

Enshrouded

ZWISCHEN ZELDA UND VALHEIM

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Keen Games Entwickler: Keen Games Termin: 2024

Beim Anspielen präsentiert sich das Survival-Rollenspiel als vielversprechende Zerstörungs- und Koop-Wundertüte, aber kann es mit den großen Vorbildern mithalten? Von André Baumgartner

Wer sich im Netz über das Survival-Rollenspiel Enshrouded informiert, bekommt vor allem eines: jede Menge Valheim- und Zelda-Vergleiche. Und ja, von gewissen Elementen dieser beiden Publikumsliebblinge haben sich die deutschen Entwickler Keen Games sicher inspirieren lassen. So bietet Enshrouded eine komplett formbare Voxel-Welt samt eingängigem Bausystem, mit dem ihr euch

vom gemütlichen Bauernhaus bis zur gut versteckten unterirdischen Stadt fast jeden Wohnraum erfüllen dürft. Die jetzt schon gewaltige Spielwelt ist dabei aber nicht zufallsgeneriert wie im Wikinger-Hit Valheim, sondern sorgsam von Hand gebaut und (bisher) mit rund 75 Questzielen befüllt. Erkunden dürft ihr sie zu Fuß, per Greifhaken und dem mal eben von Zelda-Held Link ausge-

borgten Gleiter. Auch die im Flug heruntertickenden Ausdauerkreise sowie die Rätselherausforderungen in den Ruinen einer früheren Epoche testen positiv auf Nintendo-DNS. Doch ebenso wie Kinder mehr sind als die Summe ihrer elterlichen Gene, verdient es auch Enshrouded als mehr betrachtet zu werden als nur ein Wikinger-Hyllianer-Mischwesen. Zumal die todesmutigen Aus-



Die Welt von Enshrouded ist noch zerstörbarer als die in Valheim, sieht dabei aber oft eine ganze Ecke hübscher aus.



Die Kämpfe entwickeln dank der vielen Talente, der Ausweichrolle und des Blockens eine angenehme Vielfalt.

flüge in den Miasma-Nebel sowie die in der Basis versammelten NPCs dem Spielerlebnis eine eigene Note aufdrücken. Wie gut diese Elemente zum Early-Access-Start funktionieren und wie viel Spaß der Koop-Modus für bis zu 16 Spieler macht, habe ich mir 100 Stunden lang für euch angesehen.

Aus den Flammen geboren

Gleich zu Beginn drückt Enshrouded bei mir genau die richtigen Knöpfe: Nach einem kurzen Intro entlässt es mich in ein saftig grünes Hochland mit scheinbar unbegrenztem Horizont. Obwohl meine Umgebung von bedrohlichen Ruinen und Nebelschwaden umrahmt ist, fühle ich mich sofort heimisch und hätte auch ohne die Aufforderung des Tutorials angefangen, eine erste bescheidene Hütte in die Wiese zu pflanzen. Ich genieße die spektakuläre, wenn auch manchmal verwaschen wirkende Weitsicht, das sich im Wind wogende Gras und die oftmals märchenhafte Lichtstimmung. Kehrt dann die Nacht ein, wird es derart finster und gruselig, dass ich mich instinktiv nach mei-

nem warmen Bett sehne. In dem vergeht die Nacht gleich 60 mal schneller, sodass ich mich spätestens nach zehn Sekunden im hübschen Morgenrot erneut ins Abenteuer stürzen kann. Dabei weiß ich gar nicht so wirklich, warum ich eigentlich hier bin. Das Intro erzählte zwar was von einer verheerenden Katastrophe, die das einst stolze Königreich dahingerafft hat, und irgendwie kann ich mir ausrechnen, dass ich gerade aus einer Art Zeitkapsel-Backofen gestiegen bin, aber wer mich da reingesteckt hat und mit welchem Auftrag ich jetzt wieder entlassen werde, bleibt größtenteils nebulös.

