

Enderal: Forgotten Stories

# TOTE GÖTTER KOSTEN NICHTS



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **SureAI** Entwickler: **SureAI** Termin: **14.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **kostenlos (Besitz von Skyrim Voraussetzung)** DRM: **ja (Steam)**

## Die grandiose Total Conversion für Skyrim wird mit den Forgotten Stories noch besser – und ist immer noch gratis!

Von Gloria H. Manderfeld

Neue Welt, neues Skillssystem, eigene Klassen und eine Unmenge abwechslungsreicher Quests – die Total Conversion Enderal: Forgotten Stories hat neben dem Kampf- und Dialogsystem nur den technischen Unterbau mit Bethesda's Erfolg Skyrim gemeinsam. Das ambitionierte Fanprojekt hat allerdings schon einige Jahre auf dem Buckel. Bereits 2016 testeten wir die damalige Version von Enderal ausführlich – und waren durchaus angetan!

Nun hat das Team von SureAI via Steam eine erweiterte Version seiner Ausnahme-Mod veröffentlicht, die eben jene »Forgotten

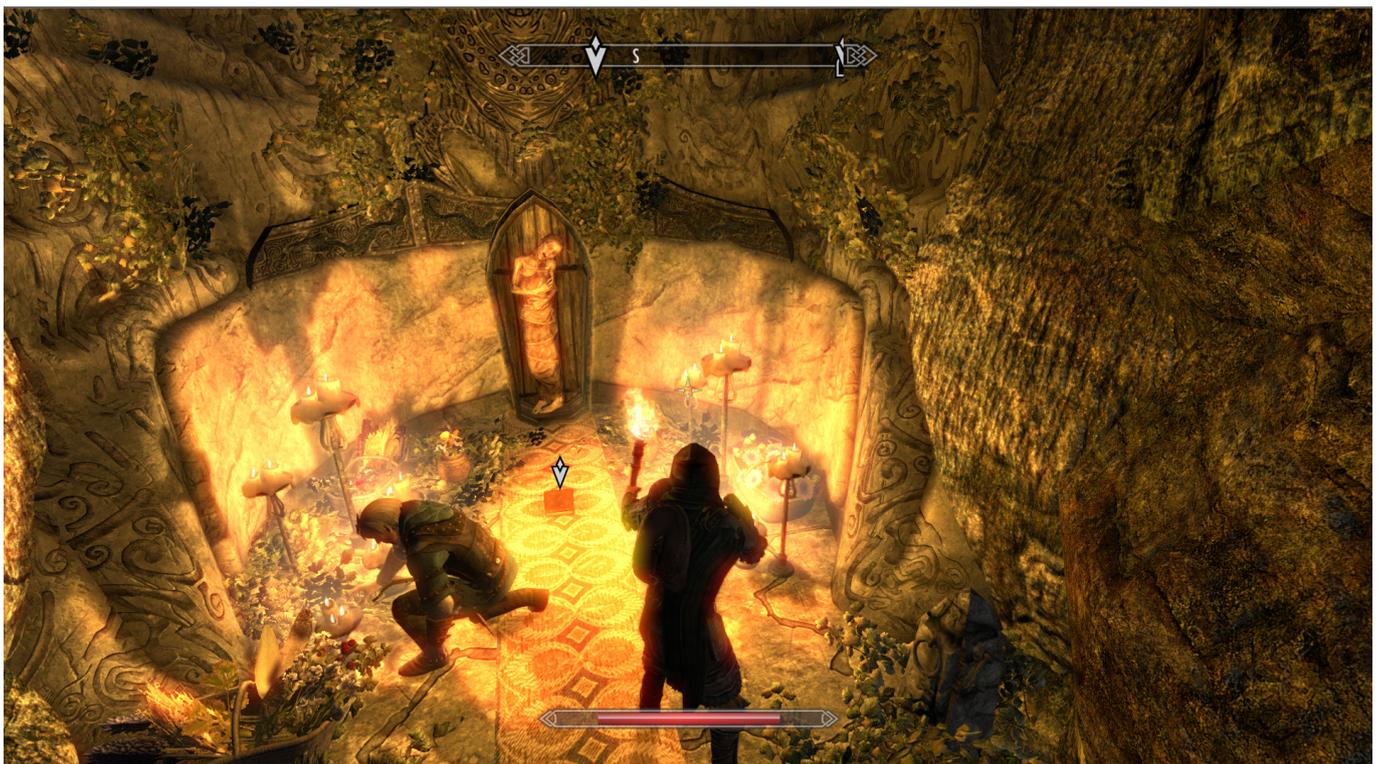
Stories« enthält – also viele zusätzliche Nebenquests, zwei neue Fraktionen, denen wir beitreten können, sowie zwei Charakterklassen: den alchemistisch und gestaltwandlerisch veranlagten Lycantroph (Werwolf!) sowie den Phasmalisten, der geisterhafte Begleiter beschwört und diese mit erbeuteten Items ausrüstet. Das Ergebnis ist eine Art »Director's Cut« von Enderal, der die ohnehin fantastische Hauptstory weiter abrundet.

