

Enderal

# VOM HOBBY ZUM MEISTERWERK



Genre: Rollenspiel Publisher: SureAI Entwickler: SureAI Termin: 3.7.2016 Sprache: Deutsch  
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 40+ Stunden Preis: kostenlos DRM: ja (Steam, weil Skyrim notwendig ist)

## Diese Total Conversion auf Basis von Skyrim kann locker mit AAA-Spielen mithalten.

Von Reiner Hauser

Enderal ist eigentlich weder Skyrim-Mod noch Total Conversion. Enderal ist ein eigenes Spiel. Technisch gesehen kann man dieser Aussage mit Fug und Recht widersprechen, denn die Mod basiert schließlich auf dem Grundgerüst von Skyrim. Doch dem Spielspaß ist das egal. Der kümmert sich nicht darum, wer die Engine entwickelt hat oder wie viele tausend Stunden Arbeit in die Entwicklung geflossen sind. Wenn nun aber ein kostenloses Mod-Projekt wie Enderal so viel Spaß macht wie sonst nur aufwändige Vollpreisspiele, dann soll es auch einen richtigen Test bekommen.

### Der rote Wahnsinn

Das größte Alleinstellungsmerkmal Enderals gegenüber Skyrim ist die Story. Wo die bei Bethesda Klassiker mehr oder minder Beiwerk ist, spielt sie bei Enderal eine zentrale Rolle. Das zeigt sich dann auch gleich in den ersten zehn Spielminuten: Der Vorspann ist



Enderal ist deutlich farbenfroher als Skyrim. Abseits der Wüsten, Schneelandschaften und unheimlichen Kristallwälder, blüht es prächtig auf Enderals Wiesen.

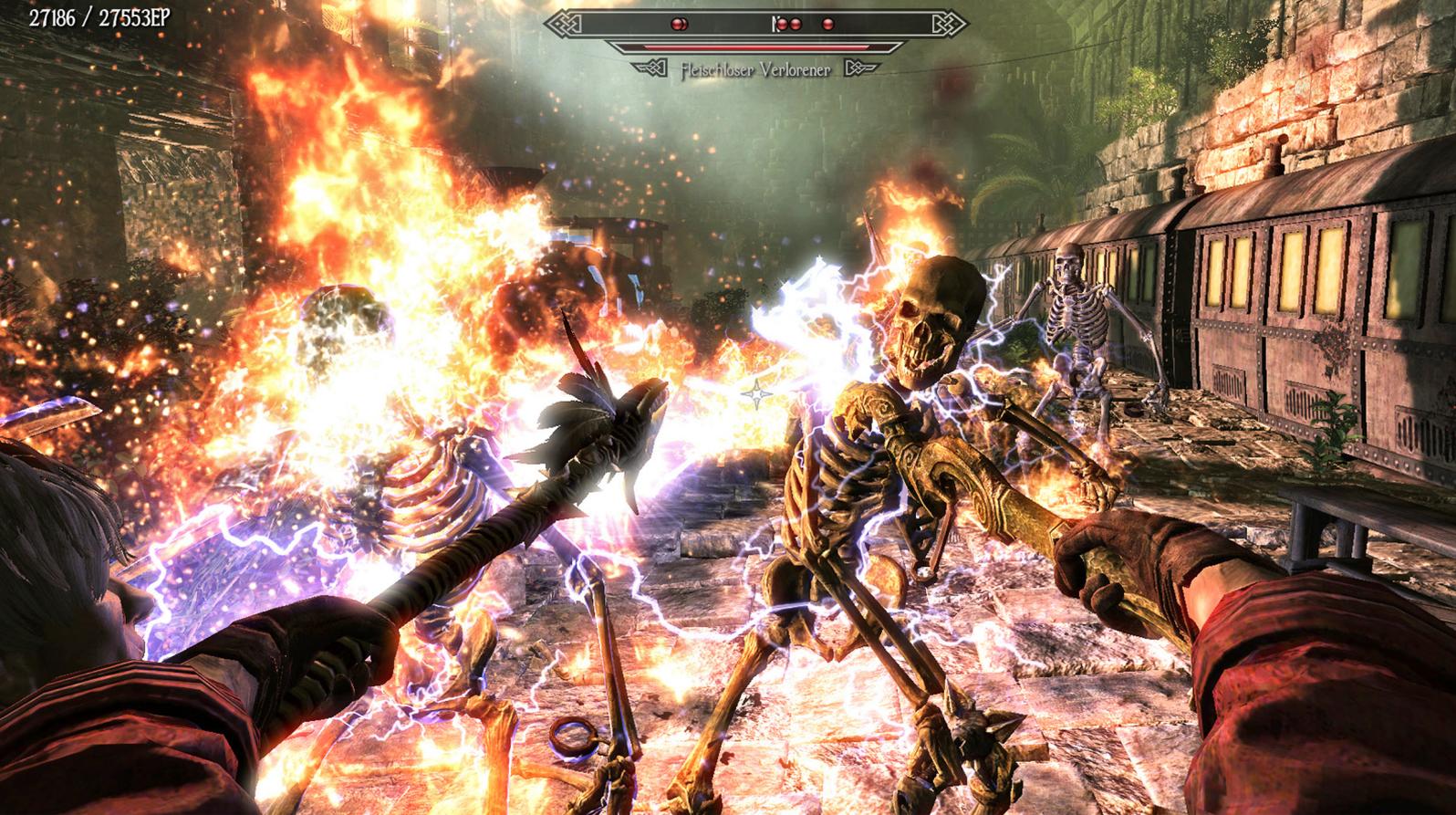
verstörend und wirft jede Menge Fragen auf. Danach beginnen wir unser Abenteuer auf einem Handelsschiff als blinder Passagier, der aus seiner Heimat (abhängig von der Charakterwahl) nach Enderal flieht, einem vermeintlich sicheren und friedlichen Hafen.

