

Tipps zum Einstieg in „The Elder Scrolls Online“ (Version 1.6 - 22. September 2015)

1. Einsammeln (*bereits im Anfangs-Tutorial auf Gefäße und Truhen achten!*)

Es gibt fast überall *nebenbei* Nützliches zum Einsammeln, z.B.

- Dietriche, Rüstungen und Waffen in Gefäßen und Truhen
- Erze (für das Schmiedehandwerk) im Freien und in Höhlen
- Hölzer (für das Schreinerhandwerk) im Freien
- Pflanzenfasern (für das Schneiderhandwerk) im Freien
- Pflanzen und Pilze (für die Alchemie) im Freien und in Höhlen
- Zutaten für Speisen und Tränke (für das Versorgerhandwerk)

Solange man freie Plätze im Inventar hat, sollte man ruhig alles davon einsammeln. Was man davon später nicht braucht, kann man immer noch verkaufen oder wegwerfen.

2. Inventarerweiterung (Taschenplatz) kaufen

Inventarplätze sind anfangs auf 60 Gegenstände begrenzt. Da es überall viel einzusammeln gibt, sollte man baldmöglichst eine Inventarerweiterung für 400 Gold kaufen, die in größeren Städten von „Gepäckhändlern“ angeboten werden. Deren Marktstände sind erkennbar an einem Beutel auf ihrem Wappen. Jede Erweiterung bringt 10 Inventarplätze, allerdings steigt der Preis mit jedem Upgrade.

3. Materialien in die Bank (persönliche Truhe) einlagern

Kommt man in eine Stadt, sollte man alle eingesammelten Materialien in seine Truhe in der örtlichen Bank einlagern, um wieder ein freies Inventar zu bekommen. Der Clou: Braucht man die Materialien später für das Handwerk (Schmieden, Kochen usw.) hat man von jedem Handwerksplatz aus Zugriff auf die Bank. Der Bank-Platz ist anfangs ebenfalls auf 60 Gegenstände begrenzt, Upgrades lassen sich auch hier kaufen, auch hier steigt der Preis mit jedem Upgrade. Spielt man mit mehreren Figuren, teilen sich alle Figuren den vorhandenen Bank-Platz und können damit gemeinsam auf alles zugreifen.

4. Aufträge (Quests)

Alle verfügbaren Aufträge (Quests) finden sich im *Tagebuch*. Jede Quest besitzt eine Schwierigkeitsstufe (Zahl). Diese entspricht der Stufe, welche man für die Durchführung besitzen sollte. Die Schwierigkeit wird auch farblich (grün, gelb, rot) angezeigt. Man sollte *die einfachsten* Quests *zuerst* durchführen. Ausnahme: Gibt es eine Quest zur *Hauptgeschichte*, sollte man diese vorziehen. Die aktive Quest kann per Tastendruck gewechselt werden.

5. Nach dem Questen

Hat man Aufträge (Quests) erledigt und kommt danach wieder in eine Stadt, sollte man in folgender *Reihenfolge* seinen Helden verbessern:

- 5.1. Ausrüstung reparieren (bei *jedem* Händler möglich).
- 5.2. Plunder verkaufen, der „*nur für Händler einen Wert hat*“ (bei *jedem* Händler möglich).
- 5.3. Waffen/Rüstungen verkaufen, für die Händler einen "*besonders hohen Preis*" bieten (ist bei bestimmten Waffen und Rüstungen vermerkt).
- 5.4. Dinge verkaufen, die man nicht benötigt und deren *Handwerk* man *nicht* erlernen will (oder diese Dinge später bei Gelegenheit in einer eventuell vorhandenen Gildenbank gegen Brauchbares *eintauschen*).
- 5.5. Waffen/Rüstungen, die man nicht benötigt und deren *Herstellung* man *erlernen* will, an einem entsprechenden Handwerksplatz *analysieren (falls möglich) oder zerlegen (immer möglich)*.
- 5.6. Erhaltene Materialien für das Handwerk auf der Bank deponieren, wenn dort noch Platz ist.

6. Handwerk erlernen

Es lohnt sich, irgendwann an den entsprechenden Handwerksplätzen mindestens ein Handwerk zu erlernen, langfristig besser sind sogar zwei. Mehr sollten es allerdings nicht sein, bevor man Stufe 50 erreicht hat, da das Erlernen eines Handwerks kostbare Fähigkeitspunkte kostet. Es bieten sich folgende Handwerke an:

- 6.1. Versorgerhandwerk: Das Erlernen von Rezepten und die Zubereitung von Speisen und Getränken an Kochplätzen bringt zusätzliche Kraft für *alle* Figuren.
- 6.2. Schmiedehandwerk: Die Herstellung *schwerer* Rüstung und Waffen lohnt sich für besonders für *Tanks*, also Spieler, die mit schwerer Rüstung und Waffen unterwegs sind.
- 6.3. Schreinerhandwerk: Die Herstellung von Zauberstäben lohnt sich besonders für *Zauberer*. Die Herstellung von Schilden kann sich für Spieler mit Einhandwaffen lohnen.
- 6.4. Schneiderhandwerk: Die Herstellung von leichter und mittelstarker Kleidung lohnt sich besonders für *Zauberer und Nachtklingen*, die mit solcher Kleidung arbeiten.
- 6.5. Alchemie und Verzauberungen: Die Herstellung von Zaubertränken (Alchemie) kann sich für alle Figuren lohnen. Die Herstellung von Verzauberungen (Glyphen) ist dagegen oft verzichtbar.

Nachtrag – Rezepte für die wichtigsten Zaubertränke (Alchemie)

Hinweis: Die Verwendung von 3 Zutaten verlangt besondere Handwerksfähigkeiten in der Alchemie.

Ziel	Zutat 1	Zutat 2	Zutat 3
Leben + Ausdauer	Akelei	Bergblume	
Leben + Magicka	Akelei	Wolfsauge	
Leben + Ausdauer + Magicka	Akelei	Bergblume	Wolfsauge
Magicka + Magickaregeneration	Kornblume	Wiesenschaumkraut	
Magicka + Magickaregen. + Treffer	Kornblume	Wiesenschaumkraut	Wasserhyazinthe
Magicka + Magickaregen. + Detektion	Kornblume	Wiesenschaumkraut	Wermut
Ausdauer + Waffenkraft	Benediktenkraut	Drachendorn	
Ausdauer + Waffenkraft + Tempo	Benediktenkraut	Drachendorn	Namiras Fäulnis
Ausdauer + Waffenkraft + Treffer	Benediktenkraut	Drachendorn	Wasserhyazinthe
Unsichtbarkeit	Nirnwurz	Blauer Glöckling	
Unsichtbarkeit + Tempo	Namiras Fäulnis	Blauer Glöckling	Benediktenkraut
Unsichtbarkeit + Leben	Namiras Fäulnis	Blauer Glöckling	Wasserhyazinthe

ausführliche Erläuterungen zur Alchemie bei Bedarf unter:

<http://forums.elderscrollsonline.com/en/discussion/79240/alchemy-guide>