

SKYRIM WIRD AUS ENDERAL



Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **SureAI** Termin: **2.7.2016**

Enderal ist theoretisch eine Skyrim-Mod, aber praktisch ein eigenständiges und riesiges Spiel. Von Reiner Hauser

Die langerwartete Total Conversion Enderal für Skyrim steht nach fünf Jahren Entwicklungszeit in den Startlöchern, wir spielen fleißig die Beta. Doch wer Enderal einfach mit »mehr Himmelsrand« abtut, begeht einen Fehler. Enderal arrangiert nicht einfach alte Inhalte neu, sondern entführt den Spieler in eine ganz neue Welt mit eigener Geschichte, mit jeder Menge neuer Grafik-Assets, mit einem umfangreichen Soundtrack und professionellen Sprechern. Weil uns die ganze Mühe so beeindruckt, stellen wir nicht nur das ganze Ausmaß des Anfang Juli (die Entwickler von SureAI sprechen vom 1. oder 2. Juli) kostenlos zum Download bereitstehenden Projekts vor, sondern beleuchten auch im Detail die Spielwelt, das Charactersystem und die Story.

Groß. Und schön!

Die Welt von Enderal ist riesig, doch reine Größe allein ist kein Indiz für Qualität. Viel wichtiger ist die Antwort auf die Frage: Ist die riesige Spielwelt liebevoll gestaltet? Im Falle von Enderal sagen wir mit dem Brustton der Überzeugung: Ja, ist sie! Gerade im Vergleich zu Skyrim ist die Umgebung deutlich detaillierter, schlicht üppiger. Die optische Vielfalt über die 13 begehbaren Klimazonen hinweg beeindruckt, auch wenn man von der gealterten Creation-Engine keine Grafikkwunder erwarten sollte. Aber allein die Liebe zum Kleinen wie Großen und das Auge der Entwickler für postkartenwürdige Landschaftspanoramen machen das wieder wett.

Wo sich Skyrim im Großen und Ganzen auf nordisch anmutende Landschaften beschränkt, erkunden wir in Enderal viele unterschiedliche Klimazonen, die alle eine eigene Lichtstimmung und häufig



Kaum eine Gegend in Enderal, die nicht ein paar Postkartenpanoramen in petto hat.



Gezähmte Myraden nutzen wir, um schnell von A nach B zu reisen, wilde Myraden hingegen haben uns zum Fressen gern.



Vorwitzige Sonnenstrahlen, wunderschöne Landschaften. Enderal ist insbesondere in den gemäßigten Zonen einfach bildhübsch.

auch abweichende Architektur aufweisen. Hin und wieder setzt das wechselnde Wetter gekonnt Akzente. Soeben war's noch sonnig, wenige Augenblicke später liegt ein dichter Dunst über der Landschaft.

Gerade in den gemäßigten Zonen zeigt sich Enderal aber insgesamt farbenfroh und idyllisch. Wenn die Sonne an den Baumwipfeln vorbei auf eine Blumenwiese linst, erinnert uns der Anblick gar an das wunder-

schöne The Witcher 3: Wild Hunt. Einziger Wermutstropfen sind die immer wieder vor allem im Hintergrund unschön ins Bild ploppenden Objekte – da hilft aktuell auch keine fette Grafikkarte. Aber SureAI ja noch etwas Zeit, um nachzubessern.

Kann man sich anhören

Die Total Conversion punktet aber nicht nur bei der Grafik, sondern bietet auch eine su-

per Soundkulisse. Auf den Marktplätzen und in den Tavernen begegnen wir lautstarken Predigern, übel gelaunten Verkäufern, neugierigen Kindern und nicht zuletzt den Barden, die sogar eigens für Enderal komponierte Lieder vortragen.

Skyrim bietet zwar in seiner riesigen Spielwelt dann doch noch etwas mehr Abwechslung und Geschäftigkeit, Enderal muss sich aber auch nicht verstecken. Besonders gut

Die harten Fakten

1. Die Welt von Enderal ist nur etwa ein Viertel kleiner als die von Skyrim. Damit eine so enorme Fläche nicht eintönig wird, hat das Team von SureAI vier Siedlungen, eine große Stadt und 13 Klimazonen in Enderal eingebaut. Darunter herbstliche Wälder, Wüste, Dschungel und ein Kristallwald.