Im Nebel versunken

Aber um den Nebel dreht sich ja sowieso alles in dieser Welt. Das sogenannte »Miasma« hat offenbar alle (zivilisierten) Einwohner des Landes verschlungen und dabei wohl auch nicht vor meiner persönlichen Backstory und Charaktermotivation haltgemacht. Zum Glück reicht mir die Aussicht auf Abenteuer und reiche Beute, um einer vor mir brachliegenden Rollenspiellandschaft mei-

nen Stempel aufdrücken zu wollen. Euch geht es auch so? Na dann weiter im Text.

Das Miasma würde normale Menschen sofort vergiften, aber weil mir diese lebensverlängernde Flamme eingehaucht wurde, kann ich es einige Minuten im dichten Dunst aushalten. Upgrades, Talente, Tränke und seltene Pick-ups verlängern später meine Ausflüge durch die unheimliche graue Suppe, die nach wie vor sämtliche Schluchten und Täler wie große Schüsseln ausfüllt. Der im Miasma erbarmungslos runtertickenden Uhr muss ich mich aber nicht ständig aussetzen. Ich jage dort bestimmte Questziele und ein paar der bisher sechs verschiedenen, eher mit Elitegegnern zu vergleichenden Bosse, bewege mich aber doch überwiegend an der frischen Luft. Das Miasma sorgt für eine spannende und allgegenwärtige Bedrohungslage, ist aber weit davon entfernt, das ganze Spielgeschehen zu dominieren.

Mit Liebe gebacken

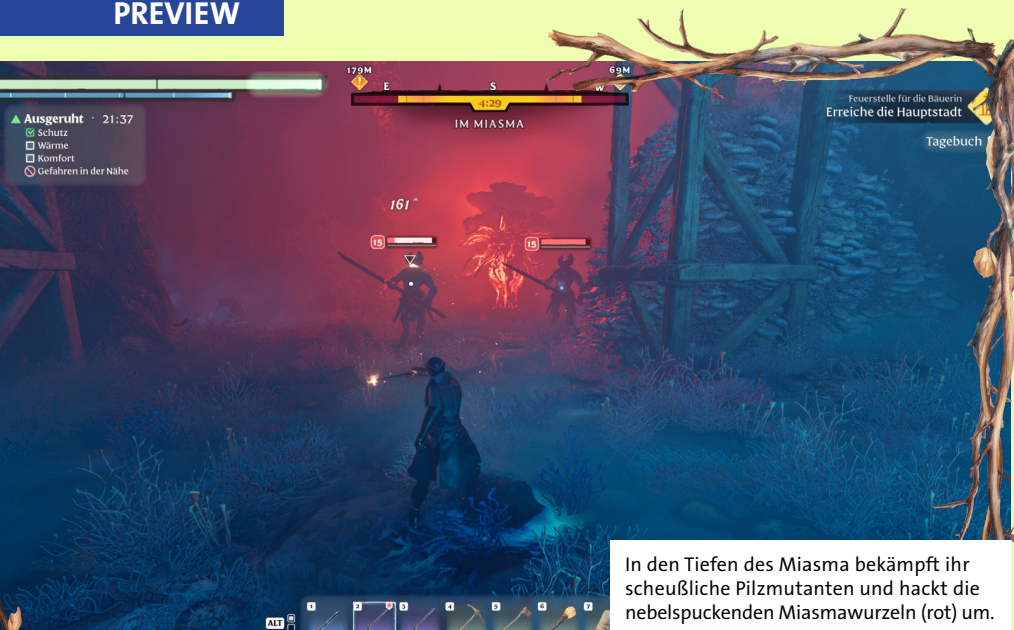
Früh fällt mir auf, dass ich in dieser Welt nicht durch prozedurale Hügel und Täler stap-



Die vier bisherigen Biome teilen sich in zwei üppige und zwei karge Landstriche, die jeweils mit eigener Flora und Fauna aufwarten. Hier die Nomaden-Anhöhen.



Die vielen Ruinen gucken häufig nur teilweise aus dem Dunst heraus, der einst den Untergang des Königreiches besiegelte.