Weil wir festgestellt haben, dass viele Rollenspieler Enderal überhaupt nicht kennen, wollen wir hier aber nicht nur die Neuerungen von Forgotten Stories vorstellen, sondern das gesamte Spiel einem Nachttest unterziehen. Denn selten fiel die Antwort auf die Frage »Taugt das?« so eindeutig positiv aus wie bei diesem kostenlos erhältlichen Mammut-Fanprojekt. Selbst wenn ihr Skyrim nie gespielt habt und euch die Elder-Scrolls-Welt nicht in-

teressiert, lohnt es sich, ein paar Euros für das Skyrim-Grundspiel springen zu lassen (mit der Special Edition funktioniert Enderal leider nicht). Denn nur damit könnt ihr in die Welt von Enderal eintauchen, die euch schon mit dem verstörenden Auftakt in den Sog der mitreißenden Hintergrundgeschichte zieht.

### Kannibalismus und viele Fragezeichen

Unser Abenteuer beginnt an einem wunderschönen Sommertag in idyllisch-verträumter ländlicher Umgebung. Neben üppigen Wiesen, Blumen und strahlendem Sonnenschein entdecken wir allerdings auch drei an Kreuzen verbrannte Körper, über die wir bei unserem in der Nähe Holz hackenden Vater nichts erfahren. Dieser schickt uns stattdessen in unser Familien-Zuhause, wo wir beim Kochen helfen sollen. Im Inneren des Hauses wird uns jedoch schnell klar, dass hier



In dieser Gruft finden wir auf der Suche nach einem Grund für den Amoklauf eines Gelehrten den entscheidenden Beweis.



In einem verschneiten Wald spielen wir mit diesem NPC und seinem Bruder stille Post.

irgendwas nicht stimmt: Überall liegen Bücher mit kannibalistischem Thema, wir betrachten gruselige Wandbilder und große Mengen an frischem Fleisch.

Als Papa ins Haus zurückkehrt, redet er nur von seinem Hunger und wirft uns vor, wir hätten unsere Mutter und die Schwester getötet. Egal, welche Optionen wir im Gespräch wählen, Vatis Vorwürfe werden immer drastischer, bis plötzlich das Haus in Flammen steht und er mit seinen Händen rohes Fleisch aus einem Tierkadaver reißt.

Als wir kurz darauf auf einem Schiff erwachen, wird klar, dass das Ganze glücklicherweise nur ein fieser Albtraum war. Es bleibt nicht der letzte Moment bei Enderal, in dem wir uns fragen, wie viel von dem, was wir sehen und erleben, Wirklichkeit ist. Immer wieder sind wir mit Ereignissen konfrontiert, die weniger durch Splattermomente als durch eine geschickt zusammengestellte Mischung aus Szenerie, Musik und Story lebendig und beängstigend werden. Dieser hintergründig servierte Horror ist ein wesentliches Element der Geschichte und kommt sowohl in der Hauptstory wie auch in zahlreichen Nebenquests zum Tragen. Wobei die Haupthandlung nach dem Kannibalen-Auftakt enorm an Fahrt verliert und sich erst mal eine Weile dahinschleppt. Bis zu dieser ersten Szene im Haus des alten Mannes, wenn ... ach, das findet ihr besser selbst heraus. Sagen wir einfach: Enderal hält ein gerüttelt Maß Überraschungen bereit. Und das ist ja durchaus ein gutes Zeichen für eine Handlung.

### Tiefgründige Welt, spannende Quests

Wir erkunden zunächst in bester Heldenmanier die Insel Enderal und finden uns in einer durch starre Regeln und enge religiöse Konventionen bestimmten Welt wieder. Aggressive Wildtiere, plötzlich wahnsinnig werdende Menschen und allgegenwärtiges Gemunkel vom Tod der Götter verbreiten Unsicherheit und Angst. Abseits der Hauptgeschichte, die uns schnell in den Dienst des herrschenden klerikalen Ordens führt, wartet eine Vielzahl an Aufgaben, die alle Aspekte des Alltags auf Enderal beleuchten. Trotz eher klassischem Design, bei dem wir

oft von Ort zu Ort reisen und zumeist Gegner bekämpfen, fühlt sich nichts davon langweilig oder unnötig an. Gerade die gelungene Mischung aus lustigen, skurrilen, aber auch ernststen, tragischen und philosophischen

Momenten macht das Questen auf der Insel Enderal zu einem echten Genuss.

