrollbesuch. Allerdings ist ESO kein Free2Play, man muss das Spiel vorher noch kaufen (wenn nicht schon längst geschehen), das Premium-Abonnement namens »ESO Plus« bleibt optional. Zudem gibt es einen Item-Shop, der Goodies für echtes Geld anbietet. Zugegeben: Im ersten Moment klingt das wie typische Free2Play-Abzocke. Tatsächlich ist der Shop aber frei von Pay2Win-Mechaniken, und auch ganz ohne Abo gibt es weit über 100 Stunden uneingeschränkten Spielspaß. Premium-Spieler bekommen derzeit lediglich einen kaum spürbaren Bonus von je zehn Prozent auf Erfahrung, Goldeinnahmen und Crafting-Fortschritte. Außerdem wandern für jeden bezahlten Monat ESO Plus je 1.500 Kronen (spezielle Zwischenwährung) aufs Konto, die man im Shop auf den Kopf hauen kann. Zu einem späteren Zeitpunkt erhält man mit ESO Plus auch

Zugriff auf Download-Inhalte wie neue Abenteuerzonen. Wer kein Abo hat, muss diese DLCs später separat kaufen oder bleibt draußen.

## Katze für 400

Den Kronen-Shop öffnet man per Knopfdruck an jedem beliebigen Ort im Spiel. Dort gibt es kosmetische Begleiter wie eine Hauskatze (400 Kronen), einen schwarzen Senche-Panther (700 Kronen), diverse Kostüme (je 700 Kronen) und Reittiere wie ein Guar (1.300 Kronen). Soll heißen: Kauft man doch mal einen Monat ESO Plus für die üblichen 13 Euro, bekommt man direkt so viel Premiumwährung, dass man sich viele Dinge aus dem Shop bequem leisten kann. Ehemalige Abonnenten, die mit Tamriel Unlimited zurückkehren, erhalten zudem rückwirkend ein paar Kronen gutgeschrieben. Neben kosmetischen Gegenständen finden sich im Shop auch Seelensteine, Heiltränke und Reparatur-Kits. Diese kann man aber auch bei zig Händlern gegen Spielwährung kaufen. Steine und Tränke findet man ohnehin tonnenweise in Schatztruhen und bei umgehauenen Gegnern. Nervige Pop-

Ups, die uns ständig an ESO Plus oder den Kronen-Shop erinnern, gibt es nicht. Dinge wie zusätzliche Aktionsleisten, die Einblendung von Titeln oder sonstige Ingame-Features gegen Aufpreis sucht man in Tamriel Unlimited auch vergebens.

## Alles ist Endgame

Eine der besten Neuerungen in ESO ist das Champion-System. Hat ein Held Stufe 50 hinter sich gelassen und die Veteranenränge erreicht, erhält er beim Sammeln von Erfahrung sogenannte Champion-Punkte. Diese verteilt man auf Werte wie kritischen Schaden, Elementarwiderstände, Ausdauerregeneration und vieles mehr. Das erinnert ein wenig an die Pa-



Niemals allein – wenn Molag Bals Schergen über Tamriel herfallen, eilen meist haufenweise Mitspieler herbei, um ihnen Einhalt zu gebieten.





Die Festungsbelagerungen im Fraktionskrieg laufen rund um die Uhr und sind stets gut besucht.

ragonlevels in Diablo 3. So macht man ständig Fortschritte und baut die Stärken seines Helden immer weiter aus. Die Erfahrung zur Freischaltung der maximal 3.600 Champion-Punkte gibt es für das Umnieten von Monstern, die Erforschung der Spielwelt, PvP in Cyrodiil, Veteranen-Dungeons und Prüfungen in Kargstein. Man spielt also einfach genau die Inhalte, auf die man gerade Lust hat, und wird dafür belohnt. Besser noch: Die Champion-Punkte gelten für den gesamten Account und können individuell für alle gespielten Charaktere verteilt werden. Allein Intensivspieler auf Veteranenrang 14 langweilen sich, denn hat man erst mal die Quests aller drei Fraktionen abgeschlossen, bleibt außer täglichen Dungeonquests der Unerschrockenen, Kargstein und PvP in Cyrodiil nicht mehr viel, womit man Erfahrung sammeln könnte. Hier muss Zemax dringend frische Inhalte wie die

schon ewig angedachte Kaiserstadt und neue Abenteuerzonen nachlegen. Seit der EU-Megaserver nach Frankfurt umgezogen ist, bleiben nervige Lagspitzen im PvP meist aus. Allerdings trafen wir gelegentlich auf Bugs, beispielsweise, als unser Werwolf beim Ansturm einfach durch die Karte fiel oder wir partout nicht durch das eigene Festungstor kamen, während es unsere Mitspieler problemlos öffnen konnten. Beim Erforschen der Spielwelt bekamen wir gelegentlich auch unvermittelt Ladebildschirme vorgesetzt. Manchmal liefen diese endlos weiter und zwangen uns zu einem Neustart, nach dem wir stets tot am Boden lagen. Nichts davon kam häufig vor, ärgerlich waren die Tode jedoch allemal.

