

The Elder Scrolls Online: One Tamriel

SKYRIM ONLINE!

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online** Termin: **4.4.2014** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **15 Euro / 13 Euro pro Monat (Abo)** DRM: **ja (Onlineregistrierung)**

Auf DVD: Test-Video



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Umfang



In düsteren Gewölben erwartet uns das glubschige Grauen!



Unsere bunte Truppe wagt das One-Tamriel-Experiment.

Dank des Updates hat The Elder Scrolls Online jetzt mehr von Skyrim als je zuvor.

Von Jürgen Stöffel

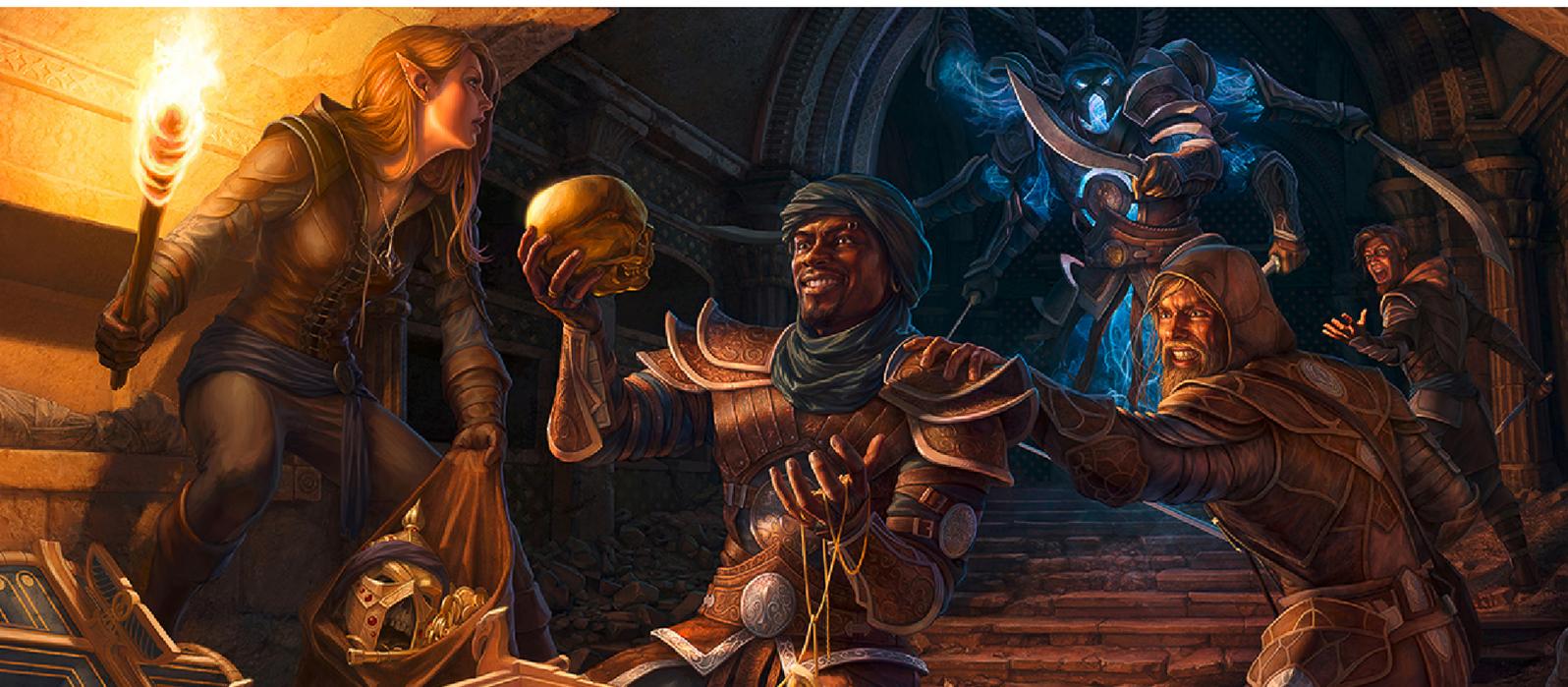
»Ein Werwolf, ein Vampir, eine Echse und eine Katze gehen in eine Taverne ...« – Was wie ein typischer Flachwitz beginnt, beschreibt ziemlich genau die Kernänderung von One Tamriel im Vergleich zum ehemaligen The Elder Scrolls Online. Die bunte und für ESO eigentlich ungewöhnliche Mischung aus mutierten Nord, Argonier und

