

Elden Ring: Shadow of the Erdtree

SCHWER (UND) ZU
EMPFEHLEN

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software Termin: 21. Juni 2024

Drei Stunden lang konnte Natalie die Schattenlande frei erkunden. Komplette begeistert ist sie noch nicht, obwohl oder gerade weil das Addon eigentlich nichts falsch macht. Von Natalie Schermann

Der Erdenbaum ist diesmal in Schattenschleier gehüllt. Miquellas Weg scheint genau zu diesen Schatten zu führen.

Unser Befleckter ist nicht der einzige, der nach Miquella sucht. Bereits in den ersten Stunden lernen wir eine Handvoll neuer Charaktere kennen.

»Zieh dich warm an, Natalie!« Was im Kontext eines Preview-Events zu Elden Ring schnell wie eine Drohung klingen mag, ist eigentlich ein lieb gemeinter Ratschlag. Denn die nächsten drei Stunden verbringe ich mit 20 anderen Redakteurinnen und Redakteuren in den kalten Hallen einer Pariser Kirche. An den kahlen Steinwänden prallt gelegentlich das Echo frustrierter Flüche ab. Ich erkenne einen schwachen Sonnenstrahl hinter den dicken Buntglasfenstern, als der erste Applaus für einen besiegten Boss ertönt. Und nichts schweiß die Menschen in diesem Raum so zusammen, wie die Wörtchen »Ihr seid gestorben«.

Zwei Jahre nach dem Release von Elden Ring und knapp drei Wochen vor Launch des Addons Shadow of the Erdtree betrete ich zum ersten Mal die Schattenlande. Drei Stunden lang darf ich im ersten Teil des neuen Gebietes tun und lassen, was ich möchte. Wie erwartet spielt sich Shadow of the Erdtree so fantastisch wie das Hauptspiel. Und obwohl der DLC auf den ersten Blick nichts falsch macht, ist er doch nicht ganz perfekt.

Willkommen in den Schattenlanden

Die ersten Trailer zur Erweiterung haben es uns bereits verraten: Der Eingang zum DLC befindet sich bei Miquellas Kokon. Falls ihr also den optionalen Kampf gegen Mohg, Fürst des Blutes, im Mogwyn Palast bisher aufgeschoben habt, solltet ihr ihn jetzt nachholen. Begrüßt werde ich am Ort der Gnade von Leda, einer Kriegerin, die sich auf die Suche nach Miquella in die Schattenlande begibt. Nachdem ich die verwitterte Hand des ewigen Jünglings berühre, werde auch ich in das neue Gebiet teleportiert. Ich schwing mich auf Sturmwind und reite los.

WAS IST MIT MESSMER?

Den Oberschurken Messmer selbst bekomme ich am Anfang des DLCs noch nicht zu Gesicht. Erste Hinweise auf seine Person und seinen Hintergrund finden sich aber in den Beschreibungen der neuen Items. So hat er beispielsweise einen eigenen Schmetterling (Black Pyrefly) – ein Tier, das bereits unter anderem mit Miquella in Verbindung gebracht wird. Ich höre die Zahnräder im Kopf der Lore-Enthusiasten schon rattern!

Die Kamera zoomt etwas raus, um das schier endlose Feld vor mir als Panoramaansicht einzufangen. Ich reite durch hohes Gras, vorbei an unzähligen geisterhaften Umrissen von Grabsteinen. Am Horizont sehe ich ... »Ihr seid gestorben«.

Okay, das versuchen wir nochmal. Ich schwing mich behände auf Sturmwind, reite los und bemerke diesmal, wie sich von der Seite eine flinke Gestalt nähert. Mit zwei abgerundeten Klingen in den Händen umtänzelt mich die gehörnte Kreatur. Die windenden Bewegungen machen es mir schwer, ihre nächsten Schritte vorauszusehen. Ein paar Saltos und Sprungangriffe später – »Ihr seid gestorben« – schwing ich mich auf Sturmwind und reite um mein Leben, um vor dem Todestänzer zu flüchten. Der DLC heißt mich mit einer gewohnten Endgame-Schwierigkeit willkommen. Ich empfehle euch des-

halb, euren Charakter etwa auf Level 130 bis 150 zu bringen, damit euch der Einstieg nicht allzu schwer fällt.

