

Elden Ring

DER BESTE RING SEIT TOLKIEN

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software Termin: 25.2.2022 Sprache: Englisch, deutsche Untertitel
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

From Software riskiert viel bei Elden Ring und tauscht perfekt komponierte Levels gegen eine Open World aus. Im Test klären wir, warum ausgerechnet diese Entscheidung einen Meilenstein unter den Souls-like-Spielen hervorbringt. Von Elena Schulz

Als ich die steinernen Tore nach Limgrave aufstoße, bin ich fest entschlossen. Der Schild ist glänzend gewachsen, die Klinge geschärft, ich will alle Bosse erledigen. Einer nach dem anderen werden sie fallen. Mit eiskalter Methodik meuchle ich mich durch träge Skelettritter und Wölfe, bis mein Beutel fast vor Runen platzt, ich zwingen riesige Trolle in die Knie und stürme auf dem Rücken meines Pferdes todesmutig einem Drachen entgegen, der danach nicht mal mehr als Kaminanzünder taugt.

Seine Seelen – pardon, es sind Runen, wie die Dark-Souls-Währung in Elden Ring heißt – lassen meine Levelkasse klingeln, wenn ich sie nicht durch unachtsame Tode opfere. Mit jedem Aufstieg werde ich stärker, halte mehr aus, komme meinem Ziel nä-

her. Bis Elden Ring mir plötzlich wie Rafiki aus »König der Löwen« seinen Stab über die Rübe zieht und mir sagt, dass es mehr gibt, als ich sehe. Okay, vielleicht ist es auch ein Priester in einem Talar aus Menschenhaut mit Rattenschwanz und riesigem Degen, der mich unter keinen Umständen vorbeilassen wollte. Aber der elende Knilch hat Recht! Den wahren Sieg in Elden Ring erringe ich erst, als ich meine Bossjagd pausiere, meine Ambitionen vergesse und mich einfach treiben lasse. Dann entfaltet das Action-Rollenspiel eine Open-World-Magie, die ich so zuletzt in einem Zelda: Breath of the Wild erlebt habe. Mit dem Opfern vieler Stärken der Souls-Spiele geht From Software ein gewaltiges Risiko ein. Dieses Risiko zahlt sich in Elden Ring nicht nur aus, sondern es setzt ei-

nen neuen Genremeilenstein, der vermutlich auf Jahre Bestand haben wird.

(K)ein Abschied von alten Tugenden

Dark Souls, Bloodborne oder auch Sekiro setzen auf zwei große Säulen: Herausforderungen, durch die ich mich durchbeißen muss, und ein genial verzahntes Leveldesign, das mich an der Nase herumführt und am Ende doch die rettende Abkürzung oder ein neues Leuchtfeuer offenbart. From Softwares Elden Ring muss darauf verzichten, weil ich in einer Open World leicht vor jedem zu starken Gegner flüchten kann und längst nicht so manipulierbar durch ihre Erschaffer bin. Wo sie mich vorher mit präzisiertem Level- und Monsterdesign als ihre Marionette tan-



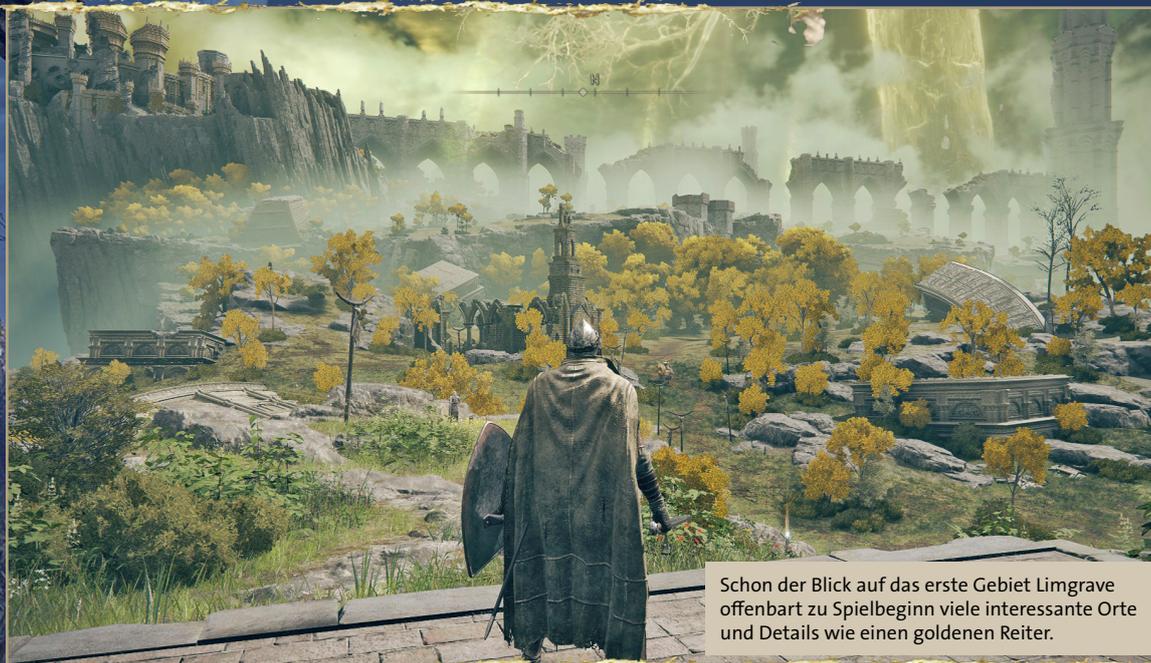
GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spieldesign



GameStar
für Atmosphäre



Schon der Blick auf das erste Gebiet Limgrave offenbart zu Spielbeginn viele interessante Orte und Details wie einen goldenen Reiter.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne erkundet und Dinge herausfindet.
- ... ihr fordernde Kämpfe mögt.
- ... ihr es liebt, mit Optionen zu experimentieren.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Bosskämpfe doof findet.
- ... ihr eine klare Struktur mögt.
- ... ihr ungern an Builds herumtüftelt.

Diesen Boss trifft ihr zu Beginn. Er ist blitzschnell, so dass nur Souls-Veteranen ihm etwas anhaben können.



zen lassen, schneiden sie nun die Fäden ab, reißen die Mauern ein und lassen mich frei.

