

Elden Ring

KEIN RING, UNS ZU KNECHTEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **From Software** Termin: **22.1.2022**

Form Software will die Hürde für ihr Open-World-Actionspiel senken, ohne die Dark-Souls-Wurzeln zu verleugnen. Von Elena Schulz

»Wir hoffen, dass Elden Ring ein Spiel sein kann, das man Leuten empfiehlt, die sich für das World-building, die Story oder die Charaktere interessieren, aber bisher noch gezögert haben.« Diese Aussage von Game Director Hidetaka Miyazaki gegenüber dem japanischen Magazin Famitsu passt perfekt zur Strategie, die From Software mit dem Rollenspiel fährt. Schon der Gameplay-Trailer zu Elden Ring wirkte wie aus Dark-Souls-DNA geflochten: Unbarmherzige Bosse mit fiesem Design, wuchtige Schwertstreiche, flinke Ausweichrollen und eine melancholische Welt, in der nur noch Ruinen stehen. Genau das erhoffen und erwarten Souls-Fans auch. Sie wollen aus der Reserve gelockt werden und ins Schwitzen geraten, damit der scheinbar unmögliche Sieg schließlich umso süßer schmeckt. Aber seit jeher existieren auch Gegenstimmen, die die düstere Welt zwar faszinierend oder das Kampfsystem spaßig finden. Sie würden Dark Souls gerne eine Chance geben, scheitern aber am Schwierigkeitsgrad.

Einen Easy Mode oder einstellbare Schwierigkeitsgrade im Stil von Star Wars Jedi: Fallen Order wird auch Elden Ring nicht bieten. Dafür wollen die Entwickler andere Wege gehen, um Anspruch und Zugänglichkeit zu vereinen.

Eine verständlichere Story

Keine Sorge, die Lore von Elden Ring wird wieder ein Puzzle, dessen Teile ihr euch in der Welt oder in Item-Beschreibungen zusammensucht. »Game of Thrones«-Autor George R.R. Martin wurde extra für die Hintergründe der Spielwelt angeheuert, weil diese noch tiefer und umfassender ausfallen sollen als bei den Souls-Spielen. Allerdings soll die grundlegende Handlung leichter zu verstehen sein und einen klaren Leitfaden für die Erkundung der Open World liefern: Die Goldene Ordnung wurde zerstört, und wir begeben uns als Befleckter auf die Suche nach dem Eldenring, um zum Eldenfürsten des Zwischenlandes aufzusteigen. Dort regiert ak-



tuell Königin Marika die Ewige. Ihrer dem Namen nach endlosen Herrschaft macht aber besagter Eldenring einen Strich durch die Rechnung, als er zerschmettert wird. Damit droht die Quelle des Erdenbaums zu versiegen. Marikas Halbgottkinder verschwenden keine Zeit mit Trauer, sondern reißen die als Große Runen bekannten Splitter des Rings an sich. Diese Machtgier stürzt das Land in einen großen Krieg, die Zertrümmerung. Die Befleckten wurden eigentlich aus dem Reich verbannt, gewinnen nun aber die Gunst der sogenannten Gnade, die sich wohl vom Krieg gebeutelten Zwischenland abwendet. Nebenfiguren sollen übrigens eine größere Rolle als bei Dark Souls spielen und uns helfen, uns angreifen oder gar verraten.

Eine Karte in der Open World

Die Areale von Elden Ring reichen von kargen Schlachtfeldern über grüne Wälder bis hin zu dunklen Kathedralen oder nebligen Sümpfen, die nahtlos miteinander verbunden sind. Wir besuchen also ein ganzes Geflecht aus Dungeons und weitläufigen Ebenen, die ineinanderfließen und sich freier als bei Dark Souls angehen lassen. Damit ihr euch in der großen Spielwelt nicht verzettelt, könnt ihr dort auf eine Map zurückgreifen. Interessante Punkte oder Missionsziele müsst ihr aber selbst markieren.

