

## Elden Ring

DARK SOULS  
WEITERGEDACHT

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

Endlich konnten wir das Spiel in Aktion erleben. Folgt uns in die düstere Fantasywelt, um zu entdecken, wie Dark Souls in einer Open World funktionieren soll.

Von Elena Schulz

Das Rollenspiel Elden Ring gab sich lange ähnlich mysteriös wie das namensgebende Schmuckstück im Spiel, aber jetzt haben wir endlich Antworten. Im Rahmen einer gamescom-Präsentation hinter verschlossenen (digitalen) Türen zeigte uns Entwickler From Software 20 Minuten brandneues Material aus der PC-Version. Das liefert endlich Antworten darauf, wie Dark Souls als Open World überhaupt funktionieren soll – kein Spiel stützt sich schließlich so sehr auf sein durchdachtes Leveldesign wie Dark Souls. Aber wie gut gelingt das in den diffusen Weiten einer Open World, die uns für die Entwickler völlig unberechenbar machen? From Software will Frust jetzt über Gameplay-Vielfalt und Komfort-Features verhindern und gleichzeitig nach dem Vorbild von Skyrim und Zelda eine möglichst freie offene Welt erschaffen. Und das, ohne die knallharten Souls-Wurzeln zu verleugnen.

**Das ist Elden Ring**

Vor uns öffnet sich ein weites Tal, über dem der goldene Erdbaum und das brüchige



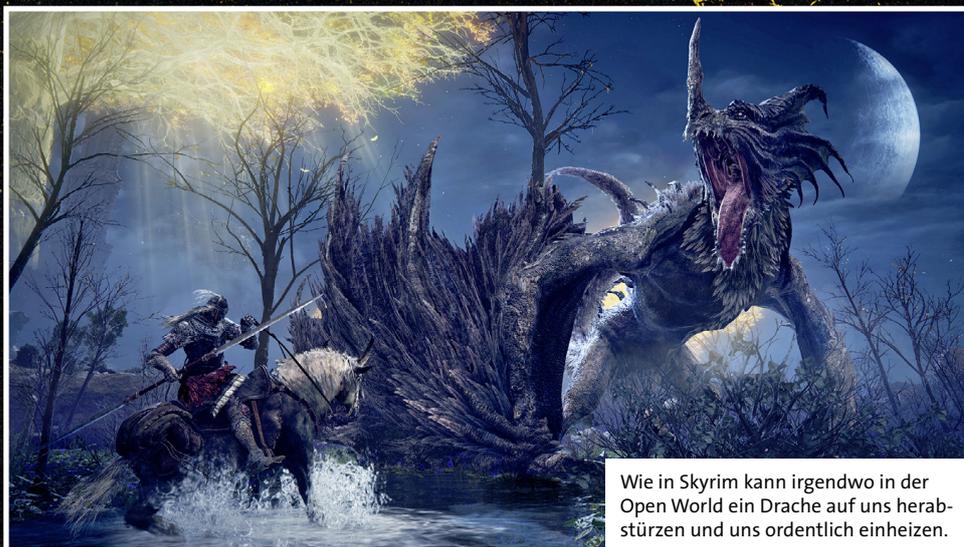
Der direkte Kampf ist nur ein Weg von vielen in Elden Ring. Wie schon in Sekiro ist auch Schleichen eine valide Option.

Aquädukt aus dem Trailer zu Elden Ring dramatisch in den dunklen Himmel ragen. Als wir eine glitzernde Scherbe als Speicherpunkt aktivieren, fliegt ein goldener Funke weg. Unser Ritter in schäbiger Rüstung ruft sein Geisterpferd herbei, schwingt sich im Lauf auf seinen Rücken und folgt dem Leuchten im wilden Galopp, vorbei

an einer bizarren Karawane, die gewissenhaft ihre Geheimnisse hütet.

Die Szene wechselt, wir thronen als Magier in langen Gewändern hoch auf einem Berg, richten den Blick auf eine bröckelnde Burg über dem Wolkenmeer, schleichen über steinerne Klippen und durchs hohe Gras, erledigen Feinde per Schwertstreich von hinten oder lassen magische Zacken aus dem Boden wachsen, die sie aufspießen.

