

Skyrim Enderal

So viel mehr als eine Mod: Enderal macht aus einem ohnehin schon großartigen Rollenspiel möglicherweise noch ein besseres. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **SureAI** Entwickler: **SureAI (Nehrim, GS 10/10, keine Wertung)**
Termin: **1. Quartal 2015** Status: **zu 60 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Topspiel-Video

Der kleine Rynéus weint bitterlich, und wir fühlen uns schmutzig. Weil wir ihm seinen Herzenswunsch nicht erfüllen können. Dabei wäre das gar nicht so schwierig. Wir müssten nur für immer ins kleine, beschauliche Küstenstädtchen Silberhain ziehen und sein Freund werden. Unsere Tage würden wir mit Spielen verbringen, die nahe Mine würde auch für uns genug Silber abwerfen, um uns ein sorgenfreies Dasein zu beschern. Aber wir haben eine Aufgabe. Eine große Gefahr droht. Und nur wir können sie abwenden. Das in diesem Moment Schlimmste daran: Rynéus ist

einer der Schlüssel, um diese Gefahr zu bannen. Deswegen schlagen wir dem Jungen nicht nur seinen Herzenswunsch aus, sondern zerstören gleich auch noch sein Leben. Und fühlen uns im Anschluss noch schmutziger. Sie merken bereits, die Abenteuer im Rollenspiel **Enderal: Die Trümmer der Ordnung** funktionieren nicht nach Schema F: hier gut, dort böse. Simples Schwarz-Weiß wollen die Entwickler vermeiden. Vielmehr soll **Enderal** eine Welt voller Grautöne werden. Eine farbenfrohe und abwechslungsreiche Welt voller Grautöne allerdings.

Und jetzt alle so: »Ende... was?« Hinter **Enderal** verbirgt sich eine sogenannte Total

Conversion. Das Entwicklerteam SureAI hat sich **Skyrim** geschnappt, um daraus ein gänzlich neues Spielerlebnis zu machen. Okay, nicht ganz, etwa 40 Prozent der Texturen von **Enderal** stammen noch aus Bethesda's Rollenspiel, die restlichen 60 Prozent sind jedoch Eigenkreationen. Was man deutlich sieht. Anders als die originalen Objektflächen besitzen die von SureAI eine deutlich höhere Auflösung. Eine Eigenkreation ist auch die Welt, die circa drei Viertel der Abmessungen von Himmelsrand haben wird, aber viel mehr Abwechslung bietet. Statt ausschließlich Schnee-Idylle und gemäßigte Zone finden wir in **Enderal** auch Wüste, Dschungel und sogar Unter-