Khajiit ist nämlich unsere Heldengruppe, betraut mit einer wahrhaft heroischen Quest: »Findet heraus, ob das neue ESO-Update One Tamriel wirklich die versprochene große Freiheit bietet!«

Der Weg zur großen Freiheit in Tamriel! Früher konnten wir in The Elder Scrolls Online nur brav den Quests unserer Fraktion im entsprechenden Gebiet folgen. Die Landstriche der anderen Gruppierungen durften wir erst betreten, wenn wir die Maximalstufe erreicht hatten. Und selbst dann waren wir nicht wirklich in den Gebieten der anderen

unterwegs, sondern nur in Kopien, wo wir nur auf andere Spieler unserer eigenen Fraktion mit Maximalstufe trafen. Wir waren also bisher immer irgendwie irgendwo mit irgendwem eingesperrt – reichlich untypisch für ein Elder-Scrolls-Spiel.

Mit dem aktuellen Update One Tamriel soll The Elder Scrolls jedoch offener, freier und zugänglicher sein. Also weg vom klassischen MMO-Unterbau mit seinen Fraktionsgebieten und hin zu Morrowind, Oblivion und Skyrim. Unsere Helden sollen ungeachtet ihrer Fraktion, ihrer Klasse, ihres Volkes



Was kostet Tamriel?

The Elder Scrolls Online ist schon seit letztem Jahr Buy2Play und kann ohne zusätzliche Kosten nach einem einmaligen Kauf gespielt werden. Allerdings bekommen wir dann nur das Grundspiel, nicht jedoch die DLCs wie die Diebesgilde oder die Dunkle Bruderschaft. Nach wie vor kann man ESO aber auch mit einem Abo spielen, dann bekommt man alle DLCs automatisch. Zusätzlich zu den DLC-Inhalten leveln wir zehn Prozent schneller, können Ausrüstung anmalen und erhalten ein praktisches Zusatz-Inventar für Handwerks-Kram. Wer DLCs auch nach einem etwaigen Ende seines Abonnements nutzen will, kann sie auch permanent gegen je 2.000 Kronen, der Echtgeld-Währung in ESO, freischalten. Das entspricht circa 15 Euro.



Ein beschworener Atronach hilft uns im Kampf gegen einen Dungeon-Boss.

und sogar ihrer Stufe überall in Tamriel Abenteuer erleben dürfen.

Mit Level 4 im Dungeon?

Das klingt fast zu schön, um wahr zu sein, daher haben wir die Probe aufs Exempel gemacht. Wir baten eine Kollegin, einen komplett neuen Charakter als Heiler zu erschaffen, um unserer Gruppe in einem Dungeon beizustehen. Wir rechneten alle mit einem kolossalen Fehlschlag. Doch es kam ganz anders! Das Spiel skaliert die Werte aller niedrigstufigen Charaktere so geschickt, dass selbst die Level-4-Heilerin problemlos den Schaden in den Griff bekam und wir so ohne Frust den Dungeon »Krypta der Herzen« im Normal-Modus durchabenteueren konnten. Zur Einordnung: Im »alten« Elder Scrolls Online wurde das Verlies erst für Helden im späteren Mid-Level-Bereich interessant. Die Instanz konnten wir übrigens be-

quem und ohne Laufwege und Sucherei über den Gruppenfinder starten. Neue Helden müssen also nicht erst mühselig zum Eingang des Dungeons latschen.