2. Die Total Conversion verwendet zwar alte Modelle aus Skyrim, fügt aber auch ganz neue und einzigartige hinzu. Dazu kommen etwa 40 neue Waffen und 25 Rüstungssets. Circa 60 Prozent der verwendeten Modelle und Texturen sind selbstgemacht, was sich insbesondere bei der Architektur, der Vegetation sowie den Klimazonen bemerkbar macht. Letztere wurde unter anderem mittels aufwändiger Photogrammetrie verwirklicht.

3. Passend zu der umfangreichen Ausgestaltung der Umwelt spart Enderal nicht an einer geeigneten Soundatmosphäre

und liefert neben zahlreichen Umgebungsgerauschen satte 3,5 Stunden Soundtrack, der die ganze Bandbreite von Kampf- und Charakterthemas bis hin zu acht eigens für Enderal komponierten und von mehreren Personen eingesungenen Bardenliedern abdeckt.

4. Über 80 zum Großteil professionelle Sprecher – etwa 45 deutsche und 35 englische – leihen dem Projekt ihre Stimmen. Darunter sind auch einige namhafte deutsche und englische Sprecher, wie etwa Till Hagen (Kevin Spacey), Bernd Vollbrecht (Antonio Banderas), Annina Braunmiller (Kristen Stewart) und im Englischen Lani Minella (Starcraft, Skyrim, The Last of Us) sowie Dave Fennoy (Lee aus The Walking Dead), die Takes beigesteuert haben.

5. Diese erfahrenen Sprecher vertonen in für ein solches Projekt einmaliger Qualität Hunderte DIN-A4-Seiten Dialog. Oder

anders ausgedrückt: Es handelt sich von den Entwicklern grob geschätzt um das Doppelte der Dragon Age: Inquisition-Dialoge.

6. Neben bekannten Viechern wie Wölfen und Hirschen strömern 20 völlig neue Kreaturen durch Enderal, so etwa die flugfähigen Myraden, die den Spieler durch die Spielwelt als eine Art Taxi befördern (Ladebildschirm). Die zahlreichen NPCs sind alle neu, wobei hier besonders die Handlungsträger herausstechen, die deutlich abwechslungsreicher und ansehnlicher ausgearbeitet sind als vergleichbar wichtige Charaktere in Skyrim.

7. Enderal wirft das »Learning by Doing«-System von Skyrim über Bord und verlegt sich auf ein erfahrungsbasiertes Lehrsystem. Es gibt neun Talentbäume, die einige neue Fähigkeiten aufweisen, die Machtschreie aus Skyrim wurden durch 22 neu geskriptete und animierte Schreie ersetzt.

