

## Elden Ring: Shadow of the Erdtree

## EIN MEISTERWERK

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software Termin: 21.6.24 Sprache: Englisch, deutsche Texte  
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 40 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Elden Ring: Shadow of the Erdtree bietet vor allem mehr Elden Ring – und gleichzeitig so viel mehr als das. Ein Widerspruch? Nur auf den ersten Blick. Von Elena Schulz



Heiko: »Hey, Elena! Weißt du noch, als du über eine Woche jeden Tag Elden Ring getestet und stundenlang extrem schwere Bosse bekämpft hast? Möchtest du das genau so nochmal machen, aber die Bosse sind noch schwerer?« Elena: »Ja, natürlich, kannst du mich danach vielleicht noch mit dem Rasenmäher überfahren?«

Okay, genau so ist das erste Gespräch zum Test für Shadow of the Erdtree vielleicht nicht abgelaufen. Aber ganz so weit weg ist es von der Wahrheit auch nicht, denn so mancher Boss im Addon fühlt sich schon an wie besagter Rasenmäher. Denn die Gegner in der Endgame-Erweiterung für das Open-World-Spiel von From Software verarbeiten euch ebenso blitzschnell wie gnadenlos zu Kompost, wenn ihr mal einen Sekundenbruchteil nicht aufpasst. Und ja, das kann schon mal hart frustrieren. Aber der DLC bie-

tet auch eine unglaublich faszinierende und verzahnte Welt voller Schleichwege und optionaler Aufgaben fernab brutaler Kämpfe. Ich habe für euch deshalb nicht nur mein Schwert geschliffen, sondern auch die Wanderschuhe eingepackt und mich in die Schattenlande aufgemacht.

### Auf den Spuren von Miquella

Die Geschichte von Shadow of the Erdtree fällt überraschend geradlinig und kryptisch zugleich aus. Obwohl der DLC bis zu 40 Stunden an neuen Inhalten liefert, könnt ihr in rund 15 Stunden mit der Hauptgeschichte durch sein und das Ende sehen, wenn ihr strikt ihrem Pfad folgt, ohne



GameStar  
Platin-Award

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr total auf Erkunden steht.
- ... ihr euch gerne mit Bossen prügelt.
- ... ihr gerne mit Builds experimentiert..

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch das Hauptspiel schon gebrochen hat.
- ... ihr absolut nicht frustresistent seid.
- ... ihr eine einfach gebaute Open World wollt.



## ELDEN RING SONDERHEFT

Wenn ihr durch diesen Test auf den Geschmack gekommen seid, dann verpasst auf keinen Fall unsere extradicke Black Edition zu Hauptspiel und Erweiterung. Auf 164 Seiten liefern unsere Profis Guides, Tipps sowie eine Komplettlösung. Jetzt am Kiosk oder einfach bestellen unter

[www.gamestar.de/eldenring](http://www.gamestar.de/eldenring)





Das Spiel behauptet in der deutschen Version, dies sei ein Nilpferd. Nun ja ...

euch ablenken zu lassen. Große Teile der Erweiterung sind optional und verlassen sich nur auf euren Entdeckerdrang. Offensichtlich oder simpel ist aber trotzdem nichts. Das geht schon mit dem Eintritt in den DLC los, für den ihr zwei Bosse besiegen müsst. Dann öffnen sich vor euch die Schattenlande mit einer weitläufigen, mit wie aus Licht gemeißelten Grabsteinen übersäten Ebene.

Über ihr thront der Scadubaum als dunkler Bruder des Erdenbaums, und am Horizont warten bereits drohende Festungen und Berggipfel, die es zu erklimmen gilt.

Die neue Welt wirkt faszinierend, monumental und andersartig, wehmütig, schön und bedrohlich zugleich. Neben ersten Geknerrn wie steinernen Vögeln, die auf mich herabstürzen, treffe ich auch überraschend

schnell auf freundliche Gesichter – die Jünger Miquellas, die dem Pfad des verschwundenen Prinzen folgen. An den Orten der Gnade, die erneut als Speicherpunkte in der Spielwelt dienen, warten sie oft mit Gesprächen und Quests. Letztere sind wie im Hauptspiel etwas undurchsichtig und kompliziert, lohnen sich aber. Mal müsst ihr ein bestimmtes Item finden, mal eine Geste im

Die neuen Waffenklassen in Shadow of the Erdtree lassen die Kämpfe ästhetischer wirken als je zuvor.



