

Das Wort zum Monat – Juni 2024

# IM SCHATTEN VON ELDEN RING

Kein Spiel hat Petra in den letzten zehn bis zwölf Jahren so weggeblasen wie Elden Ring. Aber mit dem Addon hat sie gleich mehrere Probleme.



## Petra Schmitz

Petra wollte sich eigentlich nicht spoilern lassen, sie hat sowohl Tests als auch Videos von Shadow of the Erdtree vor dem eigenen Spielen vermieden. Aber nach etwa vier Stunden im Addon war ihr das egal. So egal, wie es offenbar From Software war, Petra vollumfänglich glücklich zu machen. Pfff!



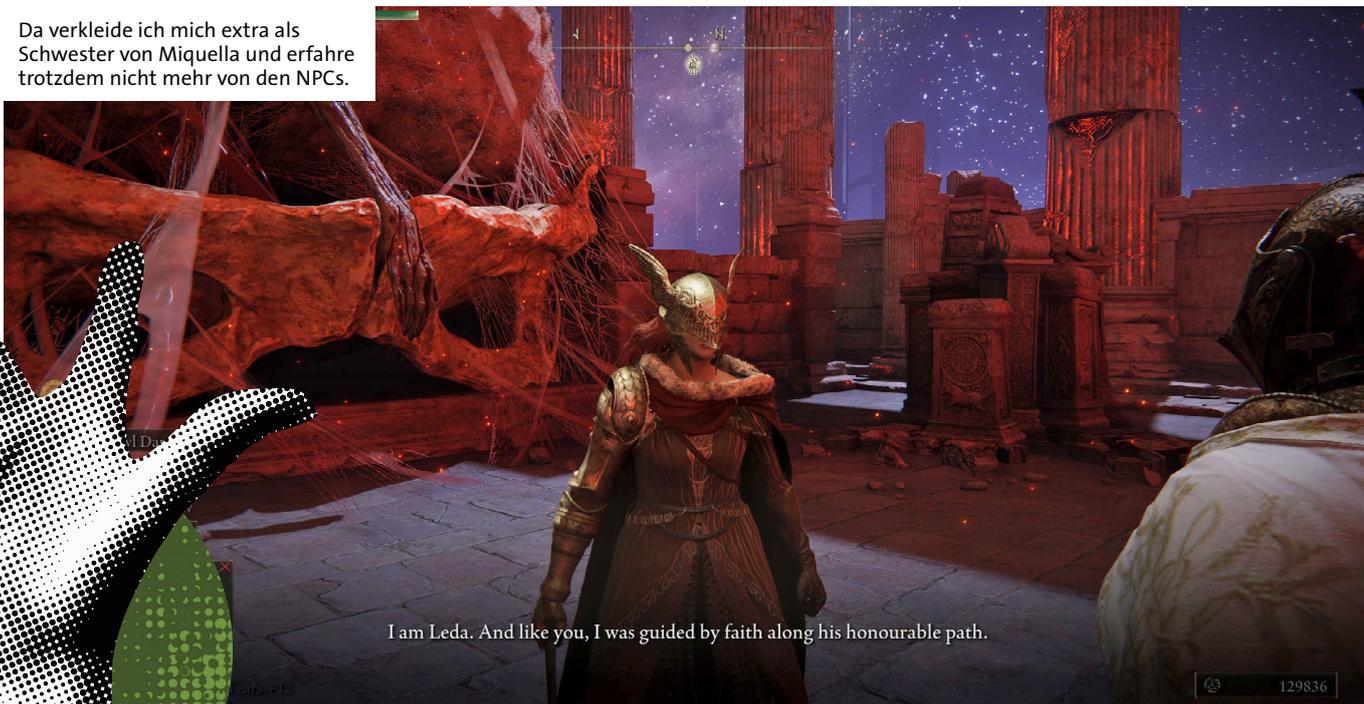
Vielleicht erinnert sich noch die eine oder der andere von euch daran, wie ich in der Mai-Kolumne darüber referierte, dass ich wegen des Anspieltermins von Shadow of the Erdtree (Test ab Seite 68, blättert da jetzt hin und lest den zuerst) neidisch auf Natalie war. Und natürlich war ich dann ab Mitte Juni abermals neidisch auf Natalie. Und auf Elena. Beide hatten deutlich früher als ich einen Zugang zum Elden-Ring-Addon. Elena als Testerin und Natalie als ihre rechte Hand sowie als Guides-Koordinatorin für GameStar.de. Immerhin: Der Neid war nicht halb so groß wie meine Vorfreude. Doch als ich am 21. Juni schließlich selbst ins Schattenbaumreich rübermache, fühle ich bereits nach circa drei Minuten ein gewisses Erstaunen. Ich hatte eine Art Intro erwartet, irgendetwas, das mich stärker an meine neue Aufgabe

