Analyse: Die Welt von Elden Ring

FÜR **SUCHER.** UND **FINDER.**

In Elden Ring macht uns nicht nur der Schwierigkeitsgrad zu schaffen, denn auch die Art der Spielerführung ist eigen. Von Christian Schwarz

Elden Ring ist ein Meisterwerk. Das haben wir nicht zuletzt im großen GameStar-Test gewürdigt. Elden Ring ist aber auch ein Phänomen, dem die Spielerschaft trotz oft genannter Attribute wie »schwer«, »frustrierend«, »nebulös« und »verwirrend« die virtuelle Tür einrennt. Und auch das ist eine Erkenntnis aus unserem Test: Der bisher jüngste Spross in der langen Tradition von Souls- und Souls-like-Spielen ist nicht nur aufgrund der neuen Open World bedeutend einsteigerfreundlicher als seine betagteren Generationen. Neue Features wie die Karte und Wegpunkte erleichtern den Zugang zur faszinierenden Dark-Fantasy-Welt gerade für Neueinsteiger ungemein. Das bedeutet aber keinesfalls, dass Elden Ring zu einer Ubisoft-esken, formelhaft erstellten Fragezeichenhatz inklusive Adlerauge, markantem Oberschurken, seichter Handlung und lustigen Hühnchen geworden ist – ganz im Gegenteil. Das merken wir vor allem bei der Handlung: Zwar bekommen wir im sehr gelungenen Intro-Video eine Rahmenhandlung sowie eine vermeintliche Aufgabe präsentiert, Details und Zusammenhänge müssen wir uns aber selbst erschließen. Ähnlich kryptisch und dazu noch wortkarg geben sich die NPC, sodass an dieser Stelle die Frage berechtigt ist: Woher wissen wir eigentlich, was wir in Elden Ring zu tun haben? Wie kommuniziert das Spiel mit uns? Welche Konventionen bricht es – und warum sorgt gerade das für so einen großen Erfolg?

Ein bisschen Theorie

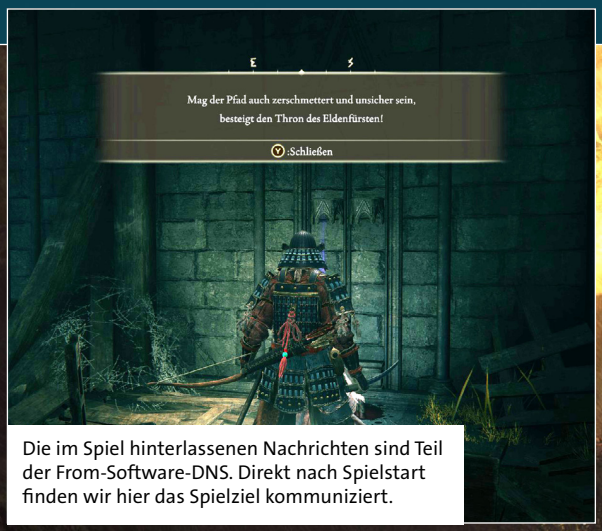
Betrachten wir die Kommunikation in Videospielen – oder in künstlerischen Medien allgemein –, müssen wir uns der Tatsache bewusst sein, dass es sich dabei nicht um echte Kommunikation im Sinne von beispielsweise Alltagsgesprächen handelt. Diese Erkenntnis mag zwar auf den ersten Blick trivial sein, ist für unsere weiteren Beobachtungen aber durchaus wichtig. Alles, was wir lesen, hören und erfahren, hat sich das Entwicklerstudio von From Software genau so zurechtgelegt. An diese Dramaturgie im künstlichen Raum können wir zwar trotzdem unsere Methoden zur Text- und Gesprächsanalyse anlegen, müssen bei der Bewertung der Ergebnisse aber umdenken. Dass die Gespräche in Elden Ring nach einer sprachwissenschaftlichen Untersuchung praktisch nie das Prädikat »verständlich« erhalten, bedeutet keinesfalls, dass sie im Spiel und für den Spieler nicht funktionieren. Es zeigt womöglich nur, dass die Redebeiträge in unserer echten Welt wahrscheinlich nicht zu einem gelungenen Austausch führen würden. Für eine erfolgreiche Kommunikation zweier oder mehrerer Parteien setzt die Sprachwissenschaft unter anderem die Einhaltung von vier Konversationsmaximen sowie des sogenannten Kooperationsprinzips nach Paul H. Grice (1913 bis 1988) voraus. Letzteres unterstellt allen Kommunizierenden, dass sie an einer erfolgreichen Kommunikation interessiert sind. Dazu sollen sie ihre Redebeiträge den vier Maximen entsprechend gestalten. Kurz gesagt sollen Redebeiträge für ein gelungenes Gespräch informativ, wahr, relevant sowie klar formuliert sein. Im weiteren Verlauf der Analyse prüfen wir exemplarisch das erste Gespräch in Elden Ring auf diese Faktoren und schauen, wie die Wortwechsel im Spiel generell funktionieren.

