

Dragon's Dogma 2

SO UNBEQUEM,
SO FASZINIEREND

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **22.3.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **65 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Capcoms neuer Fantasy-Kracher will euch mit allen Mitteln aus der Reserve locken und ist dabei auch mal unbequem, aber genau das ist Teil der Faszination. Von André Baumgartner



André Baumgartner

André ist in der Redaktion schon als Savegame-Hoarder berüchtigt. Seine 900 Spielstände zum Test von King's Bounty 2 haben es damals sogar in die Überschrift geschafft. Jeden Spielabschnitt für spätere Guides abrufbar halten zu wollen, war immerhin eine gelungene Ausrede. Dass ihn Dragon's Dogma 2 dieses Mal auf nur zwei Saves beschränkt, sollte nicht die einzige Designentscheidung bleiben, die ihn aus seiner Routine kegt.



Mein erster Kontakt mit Dragon's Dogma 2 ist ein richtiger Schock. Es ist Februar, und ich sitze in einer Suite im 16. Stock eines Münchner Hotels mit einem PS5-Controller in der Hand. Drei Stunden später sage ich zum angereisten Capcom Marketing Manager: »So ein Rollenspiel hab ich seit gefühlt 15 Jahren nicht mehr gespielt ... und ehrlich gesagt hab ich es vermisst!« Was ich damit gemeint habe? Nun, in erster Linie, dass mich das Spiel wirklich als denkenden, intuitiven Menschen ernst nimmt und mich nicht ständig an der Hand nimmt. Ich

muss jeden Hinweis in Gesprächen aufsaugen, ganz genau auf meine Umgebung achten und in beinahe jeder zweiten Quest irgendwann ohne vorsagende Markierung auskommen. Nebenbei erkunde ich eine charmante Open World voller Trolle, Zyklopen und Drachen, die mich in der wohligen Romantik des europäischen Mittelalters wiegt. Das Kampfsystem ist fantastisch, und dank meines getreuen Vasallenteams, das teils aus von anderen Spielern erstellten Charakteren besteht, rette ich die Welt trotz Einzelspielerkampagne nie alleine.



Dialoge sind eher Monologe, denn eure Figur spricht nicht hörbar und hat nur selten unterschiedliche Antwortmöglichkeiten.



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr herausfordernde Quests liebt.
- ... ihr gerne Mittelalterwelten erkundet.
- ... ihr riesige Kreaturen vermöbeln wollt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr keine Lust auf Denken habt.
- ... ihr nach Lust und Laune speichern wollt.
- ... euch niedrige Bildraten abschrecken.

Ein solcher Oldschool-Ansatz birgt aber auch gewisse Fallstricke, die sicher mit dafür verantwortlich sind, warum sich moderne Rollenspiele immer weiter davon entfernen. Welche eurer Spielgewohnheiten ihr für Dragon's Dogma 2 zumindest zeitweise ablegen müsst und warum es trotzdem – oder gerade deswegen – ein unvergessliches Abenteuer ist, klärt unser Test.

An dieser Stelle schon ein Hinweis auf den Hardware-Hunger des Spiels. Zwar lässt sich die Grafik justieren und auch auf Mittelklasse-Rechnern zu hohen Bildraten bewegen, jedoch nur unter Inkaufnahme deutlicher Verluste bei der Bildqualität. Aufgrund hoher FPS-Schwankungen und gelegentlicher Abstürze werten wir um drei Punkte ab.

Nachfolger und Reboot zugleich

Als Dragon's Dogma: Dark Arisen Anfang 2016 fast vier Jahre nach dem Konsolen-Release endlich auf dem PC aufschlägt, geht es komplett an mir vorbei. Zu

Die Nächte sind zappenduster und besonders gefährlich, aber an Lagerfeuern und in Gaststätten könnt ihr sie überspringen.

diesem Zeitpunkt modde ich mir in Fallout 4 gerade alles zurecht, was mich bei meinem ersten Durchgang gestört hat. Gleichzeitig bereite ich mich schon einmal seelisch darauf vor, mit dem bald folgenden Blood and Wine DLC wieder wochenlang in The Witcher 3 zu versinken. Weil Dragon's Dogma 2 aber Nachfolger und Reboot in einem sein will und das anhand der fehlenden »2« im Hauptmenü sofort deutlich macht, Sorge ich mich nicht, etwas verpasst zu haben. Story und Welt setzen kein Vorwissen voraus.

Fans des ersten Teils werden alle lieb gewonnenen Mechaniken wiederfinden, während Einsteiger in informativen Tutorials, die jederzeit erneut nachgeschlagen werden können, an sie herangeführt werden.

Volle Pulle Fantasy

Bis auf die eingangs geschilderten Eindrücke sowie etwas nachträglicher Recherche weiß ich zu Beginn eigentlich so gut wie nichts über die Dragon's-Dogma-Serie. Ich stapfe also mit maximaler Neugier durch