Ein mächtiger religiöser Orden herrscht über den kleinen Kontinent und sorgt für Ruhe und Ordnung in einer Welt, die langsam aus den Fugen gerät. Länder und Kontinente um Enderal herum versinken in Bürgerkriegen, die wiederum von einem beunruhigenden Gerücht befeuert werden: Die Götter sind tot. Und dabei bleibt es nicht. Eine seltsame Krankheit, der sogenannte »Rote Wahnsinn«, lässt völlig normale Menschen durchdrehen und Gräueltaten verüben. Leichen erheben sich als Wiedergänger und durchstreifen das Land. Wir geraten mitten in das aufziehende Chaos und erfahren nach und nach vom wahren Ausmaß der Bedrohung.

Wer allerdings auf Drachen reitend jungfräuliche Vampirdamen retten will, ist bei Enderal falsch. Das stellt nämlich keine epischen Heldentaten in den Mittelpunkt, sondern persönliche Schicksale und menschliche Abgründe. Es diskutiert Fragen zu Religion, Idealismus und Ethik. Hin und wieder kommen dadurch zwar arg lange und bemüht wirkende Dialoge heraus, alles in allem wird die tiefgründige Story aber klasse erzählt – weit über das Niveau einer Mod hinaus. Außerdem schafft Enderal mit sei-



Die Fähigkeit »Auge des Sturms« hält für einige Sekunden die Zeit um uns herum an. Während unsere Gegner dumm rumstehen, schicken wir einige Pfeile auf den Weg.



Obwohl wir in Enderal in lange Gespräche verwickelt werden und viele Quests komplett ohne Waffengewalt lösen, dürfen wir dann doch häufig genug zum Schwert greifen. Oder zu einem Feuer- und Blitzstab.

nen Dialogen, auffindbaren Büchern und Notizen das längst nicht selbstverständliche Kunststück, den für die Story richtigen Mix aus Hinweisen und Rätseln zu liefern. Wir stehen also nicht wie der Ochs vorm Berg und winken ab, weil wir nicht verstehen, was das Spiel von uns will. Gleichzeitig ist es aber auch nicht zu einfach, alle Hintergründe zu verstehen, wodurch die Geschichte stets spannend bleibt. Wir rätseln mit und wollen sehen, ob unsere Theorien zutreffen. Was hat es wohl mit diesem irren Serienmörder auf sich, der sich selbst als Rächer darstellt, dem es nur um Gerechtigkeit geht? Und warum deuten einige Hinweise auf einen unserer Gefährten hin, ist er am Ende gar selbst ein verrückter Killer?

#### Trivial und wundersam

Auch abseits der toll inszenierten Hauptstory erzählen die Nebenquests viele inter-

essante Geschichten. Da berichtet uns eine leicht exzentrische Marktverkäuferin, dass ein »Auradieb« ihr Schönheitselixier geklaut habe. Das trägt die gute Frau so abgedreht vor, dass es uns schwerfällt, ihr zu glauben. Mal ganz abgesehen davon, dass sie ein solches Elixier selber bitter nötig hätte. Als uns die Frau für unsere Dienste auch noch einen Schädel mit angeblichen Wunderkräften als Belohnung anbietet, sind wir endgültig davon überzeugt, dass sie nicht mehr alle Tassen im Schrank hat.