Anfangs habe ich die offene Welt deshalb als einen großen Fehler gesehen. Als ein Risiko, bei dem sich From Software gehörig verkalkulieren könnte. Aber mit jedem der sechs großen Gebiete dämmert mir mehr, dass die Entwickler mich erneut ausgetrickst haben. Denn sie brauchen keine Levelschlächte, um mich in die Irre zu führen und mit meinen Erwartungen zu spielen. Im Gegenteil: Das Design blüht ohne Eingrenzungen sogar erst richtig auf, weil in Elden Ring der letzte Hauch Berechenbarkeit verpufft. Damit das wirken kann, muss man sich aber darauf einlassen. Wer Elden Ring genauso geradlinig wie ein Dark Souls spielt, verpasst die Magie der offenen Welt. Wer wie-

derum im Ubisoft-Stil einfach alles abgrast und stumpf Aufgabe für Aufgabe abhakt, wird genauso wenig verstehen, was die Open World von der Konkurrenz abhebt. Was sie so genial macht, ist nämlich nicht das Was, sondern vielmehr das Wie.

Die Open World ist ein Vertrauensbeweis

Elden Ring vertraut mir als Spielerin. Ich fühle mich wie ein Kind, dem man einen Stock in die Hand gibt, bevor man es zum Toben in den Garten schickt. Natürlich wird das Haus eine Burg, der Matsch unter der Schaukel ein Sumpf und der Ast ein mächtiges Schwert – ohne dass mir das jemand sagen muss. Diese kindliche Mischung aus Neugierde, Fantasie und Staunen leitet mich

durch die Open World. Selbst nach 60 Stunden mit Elden Ring entdeckte ich noch Neues, das ich so nicht erwartet habe. So erhebt sich vor mir ein gewaltiger Turm, der im nächsten Augenblick verschwunden ist. Habe ich mir das nur eingebildet? Ich suche die Gegend ab, finde ein magisches Buch mit einer Karte darin, folge den Hinweisen zu versteckten Siegeln. Und auf einmal schraubt sich das verzauberte Gemäuer inklusive Treppenaufgang zurück in die Realität. Ich folge ihm Stufe für Stufe nach oben, genieße einen Moment den Blick über den nebelverhangenen Wald und öffne dann ächzend eine morsche Holztruhe. Darin wartet passenderweise ein Unsichtbarkeitszauber, den ich auf ewig mit diesem einzigartigen Ort verbinde, den ich ganz allein

entdeckt habe. Auf einem Schlachtfeld gespickt mit Leichen, Dreck und gebrochenen Schwertern, erblicke ich nach vielen Stunden einen Soldaten, der über einem toten Kameraden kauert. Vielleicht sehe ich zum ersten Mal wirklich hin, und mein Gewissen meldet sich mit all den menschlichen Gegnern, die ich zuvor für ein paar läppische Runen ohne mit der Wimper zu zucken im Vorbeigehen umgehauen habe. Ohne dass mir das Spiel diese Emotion aufdrängt, es passiert einfach. Ich fühle.

Ich falle vor Schreck fast vom Pferd, als ich die verstörend organischen Felsformationen um mich herum als (hoffentlich) tote Drachen erkenne und schnappe erstaunt (und leicht erbost) nach Luft, als Kollege Michi mir von einem Dungeon berichtet, in dem er die lästigen Skelette erst zu Fall bringen konnte, als er ihre gemeinen Nekromantenmeister aufgespürt und erledigt hatte. So eine Frechheit, die begegnen einem sonst nämlich nirgends im Spiel!

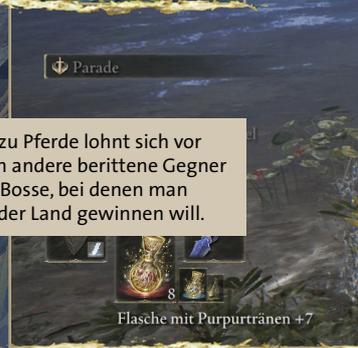
Die Open World von Elden Ring ist ein nicht versiegender Quell an Geschichten und ganz intimen, persönlichen und denkwürdigen Momenten, die sich in die eigene Erinnerung brennen. Ich brauche keine Map gespickt mit Marker-Stecknadeln, um Orte und Momente zu finden und, keine Questge-



Dieser Vogel will euch nicht nur mit Klingen aufschlitzen, sondern wirft manchmal sogar explosive Fässer.

ber-Fremdenführer, die mich stets in die richtige Richtung schubsen.

Ja, mir begegnen immer wieder Nebencharaktere, die Bitten an mich richten. Aber wo genau ich hin muss und was von mir erwartet wird, soll ich unterwegs allein herausfinden. Dadurch fühlt sich keine Aktivität in der Spielwelt nach Beschäftigungstherapie oder Arbeit an. Alles ist stimmungsvoll in die Umgebung eingebunden und motiviert mich von allein, der Sache auf den Grund zu gehen. Die Welt steckt ähnlich wie Skyrim voller markanter Orte – Burgen, Türme, riesige Bäume oder Brücken, an denen



Der Kampf zu Pferde lohnt sich vor allem gegen andere berittene Gegner oder große Bosse, bei denen man schnell wieder Land gewinnen will.

ich mich orientieren kann und die schon aus der Ferne mit ihren Geheimnissen locken.

SO FUNKTIONIERT DER MULTIPLAYER-MODUS



Ein bisschen gehört es ja zum Charme der Souls-Spiele. Trotzdem gestaltet sich der Multiplayer von Elden Ring unnötig kompliziert – gerade wenn man den Komfort durch Schnellreise oder Karte bedenkt. Grundsätzlich läuft der Multiplayer aber sehr ähnlich wie in Dark Souls ab:

- Ihr wählt zwischen Koop, PvP und Invasionen. Bei ersterem spielen bis zu drei Spieler per Drop-in-Drop-out zusammen, erkunden die Welt oder legen Bosse gemeinsam. Bei PvP-Duellen treffen sich zwei Spieler, um ehrenhaft zu kämpfen, während bei einer Invasion heimlich in die andere Spielwelt eingedrungen wird. Der Betroffene darf aber Koop-Verstärkung zu Hilfe rufen!

- Jede Variante benötigt eine eigene Item-Kombination, für die ihr die passenden Gegenstände früh im Spiel findet. Wollt ihr mit einer bestimmten Person spielen, solltet ihr ein Gruppenpasswort setzen und dann euer Zeichen mit dem Krümmfinger des Befleckten an einem abgesprochenen Ort hinterlassen. Der Gegenpart kann dann per Krümmfingermedizin das Rufsymbol sichtbar machen und euch zu sich holen. Alternativ nutzt ihr die kleine

goldene Statue. Dann wandert ihr in eine Herbeirufungsreserve, die sämtliche Spieler aktivieren können, die an einem Punkt nicht weiterkommen. Dazu muss allerdings die kleine graue Statue in der Umgebung aktiviert sein und der Gebietsboss noch lebendig.