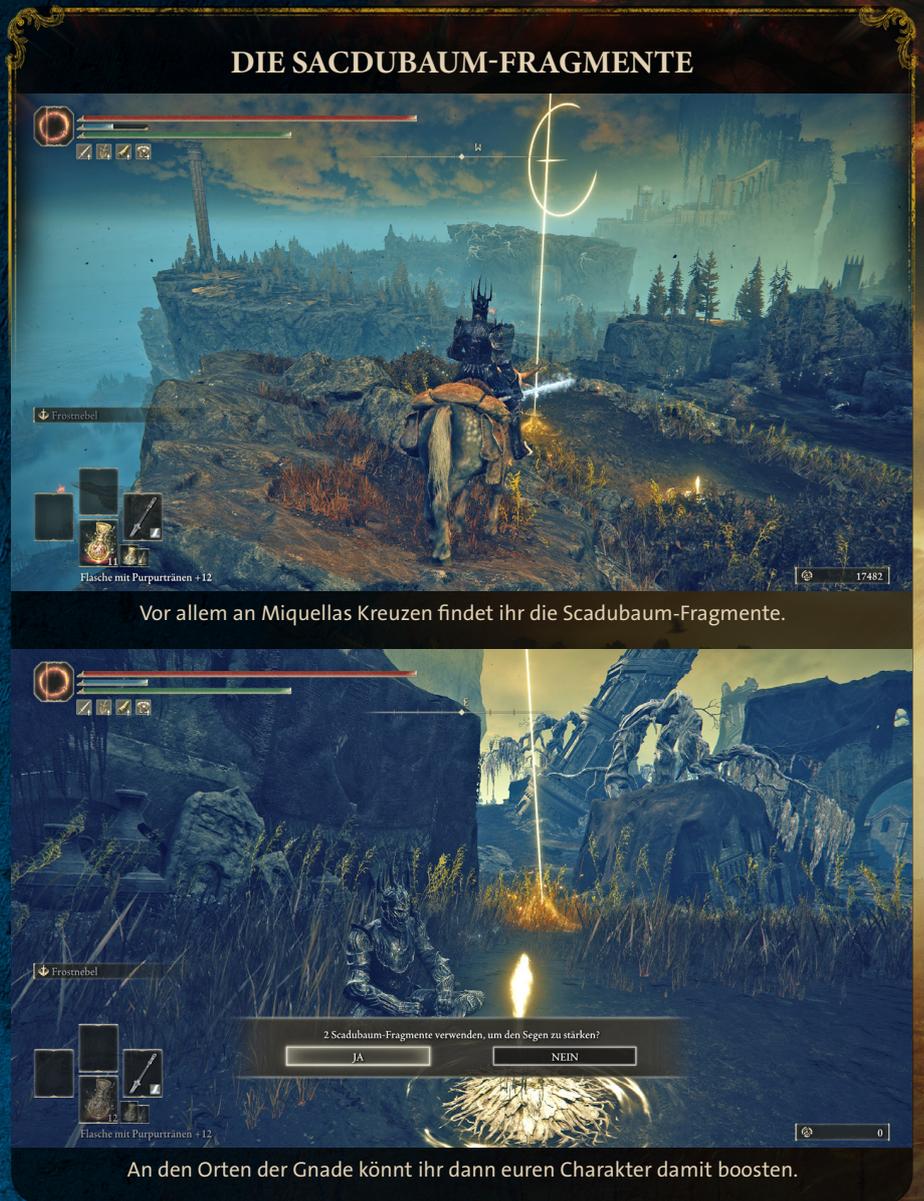
richtigen Moment anwenden. Nehmt ihr euch die Zeit, die einzelnen Schritte auszufüteln, werdet ihr häufig mit Kampfgefährten belohnt. Denn ihr könnt die NPCs anschließend oft wie schon im Hauptspiel per Rufzeichen beim nächsten Boss beschwören. Außerdem nimmt eure Hilfsbereitschaft Einfluss auf das Ende – wie genau, will ich aber natürlich nicht spoilern.