Wir knacken für einen Bauernjungen eine Schatulle, versuchen einen Händler mit seiner drogensüchtigen Schwester zu versöhnen oder helfen den Apothekariin in der slumartigen Unterstadt von Enderals größter Metropole Ark beim Erwerb dringend nötiger Kräuter. Selbst die zunächst ziemlich seltsam klingende Geschichte einer Händlerin, die einen Auradiebstahl für einen geklauten Trank verantwortlich macht, hat einen überraschend vernünftigen Hintergrund, bei dem wir dem Missetäter ordentlich Prügel zukommen lassen. Alternativ erfüllen wir einige Kopfgeldaufträge für die Obrigkeit und sacken für erledigte Banditen, Monster oder Mörder den Ertrag ein. Bei vielen Quests entscheiden wir mit der gewählten Gesprächsoption über den Ausgang. Verhalten wir uns zu unhöflich oder versuchen wir die falsche Person zu erpressen, endet eine Aufgabe auch mal negativ für uns oder bricht sogar eine ganze Questreihe ab. Mit einem

## Die Addon-Klassen in Aktion



Der Phasmalist fängt Seelen besiegtter Feinde ein und bannt sie in Talismane. Die benutzt er, um eine Erscheinung herbeizurufen, die ihn dann im Kampf unterstützt. Klingt super, allerdings ist die Wegfindung der Beschworenen noch arg verbesserungswürdig.



Der Werwolf ist deutlich simpler als der Phasmalist: Wer einen Werwolfsbiss-Trank herstellt und schluckt, kann für einige Zeit als pelziges Monster Gegner schnetzeln. In Kombination mit anderen Fertigkeitäbäumen wird der Lycantroph richtig mächtig.



**Michael Graf**  
@Greu\_Lich



Ich soll Enderal noch mal durchspielen, um die Forgotten Stories zu erleben? Nichts für ungut, ich habe dieses Spiel geliebt, aber noch mal denselben Anfang, dieselbe Durststrecke bis zum nächsten echten Story-Höhepunkt – das muss eigentlich nicht sein. Dachte ich zumindest, als ich mit Forgotten Stories anfang. Aber dann begann ich, mit der Phasmlisten-Klasse herumzuexperimentieren (interessant, aber für mich zu kompliziert), stöberte in Ark die ersten neuen Quests auf und erlebte vor allem: die neuen Geschichten!

Enderal war für mich schon immer ein sogenanntes Erzählspiel, spielmechanisch wenig herausragend, aber voller denkwürdiger Momente und Mysterien, die mich immer und immer weiter peitschen, manchmal sogar sprachlos machen. Natürlich will ich mehr über den »Schlächter von Ark« erfahren und herausfinden, wovor die Geldsäcke der Goldenen Sichel solche Angst haben – auch weil ich weiß, dass sich das SureAI-Team für jede Geschichte mindestens einen Twist, eine Besonderheit ausgedacht hat. Man muss sich das auf der Zunge zergehen lassen: Ich vertraue darauf, dass ein Modding-Team bessere Geschichten ausheckt als viele »normale« Spielentwickler – und werde nicht enttäuscht!

Außerdem ist mein erster Enderal-Durchlauf anno 2016 zum Glück lange genug her, damit mir nicht jeder alte NPC gleich vorkommt wie der Bäcker, bei dem ich jeden Morgen meine Butterbrezel kaufe. Ja, Enderal hat seine Schwächen, seine Bugs und seine manchmal arg zähen Dia-, oder besser: Monologe. Unterm Strich kann ich dennoch nur bekräftigen, was Gloria sagt: Wer Enderal nicht kennt, hat jetzt keine Ausrede mehr. Und wer es schon kennt und schätzt, kann trotzdem noch mal reinschauen.

hohen Rhetorikwert gelingt es uns aber auch immer wieder, Kämpfe ganz zu vermeiden und eine alternative Lösung zu finden.

Lebendig geschriebene und von über 80 Sprechern hervorragend vertonte NPCs inszenieren die abwechslungsreichen Geschichten passend. Bemerkenswert: Alle Beteiligten waren gratis tätig und sind zu einem großen Teil professionelle Sprecher!

