POWERED BY GameStar

The Elder Scrolls® ONLINE

EINSTEIGER-GUIDE

DIE ERSTEN SCHRITTE IM
PREISGEKRÖNTEN ONLINE-ROLLENSPIEL

©2021 ZeniMax Media Inc.
All trademarks are property of their respective owners

The Elder Scrolls
ONLINE

BLACKWOOD

TORE VON OBLIVION

JETZT ERHÄLTLICH!

DIE NEUESTE ESO ERWEITERUNG, ENTHÄLT
AUCH ALLE BISHERIGEN KAPITEL

zenimax online Bethesda

©2021 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online: Blackwood developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, The Elder Scrolls Online: Blackwood, Oblivion, Morrowind, Summerset, Elsweyr, Greymoor, ESO, ESO Plus, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. All Rights Reserved.

Willkommen in Tamriel!

In The Elder Scrolls Online erwarten euch tonnenweise Abenteuer und spannende Geschichten. Ganz gleich, ob ihr allein spielen möchtet oder lieber mit Freunden – Spaß werdet ihr garantiert haben. Um euch den Start so einfach wie möglich zu machen, bietet euch dieses Einsteiger-Heft jede Menge Guides, Tipps und Tricks für die ersten Schritte. Auch im Spiel selbst helfen euch Tutorials, Leitfäden und die freundliche Community. Aber auch für diejenigen, die früher schon mal in Tamriel unterwegs waren, gibt es genügend Neues zu erleben. Davon zeugen allein schon die über 18 Millionen Spieler, die ESO bereits begeistert – von den zahlreichen Awards ganz zu schweigen.

Mit ESO habt ihr euch für ein riesiges Online-Rollenspiel entschieden, das schon in der Grundversion weit über 100 Stunden Spielspaß bietet. Trotz der Fülle an Inhalten und Aufgaben könnt ihr aber nichts falsch machen: ESO bietet die Freiheiten, die ihr braucht, um so zu spielen, wie ihr es möchtet – es gibt keine Levelbegrenzungen und keine starren Vorgaben für Klassen und Fähigkeiten.

Und das Beste: ESO wird immer größer und besser. Mit regelmäßigen neuen Inhalten durch die neuen Kapitel und DLCs sowie jeder Menge Ingame-Events bleibt die Welt von Tamriel stets aufregend lebendig.

Wir sehen uns in Tamriel!

Inhalt

4 Tamriel-Weltkarte
6 Einsteiger-Guide
10 Das macht ESO anders
16 Rückblick: DLCs und Updates
20 ESO für Solospieler
24 Kronen-Shop und ESO Plus
28 Charakter-Guide: Grundlagen
31 Das Kampfsystem
32 Crafting-Guide
36 Die sechs Gilden
42 Das Housing-System
44 PvP in Cyrodiil
50 Die neuen Gefährten

So riesig ist Tamriel

Nach dem neu gestalteten Tutorial könnt ihr euch entscheiden, wo euer Abenteuer beginnen soll – und gleich dorthin teleportieren. Wir haben euch die Startorte der drei Fraktionen auf der Weltkarte markiert. Wenn ihr die Erweiterungen installiert habt, dürft ihr auch direkt loslegen, etwa in Blackwood, Greymoor, Elsweyr, Sommersend oder Morrowind.

DIE STARTGEBIETE

- Dolchsturz-Bündnis
- Aldmeri-Dominion
- Ebenherz-Pakt
- Stros M'Kai
- Khenarthis Rast
- Ödfels

HIER GEHT'S DANN WEITER

- Dolchsturz-Bündnis
- Aldmeri-Dominion
- Ebenherz-Pakt
- Dolchsturz
- Vulkhelwacht
- Davons Wacht

srand
Ödfels
Ebenherz-Pakt
Cyrodiil
Davons Wacht
Morrowind
Dunkelforst
sweyr
Schwarzmarsch
Khenarthis Rast

Einsteiger-Guide

Zum ersten Mal in Tamriel?

Allein schon die ESO-Basisversion ohne DLCs bietet euch über 100 Stunden Abenteuer. Wer also zum allerersten Mal Tamriel betritt, steht vor einem Berg von Inhalten. Dieser Guide für absolute Einsteiger hilft euch bei der Erstbesteigung! Von Redaktion GameStar

Es soll immer noch Menschen geben, die noch nie The Elder Scrolls Online gespielt haben. Darum haben wir für diesen Einsteiger-Guide alte Hasen und ganz neue Spieler zusammengetrommelt, um euch bei den ersten Schritten in der aufregenden Welt von Tamriel zu unterstützen. Rückkehrer finden im Anschluss einen Extra-Guide.

Völker, Fraktionen und Klassen

ESO bietet neun Völker sowie die drei Allianzen Dolchsturz-Bündnis, Ebenherz-Pakt und Aldmeri-Dominion. Die Allianzen sind in der offenen Welt aber nicht verfeindet, nur im PvP. Mit den Kaiserlichen gibt es ein zehntes, neutrales Volk, das im Kronen-Shop per Imperial Upgrade erhältlich ist. Die Wahl eurer Allianz beeinflusst das Startgebiet, die Hintergrundstory und das PvP-Gebiet in Cyrodiil. ESO bietet euch zwar sechs unterschiedliche Klassen (Nekromant, Hüter, Drachenritter, Templer, Nachtklinge und Zauberer), doch die sind viel flexibler als bei anderen MMORPGS – grundsätzlich kann jede Klasse jede Rolle einnehmen. Ein Hochelf-Nekromant, der sich dem Aldmeri-Dominion angeschlossen hat, kann also theoretisch sowohl Tank als auch Heiler oder Schadensausteiler sein. Durch die verschiedenen Klassen-Fertigkeiten eignen sich bestimmte Klassen allerdings für die jeweilige Rolle besser als andere. Unser Charakterguide ab Seite 28 zeigt euch geeignete Kombinationen und was ihr noch beachten solltet.

Der Start in die Story

Das Tutorial eignet sich gut, um sich mit den Grundlagen des Spiels vertraut zu machen und zeigt schon erste Unterschiede zu anderen MMORPGs, zum Beispiel das Kampfsystem. Wer ESO zum ersten Mal spielt, sollte nach dem Tutorial mit der persönlichen Storymission »Seelenberaubt in Kalthafen« starten. Hier erfahrt ihr nach und nach die wichtigsten Hintergründe des Grundspiels. Die Hauptquest wird in den größeren Städten Vulkhelwacht, Dolchsturz und Davons Wacht ausgelöst, wenn ihr euch vom Wegschrein wegbewegt. Eine verhüllte Gestalt verfolgt euch. Sprecht mit ihr, um mit der Hauptmission zu beginnen.

Die richtige Skillung

Euer Charakter verfügt über drei Attribute, die ihr skillen könnt: Leben, Ausdauer sowie Magicka. Eine gleichmäßige Verteilung der Attribute empfehlen wir nicht, stattdessen solltet ihr euch spezialisieren. Tanks konzentrieren sich auf viele Lebenspunkte, Heiler brauchen einen großen Magicka-Vorrat, und Schadensausteiler nutzen entweder Magicka oder Ausdauer als Fähigkeitengrundlage.

Jede Klasse verfügt zudem über drei einzigartige Fertigkeitslinien. Stellt im Spiel ein, welche Rolle ihr ausfüllen wollt, um durch den Ratgeber am linken Bildschirmrand der Fertigkeitenübersicht einen Hinweis für die sinnvolle Verteilung eurer Fertigkeitspunkte zu erhalten.

Tägliche Login-Belohnungen einsammeln

Im Kronen-Shop habt ihr die Möglichkeit, Erweiterungen, Einrichtungsgegenstände und weitere nützliche Gegenstände zu kaufen. Hier findet ihr zudem die Startquests für besondere Ereignisse. Im Reiter »Tägliche Belohnungen« erhaltet ihr zudem bei jedem

Wenn ihr gemeinsam mit Freunden spielen wollt, solltet ihr in derselben Allianz beginnen, sonst geht es in unterschiedlichen Startgebieten los.

Im Startgebiet eurer Allianz sprecht ihr mit der verhüllten Gestalt, um die persönliche Quest zu starten.

Je nachdem, welche Rolle ihr mit eurem Charakter ausfüllen wollt, verteilt ihr eure Attributspunkte in Magicka, Leben oder Ausdauer.

Login Belohnungen. Die reichen von Kronen-Schriftrollen für mehr Erfahrung bis hin zu Gold und Allianz-Punkten. Auch deswegen lohnt sich der tägliche Besuch im Spiel.

LESEN BILDET!

Schaut euch im Tutorial und Startgebiet jedes Bücherregal an. Mit etwas Glück entdeckt ihr dort nicht nur lesenswerte Storys und Informationen zum Welthintergrund: Je nach Inhalt der Bücher schaltet ihr damit entweder neue Fertigkeitslinien frei oder steigert eine bereits vorhandene bis Level 5. Das spart euch bei einem neuen Charakter eine Menge Klopperei!

TASCHENPLÄTZE, REITTIER-TRAGKRAFT, BANKFACH

Aufgefundene Gegenstände landen auch in ESO in eurem Inventar, das bei Spielstart gerade mal 60 Plätze fasst. Diese erweitert ihr am einfachsten gegen ein stetig teurer werdendes Entgelt bei einem Gepäckhändler um jeweils zehn Plätze. Gepäckhändler findet ihr in allen Hauptstädten eurer Fraktion. Während eure erste Taschenerweiterung auf insgesamt 70 Plätze nur 400 Gold kostet, schlägt die achte Erweiterung von 130 auf 140 Plätze mit ganzen 64.500 Gold zu Buche!

Insgesamt werdet ihr für die Aufwertung von 60 auf 140 Plätze 179.700 Gold los – angesichts einer so stolzen Summe ist eine günstigere Alternative gefragt! Habt ihr euch ein Reittier gekauft, solltet ihr es idealerweise alle 20 Stunden für ein Entgelt von 250 Gold in einem Stall weiterentwickeln. Geht es euch um mehr Platz im Inventar, setzt ihr eure tägliche Erweiterung bei »Tragkraft« ein, was euch bis zu 60 zusätzliche Plätze für insgesamt vergleichsweise günstige 15.000 Gold verschafft.

Die Bankiers von Tamriel bieten einen bequemen Rundumservice für Helden an.

Alternativ verstaut ihr Gegenstände, die ihr aufbewahren wollt, in eurem Bankfach. Dessen Inhalt steht allen Charakteren accountweit zur Verfügung, sodass ihr darüber auch Rezepte, Gegenstände und ähnliches bequem unter euren Charakteren tauscht. Zunächst hat euer Bankfach 60 Inventarplätze und kann bei einem Bankier nicht nur geöffnet, sondern auch erweitert werden. Die erste Aufwertung um zehn Plätze kostet 1.000 Gold, für die 18. Erweiterung auf insgesamt 280 Plätze bezahlt ihr ganze 85.000 Gold. Insgesamt versenkt ihr bei der Erweiterung von 60 auf 240 Plätze satte 768.600 Gold.

Mit jeweils vier Lagerkassetten (je 30 Plätze) und Lagertruhen (je 60 Plätze), die ihr in eurem Haus aufstellt, erweitert ihr den zur Verfügung stehenden Lagerplatz ebenfalls accountweit. Eine Lagerkassette erhaltet ihr geschenkt, sobald ihr mit eurem ersten Charakter Level 18 erreicht habt. Alle weiteren kauft ihr entweder im Kronen-Shop oder tauscht sie gegen Schriebscheine (aus Handwerksquests) oder Tel'Var-Steine ein (im DLC Imperial City aus Gegnerloot erhältlich).

Wichtig: Zutaten, die ihr beim Craften benötigt, müsst ihr nicht an der Werkbank, Schmiede und Co. in eurem Inventar dabeihaben – es reicht, wenn sie im Bankfach oder zuhause in einer Lagerkassette liegen.

BUFFEN & MUNDUSSTEINE

Wer gerne sammelt, wird in ESO voll auf seine Kosten kommen. An jeder Ecke gibt es Pflanzen und andere Ressourcen. Zusammengewürfelt stellt ihr aus den Zutaten Buff-Food und Tränke her, deren Wirkung allerdings zeitlich begrenzt ist. Besser sind da die Mundussteine, die einen dauerhaften Buff gewähren, wenn ihr sie besucht und aktiviert. Die Steine sind in der ganzen Welt von Tamriel verstreut. Es kann allerdings immer nur ein Mundusstein-Buff aktiv sein.

REISEN IN TAMRIEL

Kaum startet ihr ins Spiel, steht ihr neben dem ersten Wegschrein (oder: Teleportschrein). Benutzt ihr ihn, werden euch auf der Weltkarte alle anderen bereits freige-

schalteten und damit ansteuerbaren Wegschreine angezeigt, zu denen ihr kostenlos reisen dürft. Weitere Wegschreine schaltet ihr frei, indem ihr sie bei einer Reise durch die freie Spielwelt entdeckt. Steht ihr mitten in der Pampa und wollt an einen bereits entdeckten Ort reisen, springt ihr über die Map jeden aufgedeckten Wegschrein gegen ein kleines Entgelt an.

Nutzt ihr kurz danach wieder einen Wegschrein-Teleport, fällt das Entgelt allerdings deutlich höher aus – gerade kurz nach Spielstart solltet ihr also lieber laufen! Ein Teleport von Wegschrein zu Wegschrein ist hingegen kostenlos. Habt ihr euch ein Gasthauszimmer freigeschaltet oder ein Haus gekauft, ist der Teleport dorthin ebenfalls kostenfrei. An Hafenstädten habt ihr zusätzlich die Möglichkeit, euch von **Bootsleuten** in ein neues Gebiet schippern zu lassen. Auf dem Map-Icon wird angezeigt, wohin euch das Boot bringt.

Wenn ihr beim Diebstahl oder gar Mord gesehen werdet, wird ein Kopfgeld auf euch ausgesetzt!

Mit Wegschreinen verkürzen wir unsere Reisezeiten zwischen Gebieten enorm.

ZEIT NEHMEN ODER SCHNELL LEVELN?

Dank der Wegschreine könnt ihr zwar schnell reisen, verpasst dann aber viel von der Welt »dazwischen«. Denn viele kleine und große Geschichten beginnen auch am Wegrand oder weit abgelegen. Grundsätzlich ist ESO ein sehr gemächliches Spiel. Genießt die Atmosphäre und die Geschichte, ohne durch den Content zu hetzen. Schnappt euch ein Reittier und erkundet die Welt!

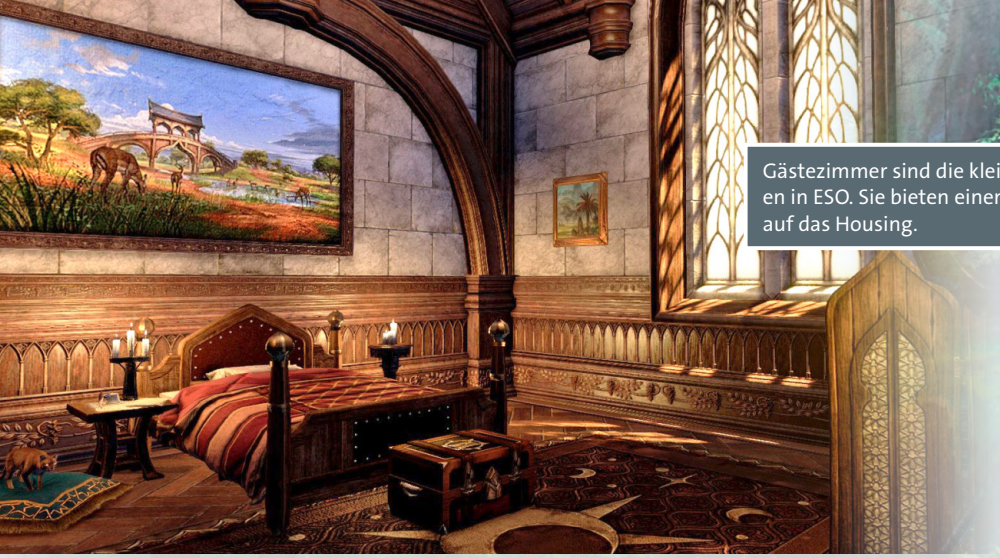
Wer schneller leveln möchte und kein Problem mit Grinden hat, nutzt dafür Schriftrollen, die einen zeitweiligen Boost an Erfahrung geben. Solche Schriftrollen bekommt ihr zum Beispiel beim täglichen Einloggen oder bei Quests. Seit dem Start von One Tamriel im Oktober 2016 skalieren Gegner mit eurem Level mit. Dadurch stehen euch alle Gebiete jederzeit offen. Beliebte Orte, um schnell zu leveln, sind das »Abscheuliche Laboratorium«, in dem ihr gegen Zombies kämpft, und der »Gerichtshof der Missachtung« im Osten von Kalthafen. Seid ihr mit einer Gruppe unterwegs, werdet ihr in Kargstein im Gebiet »Die Zaubernarbe« eine passende Location zum Grinden finden.

Wirklich interessant wird das Grinden ab Stufe 15, die euch einen Waffenwechsel ermöglicht – dadurch könnt ihr auch mehr Waffen-Loot selbst verwenden.

NUTZT DEN GEBIETSLEITFADEN

Im März 2019 erschien zusammen mit dem DLC »Wrathstone« ein Gebietsleitfaden. Die Komfortfunktion zeigt euch Quests, Achievements und andere Aktivitäten in

Der Gebietsleitfaden hilft euch, die Übersicht zu behalten. Dank des angezeigten Kartenfortschritts verpasst ihr keine Ziele.



Gästezimmer sind die kleinsten Immobilien in ESO. Sie bieten einen Vorgeschmack auf das Housing.

der jeweiligen Region an. Das ermöglicht euch eine direkte Auswahl eures Reiseziels und ihr verliert Quests nicht mehr so schnell aus den Augen. Die Flut von Inhalten wird überschaubarer, und ihr könnt Tamriel stressfrei erkunden.

WERFT GOLD NICHT AUS DEM FENSTER

Die ersten Stunden und Tage in Elder Scrolls Online stellen euch als Spieler vor eine Vielzahl von Entscheidungen und Aufgaben – und Kostenfallen. Da gibt man bei Händlern oder für Schnellreisen gerne Gold aus. Dabei braucht ihr euer Gold für Wichtigeres wie ein größeres Inventar, größere Bankfächer sowie den Kauf und die Aufwertung eures Pferdes. Neue Ausrüstung solltet ihr nicht kaufen, sammelt sie lieber bei ausgedehnten Dungeontouren oder beim Abschluss von Quests. Gold gibt's ebenfalls als Belohnung, im Loot getöteter Gegner oder aus Kisten in der Spielwelt.

DAS ERSTE HAUS

Mit dem Housing-System schafft ihr euch ein Zuhause, in dem Möbel, Dekorationen und sogar Begleiter Platz finden. Vom kleinen Gästezimmer bis zur Prunkvilla findet sich für jeden Geschmack etwas. Überstürzt den Kauf des ersten Hauses aber nicht. Zu Beginn verfügt ihr über wenig Gegenstände zur Einrichtung und euch fehlt der nötige Handwerksskill. Spart euer Gold, erledigt ein paar Quests und befasst euch erst viel später mit dem Wohn-Editor. Mit der Quest »Zimmer frei« erhaltet ihr immerhin kostenlos ein Gasthauszimmer geschenkt. Mehr dazu in unserem Housing-Guide!

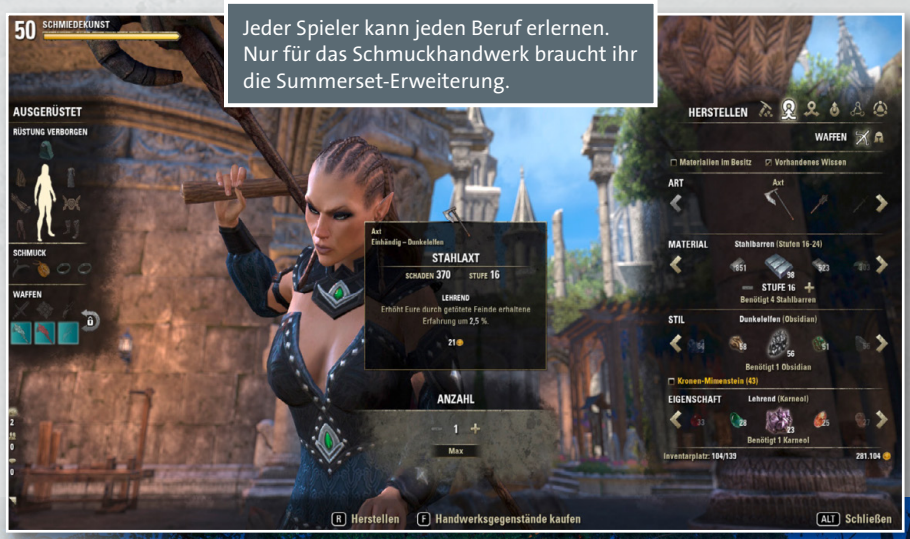
GOLDENES HANDWERK: JEDER KANN ALLES

Das Handwerk hat in ESO einen ganz besonderen Stellenwert, da ihr vom Spielstart an bis ins Endgame hinein nützliche und notwendige Gegenstände herstellt: Leichte, mittlere oder schwere Rüstungsteile (Schmiedekunst, Schneiderei), Waffen (Schmiedekunst und Schreinerei) sowie Schmuckstücke (Schmuckhandwerk, das können aber nur Besitzer des Summerset-Kapitels ausüben). Durch magische Glyphen (Verzaubern) gewinnt ihr zusätzliche Effekte für eure Rüstung, Waffen und Schmuckstücke.

Dies ergänzt ihr mit Buff-Nahrung und -Getränken (Versorgen) und Waffengift sowie Heil-, Regenerations- und Buff-Tränken aller Art (Alchemie). Grundsätzlich kann ein einziger Charakter alle Handwerksberufe gleichzeitig ausüben, sobald ihr sie durch die jeweilige Startquest in den drei oben genannten Städten freigeschaltet habt. Mit täglichen Handwerks-Quests erhaltet ihr zusätzliche Erfahrung und einen Batzen Ressourcen als Belohnung.

SUCHT ANSCHLUSS!

ESO gilt als eines der besten Games für Solo-Spieler. Wer richtig tief einsteigen und nicht nur Quests und Story genießen möchte, schließt sich einer Gruppe oder Gilde an. Die Community ist grundsätzlich sehr freundlich und steht Anfängern zur Seite. Eine Gilde hat zudem den Vorteil, dass eine längere Suche nach Mitspielern für Raids und schwere Dungeons später deutlich leichter wird. Im Gildenhaus stehen euch Handwerkstische und Übungspuppen an einem zentralen Ort zur Verfügung. Viele Hauptquartiere verfügen über Mundusteine, wodurch ihr einen aktiven Buff schnell austauschen könnt und euch die Reise zu besagtem Stein erspart bleibt. Ein zentrales Auktionshaus à la World of Warcraft hat ESO nicht. Stattdessen verkauft ihr Gegenstände über einen von der Gilde zu bezahlenden Händler-NPC an andere Spieler. ★



Jeder Spieler kann jeden Beruf erlernen. Nur für das Schmuckhandwerk braucht ihr die Summerset-Erweiterung.

Gildenhäuser verfügen oft über Handwerkstische, Mundussteine und Übungspuppen (okay, die hier haben es etwas übertrieben). Die Schnellreise zum Hauptquartier ist zudem kostenlos.

Guide für Einsteiger & Rückkehrer

DAS MACHT ESO ANDERS ALS ANDERE MMORPGS

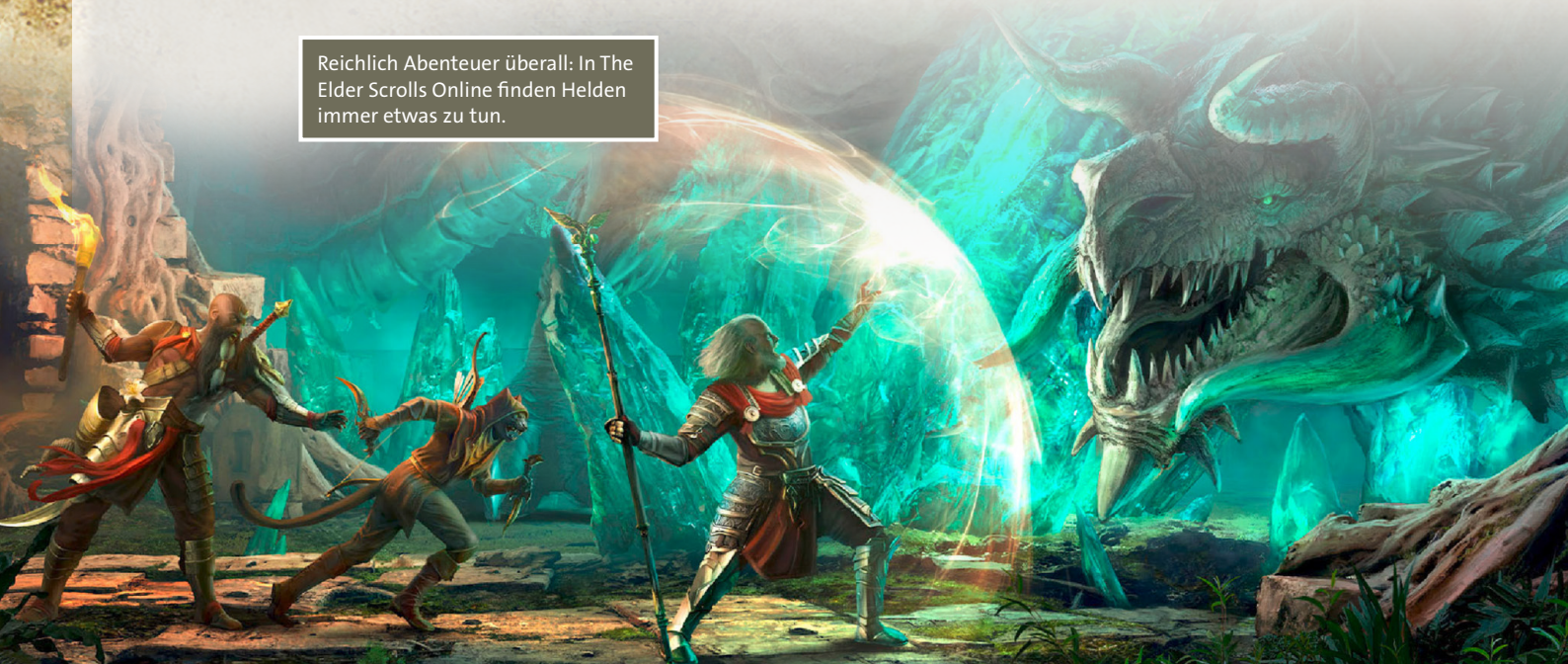
Wenn ihr euch das erste Mal oder nach langer Pause wieder in ESO stürzt, gibt es vieles, das in Tamriel anders funktioniert als in anderen MMORPGs. In diesem großen Guide stellen wir euch alle wichtigen Unterschiede und Neuerungen vor und erklären euch, wie ihr auch als Einsteiger und Rückkehrer fluffig ins Spiel findet. Von Redaktion GameStar

Der Gebietsleitfaden in der Karte (links) verrät euch, was ihr in einem Gebiet bereits getan und entdeckt habt.

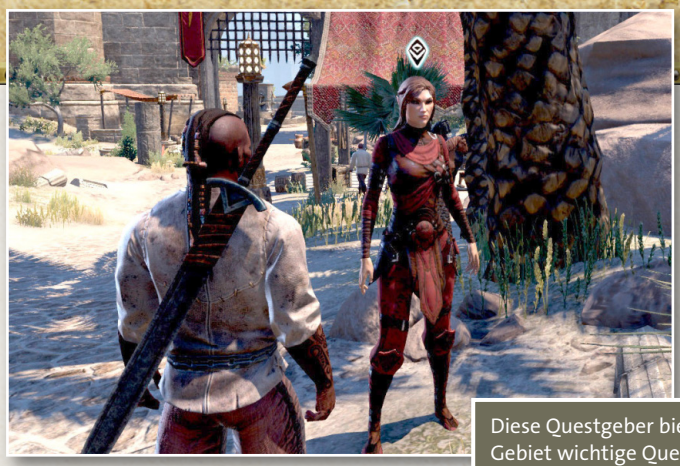
Seid ihr bei The Elder Scrolls Online neu dabei oder kehrt ihr nach langer Pause zurück ins Spiel? Dann ist dieser Artikel genau das Richtige für euch, da wir euch alle wichtigen Inhalte des Spiels beleuchten und euch auch die vielen Neuerungen erklären, die in den letzten Jahren dazugekommen sind. Vom Fertigkeitensystem über die wichtigsten PvE- und PvP-Inhalte bis hin zum Housing bietet das Spiel nämlich reichlich Abenteuerstoff! **Achtung:** Für Rückkehrer haben wir im Anschluss einen weiteren Guide, der die wichtigsten Änderungen in ESO seit seinem Start 2014 chronologisch zusammenfasst.

EINE WELT VOLLER ABENTEUER

Von den vollvertonten, umfangreichen Storyquests in allen Gebieten der freien Spielwelt ausgehend findet ihr gerade als Solospieler in The Elder Scrolls Online viele Inhalte, die ihr ganz ohne Gruppe erleben könnt. Da sich die Stufen aller Gegner in den Spielgebieten an das Level eures Charakters anpassen, steht ihr nie vor unmöglichen Herausforderungen und könnt euch aussuchen, wo ihr euer Abenteuer beginnt. Zwar führt euch die **Hauptquestreihe** eurer gewählten Fraktion nacheinander durch die verschiedenen, von der Fraktion beherrschten Gebiete. Verfol-



Reichlich Abenteuer überall: In The Elder Scrolls Online finden Helden immer etwas zu tun.