- Außerdem findet ihr wieder Nachrichten anderer Spieler in der Open World und den Dungeons, sowie Blutflecke mit Spielertoten als Warnung oder ihre Geister, die vielleicht einen Schatz oder interessanten Pfad zeigen. Sie sind nicht umsonst gestorben!

Wollt ihr mit alledem nichts zu tun haben, lässt sich der Online-Modus im Menü auch kurzerhand deaktivieren. Dann erscheinen weder Hinterlassenschaften anderer Spieler noch Invasoren oder Helfer. Das ganze Gewusel kann schließlich ziemlich der Atmosphäre schaden. Andererseits erleichtern andere Spieler besonders knackige Bosskämpfe enorm. Steckt ihr lange irgendwo fest, solltet ihr den Hilferuf also in Erwägung ziehen.

Beachtet aber unbedingt, dass der Fortschritt nur beim Gastgeber gespeichert wird, während die Besucher lediglich ihre Beute für die eigene Partie mitnehmen dürfen. Außerdem müssen Gäste mit der Hälfte ihrer Heil- und Magiefaschen eine saftige Reisetsteuer bezahlen.

Eine Welt, die mit mir spielt

Selbst sich wiederholende Spielelemente kaschiert From Software geschickt. Banditenlager und Mini-Dungeons in Katakomben oder Minen sind oft sehr ähnlich konstruiert. Egal ob mich Skelette oder magische Statuenwächter angreifen – im Prinzip weiß ich stets, wo ich hin und was ich tun muss. Schalter umlegen, Aufzug finden, Tür öffnen, Boss besiegen, Belohnung kassieren! Aber eben nur im Prinzip! Denn auf einmal stehe ich vor dem Problem, dass ich irgendwie an die Nekromanten rankommen muss, die durch die Gänge über mir huschen. Und in einem Gegnerlager fällt mir aus dem Nichts ein nacktschneckenartiger Bossgegner auf den Kopf, der mich mit seiner schleimigen Ekelhaftigkeit daran erinnert, dass ich öfter mal nach oben gucken sollte. Oder unten – selbst aus dieser Richtung überraschte mich mal ein Gegner, von dem Michi und ich seitdem Albträume haben. Haltet euch also auch in Elden Ring an die gute alte Ampel-Etikette und From-Software-Regel: erst schauen, dann loslaufen.

Die Entwickler spielen ebenso brillant wie perfide mit dem Wissen, das ich bereits aus anderen Open Worlds mitbringe. Türme, Dungeons oder Lager sind wiederkehrende Elemente, die eigentlich durchschaubar sein sollten, es aber nicht sind. Und dann thront über jedem Gebiet unübersehbar jeweils noch ein Legacy Dungeon als mächtige Festung oder filigranes Märchenschloss. Eine ganz eigene Sphäre und mit ihren verwinkelten Wegen, Fallen, Abkürzungen, Leitern und Vorsprüngen eine Hommage an das klassische Dark-Souls-Design. Bevor ich ei-



nen Zwischenboss und schließlich den Hauptgegner legen darf, muss ich mir hier erst den Weg freikämpfen und beispielsweise über einem Lavastrom von Dach zu Dach springen, mich zentimeterweise an Erkern entlangtasten und punktgenau auf Vorsprünge fallen lassen, um endlich den Ort der Gnade als Checkpoint freizuschalten.

Während letztere in der Open World vor allem komfortable Schnellreisen von überall dorthin ermöglichen und mit ihrem goldenen Leuchten ähnlich wie die Windstöße in Ghost of Tsushima interessante Orte anzeigen, sind sie hier mein Rettungsanker in der Not. Wo in der offenen Welt meine Lust am Entdecken überwiegt, treibt mich in den Verliesen von Elden Ring wohlige Anspannung voran, die mich wachsam und gründlich macht – beides intensive Erfahrungen, die sich harmonisch ergänzen.



Nicht jeder will euch umbringen: Manche NPCs wie diese Hexe hier lassen mit sich reden und scheinen freundlich gesinnt.

Wo ihr Abstriche machen müsst

Weil alles so durchdacht wirkt und die Entwickler jeden meiner Schritte vorherzusehen scheinen, schmerzt es umso mehr, wenn Elden Ring dann doch mal durchschaubar wird. Denn obwohl selbst kleine Festungen und Höhlen mich oft mit neuen Ideen über-

raschen, sticht rein optisch anders als beispielsweise bei einem The Witcher 3 heraus, dass sie oft aus den gleichen Bausteinen entstanden sind. Hier fehlt dann doch der letzte Feinschliff, der die Orte nicht nur aus der Ferne, sondern auch im kleinsten Detail organisch und glaubwürdig wirken lässt.

Auch bei den Gegnern musste From Software offenbar einige Open-World-Kompromisse eingehen. Dabei sind Ideenreichtum, Vielfalt und Design grundsätzlich ebenso genial wie in den Souls-Spielen. Ich stelle mich sirenenhaften Harpyien mit ihrem trügerisch lieblichen Gesang, verkrümmten dunklen Reitern auf klapprigen Gäulen oder deformierten Alien-Babys, die sich in der Dunkelheit durch einen markerschütternden Schrei und gleichermaßen tapsige wie gruselige Schritte ankündigen. Guckt euch nicht nur um, sondern achtet auch immer auf Geräusche, ihr werdet es mir danken!

Aber es macht eben einen Unterschied, ob ich diese Gegnervielfalt in zwei Handvoll Dungeons oder in offenen und großen Welten verteile. Und so begegne ich dem schaurigen Priester vom Anfang gleich in mehreren Konfektionsgrößen und bekämpfe auch einen feurigen Magmadrachen mit Hacke-

WAS HABEN WIR GETESTET?

Wir haben mit drei Testerinnen und Testern weit über 100 Stunden mit der Testversion von Elden Ring verbracht, einen großen Teil der Bosse gelegt und die gesamte offene Welt ausgiebig erkundet. Dabei kam es auf sämtlichen Testrechnern zu vereinzelt technischen Problemen wie Rucklern, Freezes, seltenen Abstürzen oder aufploppenden Elementen in der Spielwelt. Deshalb vergeben wir zwar mit einer 93 die zweithöchste Wertung der GameStar-Geschichte, müssen wegen des Zustands unserer Testversion aber vorerst zwei Punkte abziehen, bis die Probleme gefixt werden. Zwar lieferte From Software kurz vor Embargo noch einen Patch, dieser brachte allerdings nicht auf all unsern Testsystem die nötige Besserung. Wir bleiben natürlich dran und prüfen auch die Launch-Version gründlich auf ihren technischen Zustand. Falls ihr euch bezüglich eurer Hardware-Konfiguration unsicher seid und ein Bug-freies Spiel erwartet, empfehlen wir, noch unseren Technik-Check (bit.ly/3K01C7k) zu lesen.

