

Katze gegen Käfer-Monstrum. In einer Höhle trifft unsere Khajiit auf einen Nix-Ochsen.

The Elder Scrolls Online – Morrowind

NOSTALGIE-TRIP NACH VVARDENFELL



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **ZeniMax Online** Termin: **6.6.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30+ Stunden** Preis: **ab 39,99 Euro // 12,99 Euro/Monat (optionales Abo)** DRM: **ja (Onlineregistrierung)**

Das erste neue Kapitel für das Online-Rollenspiel The Elder Scrolls Online ist da und entführt uns erneut auf die bizarr-schöne Insel Vvardenfell. Dort waren viele Fans der Serie schon 2002 als Solospieler unterwegs und haben viele schöne Erinnerungen daran. Von Jürgen Stöffel

Was kostet Morrowind?

Morrowind Standalone kostet 60 Euro und enthält das ursprüngliche ESO. Wer das schon hat, kann auch zur Upgrade-Edition (40 Euro) greifen. Oder zur digitalen Collector's Edition, die als allein 80 und als Upgrade 70 Euro kostet. Sie enthält Level-Booster, Skins, ein Reittier sowie ein Hundepet. Die physische Collector's Edition enthält die Goodies der digitalen Collector's Edition plus ein Tagebuch sowie eine Statue des Endgegners. Diese Edition kostet 100 Euro. Zusätzlich kann man ein Abo für monatlich 12,99 Euro abschließen, das Stauraum für Materialien, alle bisherigen DLC-Pakete und schnelleren Erfahrungsgewinn bietet. Doof: Morrowind ist nicht als Gratis-DLC im Abo enthalten. Vermutlich spricht Bethesda deshalb von einem »neuen Kapitel« und nicht von einer Erweiterung.

Stellen Sie sich vor, Sie reisen als Abenteurer in ein fernes und wunderschönes Land voller schrulliger Einwohner. Blöd nur, dass Ihr Schiff untergeht und Sie von Küstenpiraten versklavt werden. Sie entkommen aber mit Hilfe einer Attentäterin, und nach etwas bürokratischem Ärger dürfen Sie endlich Ihres Weges gehen. Da läuft Ihnen ein ungeschickter Priester über den Weg, der nur mal schnell ein Orakel in einer alten Ruine befragen muss und dabei Hilfe gegen dort hausendes Dämonen-Viehzeug braucht. Und nachdem Sie die Monster erschlagen und den Orakelspruch empfangen haben, lädt

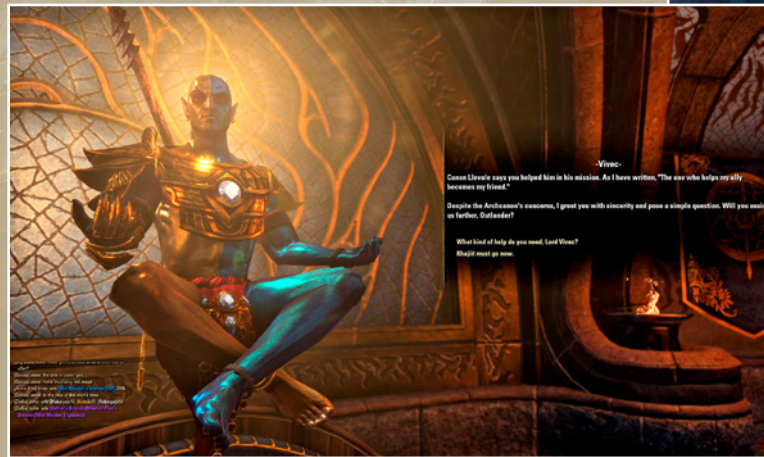
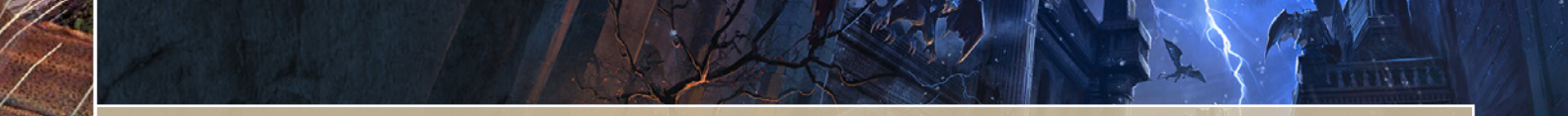
man Sie gleich zu einem komischen, schwebenden Kerl mit goldener Haut in einen Tempel ein. Der Goldjunge behauptet, der lebende Gott Vivec zu sein. Doch damit ist wohl bald Schluss, denn seine göttlichen Kräfte schwinden zusehends – eine besondere Form von Götterimpotenz.

