

Die neue Klasse der Klingentänzer ist eine Mischung zwischen Schurke und Krieger. Der angegriffene Myrade ist ein befeder-tes, urzeitlich anmutendes Flugwesen, die von den Bewohnern Enderals auch als Reise- und Transportmittel genutzt werden.



The Elder Scrolls 5: Skyrim

# Enderal: Die Trümmer der Ordnung

**MOD** Das Nehrim-Add-on ist tot. Es lebe Enderal! Und das kommt gleich für Skyrim.

Mit der Komplettkonvertierung **Nehrim: Am Rand des Schicksals** vom Team Sureai erschien im Juni 2010 eine fantastische Mod für **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, die nicht nur mit nagelneuer Spielwelt und interessanter Story, sondern auch einem neuen System zum Levelaufstieg des Helden glänzte (siehe Kasten auf Seite 111). Eigentlich sollte für die er-

folgreiche Mod ein Add-on folgen und die Arbeiten daran hatten bereits begonnen ... Zwar kamen zunächst noch Inhaltspatches für **Nehrim**, mit dem beispielsweise neben Kopfgeld- und Arenaquests später auch noch eine komplett neue Questreihe um den Dungeon Zerobilon und auch ein Tower-Defense-Minispiel eingebaut wurden, aber dann wurde es ruhig um

**Nehrim** – und um das Add-on. In dieser Zeit erschien der **Oblivion**-Nachfolger **Skyrim** und die Modder vom Team Sureai entschieden sich, statt einer Erweiterung für **Nehrim** gleich etwas Neues für **Skyrim** zu machen.

## Aus Alt mach Neu

„Das **Nehrim**-Add-on ist sozusagen in **Enderal** übergegangen,

der Entwurf der Story wurde ausgebaut und wird nun mit **Enderal** umgesetzt. Nachdem klar war, dass **Skyrim** bereits vor der Tür stand, war es für uns weniger interessant, mit der alten Engine zu arbeiten, neue Möglichkeiten befanden sich ja quasi in den Startlöchern“, erklärte Projektleiter Johannes Scheer gegenüber PC ACTION. An **Enderal** arbeiten fast

Im Gegensatz zu **Skyrim** leveln die Gegner in **Enderal** nicht mit. Die Gegnerstärke richtet sich stattdessen nach der Region, in der Sie sich befinden.



Der Weltenbrand ist ein mächtiger neuer Zauber der Klasse Elementarist. Sie beschwören einen Feuerball über dem Feind, der dann auf ihn herabfällt.



## Enderal, ich bin dein Vater!

**Oblivion**-Mods gibt es wie Sand am Meer. **Nehrim: Am Rand des Schicksals** ist allerdings eine Total Conversion, die so viel ändert, dass sie schon fast ein neues Spiel erschafft.

Nach den Komplettkonvertierungen **Arktwend** und **Myar Aranath** hat die Moddinggruppe Team Sureai vor zwei Jahren **Nehrim: Am Rand des Schicksals** für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** veröffentlicht. Die Liste der Features dieser Mod – eigentlich ein vollständiges Spiel – ist lang und beeindruckend. Eine eigene, sehr große Welt, die von Hand erstellt wurde und nicht wie bei **Oblivion** die Wälder zufällig generiert. **Nehrim** kommt mit eigener epischer Geschichte, verbesserter Grafik und synchronisierten NPCs mit professionellen Sprechern. Unter anderem bekommen Sie die deutschen Stimmen von Lawrence Fishburne und Clive Owen auf die Lauscher, während Sie locker 50 Spielstunden bei bester Unterhaltung versuchen, die Hauptquest und viele Nebenaufträge zu erledigen. **Nehrim** ist ein storyintensives und gleichzeitig sehr klassisches Rollenspiel, das durch seine Änderungen am Gameplay ein völlig neues Spielgefühl bietet. Fakt ist: Wer **Oblivion** besitzt, muss **Nehrim** spielen! Die Mod stand nicht nur bei der Wahl zum Best Singleplayer Editor's Choice 2010 von moddb.com auf dem Siegertreppchen, sondern wurde auch von **PC Gamer** zur Mod des Jahres 2010 gekürt. Weitere Infos und den Download der Mod (ca. 1,6 Gigabyte) finden Sie unter [www.nehrim.de](http://www.nehrim.de).