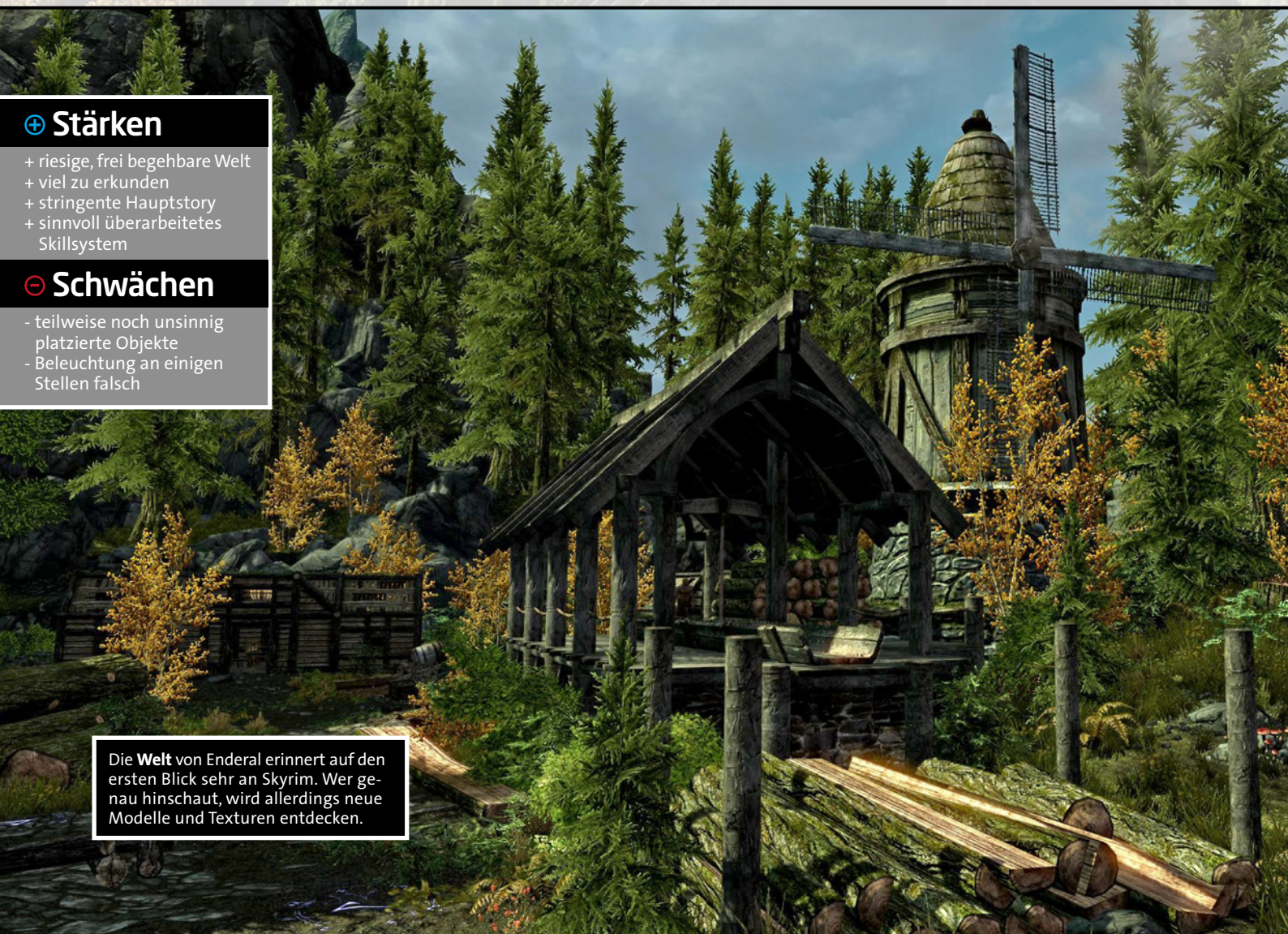
⊕ Stärken

- + riesige, frei begehbare Welt
- + viel zu erkunden
- + stringente Hauptstory
- + sinnvoll überarbeitetes Skillssystem

⊖ Schwächen

- teilweise noch unsinnig platzierte Objekte
- Beleuchtung an einigen Stellen falsch

Die Welt von Enderal erinnert auf den ersten Blick sehr an Skyrim. Wer genau hinschaut, wird allerdings neue Modelle und Texturen entdecken.



wasser-Abschnitte. Wir entdecken nicht nur neue Texturen, sondern auch neue Siedlungen, eine neue und gigantische dreigeteilte Stadt, neue Dungeons mit neuen Monstern und vor allem ein neues großes Abenteuer, in dem der kleine Rynéus eine entscheidende Rolle spielt. Bei all dem bisher von uns Gesehenen hat uns vor allem der Detailgrad aus den Socken gehauen. So viel Krims-krams wie in einem einzigen Haus in **Enderal** findet man in **Skyrim** vielleicht in insgesamt drei großen Palästen.

Bereits zwei Jahre werkelt das Mod-Team SureAI mit elf festen Mitgliedern an diesem Projekt. Viele der Inhalte sind schon fertiggestellt, die Hauptarbeit besteht ab jetzt darin, alles miteinander zu verschmelzen. Ein weiteres Jahr wird dafür aller Voraussicht nach noch ins Land ziehen, dann soll **Enderal** als kostenloser Download angeboten werden. Der uns über 100 Stunden beschäftigen kann, wenn wir nicht nur stumpf

Über 100 Stunden

der Hauptaufgabe folgen. Allein die schlägt schon mit circa 25 Stunden zu Buche. Wir schreiben es gerne nochmal: Kostenloser! Download! Das Einzige, was wir für das Rollenspiel brauchen, ist eine aktuelle Version von **Skyrim**. Und wer hat die bitte nicht?



Als Bogenschütze kommt uns das Talent »Auge des Sturms« zugute. Damit verlangsamen wir deutlich die Zeit und können entspannt zuschauen, wie sich unsere Pfeile in Gegner bohren.