So, wo war ich vorhin? Ach ja: Hinter den Grabsteinfeldern ragt am Horizont natürlich der riesige Erdenbaum in die Höhe, der die Szenerie dominiert. Diesmal ist er allerdings in dunkle Schleier gehüllt. Die Schatten spannen sich über die Zweige und fallen auf die Welt herab, die sich vor mir ausbreitet. Und schon bald erfahre ich von Charakteren, die ich treffe, dass Miquellas Weg uns genau zu diesem Schattenbaum führt.

Auf den Spuren von Miquella

Recht schnell stolpere ich in den Schattenlanden über Charaktere, die dieselbe Mission verfolgen wie ich. Freyja etwa kämpfte einst an der Seite von Radahn, Ansbach stand im Dienst von Fürst Mohg – sie alle

WIE GROSS WIRD SHADOW OF THE ERDTREE?

Das Addon soll das größte in der Geschichte des Studios werden. Etwa zehn neue Hauptbosse kommen dazu, und das Gebiet soll größer als Limgrave werden. In den drei Anspielstunden habe ich den ersten Hauptboss geschafft und einen Teil der Gegend recht oberflächlich erkundet. Ich hätte mich aber locker noch weitere fünf Stunden dort aufhalten können. Die gesamte Größe der Karte konnte ich allerdings noch nicht einschätzen – ich weiß also nicht, welchen Teil der Gesamt-Map ich bereits gesehen habe. Trotzdem lehne ich mich nach meinen Anspieleindrücken vermutlich nicht allzu weit aus dem Fenster, wenn ich schätze, dass ihr locker 20 Stunden für eure Abenteuer in den Schattenlanden einplanen könnt.

Das Addon setzt uns direkt im gruseligen Grabsteinfeld aus, das wir bereits vom allerersten Artwork zu Shadow of the Erdtree kennen.



ACHT NEUE WAFFENGATTUNGEN

Leider hatte ich beim Anspielen nicht genug Zeit, um alle neuen Waffen auszuprobieren. Ein paar der Neuheiten habe ich aber bereits in Aktion erspäht. Insgesamt kommen acht neue Waffentypen mit dem Addon dazu:

- 1 Handwickel für waffenlose Kampfkunst
- 2 Rückhand-Doppelschwerter
- 3 Wurfmesser
- 4 Bärenklauen
- 5 Großer Kampfschild
- 6 Schnellfeuer-Armbrust
- 7 Großschwert-Katana »Odachi«
- 8 Neue Art von Magie mit kleinen »Fläschchen«



Mit der Armbinde könnt ihr Kung-Fu-artige Manöver ausführen.



Die Doppelschwerter sind flink, mit einem Ausweischritt könnt ihr einen tödlichen Stoß ausführen.



Wurfmesser werden nicht mehr verbraucht. Werfen dürft ihr neuerdings auch Äxte und Hammer.



Im DLC wartet auch eine neue Art von Klauen.



Das große Kampfschild hat an beiden Enden spitze Lanzen.

HAUPTSPIEL-TO-DOS FÜR DEN DLC-START

- Besiegt Mohg, Fürst des Blutes.
- Bringt euren Charakter etwa auf Level 150.
- Sammelt viele Schmiedesteine an, wenn ihr die neuen Waffen ausprobieren wollt.
- Sammelt schon mal ein paar Larventränen an, damit ihr euren Build respecen könnt.