Der Spieleinstieg

Nachdem wir ein neues Spiel gestartet und unsere Klasse gewählt haben, sehen wir das Intro. In den wenigen Zeilen Text präsentiert uns Elden Ring bedeutende Geschehnisse in einer uns völlig fremden Welt. Damit wir alle auf einem Stand sind, schauen wir uns zunächst den Text an:

»Die gefallenen Blätter erzählen eine Geschichte. Der große Eldenring wurde zerschlagen. In unserer Heimat, jenseits des Nebels, im Zwischenland. Von Königin Marika der Ewigen fehlt jede Spur. Und in der Nacht der Schwarzen Messer war Godwyn der Goldene der Erste, der fiel. Kurz darauf rissen Marikas Kinder, allesamt Halbgötter, die Fragmente des Eldenrings an sich. Die wahnsinnige Verderbtheit ihrer neuen Macht löste die Zertrümmerung aus. Einen Krieg, aus dem kein Fürst hervorging. Einen Krieg, der zur Loslösung von Höherem Willen führte. Erhebt Euch, ihr Befleckten. Tot, und doch voller Leben. Der Lockruf der lang verlorenen Gnade hallt in unser aller Ohr. Ho-

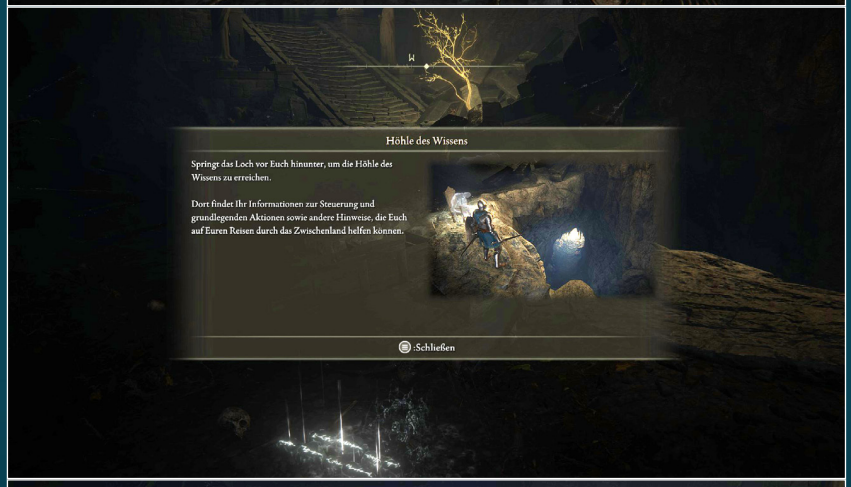
 Wer in Elden Ring an Grenzen stößt, kann sich inzwischen tonnenweise Videomaterial im Internet anschauen.



Die im Spiel hinterlassenen Nachrichten sind Teil der From-Software-DNS. Direkt nach Spielstart finden wir hier das Spielziel kommuniziert.

Das Intro erzählt mit knappen Worten und wenig Bildern kleine Auszüge einer komplexen Hintergrundgeschichte.

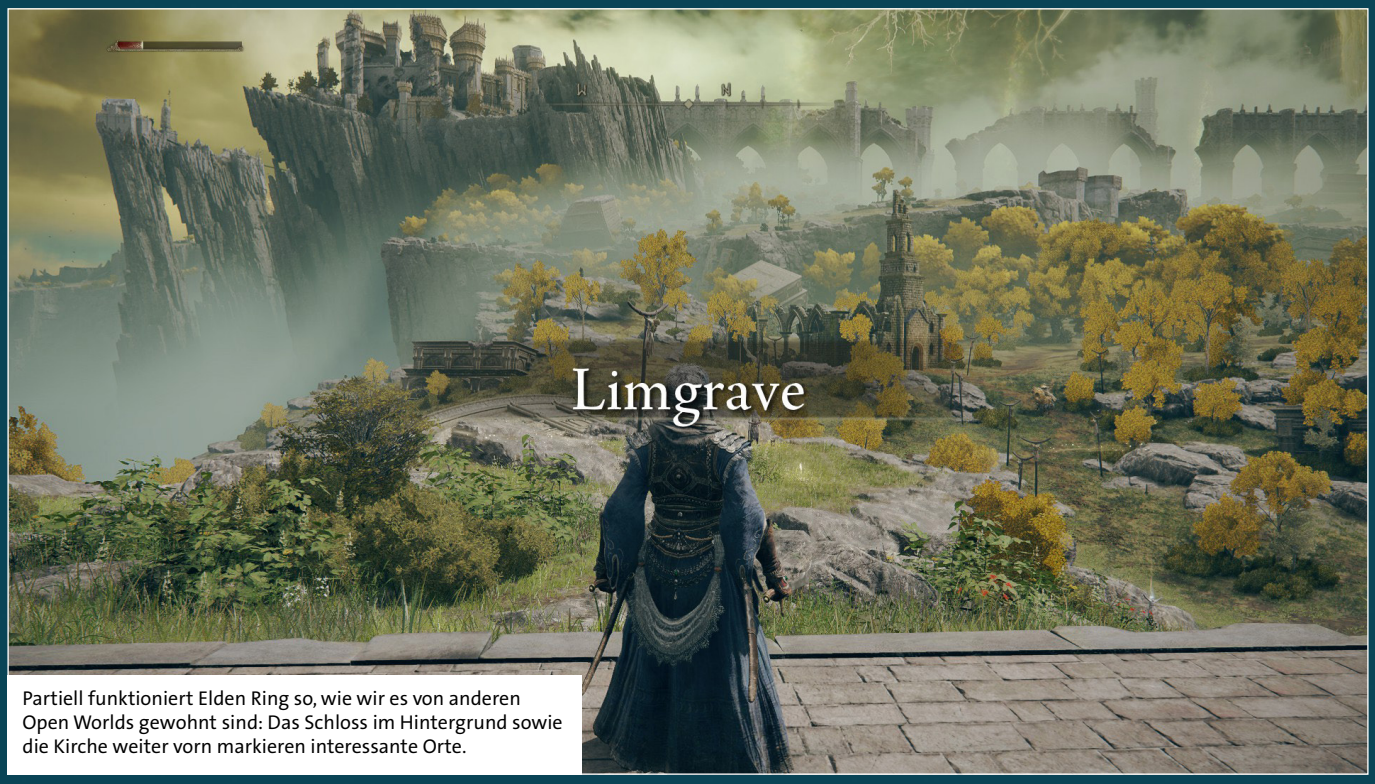
Nachdem wir im Tutorial in einer Höhle erwachen, sagt uns das Spiel, wir sollen von der Klippe springen. Einmal erfolgt dies über eine Einblendung, einmal über eine Nachricht auf dem Boden und einmal in einem Gespräch.