Und wer hat sich bei **Skyrim** nicht zumindest ein bisschen darüber geärgert, dass Bethesda es wie bei den Vorgängern mal wieder versäumt hat, der Story (Sie wissen schon, das mit den Drachen) echtes Gewicht zu verleihen? Diesen Ärger will SureAI vermeiden. **Enderal** soll uns mit einer stringen von Anfang bis zum Ende erzählten Hauptstory fesseln, die – wie schon gesagt – abseits von Gut gegen Böse ablaufen wird. Dass SureAI diesbezüglich keine leeren Versprechungen machen dürfte, haben wir anhand der bisher einzigen am Stück funktionierenden Quest schon selbst ausprobieren können. Die führte uns nach einem erfolgreichen Erpressungsversuch aus der Hauptstadt Ark ins Örtchen Silberhain, ließ uns kleine Spiele spielen, einen Jungen ins Herz schließen, einen Hund verfolgen, Schmetterlinge fangen, ein extrem abstoßendes Monster töten und am Schluss recht verzweifelt von dannen reiten. Zum einen, weil die Quest nicht den von uns erwarteten

ten Ausgang genommen hat, zum anderen weil's für uns danach nicht weiterging. Zu gerne hätten wir mehr gesehen. Und gehört. Denn für **Enderal** hat SureAI einen ganzen Haufen Profi- und talentierte Hobbysprecher gewinnen können. Die machten zumindest in dem von uns Erlebten einen so guten Job, dass sich so manches Vollpreisprodukt beschämt abwenden darf. Wer trotzdem Zweifel am erzählerischen Können und der Professionalität von SureAI hat, kann sich derer anhand des letzten großen Wurfs der Modder entledigen. **Nehrim** heißt er. Dahinter verbirgt sich eine Total Conversion zu **The Elder Scrolls: Oblivion**. Besser gesagt, DIE Total Conversion zu **Oblivion**. Mehr dazu im Kasten auf Seite 30.

Doch um Missverständnissen vorzubeugen: **Enderal** wird trotz stringenter Handlung kein lineares Abenteuer, in dem wir nur Auftrag um Auftrag abklappern. Genau wie in der Vorlage dürfen wir frei erkunden, jede



So schick kann die alte **Creation-Engine** von Bethesda aussehen. Auch wenn wir hier nur gewöhnliche Skelettgegner in Flammen aufgehen lassen.

Was ist Nehrim?

Die Total Conversion zu **The Elder Scrolls: Oblivion** erscheint im Juni 2010, nachdem SureAI satte vier Jahre daran gearbeitet hat, und wird gleich darauf mit dem »Mod of the Year«-Award der Mod Database ausgezeichnet. Zu Recht, denn in Größe und Qualität kann kaum eine andere Total Conversion mit **Nehrim** gleichziehen. Das Spiel zeichnet sich durch eine hochspannende Handlung über Machtge- und -missbrauch aus, fast eine Art politisches Lehrstück im Gewand eines Fantasy-Rollenspiels. Neben der neuen Welt und einer rund 25 Stunden langen Hauptgeschichte haben SureAI auch eigene Musik und eine Vollvertonung auf Deutsch und Englisch eingebaut. Einziger Wermutstropfen, als **Nehrim** erscheint: Die Total Conversion ist ungemein hardwarehungrig. Selbst auf High-End-Rechnern ruckelt sie vor allem in Erothin, der riesigen Hauptstadt des Mittelreichs. **Nehrim** gehört wie auch **Enderal**, **Arktwend** und **Myar Aranath** (bei Letzteren handelt es sich um Total Conversions zu **Morrowind**) zum Vyn-Zyklus. Vyn ist die SureAI-Variante eines Tamriels von Bethesda: eine Welt mit unterschiedlichen großen Inseln darauf. Wer mehr über Vyn, seine Länder und seine Geschichten erfahren möchte, kann auf sureai.de/wiki/ ganze Tage mit Lesen verbringen.

Nehrim erscheint 2010 und lässt Oblivion ganz schön alt aussehen.



Höhle unter die Lupe nehmen, alte Gemäuer durchstromern, Nebenaufträge annehmen oder einfach nur so mit unserem Pferd durch die Botanik reiten. Natürliche Grenze dabei: die Stärke der Gegner im Vergleich zu unserer. Dass es massig zu entdecken geben wird, ist kein hohles Geschwätz. Zwar funktionierte in unserer Version wie gesagt nur die Rynéus-Quest am Stück, aber viele der Gebiete konnten wir auch unabhängig davon untersuchen. Gleich vor der Hauptstadt Ark etwa ritten wir durch eine liebliche Seenlandschaft, in der Tempelruinen auf tapfere Erkunder warten. Auf der zweiten Ebene der Hauptstadt haben wir uns in schummrig beleuchteten Hehlerbuden um-

geschaut, in denen überall kostbare Gemälde an den Wänden lehnten. In einem finsternen Gewölbe trafen wir auf Fallen, Rätsel und einen uralten Zauselgeist namens Yogosh. Mutig erforschten wir eine zerfallene Familiengruft und wehrten uns gegen die knöchernen Überreste der so untoten wie unfreundlichen Bewohner.