KLASSISCHE FANTASY

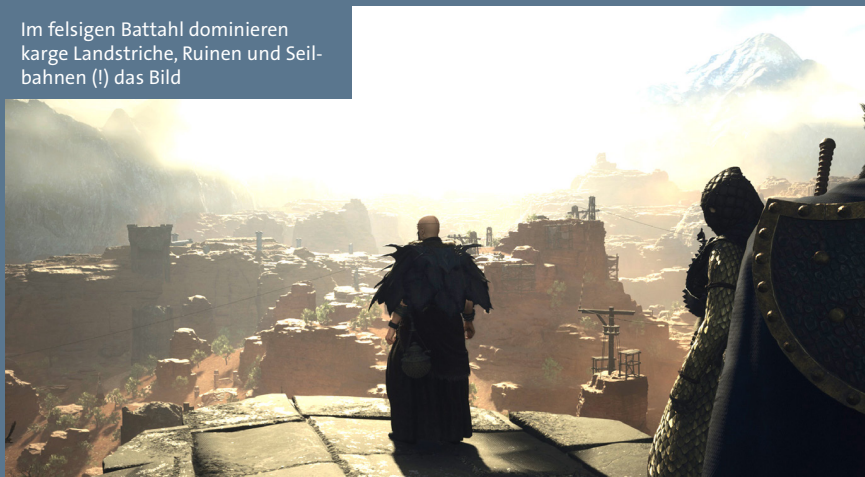
Beinahe jeden Ort, den ihr hier seht, könnt ihr auch erreichen, inklusive der großen Vulkaninsel hinter dem Meer.



Das Königreich Vermund versprüht vor allem westliche Mittelalterromantik. Dörfer und Burgen, wohin das Auge blickt.



Im felsigen Battahl dominieren karge Landstriche, Ruinen und Seilbahnen (!) das Bild



In den finsternen Höhlen ist eure Öllampe euer bester Freund. Gelegentlich bieten sich aber auch spektakuläre Blicke nach draußen.



SHOP MIT MIKROTANSAKTIONEN

Zum Release hat Capcom einen In-Game-Shop in Dragon's Dogma 2 integriert, in dem ihr zahlreiche Gegenstände gegen Echtgeld kaufen könnt. Darunter auch Zielkristalle für die Schnellreise, die ihr aber auch in ausreichender Zahl im Spiel findet. Generell bekommt ihr unseren Testeindrücken nach keinerlei spielerische Vorteile durch die Echtgeldkäufe. Im Gegenteil: Ähnlich wie in Assassin's Creed macht ihr euch unserer Ansicht nach sogar das Spielerlebnis kaputt, wenn ihr diese »Abkürzungen« kauft, weil das Erkunden und Selbsterarbeiten einen Großteil des Reizes von Dragon's Dogma 2 ausmacht. Gemäß unseren Pay2Win-Regularien verzichten wir deshalb auf eine Abwertung.

das unbekannte Land, das mich im Handumdrehen mit seinen liebevoll gestalteten Umgebungen verzaubert. Die am Horizont lockenden Dörfer, Burgen und Höhlen versprechen eine gewaltige Open World, die meinen Entdeckerdrang belohnt und die ich ohne jegliche Ladepausen durchstreifen darf. Dabei verzichtet Dragon's Dogma 2 gezielt auf die übertrieben grelle Farbpalette vieler anderer Fantasy-Welten, sondern stimmt eher dezentere Töne im Stile eines Gothic oder Kingdom Come: Deliverance an. Also genau nach meinem Geschmack.

Weitaus höher schraubt Dragon's Dogma 2 den Fantasy-Regler bei seinen Bewohnern. Neben den spielbaren Menschen und Biestren (ein humanoides Katzenvolk ähnlich den Khajiit aus Elder Scrolls) leben hier auch Zwerge und Elben. Letztere komplett mit elbischer Sprache und Schrift, für die wir extra einen Dolmetscher im Team brauchen – wie cool ist das denn, bitte?

Die Riege der Gegenspieler lässt sich ebenfalls nicht lumpen und setzt sich aus den bekanntesten Monsterfratzen zusammen. Von kleinen, schelmischen Goblin-Rudeln bis zu gewaltigen Bestien wie der dreiköpfigen Chimäre oder feuerspeienden Drachen lauern mehr als 40 unterschiedliche Monsterarten und -varianten in der Welt.

Von Kampfeslust beseelt

Mein erster Feindkontakt läuft holprig ab, denn als Kämpfer mit Schwert und Schild erwarte ich gewisse Bewegungsabläufe, die schlicht

❖ BRANT ❖

Dieser stattliche Kerl ist der (ehemalige) Hauptmann der Palastwache von Vermund. Er bietet euch seine Hilfe an.





Seid gegrüßt.

Macht Euch das... zum Erwecken?

Menella

Seid unbesorgt. Ich will Euch nichts Böses. Ich bin Menella, und ich habe die Ehre, als Vermittlerin zwischen Ihrer Majestät und der Wache zu dienen.

Im fernen Battahl sind die Biestren heimisch. Ihre Kultur kommt etwas spiritueller daher als die der Menschen, aber insgesamt halten sich die Unterschiede in Grenzen.

X E
Ctrl

Weiter
F Weiter

nicht stattfinden. Etwa dass ich bei hochgehaltenem Schild mit der Rückwärtstaste ... nun ja, rückwärts laufe. Stattdessen rennt meine Figur auch in Verteidigungshaltung auf die Kamera zu und lässt sich deswegen prompt in den Rücken schlagen, anstatt zu blocken. Ich muss mich also nach jedem Positionswechsel zum Gegner drehen, denn auch ein Aufschalten gibt's nicht. Die erste von vielen Umgewöhnungsphasen beginnt.

Nach und nach lerne ich die Feinheiten meiner Klasse kennen und schalte zusätzlich zu den zwei Standardhieben weitere Fähigkeiten frei, von denen ich vier gleichzeitig ausrüsten kann. Mit dem Schildschlag werfe ich

Gegner zu Boden oder stoße sie Klippen hinab, und der Himmelschub pflückt Harpyien vom Himmel. Aus dem Gleichgewicht gebrachte oder niedergerungene Kontrahenten sind besonders schadensanfällig.

