

Elden Ring

ZU VIEL WELT ZWISCHEN DEM SPIEL

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco**
Entwickler: **From Software** Termin: **25.2.2022**

Obwohl Elden Ring wie seine Vorgänger brutal schwer ist, wollen wir immer mehr von der Open World sehen. Auf der Suche nach der eigenen Identität kommt das Rollenspiel der Souls-Macher aber noch ins Straucheln. Von Elena Schulz

Ein Gebiet, 15 Stunden, acht Bosse: Wir haben damit nur grob ein Sechstel der Open World von Elden Ring besucht und fühlen uns erschlagen. Im wahrsten Sinne des Wortes, denn vor den Toren von Stormveil Castle kloppt uns der Hüne Margit the Fell einfach mal zu Brei. Und dabei ist der nicht mal der Hauptboss des Dungeons.

Limgrave, wie das erste Areal von Elden Ring heißt, wird – nomen est omen – unzählige Male zu unserem Grab. Aber gleichzeitig können wir uns gar nicht sattsehen an den dichten Wäldern, den grasenden Rehen oder den Steilküsten, an denen die Wellen scheitern. Wir wollen wissen, was unter der goldenen Baumkrone in der Ferne wartet oder

auf dieser Insel im Meer, die wir bestimmt irgendwie erreichen können.

Elden Ring versteht, dass offene Welten für Entdecker gemacht sind. Für Abenteurer, die jeden noch so beschwerlichen Weg aus Neugierde auf sich nehmen. Höhlen und Vorsprünge wetteifern um unser geschultes Schatzsucherauge, teils hünenhafte Gegner fordern uns schon aus der Ferne heraus, und Ruinen am Horizont zeugen von einer vergessenen Welt, die wir kennenlernen wollen. Aber: Elden Ring holt spielerisch deutlich weniger aus seiner Open World, als es den offensichtlichen Vorbildern Zelda: Breath of the Wild und Skyrim gelingt. Und das hat vielfältige Gründe.

Endlich eine verständliche Geschichte?

Die kurze Antwort auf die Frage da oben lautet: Nein! Da nützt auch George R.R. Martins Tinte nichts. Zwischensequenzen, Dialoge oder Item-Beschreibungen eignen sich zwar wunderbar, um unseren Kopf mit Fragen und Theorien zu füllen, Antworten haben sie jedoch nicht parat. So werden wir aus der hilfsbereiten Melina genauso wenig schlau wie aus den anderen Nebenfiguren und Händlern, die wir unterwegs treffen.

Dafür passieren immer wieder Momente, die in unserem Kopf Geschichten formen. Als wir beispielsweise das komplette Geleit einer Karawane ausgeschaltet haben, geht der Riese, der den großen Wagen zieht, in die Knie und weigert sich, uns anzugreifen. Und wir grübeln: Ist die Beute das Leid wert?

Wir wissen, dass wir als Befleckter in die Zwischenlande ziehen, um dort zum Eldenfürst aufzusteigen. Wir sind diesmal kein



Bosse können uns mitten in der Welt überraschen. Einen solchen Hünen sieht man aber zum Glück schon von Weitem.

WAS HABEN WIR GESPIELT?

Wir durften das erste Gebiet von Elden Ring im Rahmen des Closed Network Tests fast uneingeschränkt erkunden. Nur der Legacy Dungeon Stormveil Castle war nicht vollständig verfügbar, dafür aber die Open World dieses Abschnitts samt Bossgegnern sowie Koop und PvP. Nach 15 Stunden haben wir einen umfangreichen Eindruck gewonnen. Weil die PC-Version noch nicht verfügbar ist, diente die PS5 als Spielplattform.



Der erste Blick auf die Open World ist beeindruckend – und überraschend hell und freundlich für ein Souls-Spiel.

Ausgehöhlter, der ums Überleben kämpft, sondern ein Verbannter, der seinen rechtmäßigen Platz einfordert. Das könnte noch für Zündstoff bei den herrschenden Halbgottkindern und unseren Konkurrenten in diesem seltsamen Land sorgen.

Außerdem haben wir bisher nur einen Ausschnitt aus dem Spiel erlebt, der vermutlich nicht mal dem wirklichen Spielstart entspricht. Es kann gut sein, dass der verständlicher ausfällt und wir zum Release ähnlich wie bei Sekiro noch mehr eine klassische Geschichte erleben. Trotz vieler Fragezeichen saugen wir aber schon jetzt begierig jedes Detail auf, weil die Begegnungen einen Blick unter die Oberfläche gewähren und uns für einen Moment aus der Einsamkeit reißen. Manche NPCs helfen uns auch direkt: So rät der freundliche Butler von Stormveil Castle dazu, lieber den Schleichweg über die Burgzinnen zu nehmen.

