

## Elden Ring: Shadow of the Erdtree

# DER MALENIA IHR BRUDER

Genre: Action-Rollenspiel-Addon Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software Termin: –

Dass es kommt, war klar, jetzt gibt es die offizielle Bestätigung. Und das war's auch schon mit den Infos. Oder? Von Petra Schmitz

Petra hat Miquella im Malenia-Cosplay besucht. Hat den Mann im Kokon aber nicht interessiert.



Wenn ihr im letzten Jahr die GameStar oder GameStar.de regelmäßig gelesen habt, werdet ihr vielleicht mitbekommen haben, wie sehr mich Elden Ring aus den Schuhen gehoben hat. Die Geschichte geht so: Ich fand From-Software-Spiele zumindest in der Theorie immer ganz reizvoll: die Optik, die Stimmung, der Anspruch ... Aber ich hatte mich ihnen immer verweigert. Zunächst aus Angst vor meiner Unfähigkeit und dem daraus resultierenden Frust, später aus Abscheu gegenüber dem elitären Auftreten einiger sehr vokaler Vertreter aus der Souls-Community. So etwas überträgt sich bei mir immer auch auf meine Wahrnehmung des entsprechenden Spiels, wenn ich es zulasse. Und da ich damit gerechnet hatte, niemals beruflich in die Verlegenheit zu kommen, mich mit From Softwares Œuvre auseinandersetzen zu müssen, habe ich es zugelassen.

Dann traten erste Infos zu Elden Ring auf den Plan, gleich gefolgt von einem Hype, den ich (heimlich) amüsiert zur Kenntnis nahm, hauptsächlich wohl, weil ich George R.R. Martin für eine Luftpumpe halte (Jehova, Jehova!). Es folgten Previews mit beein-

druckenden Bildern, nichts davon konnte mich jedoch davon überzeugen, dass das ein Spiel etwas für mich sein könnte. Später las ich schließlich Elenas Test und schaute Michis Testvideo und dachte: »Ich spiel das jetzt selbst, das kann unmöglich so gut sein, wie die beiden (und der Rest der Welt) behaupten!« Und nach nun fast 300 Stunden in den Zwischenlanden halte ich Elden Ring schlicht und ergreifend für den ganz großen Spielewurf der letzten zehn Jahre.

Jetzt hat From Software das erste richtige Addon zu Elden Ring angekündigt, und ich habe bei den wenigen Worten und dem einzelnen Artwork eine veritable Gänsehaut vor lauter Vorfreude bekommen. Die Annahme, dass ich damit nicht ganz allein auf der Welt bin, rechtfertigt ein wenig Spekulation über Shadow of the Erdtree, oder? Los geht's!

## Die bucklige Verwandtschaft

Wie man das wohl von Souls-Addons gewohnt ist (ich ja nicht, siehe oben), docken die nicht an die Enden der Hauptspiele an, sondern integrieren sich irgendwo in diese. Betonung liegt dabei auf »irgendwo«, denn



üblicherweise sagen einem die Spiele nicht:

»Gehe zu Weggabelung XYZ. Um dann ins Addon zu gelangen, wende dich nach rechts.« From Software liebt es maximal kryptisch, maximal uneindeutig. Aber ziemlich sicher ist schon, dass sich Shadow of the Erdtree um Miquella drehen wird. Denn der junge Mann sitzt auf dem ersten Artwork aus dem Addon auf dem bekannten Reittier Sturmwind. Für alle, die das Action-Rollenspiel bisher verpasst haben: Ja, das ist wirklich ein junger Mann, auch wenn er wie ein Mädchen wirkt. In Elden Ring werden Frauen zu Männern, Geschlechter sind oft uneindeutig. Zu allem Überfluss: Miquella ist der Sohn eines einzigen Wesens, das sowohl männlich als auch weiblich ist. Er ist das Kind von Radagon und Marika – und außerdem der Bruder der wohl mächtigsten Gegnerin im Spiel: Malenia, der unheimlichen Herrscherin des Haligbaums.

Miquella und Malenia sind aufgrund ihrer seltsamen Eltern jeweils von einem Fluch befallen. Während der Bruder dazu verdammt ist, auf ewig jung (und hübsch und charmant und manipulativ) zu bleiben, ist Malenia von der Scharlachroten Fäulnis befallen. Aber hey, Leid verbindet vielleicht noch mehr als nur Blutsverwandtschaft? Jedenfalls schuf Miquella das unlegierte Gold und den Haligbaum als Protestgegenstück zum Erdenbaum, um seine Schwester zu heilen. Hat nicht so super geklappt, wie viele von uns wissen. Vielleicht weil Halbbruder Mohg (hat einen anderen Papa) in der Zwischenzeit Miquella aus eben jenem Haligbaum rausgemopst hat und in einem Kokon zu einem Erwachsenen hochzuchten will?

## Was könnte passieren?

Wer die Millicent-Quest in Elden Ring beendet hat, wird mit der unlegierten Goldnadel

Das erste Artwork zeigt Miquella auf Sturmwind, wie er durch ein Feld mit Geistergräbern auf einen Baum zureitet.



belohnt. Mit der kann man Malenia schließlich von der Fäulnis heilen, blöderweise erst nachdem sie tot ist. Klingt komisch, ist aber Elden Ring. Und mal ehrlich: Sieht der goldene Saft, der da auf dem Artwork aus dem Baum tropft, nicht wie eine Nadel aus? Ist der Baum auf dem Bild am Ende gar nicht der Erdenbaum? Ist mit Schatten des Erdenbaums der Haligbaum gemeint?