Schließlich machen wir uns dann doch mit der Aussicht auf schnödes Gold als Bezahlung auf die Suche. Bald darauf erkennen wir allerdings unseren Fehler, diesen Auradieb gibt es wirklich. Freilich befördern wir das menschenähnliche Monster sofort unter die Erde und sammeln den Trank ein. Zurück bei der verrückten Frau bietet die uns erneut ihren Wunderschädel an. Wir wollen dann doch

wissen, ob an ihrem Geschwafel etwas dran ist, und entscheiden uns für den Knochenkopf statt für Gold. Jetzt gilt es nur noch den See zu finden, an dem wir den Schädel bei Mondschein eine Stunde auf dem Kopf balancieren sollen. Was dann passiert, verraten wir hier natürlich nicht.

Abseits des Fantasy-Spektakels, innerhalb der Aufgaben, erlaubt uns Enderal auch, ganz andere Geschichten zu erleben. So können wir uns etwa mit einer Frau auf einen Brandy zusammensetzen, mit der wir zuvor bereits in einer erfolgreich absolvierten Quest Bekanntschaft gemacht hatten. Auf dieses mögliche Date weist uns kein Questmarker hin, wir müssen selbst draufkommen. Und was bringt der Plausch beim Drink? Nichts, es gibt weder Erfahrungspunkte noch Geld oder Sex. Wir können uns einfach nur nett mit der Dame unterhalten und erfahren so etwas mehr über ihre Geschichte. Eine wunderbare Idee.

## Alle Infos rund um Release, Download und Mod-Kompatibilität

### Was brauche ich, um Enderal spielen zu können?

Enderal setzt lediglich die Grundversion von The Elder Scrolls 5: Skyrim voraus. Man benötigt also keine weiteren Addons. Die Mod selbst ist kostenlos.

### Wie wird Enderal installiert?

Enderal wird nicht über den Steam Workshop erhältlich sein. Für Enderal gibt es einen eigenen Launcher, über den das Spiel auch aktualisiert wird. Den Launcher und die 8 GB große Installationsdatei finden Sie unter <http://dl.enderal.com>

### Was passiert mit meinen Savegames und den alten Dateien von Skyrim?

Enderal erstellt ein Backup von Skyrim mitsamt aller Mods, die Sie installiert haben. Sobald Sie Enderal über den Launcher wieder deinstallieren, können Sie Skyrim genauso weiterspielen, wie Sie es verlassen haben. Ihre Speicherstände werden natürlich ebenfalls gesichert. Da Sie wiederum bei der Deinstallation von Enderal auch ein Backup für

Enderal erstellen können, ist ein schneller Wechsel zwischen Skyrim und Enderal problemlos möglich.

### Sind andere Mods mit Enderal kompatibel sein?

Grundsätzlich sollte man von Mods absehen, die nicht speziell für Enderal angepasst wurden. Die Entwickler sind jedoch zuversichtlich, dass wie schon bei Nehrim viele Modder früher oder später für diese Anpassung sorgen oder eigene Enderal-spezifische Mods entwickeln werden.

### Was gilt es sonst noch zu beachten?

Enderal läuft zur Erhöhung der Stabilität und Performance in einem Vollbild-Fenstermodus statt mit nativem Vollbild. Der Nachteil: Nutzt man mehrere Monitore gleichzeitig, werden Systemressourcen zwischen den Anwendungen (bei 3D-Anwendungen und Flashvideos im Browser) auf den Monitoren aufgeteilt, was zu nervigen Micro-Rucklern führen kann.



**1 Kristallwald**

Der Kristallwald ist das ungewöhnlichste Gebiet in Enderal. Schneelandschaften in Verbindung mit rosa Kristallen und Blätterwerk sorgen für einen mystischen Touch.



**2 Nordwindgebirge**

Im Nordwindgebirge fühlen wir uns Skyrim ganz nah. Hier hält sich Schnee und Frost das ganze Jahr über, und finstere Festungen thronen hoch über den Tälern.



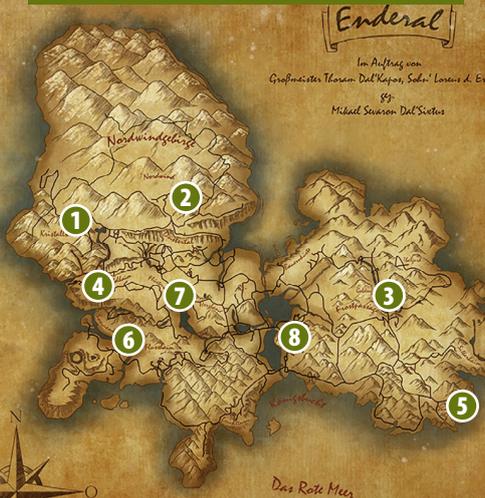
**3 Goldenforst**

Das Gebiet rund um Quellwacht erinnert uns sofort an Lórien aus Der Herr der Ringe. Allerdings geht es hier lange nicht so friedliche zu wie in Galadriels Reich.