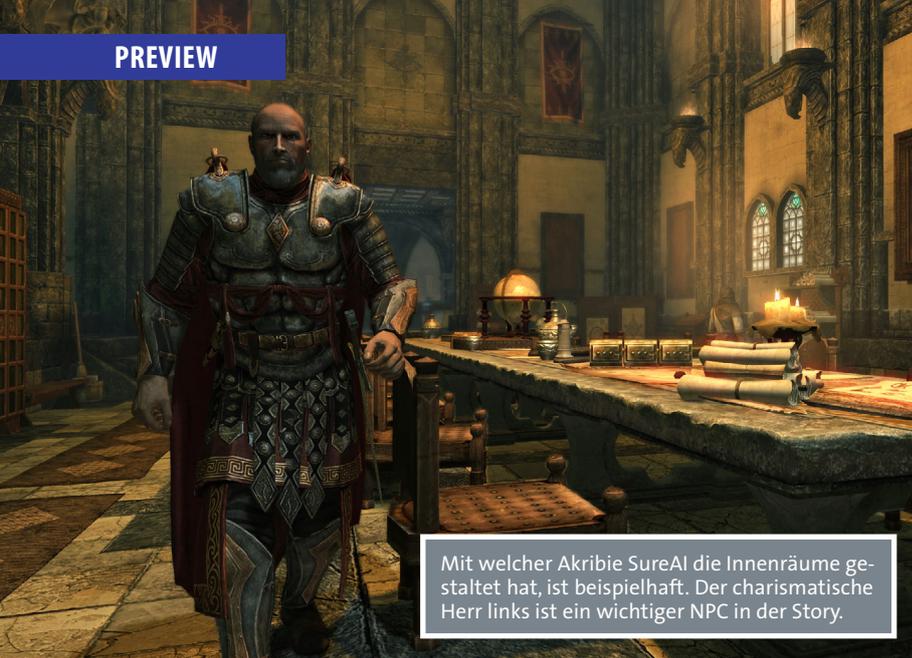


Die Schnellimbiss-Version von Enderal. Hier können wir Proviant für unterwegs erstehen.

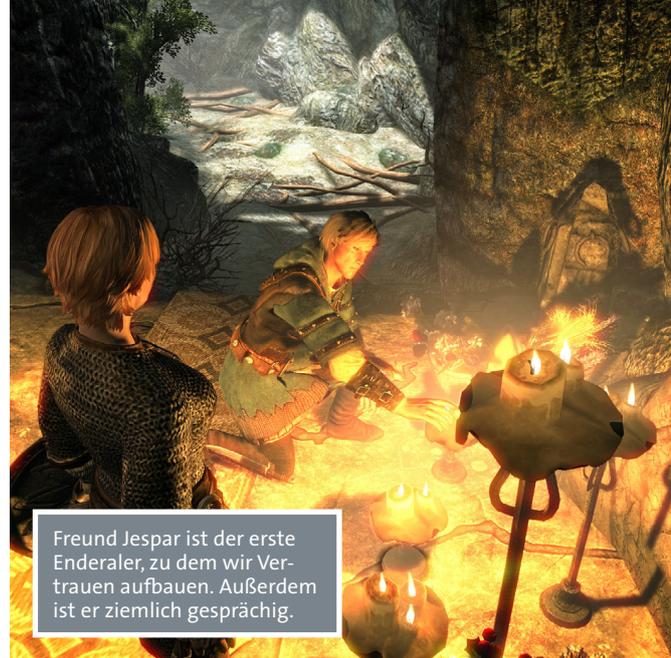


Links wir, rechts Konstantin Funkenschlag, ein Gelehrter, der genau wie wir aus dem Land Nehrim stammt.

Konstantin Funkenschlag
 Woher aus Nehrim kommt Ihr genau?
 Erzählt mir etwas mehr über Zoren Orden.



Mit welcher Akribie SureAI die Innenräume gestaltet hat, ist beispielhaft. Der charismatische Herr links ist ein wichtiger NPC in der Story.



Freund Jespar ist der erste Enderaler, zu dem wir Vertrauen aufbauen. Außerdem ist er ziemlich gesprächig.

haben uns die augenzwinkernen Quatschdialoge mit Betrunknen gefallen. Die bringen eine angenehme, wenn auch nur kurze Leichtigkeit ins oft düstere Erlebnis.

Die Welt von Enderal schreit förmlich danach, entdeckt zu werden. Manchmal bleiben wir aber einfach nur stehen und lauschen der Tierwelt. Die Total Conversion zeigt, was gute Geräusche und ein ebenfalls hörenswerter Soundtrack an Stimmung transportieren können. Texturschärfe ist eben nicht alles.

Mehr Gothic als Skyrim

Während unseres Beta-Aufenthalts in Enderal haben wir nicht nur Blumenwiesen bestaunt, sondern mussten auch Gegner verkloppen. Der Kampf funktioniert im Grunde noch wie in Skyrim, Entwickler SureAI hat aber diverse neue Fähigkeiten (Zeitmanipulation, Kurzstrecken-Teleport) eingeführt.