All das kennen Serienveteranen auch aus dem Vorgänger. In Dragon's Dogma 2 wirken die Kämpfe aber noch mal eine ganze Ecke wuchtiger und glaubwürdiger, weil die Physik-Engine gleich mehrere Schippen draufgelegt hat und schlicht zum Besten zählt, was ich in Rollenspielen je erleben durfte. Die Nahkämpfe laufen extrem physikalisch und wuchtig ab. Einmal schleudere ich den Leitwolf eines Rudels davon, und zwei auf

mich zuspringende Bestien werden in der Luft vom Körper ihres Anführers abgefangen und seitlich weggeschleudert. Ein anderes Mal klettere ich am Körper eines gewaltigen Zyklopen empor und malträtiere sein verwundbares Auge mit meinem Pfählen-Talent. Der desorientierte Koloss stürzt in die Lücke einer teilweise zerstörten Brücke, schafft es aber gerade noch, sich an der gegenüberliegenden Brückenhälfte festzuhalten. Ich traue meinen Augen nicht, als ich realisiere, dass ich mir gerade aus einem lebendigen, fast übermächtigen Feind eine Abkürzung über die tödlichen Fluten gebaut habe. Der anfängliche Umgewöhnungsschmerz weicht



❖ DOREANN ❖

Die elegante und gebildete Elbendame versteht ein paar Worte der menschlichen Sprache. Auch sie werdet ihr treffen.

Dragon's Dogma 2 ist eher sparsam mit Zwischensequenzen, doch wenn es sie einsetzt, dann mit Bravour.



Neben dem gezielten Anheuern bei Riftsteinen trifft ihr auch ständig Vasallen auf euren Reisen und könnt sie spontan anheuern, wenn euch ihre Werte zusagen.



einer tiefen Faszination, weil ich erahne, wie viele Raffinessen diese Kombination aus klugem Kampfsystem und glaubwürdiger Physik potenziell ermöglicht.

Alle Klassen führen zum Ziel

Also beginne ich mit weiteren Klassen zu experimentieren, denn die sogenannten Laufbahnen lassen sich in Gasthäusern und bei Gildenmeistern jederzeit wechseln und ihre passiven Talente sogar mischen. Zehn Laufbahnen gibt es, wobei sich vier als optionale Freischaltungen in den Weiten der Welt verstecken. Krieger rocken riesige Zwehandwaffen, Diebe entfesseln einen rasenden Dolchsturm auf feindliche Weichteile, Illusionisten hauen zwar nicht wirklich selbst zu, können aber sogar haushohe Titanen dazu bewegen, Trugbildern zu folgen – selbstverständlich in den nächstbesten Abgrund.

Die Kollegen Natalie und Dennis verlieben sich schnell in den Bogenschützen, und Guide-Experte Magnus findet seine Erfüllung im Erzmagier. Letztere brauchen zwar ein paar Sekunden Ruhe, um ihre Magie zu wirken, aber wenn so ein Endgame-Zauber dann mal durchgeht, bebt die Landschaft und platzen die Feinde – ein Fest!

Ungelenkte Entfaltung

Jede Laufbahn kann ich in zehn Stufen auflevn, wodurch ich neue und verbesserte Fä-

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Meine ersten Spielstunden in Dragon's Dogma 2 haben sich angefühlt wie ein saftiger Schlag ins Gesicht. Das sollte euch schon verraten, dass ich den ersten Teil damals nicht gespielt habe und die riesige Open World des Nachfolgers nun sehr blauäugig betreten habe. Und das wird bestraft. Meine tollkühnen Ausflüge in die Wildnis endeten schneller, als ich »Drache« sagen konnte, mein unvorsichtiges Vorgehen kostete mich mitunter sogar wertvolle Spielzeit und -fortschritt. Dragon's Dogma 2 erzieht mich regelrecht um. Auf der einen Seite kitzelt es meinen Entdeckerdrang, weil die Welt so viele Wege, versteckte Grotten und spannende Orte zu bieten hat – auf der anderen Seite lerne ich mit jeder Spielstunde wachsam zu sein, nicht überstürzt zu handeln und meine Chancen abzuwägen. Die Idee des einzelnen Spielstandes sagt mir durchaus zu! Denn so bekommen mein Erlebnis, meine Beziehungen und mein Handeln so viel mehr Bedeutung und Einzigartigkeit. Einmal vermasselt, ist das nun Teil meiner Geschichte. Leider stolpert hier Dragon's Dogma 2 manchmal zu sehr über seine eigenen Ideen. Der Autosave vor Kämpfen speichert in der Realität oft schon mitten in Kämpfen, was im schlimmsten Fall zu nervigen Death-Loops führen kann. Quests suggerieren mir oft absolute Spielfreiheit, ohne aber vorher zu definieren, wie die Kommunikation zwischen Spieler und Spiel überhaupt aussehen könnte – das führt nur zu ärgerlichen Sackgassen, bis man durch Zufall auf die Lösung stößt. Das außergewöhnliche Rollenspiel ist also definitiv nicht für jeden. Wenn ihr aber bereit seid, euch auf seine Eigenarten einzulassen, dann erwarten euch hier fetzige Kämpfe (so viel Spaß hatte ich mit einem Bogen noch nie!), ein klasse Vasallensystem, eine tolle Welt, die neugierig macht, und eine Spielerführung, die nicht euer Händchen hält und die es so gerne öfter in anspruchsvollen Rollenspielen geben darf!

higkeiten freispiele. Die versteckten Laufbahnen sowie je zwei Meisterschaftstalente verdiene ich mir im Zuge bestimmter Quests. Wo ich die finde, ist allerdings Erkundungsache, und auch deren Schwierigkeit schwankt wild. Die zwei Diebesmeisterschaften bekomme ich als Krieger ungewollt in Dialogen zugeworfen. Dagegen haben Game-Pro-Kollege Stephan und ich in unseren kombinierten 120 Stunden Spielzeit nicht herausfinden können, wo Erzmagier die mächtige Bolidenbeschwörung (eine Art Meteorregen) erlernen, obwohl wir sie bei einem fremden Vasallen bereits gesehen haben.