**4 Nebelheim**

Nebelheim ist trostlos und trägt seinen Namen völlig zu Recht. Bei all dem Nebel und dem schlechten Wetter, fragt man sich, wer hier freiwillig wohnt – oder gewohnt hat.



**5 Dünenhaim**

Im Gebiet um Dünenhaim finden wir uns mitten in einer unwirtlichen Wüste wieder. Das Leben spielt sich hier entweder unter der Erde oder in Oasen ab.



**6 Sonnenküste**

An der Sonnenküste betreten wir erstmals die ausgedehnte, offene Spielwelt. In einer farbenfrohen und idyllischen Umgebung kommt hier klassisches Fantasy-Flair auf.



**7 Flüsterwald**

Natürlich gibt es auch in Enderal viele Gruf-ten, Mienen, Höhlennetzwerke und versunkene Ruinen. Die wollen selbstverständlich erkundet und geplündert werden.



**8 Ark**

Die Hauptstadt Ark ist Dreh- und Angelpunkt. Hierhin kehren wir regelmäßig zurück und finden im Adels-, Fremden-, Süd-, Kasernen- oder Marktviertel viele Quests.

**Schön zu hören**

Die glaubwürdigen Gespräche wären kaum mit laienhaft vertonten Dialogen zu erreichen. Daher haben die Entwickler 80 zum Großteil professionelle Sprecher überredet, dem Spiel ihre Stimme zu leihen. Überredet, weil die Macher bei einem Gratisprojekt keine Gagen zahlen können. Abgesehen von wenigen Nebenrollen erreicht Enderal eine hervorragende Dialog- und Sprachqualität.

Gleiches gilt für den Soundtrack. Die Musik begeistert uns auf ganzer Linie, besonders das wiederkehrende, sehr emotionale Klavierthema bleibt haften. Wann immer es erklingt, dürfen wir ganz besondere Momente in der Story erwarten.

**Die Welt liegt uns zu Füßen**

Eine packende Story braucht jedoch eine glaubwürdige Welt, um zu funktionieren. Und auch diese Herausforderung haben die Enderal-Macher gemeistert. Als wir mit unserem Test begannen und nach kurzweiliger

Anfangsphase in die offene Welt entlassen wurden, war es um den schönen Test-Zeitpunkt geschehen. Wie soll man denn auch bei der Hauptstory vorankommen, wenn man bei einem kurzen Trip zum dramatisch schönen Wasserfall von Banditen angegriffen wird? Die muss man doch als braver Held zwangsweise zur Strecke bringen und ihr Lager suchen, oder? Und wenn man dann von diesem Lager aus ein Schiffswrack in der Ferne sieht, bleibt einem eigentlich keine andere Wahl, als auch diesem einen Besuch abzustatten. Letztlich mussten wir uns dem Test-Abgabedatum zuliebe zusammenreißen, sonst stünden wir wohl immer noch irgendwo an der Sonnenküste herum und wüssten nichts von einer Bedrohung.

Trotzdem konnten wir auf unseren Streifzügen durch die Wildnis die völlig unterschiedlich anmutenden Klimazonen sehen, die vielen Umgebungsdetails wertschätzen und die ästhetisch ansprechenden Landschaften begutachten. Besonders ist uns

dabei die Geräuschkulisse in Erinnerung geblieben. Als wir durch einen mitteleuropäischen Wald spazieren, erklingt das Klopfen eines Spechts, Bienen summen und Frösche quaken, während der Wildbach neben uns idyllisch dahinrauscht.

Komfortable Schnellreisemöglichkeiten gibt es indes nicht. Eine Art Kutschensystem (nur mit Flugvögeln statt fahrbaren Untersätzen) erlaubt uns zwar den schnellen Sprung zwischen mehreren auf der Welt verteilten Stationen, sich beliebig aus der Pam-pa in die nächste Stadt zu teleportieren, ist aber nur mit seltenen Schriftrollen möglich.

**Man darf noch selber denken**

Die Spielwelt soll laut den Entwicklern nur etwa ein Viertel kleiner sein als die von Skyrim. Trotz der Größe gibt es immer was zu tun. Überall in Enderal finden sich Bücher und auskunftsfreudige NPCs, die zu allem und jedem etwas zu erzählen haben und der Welt auf diese Weise Leben einhauchen.