Warum nur Screenshots aus dem ersten Spieldrittel? Tests auf Basis der Testversion (und damit zum Embargo) wurden von Bandai Namco nur genehmigt, wenn wir ausschließlich Bilder und Videoszenen aus den ersten beiden Gebieten zeigen. Grund dafür sei das Vermeiden von Spoilern. Da wir das gesamte Spiel aber komplett erleben konnten und es ansonsten keinerlei Beschränkung bei der Berichterstattung gab, haben wir diesem Embargo zugestimmt. Zum Release am 25. Februar. Wer weitere Bilder und Inhalte aus späteren Gebieten Elden Rings vor einem Kauf benötigt, dem empfehlen wir einen Besuch von GameStar.de. Dort versorgen wir euch außerdem mit Guides, beispielsweise zu den besten Waffen im Spiel.

DIE WELT VON ELDEN RING



Der Sumpf fügt euch schon bei bloßer Berührung lästigen Giftschaden zu, den Rest erledigen die Skelettsoldaten und diese ungehaltene Krabbe, die aus dem Schlaf gerissen wurde.



In der großen Festung warten viele starke Gegner. Zeit, einen nützlichen Geistergehilfen als Verstärkung zu rufen.



Niedere Erdbäume findet ihr in allen Gebieten. Hier warten Bosse mit ganz bestimmten Belohnungen auf euch, die ich nicht vorwegnehmen will. Der Besuch lohnt sich aber!



Hinter den grauen Kreisen verbergen sich Siegelgefängnisse mit Bossen darin. Viele dieser starken Monster findet ihr aber auch in Höhlen, Katakomben oder einfach in der offenen Welt.



A Die Open World ist nicht nur weitläufig, sondern auch vertikal. Mit dem Pferd könnt ihr euch vorsichtig an solchen Klippenvorsprüngen hinabtasten oder per Sprungportal in die Luft katapultieren.



B Manchmal müsst ihr regelrechte Gegnerblockaden durchbrechen. Wenn ihr hier nicht aufpasst, überrennen euch die Soldaten oder ihr seid bald mit Pfeilgeschossen gespickt.



I Beim Erkunden findet ihr immer wieder Orte der Gnade, die Leuchfeuer von Elden Ring. Hier heilt ihr euch, setzt Gegner zurück, levelt auf und findet neue spannende Orte, wenn ihr den goldenen Strahlen folgt, die vom Speicherpunkt wegführen.



C Im versiegelten Turm versteckt sich ein Schatz. Um ihn zu öffnen, müsst ihr aber erst ein Rätsel lösen.



D Auch was es mit den geheimnisvollen Schildkröteninseln auf sich hat, die durch die Welt wandern, müsst ihr erst herausfinden. Beeindruckend sind sie aber so oder so.



J Auch abseits markanter Punkte warten Überraschungen wie versteckte Eingänge, Crafting-Materialien, Tiere, NPCs oder Gegner.

beil ganze drei Mal. Im Gegensatz zu den Baumwächtern und Seefahrern, die eine eigene Questreihe mitbringen, wirken diese Gegner zufällig vervielfältigt und dort platziert, wo noch ein Feind gefehlt hat. Das raubt diesen Konfrontation ein wenig Gewicht und Bedeutung.

Weil ich außerdem überall hin kann, wo mich die Abenteuerlust hintreibt, kann ich natürlich auch viel verpassen. Läuft es blöd, finde ich den neuen Zauberstab, den ich dringend brauche, erst nach 30 Stunden. Vorher schlage ich mich mit meinem lahmen Standardmodell inklusive 08/15-Spruch durch. Denn auch neue Magieangriffe wie

Drachenflammen oder blaue Schimmersteinspeere fallen einem nicht in den Schoß. Die Beute passt logisch zu den Arealen, und das erste Gebiet beherbergt mit seinen Burgen und Ruinen eher raubeinige Haudraufotypen, die für flinke Banditen oder schöngestige Zauberer nur wenig zu bieten haben.

Wertet ihr eure Ausrüstung in der Schmiede auf, bleibt die aber lange nützlich. Und je mehr ihr von der Welt erkundet, desto mehr verflüchtigt sich dieses anfängliche Balancing-Problem. Und falls ihr dann schon frustriert von eurer anfänglichen Klassenwahl umgeschwenkt seid, lassen sich die Punkte auch unkompliziert neu verteilen.

Elden Ring schreibt Freiheit und Experimentierfreude groß. Egal ob Klasse, Ausrüstung oder Fähigkeiten – nichts davon ist dauerhaft in Stein gemeißelt. Und weil das Herumprobieren so großen Spaß macht, stören mich auf lange Sicht nicht mal die vereinzelt Schablonengegner und -schauplätze, weil ich immer wieder meine Herangehensweise neu variieren kann.

Kämpfe für Todesmutige und reaktions schnelle Tüftler

Deutlich mehr Souls-Tradition als bei der Spielwelt atmet Elden Ring in den Kämpfen: Ihr blockt, pariert, kontert, rollt euch weg,

DAS KÖNNT IHR VON TECHNIK UND GRAFIK AUF DEM PC ERWARTEN



Elden Ring lässt euch bei der Grafik zwischen unterschiedlichen Presets wählen oder Details wie Tiefenschärfe und Schattenqualität selbst einstellen. Egal an welchem Regler ihr dreht, zu einem Next-Gen-Erlebnis wie Demon's Souls auf der PS5 wird das Open-World-Spiel selbst dann nicht, wenn ihr alles auf Anschlag stellt. Wie schon bei den Vorgängern kaschieren die Entwickler kleine Schönheitsfehler wie kahle Flecken oder hier und da fehlende Details aber stilsicher mit beeindruckenden Lichtstimmungen, meisterlichen Designs und einer zum Schneiden dichten Atmosphäre. Das gelingt so gut, dass man beim Spielen regelmäßig innehält, die Umgebung in sich aufsaugt und im Kopf dabei schon den Winkel für das nächste Desktop-Wallpaper festlegt. Trotzdem hat sich grafisch viel getan: Die Texturen sind scharf und wichtige Orte oder (Gegner-)Modelle detailliert ausgearbeitet. Dank des neuen Editors könnt ihr außerdem eine wirklich ansehnliche Spielfigur zusammenbasteln.

