

## Elden Ring

## ES LÄSST MICH KALT

**Kaum ein Spiel sorgt bei Fabiano aktuell für so viel Frustration wie Elden Ring. Klar, die Härte hat damit zu tun. Viel schlimmer ist aber, dass er den Hype nicht fühlen kann.**

**Fabiano Uslenghi**

Fabiano sieht sich gerne als GameStar-Allzweckwaffe, der so gut wie jedes Thema bearbeiten kann. Er würde aber niemals einen Test zu einem Spiel von From Software schreiben, da ihm die Community dann höchstwahrscheinlich noch erbarmungsloser niedermachen würde, als es selbst diverse Dark-Souls-Bossen könnten. Trotzdem versucht er sich immer wieder an diesen Spielen und hatte große Erwartungen an Elden Ring. Die blieben nur leider unerfüllt.

Elden Ring schafft gerade, was nur wenigen Spielen gelingt: Ich bin vollkommen verzweifelt. Und ja, damit bin ich sicherlich nicht alleine. Ich glaube fest daran, dass die Souls-Reihe bereits haufenweise Nervenzusammenbrüche zu verantworten hat. Denn wie mittlerweile jeder wohl begriffen hat: Souls-Spiele sind gnadenlos schwer. Aber darum geht es mir in diesem Fall ausnahmsweise mal nicht. Es stimmt schon, dass ich nicht der typische Souls-Kunde bin. Gerade weil mir sehr schwere Spiele selten wirklich großen Spaß machen. Mich zerfrisst der Ehrgeiz bei diesen Spielen nicht so sehr, wie das bei Kollege Dimi der Fall ist. Der Teufelskerl hat sich für den Test in der letzten GameStar-Ausgabe ja sogar durch Sifu geprügelt. Da sehe ich mich nicht. Aber nochmal: Die Schwierigkeit ist nicht mein Problem mit diesem Rollenspiel. Wenn mich ein Titel so richtig fasziniert, dann nehme ich so etwas in Kauf. Das Schlimme bei

Elden Ring ist aber eben, dass es mich so gut wie gar nicht fasziniert. Und das treibt mich in den Wahnsinn.

**Eines der besten Spiele aller Zeiten, oder?**

Ich habe nicht alle Spiele dieser Welt geockt, wer hat das schon? Aber nun mal sehr viele und auch aus sehr vielen Genres. Zwar tendiere ich am stärksten in Richtung Oldschool-Rollenspiele, Strategie und Story-Adventure, aber das heißt nicht, dass ich mich in anderen Bereichen nicht auskenne. Es gibt tatsächlich sehr wenige Genres, die ich ganz und gar ablehne. MOBAs gehören beispielsweise dazu – oder diverse Handyspiele.

Letztlich kann ich aber die Faszination hinter so gut wie jedem Spiel verstehen. Und wenn ein Spiel rundherum so gepriesen wird wie Elden Ring, mit goer-Wertungen nur so überschüttet wird und überall von einer der besten offenen Welten aller Zei-





Das Welt- und Monsterdesign in Elden Ring ist über jeden Zweifel erhaben. Das erkennt sogar ein Kostverächter wie ich.



Nicht viele Genres schrecken mich ab. MOBAs gehören dazu, Open-World-Rollenspiele eigentlich nicht.

ten die Rede ist – dann sollte ich das als Spieler doch eigentlich mögen, oder? Und trotzdem muss ich mich teilweise überwinden, dieses Spiel zu starten. Wie kann das sein?!

### Klarstellung: Ich hasse Elden Ring nicht

Ich will damit überhaupt nicht andeuten, dass ich Elden Ring grundsätzlich nicht leiden kann. Es gibt sehr viel an diesem Spiel, das ich großartig finde. Beispielsweise hege ich schon immer immensen Respekt für die Designs aller From-Software-Spiele. Es ist schier unfassbar, wie viele kreative Ideen und Konzepte aus den Köpfen dieser Leute strömen. Ich weiß nicht, welcher Wahnsinn Hidetaka Miyazaki nachts plagt, aber insbesondere die Monster in seinen Spielen versetzen mich tatsächlich in aufrechtes Erstaunen. Mal ist es ein vielgliedriges Vieh, das mich direkt zu Beginn rund 50 mal ohrfeigt. Mal ein stolzer Schildträger in einer prachtvollen Rüstung. Oder der seltsam verwachsene Stock- und Kuttenträger Margit. Alle irgendwie auf ihre eigene Art eindrucksvoll.

Elden Ring brilliert außerdem in der Darstellung seiner weitläufigen Landschaften. Schon der erste Ausblick über Limgrave hat mich in ein paar Minuten bedächtigen Schweigens versetzt. Der gewaltige leuchtende Baum, das ominöse Schloss im Hintergrund und dazwischen ein Ruinenfeld, das von der ehemaligen Größe eines untergegangenen Reiches singt. Das beeindruckt mich! Gerade als Fantasy-Fan, für den Melancholie mitunter einer der wichtigsten emotionalen Töne ist. Bittersweet wie das Ende von »Der Herr der Ringe«. Aber trotz alledem: Richtig packen will mich Elden Ring nicht.