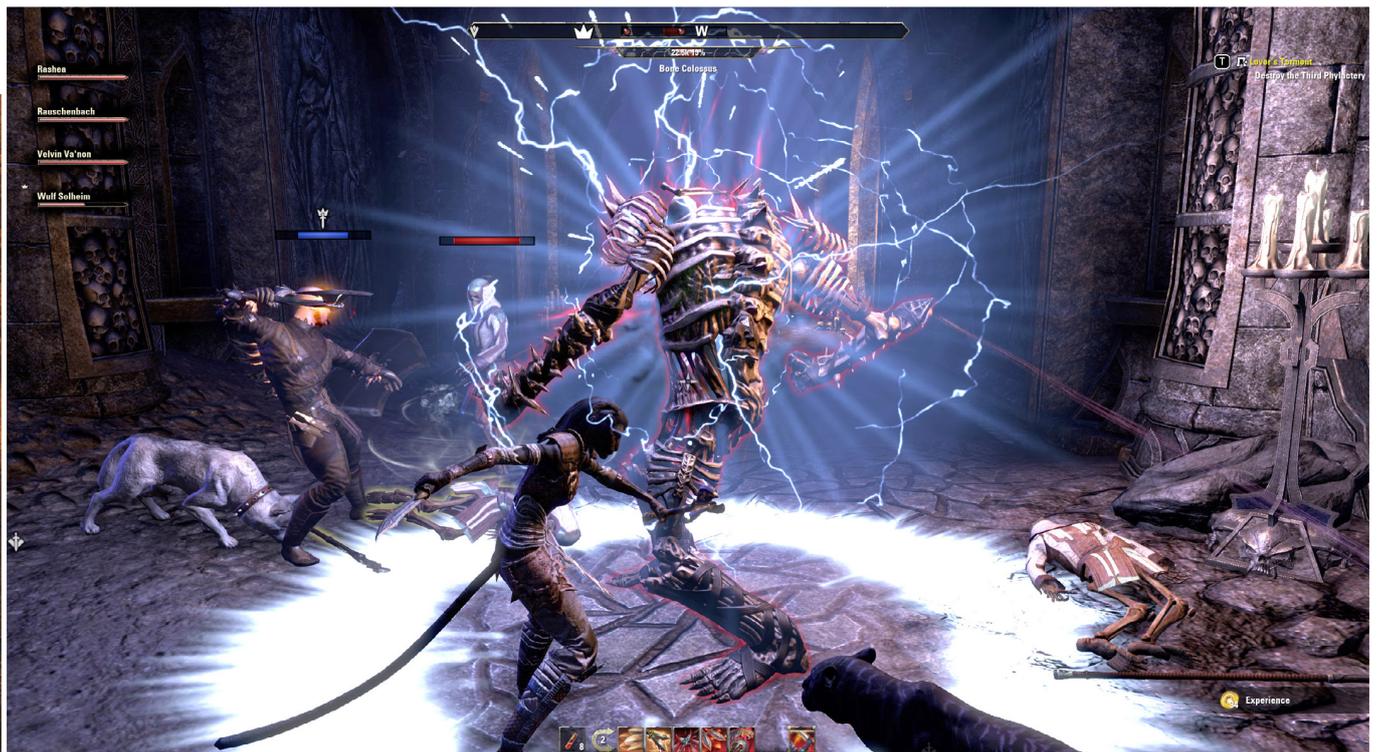
Endgame überall?

Durch das neue One Tamriel können wir also tatsächlich überall mitspielen und unser Held ist nie nutzlos, selbst wenn er erst wenige Stunden jung ist und der Rest der Gruppe mit Maximalstufe und High-End-Ausrüstung herumrennt. Doch was bringt es denn dann noch, einen Charakter auf Maximallevel zu dreschen und sich wertvolle Endgame-Gegenstände zu holen?

Keine Sorge, ein hohes Level und gute Ausrüstung sind nach wie vor lohnenswerte Ziele, immerhin lebt ESO wie jedes andere MMO von der Aufstiegs spirale. Denn nur so stellen wir sicher, dass wir alle relevanten Skills und Fähigkeiten auch maximal gestei-

gert haben. Einen Level-1-Charakter skaliert das Spiel zwar bei Bedarf zappzarapp in Sachen Gesundheit und Schadensoutput auf Level 50, er hat dann aber noch lange nicht die ganzen coolen Fähigkeiten und passiven Boni, die ein echter Level-50-Held braucht.