Die vielfältige Spielwelt lebt übrigens auch ganz gut ohne uns. Alle NPCs haben einen geregelten Tagesablauf und feste Aufgaben, denen sie nachgehen. Pech, wenn wir vor acht Uhr morgens oder acht Uhr abends etwas kaufen wollen, auch die Händler machen Feierabend. Manche NPCs treffen wir morgens im Tempel, mittags im Gasthaus und abends daheim. Richtig gut: Kein Inselbewohner steht einfach mit einem gelben Ausrufezeichen über dem Kopf herum und wartet darauf, dass wir ihn um Arbeit fragen.



Untote sind vor allem in Ruinen und verlassenen Anlagen unsere Gegner.



In einer beängstigenden Vision geht unsere Umgebung in Flammen auf.

### Enderal belohnt Entdeckungswillige

Manchmal bitten uns NPCs tatsächlich direkt um Hilfe, an anderen Stellen müssen wir im Gespräch mit Stadtbewohnern schon ziemlich nachhaken, um den Grund für schlechte Laune oder Bedrücktheit herauszufinden und dann natürlich unsere Hilfe anzubieten. So manche Quest entdecken wir aber erst, wenn wir die in der Welt reichlich vorhandenen Bücher durchlesen oder abseits größerer Straßen in verfallenen Gebäuden und Gewölben herumstöbern. Neben Zonen mit gemäßigttem Klima und reichlich Ackerbau wagen wir uns in verschneite Höhen, Ruinen der Vorgängerzivilisation und bis in die tiefe Wüste vor. Enderal belohnt Entdecker und Erkunder nicht nur durch Details wie die unter einem Felsvorsprung auffindbaren ersten Klippen(Bungee-)springer der Spielwelt, sondern auch mit gut versteckten Set-Gegenständen, Gold, nützlichem Loot und immer wieder faszinierenden Geschichten. So bleiben wir immer zum Schlösserknacken, Kellererkunden und Höhlendurchstreifen motiviert, schließlich kann jederzeit aus einer kleinen Aufgabe ein spannendes Erlebnis werden.

In einem Buch über Sagen der Umgebung lesen wir zum Beispiel die tragische Geschichte einer Geistererscheinung, die im Volksmund Aschenwitwe genannt wird. Den

nächsten Hinweis auf diesen Geist erhalten wir aus dem Tagebuch eines verstorbenen Bergmanns in einer aufgegebenen Mine. Der schürfte im Auftrag einer Fürstin Erze, die zur Bannung dieses Geists benutzt werden sollten, seine Aufzeichnungen verraten uns den Ort des Geschehens. Aber nur wenn wir der Witwe die abgetrennte Klauenhand ihres Ex-Gemahls bringen, haben wir überhaupt die Chance, den Geist zu bekämpfen – und dieses Artefakt müssen wir erst mal finden ...

### Liebe, harte Hiebe und Rätsel

Unser wichtigstes Ziel ist es, nach dem Tod der Götter die nahende Apokalypse zu verhindern. Wegen unserer hilfreichen Visionen von vergangenen Ereignissen gelten wir als einer der wenigen Auserwählten, die dazu bestimmt sind, das Schicksal der Menschheit zu wenden. Da wir keine Lust darauf haben, von uralten, mächtigen Wesenheiten ausgelöscht zu werden, suchen wir gemeinsam mit einer Gruppe Magier und dem klerikalen Orden der Götter nach einer Rettung für unsere Welt. Enderal steckt aber auch neben dieser Suche voller Aufgaben, folglich haben wir reichlich zu tun.

Wir können uns dank der Forgotten Stories-Erweiterung nun auch zwei sehr unterschiedlichen Gilden anschließen: Zum einen dienen wir uns im vorgeblich frommen, hin-

tergründig aber rein gewinnorientierten Händlerbund der Goldenen Sichel hoch und kommen einer internen Verschwörung rund um ein wertvolles Artefakt auf die Spur. In Arks Unterwelt wiederum herrscht der geheimnisvolle Rhâlata-Kult, der Schutzgelder von den Bewohnern erpresst. Der Anführer soll Waisenkinder für grausame Experimente missbraucht haben und lässt irgendwo nach irgendetwas Mysteriösem graben. Was genau, warum genau, und was zur Hölle diese ganze Geschichte mit dem »Schlächter von Ark« zu tun hat, einem Ex-Priester, der zum wahnhaften Mörder wurde – nun, das wollen wir natürlich wissen!

So unterfüttern die Forgotten Stories das Enderal-Universum mit neuen Hintergründen und Erkenntnissen, manche kryptischer, manche klarer. Zwar füllt der integrierte DLC nicht alle Lücken, beispielsweise bleibt die Nebenquest rund um die Bruderschaft von Kor weiterhin lückenhaft und am Ende unbefriedigend. Unterm Strich ist Enderal dank Forgotten Stories dennoch ein kompletteres, noch volleres und motivierenderes Rollenspiel – das verdient eine Aufwertung.

