

## Kolumne: Dragon's Dogma 2

## ZU RECHT KRITISIERT

Im Zuge des Shitstorms um Dragon's Dogma 2 wurde sehr schnell sehr viel Quatsch behauptet. Und genau das zeigt für Heiko, wie viel Capcom hier falsch gemacht hat.



Heiko Klinge

GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge findet, dass Mikrotransaktionen in Singleplayer-Spielen eigentlich nichts verloren haben. Eigentlich, weil er auch mal der Meinung war, dass Season Passes in Aufbauspielen nichts verloren haben, bis ihn Anno 1800 eines Besseren belehrte, das im Übrigen auch zahlreiche kosmetische DLCs anbietet. Die Dinge sind eben selten so schwarzweiß, wie sie auf den ersten Blick erscheinen. Dennoch würde ihm nicht mal im Traum einfallen, in Spielen wie Assassin's Creed oder eben Dragon's Dogma 2 Echtgeld für In-Game-Items oder gar Spielwährung auszugeben.



Die Welt von Dragon's Dogma 2 kitzelt den Entdeckerdrang.

Einziges Ausnahmen sind das Herzanhänger-Geschenk, aber NPCs lassen sich genauso durch gecraftete Blumensträuße bezirzen, sowie die »Kunst der Metamorphose«, die euch das Aussehen eures Charakters jenseits von Frisur und Klamotten bearbeiten lässt und von denen es nur wenige im Spiel gibt. Hier hat Capcom allerdings schon Abhilfe versprochen und wird deren Zahl mit einem der nächsten Updates stark erhöhen. Und wer sich die In-Game-Währung Riftkristalle kauft, mag schneller zu mächtigen Vasallen kommen, macht sich dadurch aber einen Großteil des Spielreizes selbst kaputt, weil dann die Balance in den spektakulären Kämpfen nicht mehr passt.

## Fragen der Balance

Das bringt uns zum Punkt, warum die Wut auf Dragon's Dogma 2 trotzdem größer ist als noch bei Resident Evil 4. Und warum ich das nachvollziehen kann: Dragon's Dogma 2 ist ein hartes, anspruchsvolles Spiel, das bewusst wenig erklärt. Eingeschränktes Schnellreisen gehört ebenso zum Konzept wie eine glaubwürdige Wirtschaft. Wer auf Wanderschaft rasten möchte, braucht dafür eben eine Lagerausstattung – entweder gekauft oder selbst hergestellt. Wenn Capcom daran geknüpfte Items nun für Echtgeld anbietet, öffnen sie Tür und Tor für Spekulationen. Wurde die Schnellreise nur deshalb so stark eingeschränkt, um mehr Zielkristalle zu verkaufen? Sind die Vasallen absichtlich schwächer gemacht worden, um Riftkristalle attraktiver zu machen? Für beides gibt's unseren Testeindrücken zufolge keinerlei Anzeichen. Aber wer solche Items für echtes Geld anbietet, darf sich nicht wundern, wenn das Balancing seines Spiels in Frage gestellt wird. Schließlich gibt es in der Spielhistorie jede Menge schlechter Beispiele.

## Der Fluch des Hypes

Das erste Dragon's Dogma war ein eigenwilliger Geheimtipp, der sich erst im Laufe der Jahre seinen Ruf erarbeitet hat. Wer den wie ich durchgespielt hat, wusste ziemlich genau, welche Unbequemlichkeiten in Dragon's Dogma 2 auf einen zukommen. Dieser Kontext fehlt aber vielen, die jetzt zum ersten Mal nach dem Rasten in der Wildnis Leben verlieren, während der Schnellreise überfallen werden oder einen Blumenstrauß craf-