In den Tiefen des Miasma bekämpft ihr scheußliche Pilzmutanten und hackt die nebelspuckenden Miasmawurzeln (rot) um.



Euer treuer Gleiter (der hier fast wie ein Wingsuit anmutet) erhält mit jedem Upgrade mehr Geschwindigkeit und Auftrieb.

fe, sondern alles sorgsam von Hand gebaut ist. Mein Entdeckerdrang wird ein ums andere Mal belohnt, und gefühlt liegt hinter jeder Kuppe ein neues Mysterium. Die Weitsicht ist enorm, und selbst Spielergebäude sind kilometerweit zu sehen. Nach den optisch extrem einladenden Hochweiden verschlägt es mich erst ins dichte Gestrüpp des Düsterdickichts, gefolgt von den schroffen Nomaden-Anhöhen, und schließlich erkunde ich ausladende Sonnentempel im verdorren und sandüberzogenen Ödland. Das auch ein Schnee biome geplant ist, sehe ich schon von Weitem, nur betreten darf ich es in der aktuellen Version noch nicht.

Unterwegs stoße ich auf alte Farmen, Dörfer, Wehranlagen. Besonders in den verlassenen Minenschächten lohnt es sich, dass ich mir aus den ersten aufgelesenen Ästen und Steinen eine behelfsmäßige Spitzhacke gebastelt habe. Ich schlage mir aber nicht nur Salz, Schwefel und Metalle aus den Felswänden, ich haue mir alles so zurecht, wie ich es brauche. Vernagelte Tür? Axte ich weg. Steile Klippe? Fräs ich mir kurzerhand Stufen rein. Fast die gesamte Welt ist komplett form- und zerstörbar. Ich zerdeppere anfangs sogar die Inneneinrichtung vieler Häuser, weil eigent-

lich überall etwas Nützliches herausfällt. Möglich macht es die eigens entwickelte Holistic Engine. Sie bietet zwar kein integriertes Statikmodell wie in Valheim, erlaubt es mir im Gegenzug aber, auch ausgedehnte Tunnel und Höhlen zu graben, ohne dass mir die Decke auf den Kopf stürzt.



Nicht alle Bosskämpfe sind so herausfordernd wie die große Wyvern im Bergfried der Hauptstadt.

Rätseln macht schlau

Lediglich in den antiken Rätseltempeln, in denen ich fiesen Fallen ausweiche, über Abgründe schwinde und versteckte Schalter suche, darf ich nicht alles einreißen, denn dann würden die ohnehin recht simplen Denkaufgaben jeden Anspruch verlieren. Habe ich mich in einem der gewaltigen Türme, von denen in jedem der vier Biome einer thront, an die Spitze geknobbelt, werde ich nicht nur mit aufgedeckten Orten auf meiner Karte belohnt, sondern erhalte auch einen zentralen Schnellreisepunkt. Von hier kann ich fortan mit dem Gleiter ausschwärmen, was ungeheuren Spaß macht. Schnellreisepunkte sind ohnehin wertvolle Mangelware. Je nach meinem inneren Flammenlevel (gekoppelt an Kämpfe gegen bestimmte Schlüsselbosse) darf ich maximal acht solcher Punkte in die Landschaft stellen. Daher taktiere ich ständig mit ihrer Position herum, entferne sie in erkundeten Landstrichen wieder und verlege sie weiter nach vorn an die neue Grenzen des noch Unbekannten. Finde ich eine wertvolle Rohstoffquelle, lasse ich den nötigen Flammenaltar auch mal länger dort oder setze mir zumindest eine Kartenmarkierung als Erinnerungstütze für zukünftige Sammelei.

Pfeilschütze Panzermagier gefällig?

