



The Elder Scrolls Online: Morrowind

ZURÜCK INS LAND DER RIESENPIILZE



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **ZeniMax** Termin: **6.6.2017**

Es gab etwas in Morrowind, das wir alle gehasst haben. Klippenläufer! Im Morrowind-Addon für ESO treffen wir die Viecher wieder. Aber anders als erwartet. Von Jürgen Stöffel

Woran denken Sie, wenn der Begriff »Seyda Neen« fällt? A) Eine Automarke? B) Ein Reisgericht? C) The Elder Scrolls 3: Morrowind? Natürlich an C), wir sind doch hier unter Kennern! Und die wissen, dass Seyda Neen eine verschlafene Hafenstadt an der Südküste Vvardenfells in der Provinz Morrowind ist. Dort machten wir vor 15 Jahren unsere ersten Schritte hinein ins Abenteuer rund um ein verschwundenes Volk, einen finsternen Gott und einen Auserwählten. Morrowind begeisterte eine ganze Spielergeneration. Und das nicht nur wegen des damals unfassbar echt wirkenden Wassers. Oft wurde ein Remake gewünscht, seit vielen Jahren arbeiten ambitionierte Hobbyentwickler an Skywind, einer Morrowind-Mod für Skyrim, die Titelmelodie kann jeder hingebungsvolle Spieler mitpfeifen. Ja, Morrowind hat Spuren hinterlassen. Und dank The Elder Scrolls Online können wir diese bemerkenswerte Region ab dem 6. Juni erneut besuchen.

Nachdem schon erste Gerüchte und von Dataminern veröffentlichte Karten und Inhalte zu Morrowind ans Tageslicht kamen, ist der Khajiit nun aus dem Sack: Morrowind wird ein Addon und kein kleiner DLC-Happen wie die vorigen Erweiterungen »Orsinium« oder »Dark Brotherhood«. In Morrowind bekommen wir also nicht nur eine kleine Map mit ein paar neuen Quests. Vielmehr bereisen wir hier eine riesige Landmasse, eben jene Insel Vvardenfell, die fast komplett

dem Spielgebiet von The Elder Scrolls 3 entspricht. Dort erwarten uns nicht nur massiv neue Quests, sondern auch gleich eine Fortsetzung der Hauptstory. Außerdem im Paket: eine weitere Klasse, neue PvP-Schlachtfelder und eine frische Raid-Instanz in einer Steampunk-Welt.

Warum Morrowind?

Morrowind war damals das erste Elder-Scrolls-Spiel, das wirklich erfolgreich war und



Im kleinen Örtchen Seyda Neen beginnt unser Abenteuer. Sowohl im Morrowind-Addon (groß) als auch im Original von 2002 (klein).



Die Stadt Vivec ist in The Elder Scrolls Online noch lange nicht fertig und daher weit weniger verwirrend.

laut Zenimax-Chefentwickler Matt Firor, den wir anlässlich der Addon-Präsentation in den USA besuchten, den guten Ruf der Serie überhaupt erst etablierte. Die früheren Teile Daggerfall und Arena waren einfach zu wenig ausgereift und zu sperrig, um mehr als Geheimtipps zu sein. Mit dem dritten Teil der Reihe schließlich kam der große Durchbruch, was nicht zuletzt auch an dem bizarren Setting des Spiels lag. Anders als die übrigen Elder-Scrolls-Teile, die mit klassischen Fantasy-Landschaften aufwarteten, bot uns Morrowind eine fremdartige und faszinierende Welt. Düstere Dunkelelfen hausten auf einer Vulkaninsel in bizarren Häusern aus Pilzen oder Krebschalen und reisten auf Riesen-Insekten durch Aschewüsten. Die Region selbst war der Star des Spiels. Da Morrowind abgesehen von einigen Streifen Festland bislang nicht in The Elder Scrolls Online enthalten war, beschloss man bei Zenimax, die gesamte Insel Vvardenfell aus The Elder Scrolls 3 nach ESO zu bringen! Immerhin heißt das Spiel ja auch inzwischen hoch offiziell The Elder Scrolls Online: One Tamriel. Und ohne Vvardenfell wäre Tamriel eben nicht komplett.