Die undurchsichtigen Pfade zum Traum-Set-up mal beiseite bestimmt die aktuelle Laufbahn außerdem, welche meiner Attribu-

❖ LUZ ❖

Luz (oben) ist das Orakel des Hofes von Vermund und aktuell untergetaucht, weil sie um ihr Leben fürchtet.

❖ NADINIA ❖

Nadina (unten) ist nicht nur die Anführerin von Battahl, sondern auch eine Hohepriesterin. Sie ist weise und und gütig.



❖ ULRIKA ❖

Ulrika ist quasi die klassische gute Jungfrauengestalt der Handlung. Sie ist die Anführerin von Melve.

❖ SVEN ❖

Im Gegensatz zu seiner Mutter, der verschwörerischen Königin, ist Sven ein Guter. Und blöderweise naiv.

te wie Stärke, Magie oder Abwehr beim Klettern durch die 250 (!) maximal möglichen Charakterlevels primär ansteigen.

Darüber hinaus darf ich die dutzenden aufspürbaren Ausrüstungs-Sets bei den Schmieden der vier Völker mit bis zu drei jeweils anders gewichteten Upgrades versehen. Elben beherrschen etwa das magiezertrische Handwerk am besten – wer auch

WIE HARDWARE-HUNGRIG IST DRAGON'S DOGMA 2



ALEXANDER KÖPF: Wir haben uns Dragon's Dogma 2 auch hinsichtlich der Performance näher angesehen. Dabei fällt auf, dass das Spiel auf allen Testsystem und über sämtliche Auflösungsstufen hinweg Probleme mit dem einen Prozent der niedrigsten Bildrate (99th Percentile) hat. Das macht sich vor allem in größeren Siedlungen mit vielen NPCs wie der Hauptstadt Vernworth bemerkbar. Dann bricht das 99th Percentile kurzfristig auf 30 FPS, teils sogar 20 FPS und weniger ein, was sich in einem deutlichen Ruckeln äußert.

Außerhalb von Siedlungen sind meist mehr Bilder pro Sekunde zu verzeichnen, und das Spiel läuft deutlich runder. In Kämpfen zeigt sich ein ähnliches Bild. Hier sind jedoch die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde ausschlaggebend für die Performance-Einbrüche. Wir messen zwischen 20 und 30 Prozent weniger FPS.

Was die Stabilität von Dragon's Dogma 2 anbelangt, haben wir im Test durchaus unterschiedliche Erfahrungen gemacht. Bei uns kam es in fünf Tagen auf drei Systemen »nur« zu zwei Abstürzen. Andere Tester berichten von mehr Crashes, bei einigen kam es gar nie zu solchen Problemen. Insgesamt ist es Entwickler und Publisher Capcom hoch anzurechnen, dass mittels unterschiedlicher Rendering-Methoden (»Progressiv« und »Interlaced«) und eines feingliedrig abgestuften Auflösungskalibriers (Menüpunkt »Bildqualität«) eine breite Palette an Systemen mit spielbaren Bildwiederholraten versorgt wird.

sonst? Später veredele ich meine liebsten Stücke noch mit Drachenteilen.

Minmax-Profis des Vorgängers spezialisieren sich auf Klassen mit gleichem Hauptattribut, etwa Kämpfer und Dieb (Stärke) oder Magier und Erzmagier (Magie), um ihren Attributsmix nicht zu verwässern. Aber in der Realität macht der fordernde, jedoch nicht veränderliche Schwierigkeitsgrad das gänzlich unnötig. Zudem bringen die Kampfmechaniken derart Spaß, dass man sich mit Minmaxing viel der Faszination beraubt.

Ein Team fürs große Abenteuer

Und jetzt kommt der Kicker: Bei all dem Lob für die tolle Welt, die packenden Kämpfe und die motivierenden Klassen habe ich das

faszinierendste Alleinstellungsmerkmal von Dragon's Dogma 2 noch nicht einmal erwähnt: die Vasallen. Drei an der Zahl können mich begleiten. Meinen Hauptvasall erstelle ich genau wie meine eigene Figur im wahnsinnig umfangreichen Charaktereditor. Im Vorfeld gab es schon die nachgebauten Ebenbilder von Geralt, dem »Dune«-Hauptdarsteller Timothée Chalamet oder Kratos zu bewundern, also beschließe ich kurzerhand, meinem Protagonisten das Antlitz von Agent 47 aus der Hitman-Reihe zu geben.

Eine eher konservative Wahl in einem Editor, in dem man vom schrankbreiten Oger bis zum buckligen Grottenolm kaum Grenzen gesetzt bekommt. Sogar X- und O-Beine lassen sich stufenlos regeln. Dem grummeli-



Weiter auf Seite 58 >>>

+110 EP
+34 DP

Ximena

Erlaubt mir, Meister. Dieser Feind soll durch meine Hand fallen!