arah Loux, Herrscher des Ödlands. Die ewig glänzende Goldmaske. Fia, Gefährtin auf dem Sterbebett. Der abscheuliche Dungfresser. Und Sir Gideon Ofnir, der Allwissende. Und noch jemanden, den die Gnade erneut segnen würde. Eine unbekannte Befleckte Seele. Durchquert den Nebel, um das Zwischenland zu erreichen …

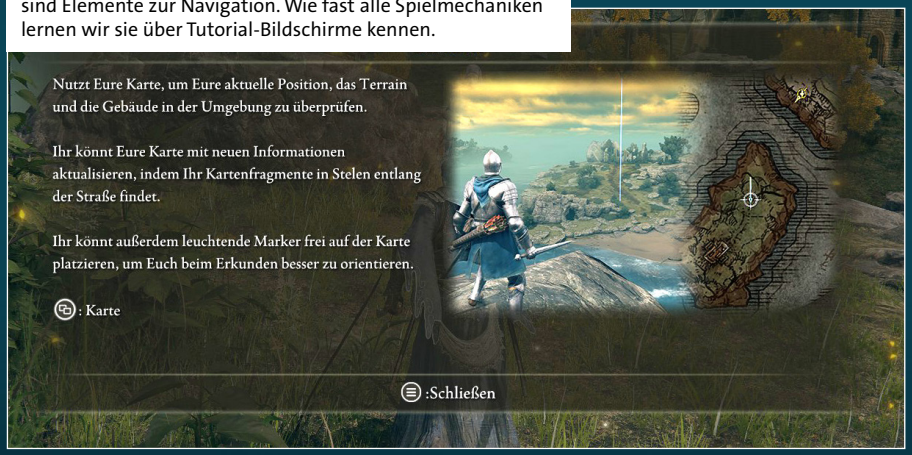
Und euch dem Eldenring zu unterwerfen. Werdet der neue Eldenfürst.«

Diese 156 Wörter in ziemlich genau vier Minuten sind ein Paradebeispiel für From Softwares narrativen Minimalismus und für unsere Fragestellung gleich in mehrfacher Hinsicht interessant. Denn wir bekommen hier unsere Vorannahmen bestätigt: Das Spiel kaut uns nichts vor, und wir haben nach dem Intro mehr Fragen als vorher. Dennoch ist an der Einleitung an sich nichts auszusetzen, denn sie erfüllt alle wichtigen Kriterien. Schauen wir uns die literaturwissenschaftliche Definition des Begriffs »Prolog« an, erfahren wir, es handelt sich um eine »Einleitung eines dramatischen (seltener auch epischen) Werks, die als integrierter oder selbstständiger Teil szenisch dargestellt oder (monologisch oder dialogisch) von Figuren des Werks oder von einer nur im Prolog auftretenden Figur (…) verantwortet wird. Funktionen des Prologs sind v.a. die Begrüßung des Publikums, Informationen (Exposition) über das Stück, auch Verdeutlichung von Handlungsstrukturen oder Vorausdeutung auf den Schluss.« Ergänzend dazu steht bei »Exposition«, es sei eine meist am Beginn »präsentierte Vermittlung



Partiell funktioniert Elden Ring so, wie wir es von anderen Open Worlds gewohnt sind: Das Schloss im Hintergrund sowie die Kirche weiter vorn markieren interessante Orte.

