

Ein Wahnsinnsprojekt

Ein kleines Mod-Team macht aus Skyrim ein neues und riesiges Spiel, das sich nicht hinter dem Original zu verstecken braucht. Im Gegenteil. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **SureAI** Entwickler: **SureAI**
Termin: **4. Quartal 2015**

Auf DVD: Video-Special

Es ist ein lauschiger Abend, als ich das erste Mal vor den Toren der Hauptstadt Ark stehe und in die Landschaft schaue. Die Sonne versinkt als feuerroter Ball in der Ferne hinter

dichten Baumreihen, ihre vorwitzigen Strahlen piksen mir angenehm in die Augen. Vögel zwitschern, das Wasser eines mächtigen Flusses rauscht unter einer nahen Brücke. Darauf flanieren die Stadtwachen in entspannten Schritten. Fast so, als

sei die Gefahr, die über dem Reich Enderal schwebt, nur ein Hirngespinnst, ein abstraktes Konzept, das sich ein kranker Geist in einer schlaflosen Nacht ausgedacht hat. Es könnte ein in seiner Schönheit fast schon erhabener Augenblick sein. Wenn mich



Enderal zeichnet sich durch eine immense Detailverliebtheit aus. Die Vegetation beispielsweise ist um einiges üppiger als in Skyrim.

nicht ein »Boah, wie das aussieht!« in Sekundenbruchteilen wieder in die schnöde Bürorealität zurückschleudern würde. Ja, die Kollegen, die haben's immer wieder drauf, in den ungünstigsten Momenten ins Zimmer zu latschen und unqualifizierte Kommentare über das Geschehen auf dem Monitor abzulassen.

Ich bin ungerecht und überdramatisiere. Es gibt's nämlich kaum etwas Tolleres im Leben, als die eigene Begeisterung auf jemanden anderen überschwappen zu sehen. Kollege Michael Graf hat nämlich vollkommen Recht: Enderal sieht stellenweise einfach zum Niederknien aus. Und dort, wo es nicht mit fantastischen Aussichten um sich wirft, ist es immer noch mindestens hübsch. Ich schließe mich also den verbalen Begeisterungstürmen an und will Michael prompt noch meinen aktuellen Lieblingsort zeigen, den unfassbar schönen Goldenforst, wo sich die Bäume gefühlte Kilometer in den Himmel schrauben und mit ihren roten Blättern ein neues Firmament über einem reißenden Fluss und einem alten Herrensitz (der teil-



Wer in eine Höhle klettert, muss damit rechnen, von Skeletten angefallen zu werden.

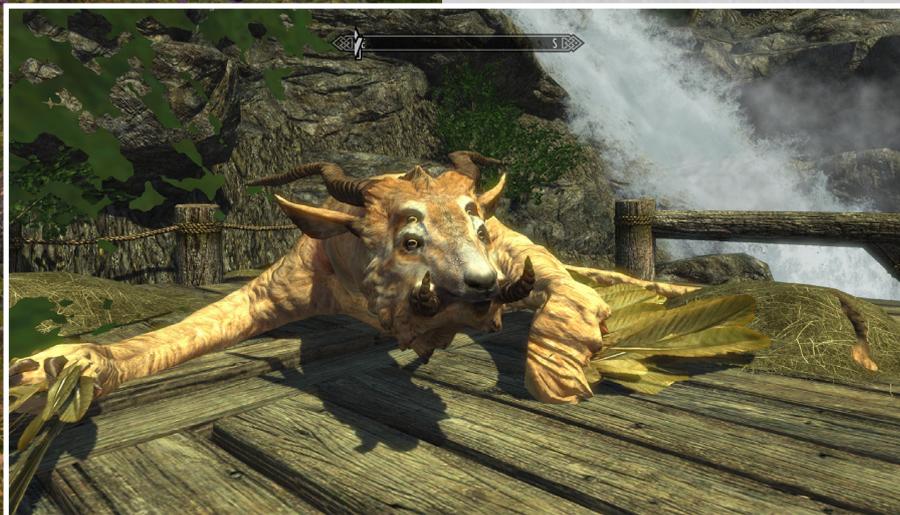
weise verdächtig nach Elronds Bude in Bruchtal aussieht) spannen. Aber nachdem ich den Befehl zum Mapwechsel in die Konsole eingegeben habe, kachelt mir Enderal ab. Mist! Aber so etwas kann vorkommen,

immerhin befindet sich die Total Conversion zu Skyrim noch mitten in der Entwicklung.