Ein Reittier

Euer Pferd hat nicht nur Hörner, sondern springt auch wie eine Bergziege. Zumindest an besonderen Punkten in der offenen Welt: Dort überwindet ihr auf seinem Rücken klaffende Schluchten und steile Klippen. Außerdem bewegt ihr euch natürlich deutlich



In Elden Ring können wir die Open World mit einem Pferd bereisen. Und sogar vom Ross aus kämpfen. Aber nur, wenn wir nicht im Koop spielen.

schneller durch die Open World und könnt sogar in manchen Kämpfen auf das edle Ross zurückgreifen. Auch wenn ihr im Multiplayer und in Dungeons auf das Pferd verzichten müsst, wirkt es so doch wie eine große Hilfe beim Erkunden und Aushebeln von Hindernissen.

Tag-Nacht-Wechsel

Licht und Wetter verändern sich in Echtzeit, was ihr für euch nutzen könnt: Manche starke Monster tauchen ausschließlich nachts auf, sodass ihr sie tagsüber umgehen könnt. Auf der anderen Seite sind wiederum Spuren mancher Kreaturen deutlicher sichtbar, und ihr schleicht euch bei schlechten Sichtverhältnissen leichter an – damit hilft euch die Dunkelheit manchmal sogar.

Ein flexibleres Kampfsystem

Die Kämpfe werden nicht einfacher, aber strategisch vielfältiger. Das heißt im Umkehrschluss, dass ihr euer Spielerlebnis besser auf persönliche Vorlieben zuschneiden dürft. Treiben euch Frontalangriffe die Schweißperlen auf die Stirn, könnt ihr es mit Schleichen probieren. Euer Held huscht durch Büsche oder schaltet Gegner von hinten aus. Oder ihr springt hoch, wenn ein Gegner euch die Füße wegziehen will, statt mühsam eine Parade zu versuchen oder wegzurollen. Dabei müsst ihr zwar weiterhin eure Ausdauer im Blick behalten, es soll sich aber deutlich weniger einschränkend anfühlen als in den Souls-Spielen.

Das von uns bisher gesehene Material deutet freiere Charakter-Builds an als noch



Im Trailer sind einige beeindruckend große Biester zu sehen, mit denen wir es im Spiel zu tun bekommen werden.



Elden Ring will uns deutlich mehr Varianzen bei den Auseinandersetzungen einräumen als noch die Dark-Souls-Spiele.



Magie spielt in den Kämpfen von Elden Ring eine große Rolle, allein fürs Ambiente sind die roten Effekte nicht gedacht.

bei Sekiro. Ihr erstellt einen Mann oder eine Frau, ihr könnt Magier, Schwertkämpfer oder dolchschwingender Assassine sein, und dank der schon jetzt gezeigten Rüstungsvielfalt, steht »Fashion Souls« nichts im Wege. Na gut, eher »Fashion Ring«.

Koop- und KI-Helfer

Das gab es auch schon in Dark Souls, Elden Ring baut Koop und KI-Unterstützung aber weiter aus. Zum einen dürft ihr nun gleich drei Freunde ohne großen Item-Firlefanz zur Hilfe rufen und mit ihnen Open World, Bosse und Dungeons meistern. Allerdings müsst ihr im Koop immer auf euer Pferd verzichten, was zumindest das Durchqueren der offenen Gebiete etwas mühsamer gestaltet. Habt ihr keine willigen Freunde an eurer Seite, dürft ihr an bestimmten Orten Geisterhelfer heraufbeschwören, die die KI steuert. Die Phantome basieren dann allerdings auf ge-

fallenen Feinden und bringen bestimmte Eigenschaften mit, die ihr je nach Situation taktisch klug ausspielen könnt. Beschwört ihr einen Schildträger, kann der euch zum Beispiel den Rücken freihalten. Oder ihr ruft euch Bogenschützen, die Feinde auf Abstand halten und aus der Ferne auseinandernehmen. Weil ihr die Helfer sammeln und aufleveln dürft, werden die nützlichsten Begleiter mit der Zeit immer stärker.