Eine Rieseninsel voller Abenteuer

Anders als im Hauptspiel, dessen große Story sich erst langsam entfaltet, geht es im »neuen« Morrowind gleich richtig zur Sache: Bereits eine Stunde nach dem Start haben wir eine Audienz beim Gottkönig Vivec, und kurz



Im Kampf gegen Höhlenmonster setzen wir unseren Klippenläufer-Sturzflugangriff ein.



Die grimmigen Ordinatoren sorgen in Vivecs Stadt für Ordnung. Sie sind eine Mischung aus Polizei und Inquisition.

Schon früh im Spiel treffen wir auf den mysteriösen Vivec, einen der drei Gottkönige des Tribunals.

Was ist »One Tamriel«?

The Elder Scrolls Online war lange Zeit ein klassisches Online-Rollenspiel, in dem die Monster jedes Gebiets eine bestimmte Stufe hatten. Wer als Neuling in Regionen voller hochstufiger Gegner vordringen wollte, hatte keine Chance. Dieses Konzept widerspricht allerdings dem typischen Elder-Scrolls-Gameplay, in dem das Spiel die Gegner an die Heldenstufe anpasst und so immer für eine angemessene Herausforderung sorgt. Damit ESO mehr wie Skyrim und weniger wie World of Warcraft wird, kam im Oktober 2016 das Update »One Tamriel«. Von da an wurde jeder Held unabhängig von seiner tatsächlichen Stufe von den Werten her auf das Maximallevel hochskaliert. So können auch niedrigstufige Charaktere alle Regionen erkunden oder zusammen mit höherstufigen Freunden Dungeons leerräumen. Helden mit tatsächlich hohen Stufen haben aber nach wie vor einen Vorteil durch ihre bessere Ausrüstung und weitere Skills, die sie sich in ihrer bisherigen Karriere als Abenteurer verdient haben. Dank One Tamriel verteilen sich die Spieler jetzt freier auf die Spielwelt (anstatt wie früher in den Endgame-Gebieten rumzuhängen), und jeder kann mit jedem zusammen Abenteuer erleben.

cker auch alleine. Wer sich übrigens wundert, warum man trotz Skalierung dann überhaupt seinen Charakter ausbauen soll: Hochstufige Helden sind nach wie vor besser und spannender zu spielen, da sie mehr Skills, passive Fähigkeiten und stärkere Ausrüstung haben. So haut ein starker Held Gegner viel schneller um, das heißt im Umkehrschluss aber nicht, dass ein Neuling nichts ausrichtet. Auch auf Stufe 1 schaffen wir die gängigen Monster, es dauert nur länger und braucht mehr spielerisches Geschick.

Der Hüter: der perfekte Noob-Held

Wer mit Morrowind neu in The Elder Scrolls Online einsteigt oder ohnehin mal wieder neu beginnen will, kann sich gleich als Hüter auf den Weg machen. Dieser neue Heldentyp kommt erstmals mit Morrowind ins Spiel und ist eine Art Naturmagier und Waldläufer. Wie die anderen Klassen in ESO taugt auch der Hüter für jede Rolle. Er kann sowohl Tank als auch Schadensausleister oder Heiler sein. Je nach Skills ruft er Tiere wie Klippenläufer oder Bären herbei, nutzt Eismagie zum Schutz oder Pilze und Pflanzen, deren Sporen und vitale Auren für Heilung sorgen. Doch egal, wie wir den neuen Helden spielen, er ist gut durchdacht und erklärt sich quasi von selbst. Die Skills funktionieren größtenteils intuitiv und sehen wirklich her-

darauf sind wir schon mittendrin in einer spannenden Geschichte um alte Mysterien und neue Feindschaften. Dabei führt uns stets ein roter Faden durch die Regionen der riesigen Insel Vvardenfell. Zum Beispiel schickt uns Vivec in die Stadt Balmora, wo wir nicht nur dem Geheimnis um sein mystisches Leiden einen Schritt näherkommen, sondern auch in ein Familiendrama zwischen dem örtlichen Magistrat und seiner entlaufenen Tochter hineingeraten. Egal wo wir auf Vvardenfell hingehen, es gibt immer etwas zu tun. Und wenn es nur ein gerissener Khajiit-Katzenmensch ist, der unsere Hilfe beim Anbau einer garantiert ungefähr-

lichen Würzsubstanz in einer von fiesen Banditen überrannten Vulkanhöhle braucht.