Was die Gefolgsleute nun genau antreibt oder konkret mit Miquella passiert ist, bleibt indes oft eurer Fantasie überlassen. Der Weg gestaltet sich dennoch überraschend klar: Miquellas Kreuze an den Orten der Gnade und die NPCs oder ihre Nachrichten unterwegs verraten euch stets, wo es als Nächstes hingehet. Folgt ihr ihrem Pfad, landet ihr verblüffend schnell bei den finalen Bossen. Wie schon im Hauptspiel sind die meisten großen Gegner optional, nur manche müsst ihr für die Story bekämpfen, wie zum Beispiel den leidenschaftlichen Schlangenfrend und Pfähler Messmer aus dem Trailer. Und wie schon beim Hauptspiel stellt die Handlung mehr einen groben roten Faden dar, der euch als Orientierung dienen kann. Die wahren Highlights offenbaren sich aber erst, wenn ihr vom Weg abkommt.

### Eine Welt für Entdecker

Die Schattenlande wirken überraschend vertraut und fremdartig zugleich. So erinnert die Gräberebene vom Anfang in zweierlei Hinsicht stark an Limgrave: Zum einen optisch, zum anderen führt sie euch genauso an die Irre, weil sie der eigentlichen Faszination der Spielwelt kaum gerecht wird. Das flache, weitläufige Gebiet dient erneut mehr als verräterisch heimelig wirkende Eingangshalle, aus der sich unzählige Pfade in die Höhe oder Tiefe schrauben.

Verlasst ihr das Areal, offenbart sich die größte Stärke von Elden Ring: Shadow of the Erdtree. Denn wo das Hauptspiel schon vertikal und verzahnt war, voller überraschender Wege und Verknüpfungen, legt der DLC noch eine Schippe drauf. Einmal steige ich auf dem Rücken meines Pferdes vorsichtig in eine Schlucht hinab, reite vor bis zu einer



versteckten Höhle, schlängle mich durch unzählige enge Gänge, besiege einen Boss und finde mich plötzlich in einem komplett neuen Gebiet wieder, in dem Drachen am Himmel kreisen und fauchende Blitze haar-scharf an zerklüfteten Berggipfeln vorbeizucken. Ein anderes Mal lasse ich mich unter

einer Ruine in eine Grube fallen und finde mich eine weitere Höhlenexpedition später auf von blauen Blumen übersäten Feldern direkt an einer malerischen Küste wieder. Der DLC bietet eine Vielzahl an völlig unterschiedlichen Gebieten, die allesamt eigene Themen und natürlich haufenweise neue Gegner mitbringen. Wer ausgiebig erkundet, wird hier belohnt – nicht nur durch unglaublich atmosphärische Orte und Geheimnisse. Oft findet ihr auch Waffen, Talismane, Rüstungen oder Geisteraschen. Damit schafft Shadow Erdtree etwas, das ich persönlich eigentlich für unmöglich gehalten hätte: Das Erforschen der Welt macht noch mehr Spaß als im Hauptspiel. Die Schattenlande setzen einen neuen Maßstab in Sachen Open-World-Design, der in den nächsten Jahren nur schwer zu toppen sein dürfte.

### Falsch verbunden

Wem das Erkunden der Welt in Elden Ring schon immer am meisten Spaß gemacht hat, der findet mit Shadow of the Erdtree ein düster-tödliches Eldorado. Das fordert allerdings auch seinen Preis. Zum einen hat die Karte Schwierigkeiten, die verschachtelte



