

Elden Ring

DIE BESTE ALLER WELTEN

Man muss Elden Ring nicht mögen. Aber man muss anerkennen, dass From Software hier etwas Beispiellooses geschaffen hat, findet Petra.

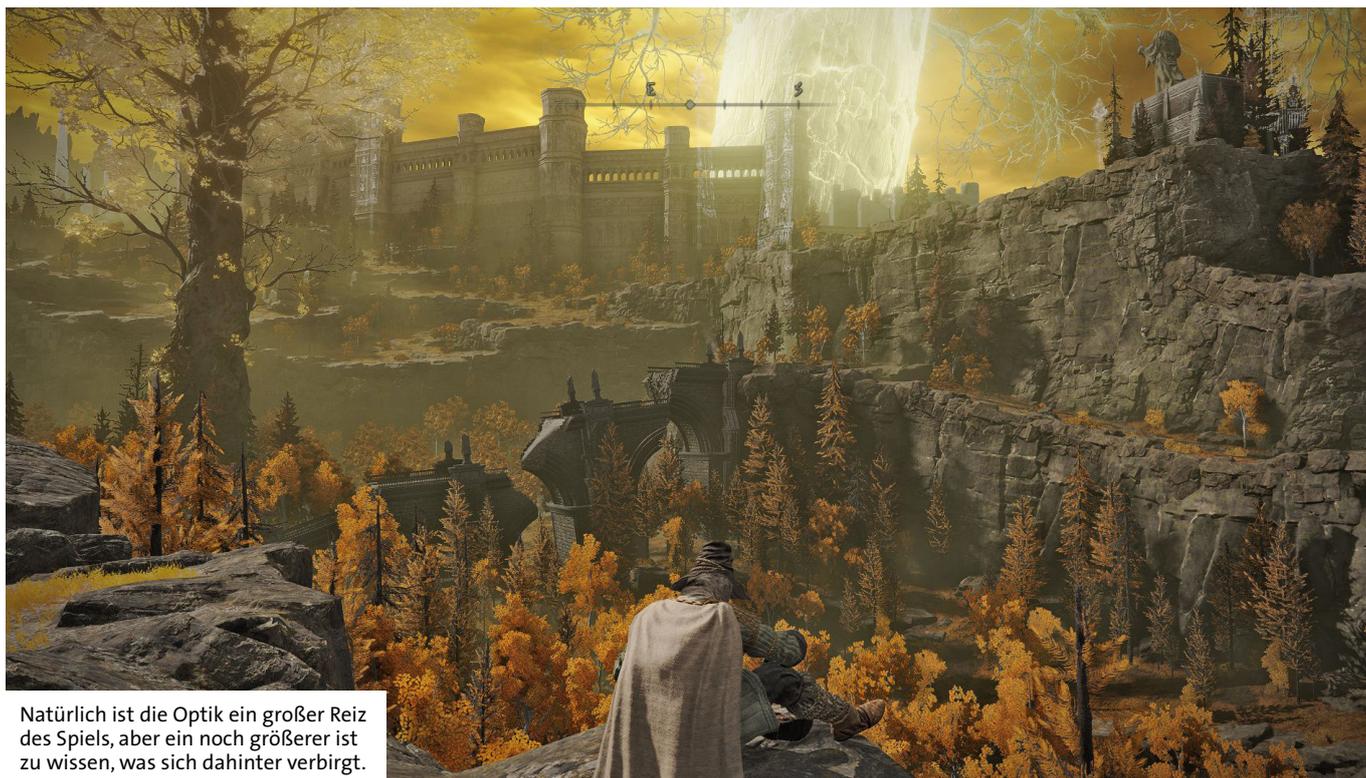


Petra Schmitz

Petra hat im Laufe der Jahre etliche Open-World-Spiele gespielt. Viele davon mit großer Freude, einige hat sie sogar für GameStar getestet. Eine erste Müdigkeit gegenüber diesem Designkonzept setzte allerdings schon beim zweiten Assassin's Creed ein. Relativ genau nach dem Intro, das in Leonardo Da Vincis Bude endet. Danach tritt Ezio das erste Mal hinaus in die offene Welt von Florenz – und überall blinkt irgendwas und will gesammelt und abgehakt werden. Seitdem ist der Begriff Open World für sie leider kein positiv belegter mehr.