Schloss Belurat ist der erste Legacy-Dungeon im DLC und beheimatet den tanzenden Löwen als Bossgegner.

kehrten ihren Herren aber den Rücken, um Miquella zu folgen. Warum? Das verrät mir das Spiel natürlich nicht auf dem Silbertablett, denn wie im Hauptteil (und natürlich typisch für From-Software-Titel) entfaltet sich die Story in kleinen kryptischen Häppchen. Ein Brief hier, eine vage Andeutung da. Ganz unbemerkt schafft es Miquella nicht, durch die Schattenlande zu flüchten. Seine Spuren finde ich in Form von sogenannten Miquellas Kreuzen (Miquellas Cross) in der Welt. Die goldenen Symbole ersetzen im DLC nicht, wie von vielen vermutet, die Orte der Gnade, sondern bilden zusätzliche Anlaufstellen in den Schattenlanden.

Die Gnade bleibt uns also erhalten und führt mich wie gewohnt mit dem goldenen Schimmer zu den wichtigen Bossen und weist mir den Weg. Miquellas Kreuze stehen vereinzelt in der Welt herum. Ein Charakter deutet an, dass sich sechs dieser Symbole in der Nähe befinden. In meinen drei Stunden habe ich bereits vier entdeckt. Die genaue Bedeutung und der Sinn hinter den

Kreuzen hat sich mir beim Anspielen allerdings noch nicht erschlossen. Es könnte sich um einen Queststrang für den Krieger Ansbach handeln. Es kann aber auch sein, dass die Symbole die Rolle der kleinen goldenen Bäume aus dem Hauptspiel einnehmen – denn auch bei den Kreuzen finde ich häufig hilfreiche Upgrade-Items.

Neue Buffs für das Addon

Bei den Upgrade-Items, die ich in der Nähe von Miquellas Symbolen oder Statuen von Marika einsammle, handelt es sich um Scadubaum-Fragmente (Scadutree Fragments) und Verehrte Geisterasche (Revered Spirit Ashes). Beide brauche ich für das neue Progressionssystem, das mir innerhalb der Schattenlande zusätzliche Buffs verleiht. Setze ich mich mit den aufgehobenen Items an Orte der Gnade, kann ich meine Buffs verbessern – ähnlich wie Flaschen mit Heiligen Tränen. Die Fragmente benötige ich, um meinen eigenen Angriff und meine Verteidigung zu buffen. Mit den Aschen mache ich

dasselbe für meine Geisterbeschwörungen und Sturmwind. Es handelt sich also um eine kleine Unterstützung für den DLC-Bereich, stellt die Balance aber nicht komplett auf den Kopf, indem es uns übermächtige Vorteile verschafft. Wie hilfreich diese Buffs am Ende tatsächlich sind, lässt sich nach drei Stunden natürlich noch nicht einschätzen. Dieser Segen ist allerdings nur im DLC aktiv. Sobald ich das Gebiet verlasse, verschwindet der Buff wieder. Das geht übrigens supereinfach: Ich kann jederzeit in das Hauptspiel zurückkehren, wenn ich an einen Ort der Gnade reise. Übrigens fügt sich das neue Gebiet, anders als die Unterwelt, nicht in die bestehende Karte ein. Um die Karte der Schattenlande aufzurufen, muss ich einmal mit den Schultertasten umblättern.

Mit Kung Fu durch den ersten Legacy-Dungeon

Mein erster Ausflug führt mich direkt zum Legacy-Dungeon und ersten Hauptboss des DLCs. Schloss Belurat sitzt im Westen des Startgebiets und erinnert mich mit seinen Treppen, Dachruinen, verwinkelten Gängen und dem einladenden warmen Licht etwas an Schloss Sturmschleier in Limgrave. Als Vorbereitung buffe ich mich am Ort der Gnade und rüste direkt die erste neue »Waffe«



Diesen netten Herren werden wir zu Fuß und zu Ross wohl noch häufiger im DLC sehen. Der Ritter ist übrigens auch eine von den neuen Geisteraschen, die wir beschwören können.