### Komm doch mal mit

Altbekannt ist indes, dass wir während der Hauptgeschichte zwei Haupt-NPCs kennenlernen, die uns fortan immer wieder auf unsere Missionen begleiten. In eigenen Begleiter-Questreihen, die nach bestimmten Abschnitten der Hauptgeschichte weitergeführt werden, haben wir sogar die Möglichkeit, mit einem der beiden Begleiter anzubandeln. Soll es lieber die kriegerische Calia mit ihrem dunklen Geheimnis sein oder doch der weltoffene, charmante Schurke Jasper? Da beide bisexuell orientiert sind, bleibt euch die freie Auswahl, auch nur eine gute Freundschaft mit beiden ist möglich.

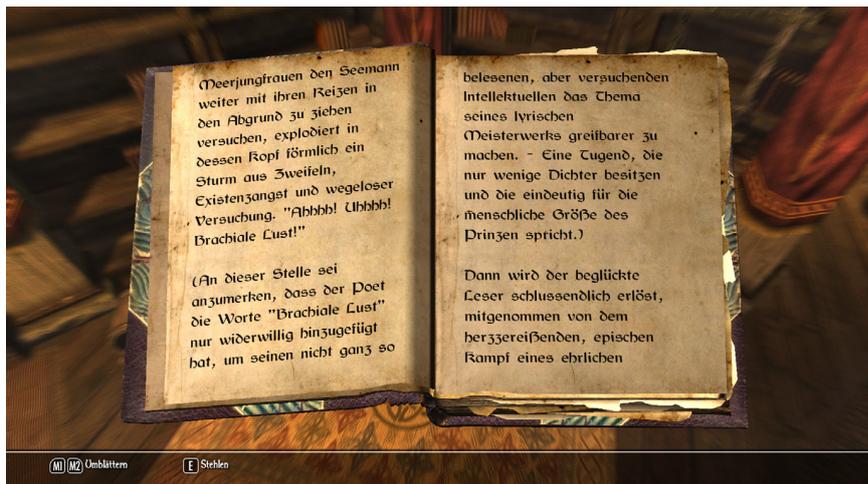
Bei vielen Quests entscheiden wir mit der gewählten Gesprächsoption über den Ausgang. Verhalten wir uns zu unhöflich oder versuchen wir, die falsche Person zu erpressen, endet eine Aufgabe auch mal negativ für uns oder bricht sogar eine ganze Questreihe ab. Immer wieder stoßen wir zudem auf fair gestaltete Rätsel, deren Lösungsan-

## Reichlich Details für Liebhaber

Viel Liebe für besondere Momente beweisen die Entwickler mit Dialogen wie dem Disput über die Dichtkunst mit einem blasierten, von seinen überragenden Fähigkeiten vollkommen überzeugten Freizeit-Reimeschmied. Statt Erfahrungspunkten gibt es einen Steam-Erfolg. In der nahen Bibliothek finden wir wenig später noch ein Buch, in dem sich der Dichter selbst über den grünen Klee lobt und seine erotisch angehauchten, lautmalerischen Werke für den geneigten Leser nochmals interpretiert. Das bringt uns insgesamt in der Story kein Stück weiter, ist als Abwechslung zur ernststen Haupthandlung aber Gold wert und bringt einige Lacher.



Im Adelsviertel »beglückt« der verhinderte Dichter die Umgebung mit seinen Werken.



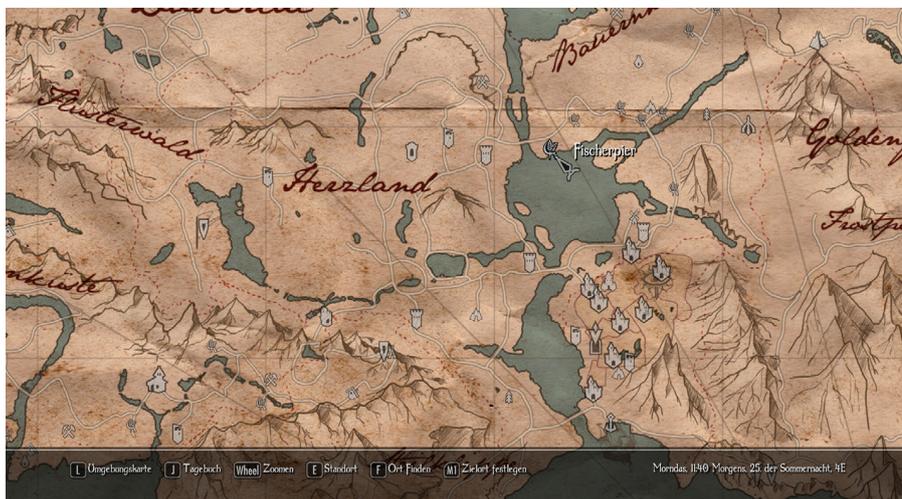
Auch mit der selbstgeschriebenen Interpretation werden die Gedichte nicht besser.