Wir kehren zum Ritter zurück, erbeuten eine Schatztruhe, in der lockend ein Gegenstand leuchtet, beschwören Geister, die als halbdurchsichtige Kumpanen an unserer Seite kämpfen, und treffen in einem roten Herbstwald voller kruder Windmühlen auf eine orientalisches wirkende Frau, die unserem eisernen Krieger im Koop zur Seite steht. Gemeinsam bezwingen wir einen Boss, der seinen Körper wie eine Schlange dehnt und windet, wagen uns mit einer Fackel in der Hand in unterirdische Gewölbe voller tückischer Fallen und stellen uns in einem gewaltigen Schloss mit goldenen Zinnen schließlich dem Endgegner des Gebiets, dem zig Hände und ein feuerspeiender Drachenschädel aus dem Rücken wachsen. Das ist Elden Ring.



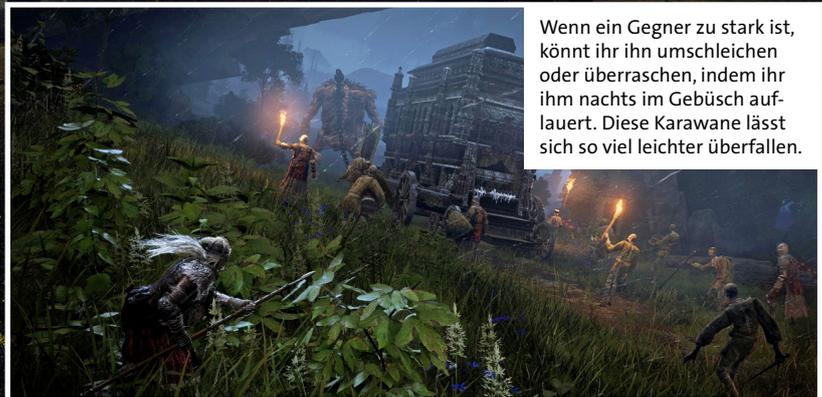
Wie in Skyrim kann irgendwo in der Open World ein Drache auf uns herabstürzen und uns ordentlich einheizen.



Die Mythologie von Elden Ring hat George R.R. Martin beige-steuert. NPCs sollen eine wichtigere Rolle einnehmen, und die Geschichte wird leichter verständlich als bei Dark Souls.



Stormvale Castle ist der erste große Legacy Dungeon im Spiel. Diese Gebiete funktionieren wie klassische Dark-Souls-Level, eingebettet in die Open World.



Wenn ein Gegner zu stark ist, könnt ihr ihn umschleichen oder überraschen, indem ihr ihm nachts im Gebüsch auf-lauert. Diese Karawane lässt sich so viel leichter überfallen.

### Selbst entdecken

Nach Fragezeichen und Markern, die euch zu Schlössern, Schätzen und Geheimnissen führen, könnt ihr aber lange suchen. Ihr müsst potenziell interessante Orte selbst markieren. Oder ihr findet Kartenfragmente mit nützlichen Hinweisen. Erst dann funkelt euch eine Lichtsäule aus der Ferne an, und der Kompass zeigt die grobe Richtung. Die Botschaft ist eindeutig: Ihr sollt die verfallene Burg am Horizont sehen und eurem Entdeckerdrang folgen, euch dem Boss auf der Waldlichtung stellen, erkunden, euch eigene Ziele stecken, statt stumpf einer To-Do-Liste zu folgen. Zwar dürft ihr nicht alle Open-World-Gebiete in beliebiger Reihenfolge erledigen, viel bleibt jedoch euch überlassen. Zum Beispiel, welchen Endgegner ihr wann herausfordert, oder ob ihr den Kampf überhaupt wagt.