Das Biest schnappt nicht nur zu, es hat auch ein paar Elementarangriffe in der Hinterpfote. Vorsicht vor den Blitzen!

aus: Armbinden für den waffenlosen Martial-Arts-Kampfstil. Spielt ihr einen Faith-Build, könnten die Sacred Dryleaf Arts (Skalierung: Stärke E, Geschick E und Glaube B) also eine coole neue Melee-Ergänzung für eure Anrufungen sein.

In Kombination mit meinen Zaubern (Int-Faith-Build) macht das Kämpfen mit Füßen und Händen viel Spaß. Besonders das Verdreschen von brennenden Monsterhunden fühlt sich mit bloßen Fäusten einfach unglaublich befriedigend an. Mit meiner Dryleaf-Wirbelwind-Kriegsasche führt mein Magier ein paar kunstvolle Drehungen in der Luft aus. Der heranschleichende Riesenskorpion hat nicht mal mehr Zeit, seine Giftattacke auszuführen, bevor die Fußballen meines Zauberers ihm einen nicht ganz so sanften Todeskuss (beziehungsweise Todestritt, logisch) verpassen. Und möchte ich mal doch schnell einen Fernangriff dazwischenschieben, werfe ich mit der linken Hand ein paar Wurfmesser, während ich mit der rechten Faust zuschlage. Wurfmesser sind die zweite neue Waffengattung, die ich ausprobieren konnte. Anders als noch im Hauptspiel zählt das Messer nicht mehr als Verbrauchsgut – ich kann also so viel damit herumwerfen, wie ich mag.

Schlosserkundung

So bahne ich mir also nach und nach meinen Weg durch Schloss Belurat. Hier und da halten ein paar versteckte Gänge Belohnungen für mich bereit; ein Pfad führt mich zu einer kleinen Kampfarena, wo ein Invader auf mich wartet. Um zum Boss zu gelangen, hüpfte ich über Dächer, rupfte großen Vögeln in Steinrüstungen ein paar Federn aus und weiche den hinterhältigen Schatten aus, die hinter Vorsprüngen mit großen Sicheln auf mich lauern. Im nächsten Gang treffe ich auf den nächsten Nervtöter, den wir im DLC wohl noch ein paar Mal antreffen werden: ein gepanzerter Ritter mit einem Hammer, der bei den Weltmeisterschaften für besonders fette Hämmer in der obersten Liga mitspielen würde. Nachdem der Ritter mich ein paar Mal in den Boden stampt, schaffe ich es endlich zum ersten Hauptboss.

Der tanzende Löwe

Hinter der großen Doppeltür wartet ein Kollege auf mich, den wir bereits aus dem ersten DLC-Trailer kennen: der tanzende Löwe. Unter dem Körper der Bestie verstecken sich eigentlich mehrere menschenartige Wesen, deren Arme und Beine immer wieder durchblitzen, während sie das Kostüm des Löwen

zum Leben erwecken. Die schnellen und schlängelnden Bewegungen des Löwen machen es mir schwer, einzuschätzen, ob das Biest als Nächstes nach mir oder nach meiner Geisterbeschwörung greift. Bin ich einen Moment unaufmerksam, bilden die Wesen unter dem Löwenkostüm eine lange Räuberleiter, bekommen mich so auch auf weitere Distanz zu fassen und verschlingen mich wie ein hungriges Tier. Wie ein Löwe eben.

Aber die akrobatischen Sprünge und Kunststücke sind natürlich noch nicht genug. Das Biest schießt zudem mit Blitzen um sich, versprüht schwarz-weiße Flammen im Kreis und verschießt flächendeckende Frostwellen – die ganze Elementarpalette eben. Der tanzende Löwe gehört nicht zu den schwersten Bossen von Elden Ring, ist für mich aber schon einer der spannendsten. So startet der DLC mit einem Hauptboss, der euch nicht direkt alle Nerven kostet, aber durch sein Design und die Inszenierung trotzdem schön anzusehen ist. Wahlweise könnt ihr euch übrigens auch Kriegerin Freyja als Unterstützung dazu holen.