Diese Questgeber bieten uns eine für das Gebiet wichtige Quest (links) oder eine optionale Nebenquest (rechts) an.

gen müsst ihr diese jedoch nicht, sondern könnt stattdessen einfach ein anderes Areal, das euch interessiert, mittels Teleportschrein ansteuern und dort loslegen.

In der offenen Spielwelt stoßt ihr beim **Erkunden der Umgebung** früher oder später auf einen oder mehrere weitere mögliche Inhalte wie Gewölbe, Verliese, Weltbosse oder öffentliche Events, denen ihr euch jederzeit anschließen könnt. Diese sind, wenn ihr sie zum ersten Mal besucht, schwarz markiert. Da ihr im Fall eines Charaktertodes nichts verliert bis auf ein wenig Zeit, solltet ihr keine Scheu haben, etwas Neues auszuprobieren. Habt ihr eine Quest oder Aktivität abgeschlossen, wird euch das durch ein weiß gefülltes Icon angezeigt.

Wichtig: Sterbt ihr beim Bekämpfen eines Weltbosses oder im Kampf um einen Dolmen und seid nicht in der Gruppe, solltet ihr nach der Wiederbelebung auf jeden Fall versuchen, zum Kampf zurückzukehren und bei einem oder mehreren Gegnern Schaden zu verursachen. Falls ihr euch nämlich wiederbelebt, ohne danach einem Gegner Schaden zu verpassen, geht euch die große Belohnungskiste am Ende des Kampfes flöten!

Wo soll's denn losgehen?

Nach dem Abschluss des neuen Spiele-Tutorials dürft ihr entscheiden, wo euer Abenteuer beginnt – beispielsweise im Gebiet des neuesten Kapitels Blackwood. Die schön gestalteten Einführungsquests eurer gewählten Fraktion könnt ihr glücklicherweise auch nachträglich beginnen: Offnet einfach eure Map und steuert den Teleportschrein des Fraktions-Startgebiets an, in dem ihr starten wollt. Ein NPC mit der Startquest befindet sich in der Nähe des jeweiligen Sprungpunktes - sobald ihr diesen ansprecht und die Quest annehmt, geht's los.

Fraktion	Mitgliedsvölker	Startgebiet
Aldmeri-Dominion	Hochelfen, Waldelfen, Khajit	Khenartis Rast (Teleport: Khenartis Rast)
Dolchsturz-Bündnis	Bretonen, Rothwardonen, Orcs	Stros M'Kai (Teleport: Hundingshafen)
Ebenherz-Pakt	Nord, Dunkelelfen, Argonier	Ödfels (Teleport: Ödfels)

Learning by Doing

Erfahrungspunkte erhaltet ihr durch Erkundung, das Töten von Gegnern und den Abschluss von Quests. Bei jedem Levelup entscheidet ihr euch, in welches der **drei Attribute** Leben (für eure Lebenspunkte), Magicka (Manapunkte) und Ausdauer (Sprinten, Rollen, Ausweichen, Wuchtschläge) ihr bis Level 50 einen Attributspunkt investiert. Daneben erhaltet ihr zusätzlich mindestens einen **Fertigkeitspunkt** und von Zeit zu Zeit sogar extra Belohnungen.

Mit den Fertigkeitspunkten wird es ein bisschen kniffelig für Neueinsteiger: Wenn ihr von anderen MMORPGs unveränderbare Fähigkeitsbäume pro Klasse gewöhnt seid, wirkt die Vielfalt bei The Elder Scrolls Online sicher zunächst etwas erschlagend. Immerhin hat jede Klasse, Waffe, Rüstungsart, jedes Volk und jedes Handwerk, jede Gilde mindestens eine eigene Fertigkeitslinie mit

Das erwartet euch im PvE (Player versus Environment)

Bis auf die Verliese und Prüfungen stehen neben den Quests in der Spielwelt eine Menge Herausforderungen für euch bereit.
Hier kämpft ihr entweder allein, in der Gruppe oder unterstützt außerhalb des Gruppenspiels andere Spieler.

Kartensymbol	ESO-Bezeichnung	Bezeichnung in anderen MMORPGs	Spielerzahl	Inhalt
	Dolmen (Kluftgeysire, Drachen, Gramstürme)	Event	1 (mehr möglich)	Regelmäßig stattfindende Kämpfe an bestimmten Orten der offenen Spielwelt mit Gegnerwellen und einem anspruchsvolleren Endboss, Hilfe für andere Spieler möglich
	Weltbosse	Weltboss	1 (mehr empfohlen)	Regelmäßig stattfindende Endboss-Kämpfe an bestimmten Orten der Spielwelt gegen anspruchsvolleren Einzelboss (plus Zusatz-NPCs), Hilfe für andere Spieler möglich
	Gewölbe	Solodungeon	1 (mehr möglich)	Instanziertes Areal mit einem etwas anspruchsvolleren Endboss
	Mahlstrom-Arena, Grund des Vateshran	–	1	Instanziertes Areal mit neun immer anspruchsvolleren Teilbereichen, mehrere Schwierigkeitsgrade
	Verlies	Dungeon	4	Instanziertes Areal mit mehreren Bossen und anspruchsvollerem Endboss, Gruppensuche durch Verlies-Gruppenfinder möglich, mehrere Schwierigkeitsgrade
	Offenes Verlies	--	1 (mehr empfohlen)	Offen betretbarer Dungeon in instanziertem Areal mit mehreren Bossen und anspruchsvollerem Endboss; keine Gruppe zum Betreten nötig, Hilfe für andere Spieler möglich
	Prüfung	Raid	12	Klassischer Raid gegen mehrere herausfordernde Bosse und einen Endboss in mehreren Schwierigkeitsstufen

Bei den Fertigkeitslinien unserer Klasse seht ihr auf einem Blick, wie weit ihr beim Leveln der einzelnen Skills seid.

Andere Quellen für Fertigkeitspunkte

Natürlich seid ihr beim Erhalt von Fertigkeitspunkten nicht alleine auf Levelups beschränkt. Während der Erledigung von Hauptquestreihen in den neuen Kapiteln (wie zum Beispiel Blackwood) staubt ihr regelmäßig neue Fertigkeitspunkte ab. Alternativ schaut ihr euch in der freien Spielwelt, aber auch in Gewölben nach weithin sichtbaren hellen Lichtsäulen um. An deren Fuß befindet sich stets eine Himmelsscherbe. Habt ihr drei Himmelsscherben gesammelt, erhaltet ihr einen weiteren Fertigkeitspunkt – entdecken lohnt sich also! Auch für den Abschluss der Quest zu einem Gruppenverlies werdet ihr mit einem Fertigkeitspunkt belohnt.

aktiven und passiven Skills. Die erhaltet ihr in der Regel entweder nach kurzzeitigem Nutzen einer Waffe oder durchs Tragen von mindestens drei gleichartigen Rüstungsteilen, dem Anklicken von Handwerksbänken oder aber dem Beitritt zu einer Gilde mittels ihrer speziellen Quest. Danach heißt es erstmal fleißig Gegner töten und Quests erledigen – oder, im Fall eines Handwerksberufes, Gegenstände zerlegen und herstellen.

Je höher eure Erfahrung im Umgang mit der jeweiligen Fertigkeitslinie ist, desto mehr Skills und passive Talente schaltet ihr euch frei. Um einen freigeschalteten Skill oder eine passive Fähigkeit zu lernen, investiert ihr einen Fertigkeitspunkt. Zieht insgesamt fünf aktive Waffen-, Klassen- oder Gilden-Fähigkeiten nach Wahl in eure Fähigkeitsliste (»Waffenset«) am unteren Bildschirmrand. Diese Fähigkeiten nutzt ihr im Kampf und levelt sie gleichzeitig. Eine ultimative Fähigkeit ergänzt euer Waffenset, muss aber zunächst durch Angriffe auf Gegner aufgeladen werden, damit ihr deren Wirkung im Kampf abrufen könnt. Mit Level 15 jedes Charakters schaltet ihr ein zweites **Waffenset** frei, für das ihr eine andere Waffe benutzen könnt. Mehr zu den verschiedenen Gilden und ihren Fertigkeitslinien erfahrt ihr in unserem Guide zu den Gilden.

Habt ihr eine aktive Fähigkeit auf Level 4 angehoben, dürft ihr diese weiterentwickeln, indem ihr einen weiteren Fertigkeitspunkt investiert und eine von zwei möglichen Varianten wählt. Solltet ihr euch verskillt haben, setzt ihr eure Fertigkeits- und Attributspunkte gegen eine Goldspende in einem Schrein der Neuausrichtung zurück. Diese findet ihr in Eldenwurz (Aldmeri-Dominion), Gramfeste (Ebenherz-Pakt) und Wegesruh (Dolchsturz-Bündnis).

Wichtig: Achtet bei der Verbesserung einer Fähigkeit auf ihr zugrundeliegendes Attribut! Habt ihr bislang alle Attributspunkte in Magicka investiert und entwickelt ihr eine Fähigkeit auf Ausdauerbasis weiter, ist euer Ausdauerpool sicher viel kleiner als euer Magickapool. Somit könnt ihr diese Fähigkeit künftig viel seltener anwenden!

Reisen mit einem PS

Bequemer wird's, wenn ihr euch einen reitbaren Untersatz besorgt: Für 10.000 Gold ist ein einfaches Pferd euer, mit dem ihr eure Fortbewegungsgeschwindigkeit im Gelände deutlich steigert. Auch euer **Reittier** hat eine Ausdauerleiste, die sich verbraucht, sobald ihr das Pferd zum Sprint zwingt. Einmal alle 20 Stunden dürft ihr für ein Entgelt von 250 Gold in einem Stall eine der drei Eigenschaften Geschwindigkeit, Ausdauer oder Tragekapazität erhöhen.

Mit Geschwindigkeit erhöht ihr das normale Reittempo eures Reittieres. Der Wert Ausdauer erhöht die Dauer eines möglichen Sprints auf dem Pferderücken. Pro Punkt in Tragekapazität erweitert sich euer Inventar um einen weiteren Platz. Diese Verbesserungen gelten jeweils nur pro Charakter, hier aber für alle freigeschalteten Reittiere. Habt ihr bei einem der drei Werte den Maximalwert erreicht, verändert sich das Erscheinungsbild des Reittiers – 60 Punkte in »Tragekapazität« fügen beispielsweise sichtbare Taschen zum Reittiersattel hinzu.

Steine für den Todesfall

Beißt euer Charakter während eurer Abenteuer mal ins Gras, könnt ihr euch anfangs nur am nächstgelegenen **Wegschrein wiederbeleben**. Befindet ihr euch in Gewölben

An einem der Dolmen im Grundspiel geht es gegen Molag Bals Daedra-Schergen zur Sache.

Im Spiel gibt es eine breite Auswahl an Reittieren – von leuchtenden Pferd bis hin zum bunten Guar.

Alle 20 Stunden dürft ihr im Tausch gegen 250 Gold einen weiteren Punkt in Reitstunden investieren.

Das erwartet euch im PvP (Player versus Player)

Sucht ihr die Herausforderung im Kampf gegen andere Spieler, habt ihr mehrere sehr unterschiedliche PvP-Möglichkeiten bis hin zur Massenschlacht zur Auswahl. Einen ausführlichen PvP-Guide mit mehr Informationen zu den einzelnen Modi und passender Ausrüstung findet ihr ebenfalls im Heft.

PvP-Bezeichung	Beteiligte	Erklärung
Duell	2	Kampf gegen einen anderen Spieler, Duellherausforderungen sind überall möglich
Schlachtfeld	12 (3 Teams à 4 Spieler)	Kurzzeitige Teamkämpfe in instanzierter Umgebung und unterschiedlichen Modi gegen feindliche Teams, Beitritt über Gruppenfinder möglich
Allianzkrieg	bis zu 2.000 Beteiligte gleichzeitig möglich	Umfangreiche, mehrwöchige Kriegskampagne für alle drei Fraktionen im Gebiet Cyrodiil mit Quests, Eroberungsmöglichkeiten, Belagerungs- und Verteidigungswaffen und mehr

oder Verliesen, startet ihr am Eingang des Areals neu oder außerhalb bei einem Wegschrein. Habt ihr bereits einige Bosse erledigt, dürftet ihr in ihrem Loot pinke, **gefüllte Seelensteine** gefunden haben. Mit ihrer Hilfe ist eine Wiederbelebung an Ort und Stelle möglich. Nach einer Wiederbelebung per Seelenstein bleibt ein leerer Seelenstein in eurem Inventar zurück. Durch die Fertigkeitsreihe »Seelenmagie« habt ihr die Möglichkeit, Seelensteine aktiv zu füllen. Falls ihr viele geleerte vorrätig habt: Nehmt die Fertigkeit »Seelenfalle« temporär in euer Waffenset auf und aktiviert sie, kurz bevor ein bekämpfter Gegner stirbt. Sobald der

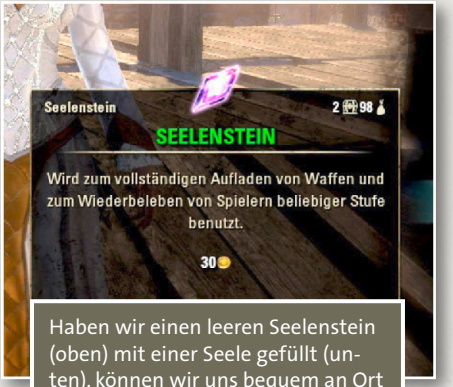
Grabbeln gewinnt

In der freien Spielwelt stoßt ihr an so einigen Ecken auf verheißungsvolle Kisten: Habt ihr einige Dietriche im Inventar, könnt ihr versuchen, ihre Schlösser zu knacken. Dabei wird euch beim Blick auf die Kiste angezeigt, wie schnell eure Zeitleiste für das **Schlösserknacken-Minispiel** abläuft. Bei einfacher Schwierigkeit könnt ihr euch einige Fehler leisten, bei schwieriger Herausforderung muss jede Bewegung sitzen. Habt ihr eine Schatzkarte oder eine Karte mit Hinweisen auf Handwerks-Ressourcen erhalten, sucht ihr den Ort, auf den die Karte hinweist.

Am Ziel eurer Suche findet ihr entweder einen Erdhaufen zum Ausgraben einer Loot-Truhe bei Schatzkarten oder mehrere umfangreiche Ressourcenvorkommen zum Einsammeln.

Blau leuchtende Kisten, die in der Landschaft herumstehen, enthalten als »geklaut« markiertes Diebesgut. Erwischt euch eine Wache mit aktivem Kopfgeld, ist die Beute schneller weg, als ihr »Diebstahl« aussprechen könnt! Psijik-Portale erscheinen erst in der Spielwelt, wenn ihr das Kapitel Summerset besitzt und der Gilde »Psijik-Orden« im Lauf einer Questreihe beigetreten seid. Die Mühe lohnt sich – hier winkt nützliches Loot!

Eine in der freien Spielwelt gefundene Kiste knacken wir mit einem Dietrich in einem Minispiel.



Haben wir einen leeren Seelenstein (oben) mit einer Seele gefüllt (unten), können wir uns bequem an Ort und Stelle wiederbeleben.

Schnell und praktisch

Neben eurer Fertigkeitsleiste mit Kampfskills steht euch eine Schnellzugriffsleiste zur Verfügung, in der ihr Tränke, Begleiter, Andenken oder Outfits verstauen könnt. Gerade Tränke, mit denen ihr euch bei Kämpfen heilt oder Ausdauer oder Magicka auffüllt, sind hier gut untergebracht. Nutzt in eurem Inventar das Icon in Blitzform (oberste Menüleiste, Reiter ganz rechts), um die verschiedenen Gegenstände auszuwählen, die ihr parat haben wollt und zieht diese dann an einen freien von insgesamt acht verfügbaren Plätzen der Schnellzugriffsleiste.

Im Spiel selbst aktivieren PC- und Mac-Spieler die Leiste mit der Taste Q. Xbox-Spieler tippen dafür das Steuerkreuz oben an, neue Gegenstände weist ihr durch das Obenhalten des Steuerkreuzes zu. Auf dem PlayStation-Controller tippt ihr die Richtungstaste nach oben an und weist neue Gegenstände zu, indem ihr die Richtungstaste nach oben halten. Öffnet ihr die Schnellzugriffsleiste, leuchtet der aktuell ausgewählte der acht Gegenstände markiert ist, den ihr auch wechseln könnt. Durch ein kurzes Tippen der dazugehörigen Taste/des Steuerkreuzes aktiviert ihr dann diesen Gegenstand im Spiel. Ist es ein Trank oder Buffnahrung, erscheint rechts neben eurem aktiven Waffenset ein neues Icon, in dem euch die Abklingzeit des Gegenstandes bis zur nächstmöglichen Nutzung angezeigt wird.

Legt Tränke, Begleiter oder Andenken aller Art in eure Schnellzugriffsleiste.

Ein Himmel Buntes: In den drei Sternbildern dürft ihr reichlich Championpunkte verteilen, um euren Spielstil zu verfeinern.

Feind auf dem Boden landet, wird im Handumdrehen ein leerer Stein gefüllt.

IHR SEID DIE CHAMPIONS!

Nach Level 50 seid ihr mit eurem Charakter im Endgame angekommen: Nun erhaltet ihr für verdiente Erfahrung aller Art **Championpunkte** der drei Sternbilder Geschick, Macht und Kraft und könnt Ausrüstung nutzen, bei der ein Mindestchampionlevel vorgeschrieben ist. Mehr zum Championsystem erfahrt ihr in unserem extra Artikel. In unseren Klassenguides weiter hinten im Heft findet ihr zudem aktuelle Punkteverteilungsvorschläge für die vorgestellten Builds.

Mit dem Championsystem ist es euch möglich, Stärken eurer Spielweise noch etwas zu verbessern oder vorhandene Schwächen auszugleichen. Hat euer erster Charakter das erste Championlevel erreicht, dürfen auch **alle anderen Charaktere** auf eurem Account die gesammelten Championpunkte ausgeben. Gerade für niedrigstufige weitere Charaktere ist das ein unschlagbarer Vorteil! Möchtet ihr andere Boni, setzt ihr die bisher verteilten Punkte im Championfenster gegen ein Gold-Entgelt zurück. Das höchstmöglich erreichbare Championlevel liegt bei 3.600 Punkten, pro Sternbild dürft ihr insgesamt 1.200 Punkte investieren. In unseren Handwerksguides weiter hinten im Heft markieren wir Voraussetzungen beispielsweise mit »C010« für Championlevel 10.

PLATZ IST IN JEDER HÜTTE

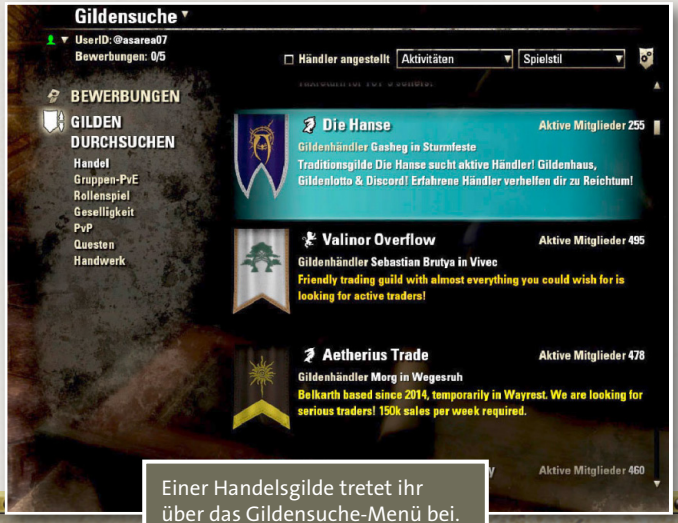
In The Elder Scrolls Online steht euch eine große Auswahl sehr unterschiedlich gestalteter Häuser von einer simplen Bruchbude bis zum extrem prächtigen Palast zur Verfügung, die ihr entweder für Gold oder aber die Premiumwährung Kronen kaufen könnt. In eurem so **erworbenen Zuhause** ist reichlich Platz für Möbel, Zierrat und Pflanzen aller Art, von denen ihr viele sogar im spieleigenen Handwerkssystem bastelt. In unserem Heftteil zum Thema Housing stellen wir euch kaufbare Gebäude vor, in der Handwerks-Übersicht erfahrt ihr Wissenswertes zur Herstellung von Möbeln. Weitere Dekogegenstände stöbert ihr mit dem (im Kapitel Greymoor eingeführten) Antiquitätensystem auf, mit dem ihr auf Schatzsuche gehen könnt.

HANDELSMARKT UND -GILDEN

Aufgefundene oder hergestellte Gegenstände, die ihr nicht selbst benötigt, könnt ihr entweder zerlegen oder an einen NPC verkaufen. Richtig viel Geld verdient ihr aber nur, wenn ihr mit anderen Spielern handelt: Dies geschieht entweder im direkten Chat-Gespräch und -handel oder über **Händler-**

In jeder größeren Siedlung findet ihr auch einen Bereich mit Gildenhändlern.

Je nachdem, was die Gildenmitglieder in den Verkauf geben, habt ihr eine größere oder kleinere Itemauswahl zum Kauf.



Einer Handelsgilde tretet ihr über das Gildensuche-Menü bei.

Ein Charakter, vier Kostüme: Mit dem passenden Outfit in verschiedenen Volksstilen machen wir überall was her.

NPCs, die an einem festen Standort in der Spielwelt lokalisiert sind, meist in größeren und kleineren Siedlungen.

Solche (Gilden-)Händler-NPCs dürfen ausschließlich von Spielergilden erworben werden und müssen wöchentlich durch ein ordentliches Entgelt unterhalten werden. Bei einem NPC-Gildenhändler werden zudem nur die Waren angeboten, mit denen er von den Gildenmitgliedern bestückt wurde – einen zentralen Handelsmarkt wie beispielsweise in World of Warcraft, Star Wars: The Old Republic oder Guild Wars 2 gibt es in The Elder Scrolls Online nicht! Stattdessen nutzen viele Spieler die Website »Tamriel Trade Centre« unter **https://eu.tamrieltradecentre.com**. Mehr Infos dazu findet ihr in unserem Guide für Solo-Spieler. Um selbst über den NPC an andere Spieler zu verkaufen, tretet ihr über das Gildensuche-Menü einer der dort nach **Mitgliedern suchenden Handelsgilden** bei. Accountweit dürft ihr in bis zu fünf Gilden Mitglied sein! In der Übersicht seht ihr stets den Namen der Gilde, den aktuellen Standort des gemeinsamen Gildenhändlers und die aktuelle Mitgliederzahl der Gemeinschaft.

Bei den meisten Handelsgilden müsst ihr mit einer wöchentlichen Mindestumsatz-Anforderung oder aber einem Mitgliedsbeitrag rechnen, da der Gildenhändler-NPC ordentlich Gold im Unterhalt kostet, das über solche Gebühren und Verkaufsprovisionen zusammengekratzt wird. Zu handelnde Gegenstände steckt ihr beim **Bankier in den Gildenhändler**: Dort erscheint eine entsprechende Gesprächsoption, sobald ihr einer Gilde mit aktivem Händler beitretet.

Das bringt euch ein ESO Plus-Abo

Um ins Spiel zu starten, kauft ihr euch wahlweise das Grundspiel oder die Collection mit dem aktuellen Kapitel inklusive aller bisherigen Kapitel. Mit dem Start von Blackwood steht Greymoor nicht mehr zur Verfügung, es ist dann Bestandteil von Blackwood. Wollt ihr jedoch das ganze ESO-Spielerlebnis haben, erwerbt ihr entweder weitere einzelne DLCs oder schließt ein ESO Plus-Abonnement für einen, drei, sechs oder gleich zwölf Monate ab.

ESO Plus bietet folgende Vorteile: Zugriff auf alle DLCs (außer Blackwood / Greymoor), unbegrenzter Lagerplatz für Handwerksmaterialien in einem extra Beutel, 1.650 Kronen extra pro Monat, doppelter Platz im Bankfach, zehn Prozent mehr Erfahrung beim Gegnertöten, Handwerks und Handwerksanalyse, doppelte Anzahl an platzierbaren Einrichtungsgegenständen beim Housing, Einfärben von Kostümen, doppelte Anzahl von Transmutationskristallen. Gerade wenn ihr plant, während der kommenden Zeit aktiv zu spielen und das Handwerk zu nutzen, lohnt sich ein Abonnement, da es euch den Spielalltag deutlich bequemer macht. Mehr Infos zum Abo und Kronenshop findet ihr in unserem separaten Guide.

Im nördlichen und südlichen Elsweyr macht ihr marodierenden Drachen den Garaus.

UMSTYLING!

Wenn euch euer Look aus bunt zusammengewürfelten, aufgefundenen Gegenständen nicht mehr gefällt, könnt ihr ihn verändern. Beispielsweise beschafft ihr euch durchs Questen, im Kronenshop oder aus Kronenkisten neue **Komplett-Outfits**, die ihr in eurer Sammlung unter »Kostüme« findet und aktiviert. Als ESO Plus-Abonnenten dürft ihr eure Kostüme an Monturtischen sogar nach Wunsch einfärben. An einem **Monturtisch** stellt ihr auch für jedes getragene Rüstungsteil einzeln das gewünschte und über eingelesene Stilseiten oder Stilbücher freigeschaltete Aussehen zusammen und passt es über bereits freigeschaltete Farben an. Neue Farben erhaltet ihr als Belohnung für Erfolge (beispielsweise vollendete Questreihen oder vollständig erkundete Gebiete). Alternativ sammelt ihr bei Quests erhaltene **Verkleidungen** und legt sie im mit einem Kleiderbügel markierten »Aufmachungs«-Slot eures Charakterbildschirms ab. Getragene Verkleidungen überschreiben sowohl das Aussehen eurer Ausrüstung als auch aktivierte Kostüme!

VIER MAL NEUE INHALTE PRO JAHR

Während ihr bei vielen anderen MMORPGs oftmals mindestens ein halbes Jahr oder noch viel länger auf neue Inhalte warten müsst (The Old Republic, du bist gemeint!), liefern die ESO-Entwickler seit mehreren Jahren in einem **regelmäßigen Abstand DLCs** mit neuen Inhalten. Pro Jahr dürft ihr mit einem größeren Kapitel (wie letztes Jahr Greymoor oder jetzt Blackwood) rechnen, das von zwei Dungeon-DLCs mit mindestens zwei neuen Verliesen pro DLC und einem weiteren Story-DLC mit einem neuen, kleineren Gebiet flankiert wird. Seit 2019 sind alle Veröffentlichungen eines Jahres außerdem in einem ganzjährigen Abenteuer miteinander verknüpft, dessen Gesamtgeschichte mit der letzten Veröffentlichung des Jahres abgeschlossen wird. ★

Was bisher geschah

EINFACH WIEDER-EINSTEIGEN

In den letzten sieben Jahren wurde Elder Scrolls Online kontinuierlich verbessert und mit DLCs erweitert. Wir haben für euch die wichtigsten Updates chronologisch zusammengefasst, damit sich Wiedereinsteiger gleich zurechtfinden. Von Redaktion GameStar

Wir haben euch die bisher größten Updates und Änderungen chronologisch rückwärts sortiert – ihr braucht also nur so weit zu lesen, wie ihr Info-Nachholbedarf habt. Die vielen kleinen Änderungen haben wir weggelassen, damit ihr einen schnellen Überblick bekommt.

MÄRZ 2021

Flames of Ambition und neues Championsystem 2.0

Die Erweiterung Flames of Ambition läutet das ganzjährige Event »Tore von Oblivion« ein. Die beiden neuen Verliese »Schwarzdrachenvilla« und »Der Kessel« stimmen auf das Blackwood-Kapitel ein. Heimbesitzer können von nun an auch direkt zu ihren Immobilien reisen – praktisch!

Im März 2021 wurde eine der größten Änderungen am Championsystem in ESO vorgenommen. Das betrifft euch aber erst ab Stufe 50, darum hier nur das Wichtigste in Kürze: Nach Erreichen des Levelcap von 50 erhaltet ihr keine Skillpunkte mehr, sondern Championpunkte, die ihr in die drei Haupt-Sternbilder Geschick, Macht und Kraft verteilt. Maximal könnt ihr 3.600 Punkte vergeben, jeweils 1.200 pro Haupt-Sternbild. Viele passive Fähigkeiten wurde entfernt und durch aktive ersetzt. Neue Fähigkeiten schalten Spieler nun in einem der drei Skill-Trees frei. Pro Baum lassen sich maximal vier spezielle Skills gleichzeitig aktivieren. Je nach eurer Skillung könnt ihr euch also weiter spezialisieren.

Je mehr Punkte ihr investiert, desto höher sind die Boni. Gleichzeitig könnt ihr neue Skills (Stern) freischalten. Diese erhaltet ihr, wenn ihr eine bestimmte Anzahl von Punkten in einem Skill-Tree erreicht. Eine weitere Neuerung ist die Aktivierung der Sterne: Um sie zu aktivieren, legt ihr sie in die Champion-Bar ab, die zwölf Plätze hat. Die Entscheidung, welche zwölf Sterne respektive Skills ihr in die Champion-Bar packt, führt dazu, dass nicht mehr so viele Passivboni gleichzeitig bei den Spielern aktiv sind. Das neue System lässt sich weiterentwickeln: Es können neue, besondere Sterne hinzukommen, die ihr freischalten müsst. Sterne können auch sogenannte Cluster erhalten, was im Grunde Unter-Konstellationen mit weiteren Skills sind, die zusätzliche Boni gewähren.

Beliebte passive Skills wie mehr Geld aus Truhen und günstigere Teleportschreinkosten bleiben weiterhin erhalten. Das neue Championsystem soll die Serverperformance verbessern: Bisher erfolgte bei passiven Skills eine Hintergrundabfrage bei jedem Spieler auf dem Server, was für eine höhere Datenlast sorgte, vor allem im PvP.