Dark Souls 4

Elden Ring fühlt sich an wie ein Dark Souls 4. Ihr müsst Feinden mit Bedacht begegnen, weil selbst Ratten oder Wölfe euch leicht überrennen. Ihr behaltet Leben, Ausdauer und Magie im Blick, rollt weg, blockt und pariert. Ihr pfeffert Gegnern leichte und schwere Schwertstiche ins Gesicht oder speißt sie auf, wenn ihr sie aus der Balance bringt. Jeder Schlag hat Wucht und jede Entscheidung Gewicht. Ihr bewegt euch so träge, dass schnelles Umdenken nicht möglich ist.

Deutlich flinker seid ihr mit Dolchen oder Speeren unterwegs, während ihr mit Magie



Mit dem Pferd erkundet sich die Open World deutlich schneller. Aber auch zum Kämpfen taugt das treue Ross.



Während der Beta dürfen wir fünf der zehn Klassen ausprobieren. Sie bilden aber nur die Basis für unseren Build – wer will, darf sich noch umskillen.

oder Pfeil und Bogen auf Abstand bleibt. Sterbt ihr im Kampf, verliert ihr eure mühsam verdienten Seelen – Pardon! – Runen und landet an der letzten Site of Grace, den Leuchtfeuern von Elden Ring. Dort levelt ihr auf, verfrachtet Items in eure Truhe oder verteilt Tränkeladungen je nach Schwerpunkt auf Magie und Heilung.

Wie in Dark Souls sammelt ihr verlorene Runen am Todesort auf und müsst euch in

den brutalen Bosskämpfen mit Items gegen Spezialeffekte wie Gift oder Wahnsinn wappnen. Jeder Gegner erfordert Geduld, Präzision, Timing und die richtige Strategie. Eine auf den ersten Blick harmlose Blume spuckt zum Beispiel ätzendes Gas durch die Ruine vor euch, sie speißt euch per Flächenangriff mit Magiedornen auf oder rammt den Blütenkelch mit voller Wucht auf zu langsame Abenteurer.

Ein waschechtes Rollenspiel

In unserer Version haben wir fünf der zehn Klassen (jeweils männlich oder weiblich) zur Verfügung, die von Magiern über Assassinen bis hin zu wuchtigen Nahkämpfern reichen. Wie bei Dark Souls bildet das aber nur die Basis, weil ihr später euren klobigen Ritter auch zum Zauberer umschulen dürft oder als Kriegsmagier loszieht, indem ihr Ausrüstung wechselt und Punkte anders investiert.

Diese Freiheit ist nicht neu, aber Elden Ring umarmt sie endgültig und setzt auf klassische Rollenspieltugenden. So kehren die Waffenkünste aus Dark Souls 3 als Ashes of War zurück. Im Prinzip Skills für eure Ausrüstung, die ihr in Schatztruhen oder bei Gegnern findet. Die dürft ihr nun an den Sites of Grace beliebig mit Waffen oder Schilden kombinieren und austauschen. Ihr zieht mit Klingen in die Schlacht, die Blitze verschießen oder vor tödlicher Magie pochen.

Nur einzigartige Waffen sind ausgenommen, wie etwa ein mächtiges Großschwert, das wir aus der Schatztruhe der Karawane bergen. Diese Waffen bringen dafür andere Effekte mit oder einfach viel Angriffskraft. Sie lassen sich aber mit Smithing Shards am Schmiedetisch aufwerten.

Diese Vielfalt geht in der Preview-Version allerdings noch teilweise auf Kosten der Balance. Blitzzauber lassen sämtliche Bosse erzittern, und auch beim PvP sind reine Schwertkämpfer bis dato zu stark im Nachteil. Auf der anderen Seite bildet das einen Lichtblick für alle, denen die Souls-Spiele



Viele Gegner auf einmal überfordern uns schnell. Praktisch, dass man in solchen Situationen Geister wie Wölfe oder den Vogel hier zur Hilfe rufen kann.

zu schwer sind. Mit Koop-Partner oder den Geisterkumpanen, die sich in vielen Abschnitten beschwören lassen, hat man ebenfalls ein leichteres Spiel.