Das Gleiche gilt für die Ausrüstung. Diese wird ebenfalls hochskaliert, aber eben nur im Rahmen ihrer Grundwerte. Ein schäbiges grünes Level-3-Item ist dann eben auch auf dem Niveau von Level 50 nicht mehr als ein besserer Lappen, der nicht wirklich viel aushält. Wer also in richtig deftigen Instanzen wie den Prüfungen (die Raids von The Elder Scrolls Online) mitmischen will, sollte nach wie vor seinen Charakter optimal ausbauen. Für reguläre Instanzen und Gruppencontent in der offenen Spielwelt reichen die hochskalierten Werte hingegen locker aus – zumindest, wenn der Spieler dahinter sein Handwerk versteht.



Die Effekte im Kampf sind beeindruckend, fallen aber nicht übertrieben heftig aus.

Neue Instanzen



Der Schlund von Lorkhaj: Die »dro-m'Athra« sind korruptierte Killer-Katzen, die in diesem Zwölf-Spieler-Raid ein Kloster ihrer friedliebenden Artgenossen besetzt haben. Diese Instanz gibt es für alle Plus-Spieler sowie für Käufer des Diebesgilden-DLC.



Die Wiege der Schatten: In diesem Dungeon erwarten uns abtrünnige Meuchler in einem düsteren Gewölbe in der sumpfigen Schwarzmarsch. Der Dungeon ist Teil des DLC-Pakets Shadows of the Hist und bietet drei neue Item-Sets und ein neues Kostüm als Beute.



Die Ruinen von Mazzatun: In Mazzatun knechten die durchgedrehten Anführer eines Argonier-Stamms ihre Artgenossen. Wer das unterbindet, darf sich auf neue Item-Sets und ein Kostüm freuen. Auch diese Instanz gehört zum Shadows-of-the-Hist-DLC.

Kronen-Kisten

Seit Ende November gibt es auch in ESO Loot-Boxen. Diese heißen hier zwar »Kronen-Kisten«, sind aber im Prinzip das Gleiche wie ihre Gegenstücke in Blizzards Online-Shooter Overwatch. Wir kaufen uns für Echtgeld eine Truhe, die diverse Gegenstände enthalten kann. Darunter sind Booster-Tränke, aber auch Reittiere, kosmetische Pets sowie seltene Kostüme. Was sich allerdings in jeder Truhe befindet, ist zufallsbedingt. Wir können die Inhalte der Box auch in Edelsteine umwandeln, die wir dann direkt gegen ein Item unserer Wahl aus dem Fundus der Kiste tauschen können. Das Angebot der Kisten soll sich regelmäßig ändern und je ein anderes Thema haben. Die günstigste Box kostet aber bereits über drei Euro.

Nach wie vor kämpfen wir für das Aldmeri Dominion, den Ebenherz-Pakt oder das Dolchsturz-Bündnis um die zentrale Provinz Cyrodiil. Allerdings sind unsere Helden auch hier automatisch auf der höchsten Stufe. Ohnehin stammt das One-Tamriel-Konzept mit der Level-Anpassung ursprünglich aus dem PvP-Teil des Spiels.

Als neuer PvP-Modus sind inzwischen noch Duelle hinzugekommen. Wir dürfen also jetzt jederzeit einen anderen Spieler zum Duell auffordern – außerhalb der PvP-Gebiete. Das Duell-Feature ist derzeit aber eher eine spaßige Nebenbeschäftigung. Es gibt nur drei Errungenschaften für eine bestimmte Anzahl an Siegen, aber keine Erfahrungspunkte oder gar Beute.

Diebesgilde und Meuchler

Die One-Tamriel-Anpassungen sind aber bei weitem nicht alles, was sich geändert hat. Zwei bislang schmerzlich vermisste Urgesteine aus den Solospielen sind jetzt dabei: die Diebesgilde und die Meuchler der »Dunklen Bruderschaft«. Beide Gilden haben neue Regionen und Skills ins Spiel gebracht. Als Mitglieder der jeweiligen Bande stehlen, schleichen und morden wir besser. Meuchler können außerdem arglose Stan-

Alles lohnt sich

Selbst die einstige Endgame-Region Kargstein kann jetzt von jedem Spieler, egal welcher Stufe und mit oder ohne Gruppe, betreten werden. Darin erwarten uns aber nach wie vor echt harte Aufgaben und Mini-Dungeons, die man nicht allein angehen sollte.