NOVEMBER 2020

DLC Markarth erscheint

Das epische Finale zu »Das Schwarze Herz von Skyrim« bringt Reik als neues Gebiet, zwei neue Anführer der offenen Welt, zwei neue Gewölbe und eine neue Solo-Arena. Gegenstandssammlungen werden Teil des Grundspiels. Das neue System erlaubt euch, alle Gegenstandssets schnell zu finden und übersichtlich zu verwalten. Ihr könnt außerdem mehr Transmutationskristalle anhäufen, und die Gruppenwarteschlange für Schlachtfelder kehrt zurück.

Das neue Gebiet Reik führt euch von der befestigten Stadt Markarth und das Druadach-Gebirge über die Ausläufer des Karth bis hinab in die Tiefen von Schwarzweite.

The Elder Scrolls Online hat eine lange Reise hinter sich. Wir blicken auf die stürmische Vergangenheit zurück.

Die wunderschön gelegene Hafenstadt »Einsamkeit« im westlichen Himmelrand bietet eine Menge Abenteuer und neue Quests.

In Dragonhold kämpft ihr gegen mächtige Drachen und die Drachengarde.

Für Solo-Spieler gibt es mit dem Grund des Vateshran eine neue Solo-Arena im südlichen Abschnitt des Reik. Die Arena umfasst eine normale Version und eine schwierigere Fassung für Veteranen.

AUGUST 2020

Stonethorn bringt neue Verliese für vier Spieler

Im Grundspiel werden Charakterpfade für Heime hinzugefügt. Dadurch könnt ihr frei Pfade für Begleiter, Reittiere und Gehilfen festlegen. Das Update umfasst außerdem viele Performance-Verbesserungen und eine Überarbeitung der Monturstile aus Schlachtfeldern. Zuvor konnte es sehr lange dauern, die letzten Monturstile zu finden. Mit der Änderung bekommen Spieler sie leichter, außerdem wurden die Kosten einiger Monturstile-Sets netterweise halbiert.

MAI 2020

Greymoor führt euch zurück nach Himmelsrand

Mit dem neuen Antiquitätensystem grabt ihr nach legendären Relikten, die in ganz Tamriel versteckt sind. Von Einrichtungsgegenständen über Reittiere und Belagerungswaffen könnt ihr allerlei Schätze in Tamriel ausbuddeln – perfekt für Schatzjäger und -sammler! Mit Kynes Ägis gibt es eine neue Schlacht für zwölf Spieler. Wer gerne baut, kann mit dem neuen Präzisionsmodus im Wohneditor viel exakter konstruieren und sein Heim bequemer dekorativ einrichten.

FEBRUAR 2020

Das Schwarze Herz von Skyrim startet mit dem DLC Harrowstorm

Alle Spieler müssen ESO neu herunterladen, dafür ist der Client kleiner geworden. In den neuen Verliesen Eiskap und Unheiliges Grab findet ihr einzigartige Gegenstandssets. Unter anderem zwei neue Maskensets der Unerschrockenen, die es nur in diesen Verliesen gibt. Außerdem wurden zahlreiche Leistungsverbesserungen durchgeführt, dadurch gibt's weniger Einbrüche bei den Bildraten.

OKTOBER 2019

DLC Dragonhold beendet die Saison des Drachen

Mit dem südlichen Elsweyr bekommt man nicht nur ein neues Gebiet, sondern auch zwei neue Anführer, zwei Gewölbe sowie Drachenjagdgebiete. Für das Grundspiel wird eine aktualisierte Aktivitätensuche für Verliese und Schlachtfelder eingeführt.

AUGUST 2019

Scalebreaker erleichtert das Herstellen von Gegenständen

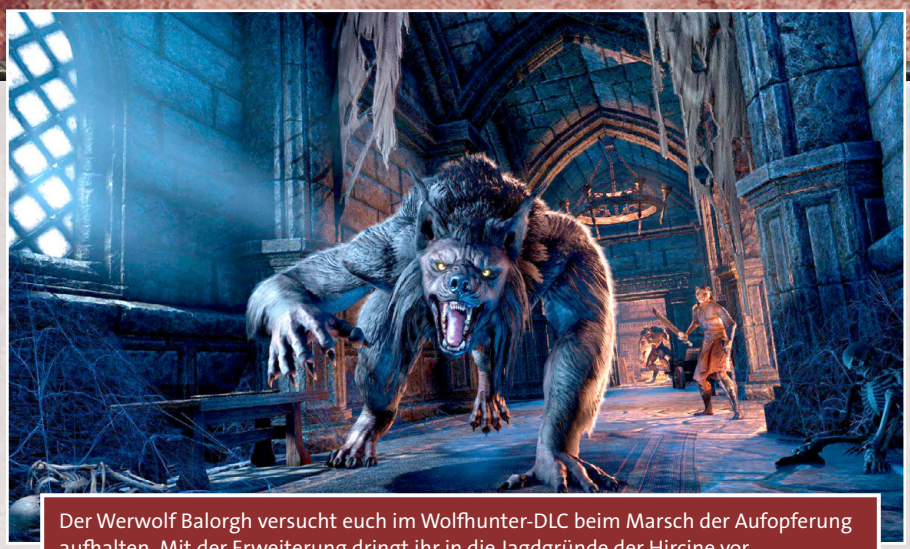
Mit der Mondgrab-Tempelstadt und dem Hort von Maarselok öffnen zwei neue Verliese für vier Spieler. Das Herstellen von mehreren Gegenständen gleichzeitig wird erleichtert, ihr könnt jetzt besser bei mehreren Gildenhändlern bieten, und die Schlüssel der Unerschrockenen wurden verbessert. Die Interaktion von Fähigkeiten wird untereinander konsistenter. Mit dem Update werden viele Kampffähigkeiten angepasst und korrigiert – schließlich soll das Balancing perfekt sein.

MAI 2019

Elsweyr schickt euch ins Land der Khajit

In dem wilden und ungezähmten Land der Khajit erkundet ihr fruchtbares Grasland, gewundene Schluchten und verwilderte Grenz-

Die Schluchten von Aschnarbe sind ein Teil des ungezähmten Landes der Khajit. In Elsweyr lernt ihr mehr über ihre Geschichte und Kultur.



Der Werwolf Balorgh versucht euch im Wolfhunter-DLC beim Marsch der Aufopferung aufhalten. Mit der Erweiterung dringt ihr in die Jagdgründe der Hircine vor.

gebiete. In diesen Landen bauen die Khajiit ihren in ganz Tamriel berühmten Mondzucker an. Mit »Sonnenspitz« lockt eine neue Prüfung für zwölf Spieler, die hier gegen Drachen antreten. Mit Update 22 wird erstmals ein Gildensuch-System eingeführt. Neu ist auch die Nekromantenklasse, mit der ihr Untote auf eure Gegner hetzt. Aber Vorsicht: Das finden Zivilisten gar nicht witzig! Darüber hinaus wurden mehrere Kampagnenanpassungen vorgenommen und Gästekampagnen entfernt. PvP-Spieler können sich mit Artefaktwaffen ausrüsten.

FEBRUAR 2019

Die Erweiterung Wrathstone

Mit dem DLC durchforsten vier Spieler zwei neue Verliese: das Frostgewölbe und die Tiefen von Maltar. Eingeführt wurde außerdem »Eld Angvar«, ein neues Schlachtfeld, sowie ein Gebiets-Leitfaden. Damit findet ihr Inhalte schneller, die euch in einzelnen Gebieten noch fehlen. Auch die Gildenhändler wurden verbessert: Mit einer Namenssuche könnt ihr direkt nach bestimmten Gegenständen suchen. Für mehr Übersicht sorgt die Sortierung nach Stückpreisen und eine Überarbeitung der Filter und Kategorien.

OKTOBER 2018

Murkmire bringt neues Gebiet mit Quests

Mit Trübmoor gibt es für Spieler am südlichsten Ende von Tamriel ein neues Gebiet zu erkunden. Unerforschte Wildnis und eine üppige Küstenmarsch erwarten euch dort. Im neuen Schwarzrosengefängnis gibt es eine Arena mit Rangliste. Zu viert stellt ihr in dieser euer Können unter Beweis. Das Grundspiel bringt zerstörbare Brücken und Grenzwälle nach Cyrodiil. Im Wohn-Editor könnt ihr ab sofort Aktionen rückgängig machen oder wiederholen sowie einzelne Gegenstände miteinander verbinden.

AUGUST 2018

Wolfhunter-DLC – die Jagd ist eröffnet!

Mit der Erweiterung Wolfhunter gibt es zwei neue Vier-Spieler-Verliese, mit denen ihr in die Jagdgründe von Hircine vordringt. Neben einer neuen Schlachtfeldkarte bekommt ihr außerdem viele Quality-of-Life-Verbesserungen: Mount-Utensilien, Burgrückrufsteine für Cyrodiil, eine Erhöhung der maximalen Championpunkte sowie ein überarbeitetes Respezialisierungssystem.

MAI 2018

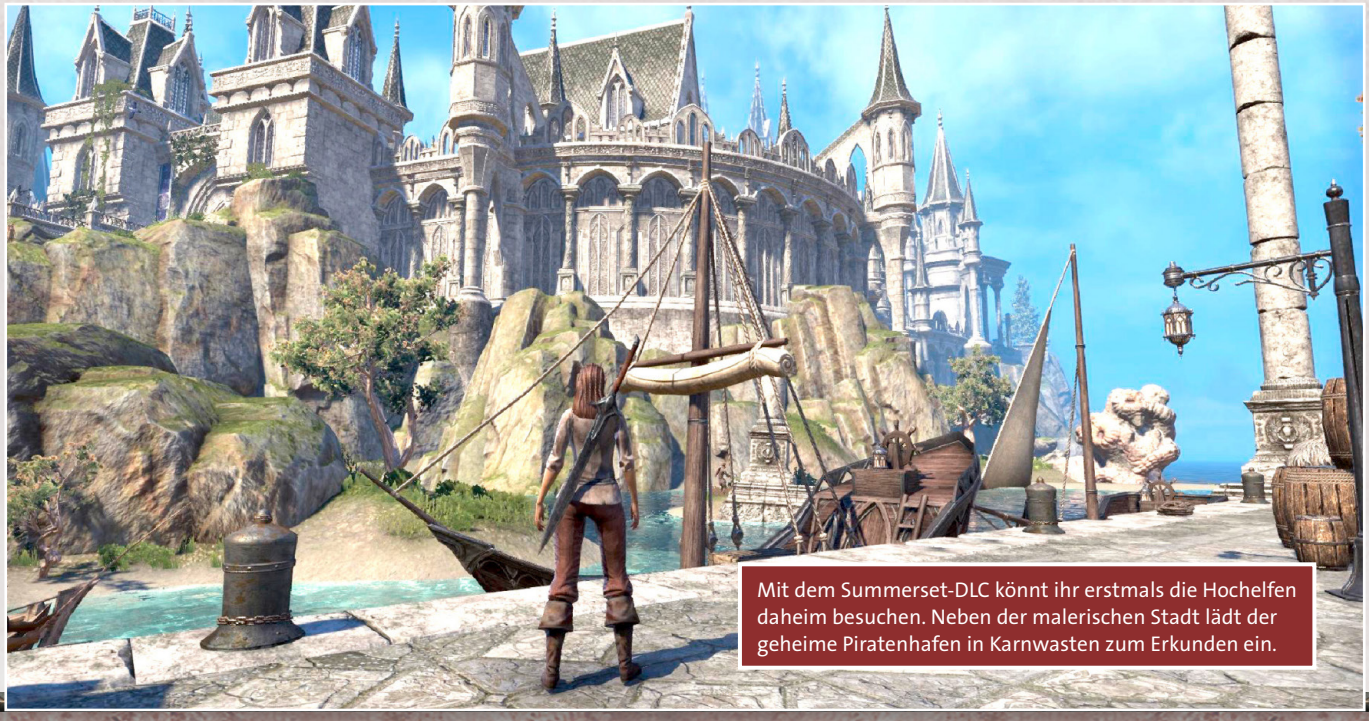
Das Kapitel Summerset startet & neues Schmuckhandwerk

Die Heimat der Hochelfen freut sich auf euren Besuch. Neben einem komplett neuen Gebiet bietet Summerset euch Fertigkeitslinie des Psijik-Ordens. Mit der Einführung des Schmuckhandwerks pimpt ihr Schmuckstücke mit neun Eigenschaften. Schlachtfelder sind mit dem Update jetzt auch im Grundspiel enthalten und können von allen Spielern betreten werden. Geschenke aus dem Kronen-Shop lassen sich jetzt direkt an Freunde versenden.

FEBRUAR 2018

Dragon Bones erscheint

Das DLC-Verlies bekommt ihr als ESO Plus-Abonnent oder für 1.500 Kronen. Mit diesem Update könnt ihr zwei brandneue Verliese für vier Spieler erkunden und erobern: den Krallenhort und den Gipfel der Schuppenruferin. Im Grundspiel wird mit dem Montursystem ein langersehntes Feature imple-



Mit dem Summerset-DLC könnt ihr erstmals die Hochelfen daheim besuchen. Neben der malerischen Stadt lädt der geheime Piratenhafen in Karnwasten zum Erkunden ein.

In Clockwork City reist ihr in die Messingfeste, die Wohnstatt der Uhrwerkapostel.

mentiert: Damit individualisiert ihr euer Aussehen und bekommt mehr Lagerplätze für Heime. Mit Ratgebern für Stufenaufstiege und Fertigkeiten erhalten Spieler Hilfe beim richtigen Skillen und Leveln. Außerdem haben die Entwickler Verbesserungen am Kampfsystem vorgenommen, bei dem auch das Synergiesystem überarbeitet wurde.

OKTOBER 2017

Clockwork City bringt euch in eine mechanische Welt

Mit dem DLC Clockwork City betretet ihr die Welt von Sotha Sils und erkundet seine mechanische Welt. Mit der Erweiterung halten zwei neue Gegner und zwei Gewölbe Einzug in Tamriel. Neue Quests im PvE und eine neue Prüfung für zwölf Spieler stehen ab sofort zur Verfügung: die Anstalt Sanctorium. Immobilienbesitzer freuen sich über mehr als 200 neue Einrichtungsgegenstände. Spieler des Grundspiels können mit dem Transmutationssystem die Eigenschaften ihrer Ausrüstung ändern.

AUGUST 2017

Horns of the Reach wird veröffentlicht

Mit diesem Update erkundet ihr zwei brandneue Verliese für vier Spieler: die Blutquellschmiede und Falkenring. Darüber hinaus wird die Schlachtfeldkarte Die Arkane Universität eingeführt. Mit Chaosball findet ein neuer Spielmodus Einzug auf den Schlachtfeldern. Und mit anpassbaren Kampfhinweisen, Gildenfunktionen, dem Abbrechen von Analysen sowie der Aufbewahrung von Schriebscheinen und Allianzpunkten in der Bank gibt's einige Gameplay-Verbesserungen – eben »Quality of Life« für Tamriel.

MAI 2017

Das erste Kapitel von Morrowind beginnt

Mit dem Hüter erscheint die erste neue Klasse seit Veröffentlichung des MMOs. Mit Vvardenfell kommt die bis dato größte Landmasse in ESO hinzu. Die Schlachtfelder werden als PvP-Modus vorgestellt, darauf treten drei Trupps aus jeweils vier Spielern gegeneinander an. Für das Grundspiel gibt's Verbesserungen am Championsystem, am Meisterschriebhändler und an den Belohnungen in Cyrodiil.

FEBRUAR 2017

Morrowind-Addon & Housing-Update Homestead

Das Morrowind-Kapitel bringt den bis dahin größten Content-Nachschub für The Elder Scrolls Online. Zugang zum Addon gibt's damals nicht im Kronen-Shop oder per Abo, sondern nur gegen Echtgeld. Heute ist Morrowind Teil des Grundspiels und muss nicht mehr separat gekauft werden. Der Umfang ist ordentlich: Mit Morrowind erleben Spieler neue Solo-Quests, die Spielzeit liegt bei locker rund 30 Stunden.

OKTOBER 2016

One Tamriel – ESO wird zum Online-Skyrim

Dank der Umstellung auf One Tamriel im Herbst 2016 könnt ihr das Spiel nun in der Reihenfolge genießen, die ihr möchtet: Alle Inhalte und Gebiete sind skaliert, die Gegner und Aufgaben wachsen also mit euch mit. Ihr müsst kein Mindestlevel mehr haben, um bestimmte Inhalte angehen zu können, und ihr braucht auch keiner bestimmten Fraktion mehr anzugehören, um besondere Quests erledigen zu dürfen. Das bedeutet mehr Freiheit als vorher schon! ★

Egal welcher Level: Jeder Spieler kann ganz Tamriel frei erkunden. Seit 2016 werden Gegner in ESO skaliert – es ist kein Mindestlevel mehr nötig, um bestimmte Inhalte zu spielen.

Warum ESO auch als Einzelkämpfer Spaß macht

ESO FÜR SOLO-SPIELER

Wieso spielen Leute ein MMORPG solo? Weil's geht – ESO ist das wohl solo-freundlichste Onlinerollenspiel aller Zeiten. Wir haben jede Menge Tipps, wie ihr als Solospieler am meisten rausholt. Von Redaktion GameStar

The Elder Scrolls spricht seit vielen Jahren unzählige Rollenspiel-Fans an, von denen aber nicht jeder auch zwangsläufig auf Gruppenzwang und riesige Online-Communities steht. Während diese Spieler seit 2011 keinen neuen Offline-Titel mehr für die Reihe bekommen haben, ist es darum auch völlig legitim, ESO in Erwägung zu ziehen, wenn man vielleicht nicht zur unmittelbaren Zielgruppe gehört. Schließlich handelt es sich hier um ein hervorragendes Spiel – eines, das man durchaus auch ohne Mitspieler genießen kann. Am Ende ist es alles nur eine Frage der richtigen Einstellung(en).

Halbwegs intelligent ausgerüstet und geplant rotzt ihr Elite-Bosse auch solo sehr bequem weg.

IST SOLO NICHT ZU SCHWER?

Grundsätzlich: nein. Tatsächlich sind sämtliche Zonen-Quests, die Hauptstory und alle Inhalte im Spiel, die nicht explizit für Gruppen ausgelegt sind, sehr einfach. Durch das Level-Scaling könnt ihr kreuz und quer durch die Welt reisen und werdet niemals auf Gegner stoßen, die euch stufenmäßig ganz einfach über sind. Mit Ausnahme der Mahlstrom-Arena im Veteranenmodus, einem sehr fordernden Inhalt speziell für Solospieler, könnt ihr sämtliche Solo-Inhalte im Spiel mit praktisch jeder Rasse, Klasse und Spielweise absolvieren.

Seid ihr Gelegenheitsspieler oder wollt erst mal einfach nur reinschnuppern, spricht darum auch überhaupt nichts dagegen, sofort drauflos zu spielen und zu experimentieren. Einen Charakter unwiederbringlich ruinieren oder »verskillen« könnt ihr ohnehin nicht, weil es Fertigkeitspunkte im Spiel regelrecht regnet und ihr notfalls gegen etwas Spielwährung alles wieder zurücksetzen könnt. Wichtiger als eure Werte ist erst mal eure persönliche Grundeinstellung.

Sicher ist sicher: Trotz Ausdauer-Spezialisierung verwenden wir solo schwere Rüstung und eine Magicka-Heilfähigkeit für Notfälle.

DIE RICHTIGE ERWARTUNGSHALTUNG

Falls auch ihr bevorzugt allein spielt und ESO mal einen Besuch abstatten möchtet, müsst ihr ein paar Dinge in Kauf nehmen. Auch wenn es unwahrscheinlich viele Inhalte für Solospieler gibt, ist und bleibt das Spiel natürlich ein MMO, mit allen Vorzügen und Schwächen des Genres. Das bedeutet im Extremfall schon mal, dass ihr eine uralte Ruine erforscht und dort auf Geister trefft, die euch als den ersten lebendigen Abenteurer seit Tausenden von Jahren ansprechen, während im Hintergrund ein Dutzend weitere Onlinetouristen marodierend durch die Korridore rennen. Einer davon ist ein Ork

Selbstversorger leben länger – wir stellen uns komplette Sets aus Waffen, Rüstungsteilen und Schmuck einfach selbst her.

ESO ZU ZWEIT

Wollt ihr mit einem Freund oder eurem Partner losziehen, spielen sich die meisten Inhalte in ESO auch prima im Duo. Zwar dürft ihr einige Missionen der Hauptstory um Molag Bal nur im Alleingang absolvieren, die Abenteuer in den Zonen bestreitet ihr auf Wunsch aber auch ganz bequem als Zweier-Team. Mit etwas Talent und der richtigen Ausrüstung erledigt ihr so auch diejenigen Dungeons für Vierergruppen, deren Mechaniken kein Solospiel erlauben.

Grundsätzlich sind alle Klassen und Spielweisen gut kombinierbar. Für besonders knackige Inhalte wie Veteranen-Dungeons rentiert es sich aber, wenn ein Spieler als Tank oder Heiler agiert. Wir verwenden als Duo-Partner beispielsweise einen schwer gepanzerten Argonier-Templer mit Restorationsstab auf der einen, sowie Schwert und Schild auf der anderen Aktionsleiste. Der hält die Aggro und frischt die Lebenspunkte wieder auf, während der Mitspieler Schaden austeilt.

im rosa Brautkleid, der sämtliche Hebel und Schalter mit seinem Gesicht aktiviert. Das ist selbstverständlich der Worst Case, aber wo Skyrim und seine Vorgänger ein sicherer Hort ohne jeden menschlichen Kontakt waren, gibt's hier ganz einfach andere Spieler. Und das ist okay, die sind nicht schlimm, die tun euch nix, viele sind sogar sehr hilfsbereit und freundlich. Für den Rest gibt's Optionen, die euch helfen, die Existenz anderer Spieler weitgehend zu ignorieren.

So könnt ihr beispielsweise die Namensanzeige eurer Mitspieler in den Anzeigeeinstellungen deaktivieren. Dank hervorragender Animationen im Spiel schaden Mitspieler wie Wurstbaron69 und Nuck Chorris nun nicht länger der Atmosphäre, sondern tragen zu deren Verbesserung bei. Ohne Namensschilder wirken die Kollegen wie ganz normale Stadtbewohner, die Einkäufe tätigen, Handel treiben, einfach nur ihrem virtuellen Alltag nachgehen. Ihr seht andere Abenteurer, die in ihren Truhen und Rucksäcken kramen, Instrumente spielen, jonglieren und die Spielwelt mit Leben füllen. Wer keine Lust hat, nebenher den Brachla… pardon, Zonen-Chat zu verfolgen, kann ihn auch ganz einfach ausblenden. Jetzt kann es natürlich immer noch passieren, dass ein Mitspieler vorbeikommt und unaufgefordert auf einen Weltboss draufhaut, gegen den ihr gerade kämpft, aber erstens hilft er euch damit ja, und zweitens legt ihr so einen extrasaftigen Obermotz sowieso erst mal nicht im Alleingang um.

MACHT EUCH DAS LEBEN LEICHTER

Grundsätzlich braucht ihr für den Genuss von ESO nur das Basisspiel ohne irgendwelche Erweiterungen oder Abos. Maximal komfortabel ist das allerdings nicht. Folgende Dinge machen das Abenteuer bequemer:

★ **ESO Plus:** Auch wenn's nicht zwingend notwendig ist, sorgt ein Monatsabo im Spiel für zusätzlichen Komfort. Mit Plus erhaltet ihr eine praktische Crafting-Tasche, die automatisch unendlich viele Rohstoffe und Handwerksmaterialien aufnimmt, die ohne Plus sehr schnell euer Inventar vollmüllen und euch wiederholt dazu zwingen, zur nächsten Stadt zu eiern und dort euren Krempel einzulagern. Obendrauf sammelt ihr mit Plus zehn Prozent mehr Erfahrungspunkte, was zwar nicht weltbewegend ist, sich aber zumindest schön mit anderen XP-Boni stapelt. Zudem gewährt Plus Zugriff auf bestimmte Erweiterungsinhalte, die ihr euch andernfalls erkaufen müsstet.

★ **Werdet Selbstversorger:** In ESO kann jeder Charakter alle Berufe ausüben, es gibt kein Limit, und ihr seid nicht von den Erzeugnissen anderer Spieler abhängig – ideal für Solo-Crafter! Das Aufleveln von Handwerksberufen bedeutet etwas Mehraufwand, der sich doppelt und dreifach bezahlt macht. Allen voran bei der Rüstung: Je nach Spielweise wollt ihr euch recht früh auf leichte, mittlere oder schwere Rüstung spezialisieren. Das geht aber nicht, wenn ihr überwiegend von Questbelohnungen und Loot lebt und immer das anziehen müsst,

Auch solo nicht allein: Mit dem Gefährten-System der neuen Blackwood-Erweiterung bekommt ihr KI-Begleiter an eure Seite (rechts im Bild).

Einzelspieler, die sich erfolgreich durch die Mahlstrom-Arena im schweren Modus kämpfen, erhalten sexy Belohnungen wie diesen Dolch.

was euch das Spiel spendiert. Könnt ihr selbst schmieden oder nähen, habt ihr immer die Klamotten parat, die ihr braucht.

Ihr könnt sämtliche Handwerksberufe komplett meistern. So bastelt ihr auf Wunsch ab 160 CP eure eigene Endgame-Ausrüstung, profitiert als Profi-Alchemist bis zu 30 Prozent länger von der Wirkung eines Tranks, bekommt bis zu 20 Minuten längere Nahrungs-Buffs als talentierte Versorger und macht bei Bedarf nebenher noch fette Kohle im Spielerhandel, falls ihr Möbel herstellt.

★ **Installiert Minion:** Spielt ihr ESO am PC, schaut mal bei *minion.mmoui.com* vorbei und saugt diesen praktischen kleinen Helfer. Der verschafft euch intuitiv Zugriff auf unzählige Mods fürs Spiel, um so zum Beispiel eine Minimap zu aktivieren, Himmelsscherben auf eurer Karte anzuzeigen, erweiterte Kampf- und Charakterfunktionen anzuzeigen und vieles mehr.

★ **Handelt mit anderen Spielern:** Auch der beste Selbstversorger benötigt mal eine wichtige Crafting-Zutat, einen Trank oder eine Waffe, die er gerade nicht selbst herstellen kann. Dann führt kein Weg an den Gildenhändlern vorbei. Das sind von Gilden kontrollierte NPCs, in denen Spieler ihre Waren feilbieten. Blöd nur, wenn man keine Ahnung hat, wer was verkauft oder ob man gerade einen guten Preis dafür zahlt oder über den Tisch gezogen wird. Doch das muss nicht sein. Geht vor dem Einkauf auf *eu.tamrieltradecentre.com*, wählt eure Plattform, gebt den gewünschten Gegenstand in die Suche ein und erhaltet umgehend eine Auflistung sämtlicher Gildenläden, die das gesuchte Item verticken – natürlich sortierbar nach Preis!

SOLO-CHARAKTERENTWICKLUNG – WORAUF ACHTEN?

Am allerwichtigsten für die Wahl eures Spielstils ist der Spaß – sucht euch die Rasse und Klasse aus, die euch am besten gefällt. Experimentiert mit den unterschiedlichen Waffengattungen und Fertigkeiten und findet heraus, womit ihr am besten zurechtkommt. Die Solo-Inhalte von ESO sind easy, auch ganz ohne perfekt durchgeplanten Charakter mit idealer Ausrüstung. Trotzdem gibt es ein paar Richtlinien, die ihr beachten könnt, um das Abenteuer etwas stressfreier zu gestalten.

★ **Ausdauer oder Magicka:** Legt euch möglichst früh auf eine dieser beiden Ressourcen fest. Viele Nahkampf- und Waffenfähigkeiten, sowie auf Ausdauer gemorphte Klassenfähigkeiten verbrauchen Ausdauer, während eher magiebasierte Angriffe, Zauber und entsprechend gemorphte Attacken eurer Klasse Magicka verbrauchen. Es ergibt Sinn, möglichst viele Fähigkeiten auf eure Leiste zu legen, die nur eine dieser beiden Ressourcen verbrauchen, statt beide zu mischen. Ausdauer-Fertigkeiten werden mächtiger, je höher ihr eure Ausdauer durch Stufenanstiege, Nahrung und Verzauberungen steigert, Magicka-Attacken werden mit steigendem Magicka-Wert stärker. Spezialisierung ist darum logischerweise ein Vorteil.

Ausnahmen bestätigen hier jedoch die Regel. Beispiel: Ihr spielt einen Nahkämpfer, der voll auf Ausdauer ausgelegt ist. Hier kann es sich durchaus lohnen, eine (zweite) Heilfertigkeit in die Aktionsleiste zu packen, die Magicka verbraucht. So habt ihr eine Notfallheilung parat, falls eure Ausdauerleiste mal leer ist und euer Lebensbalken bedrohlich schrumpft.

★ **Leben ist sekundär:** Bei Stufenanstiegen verteilt ihr wahlweise einen Punkt auf Ausdauer, Magicka oder Leben. Letzteres vernachlässigen die meisten Spieler bei den Stufenanstiegen, weil sich eure Lebenspunkte recht einfach durch Setboni, Verzauberungen und Lebensmittel-Buffs steigern lassen. Nahezu alle Fertigkeiten skalieren mit Ausdauer oder Magicka, die allerwenigsten skalieren mit Leben. Natürlich sind wir nicht eure Eltern – fühlt ihr euch mit einem fetten Lebenspolster wohler, könnt ihr dort eure Attributpunkte investieren. Für gewöhnlich machen das aber nur dedizierte Tanks und selbst dort längst nicht alle. Im Zweifelsfall sorgt schwere Rüstung für bessere Überlebenschancen als ein paar Punkte Leben in Kombination mit leichter oder mittlerer Rüstung.

★ **Mut zur Hybrid-Spielweise:** Viele Gruppenspieler sind für maximale Leistung sehr einseitig spezialisiert. Wer im Nahkampf Schaden austeilt, setzt neben maximaler Ausdauer auf mittlere Rüstung, denn die gewährt unter anderem Boni auf Waffenschaden, kritische Treffer und Ausdauer-Regeneration. Leichte und schwere Rüstung eignet sich durch entsprechende Boni für schadensbasierte Zauberer, respektive Tanks.