Grundh
Waffe

Wenn ein Ochsenkarren von einem Greif, Harpyien, Echsenmenschen und Goblins attackiert wird, entspinnt sich Schlachtenatmosphäre.

DIE WICHTIGSTEN SCHAUPLÄTZE DES MEGA-ROLLENSPIELS

❖ VERMUND ❖



Das Königreich Vermund wird hauptsächlich von Menschen besiedelt. Sein ländlicher Charme wird unentwegt von umherziehenden Goblin-Banden, Trollen und Drachen bedroht.



❖ VERMUND ❖

Kontrollpunkt Ruhestadt

❖ Battahl ❖

Bakbattahl

Vulkaninsel-Lager

❖ Vulkaninsel ❖



Durch die schroffen Klippen der Vulkaninsel schlängeln sich Lavaflüsse und verwinkelte Schluchten voller tödlicher Gefahren. Nur erfahrene Abenteurer sollten sich hierhin durchschlagen.

Dorf ohne Namen

Vernworth

❖ Battahl ❖



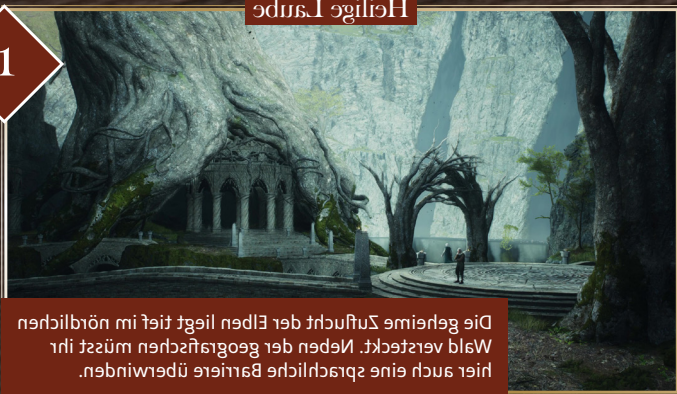
In den sonnengebleichten Schluchten von Battahl ist uralte Magie am Werk. Unvorsichtige Reisende werden von Sukkuben entführt, Golems zerstampft oder nächtlichen Untoten verspeist.

Ausgrabungsstätte

❖ Vulkaninsel ❖

Heilige Lande

1



Die Geheimnisvolle Zucht der Elben liegt tief im nördlichen Wald versteckt. Neben der geographischen Barriere hier auch eine spirituelle Barriere überwinden.

Außenposten der Grenzwahe

2



Nach dem Prolog findet ihr euch im Nordosten von Vermund wieder. Die Grenzsoldaten des Königreiches helfen euch durch die ersten Spielstunden.

Melve

3



Das beschauliche Örtchen wurde vor Spielbeginn von einem Feuer speienden Drachen verwüstet. In einer Rückblende erfahrt ihr, welche Rolle ihr dabei gespielt habt.

Kontrollpunkt Ruhestadt

4



Am Grenzposten zwischen den Königreichen Battahl und Vermund hat sich ein blühendes Dörfchen etabliert. Ohne Passierschein A38 ist hier natürlich für euch Endstation.

Dorf Harve

5



Das unscheinbare Küstenstädtchen wird zunehmend von Ungeheuern aus der Tiefe bedroht, und in einer abgelegenen Hütte startet ein alter Kauz grüblerisch aufs Meer.

Vernworth

6



Die Hauptstadt von Vermund ist eine lebendige Metropole, in der barmherzige Samariter und intrigante Adelige aufeinandertreffen. Später könnt ihr hier zwei Häuser besitzen.

Dorf ohne Namen

7



Eine rätselhafte Gemeinde am östlichen Rand der Spielwelt. Die argwöhnischen Einwohner lassen diejenigen, die sich hierhin verlaufen, nicht aus den Augen.

Bakbattahl

8



Die Kaiserin der katzenähnlichen Biestren wacht über die Einwohner der Hauptstadt von Battahl. Besucher des geschäftigen Basars sollten das überbezahlte Gasthaus meiden.

Vulkaninsel-Lager

9



Wer diese abgelegene Garnison der Battahlischen Ritter erreicht, kann sich bei einem Bad in den heißen Quellen von den Strapazen der Reise erholen.

Ausgrabungsstätte

10



Hier beginnt euer Abenteuer. Tief versteckt im Hinterland der Vulkaninsel suchen der unerbittliche Aufseher und seine Meister nach Artefakten.

TOLLE MONSTER



Ist kein Drache in der Nähe, herrschen die Greifen über die Lüfte. Sie können jederzeit zum Sturzflug auf euch ansetzen.



Selbst die Hauptstadt Vernworth ist vor überraschenden Angriffen riesiger Viecher nicht gefeit. Also immer auf der Hut sein!



Die ledrige Haut der Zyklopen macht sie sehr widerstandsfähig. Zu ihrem verletzlichen Auge emporzuklettern, ist ratsam, aber auch brandgefährlich.

gen 47 stelle ich eine gutherzige Heilerin an die Seite, da ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiß, dass ich mir aus gesammelten Pflanzen Heiltränke mischen (das geht ganz simpel im Inventar) und per Quickslot einwerfen kann. Die Wahl bereue ich aber trotzdem nie, macht sie doch vieles entspannter. Raven wird meine treue Begleiterin durch dick und dünn, levelt genau wie ich auf, und auch ihre Laufbahnen und Talente darf ich verwalten. Ihr gewählter Persönlichkeitstyp bestimmt, ob sie Support, Defensive oder Offensive priorisiert und wie sie mit mir und anderen spricht. Später schalte ich noch weitere Verhaltensweisen wie Wundarzt (nutzt zum Heilen auch Verbrauchsgüter),

Logistiker (bastelt selbstständig Verbrauchsgüter), Krämer oder elbischer Dolmetscher frei. Kollege Karsten Scholz von unserer Schwesternseite Mein-MMO hat mit dem Vasallensystem noch ganz andere Erfahrungen gemacht.