Elden Ring ist für Spielejournalisten aktuell das, was der Kirkjufell auf Island für ambitionierte Hobbyfotografen ist: Jeder will sich ein Bild davon machen. Ich vereine beides in mir, ich habe also diesen inzwischen totgeknipsten Berg (samt Langzeitbelichtungswasserfall im Vordergrund) bereits fotografiert. Außerdem habe ich in Elden Ring inzwischen über 75 Stunden auf der Uhr. Was zwangsläufig dazu führt, dass ich mich auch anderswo als im Team-Chat oder abends auf dem Sofa dazu äußern muss. Weil sich alle zu Elden Ring äußern müssen, die es gespielt haben. Weil es gar nicht geht, es nicht zu tun.

Ich möchte, und das ist wirklich wichtig in diesem Kontext, zwei Dinge vorausschicken. Erstens: Ich finde aktuelle Open-World-Spiele inzwischen irrsinnig ermüdend, ich fasse sie im Regelfall nicht mal mehr an, auch wenn sie noch so schön wie Red Dead Redemption 2 oder Horizon: Zero Dawn sind. Zweitens: Souls-Spiele waren mir bis neulich herzlich egal. Und das sind sie in ihrer Grundbedeutung tatsächlich immer noch. Ich schaue aus der Distanz auf die Diskussionen über Easy Mode und Gatekeeping und ob man nur dann ein echter Gamer sei, wenn man Boss XY lediglich in Unterwäsche und mit einer Holzkeule gelegt



Natürlich ist die Optik ein großer Reiz des Spiels, aber ein noch größerer ist zu wissen, was sich dahinter verbirgt.

Wenn's schnell gehen soll: Azurs Komet.



Wer rauf zum Vulkan will, folgt keinem prächtigen Weg, sondern nimmt eine gammelige Leiter.



hat. Dann wende ich mich seufzend ab. Ich verstehe den Reiz, sich an so etwas abzuarbeiten, aber reizen tut es mich nicht.

Bosse wegschmelzen

Auch nach nunmehr 75 Stunden in Elden Ring hat sich das nicht geändert. Ab und zu überlege ich, ob ich meinen Mage umskillen soll, weil ich auch mal mit so einem gigantischen Schwert und in fetter Rüstung durch die Gegend reiten möchte, aber dann fällt mir wieder ein, wie angenehm es ist, mit Azurs Komet die dicksten Bosse einfach wegzuschmelzen. Latsche ich bei Astel oder Godfrey durch den Nebel, beschäftigt mich vor allem die Frage, welche meiner Aschegeister den jeweiligen Boss wohl am besten tanken können, damit ich meinen Komet entsprechend oft spammen kann, um die Klopperei möglichst zeitnah hinter mir zu haben. Weil ich wieder raus in die Welt will, um völlig von ihr weggeblasen zu werden. Die Optik spielt dabei eine wichtige, aber nicht die entscheidende Rolle.

Das Loch in der Felswand

Was sich From Software mit diesem Spiel traut, ist in Zeiten von Ubisoft-Welten nachgerade unglaublich. Man zeige mir einen anderen aktuellen Titel, der die Chuzpe hat, ein echt wichtiges Item in einer absolut unscheinbaren Höhle auf halber Höhe einer Schlucht zu verbergen. In einer Schlucht, an der zig Spieler einfach vorbeireiten dürften. Und selbst wenn man die Klamm wahrgenommen haben sollte, ist die Chance, das Loch im Fels zu übersehen, einfach immens. Wer es nicht sieht (oder nicht das Internet befragt), der wird niemals den Skarabäus-Talisman sein Eigen nennen. Und der ist echt, echt gut!