Weniger leicht ignorieren lassen sich da die technischen Probleme, die sämtliche Tester beim Anspielen erlebten. Objekte ploppen hin und wieder verspätet vor einem auf, und es kommt zu gelegentlichen Abstürzen, Freezes oder Rucklern, wenn es besonders effektiv auf dem Bildschirm zugeht, was in Bosskämpfen schon mal für Schweißperlen auf der Stirn sorgt. Allerdings passierte der technische Schluckauf so selten, dass keiner von uns beim Spielen dadurch gravierende Einschränkungen erlebte. Eine leichte Abwertung müssen wir dennoch vornehmen. Abseits dieser Aussetzer erreichte der Test-PC mit RTX 3070 und Ryzen-7-Prozessor aber bei maximalen Details durchgängig flüssige 50 bis 60 FPS.

Bezüglich der Steuerung solltet ihr auf jeden Fall auf einen Controller setzen. Schließlich kommt es auf blitzschnelle Reaktionen und butterweiche Bewegungen an, bei denen man mit Maus und Tastatur auch nach kurzer Eingewöhnung noch hier und da ins Stocken gerät, obwohl sie grundsätzlich funktioniert. Die etwas umständliche Standardbelegung (Leertaste für die Ausweichrolle, F zum Springen), lässt sich frei anpassen. Ärgerlich ist nur, dass dann beim Test weiterhin die Controller-Buttons angezeigt wurden. Solange dieser Fehler nicht behoben ist, müsst ihr ständig selbst mitdenken, was das Pendant auf der Tastatur ist.

stecht, schnetzelt und schlägt, zaubert oder schießt euch mit leichten und schweren Angriffen durch eure Gegner. Dabei verinnerlicht ihr mit der Zeit mühsam Timing und Animationslänge jeder Aktion. Weil ihr nichts abbrechen dürft, zählt jede Entscheidung und jede Position, eine Millisekunde bestimmt oft über euren Tod oder euer Leben, über Sieg oder Niederlage.

Diese unbarmherzige Wucht schwitzt natürlich Dark-Souls-Gene aus jeder Pore. From Software flechtet aber Ideen aus ande-

ren Spielen wie Bloodborne zwischen die DNA-Stränge. Wer beispielsweise Gegnergruppen legt, gewinnt zwar keine Gesundheit zurück, allerdings weitere Aufladungen der Heiltränke. Und Waffen bringen zwar nicht mehrere Modi mit, dafür aber Spezialfähigkeiten, die sich über die Kriegasche zum Teil noch individualisieren und austauschen lassen. Ganz ähnlich wie die Waffenkünste in Dark Souls 3 verleiht die einem Schwert zum Beispiel Blitzschaden, einem Schild einen heiligen Abwehrkonter, an dem



Nachts könnt ihr euch leichter anschleichen. Dafür tauchen an manchen Orten aber auch mehr Gegner oder sogar neue Bosse auf.

Untote zerbröseln, oder einem Speer einen schwindelerregenden Wirbelangriff. Insgesamt dürft ihr ganze drei Waffen oder Schilde für die linke Hand ausrüsten und drei für die rechte, die ihr bei Bedarf über ein Schnellwahlmenü durchtauscht. Über das ruft ihr außerdem komfortabel Heiltränke, Magie-Elixiere oder das Reittier auf. Nur zu schwer solltet ihr euer Ausrüstungspaket nicht schnüren, wenn ihr einem wieselflinken Todesritter noch davonrollen wollt.

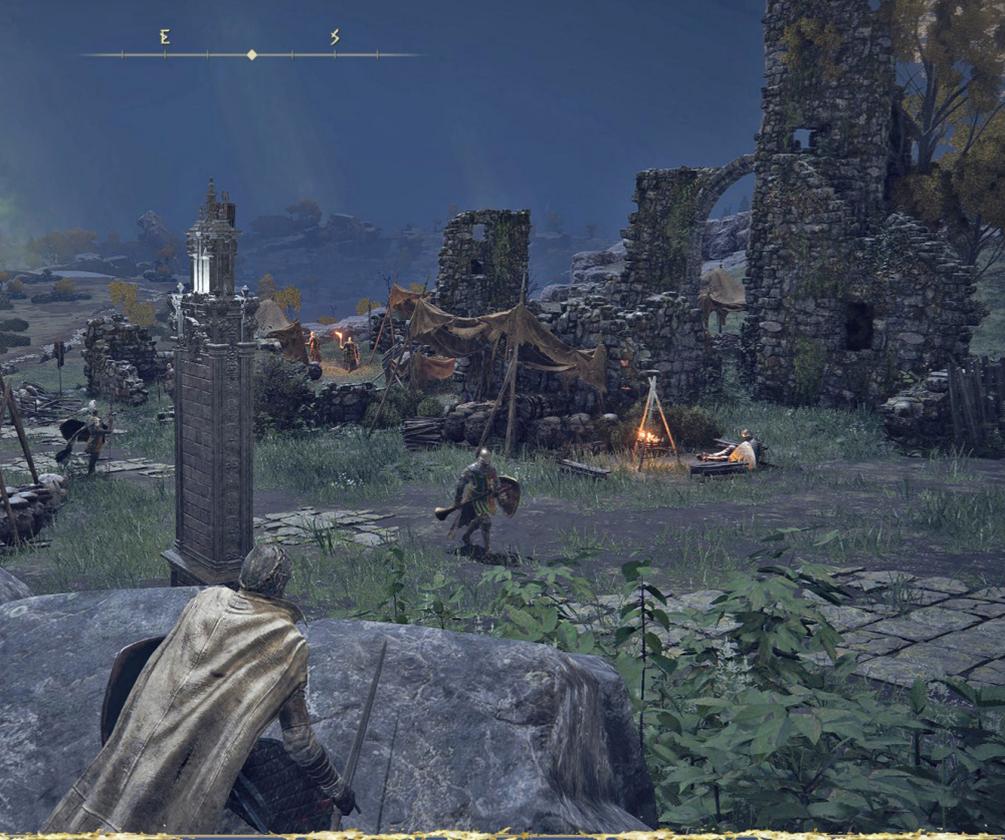
Zusammen mit Ausrüstungsboni, Skill-Punkten in Stärke, Weisheit, Geschick und so weiter, Item-Buffs oder auch Talismanen, die zum Beispiel für eine schnellere Ausdauerregeneration sorgen, ergeben sich so enorm flexible Charakter-Builds, bei denen ihr unterwegs jederzeit einzelne Elemente austauschen und neu kombinieren dürft. Nur zusätzliche Zauber müsst ihr an Orten der Gnade lernen, wo ihr auch die Kriegasche tauscht. Beißt ihr euch an einem Boss die Zähne aus, ist also nicht sofort Frust angesagt. Jetzt beginnt das Tüfteln und Knobeln, bis ihr die richtige Konfrontationsstrategie für euren aktuellen Fähigkeiten-



Orte der Gnade sind eure Speicherpunkte im Spiel. Ihr findet sie überall und nutzt sie für Schnellreise, Aufleveln und mehr.