**Für die Gerechtigkeit!**  
Ob im Tutorial, im mittelstufigen Spielbereich oder tief in einem öffentlichen Dun-

geon im entlegensten Winkel eines Veteranengebiets – in wirklich allen Bereichen von ESO trafen wir pausenlos auf Mitspieler. Grundsätzlich ist das auch gar nicht übel, weil die Quests und diverse Bosskämpfe einfach flotter von der Hand gehen, wenn man nicht alleine losziehen muss. Stellenweise sind die fremden Abenteuerer aber auch echte Atmosphärekiller. Beispielsweise, wenn uns ein Geist dramatisch erklärt,

## Bequem einkaufen beim Gildenhändler

Klassische Auktionshäuser hat Tamriel zwar immer noch nicht, zumindest können Gilden nun aber spezielle Handels-NPCs nutzen, mit deren Hilfe sie anderen Spielern allerlei Ausrüstung, Crafting-Rohstoffe, Lebensmittel und Tränke und haufenweise wichtige Goodies gegen Gold anbieten. Fehlt noch der Helm zur Komplettierung eines Rüstungssets? Keine Lust, Erze fürs Schmieden zu farmen? Besonders die Gildenläden in der Nähe gut besuchter Städte bieten alles, was das Abenteuerherz begehrt. Und die Preise sind in der Regel sehr human. Wer dem Spielerhandel nichts abgewinnen kann, stellt seine Ausrüstung einfach weiterhin selbst über das Handwerkssystem her.



Endlich dürfen wir unsere Rüstung einfärben. Farben werden bei Erfolgen freigeschaltet.

## Endlich bessere Werwölfe



Wer sich zu Release dazu entschied, seinen Charakter zum Werwolf zu machen, ärgerte sich über die Handvoll Lykanthropie-Fertigkeiten, die dummerweise auch noch reichlich schwach waren – insbesondere im Vergleich zu Jägern und Vampiren. Inzwischen teilen Werwölfe aber ordentlich aus und erfreuen sich zudem an brauchbarer Selbstheilung. Allein die Anspringen-Fertigkeit leidet weiterhin an gelegentlichen Aussetzern und kann dazu führen, dass der Werwolf durch den Boden fällt und an den nächsten Schrein zurückgesetzt wird oder einfach in der Sprunganimation einfriert und nicht mehr angreifen kann, bis die Verwandlung abläuft. Dieses Problem besteht seit Launch, und langsam, aber sicher könnte Zenimax diesen Fehler mal beheben.

dass wir der erste Held sind, der seit Hunderten von Jahren eine geheime Schatzkammer durchsucht, während im Hintergrund Spieler mit Namen wie »Cannabis« und »Dosengulasch« wie die Gestörten im Kreis rumhüpfen. Andererseits spielt man ein MMO doch gerade, um Quests nicht alleine zu bestreiten, oder? Und ob man sie liebt oder hasst – man trifft wirklich überall im Spiel auf andere Abenteurer, und darüber freuen wir uns natürlich.

Apropos Atmosphäre: Durch das kürzlich implementierte Gerechtigkeitsystem konnten wir immer wieder mal einige Spieler beim Taschendiebstahl beobachten. In den Städten stehen jetzt deutlich mehr NPCs herum, die man beklauen und hinterücks abmurksen kann. Wer erwischt wird, hat die Stadtwache am Hals und bekommt ein

Kopfgeld aufgedrückt. Je nach Höhe des Kopfgeldes lassen sich die Wachen durch Zahlung abwimmeln. Notorische Mörder und Kriminelle werden jedoch gnadenlos von den Wächtern umgehauen. Konnte man früher noch einfach unbehelligt in jedes Haus reinlatschen und alles ratzekahl plündern, sind die meisten Türen inzwischen abgeschlossen. Wer beim Einbruch erwischt wird, fängt sich ebenfalls ein Kopfgeld ein. Zudem findet man in den Häusern der NPCs inzwischen sinnvoller verteilte Beute. Fische man früher noch einzelne Kartoffeln und Kupferbrocken aus Schreibtischen und Kleiderschränken, stecken Lebensmittel inzwischen in entsprechenden Körben und Fässern, Handwerksmaterialien liegen in Lagerkisten und so fort. Derlei Änderungen sorgen für mehr Elder-Scrolls-Feeling.