Wie ich mich unterwegs gegen die Wölfe, Nebelgeister, Plünderer in Mad-Max-Schrottrüstung und später sogar fliegenden Drachegeier zur Wehr setze, bestimme ich anhand meiner eingeschlagenen Pfade auf der großen Talent-Sonne. Hier bastele ich meinen ganz persönlichen Klassenmix: Als Magier tobe ich mich entweder strikt im blauen Drittel aus, um absolut jeden einzelnen Intelligenzpunkt und jedes Feuer-, Blitz-, Frost-, Miasma- und Heiltalent mitzunehmen, oder aber ich mische zusätzlich rote Krieger- und grüne Schurkenfähigkeiten mit hinein. Viele Ausrichtungen sind dabei denkbar, und überall verbergen sich spannende Vorteile und Synergien, vom Doppel-

Mit dem Greifhaken zieht oder schwingt ihr euch über tiefe Abgründe.



sprung über den Sprungangriff und den Bogenzoom bis hin zu einer beinahe schon übermächtigen Wasseraura, die mich und meine Verbündeten permanent heilt. Die häufig lebensrettende Ausweichrolle beherrsche ich dagegen von Anfang an. Talentpunkte erhalte ich übrigens nicht nur bei den Stufenaufstiegen bis hin zum vorläufigen Maximallevel von aktuell 25, sondern auch beim Vernichten der bedrohlichsten Miasmaquellen des Landes. Die bis zu 75 durch die Welt geleitenden Quests helfen mir dabei, sowohl diese Quellen als auch neue Ausrüstung, Crafting-Stationen und Baumaterialien aufzuspüren.

Ist zu viel Freiheit schlecht?

Beim Aufleveln sind der Experimentierfreude keine Grenzen gesetzt, denn das Zurücksetzen der Talente ist spottbillig. Auch die Wahl der Waffen und Rüstungen läuft ähnlich barrierefrei ab: Sie unterliegen keinen Level- oder Talentbeschränkungen. Spielerische Freiheit ist natürlich immer gern gesehen, aber an der falschen Stelle kann sie sich auch ins eigene Fleisch schneiden. Die Spielwelt ist riesig, und häufig gibt mir Enshrouded keine konkrete Marschrichtung vor. Dadurch passiert es leicht, dass ich frühzeitig starke Waffen in einem Gebiet über meinem Charakterlevel erbeute.

Zwar haben meine Attributspunkte wie Stärke und Intelligenz auch ein Wörtchen bei meinem Schaden mitzureden, aber der Löwenanteil stammt direkt von meiner Ausrüstung. Erkunde ich also zu früh zu weit in einer Richtung, laufe ich Gefahr, dass sich gleich ein Dutzend unerledigter Quests im Gebiet hinter mir wie ein öder Kindergeburtstag anfühlen. Fällt der kämpferische Anspruch weg, verlieren die lediglich mit kurzen Textfragmenten eingeführten Aufgaben viel von ihrer Atmosphäre. Der Umstand, dass so etwas überhaupt möglich ist, wirft die Frage auf, ob eine etwas striktere Spielerführung nicht besser gewesen wäre. Eine



Auch im Koop-Modus versuchen wir, dem tödlichen Miasmanebel nicht näher zu kommen, als wir unbedingt müssen. Hier landet der Partner einen beeindruckenden Fernschuss.



Die großen Rätseltürme beherrschen die Landschaft und warten mit seichten Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben auf.



Auch die alten Katakomben und Tempel bieten regelmäßig kleine Schalterrätsel.



Frage, die sich Enshrouded auch bei der übergreifenden Präsentation seiner Handlung gefallen lassen muss.