One Tamriel fühlt sich einerseits nun wirklich mehr wie ein echtes Elder Scrolls an, weil wir nicht mehr an künstlichen Grenzen aufgehalten werden, es wird gleichzeitig auch mehr Online-Rollenspiel, weil wir dank der fehlenden Stufenbegrenzung einfach mehr potenzielle Mitstreiter haben. Prima! Doch Obacht, die Skalierung funktioniert auch anders herum. Soll heißen: Wo wir früher als ausgewachsener Held locker irgendwelche Trashmobs verprügelt haben, müs-

sen wir jetzt auch aufpassen. Jedes Monster wird nämlich für jeden Helden individuell angepasst. So können wir niedrigstufigen Freunden und Gildenmitgliedern ohne persönliche Nachteile beistehen. Jetzt bekommen wir dank der Skalierung auch in den früheren Startgebieten die Beute, die wir auch in Endgame-Regionen bekämen, und die Gegner sind immer eine angemessene Herausforderung. Freilich heißt dies auch, dass wir als dicker Oberheld nicht einfach so mal einen Anfänger irgendwo schnell durchziehen können.

PvP und Duelle

Mit One Tamriel sind unsere gewählten Fraktionen im PvE also nicht mehr relevant, im PvP-Modus bleibt jedoch alles beim Alten.



In einer Vampirhöhle aus dem DLC der Dunklen Bruderschaft treffen wir auf Untote. Vampire, Zombies, Werwölfe: Hier ist für jeden Monsterliebhaber was dabei.



Wenn wir alleine losziehen, sind einige der Herausforderungen in Tamriel zu hart für uns.



Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel



Für mich ist The Elder Scrolls Online mit One Tamriel endlich das Spiel geworden, das ich 2014 schon in der Beta gerne gehabt hätte. Ein Elder-Scrolls-Game ist für mich immer eine Art großer Abenteuer-spielplatz, in dem ich die totale Freiheit erleben darf und kaum Grenzen kenne. Dieses Gefühl ließ das Ur-ESO leider stark vermissen, doch jetzt ist das gute alte Elder-Scrolls-Feeling wieder da.

Es macht einfach einen Mordsspaß, mit Freunden spontane Gruppen zu bilden und nach Herzenslust Abenteuer zu erleben. Mein Kumpel braucht Hilfe in einem Dungeon in der Schwarzmarsch? Kein Problem, ich komme schnell vorbei. Ein Weltenboss läuft mir in der Wüste über den Weg? Ruckzuck sind meine Freunde zur Stelle, auch wenn sie gerade erst frisch aus dem Tutorial gestolpert sind.

Da alles auf die optimale Stufe skaliert ist, können alle sowohl Erfahrungspunkte als auch angemessene Beute abstauben. Und zwar überall in der großen und schönen ESO-Spielwelt, nicht nur in High-End-Gebieten. Jetzt fehlen nur noch das bereits angekündigte Housing und ein paar weitere Gruppen-Instanzen. Damit wäre ESO dann sogar noch besser.

dardgegner einfach von hinten abstechen und so sofort töten. Der Instant-Kill gibt uns aber nur 25 Prozent der ursprünglichen Erfahrungspunkte.

Für die Diebesgilde reisen wir in die ferne Wüstenregion um die Hafenstadt Abahs Landung. Dort helfen wir den Klaumicheln beim Wiederaufbau, denn die liebenswerten Schurken werden arg von einer anderen Gruppierung bedrängt. Im Umland der quirlichen Stadt im Orient-Flair erleben wir dann

weitere Abenteuer und kommen dem uralten Geheimnis der Region auf die Spur. Wenn wir hingegen Meuchler werden wollen, führt uns die Reise an die Küste der Zentralprovinz Cyrodiil. Dort werden wir nach einer recht brutalen Initiationsquest in die Dunkle Bruderschaft aufgenommen. Doch schon bald stellt sich heraus, dass unsere schaurige Meuchlertruppe einem noch grausigeren Feind entgegenblickt.