Unsere Spielfigur vor der Hauptstadt Ark, dem unumstrittenen Zentrum des kleinen Kontinents Enderal.

Das Missionsdesign reißt zwar keine Bäume aus, findet aber immer einen Dreh, der Abwechslung in das Rollenspiel-Einerlei bringt. Da stehen zum Beispiel zwei Brüder wenige Meter auseinander, die nicht mehr miteinander reden wollen, sodass wir so lange »Du kannst ihm sagen, dass...«-Botschaften hin und her tragen, bis sich die beiden gegenseitig die Rübe einschlagen.

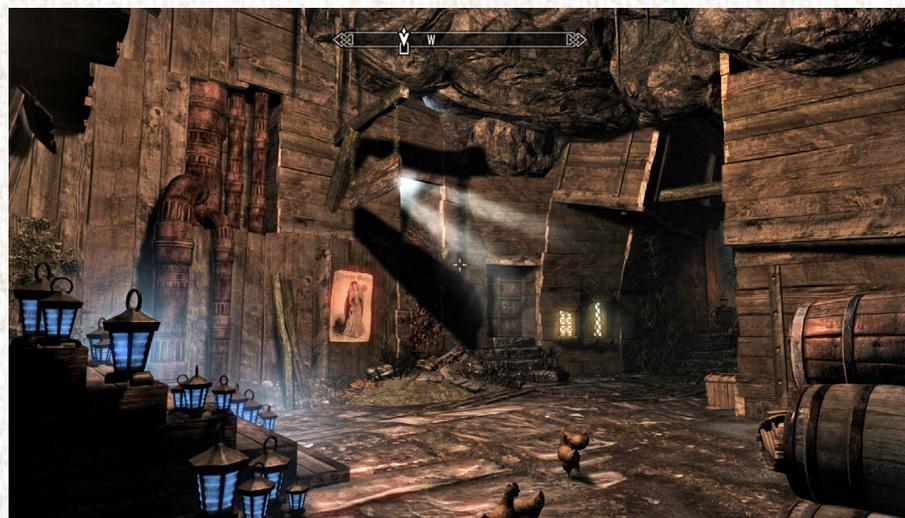
Einige der immer wiederkehrenden NPCs haben gar ganze Queststränge, in denen wir nichts anderes tun, als uns zu unterhalten. Im Vergleich zu einem Witcher 3 fehlen zwar außergewöhnliche Questmechaniken, dafür tischt uns Enderal nie reine Lückenfüller auf.

In der Hauptsföry kämpfen wir uns durch Dungeons, schleichen durch das Haus eines Kaufmanns, müssen Gegnerwellen aufhalten oder öffnen Geheimgänge, indem wir Umgebungsrätsel lösen. Hin und wieder for-

dert Enderal nämlich unsere Gehirnwindungen, ganz nach dem Motto: Man darf noch selber denken.

Während wir durch das Missionsdesign ungewöhnlich viele Aufgaben ohne Waffengewalt lösen, bleiben die Kämpfe dennoch ein Hauptbestandteil des Spiels. Sie laufen im Grunde wie in Skyrim ab, worüber sich nicht unbedingt jeder freuen wird. Denn dieses Kampfsystem hat einige Mängel; ganz besonders im Nahkampf, der oft in blindes Herumgeklücke ausartet. Enderal erbt hier unfreiwillig Schwächen von Skyrim. Doch so sehr uns Enderal in den Kämpfen auch an Skyrim erinnert, hat das Mammutprojekt bei der Charakterentwicklung dennoch einen eigenen Spin. 22 komplett neu geskripte und animierte Fähigkeiten ersetzen die alten Machtschreie und bieten Spielraum für mächtige Kombos. Investieren wir beispiels-

weise in die Talentbäume (davon gibt es neun) des Vagabund und des Gauners, können wir Gegnern mit einer Reihe von



Die Welt von Enderal hat viele Facetten. So gibt es mit der Unterstadt auch ein Armenviertel in der Hauptstadt Ark, das sichtbar heruntergekommen ist und einige zwielichtige Gestalten beherbergt.



Enderal ist große Rollenspielkunst auf Weltklasse-Niveau. Vom dramatischen, temporeichen und vor allem spielerisch spannenden Auftakt dürfen sich selbst Meister ihres Fachs wie Bethesda und CD Projekt gern diverse Scheiben abschneiden. Und auch anschließend kredenzt Enderal ein vom Intro bis zum Finale großartiges Abenteuer, das kaum Wünsche offenlässt.