Reise in die Vergangenheit

Morrowind soll für uns zum größten Teil frei begehbar und mindestens 30 Prozent größer

Die verschiedenen Editionen

The Elder Scrolls Online: Morrowind ist ein vollwertiges Addon, das man nicht wie die bisherigen DLCs im Echtgeld-Shop kauft. Vielmehr erwerben wir die Erweiterung als digitale Upgrade-Edition oder als schicke physische Ausgabe. Letztere gibt es auch als Deluxe-Version inklusive Artbook, der Statue eines Dweimer-Uhrwerk-Golems und einiger Ingame-Goodies. Letztere gibt es aber auch als digitale Deluxe-Version. Die Euro-Preise waren uns zur Zeit des Redaktionsschluss leider noch nicht bekannt.



Auch dabei: Coole neue Ausrüstung, dieses Mal im Stil »Extra bedrohlich«.

als die bislang umfangreichste Map in ESO sein. Ausgerechnet der dicke Vulkan in der Inselmitte und dessen unmittelbares Umland sind tabu. Dort schlummert noch der böse Halbgott Dagoth Ur, der erst in The Elder Scrolls 3 seinen Auftritt haben wird. Wir erinnern uns: The Elder Scrolls Online spielt einige hundert Jahre vor den ersten Singleplayerabenteuern der Reihe. Das bedeutet beispielsweise auch, dass sich die Ascheländer um den bedrohlichen »Roten Berg« im Zentrum der Insel noch nicht allzu weit ausgebreitet haben. Trotzdem wird's genug Rück- beziehungsweise Vorbezüge zum original Morrowind geben: Damals waren wir als wiedergeborener Erlöser unterwegs und befragten die Geister derjenigen, die sich in der Vergangenheit als falsche Propheten ausgaben und für ihre Anmaßung den Tod

fanden. Im Addon wird selbst für das Ableben eines dieser Betrüger verantwortlich. Wer sich übrigens damals in der grausam verwinkelten Stadt Vivec immer verlaufen hat, darf sich freuen. Zur Zeit des ESO-Addons ist die Stadt nur zu knapp einem Drittel fertig und daher um einiges überschaubarer.

Von Göttern und Katastrophen

Jene Stadt Vivec trägt den Namen eines lebenden Gottes, der jedoch zur Zeit des Morrowind-Addons unter einer tödlichen Krankheit leidet. Er wird immer schwächer, und ohne seine Macht droht der riesige Vulkan auf der Insel auszubrechen und alles Leben auf Vvardenfell zu vernichten. Vivec zu



Die Regel: Je größer der Pilz, desto mächtiger der Magier, der darin haust.



Auch die mysteriösen Meuchler aus der Fraktion der Morag Tong treten im Laufe der Story auf.



Die öden Aschewüsten im Zentrum der Insel sind zur Zeit von ESO weniger groß als später in Morrowind. Gruselig und bedrohlich sind sie aber allemal.

heilen und dafür zu sorgen, dass er später in The Elder Scrolls 3 seine ihm angedachte Aufgabe erfüllen kann, ist unsere Mission im Addon. Im Laufe der Handlung kommen alle bekannten Fraktionen aus dem alten Morrowind wieder vor. So treffen wir auf die herrlich zynischen Magier des Hauses Telvanni, die in gigantischen Pilztürmen wohnen. Wer den »Größten« hat, ist auch der stärkste Magier! Ebenfalls cool: Das mysteriöse »Sechste Haus«, das in Morrowind eine wichtige Rolle einnahm, ist auch im Addon unterwegs. Freilich dürfen auch die altruistischen Meuchler der Morag Tong nicht fehlen, die mit gezielten Attentaten dafür sorgen, dass keines der lokalen Adelshäuser zu stark wird. Morrowind bietet einfach die volle Nostalgie-Dröhnung. Bleibt nur zu hoffen, dass auch Neueinsteiger, die das Original damals nicht gespielt haben, ebenfalls auf ihre Kosten kommen und nicht angesichts der vielen fremdartigen Begriffe und Konzepte den Faden verlieren.

Mein Freund, der ... Klippenläufer?