### Mir fehlt der Zugang

Dass es so viele objektiv herausragende Aspekte in Elden Ring gibt, lässt meine Verzweiflung eher noch wachsen. Denn es hält mir vor Augen, was ich eventuell alles verpasse. Ich tue mich nämlich schwer damit, bei Elden Ring wirklich lange am Ball zu bleiben, geschweige denn Fortschritte zu erzielen. Spiele sind für mich dann am besten, wenn ich tatsächlich die Zeit um mich herum vergessen kann. Wenn ich vollständig abschalte und nur noch in dieser fremden Welt existiere. Dann fange ich auch an zu übersehen, welche Spielmechaniken realistisch gesehen totaler Unsinn sind (die berühmte »suspension of disbelief«). Weil ein Spiel mich eben vergessen lässt, dass es ein Spiel ist. Und da liegt der Hase im Pfeffer: Genau das will Elden Ring bei mir einfach nicht schaffen. Ich komme hier in keinerlei Fluss. Nie wächst in mir ein Rausch, der eine Stunde Spielzeit wie ein paar Minuten wirken lässt. Das frustriert mich, weil genau dieser Effekt bei so vielen anderen Leuten – siehe meine Kollegen – eintritt.

Das ging mir schon bei früheren Souls-Spielen so. Verzweifelt bin ich daran nicht, weil ich mir immer sagen konnte: Das ist nun mal eine Art Spiel, die dir nicht liegt. Doch Dark Souls oder Bloodborne haben auch nie einen derartigen Mainstream-Hype ausgelöst wie jetzt Elden Ring. Ein Spiel, das eben nochmal zugänglicher ist und selbst Souls-Skeptiker wie die Kollegen Heiko



Bosse zwingen mich ein Stück dazu, ihre Routine zu lernen. Dadurch fühlen sie sich aber wie ein Hindernisparcours an und nicht wie lebendig.

und Petra viel besser abholt. Vor dieser Situation habe ich noch nie gestanden und deshalb nervt sie mich.

### Woran liegt es?

Ja, woran? Das kann ich nur schwer beurteilen. Oder besser gesagt: Das, was mir nicht gefällt, scheint für eine überragende Mehrheit da draußen überhaupt kein Problem zu sein. Wie gesagt lässt mich Elden Ring einfach nicht vergessen, dass es ein Spiel ist. So schön diese Welt auch ist, nie wirkt sie auf mich ansatzweise real. Und ja, sie hat etwas ... na ja, Traumhaftes. Sie soll surreal wirken. Doch sie wirkt auf mich eben nicht wie eine Illusion, sondern eine Ansammlung aus Assets, Engine und Programmiersprache. Ich sehe in Elden Ring und jedem Souls-like immer nur das Spiel, die Mechanik – und nie die Täuschung. Wenn ich Elden Ring spiele, ist das für mich, als würde man im Kino mehr über die Bewegung der Kamera nachdenken, als einfach nur den Film wirken zu lassen.

### Ich bin bedeutungslos

Warum das gerade bei Souls-Spielen so ist, kann ich nur vermuten. Es mag daran liegen, dass diese Welt so tot erscheint. NPCs leben hier nicht wirklich, jeder erfüllt lediglich seinen spielerischen Zweck oder ist sogar nur ein Geist. Außerdem habe ich das Gefühl, meine Taten wären bedeutungslos. Einfach weil immer wieder ein Großteil der Veränderungen zurückgesetzt wird, sobald ich einen meiner vielen Tode sterbe. Dass es keine offensichtliche Handlung gibt, wurmt mich ebenfalls. Kleine Lore-Brocken in Item-Beschreibungen genügen mir nicht, um mich fallen zu lassen. Gespräche mit den seltsam entrückten NPCs haben zwar einen Unterhaltungswert und wecken mein Interesse, aber selten sehe ich darin ein aktives Kennenlernen.

Diese Probleme gab es in exakt dieser Form schon vor Elden Ring. Und vielleicht hören Souls-Fans das nicht gerne, aber From Software spult zum Teil ebenfalls die bekannte Formel ab. Na gut, gerade Elden Ring macht mit seiner Open World viel anders als früher. Allerdings ist nach wie vor alles da, was mich schon früher davon abhielt, diese Spiele einfach zu genießen. Und so bleiben Spiele von From Software für mich wahrscheinlich auch in Zukunft ein blinder Punkt, deren Hype ich nie verstehen werde. Selbst wenn ich all den Stimmen da draußen durchaus glaube, dass dieses Spiel für sie ein Meisterwerk darstellt. ★