Geht's auch solo?

Die meisten dieser Aufgaben können wir – wie von ESO gewohnt und bereits im Voraus angekündigt – ganz alleine bewältigen. The Elder Scrolls Online ist zwar ein Online-Rollenspiel, doch dank des im letzten Jahr neu eingeführten Konzepts »One Tamriel« skaliert unser Held stets auf die Maximalstufe und kann so (fast) alles alleine schaffen. Nur bestimmte Weltbosse und der neue Schlachtzug »Halle der Fertigung« benötigen nach wie vor eine Gruppe. Der Rest geht lo-



Lavaströme gehören zu Vvardenfell wie Klippenläufer und Pilze.

Ab und zu treffen wir auf Endgegner, wie dieses Nest von Feuerfliegen.

Der Hüter

Tierbeherrschung: Hier beschwört der Hüter wilde Tiere, die ihm im Kampf beistehen. Manche davon wie der gefürchtete Klippenläufer sind Einweg-Schadenszauber. Mit dem mächtigen Kriegsbären bekommen wir jedoch einen permanent vorhandenen Begleiter, der ordentlich draufhaut.



Grünes Gleichgewicht: Mit dieser Spezialisierung wird der Hüter zum Heiler und Unterstützer. Er ruft Pflanzen herbei, die Freunde in der Umgebung heilen. Am stärksten ist die ultimative Fähigkeit des Hüters, die einen kleinen Zauberwald erzeugt, der alle Kumpels darin heilt.



vorragend aus. Beispielsweise wenn ein liebevoll animierter Klippenläufer als Teil eines Fernkampfangriffs aus heiterem Himmel auf den Gegner herabstößt, oder sich der Kriegsbär schwerfällig aufbäumt und dem Gegner ein paar mit den Tatzen mitgibt. Am schönsten ist aber der Zauberwald, die ultimative Heilungsfähigkeit des Hüters, die ein kleines Wäldchen an Ort und Stelle wachsen lässt. Einziger Nachteil des Hüters: Da zum Start jeder den neuen Helden spielen will, ist Vvardenfell derzeit geradezu von Hütern und ihren dicken Bärengefährten überrannt.

Endlich strukturiertes PvP

Der Hüter als Waldläufer- oder Druidenheld war nach Meinung vieler ESO-Spieler lange überfällig. Noch weiter oben auf der Wunschliste stand aber ein strukturierter PvP-Modus. Bislang gab es in The Elder Scrolls Online lediglich offenes Spieler-gegen-Spieler-Gekloppe in der Zentralregion Cyrodiil. Dort musste man für seine Fraktion in die Schlacht ziehen, die Spieler der anderen beiden Gruppierungen erschlagen und Burgen erobern. Wer das nicht mochte, hatte Pech gehabt. Einen abgeschlossenen Arena-PvP-Modus, wie ihn die meisten anderen MMOs bieten, gab es schlichtweg nicht. Das ändert sich mit Morrowind, denn hier kön-

nen wir uns jederzeit für eine Runde PvP auf den neuen Schlachtfeldern anmelden. Diese neuen Instanzen sind kleine Areale, in denen drei Teams zu je vier Spielern gegeneinander antreten. Dabei geht es entweder darum, im Team-Deathmatch möglichst viele Feinde umzuhausen oder im Capture-The-Flag-Modus die Flaggen der Gegenseite zu erobern. Durch die Dreierkonstellation sind die Gefechte immer spannend, und auch ein überlegenes Team kann unversehens verlieren, wenn sich die beiden schwächeren Mannschaften spontan verbünden. Ein Erfolgsrezept, das schon im offenen PvP-Modus für Spannung sorgt, denn dort kämpfen ebenfalls drei Fraktionen um die Herrschaft über den Kaiserthron und sorgen durch unverhoffte Bündnisse oft für überraschende Wendungen. Als Belohnung winken besondere Kisten mit Beute, die auch die neuen PvP-Setgegenstände enthalten können. Praktisch: Wir müssen die Schlachtfelder nicht mühsam suchen. Es reicht, wenn wir uns im Gruppenfinder für eine Runde anmelden. Sobald eine Mannschaft gefunden wurde, geht's ab zu einer von derzeit drei Maps.

