In den zahlreichen und ausgedehnten Dungeons wollen Ihnen neben Skeletten auch solche brennenden Kreaturen ans Leder. Für solche Kämpfe sollten Sie viele Heiltränke dabeihaben.

Nehrim: Am Rande des Schicksals

Oblivion-Questmods gab es bereits kurz nach Release. Aber eine fertige Komplettkonvertierung (Total Conversion), die das Spiel total umkrempelt, suchten Spieler lange vergeblich – bis zum 9. Juni 2010. An diesem Tag wurde mit **Nehrim: Am Rande des Schicksals** eine Mod veröffentlicht, die so umfangreich ist und ein so intensives Spielerlebnis bietet, dass sie ihresgleichen sucht.

HOL DIR DIE NEUE ALTE!

Mehr als vier Jahre arbeitete das Entwicklerteam SureAi an **Nehrim**. Die Modifikation benutzt die Grafik-Engine von **Oblivion**, um eine nagelneue und von Hand gebaute Spielwelt etwa in der Größe Cyrodiils, der Welt von **Oblivion**, darzustellen.

Die Hauptquest dreht sich um Zauberer, Macht, einen Bürgerkrieg und Schicksal. Anfangs treten Sie als Azubi einer Vereinigung von Magiern bei, die für die Freiheit der Menschen im namensgebenden Königreich Nehrim kämpft. Die interessante Story, die durch gelungene Dialoge und Dokumente erzählt wird, in ihrer epischen Breite zu erläutern, würde allerdings den Rahmen dieses Artikels sprengen.

ALLES WIRD ANDERS

Nehrim bietet neben einer lebendigen und schicken Spielwelt (tolle Beleuchtung, Vögel am Himmel, Brandung am Strand, Tiefenunschärfe) auch frische Waffen, neue Rüstungen und Rüstungssets, viele unterschiedliche Dungeons und schöne Außenlevels sowie ein geändertes Gameplay. Schleichangriffe und Bogenschießen sind effektiver als in **Oblivion** und auch das Blocken absorbiert mehr Schaden. Das geänderte Magiesystem sorgt dafür, dass Sie Gegner nun mit Feuerbällen umwerfen oder mit Eiszaubern einfrieren können. Die

Mit Schlachtenstolz-Set-Rüstung, Knochenschild und Artefakt-Schwert kämpfen Sie im magisch kontaminierten Südreich (schwebende Inseln) gegen einen Arkan-Golem.

Im Fantasyreich Nehrim treffen Sie auf viele neue Kreaturen, etwa spinnenartige Monster, Dornenläufer oder auch diese gefährliche Donnerechse.

Gute Aufstiegschancen

Steigt der Held mit genug Erfahrungspunkten auf, dürfen Sie Punkte auf die Attribute wie Stärke, Intelligenz, Charisma oder Schnelligkeit verteilen.

Wenn Sie einen Lehrmeister treffen, investieren Sie Lernpunkte, um Fertigkeiten zu steigern. Das kostet zwar Geld, bringt Ihnen aber auch neue Fähigkeiten.

Eine gute Mod bringt auch sinnvolle, grundlegende Änderungen ins Spiel ein. So wurde das System zum Aufstieg des Helden in Nehrim völlig neu gestaltet.