binden würde. Stattdessen führe ich einen typischen Kryptikdialog mit einem mir total fremden NPC, lasse meinen Avatar Miquellas Hand angrabbeln – zack: Ich stehe im Addon.

## Beliebig

Sollte Shadow of the Erdtree nicht die bis dato größte Erweiterung eines From-Soft-Spiels sein? Wieso hat man sich dann nicht die Mühe gemacht, das auch zu Beginn so rüberzubringen? Und so unterhaltsam die nun folgenden Stunden für mich auch sind: Das Gefühl, dass From Software nicht so abgeliefert hat, wie es das Studio angesichts des Hauptspiels eigentlich hätte tun sollen, werde ich bis zum Finale nicht mehr los. Viel erscheint mir gerade im Vergleich mit Elden Ring beliebig. Die Fi-

Da verkleide ich mich extra als Schwester von Miquella und erfahre trotzdem nicht mehr von den NPCs.





Gerade noch in finsterner Fantasy-Burg, jetzt schon auf der BuGa.

Trutzburg den Titel Legacy Dungeon verdient. Und mit all diesen nicht erfüllten Erwartungen geht mir auch der Wunsch abhanden, mich tiefer mit Miquellas Schicksal und dem seltsamen Twist im finalen Bossfight zu beschäftigen.

### Scadudadu!

Was mich aber am meisten am Addon keckst, ist diese neue Levelmechanik, von der ich mir im Vorfeld so viel versprochen hatte. Die Scadubaum-Fragmente, die überall in der Welt verstreut sind, boosten meinen Charakter gegen die Gefahren in den Schattenlanden. Aber sie tun es auf eine Art, die mich nicht befriedigt. Mein Lebensbalken bleibt gleich lang, meine Ausdauer bleibt gleich kurz, auch mein Manavorrat profitiert nicht davon. Nichts, was ich auf den ersten Blick sehe, sagt mir nach einem Fragmente-Level-

up: So, das macht dich hier und dort besser, stärker, robuster. Dafür muss ich separat ins Menü, sehe Zahlen, die, sofern ich nicht alles winzklein vorher dokumentiert habe, auch keine rechte Aussage für mich haben. Das ist in einem Spiel, das so viel Wert auf ... na ja, auf Werte legt, schlicht und ergreifend unbefriedigend. Und dass die Fundorte der Fragmente keinen klaren Regeln folgen (Stichwort wäre auch hier: beliebig, während Elden Ring etwa bezüglich der Flaschen-Boosts sehr klaren Regeln folgt), regt mich noch mal mehr auf. Vor allem in Kombination mit der Tatsache, dass man die Dinger wirklich braucht, sofern man kein Souls-Supertopcheckerbunny ist. Das zwingende Suchen und Finden der Scadubaum-Fragmente nimmt mir viel von der Freiheit, die mich beim Hauptspiel so mitgerissen hat.

Ach Mensch, es hätte alles so viel schöner noch werden können. So aber steht Shadow of the Erdtree – zumindest für mich – im Schatten von Elden Ring. ★

guren, die ich treffe, etwa. Oder der Wechsel zwischen finsternen Schlössern unter einem dräuenden Himmel und sattgrün bewachsenen Ruinen. Das verschachtelte Welt-design geht mir flott auf den Zeiger, gefühlt nirgends kommt man auf die Schnelle hin. Dafür bleiben die Legacy Dungeons erstaunlich langweilig, eigentlich hat nur eine

Man hätte das Addon auch problemlos Dragon Age nennen können. Na ja, fast problemlos.