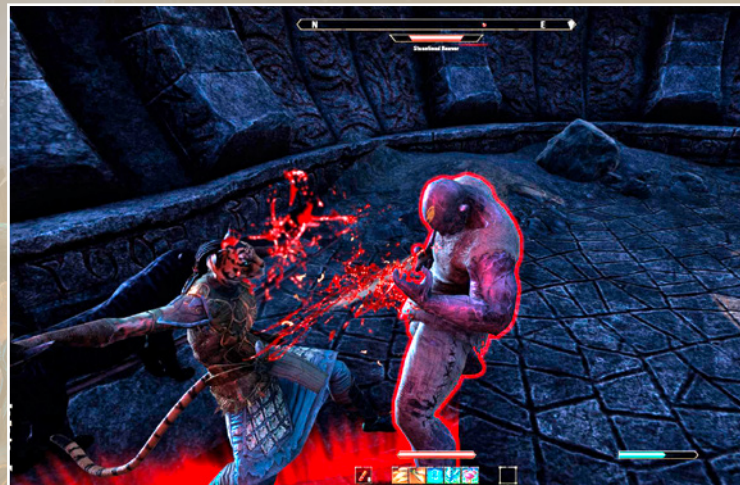
Optimal mit Nostalgiebonus

Mehr noch als um neue Helden und PvP-Modi geht es in Morrowind jedoch um Nostal-

gie. Das ist zugleich das große Highlight als auch die große Schwäche des neuen Kapitels von ESO. Denn wer damals im Jahre 2002 The Elder Scrolls 3: Morrowind gespielt hat, dürfte sich sofort wieder heimisch fühlen. Die Entwickler bei Zenimax haben sich liebevoll um alle Details gekümmert und die Spielwelt so gestaltet, dass man sich als Veteran sofort heimisch fühlt. Überall sind Stellen, an denen man sich als alter Hase ergreifen an die Brust langt und zufrieden seufzt: »Wie schön, da war ich damals schon, und es ist immer noch toll hier!« Also wie bei einer Rückkehr an einen alten Wohnort oder beim Besuch des Lieblingsrestaurants nach längerer Abwesenheit. Ein Beispiel für solche nostalgieträchtigen Orte ist die erste Stadt, die wir damals 2002 besuchten. Das Hafenstädtchen Seyda Neen sieht fast haargenau so aus wie damals im Solo-Morrowind. Und das, obwohl The Elder Scrolls Online viele hundert Jahre in der Vergangenheit spielt! Zenimax setzt ganz gezielt auf Nostalgiegefühle, und nur wer damals dabei war, bekommt alle Anspielungen und Easter Eggs mit. Beispielsweise, dass die Stadt Vivec in ESO nur halb fertig ist. Auch viele der charakteristischen Pyramiden finden wir als unvollendete Baustellen vor. Oder eine Szene, in der wir für das Ableben



Dieser Khajiit braucht unsere Hilfe. Und er ist garantiert unschuldig! Ehrlich!



Die Kampfanimationen sind auch in Morrowind wieder erstklassig.



Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel

Ich gehöre zur angepeilten Zielgruppe von Morrowind. Ich habe damals mit dem Ur-Morrowind überhaupt erst von der Elder-Scrolls-Reihe gehört und war sofort von Vvardenfell und seiner bizarren Landschaft begeistert. Ich liebe Story in MMOs und höre mir gerne und ausdauernd die teils ausufernden Dialoge an, die jeder noch so kleinen Quest vorweg gehen. Daher gefällt mir das erste große neue Kapitel für The Elder Scrolls Online außerordentlich gut.

Ich kann aber auch die Gegenseite verstehen, die vom neuen Kapitel eher enttäuscht ist. Morrowind bietet spielerisch nur mehr vom Gleichen, wenn auch in sehr guter Qualität. Aber es bleibt den Spielern wirklich bahnbrechende Neuerungen schuldig. Ich für meinen Teil brauche das nicht, um mit Morrowind meinen Spaß zu haben, denn für mich hält das neue Kapitel, was es verspricht: Es gibt mehr Story und mehr Nostalgie, gewürzt mit einer coolen neuen Klasse und einem spaßigen PvP-Modus. Wer also ESO bisher mochte und idealerweise damals Morrowind gespielt hat, der kann hier bedenkenlos zuschlagen. Und für Solo-Freunde mit Sehnsucht nach Vvardenfell ist es der ideale Einstieg in ESO.

eines falschen Propheten verantwortlich sind, der als verbitterter Geist in The Elder Scrolls 3 auftaucht und dort eine wichtige Rolle spielt. Oder der drohend vor sich hin brodelnde Vulkan im Inselinneren, von dem wir freilich wissen, dass er den Endgegner von TES 3 beherbergt. Deshalb ist der Rote Berg in ESO Morrowind auch nicht betretbar. Wir wollen ja nichts vorwegnehmen.

