

## Elden Ring: Shadow of the Erdtree

# EIN SPIEL IM SPIEL

Genre: Action-Rollenspiel-Addon Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software Termin: 21.6.2024

Das heiß erwartete Addon fügt sich nicht organisch in Elden Ring ein und spendiert uns auch kein neues Ende. Es erzählt eine Geschichte im Schatten der Zwischenlande. Von Petra Schmitz





### Petra Schmitz

Petra findet, dass Menschen, die sich Elden Ring verweigern, weil sie sich gerne mal Spielen verweigern, die überproportional populär sind, auch nicht Taylor Swift hören, nicht »Harry Potter« lesen und keine Käsebröte essen dürfen. Allerdings dürfte zumindest die Schnittmenge der Swifties und Elden-Ring-Spieler und -Spielerinnen auch nicht allzu groß sein. Petra findet überdies, dass das mal eine Studie wert wäre. (Kurz nach dem Essen eines Käsebrots verfasst.)



Das Schattenreich, in das wir im Addon eindringen, wird ebenfalls von einem Baum überragt. Konkreter: vom Schatten des Erdenbaums.



Was aussieht wie ein Löwe, ist in Wahrheit die Verkleidung für gleich mehrere Gestalten. Und ja, das ist ein Bossgegner.

# S

pätestens mit Erscheinen des Addons sollte From Software über eine Sache nachdenken: nämlich darüber, Sir Gideon Ofnir, den Allwissenden, in Sir Gideon Ofnir, den Halbwissenden umzubenennen. Denn genau wie der Rest der NPC-Besetzungsliste in Elden Ring wird der Superzauberer der Tafelrunde keinerlei Checkung davon haben, was ihr und die anderen Protagonisten in der Erweiterung Shadow of the Erdtree so treibt. Und warum. Das verriet uns From-Software-Boss und Creative Director Hidetaka Miyazaki in einem GSA-exklusiven einstündigen Interview, das wir via Microsoft Teams mit ihm und einem dazwischengeschalteten Dolmetscher geführt haben. (GSA steht übrigens für Germany, Switzerland und Austria, wir fassen die drei Länder üblicherweise unter dem Be-



Nicht alles scheint düster zu sein im Addon.



Eine Karawane, wie wir sie aus Elden Ring kennen? Dieses riesige Konstrukt verbrennt übrigens Leichen.

griff DACH zusammen.) Wir erwähnen den Dolmetscher hier deswegen so prominent, weil die eine Stunde nach viel Zeit und nach megavielen Informationen klingt. Aber durch eine Übersetzung von Englisch zu Japanisch und Japanisch dann wieder zu Englisch schrumpft eine Stunde auf etwa die Hälfte. Und trotzdem haben wir Miyazaki-san die ein oder andere schöne Information entlocken können; nicht nur über das Addon, sondern auch über grundlegende Designphilosophien hinter seinen Spielen.

### Mohg, we meet again

Bei Shadow of the Erdtree handelt es sich grob gesagt um ein Spiel im Spiel. Fast wie Maniac Mansion in Day of the Tentacle. Nur dass ihr in Elden Ring nicht irgendeinen Computer benutzen, sondern Mohg, den Fürst des Blutes, in seinem Mausoleum besiegen müsst, um ins andere Spiel, also ins Addon zu gelangen. Für alle, die mit dem

Hauptspiel noch nicht vertraut sind, erklären wir schnell Mohg und seine Besonderheiten: Der Typ ist ein durch und durch optionaler Boss, den man lediglich über 2,5 Wege erreichen kann. Beide Wege sind – wie in Elden Ring bei optionalen Auseinandersetzungen der größeren Art üblich – nur durch Gevatte Zufall, maximalen Erkundungswillen oder durch Guides zu erschließen. Bei dem einen handelt es sich um ein gut verstecktes Portal, über das man erst im vorletzten, ebenfalls optionalen Gebiet stolpert oder über eine Questreihe mit mehreren Lösungsansätzen, die man sich bei einem NPC nach rund 20 bis 30 Stunden abholen kann. Vorausgesetzt, man trifft diesen NPC überhaupt. Die Chance, es nicht zu tun, ist so groß wie Elden Ring.