Die Geschichte bleibt durchweg spannend, Charakter- und Kampfsystem motivieren ungemein, kaum eine Quest wirkt generisch, und die Welt ist nicht nur groß, sondern bis in die letzte Dungeon-Ecke liebevoll ausdesignet. Man merkt diesem Mammutwerk einfach an, dass hier viele talentierte Entwickler über viele Jahre hinweg hektoliterweise Herzblut reingesteckt haben.

Warum ich bislang nicht erwähne, dass es sich bei Enderal um eine Mod handelt? Weil's schlichtweg keine Rolle spielt, von der naturgemäß etwas holprigen Installation und kleineren technischen Unzulänglichkeiten einmal abgesehen. Wer auf ebenso gut erzählte wie spielerisch interessante Fantasy-Abenteuer steht, sollte sich – falls noch nicht geschehen – umgehend Skyrim kaufen. Aber nicht, um die letzte Elder-Scrolls-Episode zu spielen. Sondern um Enderal zu erleben!



In Enderal treffen wir auf viele interessante Persönlichkeiten. Obermagier Funkenschlag und im Hintergrund Söldner Jesper gehören definitiv dazu.

Fähigkeiten ordentlich einheizen. Mit besagter Kombination locken wir zuerst unsere Feinde mit der explosiven Sternlingsattrappe aus dem Vagabund-Talentbaum an, die bei Detonation alle Umstehenden vergiftet, wodurch diese kurzzeitig mehr Schaden erleiden. Dann halten wir für einige Sekunden die Zeit an, beschwören fünf mächtige Feuerpeile und schicken mehrere davon auf den Weg, bevor sich unsere Gegner überhaupt wieder rühren können. Wenn die Zeit dann wieder läuft, entfachen wir so ein Inferno. Etwas negativ fiel uns hier bislang nur die Balance ins Auge. So wirkt insbesondere der beschwörbare Feuerpeil des Gauners zu Spielbeginn deutlich zu stark. Das hat aber immerhin den Vorteil, dass wir schon in einige Gebiete vorstoßen können, die eigentlich erst für höherstufige Charaktere vorgesehen sind. Unsere Gegner leveln nämlich nicht mehr wie in Skyrim mit! Ein Umstand, der das Erkunden deutlich spannen-

der macht. So sind wir etwa nach unserer Tour zu erwähntem Schiffswrack noch um den nächsten Felsvorsprung herumgelaufen – und haben prompt von einigen viel zu starken Zombiewesen auf die Rübe bekommen.

#### Charakter ohne Freifahrtschein

Im Gegensatz zum Kampfsystem haben die Entwickler bei der Charakterentwicklung deutlich stärker eingegriffen. Verbesserten wir unsere Fähigkeiten in Skyrim noch durch ein »Learning by doing«-System, bekommen wir in Enderal wieder ganz klassisch Erfahrung für Questabschlüsse, Entdeckungen und erschlagene Feinde. Bei jedem Stufenaufstieg erhalten wir Lern-, Handwerks- sowie Erinnerungspunkte.

Diese Erinnerungspunkte verteilen wir wie ganz normale Skill-Punkte auf neun Talentbäume, die in drei Kategorien einzuordnen sind: Krieger, Magier und Schurke beziehungsweise Bogenschütze. Dort schalten

wir zumeist passive Boni frei, von denen viele bereits aus Skyrim bekannt sind. Besseres Schlossknacken, spezielle Rüstungsboni, geringerer Manaverbrauch beim Zaubern usw. Außerdem hält jeder Talentbaum mindestens zwei der besagten 22 neuen Fähigkeiten bereit. Wer zwei Bäume kombiniert, erhält weitere einzigartige passive Buffs auf seine Fähigkeiten. Etwa einen Mehrfachschuss als schurkischer Bogenschütze.

Mit den Erinnerungspunkten müssen wir jedoch haushalten. In Enderal gibt es kein richtiges Maximallevel, die nötige Erfahrung für einen Levelaufstieg steigt jedoch irgendwann so hoch, dass wir allerhöchstens drei der neun Talentbäume voll bekommen. Zu einem Meisterschwertschwinger mit arkanen Superkräften und einzigartiger Schlossknack-Expertise können wir uns also nicht aufschwingen. Und Vorsicht: Es gibt keine Möglichkeit, die Talentauswahl zurückzusetzen! Mit den Lern- und Handwerkspunkten steigern wir unabhängig von den Talentbäumen die klassischen Skyrim-Charakterwerte: leichte, mittlere und schwere Rüstung, Schmiedekunst, Alchemie, Einhandkampf, Schleichen und so weiter. Allerdings investieren wir diese Punkte nicht direkt in unseren Charakter, sondern müssen erst entsprechende Lehrbücher lesen, um die Punkte auch tatsächlich auf unsere Charakterwerte zu übertragen. Diese Bücher können wir in der Spielwelt finden, müssen sie aber in der Regel bei Händlern für teures Geld kaufen. Das gewährleistet so ganz nebenbei, dass Gold langfristig wertvoll bleibt. Wie schon bei den teuren Lehrbüchern und den seltenen Erinnerungspunkten folgt Enderal einem grundlegenden Prinzip: Der Spieler muss überlegen, was er tut, jede Entscheidung hat Konsequenzen. Daher gibt es in