Mit komplett neuer Ausrüstung kämpfen Sie im magisch kontaminierten Südreich-Krater gegen einen Arkan-Golem.



Fiese Gegner wie dieser gepanzerte Lich sind in **Nehrim** nicht zu unterschätzen.

alle Mitglieder des ehemaligen **Nehrim**-Teams. „Es ist also wirklich ein echter Nachfolger“, bekräftigt Scheer. Das Team wurde nicht nur vergrößert, sondern gleich verdoppelt, „weil wir durch den Erfolg **Nehrim**s viele talentierte Leute anlocken konnten“. Zählt man alle an der Entwicklung beteiligten Mitglieder, gehören momentan 18 Leute im Alter zwischen 20 und 30 Jahren zum Team. Der größte Teil kommt aus Deutschland, aber es sind auch Amerikaner und Norweger dabei.

### Schöne neue Welt

Und sie alle haben sich vorgenommen, das ambitionierte Mod-Projekt **Enderal: Die Trümmer der Ordnung** zu einem neuen Meilenstein im **Skyrim**-Modding zu machen. Allein die nackten Projektzahlen sind beeindruckend: Die Spielwelt soll nach aktueller Planung mit zwanzig Quadratkilometern fast halb so groß wie die aus **Skyrim** werden. Durch zusätzliche Questschau-

plätze und neu gestaltete Dungeons kann die Spielwelt bis zum Release sogar noch weiter wachsen. **Enderal** fügt keine neuen Inhalte in Tamriel ein; es ist vielmehr eine eigenständige Welt, die unabhängig von der **Skyrim**s ist. Sie wird auf der Technologiebasis von **Skyrim** gebaut und hat den Anspruch, sich mit vollwertigen Rollenspielen zu messen. Der Handlungsort des umfangreichen, komplett neuen Abenteuers ist der namensgebende Kontinent Enderal.

### Quests ohne Ende

Zu Beginn stranden Sie in einer Küstenregion. Auf Ihrem Weg in die Hauptstadt wandern Sie durch saftige Wiesen und unbewohntes, wildes Gebiet mit geheimnisvollen Ruinen, überqueren einen Gebirgspass und kämpfen sich durch das sogenannte Herzland bis zur Hauptstadt im Inneren des Landes vor. Die Hauptstory von **Enderal** wird 17 Quests umfassen, die mit jeweils ein bis zwei Stun-

den Spielzeit umfangreicher ausfallen als in **Skyrim** oder **Nehrim**. Rechnerisch ergibt das circa 25 Spielstunden, womit die Hauptquest **Enderals** ungefähr so umfangreich ist wie die **Nehrim**s. Natürlich wird sich der Spieler auch mit Nebenquests und dem freien Erkunden der neu geschaffenen riesigen Spielwelt einige Zeit beschäftigen. Die Hauptquest ist in Kapitel gegliedert und beginnt – wie eingangs bereits erwähnt – damit, dass Sie an der Küste der neuen Spielwelt stranden. Anders als in **Skyrim** ist die Handlung **Enderals** weitaus vielschichtiger und emotionaler. „Durch ausgefeilte Dialoge und facettenreiche Persönlichkeiten wollen wir versuchen, ein packendes Erlebnis zu schaffen, das zum Nachdenken anregt, Gänsehautmomente produziert und gleichzeitig viel Spaß macht“, erklärt Scheer.

### Fortsetzung folgt

**Enderal** knüpft unmittelbar an die Ereignisse in **Nehrim** an. Der

Kontinent Enderal, der Jahrtausende unter der Herrschaft des Gottes Malphas stand, ist Schauplatz des Geschehens. Der Paladinorden, der auf Enderal seinen Hauptsitz hat, war der ausführende Arm Malphas' und für die politische Führung des Landes verantwortlich. Durch den in **Nehrim** vom Spieler verursachten Göttertod droht ein politischer Umsturz. Um diesen zu verhindern und die Stabilität zu bewahren, entschließt sich die Ordensführung, Malphas' Ableben zu verschweigen – was auf lange Sicht natürlich für Probleme sorgt, als die Wahrheit langsam durchzusehen beginnt ...