Spielt ihr überwiegend solo, seid ihr aber selbstverständlich nicht auf einen bestimmten Job im Team spezialisiert, sondern wollt in erster Linie überleben. Dann kann es sich durchaus lohnen, einen Nahkämpfer immer noch voll auf Ausdauer auszulegen, aber etwas Schadenswirkung zugunsten der Zähigkeit zu opfern und ihn in schwere Rüstung zu packen.

Gifte können eure Schadenswirkung weiter steigern. Alchemisten brauen selbst, alle anderen müssen verzichten oder einkaufen.

Mächtige Ausrüstungssets wie Hundings Zorn könnt ihr selbst herstellen, wenn ihr eure Handwerksfähigkeiten nicht vernachlässigt.

Zudem empfiehlt sich unabhängig von der Wahl eurer Klasse, Ausrüstung oder Ressource immer ein Heilzauber in der Aktionsleiste. Auch die guten, selbstgebrauten Heiltränke, ein Schild oder ein Heilstab in der Sekundärleiste sind nicht verkehrt, wenn ihr mal einen Weltboss oder andere knackige Inhalte allein in Angriff nehmt. Die gehen nämlich auch hervorragend solo, aber mit Schaden allein ist es dann in der Regel nicht mehr getan. Das soll überhaupt nicht heißen, dass man nicht auch prima als die sprichwörtliche Glaskanone existieren kann, doch wenn ihr auf diese Art allzu oft das Zeitliche segnet, können ein paar schwere Rüstungsteile oder etwas Selbstheilung Wunder wirken.

★ **Die Wahl der Ausrüstung:** Wollt ihr einen möglichst optimierten Charakter spielen, müsst ihr euch im späteren Spielverlauf mit Rüstungssets und deren Boni befassen. Davon gibt es in ESO Dutzende, weshalb eine genaue Auflistung den Rahmen dieses Guides sprengen würde. Seid ihr Gelegenheitsspieler und wollt keine Weltbosse solo umnieten oder Gruppen-Dungeons im Alleingang absolvieren, kommt ihr auch gut ohne entsprechende Sets klar. Wollt ihr aber mehr Power für euren Charakter, kommt ihr um das Studium der Sets, die ihr in Dungeons, Zonen-Quests und anderen Aktivitäten erbeutet oder selbst fertigt, nicht herum. Ebenfalls wichtig: Ihr müsst euch erst dann um Sets und mögliche Endgame-Ausrüstung Gedanken machen, wenn euer Held 160 CP unter der Haube hat. Die bestmöglichen Waffen und Rüstungen im Spiel erfordern nämlich 160 CP, damit ihr sie anlegen könnt. Theoretisch könnt ihr auch Sets niedrigerer Stufe zusammenstellen und aufwerten, die werden aber über kurz oder lang wertlos, weil ihr stufenmäßig aus ihnen »herauswachst.«

★ **Sets selber basteln:** Ein großer Teil der Waffen- und Rüstungssets im Spiel ist über das Handwerkssystem herstellbar. Habt ihr brav diesen Guide befolgt und eure Handwerksberufe gemeistert, solltet ihr ab 160 CP recht locker selbst mächtige Ausrüstung mit Setboni herstellen können. Sets müssen an speziellen Orten in der Spielwelt hergestellt werden, die euch bei euren Abenteuern in jeder Zone begegnen. Es lohnt sich also, immer brav die komplette Karte aufzudecken, bevor ihr ein neues Gebiet in Angriff nehmt! Wer beim Leveln gründlich erforscht, hat es später leichter!

★ **Zur Not handeln:** Keinen Bock darauf, zum Selbstversorger zu werden? Auf dem Weg zum Item-Cap sammelt sich haufenweise Gold an, einfach so durch Quests und Beute. Wenn ihr nicht selbst schmiedet und ihr keinen Mitspieler mit der Herstellung von Gegenständen beauftragen wollt, haut die Kohle doch auf den Kopf und kauft eure Sets einfach beim Gildenhändler. Zur Erinnerung: Auf *eu.tamrieltradecentre.com* könnt ihr gezielt nach den gesuchten Setgegenständen suchen und euch auflisten lassen, wo es die Teile am günstigsten gibt.

★ **Selbst aufwerten:** Den gewünschten Gegenstand gibt's nur in blauer oder grüner Qualität? Falls ihr wenigstens ab und zu handwerklich tätig seid, sammelt ihr beim Zerlegen von Gegenständen und dem Verfeinern von Ressourcen spezielle Öle und Härter, mit denen ihr die Qualität von Ausrüstung verbessert. So macht ihr Waffen und Rüstungen recht locker episch (lila) oder sogar legendär (gold). Allein bei Schmuckstücken dauert das eine ganze Ecke länger, weil die Materialien zum Aufwerten hier extrem selten sind. Irgendwas ist ja immer.

★ **Weniger Auswahl für Einzelspieler:** Auch als notorische Einzelgänger gewährt Euch ESO Zugang zu mächtigen Sets, legendärer Ausrüstung und extrem schlagkräftigen Helden. Dennoch müsst ihr akzeptieren, dass die Selektion eurer Endgame-Ausrüstung kleiner ausfällt, wenn ihr bestimmte Inhalte nicht spielt. Es gibt beispielsweise die sogenannten Monster-Sets, mächtige Kombinationen aus Helm und Schulterrüstung, die ihr über Missionen für die Unerschrockenen (und vereinzelt in Cyrodiil) erhaltet. Dafür müsst ihr Bosse in Gruppen-Dungeons ausschalten, was je nach Dungeon sehr schwierig für unerfahrene oder mittelprächtig ausgerüstete Spieler ist – bestimmte Dungeons sind aufgrund ihrer Mechaniken überhaupt nicht solo schaffbar. Andere Sets erhaltet ihr derweil exklusiv über die sogenannten Prüfungen für zwölf Spieler.

Grundsätzlich werdet ihr niemals zum Spielen ganz bestimmter Inhalte gezwungen – egal, ob ihr Gruppeninhalte aus Prinzip verweigert oder doch ab und zu mit Freunden loszieht. Wer mehr Arten von Inhalten spielt, erhält aber eine größere Auswahl und damit mehr Flexibilität bei der Zusammenstellung seiner Endgame-Ausrüstung. ★

Tamriel ist schön – erforscht jede Zone gründlich, damit ihr keine Himmelsscherben, Wegschreine und Werkstätten für Crafting-Sets verpasst!

Kronen-Shop, ESO Plus und die neuen Bestrebungen

Echtgeld-Shopping in Tamriel

DLC, Kosmetik, Häuser - zusätzlich zum Kaufpreis und zum optionalen Plus-Abo kann man in ESO noch reichlich echtes Geld im Kronen-Shop abdrücken. Aber was braucht man davon wirklich? Wie funktioniert das neue Bestrebungen-System? Und was bringt eigentlich ESO Plus? Hier kommt euer Shopping-Berater. Von Redaktion GameStar

Mit der Persönlichkeit des Diebes reibt sich unser Charakter so gierig die Hände, als hätte er den Kronen-Shop selbst erfunden.

Zwar ist das Basisspiel schon prall gefüllt mit genug Inhalten für 100 und mehr Spielstunden, aber mit bestimmten **DLCs** wird das Spiel eben noch eine Ecke schöner. Mit Inhalten wie Thieves Guild oder Dark Brotherhood schließt ihr euch beispielsweise der Diebesgilde, respektive der Dunklen Bruderschaft an und werdet so zu Meisterdieben und Auftragsmördern, komplett mit dazugehörigen Quests, wiederholbaren Einsätzen, Story und Fertigkeitslinien. Diese Inhalte reißen zum Preis von je 2.000 Kronen (siehe unsere Umrechnungstabellen in Euro) ein entsprechendes Loch in euren Geldbeutel. Die Erweiterung Orsinium führt euch derweil ins Land der Orks und fährt die härteste Solo-Herausforderung im Spiel auf: die Mahlstrom-Arena. Dafür berappt ihr dafür aber auch stolze 3.000 Kronen. Die kostenpflichtigen Download-Inhalte sind sehr gut, werden in der Summe aber auch sehr rasch sehr teuer. Wir raten darum zum Plus-Abo, siehe unseren Info-Kasten links.

ESO Plus: Das steckt drin, das kostet es

Mit ESO Plus erhaltet ihr Zugang auf die Inhalte in der DLC-Rubrik im Kronen-Shop, abgesehen von der aktuellen Blackwood-Erweiterung. Obendrauf bekommt ihr mehr Bankfächer, Platz für Möbel, eine praktische Crafting-Tasche für alle Charaktere auf eurem Konto und zehn Prozent mehr Erfahrungspunkte im Spiel. Ein paar Kronen zum Ausgeben gibt's auch noch für jeden abonnierten Monat. Bedenkt aber, dass der Zugang zum DLC wieder verschwindet, wenn euer Abo mal ausläuft. ESO Plus kostet je nach Laufzeit (30, 90, 180 oder 365 Tage) zwischen 12,99 Euro und umgerechnet 10,41 Euro im Monat. Die Preise sind für PC/Mac, Playstation 4 und Xbox One identisch.

Im Kronen-Versorgungspaket gibt es viel Krempel, den man ganz leicht selber herstellen oder sogar kostenlos bekommen kann.

DAS KOSTEN DIE KRONEN IN EURO STAND: MAI 2021

PC/Mac, Xbox One

Paket	Kosten	= Kosten für 100 Kronen
750 Kronen	6,99 Euro	0,93 Euro
1.500 Kronen	12,99 Euro	0,87 Euro
3.000 Kronen	20,99 Euro	0,70 Euro
5.500 Kronen	34,99 Euro	0,64 Euro
14.000 Kronen	84,99 Euro	0,61 Euro
21.000 Kronen	124,99 Euro	0,60 Euro

Xbox One mit Game Pass Ultimate

Paket	Kosten	= Kosten für 100 Kronen
750 Kronen	6,29 Euro	0,84 Euro
1.500 Kronen	11,69 Euro	0,78 Euro
3.000 Kronen	18,89 Euro	0,63 Euro
5.500 Kronen	31,49 Euro	0,57 Euro
14.000 Kronen	76,49 Euro	0,55 Euro
21.000 Kronen	112,49 Euro	0,54 Euro

Playstation 4

Paket	Kosten	= Kosten für 100 Kronen
750 Kronen	6,99 Euro	0,93 Euro
1.500 Kronen	12,99 Euro	0,87 Euro
3.000 Kronen	20,99 Euro	0,70 Euro
5.500 Kronen	34,99 Euro	0,64 Euro
14.000 Kronen	89,99 Euro	0,64 Euro
21.000 Kronen	129,99 Euro	0,62 Euro

Stand Mai 2021. Alle Preisangaben sind die regulären Preise, ohne Rabatte, Aktionen etc. Mit einer Ausnahme: Wer einen Xbox Game Pass Ultimate hat, zahlt permanent zehn Prozent weniger.

COOLE KOSMETIK

Unter der Shop-Rubrik **Stilstube** findet ihr überwiegend Selbsterklärendes: Haarschnitte, Tätowierungen, Deko-Schmuck – die üblichen Verdächtigen, eben. Seid ihr scharf auf eine ganz bestimmte Frisur, die so nicht in der Charaktergenerierung verfügbar ist, seid ihr hier richtig. Ein wichtiger Unterpunkt dieser Sektion nennt sich **Persönlichkeiten** und verleiht eurem Charakter völlig neue Animationen. Die Persönlichkeit des Betrunkenen bewirkt beispielsweise, dass euer Charakter stets mit einem Bierkrug anzutreffen ist, den er auch regelmäßig wieder auffüllt. Das Laufen fällt ihm sichtlich schwer und er torkelt dabei herum wie Captain Jack Sparrow persönlich. Wählt ihr den Dieb als Persönlichkeit, schaut sich euer Held immer verstohlen um und bewegt sich geduckt und schleichend durch die Gegend. Das Angebot der **Stilstube** wechselt regelmäßig. Grundsätzlich schaltet ihr zusätzliche Kosmetik aber auch durch Events, Erfolge und Quests frei und müsst dafür nicht zwingend echtes Geld ausgeben. Wer seinen Charakter individueller gestalten will und die nötige Kohle auf der hohen Kante hat, wird hier aber am bequemsten fündig.

MIT KRONEN ZUM EIGENHEIM

Richtig teuer wird es in der Rubrik **Häuser**. Die schicksten Spielerbehausungen kosten schon mal stolze 10.000 Kronen und mehr – wahlweise zum selbst Einrichten oder (gegen Aufpreis) fertig möbliert. Einmal in eurem Besitz dienen euch die Häuser als kostenloser Punkt zur Schnellreise, ihr könnt Freunde einladen oder Crafting-Werkstätten einrichten, falls euch die kostenlos verfügbaren Werkbänke überall in der Spielwelt nicht zusagen. Alternativ gibt's viele fesche Hütten aber auch gratis gegen Spielwährung, falls ihr richtig fette Goldberge beiseite geschafft habt.

ZEITERSPARNIS GEGEN KRONEN

Einen praktischen Nutzen bietet die **Verwandlung zum Werwolf oder Vampir** für je

1.000 Kronen für zehn Bankfächer sind ein stolzer Preis. Wir schalten das lieber gegen Spielwährung frei.

Bereits entdeckte Himmelsscherben für andere Charaktere freizuschalten kostet recht saftige Kronenbeträge.

Wer keine Lust hat, sich Fertigkeitslinien mehrfach freizuspielen, kann sie auch einfach freikaufen – vorausgesetzt, wenigstens ein Held auf dem Konto besitzt sie schon.

In DLCs stecken viele hervorragende Inhalte. Alle einzeln zu kaufen, ist teuer. Mit ESO Plus kriegt ihr bis auf Blackwood alle.

1.500 Kronen. Wer Mitglied einer halbwegs freundlichen Gilde ist, bekommt den Biss dort mit etwas Glück kostenlos durch einen Mitspieler. Aber falls ihr so gar keine Freunde habt und im Chat nicht nach einem Biss fragen möchtet, gibt's die Mitgliedschaft in Team Edward oder Team Jacob auch gegen Bares und ganz ohne das vorherige Durchspielen der entsprechenden Quests. Und falls ihr den Kauf bereut, gibt's die Heilung für gerade mal 800 Kronen im Shop.

Spieler mit Zweitcharakteren, die lieber zahlen, statt aktiv zu werden, finden im Shop zudem **Fertigkeitslinien** und **Himmelsscherben**. Keine Lust, noch mal alle Fertigkeiten der Kriegergilde freizuschalten? Kein Interesse, alle Himmelsscherben in Auridon zu suchen? Inzwischen gibt's das auch gegen Kronen. Einzige Voraussetzung: Ihr müsst es euch schon mal mit einem Charakter erspielt haben. Allerdings ist der Spaß auch nicht ganz billig: Fertigkeitslinien kosten schon mal stolze 3.000 Kronen pro Stück, Himmelsscherben je nach Größe des Gebiets, das ihr überspringen wollt, bis zu 900 Kronen. Da kommt schnell einiges zusammen.

Reitstunden für Kronen sind dann praktisch, wenn ihr beispielsweise mit einer Cyrodiil-Raidgruppe mithalten wollen, euer Pferd aber noch nicht über maximale Geschwindigkeit und Ausdauer verfügt. Allerdings kostet ein Zehnerpack Reitstunden stolze 1.000 Kronen je Attribut. In jedem Bereich den Maximalwert von 60 zu erkaufen, ist nicht billig. Alternativ könnt ihr bei Reitlehrern alle 20 Stunden (Echtzeit) eine Reitstunde für 250 Goldstücke kaufen. So dauert es zwar mindestens fünf Monate, bis alle

Die Kronen-Kisten waren bisher reines Glücksspiel. Doch mit dem neuen Bestrebungen-System wird es fairer.

Belohnungen aus Kronen-Kisten bekommt man auch gegen Edelsteine. Die Edelsteine gibt's für doppelte und unerwünschte Kistenbelohnungen.

unsere Reitwerte auf Maximum sind, dafür bezahlt ihr kein echtes Geld.
Bank- und Inventarvergrößerungen, sowie **Neuverteilungen für Attribute und Fertigkeitspunkte** bekommt ihr allesamt auch gegen Spielwährung, ihr müsst sie nicht zwingend gegen Kronen kaufen. Lediglich die erneute Charakteranpassung, Namensänderungen oder ein Volkswechsel funktionieren nur über den Kronen-Shop.

KRONEN-KISTEN UND NEUES BESTREBUNGEN-SYSTEM

Neben dem regelmäßig wechselnden Angebot im Kronen-Shop, in dem man gezielt DLC, Kosmetik, Häuser und andere Goodies kaufen kann, gibt es auch noch die Kronen-Kisten. In jeder Kiste stecken ein paar zufällig zusammengewürfelte Gegenstände wie kosmetische Haustiere, Hüte, Kostüme, Frisuren und Make-Up. Mit sehr viel Glück purzelt auch mal ein extrem cooles Reittier heraus, das ihr nirgends sonst im Spiel finden könnt. Habt ihr euer Herz an eines der seltenen Reittiere gehängt, kann das Glücksspiel aber schnell sehr teuer werden. Immerhin: Erbeutet ihr durch eine Kronen-Kiste eine Belohnung, die ihr bereits besitzt, wird der doppelte Gegenstand in Kronen-Edelsteine umgewandelt. Besitzt ihr genug Edelsteine, könnt ihr jede gewünschte Belohnung aus den Kronen-Kisten auch direkt kaufen – siehe den **Bestrebungen**-Kasten rechts.

SEHR OPTIONALER LUXUS

Wenig Wert fürs Geld bieten **Gehilfen** wie **Nuzhimeh die Händlerin** und **Tythis Andromo der Bankier**. Auf Knopfdruck einen NPC zu beschwören, bei dem ihr alle (nicht gestohlenen) Gegenstände verkaufen oder auf unser Bankfach zugreifen könnt, ist zwar ganz praktisch, dafür berappt ihr für diese Funktion aber auch stolze 5.000 Kronen. Außerdem funktionieren die Shop-NPCs nicht in Cyrodiil. »Krieg ist nun mal schlecht fürs Geschäft«, behauptet Nuzhimeh. Da widersprechen wir aber ganz energisch!

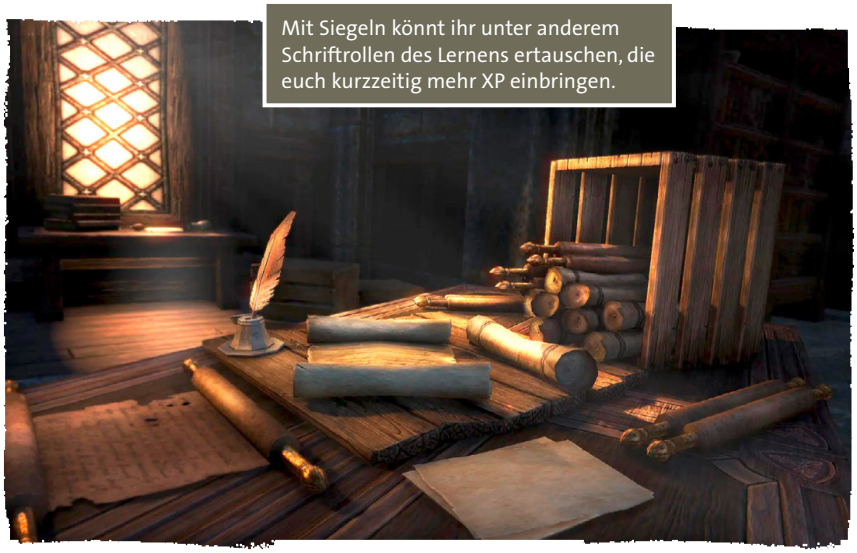
Das **Upgrade zur Imperial Edition** ist mit 2.100 Kronen auch nicht gerade geschenkt. Möchtet ihr als Kaiserlicher spielen, kommt ihr um das Upgrade aber nicht herum. Das im Paket enthaltene Reittier ist einfach nur ein weißes Pferd – Pferde gibt's auch gegen Spielwährung beim Händler oder für deutlich geringere Kronenbeträge, wenn ihr sie einzeln im Shop kauft. Der ebenfalls enthaltene Mara-Schwur, mit dem ihr euch mit einem Spieler »verheiraten« könnt, um beim gemeinsamen Spielen einen Erfahrungsbonus von zehn Prozent zu erhalten, kann sich für Spieler mit festem Koop-Partner lohnen.

Das Bestrebungen-System: Kronen-Kisten-Inhalte durch Spielen verdienen

Mit dem neuen Bestrebungen-System, das mit dem Blackwood-Kapitel für alle Spieler veröffentlicht wird, kommt ihr auch ohne Echtgeld-Einsatz an die Inhalte der Kronen-Kisten: Absolviert zunächst tägliche oder wöchentliche Aufgaben in der Spielwelt, um euch die Spezialwährung Siegel der Bestrebung zu verdienen. Das Bestrebungen-System findet ihr im Spiel im Aktivitäten-Menü. Tägliche Aufgaben umfassen beispielsweise das Töten von drei Weltbossen, die Ermordung vierer Charaktere oder den Abschluss von zwei Gewölben; wöchentliche Aufgaben bringen euch natürlich eine größere Menge an Siegeln ein als tägliche.

Siegel der Beschwörung bekommt ihr für alle möglichen tägliche und wöchentliche Aktivitäten.

Mit den verdienten Siegeln kauft ihr Inhalte wie Mounts, Verwandlungen, Kostüme, Kosmetik, friedliche Begleiter und mehr aus der jeweils aktuellen Kronen-Kiste. Ist nichts dabei, was euch wirklich gefällt, spart ihr eure Siegel einfach für Gegenstände aus künftigen Kronen-Kisten. Da regelmäßig auch ältere Kisten in den Shop zurückkehren, habt ihr so auch eine Chance auf deren Inhalte. Siegel werden wie alle Spezialwährungen Account-weit geteilt, mit Siegeln erworbene Gegenstände sind also an euren Account gebunden.



Mit Siegeln könnt ihr unter anderem Schriftrollen des Lernens ertauschen, die euch kurzzeitig mehr XP einbringen.

Den gab es in der Vergangenheit aber auch schon günstiger einzeln zu kaufen. Zu guter Letzt schaltet ihr über dieses Upgrade den Stil der Imperialen für die optische Anpassung eurer Ausrüstung frei. Seid ihr scharf auf alle oder mehrere dieser Features, ist das Gesamtpaket sicher seine Kronen wert, im Zweifelsfall gibt es einzelne Inhalte daraus aber auch günstiger.

Versorgungspakete für Kronen sind ganz nett, für 1.500 Kronen in der großen Variante aber auch sehr teuer. Die darin enthaltenen Erfahrungs-Schriftrollen gibt's im Fünferpack für günstigere 1.000 Kronen. Das Gift, die Heiltränke und die Nahrungsmittel im Paket sind allesamt nicht stärker als selbst hergestellte (oder gehandelte) Ware aus dem Handwerk. Die Reparaturkisten bekommt jeder Handwerker über tägliche Crafting-Missionen tonnenweise kostenlos. Auch der Kauf von Seelensteinen ist überflüssig – die bekommt man ja leicht im Kampf. ★

Die Skill-Grundlagen

Charakter-stark ins Spiel

Welches Volk für welche Heldenrolle am besten taugt und was ihr beim Fertigkeitensystem beachtet müsst, verrät euch unser Grundlagen-Guide für alle sechs Charakterklassen. Von Redaktion GameStar

Die wichtigste Regel beim Klassensystem von The Elder Scrolls Online ist, dass es so gut wie keine Regeln gibt. Im Grunde kann jeder Charakter bis auf die Fertigkeiten anderer Klassen alles lernen. Ihr wollt statt der abgenudelten Glaskanone einen schwertschwingenden Zauberer in Plattenrüstung spielen? Oder eine Nachtklinge, die in ihren Fertigkeitslinien zwar klar auf das Schadensausteilen orientiert ist, aber auch per Heilstab Teamkameraden retten kann? Dann macht's doch einfach! Denn das mehr als offen gestaltete Fertigkeitensystem von Elder Scrolls Online erlaubt so ziemlich alle abgedrehten Konstellationen.

Ausgeskillte Charaktere mit vielen Championleveln stellen sich einem Weltboss auch locker alleine.

SPASS ODER PLANUNG

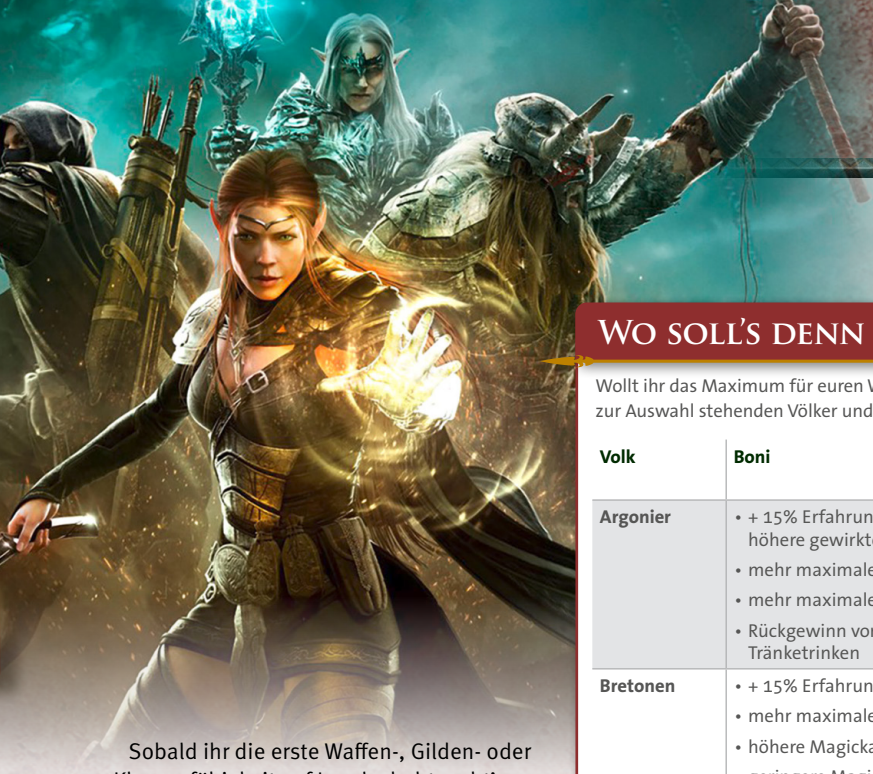
Gerade für ESO-Einsteiger lohnt es sich, viel auszuprobieren und herauszufinden, welche Waffen und Klassen euch am ehesten liegen. Nicht jeder kommt gleichermaßen gut damit zurecht, in der Mitte eines bunten Effektgewitters als Tank direkt am Gegner den Kampf zu kontrollieren. Andere jonglieren gerne zwischen zwei unterschiedlichen Waffen oder bevorzugen tatkräftige Begleiter – hier gibt euch ESO sehr viele Möglichkeiten zum Experimentieren.

Vor der Erschaffung eines neuen Charakters solltet ihr euch aber überlegen, was euer Spielziel ist: Geht es rein ums Austesten der Möglichkeiten, wählt ihr eure Rasse und eine der sechs Klassen einfach nach Bauchgefühl und legt los. Habt ihr allerdings den Anspruch, in Raids (»Prüfungen«) eine bestimmte Rolle zu übernehmen oder wollt ihr in einem bestimmten Spielbereich wie PvP oder der Mahlstrom-Arena besonders erfolgreich sein, geht es nicht ohne eine gewisse Planung eurer Rassen-, Klassen- und Rollenkombination.

Da wir »Verschleierter Schlag« auf Level 4 fertig ausgeskillt haben, können wir den Skill für einen Ausdauer-Schadensausteiler zur Ausdauer-Variante umbauen.

WELCHE FERTIGKEIT DARF'S SEIN?

Neue Fertigkeitslinien erhaltet ihr von jeder Waffe und jedem Rüstungsteil, sechs verschiedenen Gilden, PvP-Skills oder durch die Verwandlung in einen Vampir oder Werwolf. Die Fertigkeiten lassen sich auf viele Arten ergänzen: durch Verzauberungen auf Waffen, Rüstung und Schmuck, die Effekte von Set-Gegenständen, verteilte Championpunkte, Buff-Nahrung und -Getränke, Waffengifte und temporär auftretende Buffs durch eure eigenen, aktiv genutzten Fähigkeiten oder die eines Teammitglieds.



Sobald ihr die erste Waffen-, Gilden- oder Klassenfähigkeit auf Level 4 habt, geht's an ihre Weiterentwicklung: Die meisten Fertigkeiten haben sowohl eine mögliche Magicka- wie auch Ausdauer-Variante. Hier entscheidet ihr immer danach, welches der beiden Attribute ihr hauptsächlich verwenden wollt. Sobald ihr mit dem ersten Charakter Level 50 erreicht habt, geht's mit den sogenannten Championpunkten weiter, mit denen ihr euren Build oder eure Spielweise verfeinert – für euren ganzen Account! Dabei investiert ihr bis zu 3.600 Championpunkte in drei Sternzeichen.

Richtig verskillen könnt ihr euch glücklicherweise nicht: Solltet ihr mit den verteilten Attributs- und Fertigkeitspunkten nicht mehr zufrieden sein oder einen anderen Fertigkeiten-Build ausprobieren wollen, sucht ihr einen Schrein der Neuausrichtung auf (in Eldenwurz, Gramfeste und Wegesruh) und setzt die Punkte gegen ein Entgelt zurück. Championpunkte verteilt ihr im Championfenster neu, sobald ihr etwas Gold dafür ausgegeben habt.