Laut der Achievement-Liste auf Steam haben es 37,7 Prozent der PC-Spieler und -Spielerinnen nicht nur bis zu Mohgs Mausoleum geschafft, sie haben diesen knackigen Geg-

ner auch besiegt. Diese Zahl dürfte allerdings spätestens mit dem Release des Addons rapide in die Höhe schnellen. Oder schon vorher, denn wir haben euch einen Guide zusammengestellt, wie man zu diesem speziellen Boss vordringt.

Gegenüber dem japanischen Magazin Famitsu erwähnte Miyazaki übrigens, dass auch Radahn für das Addon dran glauben muss, aber den zu finden, ist vergleichsweise einfach. Ihn zu besiegen? Nicht so sehr.

### Mutter und Sohn

Kurz nach der Ankündigung von Shadow of the Erdtree spekulierten viele über dessen Inhalt, auch wir taten das in der Ausgabe 04/23, müssen nun aber zerknirscht eingestehen, dass unsere Mutmaßungen bis auf wenige Punkte nicht zutreffend waren. Ja, es geht um Miquella, den Bruder der schwersten (ebenfalls optionalen) Gegnerin in Elden Ring, der in Mohgs Mausoleum in einem gi-

## DREI FRAGEN ÜBER WELTENDESIGN AN HIDETAKA MIYAZAKI

**GameStar: Kannst du uns mitnehmen an den Start eines From-Software-Spiels? Womit geht es los? Mit einem Gefühl, das in eine Welt verwandelt werden will, oder schaut ihr auf Markttrends wie das Open-World-Design im Falle von Elden Ring?**

Hidetaka Miyazaki: Diese Frage ist wirklich nicht leicht zu beantworten. Aber ich würde sagen, im Allgemeinen geht es um ein Gefühl, wie du es gesagt hast. Zu Beginn ist der Anstoß für ein neues Projekt nicht

allzu logisch oder auf einen Marketingtrend zurückzuführen. Wir versuchen nicht, etwas zu schaffen, das auf der Sorge um den Verkauf oder einem kalkulierten Aspekt beruht. Wir wollen mit diesem Gefühl starten. Und das gilt für alle unsere Spiele. Und in Bezug auf Elden Ring wollten wir etwas schaffen, das es ermöglicht, neue Herausforderungen zu überwinden und ein neues Gefühl von Erfolgserlebnis zu haben. (...) Ich denke, man kann es so ausdrücken, dass die Idee des

Konzepts der offenen Welt aus dem Wunsch nach einem größeren Gefühl von Freiheit und einem größeren Abenteuergefühl entstanden ist. Es läuft also wirklich auf das Gefühl hinaus, das wir beim Spielen erreichen wollen, und das prägt den Rest des Konzepts und des Spieldesigns.

**Was ist eigentlich der Reiz auf Entwicklerseite, Spiele wie Elden Ring zu machen, bei denen Spielerinnen und Spieler so sehr auf**

gantischen Kokon eingeschlossen »schlummert«. Schwesterchen Malenia spielt keinerlei aktive Rolle im Addon. Wir erleben also keine Geschwister-Wiedervereinigungsgeschichte, es wird auch keine Zeitreisehandlung sein, die uns in die Vergangenheit der beiden entführt. Laut Miyazaki spielt das Addon in der bekannten Elden-Ring-Zeit.