Die Schatzkarte kostet 3,99 Euro. Sie ergänzt sogar Beute, die nur DLC-Käufer bekommen. Für 2,99 Euro bekommt ihr das »Spezialupgrade-Ticket für Waffen«. Und für die Deluxe-Waffe »Skull Shaker« verlangt Capcom 1,99 Euro. In einem Singleplayer-Spiel! In einem Singleplayer-Spiel, dessen Steam-Bewertung gerade bei 97 Prozent liegt. Denn meine Beispiele stammen nicht aus dem derzeit viel diskutierten Action-Rollenspiel Dragon's Dogma 2, sondern aus dem qualitativ ebenfalls hervorragenden 2023er Remake von Resident Evil 4. Die Steam-Bewertungen von Dragon's Dogma 2 stehen aktuell bei 67 Prozent, das Spiel wird für seine Mikrotransaktionen viel härter kritisiert als andere Singleplayer-Titel von Capcom, bei denen der Publisher in der Vergangenheit genauso vorgegangen ist. Aber für mich ist das weder ungerecht noch überraschend. Capcom hätte wissen müssen, was mit dieser DLC-Strategie auf sie zurollt. Vermutlich haben sie es sogar gewusst, aber es war ihnen egal. Weil sie bei ihrer Rechnung einen für mich entscheidenden Faktor vergessen haben. Die Quittung zahlen jetzt diejenigen, die am wenigsten etwas dafür können.

## Was dieses Mal anders ist

Rein auf dem Papier sind die Mikrotransaktionen von Dragon's Dogma 2 sogar weniger frech als die von Resident Evil 4. Es gibt keine exklusiven Schätze oder Waffen, nahezu alle kaufbaren Gegenstände findet ihr auch in ausreichender Anzahl im Spiel.

## Dragon's Dogma 2

Store | Hub



22,701  
playing 7 min ago

38,990  
24-hour peak

228,285  
all-time peak

Zoom 48h 7d 1m 3m 6m 1y **All**

From Mar 23, 2024 To Apr 12, 2024



In den Steam-Charts ist von der Kritik an den Mikrotransaktionen nichts zu merken.

ten. Der sensationell gute Charaktereditor hat den Hype vor allem auf Social Media nochmal zusätzlich befeuert.

Und jetzt stellt euch vor, ihr habt euch begeistert vor Release euren Charakter erstellt und seht dann beim Spielstart, dass es nur einen einzigen Charakter-Slot gibt – ihr also entweder mit eurer Editorkreation leben oder sie überschreiben müsst. Euer Blick wandert auf die Steam-Seite und erspürt ein Item, das euch für 1,99 Euro euren Charakter bearbeiten lässt. Capcom konnte sich offenbar nicht vorstellen, was das mit Serienneulingen macht. Und kassiert jetzt dafür die Quittung. Damit möchte ich keinesfalls entschuldigen, wie viele direkt mit Schaum vorm Mund aufs Spiel eingedrückt und Falschinformationen verbreitet haben. Aber ich kann komplett nachvollziehen, wie es dazu kommen konnte. Und nein, die Mikrotransaktionen wie bei Resident Evil 4 erst zwei Wochen nach Release einzubauen, wirkt keinesfalls vertrauenswürdiger!

### Warum die Rechnung nicht aufgeht

Capcom hätte die Wut der Community von Dragon's Dogma 2 also kommen sehen müssen. Ob sie es auch wirklich getan haben, vermag ich nicht zu beurteilen. Finanziell scheint es ihnen jedenfalls nicht geschadet zu haben. Mit über 200.000 gleichzeitigen Spielerinnen und Spielern zum Release ist Dragon's Dogma 2 Capcoms bislang größter Singleplayer-Erfolg auf Steam, auf den Konsolen dürfte es nicht anders aussehen. Gut möglich, dass sich bei Capcom jetzt ein paar Entscheidungsträger auf die Schultern klopfen. Die Verkaufszahlen passen, vielleicht sogar die Daten für die Mikrotransaktionen. Die Wut wird irgendwann weniger werden, das nächste Update auf die größten Kritikpunkte eingehen. Alles halb so wild, wenn sich der Rauch verzogen hat, werden die DLCs immer noch gekauft.