Einen feuerspeienden Drachen legen wir zum Beispiel letztlich, indem wir unser magisches Wolfsrudel auf ihn hetzen. Die kleinen Biester lenken die Riesenechse ab, während wir zuhauen. Die Spirit Summons sind gewissermaßen ein verlängerter Arm eures Charakter-Builds, die Bogenschützen durch Nahkampf-Power oder Magier durch rohe Gewalt stützen. Wirklich einfach ist Elden Ring aber selbst als Blitzmagier mit Wolfsarmee nicht, weil die Bosse ordentlich austeilen und kaum Fehler verzeihen, aber ihr könnt den Frust so ein wenig reduzieren.

Das ist neu

Auch andere Neuerungen sollen den Frust senken: Euer Held kann endlich springen und sich dank reduzierten Fallschadens risikofreudiger bewegen. Schleicht ihr geduckt, dürft ihr Feinden wie in Sekiro von hinten massiven Schaden zufügen und verhindern, dass sie Verstärkung rufen. In Bosskämpfen spielt das allerdings kaum eine Rolle, weil die meist in klassischen Arenen stattfinden.

Mit Torrent steht für euch in der offenen Welt die Souls-Variante von Plötze bereit. Ihr könnt das gehörnte Pferd abseits von Dungeons und Multiplayer jederzeit rufen und an magischen Plattformen gewaltige Kluften und Klippen überwinden – oder schlicht bequem weite Strecken zurücklegen. Auch der



Wer nur zuschlägt, sieht wie bei Dark Souls kein Land. Parieren und Ausweichen sind enorm wichtig.

SO FUNKTIONIERT DER MULTIPLAYER-MODUS

In Elden Ring gibt es Koop, PvP und die Invasion anderer Spieler, die alle über unterschiedliche Items ausgelöst werden. Ihr findet sie im Inventar und im Menü unter dem Punkt »Multiplayer«.

Koop: Wollt ihr anderen helfen, begeben sich euch zu einer Site of Grace und setzt dort ein Koop-Zeichen auf den Boden. Der andere Spieler nutzt ein Item, um solche Symbole sichtbar zu machen, und interagiert an derselben Stelle in seiner Welt damit, um euch zu rufen. Achtet darauf, dass die Beschwörungstatue in der Nähe schon aktiviert wurde. Umgekehrt funktioniert es genauso.

PvP: Wollt ihr ehrenvolle Duelle ausfechten, nutzt ihr ebenfalls ein Item, um euer Zeichen zu setzen, und euer Kontrahent ein anderes, um solche sichtbar zu machen – oder eben andersrum.

Invasion: Eindringlinge sollen euch natürlich überraschen, ihr könnt aber ein Zeichen setzen, das Überraschungsangriffe wahrscheinlicher macht, und ein weiteres Item nutzen, um selbst in zufällige Welten aufzubrechen.

Vorsicht: Der Eindringling beziehungsweise Gast verliert immer die Hälfte seiner Heil- und Magie-Items, ist also im Nachteil. Wenn er stirbt, geht der Kampf normal weiter, während der Tod des Hosts beide zurücksetzt. In der Preview-Version gestaltete sich der Multiplayer so für uns unnötig kompliziert. Gerade wenn man öfter am gleichen Boss scheitert, nerven die vielen Schritte. Außerdem frustriert als Gast die unnötige Inventarbeschränkung – ein Magier sieht ohne seine Mana-Fläschchen kaum Land.



berittene Kampf macht Spaß: Ihr prallt wie in Ritterturnieren auf andere Gegner zu Pferde oder reitet sie nieder.

Das Reittier wird mit zunehmender Spieldauer aber immer weniger wichtig, da die Schnellreise zu den Speicherpunkten außer-

halb von Kämpfen und Verliesen überall funktioniert. Das senkt das Risiko im Vergleich zu Dark Souls: Wollt ihr eure gesammelten Runen nach einem schweren Kampf nicht verlieren, teleportiert ihr einfach zum Speicherpunkt und gebt sie aus, statt zurückzulaufen

oder euch weiter vorzuwagen. Vor Bossen gibt es sogar zusätzliche Checkpoints, die als alternative Respawnns dienen. Interessante Orte und eigene Marker werden auf einer klassischen Karte verzeichnet, sobald ihr die entsprechenden Fragmente findet.

Auch wenn die Kämpfe knackig bleiben, hat Elden Ring am Komfort geschraubt. Das fühlt sich richtig an, aber auch etwas ideenlos. Wo Sekiro und Bloodborne das Souls-Gameplay um erfrischende Neuerungen wie das Zurückholen der Lebensenergie oder den Greifhaken bereicherten, bleibt das Open-World-Rollenspiel abseits der Spielwelt erstaunlich konservativ.