DOPPELT HÄLT BESSER

Die meisten MMORPGs setzen auf eine einzige getragene Waffe, die oftmals sogar an die gewählte Klasse gebunden ist. Auch das ist in ESO anders: Mit den beiden Waffensets (Waffenwechsel wird ab Level 15 freigeschaltet) könnt ihr euren Charakter auf unterschiedliche Taktiken vorbereiten. Da der Waffenwechsel keine Ressourcen in Form von Magicka, Leben oder Ausdauer kostet und sofort ausgeführt wird, lohnt es sich, ihn möglichst oft zu nutzen.

Solo-Spieler könnten neben einem Waffenset für Schaden beispielsweise auch eines mit einem Heilstab oder Heil-Klassenfähigkeiten parat haben. Sollte es dann im Kampf gegen einen Boss mit vielen Lebenspunkten brenzlig werden, bleibt ihr so deutlich länger standfest. Oder ihr nutzt als

Wo soll's denn losgehen?

Wollt ihr das Maximum für euren Wunschbuild herausholen, empfiehlt sich ein Blick auf die Fertigkeiten der zur Auswahl stehenden Völker und ihrer Boni.

Volk	Boni	passende Rolle
Argonier	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit Heilstäben, höhere gewirkte Heilung • mehr maximales Leben, Gift- und Seuchenresistenz • mehr maximale Ausdauer und Magicka • Rückgewinn von Leben, Magicka und Ausdauer beim Tränketrinken	Heiler (PvE & PvP), Tank (PvE & PvP), Magicka-Schadensausteiler (PvP)
Bretonen	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit leichten Rüstungen • mehr maximale Magicka • höhere Magickaresistenz und -regeneration • geringere Magickakosten von Zaubern	Heiler (PvE & PvP), Magicka-Schadensausteiler (PvE & PvP)
Dunkelelfen	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit zwei Waffen • mehr maximale Magicka und Ausdauer • mehr Feuerresistenz, weniger Umgebungsschaden durch Lava • höhere Magie- und Waffenkraft	Magicka-Schadensausteiler (PvE & PvP)
Hochelfen	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit Zerstörungsstäben • Magicka- oder Ausdauerrückgewinn bei der Fähigkeitennutzung, weniger Schaden beim Ausführen von Fähigkeiten • mehr maximale Magicka • höhere Magie- und Waffenkraft	Magicka-Schadensausteiler (PvE & PvP)
Kaiserlich	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit Einhandwaffe und Schild • mehr maximales Leben und Ausdauer • geringere Kosten aller gewirkten Fähigkeiten	Tank (PvE & PvP), Ausdauer-Schadensausteiler (PvP)
Khajiit	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit mittleren Rüstungen • höhere Lebens-, Ausdauer- und Magickaregeneration • mehr maximales Leben, Magicka und Ausdauer • höhere Wertung für kritische Magie- und Waffentreffer • mehr Erfolgsschancen beim Taschendiebstahl, geringere Entdeckung beim Schleichen	Heiler (PvE & PvP), Magicka-Schadensausteiler (PvE & PvP), Ausdauer-Schadensausteiler (PvE & PvP)
Nord	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit Zweihandwaffen, Wirkdauer von Getränken um 15 Minuten erhöht • mehr maximales Leben und stark erhöhte Frostresistenz • mehr maximale Ausdauer, mehr ultimative Kraft bei erlittenem Schaden • mehr physische Resistenz und Magieresistenz	Tank (PvE & PvP), Ausdauer-Schadensausteiler (PvP)
Orks	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit Schweren Rüstungen • mehr maximale Ausdauer und Handwerks-Inspirationsbonus • mehr maximales Leben, Lebensregeneration beim Verursachen von Schaden mit Waffenfähigkeiten • höhere Magie- und Waffenkraft und geringere Sprintkosten, höheres Lauftempo beim Sprinten	Ausdauer-Schadensausteiler (PvP)
Rothwardonen	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit Einhandwaffe und Schild, Wirkdauer von Speisen um 15 Minuten erhöht • geringere Kosten von Waffenfähigkeiten, Verlangsamungen weniger effektiv • mehr maximale Ausdauer • Ausdauerregeneration beim Verursachen von direktem Schaden	Ausdauer-Schadensausteiler (PvE & PvP)
Waldelfen	• + 15% Erfahrungsgewinn im Umgang mit Bögen, 10% geringerer Fallschaden • höherer Detektionsradius und Lauftempo sowie Rüstungs- und Magiedurchdringung • höhere Ausdauerregeneration • mehr maximale Ausdauer sowie deutlich höhere Seuchen- und Giftresistenz	Ausdauer-Schadensausteiler (PvE & PvP)

Die knackigen Gramstürme im Greymoor-Kapitel zeigen euch schnell, ob die gewählte Skillung wirklich taugt.

Haltet nach den leuchtenden Lichtsäulen von Himmelsscherben Ausschau, um an ausreichend Fertigkeitspunkte-Nachschub zu gelangen.

Viel Feind, viel Schmerz – bei so vielen Gegnern ist ein zusätzliches Heil-Skillset Gold wert!

Schadensausteiler sowohl ein Fernkampf- wie auch Nahkampfwaffenset: Eröffnet den Kampf mit Fernkampffertigkeiten und legt eure Gegner mit den Nahkampf-Skills um, sobald sie euch erreichen. Der Waffenwechsel macht euch mit wenig Aufwand für viele Situationen anpassungsfähiger, selbst wenn diese Taktik für euch vielleicht noch ungewohnt ist. Denkt also auch stets daran, eure zweite Waffe eurem Level entsprechend möglichst immer aktuell zu halten.

Achtung: Beschwört ihr dauerhafte Begleiter wie den Bären (Wächter) oder Daedra (Zauberer), müsst ihr die entsprechenden Fertigkeiten in beide Sets aufnehmen. Begleiter verschwinden sonst beim Waffenwechsel zu einem Set ohne Beschwörungs-Fertigkeit!

SKILLSET, WECHSLE DICH!

Damit euer zweites Waffenset während eures Levelprozesses schnell verbessert wird, auch wenn ihr es seltener benutzt, ist das Erledigen von Quests eine bequeme Methode: Erledigt die Gegner wie gewohnt mit eurem ersten Skillset, wechselt aber vor dem Abgeben einer fertiggestellten Aufgabe auf das zweite Skillset. Die erhaltenen Extra-Erfahrungspunkte für den Missionsabschluss kommen dem zweiten Skillset zugute. Das lohnt sich besonders für ein Extra-Heilset!

Mit den Klassenguides auf den folgenden Seiten verschaffen wir euch einen genauen Überblick über die Möglichkeiten und Stärken jeder Klasse. Unsere Beispiele sind aber nicht in Stein gemeißelt: Sollte euch beispielsweise eine in einem Guide vorgeschlagene Waffe nicht gefallen, probiert ihr einfach eine andere aus – das ESO-Fertigkeitensystem macht's schließlich möglich. Eine ultimative, perfekte Skillung gibt es angesichts der vielen Möglichkeiten ohnehin nicht, deswegen machen wir euch lediglich gut funktionierende Vorschläge für mögliche Spielweisen der entsprechenden Klassen. Und nur ein Fertigkeiten-Build, der euch auch Spaß macht, taugt langfristig etwas! ★

Weltbosse erlegt ihr am bequemsten gemeinsam mit anderen Mitspielern.

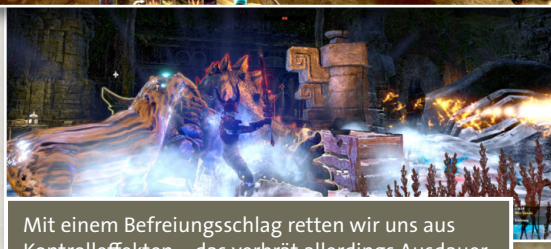
Das Kampfsystem

Uuuund Action!

In ESO haut ihr euren Gegnern nicht nur Skills um die Ohren, sondern kämpft auch aktiv mit leichten und schweren Angriffen, Blocks oder eleganten Ausweichrollen. Wir zeigen, wie's geht. Von Redaktion GameStar

Als Bogenschütze schalten wir Ziele in Reichweite einfach durch.

Raus da! Mit einer Hechtrolle nach hinten kommen wir elegant aus dem roten Gefahrenbereich.



Mit einem Befreiungsschlag retten wir uns aus Kontrolleffekten – das verbrät allerdings Ausdauer.

Im neuen Tutorial lernt ihr schon die verschiedenen offensiven und defensiven Manöver kennen. Aber wie das im aufregenden Heldenleben halt so ist: Wenn zwei Stunden später der Ernstfall droht, hat man die Hälfte schon wieder vergessen. Darum hier noch mal zum Nachlesen!

Selber zielen

In ESO zielt Ihr selbst per Fadenkreuz. Wenn sich der anvisierte Gegner rot einfärbt, ist er in Angriffsreichsreichweite und ihr könnt ihn attackieren, ihr trefft dann automatisch. Dadurch sind die Kämpfe deutlich dynamischer als in vielen anderen MMOs. Ihr könnt Ziele auch per Tabulator-Taste beziehungsweise Drücken des rechten Controllersticks aufschalten, das ist vor allem für Heiler und Fernkämpfer praktisch.

Leichte und schwere Angriffe: Mit leichten Angriffen verursacht ihr moderaten Schaden. Schwere Angriffe hingegen brauchen mehr Zeit, machen viel Schaden, verbrauchen aber keine (!) Ressourcen. Stattdessen regenerieren sie sogar Ressourcen: Stäbe stellen Magicka wieder her, alle anderen Waffen Ausdauer.

Angriffe blocken: Eingehende Angriffe könnt ihr blocken – das geht mit jeder Waffe, ein Schild ist aber ideal. Blocken kostet euch Ausdauer. Sehr gut: Wenn ihr einen schweren Angriff blockt, verliert der Angreifer sein Gleichgewicht und ihr könnt mit einer schweren Attacke kontern.

Ausweichen mit Rolle: Elegant mit einer Hechtrolle ausweichen – auch das geht in ESO. Die Rolle empfiehlt sich zum Beispiel, wenn ihr in roten Warnbereichen steht, die einen Flächenschaden oder Schüsse ankündigen. Ihr könnt seitlich, vorwärts und rückwärts aus dem Gefahrenbereich rollen.

Gegner unterbrechen: Wenn ein Gegner einen Effekt startet oder gerade vorbereitet, könnt ihr ihn unterbrechen – vorausgesetzt, ihr habt genug Ausdauer übrig und ihr seht ein rotes Symbol am Kopf des Feindes. Er ist nach dem Unterbrechen für einen schweren Angriff besonders empfänglich ...

Befreien: Manche feindliche Fähigkeiten halten euch fest – zum Beispiel Ranken von irgendwelchen Baumviechern. Um aus dem Kontrolleffekt zu kommen, müsst ihr rasch der unten eingeblendeten Anzeige folgen (auf PC/Mac etwa beide Maustasten gleichzeitig drücken). Entkommen kostet Ausdauer – haltet am besten eine Reserve parat.

Synergien nutzen: In der Gruppe könnt ihr bei bestimmten Skill Synergien nutzen. Die Fähigkeit Aufreibender Friedhof des Nekromanten erzeugt zum Beispiel ein Gräberfeld, in dem Gegner Frostschaden kassieren. Nahe Verbündete machen per Synergieeffekt ebenfalls Frostschaden – und heilen sich gleichzeitig um den verursachten Schaden. Weist Gruppenmitglieder am besten auf eure vorhandenen Synergie-Skills hin! ★

Tasten und Buttons für eure Kämpfer

Aktion	PC/Mac	Playstation	Xbox
leichter Angriff	Linksklick	R2	RT
schwerer Angriff	linke Maustaste gedrückt halten	R2 gedrückt halten	RT gedrückt halten
Blocken	rechte Maustaste gedrückt halten	L2 gedrückt halten	LT gedrückt halten
Rollen	Je nach gewünschter Richtung WASD-Taste zweimal betätigen	L2 + X	LT + A
Unterbrechen	rechte Maustaste gedrückt halten + Linksklick	L2 gedrückt halten + R2 antippen	LT gedrückt halten + RT antippen
aus Kontrolleffekt befreien	rechte Maustaste gedrückt halten + Linksklick	R2 + L2	RT + LT
Kampfsynergie einsetzen	X-Taste	Dreieck + Kreis	Y + B

Crafting – Die Grundlagen

Handwerk hat goldenen Boden

Während viele MMOs das Crafting sträflich vernachlässigen, ist Tamriel ein El Dorado für Handwerker. Denn ihr könnt mit einem Charakter nicht nur alle Sammel- und Herstellungsberufe lernen (und euch so auch als Solo-Spieler austoben), sondern auch wirklich nützliche Gegenstände herstellen – vor allem fürs Endgame. Mit dieser Einführung werdet ihr zum Handwerkermeister!

Von Redaktion GameStar

So muss es sein: Entgegen vieler anderer MMORPGs sind alle Berufe des umfangreichen ESO-Handwerkssystems bis zum Endgame nützlich. Das gilt auch für neue DLCs und Kapitel, denn die erweitern das Crafting sogar noch. Schon in niedrigen Levelbereichen stellt ihr eigene Rüstung, Waffen und Schmuck mit hilfreichen Eigenschaften her. Alternativ dekoriert ihr eure Unterkunft mit selbstgebauten Möbeln oder werdet mit gesammelten Ressourcen und dem Bedarf anderer Spieler reich, wenn ihr alles als Mitglied einer Handelsgilde verkauft.

Im Fertigkeiten-Übersichtsfenster findet ihr den Handwerks-Abschnitt mit euren erlernten Berufen.

Benutzt eine Werkbank oder lest ein nebendran liegendes Lehrbuch, um einen Beruf zu lernen.

Da ihr gleichzeitig alle Handwerksberufe ausüben und steigern könnt, lohnt es sich zunächst, pro Spieleraccount einen Haupt-Handwerkscharakter zu bestimmen. Diesen lasst ihr alle aufgefundenen Rezepte lernen, während ihr mit Twinks vor allem Ressourcen sammelt und Rezepte sowie Gegenstände mit erforschbaren Eigenschaften an euren Handwerkscharakter weiterreicht (dazu später mehr). Als Einzelspieler ist das ESO-Handwerkssystem ebenfalls empfehlenswert, da ihr im eigenen Tempo levelt und euch auf das Handwerk konzentrieren könnt, das euch am ehesten nutzt. Im Endgame wertet ihr dank der Handwerksberufe auch ohne den Besuch von Mehrspielerinhalten eure Ausrüstung auf die »legendäre« (goldene) Qualitätsstufe auf.

Schnell gelernt, schwer gemeistert

Wollt ihr eine Fertigkeitslinie eines Handwerksberufs erhalten, sucht ihr in der nächstgrößeren Siedlung das Handwerksviertel auf. Das erkennt ihr am Marker für die Handwerks-Werkbänke (Hammer und Dreieck) auf der Karte. Dort geht ihr zur Werkbank des gewünschten Berufes und wählt sie an – schon erhaltet ihr die dazugehörige Handwerksfähigkeit und könnt grundlegende Gegenstände in »normaler« Qualität im Stil des Charaktervolkes herstellen.
Profi-Tipp: Stöbert besonders in Startgebieten oder den Hauptstädten eurer Allianz durch alle Bücherregale, die ihr findet. Viele Bücher gewähren euch ein Level in einer bestimmten Fähigkeitslinie. Neben Kampf- und Rüstungsfähigkeiten könnt ihr durch das Bücherlesen bis zu fünf Level in Handwerksfähigkeiten ohne jeglichen Ressourceneinsatz erhalten – billiger geht's nicht!

An jeder Handwerksbank **veredelt** ihr Rohstoffe des jeweiligen Berufs zu Fertigungsmaterialien, die ihr für die **Herstellung** der gewünschten Gegenstände benutzt. Im **Verwerten**-Reiter der Handwerksbank zerlegt ihr gefundene Gegenstände in Handwerks-Fertigungsmaterialien, Edelsteine und Aufwertungsmaterialien. Mittels **Aufwertung** verbessert ihr selbst hergestellte oder gefundene Gegenstände bis hin zur »legendären« (goldenen) Qualitätsstufe, müsst dafür aber ausreichend Aufwertungsmaterialien sammeln.

Nützliche Eigenschaften gefundener Gegenstände erforscht ihr im **Analyse**-Reiter der Handwerksstation. Einzige Ausnahme bilden hierbei zwei Eigenschaften: »Verziert«-Gegenstände mit dem charakteristischen gelben Beutel-Icon solltet ihr immer für ordentlichen Gewinn bei NPCs verkaufen. Und »Intrikat«-Items gewähren einen deutlichen

So viel passt ins Eigenheim

Handwerksfähigkeit	Produkt und Nutzen
Alchemie	Heil- und Bufftränke, Waffengifte
Schmiedekunst	Schwere Rüstung, Metallwaffen
Schmuckhandwerk	Ringe und Halsketten mit Attributsverbesserungseffekt
Schneiderei	Leichte und mittlere Rüstung
Schreinerei	Bögen, Schilde, Stäbe
Versorgen	Buffgetränke und -nahrung
Verzaubern	Glyphen zur Verbesserung von Rüstung, Waffen und Schmuck

»Intrikate« Gegenstände geben euch einen satten Inspirations- und Materialbonus beim Verwerten.

Inspirationsbonus beim Zerlegen. Beide Eigenschaften können nicht erforscht werden. Im letzten Reiter der Handwerksbank findet ihr erlernte **Einrichtungsrezepte**, passend nach eurem Handwerksberuf gesammelt.

Kein Künstler ohne Inspiration

Alle ESO-Handwerker benötigen für den Fortschritt in ihrem jeweiligen Beruf Inspirationspunkte anstelle Erfahrungspunkten. Inspiration erhaltet ihr nur, wenn ihr Gegenstände herstellt, zerlegt oder eine tägliche Handwerksquests abschließt. Findet ihr bei euren Reisen oder in der Belohnungskiste der täglichen Handwerksquests Gegenstände mit der Eigenschaft »Intrikat«, solltet ihr diese immer zerlegen statt verkaufen, da ihr damit einen deutlichen Inspirationsbonus erhaltet. Als Versorger und Alchemisten levelt ihr allerdings ausschließlich durch die Herstellung von Gegenständen, das Zerlegen fertiger Speisen, Getränke und Tränke ist nicht möglich.

Mit ausreichend Inspirationspunkten steigt das Level jedes Handwerksberufs bis zum Maximum von Level 50. Habt ihr dieses Endlevel erst einmal erreicht, nutzen euch weitere erlangte Inspirationspunkte nichts mehr. Jeder Handwerksberuf hat zudem mehrere passive Fertigkeiten, die bestimmte Aspekte des Berufs unterstützen – beispielsweise durch einen NPC, der einmal täglich kostenfreie Ressourcen sammelt oder euch die Herstellung höherwertiger Gegenstände erlaubt. Diese findet ihr wie auch eure Kampf-, Rüstungs- und Volksfertigkeiten in der Fertigkeiten-Übersicht.

Um euch die Finger nicht dauernd wundzucraften, gibt es einige weitere Möglichkeiten für zusätzlichen Inspirationsgewinn: Als ESO Plus-Abonnent erhaltet ihr während der Laufzeit eures Abos einen Inspirationsbonus von zehn Prozent. Habt ihr euch noch nicht entschieden, welcher eurer Charaktere euer Haupthandwerker werden soll, wären Ork oder Orkin eine gute Idee: Die passive Volksfertigkeit »Handwerker« verleiht Orks einen zehnprozentigen Bonus auf ihren Inspirationsgewinn durch Handwerk!

Täglich grüsst die Handwerksquest

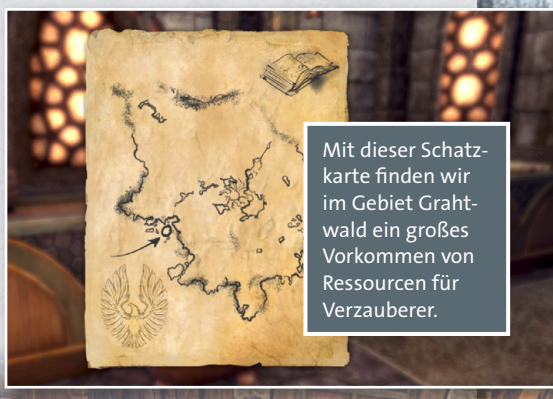
Um regelmäßig Handwerksmaterialien zu erhalten, solltet ihr in der Spielwelt alle Ressourcenvorkommen abernten, die ihr finden könnt – also herumliegende Baumstämme, alchemistische Kräuter, Erze und Metallflöze. Weitere Materialien, aber auch Handwerksstile sowie Koch- und Einrichtungsrezepte findet ihr bei getöteten Gegnern, beispielsweise Leder von Wildtieren und Bestien, sowie durchs Klauen aus Kisten. Zusätzliche Materialien erhaltet ihr, wenn ihr die täglichen Berufs-Handwerksquests abschließt. Diese Quests müsst ihr zunächst durch eine Zertifizierung im jeweiligen Beruf freischalten.

In größeren Städten wie Ebenherz, Vulkhelwacht und Dolchsturz befinden sich in den Vierteln mit den Handwerksbänken Nachrichtenbretter, an denen ihr die dazugehörige Quest erhaltet. Habt ihr durch die Herstellung einiger Basisgegenstände ein Handwerkszertifikat erhalten, könnt ihr die zum Beruf gehörige tägliche Quest (»Handwerksschrieb«) abschließen. Diese fordert die Herstellung von Gegenständen, die zum Level eurer Handwerksfertigkeiten passen,

Basteln wie ein Champion

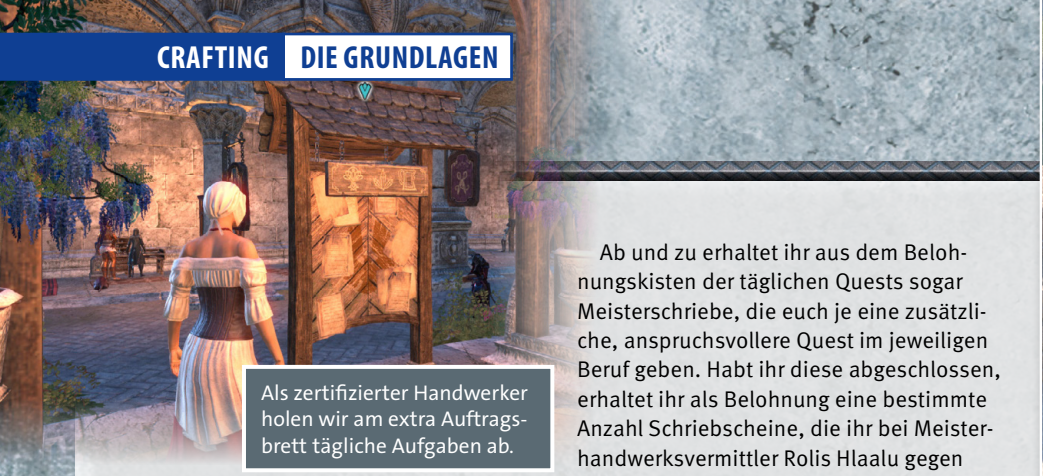
Das Sternbild »Geschick« bietet insgesamt fünf nützliche Effekte für motivierte Handwerker: Für 45 Punkte in »Inspiration« erhaltet ihr einen Inspirationsbonus von zehn Prozent. 50 Championpunkte in »Sorgfältiges Zerlegen« erhöhen eure Chancen, beim Zerlegen von Gegenständen stärkere Veredelungsmaterialien zu erhalten. Mit 75 Punkten in »Meistersammler« erntet ihr Ressourcen 50 Prozent schneller, »Reichlicher Ertrag« gibt euch für 50 investierte Punkte eine 50 Prozent-Chance, doppelten Ertrag aus Ressourcenvorkommen zu ernten. Als »Heimwerker« erhaltet ihr für 25 Punkte eine zehnprozentige Chance, beim Auffinden eines Einrichtungsplans einen zweiten abzustauben.

Für ganze 45 Championpunkte erhaltet ihr einen Bonus von 30 Prozent auf Inspiration.



Mit dieser Schatzkarte finden wir im Gebiet Graht-wald ein großes Vorkommen von Ressourcen für Verzauberer.

Wer als Handwerker viele verschiedene Sachen herstellen will, darf sich fürs Klauen nicht zu schade sein.



Als zertifizierter Handwerker holen wir am extra Auftragsbrett tägliche Aufgaben ab.

Habt ihr alle geforderten Gegenstände hergestellt, gebt ihr sie beim Quartiermeister für Handwerksschriebe ab.

beispielsweise eines bestimmten Tranks, mehrerer Rüstungsteile oder einer Glyphe mit vorgegebener Wirkung.

Liefert ihr fertige Bestellungen bei den entsprechenden Handwerkskisten ab, erhaltet ihr eine Belohnung, die aus Inspirationspunkten und einer Kiste mit zufälligen Inhalten wie Gegenständen mit der Eigenschaft »Intrikat«, Rohstoff- oder Ressourcenlieferungen, Reparaturmaterial und ähnlichem besteht. Besonders nützlich sind Schatzkarten, die euch zu einem besonders reichen Vorkommen einer bestimmten Ressource führen. Braucht ihr die Karte nicht selbst, verkauft ihr sie einfach im Handelsmarkt an andere Handwerks-orientierte Spieler.

Ab und zu erhaltet ihr aus dem Belohnungskisten der täglichen Quests sogar Meisterschriebe, die euch je eine zusätzliche, anspruchsvollere Quest im jeweiligen Beruf geben. Habt ihr diese abgeschlossen, erhaltet ihr als Belohnung eine bestimmte Anzahl Schriebscheine, die ihr bei Meisterhandwerksvermittler Rolis Hlaalu gegen einzigartige Waren wie besondere Stile, Übungspuppen, epische und legendäre Einrichtungspläne oder Rezepte für besondere Tränke eintauscht. Rolis findet ihr in Wegesruh, Gramfeste und Eldenwurz.

HANDWERKER ALS FORSCHER

Die vier Handwerksberufe Schmiedekunst, Schmuckhandwerk, Schneiderei und Schreinerei können ihre Werkstücke mit einer zusätzlichen Eigenschaft versehen, indem sie beim Herstellungsprozess einen Edelstein hinzufügen, der zur gewünschten Eigenschaft passt. Bevor ihr jedoch zu Werke schreiten dürft, müsst ihr die gewünschte Eigenschaft erforschen, indem ihr einen Gegenstand wie eine Waffe, ein Rüstungs- oder Schmuckteil mit der entsprechenden Eigenschaft an der Werkbank des Handwerksberufs analysiert. Am Ende der Analysezeit wird die Eigenschaft der Auswahl des entsprechenden Gegenstands hinzugefügt. Analysiert ihr also einen Dolch mit der Eigenschaft »Präzise«, könnt ihr künftig Dolche mit dieser Eigenschaft herstellen, sofern

Praktisch: Kleine Marker weisen uns auf mögliche Zutaten für den Trank hin, den wir für eine tägliche Handwerksquest brauen sollen.

Meisterschriebe erhaltet ihr als zufälliges Loot aus Handwerksschrieb-Belohnungskisten.

Waffen-Eigenschaften

Egal, ob ihr nun einen Bogen, Stäbe oder Metallwaffen benutzen wollt, die neun für Waffen verfügbaren Eigenschaften geben euch merkliche Boni hinzu. Folgende Eigenschaften könnt ihr durch das Analysieren vorhandener Waffen erlangen:

Eigenschaft	Edelstein	Wirkung
Entschlossen	Zitrin	Mehr Kraft beim Gewinn ultimativer Kraft
Erfüllt	Jade	Stärkt Waffenverzauberungen und verringert deren Abklingzeit
Geladen	Amethyst	Erhöht Chance, Statuseffekte hervorzurufen
Geschärft	Feueropal	Erhöht Rüstungsdurchstoß und Magiedurchdringung
Gestärkt	Chrysolith	Erhöht gewirkte Heilung
Lehrend	Karneol	Erhöht durch getötete Gegner erhaltene Erfahrung
Nirngeschliffen	Starres Nirnkrux	Erhöht den Waffenschaden
Präzise	Rubin	Erhöht kritische Waffen- und Magiewerte
Verteidigend	Türkis	Erhöht physische Resistenz und Magieresistenz

Rüstungs-Eigenschaften

Leichte, mittlere und schwere Rüstungen könnt ihr durch neun verschiedene Eigenschaften verbessern oder die Schadenswirkung von Gegnern verringern. Diese Eigenschaften stehen zur Analyse bereit, wenn ihr ein entsprechendes Rüstteil findet:

Eigenschaft	Edelstein	Wirkung
Belebend	Granat	Erhöht Lebens-, Ausdauer- und Magickaregeneration
Erfüllt	Blutstein	Erhöht den Effekt von Rüstungsverzauberungen
Göttlich	Saphir	Erhöht den Effekt von Mundussteinen
Lehrend	Smaragd	Erhöht durch getötete Gegner erhaltene Erfahrung
Nirngeschliffen	Festes Nirnkrux	Erhöht physische Resistenz und Magieresistenz
Passgenau	Almandin	Reduziert Kosten von Sprint und Ausweichrollen leicht
Robust	Quarz	Reduziert Kosten beim Blocken
Undurchdringlich	Diamant	Reduziert zusätzlichen Schaden durch kritische Treffer von Spielern, nimmt seltener Schaden
Verstärkt	Sardonyx	Erhöht Rüstung des Gegenstands

Analyse-Zeiten

Wollt ihr alle neun Eigenschaften eines einzigen Gegenstandes erforschen, habt ihr spätestens ab der sechsten Eigenschaft lange Wartezeiten vor euch. Hier sehr ihr den Gesamtaufwand aller Forschungen pro Gegenstand im Überblick:

Eigenschaften	Forschungszeit
1. Eigenschaft	6 Stunden
2. Eigenschaft	12 Stunden
3. Eigenschaft	24 Stunden
4. Eigenschaft	48 Stunden
5. Eigenschaft	96 Stunden
6. Eigenschaft	192 Stunden (8 Tage)
7. Eigenschaft	384 Stunden (16 Tage)
8. Eigenschaft	768 Stunden (32 Tage)
9. Eigenschaft	1.536 Stunden (64 Tage)
Gesamt:	3.066 Stunden (128 Tage)
20% Abzug durch passives Talent	ca. 612 Stunden
Endergebnis:	2.454 Stunden (102 Tage)

In diesen sieben bereits erforschten Eigenschaften für das Schwert steckt reichlich Analysezeit.