Stattdessen dreht sich die Handlung um Miquella und dessen Mutter Marika, die ins Schattenreich des Erdenbaums (Shadowrealm of the Erdtree) reisen. Und wir folgen Miquellas Spuren in dieses neue Gebiet, so wie wir in Elden Ring bereits den besonders markierten Gnadenpunkten durchs Spiel gefolgt sind. Mit dem Ziel, Mutter und Sohn zu finden – und eventuell zu besiegen? Für Miquella kann das schon bestätigt werden, der Trailer zeigt ihn im Kampf gegen einen Tarnished, also gegen einen Befleckten, wie wir einer sind. Wobei wir eigentlich nicht sicher sein können, ob es sich dabei wirklich um Miquella handelt. Offiziell heißt die Gestalt nämlich Messmer, the Impaler. Und da gehen die Theorien auch schon durch die Decke. Die einen sagen, er sei ein bis dato noch unbekannter Halbgott, dem man die schwelenden Schmetterlinge des Haupt-

spiels zuordnen kann, jedoch behaupten frühere Theorien, dass sie Zeichen für Melina (unsere Führerin durch Elden Ring) seien. Entscheidet selbst, welche Lore-Variante ihr bis zum Release bevorzugt. Für die »Miquella ist Messmer, the Impaler«-Geschichte sprechen die vier folgenden Punkte:

- Man sieht ihn auf dem Key Artwork auf einem Thron sitzen, er dürfte also ein Nachfahre von Marika/Radagon sein.
- Er spricht eine nicht näher definierte Person im Trailer mit »Mother« an, die einzige Mutter von Relevanz hier ist Marika.
- Im Trailer ist das Erste, das wir von ihm sehen, seine Hand. Und es ist das einzige, was wir (abseits des Intros) bisher von Miquella in Elden Ring gesehen haben.
- Am wichtigsten jedoch: Miquella schlummert(e) in einem Kokon, der wie kaum etwas anderes für was steht? Exakt, für Transformation!

Doch wie passt nun Marika ins Geschehen, ist sie doch im Erdenbaum gefangen und je nach Spielerprogression eventuell beim Betreten des Addons auch schon tot? Für alle, die nun maximal verwirrt dreinschauen: Ma-

rika und ihr Mann Radagon (einer der Endgegner) sind in der verworrenen Elden-Ring-Lore ein und dieselbe Person. Was unter anderem zu den mild verkorksten Kindern Miquella und Malenia geführt hat. Allerdings – und das ist wichtig – beschäftigt sich Shadow of the Erdtree laut Miyazaki mit der Vergangenheit von Marika.

Was Mutter und Sohn im Schattenreich konkret treiben respektive getrieben haben? Im frisch veröffentlichten Trailer ist die Rede davon, dass eine nicht näher beschriebene Gruppe niemals die »Guten« gewesen seien, sondern nur auf der Verliererseite eines Krieges standen. Und weiter heißt es: »Die von der Gnade des Goldes befreit sind, werden alle den Tod finden.« Werden wir im Schattenreich mehr über die Hintergründe des Kriegs (The Shattering) erfahren, der ausgebrochen ist, als Marika den namensgebenden Elden Ring zerstörte? Treffen wir dort auf (ehemalige) Verbündete von ihr? Wurschteln Mutter und Sohn dort an einem Komplott gegen Radagon mit jenen, die niemals die »Guten« waren?

Höchst interessant und sicher Grund für haufenweise Spekulationen: Sind die Schlangen an Messmer (eventuell Miquella)

Shadow of the Erdtree steckt voller neuer Gagnetypen.

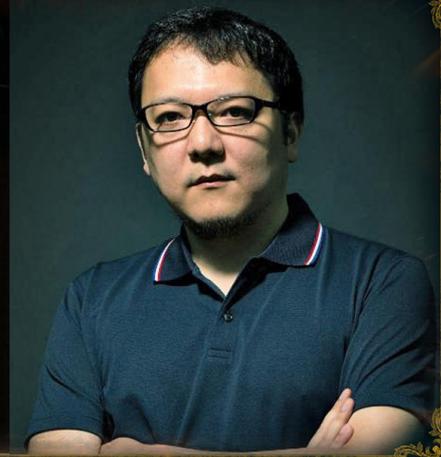


### die eigenen Entdeckungen und die eigenen Erklärungen angewiesen ist?

Um es einfach zu sagen: weil ich diese Art von Spielen mag. Ich denke, der Grund dafür, dass dies zu einer Art Trend bei From Software geworden ist, ist, dass es hier Leute gibt, die diese Meinung teilen. (...) Das Element der Entdeckung ist sowohl für die Erzählung als auch für das Gameplay sehr wichtig. Und ich denke, etwas zu schaffen, das Menschen beides ermöglicht, ist wirklich etwas, wozu nur Spiele in der Lage sind.