Shadow of the Erdtree – Quo vadis?

Nach dem ersten Hauptboss werden mir erstmal die Riegel vorgeschoben: Weiter in das unbekannte Gebiet darf ich noch nicht vorstoßen. Ich kehre also um und erkunde den Rest des Grabsteinfeldes. Wie gewohnt verteilen sich kleine Dungeons mit Bossgegnern, Ruinen und Höhlen auf der Karte. Mitn auf dem Feld läuft ein riesiger Feuerkäfig umher, den wir bereits in den Trailern kennengelernt haben. Komme ich ihm zu nahe, stampt er auf, setzt den gesamten Boden in Flammen und kickt glühende Erdklumpen nach mir. Er ist auch nicht der einzige Gegner, der es heiß mag. Etwas weiter finde ich den Eingang in eine zerfallene Schmiede,



Die Menschen unter dem Löwenkostüm bauen eine Räuberleiter. Das verleiht dem Boss große Agilität und Reichweite.



Das Innere des Schlosses Belurat erinnert an eine Mischung aus Schloss Sturmschleier und den verwinkelten Gassen der Hauptstadt.

die mich mit ihren Lavaflüssen und Feuer-schnecken an Haus Vulkan erinnert. Bewacht wird die Schmiede von Trollen, die ich zu Fall bringe, indem ich ihnen meine Faust in ihre Schwachstelle am Rücken ramme. Nach diesem kleinen Zwischenstopp mache ich mich auf den Weg zum Schloss Ensis im Osten des Startgebiets. Zunehmend weicht das warme Licht einem kühlen Blauton, das die Steinmauern in eine magische Dunkelheit hüllt. Mit jedem Schritt kommt mir die Umgebung bekannter vor: Vor den Toren des Schlosses warten Hunde, Carianische Ritter, Zaubereradlige und – an dieser Stelle muss ich eine Träne verdrücken – die Schimmerstein-Zauberer. Während ich ihnen resigniert in ihr steinernes Gesicht blicke, drängt sich mir immer mehr die Frage auf: Was ist eigentlich das Besondere an den Schattenlanden? Gibt es denn hier nix Neues?

Greatest Hits

Die drei ersten Stunden des Addons fühlen sich nämlich immer mehr an wie ein »Best of Elden Ring«, wie ein kleines Déjà-vu. Das große Feld mit dem warmen Licht erinnert mich an Limgrave, der erste Legacy Dungeon an eine abgespeckte Version von Schloss Sturmschleier. Lavagebiete kenne ich von Haus Vulkan. Und Schloss Ensis wirkt geradezu wie eine Mini-Kopie der Akademie von Raya Lucaria. Damit will ich auf keinen Fall sagen, dass Shadow of the Erdtree einen schlechten ersten Eindruck bei mir hinterlassen hat. Aber eine der größten Stärken von Elden Ring ist für mich, wie das Spiel mich

FULL DISCLOSURE

Alle Kosten für Natalies Reise nach Paris, Verpflegung und Unterkunft wurden vom Publisher Bandai Namco übernommen. Für unsere Berichterstattung gab es keinerlei Vorgaben, wir konnten den DLC auf dem PC frei bis zum ersten Endgegner erkunden. Eigene Screenshot-Aufnahmen waren beim Anspielen nicht erlaubt, entsprechend stammen die Bilder im Artikel vom Publisher.

mit jedem einzelnen neuen Gebiet komplett aus meinen Banditenstiefeln haut.

Überall in der Welt spüre ich eine klare Handschrift. Caelid trieft nur so vor Fäulnis und Verderben. Im Schneegebiet kämpfe ich mich zwar durch heftige Stürme, genieße aber auch die schöne Landschaft und gelegentliche Ruhe. In der Hauptstadt verlaufe ich mich nicht nur in den zahlreichen Gassen, sondern auch im unterirdischen Labyrinth. In Liurnia werde ich auf meinem Weg in die Akademie von Gegnern weggekloppt, die eigentlich auf die Speisekarte eines mediterranen Restaurants gehören. Will sagen: Jedes Gebiet in Elden Ring hat eine eigene Identität, überrascht mich mit neuen Gegnern, neuem Leveldesign und nicht zuletzt einer einzigartigen Atmosphäre. All das kommt in den Schattenlanden zumindest auf den ersten Metern zu kurz.