Zunächst stranden wir allerdings als Flüchtling aus dem politisch zerrütteten Land Nehrim an der Küste und müssen uns darum kümmern, nicht von jedem dahergelaufenen Wolfswelpen zum Frühstück erklärt zu werden. Nach den ersten Kontakten mit den Bewohnern stellen wir fest, dass irgend-

was gehörig schief läuft in Reich Enderal. Zuvor unbescholtene Bürger werden quasi über Nacht zu Serienmördern, unerklärliche Gewaltexzesse lassen die Einwohner der Siedlungen erzittern. Das Geheimnis dahinter gemahnt ein wenig an die Story aus **Mass Effect**, ohne diese allerdings stumpf zu kopieren. Und die Lösung ist auch nicht Krieg. Wir sind's. Wie aus dem Nichts in unserem Kopf auftauchende Erinnerungen über die Vergangenheit lassen uns in eine mögliche Zukunft schauen und entsprechend handeln. Das Coole daran: Die Erinnerungen sind nicht unsere. Wir schlüpfen also hin und wieder etwa in die Haut längst Verblichener und erleben dann deren Geschichten, zumindest in den wichtigen Auszügen. Die Handlung gipfelt schließlich in zwei möglichen Enden. Jedoch ohne dass wir über den ganzen Verlauf des Spiels auf

Erinnert an Mass Effect

das eine oder andere Finale hinarbeiten könnten, erst knapp vor Schluss wird's die entsprechende Entscheidung geben; zwei Handlungspfade lassen sich dann selbst von einem so ambitionierten Mod-Team wie SureAI kaum stemmen. Im Kleinen dürfen wir die Story allerdings sehr wohl mitbestimmen. Etwa, wie uns unsere beiden Begleiter Calia und Jespar gesonnen sind. Die zwei werden keine neue **Skyrim**-Lydia, die wir je nach Belieben zuhause vergammeln lassen



Der verstoßene Sohn - eine Beispielquest



In der Hauptstadt Ark vermuten wir ein Artefakt, das uns bei unserer Hauptaufgabe helfen wird. Ein reicher und schnöseliger **Kaufmann** soll es in seinem Besitz haben. Wir statuen ihm einen höflichen Besuch ab, aber er will nicht mit uns reden.



Deswegen dringen wir heimlich über die **Hintertür** in sein Haus ein, um kompromittierendes Material über ihn zu finden. Damit wollen wir ihn anschließend erpressen, um doch noch an den Gegenstand zu gelangen. Der Plan gelingt. In Teilen.



Der Kaufmann hat vor Jahren sein missgebildetes Kind aussetzen lassen. Damit erpressen wir immerhin von ihm das Wissen, dass der ungewollte Sohn das Artefakt haben soll. Eine **Reise** an die Küste steht an.



Enderal lockt mit einer breiteren **Landschaftspalette** als Skyrim. Aber Schnee darf auf keinen Fall fehlen.



oder mitnehmen können. Calia und Jespar stellen für die Handlung wichtige Charaktere dar und mutieren entweder zu ganz engen Freunden (Sie wissen schon, knutschen und so) oder zu Gestalten, die uns eigentlich nicht leiden können, aber ein Zweckbündnis mit uns eingehen. Beeinflussen lässt sich das unter anderem durch unsere Art, mit den beiden zu sprechen. Wenn wir freundlich sind ... knutschen und so. Wenn nicht, gibt's miese Laune.

Übrigens richtig gelesen, **Enderal** schließt an **Nehrim** an, ohne jedoch Wissen über die **Oblivion**-Mod vorauszusetzen. Wer sich trotzdem auskennt, darf sich über den einen oder anderen Rückbezug freuen. Und abermals richtig gelesen, auch in **Enderal** dürfen wir ein Eigenheim erstehen und es nach unseren Wünschen einrichten. Eine ganze Burg wie in **Nehrim** bekommen wir aber nicht geschenkt. Eigentlich schade.