Geistergefährten wie diese Wölfe machen mit schwächeren Gegnern kurzen Prozess. In Bosskämpfen dienen sie eher als Ablenkung.



MEINUNG

Michael Obermeier
@GameOvermeier



Obwohl ich große Freude an den anspruchsvollen Kämpfen eines Sekiro hatte, waren's bei From Software schon immer eher die Welt und ihre trostlose Atmosphäre, die mich reingezogen haben. Aber passt diese einsame Melancholie denn wirklich zum vor allem durch diverse Ubisoft-Blockbuster zur kunterbunten Fleißstrettmühle verkommenen Genre der Open-World-Spiele? Natürlich nicht, denn bei Elden Ring findet das japanische Entwicklerteam einen ganz eigenen Weg, wie man eine offene Spielwelt gestalten kann. Eine Welt, die mir als Spieler was zutraut, mich fordert, mich scheitern lässt und dadurch jeden noch so hart erkämpften Sieg noch süßer macht.

Seit den ersten Spielstunden gehen mir die Zwischenlande nicht mehr aus dem Kopf. Selten hat mich zuvor der Sog bei einem Spiel dermaßen stark gepackt wie bei Elden Ring, in dem ich ohne es zu merken dutzende Stunden am Stück die wildesten Abenteuer erlebe. Dabei immer mit dabei: die Abwägung, ob mir der Blick hinter den nächsten Hügel das zusätzliche Risiko, all meine Runen zu verlieren, wert ist. Dadurch hat aber auch alles ein gewisses Gewicht, eine Bedeutung, in der meine Entscheidungen bestimmen wie die Reise weitergeht – und ich damit ein ganz anderes Abenteuer erlebe als alle anderen.

Für mich öffnet Elden Ring mit seinem offenen Ansatz nicht nur das einstige Nischengenre der Soulsborne-Spiele für ein ganz neues Publikum, sondern zeigt auch der versammelten Konkurrenz, worauf es bei einer guten Open World ankommt. Und das macht hoffentlich Schule.

schwert angreift, nützt es mir herzlich wenig, dass ich theoretisch viel Schaden austeile – ich komme ja nicht mal zum Zug. Wer keine Lust darauf hat, Angriffsmuster zu lernen, wird in Elden Ring genauso scheitern wie in allen anderen From-Software-Spielen. Bis auf die Story- und Zwischenbosse in den

Werkzeugkasten findet. Oder eben die Suche nach dem einen Zauber oder Schild, der euch endlich die Oberhand gewinnen lässt.

In Kämpfen habt ihr es ebenfalls leichter, wenn ihr viel erkundet: Ein Großteil der optionalen Bosse in Welt oder Dungeons wirft erlesene Waffen und Rüstungen ab. Oder auch Tränen, die euch personalisierte Arzneien brauen lassen, mit denen ihr zum Beispiel einen einzigen Angriff vollständig blocken und parallel noch eure Lebensleiste füllen könnt. Alternativ jagt ihr Tiere und sammelt Pflanzen und Erze, die sich unterwegs per Crafting-Kit bequem zu Feuerbomben, Schlafpfeilen, Giftglasur für die eigene Klinge und mehr verarbeiten lassen.

Ihr dürft all das selbstverständlich ignorieren und euch einfach mit zusammengebissenen Zähnen durchprügeln. Schon solche Feinjustierungen können aber das Zünglein an der Waage sein, das den scheinbar unbesiegbaren Gegner zu Fall bringt.

Warum Elden Ring zugänglicher ist

Genau diese Vielfalt gepaart mit der Open World macht Elden Ring letztlich einsteiger-

freundlicher als seine Souls-Vorgänger, ohne dass dies auf Kosten des Anspruchs der Kämpfe geht. Aber ihr wählt eure Route und Herausforderung stets selbst, genauso wie den für euch richtigen Zeitpunkt.

Seid ihr für einen Boss noch zu schwachbrüstig, könnt ihr einfach später wiederkommen, weil die Welt drumherum noch viel mehr bietet – manchmal sogar einen geheimen Pfad um den Boss herum, für den ihr dann stattdessen ein Sprungrätsel mit eurem Geisterpferd Sturmwind meistern müsst. Das dürft ihr außerhalb von Dungeons und Multiplayer-Session überall zur Hilfe rufen. Oder ihr schleicht euch an Gegner an, um sie mit einem besonders starken Angriff aufzuspießen, lockt sie in Abgründe oder betäubt sie mit Schlafpfeilen, statt die direkte Konfrontation zu suchen.

Fleißig Leveln und Trainieren ist genauso möglich, da die Gegner sinnvollerweise nicht mitskalieren. Zu einfach wird Elden Ring so aber nie, weil Bosse tief in die Trickkiste greifen. Ich will hier nicht zu viel vorgehen, aber wenn ein blitzschneller Wolf mit Fernkampfzaubern und Riesen-



Wer sich anschleicht, darf Gegner mit einem besonders gemeinen Angriff von hinten zu Boden strecken.



Wenn ihr Schriftrollen und Handbücher findet, könnt ihr sie bei bestimmten NPCs abgeben und dafür neue Kampftechniken und Zauber lernen.

MEINUNG

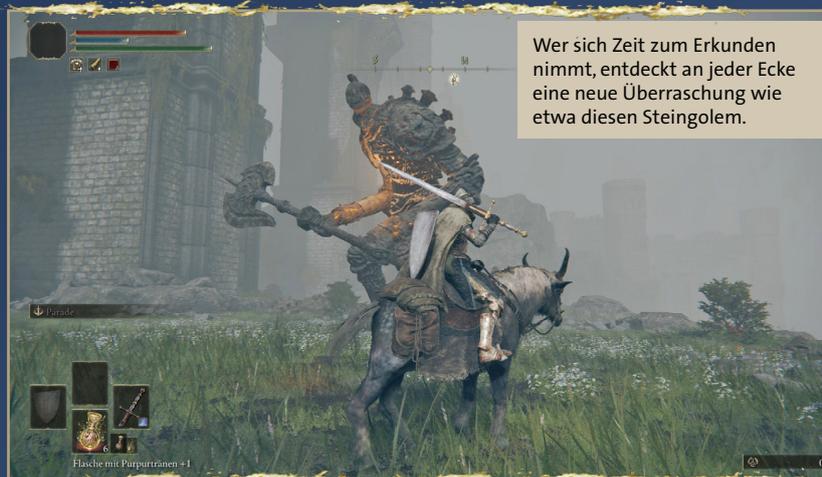
Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Skyrim, Zelda: Breath of the Wild und jetzt auch Elden Ring. Es gibt ganz besondere Open-World-Spiele, die das schaffen, was der Konkurrenz nicht gelingt: Die Welt ist mehr als eine Kulisse, ein Spielplatz oder Freizeitpark. Sie fühlt sich organisch an, authentisch und steckt so voller Geschichten und Abenteuer, dass man am nächsten Morgen an der Kaffeemaschine seinen Kollegen und Kolleginnen sofort wie früher auf dem Schulhof aufgeregt alles darüber berichten will. Das erlebte ich tatsächlich mit meinen Mit-Testern: In jedem Meeting wollten wir uns gegenseitig übertrumpfen mit überraschenden Erlebnissen, denkwürdigen Augenblicken und völlig absurden Aktionen, mit denen wir gerade so einen Boss zum Fall gebracht hatten. Und oft fiel die ungläubige Reaktion gleich aus: Was? Das geht wirklich? Elden Ring hat uns erfinderisch gemacht. Und das nicht nur, weil es so schwer ist und wir deshalb überall nach Schlupflöchern und alternativen Wegen gesucht haben. Auch die Open World ist dafür gemacht, zu experimentieren, neugierig zu sein und vom Weg abzukommen.