Neugierde wird belohnt – und auch bestraft

Die Open World ist also weniger ein Innovations- als vielmehr ein Stimmungslieferant. Aber was für einer! Nachts laufen uns Schauer über den Rücken, wenn wir den laut heulenden Giganten auf dem Stormhill begegnen. Während der Sonnenuntergang über die grünen Wiesen und den Ozean streicht, vergessen wir bei dem romantischen Anblick fast, wie tödlich diese Welt ist. Weil wir ein einsamer Wanderer sind und alles um uns herum zerfällt, liegen auch Schwere und Wehmut über allem.

Ihr solltet nicht die PS5-Grafik-Opulenz eines Demon's Souls erwarten, aber Elden Ring sieht mit seiner atmosphärischen Beleuchtung, mit seinen dichten Wäldern und Ruinen trotzdem schick aus. Gerade das Gegnerdesign ist über jeden Zweifel erhaben: Unsere Albträume werden noch länger vom spinnenartigen Klingentänzer zehren, der uns in Stormveil Castle überrascht hat, und selbst schnöde Ritter strotzen mit verbeulten Schilden und vergilbten Wappen auf ihren Waffenröcken vor Details.

Die Sites of Grace ersetzen die Leuchtfelder. Ihr dürft hier aufliegen, Zauber und Flaschen wechseln oder die Ashes of War austauschen.



In den sogenannten Legacy Dungeons wie Stormveil Castle findet man noch stärker das vertikale Layout, das man von Dark Souls kennt und liebt.



Die Gegnerdesigns reichen von unheimlich über faszinierend bis hin zu seltsam schön, aber gefährlich wie bei diesem Klingentänzer.

Dass die offene Welt unseren Entdeckerdrang weckt, ist ihre große Stärke. Wo sich bei Assassin's Creed, Far Cry und Co. schnell Routine einstellt, verblüfft uns allein im gespielten Gebiet ständig etwas Neues und Unerwartetes. Beispielsweise besiegen wir einen Boss und landen anschließend per unterirdischem Tunnel plötzlich auf einer vorher scheinbar unerreichbaren Insel, wo ein steinerne Drache auf uns wartet.

Oder wir lassen uns irgendwo runterfallen und entdecken so eine Höhle. Oder unser Pferd katapultiert uns auf einen Hügel, wo wieder neue Schätze, Geheimnisse oder besonders fiese Gegner warten. Alles, was das Licht berührt, wie der König der Löwen schon so schön philosophierte, können wir auch besuchen. Die Open World glänzt also immer dann besonders, wenn sie die gleichen Leveldesignelemente einsetzt, die wir auch schon aus den Souls-Spielen kennen – nun eben erweitert um mehr Bewegungsfreiheit. Konsequenterweise brilliert hier Stormveil

WIE STEHT ES UM DIE TECHNIK?

Nicht jede Textur in der Landschaft ist gestochen scharf und die Vegetation nicht immer üppig, aber Elden Ring besticht trotzdem durch seine stilsichere Optik, die ähnlich wie bei Valheim über Lichtstimmungen enorm aufgewertet wird. Abstürze und Bugs erlebten wir nicht, aber selbst auf der PS5 kam es regelmäßig zu kurzen Freezes und Rucklern, was gerade in Kämpfen durchaus zum Problem werden kann.

Castle besonders, weil euch hier der klassische Aufbau mit verschlossenen Türen, Vorsprüngen, Abkürzungen, Gegnern, Bossen und zig unterschiedlichen Wegen erwartet.

Open World mit Seele – aber ohne Mut

Das Problem ist der Leerlauf zwischen diesen Highlights. Denn Elden Ring weiß anders als seine Inspirationen Skyrim und Zelda: Breath of the Wild nicht viel mit seiner Open World anzufangen. Drachen attackieren uns in Skyrim zum Beispiel fast überall, was nervig sein kann, aber auch

die Sandbox belebt und für zig einzigartige Geschichten sorgt (auch wenn man oft nur feige mit Pfeil und Bogen hinter einer klapprigen Hütte kauert). Der Drache in Elden Ring taucht dagegen ausschließlich beim dafür vorgesehenen Ort auf.