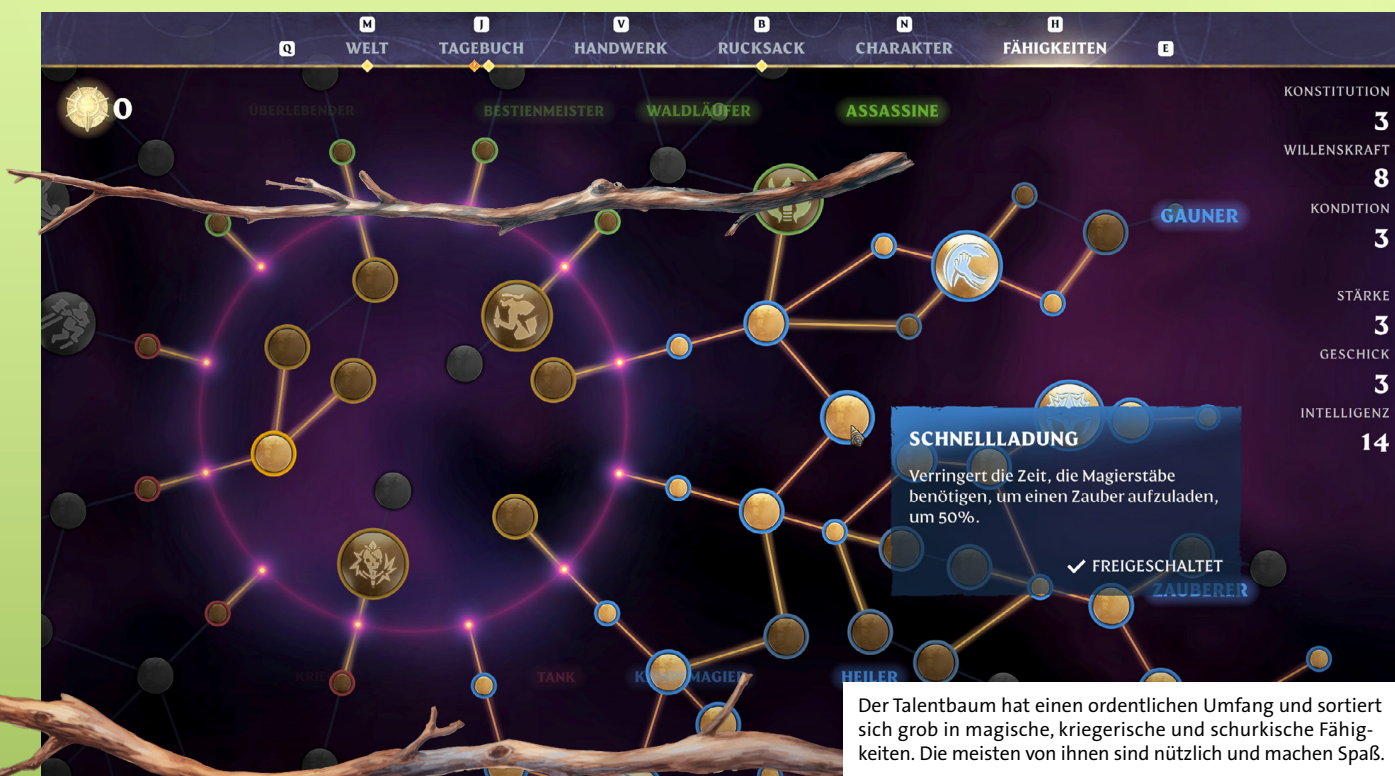
Story auf Raten

Während ich die Ruinen des alten Königreiches erkunde, erzählen mir seine ehemaligen Einwohner in über 100 hinterlassenen Schriftstücken nach und nach mehr über ihr persönliches Schicksal und das ihrer Epoche. Wenn ihr wie ich genau mitlest und

wenn ihr die Zettel in einer halbwegs sinnvollen Reihenfolge findet, entspinnt sich vor eurem inneren Auge ein Geflecht aus Habgier, Verrat und einem kleinen Rest Hoffnung, der natürlich überwiegend auf den Schultern der noch blutjungen Königin Jezmina ruht. An meiner Formulierung merkt ihr aber schon, dass die grundsätzlich spannende Geschichte ein wenig von den zwei Wenss vorne dran torpediert wird. Genauer gesagt gibt es keine Garantie, dass ihr

überhaupt auch nur irgendetwas von der Story mitbekommt, denn einen leicht zu folgenden roten Faden gibt es schlicht nicht.