Als vollwertiges Addon bringt Morrowind nicht nur eine neue Region samt Story und Quests. Wir bekommen auch nach zwei Jahren endlich eine lang erwartete neue Klasse:



Die Bewohner der Ascheländer hausen in den ausgehöhlten Panzern von Riesen-Krabben.

den »Warden«. Dabei handelt es sich um einen Heldentypus, der bislang komplett in ESO fehlte – eine Druiden-/Waldläufer-Version, an deren Seite Tierbegleiter kämpfen. Als Schadensaussteiler ruft er allerlei Getier zur Hilfe, beispielsweise einen im Sturzflug angreifenden Klippenläufer – ein besonders nerviges Flugvieh, das wirklich ausnahmslos jeder im Original damals gehasst hat! Oh Gott, das wird so eine Freude, ständig Klippenläufer zu rufen und die dann elendig im Kampf sterben zu lassen. Ha! Rache! Rache für all die Momente, in denen wir damals mit müden Augen den Himmel über dem Vulkan beobachteten, nur um halt doch zu übersehen, dass so ein Klippenläufer direkt hinter uns auftauchte, um uns das Ohr vom Leib zu krächzen. Rache für all die Momente, in denen wir dachten: »Hey, hier über die

Hügel kürze ich ab!« Um dann stundenlang mit anfänglichen Pinzwaffen gegen so ein Mistding zu kämpfen. Aber genug von den Klippenläufern, die haben uns schon zu viel Lebenszeit gestohlen. Als ultimative Fähigkeit kann der Warden in der Waldläufer-Linie einen Bären als permanentes Kampftier herbeirufen. Meister Petz eignet sich sowohl als Tank und teilt außerdem noch derb aus. Hier muss Zenimax gut aufpassen, dass der Zottelpelz nicht zu stark wird. Ansonsten kann der Warden auch als reiner Tank ohne Bär geskilt werden und seine Feinde mit Kontroll-Fähigkeiten ner-

Reisen wie ein Dungelelf

Die Dungelelfen auf Vvardenfell reisen nicht wie andere Leute auf Pferden oder via Wegschrein. Vielmehr haben sie riesige Insekten, die sogenannten Schlichschreiter, abgerichtet und durchqueren auf dem Rücken der 18 Meter hohen Käfer die bizarren Landschaften ihrer Heimat.



»Pfui Teufell!« In manchen Höhlen auf Vvardenfell haben sich eklige Viecher eigenistet – samt schleimigen Nestern!





In dieser Höhle findet sich wertvolles grünes Glas, eine der seltenen Komponenten für Rüstungen und Waffen.



Der Warden ist die neue Klasse, die mit dem Addon kommt. Warden nehmen die Rolle von Druiden oder Waldläufern ein.

ven. Beispielsweise kann er Fallen auslegen, die Feinde direkt zu ihm teleportieren. Ideal, um weniger wehrhafte Gruppenmitglieder vor Angriffen zu schützen. Zuletzt verfügt die neue Klasse noch über einen Heiler-Talentbaum. Auch hier spielt sich der Warden sehr taktisch und nutzt viele Zauber mit Flächeneffekten. Neben diesen drei speziellen Skill-Linien kann der Warden – wie jeder andere Held in ESO – nach Belieben mit allgemein verfügbaren Waffen-, Rüstungs-, Volks- und Gilden-Skills ausgestattet werden. So ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten: vom klassischen Waldläufer mit Lederrüstung sowie Pfeil und Bogen bis hin zum schwer gerüsteten Prügler mit gigantischem Zweihandhammer.

In die Dwemer-Tiefen

Wer damals Morrowind gespielt hat, weiß, dass die Region Vvardenfell nicht nur die Heimat der Dunkelelfen ist. Früher hatten auch die mysteriösen Techno-Magier vom Volk der Dwemer hier ihre unterirdischen Hochburgen, die sich durch coole Steampunk-Elemente auszeichnen. Für alle, die Morrowind nicht und stattdessen nur Skyrim gespielt haben: Rufen Sie sich die Schwarzweite mit ihren seltsamen Bauten in Erinnerung und Sie haben ein ziemlich gutes Bild vor Augen, wie die Dwemer lebten. Überall im Addon stoßen wir auf die Hinterlassenschaften dieses längst untergegangenen Volks, doch seinen Höhepunkt findet der Steampunk-Spaß in der neuen Raid-Instanz »Clockwork City«. Dabei handelt es sich um