Mehr Story als Skyrim

Wer bisher im Dunkeln gestochert hat, dem dürfte jetzt ein Licht aufgehen. Enderal ist noch kein Name, bei dem jeder wissend nickt, in Kombination mit Bethesdas Skyrim und dem Begriff »Total Conversion« entsteht aber ein Bild. Teile dieses Bilds waren schon vor rund einem Jahr auf GameStar.de in einer ersten Preview zu sehen, inzwischen ist das ambitionierte Enderal weiter gewachsen, und ich kann's nun endlich deutlich länger spielen. Sogar von Anfang an. Über den Anfang werde ich allerdings kein Sterbenswörtchen verraten, immerhin steckt in den paar Minuten schon mehr wichtige Story drin als in der gesamten ersten Stunde von Skyrim.

Das 15köpfige Mod-Team von SureAI (viele Mitglieder stammen aus Deutschland, die Leiter wohnen sogar gleich bei uns um die Ecke in München) hat es sich zur Aufgabe gemacht, aus Skyrim nicht nur ein neues Spiel mit neuen Landschaften, neuen Quests und neuen Heldenalenten zu machen. SureAI will in Enderal auch eine intensive Geschichte mit Anfang und vor allem Ende erzählen und damit eine der Haupt-



Mit den bizarren Myraden reisen wir schnell von A nach B. Eine Tour kostet 25 Groschen.



Drei Straßendiebe wollen uns ans Leder. Aber unserem magischen Feuer haben sie nichts entgegenzusetzen.

schwächen Skyrim ausbügeln. Der kleine Demo-Vorgeschmack von vor einem Jahr hat mir bereits gehörig Lust auf mehr gemacht.

Inzwischen bin ich unterwegs zu Lashiri, einer mysteriösen Dame, die mich von meinem Arkanistenfieber befreien soll. Denn kaum hatten meine Füße Enderaler Boden berührt, überfiel mich ein befremdliches Unwohlsein, meine Augen vermochten Dinge zu sehen, die gar nicht da waren und meine Hände konnten mit einem Mal Feuer werfen. Sackzement, ich hatte plötzlich Visionen und konnte zaubern!

Krank durch Heiltrank

Zumindest Letzteres ist aber nichts Ungewöhnliches in Enderal, die Menschen dort kennen Magiehansel wie mich zur Genüge. Und deshalb wissen sie auch, mit diesem Arkanistenfieber umzugehen. Das Bizarre

daran: Das Fieber bricht aus, wenn ich Substanzen in mich reinkippe, die mir helfen sollen, zu überleben, konkret: Heiltränke. Je mehr lebensspendenden Saft ich also in mich hineinschüttele, desto mehr steigt das Fieber an. Bis ich schließlich endgültig umkippe. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass ich wahnsinnig vorsichtig mit dem Zeug umgehen und hin und wieder den zumindest in der ersten Machtstufe doch sehr schwachen Zauber der Lebensabsorption einsetzen muss.

Normalerweise lernt ein Magiebegabter in einem langwierigen Prozess, diese Gefahr zu bannen. Aber für Jahre des Trainings ist keine Zeit, denn da sind ja noch die Visionen. Die irgendwie mit dem Roten Wahnsinn zu tun haben, der Enderal seit circa zwei Jahren in Angst und Schrecken versetzt. Roter Wahnsinn, welch passender Name! Wer von ihm befallen wird, der met-

zelt wahllos drauflos, unbescholtene Bürger werden über Nacht zu blutrünstigen Bestien. Nur eine kurze Verfärbung der Augen ins Rote deutet kommende Gräueltaten an und wird deswegen oft übersehen. Aber was hat das alles mit mir zu tun? Ich bin doch nur ein Flüchtling aus einem von einem Krieg zerrütteten Land, der sich von Enderal Friede und vielleicht sogar ein bisschen Wohlstand erhofft hatte!