Habt ihr Kronen übrig, könnt ihr euch durch Analyseschriften aus dem Ingameshop die Wartezeit deutlich verkürzen.

ihr einen Rubin besitzt – für andere Waffentypen müsst ihr diese Eigenschaft allerdings gesondert erforschen!

Spätestens, wenn ihr eine breite Auswahl an Eigenschaften für alle Waffen, Rüstungsgegenstände und Schmuckstücke haben wollt, wird es richtig zeitaufwendig: Während ihr an der ersten Eigenschaft eines Gegenstandes nur sechs Stunden forscht, verdoppelt sich die Analysezeit bei jeder weiteren Eigenschaft, sodass ihr für die neunte Eigenschaft desselben Gegenstands ganze 3.066 Stunden und damit 128 Tage Analysezeit hinter euch habt!

Diese Analysezeit könnt ihr durch das Hochleveln einer passiven Fertigkeit in jedem der vier Berufe zwar um bis zu 20 Prozent drücken und schließlich drei Analysen gleichzeitig laufen lassen, aber auch dann habt ihr noch gute 102 Tage pro Gegenstand Wartezeit vor euch. Wollt ihr also beispielsweise die neun Eigenschaften für alle 14 Gegenstände der Schmiedekunst (sieben schwere Rüstungsteile, sieben Metallwaffen) mit dem 20-Prozent-Schnelligkeitsbonus erforschen, seid ihr noch immer 34.356 Stunden beschäftigt (oder rund 1.432 Tage)!

Grund genug, euch bereits vor der ersten Analyse zu überlegen, welche Eigenschaft sich für die gewählte Klasse und euren Spielstil am ehesten eignet. Heiler konzentrieren sich zum Beispiel auf die Eigenschaft »Gestärkt« für ihre Waffen, um damit ihre gewirkte Heilung zu erhöhen. Tanks profitieren von Rüstungsteilen mit der Eigenschaft »Nirngeschliffen« oder »Verstärkt«, um entweder ihre physische und Magieresistenz oder den Rüstungswert des Gegenstands zu erhöhen. Forscht nicht um jeden Preis, sondern wählt euch mit unseren Tabellen für euch interessante Eigenschaften aus, um eure Analysen zielgerichtet und effektiv durchzuführen. Ein weiterer Vorteil dieser Methode ist es, dass ihr alle anderen Gegenstände entweder für ihre Ressourcen zerlegt oder gewinnbringend an andere Spieler verkauft.

Möbelhaus im Selbstbau

Falls ihr einmal Lust auf Abwechslung habt oder ein frisch erworbenes Heim ausstatten möchtet, erfüllt euch das ESO-Handwerkssystem auch diesen Wunsch: Jeder Handwerksberuf kann unterschiedliche Einrichtungsgegenstände herstellen. Diese reichen von einfacher Beleuchtung, Nippes und Kissen über Hocker, Tischchen, Teppiche und Vorhänge bis hin zu Brunnen, Bücherregalen, Grabmälern und sogar Wänden. Habt ihr ein Einrichtungsrezept entdeckt und sowohl alle nötigen Talente gesteigert wie auch die Ressourcen parat, klickt ihr an der zum Beruf passenden Werkbank auf den Reiter ganz rechts. Dort wählt ihr im Rezeptbuch das gewünschte Einrichtungsstück aus, das nach Herstellung in eurem Inventar landet.

Ob ihr es nun im Eigenheim aufstellt, verschenkt oder gewinnbringend im Handelsmarkt verkauft, liegt dann ganz bei euch. Mit neuen DLCs finden stets auch neue Einrichtungsrezepte im Stil des neu hinzugekommenen Gebiets den Weg in das Handwerkssystem. Haltet also beim Questen die Augen offen! Mehr zum Thema Housing erfahrt ihr in unserem extra Housing-Abschnitt hier im Booklet.

Wichtig: Möbelherstellung ist bei vielen Rezepten sehr teuer und fordert gerade bei der Herstellung höherwertiger Gegenstände seltene Aufwertungsmaterialien. Wollt ihr also auch Rüstungen, Schmuck oder Waffen aufwerten, lohnt es sich eher, ein fertiges Möbelstück einzukaufen, statt es selbst herzustellen. Alternativ investiert ihr ein paar Punkte in Fertigkeiten, die euch beim Zerlegen von Gegenständen mehr und höherwertigen Ertrag geben oder lasst euch von den Berufs-Sammlern kurzerhand mit besseren Ressourcen versorgen. ★

Jeder Handwerksberuf konzentriert sich auf eine bestimmte Einrichtungsart: Schmuckhandwerker basteln beispielsweise Becher.

Materialien für die Möbelherstellung

Jeder Handwerksberuf kann Möbel für das Housing herstellen: Dafür benötigt ihr je nach Beruf unterschiedlich benannte Rezepte und zu anderen Ressourcen wie Holz, Aufwertungs- und Stil-Materialien auch die zum Handwerksberuf passenden Herstellungsmaterialien. Diese Materialien erhaltet ihr beim Ressourcensammeln, Veredeln von Rohstoffen, und als Loot von getöteten Gegnern oder aus Kisten.

Handwerksberuf	Art der Aufbauanleitung	Herstellungsmaterial
Alchemie	Formel	alchemistisches Harz
Schmiedekunst	Skizze	Regulus
Schmuckhandwerk	Zeichnung	Ocker
Schneiderei	Vorlage	Bast, sauberes Fell
Schreinerei	Blaupause	Kernholz
Versorgen	Entwurf	Dekorwachs
Verzaubern	Anleitung	weltliche Rune

Gilden-Guide

DIE WILDEN GILDEN

Neben den ebenfalls als Gilden bezeichneten Spielervereinigungen gibt's in ESO natürlich auch die klassischen NPC-Gilden, denen ihr beitreten könnt - und solltet! Wir stellen euch die sechs Vereinigungen und ihre Vorteile vor. Von Redaktion GameStar

Egal, ob ihr euch bevorzugt als Haudrauf, als Bücherwurm oder als Taschendieb betätigt – für alle Fähigkeiten und Neigungen der Helden Tamriels gibt es spezielle Gilden, die euch besondere Quests, Belohnungen und eigene Fertigkeitslinien bieten. Als Mitglieder der Kriegergilde lernt ihr beispielsweise, Wesen wie Daedra, Untote oder Werwölfe besonders effizient auszuschalten. Bei der Magiergilde gibt's derweil spannende exklusive Zauber. Dann sind da noch die Unerschrockenen, die sich voll und ganz auf Dungeon-Herausforderungen spezialisieren. Außerdem freuen sich Psijik-Orden, die Diebesgilde und die Dunkle Bruderschaft auf euch, wenn ihr ein paar Euronen extra berappt oder gleich ESO Plus habt. Es gibt also reichlich zu tun, ganz egal, wo euer Spezialgebiet liegt!

GILDEN OHNE GRENZEN

Ganz wichtig: Ihr müsst euch nicht stundenlang den Kopf darüber zerbrechen, welcher Gilde ihr angehören möchtet, denn ESO erlaubt die Mitgliedschaft bei allen sechs gleichzeitig. Mit der Kriegergilde, Magiergilde und den Unerschrockenen kommt ihr ohnehin recht früh beim Spielen der Story eurer Allianz in Kontakt. Ganz unabhängig von eurer gewählten Klasse und Spielweise sind bestimmte Fertigkeiten, die ihr bei diesen drei Gilden erhaltet, sehr hilfreich auf eurer Reise durch Tamriel – nicht nur im Kampf, sondern auch beim Abschluss diverser Quests mit anderen Schwerpunkten.

Die drei DLC-Gilden (Psijik-Orden, Diebesgilde, Dunkle Bruderschaft) sind den Aufpreis allesamt wert, doch ihr könnt sie theoretisch auch ignorieren, wenn ihr nicht für diese Inhalte bezahlen möchtet oder einfach kein Interesse daran habt. Wenn ihr genauer wissen möchtet, was jede Gilde zu bieten habt, lest ihr jetzt einfach weiter.

Die Magier-, Krieger- und Diebesgilde haben in jeder größeren Stadt eine Niederlassung.

Die Kriegergilde hat eine lange Story voller überraschender Wendungen und schicker Sehenswürdigkeiten.

DIE KRIEGERGILDE

Diese Vereinigung hat sich ganz der Zerstörung von Untoten und Daedra verschrieben. Dazu wird euch eine recht lange Story mit vielen Quests gereicht, in denen natürlich auch ordentlich gekämpft wird. Die spielt ihr parallel zu den Zonenabenteuern eurer Allianz. Tatsächlich können sich eure Abenteuer bei der Kriegergilde ein wenig auf das Finale der Hauptstory auswirken, auch wenn wir hier keine Details spoilern möchten.

Um in den Rängen der Kriegergilde aufzusteigen, müsst ihr Molag Bals dunkle Anker in der Spielwelt zerstören und viele Daedra und Untote umhauen. Zur Belohnung winken unter anderem einige aktive Fähigkeiten, die besonders hohen Schaden gegen ebendiese Feinde verursachen – auch ausgesprochen praktisch, wenn ihr es im PvP mit Vampiren und Werwölfen zu tun bekommt! Zudem bekommt ihr eine passive Fähigkeit, mit der ihr NPCs einschüchtern könnt, was viele Quests abkürzen und euch neue Antwortmöglichkeiten in Dialogen bescheren kann. Tägliche Quests gibt's obendrauf. Die Fähigkeiten der Kriegergilde sind auf Ausdauer ausgelegt.

Fertigkeiten der Kriegergilde

Silberbolzen
Verschießt Bolzen mit einer coolen Mini-Armbrust am Handgelenk eures Helden. Macht sich super in Aktionsleisten von Charakteren, die ansonsten voll auf Nahkampf ausgelegt sind, und jetzt mehr Reichweite bekommen. Der Morph **Silberspiltter** ist ein Fernkampf-AoE, der sich hervorragend spammen lässt.

Zirkel des Schutzes
Ihr erstellt einen Schutzkreis, der eingehenden Schaden umstehender Verbündeter um fünf Prozent reduziert (kleinere Beständigkeit) und die Ausdauerregeneration um fünfzehn Prozent erhöht. Kann durch Morphs um einen Heileffekt für Verbündete oder Furchteffekt gegen Feinde erweitert werden.

Meisterjäger
Hilft euch, verborgene Feinde aufzuspüren und hindert sie kurzzeitig daran, sich erneut unsichtbar zu machen. Das ist besonders im PvP nützlich. Viele Spieler packen Meisterjäger auf ihre Aktionsleiste, weil so durch bloße Anwesenheit ihre kritische Trefferchance erhöht wird (größere Wildheit). Stärkt je nach Morph eure anderen Fertigkeiten der Kriegergilde oder euren Schaden nach kritischen Flankentreffern durch kleinere Raserei.

Bestienfalle
Legt eine Falle aus, die am Ziel Schaden über Zeit verursacht und eure kritische Schadenswirkung um zehn Prozent erhöht. Der Morph **Stachelfalle** erhöht die Wirkdauer von Bestienfalle und ist essenzieller Bestandteil vieler auf Schaden ausgelegter Ausdauer-Skillungen.

Dämmerbrecher
Dieser Ultimate erfreut sich großer Beliebtheit in Ausdauer-Spielweisen, weil er großen Direktschaden und Schaden über Zeit an vor euch befindlichen Feinden verursacht und über den Morph **Makelloser Dämmerbrecher** auch noch vorübergehend eure Waffenkraft steigert.

Einschüchternde Präsenz
Sagt einem NPC doch einfach mal die Meinung und absolviert Quests so schneller. Durch Einschüchterung könnt ihr manche Auftraggeber ermutigen, doch gefälligst selber 20 Wildschweinlebern zu sammeln oder Informationen rauszurücken, die sie andernfalls zurückhalten. Je eher ihr diese Fertigkeit habt, desto besser!

Schlächter
Je mehr Fertigkeiten der Kriegergilde ihr anlegt, desto mehr Waffenschaden verursacht ihr mit diesem Skill.

Verbannung der Sündhaften
Das Besiegen von Gegnern aller Art gewährt euren Helden zusätzliche ultimative Energie.

Geübter Spurenleser
Fähigkeiten der Kriegergilde verursachen zusätzlichen Schaden gegen Daedra, Untote und Werwölfe.

Kopfgeldjäger
Ihr könnt tägliche Quests der Kriegergilde in Cyrodiil annehmen. Lohnt sich nur dann, wenn ihr zu den drei Leuten in Tamriel gehört, die ernsthaft in Cyrodiil PvE statt PvP spielen wollen.

DIE MAGIERGILDE

In der Magiergilde gibt's neue Zaubersprüche, die ihr nicht in den Fertigkeitslinien für Klassen oder Zerstörungsstäbe findet. Klingt für nicht auf Magicka ausgelegte Charaktere erst mal wenig spannend, doch nur durch eine Mitgliedschaft in der Gilde der Magier erlernt ihr auch die wichtige Fähigkeit, NPCs zu überreden. Darüber hinaus warten hier spannende Abenteuer, bei denen ihr es auch immer wieder mal mit einem der beliebtesten daedrischen Prinzen zu tun bekommt.

Um euren Rang bei der Magiergilde zu steigen und so Zugriff auf weitere Fertigkeiten der Gilde zu erhalten, müsst ihr überall in der Welt verteilte seltene Schriften und Bücher aufstöbern und lesen. Entsprechendes Lesematerial erkennt ihr an der leuchtenden Aura – zudem gibt's zumindest am PC die Möglichkeit, sich die Schmöker über entsprechende Mods auf der Karte anzeigen zu lassen. Wer öfter liest, steigt schneller auf. Fähigkeiten der Magiergilde kosten, wer hätte es gedacht, Magicka.

Fertigkeiten der Magiergilde

Magierlicht
Hilft euch, verborgene Feinde aufzuspüren und hindert sie kurzzeitig daran, sich erneut unsichtbar zu machen. Das ist besonders im PvP nützlich. Gegenstück zur Meisterjäger-Fertigkeit der Kriegergilde. Er-

Um in den Rängen der Magiergilde aufzusteigen, müssen wir überall in der Spielwelt verstreute Bücher finden und lesen. Na gut, aufschlagen reicht.

»Das sind nicht die Druiden, die ihr sucht«: Mitglieder der Magiergilde können NPCs mit »Überzeugender Wille« beeinflussen und so einige Quests einfacher abschließen.

höht durch bloße Präsenz auf eurer Leiste eure kritische Trefferrate mit Zaubern. Je nach Morph erhöht die Fähigkeit außerdem durch Anlegen eure maximale Magicka oder verhindert, dass ihr und umstehende Verbündete durch Angriffe aus dem Verborgenen betäubt werden.

Entropie
Belegt ein Ziel in bis zu 28 Metern Entfernung mit Schaden über Zeit. Erhöht je nach Morph entweder eure Magiekraft im 20 Prozent (größere Zauberei) oder heilt euch. Fallt ihr auf dem PvP-Schlachtfeld plötzlich unvermittelt tot um, haben euch vermutlich drei oder mehr gegnerische Zauberer mit Entropie eingekleistert.

Feuerrune
Ihr zeichnet eine Rune auf den Boden, die beim Auslösen Feuerschaden an Feinden in drei Metern Umkreis verursacht. Der Skill kann über Morphs mit Betäubungseffekt oder Schaden über Zeit weiter aufgewertet werden.

Äquilibrium
Ihr wandelt Leben in Magicka um. Schwächt kurzzeitig eure Heilung und Schadensschilde um 50 Prozent. Über den Morph **Gleichgewicht** erhaltet ihr zusätzliche physische und magische Resistenz (größere Entschlossenheit)

Meteor
Mit dieser ultimativen Fähigkeit verursacht ihr bei Feinden im Wirkbereich Direktschaden, eine kurzzeitige Betäubung und Flammenschaden über Zeit. Über den Morph Eiskomet verursacht ihr Frostschaden und verlangsamt Feinde, während der Morph **Sternschnuppe** stattdessen ultimative Kraft für jeden durch den ersten Einschlag erwischten Gegner erzeugt.

Überzeugender Wille
Manchmal benötigen NPCs in Gesprächen etwas Überzeugungskraft. Mit dieser passiven Fähigkeit erhaltet ihr zusätzliche Dialogoptionen und schließt manche Quests einfacher und schneller ab – das lohnt sich für jede PvE-Spielweise!

Magieadept
Hiermit kosten eure Fähigkeiten der Magiergilde weniger Magicka und Leben.

Immerwährende Magie
Verlängert die Wirkdauer aller aktiven Fähigkeiten der Magiergilde.

Magickabezwinger
Je mehr Fähigkeiten der Magiergilde ihr in die Aktionsleiste packt, desto mehr maximale Magicka sowie Magicka-Regeneration erhaltet ihr.

Macht der Gilde
Einsatz von Fähigkeiten der Magiergilde erhöht den Schaden leichter und Schwerer Angriffe 3 Sekunden lang.

DIE UNERSCHROCKENEN

Die Unerschrockenen sind die Teamplayer, die Kameraden, die einander den Rücken freihalten, voll auf Synergie-Fähigkeiten setzen und sich bis aufs Blut für ihre Gefährten aufopfern. Vielfältigkeit wird großgeschrieben – jeder ist willkommen, egal ob Kämpfer oder Zauberer. Eine bunte Mischung ist der Schlüssel zum Erfolg. Zudem gibt's hier eine mächtige passive Fertigkeit, die auch dann für euch interessant sein dürfte, wenn ihr vielleicht keinen allzugroßen Wert aufs Gruppenspiel legt.

Euren Rang in dieser Gilde steigert ihr durch das Meistern von Dungeon-Herausforderungen. Über tägliche Quests sollt ihr Gruppenverliese ausräuchern und Bosse umhauen. Das steigert nicht nur den Rang, sondern gewährt euch auch Zugang zu mächtigen Belohnungen und Monster-Sets.

So viel Story wie bei den Gilden der Krieger und Magier gibt's hier zwar nicht, dafür kommt jeder Dungeon mit seiner eigenen kleinen Geschichte.

Fertigkeiten der Unerschrockenen

Blutiger Altar
Ihr opfert etwas Leben, um einen Altar aufzustellen, der euch und umstehende Verbündete heilt, wenn ihr Feinde um den Altar herum angreift. Eure Freunde können die Blutfluss-Synergie aktivieren, um 40 Prozent ihres maximalen Lebens zu heilen. Je nach Morph lässt sich die Synergie noch verstärken, alternativ erhöht ihr die Wirkdauer bei reduzierten Kosten.

Einfangende Netze
Kostet Ausdauer. Ihr werft ein Netz aus, verlangsamt Feinde im Wirkbereich und fügt ihnen dabei Direktschaden zu. Nach zehn Sekunden explodiert das Netz und verursacht giftigen Flächenschaden. Mitspieler können die Spinnenbrut-Synergie aktivieren und so zusätzlichen Giftschaden verursachen und eine Spinne beschwören, die euer Opfer angreift. Je nach Morph könnt ihr die Spinne jetzt noch mit Schaden über Zeit aufmotzen oder dafür sorgen, dass euer Netz Furcht bei euren Zielen auslöst.

Inneres Feuer
Sucht ihr nach einer Spottfertigkeit, die auf Distanz und mit Magicka funktioniert, seid ihr hier richtig. Verursacht zusätzlich zum Spott direkten Magieschaden. Verbündete, die den verspotteten Gegner angreifen, können ihm und umstehenden Feinden zusätzlichen Magieschaden zufügen. Die Chance auf diesen Effekt lässt sich durch den Morph **Innere Wut** auf 100 Prozent steigern. Alternativ verwandelt ihr den Skill über **Innere Bestie** in eine Ausdauerfertigkeit und verursacht zusätzlichen Schaden durch eure Attacken.

Wer für die Unerschrockenen Dungeon-Bosse killt, steigt im Rang auf und bekommt coole Belohnungen.

Für die Unerschrockenen müssen wir Gruppen-Dungeons durchspielen.

Knochenschild
Kostet Ausdauer. Ihr umgebt euch mit einem Schild, der für einige Sekunden eingehenden Schaden absorbiert. Wie viel, skaliert mit eurem maximalen Leben. Eure Mitspieler können die Knochenwand-Synergie aktivieren, um nun ihresgleichen einen Schild zu erhalten, der Schaden in Höhe von 30 Prozent ihres maximalen Lebens aufsaugt. Je nach Morph kann der Schild dann noch eingehenden direkten Schaden reflektieren oder die erhaltene Heilung erhöhen.

Nekrotische Kugel
Kostet Magicka. Ihr beschwört eine Kugel, die vorwärts schwebt und jede Sekunde Magieschaden an Feinden in ihrer Nähe verursacht. Über die Synergie Verbrennung können Verbündete die Kugel zur Explosion bringen, was Feinde mit Magieschaden verletzt und bei Mitstreitern große Mengen Magicka oder Ausdauer wiederherstellt – je nachdem, welche Ressource das größere Maximum hat. Je nach Morph könnt ihr den Schaden der Kugel steigern oder ihn ganz abschalten und in Heilung für Verbündete umwandeln.

Unerschrockenes Gebot
Aktiviert ihr eine Synergiefähigkeit, werden euer Leben, eure Ausdauer und eure Magicka um ein paar Prozentpunkte geheilt.

Unerschrockener Eifer
Für jede Sorte Rüstung (leicht, mittel, schwer), die ihr tragt, erhaltet ihr einen Bonus auf euer maximales Leben sowie eure maximale Ausdauer und Gesundheit. Den maximalen Bonus gibt's, wenn ihr je mindestens ein leichtes, ein mittleres und ein schweres Rüstungsteil gleichzeitig angelegt habt. Viele Spieler tragen daher fünf Teile ihrer bevorzugten Rüstungsgattung, sowie je ein Rüstungsteil der beiden anderen Rüstungsarten. Ein Ausdauer-Nahkämpfer mit Schadensfokus trägt dann beispielsweise fünf mittlere Rüstungsteile sowie ein leichtes und ein schweres Rüstungsteil, um voll von Unerschrockener Eifer zu profitieren.

DIE DIEBESGILDE

In die Diebesgilde kommt ihr überhaupt erst rein, wenn ihr entweder ein aktives Abo für ESO Plus habt oder den DLC »Thieves Guild« aus dem Kronen-Shop besitzt. Das ist grundsätzlich erst mal nicht lebensnotwendig. Schnuppert ihr gerade erst in Elder Scrolls Online rein und wollt kein zusätzliches Geld in optionale Inhalte investieren, kommt ihr natürlich auch ohne Diebesgilde klar. Vielleicht spielt ihr ja auch einen rechtschaffenen Templer, dem es niemals in den Sinn käme, unschuldige Dorfbewohner auszuplündern und deren Habe aus reiner Goldgeilheit an den nächstbesten Hehler zu verscheuern.

Trotzdem kann eine Mitgliedschaft in der Gilde der Diebe ganz einfach tierischen Spaß machen – und das nicht nur wegen »Höhö, klauen!« Zunächst mal gibt's hier eine neue Zone mit großer Storyline, vielen neuen Aufgaben und täglichen Quests. Eure Abenteuer rund um die Diebesgilde laufen tendenziell auch ein wenig anders ab als viele andere Missionen im Spiel. So kommt es nicht selten vor, dass ihr irgendwo ungesehen rein und wieder raus müsst, statt euch einfach brachial durch sämtliche Feinde zu metzeln.

Speziell in vielen täglichen Aufgaben, über die ihr euren Rang bei der Diebesgilde steigert, steht das Schleichen im Vordergrund – rein in eine Instanz, Questgegenstände finden und klauen, dann ungesehen wieder raus. Werdet ihr zu oft entdeckt oder gar in Kämpfe verwickelt, kassiert ihr saftige Abzüge in der Endnote. Ihr seid hier schließlich nicht bei der Kämpfergilde! Die Zugangsquest gibt's in euren Sammlungen in der DLC-Rubrik. Alternativ begebt ihr euch einfach in einen Diebesgilden-Unterschlupf in jeder größeren Stadt (auf der Karte als Unterschlupf gekennzeichnet).

Im Unterschlupf findet ihr Schwarzhändler, bei denen ihr geklaute Gegenstände verhökert. Alternativ könnt ihr eure Ware dort waschen, sodass sie nicht länger als Diebesgut gekennzeichnet und von euch selbst verwendbar ist. Grundsätzlich könnt ihr euch natürlich auch ganz ohne Diebesgilde als Einbrecher und Taschendieb betätigen – über passive Fertigkeiten der Gilde werdet ihr aber ganz einfach besser.

Fertigkeiten der Diebesgilde

Finderlohn
Ihr findet überall in der Spielwelt verteilt kleine, blau leuchtende Schatztruhen voller Wertgegenstände. Die könnt ihr aber nur knacken, wenn ihr zur Gilde gehört!

Schnell vergessen
Ihr könnt noch so gut sein, doch jeder wird irgendwann mal ertappt. Mit dieser Fertigkeit sinken euer Kopfgeld und eure erregte Aufmerksamkeit viel schneller.

Feilschen
Der sonderbar feuchte Teddybär mit der strategischen Öffnung, den ihr gerade einem Argonier geklaut habt, ist doch locker 100 Goldstücke wert! Mit dieser Fertigkeit kauft es euch der Hehler im Unterschlupf ab – in jeder Hinsicht.

Nachsicht
»Ehrlich, die zwölftausend Goldstücke, der schwere Brustpanzer, das magische Breitschwert und die fünf Diamanten sind ihm einfach so aus der Tasche gefallen und ich habe sie nur aufgehoben, um sie zurückzubringen!« Mit dieser Fertigkeit könnt ihr euch bei Wachen herausreden, wenn ihr auf frischer Tat ertappt wurdet. Funktioniert allerdings nur einmal täglich.

Zeitiges Entkommen
Flieht ihr vor dem langen Arm des Gesetzes und seid mit diesem in einen Kampf verwickelt, taucht manchmal ein helfender NPC auf, der euch bei Interaktion in den nächstbesten Unterschlupf teleportiert.

Schleier der Schatten
Senkt die Wahrscheinlichkeit, dass Umstehende euch bei euren kriminellen Taten beobachten und ertappen.

Der Eingang zum Unterschlupf der Diebesgilde ist groß wie ein Scheunentor und hat eine strahlend weiße Markierung, damit ihn niemand findet.

Das Quartier der Diebesgilde in Riften kennt jeder, der Skyrim gespielt hat.

Wir können die Dame jetzt abmurksen, ausrauben oder auch einfach mal nett sein und sie verschonen.

Artverwandt: Lug und Trug

Wer eifrig klaut, erhält über kurz oder lang Zugriff zur passiven Fertigkeitslinie **Lug und Trug**. Zwar gehört die streng genommen nicht zur Diebesgilde und wird einfach gesteigert, indem ihr klaut wie die Raben, doch deren Boni wirken sich direkt auf euer Geschick als Dieb aus. So senkt ihr hier beispielsweise die Strafen, die ihr berappen müsst, wenn ihr von Wachen gestellt werdet. Zudem bekommt ihr bessere Chancen auf Taschendiebstahl und das Aufbrechen von Schlössern, verringerte Ausdauerkosten beim Schleichen und mehr tägliche Interaktionen mit Hehlern – den kriminellen Händlern dürft ihr nämlich jeden Tag nur eine begrenzte Anzahl Gegenstände verkaufen.

DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

Genau wie die Diebesgilde ist auch das Mitmachen bei der Dunklen Bruderschaft optional, kostet extra oder braucht ESO Plus und begünstigt einen ganz bestimmten Spielstil. Grundsätzlich werdet ihr hier zu Auftragsmördern und schaltet im Rahmen der Story mit kleiner Extrazone ganz bestimmte Ziele aus oder murkst in täglichen Quests zur Steigerung eures Rangs auch mal ein halbes Dorf ab. Dabei geht es etwas rabiater zu als in manchen anderen Teilen der Reihe – in einer wiederholbaren Aufgabe heißt es schon mal einfach, dass ihr Stadt X betreten und dort Y NPCs umnieten sollt. Wolltet ihr schon immer haufenweise unschuldige Dorfbewohner meucheln, seid ihr hier richtig.

Fürs Mitmachen in der Dunklen Bruderschaft erhaltet ihr die Leidensklinge. Die wird passiv freigeschaltet. Danach könnt ihr euch von hinten an arglose humanoide Ziele anschleichen und sie auf Knopfdruck töten. Funktioniert bei Dorfbewohnern, aber auch an Gegnern wie Banditen und allem, was kein Tier, Monster, Spieler, Boss, Elitegegner oder Quest-NPC ist.

Fertigkeiten der Dunklen Bruderschaft

Leidensklinge
Ihr tötet ein argloses Ziel von hinten mit einem Schlag über eine blutige Finisher-Animation. Funktioniert nur an bestimmten Zielen (s.o.). Euer Opfer ist 75 Prozent weniger Erfahrung wert.

Waagschale der Gerechtigkeit
Wenn ihr Unschuldige angreift und tötet, erzeugt dieses Verbrechen weniger Kopfgeld und Aufsehen.

Padomaischer Sprint
Ihr erhaltet vorübergehend 30 Prozent mehr Laufgeschwindigkeit (größere Schnelligkeit), wenn ihr einen Unschuldigen tötet.

Verhüllter Versorger
Ihr könnt einmal täglich bei einer verhüllten Argonierin im Unterschlupf oder im Hauptquartier der Bruderschaft vorbeischneien und nützliche Versorgungsgegenstände (Tränke, Gifte etc.) abholen.

Schattenreiter
Auf Reittieren könnt ihr euch Feinden 50% weiter annähern, bevor sie angreifen.