eine ganze Stadt voller Uhrwerke und Dampfleitungen, in der es garstige Maschinenwesen auf unser Leben abgesehen haben. Trotz aller Gefahren müssen wir aber in die Uhrwerk-Hölle, denn die Daedra-Dämonen planen, über die Clockwork City in die Welt von Tamriel einzufallen. Wir müssen diesen Weg schließen, bevor es zu spät ist. Cooles Detail: Unser Auftraggeber ist übrigens ein Magier namens Divayth Fyr, der damals noch lange nicht so mächtig ist wie später in The Elder Scrolls 3. Laut den Entwicklern soll der neue Raid in der Uhrwerk-Stadt die bislang schwerste Instanz dieser Art in The Elder Scrolls Online werden.

Endlich Schlachtfelder!

In Punkto PvP war The Elder Scrolls Online bislang auf das offene Gekloppe unter Spielern der drei Fraktionen in der speziellen PvP-Zone Cyrodiil beschränkt. Kleinere PvP-Arenen, wie es sie in anderen Online-Rollenspielen gibt, suchte man im Online-Tamriel vergebens. Das ändert sich mit dem Morrowind-Addon. Hier werden erstmals spezielle PvP-Schlachtfelder eingeführt, in denen drei Teams zu je vier Spielern in einer überschaubaren Arena um taktische Ziele kämpfen oder ein zünftiges Team-Deathmatch ausfechten. Durch die drei Teams bleiben die Gefechte immer spannend, da sich so zeitweilige Bündnisse ergeben. Am Ende darf es aber nur einen Sieger geben. Die drei ersten Schlachtfelder sind alle in der neuen Morrowind-Region zu finden und unterscheiden sich stark voneinander. Eine Map ist bei-

spielsweise ein Steinbruch mit offenen Flächen – ideal für Fernkämpfer. Eine andere Karte ist dafür das komplette Gegenteil, da wir hier in und um einen verwinkelten Turm kämpfen. Nach den ersten drei Schlachtfeldern sollen laut den Entwicklern noch weitere in anderen Regionen der Welt folgen. Wir können jederzeit bequem via Schlachtfeld-Browser in die Gefechte einsteigen und uns dort Beute und PvP-Punkte verdienen. Belohnungen gibt es aber nur, wenn man bis zuletzt im Spiel beliebt. Wer vorher abhaut, bekommt gar nix!

Doch egal ob man PvP-Fan oder PvE-Enthusiast ist, mit Morrowind wird die ohnehin riesige Welt von ESO noch einen guten Zacken größer. Wer Vvardenfell und seine schrulligen Bewohner damals schon mochte, dürfte sie auch heute wieder in sein Herz schließen. Und wer früher noch nicht dabei sein konnte, darf jetzt selbst erleben, was die alten Hasen damals so toll fanden. Jedenfalls nicht die Klippenläufer! ★



Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel

Als ich die Präsentation zum Morrowind-Addon zum ersten Mal sah und der Hafen sowie das Zollhaus in Seyda Neen auftauchten, war es um mich geschehen! Morrowind war damals für mich das erste Spiel der Serie, das ich so richtig gern hatte. Das lag nicht zuletzt an der abgedrehten und bizarren Landschaft und der geradezu fremdartigen Kultur der Dunkelelfen. Das alles hob sich herrlich vom üblichen Einheitsbrei der Fantasy ab. All dies verspricht das Morrowind-Addon zurückzubringen. Ich hoffe nur, dass Zenimax diese riesige Region gut mit Leben füllt und dabei nicht nur auf Wiedererkennungswerte setzt, auch wenn die natürlich das A und O des Addons sein werden. Aber ich will auch von ganz Neuem überrascht werden. Und damit meine ich nicht von einer dank Bären-Pet übermächtigen neuen Klasse. Zenimax nutzt hoffentlich die Zeit, um mit Morrowind ein erstes Addon für ESO abzuliefern, das seinen Namen auch zu Recht trägt.



Auf den Schlachtfeldern treten je vier Spieler in jeweils drei Teams gegeneinander an.