satz sich meist in der Umgebung befindet oder etwas Hirnschmalz erfordert. Wo wir beispielsweise das fehlende Teil für eine

mechanische Kurbel finden, zeigt uns ein mit ausgestrecktem Arm sitzendes Skelett in unmittelbarer Nähe. Haben wir während der Hauptgeschichte einen Begleiter an unserer Seite, gibt uns dieser sogar kleine Hinweise zur Lösung! Calia verrät uns bei einem Rätsel, in dem wir Glocken in bestimmter Reihenfolge läuten müssen, ob sich die Klangfolge ihrer Ansicht nach richtig anhört.

### Klassisches Rollenspielgerüst

Natürlich geht es bei Enderal: Forgotten Stories nicht nur um tolle Geschichten, sondern auch um ganz harten Heldenalltag. Für abgeschlossene Quests werden wir neben Gold und Gegenständen auch mit Erfahrungspunkten belohnt, die regelmäßig zu einem Levelanstieg führen. Besonders motivierte Entdecker verdienen sich durchs Aufstöbern gut versteckter magischer Symbole einige Extra-Erfahrungspunkte. Mit jedem neuen Level erhalten wir einen Erinne-



Auf der Übersichtskarte sehen wir alle bisher besuchten Orte und die Schnellreisepunkte.

rungspunkt für unsere Klassen-Talentbäume, dazu mehrere Handwerks- sowie Lernpunkte für die Steigerung von zwölf unterschiedlichen Kampf- und sechs Handwerksfähigkeiten zugeordnet. Daneben dürfen wir auswählen, ob wir mehr Gesundheit, Mana oder

Ausdauer haben möchten. Lern- und Handwerkspunkte brauchen wir, um die Lehrbücher eben dieser Kampf- und Handwerksfähigkeiten verstehen zu können. Damit steigern wir den Grundwert der jeweiligen Fertigkeit – je höher, desto besser! Geeignete

Lehrbücher für alle Fertigkeiten finden wir in der Spielwelt verteilt oder kaufen sie für teuer Geld bei Händlern; wer Geld sparen will, findet Lehrbücher auch in der Spielwelt. So oder so: Lesen bildet und lohnt sich!

## Bessere Ausrüstung selbst gemacht

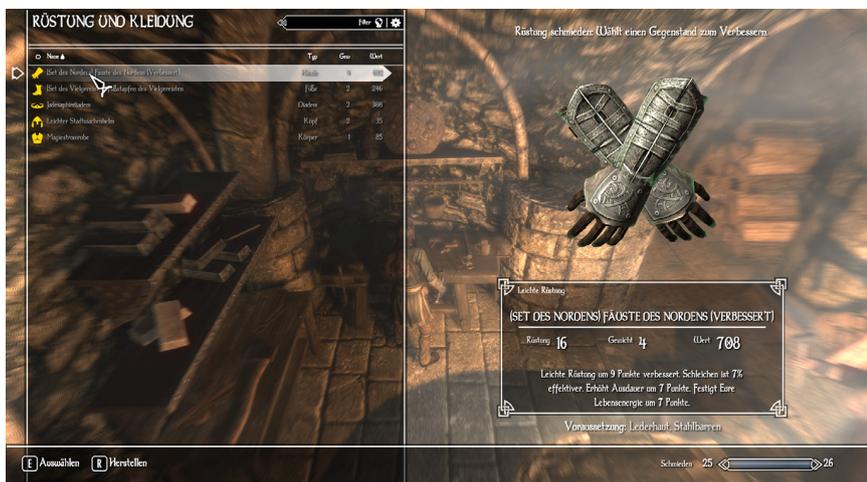
Um mit höherstufigen Gegnern mithalten, lohnt sich das Verzaubern und Verbessern unserer Ausrüstung. Verzauberungen schalten wir frei, indem wir magische Gegenstände zerstören, für die Herstellung von Handwerksgegenständen müssen wir die Pläne im Spiel gefunden und gelernt haben. Trankrezepte lernen Mächteger-Alchemisten nur durch Ausprobieren.