## MEINUNG

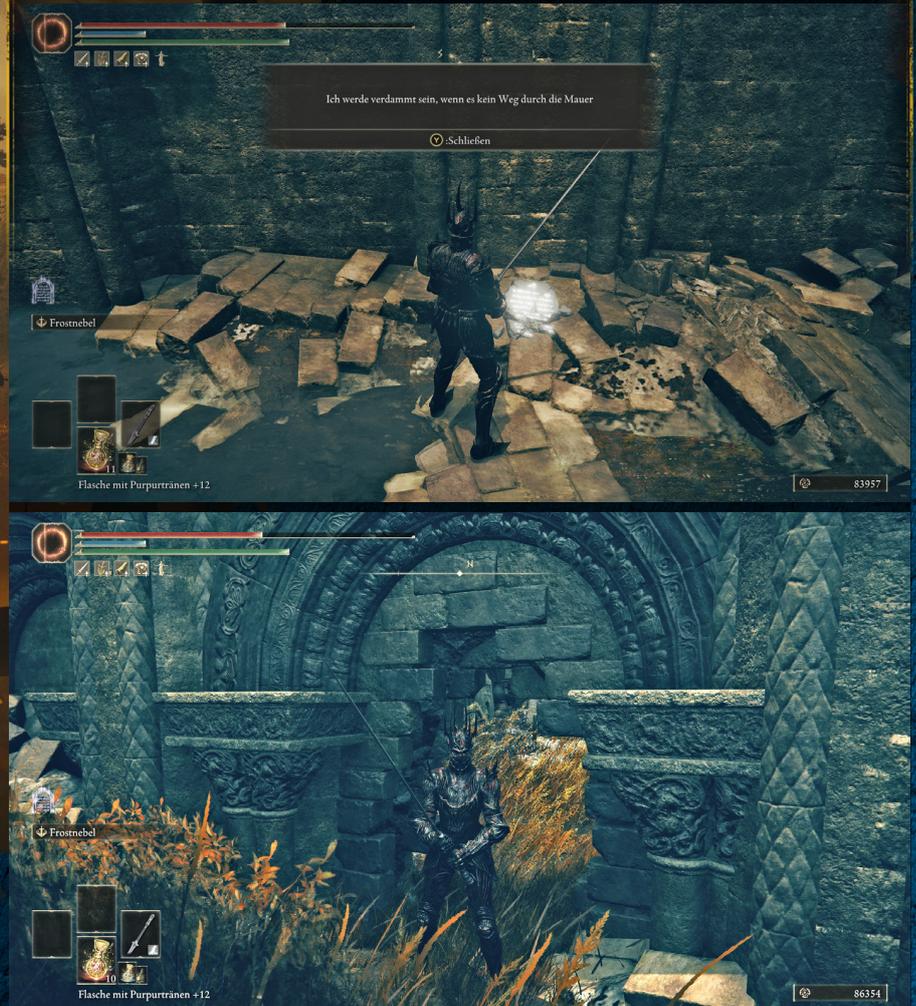
Natalie Schermann  
@theycallme\_lie



Daran, dass mir Shadow of the Erdtree gefallen wird, habe ich nie gezweifelt. Der DLC schafft es für mich nun sogar, das Hauptspiel zu übertreffen. Elden Ring war für mich der Einstieg in das Souls-Genre, und besonders die geheimnisvolle Welt mit ihrer kryptischen Lore hat es mir sehr angetan. Wie gern denke ich an den ersten Abstieg im Siofra-Brunnenaufzug zurück. Diese Überraschung, die Gänsehaut, wenn sich ein unscheinbarer Fleck plötzlich zu einem riesigen neuen Gebiet ausbreitet. Das Reich der Schatten wimmelt nur so vor genau solchen Momenten. Jedes Mal, wenn ich denke, das Ende der Map erreicht zu haben, eröffnet sich eine neue Region, die mich wieder komplett von Sturmwind haut. Shadow of the Erdtree nimmt diese Stärke aus dem Hauptspiel und bringt sie auf kleinerem Raum noch mehr zur Geltung. Das Addon spielt mit cleverem Leveldesign, einer komplexen Vertikalität, die nicht nur fantastisch aussieht, sondern meinen Entdeckerdrang kitzelt. Hier und da fühlt sich das Vorankommen etwas fummelig an, weil Wege nicht immer klar kommuniziert werden oder die Karte eine falsche Fährte legt. Aber umso belohnender fühlt sich das Erreichen neuer Gebiete an. Wem schon die Open World im Hauptspiel egal war und wer nicht viel mit der typischen Fromsoftware-Erkundung anfangen kann, könnte vom DLC enttäuscht sein. Die Hauptstory ist nämlich mit zehn bis 15 Stunden recht schnell durchgespielt. Wer sich aber voll in diese Welt fallen lassen möchte – wortwörtlich! –, wird von einem faszinierenden Aufklappbilderbuch empfangen. Und ich bekomme einfach nicht genug davon!