Die Storymissionen der beiden DLCs sind schön inszeniert und bringen die jeweilige Gruppierung gut rüber. Wir fühlen uns bald als Mitglied der jeweiligen Gilde und gehen gern den Quests nach, in deren Verlauf sich die Handlung immer mehr verdichtet. Ganz so, wie in Skyrim, das auch in solchen Nebenquest-Linien seine Höhepunkte hatte.

Ein neues Ich in der Stilstube

Die Stilstube (ja, ein blöder Name) ist ein neues Feature, über das wir im Echtgeld-Shop kosmetisch Anpassungen für unseren Helden kaufen können. Darin finden wir schicke Kopfbedeckungen, neue Frisuren sowie Tätowierungen. Einige davon sind – wie ein langer Rauschebart oder ein schmucker Federbusch – nur für ein bestimmtes Geschlecht oder Volk vorgesehen.

Zusätzlich zu diesen Verschönerungen gibt es seit dem Meuchler-DLC auch sogenannte Persönlichkeiten. Damit sind Animationspakete gemeint, die grundlegend das Auftreten unseres Helden ändern. Wenn wir beispielsweise die Persönlichkeit »Wütend« wählen, grummelt unser Charakter ständig wütend vor sich hin. Als »Anführer« stehen wir stolz und aufrecht als gutes Beispiel für unsere Gefolgsleute. Reichlich bekloppt: Die Persönlichkeit »Betrunken« lässt unseren Helden besoffen herumtorkeln und mit einem Bierkrug hantieren. Einige der Persönlichkeiten können wir lediglich im Shop kaufen, andere hingegen gibt es als Belohnungen für Questlinien – beispielsweise bei der Dunklen Bruderschaft. Die Preise in der Stilstube sind ordentlich. Die günstigste Persönlichkeit kostet schon über vier

Euro. Allerdings ist der Kram optional und irrelevant für die Balance. Insofern können uns die Preise egal sein. Der Rest von One Tamriel ist uns nicht egal, der gefällt uns ausnehmend gut. ★

THE ELDER SCROLLS ONLINE ONE TAMRIEL

SYSTEMANFORDERUNGEN

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

PRÄSENTATION



- jede Region hat eigenes, einzigartiges Design
- dynamische Tag-Nacht-Wechsel
- detaillierte Charaktere
- flüssige Animationen
- stimmungsvoller Soundtrack

SPIELEDISIGN



- Schnellreise und Dungeonfinder
- keine Stufenbeschränkungen
- alle Charaktere werden der Umgebung entsprechend skaliert
- zahlreiche neue Skills
- Steuerung manchmal ungenau

BALANCE



- immer optimale Beute dank Skalierung
- leichter Einstieg ins Spiel
- gut ausbalancierte Klassen
- alle haben Erfolg
- einige Weltbosse noch immer zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY



- packende Storys
- vollvertonte Quests
- Phasing sorgt für veränderte Welt
- Wachen jagen uns als Verbrecher
- mehr Elder-Scrolls-Feeling durch geöffnete Grenzen

UMFANG



- massenweise Quests
- sinnvolles Crafting
- öffentliche und Gruppen-Dungeons
- Duell-Option
- Diebes- und Meuchlergilden mit eigenen Questreihen

AUFWERTUNG

One Tamriel macht das Spiel zugänglicher und sowohl für Skyrim-Fans als auch MMO-Spieler attraktiver. Die neuen Gilden bringen neue Inhalte und Gameplay-Mechaniken.

86

+2

88

FAZIT

ESO ist mit dem One-Tamriel-Update das bessere Spiel, da es jetzt die typische Elder-Scrolls-Freiheit bietet.



An der Goldküste treffen wir auf alte Bekannte, beispielsweise den coolen Khajiit Razum-Dar aus dem Startgebiet des Aldmeri Dominions.