

Dragon's Dogma 2

MEHR VOM GLEICHEN

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Capcom Entwickler: Capcom Termin: 2024

Eine Stunde lang konnten wir Dragon's Dogma 2 ausprobieren. Entdecken konnten wir wenige Neuerungen, dafür halten die Entwickler an den Qualitäten des Vorgängers fest. Von Tobias Kirchner

Hier zerstören wir einen Staudamm, um unsere Feinde mit einer Flutwelle zu überrollen.



Wir konnten Dragon's Dogma 2 eine Stunde lang ausprobieren. In dieser Zeit haben wir Zyklopen verknoppt, uns an Greifen gehängt und Goblins aus Höhlen gejagt. Bisher deutet alles darauf hin, dass das Rollenspiel seinem Vorgänger und der Erfolgsformel treu bleibt. Capcom schlägt den Kurs einer klassischen Fortsetzung ein. Die Spielwelt

soll viermal größer werden. Die Technik wurde verbessert, klar. Und es gibt eine neue spielbare Spezies. Bisschen dünn nach der Wartezeit seit Teil 1, oder Capcom?

Pelzige Angelegenheit

Die Beastren stehen von Beginn an zur Verfügung und erweitern den Charaktereditor

um eine pelzige Spezies. Im ersten Teil standen nur humanoide Vorlagen zur Verfügung. Die Beastren sollen auch eine größere Rolle in der Geschichte des Spiels einnehmen. Sie bilden eine von zwei Fraktionen.

Laut Capcom führt uns die Geschichte im fertigen Spiel in die Heimat der Beastren, eine karge Landschaft, die von Schluchten gezeichnet ist. Im Gegensatz dazu wird das Land der Fraktion Vermund von grünen Tälern und befestigten Städten dominiert.

In diesen Ländereien haben wir uns auch während unserer Anspielstunde herumgetrieben. Viel Zeit zum Erkunden gab es allerdings nicht. Nach nur wenigen Schritten landete ein riesiger Greif vor uns. Das beeindruckende Federvieh entpuppte sich als zäher Widersacher. Unsere Spezialattacken steckte es ohne Weiteres weg. Alternativ hätten wir uns auch an die Kreatur hängen können, um sie schließlich zu erklettern und dabei zu attackieren. Allerdings hat uns der Greif leicht abgeschüttelt, und wir traten lieber den Rückzug an. Mehr Glück hatten wir mit einem Zyklopen, der sich am Wegesrand mit ein paar Goblins versteckte. Nachdem die



Die Wasser- oder eher graue Matschwelle haut Goblins und Zyklop von den Beinen.

A torrent approaches! Fall back, and quickly!

Sheathe/Draw L2 R2 Grab
Switch Weapon/Skill L1 R1 Steady Shot
Front Kick Δ
Loose □ O Dash
Jump X

Goblins aus dem Weg geräumt waren, konnten wir ihn schnell zu Boden bringen. Dabei profitierten wir von der Unterstützung unserer Vasallen – bereits im Vorgänger ein elementarer Bestandteil des Spiels. Denn allein unterwegs sind wir in Dragon's Dogma 2 eigentlich nie. Zu Beginn des Spiels erstellen wir erneut einen Hauptvasall, bis zu zwei weitere Begleiter können sich uns anschließen. Schade, dass diese ausschließlich von der KI gesteuert werden. Ein Koop-Modus ist nämlich aktuell nicht geplant.

Ich wähle dich, Heilmagier!

Hier kommen die Klassen ins Spiel, in Dragon's Dogma 2 »Laufbahn« genannt. Als Ausgangspunkt stehen Magier, Dieb, Bogenschütze und Kämpfer zur Auswahl. Im Spielverlauf kann die gewählte Laufbahn mit anderen vermischt werden. Dabei entstehen dann Hybridklassen wie der magische Bogenschütze, der Assasine oder der mystische Schwertkämpfer, der schwere Waffen und magische Schilde kontrolliert.

Im ersten Teil gab es viele verschiedene Entwürfe, die sich sehr unterschiedlich gespielt haben. Das erhöhte den Wiederspielwert dramatisch. Für den zweiten Teil verspricht Capcom die gleichen Möglichkeiten. Zurück zu den Vasallen, denn auch diese füllen die unterschiedlichen Laufbahnen aus. Zudem sagen die Entwickler, dass sie die KI der Vasallen stark verbessert hätten. Insbesondere bei der Wegfindung soll dies spürbar sein, außerdem sollen sie auch besser auf Befehle reagieren und Ressourcen einsammeln. Neu ist zudem die Möglichkeit, ein Lager in der Spielwelt aufzuschlagen. Dort kann gekocht und die Nacht überdauert werden. Denn in der Dunkelheit wirkt die Spielwelt bedrohlicher, und es wird teilweise richtig finster. Dann sind wir nur noch mit einer kleinen Laterne unterwegs, während um uns herum die Monster jaulen und die Goblins ihren nächsten Überfall planen.