### Mehr Komfort

ESO wurde mit den sechs großen Updates um viele große und kleine Komfortfunktionen bereichert. Reittiere, Kostüme und kosmetische Begleiter werden nun allesamt als Sammlungen geführt und müllen nicht länger das Inventar voll. Zudem können Mounts inzwischen in sämtlichen Attributen (Geschwindigkeit, Ausdauer, Traglast) voll aufgewertet werden. An den neuen Färbetischen verleiht man seiner Ausrüstung einen neuen Look und schaltet über Erfolge immer neue Farben frei.

Bei der Benutzeroberfläche hat sich allerdings herzlich wenig verbessert. Ohne entsprechende Addons aus der Community ist es beispielsweise unmöglich, den Überblick über die Erforschung der Gegenstandsboni im Handwerk zu behalten. Dass lebenswichtige Details wie aktive Buffs und Debuffs standardmäßig immer noch nicht angezeigt werden können, ist einfach nervig.

### Viel Spiel fürs Geld

Unser Hauptcharakter hat inzwischen über 250 Stunden Spielzeit auf dem Konto, wir haben auch schon die Geschichte aller drei Fraktionen im Spiel erlebt. Okay, wir haben uns Zeit gelassen, jede Zone im Spiel komplett erforscht und zwischenzeitlich auch die eine oder andere Stunde in Cyrodiil verbracht. Aber selbst, wenn man es eilig hat



### Viel besser als erwartet

Sascha Penzhorn  
Freier Redakteur  
redaktion@gamstar.de

Für mich war beim Erreichen der Veteranengebiete einfach die Luft raus. Quälend langsame Stufenanstiege, kaum noch Erfahrungspunkte, null Motivation. Seit der Buy2Play-Umstellung bin ich wieder pausenlos in ESO unterwegs. Der Erfahrungszuwachs für Veteranen wird endlich nicht länger künstlich eingeschränkt, und jeden Tag kassiere ich ein paar Champion-Punkte. Da ist es auch gar nicht mehr so wild, wenn der nächste Veteranenrang mal etwas länger dauert. Zudem bin ich von den gigantischen Spielerkämpfen in Cyrodiil immer noch absolut begeistert. Das actionlastige Kampfsystem trägt ebenfalls einen großen Teil zum Spielspaß bei. Immer in Bewegung bleiben, Angriffe abwehren und unterbrechen, ohne Skill keinen Kill – das macht einfach wesentlich mehr Spaß, als blöd rumzustehen und eine Rotation durchzuklicken.

und schneller durch die Zonen hetzt – ESO bietet verflüxt viel Inhalt, etwa unzählige spaßige, vollvertonte Quests, in denen wir kein einziges Mal zehn Wildschweine umhauen mussten. Und schon dafür lohnt sich ein erneuter Abstecher nach Tamriel, auch ganz ohne Premium-Abo. Sascha Penzhorn

## ELDER SCROLLS ONLINE TAMRIEL UNLIMITED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E7400 / Athlon X2 6000+	Core i7-4770K / Phenom II X6 1090T
Geforce GT 330M / Radeon HD 6490M	Geforce GT 650M / Radeon HD 5770
2,0 GB RAM / 60 GB Festplatte	4,0 GB RAM / 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmungsvolle, detaillierte und abwechslungsreiche Landschaften
- schöne Charakterdetails
- gute Animationen
- hervorragende deutsche Sprecher
- eingeschränkte Sichtweite

### SPIELDESIGN



- sehr viele und abwechslungsreiche Quests
- motivierende Schatzsuche
- komfortable Schnellreise
- PvP spricht auch Taktiker an
- ungenügende Informationen über Effekte und Mechaniken

### BALANCE



- Kampfsystem leicht zu lernen, schwer zu meistern
- Gruppensynergien hilfreich
- kluge Taktik kann aussichtslose Situationen auflösen
- keine übermächtigen Klassen mehr
- einige Bosse zu leicht

### ATMOSPHÄRE/STORY



- fesselnder Storyfaden bis Stufe 50
- moralische Entscheidungen
- Einfluss auf Spielwelt dank Phasing
- Gerechtigkeitsystem sorgt für Spannung
- auch kleinere Quests haben schöne Geschichten

### UMFANG



- drei riesige Reiche, die man alle erspielen kann
- motivierendes Crafting
- Erkundung der Welt wird belohnt
- großes und spannendes PvP
- für ein MMO insgesamt zu wenig Gruppeninhalte

### FAZIT

Genießer-MMO mit tollen Quests, das verbessert wurde, aber noch Luft nach oben hat. Stichworte: Veteranen- und Gruppeninhalte.



Für diese Quest verwandeln wir uns in einen Wolf und sprechen mit einigen Geistertieren.