### Aber wie kannst du damit leben, dass viele Menschen einige der großartigsten Teile von Elden Ring vielleicht nie sehen?

Natürlich möchte ich, dass möglichst viele Spieler möglichst viel in unseren Spielen entdecken, aber dieses Entdeckergefühl am Leben zu erhalten, bedeutet auch, dass Dinge mal nicht entdeckt werden. Das ist kein Bereich, den wir vollständig für uns gelöst haben, aber ich glaube, dass es wichtig ist, dem Spieler diesbezüglich zu vertrauen, um das Gefühl des Entdeckens zu erhalten.



ein Verweis auf Rykard, der ebenso mit Feuer kämpft? Würde passen, auch Rykard ist wie offenbar Messmer (eventuell Miquella) laut Lore ein Feind des eigentlichen Erdenbaums. Aber das sind nur Vermutungen, vielleicht wird Messmer (eventuell Miquella) nur deswegen mit Schlangen dargestellt, weil sie cool aussehen? Mal ehrlich: Als ob Miyazaki uns die Handlung von Shadow of the Erdtree ins Mikrofon diktiert hätte, pah! Im Gegenteil: Wir fragten ihn, ob er sich ab und zu Lore-Videos anschaut und dabei den Wunsch verspürt, die darin aufgestellten Thesen zu korrigieren, sofern falsch. Seine mild verschmunzelte Antwort in Kurzform: Ja, er schaue sich ab und zu solche Videos an, es sei für ihn ein Spaß, zu erleben, wie Menschen ihre Vorstellungskraft auf die Spiele projizieren. Es lege allerdings in der Natur der Sache, dass es keine richtige oder falsche Antwort gibt, daher sei es nicht angebracht, wenn er korrigieren würde.

### Größer als Limgrave

Und deswegen jetzt weg von Theorien hin zu harten Fakten, denn die hat Miyazaki uns durchaus mitgeteilt. Beispielsweise über die Ausmaße des neuen Gebiets. Das Schattenreich soll in Sachen Oberfläche etwas größer als Limgrave sein, uns eine Menge freier Fläche, aber auch die üblichen kleineren Dungeons und die ebenso üblichen sogenannten Legacy Dungeons bieten. Juhu, gleich mehrere Legacy Dungeons? Für alle, die nicht wissen, was man im Kontext von Elden Ring mit Legacy Dungeons meint: Es handelt sich dabei um so fantastisch entworfene Orte wie Schloss Sturmschleier oder auch die Hauptstadt Leyndell, die vor circa 25 Jahren noch ganze halbe Spiele hätten sein können. Entscheidender Unterschied zwischen Elden Ring und Shadow of the Erdtree ist aber laut Miyazaki das Leveldesign im Großen: »Natürlich wird der DLC große, freie Areale und verschlungene Dungeons haben,

aber mit dem Addon wollten wir uns selbst herausfordern, indem wir etwas kreieren, das beide Erfahrungen miteinander vermischt. Wir wollten ein dichteres Leveldesign schaffen, um eine vielfältigere Spielerfahrung zu bieten.« Man könnte es auch anders ausdrücken, etwa so: »Wir haben auf die Fläche, die etwas größer als Limgrave ist, so viel drauf- und reingepackt, dass euch die Ohren schlackern!« Aber für derartig markige Sprüche ist der Japaner tatsächlich zu ... nun, zu japanisch. Immerhin sollen mehr als zehn neue Bosse auf uns warten. Das klingt im Kontext eines Elden Ring erstmal nach nicht allzu viel. Aber um es in Relation zu Dark Souls 3 zu setzen: Da brauchte es ganze zwei DLCs, um auf sieben neue Bosse zu kommen. Außerdem setzen wir große Hoffnung in das Wörtchen »mehr« in Miyazakis Aussage. Der From-Software-Chef unterstrich uns gegenüber, dass Shadow of the Erdtree der mit Abstand größte

Weiter auf Seite 24 >>>



Hier sehen wir entweder einen sterbenden Befleckten oder einen neuen Zauber. Die Dornen jedenfalls nutzt auch ein neue Gegnertyp.