Damit die Weltrettungstouren durchs gigantische Fantasy-Reich nicht in Tagestrips ausufern, hat SureAI ein Schnellreisensystem eingebaut, bei dem es jedoch nicht wie in **Skyrim** mit einem Klick auf die Karte getan ist, um von A nach B zu gelangen. Auf speziellen Türmen warten gigantische Vögel, die feste Routen abfliegen. Sobald wir uns auf den Rücken eines Tieres geschwungen haben, bekommen wir aktuell noch eine kleine Zwischensequenz zu sehen, anschließend den Ladebildschirm, um dann am Zielort zu landen. Ähnlich wie in **Warhammer Online** also. Wenn hinten raus jedoch noch genug Zeit und Entwicklerkraft übrig ist, will SureAI die Flüge in Echtzeit umsetzen, wie wir es etwa aus **World of Warcraft** kennen. Dann segeln wir über schroffe Berge, liebliche Wälder, Seen, Burgruinen und erspähen aus luftiger Höhe vielleicht noch den einen oder anderen Ort, dem wir unbedingt einen Besuch abstatten sollten. Wem die Vogelreisen

zu lange dauern, darf sich allerdings auch eine Zauberfähigkeit erspielen, die ihn an einen zuvor markierten Ort teleportiert.

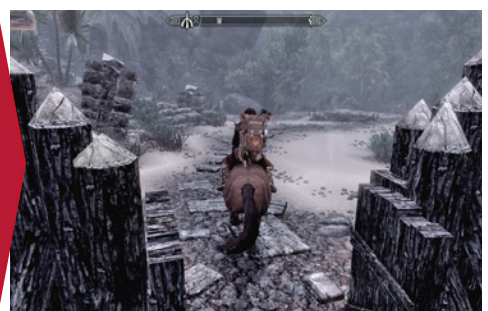
Womit wir bei dem Punkt angelangt sind, in dem sich **Skyrim** und **Enderal** maßgeblich voneinander unterscheiden. Anders als in Bethesda's Rollenspiel werden unsere Fähigkeiten nicht stärker, indem wir sie benutzen. Wir müssen sie klassisch freischaftern und verbessern, indem wir Erfahrungspunkte und Gold investieren. Insbesondere Letzteres soll dem schnöden Mammon ein stärkeres Gewicht als in **Skyrim** verleihen und Erkundungstouren attraktiver gestalten. In den Dungeons stehen sicher überall Kisten herum, in denen das eine oder andere Goldstück auf uns wartet. Obendrein mutieren wir in **Enderal** nach diesem System nicht über kurz oder lang zur eierlegenden Wollmilchsau, die alles kann. Wir sollen uns vielmehr durch die Einschränkung über Erfah-



Im kleinen Städtchen Silberhain finden wir das **Kind**. Wohlauf und keineswegs missgebildet. Rynéus möchte uns das Artefakt sogar schenken, wenn wir nur für eine Weile mit ihm spielen und sein Freund werden.



Das Spiel wird schnell blutiger Ernst. In einer Ruine machen wir die Bekanntschaft mit einer mutierten, riesigen **Kreatur**, deren Tod allerdings auch unschöne Folgen für den kleinen Jungen und alle Bewohner Silberhains hat.



Am **Ende** verlassen wir den Ort mit einem bitteren Beigeschmack auf der Zunge. In unserem Gepäck zwar das kostbare Artefakt, in uns selbst aber auch ein enorm schlechtes Gewissen. Heldentaten enden für gewöhnlich anders.



In der **Oberstadt** von Ark wohnen die Reichen, in der **Unterstadt** die Armen, Kranken und Zwielichtigen. Die sogenannte Verbotene Stadt darunter konnten wir leider noch nicht inspizieren.

rungspunkte und Gold für zwei, maximal drei von insgesamt neun Disziplinen entscheiden, um etwa zu einem klassischen Krieger zu werden oder zu einer Mischung aus Krieger, Assassine und Zauberer. Wer alles auf Maximum spielen möchte, müsste in der Theorie die Stufe 146 erreichen, in der Praxis ist das aber laut den Entwicklern nicht machbar. Jeder der neun Pfade versorgt uns nicht nur mit neuen Skills, sondern auch mit sogenannten neuen Talenten. Diese ersetzen bei **Enderal** die Drachenschreie aus **Skyrim**. Einer unserer Lieblinge: »Auge des Sturms«, eine gelungene Anpassung des Drachenschreis »Zeit verlangsamten«, weil wir uns bei der