Was in der Populär-Fantasy bereits spätestens seit Der Herr der Ringe erfolgreich immer wieder aufs Neue durchexerziert wird, kommt also auch in Enderal zum Zuge: Normalo mutiert scheinbar binnen Sekunden zum Auserwählten und muss eine ganze Welt retten. Das stört mich aber nicht weiter; ich bewege mich so durch vertrautes Fahrwasser und kann mich ganz aufs Eintauchen in die famose Landschaft und die Erzählung konzentrieren.

Die magische Truhe



An alten Feuerstellen können wir mit speziellen Lagerbündeln einen Rastplatz aufschlagen. Dort taucht dann automatisch eine große Truhe auf, in der wir gerade nicht benötigtes Zeug lagern dürfen



Die Truhe steht auch in den Siedlungen nahe der Handwerksstationen. So können wir uns komfortabel daraus bedienen und müssen unsere Crafting-Materialien nicht immer mitschleppen.



Über der Hauptstadt Ark thront mächtig der Sonnentempel auf einer Klippe.

Für Wissbegierige

SureAI nimmt sich gehörig viel Zeit fürs Erzählen, für meinen Geschmack hin und wieder sogar fast schon zu viel. Die Gespräche mit den wichtigen Nebencharakteren ufern zuweilen ganz schön aus. Vor allem, wenn man wie ich alles mitnehmen will (unter anderem, weil ich dafür belohnt werde, möglichst viel über meine neue Heimat zu erfahren). Mein neuer Freund und temporärer Wegbegleiter Jespar beispielsweise verrät mir auf Wunsch so viel über Enderal, dass ich mir zuweilen wie im Geschichtsunterricht vorkomme. Und auch wenn ich hin und wieder ungeduldig in den Gesprächen mit den Füßen scharre, weil ich wieder auf Wanderschaft und Abenteuersuche möchte, kann ich doch meine Ehrfurcht vor der Akribie bei der Welterschaffung durch das Mod-Team nicht verhehlen. Meine Güte, welche Arbeit allein in die Texte geflossen ist!

Das Entwicklerteam hat sich sogar nicht davor gescheut, für den Helden unterschiedliche Völker und Geschlechter anzubieten, was darin gipfelt, dass mich die Menschen, denen ich begegne, als Frau und Halb-Kilénin ansprechen. Wohlgermerkt ansprechen! Denn auch wenn jetzt noch nicht alles vertont ist, so soll doch im fertigen Enderal jeder Dialog zumindest auf NPC-Seite hörbar sein. In Deutsch oder wahlweise Englisch, umgesetzt von Profis und ambitionierten Hobbysprechern. Und wenn man sich jetzt noch vor Augen führt, dass allein die Hauptquest mit rund 25 Stunden zu Buche schlagen soll, Heidewitzka! Apropos Buch: Dass in fast jeder Bude obendrein ein Buch rumliegt, in dem ich schmökern kann, versteht sich dabei fast von selbst.

Reiten oder fliegen?

Ich bin mir aktuell aber noch gar nicht sicher, ob ich Jespar wirklich über den Weg trauen kann. Der Typ scheint vordergründig ein netter Mensch zu sein und ich lasse mich hin und wieder dazu hinreißen, mit ihm zu flirten, aber hinter seiner Hilfsbereitschaft und Freundlichkeit vermute ich höchst eigennützigste Beweggründe. Nun, die Zeit wird's zeigen, für den Anfang jedenfalls hat er mir schon sehr geholfen, ich habe inzwischen mehr Geld in den Taschen,

als ich jemals für möglich gehalten habe. Ich könnte mir sogar ein eigenes Pferd leisten, wenn ich bereit wäre, 600 Münzen dafür zu opfern. Oder aber ich helfe der Stallbesitzerin dabei, einen Troll zu beseitigen, dann will sie mir eines schenken. Ich glaube aber, sie meint nicht wirklich ein Pferd, sondern den knuffigen Esel namens Bunny, der auf einem nahen Feld steht. Ich meine, ich hätte ein schelmisches Lächeln auf ihrem Gesicht gesehen, als sie mir das Angebot

machte. Pöh, dann fliege ich eben mit einem Myraden!