Es könnte so schön hier sein, wenn der Drache da vorne nicht wäre.

## HIN UND WIEDER HINWEISE



Hin und wieder gibt es in Shadow of the Erdtree kleine Hinweise der Entwickler, allerdings gerne mal an Stellen, an denen wir sie nicht benötigt hätten. Hier steht (schlecht und nur halb übersetzt), dass es irgendwo einen Zugang zum Gebäude geben muss. Und siehe da, den gibt es auch. Den haben wir auch ganz ohne Hinweis gefunden.

Welt optimal wiederzugeben. Weil keine dezidierten Ebenen existieren, lassen sich Routen oft schwer oder gar nicht nachvollziehen. Ein auf der Map klar eingezeichneter Pfad offenbart sich in der echten Welt oft als unüberwindbare Kluft, was die Begeisterung

beim Erforschen etwas dämpfen kann. Auch weil in der Regel Gegner in der Nähe nur darauf lauern, dass ihr die Karte öffnet, um euch fachgerecht zu filetieren. Denn nach wie vor läuft das Spiel weiter, wenn ihr Menü aufruft. Zum anderen legt Shadow of the Erdtree einen größeren Fokus auf Rätsel als das Hauptspiel, was Geschmackssache ist. Ihr müsst zum Beispiel erst versteckte Steinhäufen zerstören, um die Geisterquellen als Sprungbrett für euer Pferd zu aktivieren, und manchmal auch kleinere Aufgaben meistern, um Wege zu öffnen – beispielsweise per Gesten mit Statuen interagieren. Liebt ihr gerade den Fokus auf Erkunden und Entdecken, wird die Erfahrung so noch intensiver und fordernder. Wollt ihr aber vor allem Abkürzungen finden und Kämpfe bestreiten, fühlt ihr euch schon mal unnötig lange aufgehalten oder an der Nase herumgeführt. In jedem Fall täte dem Addon hier manchmal etwas klarere Kommunikation gut. Hin und wieder kommt der korrekte Weg, ein bestimmtes Rätsel oder eine Plattformpassage zu meistern, nämlich derart unbeholfen und abwegig daher, dass es



Aufgepasst: Auch wenn dieser Gegner kaum noch Leben hat, bedeutet das nicht, dass der Kampf gewonnen ist.

beinahe wie ein Bug wirkt. Weil das Spiel hier weder Feedback noch Hinweise gibt, steckt ihr deshalb gern mal eine Weile fest, obwohl ihr grundsätzlich bereits den richtigen Riecher hattet. In einem überschwemmten Gebiet suche ich zum Beispiel stundenlang nach einem Hebel, um das Wasser abzulassen, nachdem mir der Sprung auf ein nahes Dach (die eigentliche Lösung) zunächst unmöglich erscheint. Das ist allerdings Jammern auf allerhöchstem Niveau. Denn im Zweifel nehme ich ein paar Umwege in Kauf, wenn ich dafür eine der faszinierendsten Open Worlds der Spielgeschichte bekomme. Der Fokus auf die Spielwelt zeigt, dass die Entwickler genau verstehen, was die Open World von Elden Ring so besonders macht – das Entdecken in Shadow of the Erdtree belohnt euch mit einer Vielzahl an grandiosen Oh- und Ah-Momenten, die ihr so schnell nicht vergessen werdet.

Technisch läuft das übrigens, abgesehen von seltenen Framerate-Einbrüchen in sehr belebten Arealen und vereinzelt Abstür-

zen, angenehm flüssig. Allerdings müsst ihr euch wie schon beim Hauptspiel mit einem Framerate-Cap und einem fehlendem Ultra-wide-Support anfreunden.

### Ein Tanz auf Mess(m)ers Schneide

Folgt ihr nicht nur der Hauptgeschichte, werdet ihr mit bis zu 25 Stunden an zusätzlichen Inhalten und über 30 neuen Bossen belohnt. Wobei »neu« hier manchmal mit Vorsicht zu genießen ist. Denn wie schon beim Hauptspiel wiederholen sich einige Gegner in der Spielwelt, und ihr müsst euch erneut Baumgeistern, Todesvögeln oder Magma-Lindwürmern in unterschiedlichen Varianten stellen. Allzu enttäuscht solltet ihr darüber aber nicht sein, denn der DLC bietet trotzdem haufenweise einzigartige Endgegner, die es dafür richtig in sich haben.