Einziger Antrieb in Enshrouded bleibt für euch eventuell nur der Wunsch nach mehr Kraft, frischen Crafting-Rezepten und weiterer Kartenaufdeckung. Sicherlich Motivation genug für Fans des Genres, aber für andere möglicherweise etwas dünn. Abseits dieser Strukturschwächen macht das Spielgeschehen aber durchgängig Lust auf mehr.



Der Talentbaum hat einen ordentlichen Umfang und sortiert sich grob in magische, kriegerische und schurkische Fähigkeiten. Die meisten von ihnen sind nützlich und machen Spaß.



Endlich ein Koop-Zelda am PC?

Reittiere gibt es zwar nicht, aber die früh freigeschalteten Greifhaken und Gleiter sorgen dafür, dass ich die äußerst weitläufige Spielwelt in einem angenehmen Tempo durchstreife. Etwas lästig war, dass der Greifhaken in der Testversion sehr aggressiv auslöste und mich auch an Vorsprünge, die hinter mir lagen, zurückzog, obwohl ich mit dem Tastendruck vor mir etwas aufheben wollte. Ein hoffentlich leicht zu behebendes Problem. Von den später mal angestrebten 64 Quadratkilometern sind gerade mal 40 Prozent zum Early Access verfügbar, doch darin stecken schon jetzt gut und gerne 50 bis 100 Stunden Abenteuerpotenzial.

Eine für viele sicher besonders spannende Dimension erreicht das Ganze dadurch, dass von Anfang an ein gut funktionierender Koop-Modus für bis zu 16 Spieler verfügbar ist. Mit gerade mal einem Klick mehr hostet ihr eure bestehende oder eine neue Welt als Multiplayer-Partie. Eure Freunde treten eurem wahlweise passwortgeschützten Spiel dann über eine In-Game-Liste oder Steam direkt bei. Mit Gleichgesinnten im Schlepptau klettert der Spaßfaktor noch einmal gehörig nach oben, Großprojekte lassen sich leichter umsetzen, und aufeinander abgestimmte Skillungen erleichtern das Kämpfen. Im Gegenzug steigt der Schwierigkeitsgrad pro Spieler leicht an, skaliert aber nicht komplett bis zur Obergrenze von 16 mit und berücksichtigt nur die Anwesenden im Umkreis eines Gefechts. Besonders der gemeinsame Gleitersturzflug herab auf eine ahnungslose Gruppe Fieslinge versprüht einen ganz besonderen Flair. Und wenn der Kollegin Gloria mal wieder die Spitzhacke ausrutscht und sie dadurch das Blumenbeet verunstaltet oder die einzige Lichtquelle in finsterner Nacht zerbröselt, ist das schallende

Gelächter im Sprachchat vorprogrammiert.

Welche spielerischen Möglichkeiten euch offenstehen, hängt größtenteils vom Spielstand des Hosts ab. Dessen Flammenlevel und Basenausbau bestimmt die verfügbaren Crafting-Rezepte, aktiven Tagebuchein-

träge und die Höhe der Miasmaresistenz. Die diktiert, welche Abschnitte der Welt noch von undurchdringlichen Nebelschwaden blockiert werden. Ein simultanes Spielen mehrerer getrennter Gruppen auf einem dedizierten Server scheint daher nicht un-





Auch Gebäude lassen sich effektiv in die Luft jagen, sofern sie nicht zu einer Story- oder Rätsel-Location gehören.

terstützt zu werden. Auch Freundbeschuss oder PvP gibt es nicht.

Seichtes Survival

Egal ob nun mit oder ohne Verbündete, klettert ihr in gewohnter Survival-Tradition die Rohstoffleiter empor und schürft euch durch die diversen Evolutionsstufen eurer Werkzeuge: von Stein bis Eisen. Die nutzen sich zwar bei Benutzung ab, lassen sich aber auch unterwegs an einer spontan aufgestellten Werkbank kostenlos wieder reparieren. Auch euer Schönbaurepertoire wird immer, breiter und neben nützlichen Werkbänken gesellen sich auch dekorative Möbel, Teppiche und die Köpfe besiegt Bosse zu eurer Inneneinrichtung. Warum die Mühe? Nun, je vielfältiger ihr euer Zuhause einrichtet, desto länger hält euer Ausgeruht-Bonus an. Da euch der später gerne mal die zweieinhalbfache Ausdauerernte beschert, werdet ihr nur selten ohne losziehen wollen.