## Unterschied: Mod vs. Total Conversion

Eine Mod ist eine zumeist kostenlose Erweiterung bereits bestehender Videospiele, die von Hobby- oder seltener auch von professionellen Spieleentwicklern erstellt wird. Eine Total Conversion (zu Deutsch »vollständige Umwandlung«) beschreibt den besonderen Fall, wenn die Mod so umfangreich ist, dass auf Basis der bestehenden Engine das ursprüngliche Spiel komplett verändert wird. Dabei werden neue Modelle, Texturen

und Animationen erstellt. Außerdem geht eine Total Conversion wie im Falle von Enderal häufig mit einem neuen Setting und einer eigenen Story einher. Zu den bekanntesten Total Conversions zählen Counter-Strike zu Half-Life, Day Z zu Arma 2 oder auch Nehrim zu The Elder Scrolls 4: Oblivion – ebenfalls von SureAI, den Entwicklern von Enderal.





Die Technik hinter Enderal mag veraltet sein, wir hatten trotzdem viel Spaß beim Erkunden der schönen Spielwelt.



Dieser Runenstein repräsentiert den Talentbaum des Kriegers, an dem wir unsere Erinnerungspunkte investieren.

Enderal auch keinen Auto-Heal, sodass wir vor unseren Abenteuern stets für genügend Vorräte sorgen müssen. Unsere Lebenspunkte können wir abseits geruhiger Nächte nämlich nur durch Nahrung oder Heiltränke regenerieren. Heilzauber oder -tränke steigern jedoch unser »Arkanistenfieber«. Je höher

das steigt, umso mehr Mali erhalten wir – ähnlich wie die Vergiftung durch zu viele Tränke in The Witcher 3. Allein durch das immens teure Gegenmittel Ambrosia lässt sich das Fieber im Zaum halten. Der magischen Heilung ist also die ganz normale Nahrung vorzuziehen, die allerdings nur außerhalb des Kampfes ihre Wirkung entfaltet.

Wer über Gold redet, darf selbstverständlich das Crafting nicht vergessen. Die Handwerks-Alternative zur teuren Shopping-Tour erlaubt uns fast eins zu eins wie in Skyrim, unsere Ausrüstung, Tränke und Waffen selbst herzustellen. Abgesehen von den nun notwendigen Bauplänen ändert sich beim Basteln aber so gut wie nichts. Die Items sind andere, das Prinzip bleibt aber gleich.

#### Laufen, laden, laufen, laden

Ähnlich bekannt ist die Technik. Enderal basiert unübersehbar auf der Creation Engine aus Skyrim. Matschige Texturen, steife Animationen, Detailsichtweite und viele Ladepausen zeigen gerade im Vergleich mit aktuellen Blockbustern wie The Witcher 3, was sich in den letzten fünf Jahren technisch getan hat. Bei Enderal macht sich dann auch noch bemerkbar, dass viele unterschiedlich geschulte Hände über mehrere Jahre an dem Projekt gewerkelt haben. Die Bildwiederholrate schwankt gerne mal zwischen 30 und 90 fps, wenn man nur an Ort und Stelle die Blickrichtung ändert. Dazu kommen einige Abstürze. Diese beschränken sich zumindest in unserem Test ausschließlich auf Ladesituationen. Wenn man also ein Haus betritt, durch ein Stadttor schreitet oder eine anderweitige Ladepause abzusehen ist, sollte man zuvor kurz mittels »F5« schnell speichern. Und damit sind wir auch bei unserem größten Kritikpunkt an Enderal angelangt: Natürlich kann ein solches Mod-Projekt nichts für den technischen Unterbau. Was aber tatsächlich zu kritisieren ist, sind die vielen unnötigen Ladepausen, die wir gerade in der Hauptstadt Ark ertragen müssen. Unglaublich gelöst: Der Anlaufpunkt aller wichtigen Storyquests ist je nach Laufweg durch mindestens fünf Ladebildschirme von der Außenwelt oder der nächsten Schnellreisestation abgetrennt.

