Wie gut gefällt Elden Ring einem Souls-Profi?

KEINE SAUBEREN TASSEN

MEHR IM SCHRANK

Sascha hat Hunderte von Stunden in die Spiele von From Software versenkt. Eine Analyse, warum ihn Elden Ring trotz anfänglicher Open-World-Skepsis begeistert. Von Sascha Penzhorn

Sascha Penzhorn
Sascha wuchs mit einem japanischen Sega Mega Drive und einer japanischen PC-Engine auf. In seiner Kindheit verstand er die Hälfte seiner Spiele nur schlecht, denn die waren komplett auf Englisch. Die andere Hälfte verstand er gar nicht, denn die kam aus Japan. Im Alter von neun Jahren brachte er sich komplexe japanische Spiele wie Nectaris oder Herzog Zwei durch Spielen und Experimentieren selbst bei. Mit bewusst kryptischen Titeln wie den Spielen von From Software hat er deswegen auch keine großen Probleme. Als von Natur aus kompetitiver Spieler, der sich gerne mit fiesen Bossen, aber auch mit feindlichen Mitspielern anlegt, begrüßt er den vergleichsweise hohen Schwierigkeitsgrad der Souls-Spiele.

Ich bin eine wandelnde Festung mit Resistenzen von 45 Prozent und mehr. Das ist toll, trivialisiert aber auch viele Inhalte.

 From Software gibt es schon sehr lange, das Studio wurde 1986 gegründet.

Im Zweifelsfall kann man NPCs, Geister oder Mitspieler herbeirufen, um Bosse schneller zu plätten.

Für Schilde gibt es in Elden Ring endlich neue offensive Möglichkeiten.

Nach rund 80 Stunden Spielzeit habe ich inzwischen nicht nur das Ende von Elden Ring (also eines davon), sondern auch die versteckten Bosse und Gebiete gesehen. Ein paar kleinere Dungeons aus der offenen Welt, ein paar NPC-Geschichten und Kleinkram sind noch offen, die 100 Stunden werde ich wohl vollkriegen. Ich bin immer noch geschockt, wie unvorstellbar schnell die Zeit beim Spielen vergeht und dass mich das Spiel selbst jetzt noch, nach so vielen Dungeons, Bosskämpfen und weit über 100 Level-ups fesselt. Seit Jahren hat mich kein Spiel so stark in seinen Bann gezogen – und das nicht wegen, sondern trotz seiner offenen Welt, denn die hätte ich in einem FromSoftware-Spiel niemals gebraucht.

Gefühlte zehn Prozent meiner Spielzeit brachte ich damit zu, irgendwelchen Riesen eine Fußmassage zu verabreichen. Ich habe jeden Zentimeter eines optionalen Dungeons abgegrast, nur um in Monsterstimme »Wonderful!« sagen zu können. Ich habe optionale Bosskämpfe absolviert, die derzeit nur 0,2 Prozent aller Spieler auf Steam gewonnen haben. Ich habe meiner Freundin im Koop geholfen und dabei eindringende PvP-Spieler verprügelt. Ich habe ein völlig banales Starterschwert in Limgrave gekauft und über Elementarwetzsteine, Schmiedesteine und Kriegsasche in eine Superwaffe verwandelt. Deshalb verzeiht mir meine Bescheidenheit, wenn ich sage: Hier geht's um die Perspektive eines absoluten Souls-Checkers, der das erste Dark Souls nach mittlerweile 30 Runs im Schlaf und auf der linken Arschbacke durchkloppt.

Ich hätte keinen Komfort gebraucht, aber ich liebe ihn

Das klingt jetzt vielleicht erst mal etwas paradox, aber ich liebe die Souls-Games, gerade weil sie überdurchschnittlich schwer sind. Und obwohl ich Elden Ring im direkten Vergleich leichter als die Dark-Souls-Spiele finde, begrüße ich die meisten Vereinfachungen und neuen Komfort-Features. Da ist zum Beispiel die neue Option, bei vielen Bossen nach dem Scheitern einfach direkt am Boss und nicht meilenweit entfernt wiederbelebt zu werden. Ganz ehrlich, die Tatsache, dass ich für bestimmte Endgegner nicht länger mehrere Minuten an irgendwelchem Trash vorbeirennen oder schlimmstenfalls Tränke verbrauchen muss, bevor ich überhaupt meinen nächsten Versuch starten darf, macht das Spiel einfach angenehmer.

Mit wenigen Klicks austauschbare Kriegsaschen und Elementarwetzsteine? Geil, her damit! Endlich kann ich nach Lust und Laune mit Spezialattacken, aber auch Gift, Frost, Blutung und anderem Krempel experimentieren und muss nicht länger fürchten, dass ich etliche Ressourcen vergeude.