Der Fürst des Blutes ist kein einfacher Boss, er verfügt über eine ziemlich fiese Mechanik, die etliche Heiltränke erfordert. Im Hintergrund erkennt ihr übrigens Miquella in seinem Kokon.

## DIE WEGE ZU MOHG, FÜRST DES BLUTES



### DIE VARIANTE OHNE MAGNUS

Wenn ihr Elden Ring nicht im Offline-Modus spielt und keine Lust habt, zu Magnus in den Norden zu reisen (2B), dann könnt ihr alternativ drei Invasionen absolvieren (also euch mit anderen Spielern prügeln). Varre überreicht euch in diesem Fall die dafür nötigen Items. Keine Sorge, ihr müsst die Invasionen nicht gewinnen. Danach kehrt ihr wieder zu Varre zurück und macht dann mit dem Blut der Jungfrau weiter.

## DIE ERSTE VARIANTE

1A



Wirklich erst sehr spät im Spiel begeben sich in den nördlichen Teil auf das Geweihte Schneefeld, das gar nicht heilig ist, sondern ziemlich gefährlich. Am westlichen Rand wartet dort ziemlich gemein, weil hinter Felsen platziert, dieses Portal auf euch. Wenn ihr es benutzen wollt, erscheint zunächst ein Gegner. Erst wenn der erledigt ist, könnt ihr das Portal durchschreiten.



1B



Sobald ihr das Portal durchschritten habt, landet ihr in der Nähe des Gnadenpunkts »Palastallee« in Mohgs Reich. Ihr seht von dort das Mausoleum, das ist euer Ziel, aber Vorsicht: Der vergleichsweise kurze Weg dahin ist voller echt böser Gefahren.



## DIE ZWEITE VARIANTE

2A



Nach etwa 20 bis 30 Stunden Spielzeit (abhängig von eurer Route und eurem Erkundungswillen) trifft ihr im zweiten großen Gebiet namens Liurnia an der Rosenkirche erneut auf Varre. Er hat eine Quest für euch, die euch vergleichsweise flott zu Mohg bringt.



2B



Ihr müsst weiter nach Norden reisen zu den Sturmblutrüinen. Dort findet ihr in der nordöstlichsten Ruine eine Invasionsmarkierung auf dem Boden. Benutzt ihr sie, müsst ihr Magnus, die Bestienklaue töten.



2C



Habt ihr Magnus erledigt, geht es wieder zu Varre an der Rosenkirche. Der schickt euch im Anschluss los, ein Tuch mit dem Blut einer Jungfrau zu tränken. Die Jungfrau, die für euch am schnellsten zu erreichen ist, ist in der Kirche der Inhibition.



2D



Im Anschluss geht es wieder zu Varre, der euch für eure Mühen mit einem Amulett belohnt. Sobald ihr das benutzt, teleportiert es euch zum Eingang des Dynastiemausoleums. Von dort geht es dann noch einen Berg rauf und durch eine Höhle, und dann seid ihr bei Mohg. Abermals Vorsicht: viele böse Gefahren.





Mit den neuen Waffengattungen kommen auch neue Kampfstile. Hier sehen wir einen Kung-Fu-artigen Angriff.

DLC sei, den das Studio bisher entwickelt hat. Unserer Meinung nach nur recht und billig, ist Elden Ring doch auch das größte und erfolgreichste Spiel von From Software.

### Neue Waffen, neue Progression

Mit Shadow of the Erdtree finden sage und schreibe acht neue Waffengattungen ihren Weg ins Spiel. Nicht Waffen! Waffengattungen! Und wer im Trailer genau hinschaut, kann einige davon schon entdecken. Besonders angetan haben es uns die Nahkampfwaffen für die Füße, die unseren Charakter Kung-Fu-artige Manöver ausführen lassen, und die Tatsache, dass wir wohl dank Addon demnächst auch den Flügelangriff der Schmelztiegelritter nutzen dürfen. Durften PC-Spieler eigentlich auch schon vorher, aber nur mit Hilfe von Mods.