### Des Pudels Kern

Die Haupthandlung von **Enderal** dreht sich jedoch um eine Bedrohung ganz anderen Ausmaßes. Tealor Aranthéal, der ehemalige Anführer des Paladinordens, vermutet, dass der Tod der Götter nur der erste Dominostein ist, der eine Kette von Ereignissen aus-

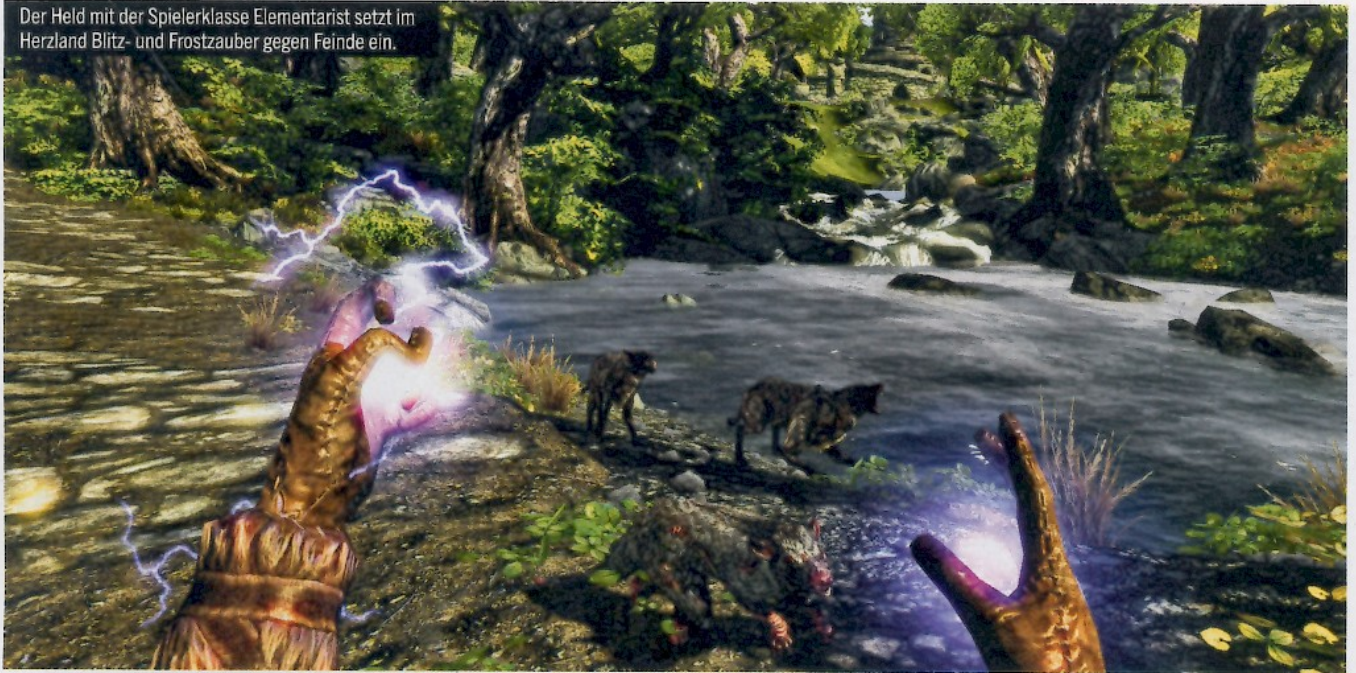


Die Großen Wiesen: In dieser Küstenregion startet das Spiel. Sie stranden dort und müssen in die Hauptstadt.



Jagen im Herzland. Haut und Leder von Tieren können für Craftingmöglichkeiten genutzt werden.