Rein von den Zahlen her mag das stimmen. Oder wird es sogar ziemlich wahrscheinlich. Was meines Erachtens aber nur daran liegt, dass sich ein Großteil des Schadens beim Fall Dragon's Dogma 2 nicht in schnöden Zahlen messen lässt. Da ist zum einen der Vertrauensverlust. Vertrauen muss man sich hart erarbeiten, fürs Verspielen braucht es dagegen nur eine einzige falsche Entscheidung. Dragon's Dogma 2 mag ein sehr gutes, sehr besonderes Rollenspiel sein. Aber vielen Menschen wird es auch und vor allem wegen Capcoms DLC-Politik negativ im Gedächtnis bleiben – egal ob nun zu Recht oder nicht.

Und dann ist da natürlich noch der Schaden für das Team. Wer Dragon's Dogma 2 eine faire Chance gibt, wird – Performance-

Probleme hin oder her – schnell erkennen, wie viel Liebe und Herzblut dessen Entwicklerteam in dieses detailversessene Rollenspiel gesteckt hat. Sie haben es nicht verdient, dass ihr Spiel für die am Ende völlig überflüssigen Mikrotransaktionen auseinandergenommen wird. Auch das Community-Management von Capcom wird sicherlich angenehmere Arbeitstage gehabt haben als den Release-Zeitraum. An beides lässt sich kein Preisschild pappen. Aber Frust und Enttäuschung im Team kommen jeden Arbeitgeber früher oder später teuer zu stehen.

### Ein Lerneffekt für die Branche?

Ich bin nicht naiv. Am Ende des Tages ist Capcom ein börsennotiertes Unternehmen, das vor allem seine Aktionäre glücklich machen muss und entsprechend agiert. Daran ist auch erstmal nichts Verkehrtes, es trifft

auf jeden größeren Publisher zu. Aber die Branche ist klein genug, dass alle Beteiligten sehr genau hinschauen, was bei den jeweils anderen passiert – im Positiven wie im Negativen. Und ich kann beziehungsweise will mir einfach nicht vorstellen, dass sämtliche Entscheidungsträger zur Causa Dragon's Dogma 2 gerade anerkennend mit dem Kopf nicken und sich denken: »Haben die super gemacht mit den Mikrotransaktionen, gab kaum Stress, machen wir bei unserem nächsten Titel genauso!«

### Gute Beispiele

Zumal es gerade prominente Gegenbeispiele gibt, die bei einer durchaus vergleichbaren Zielgruppe sowohl kommerziell enorm erfolgreich als auch außerordentlich beliebt sind. Nämlich Baldur's Gate 3 und Elden Ring, die beide komplett ohne Mikrotransaktionen auskommen. Dafür darf From Software stolze 40 Euro fürs Addon verlangen, ohne dass zumindest ich auch nur den leisesten Hauch von Kritik zur Preispolitik gesehen habe. Weil die Leute From Software vertrauen (!), dass es das wert (!!)

sein wird. Und genau hier liegt für mich der Dragon-Hase im Dogma-Pfeffer. Man kann leidenschaftlich darüber diskutieren, ob Mikrotransaktionen überhaupt etwas in Singleplayer-Spielen zu suchen haben. Oder ob eine GameStar härter dafür abwerten sollte, wozu wir euch demnächst auch nach eurer Meinung fragen werden. Ich glaube aber, dass es weniger um die Mikrotransaktion an sich geht, sondern darum, dass die Leute schlichtweg einen adäquaten Gegenwert für ihr Geld sehen wollen. Das verstehen sie bei einem großen Addon für 40 Euro. Das verstehen sie vielleicht auch noch bei einem optisch richtig coolen Kosmetik-DLC für fünf bis zehn Euro. Aber sie verstehen es ganz sicher nicht bei einer »Charakterbearbeitung« für 1,99 Euro. Und das wiederum verstehe ich. ★



Kampfkraftige Vasallen helfen vor allem zu Beginn ganz enorm.