Wurden in Skyrim unsere Fähigkeiten durch Benutzung besser, bekommen wir bei Enderal wieder ganz klassisch Erfahrungspunkte für Questabschlüsse, Entdeckungen und erschlagene Feinde. Wir müssen nicht mehr kilometerweit für das nächste Stealth-Level schleichen und nie wieder Äxte am Fließband schmieden, um irgendwann die Über-Axt craften zu können.

Bei jedem Stufenaufstieg erhalten wir jetzt Lern-, Handwerks- sowie Erinnerungspunkte und dürfen zudem unsere Lebenspunkte, unser Mana oder die Ausdauer erhöhen.

Ähnlich wie mit den Lehrmeistern aus Gothic können wir die Lern- und Handwerkspunkte nicht direkt in unseren Charakter investieren, sondern müssen zuerst Lehrbücher finden oder teuer beim Händler kaufen. Halten wir dann beispielsweise ein Buch über einen einfachen Blitzzauber in Händen und haben noch einen Lernpunkt frei, können wir den entsprechenden Skill erlernen. So wird auch Geld im Spiel nicht wertlos.

Die Erinnerungspunkte hingegen verteilen wir direkt auf Talentbäume. Hier schalten wir zumeist passive Boni, aber auch aktive Talente frei, die die Machtschreie aus Skyrim ersetzen. Im Baum des Gauners verbessern wir etwa unsere Schlossknacker-Fertigkeiten, erhöhen den Schaden mit Pfeil und Bogen und erhalten mächtige Talente wie das »Auge des Sturm«, mit dessen Hilfe wir die Zeit kurzzeitig anhalten können.

Essen, um zu leben

Der Charakterfortschritt macht sich anders als in Skyrim richtig bemerkbar, weil es in Enderal keine mitwachsenden Gegner gibt.

Feinde werden also nicht mehr entsprechend unseres Levels stärker, was das Erkunden wieder spannender macht, weil um jede Ecke ein viel zu starkes Monster auf leichte Beute warten kann. Und gleichzeitig verschafft das mehr Befriedigung, wenn man ehemals verhasste Viecher im Handumdrehen und mit links von der Weltkarte fegen kann.

Da Entwickler SureAI auch den allgemeinen Schwierigkeitsgrad angehoben hat und gleichzeitig auf einen Auto-Heal verzichtet, ist das Glücksgefühl umso größer, wenn unsere Feinde endlich den Löffel abgeben.

Unsere Lebenspunkte können wir abseits von ruhigen Nächten in einem kuscheligen Bett nur durch Nahrung oder Heiltränke regenerieren. Unsere Brote dürfen wir allerdings nicht im Kampf in uns reinstopfen. Und Heiltränke steigern als Nebenwirkung ein schädliches Fieber, das wir nur durch ein teures Gegenmittel im Zaum halten können.

Gespräche, Gedanken, Gefühle

Wer als strahlender Held gerne fiese Drachen erlegt und junge Vampirdamen rettet, ist bei Enderal komplett falsch. Wo die Geschichte bei Skyrim eigentlich nur schmuckes Beiwerk ist, setzt die Total Conversion Enderal auf die volle Dröhnung Story. Und die wird –



Zusammen mit Ferdi, unserem treuen Pferd, erledigen wir einen Skelettkrieger.



Wenn's regnet, legt sich ein grauer Dunst über die Landschaft.



Lass uns der Stille lauschen... Was treibt dich wirklich an? Wer bist du? Wer bist du seit du Enderal betreten hast? Du bist jetzt das Gegenteil von dem, was du wirklich bist: Lehrreich, stark, mächtig, jemand von Bedeutung, kurz gefasst: Der Prophet. Du hast dir eine Geschichte, ein Märchen konstruiert... Ein Märchen davon, wer du sein willst. Und du hast genau die Menschen getroffen, die dir genau das bestätigen.

Die Schriften, die wir finden, sind hin und wieder sehr kryptisch. Mit ein bisschen Überlegung erschließt sich die Bedeutung aber bald.



