

Kontrollbesuch: Elden Ring

DIE VERDIENTE AUFWERTUNG



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

Die nervigen Ruckler und Abstürze gibt es schon lange nicht mehr, PvP-Fans bekommen drei neue Arenen. Jetzt wäre PvE-Nachschub toll. Von Sascha Penzhorn

Ich blicke gern an die vielen Orte zurück, an denen ich es schon gemacht habe: im Bett, auf dem Sofa, auf dem Klo, in einem öffentlichen Linienbus, in zwei Parks und direkt vor den Eltern meiner Freundin, mitten in deren Wohnzimmer. Elden Ring macht einfach überall Spaß! Falls ihr über ein Steam Deck oder ein vergleichbares Gerät verfügt, beschert euch Elden Ring ohne jeden Zweifel jederzeit und an jedem Ort ein atemberaubendes Spielerlebnis. Fünf oder sechs mal habe ich es inzwischen durchgespielt und nehme es immer noch gerne für unterwegs mit. Auch auf dem Rechenknecht daheim spielt es sich inzwischen deutlich besser als noch zu Release, wenn auch immer noch suboptimal.

Die nervtötenden, pausenlosen Ruckler, die einst permanent den Spielspaß störten, sind längst beseitigt. Selbst im dicksten Arenagemetzel bekomme ich das Teil nicht mehr zum Absturz. Falls ihr allerdings darauf hofft, inzwischen ohne Mods auf mehr als 60 FPS oder im Ultrawide-Format zu spielen, werdet ihr enttäuscht. Auch das ver-



Spiel des Jahres: Elden Ring hat den Schildkrötenpapst. God of War hatte niemals eine Chance.

I am Muriel, steward of this sacred chamber.

sprochene Raytracing-Update lässt weiterhin auf sich warten. Die drei neuen PVP-Arenen sorgen eine Weile für Unterhaltung, falls ihr für diese Art Aktivität offen seid, ansonsten bleibt spielmechanisch abseits kleiner Balancing-Änderungen alles wie immer.

Änderungen im Detail

Falls ihr nicht genau jetzt regelmäßig und intensiv Elden Ring spielt, stehen die Chancen gut, dass ihr die Wirkung der Updates der vergangenen Monate gar nicht weiter spürt. Die eine oder andere Waffe schwingt ihr jetzt ein paar Frames schneller als vorher, hier und dort wurden Reichweite oder Energieverbrauch bestimmter Fähigkeiten oder Zaubers angepasst. Der Bloodhound Step verliert schon seit einer ganzen Weile drastisch an Wirksamkeit, wenn ihr ihn spammt. Sagt euch nichts? Eben. Ein großer Teil dieser eher subtilen Anpassungen wirkt sich in erster Linie aufs PVP aus, von dem die meisten von euch sowieso nichts mitbekommen, weil, oh nein, um Gottes Willen, Multiplayer.



Im Free for All für sechs Spieler plus Beschwörungen bricht umgehend heillooses Chaos aus. Geill!

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.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich habe Elden Ring jetzt auf vier unterschiedlichen Systemen getestet, und auf keinem davon ruckelt es noch wie damals zu Release. Abstürze hatte ich nur nach intensivem Spielen auf dem mobilen Onex-player, der sich seine bescheidenen 16 GB Systemspeicher auch für die Grafik einteilen muss, ganz ohne dedizierte Grafikkarte. Ich denke, damit können wir die Abwertung für Ruckler und Abstürze getrost vergessen. Ja, ich weiß, mehr als 60 FPS oder Ultrawide-Unterstützung gibt es nativ nach wie vor nicht, für sowas wird aber eben nicht abgewertet. Die neuen PVP-Arenen sind toll, auch wenn ihr sie nicht zu schätzen wisst. Neue PVE-Inhalte wären mir selbstverständlich trotzdem ebenfalls lieber gewesen. Ich hoffe, dass Fromsoft uns in dieser Hinsicht nicht mehr allzu lange warten lässt. Ich hatte sehr viel Spaß mit Elden Ring, inzwischen zeigt mir Steam stolze 220 Stunden Spielzeit an. Kein anderer Titel hat mich dieses Jahr so lange und intensiv gefesselt. Bitte bringt mich jetzt nicht dazu, die Wartezeit auf neuen Content doch nochmal mit Dark Souls 3 überbrücken zu wollen und New Game+ 35 zu starten!