Insgesamt gibt es sechs große Areale inklusive Dungeons, die von kargem Grasland über modrige Sümpfe bis hin zu schneebedeckten Gipfeln oder überfluteten Stadtruinen reichen. Alles bleibt gewohnt düster und verfallen. Die örtlichen Verliese heißen Legacy Dungeons, und der Name kommt nicht von ungefähr: Begleitet von rasseln-



Das Gegnerdesign fällt wieder so gruselig und abgedreht aus, wie man es von From Software gewohnt ist.

den Ketten fährt das Burgtor langsam nach oben, ein Schritt hindurch ... ihr seid plötzlich aus der Open World raus und wieder im altbekannten und beengten Dark Souls. Fallen lassen Klingen von der Decke herabstürzen, versteckte Monster springen hinter Ecken hervor, und ihr balanciert auf schmalen Mauervorsprüngen, um zur kostbaren Beute zu gelangen. From Software verzichtet nicht auf sein meisterhaftes Leveldesign

voller Abkürzungen und brutaler Kämpfe auf engem Raum, es wird nur weggesperrt, weil es sich mit der offenen Welt beißt.

### Gegner als Verstärkung

Hier kommen die Komfortverbesserungen ins Spiel. Während uns in den Dungeons unser eigenes vorausschauendes Handeln vor Frust bewahrt, helfen außerhalb die Entwickler nach. Sie bereiten euch einerseits

darauf vor, dass überall Gefahr drohen kann, mindern andererseits aber die Folgen eures Scheiterns. Die eingangs erwähnte Funkelscherbe markiert einen Ort der verlorenen Gnade. Sie ersetzen Speicherpunkte und Leuchtfener, erlauben von Anfang an das Schnellreisen und füllen eure Heil-Items im Stil der Estus-Flakons wieder auf. Zusätzlich findet ihr an wichtigen Orten Wiederauferstehungspunkte, die Laufwege minimieren. Euer treues Geisterpferd lässt sich jederzeit beschwören, trägt euch durch die Open World und überwindet dank Doppelsprung und besonderer Sprungplattformen sogar Abgründe und hohe Klippen. Doch auch ohne Reittier könnt ihr jetzt springen und müsst euch weniger Gedanken um Fallschaden machen – die Entwickler wollen, dass ihr sorgloser erkundet.

Wie schon bei Dark Souls erleichtert auch Unterstützung das Vorankommen: Ohne Item-Beschwörungs-Schnickschnack ruft ihr überall in der Open World oder in Dungeons bis zu zwei Gefährten herbei. Habt ihr keinen Freund an eurer Seite, belebt ihr einfach gefallene Feinde wieder, um euch ihre Stärken zu eigen zu machen. Ein Schildträger hält euch dann zum Beispiel den Rücken frei.

**Hart, aber fair**

Eine große Stärke der Open World ist die hohe Sichtweite und damit gute Übersichtlichkeit. Im gezeigten Spielmaterial war zum Beispiel ein Bossgegner zu sehen, der deutlich sichtbar auf einem Feld herumstand, während die Karawane aus dem Trailer an euch vorbeizieht, wenn ihr sie nicht attackiert. Zu starke Gegner lassen sich zudem umgehen, indem ihr euch duckt und langsam an ihnen vorbeischiebt. Böse Überraschungen sind immer einkalkuliert – davon können Souls-Veteranen ein Liedchen sin-



Godrick ist ein schauriger Geselle, dem Arme aus dem Rücken wachsen. Er ist der erste große Boss im Spiel.