Nur durch Ausprobieren bekommen wir neue alchemische Rezepte zur Auswahl.



Lieber Feuer- oder Frostzauber? Oder doch Blitze? Die Qual der Wahl für Verzauberer.



Jedes Ausrüstungsstück lässt sich mit genug Rohstoffen noch weiter verbessern.

## Mächtige Erinnerungen

Erinnerungspunkte investieren wir in unterschiedliche Klassenausrichtungen: Krieger, Magier und Schurken erhalten jeweils drei Talentbäume. Darin stecken passive Boni wie stärkere Zaubersprüche oder mehr Waffenschaden sowie komplett neue, aktive Fähigkeiten. Als Gauner-Schurke beispielsweise halten wir mit »Auge des Sturms« die Zeit kurzfristig an – ideal zum Kampf gegen starke Gegner. Als Hüter-Krieger werden wir dank des Talents »Fels in der Brandung« sogar für kurze Zeit nahezu unverwundbar.

Dazu kommen noch jeweils ein extra Talentbaum für Alchemisten-Werwölfe und die auf Seelenverklavung spezialisierten Phasmalisten-Magier. Die neuen Klassen spielen sich dabei expertiger und komplexer als die alten Spezialisierungen. Als Phasmalist müssen wir nicht nur in der Spielwelt versteckte Seelen aufstöbern, sondern auch Amulette craften, unseren beschworenen Begleitern die richtige Ausrüstung zuschustern und dann auch noch darauf achten, dass sie nicht ständig ins Gras beißen. Denn ungewollte Begleiter-Tode erhöhen unser Arkanistenfieber, das wiederum unsere Charakterwerte verringert, wenn wir es nicht mit speziellen Heiltränken kurieren.

Als Lycantroph wiederum verbringen wir viel Zeit mit dem Kombinieren von Tränken



Enderal: Forgotten Stories ist wie eine Droge, und das auf die gute Art. Kaum habe ich eine Quest gelöst, entdecke ich zig neue, spannende Orte: Ruinen, Banditenlager, daneben eine Höhle, bei der es weit in die Tiefe geht – und irgendwann ist es vier Uhr morgens und ich frage mich, wo nur die Zeit vor lauter Entdecken und Geschichten-genießen geblieben ist!

Die Total Conversion bietet bis auf kleinere Nickeligkeiten alles, was sich Oldschool-RPG-Fans wünschen: eine glaubhafte Welt, herrlich kauzige NPCs, erinnerungswürdige Quests und eine sich langsam verdichtende Storyline, die immer mehr mitreißt. Besonders die tiefgründigen Unterhaltungen über Glauben und persönliche Freiheit haben mich zum echten Fan des Spiels gemacht. Hier werden unterschiedliche Standpunkte ganz ohne moralischen Zeigefinger präsentiert und regen zum Nachdenken an. Ein absolutes Pflichtspiel für Fans von Baldur's Gate, Neverwinter Nights und anderen herausragenden Genrevertretern.



Nur mit den aus dem leuchtenden Kristall herausgebrochenen Scherben können wir uns gegen eine gefährliche Krankheit schützen. Scherben bringen eben doch Glück!

und Sammeln (oder Kaufen) von Zutaten. Beide Klassen können sehr mächtig werden, aber dieses Machtgefühl müssen wir uns erarbeiten. Als Elementarmagier oder Haudrauf fühlen wir uns viel früher viel stärker.

Entsprechend empfiehlt es sich, die neuen Klassen mit alten zu mischen. Ein Phasmalist, der zusätzlich Elementarzauber beherrscht, ist deutlich wehrhafter. Skillen wir zwei zueinander passende Talentbäume, schalten wir besondere Prestigeklassen mit einzigartigen Boni frei. Kombinieren wir zum Beispiel den Werwolf-Talentbaum mit dem Schurken-Talentbaum Infiltrator, verursachen wir dank der Spezialklasse Kehlenreißer in Wolfsform mehr Schaden beim Schleichen und sind sogar erst mal unsichtbar!

Hinweise zu kombinierbaren Talentbäumen geben uns NPCs im Spiel oder wir probieren einfach aus, was passt. Blöd nur, dass wir einmal verteilte Erinnerungspunkte nicht zurücksetzen können. Das ist zwar einerseits konsequent, hält uns aber auch vor allzu wilden Punktverteilungs-Experimenten ab.