Mit Leichtigkeit zum Traumhaus

Crafting und Basenbau gehen erstaunlich leicht von der Hand. Lagert ihr eure Materia-

lien in den dafür vorgesehenen magischen Truhen, habt ihr an den meisten Werkbänken automatisch Zugriff auf sie. Neu herangeschafftes Material schaufelt ihr mit einer praktischen Tastenkombination direkt auf bestehende Stapel, und Bauelemente ziehen sich auf Wunsch magnetisch an oder richten sich an Rastern aus, wodurch maßgenaues Bauen zum Kinderspiel wird.

Bei meinem verträumten Bauernhaus mit rotem Ziegeldach ersetze ich die Weide nebenan schon bald durch gedüngten Ackerboden und sehe meinen zahlreichen Nutzpflanzen in Rekordzeit beim Wachsen zu. Nebenbei schöpfe ich am gerade fertiggestellten Brunnen frisches Wasser, um schon mal neue Setzlinge zu ziehen. Tierzucht gibt es noch keine, aber da später Eier beim Buff-Food eine Rolle spielen, könnte die irgendwann noch kommen. Wie in Valheim stärke ich mich vor einer neuen Erkundungstour mit drei bis vier unterschiedlichen Köstlichkeiten, dank derer ich mehr aushalte oder austeile und die bis zu 45 Minuten lang anhalten. Damit ich überhaupt Zugang zu den erweiterten Handwerksrich-

tungen wie der Landwirtschaft habe, suche ich mir in den Hochweiden, dem ersten von vier Biomen, fünf andere Überlebende zusammen, die ebenfalls im Stase-Backofen die Zeiten überdauert haben. Über den Umweg eines Beschwörungsstabes platziere ich sie dann wie Möbelstücke in meinem bescheidenen Domizil.

Fünf Überlebende, fünf Berufe

Im direkten Gespräch mit ihnen erhalte ich Zugriff auf erste Rezepte, doch damit sie ihr wahres Potenzial ausschöpfen können, schicken sie mich tiefer und tiefer in die Wildnis, um ihre verlorenen Gerätschaften wiederzubeschaffen. Der Alchimist vermisst seinen Kessel, der Schreiner seine Tischsäge und so weiter. Erst wenn sie ein ordentliches Dach über dem Kopf und alle ihre Spielzeuge in Sichtweite haben, darf ich die größten Lagertruhen, die stärkste Ausrüstung und die schönsten Möbel anfertigen. Die Herstellungsketten sind in der Regel kurz und logisch aufgebaut. Holz verbrenne ich zu Kohle, die wiederum das Einschmelzen von Metallerzen befeuert. Meinen ge-

Meine versammelten NPC-Gefährten haben regelmäßig Gesprächsbedarf, wollen mir wegen der flachen Dialoge aber nicht so recht ans Herz wachsen.

NEUE QUEST

Die Bitte des Schmieds

▲ Nicht genug Materialien

▲ Nicht genug Materialien

CADE HAWTHORN DER SCHREINER

Willst du einen Witz hören? „Schreiner ohne Schreiner-Werkzeuge“. Das war's, das ist der Witz. Ich bin lächerlich! Ein Scharlatan! Ich brauche richtiges Werkzeug, aber der Schmied will mir seines nicht leihen. Unglaublich sowas! Ich weiß aber, wo es Schreiner-Werkzeuge gibt – sagt dir die Forschungsstätte an den Säulen der Schöpfung etwas?