Zu viel gespoilt?

Mag sein, dass es die Trailer im Vorfeld waren, die mir die Überraschung von Shadow of the Erdtree genommen haben, weil sie viele der Gegner und sogar den ersten Boss vorweggenommen haben. Aber ich bin in das Addon mit der Erwartung reingegangen, dass es mir genauso den Atem verschlägt wie damals beim ersten Abstieg im Brunnen von Siofra. Stattdessen ist der DLC für mich nach drei Stunden noch schwer greifbar. Was macht die Schattenlande einzigartig? Und was hat es mit Miquellas Spuren auf sich – ist das mehr als nur ein Gimmick? Auf die Nachfrage »Na, wie war Shadow of the Erdtree?« kann ich vorerst also nur mit »Also, es ist halt mehr vom Gleichen« antworten. Aber bei einem Ausnahmespiel wie Elden Ring ist allein das schon ein großes Kompliment. Und im schlimmsten Fall bekommen wir mehr von dem, in das wir uns schon im Hauptspiel so verliebt haben. ★



GAMESTAR BLACK EDITION: ELDEN RING + SHADOW OF THE ERDTREE

Damit ihr euch in den Zwischenlanden nicht verläuft, hat unser Sonderheft-Team eine extradicke Black Edition gezaubert. Mit diesem mächtigen Sonderheft bekommt ihr:

- 164 Seiten zu From Softwares Hit-Spiel und dessen Erweiterung
- Perfekter Run: Mit unserer Hauptspielkomplettlösung verpasst ihr keine Quests und NPC-Stories mehr
- Erdtree-DLC erklärt: so funktionieren neue Waffengattungen und Mechaniken
- detaillierte Karten: Hier findet ihr Schwertschlüssel, Schmiedesteine, Kriegsaschen usw.
- Turbo-Leveln: Die besten Spots und Items zum Runen-Farmen
- Power-PvP: Mit unseren Guides haut ihr jeden um
- XXL-Doppelposter

Gleich bestellen unter
www.gamestar.de/eldenring

MEINUNG

Natalie Schermann
[@theycallme_lie](https://www.instagram.com/theycallme_lie)



Natürlich stehen drei Spielstunden nicht stellvertretend für den gesamten DLC. Das neue Gebiet soll größer als Limgrave werden, mehr als zehn neue Hauptbosse bieten und laut Publisher das bisher größte Addon von From Software werden. Beim ersten Anspielen fühle ich mich auch sofort wieder wie zuhause. Shadow of the Erdtree spielt sich genauso fantastisch wie das Hauptspiel. Die neuen Waffen, die ich ausprobieren konnte, machen Spaß und verleiten mich dazu, zum DLC-Start nochmal an meinem Build zu werkeln. Auch mit dem ersten Hauptboss hatte ich viel Freude, weil er sich so anders angefühlt und ausgesehen hat als alles, was ich bisher von Elden Ring kenne. Und genau von diesen neuen und kreativen Ideen hätte ich gerne direkt am Anfang mehr zu Gesicht bekommen. Ich freue mich sehr darauf, mehr Zeit in den Schattenlanden zu verbringen, und hoffe, dass wir hier nicht nur recycelte und leicht abgewandelte Versionen bereits bekannter Gebiete und Gegner bekommen, sondern eine komplett neue Seite der Zwischenlande kennenlernen können. Ich bin aber zuversichtlich, dass mein lang ersehnter Wow-Moment auch in den Schattenlanden auf mich wartet! Ich hätte mich nur gefreut, wenn er mich bereits zum Start des Addons überrumpelt hätte.