Gemeinsam mit gegnerverseuchten Ruinen oder kleinen Höhlen mit Bossen und Truhen macht das die Welt bislang im Großen sehr berechenbar, obwohl sie im Kleinen durch viele Überraschungen besticht. Die Wege zwischen diesen Orten sind außerdem nicht interessant genug: Wir finden hauptsächlich Crafting-Material in Form von



Der Wagen ist gut bewacht, aber ihr könnt die Gegner von hinten angreifen und so mehr Schaden austeilen.

Wir haben bisher nur Nebenfiguren wie Händler in der Welt getroffen. Die geben kryptische Weisheiten zum Besten.





Höhlen wie diese oder Ruinen findet man überall in der Welt – belebte Städte gibt es nicht. Dafür warten hier Gegner und Schätze.



Auf der Karte dürft ihr selbst Orte markieren oder die bereits entdeckten nutzen – auch zum Schnellreisen.

kleinen Tieren oder Pflanzen, aus denen sich Brandbomben, Angriffsverstärker und mehr herstellen lassen, wenn man Rezepte und ein Kit kauft. Das geht sogar unterwegs und ist praktisch, aber auch unnötig umständlich. Allein für eine Brandbombe müssen wir erst ein Gefäß kaufen und sie dann herstellen. Oft ist das die Mühe nicht wert. Nur wenn man später wirklich Heil-Items und andere unverzichtbare Hilfen basteln darf, könnte es sich lohnen.

Für den zweiten Dämpfer sorgt die Bewegungsfreiheit. Ein Zelda: Breath of the Wild macht so viel Spaß, weil man überall hinklettern, -gleiten und -schwimmen kann,

während man spannende Puzzles und Zusammenhänge entdeckt. Wenn wir in Elden Ring einen wütenden Riesen zu einer Statue locken, damit er sie zerbricht und das wertvolle Item im Inneren freigibt, ist das cool. Aber nur zu reiten und ein wenig zu hüpfen, wirkt im Vergleich steif, was den Spaß am bloßen Reisen mindert.

Dark Souls zeichnet sich seinerzeit durch den Mut aus, ausgetretene Pfade zu verlassen. From Software hat damit ein Spiel entwickelt, das alles andere als massentauglich war – und wurde mit einem gewaltigen Erfolg für diesen Mut belohnt. Elden Ring fühlt sich im Vergleich dazu überraschend zahn

an, obwohl es als Spiel funktioniert, trotz des Schwierigkeitsgrads motiviert und uns schon in der Beta viele atemberaubende Augenblicke beschert hat. Das ist mehr als genug für ein fantastisches Rollenspielerlebnis, aber Stand jetzt einfach zu wenig, um einem Breath of the Wild oder den spielerisch konsequenteren Dark-Souls-Vorgängern das Wasser zu reichen. ★

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Elden Ring hat es beim Anspielen geschafft, dass ich gleichzeitig ernüchtert und restlos begeistert war. Denn das Konzept geht grundsätzlich auf. Das bewährte Souls-Gameplay fordert und frustriert mich, aber hält mir auch immer die Karotte des süßen Triumphes vor die Nase. Ich liebe die neue Freiheit, die mir Waffenmodifikationen, mein treues Pferd oder auch die Geisterhelfer ermöglichen. Und dann ist da diese wirklich wunderschöne, verwinkelte, vertikale offene Welt mit ihren Dungeons, Ruinen, schwer bewachten Karawanen und fremdartigen Geheimnissen, die ich wie ein Archäologe ausgrabe und mühsam selbst wieder zusammensetze.

Diese Lücken füllt mein Gehirn mit spannenden Gedanken, die schon jetzt Lust auf mehr machen. Andererseits ist From Software einer der wenigen Entwickler, denen ich wirklich eine Open-World-Revolution im Stil von Breath of the Wild zugetraut hätte. Und genau das gelingt Elden Ring nicht. Bei der eigenen Souls-Formel und der offenen Welt wandelt das Rollenspiel auf ausgetretenen Pfaden, die zwar funktionieren, aber sich letzten Endes zu vertraut anfühlen.

Ich werde trotzdem viel Spaß mit Elden Ring haben und zum Release sicher unzählige Stunden darin verbringen. Aber nach meinen Eindrücken mit der Preview-Version verpassen die Entwickler die große Chance, ihr Souls-like-Genre mit der Open World auf ein neues Niveau zu heben. Deshalb hoffe ich, dass sie mich noch eines Besseren belehren und im ersten Gebiet nur mit allzu Vertrautem einlullen wollten.



Dieser Drache ist ein besonders harter Gegner, den wir mitten in der Open World bekämpfen.



Zaubern kann in Elden Ring jede Klasse, aber nur die Zaubererklasse macht voll in Magie.