Gold ist Gold wert

Enderal-Variante ganz normal weiterbewegen können und nicht ebenfalls ausgebremst werden, was insbesondere Bogenschützen zugutekommen dürfte. Ein Schwerpunkt, dem SureAI beim Charaktersystem besondere Aufmerksamkeit schenkt, ist die mögliche Kombination von Talenten. Wer etwa »Schlangenzungenöl« und »Flammen-

pfleile« gekillt hat, kann sich als Leisetreter einen Heidenspaß damit bereiten. Erst in Ruhe aus der Dunkelheit die Routen der Gegner ausspähen, dann das glitschige und leicht entzündliche Schlangenzungenöl an Engstellen verteilen. Dann zusehen, wie die unbedarften Feinde darauf ausrutschen und dann gemütlich die Flammenpfleile zücken. Wusch! Allerdings, so verspricht SureAI, werden Skills nicht zu übermächtig. Es soll also nicht wie in **Skyrim** so weit kommen, dass wir mit dem richtigen Schleich-Perk ausgestattet wie ein Elefant durch den Porzellanladen trompeten dürfen und trotzdem von niemandem entdeckt werden. Selbst Leisetreterprofis müssen in **Enderal** stets darauf achten, tatsächlich leise zu sein und in den Schatten zu bleiben. Hübsche und sinnvolle Dauerleihgabe aus den **Thief**-Spielen dabei: Fackeln lassen sich löschen, um aktiv für mehr Dunkelheit zu sorgen.

Anders auch als in **Skyrim** und eher wie im richtigen Leben: Schlafen und Essen halten Helden gesund. Wer nicht pennt und ab und zu ein Brot, einen Apfel oder Gemüse einwirft, der regeneriert weder Mana noch Gesundheit. Zwingend erforderlich für erholsame Ruhephasen sind ein Bett oder Lager. Letzteres schlagen wir bei Bedarf selbstständig in der Pampa auf, um es nach einem Nickerchen wieder im Gepäck zu verstauen. Nettes Detail am Rande: Die lecker aussehenden Brote sind tatsächlich die virtuellen Nachbildungen eines knusprigen Sauerteigprodukts aus einem bayerischen Traditionsbackhaus. Aber ob nun Brote aus Bayern, Hessen oder Thüringen – **Enderal** wird nach unseren aktuellen Einschätzungen auch unabhängig davon ein Meilenstein im Mod-Bereich. Was das kleine Team von SureAI jetzt schon geschaffen hat, lässt uns ehrfürchtig staunen. Vielleicht wird es am Ende sogar besser als **Skyrim**. **PET**

Wer ist SureAI?

SureAI gibt's schon seit 2003, allerdings mit wechselnder Besetzung. Das hauptsächlich deutsche Team bestehend aus Studenten unterschiedlicher Fachrichtungen (Mediendesign, Architektur) hat sich auf Total Conversions und Mods zu Bethesda-Spielen spezialisiert. Neben **Morrowind**, **Oblivion** und nun **Skyrim** hat sich SureAI auch schon **Fallout 3** vorgeknöpft und dafür eine ungewöhnliche Kopfnuss-Erweiterung namens **Cube Experimental** gebaut, die mit dem eigentlichen Spiel kaum noch etwas bis nichts mehr gemein hat.



Johannes Scheer (l.) und **Nico Lietzau** (r.) von SureAI präsentieren uns Enderal.

Artwork und Spiel



Bevor sich SureAI an die Umsetzung der Welt macht, werden wie in einem normalen Studio **Konzeptzeichnungen** erstellt.



Das **Gasthaus** »Der rote Ochse« und Umgebung fallen im Spiel aber deutlich opulenter aus als auf der Vorlage.



**Phä! No!
Me! Nal!**

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

So ausufernd über eine Mod beziehungsweise über eine Total Conversion noch vor Release zu berichten – das machen wir ja für gewöhnlich nicht. Aber wenn Enderal mal eines nicht ist, dann gewöhnlich. Was SureAI bis jetzt schon auf die Beine gestellt hat, läuft zumindest bei mir schlicht unter phänomenal. Ich könnte mich ganze Tage in den noch nicht fertigen Gebieten aufhalten, ohne dabei auch nur eine Sekunde Langweile zu empfinden. Gefühlt habe ich das ohnehin schon getan und bei jeder Tour durch die Seenlandschaft oder die Umgebung um den Kornhof stets etwas Neues entdeckt. Das Wissen, dass neben einer großartigen Welt voller spannender Entdeckungen auch noch eine mehr als vielversprechende Story in Enderal steckt, macht mich ganz hibbelig vor Freude. Wann genau ist noch mal Anfang 2015?

Potenzial: Ausgezeichnet