Optionale Bosse

Die Feinde bestechen wie gewohnt durch kreatives und teils verstörendes Design. Da ist zum Beispiel ein baumhoher Embryo mit deformierten Gliedern, ein Typ, dem Arme und verkümmerte Körper aus dem Rücken wachsen, oder ein Schildkrötenberg mit einem Gebäude auf dem Panzer und einer Glocke am Bauch. Ein paar Bosse konntet ihr auch schon in Dark Souls ignorieren oder

schlicht verpassen. Bei Elden Ring sollt ihr aber sogar die Hälfte der Endgegner umgehen dürfen. Außerdem entscheidet ihr selbst, wann ihr welchen Boss angeht, die Reihenfolge bleibt euch überlassen. From Software will euch so mehr Freiheit beim Erkunden der Welt ermöglichen und gleichzeitig verhindern, dass ihr irgendwo nicht weiterkommt, weil ein Gegner zu hart ist.

Weniger Fallschaden

Jeder Souls-Spieler ist wahrscheinlich schon mindestens einmal in einen Abgrund gepurzelt und gestorben, weil er sich bei einer Ausweichrolle gehörig überschätzt hat. Das kann für ordentlich Frust sorgen. Den will From Software bei Elden Ring vermeiden. Die neue Sprungfunktion und der geringere Fallschaden sollen die Spieler motivieren, die Landschaften und Dungeons noch freier und unbesorgter zu erkunden.



In Elden Ring warten auch eher klassische Gegner auf uns, etwa Drachen.



Dank Magie kann euer Pferd offenbar gewaltige Abgründe überspringen.



In den Dungeons müssen wir auf eine Karte verzichten und uns ganz auf unseren Orientierungssinn verlassen.

Heil-Items craften



In Elden Ring dürft ihr unterwegs Rohstoffe sammeln, um anschließend Items zu basteln – gerade Heilung ist bei den harten Kämpfen besonders nützlich. Es wird sogar mehrere Ressourcen geben, die euch abseits von Checkpoints Gesundheit spenden, allerdings werden Kämpfe auch länger dauern, als man es gewohnt ist. Außerdem sollen die Heiloptionen den Flow beim Erkunden besser aufrechterhalten. Eine Wiederbelebung wie in Sekiro wird es nicht geben, allerdings deutet From Software eine Möglichkeit an, die in eine ähnliche Kerbe schlägt, ohne dies genauer zu präzisieren.

Persönliche Nachrichten

Phantome, Blutspuren oder auch Nachrichten kehren zurück, wie man sie aus Dark Souls kennt. Ihr könnt sogar Gruppen erstel-

len, um sie noch persönlicher zu gestalten. Die sorgen dafür, dass bevorzugt die Inhalte eurer Freunde im Spiel dargestellt und auch entsprechend gekennzeichnet werden. Mit Freunden könnt ihr zum Beispiel einen Code vereinbaren oder ganz anders kommunizieren, was hier trotz begrenzter Mittel mehr Raum dafür lässt, einander selbst in getrennten Spielen zu helfen. Ein Größenlimit für solche Verbünde existiert nicht. Ihr erstellt einfach ein Passwort und könnt es an jeden weitergeben, der teilhaben möchte. ★



Lagerfeuerromantik unter freiem Nachthimmel – das ist doch gleich was anderes als die Rastplätze in engen Dungeons.

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ich liebe die Idee hinter Dark Souls. Eine düstere Welt, knallharte, unerbittliche Kämpfe und schließlich der umso süßere Erfolg. All das zusammen gibt mir das Gefühl, wirklich etwas erreicht zu haben und am Ende auf dem Gipfel eines kilometerhohen Berges zu stehen. Aber ich verstehe jeden, der sagt, ich möchte meinen Feierabend nicht damit verbringen, den aus Frust geworfenen Controller vom Putz zu kratzen. Deshalb schlägt From Software für mich bei Elden Ring genau den richtigen Weg ein, indem sie es nicht leichter, aber eben zugänglicher machen. Wer an einzelnen Bossen verzweifelt, kann sie weglassen, erst neue Waffen und Fähigkeiten horten oder eben einen Freund zur Hilfe holen. Wer Probleme mit dem Parieren hat, schleicht sich lieber an oder nutzt geschickt die Umgebung, um eine Falle zu stellen. Ich bin spielerisch also flexibler und habe schlicht mehr Möglichkeiten, die mir vielleicht besser liegen als der unbarmherzige Nahkampf, der kaum Fehler verzeiht. Wenn Elden Ring so strategischer und taktisch vielfältiger wird, gewinnen neue und alte Fans.