Aller guten Gefährten sind drei

Die zwei zusätzlichen Hilfsvasallen sind dagegen nicht einfach irgendwelche zufallsgenerierten NPCs, sondern die Hauptvasallen anderer Spieler. Sofern ich es nicht gezielt verbiete, kann nämlich auch meine Gefährtin jederzeit von allen anderen, die gerade die Kampagne genießen, ausgeliehen werden. Sie begleitet dabei gleichzeitig mich

und beliebig viele andere. Wie das sein kann? Irgendwas mit Multiversum, gar nicht weiter darüber nachdenken!

Auf diesen Ausflügen verdient meine Getreue nicht nur Riftpunkte, mit denen ich höherstufige Hilfsvasallen anheuern und so die Kampfkraft meiner Truppe erhöhen kann. Sie merkt sich auch sämtliche Geheimnisse und Questverläufe, die sie mit diesen anderen Spielern entdeckt hat. Wird sie schließlich wieder ausgewechselt, da ihre Hilfsvasall-Version nicht im Level aufsteigen kann, erstattet sie mir bei meiner nächsten Übernachtung Bericht und bringt dabei sogar Item- oder Geldgeschenke der Gastgeber mit. Über geteilte Vasallen-IDs lässt sich so sogar eine Art Handel durchführen, sofern man sich außerhalb des Spiels dazu verabredet. Unterwegs bietet sie mir dann dynamisch an, mir bei der aktuellen Quest Tipps zu geben oder mich zu Schätzen zu führen. Ob ich das annehme, ist natürlich mir überlassen. Ist sie mal ratlos, kann ich an Riftsteinen auch gezielt nach Hilfsvasallen suchen, die mir bei der ausgewählten Aufgabe helfen können.

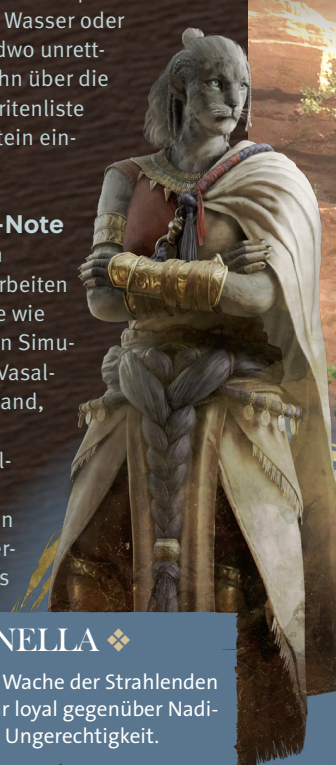
Mittels vier Befehlen dirigiere ich meine Mitstreiter über das Schlachtfeld. Das muss ich dank der cleveren KI aber nur selten tun, etwa wenn ich sie aus großen Flächenangriffen herauslotsen möchte. Ihr der Persönlichkeit entsprechendes Verhalten wirkt verblüffend glaubwürdig. Sie klettern an Gegnern hoch, um Schwachpunkte zu erreichen, fangen mich auf, wenn ich vom Rücken eines Greifs abgeworfen werde, oder tragen verletzte Gefährten zu mir, damit ich sie wieder aufstellen kann. Da das Gelände häufig sehr vertikal ist, kommt es auch mal vor, dass sich die KI aus Versehen in den Tod stürzt, aber angesichts der Komplexität der Landschaften passiert das viel seltener, als man annehmen und würde. Plumpst ein Vasall ins (immer tödliche) Wasser oder verkannt sich irgendwo unrettbar, beschwöre ich ihn über die Historien- oder Favoritenliste beim nächsten Riftstein einfach erneut.

Abzüge in der B-Note

Unter der Haube von Dragon's Dogma 2 arbeiten fast so viele Systeme wie bei einer vollwertigen Simulation. Händler und Vasallen streifen durchs Land, Ochsenkarren (eine Methode der Schnellreise) kommen und gehen zu bestimmten Tageszeiten, Monster- und Rohstoff-Spawns

❖ MENELLA ❖

Menella gehört zur Wache der Strahlenden Flamme und ist sehr loyal gegenüber Nadinia. Sie hasst Ungerechtigkeit.





MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Auch wenn wir mit 87 Punkten (vor Abwertung) eine stolze Wertung vergeben, kann diese Zahl kaum die Begeisterung wiedergeben, die Dragon's Dogma 2 in mir als Fan des ersten Teils auslöst. Ich liebe Spiele, die mich abseits der ausgetretenen Pfade führen, in denen ich mich verliere, immer wieder Neues entdecke und vielleicht nie das Ende sehe, weil mich die Welt selbst in ihren Bann zieht. Skyrim, in dem ich auch nach hunderten Stunden nie die letzte Quest erreicht habe, ist ein Paradebeispiel für meine Art zu spielen. Dragon's Dogma 2 hat genau diese Essenz eingefangen und verfeinert. Hier ist das Abweichen vom vorgezeichneten Weg nicht nur möglich, sondern Teil des eigentlichen Spielerlebnisses. Natürlich gibt es eine Hauptstory, die mich durch das Spiel führen will. Aber die wahre Magie entfaltet sich in den Momenten, in denen ich mich entscheide, einfach loszuziehen, die weite Welt zu erkunden, versteckte Dungeons zu erforschen und mich mit meinem treuen Vasallenteam mächtigen Gegnern zu stellen. Das Geniale an Dragon's Dogma 2 ist, dass es mich ermutigt, meiner Neugier zu folgen, ohne dass ich das Gefühl habe, etwas Wichtiges zu verpassen. Jeder versteckte Weg, jede unerwartete Begegnung fühlt sich wichtig an. Das Spiel versteht es perfekt, die Freude am Entdecken zu belohnen und gleichzeitig eine lebendige, dynamische und immer wieder überraschende Welt zu schaffen.