Überdies – und spätestens jetzt wird jedem der harte Schnitt zwischen Elden Ring

und Shadow of the Erdtree so richtig bewusst werden – wird es auch noch eine neue Progressionsmechanik im Addon geben. Miyazaki verglich sie uns gegenüber mit der Attack Power aus Sekiro: Shadows Die Twice. Die errechnet sich in Sekiro aus den Werten Vitalität und Haltung und kann nur durch eine Art Opfergabe nach Töten eines Bosses dauerhaft gesteigert werden.

Und diese neue Progressionsmechanik können wir wirklich ausschließlich im Addon leveln und nutzen. Sobald wir via Map-Teleport wieder rüber nach Elden Ring machen (das soll problemlos gehen, wir können Elden Ring und das Addon parallel beackern), verschwindet unser Zugriff darauf.

Die Idee dahinter sei, so Miyazaki, uns noch mehr Möglichkeiten abseits von Geisteraschen und Buffs und Build-Feinheiten und starkem Leveln zu geben, um uns den Bossen zu stellen. Bedeutet also auch: Pu-

risten, die jeden Boss nur in Unterhosen und mit einer Haarnadel besiegen wollen, können die zusätzliche Mechanik genau wie die Geisteraschen getrost ignorieren. Und nein, Haarnadeln gehören nicht zu den acht neuen Waffengattungen.

### Warum diese starke Trennung?

Laut Miyazaki war ein Addon für Elden Ring nicht von Anfang an geplant, eine Idee dafür hätte es erst im späteren Entwicklungsprozess gegeben. Und als dann die Updates durch waren, »hatten wir eine ziemlich klare Vorstellung von dem, was wir tun wollten«. Man sei dann nicht mit dem Gedanken darangegangen, eine klassische Erweiterung zu schaffen, sondern mit der Absicht, einen Teil der Geschichte zu erzählen, der in Elden Ring nicht erzählt werden konnte, der aber beide Spielergruppen gleichermaßen abholen kann: Menschen, die bereits mit Elden



Ist Messmer, the Impaler ein neuer Charakter, den wir wirklich noch nicht kennen oder Miquella nach einer Transformation?



Gold scheint im Addon ein zentrales Element zu sein, Miquellas Geschichte ist stark damit verbunden.



Ooooooh! Wir fühlen uns sofort an Figuren aus Ghibli-Filmen erinnert.

Ring vertraut sind und das Spiel beendet haben, als auch solche, die Elden Ring noch nicht angefasst haben.

Das bedeutet runtergebrochen: Wir können also auch nach dem Finale von Elden Ring einfach mit unserem Charakter bei Mohg vorbeilatschen, ihn besiegen, falls noch nicht passiert, und dann ins Addon starten. Für alle, die es nicht wissen: Nach dem Finale ist in Elden Ring nicht automatisch Schluss, man kann weiterhin die Lande erkunden, Material sammeln, den eigenen Charakter leveln etc. pp.

Im Grunde ist das eine gute Idee, aber auch ein wenig eine Enttäuschung. Zumindest für Menschen, die Elden Ring mehr als einmal gespielt haben und es immer mal wieder spielen, um wirklich jedes Geheimnis aus dem Spiel herauszuquetschen. Die hätten sich über neue Geheimnisse in der bereits bekannten Welt sicher wie Bolle gefreut. Dass diese Gruppe allerdings nicht die Mehrheit darstellt, muss man sich jedoch bewusst vor Augen halten.

Wir erinnern: 37,7 Prozent der PC-Spieler haben Mohg, Fürst des Blutes, auf dem Gewissen, die Verhältnisse auf den Konsolen dürften ähnlich gelagert sein. Und die meisten davon werden den Halbgott nur ein einziges Mal gelegt haben und zufrieden damit sein. From Software kann zu Recht nicht erwarten, dass sich alle Spielerinnen und Spieler von diesen 37,7 Prozent, die Bock auf das Addon haben, erneut auf den Weg zu seinem Mausoleum machen. Die dadurch entstehende Hürde für einen Kauf (ja oder nein) will man offensichtlich vermeiden.