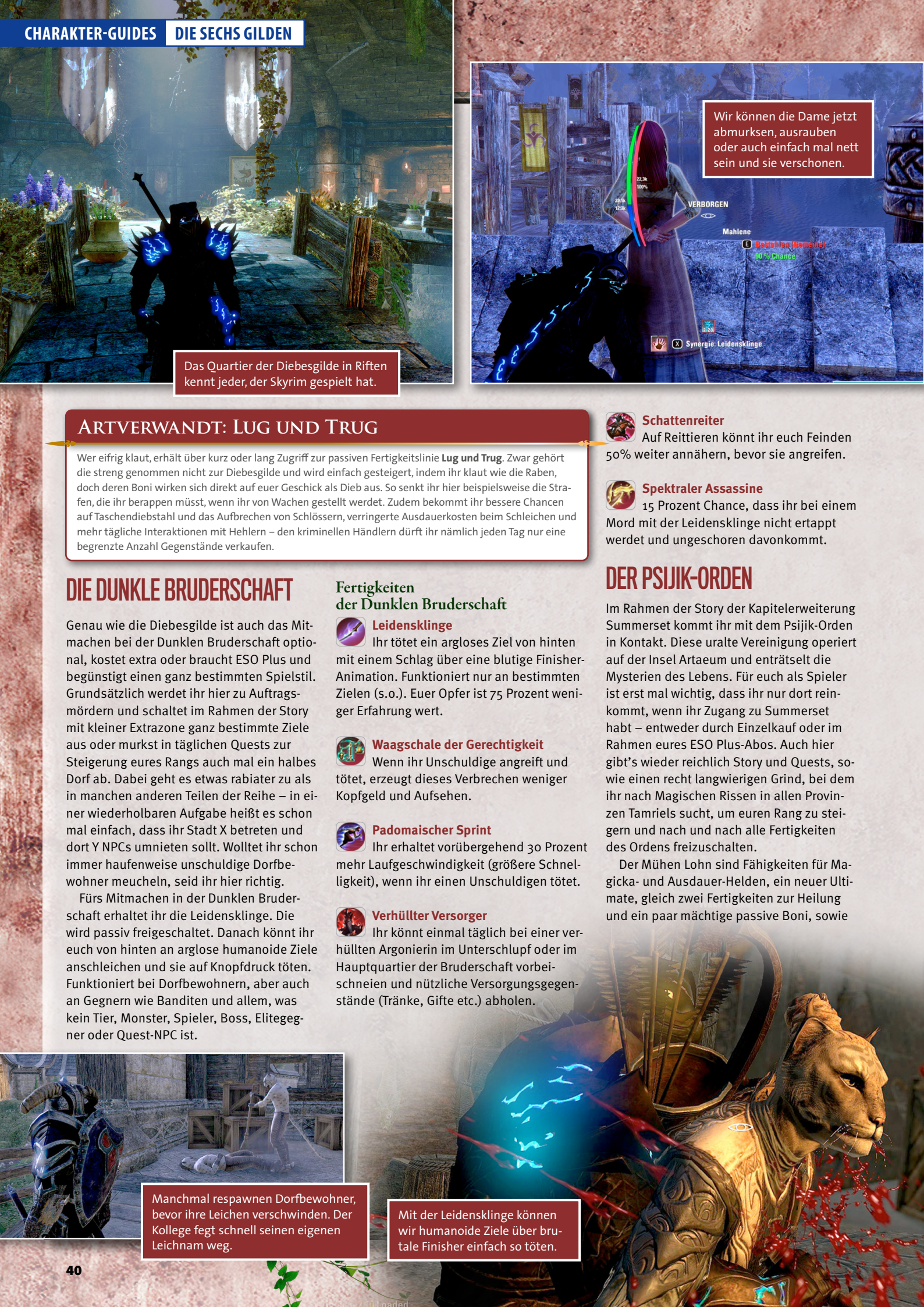
Spektraler Assassine
15 Prozent Chance, dass ihr bei einem Mord mit der Leidensklinge nicht ertappt werdet und ungeschoren davonkommt.

DER PSIJIK-ORDEN

Im Rahmen der Story der Kapitelerweiterung Summerset kommt ihr mit dem Psijik-Orden in Kontakt. Diese uralte Vereinigung operiert auf der Insel Artaeum und enträtselt die Mysterien des Lebens. Für euch als Spieler ist erst mal wichtig, dass ihr nur dort reinkommt, wenn ihr Zugang zu Summerset habt – entweder durch Einzelkauf oder im Rahmen eures ESO Plus-Abos. Auch hier gibt's wieder reichlich Story und Quests, sowie einen recht langwierigen Grind, bei dem ihr nach Magischen Rissen in allen Provinzen Tamriels sucht, um euren Rang zu steigern und nach und nach alle Fertigkeiten des Ordens freizuschalten.

Der Mühen Lohn sind Fähigkeiten für Magicka- und Ausdauer-Helden, ein neuer Ultimate, gleich zwei Fertigkeiten zur Heilung und ein paar mächtige passive Boni, sowie

Manchmal respawnen Dorfbewohner, bevor ihre Leichen verschwinden. Der Kollege fegt schnell seinen eigenen Leichnam weg.



Mit der Leidensklinge können wir humanoide Ziele über brutale Finisher einfach so töten.

Anschleichen, abstechen – das können nur Mitglieder der Dunklen Bruderschaft.

die Möglichkeit, Schätze aus magischen Rissen zu erbeuten.

Die Fertigkeiten des Psijik-Ordens

Zeitsperre
Kostet Magicka. Ihr verlangsamt Feinde im Wirkbereich immer stärker, bis sie schließlich kurzzeitig vollkommen einfrieren. Über den Morph **Geborgte Zeit** könnt ihr jetzt noch sämtliche Heilung auf betroffene Feinde aufheben.

Waffe erfüllen
Ihr ladet eure Waffe magisch auf, sodass sie mit der nächsten leichten Attacke zusätzlichen Schaden verursacht. Kostet standardmäßig Ausdauer, kann aber auch auf Magicka gemorpht werden. Die Magicka-Variante verursacht zudem zufällige Statuseffekte. Der Ausdauer-Morph **Zerschmetternde Waffe** heilt euch für einen Teil des gewirkten Schadens. Führt ihr nach Anwenden nicht schnell genug eine leichte Attacke aus, gibt's einen Teil der investierten Ressourcen zurück.

Beschleunigen
Kostet Magicka. Erhöht vorübergehend euer Lauftempo um 30 Prozent (größere Schnelligkeit) und euren kritischen Schaden um zehn Prozent (kleinere Kraft). Je nach Morph könnt ihr die Wirkdauer verlängern, was aber auch die Zauberzeit erhöht, oder werdet beim Ausführen kurzzeitig immun gegen verlangsamende und lähmende Effekte.

Wundpflege
Eure leichten Angriffe werden in eine Heilungsfertigkeit für Verbündete umgewandelt. Anstelle eines schweren Angriffs kanalisiert ihr Heilung auf Mitstreiter und erhaltet im Gegenzug Magicka. Je nach Morph erhaltet ihr auch selbst etwas von eurer gewirkten Heilung ab oder stärkt die physischen und magischen Resistenzen eures Ziels.

Meditieren
Ihr begebt euch in Meditation und erhaltet jede Sekunde große Mengen Leben, Ausdauer und Magicka zurück. Kann je nach Morph noch mehr Leben oder noch mehr Ausdauer und Magicka erzeugen.

Rückgängig
Mit diesem Ultimate springt ihr in der Zeit zurück und habt umgehend exakt die Mengen an Leben, Ausdauer und Magicka, die ihr vier Sekunden zuvor hattet. Je nach Morph könnt ihr diese Fähigkeit auch einsetzen, während ihr von Kontrolleffekten betroffen seid oder passiv durch bloßes Anlegen in der Aktionsleiste acht Prozent weniger Schaden nehmen (kleinerer Schutz).

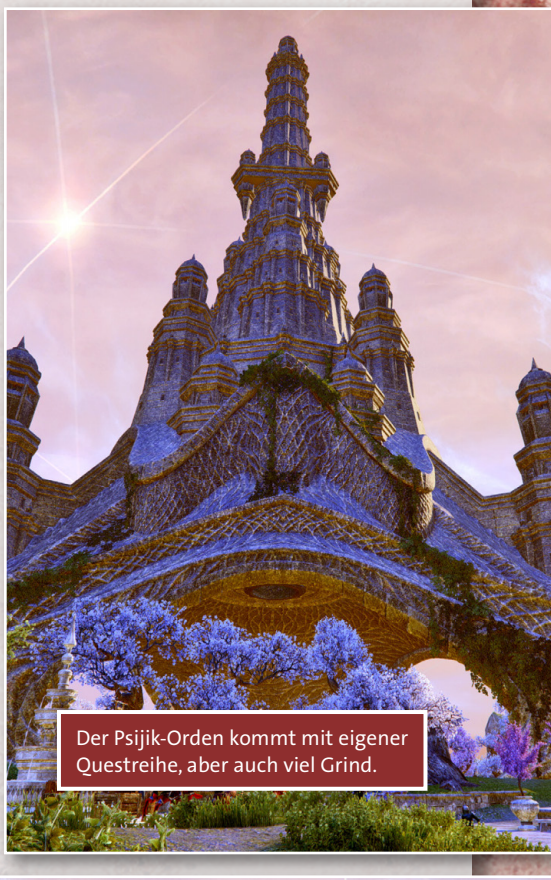
Sehen des Ungesehenen
Ihr könnt in ganz Tamriel kleine Psijik-Portale sehen und daraus kurzerhand Beutegegenstände plündern.

Hellsicht
Verringert die Kosten aller aktiven Fertigkeiten des Psijik-Ordens.

Magiesphäre
Ihr erzeugt beim Verwenden aktiver Psijik-Fertigkeiten Magieladungen. Ab fünf Ladungen erzeugt ihr eine Sphäre, die physischen oder magischen Schaden verursacht, abhängig davon, ob ihr auf Ausdauer oder Magicka spezialisiert seid.

Konzentrierte Barriere
Erzeugt, wenn ihr aktive Psijik-Fertigkeiten anlegt, beim Blocken einen Schadensschild, der etwas eingehenden Schaden aufsaugt. Der praktische Schild lädt sich wieder auf, wenn ihr zehn Sekunden lang nicht blockt.

Bedacht
Während ihr Psijik-Fertigkeiten ausführt oder kanalisiert, nehmt ihr 30 Prozent weniger Schaden (größerer Schutz). ★



Der Psijik-Orden kommt mit eigener Questreihe, aber auch viel Grind.

Für den Psijik-Orden brauchen wir den Summerset-DLC oder ein Plus-Abo. Sommersend ist immer eine Reise wert.

Der Psijik-Orden befindet sich auf der malerischen Insel Artaeum.

Housing-Guide

Von der Butze zum Palast

Im Housing-System von ESO erfüllt ihr euch eure heimlichen Wohnträume und dekoriert euer Wunschzuhause. In unserem Housing-Guide erfahrt ihr alles übers Kaufen, Einrichten und Partymachen! Von Redaktion GameStar

Damit ihr in euren Gemächern etwas seht, sind extra Lichtquellen Pflicht.

Platz ist bekanntlich in der kleinsten Hütte: Selbst in Gästezimmern dürft ihr bei Elder Scrolls Online schon einige schicke Möbel aufstellen, um euch in den eigenen vier Wänden richtig heimisch zu fühlen. Aber eine Absteige im Gasthaus ist für das umfangreiche Housing-System nur die Einstiegsdroge – vor allem, wenn ihr einen Hang zum Dekorieren habt, den im echten Leben nicht mal Ikea unter Kontrolle bringt.

Ein Motel für Reisende

Am einfachsten kommt ihr per Quest zu eurem ersten Zuhause: Öffnet den Kronen-Shop und wählt die Kategorie »Quests« an. Dort findet sich bei jedem neu erschaffenen Charakter die Quest Zimmer frei, die ihr kostenlos mitnehmt. Je nachdem, zu welcher Fraktion euer Charakter gehört und in welchem Kapitel ihr gestartet seid, führt euch diese Quest zum Wirt in einem von drei Fraktions- sowie vier Kapitel-Gasthäusern. Dort dürft ihr kostenlos ein Zimmer beziehen, das im Stil eures Volkes gehalten ist. Da diese Quest pro Charakter nur einmal absolviert werden kann, müsst ihr sie mit mehreren Charakteren nacheinander abgeben, wenn ihr kostenlosen Zugriff auf alle Gasthauszimmer haben wollt. Alternativ sucht ihr die jeweiligen Gästezimmer auf der Map, betretet das Wunschgemach und kauft es für 3.000 Gold.

Ein Heim für jeden Goldbeutel

Egal, ob ihr auf einem Berg von Schätzen sitzt oder im Goldbeutel Spinnenweben kleben: Schon Spieleinsteiger können sich dank der Gästezimmer eine günstige Unterkunft kaufen. Weitere Gebäude findet ihr im Kronen-Shop in der Kategorie »Häuser« oder im Schaukasten für aktuelle Angebote. Die meisten Häuser kauft ihr entweder für einen gewissen Goldbetrag oder aber einen entsprechenden Gegenwert in der Kronen-Premiumwährung. Soll das Haus gleich noch mit einer grundlegenden Menge an Möbeln zum Hausstil passend eingerichtet sein, erhöht sich der Kronenpreis. Eine Vorschau des möblierten Hauses ist möglich, sobald ihr über die Karte oder über den Shop zum Gebäude gereist seid und es betreten habt. Danach setzt ihr im Spiel per Drop-Down-Menü die Einstellung einfach auf »möbliert«.

Ein großer Teil der angebotenen Gebäude ist jederzeit verfügbar, ihr könnt sie gegen Kronen oder Spielgold immer kaufen. Einige der Gebäude sind allerdings nur zugänglich, wenn ihr ein bestimmtes Kapitel oder eine besondere Spieledition besitzt, für die Freischaltung anderer müsst ihr einen Bereichs- oder Fraktions-Questerfolg erreicht haben. Manche der extravaganten Behausungen sowie saisonale Besonderheiten erwerbt ihr allerdings nur jeweils für eine gewisse Zeit lang: Die »verlassene Hexenhütte« gibt's beispielsweise nur während der Dauer des jährlichen Events »Hexenfest« Ende Oktober, das »verzauberte Schneekugelheim« landet stets in der Zeit vor und um Weihnachten im Shop. Außergewöhnliche Anwe-

So viel passt ins Eigenheim

In Tamriel herrschen für Hausbesitzer strikte Regeln: Je größer die Unterkunft, desto mehr Gegenstände dürft ihr darin aufstellen. ESO Plus-Abonnenten sind dabei klar im Vorteil, da sie gleich mal die doppelte Menge an Einrichtungsgegenständen, Trophäen und Sammlungsgegenständen (wie Begleiter, Andenken, etc.) in ihr Zuhause stopfen dürfen. Wie viele Gegenstände ihr in einem Gebäude bereits aufgestellt habt, seht ihr im nach Aktivierung des Wohn-Editors unter »Übersicht« auf der linken Bildschirmseite. Die Werte für ESO Plus sind in der Tabelle in Klammern angegeben.

Größe	Einrichtungen	Trophäen	Sammlungen	Besucher
Gästezimmer	15 (30)	1 (2)	1 (2)	2
Klein	50 (100)	1 (2)	1 (2)	6
Einfach	100 (200)	5 (10)	2 (4)	6
Klassisch	200 (400)	10 (20)	3 (6)	12
Anwesen	300 (600)	20 (40)	4 (8)	12
Extravagant	350 (700)	40 (80)	5 (10)	24

Häuser in eurem Besitz sind weiß markiert – ihr steuert sie per Schnellreise kostenfrei an.

Im Wohn-Editor findet ihr über »Übersicht« das Kaufmenü für jeden Einrichtungsgegenstand im Spiel.

sen wie der »Prinzliche Dämmerpalast«, das »Erste Sphäratorium« oder die »Oase der Diebe« dürft ihr zudem nur mit Kronen kaufen, nicht mit Spielgold.

RICHTIG WOHNLICH

Habt ihr Handwerksfertigkeiten und passende Rezepte für die Möbelherstellung erlernt, könnt ihr so gut wie alles von der Lampe bis zum Bücherregal selbst herstellen, die entsprechenden Ressourcen vorausgesetzt – mehr dazu erfahrt ihr in unserem Guide zum Handwerk. Alternativ hofft ihr auf Einrichtungs-Herstellungspläne im Loot geschlagener Gegner und Dekorationen in Form stehlbarer Gegenstände aus Behältnissen der freien Spielwelt sowie ausgebuddelter Artefakte aus dem Antiquitätensystem. Daneben kauft ihr fertige Möbel oder Einrichtungspläne aus dem Angebot von Gildenhändlern, die durch andere Spieler bestückt werden: Auf der Website »Tamriel Trade Centre« *(eu.tamrieltradecentre.com)* findet ihr zum gesuchten Einrichtungsstück oder Plan die aktuellsten Verkäufer samt Standort und der dafür aufgerufenen Preise.

Mit genug Kronen auf eurem Konto habt ihr eine weitere Möglichkeit, an Möbel zu gelangen: Entweder kauft ihr euch direkt aus dem Kronen-Shop eines der in der Rubrik »Einrichtung« angebotenen Möbelpakete, oder ihr nutzt in eurem Zuhause im Wohn-Editor in der »Übersicht« den Reiter »Kaufen«: Darin findet ihr alle im Spiel erhältlichen Einrichtungsgegenstände zum Direktkauf gegen Kronen, neu hinzugefügte Möbel werden mit einem extra Marker angezeigt. Alternativ nutzt ihr das mit dem Kapitel Blackwood für alle Spieler neu eingeführte Bestrebungen-System und absolviert kleinere tägliche und wöchentliche Aufgaben, um mit den dafür erhaltenen Siegel der Bestrebung Möbelstücke aus der aktuell angebotenen Kronenkiste zu kaufen. Gefällt euch das Angebot nicht, spart ihr eure Siegel der Bestrebung für die Inhalte kommender Kisten. ★

DU KOMMST HIER AUCH REIN!

Damit eure Freunde und Gildenmitglieder bequem zu Besuch kommen können, wählt ihr im Wohn-Editor unter »Durchsuchen« die Schaltfläche »Einstellungen«. Anderen Spielern gewährt ihr über die Option »Spieler hinzufügen« dauerhaften Zutritt zu eurem Zuhause oder erlaubt ihnen sogar, euch beim Einrichten zu helfen. Wollt ihr die Rechte eines Besuchers verändern, klickt ihr auf dessen Eintrag im Reiter »Besucher« und wählt »Rechte anpassen«.

Rechteart	Auswirkung
Eingeschränkter Besucher	Andere Spieler dürfen euer Haus besuchen, aber keine Lichter oder anpassbare Einrichtungsgegenstände verändern.
Besucher	Andere Spieler können euer Haus besuchen und mit allen Einrichtungsgegenständen interagieren.
Dekorateur	Andere Spieler dürfen auch eure platzierte Einrichtung verschieben. Sie können aber nichts entfernen oder neue Einrichtung hinzufügen.

Der Wohn-Editor erlaubt uns neben einem Blick auf aufgestellte Gegenstände auch die Verwaltung von Zugriffsrechten auf unser Gebäude.

Für diese riesige Statue, die wir mit dem Antiquitätensystem ausgegraben haben, braucht es vor allem eines: viel Platz!

PvP-Guide

SPIELER GEGEN SPIELER GEGEN SPIELER

Drei Allianzen kämpfen in Tamriel um den Kaiserthron, Ruhm, Ehre, Gold und einfach so zum Spaß. Unser großer PvP-Guide zeigt, wie ihr das alles kriegt. Von Redaktion GameStar

Der Mundus-Stein der Liebenden gewährt zusätzlichen Rüstungsdurchschlag und mehr Zauberdurchdringung. Mit englischen Sprach-einstellungen ist es lustiger – dort sorgt The Lover für mehr Penetration.

Eigentlich ist ESO ein verdammt friedliches Spiel. Klar, in den Story-Missionen legt ihr euch mal mit KI-Kämpfern der anderen beiden Fraktionen an, aber sämtliche Mitspieler sind eure Freunde. Egal, für welche Seite sich ein anderer Spieler entschieden hat, könnt ihr mit ihm handeln und tauschen, Gruppen bilden, Chat-Nachrichten austauschen und alles machen, wovon eine gewisse Allianz mit Vertretern der Horde meilenweit entfernt ist. Offene Auseinandersetzungen zwischen Spielern gibt es in der regulären Spielwelt nicht. Hier kommt es allenfalls zu Duellen, wenn man ihnen denn zustimmen möchte.

Kurz: Wer nicht auf PvP steht, kommt damit auch nicht in Kontakt. Auf der anderen Seite könnt ihr ESO aber auch als reines PvP-Spiel nutzen, euren Charakter ausschließlich durch Spielerkämpfe hochleveln und ausrüsten und das PvE den Leuten überlassen, die menschlichen Gegnern einfach nicht gewachsen sind.

WARUM LOHNT SICH PVP?

Neben der offensichtlichen Antwort, dass es einfach spannender sein kann, sich mit echten, denkenden Gegnern statt einer gescripteten KI anzulegen, gibt es im PvP exklusive Belohnungen von kosmetischen Gegenständen (Skins, Pets, Kostüme, Titel) über bergeweise Gold bis zu kompletten Ausrüstungs-Sets, die man nirgends sonst erhält. Wart ihr Teil einer erfolgreichen Cyrodiil-Kampagne, findet ihr schon mal um die 20.000 Goldstücke und diverse Epics im Briefkasten. Im Kampf gegen andere Spieler sammelt ihr Allianzränge. Für jeden Rangaufstieg bekommt ihr einen Fertigkeitspunkt. Es gibt spezielle Fertigkeitslinien für den Allianzkrieg, die ihr nur dort freischalten könnt. Darin befindet sich beispielsweise Elan, eine der besten Heilfertigkeiten im Spiel.

Es ist ein unvergleichliches Erlebnis, in einem Heer von Spielern feindliche Festungen zu erobern, sie mit Rammen, Katapulten und Ballisten anzugreifen, Schutzmauern einzureißen und die Verteidiger aus ihrer Burg zu prügeln – oder selbst eine Feste zu verteidigen und eure Angreifer mit siedendem Öl zu übergießen. PvP bietet Spielerfahrungen, die findet man nirgends sonst in ESO.

NUR FÜR GANZ HARTE

Wir stehen total auf die Spielerkämpfe in ESO und finden, dass jeder, der auch nur ein klein wenig Interesse an PvP hat, unbedingt diesen Teil des Spiels ausprobieren sollte. Bei aller Begeisterung gibt es aber auch ein paar Hürden und Probleme, mit denen ihr euch hier abfinden müsst:

★ **Hohe Lernkurve:** Vielleicht seid ihr ja ein Naturtalent und haut vom ersten Moment an alles weg, was euch in die Quere kommt. Realistischer ist aber, dass ihr erst mal ordentlich Dreck fresst. Eure Gegenspieler machen sich unsichtbar, Zauberer teleportieren wild durch die Gegend, Feinde greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt und in der Überzahl an und verwenden dabei gerne exakt die Skillungen und Spielweisen, mit denen sie euch am schnellsten ins virtuelle Nirwana befördern. Falls ihr neu im PvP seid, tretet ihr gegen eine Community an, die seit Jahren nichts anderes macht. Mit Niederlagen müsst ihr leben können, sonst seid ihr hier falsch – aber das gilt ja für alle MMORPGs.

★ **Hohle Mitspieler:** Der allergrößte Teil der PvP-Community will einfach nur Spaß haben. Es gibt aber auch immer eine Handvoll Trolle, die alles daransetzen, genau das zu ruinieren. Dann rennt schon mal ein Spieler der eigenen Fraktion mit einer Schriftrolle, einer namensgebenden Elder Scroll, die auf dem Schlachtfeld wichtige Vorteile gewährt, voll vor die nächstbeste gegnerische Festung, um die Rolle dem Feind zu übergeben. Spieler schließen sich zu Raids zusammen, die ganz bestimmte Fähigkeiten spammen und damit die Server in die Knie zwingen. Kreative Abenteurer finden auch immer wieder mal Methoden, sich irgendwie durch feindliche Burgmauern zu schummeln, ohne diese vorher einzureißen. Beliebt ist auch, einen Charakter bei einer feindlichen Allianz zu erschaffen, in einer PvP-Kampagne den Chat mitzulesen und dann alle Pläne an die eigene Fraktion auszuplaudern. Fairness ist was für Verlierer!

★ **Härterer Umgangston:** Die Community von ESO ist überwiegend ausgesprochen nett und hilfsbereit. Aber liegt eure Fraktion in einer PvP-Kampagne hinten und der Anführer eurer Gruppe erwischt euch ohne Lebensmittel-Buffs oder ihr steht während einer Belagerung untätig vor der Burg rum, weil ihr wieder mal kein Katapult eingepackt habt, dann gibt das schon mal Stress. Auch für unerfahrene Spieler ist es nicht schwer, sich für die eigene Fraktion nützlich zu machen. Atmet euren Verbündeten nicht einfach nur die Luft weg. Esst was und stellt Belagerungsmaschinen auf.

★ **Spezielle Skillungen:** Versteht sich eigentlich von selbst, aber mit einer für PvE spezialisierten Skillung entstehen euch Nachteile im PvP und umgekehrt. Es gibt ganz einfach Charakterwerte und Fertigkeiten, die taugen viel eher für einen, aber nicht den anderen Bereich des Spiels. Wollt ihr intensiv PvP spielen, besonders in den Bereichen mit aktivierten Championpunkten, kommt ihr um eine entsprechende Spezialisierung nicht herum.

Ganz persönlich: Duelle

Duelle sind zweifellos die unkomplizierteste Art, sich mit seinen Mitmenschen zu prügeln. Ein Spieler spricht die Herausforderung über das Interaktionsmenü aus, der andere Spieler nimmt sie an, dann wird gekämpft bis zum Tod. Das passiert öfter mal einfach so zum Zeitvertreib vor den Lagern der Unerschrockenen, während Spieler darauf warten, dass Dungeon-Mitspieler in der Gruppensuche gefunden werden. Diese Kämpfe sind tendenziell recht kurz, aber alles andere als schmerzlos. Hierbei handelt es sich um die einzige PvP-Variante, die ihr auf jedem Level und nicht erst ab Level 10 spielen dürft. Anbei ein paar Dinge, die ihr beachten solltet:

★ **Immer mit CP:** Verfügt ein Charakter über Championpunkte, profitiert er in Duellen aus allen daraus resultierenden Buffs. Wenn euch ein niedrigstufiger Charakter plötzlich zum Kampf fordert, ist es durchaus möglich, dass er mit tonnenweise CP ausgestattet ist und ein vermeintlich leichter Sieg gar nicht mehr so sicher ist. Und das bringt uns direkt zum nächsten Punkt …

★ **Level-Scaling wirkt auch im PvP:** Wenn euch ein Spieler herausfordert, dessen Stufe unter der euren liegt, hat er möglicherweise weniger Fertigkeiten und Zauber in seinem Repertoire als ihr. In Hinsicht auf seine Lebensreserven, Angriff und Verteidigung kann er euch aber immer noch ebenbürtig oder sogar überlegen sein. Wer seinen Gegner unterschätzt, zahlt oft einen hohen Preis.

★ **Bis auf den Tod:** Natürlich sind Spielertode in ESO nicht wirklich dramatisch. Dennoch solltet ihr wissen, dass Duelle hier nicht einfach enden, wenn eine Seite klar unterliegt und entsprechend schwer verletzt ist. Der Kampf endet erst, wenn einer der Kontrahenten stirbt.

★ **Zur Not abschalten:** Falls ihr gar keine Lust darauf habt, beim Einkaufen, in der Dungeon-Warteschlange oder anderen Aktivitäten von fremden Menschen unterbrochen und zum Duell herausgefordert zu werden, könnt ihr entsprechende Anfragen auch automatisch ablehnen: Einstellungen -› Soziales -› Duelle automatisch ablehnen.

Achtet auf kritische Resistenz und Durchdringung!

Im PvE ist Resistenz gegen kritische Treffer ziemlich unwichtig. Aber wenn ihr euch mit einem Spieler anlegt, der mühelos mehr kritische als reguläre Treffer austeilt, segnet ihr ohne entsprechende Schutzvorkehrungen in Sekundenbruchteilen das Zeitliche. Ungeschützt nehmt ihr durch kritische Treffer mindestens 50 Prozent Schaden zusätzlich. Ist euer Widersacher auf kritischen Schaden spezialisiert, werden daraus schnell 80 Prozent und mehr.

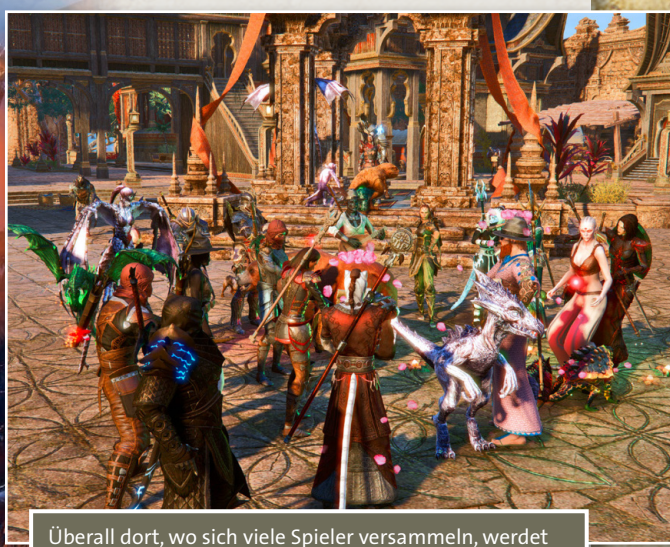
Daher lohnt es sich, einige Championpunkte in eure kritische Resistenz zu investieren. Zudem sind Rüstungsteile mit der Eigenschaft Undurchdringlich hervorragend geeignet, um die kritische Resistenz noch weiter zu steigern. Ab einem Resistenz-Wert von 3.300 negiert ihr eingehende kritische Treffer mit 50 Prozent Zusatzschaden. Das kann den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten, wenn euch der kritische Execute eines Feindes ungeschützt reinknallt.