Shadow of the Erdtree ist ganz klar ein Endgame-Addon. Egal ob Gift spuckende Skorpione, halb verweste Libellen oder Blitze schleudernde, gepanzerte Ritter – schon die einfachen Gegner im Addon pusten mir

mit wenigen Treffern das Licht aus. Bei Bossen reicht manchmal sogar schon ein einziger Schlag, um mich zurück zur letzten Gnade zu katapultieren. Das klingt unfair und

49850

## MEINUNG

Petra Schmitz  
@GameStar\_de



Ich bin erstaunt, anders kann ich es nicht sagen. Erstaunt darüber, dass mich Shadow of the Erdtree nicht so von den Füßen hebt, wie es bei den Kolleginnen und Kollegen passiert ist. Es beginnt schon am Anfang: Kommentarlos werde ich in die neuen Gebiete geworfen. Kein Intro, nichts. Nur ein paar Worte einer Jüngerin von Miquella vor dem Kokon bei Mohg sollen mich auf meine neue Aufgaben einstimmen. Dann stehe ich in einem riesigen, nahezu leeren Gebiet und frage mich, wofür der ganze Platz gut sein soll. Nachdem ich das erste nahezu lineare Legacy Dungeon durchquert habe, denke ich wehmütig an das fantastische Leveldesign und all die Entdeckungen in Schloss Sturmschleier zurück. Ich bin regelrecht enttäuscht in den ersten zwei, drei Stunden des Addons. Das legt sich später, die Welt wird deutlich interessanter, die Ideen werden kreativer. Messmers Zuhause kommt zwar nicht ganz an die Faszination von etwa Sturmschleier heran, aber unterhaltsam ist es in der Bude schon. Aber irgendwann geht zumindest mir das Absuchen nach den Scadubaum-Fragmenten so irrsinnig auf den Zeiger, dass ich mir die diese Mechanik weg wünsche. Und die so oft so verschachtelt aufgebaute Welt regt mich auch bald öfter auf, als dass ich mich über sie freue. Klar, Shadow of the Erdtree ist unterm Strich ein tolles Addon, aber das Hauptspiel übertrumpft es für mich nicht.



Messmers Schergen kennen kaum Pausen in ihren Angriffen.

## MEINUNG

Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Elden Ring: Shadow of the Erdtree war für mich erstmal eine Lektion in Demut. Als ich das Addon das erste Mal betrete, bin ich fast schon arrogant. Mein Endgame-Charakter hat schließlich Malenia höchstpersönlich gelegt und die finalen Bosse des Hauptspiels – was sollte mich da noch schrecken? Zu früh gefreut. Denn als mich wenig später ein Rudel Hunde auf die Bretter schickt und ich nicht mal am ersten Boss vorbeikomme, wird mir schnell klar, dass ich Elden Ring ganz neu lernen muss. Bevor ich der Hauptstory überhaupt erst richtig folgen kann, bastle ich also an meinem Build und übe fleißig Parieren und Ausweichen. So ordentlich habe ich schon lange nicht mehr geschwitzt. Immerhin habe ich eine Deadline im Nacken und nicht mal den ersten Endgegner geschafft. Aber ich kann ja die Welt erkunden, Dungeons erforschen, versteckte Wege finden, andere Waffen ausprobieren und mir so nach und nach die neue Herausforderung erarbeiten. Und dann macht es plötzlich Klick. Auf einmal fühle ich mich wie der Anime-Held, der eine neue Kraft gemeistert hat, oder Mulan, als sie nach dem unermüdlischen »Sei ein Maaaaaann!«-Trällern plötzlich zur Top-Soldatin wird. Ich besiege den Tanzenden Löwen, die Doppelklingen schwingende Ritterin, Messmer, den grausamen Pfähler ... ich vollführe einen Tanz, den ich mir so vorher niemals ausmalen konnte, weiche geschmeidig im letzten Moment aus, bevor ich wie mit dem Skalpell zum Gegenschlag ansetze, eine perfekt komponierte Abfolge, die sich mir erst erschließt, als ich mich voll und ganz auf die Erfahrung einlasse. Und das ist, wenn sie absolut magisch wird. Ja, Elden Ring: Shadow of the Erdtree ist hart, frustrierend und fühlt sich im Vergleich zum Hauptspiel stellenweise sogar fast unfair an. Aber From Software verliert nie sein Augenzwinkern und den Sinn dafür, wie man Spielern trotzdem ein unglaublich lohnendes Gefühl mit auf den Weg gibt, das man nicht so schnell wieder vergisst.