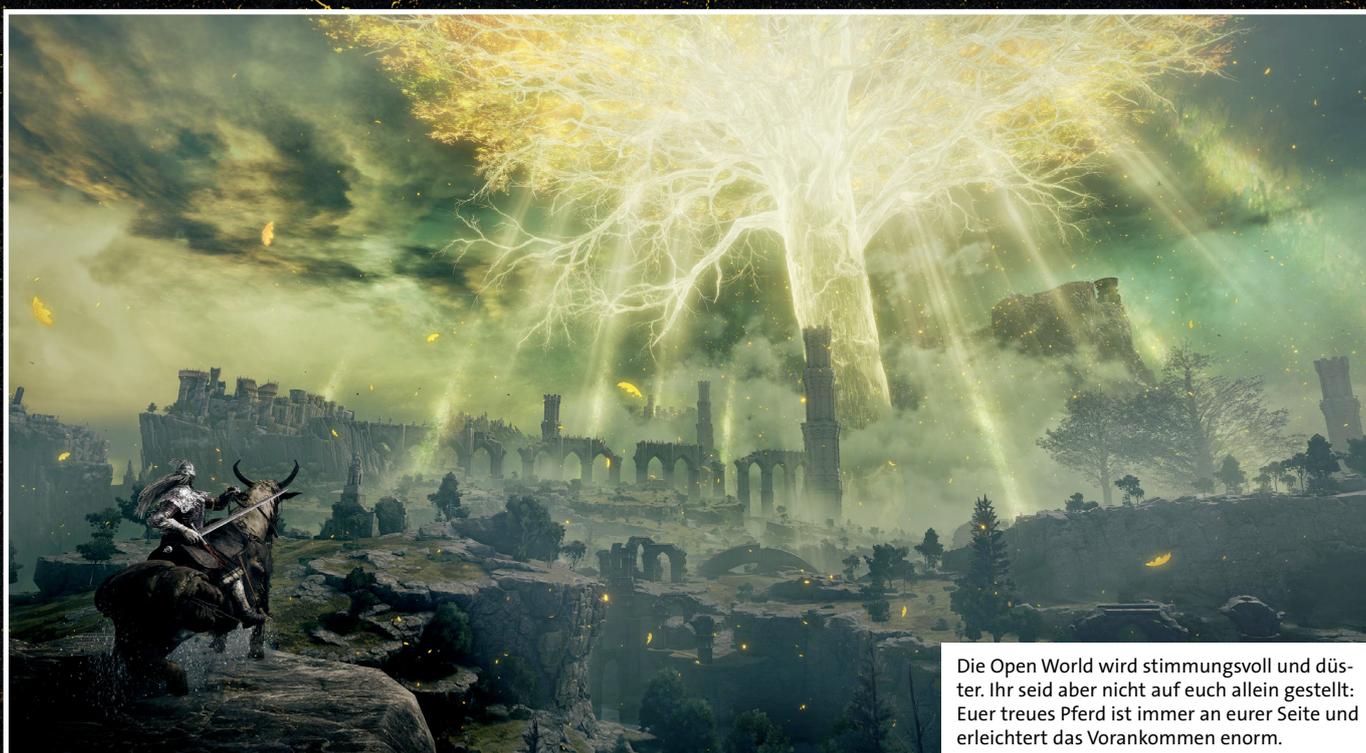
gen. Auch die Open World kommuniziert das klar, indem sie immer wieder Unerwartetes passieren lässt. Während der Präsentation stürzte plötzlich ein Drache auf die Spielfigur herab, zermalmt ahnungslose Gegner und richtete dann seinen geballten Feuerzorn gegen uns. Wenn das öfter vorkommt, sind wir stets auf der Hut und fühlen uns daher nicht vom Spiel betrogen, wenn etwas passiert.

From Softwares Strategie wirkt bisher schlüssig. Dennoch schweben noch diverse Fragezeichen über der Open World von Elden Ring. Die Dungeons scheinen wie Fremdkörper aus einer losgelösten Spielwelt herauszuragen, statt mit ihr zu einem harmonischen Ganzen zu verschmelzen. Die große Herausforderung für From Software wird es sein, dafür zu sorgen, dass sich Spielwelt und Verliese gleichsam lohnend und interessant anfühlen, damit wir nicht nur von Dungeon zu Dungeon ziehen und alles andere als lästigen Laufweg betrachten. Es braucht fes-

selnde Spielmechaniken, die die Möglichkeiten einer offenen Welt ausschöpfen.

**Alle Wege führen zum Ziel**

Weniger ist nicht immer mehr, und Elden Ring will in der offenen Welt durch Vielfalt punkten. Wo sonst in beengten Gängen meist nur die Flucht nach vorne hilft, gibt euch das Spiel jetzt mehr Lösungswege an die Hand als im ohnehin schon freieren Sekiro. Nehmen wir zum Beispiel die vollgepackte Karawane aus dem Trailer, gezogen von riesigen Trollen und bewacht von Rittern und bewaffneten Handlangern. Ihr könnt direkt darauf zu reiten und euch einen Schlagabtausch liefern. Oder ihr beobachtet alles im sicheren Abstand per Fernrohr, springt im richtigen Moment den Abhang hinab, brecht so sofort die Verteidigung eines Feindes, der lautlos zu Boden geht, und schaltet einen weiteren per Schlafpfeil aus. So könnt ihr euch langsam im Schutz der Nacht durch