Der Held mit der Spielerklasse Elementarist setzt im Herzland Blitz- und Frostzauber gegen Feinde ein.



löst, die immer nach demselben Muster abläuft und mit dem unerklärlichen Verschwinden jeglicher Zivilisation endet. Um die Bedrohung zu identifizieren und aufzuhalten, schließt sich Tealor mit den alten Feinden der Paladine – dem Magierorden – zusammen und segelt nach Enderal, wo er seine alte Machtposition an der Spitze des Ordens wieder besetzen und das Unheil aufhalten will. Der Spieler verkörpert einen

Glücksritter, der sich auf derselben Fähre nach Enderal befindet und durch unerklärliche Ereignisse in das Geflecht aus Intrigen und Mythen hineingezogen wird. Er muss sich darüber klar werden, welche Rolle er in der Weltendämmerung spielen will.

#### Klassenkeile

Auch **Enderal** wird – wie auch schon **Nehrim** – das Gameplay des Hauptspiels wieder deut-

lich verändern. Die größte Neuerung, die **Enderal** im Gegensatz zu **Skyrim** mit sich bringt, wird die Einführung eines sowohl traditionellen als auch sandboxartigen Klassensystems sein, bei dem der Spieler bei jedem Level-up Fertigkeitenpunkte erhält, die er in eine der neun Klassen investieren kann. Hierbei gibt es keine Einschränkungen. Sie können also theoretisch bei jedem Aufstieg in eine der an-

deren Klassen investieren, die sich vor allem durch den Spielstil unterscheiden. Jede von ihnen hat vier einzigartige Fähigkeiten mit je drei Ausbaustufen, die per Knopfdruck unabhängig von Mana oder Ausdauer eingesetzt werden können – Sie ersetzen die Schreie (Shouts) aus **Skyrim**. Das Besondere hierbei ist, dass selbst die erste erlernbare Fähigkeit auch im späteren Spielverlauf nicht an Nutzen ver-

## Die abwechslungsreiche Spielwelt

Der Kontinent Enderal ist ein zerklüftetes, zusammenhängendes Land mit einer Hauptstadt, die das Zentrum der Zivilisation Enderals darstellt. Dabei ist die neu geschaffene und etwa 20 Quadratkilometer große Spielwelt anders als **Skyrim** nicht rein nordisch gestaltet. Vielmehr bietet **Enderal** mit rauen Gebirgen, grünen Wäldern, tropischen und trockenen Steinwüsten, idyllischen Wiesen und noch vielem mehr eine große klimatische und damit auch spielerische Vielfalt. Das gesamte Gebiet wurde manuell am Editor gebaut und nicht etwa – wie in **Oblivion** üblich – zumindest teilweise automatisch generiert.

An der Südostküste Enderals gibt es statt Städten und Dörfern eher geheimnisvolle Ruinen und Einsiedler.



Der große See der Hauptstadt glitzert im Sonnenaufgang. Links sind Teile der Stadtbefestigung zu sehen.



Wenn Sie das Herzland durchquert haben, gelangen Sie in die Hauptstadt. Hier der Marktplatz.



liert. Des Weiteren können nur bestimmte Klassen Fertigkeiten – die teils aus **Skyrim** übernommen werden – auf das Maximum steigern. So ist es beispielsweise einem Krieger möglich, Nekromantie oder Elementarmagie (ehemals Zerstörung) bis auf Stufe 50 zu steigern. Um sie jedoch noch weiter zu erhöhen, benötigt der Charakter die jeweilige Klasse. Insgesamt kann der Spieler vermutlich bis zum maximalen Level genug Fertigkeitenpunkte erwerben, um zwei Klassen komplett auszufüllen. Haben Sie zwei zueinander affine Klassen kombiniert, bekommen Sie eine sogenannte Spezialklasse mit einzigartigen Boni und einer Spezialfähigkeit. Dennoch steht es Ihnen frei, auch wahlweise in drei Klassen zu investieren und nicht zueinander passende Klassen auszubauen. Das System setzt also keinerlei Grenzen und lässt Ihnen so nahezu alle spielerischen Freiheiten beim Aufleveln.