Die Karte sowie die Zielführung durch das Licht der Gnade sind Elemente zur Navigation. Wie fast alle Spielmechaniken lernen wir sie über Tutorial-Bildschirme kennen.



von Wissen über die in der Vergangenheit liegenden und gegenwärtigen Voraussetzungen der unmittelbar präsentierten dramatischen Situationen«. Und obwohl wir nach dem Intro kaum mehr über die Welt der Zwischenlande wissen, finden wir alle in den Definitionen genannten Punkte in den wenigen Zeilen wieder. Es gibt eine dramatische, in der Vergangenheit liegende Ausgangssituation (»Der große Eldenring wurde zerschlagen«), die uns sogar direkt im zweiten Satz eröffnet wird. Mit den Zwischenlanden benennt der Sprecher im Text den Ort der Handlung, der sich »jenseits des Nebels« befindet. Der Erzähler ist außerdem Teil dieser Welt, was mit der Formulierung »in unserer Heimat« deutlich wird.

Wir Spieler müssen die Informationen zunächst einfach so hinnehmen, denn weitere Erklärungen gibt es nicht. Anders als beispielsweise bei Gothic reicht unser Fantasy-Weltwissen nicht aus, um die Ausgangssituation besser einordnen zu können. Wir wissen nicht, was der Elden Ring ist und was zu seiner Zerschlagung führte. Das macht den titelgebenden Gegenstand bis dahin zu einem pompös inszenierten MacGuffin. So bezeichnet man einen nicht weiter definierten Gegenstand, der dennoch das Zentrum der Handlung darstellt (oder wisst ihr etwa, was genau diese Hasenpfote in »Mission: Impossible 3« darstellen soll?).

Eine bruchstückhafte Erzählung

Die weiteren Informationen aus dem Video schildern die Entwicklung der Welt um die Zerschlagung des Elden Rings bis zum Spieleinstieg unserer Figur. Erwähnt wird, dass von »Königin Marika der Ewigen« jede Spur fehle. Das ist daher interessant, weil wir erfahren, dass die Zwischenlande offenbar von einer Königin regiert werden. Der Beiname »die Ewige« suggeriert, dass sie offenbar für Stabilität der Welt steht, die nun nicht mehr vorhanden ist. »Ewig« und »keine Spur« sind krasse Gegensätze, die uns mitteilen, dass sich die Spielwelt stark verändert hat. Inwiefern das der Fall ist, machen die folgenden Sätze deutlich, die gleichzeitig neue Figuren einführen: »Godwyn der Goldene« war »der Erste, der fiel«. In welcher Beziehung er zur Welt und zur vorher erwähnten Marika steht, erfahren wir zunächst nicht. Das Attribut »der Goldene« lässt aber darauf schließen, dass er ein Sinnbild für die vorherige Ordnung der Welt war. Mit Gold verbinden wir nicht nur Reichtum, sondern im wörtlichen Sinn eben auch Glanz, Güte und Erfolg.

Aus dieser minimalistischen Erzählweise nehmen wir bereits mit, dass die Zerschlagung eines Objekts namens Elden Ring eine

Offenbar ist es From Software wichtig, dass wir die Redemechaniken verstehen.

Die Welt von Elden Ring ist fantastisch ausgearbeitet. Überall finden wir interessante Orte, die es zu erkunden gilt.

(möglicherweise nur aus einer bestimmten Perspektive) helle, freundliche sowie der unseren ähnliche Welt ins Chaos stürzte. Was vorher konstant war, ist nun im Wandel. Wo es vorher Licht gab, herrscht nun ein breiteres Farbspektrum. Dieses Ereignis steht mit der im Folgenden als »Nacht der schwarzen Messer« bezeichneten Ermordung zahlreicher Bewohner der Zwischenlande, darunter ebenjener Godwyn, in unmittelbarem Zusammenhang. Ob diese Nacht, die sprachlich an die »Nacht der langen Messer« angelehnt ist und sich in der Realität auf meist politische Ereignisse/Morde mit einer hohen Opferzahl bezieht, vor, nach oder während der Zerschlagung des Elden Rings passierte, geht aus dem Intro nicht eindeutig hervor und bedarf der Interpretation der Spieler.

Weiterhin erfahren wir, dass nach diesen Ereignissen die Kinder Marikas, »allesamt Halbgötter«, die Bruchstücke des Elden Rings ergriffen und durch die so erhaltene Macht von »wahnsinniger Verderbtheit« befallen wurden. Wir wissen noch immer nicht, was der Elden Ring ist. Allem Anschein nach hat er aber die Ordnung der Zwischenlande bewahrt und verfügt über so große Macht, dass die Bruchstücke nicht nur ein lohnenswertes Ziel sind, sondern sogar ihre Träger stärken sowie gleichzeitig verrückt werden lassen. Das ist ein interessanter Gegensatz, denn mit dem ganzen Elden Ring war die Welt anscheinend in Ordnung.

Was in der Geschichte der Welt dann folgte, war »die Zertrümmerung«, ein Krieg, der als Folge der durch die Bruchstücke des Elden Rings gebrachten Verderbtheit die Zwischenlande vollends ins Chaos stürzte und »aus dem kein Fürst hervorging«. Was das bedeuten kann, schauen wir uns später noch an. Wichtig ist noch der letzte Satz des Abschnitts: »Einen Krieg, der zur Loslösung von Höherem Willen führte.« Das bedeutet, dass es vorher wohl eine übergeordnete Instanz gab – vielleicht sogar den Elden Ring selbst –, deren höherer Wille die Bewohner der Zwischenlande führte.