Hier ist eine Vereinfachung, von der wissen die meisten von euch überhaupt nichts: Ihr könnt völlig bedenkenlos im Online-Modus spielen und müsst nicht länger fürchten, dass ihr per Invasion gegen euren Willen von feindlichen Spielern überfallen werdet. Die tauchen nämlich nur noch auf, wenn ihr gerade aktiv mit jemandem im Koop spielt oder sie bewusst über entsprechende Items herbeiruft. Es gibt zwar immer noch feindliche NPCs, die an fest vorgegebenen Stellen und auch offline angreifen, ihr müsst euch aber längst nicht mehr offline verstecken, wenn ihr nicht wollt, dass fremde Spieler auftauchen und angreifen.

Allein die vielen einander sehr ähnlichen Mini-Dungeons mit den für Souls-Verhältnisse fast schon lächerlich einfachen Bossen hätte ich nicht gebraucht, darum habe ich einige davon einfach ausgelassen. Gleichzeitig bieten sie weniger erfahrenen Spielern eine Möglichkeit, stärker zu werden, an neue Items zu kommen und das Kampfsystem zu lernen, während sie sich auf die Hauptstory vorbereiten.

Ihr nennt es Freiheit, ich Balancing-Macke

Wer in Elden Ring irgendwo festhängt, erforscht einfach eine andere Stelle der riesigen Spielwelt und kommt später zurück.

Ich brauche keine Open Worlds, aber wenn ich irgendwo in der Welt eine Festung sehe, reite ich hin und plündere sie aus.

Zu Spielbeginn kaufe ich mir einen ganz normalen Zweihänder. Damit spiele ich das komplette Spiel durch und mache ihn nach und nach zur Superwaffe.

Man kann Mini-Dungeons spielen, bis der Arzt kommt, aufleveln wie bekloppt und die Hauptbosse dann einfach so völlig überlevelt wegfräsen. Später funktioniert das nicht mehr ganz so gut, der Schwierigkeitsgrad steigt irgendwann dann doch rapide an, aber auch hier gibt es immer Möglichkeiten wie bestimmte Beschwörungen, von denen einige richtig eingesetzt so übermächtig werden, dass sie Bosse teilweise fast schon im Alleingang erledigen können.

Vieles kann man regelrecht trivialisieren, was sich in Spielen mit massig Content und riesigen Welten schwer vermeiden lässt, wenn man nicht auf umstrittene Methoden wie Level-Scaling setzt. Bei mir lag der erste richtige Boss Margit recht kurz nach Spielbeginn im Staub, Stormveil Castle hatte ich am ersten Spieltag komplett durch. Bei uns im GameStar-Forum berichten einige davon, 20 oder sogar 30 Stunden in Limgrave zugebracht zu haben, bevor sie überhaupt erst in die Richtung des Schlosses gegangen sind.

Ich mag Optionen und Freiheiten. Ich persönlich habe mich erst mal auf die Hauptstory konzentriert und hatte sie nach rund 60 Stunden erledigt, während sich andere Spieler in der offenen Welt austoben. Hier hast du eben die Möglichkeit, erst mal haufenweise andere Inhalte zu spielen und stärker zu werden, wenn dir ein Hauptboss oder ein Legacy Dungeon zu schwer ist.

In Dark Souls hast du diese Möglichkeit nicht und wirst mit Sicherheit nicht die nächsten zehn oder 20 Stunden irgendwelchen Trash grinden, um stark genug für den nächsten Boss zu werden. Dort bist du entweder gut genug, oder du bleibst eben auf der Strecke. Ich hätte nicht gedacht, dass die offene Welt und die vielen kleinen Dungeons und leichteren Minibosse für so viele Spieler so wichtig sind, weil sie mir persönlich keinen großen Spaß machen. Doch die Spielerzahlen von Elden Ring sind gewaltig und fallen auch bisher entgegen meiner Erwartungen immer noch nicht ab.

Auch Souls-Checker hätten gern mehr Infos

Bei aller Begeisterung für das Spiel gibt es Dinge, die kriegen die Entwickler bei From Software einfach nie richtig in den Griff, angefangen bei der Kamera. Über die habe ich mich hier weniger geärgert als in Dark Souls, trotzdem nervt sie gerade bei Kämpfen in engen Räumen oder gegen überdimensional große Bosse. Oder wenn sich in Stormveil Castle eine gewisse Tür schließt, du mit einem Ritter in der Besenkammer steckst und die Kamera beschließt, dass eine Ecke des Raums oder irgendein dekorativer Waffenständer ganz furchtbar interessant ist, und du dazu verdammt bist, bis zu seinem Tod einen Ständer zu bestaunen.

Manche Bossmonster sind so groß, dass du kaum deren Zehen überragst, gleichzeitig sollst du aber bitte irgendwelchen Spezialattacken ausweichen, während du deinem Widersacher eine Pediküre verabreichst. Würde ich ja gern, aber wenn die Action nicht in meinem Sichtbereich stattfindet, ist es halt nicht ganz einfach, auf diese zu reagieren. Und wenn du dann mal im New Game Plus ankommst, skaliert das dermaßen lausig, dass Bosse in wenigen Sekunden den Löffel abgeben. Sinnlos.