### Willst du mit mir gehen?

In **Enderal** wird es zwei Charaktere geben, die den Spieler auf zwei Missionen begleiten. Diese sind wesentlich detaillierter ausgearbeitet und bedeutender, als das noch in **Nehrim** der Fall war, so-

dass sie nicht nur Begleiter, sondern mehr oder weniger sogar Freunde des Spielers sind. Hier wurde sehr viel Aufwand in die Ausarbeitung der verschiedenen Persönlichkeiten gesteckt – anders als die Begleiter aus **Skyrim** soll es sich um facettenreiche, interessante Charaktere handeln, zu denen der Spieler eine persönliche Beziehung aufbauen soll, die viele Formen annehmen kann. Dabei kommt das **Sympathiesystem** der Mod zum Tragen. Sofern der Spieler Interesse hat, kann er lange Gespräche mit den Figuren führen. Da diese aber eine einzigartige Lebensphilosophie und Sicht auf die Dinge haben, reagieren sie unterschiedlich auf die Antworten des Spielers. Je nachdem, wie der Charakter empfindet und welche Ansichten er hat, hat das Wählen einer aus mehreren teils sehr unterschiedlichen Antworten eventuell eine Änderung auf dem Sympathiemeter zur Folge, was sich im Spielverlauf auswirkt.

Marc Brehme

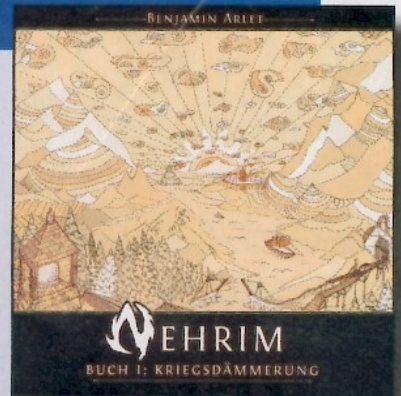
### Infos zur Mod

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	25 Stunden aufwärts
SCHWIERIGKEITSGRAD	Noch nicht bekannt
TERMIN	Vorauss. 2. Halbjahr 2013
VORAUSSETZUNGEN	The Elder Scrolls 5: Skyrim
WEBSITE	www.enderal.de

## Nehrim-Hörspiel

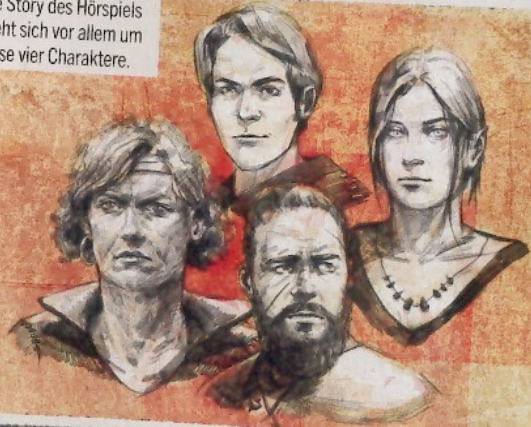
Einer der **Nehrim**-Macher bringt das Hörspiel zur Mod. Sehr professionell, mit toller Atmosphäre und Sprechern.

Im Juli erschien das Fantasy-Hörspiel **Nehrim: Kriegsdämmerung**, das auf der beliebten Fan-Erweiterung **Nehrim: Am Rande des Schicksals** basiert. Es spielt kurz vor der Mod-Handlung, entführt die Hörer abermals in die dichte, geheimnisvolle Welt **Nehrim**s und soll im Erfolgsfall fortgesetzt werden. Auch wenn das Hörspiel Orte und Namen des Computerspiels benutzt, ist es auch für Nicht-Spieler ohne Abstriche verständlich. Weitere Informationen zum Hörspiel, das per Crowdfunding finanziert wurde und digital vertrieben wird, finden Sie unter [www.nehrim-hoerspiel.de](http://www.nehrim-hoerspiel.de).



Das Hörspiel gibt's zunächst als MP3-Download. Später kann man es eventuell auch als CD-on-Demand bestellen.

Die Story des Hörspiels dreht sich vor allem um diese vier Charaktere.



Diesen Gebirgspass durchschreiten Sie, wenn Sie von den Großen Wiesen zur Hauptstadt unterwegs sind.



In der verlassenen Zollstation kämpfen Sie mit dem neuen Item „Schwert der Korruption“ gegen Spinnen.

In dieser Nomadenhöhle in einem Sumpfgebiet wirken Sie Nekromantenmagie.



Dieses Seeufer vor dem Gebirge ist wunderschön. Grafisch holt die Mod alles aus **Skyrim** heraus.