Gespräche laufen in Elden Ring sehr einseitig ab. Treffen wir einen NPC wie hier den Händler Kalé, wählen wir eine entsprechende Schaltfläche aus dem Menü und hören, was er zu sagen hat.

Stilistisch eindeutig From Software

Was folgt, ist ein Bruch. Bekamen wir bis hierhin noch das Wissen über die in der »Vergangenheit liegenden Voraussetzungen der dramatischen Situation« vermittelt, ändert sich nun die Perspektive des Erzählers. Mit »Erhebt euch, ihr Befleckten. Tot und doch voller Leben« erhält der Text plötzlich einen appellativen Charakter. Wir als Spieler wissen weder, wer oder was die »Befleckten« sind, noch was es mit dem »Lockruf der lang verlorenen Gnade« auf sich hat, der »in unser aller Ohr hallt«. Die Gnade scheint ein reizvoller Lohn für die Befleckten zu sein, damit sie sich erheben. Gleichzeitig nimmt sich der Sprecher wieder mit ein, indem er davon spricht, dass die Gnade auch in seinen Ohren halle. Dennoch sagt er explizit, dass sich die Befleckten erheben sollen, der Lockruf also für ihn nicht gedacht sei. Das bekräftigt der Erzähler, indem er mit der Aufzählung um Hoarah Loux und Co. die Befleckten, die sich erheben sollen, explizit nennt und anspricht. Interessant ist dann das Ende des Textes, denn hier erfolgen der Übergang und die Ansprache zur Spielfigur. Wir verkörpern jemanden, den »die Gnade erneut segnen würde«, sowie – im Gegensatz zu den zuvor namentlich genannten – eine »unbekannte befleckte Seele«.

Erst in den letzten Zeilen des Textes wird es konkret, denn hier werden wir als Spieler direkt angesprochen: Wir sollen das Zwischenland erreichen, uns dem Elden Ring unterwerfen und der neue Eldenfürst werden. Doch selbst in diesen vermeintlich kon-

Anfangs sind wir gut damit beraten, der Richtung der Gnade zu folgen.

Dass der Kollege oben auf dem Fels uns nicht tatenlos zuschauen wird, können wir uns schon denken.

Hier verweist der Rauch auf Feuer. Mit der Schlussfolgerung, dass dort Gefahr lauert, liegen wir richtig.

Die auffälligen Bäume sind nicht nur Hingucker, sondern fügen sich auch perfekt ins Narrativ ein.

kreten Äußerungen – immerhin werden uns hier die Spielziele genannt – bleiben die Erzähler von From Software gewohnt nebulös. Auf der einen Seite erhält die Spekulation Nahrung, der Elden Ring wäre die der Welt übergeordnete höhere Macht.

Doch wie können wir uns ihm unterwerfen, wenn er zerschlagen wurde? Was bedeutet es überhaupt, wenn wir uns diesem noch immer unbekannten Element zu unterwerfen? Warum ist das ein für unseren Charakter lohnenswertes Ziel? Warum können nur Befleckte wie wir nach dieser Chance greifen? Was sind Befleckte überhaupt? Und was hat das alles mit der Gnade auf sich?

Auf der anderen Seite ist es unser Ziel, der neue Eldenfürst zu werden, der – so heißt es ja auch im Text – dem Ring unterworfen ist. Offenbar bietet der Elden Ring dem Fürsten irgendeine Form von Macht, nach der es sich zu streben lohnt. So ist die Äußerung zu erklären, dass aus dem Krieg, der »Zertrümmerung«, kein Fürst hervorging. Griffen die Kinder Marikas, von denen jedes ein Bruchstück des Rings hatte, nach den anderen, um sich selbst zum neuen Fürsten zu machen? Wie passt das mit der Verderbtheit zusammen? Wäre die Welt wieder in Ordnung, wenn wir Eldenfürst werden?

Wer an dieser Stelle sagt, dass die Erzählweise viel ausspare, unübersichtlich sei und nicht gerade mit Details um sich werfe, dem wollen wir hier gar nicht widersprechen. Wer aber sagt, dass Spiele aus dem Hause From Software nichts erzählen, sollte das, was kommuniziert wird, vielleicht etwas auf-

Bei unserer Erkundung der Zwischenlande stolpern wir immer wieder über solch bizarre Szene.

merksamer verfolgen und interpretieren. Denn erzählerisch führt Elden Ring die Tradition der Souls-Spiele konsequent fort.

Bei all diesen Spielen, aber bei Elden Ring ganz besonders, wird außerdem der, nennen wir es mal, »trichterförmige Aufbau« der Prologsequenz deutlich. Die Hälfte des Texts erzählt auf der Weltebene von jenen großen Ereignissen, die zur Situation bei Spielbeginn führten. Im nächsten Viertel, dem Aufruf an die Befleckten, ist der Trichter bereits enger, und im Schlussteil sind Ereignisse, Welt und andere Figuren auch bildlich im Nebel versunken, sodass nur noch der Sprecher selbst und unsere Spielfigur Gegenstand der Narration sind.

Dann ist ja alles klar, oder?