Nachts kann es stockdunkel werden. Ob ich den Drachengeier mit dem Blitz erschrecke habe wie er mich?



ernteten Flachs spinne ich erst zu Leinen und webe dann Stoffe daraus, die im nächsten Schritt für die Polsterung hochwertiger Rüstungen benötigt werden. Allzu viel Persönlichkeit dürfte ihr von heimischen NPCs aber nicht erwarten. Die zwei Frauen und drei Männer sorgen zwar dafür, dass ich mich in meiner Hütte abseits des Koops nicht so einsam fühle, mehr als kurze Aufgabenstellungen gehen ihnen aber nicht über die Lippen. Immerhin haben sich die Entwickler bemüht, sowohl die Quests als auch Rezepte der fünf miteinander zu verzahnen. Dadurch entsteht zumindest der Ansatz eines Teamgefühls. Weltrettende Avengers sind wir aber nicht gerade.

Nur teilweise persistent

Über dem gesamten Handwerksystem steht die Devise »Alles kann, nichts muss.« Die für den Story- und Kartenfortschritt notwendigen Upgrades am heimischen Flammenaltar bekomme ich auch mit minimalem

Crafting-Aufwand zusammen. Die meisten Rohstoffe sammele ich ganz natürlich unterwegs, und wenn ich mir nicht selbst wahnwitzige Monumentalbauten aufbürde, zwingt mich Enshrouded zu keiner Zeit zum stumpfen Grind. Bauwütige müssen allerdings beachten, dass alle Veränderungen der Natur, sei es durch die Spitzhacke oder den Bauhammer, allein im Radius der erwähnten Flammenaltäre Bestand haben. Fügt man mehrere der maximal acht ausbaubaren Flammenaltäre zusammen, kommen schon so einige Fußballfelder an Baugrund zusammen, aber alles außerhalb wird mit jedem Gang ins Hauptmenü zurückgesetzt. Wie genau es auf dedizierten Servern ablaufen wird, war beim Verfassen dieser Zeilen noch unklar, aber auch dort wird auf kurz oder lang ein Auffrischen der an sich endlichen Rohstoffquellen notwendig werden. Alles in allem bietet Enshrouded für Solisten wie Koop-Fans einen jetzt schon gewaltigen, bildschönen und überraschend komforta-

blen Abenteuerspielplatz, auf dem sich viele schöne Stunden verbringen lassen. Wenn die Entwickler diesen Weg jetzt Hand in Hand mit ihrer Community weitergehen und den Abläufen noch etwas mehr Struktur verpassen, dürfte es Survival- wie Koop-Freunde auch auf lange Sicht begeistern. ★

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Frische Koop-Kost ist ja eigentlich nie verkehrt, und was uns Keen Games hier kredenzt hat, gehört sicher zu den vielversprechendsten Early-Access-Titeln, die sich im hart umkämpften Survival-Genre zu etablieren versuchen. Mit dem Gleiter die vielfältige Karte zu erkunden, neue Waffen auszuprobieren und die Landschaft mit der Spitzhacke und dem Bauhammer nach meinen Vorstellungen zu formen, fasziniert und motiviert. Aber obwohl es genügend eigene Ideen mitbringt, um eines Tages auf Augenhöhe mit Valheim und Co. zu existieren, spielt es seine Stärken aktuell noch nicht voll aus. Die Welt und der Gleitflug versprühen zwar regelmäßig wohliges Zelda-Flair, jedoch unterstützen Quests und Handlung diese Atmosphäre bislang nicht so richtig. Ebenso verkümmert das gelungene Talentsystem etwas im Angesicht der simpel gestrickten Feinde. Aber was nicht ist, kann noch werden. In der Zwischenzeit reicht allein die Unverbrauchtheit von Enshrouded aus, um mich viele Abende lang zu fesseln. Denn hier werden wieder einmal die Grenzen dessen verschoben, was wir mit einer Spielwelt (die nicht aus Blöcken besteht) anstellen dürfen.



Hausbau und Terraforming gehen leicht von der Hand und machen Lust auf mehr.