Wie in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** und anderen Rollenspielen erhalten Sie auch in **Nehrim** Erfahrungspunkte, mit denen Sie nach und nach aufsteigen. Erreicht Ihr Held eine neue Stufe, so öffnen Sie im Inventar das Tagebuch und wählen hier den Punkt „Levelaufstieg". Es erscheint ein Fenster (1), in dem Sie die Attribute Ihres Helden sehen. Hier verteilen Sie nun neue Punkte, wodurch Ihr Held etwa stärker, geschickter oder schneller wird. So weit nichts Neues im Vergleich zu **Oblivion**. Mit jedem Levelaufstieg werden jedoch auch Lernpunkte auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Treffen Sie nun im Spiel auf einen Lehrmeister, bringt Ihnen dieser etwas bei – vorausgesetzt, Sie haben genug Lernpunkte und das nötige Kleingeld dabei (2). Dadurch steigern Sie etwa Ihre Fertigkeiten im Umgang mit Klingenwaffen oder Bögen, können aber auch neue Fähigkeiten wie das Jagen und das Ausweiden von Tieren erlernen. Das System orientiert sich dabei stark an der **Gothic**-Rollenspielserie. In **Oblivion** dagegen gab es keine Lehrmeister. Der Held verbesserte seine Fertigkeiten dadurch, dass er diese oft benutzte. Wer also nur mit dem Schwert kämpfte, erhöhte mit der Zeit seine Fertigkeit im Schwertkampf. Wer nur leichte Rüstungen trug, konnte auf Dauer mehr Schaden einstecken, wenn er nur diese Panzerung trug. Beide Systeme haben ihren Reiz. Das Team von **Nehrim** entschied jedoch, die Lehrmeister ins Spiel einzubauen, da es einen Tick realitätsnaher ist, bei jemandem zu trainieren, der mehr draufhat als man selbst. Jedoch sollten Sie mit Ihren Lernpunkten auch sparsam umgehen, denn die Lehrmeister sind über die ganze Welt verteilt. Wer also gleich beim ersten Trainer alle Punkte ausgibt, ärgert sich vielleicht später, falls er einen Lehrer findet, bei dem er eine nützlichere Fertigkeit trainieren kann, die der andere nicht im Angebot hatte.

Stärke Ihrer Gegner hängt nicht mehr vom Spielerlevel, sondern von der Spielregion ab, was eine geänderte, aber ausgewogene Spielbalance mit sich bringt. Die Mod bietet ein Erfahrungspunktesystem für erfüllte Quests und getötete Gegner und ähnlich wie in **Gothic** nutzen Sie diese Punkte bei Lehrern zum Verbessern Ihrer Fertigkeiten.

SUCH DIR EINEN ZWEITEN JOB!

Die etwa 30 Nebenquests sind größtenteils erfrischend anders gestaltet als oft im Genre üblich. Vergessen Sie dröge „Bring mir zehn Kräuter"-Aufgaben und helfen Sie stattdessen etwa einem Tollpatsch, der sich einen zu kleinen Helm über den Kopf gestülpt hat, diesen wieder loszuwerden. Der neue Soundtrack aus 50 Stücken sowie die äußerst gelungene Vertonung mit den deutschen Stimmen von Hollywoodstars wie Michael J. Fox, Russell Crowe, Christian Slater und anderen runden das intensive Spielerlebnis ab. Kurzum: **Nehrim** ist klasse geworden und ein Muss für jeden Rollenspiel-Fan! *(mb)*

Erbschaftsangelegenheiten

Mit Enderal arbeitet das Nehrim-Team bereits am Nachfolger dieser Mod – allerdings für Skyrim.

Eigentlich sollte für Nehrim ein Add-on folgen. Doch nach einigen Inhaltspatches für **Nehrim** wurde es dann ruhiger um die Mod – 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. „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 Games. Mit einem größeren Team als für **Nehrim** soll **Enderal: Die Trümmer der Ordnung** zu einem neuen Meilenstein im **Skyrim**-Modding werden. Allein die nackten Projektzahlen sind beeindruckend: Die Spielwelt soll nach aktueller Planung mit zwanzig Quadratkilometern fast halb so groß wie die aus **Skyrim** werden. Zusätzliche Questschauplätze und neu gestaltete Dungeons könnten sie noch weiter vergrößern. **Enderal** fügt keine neuen Inhalte in Tamriel ein; es ist vielmehr als namensgebender Kontinent eine eigenständige Welt, die unabhängig von der **Skyrims** ist und den Anspruch hat, sich mit vollwertigen Rollenspielen zu messen.

Der Held in **Enderal** setzt Blitz- und Frostzauber gegen Wölfe ein.