Elden Ring wirft uns in eine abstrakte Fantasy-Welt, die viel zu komplex ist, um mit diesem marginalen Grundgerüst an Informationen wirklich auch nur ansatzweise das Setting des Spiels verstehen zu können. Wir haben zwar das konkrete Ziel – Eldenfürst werden, was sonst? –, wie wir es aber erreichen, ob das nicht vielleicht sogar eine Täuschung ist und ob in der Spielwelt darüber hinaus Gilden oder bevölkerte Orte auf uns warten, ist völlig unklar. Aus der beantworteten Frage, wie das Spiel seine Hauptziele kommuniziert, ergeben sich weitere: Wie kommuniziert das Spiel alles bis hierhin nicht Erwähnte? Wie werden Zusammenhänge hergestellt? Wie entstehen Atmosphäre und Tiefe? Wie sagt uns das Spiel, wie es gespielt werden will?

Hier gibt es grundsätzlich zwei Paar Schuhe, die auch einen interessanten Gegensatz markieren. Wie das Spiel auf technischer Ebene gespielt werden will, erfahren wir im Tutorial-Dungeon durch hilfreiche Textfenster und geduldige Gegner. Hier lernen wir, wie wir Waffen mit einer oder beiden Händen halten, üben Konter und setzen Blocken ein. Diese direkt an den Spieler (und nicht den Avatar) gerichtete Kommunikation erfolgt kurz, prägnant, übersichtlich präsentiert und ist damit auch für Einsteiger maximal verständlich.

Demgegenüber steht alles, was auf erzählerischer Ebene im Spiel passiert. Zwar gibt es Figuren, Dialoge, Beschreibungen und Zusammenhänge, also jede wichtige Form von Text sowie auch nichtsprachliche Zeichen in der Spielwelt – diese aber überhaupt einmal zu finden und vor allem korrekt zu deuten, ist bei Elden Ring in sehr viel höherem Maß Aufgabe des Spielers, als es in anderen Rollenspielen der Fall ist.

Warum wir nicht schreiend davonlaufen

Nachdem wir das Intro analysiert haben, ist ein guter Punkt gekommen, um einen Zwischenschritt einzuschieben. Ja, Elden Ring beginnt kryptisch, liefert uns auf Handlungsebene wenig Motivation, weil wir die Gesetzmäßigkeiten der Welt nicht verstehen. Durch ebendiese nebulöse Exposition wird auch noch etwas anderes deutlich: Elden Ring gibt sich meisterhaft darin, uns Rezipienten nahezu keinen Faden hinzuwerfen, den wir bei eigener Erkundung der Welt alsbald wieder aufnehmen könnten. Zwar sind Erkundung und damit verbundenes besseres Verstehen der Welt und ihrer Geschichte essenzieller Bestandteil der Spielerfahrung. Aber auch hier merken wir, dass das Spiel sich verschließt und wir weitere Details nicht wegen, sondern trotz des bis hierhin Erzählten selbst suchen wollen müssen. Eine interessante Beobachtung am Rande ist, dass der im Intro vorgetragene Text in Ellipsen, Halbsätzen, erzählt wird. Die wenigen Informationen, die wir von Elden Ring erhalten, bekommen wir nicht mal in ganzen Sätzen – das ist auf seine Art herrlich konsequent.

Dass wir uns darauf mit Begeisterung einlassen, die Welt erkunden und teilweise auch nach über 20 Spielstunden noch gar nicht wissen, warum wir gegen wen kämpfen und wer die anderen Figuren sind, hat einen einfachen Grund: Es liegt am Spiel selbst. Ein Videospiel erscheint nie ohne einen gewissen Kontext. Und gerade bei Souls-Spielen schüren wir als Spielerschaft gewisse Erwartungen. Wie eingangs geschildert, wollen wir ein schweres, nicht selten frustrierendes, bisweilen als unfair empfundenes Spiel und uns in dessen Welt behaupten. Der kommunikative Ansatz stützt genau das und trägt auf seine Weise zu diesem einzigartigen Spielerlebnis bei.

Vereinfacht gesagt, wissen wir bei »Elden Ring von From Software«, was uns erwartet, und wollen es auch genau so haben. Würde beispielsweise das nächste Assassin's Creed oder Red Dead Redemption eine ähnlich nebulöse und unkonkrete Erzählweise wählen, würde das sehr wahrscheinlich für uns nicht so gut funktionieren.

Dafür verantwortlich ist das sogenannte »Framing«. Diesen Begriff entlehnen wir kurz aus den Sozialwissenschaften und gebrauchen ihn in vereinfachter Form für unsere Zwecke. In diesem Kontext bedeutet Framing, dass ein Spiel immer in einem gewissen Rahmen erscheint. Bei einem Rollenspiel erwarten wir nicht selten ein mittelalterliches Setting, Charakterentwicklung und -individualisierung, Kämpfe und eine mehr oder weniger auserzählte Story. Der Rahmen, in dem sich Elden Ring in Tradition von Dark Souls und Co. bewegt, ist wie erwähnt nochmal ein ganz anderer und viel speziellerer. Wir wissen, welche spielerischen Hürden, welche fordernden Kämpfe uns erwarten, und wir wollen das so. Da Elden Ring außerdem erstmals in der Serie eine Karte der Spielwelt sowie eine grundlegende Navigation zum nächsten Ziel enthält, nehmen wir das Spiel sogar als vergleichsweise einsteigerfreundlich war.