Auf dem Rücken eines (Halb-)Drachen zu balancieren, während er unten gerade eure Gefährten zu verschmoren versucht, gehört zu den spannendsten Momenten in Dragon's Dogma 2.

GLYNDWR

Glyndwr ist ein untypischer Elb, er spricht die menschliche Sprache flüssig und ist sehr sanft und schüchtern.

Loslasse

Waffenfertigkeit wechseln Ctrl

Zwillingsschnitzen

Schnitzen

Shift

Space Springen

Los!

Hilfe! 3 4 Halt!

2



❖ LENNART ❖

Lennart ist Kampfmeister von Melve, aber längst im Ruhestand. Trotzdem spielt er eine Rolle in eurer Geschichte.

MEINUNG

André Baumgartner
@GameStar_de



Dragon's Dogma 2 in diesem Test wirklich gerecht zu werden, war eine der schwersten Prüfungen meiner GameStar-Karriere. Weder hat es die extrem ausgearbeiteten, von moralischen Dilemmata durchzogenen Geschichten eines The Witcher 3 noch die mit hunderten Stunden Dialog untermalten, sorgsam entworfenen Gefährten eines Baldur's Gate 3. Und trotzdem erzeugt dieses Spiel bei mir eine absurde Sogwirkung und Faszination. Der NPC-Koop mit den wechselnden Vasallen funktioniert grandios, die Kämpfe rocken, und die undurchsichtigen Akteure und Geheimnisse dieser Welt animieren mich unentwegt, tiefer zu graben und aus meiner gewohnten Spielweise auszubrechen. Die vielen versteckten Lösungswege lassen den Wiederspielwert für mich durch die Decke schießen. Als die Handlung im letzten Drittel noch einmal richtig Fahrt aufnahm, in mehreren überraschenden Enden mündete und ich mir dann unerwartet doch ein Tränchen wegdrücken musste, hatte mich das Dragon's Dogma endgültig in seinen Klauen. Die rigorose Spielstandphilosophie und verweigeren Hilfestellungen, sowohl was das Steckenbleiben in Quests als auch Accessibility-Optionen für Menschen mit Einschränkungen betrifft, hindert mich dennoch daran, eine uneingeschränkte Empfehlung auszusprechen. Besonders Letzteres ist im Jahr 2024 eigentlich unverzeihlich. Das schreit nach Patches!

Eure Vasallen versuchen auch im Kampf, euch nützlich zu sein, und halten Gegner fest oder nieder, damit ihr leichteres Spiel habt.



regenerieren sich. Das schlägt sich vor allem in einer für Rollenspiele ungewöhnlich hohen Prozessorlast nieder, die dann wiederum den Eindruck erwecken kann, dass die erzielten FPS nicht zur gebotenen, etwas angestaubten Grafik passen. So schön sie in manchen Lichtstimmungen auch aussehen mag, Capcoms hauseigene RE-Engine hat selbst mit aktiviertem Raytracing nicht mehr den modernsten Look.

Schwerer als die technischen Hürden wiegen einige unverständliche Designschnitzer. Das beginnt bei der umständlichen Maussteuerung in den Menüs, die praktisch keine Vorteile zu den Controllern bietet. Dabei sollte die Maus doch gerade bei der Inventarverwaltung glänzen! Zum Trost lässt es sich nach einigen umbelegten Tasten aber immerhin hervorragend mit ihr kämpfen.

Wer trotzdem ins Gras beißt, ärgert sich über die unzuverlässigen bis willkürlichen Autosaves. Die können mal lange vor dem Beginn eines verhängnisvollen Kampfes lie-

gen oder aber mittendrin, sodass man teilweise noch im Ladebildschirm erneut totgeschlagen wird. Das weiß das Spiel auch und mahnt beim ersten Start, die Autosaves regelmäßig manuell zu überschreiben und in Gasthäusern zu schlafen.

Capcom hat sich nämlich dazu entschlossen, Spielern lediglich zwei getrennte Spielstände anzubieten: das automatisch oder händisch überschriebene Autosave sowie die letzte Übernachtung in einem Örtchen. Ihr könnt euch also aus Todes-Ladespiralen befreien, verliert dabei aber teils mehrere Stunden Fortschritt und dürft nicht einmal weitere Profile für Zweitcharaktere anlegen.

Bleibt lange frisch

Was dieses rigorose Speichersystem aber auf jeden Fall bewirkt – und das sage ich trotz einer prinzipiellen Verachtung solcher erzwungener Maßnahmen – ist, dass ich vorsichtiger agiere und mir oft minutenlang über eine Quest Gedanken mache, bevor ich



Neue Fähigkeiten kosten Disziplinpunkte, die ihr beim Besiegen von Gegnern mit eurer aktuellen Laufbahn verdient.