Ich könnte euch hier locker zehn Dinge aufzählen, ohne dass es ein großer Spoiler wäre, weil es einfach hunderte solcher Situationen im Spiel gibt. Sei es zum Beispiel, dass ich ahnungslos einen Weg hinab reite und plötzlich eine schwere Eisenkugel hinter mich rollt. Nachdem sie mich plattgewalzt hat, möchte ich unbedingt wissen, welcher Frechdachs dahintersteckt. Oder ich erblicke in weiter Ferne einen riesigen Turm und will ihn sofort erklimmen. Dort angekommen gibt es keine Leiter oder Tür, aber Wurzeln und schmale Vorsprünge. Ich fasse mir ein Herz und wage den unmöglich scheinenden Aufstieg ins Ungewisse.

Jede dieser Erfahrungen fühlt sich einzigartig an, handgemacht und besonders, weil es kein typisches Muster gibt, nach dem diese Open-World-Aktivitäten ablaufen. In diese Falle tappen andere Spiele mit offener Welt viel zu oft: Weil sich alles geplant anfühlt, ständig wiederholt und klar lesbar ist, klappere ich irgendwann nur noch eine To-do-Liste ab, und selbst tolle Geschichten wie in einem The Witcher 3 können nur schwer über die gleichförmige Suche nach den Skellige-Fässern hinwegtrösten. Elden Ring rutscht viel seltener in diese Formelhaftigkeit ab und überlegt sich oft selbst dann noch eine Überraschung, die genau mit meiner Erwartung daran spielt, dass ich jetzt eine dieser generischen Füllaufgaben absolviere. Das macht die Welt für mich zum Highlight des Action-Rollenspiels – etwas, womit ich vorher niemals gerechnet hätte. Ich ziehe meinen Hut vor From Software, dass sie ausgerechnet die für mich scheinbar größte Schwäche des Spiels zu seiner wahren Stärke gemacht haben.



Wer sich Zeit zum Erkunden nimmt, entdeckt an jeder Ecke eine neue Überraschung wie etwa diesen Steingolem.



Dungeons bleiben allerdings sämtliche Endgegner optional. Habt ihr euch trotzdem stur festgebissen und kommt nicht weiter, seid ihr nicht auf euch allein gestellt. Der Koop-Modus nimmt naturgemäß viel Last von euren Schultern, weil Gegnerränge und -stärke nicht eins zu eins mitskalieren. Einsame Wölfe wissen sich mit der Asche gefallener Gegner aber ebenfalls zu helfen. Die findet man in der offenen Welt, tauscht sie bei Händlern gegen Runen oder gewinnt sie als Siegesbeute. Mit den Überbleibseln beschwört ihr Skelettsoldaten, fliegende Scheusale mit Pfeil und Bogen oder gar einen Magier, wenn ihr selbst lieber hautnah mit dem Beil draufkloppt.

So gleicht ihr eventuelle Schwächen aus, erweitert eure Kampfstrategie und lenkt den Boss ab. Auch wenn die kleinen Helfer nicht viel aushalten oder austeilen, können diese Sekunden zum Sondieren der Lage entscheidend sein. Möglich ist das Beschwören immer, wenn ein kleiner Obelisk in der Nähe ist – sowohl bei Endgegnern als auch in der Open World. Seltener dürft ihr parallel auch noch kampfstärke NPCs dazu holen, sofern ihr sie vorher bereits getroffen habt. Noch ein Grund mehr gründlich zu erkunden!

Die Miniaturmonumente sind übrigens nicht mit den Pfählen der Marika zu verwechseln – kleine Statuen, die euch als zusätzliche Checkpoints die Laufwege vor Bossen verkürzen. So manchem Hardcore-

Souls-Spieler mag das vielleicht weichgespült vorkommen, aber für mich haben die Entwickler damit einen idealen Weg gefunden, sich ein Stück weit mehr all jenen zu öffnen, die fasziniert von Lore und Story der Souls-Spiele sind, aber bislang an den Kämpfen scheiterten.

Ein Ring, sie zu rühren

Für die lohnt es sich auch, Elden Ring als kompletter Neuling eine Chance zu geben. Denn hier beschreitet das Action-Rollenspiel erneut einen kompromissbereiten Mittelweg. Der übergreifende Handlungsbogen steckt euer Abenteuer überraschend deutlich ab: Als Befleckter seid ihr ein Ausgestoßener, der die Gunst der Stunde nutzt. Weil der Elden Ring zerbrochen ist, versinken die Zwischenlande im Chaos, Königin Marika ist verschwunden, und ihre Halbgottkinder reißen sich die Splitter des heiligen Artefaktes unter den Nagel, um selbst an ihre Stelle zu treten. Das Machtvakuum könnt ihr selbst füllen, wenn ihr euch zum Eldenfürsten erhebt. Also macht ihr euch auf und fordert einen Abkömmling nach dem anderen auf dem Weg zur Krone heraus. Im jeweiligen Gebiet erfahrt ihr dann von NPCs und Items mehr über euren aktuellen Gegner und seht im Endkampf dank vereinzelter Zwischensequenzen auch mehr von ihm als nur seine Klauen oder Speerspitze – manchmal sogar einen Funken Menschlichkeit.