Ymirs Quest beschert euch ein echt cooles neues Schwert.

Ich bin Ymir. Willkommen in Manus Metyr.

frustrierend, und so fühlt es sich manchmal auch an – beispielsweise wenn ich eine Bossarena zum ersten Mal betrete und dann sofort umgehauen werde. Allerdings macht ihr im Gegenzug auch sehr viel Schaden, da die Bosslebensbalken vergleichsweise klein ausfallen. Die beste Strategie für die meisten Kämpfe ist also, Ausweichen und Paraden zu meistern. Anschließend könnt ihr die sehr knappen Zeitfenster für Gegenangriffe nutzen, um ordentlich Schaden auszuteilen. Verinnerlicht ihr den Rhythmus dieser tödlichen Tänze, liegen viele Endgegner schneller auf der Matte, als ihr es nach dem ersten Scheitern noch befürchtet.

Shadow of the Erdtree ist nur dann unfassbar schwer, wenn ihr euch nicht genug mit den Bossen auseinandersetzt oder die Hilfen ignoriert. Fast immer dürft ihr nämlich wie schon im Hauptspiel Geisteraschen oder NPC-Gefährten beschwören. Das erleichtert die knackigen Kämpfe enorm, weil ihr nicht permanent im Fokus seid und so Zauber oder mächtige Angriffe wirken könnt. Trotzdem bleibt jeder Kampf bis zum Schluss fesselnd und nervenaufreibend – jeder falsche Schritt kann euer Ende bedeuten. Hinzu kommt, dass gerade die Hauptbosse schlichtweg spektakulär inszeniert sind.

### Prügeln, werfen, in die Luft jagen

Auch die neuen Segen helfen euch, die Bosskämpfe besser zu überstehen, und belohnen ebenfalls euren Entdeckerdrang. In der Spielwelt verteilt findet ihr an Orten der Gnade oder anderen interessanten Schauplätzen Fragmente, die ihr zum Aufleveln nutzen könnt. Beziehungsweise nutzen müsst! Diese Fragmente und ihre Wirkungen sind ausschließlich im Addon verfügbar und stärken eure Ausrüstung und Geisteraschen. Je mehr ihr davon findet, desto mehr Schaden macht ihr bei Bossen und desto mehr haltet ihr auch aus. Wer also nicht erkundet, wird dafür mit schrecklich unfairen Bossfights belohnt. Aber es ist ein sinnvoller Weg, Endgame-Builds noch weiter zu stärken, ohne das Hauptspiel in einen gemütlichen Spaziergang zu verwandeln.

Eine weitere große Neuerung des DLCs sind die acht zusätzlichen Waffenklassen, die vielfältigere Spielstile und Builds ermöglichen. Ihr findet sie direkt in der Spielwelt oder nehmt sie (Mini-)Bossen ab. Während manche wie das Groß-Katana wenig spektakulär ausfallen, ändern andere wirklich komplett, wie sich Kämpfe anfühlen. Mit den Bärenklauen prügelt ihr Gegner zum Beispiel regelrecht nieder oder ihr werft Äxte und Messer aus der Ferne, was eurem Melee-Charakter auf einmal eine Fernkampfvariante beschert. Und es wird noch abgedrehter: Wer will, packt eine dicke Kanone mit ordentlich Feuerkraft aus, legt Gegner waffenlos im schnellen Kung-Fu-Gefecht oder wirft explodierende Parfümfläschchen nach Feinden. Sämtliche neue Waffengattungen fügen sich optimal in die Spielwelt ein und

Im Kerker von Bonny wartet eine Rüstung auf euch, die klar von Sauron inspiriert wurde.