SureAI sprach vor einem Jahr lediglich von dem Plan, ein Schnellreisesystem in Enderal einzubauen, immerhin ist die Welt nur etwas kleiner als die von Skyrim (die Macher sprechen von Dreiviertel der Größe von Himmelsrand), inzwischen ist es in Teilen implementiert. Wer flott von A nach B kommen will, der steigt gegen etwas Klimpergeld auf einen Myraden, eine Mischung aus Drache, Adler, Löwe und noch mehr Fantasie. Aktuell wird man nach dem Aufsitzen noch per Ladebildschirm duech die Lande transportiert. Das soll wohl auch in der Release-Version noch so sein. SureAI möchte aber nachträglich noch per Patch echte Flüge über die Landschaft einbauen.

Mein Haus, mein Held

Aber bevor ich mit meinem Pferd oder Esel oder Myrade wirklich zu Lashiri (die eigentlich Lishari heißt, aber das ist eine andere Geschichte) reite, um mich heilen zu lassen, zaubere ich mich noch mal schnell per Schriftrolle nach Flusshaim, der ersten kleinen Siedlung, durch die mich meine Reise führte. Dort möchte ich endlich dem Geheimnis des Gedichts auf die Schliche kommen, das ich dort in einer Schatulle gefunden habe. Bei meinen bisherigen Versuchen



Diesem Troll saugen wir das Leben aus dem Leib, um uns selbst zu heilen.



Im Sonnentempel oberhalb der Hauptstadt Ark geht's nicht nur optisch schick detailreich zu, hier kaufen wir auch teure Lehrbücher, um unsere Fähigkeiten zu verbessern.

hat mich immer ein Erdelementar daran gehindert, den Weg zum vermeintlichen Ziel zu nehmen. Aber inzwischen trage ich eine fettere Rüstung, bin ich stärker, kann kräftiger zuhauen und besser zaubern.

Tränke, Gifte, Waffe, Rüstungen (inklusive seltener Set-Gegenstände) – all das liegt überall in der Welt von Enderal rum. Wer also nicht craften will, der muss es nicht tun. Wer allerdings schon in Skyrim Freude daran hatte, sich seine Siebensachen selbst herzustellen, der darf das auch in Enderal, das Prinzip bleibt dabei das gleiche. Nur dass man in Enderal fürs Craften von Waffen und Rüstungsteilen Blaupausen benötigt, die man sich entweder teuer kaufen muss oder mit etwas Glück in den Dungeons findet. Doch damit nicht genug: Wir werden uns wie in Skyrim ein Haus kaufen können, aber die Einrichtung dürfen wir komplett selbst herstellen.

Das Skill- und Kampfsystem von Enderal unterscheidet sich auf den ersten Blick nicht signifikant von dem aus Skyrim. Gelevelt wird in den drei bekannten Archetypen Magier, Kämpfer und Schurke. Allerdings steigert sich das Heldenkönnen nicht nach dem Prinzip »Learning by doing«, wie man's eigentlich aus den Spielen der Elder-Scrolls-Serie gewohnt ist. Stattdessen verteile ich klassisch Talentpunkte nach Stufenaufstiegen. Obendrein hat SureAI nicht einfach die Skills von Skyrim kopiert, sondern auch Eigenkreationen hinzugefügt. Besonders wirkungsvoll sind dabei die neuen Spezialtalente, die die Drachenschreie aus Skyrim ersetzen. Darunter etwa der Klingenschurk, der zu einem besonders hohen kritischen Schaden führt, wenn man seinen Gegner fünf Mal hintereinander erwischt. Oder der Arktiswind, der Widersacher für ein paar Sekunden schockfroset. Die Spezialtalente lassen sich in drei Stufen ausbauen.