+301 EP
+54 DP

Grundhaltung/Kampfbereit X E Ergreifen
Waffenfertigkeit wechseln Ctrl Verfeindigen

Pfählen
Sturmattacke Sprinten
Space Springen

Lösungsansätze ausprobieren. Sie können nämlich in die wildesten Richtungen abdriften. Die in Trailern und Artworks häufig prominent abgebildete Dame mit dem Bogen habe ich zum Beispiel nach ihrem ersten Auftritt kurz nach dem Prolog nie wieder gesehen, während sie die Kollegen als eine der wichtigsten Nebenfiguren erlebt haben. Ich vermute, es lag daran, dass mir ein anderer wichtiger Charakter während einer Eskorte weggestorben ist. Das zwang mich auf meinem Weg zur Hauptstadt einen großen Umweg durch ein verstecktes Höhlensystem auf, wodurch ich allerdings zwei später wichtige Questgegenstände früher einstreichen konnte. Es hat alles Vor- und Nachteile.

Ich wage zu behaupten, dass sich keine zwei Spieldurchgänge in Dragon's Dogma 2 gänzlich ähneln werden. Selbst in meiner kurzen Zeit mit dem New-Game-Plus-Modus, in dem ich Charakterfortschritte und Ausrüstung behalten darf, fielen mir Gegner an Stellen auf, an denen sie zuvor niemals auf-

getaucht wären. Auch neue Upgrade-Möglichkeiten taten sich unerwartet auf.

Eine bezaubernde Reise

Dass ich bisher kein Wort über die eigentliche Handlung verloren habe, hat übrigens Methode. Selbst zu entdecken, wie und warum das Schicksal dieser einzigartig bezaubernden Welt in euren Händen liegt, trägt ungeheuer zur Atmosphäre bei. Ihr solltet euch nur bewusst sein, dass es sich bei diesem Ränkespiel um den Thron mit gleichzeitiger apokalyptischer Bedrohung nicht um ein Storymeisterwerk à la Witcher oder Baldur's Gate handelt. Eure Figur spricht kein Wort, und auch die Dialoge der Haupt- und Nebenfiguren sind knapp gehalten. Dafür ist das Gesprochene, das nur in einer englischen und japanischen Tonspur vorliegt, äußerst charmant und mit dem passenden mittelalterlichen Jargon vorgetragen. Die deutschen Untertitel gehören außerdem zum Besten, was ich seit Langem in einem Spiel lesen durfte.

Bis auf drei scheinbar zufällig reingeworfene Eskortmissionen bleiben euch Fleißaufgaben erspart. Stattdessen erzählen euch die Kampagne sowie die zwei bis fünf dynamisch reintröpfelnden Nebenaufgaben pro Örtchen schöne Geschichten, die euch rund 40 bis 50 Stunden unterhalten sollten.

Die teils lückenhafte Spielführung, die euch fast garantiert das ein oder andere Mal nach dem nächsten Questschritt googeln lassen wird, kann frustrieren. Sie erzeugt aber auch ungeheure Glücksmomente, wenn ihr mit eurer selbst ausgedachten, ungewöhnlichen Lösung tatsächlich Erfolg habt. Denn in welchem anderen Spiel dürft ihr schon euer Feingefühl für eine Situation auf den Prüfstand stellen, indem ihr ein störrisches Gegenüber abseits jeder Dialogoption einfach mal am Schlafittchen packt und zu einem anderen NPC zerrt? Eben. ★



WILHELMINA

Die geheimnisvolle Dame führt das Haus der Röschen, ein Bordell in Vernworth. Sie hat gute Kontakte in den Adel.

SIGURD

Ein toller Kämpfer, stets bemüht, besser zu werden. Außerdem hasst er die Drachen und jagt sie, wo er kann.

DRAGON'S DOGMA 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 10600 / Ryzen 5 3600
GTX 1070 / RX 5500 XT
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 10700 / Ryzen 5 3600X
RTX 2080 / RX 6700
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★★★★★

➤ Mittelalter-Charme ➤ liebevolle Umgebungen
➤ gelungene englische Vertonation ➤ mitreißender Soundtrack
➤ Technik insgesamt leicht veraltet

SPIELDESIGN

★★★★★

➤ aufregende Kämpfe ➤ Wechsel zwischen zehn Klassen
➤ Vasallenteam ➤ Überlegen und Erkunden wird belohnt
➤ Spielführung kann frustrieren

BALANCE

★★★★★

➤ viele Lösungswege ➤ Schwächen durch Vasallen kompensierbar
➤ Vasallen-KI ➤ unzuverlässige Autosaves
➤ undurchsichtige Klassenfreischaltungen

ATMOSPHERE / STORY

★★★★★

➤ Spielweise mit Riesengegnern ➤ fremde Welt mit vertrautem Look
➤ furchterregende Nächte
➤ schöne Storys ➤ manchmal spröde inszeniert

UMFANG

★★★★★

➤ 40 bis 50 Stunden Spielzeit ➤ NG+ mit Wieder-spielwert
➤ mindestens zwei Enden ➤ schöne Ausrüstungsvielfalt
➤ individuelle Upgrades

ABWERTUNG

Aufgrund der hohen FPS-Schwankungen und gelegentlicher Abstürze werten wir um drei Punkte ab.

FAZIT

Fantasy-Spielweise mit super Kämpfen, Wiederspielwert und kreativer Vasallen-KI. Erwartet nur kein Storymeisterwerk!

87

-3

84



In den jeweiligen Schmieden seht ihr oben rechts, mit welchem Schmiedestil hier gearbeitet wird. Er bestimmt, welche Ausrüstungswerte hier besonders gesteigert werden.