So werdet ihr zum Panzerknacker

Weil viele Spieler dies wissen und sich entsprechend panzern, solltet ihr auch den Rüstungsdurchstoß, beziehungsweise die Magiedurchdringung, nicht vernachlässigen. Das ist auch im PvE wichtig, wenn ihr Veteranen-Inhalte und ähnlich fordernden Content spielt. Spielt ihr überwiegend Zonen-Quests und einfache Dungeons, geht aber auch nicht die Welt unter, wenn ihr diesen Wert vernachlässigt. Aber in Spielerkämpfen mit aktiven CP könnt ihr überhaupt nicht genug Durchdringung haben!

Durchdringung erhaltet ihr beispielsweise über den Segen der Liebenden, über Passivboni durch leichte Rüstung (für Zauber) und Waffen (Streitkolben, Keulen), sowie durch CP. Für Rüstungsdurchschlag ist das Durchdringend im Sternbild des Rituals, für Magiedurchdringung verteilt ihr Punkte auf Magieerosion im Sternbild des Lehrlings. Auch die Waffeneigenschaft Geschärft sorgt für größere Durchdringung der gegnerischen Panzerung.

Duelle haben keine Stufenanforderung. Eure CP-Boni wirken sich hier voll aus.



Überall dort, wo sich viele Spieler versammeln, werdet ihr auch immer wieder mal zu Duellen herausgefordert.

Für das Spielen von Schlachtfeldern gibt's schicke Crafting-Motive für Gegenstände wie diesen feschen Helm.

Für die Teilnahme an Schlachtfeldern bekommt ihr richtig fette Belohnungen.

IM KLEINEN KREIS: SCHLACHTFELDER

Auf Schlachtfeldern kämpfen drei Teams zu je vier Spielern gegeneinander um den Sieg. Championpunkte werden hier ignoriert, was in der Regel für sehr viele und rasche Tode sorgt, weil Spieler hier einfach nicht so abartig hohe Resistenzen haben. Die Teams werden zufällig und unabhängig von Allianzzugehörigkeit zusammengewürfelt. Dazu ruft ihr einfach die Gruppensuche auf und meldet euch für ein Schlachtfeld an. Ein Schlachtfeld dauert an, bis ein Team ein vorgegebenes Punktelimit erreicht oder ein Timer von 15 Minuten abläuft.

Die einfachste Schlachtfeldvariante ist der **Todeskampf**, in dem es einfach darum geht, feindliche Spieler umzuhauen, was eurem Team Punkte beschert. Ein typisches Deathmatch eben. Natürlich ist etwas Taktik hier trotzdem nicht verkehrt – die Mannschaft, die gemeinsam vorrückt, einander heilt und unterstützt, trägt eher den Sieg davon als eine Truppe von Einzelgängern.

Ein weiterer Modus ist die **Reliktjagd**, die sich exakt so spielt wie Capture the Flag: Jedes Team verteidigt ein Relikt und versucht, die Relikte der feindlichen Teams zu stehlen. Im Modus **Vorherrschaft** haltet und verteidigt ihr derweil durch Flaggen markierte Kontrollpunkte auf der Karte, was ihr vielleicht aus anderen Spielen unter dem Namen Domination kennt. Haltet möglichst viele Punkte, so lange ihr könnt und verhindert, dass feindliche Spieler Punkte einnehmen!

Dieser Modus hat noch zwei Varianten. Eine davon nennt sich Irrer König. Läuft im Prinzip auch nicht anders ab als **Vorherrschaft**, nur dass es hier immer nur einen Kontrollpunkt gibt, der an einem zufälligen Ort auf dem Schlachtfeld erscheint und nach einer Weile wieder verschwindet, um andernorts aufzutauchen. Die andere Variante ist **Chaosball**. Anstelle eines Kontrollpunktes haltet ihr einen Ball, der in der Schlachtfeldmitte erscheint. Punkte kassiert immer nur das Team, das die Kontrolle über den Ball hat. Dieser schadet seinem Träger und schwächt ihn immer mehr, sodass ihn ein einzelner Spieler niemals beliebig lange halten kann.

Neben Crafting-Motiven und Rangpunkten für Allianzränge kassiert ihr für diese Aktivitäten Allianzpunkte, mit denen ihr in Cyrodiil einkaufen könnt. Dort gibt's außer Belagerungswaffen auch legendäre Set-Ringe und -Halsketten sowie legendäre Teile aus Monster-Sets. Diese findet ihr bei einer golden leuchtenden Händlerin, **Adhazabi Aba-daro**, die jedes Wochenende in Cyrodiil erscheint und regelmäßig wechselnde Gegenstände verkauft. Was die Dame aktuell im Angebot hat, erfahrt ihr auch immer auf der Seite ***benevolentbowd.ca/tag/alliance-vendor/***. Zudem erhaltet ihr für eure Teilnahme regelmäßig kleine Belohnungspakete mit Gold, Transmutationssteinen und Setgegenständen in der Post. Jede Woche bekommen die besten und aktivsten Spieler zusätzliche Belohnungen – die regelmäßige Teilnahme rentiert sich also. Belohnt werdet ihr übrigens nicht nur für Kills oder Schaden, sondern auch für Heilung, das Beschützen und Erobern von Relikten und Kontrollpunkten und ähnliche Aktionen, die unterm Strich zum Sieg eures Teams beitragen.

FÜR RISIKOFREUDIGE: DIE KAISERSTADT

Über das Allianzkrieg-Menü könnt ihr euch für die Kaiserstadt-Kampagne mit oder ohne CP anmelden. Hier kämpft ihr in erster Linie um Tel'Var-Steine, die ihr bei Händlern gegen einzigartige Ausrüstungs-Sets, Kosmetik, aber auch seltene und wertvolle Crafting-Rohstoffe tauscht. Letztere sind eine hervorragende Methode, die begehrten Steine in Gold umzuwandeln, weil die Materialien reißenden Absatz bei anderen Spielern finden. Dieser Teil des Spiels ist PvPvE. Soll heißen: Ihr kämpft sowohl gegen feindliche Spieler als auch gegen Monster.

Die Kaiserstadt ist in sechs Bezirke unterteilt. In jedem treiben Molag Bals Schergen ihr Unwesen und betteln um eine Abreibung. Vertrimmt ihr die KI-Gegner, hinterlassen sie die begehrten Tel'Var-Steine. Euer Hauptziel ist also, möglichst viele Feinde umzunieten und Steine zu sammeln, mit denen ihr Belohnungen kauft. Wichtig ist dabei, dass Gegner mehr Steine fallen lassen, je mehr ihr bereits davon in eurem Besitz habt. Das motiviert natürlich dazu, möglichst viele Steine mit sich rumzuschleppen. Die Sache hat allerdings zwei Haken.

Da ist zum einen die Gefahr, dass ihr sterbt. Beim Tod verliert ihr die Hälfte der

Die Bosse in den Stadtbezirken haben es in sich – ganz besonders in der Kampagne ohne CP!

Je mehr Bezirke eure Fraktion kontrolliert, desto mehr Tel'Var-Steine lassen Bezirksbosse fallen.

Bosse in der Kanalisation hinterlassen euch mehr Währung, wenn ihr sie mit weniger Mitstreitern besiegt.

Daedra, feindliche Spieler und Molag Bal höchstselbst – in der Kaiserstadt habt ihr alle Hände voll zu tun.

In der Kaiserstadt gibt es Ausrüstungs-Sets, die ihr nirgends sonst im Spiel erhaltet.

Tel'Var-Steine in eurem Besitz. Je mehr ihr von dieser Währung mit euch herumschleppt, desto größer also euer Verlust, wenn ihr abtretet. Und dann sind da die Spieler feindlicher Allianzen. Die sind nicht nur an eurem Tod interessiert, um euch den Tag zu versauen – kloppt ihr einen Gegenspieler weg, erhaltet ihr die Hälfte seiner Steine. Für gewöhnlich ist euer Tod so nur eine Frage der Zeit, was den Ausflug in die Kaiserstadt zum nervenaufreibenden Erlebnis macht. Tragt ihr große Mengen Währung mit euch herum, um durch PvE-Kills richtig abzusahnen und riskiert massive Verluste beim Tod? Oder lagert ihr die Währung lieber regelmäßig ein, backt kleine Brötchen, kommt langsamer voran, minimiert im Gegenzug aber das Risiko?

Spieler können jeden Bezirk der Kaiserstadt einnehmen und für ihre Allianz kontrollieren. Je mehr Bereiche eure Seite kontrolliert, desto mehr Steine erhaltet ihr beim Töten der mächtigen Bosse, die in den Bezirken herumspazieren. Bei denen erbeutet ihr außerdem Fragmente von Schlüsseln, mit denen ihr Schatzkammern im äußeren Ring der Kaiserstadt und in den beiden Kaiserstadt-Dungeons plündern könnt.

UNTERIRDISCHE GEFECHTE

Unter der Kaiserstadt befindet sich eine Kanalisation, über die ihr alle Bezirke erreichen könnt. Hier tauscht ihr eure Steine gegen Belohnungen aus und holt euch tägliche Quests ab. Einen Kurort findet ihr dort unten natürlich trotzdem nicht. Offenes PvP zwischen den Allianzen findet auch in den Abwasserkanälen statt, zudem hat es hier mächtige Bosse, die auch wieder Tel'Var-Steine fallen lassen. Die Menge hängt in diesem Fall übrigens davon ab, wie viele Spieler an der Tötung beteiligt sind – je weniger Mitstreiter, desto fetter die Beute.

In der Mitte der Kanalisation, dem Barathrum Centrata, stehen drei Portale, die mächtige Xivkyn-Generäle beschwören. Habt ihr ein paar Freunde im Gepäck und schafft es, alle drei Portale zu schließen, bevor ihr von feindlichen Spielern überrannt werdet, könnt ihr gegen ein Simulacrum von Molag Bal kämpfen. Wenn ihr gewinnt, könnt ihr hier diverse Schatzkammer-Gegenstände abstauben. Ab und zu lässt der Boss auch ein Pet oder einen Skin fallen.

Grundsätzlich ist hier weniger los als beispielsweise in Cyrodiil, wo man auch als unerfahrener Spiele Erfolge feiern kann, indem man bei Belagerungen hilft. Der Trip in die Kaiserstadt lohnt sich eher, wenn ihr gleichgesinnte Verbündete dabeihabt und über ein gewisses Maß an Frustresistenz verfügt. Natürlich könnt ihr auch allein losziehen, müsst dann aber damit rechnen, wiederholt von denselben feindlichen Spielern und umgenatzt zu werden. Auch die Bosse haben es in der Variante ohne CP echt in sich.

Die Mauer der feindlichen Festung zerbricht unter dem Angriff unserer Belagerungswaffen.

Wir hämmern die Schutzmauern einer feindlichen Festung mit Triboken weg. Entweder steigen wir jetzt vom Pferd und belagern mit oder wir heilen unsere Verbündeten, sonst sind wir unnütz.

Vier Sorten Cyrodiil

Bevor ihr ins ganz große PvP einsteigt, müsst ihr euch zunächst mal im Allianzkrieg-Menü für eine Kampagne entscheiden und sie als Heimatkampagne setzen (sonst gibt es keine Belohnung!). »Kampagne« bedeutet einfach, dass die PvP-Kämpfe eine bestimmte Laufzeit haben, an deren Ende die Fraktion mit der höchsten Punktzahl zum Sieger erklärt wird. Je besser eure Seite abschneidet, desto bessere Belohnungen erhaltet ihr in der Post, falls ihr an der Kampagne beteiligt wart. Danach wird alles zurückgesetzt, die Punkte der Fraktionen werden genullt und ihr startet eine neue Runde. Für Cyrodiil stehen vier Kampagnen zur Auswahl.

So gibt es die Geschmacksrichtungen **Standard, Standard ohne CP** und **Bis Stufe 50**. Die Standardkampagne ist genau das – hier zählen eure durch Championpunkte erhaltenen Boni, jeder Charakter ab Stufe 10 ist erlaubt, die Kampagne dauert 30 Tage und ihr dürft mit Helden unterschiedlicher Allianzen beitreten. Die Kampagne ohne CP funktioniert genauso, nur dass ihr hier nicht von Buffs und Boni durch Championpunkte profitiert. Die Kampagne Bis Stufe 50 hat eine verkürzte Laufzeit von sieben Tagen. Auch hier sind CP deaktiviert. Zudem gibt es noch die Kampagne mit der Bezeichnung **Für Allianz gesperrt**. Diese läuft genau wie die Standard-Kampagne ab, nur dass ihr hier lediglich mit Helden derselben Allianz beitreten könnt. Betretet ihr diese Kampagne beispielsweise mit einem Charakter, der dem Ebenherz-Pakt angehört, müssen andere Helden, mit denen ihr in diese Kampagne nach Cyrodiil wollt, ebenfalls dem Ebenherz-Pakt angehören, sonst dürfen sie nicht rein. Dies soll Spieler ermutigen, ihren jeweiligen Bündnis die Treue zu halten und nicht immer auf die Fraktion umzusteigen, die gerade die Oberhand hat.

Die Krönung des PvP: Cyrodiil

Wer auf brachiale Massenschlachten mit schweren Belagerungsmaschinen, hunderten Spielern und wochenlangen, erbitterten Ranglistenkämpfen steht, der ist hier richtig. In Cyrodiil prallen riesige Heere von Spielern aufeinander, Kaiser werden gekrönt und genauso schnell wieder vom Thron gestoßen, und talentierte Taktiker und Anführer werden zu Legenden ihrer Allianz. Und ein paar PvE-Quests nebst kleineren öffentlichen Dungeons und Himmelsscherben gibt es hier auch. Zur Überraschung von absolut niemandem werden diese aber allgemein ignoriert, weil es einfach keinen Spaß macht, beim Blumenpflücken und Wildschweinjagen plötzlich von 200 Mann niedergetrampelt zu werden.

Nichts für Einzelgänger

Für antisoziale Spieler gilt beim Betreten von Cyrodiil erst mal: Zonen-Chat an! Hier wird besprochen, wo Belagerungen stattfinden, in welchen Festungen Verteidiger gebraucht werden, es werden Raubzüge auf Schriftrollen geplant und ja, natürlich wird hin und wieder auch einfach mal gemotzt, denn wir sind hier schließlich im PvP. Wer wissen will, was in der Kampagne gerade los ist, kommt um den Chat nicht herum. Zudem erfreut ihr euch einfach keiner besonders großen Überlebenschancen in Cyrodiil, wenn ihr auf eigene Faust loszieht. Spielt das Tutorial, lernt, wie man Belagerungsmaschinen verwendet, nehmt ein paar davon mit und schreibt LFG in den Chat. Folgt einer Weile euren Mitspielern, dann ergibt sich der Rest ganz von selbst.

Wir haben eine Schriftrolle der Ältesten erobert und in unseren Tempel gebracht. Das gewährt unserer Fraktion wichtige Boni und bringt uns die Gunst unserer Mitspieler.

Reisen mit Transitus

Die Schnellreise in Cyrodiil tätigt ihr über die sogenannten Transitus-Schreine, die mit einem blauen Feuer brennen und von euch kontrollierte Punkte auf der Karte miteinander verbinden. Es ist wichtig, dass ihr den Umgang mit diesen Schreinen versteht, um eurer Schlachtgruppe in Cyrodiil helfen zu können. Ihr könnt natürlich auch versuchen, eure Mitspieler zu Fuß oder auf einem Reittier einzuholen. Dann seid ihr aber unnötig lange unterwegs und könnt jederzeit von versteckten Mitspielern abgefangen werden. Seid schlau, benutzt Schreine! Deren aktive Verbindungen könnt ihr jederzeit auf der Weltkarte einsehen.

Grundsätzlich könnt ihr alles bereisen, was im Besitz eurer Allianz ist, solange euer Zielgebiet nicht aktiv angegriffen wird, umliegende Produktionsstätten an den Feind verloren hat (eine Farm, eine Mine und ein Sägewerk) oder ein weiterer Kartenpunkt auf dem direkten Weg zu eurem Ziel in feindliche Hände gefallen ist. Gelegentlich erhaltet ihr für die Teilnahme am Cyrodiil-PvP auch verbrauchbare Steine in der Post, mit deren Hilfe ihr an Orte teleportieren könnt, die eurer Fraktion gehören, auch wenn sie vom Transitus-System abgeschnitten sind.

Eine Ramme verbeult das feindliche Festungstor. Die unzähligen grünen und goldenen Kreise sind Heileffekte unserer Mitspieler.

Was mache ich hier eigentlich?

Grundsätzlich ist Cyrodiil der Kampf um die Kaiserkrone. Erobert eine Allianz alle sechs Festungen, die rund um die Kaiserstadt ver-

Dicht gedrängt stehen feindliche Spieler auf dieser Burgmauer. Die schießen wir jetzt weg – Belagerungswaffen machen Spaß!

Wir haben ein Loch in die feindliche Festungsmauer gerissen. Durch die Bresche beschießen wir jetzt die Verteidiger, bevor wir endgültig reinstürmen.

teilt sind, wird der Spieler dieser Fraktion mit der gegenwärtig höchsten Punktzahl in Cyrodiil zum Kaiser. Das gewährt ihm mächtige Buffs und entsprechende Vorteile in der Schlacht. In der Folge verbünden sich die beiden anderen Fraktionen oft gegen die Allianz, die aktuell den Kaiser stellt. Verliert des Kaisers Bündnis die Kontrolle über alle sechs Festungen in der Kartenmitte, fliegt er kurzerhand vom Thron.

So aufregend das alles klingt, ist das Rennen um die Kaiserkrone für die meisten Spieler eher belanglos. Um eine reelle Chance auf den Thron zu haben, müsst ihr Tag und Nacht stundenlang spielen, um mehr Punkte zu kassieren als all eure Konkurrenten in Cyrodiil.

Trotzdem lohnt sich der Spaß, auch wenn ihr ein Leben lang dem gemeinen Pöbel angehören solltet. So gibt es für eure Anstrengungen Allianzpunkte, mit denen ihr an Wochenenden legendäre Belohnungen bei der Händlerin **Adhazabi Aba-daro** kaufen könnt. Zudem bekommt ihr nur hier die bereits erwähnten Fertigkeiten aus dem Allianzkrieg. Absolviert ihr hier brav die wiederholbaren täglichen Quests, für die ihr feindliche Spieler umnieten, Festungen erobern und andere PvP-Aktivitäten erledigt, steigt ihr zudem fix in den Allianzrängen auf, was euch jedes Mal Fertigkeitspunkte beschert. Neben fetten Belohnungen für eure Teilnahme am Ende einer Kampagne (besonders, wenn eure Seite gewinnt), bekommt ihr nebenher beim Spielen in Cyrodiil immer wieder Belohnungspakete in der Post. Darin stecken exklusive Set-Gegenstände, Gold und Transmutationskristalle. So könnt ihr euch recht gemütlich einfach nebenher episch ausrüsten und mit Set-Boni stärken sowie zusätzlich euer Konto aufbessern.

Mittig unten seht ihr unseren Pott mit siedendem Öl. Das kippen wir den Eindringlingen vom Dolchsturz-Bündnis über.

WOHER WEISS ICH, WAS ICH MACHEN SOLL?

Ruft ihr in Cyrodiil die Karte auf, seht ihr auf einen Blick, welche Allianz gerade welche Punkte auf der Karte beherrscht. Umkämpfte Burgen werden auf der Karte hervorgehoben. Für gewöhnlich spielt ihr hier in einem Schlachtzug, der entweder den Angreifern eurer Seite dabei hilft, gegnerische Festungen zu erobern, oder sich in einer der Burgen unter eurer Kontrolle verschanzt, um Gegner von dort fernzuhalten. Auf der Karte seht ihr, wo sich eure Gruppenmitglieder gerade aufhalten, zudem markiert der Anführer eurer Gruppe für gewöhnlich euer nächstes Ziel, das ihr auf der Karte und im Kompass an einem roten, pulsierenden Kreis erkennt. Habt ihr gerade keine Gruppe, schaut euch auf der Karte an, welche für euch erreichbaren Orte gerade angegriffen werden und helft eurer Seite.

Investiert zwischen den Belagerungen immer mal ein paar Allianzpunkte in frische Lebensmittel und Belagerungsmaschinerie. Ein Spieler, der etwas gegessen hat, verfügt über viele Tausend Lebenspunkte mehr als Kämpfer mit leerem Magen. Ein Rammbock knackt das Tor einer feindlichen Festung immer schneller als ein freundliches Lächeln. Ihr müsst keine perfekten Krieger mit bestmöglicher Ausrüstung sein, um in Cyrodiil einen Unterschied zu machen. Eine clever platzierte Balliste kann das Kampfgeschehen zu euren Gunsten wenden, selbst wenn ihr sonst Probleme damit habt, das scharfe Ende eures Schwerts zu finden. Im Cyrodiil-Tutorial lernt ihr in aller Ruhe den Umgang mit Belagerungswaffen. Wer nutzlos herumsteht und seiner Gruppe nicht hilft, fliegt schlimmstenfalls raus. Wenn die Allianzen Kopf an Kopf liegen und jeder Punkt zählt, setzen die Anführer auf fähige Mitspieler.

SELBST ANFÜHRER WERDEN

Menschen hassen Verantwortung und ziehen es oft vor, jemanden zu haben, der den Ton angibt. Das ist auch in Cyrodiil so – nicht selten suchen haufenweise Spieler im Chat nach Gruppen, aber niemand hat den Mut, selbst eine zu starten und Mitstreiter einzuladen und zu führen. Macht euch das zum Vorteil! Natürlich nicht gleich in den ersten fünf Minuten und wenn ihr selbst noch lernt, wie alles funktioniert. Doch an gute, siegreiche Gruppenleiter erinnert sich die Community, man schließt schnell Freundschaften, kommt mit gleichgesinnten Spielern in Kontakt und hat so auch bessere Chancen, vielleicht doch mal an die Kaiserkrone zu kommen. ★

Die KI-Gefährten

Freunde fürs Heldenleben

Mit der Blackwood-Erweiterung bekommt ihr Verstärkung! Bastian und Mirri kämpfen an eurer Seite und begleiten euch auf fast allen Abenteuern. Wie ihr die neuen KI-Gefährten findet, ausrüstet und einsetzt, verraten wir hier. Von Redaktion GameStar

Wer den Blackwood-DLC hat, spielt nie mehr allein: Die neuen KI-Gefährten, die aktiv an eurer Seite kämpfen, ergänzen euren Charakter perfekt. Willkommen in Tamriel, Mirri und Bastian!

Wer sind die Gefährten?

Mirri Elendis und Bastian Hallix könnten nicht unterschiedlicher sein. Mirri ist listig und mag es zum Beispiel, wenn ihr andere Leute bestehlt. Bastian hingegen ist ein rechtschaffener Gefährte, der lieber eure Schokoladenseite sehen möchte. Beide schließen sich euch an, wenn ihr ihnen helft. Dazu absolviert ihr eine Reihe von Quests. Um die Gefährten freizuschalten, braucht ihr die Blackwood-Erweiterung, dann könnt ihr sie aber auch außerhalb der Dunkelforst-Zone einsetzen. Bastian und Mirri begleiten euch nie gleichzeitig, es kann also immer nur einer der beiden aktiv sein – ihr dürft aber jederzeit wechseln.

Hier findet ihr Bastian und Mirri

Auf den menschlichen Magiewirker Bastian Hallix trefft ihr zum ersten Mal in der Ätzhohnsenke, die südlich der Feste Blaublut an der Küste zur Topalbucht liegt. Mirri Elendis ist im Gegensatz zum höflichen, eher zurückhaltenden Bastian ein anderes Kaliber: Die abenteuerlustige und pragmatische Dunkelelfe lernt ihr beim Untergangsgewölbe Vulpinaz ganz im Norden des Dunkelforsts kennen. Für beide Gefährten absolviert ihr je eine rund zweistündige Questreihe, bis sie sich anschließen.

Was können die Gefährten?

Beide Gefährten haben eigene Klassenfähigkeiten und Skills. Ihr stattet sie mit spezieller, nur für Gefährten geeigneten Ausrüstung aus: Waffen, Rüstung und Schmuck steigern ihre Effizienz im Kampf. Die Gefährten beschützen euch auch, wenn ihr mal auf die Karte schaut oder euer Inventar auf den Kopf stellt. Wenn Gegner das schamlos ausnutzen wollen, kriegen sie von Mirri und Bastian automatisch was auf die Nase.

Wie rufe ich einen meiner Gefährten herbei?

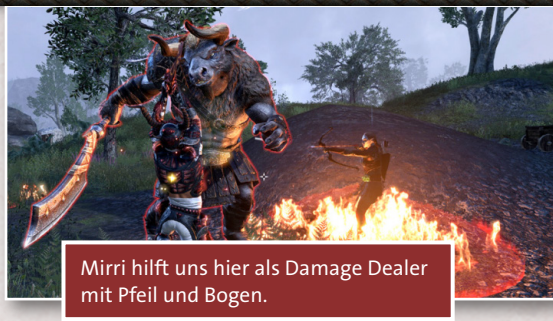
Nachdem ihr die Gefährten über die jeweilige Quest freigeschaltet habt, findet ihr sie unter »Verbündete« und »Gefährten« in eurer Sammlung. Mit einem Doppelklick ruft ihr Bastian oder Mirri herbei oder schickt den jeweils anderen Partner weg.

Wie passe ich meine Gefährten an?

Sprecht euren Gefährten an und wählt die Dialogoption »Gefährten-Menü«. Hier seht ihr die aktuelle Stufe, aktive Fähigkeiten sowie den Beziehungsstatus. Daneben gelangt ihr in die Ausrüstungsübersicht oder weist Fähigkeiten zu. Auf Basis dieser Skills fungieren die beiden als Heiler, Tank oder Damage Dealer.

Welche Fertigkeiten beherrschen die Gefährten?

Wie auch Spielercharaktere verfügen Gefährten über je drei Klassen-Fertigkeitslinien, allerdings mit nur drei Fähigkeiten pro Linie statt fünf. Bastians Skills ähneln denen des Drachenritters, Mirris Fertigkeiten sind an der Nachtklinge orientiert. Beide Gefährten haben zudem Zugriff auf Fertigkeitslinien verschiedener Waffentypen, der Magier- und Kriegergilde sowie der Unerschrockenen. Dazu kommen je eine aktive und passive Fähigkeit pro Rüstungstyp sowie eine passive Volksfähigkeit.



Mirri hilft uns hier als Damage Dealer mit Pfeil und Bogen.

Wie weise ich ihnen Skills zu?

Gewünschte aktive Fähigkeiten zieht ihr wie bei eurem Charakter in einen von fünf normalen und einen ultimativen Fähigkeitsslot am unteren Bildschirmrand, im Kampf nutzt der Gefährte diese Fähigkeiten dann automatisch. Achtung: Wollt ihr, dass Bastian oder Mirri beispielsweise eine Bogenfähigkeit nutzen, müsst ihr ihnen auch einen Bogen in die Hand drücken, also in ihrem Inventar anlegen. Einen Waffenwechsel wie bei Spielern gibt es nicht, sodass ihr euch für eine Waffe und deren Fähigkeiten entscheiden müsst. Bastian und Mirri starten beide auf Level 1 und gewinnen bei jedem getöteten Gegner eigene Erfahrungspunkte hinzu, bis zu einem maximalen Level von 20.

Wie lösen die Gefährten ihre Fähigkeiten aus?

Beide Gefährten arbeiten ihre Skill-Leiste automatisch von links nach rechts ab. Danach spielt die Wiederaufladezeit anstelle von Magicka oder Ausdauer eine Rolle: Ist die dritte Fähigkeit zum Beispiel schneller wiederaufgeladen als die erste, wird sie entsprechend zuerst eingesetzt. ★

Die neuen KI-Gefährten unterstützen euch als Heiler, Tank oder Damage Dealer und ersetzen fehlende Gruppenmitglieder.

*Ausgenommen die Kapitel „Blackwood" (2021)

©2021 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online: Blackwood developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, The Elder Scrolls Online: Blackwood, Oblivion, Morrowind, Summerset, Elsweyr, Greymoor, ESO, ESO Plus, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. All Rights Reserved.

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM ZU ESO BLACKWOOD

JETZT BESTELLEN!

Titelbild kann von der finalen Version am Kiosk abweichen

EINSTEIGER-PAKET
IM WERT VON 29,99 EURO

GAMESPLANET

HAUPTSPIEL + MORROWIND-DLC

IM WERT VON 19,99 €

CODES IM HEFT**

BLACKWOOD DIGITAL UPGRADE

10 € RABATT

29,99 EURO STATT 39,99 EURO UVP

XXL DOPPEL POSTER

AB IN DEN DÜSTERWALD

Erfolgreich durch die neue Zone dank unserem großen Reiseführer

GUIDES, GUIDES, GUIDES!

Alles zu Klassen, Crafting, Gilden, Spielerhäusern und KI-Gefährten

ALLEIN ODER ZUSAMMEN?

Tipps für Solospieler, Gruppen und PvP-Gefechte + Champions 2.0

Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Sonderheft »ESO Blackwood« für nur 9,99€ zzgl. Versand*

Vorname, Name	○ Ich bezahle bequem per Bankeinzug ○ Ich zahle per Rechnung
Straße / Nr.	Geldinstitut
PLZ / Ort	IBAN
Telefon / Handy Geburtstag	BIC
E-Mail	Datum Unterschrift

oder online bestellen: www.gamestar.de/eso

Available on the App Store

Get it on Google play

* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,50 Euro • Versand außerhalb Deutschlands 3,50€ • Alle Preise inkl. Mwst. • Anbieter: Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andrea Albert • Kundenservice: kundenservice@gamestar.de

** Codes gelten bis zum 31.12.2022.