### Geld regiert die (Spiel-)Welt

Beim sonst erstklassigen Enderal gibt es aber auch ein paar nervige Aspekte: In der weitläufigen Welt sind wir die meiste Zeit zu Fuß unterwegs und können sehr große Ent-

fernungen nur durch ein kostenpflichtiges Schnellreisensystem überbrücken, bei dem wir auf dem Rücken großer Flugwesen reiten. Pro Flug bezahlen wir 25 Groschen, durch Questbelohnungen kommen meist zwischen 100 und 300 Groschen herein. Aber davon wollen auch Fortbildung und neue Zauberbücher bezahlt werden. Natürlich könnten wir an bestimmte Orte auch dank Teleportschriftrollen reisen. Die bekommen wir allerdings ebenfalls nur gegen harte Währung bei Händlern oder als sehr seltene Zufallsfunde.

Und dann sind da noch die Kosten für Lehrbücher fortgeschrittener Kenntnisse. Wollen wir Meister-Niveau in mehreren Fertigkeiten haben, investieren wir eine Menge unserer mühsam gesammelten endraläischen Groschen in die Helden-Fortbildung. So verliert Geld auch im Endgame nie an Wert, nimmt uns aber viel Bequemlichkeit.

### Hektische Kämpfe, wirre Erscheinungen

Haben wir es im Kampf mit vielen Gegnern zu tun, wird es schnell richtig hektisch. Abtrünnige Magier, Untote, beißwütige Wölfe, Banditen und Flusstrolche sind nur ein kleiner Teil der mit individuellen Resistenzen und Fähigkeiten ausgestatteten möglichen Gegner. Da das Kampfsystem technisch auf der



Jasper Dal'Varek ist unser erster Auftraggeber und wird später im Spiel zu einem Begleiter.

Skryim-Vorlage basiert, klicken wir meist wild auf den Gegnern herum und ergänzen unsere Möglichkeiten durch die neu implementierten Fähigkeiten und Zauber. Das ist nicht jedermanns Sache, zumal die Gegner sehr agil sind und uns in den Rücken fallen.

Auch auf dem niedrigsten von sechs Schwierigkeitsgraden brauchen wir ein Mindestmaß an Beweglichkeit und geschicktem Einsatz von Fähigkeiten und Talenten. Immerhin leveln die Gegner nicht mit uns mit – ist ein Kampf zu knackig, kommen wir einfach später wieder oder rüsten uns mit einer verzauberten Waffe und Zaubertalenten aus.

Ganz fehlerfrei ist Enderal als Hobbyprojekt freilich nicht. Zum Beispiel hingen wir einmal in einem Dialog fest und mussten neu laden, weil unser Gegenüber einfach nicht mehr antworten wollte. Und gelegentlich passt das Gesagte nicht ganz zum geschriebenen Dialogtext, was vor allem Spieler mit Hörschwäche benachteiligt. Aber trotz dieser Macken bleibt Enderal ein Spielerlebnis, das ihr euch als Fans klassischer Rollenspiele mit detailreich gestalteter Welt nicht entgehen lassen solltet. ★

## ENDERAL FORGOTTEN STORIES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core2Duo E7400 / 64 X2 6400+  
Geforce 9800 GT / Radeon HD 5750  
4 GB RAM, 16 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 920 / Phenom II X4 920  
Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6870  
6 GB RAM, 16 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- atmosphärische Spielmusik
- hervorragende Sprecher
- detaillierte Umgebungen
- mehrere Klimazonen und Baustile
- veraltete Technik

### SPIELEDISIGN



- fares, kreatives Rätseldesign
- abwechslungsreiche Quests
- gelungene Skill-Kombinationen
- Gegner leveln nicht mit
- lange Laufwege, viele Ladescreens

### BALANCE



- Geld auch im Endgame wertig
- nützliches Handwerkssystem
- sechs Schwierigkeitsgrade
- teils sehr mächtige Talentkombinationen
- Schnellreisensystem überteuert

### ATMOSPHÄRE / STORY



- spannende Story
- Entscheidungen mit Auswirkung
- einzigartige Charaktere
- Handlung mit Nachdenkfaktor
- reichhaltige Hintergrundgeschichte

### UMFANG



- Wiederspielwert durch Talentbäume
- über 40 Stunden Spielzeit
- riesige Spielwelt
- Entdecken statt Grinden
- Fraktionsquests und Romanzen

### ABWERTUNG

Im Test ärgern uns NPC-Wegfindungsprobleme (etwa bei den Phantasmalisten-Erscheinungen) sowie Questbugs, die das Laden des letzten Spielstands erforderlich machen.

90

-1

### FAZIT

Trotz veralteter Technik ist Enderal: **Forgotten Stories ein Kleinod mit genialen Geschichten, sehr guten Sprechern und detailreicher Welt.**

89