Warum hier eine Person einfach auf einem Stuhl sitzt, gibt uns zum jetzigen Zeitpunkt noch Rätsel auf.

Wie sieht es nach dem Spieleinstieg aus?

Weitere Informationen auf der Handlungsebene kommuniziert Elden Ring entweder in Gesprächen mit NPCs oder in diversen Texten, etwa in Item-Beschreibungen. Die wollen wir uns zum Abschluss natürlich auch noch exemplarisch anschauen und ableiten, wie sie im Spiel funktionieren und welche Informationen wir gewinnen können. Bereits vorab steht fest, dass wir auch im Spiel nicht verwöhnt werden, denn Questlog und weiterführende Informationen gibt es nicht. Es fehlen auch Informationen, ab wann wir überhaupt eine Quest angenommen oder einfach nur mit einem NPC geredet haben. Und mit so albernen Dingen wie weiterführenden Hinweisen oder der Richtung zum Zielort hält sich Elden Ring in so einem Fall gar nicht erst auf. Framing und Erwartungen schön und gut, aber auch eingefleischte Souls-Fans wünschen sich hier ab und an ein bisschen Komfort wie ein Tagebuch.

Die Chancen stehen aber gut, dass viele Spieler auch trotz permanenten Einsatzes von Zettel und Stift in den Gesprächen mit den NPCs relativ schnell den Faden verlieren – oder ihn erst gar nicht zu fassen kriegen. Zu viel wird angedeutet, zu viele Begriffe fallen, die wir nicht zuordnen können. Die Gespräche in Elden Ring folgen eben nicht den Konventionen eines echten Dialogs. Lasst uns schnell noch einmal die eingangs vorgestellten und dem Kooperationsprinzip zugrundeliegenden Maximen nach Grice ausformulieren, um besser zu verstehen:

① Maxime der Quantität: Sei für dein Gegenüber maximal informativ.
② Maxime der Qualität: Sprich wahr.
③ Maxime der Relation: Sei relevant.
④ Maxime der Modalität: Sprich in klarer Art und Weise.

Auffälligster Unterschied zu Gesprächen in der echten Welt ist, dass unsere Spielfigur in Elden Ring zumeist nur passiv an den Unterhaltungen teilnimmt. Ab und zu können wir zustimmen oder ablehnen, aber wir können keine eigenen Redebeiträge verfassen oder auswählen. Wir haben nur die Möglichkeit, Charaktere mit einem Klick auf die Schaltfläche »Reden« zum Äußern ihrer Monologe aufzufordern. Schauen wir uns einmal das Gespräch mit dem ersten NPC im Spiel an:

Erste Ansprache
Oh, ja … Ein Befleckter seid Ihr?
Kommt wegen des Eldenrings ins Zwischenland, hmm?
Natürlich seid Ihr deshalb hier. Das ist keine Schande.
Zu Eurem Pech seid Ihr jedoch jungfernlos.
Ohne Führung, ohne Stärke der Runen und ohne Einladung zur Tafelfeste …
Ist es scheinbar euer Schicksal, in der Dunkelheit zu sterben.

Zweite Ansprache
Doch zu Eurem Glück gibt es selbst für die Jungfernlosen einen leuchtenden Hoffnungsschimmer.
Mich. Varré. Passt auf und hört zu.
Seid Ihr mit der Gnade vertraut? Mit dem goldenen Licht, das Euch Befleckten das Leben schenkt?
Der Schein ihrer goldenen Strahlen kann manchmal in eine bestimmte Richtung aufzeigen.
Die führende Hand der Gnade weist Euch den Weg, den Ihr als Befleckter gehen müsst.
Mm, tatsächlich. Die Führung durch die Gnade birgt Antworten.
Sie leitet Euch, Befleckter, auf den Pfad, dem Ihr folgen sollt.
Selbst wenn sie Euch in Euer Grab führt.

Dritte Ansprache
Die Führung durch die Gnade wird Euch den richtigen Weg weisen, ganz sicher.
Geht nach Schloss Sturmschleier, drüben auf der Klippe.
Das Zuhause des gebrechlichen Halbgottes, Godrick der Verpflanzte.

Vierte Ansprache
Es ist an der Zeit, dass Ihr euch auf den Weg macht, denke ich.
Geht nach Schloss Sturmschleier, auf der Klippe, wo die Gnade Euch hinführt.
Wenn ihr den Eldenring sucht, jungfernlos wie Ihr seid.