Man zeige mir ein Spiel, das Highlights, an denen Designer Wochen gearbeitet haben müssen, an einem finsternen Ort der Karte verbirgt, wohl wissend, dass ziemlich viele Menschen dort

niemals vorbeikommen werden. Ich habe das Dorf der Albinaurics nur gefunden, weil ich stundenlang nach einem Aufgang zur Kathedrale von Manus Celes suchte.

Man zeige mir ein Spiel, das sich selbst bei wichtigen Quests derart kryptisch ausdrückt, dass man wahrscheinlich bei 50 Prozent Gevatter Zufall danken muss, wenn man über den nächsten Schritt von Rannis oder Sellens Aufgabenreihe stolpert. Und dann steht noch die Frage im Raum, ob man das gerade Erledigte überhaupt irgendeiner der Quests zuordnen kann.

Ja, dass Elden Ring uns wie mündige Menschen behandelt (oder wahlweise komplett im Stich lässt), dass wir nicht dauernd an die Hand genommen werden, das haben inzwischen alle mal gesagt, ich wiederhole an dieser Stelle nur. Aber das Ausmaß dieses Ansatzes ist schier grenzenlos. Wer sich dessen schon im Startgebiet bewusst ist und nicht davon abgeschreckt wird, der erlebt vielleicht etwas, das zumindest ich seit den frühen Tagen meines Spielerinnenlebens nicht mehr gespürt habe. Es ist ein bisschen wie die erste Begegnung überhaupt mit einem Spiel: »Wow, wenn ich auf diesen Knopf drücke, passiert etwas!« Oder um es in Elden-Ring-Sprech zu sagen: »Wow, wenn ich hier vor die Wand haue, dann öffnet sich ein Geheimgang vor mir!«

Pong-Balken in fetzigen Klamotten

Diese Faszination ist derart gigantisch, dass es mich nicht einmal tangiert, dass ich meine Figur nicht als echten Charakter empfinde. Sie trägt den klingvollen Namen Flausensieb_3; das ist alles, was man über sie wissen muss. Sie ist nur ein Werkzeug für mich, sie ist wie der Pong-Balken, dem ich ein paar fetzige Klamotten übergestülpt habe. Sie kommentiert nicht, wenn sie auf irgendeinem der vielen Türme eine Kiste öffnet – und plötzlich dank Teleporterfalle in der Hauptstadt über die Dächer schaut. Ich kommentiere vor dem Monitor. Und das reicht vollkommen. Als ich bemerkte, welches Ausmaß an kleinen und großen Entdeckungen allein Stormveil Castle bietet, wollte ich die Entwickler für verrückt erklären. Sowas war früher ein ganzes halbes Spiel. Als ich Siofra das erste Mal betrat, lachte ich dreckig in Richtung Skyrim. Als ich feststellte, dass Siofra nur einen kleinen Teil der Unterwelt darstellt, sank ich innerlich auf die Knie.

Es funktioniert nicht nur bei mir

Ich schreibe das hier am 4. April, und fast 40 Prozent aller Spieler haben Godfrey inzwischen abgehakt. Fast 40 Prozent der Spieler haben also bereits eine immense Zeit in Elden Ring verbracht. Sie haben sich durch Limgrave, durch Liurnia, durch Caelid gewurschtelt, um in der Hauptstadt anzukommen und diesen goldenen Zwischenboss da zu fällen. Einige werden dafür weniger als 75 Stunden benötigt haben, andere deutlich mehr. Zum Vergleich: Die Suicide Mission in der Legendary Edition von Mass Effect 2 haben laut Steam gerade mal 35 Prozent gestartet. Lediglich gestartet, wohlgemerkt.

Elden Ring vermag die Menschen, die sich darauf einlassen, zu fesseln. Der Schwierigkeitsgrad scheint kaum ein Hinderungsgrund zu sein. Viele Souls-Kenner werden darin den Reiz des Spiels sehen, Menschen wie ich schmelzen lieber Bosse mit Azurs Komet und suchen im Anschluss nach einem Weg hinauf zum Vulkan. Um dann entzückt festzustellen, dass es eine ranzige Leiter an einer Felswand ist und kein gut erkennbarer Weg. ★