Die Open World wird stimmungsvoll und düster. Ihr seid aber nicht auf euch allein gestellt: Euer treues Pferd ist immer an eurer Seite und erleichtert das Vorankommen enorm.

das hohe Gras vortasten, ohne die Übermacht an Gegnern zu provozieren. Oder ihr schießt jede Vorsicht in den Wind, schlägt zu, pariert und haut den verdutzten Schatzmeistern grell leuchtende Zauber und Skills um die Ohren, die sich im Gegensatz zu den Waffenkünsten in Dark Souls 3 nun beliebig mit jeder Waffe kombinieren lassen.

Freiheit wird auch bei eurem Helden großgeschrieben, den ihr komplett selbst erstellt. Auch eine von zehn Klassen sucht ihr aus. Ob ihr Krieger, Magier oder Bettler wählt, ist letztlich aber Formsache, weil ihr euch später eh umentscheiden dürft, wenn ihr euren Build aus Waffe, Rüstung, Skills, Spielstil und Geisterkämpfer-Kumpanen zusammengeschaubt, die ihr aufleveln und in eure Taktik einbeziehen könnt. Also was bringen die Klassen überhaupt? Für Entwickler From Software sind sie vor allem eine Basis für eure Rollenspielerfahrung, die durch die spielerische Freiheit angereichert und verfeinert wird. Es geht nicht länger nur darum, eine scheinbar unüberwindbare Herausforderung zu meistern, sondern darum, wie ihr sie angeht. Wie beim grimmigen Jägerboss Gascoigne aus Bloodborne könnt ihr manchmal zum Beispiel Informationen oder Items beschaffen, die einen Endgegner schwächen oder verändern.

Manchmal dürft ihr sogar konkrete Entscheidungen treffen. Wenn ihr das Schloss Stormvale Castle betreten wollt, habt ihr zwei Möglichkeiten: Lässt der Hausdiener das gewaltige Holztor für euch heben, werdet ihr sofort von Verteidigungsanlagen bombardiert. Weiter hinten wartet noch ein Troll als Torwächter. Klüger scheint es da, auf den Rat des Angestellten zu hören und sich durch den Hintereingang vorsichtig den Berg hinauf vorzutasten, bis man von dort auf einen Burgturm springen und den Troll mit einem Schlafpfeil ins Visier nehmen kann.

### Ein Balance-Akt

Elden Ring hat einen eleganten Weg gefunden zugänglicher zu werden, ohne mit zig Schwierigkeitsgraden zu jonglieren, die Entscheidungen ihre Wucht nehmen. Was ihr



Ihr könnt im Koop spielen oder euch Geisterhelfer beschwören: Ein Schildträger schützt euch, und dieser Vogel fliegt flink über das Schlachtfeld.

tut, bleibt wie in Dark Souls verbindlich. Jeder Schlag muss entschlossen erfolgen, jeder Sprung beherzt, jeder Schleichangriff muss sitzen. Aber Elden Ring fordert nicht mehr nur eine Stärke, sondern lässt euch die ausspielen, mit der ihr euch persönlich am wohlsten fühlt. Wer keine blitzschnellen Reflexe hat, schleicht, wer sich zu Fuß träge fühlt, reitet, wer keine Geduld mitbringt, wagt die direkte Konfrontation. Zumindest in der Theorie. In der Praxis müssen die Entwickler die Balance so perfekt austarieren, dass sich wirklich jeder Weg gleichwertig spielt und ein Gefühl von Fortschritt vermittelt. Denn die Open World braucht diese Freiheit, um uns die nötige Motivation zu liefern, uns den Feinden dort zu stellen.