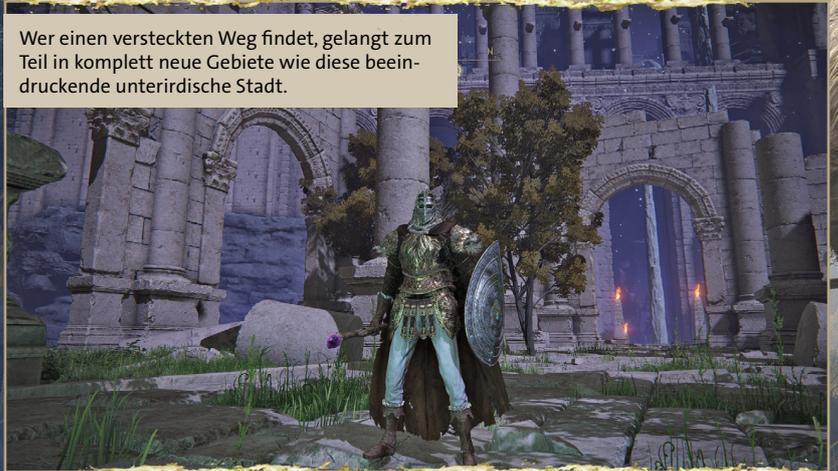
Manche Bosse begegnen euch mehrmals. Das enttäuscht manchmal, im Fall des Tibiasseefahrers steckt aber eine Questreihe dahinter.





Auch im Singleplayer greifen euch manchmal Phantome an. Sie sind meist flink und sehr gefährlich, werfen dafür aber oft starke Waffen ab.

Wer einen versteckten Weg findet, gelangt zum Teil in komplett neue Gebiete wie diese beeindruckende unterirdische Stadt.



Außerdem versucht ihr weitere Beflechte als Verbündete zu gewinnen, die dann in der Tafelrunde (ein Rückzugsort außerhalb der Karte) ihre Dienste und Waren anbieten oder einfach mit euch plaudern. Aber euch begegnen auch deutlich zwielichtigere Gestalten wie zum Beispiel eine mysteriöse Schneehexe, die mit einem süßen Lächeln auf den Lippen davon spricht, den Tod selbst zu überlisten. Verlockend, aber ist das wirklich eine gute Idee?

Hier bleiben die Entwickler bewusst vage und verlassen sich wie in den Souls-Spielen auf eure Neugierde. Nach wie vor müsst ihr vieles immer noch aus kryptischen Dialogen, Item-Beschreibungen, Gegnerdesigns oder der Umgebung selbst herauslesen. Wer sich darauf einlässt, wird allerdings reich belohnt, wenn sich scheinbar unwichtige Details auf einmal ins große Ganze einfügen und ihr plötzlich begreift, was passiert ist und wen ihr da gerade bekämpft. Verzichtet ihr darauf, erlebt ihr durch den roten Storyfaden dennoch eine stringent erzählte Geschichte mit Anfang und Ende. Außerdem erzählt das beispiellos atmosphärische Weltendesign von Elden Ring ohnehin so viel mehr, als es Zwischensequenzen und Dialoge jemals könnten.

Land und Menschen sind mürbe vom Krieg, alles bröckelt und zerfällt unter der Baumkrone des Erdbaums, dessen goldener Glanz vage an bessere Zeiten erinnert. Skla-

ventreiber peitschen riesige Trolle durch die Straßen oder hängen sie an Bäumen auf, an denen wiederum an anderer Stelle Bären ihre Krallen wetzen, die für mich als bedrohliche Schatten aus dem Nebel emporragen. Ein gewaltiger Krater zeugt von einer Katastrophe mit ungeahnten Ausmaßen, während ein geheimer Pfad mich einen Brunnen hinab und plötzlich in ein neues, unterirdisches Reich führt, in dem Sterne an der Höhlendecke glitzern und Tempelsäulen aus ihren Spiegelbildern im klaren Wasser emporwachsen. Wie das aussieht!

Würde man sämtliche Spielmechaniken entfernen, würde ich die Open World trotzdem weiter erkunden wollen. Denn selbst in ihren tiefsten Winkeln begleiten mich noch sphärische Klänge und melancholische Melodien, die mich abseits der orchestralen Bossgewalt daran erinnern, dass dieses sterbende Land in Wehmut und Bedauern ertrinkt und ich es retten will.

Und trotz all dieser erdrückenden Emotionen kann ich befreit neben drolligen Pinguinen an einer Steilklippe stehen und einen Sonnenaufgang bewundern oder mit einem Kampfgefährten reden und kurz Hoffnung und Lebenslust spüren – oder über den Knecht eines Adligen lachen, der nach seinem Ableben wütend auf seinem ehemaligen Arbeitgeber herumtrampelt, um sich anschließend höflich bei mir für sein ruppiges Benehmen zu entschuldigen.

Diese Welt hat eine Geschichte und eine Seele, die tiefer schürft und sich nicht damit zufriedengibt, mir lediglich eine gefällige Kulisse für Story und Mechaniken zu geben. From Software wollte offenbar nicht nur ein Dark Souls mit offener Welt entwickeln, sondern ein Open-World-Spiel, das nicht nur seine Vorgänger versteht, sondern auch be-greift, wie man mit diesem Vorsatz eine eigene Identität schmiedet. Und genau diese Herangehensweise macht Elden Ring zu einem wahren Meisterwerk. ★

ELDEN RING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 3 3300X
GTX 1060 / Radeon RX 580
12 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700K / Ryzen 5 3600X
GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 bemerkenswerte Welt
- 👍 voller markanter Orte
- 👍 faszinierendes Gegnerdesign
- 👍 präzise Surround-Effekte
- 👎 teils Recycling bei Bossen und Dungeons

SPIELEDISIGN



- 👍 erbarmungslose Kämpfe
- 👍 flexible Builds
- 👍 in sich motivierende Spielwelt
- 👍 keine stumpfen Aktivitäten
- 👍 fesselnder Spielfluss

BALANCE



- 👍 anspruchsvoll, aber fair
- 👍 Rücksetzpunkte
- 👍 Koop und PvP-Gefährten
- 👍 viele Routen
- 👎 für Magier anfangs ungünstige Loot-Verteilung

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 tiefe Geschichte
- 👍 überraschende Momente
- 👍 intensive Bosskämpfe
- 👍 Raum für eigene Interpretationen
- 👍 dichte, melancholische Atmosphäre

UMFANG



- 👍 riesige Open World
- 👍 Koop- und PvP-Multiplayer
- 👍 zahlreiche Gegnertypen
- 👍 zig Items
- 👍 viele versteckte Schätze und Geheimnisse

ABWERTUNG

Wegen aufploppender Objekte, gelegentlicher Abstürze, Freezes und Rucklern werten um zwei Punkte ab.



FAZIT

Steckt voller Überraschungen und harter Kämpfe mit kreativen Möglichkeiten, die jede Entscheidung bedeutsam machen.



Wer als Ritter beginnt, kann später auch Punkte investieren, um Magie zu lernen und einem Drachen wie hier aus sicherer Entfernung zu trotzen.