Wieder mit dabei: die nervigen Baumgeister, die das Wörtchen Übersicht ad absurdum führen.

23607

liefern ebenso coole wie spaßige neue Optionen. Der einzige Haken ist, dass ihr durch eure Stats oft eingeschränkt seid.

### Altbekannt und doch neu und überraschend

Wer alle Endgame-Waffen ausprobieren will, kommt nicht ums Umskillen herum, was besonders lästig ist, wenn euch der Stil dann doch nicht zusagt. Hier wäre eine Art Tutorial-Areal zum Experimentieren hilfreich. Auch mit zusätzlichen Rüstungen, Talismanen oder Geisteraschen verfeinert ihr euren Build noch weiter, die neuen Waffen stechen aber definitiv am meisten heraus.

In Shadow of the Erdtree wiederholt sich vieles, was ihr bereits aus Elden Ring kennt. Große, verzahnte, mit Gegnern gespickte Legacy Dungeons wie die Schattenfeste, in der Messmer euch erwartet. Weitläufige Gebiete wie Limgrave und vertikal verschachtelte wie Liurnia. Überall findet ihr versteckte Pfade,

Katakomben mit Bossen und Belohnungen, direkt in der Welt lauernde Drachen und unzählige Schätze und Geheimnisse. Aber viel davon überrascht dann eben doch wieder durch einen besonderen Twist, eine besonders ausgefallene Waffe als Belohnung oder einen Staun-Moment, der euch die Füße weghaut. Sei es nun ein neues, unglaublich schönes oder kreatives Gebiet tief im Untergrund versteckt, eine unerwartete Schleichpassage oder ein überraschender Bosskampf, in dem sich der Gegner auf einmal vervielfältigt.

Shadow of the Erdtree wird nie langweilig oder generisch, nie völlig vorhersehbar. Das Addon steckt voller neuer, kreativer Einfälle, die perfekt mit dem Hauptspiel harmonisieren und es sinnvoll erweitern und vertiefen. Auch wenn nicht jede Idee auf Anhieb zündet, kitzelt Shadow of the Erdtree damit meinen kindlichen Entdeckerdrang und fordert gleichzeitig mehr als je zuvor. Eine

großartige Mischung, die sich gerade für Veteranen lohnt, die Elden Ring ohnehin schon verfallen sind. Dafür lasse ich mich doch gern vom Rasenmäher überfahren. ★

## ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 8400 / Ryzen 3 3300X	i7 8700K / Ryzen 5 3600X
GTX 1060 / Radeon RX 580	GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
12 GB RAM, 60 GB Festplatte	12 GB RAM, 60 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ➕ wunderschöne Open World
- ➕ düstere Atmosphäre
- ➕ fesselnde Klangkulisse
- ➕ grandioses Gegnerdesign
- ➖ teilweise Boss- und Gegner-Recycling

### SPIELDESIGN



- ➕ coole neue Waffen und Fähigkeiten
- ➕ brutale Kämpfe
- ➕ lohnendes Erkunden
- ➕ vielseitige Builds
- ➖ teils undurchsichtige Wegführung

### BALANCE



- ➕ Buffs und Hilfen
- ➕ ausgewogene Builds
- ➕ Koop, NPC- und Geistergefährten
- ➕ alternative Wege
- ➖ »One-Shot-Bosse« sorgen zwischendurch für Frust

### ATMOSPHERE / STORY



- ➕ toll inszenierte Bosskämpfe
- ➕ dichte Lore
- ➕ zig Wow-Momente
- ➕ nachdenkliche Story mit viel Raum für Interpretation
- ➖ geradlinige Hauptstory

### UMFANG



- ➕ über 40 Stunden
- ➕ über 30 Bosse
- ➕ umfangreiche Endgame-Herausforderung
- ➕ große Open World
- ➕ zig neue Items, Builds, Gegner und mehr

### FAZIT

Shadow of the Erdtree liefert eine der faszinierendsten Welten der Spielgeschichte und setzt Elden Ring damit die Krone auf.



Natürlich verslägt es uns auch wieder in fallengeschickte Katakomben.

Finesse des Bluthunds

Flasche mit Pflanzrötchen -12