So schaut es aus, wenn wir mit dem Zauber »Flammenbiss« einen Finisher hinlegen.

ohne groß zu spoilern – düster und tiefgründig. Ganz im Gegensatz zu Skyrim ist die Story von Enderal durchgängig präsent und dadurch geradliniger. Und obwohl auch die Nebenquests interessante Geschichten zu erzählen haben, schreitet das Geschehen maßgeblich im Takt der Hauptstory voran.

Entwickler SureAI gibt sich dabei viel Mühe, den Spieler nachdenklich zu stimmen, Sinnfragen zu stellen und Tiefgang zu beweisen. So mancher Charakter offenbart Schwäche, Verzweiflung, ja sogar Depressionen, wie im Falle eines Weltverbessers, der durch den Tod seiner Frau langsam, aber sicher seine Ideale verliert. Und so verströmt das Spiel einen gewissen Schwermut und eine Ernsthaftigkeit, die kaum mehr an Skyrim erinnert.

Zeit mitbringen

Um seine Handlung zu erzählen, nimmt sich Enderal sehr viel Zeit. Dialoge wie auch Monologe können zuweilen locker mehrere Minuten dauern. Dabei schießt das Mod-Projekt hin und wieder mild übers Ziel hinaus und lässt uns gleich in der ersten Spielstunde so viele Informationen, Gedanken und Gefühle schlucken wie Skyrim wohl in den ersten zehn Stunden nicht. Von den Quests sollte man keine neuen Maßstäbe erwarten,

immerhin handelt es sich um ein Hobbyprojekt, sie sind jedoch wohlüberlegt in die Handlung integriert und bieten eine gute Balance zwischen Kampf und Gespräch. Hin und wieder gibt's auch gelungene Kopfnüsse zu knacken. Bei allen Aufgaben merkt man stets das Bestreben der Entwickler, den entscheidenden NPCs Charakter zu verleihen. Das gelingt mal besser, mal weniger, hilft aber stets dabei, die Welt und die Einwohner von Enderal ernst zu nehmen.

Als wir beispielweise ein Aufnahme ritual bestehen müssen, lernen wir zuerst zwei weitere Novizen näher kennen, kämpfen uns anschließend den Weg zum Ritualplatz frei und werden dort Zeuge eines heftigen Streits zwischen Meister und Novizen, bevor wir schließlich eine letzte Prüfung bestehen müssen, die gegen Ende auch unsere Gehirnwindungen beansprucht.

Enderal erzählt keine leichtfüßige Drachensage und hat auch wenig mit der überwiegend kaltherzigen Witcher-Welt gemein. Die Mega-Mod stellt persönliche Schicksale in den Mittelpunkt und lädt zur Selbstreflexion ein. Das mag sicher nicht jedermanns Sache sein, wer sich aber darauf einlässt, dem versprechen wir ein ungewöhnliches tiefes Rollenspielerlebnis. ★



Meine Bewerbung für GameStar hab ich damals mit einer recht aufwändigen Skyrim-Mod aufgepeppt. Ich kenne also die Möglichkeiten der Creation-Engine und weiß auch, wie viel Leidenschaft und Expertise in ein Projekt fließen muss, damit es eine solche Qualität aufweist.

Dieser Aufwand nötigt mir viel Respekt ab, genau wie das Bemühen, der Geschichte mit schwierigen Themen wie Idealismus und Sinnhaftigkeit Tiefe zu verleihen. Na klar, auch Enderal ist nicht die eierlegende Wollmilchsau der Rollenspiele, das war Skyrim allerdings auch nicht. Die Charaktere sind mir persönlich hin und wieder zu mitteilbar und am Anfang hat mir durch die Infoflut fast der Kopf geraucht.

Enderal ist gewiss nicht perfekt. Doch das Projekt von SureAI setzt neue Maßstäbe in Sachen Mods und war jede Minute wert, die ich bislang darin verbringen durfte.



GameStar 06/2016



Der Hafen von Ark wird von einer riesigen Statue bewacht. Detail am Rande: An ihrem ausgestreckten Finger baumelt ein Erhängter.