Mir fehlen aber auch ein paar ganz einfache, banale Dinge: Wenn ich im Inventar Rüstungsteile anschaue, zeigt mir das Spiel an, wie diese beim Anlegen meine Werte verändern. Schaue ich Rüstungen beim Händler an, gibt es diesen Vergleich nicht. Ich darf irgendwelche Icons auf meine Karte kleistern, darf sie aber nicht beschriften oder irgendwie Notizen setzen. Apropos Notizen: Ich will gar keine Markierungen, Pfeile oder irgendwelche Hilfestellungen für Quests. Aber wäre es für ein From-Software-Game echt zu leicht, wenn meine Hauptfigur

An den Minibossen in optionalen Dungeons kann man prima üben und hochleveln, wenn man in der Hauptstory festhängt.

Manchmal gibt es echt Kurioses zu beobachten. Etwa dieser Fährmann, der förmlich durchs Gras rudert.

eine Art Tagebuch führte? »Liebes Tagebuch, vor Schloss Dingsbums steht so ein Typ, der will, dass ich seiner Tochter im Gebiet Soundso eine magische Apfeltorte überbringe.« Oder so. Es gibt diesmal so viele NPCs, versteckte Nebenaufgaben, Dienstbotengänge und Zeug, ich würde mich echt nicht beschweren, wenn irgendwo ein klitzekleines Log existiert, ganz ohne Lösungshilfen oder irgendwelche Markierungen. Einfach damit ich den Scheiß nicht dauernd von Hand aufschreiben muss.

Verbesserungen für Profis

Neben seinem absolut grandiosen Art Style (nach Limgrave) und dem für das Studio gewohnt düsteren, deprimierenden Setting ist der Hauptgrund, weshalb ich Elden Ring liebe, das Kampf- und Charaktersystem. Das Spiel bietet mehr Freiheiten und Möglichkeiten als Dark Souls, erlaubt mehr Spielweisen und gibt mir das Gefühl, dass ich zu jedem Zeitpunkt machen kann, was ich will. Dank Guard Counter gibt es endlich eine neue offensive Möglichkeit für Schilde, die über den unsäglichen Parry-Spam hinausgeht. Dank Power Stance kann ich nicht nur effektiv mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen, sondern auch nach Lust und Laune unterschiedliche Elementareffekte miteinander kombinieren. Dank zuverlässiger Poise-Breaks selbst gegen richtig fette Bosse – also dem In-die-Knie-Gehen nach sehr viel Schaden in sehr kurzer Zeit – werden auch sehr offensive Spielweisen belohnt und machen unglaublich viel Spaß. Auch das ist natürlich ein zweischneidiges Schwert (höhö!) – ich habe das komplette Spiel ohne Schild, Zauberei oder Fernkampf durchgespielt, bis ich gegen Ende mit meiner Spielweise irgendwann so stark war, dass ich selbst Malenia, den angeblich schwersten optionalen Boss im gesamten Spiel, pausenlos kampfunfähig geprügelt habe und so fast völlig wehrlos machte. Nach meinem Sieg hatte ich noch elf Heiltränke übrig. Darüber können Darkeater Midir und Sister Friede nur mitleidig lächeln. Auf der einen Seite ist das irgendwie cool. Auf der anderen Seite werde ich diesen Bosskampf nächste Woche vergessen haben, während mir mein erster Tag im Kampf gegen Ornstein und Smough wohl für immer im Gedächtnis bleiben dürfte.

Leben wird zur Nebensache

Seit meiner ersten Spielstunde beherrscht Elden Ring mein Leben. Manchmal erinnere ich mich noch kurzzeitig daran, wie sich Schlaf anfühlt. Das Prasseln von Wasser auf meiner Haut. Wie unsere Fußböden aussahen, bevor sie über und über von Wollmäusen und Krümeln bedeckt waren. Als wir noch saubere Teller und Gläser in den Schränken und nicht verdreckt und meterhoch gestapelt in der Spüle hatten.

Ich kann mich ganz ehrlich nicht daran erinnern, wann mich ein Spiel das letzte Mal so vereinnahmt hat. Die unbeschreiblich bizarren und überraschenden Momente in diesem Spiel, einige komplett abgedrehte Bosskämpfe, sehr viele tolle Entdeckungen, spaßige Kämpfe, hier kommt einfach wahnsinnig viel zusammen, was fesselt. Ich bin aber auch irgendwie froh, dass das New Game Plus außer Skalierung anscheinend nicht viel zu bieten hat. Ich habe jetzt alle Hauptbosse und die großen optionalen Endgegner gesehen, kenne die Spielwelt, hatte ein für mich sehr beeindruckendes Ende und greife immer noch gerne meiner Freundin bei ihrem Abenteuer unter die Arme. Aber irgendwie habe ich auch die Befürchtung, dass sich meine Dinos in Ark: Survival Evolved kaum noch an mich erinnern. Meine Type 10 in Elite Dangerous braucht dringend ein paar neue Upgrades. Ein wenig bin ich dankbar, dass ich den Suchtfaktor jetzt einigermaßen überwunden habe. ★

Der Art Style in Elden Ring gefällt mir wahnsinnig gut. Das Gemotze über die Grafik kann ich kaum nachvollziehen.