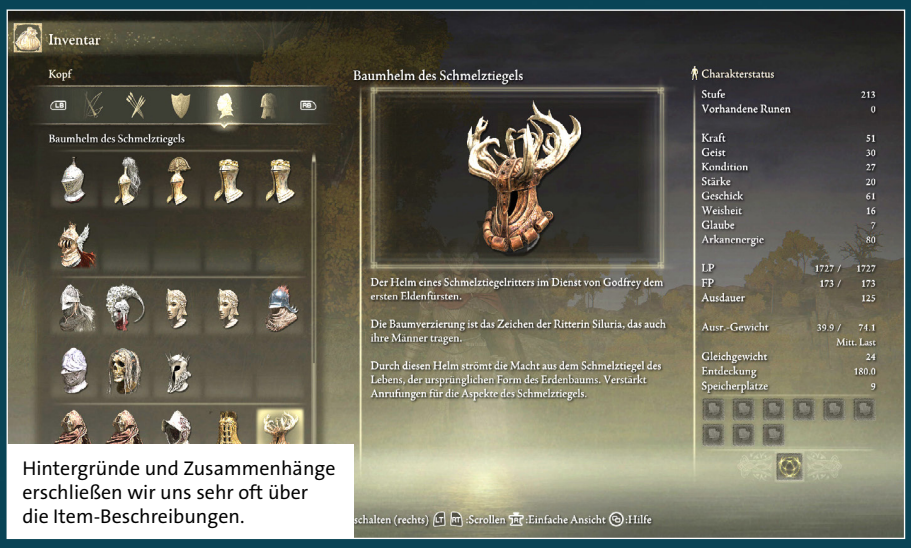
Der im Intro angedeutete Stil wird hier konsequent fortgesetzt. Wenn wir nach dem Verlassen des Fahrstuhls in Limgrave den NPC Varré ignorieren, dann ist das so. Es gibt keine Markierung, die uns auf den ver-

Elden Ring bringt uns früh bei, dass wir uns nirgends sicher fühlen können.

Selbst Krebse sind für uns eine tödliche Gefahr in Elden Ring.

Die Tafelfeste ist der Hub des Spiels. Hier treffen wir Charaktere und erhalten Antworten. »Antworten«.

Dass diese Gestalten Handelspartner und keine Raumdeko sind, erfahren wir durch Ausprobieren.



Hintergründe und Zusammenhänge erschließen wir uns sehr oft über die Item-Beschreibungen.

meintlich wichtigen Gesprächspartner hinweist. Sein erster Redebeitrag besteht aus sechs Zeilen und gibt uns eher Fragen auf, als dass er uns hilft. Die ersten drei Zeilen knüpfen mit den Formulierungen »Befleckter« und »Kommt wegen des Eldenrings« direkt an das Intro an und holen uns so auch wieder ab. Was Varré aber mit »jungfernlos«, »Führung und Stärke der Runen« und »Einladung zur Tafelfeste« meint, können wir an dieser Stelle weder wissen noch uns erschließen. Die daraus folgende Konsequenz in seinem letzten Satz löst wenig Zuversicht aus, denn es ist offenbar unser »Schicksal, in der Dunkelheit zu sterben«.

An dieser Stelle wird nochmal klar, was der Prolog lediglich angedeutet hat: Elden Ring setzt sehr stark auf eigene Interpretationsarbeit der Spielerschaft. Wir können uns an dieser Stelle zufriedengeben und die Zwischenlande erkunden – oder wir sprechen Varré noch insgesamt dreimal an und erhalten auf diese Weise erst den vollen Redebeitrag, wie er oben aufgeführt ist. Erst dann ergibt das Gesagte auch einen Sinn, den wir uns zumindest zum Teil erschließen und daraus wichtige Erkenntnisse für die folgenden Spielstunden ableiten können. Durch die Redebeiträge der zweiten bis vierten Ansprache erhält das gesamte Gespräch einen informativ-appellativen Charakter. Wir verstehen, was es mit dem Weg der Gnade auf sich hat. Das hilft uns, die Karte besser zu lesen. Außerdem bekommen wir sehr direkt gesagt: »Geht nach Schloss Sturmschleier auf der Klippe.« Bis zu dieser Stelle kommuniziert Elden Ring seine Ziele sehr klar und direkt – wenn wir als Spieler hinschauen, hinhören und beharrlich sind.

Fazit

Und Letzteres ist tatsächlich das Entscheidende, was wir aus diesem ersten Gespräch mitnehmen. Gemäß der Aussage des österreichischen Kommunikationswissenschaftlers und Philosophen Paul Watzlawick (1921 bis 2007) »Man kann nicht nicht kommunizieren«, winkt Elden Ring uns hier nicht nur mit dem vielzitierten Zaunpfahl, sondern gleich mit der ganzen Holzfabrik. Es ruft uns förmlich zu: »Guck hin, sei neugierig, entdecke. Oder mach das alles nicht, rechne dann aber mit Konsequenzen.« Wo in der Welt Marker fehlen, sind wir angehalten, genauer hinzuschauen. Wenn Charaktere nur in kryptischen Worten sprechen, sollten wir so oft nachfragen, wie es nur geht. Das Spiel will uns seine Geheimnisse nicht preisgeben? Dann graben wir erst recht immer tiefer!

Elden Ring lenkt uns und kommuniziert auf seine eigene Art und Weise. Außerdem bricht es mit Konventionen oder führt die eigenen fort (je nachdem, ob man als Spieler von »normalen« Open-World-Spielen oder von anderen Souls-Titeln kommt). Wer dafür einen schlagenden Beweis braucht, kann ja direkt nach dem Betreten von Limgrave den großen goldenen Ritter auf dem Pferd nach dem Weg fragen. Spätestens dann seid ihr eingenordet und maximal dafür sensibilisiert, auf die kleinen Feinheiten zu achten, mit denen sich das Spiel mitteilt. ★