Tatsächlich drehen sich einige der neueren Balancing-Anpassungen explizit um Spielerkämpfe und haben auf den Rest des Spiels keinerlei Auswirkungen. Waffen, Zauber und Beschwörungen, mit denen ihr in der Vergangenheit mühelos Bosse weggeflext habt, bleiben weiterhin mächtig. Ja, euer Mimic Tear kann euch in der Mittagspause vielleicht nicht mehr zu 100 Prozent ablösen, richtig ausgestattet ist das Ding aber immer noch abartig stark. Elden Ring spielt sich prima wie immer, inzwischen nur einfach ohne die blöden Ruckler. Wer sich doch gerne mal mit menschlichen Gegnern und nicht nur mit der KI anlegt, muss der-



Das Kolosseum in Caelid hat endlich geöffnet! Auch die Arenen in Limgrave und Leyndell dürft ihr nun betreten.

weil etwas bei der Taktik umdenken. Einfach nur für Rivers of Blood auf R2 rumlutschen, führt euch dankenswerterweise nicht mehr (dauernd) zum Sieg.

Wunderschönes Chaos

Diejenigen, die Elden Rings Multiplayer-Features nicht schändlich ignorieren, freuen sich darüber, dass die drei PVP-Arenen in Limgrave, Caelid und Leyndell endlich ihre Pforten öffnen. Dort liefert ihr euch Duelle, Teamkämpfe für bis zu drei gegen drei Spieler pro Seite oder Deathmatches jeder gegen jeden für bis zu sechs Teilnehmer. Je nachdem in welches Kolosseum ihr euch begeben, variieren auch die Spielregeln etwas. So erlaubt nicht jede Arena, dass ihr zwecks Heilung an eurem Fläschchen nuckelt, in Limgrave und Leyndell sind zudem Beschwörungen streng verboten, während ihr in Caelid Geister anrufen dürft, als hinge euer Leben davon ab. Wenn ihr eine Arena mal persönlich besucht habt, dürft ihr fortan bequem über die Tafelrunde dorthin teleportieren.

Zwar hat nichts davon einen tieferen Sinn, zumindest machen die Arenakämpfe aber ordentlich Laune. Während ich diesen Artikel schreibe, sind Teilnehmer relativ fix gefunden. Wenn sechs blutrünstige Gladiatoren im Kolosseum von Caelid wild auf-

einander einhacken und jeder auch noch seine Mimic Tear beschwört, ist der daraus resultierende Clusterfuck aus zwölf Kriegern auch dann noch spaßig, wenn ihr sonst vielleicht nicht wahnsinnig auf PVP steht. So ein High Fantasy Royal Rumble für zwischendurch sorgt natürlich für einige Lacher, auch wenn man das auf keinen Fall ernst nehmen kann oder sollte. Man gewinnt dabei nichts, es gibt keine Ranglisten, diese Prügeleien existieren einfach nur als Selbstzweck. Immerhin: Falls ihr Angst vor Schlägereien habt, bekommt ihr im neuesten Update fürs Spiel auch zwei neue Frisuren und müsst nicht völlig leer ausgehen.

Bitte Nachschub

Bei aller Begeisterung für dieses fabelhafte Spiel darf dann gerne langsam mal der erste richtige DLC angekündigt werden. Ich kenne inzwischen jeden Boss, jede Höhle und jeden Grashalm beim Vornamen, mein Hauptcharakter ist inzwischen fast Level 300, und dank der gammeligen Skalierung im New Game Plus fällt in der ersten Spielhälfte alles nach zwei Treffern um. Wie unzählige andere Fans auch sehne ich mich nach neuen Bossen, neuen Herausforderungen, noch mehr Fähigkeiten und Ausrüstung und zusätzlichen Secrets und Entdeckungen. Bis es so weit ist, hat sich abseits der frisch hinzugefügten Arenen nicht dramatisch viel verändert. Ein paar Balancing-Stellschrauben wurden nachjustiert, die Probleme mit der Performance sind behoben. Es ist dasselbe großartige Spiel, nur weniger ruckelig. ★



Eines der coolsten Secrets im Spiel. Na, hattet ihr das auch gefunden?

AUFWERTUNG

Die nervigen Ruckler, Freezes und Abstürze gehören der Vergangenheit an.

FAZIT

Elden Ring hat seine Performance-Probleme beseitigt. Die neuen PVP-Arenen sorgen für abwechslungsreiche Spielerkämpfe.

91

+2

93