Nicht so hektisch, bitte

Wenn besagte Goblins oder Monster zum Angriff übergehen, wird es zeitweise ziemlich hektisch. Unsere Vasallen hauen ihre Attacken raus, während die Kreaturen um

Dieser pelzige Kämpfer hängt sich an den Zyklopen und haut auf seinem Rücken sitzend ordentlich zu.



uns herum springen. Den Überblick zu behalten, fällt gar nicht so leicht. Es wird also mehr gefuchelt als gekämpft. Wirklich taktisch vorgehen mussten wir nicht.

Eine größere Rolle spielt die Umgebung. So können wir beispielsweise Seile durchschlagen, um Brücken zum Einsturz zu bringen, die dann mit den Goblins in die Tiefe stürzt. Oder wir sprengen mit einem Explosionsfass einen Staudamm, um ein Gelände zu fluten. Bei den großen Kreaturen gilt es hingegen, auf Bewegungsmuster zu achten und auszuweichen. Hängen wir dem Zyklopen aber erstmal im Nacken, wird einfach draufgehauen. Erfreulich ist, dass sich die Klassen sehr unterschiedlich spielen. Ausprobieren konnten wir den Bogenschützen, den Dieb und den Kämpfer. Während das Spiel mit dem Bogenschützen zum Shooter wird, teilen wir mit dem Kämpfer mächtige Schläge aus. Der Dieb hingegen ist perfekt geeignet, um auszuweichen und mit schnellen Attacken aus der Deckung zuzuschlagen.

Ihr seht alle gleich aus

Grafisch gibt es zwar einen sichtbaren Sprung zum mittlerweile mehr als zehn Jahre alten Vorgänger. Ganz zeitgemäß sieht Dragon's Dogma 2 trotzdem nicht aus. Vor allem der Detailgrad lässt Luft nach oben. Die Texturen der Wälder und des Wassers sind verwaschen – diese Probleme hatte der erste Teil ebenfalls. Die Charaktermodelle wirken hölzern, und die Gesichtsanimationen jagten

uns zeitweise einen kleinen Schreck ein. Es hakt bei der Vielfalt: Die Wälder und Höhlen sehen gleich aus. Die Stadt, die wir erkunden konnten, hat keinen großen Wiedererkennungswert. Wir hoffen, dass die Heimat der Beastren erfrischende visuelle Eindrücke bietet. Bei den Gegnern, die uns begegnen, haben wir ebenfalls oft die gleichen Modelle gesehen. Klare Highlights waren die haushohen Monster, denen wir uns stellen mussten. Zyklopen, Greifen oder Hydras sind letztlich das, was wir sehen wollen. Die Stimmung erinnert uns angenehm an Retro-Fantasy aus den 80er- und 90er-Jahren: »Hercules«, »Xen« und »Conan«. Und das haben nur wenige Spiele zu bieten. ★

MEINUNG

Tobias Kirchner
@GameStar_de



Eine Stunde ist verflöcht wenig Zeit, um sich in einem großen Rollenspiel wie Dragon's Dogma 2 zurechtzufinden. Eine Sache scheint aber bereits ziemlich sicher: Capcom geht kein großes Risiko ein und liefert eine klassische Fortsetzung. Bereits nach meiner kurzen Zeit mit dem Spiel kann ich sagen, dass alle typischen Merkmale eines zweiten Teils erfüllt sind. Die Konzepte des Vorgängers spinnen die Entwickler einen Schritt weiter. Es gibt eine größere Welt und eine neue Spezies. Technisch hat sich auch etwas getan, wenn auch nicht viel.

Zugegeben: Die angestaubte Optik von Dragon's Dogma 2 bleibt Geschmackssache. Stimmungsvoll ist die Welt trotzdem. Dafür sorgt auch der Tag-Nacht-Wechsel, der die Spielwelt beeinflusst. Abgesehen von den beeindruckenden mythischen Kreaturen, die auf die Abenteurer warten, wirken die Gegnertypen leider ziemlich einfalllos. Ich hoffe, da gibt es im fertigen Spiel mehr Vielfalt, und auf mich warten mehr als Goblins und Diebe in verschiedenen Größen. Wirklich unverständlich ist für mich, dass Capcom dem Spiel keinen Koop-Modus spendiert. Das Vasallensystem wäre hervorragend dafür geeignet.



Die Beastren sind die neue spielbare Spezies. Ihre Heimat soll eine größere Rolle in der Geschichte spielen.