Genauso wie Belohnungen und Geheimnisse. Welches Item findet man in der Karawanen-Truhe? Welcher Schatz wartet im dunklen Labyrinth eines unterirdischen Friedhofs? Der Open-World-Akkord aus Erkunden und Entdecken muss uns immer wieder vom eigentlichen Ziel weglocken und dazu verleiten, uns freiwillig Herausforderungen zu stellen. Nur wenn das gelingt und sich die offene Welt mit den Legacy Dungeons wie aus einem Guss anfühlt, kann das Dark-Souls-Prinzip in einer offenen Welt aufgehen. ★

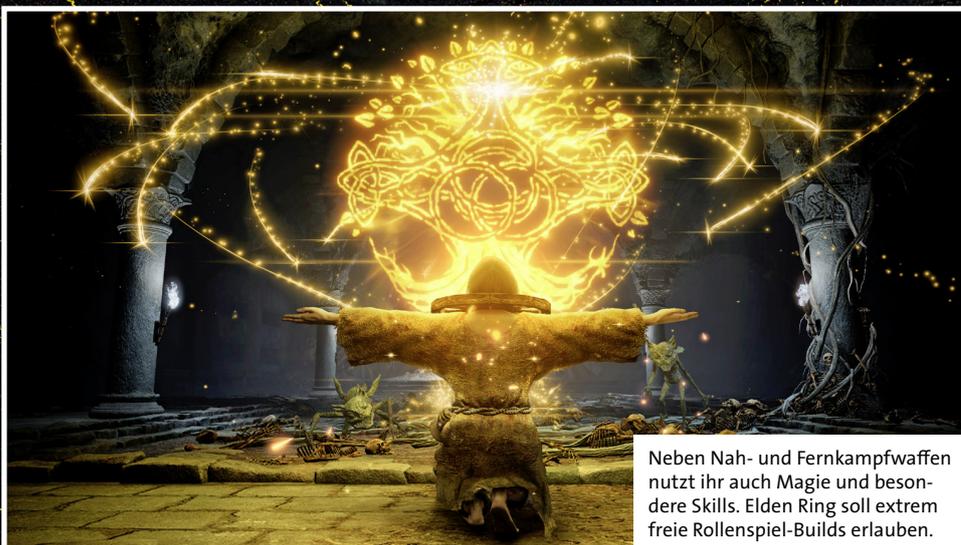
## MEINUNG

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Ich mag an Dark Souls, dass es gemein ist. Es fordert mich heraus, treibt mich an meine Grenzen und zwingt mich dazu, sie zu überwinden. Das fühlt sich erst schön an, wenn es vorbei ist, hat mir aber viele denkwürdige Augenblicke verschafft, als verhasste Gegner nach zig Versuchen endlich in die Knie gingen. Elden Ring reicht mir nur die Hand und lässt mich selbst entscheiden, an welcher Grenze ich mich abarbeiten möchte. Für mich hat schon Sekiro gezeigt, dass das nicht unbedingt einer einfacheren Spielerfahrung gleichkommen muss – selbst wenn ich dort schleichend vorging, austricksen ließ sich das Spiel nicht. Auch was die Open World angeht, bin ich optimistisch, weil From Software sich darauf versteht, mir immer eine Karotte vor die Nase zu halten, die das Leid um mich herum erträglicher macht.

Überraschen wird Elden Ring mich allerdings ziemlich sicher nicht mehr. Nach zwei Trailern und einem langen Gameplay-Video besteht kein Zweifel mehr, dass es sich um ein Open-World-Dark-Souls handelt, das nie etwas anderes sein wollte. Elden Ring ist Dark Souls 4 unter einem anderen Namen. Dass Kampftechniken, Animationen, Weltdesign, Geschichte und mehr letztlich nur Bekanntes weiterspinnen oder neu verpacken, kommt also nicht von ungefähr. Scheinbare Neuerungen wie das besser austariertere Schleichende sind letztlich auch nur anderen From-Software-Spielen wie Sekiro entlehnt. Mich stört das nicht, weil ich mir von Anfang an ein Dark Souls mit einer offenen Welt erhofft habe, das die oben erwähnten Herausforderungen meistert. Trotzdem frage ich mich, ob From Software nicht ein wenig mehr Mut guttäte. Dieser Entwickler hat mit den Souls-likes ein neues Genre geprägt, um das man jetzt gar nicht mehr herumkommt. Ausgerechnet das ambitioniertere Elden Ring fühlt sich abseits der weiten Landschaften ein bisschen mutlos an.



Neben Nah- und Fernkampfaffen nutzt ihr auch Magie und besondere Skills. Elden Ring soll extrem freie Rollenspiel-Builds erlauben.