Auch eine Addon-Implementierung in die Elden-Ring-Welt zu einem früheren Zeitpunkt des Spielgeschehens (womöglich mit einem weiteren optionalen Ende) ist schwierig, man müsste vieles erneut anfassen. Die Gefahr, auf diese Art und Weise Fehler ins in-

## SO ENTSTEHT EIN MIYAZAKI-BOSS

Im Verlauf unseres Interviews haben wir Hidetaka Miyazaki gefragt, wie eigentlich die From-Software-Bosse entstehen. In seiner Antwort stellte er zunächst klar, dass es andere Kreativdirektoren bei From Software gebe, die eventuell eine andere Herangehensweise haben, aber bei ihm beginne es im Regelfall mit einer textlichen Beschreibung einer beeindruckenden Kulisse und eines ebenso beeindruckenden Bosses sowie zusätzlichen Artworks, um einen ersten Impuls für das Designteam zu geben. Das Team könne dann Anpassungsvorschläge machen. Und die Vorschläge beziehungsweise die Designer, die den meisten Zuspruch erhalten, würden den Boss und seinen spezifischen Spielablauf gestalten. Im Anschluss würden dann noch mal der ursprüngliche Text und die Artworks für die Dokumentation angepasst.



Hier seht ihr Margit, den ersten Storyboss in Elden Ring.

zwischen sehr runde Spielgeschehen zu balancieren, wäre zu groß (sorry Dimi, dein sehnheltest gewünschter Widescreen-Support fehlt leider immer noch). Und auch hier zieht das Argument: Wie viele Menschen wären bereit, einen erneuten Komplett-durchlauf des Spiels zu starten?

Apropos »herausquetschen«: Wir haben Miyazaki noch gefragt, ob mit dem Addon die Geschichte der Zwischenlande zu Ende erzählt sei. Er sagte, er plane kein weiteres Addon, aber er schließe wie bei allen anderen From-Software-Spielen nicht aus, dass wir noch mehr von Elden Ring sehen werden. ★

## MEINUNG

Petra Schmitz  
@Gamestar\_de



Ich gebe zu, ich bin traurig. Darüber, dass keins der drei möglichen Szenarien, die ich im ersten Artikel zu Shadow of the Erdtree zusammenfabuliert habe, eintritt. Zwei davon waren nämlich gar nicht so wahnsinnig doof. Ich bin auch ein wenig traurig, dass das Addon so hart von Elden Ring abgekoppelt stattfinden wird. Einfach weil ich diese Welt so liebe und mich auch nach weit über 300 Stunden darin noch immer über kleine Entdeckungen freuen kann. Erst vor ein paar Monaten beispielsweise habe ich doch tatsächlich erstmalig den Dungeon am Ende von Radahns Arena gefunden. Dabei ist der nun wirklich nicht klein. Aber wer rechnet denn bitte mit so einem Ding irgendwo ganz hinten links in einem Boss-areal? Na gut, Elden-Ring-Spielerinnen und -Spieler sollten. Und ich sollte mich auf das Addon freuen und nicht rummoppeln und mir die Frage stellen, wie wichtig diese neue Progressionsmechanik fürs Erleben überhaupt sein kann. Die Wahrheit ist: Ich freue mich so sehr darauf, dass ich nach Sichtung des Release-Datums erstmal gecheckt habe, ob ich mir zwei, drei Tage freinehmen kann in der Zeit. Allerdings sind die Würfel über den Tester oder die Testerin noch nicht final gefallen. Vielleicht möchte ich das mit Elena ausboxen, vielleicht hat bis dahin aber auch Dimi endlich mal seinen Widescreen-Snobismus an den Nagel gehängt und will auch. Dann boxen Elena und ich zuerst Kollege Dimi.

Ein Elden-Ring-Addon ohne Sumpf und seltsame Gestalten darin? Undenkbar!