Besonders gelungen am Kampfsystem von Enderal: Es ermöglicht quasi Kombos. Eine Lache Schattenzungenöl (Spezialtalent im Schurkenbaum) auf dem Boden in Kombination mit etwas Feuer ergibt brutzelnde Gegner, sofern man die Wechselwirkung geschickt getimt hat. Damit das locker von der Hand geht, bietet Enderal ein wesentlich



Konstantin Funkenschlag ist ein Magier und hat es nicht so mit Namen. Unseren Wegbegleiter Jespar nennt er beispielsweise immer Josef.

komfortableres, weil übersichtlicheres Schnellzugriffssystem als Skyrim. Diese Überarbeitung kennen allerdings viele vielleicht schon als Zusatztool für Bethesdas Rollenspiel, erstellt vom Mod-Team SkyUI.

Für Schatzgräber

Den blöden Erdelementar lege ich also erstmal mit dem Arktiswind lahm und hau dann unbehelligt mit meinem Streitkolben zu, während mein zuvor beschworener Geisterhund an den klobigen Laufwarzen des Elementars nagt. Dass gleich neben dem Elementar ein gemeingefährlicher und überraschend starker Magier in einem Turm wohnt, kann ja keiner ahnen. Ich fürchte, ich komme dann später noch mal wieder. Auf meinem Weg zurück zu den nahen Häusern stolpere ich über ein Grab. Und weil ich zufällig eine Schaufel in meinem frisch an der Handwerksstation selbstgenähten kleinen Rucksack (Tragkraft +15) mit mir rum-schleppe, übe ich mich in erträglicher Grabräuberei. Das macht Schule, auf meinen weiteren Wegen durch Enderal schaue ich auch immer mal wieder absichtlich stur auf den Boden und suche nach Hügeln und Holzkreuzen und schaue nicht nur in die grandiose Landschaft. Man weiß ja nie, wer wo mit was vergraben wurde.

Jetzt aber zu Lashiri (pardon, Lishari)! Ich nehme einen Myraden. Der Tag ist nämlich noch jung, und der Troll, der mir ein Pferd (pardon, einen Esel) beschert, taucht erst nach Mitternacht auf. Ich treffe die etwas ungehobelte junge Frau in einer unterirdischen Tempelanlage, in der sie an einem Forschungsprojekt arbeitet. Beziehungsweise arbeiten wollte. Irgendwelche Söldner haben sich dort breit gemacht und sind dabei, die Forschungsergebnisse zu vernichten. Bevor ich geheilt werden kann, muss ich also wieder Held sein. Eine heiße Angelegenheit, die Söldner haben die Katakomben in Brand gesetzt. Nur durch massiven Heiltrankgebrauch komme ich mit dem Leben davon. Jetzt wird's aber echt Zeit, dass man sich endlich mal meiner annimmt, das Fieber ist in schwindelerregende Höhen geklettert. Hoffentlich weiß die Frau, was sie tut. Ich habe noch eine Welt zu retten! **PET**



Kostenlos, aber wertvoll

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Drei Jahre arbeitet SureAI nun schon an Enderal, bis es fertig ist, dürften noch einige Monate vergehen. Und selbst dann dürfte es noch nicht ganz final sein und immer wieder im Detail verbessert und ausgebaut werden. Denn was SureAI da auf die Beine stellt, ist schlicht und ergreifend gigantisch. Natürlich sieht man dem Spiel überall an, dass es ohne Skyrim nicht existieren würde, aber das macht rein gar nichts. Enderal ist eigenständig genug, um von mir nicht als bloße Kopie oder Hobby-Erweiterung wahrgenommen zu werden. Dafür sorgen nicht nur die neue Welt und das überarbeitete Skillssystem, sondern auch die packende Handlung und die vielen kleinen Anpassungen und Verbesserungen. Ich kann nur hoffen, dass ganz viele Skyrim-Besitzer den Download wagen, um das Geheimnis hinter dem Roten Wahnsinn zu ergünden. Denn mehr als einen Download braucht es am Ende nicht, Enderal wird nichts kosten. Eine Menge wert ist aber jetzt schon.



Das effektreiche Magier-Spezialtalent Arktiswind im Einsatz.