Diese Nostalgie auslösenden Szenen wirken aber eben nur, wenn man schon damals dabei war. Wer dieses Veteranen-Vorwissen nicht hat, muss sich auf die ausführlichen Beschreibungen aus den vielen Dialogen



Vivecs prachtvolle Tempelpyramide. Der Rest der Siedlung befindet sich noch im Bau.

verlassen. Die sind ebenfalls gut, vollvertont und erklären die Zusammenhänge auf angemessene Weise. Sie ersetzen aber nicht dieses wohlige-warme Gefühl von Nostalgie, das bei Kennern des ersten The Elder Scrolls: Morrowind aufsteigt.

Mehr vom Gleichen, aber gut

The Elder Scrolls Online: Morrowind wühlt zwar sehr tief in der Nostalgiekiste, bringt aber auch neue Dinge, wie eine neue Klasse und einen neuen PvP-Modus. Was es jedoch nicht bietet, sind tiefgreifende oder gar innovative Neuerungen. Denn sowohl strukturierte PvP-Modi als auch Natur- und Pet-Klassen haben andere MMOs schon lange. Und wer solche Elemente bereits aus anderen Spielen kennt, den wird die ESO-Version sicher nicht vom Hocker reißen. Die neuen Inhalte machen zweifellos Spaß, aber unterm Strich bietet Morrowind das Gleiche wie einer der üblichen DLCs zum Spiel, nur in größerem Maßstab. Das ist freilich nichts Schlimmes, wenn man ohnehin auf das typische ESO-Gameplay steht, das sich vor allem um das Erkunden der liebevoll gestalteten Spielwelt und um spannende Stories dreht. Wer von dem neuen Kapitel jedoch mehr erwartet hat, beispielsweise

eine Änderung des nach wie vor sperrigen Kampfsystems, der könnte am Ende enttäuscht sein. Und wer gern Dialoge wegklickt und nur die Quests machen will, der ist mit Morrowind womöglich schneller durch, als ihm lieb ist. Denn das Kapitel will auf seine ganz eigene Weise gespielt werden, und nur, wer sich auf die Dialoge und die Atmosphäre von Vvardenfell einlässt, hat dauerhaft Spaß am Spiel. ★

THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E7400 / Athlon X2 6000+
Geforce GT 330M / Radeon HD 6490
2 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-4770K / Phenom II X6 1090T
Geforce GT 650M / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 🌿 bizarre Flora und Fauna
- 🌞 dynamisch Tag-Nacht-Wechsel
- 👤 detaillierte Charaktere
- 🌀 flüssige Animationen
- 🔊 stimmvoller Soundtrack

SPIELDESIGN



- 🏃 Schnellreise und Dungeonfinder
- 🚫 keine Stufenbeschränkungen
- 👤 alle Charaktere werden der Umgebung entsprechend skaliert
- 🎮 zahlreiche neue Skills
- 🔴 Steuerung manchmal ungenau

BALANCE



- 🎯 immer optimale Beute
- 👤 leichter Einstieg ins Spiel
- 👤 jeder Held ist wertvoll
- 👤 gut ausbalancierte Klassen
- 👤 neuer Held nicht übermächtig

ATMOSPHÄRE / STORY



- 📖 packende Stories
- 🗣️ vollvertonte Quests
- 👤 Phasing sorgt für veränderte Welt
- 👤 Wachen jagen uns als Verbrecher
- 👤 Morrowind-Nostalgie-Bonus

UMFANG



- 📖 viele Quests
- 🔧 sinnvolles Crafting
- 👤 öffentliche und Gruppen-Dungeons
- 👤 neuer Raid
- 🔴 wer sich nicht auf die Story einlässt, ist schnell durch

FAZIT

The Elder Scrolls Online: Morrowind bietet einen gelungenen Ausflug in die Vergangenheit, der stark vom Nostalgie-Bonus profitiert.



Hier befinden wir uns in lauschigen Wäldern, weiter im Westen sind gefährliche Sümpfe.