Allgemein ist Enderal aber in einem technisch ordentlichen Zustand. Wegfindungs-

probleme und einige Bugs (die sich hin und wieder beim Questfortschritt und in Ladepausen einschleichen) sorgen zwar immer mal wieder dafür, dass das Spiel in seiner Handlung einfriert, jedoch hilft es in der Regel, einfach schnell den letzten Spielstand zu laden. Dann entwickelt sich wieder alles wie gehabt. Wir können Ihnen also nur ans Herz legen, häufig zu speichern. Dann steht einem atemberaubenden Abenteuer auf Enderal nichts mehr im Weg. ★



**Reiner Hauser**  
@HauserRj\_

Ich habe mir beim Test öfter mal die Frage gestellt, was wohl das größte Kompliment ist, das man einer Mod machen kann. Und ich glaube, die Antwort muss lauten: Die Mod fühlt sich nicht wie eine an. Sie ist ein eigenständiges Spiel. Genau dieses Kompliment möchte ich Enderal aussprechen. Ja, es gibt technische Probleme. Ja, es ist nicht alles perfekt. Dennoch hatte ich in meinen 40 Stunden, die ich allein in der finalen Version zugebracht habe, sogar mehr Spaß als damals mit Skyrim. Mir ist bewusst, dass das eine steile These ist, doch Enderal nimmt sich genau der Schwächen von Bethesda's Rollenspiel an, die mich immer schon gestört haben. Die Mega-Mod streicht das Level-Scaling, setzt auf eine interessante und umfangreiche Story und fühlt sich in keinem Moment generisch an. Zudem kann ich damit leben, dass die Technik nicht mit einem Witcher 3 mithalten kann. Mir gehen Ästhetik, Spielmechanik und Geschichte über Texturen, Beleuchtung und Animationen – in einem vertretbaren Rahmen natürlich.

Doch wer sich in die Welt von Enderal aufmachen will, muss damit rechnen, dass die vielen langen Dialoge und Ladepausen ordentlich Tempo aus dem Spiel nehmen. Wer lieber pausenlos Köpfe einschlägt statt tief sinnigen Gesprächen zu lauschen, wird mit der Hauptstory von Enderal nicht glücklich werden. Aber, und das darf man nicht vergessen, dieses Mod-Projekt ist kostenlos – allerdings hoffe ich, dass die Entwickler die ein oder andere Spende für ihre Mühe erhalten! Da das aber keine Pflicht ist, spricht nichts dagegen, Enderal eine Chance zu geben. Es gibt so wenig zu verlieren und so viel Spaß zu gewinnen!

## ENDERAL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E7400 / Phenom X4 9650	Core i7 920 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 250 / Radeon HD 5750	Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 13 GB Festplatte	6 GB RAM, 13 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- 👍 neue Modelle und Klimazonen
- 👍 professionelle Sprecher
- 👍 super Soundtrack
- 👍 nirgends generische Welt
- 👎 allgemein veraltete Technik

### SPIELDESIGN

- 👍 sinnvolle Kombomöglichkeiten im Kampf
- 👍 abwechslungsreiche Missionsziele
- 👍 keine Level-Scaling der Gegner
- 👎 lösbare, aber zugleich fordernde Rätsel
- 👎 unzureichendes Schnellreisensystem

### BALANCE

- 👍 Gold immer wichtig
- 👍 sechs Schwierigkeitsgrade
- 👍 Nahrung und Tränke tatsächlich wichtig
- 👎 manche Talente sind zu stark
- 👎 Spielfluss durch viele Ladepausen und überlange Dialoge gestört

### ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 spannende Story
- 👍 tiefe Charaktere
- 👍 Handlung regt zum Nachdenken an
- 👍 alles und jeder mit einer Hintergrundgeschichte
- 👍 echte Staunmomente

### UMFANG

- 👍 riesige Spielwelt
- 👍 viele versteckte Details
- 👍 mindestens 30 Stunden Spielzeit
- 👍 kaum Lückenfüller-Quests
- 👍 kein Grinding nötig

### ABWERTUNG

Schwankende fps, Abstürze, Wegfindungsprobleme mancher NPCs und Bugs, die Laden des letzten Spielstands erfordern. All das macht Enderal nicht unspielbar, nervt aber dennoch.

### FAZIT

**Enderal ist kein kommerzieller AAA-Titel. Es macht aber mindestens genauso viel Spaß. Nur die technische Basis ist nicht mehr zeitgemäß.**

89

-2

87