Erstes mögliches Szenario: Miquella kehrt dank uns wieder zum Haligbaum zurück. Denn der Mann wird von seiner Schwester als der furchterregendste Halbgott beschrieben. Allerdings nicht weil er so hart zuhauen kann, sondern weil er jeden und alles für seine Zwecke zu manipulieren vermag. Wie er in einer weißen Unschuldsklamotte von Sturmwind durch die Lande getragen wird, erinnert zumindest mich unweigerlich an unsere Fingerjungfrau Melina. Von ihr bekommen wir im Hauptspiel das Reittier geschenkt, ihren Wünschen fügen wir uns bis zu einem bestimmten Punkt. Also manipuliert uns Miquella, um ... ja, um was zu tun? Möglich wäre, dass sich durch ihn ein weiteres Ende anbietet, in dem sowohl er als auch seine Schwester am Leben bleiben.

Zweites Szenario: Nachdem wir Malenia und Mohg getötet haben, befreit sich Miquella selbstständig aus seinem Kokon und will Rache an uns nehmen. Immerhin haben wir seine Schwester auf dem Gewissen. Das wäre aber dermaßen plump, dass From Software, sollte das Studio diese im Grunde billige Route durchs Addon wählen, noch den einen oder anderen Kniff in der Hand haben sollte, um uns auf falsche oder zumindest uneindeutige Fährten zu schicken. Dass wir schließlich gegen Miquella in seiner Erwachsenenform antreten müssen? Geschenk!

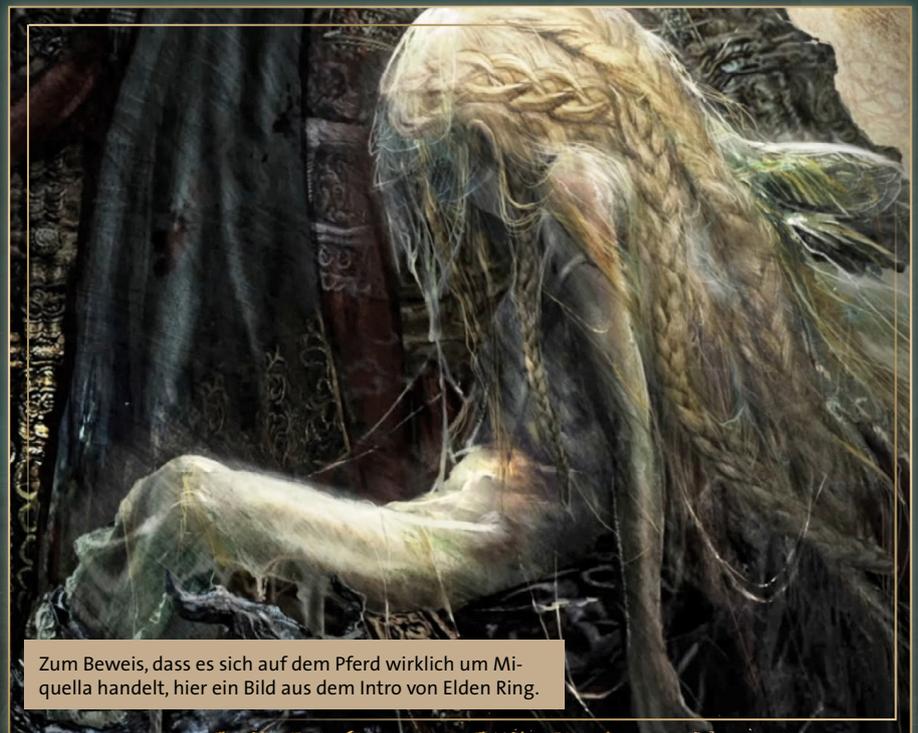
Drittes Szenario: Weil Miquella auf dem Bild maximal jung wirkt, in Mohgs Reich

aber schon gealtert scheint (siehe Arm, der aus dem Kokon ragt), spielt Shadow of the Erdtree gar nicht in der normalen Zeitlinie von Elden Ring, sondern in der Vergangenheit oder gar nur in Miquellas Geist. Denn während sein Körper in dem Kokon ruht, befindet sich sein Geist laut Elden-Ring-Lore andernorts. Wie unser Charakter da sinnvoll reinpasst, bliebe abzuwarten.

### Nur acht Stunden?

Die üblichen Addons für From-Software-Spiele kommen auf jeweils acht Stunden neue Inhalte. Allerdings ist Bloodborne selbst für Menschen, die jeden Stein umdrehen, nach etwa 75 Stunden vorbei, während

man für die Hauptquest, die wichtigsten Nebenaufgaben und Orte in Elden Ring schon etwa 100 Stunden benötigt, Komplettierer müssen mit über 130 Stunden rechnen. Dass ich da trocken lachen muss, wenn Shadow of the Erdtree nicht mindestens noch mal 20 Stunden obendrauf wirft, ist ja wohl verständlich. Tatsächlich rechne ich aber mit einem deutlich größeren Umfang, als uns ein Bloodborne: The Old Hunters oder ein Dark Souls 3: The Ringed City bieten. Immerhin reden wir hier von einem der bedeutendsten Spiele der letzten Jahre. Ah, gutes Stichwort: Wenn sich From Software am Umfang von The Witcher 3: Blood and Wine orientiert, bin ich zufrieden. ★



Zum Beweis, dass es sich auf dem Pferd wirklich um Miquella handelt, hier ein Bild aus dem Intro von Elden Ring.