

Dragon Age 2

Die Fans haben Angst. Bioware baut seine Rollenspiel-Serie gewaltig um. Daran seien, so glauben viele Spieler, die Konsolen schuld. Ob Dragon Age seine PC-Wurzeln verleugnet?

Ein Ausblick. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts**
 Entwickler: **Bioware** (**Dragon Age Origins: Awakening**,
 GS 05/10: 86 Punkte)
 Termin: **11. März 2011** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7265 Auf DVD: Preview-Video

E

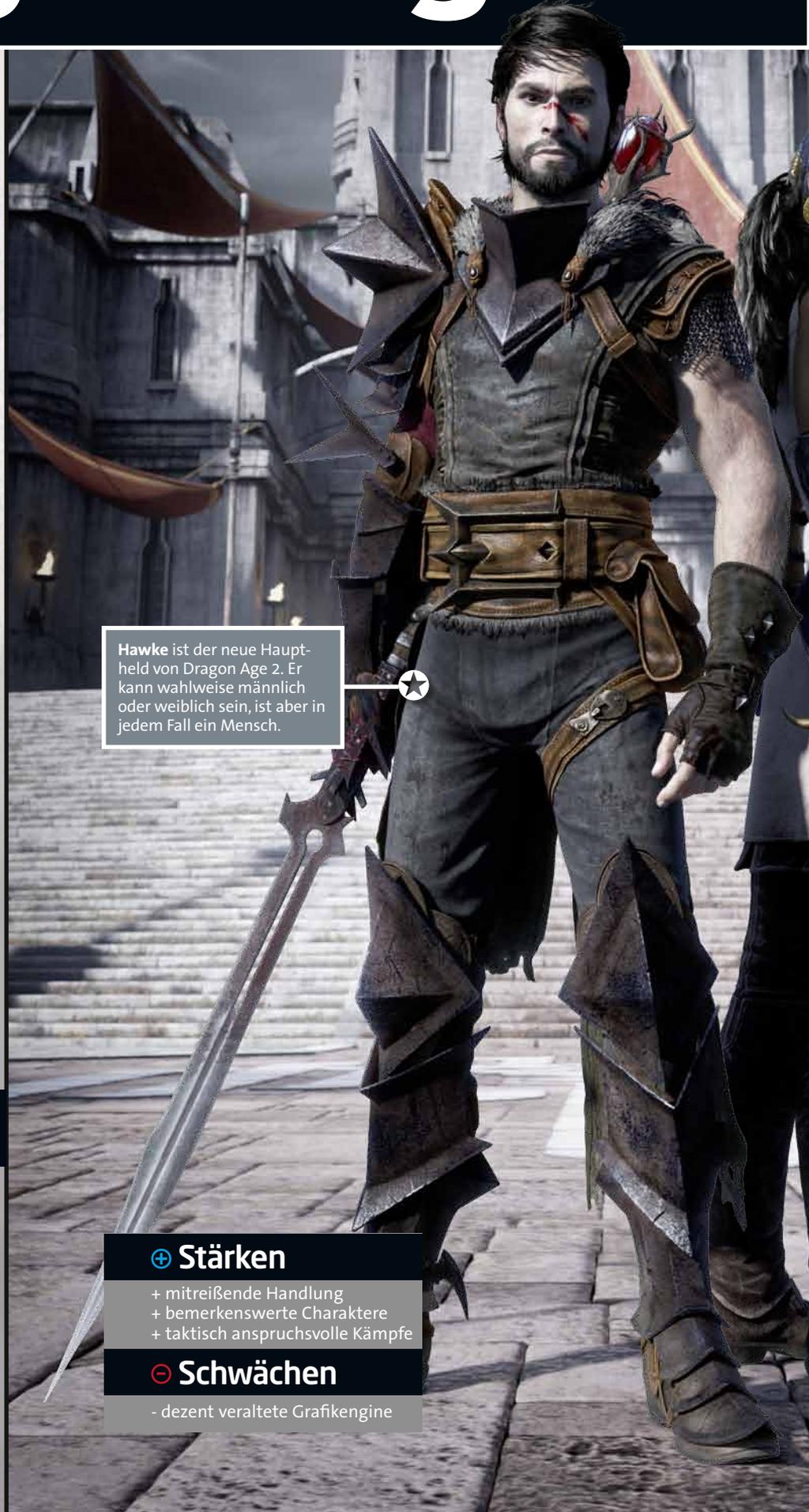
rstmal tief Luft holen. Denn die Liste ist lang. Eine Parade der Befürchtungen, die schon bei der Ankündigung von **Dragon Age 2** durch unser Hirn defilierte und die in den vergangenen Monaten noch ständig Zulauf bekam.

Weil das Rollenspiel-Epos der kanadischen Hitschmiede Bioware im Vergleich zu seinem Vorgänger jede Menge Änderungen erfährt. Bioware streicht die beliebten Origins-Geschichten. Bioware verzichtet auf die übersichtliche Taktikansicht. Bioware erhöht den Actionanteil. Bioware setzt das

»Die Origins-Geschichten passten nicht ins Konzept.«

angestaubte Grafikgerüst des ersten Teils ein. Und Bioware erzählt die Geschichte in linearer Häppchenform. Klar, dass bei den Rollenspiel-Fans die Alarmglocken läuten. Ist das noch unser Spiel? Wir haben den Entwicklern auf den Zahn gefühlt.

»Dass sich viele Fans Sorgen um das Spiel machen, ist ein Kompliment«, sagt uns Da-



Hawke ist der neue Held von Dragon Age 2. Er kann wahlweise männlich oder weiblich sein, ist aber in jedem Fall ein Mensch.

+ Stärken

- + mitreißende Handlung
- + bemerkenswerte Charaktere
- + taktisch anspruchsvolle Kämpfe

- Schwächen

- dezent veraltete Grafikkengine



Die Piratin Isabela ist eine von Hawkes möglichen Begleitern. Fans kennen die Schurkin bereits aus dem Vorgänger.

vid Gaider, der Erfinder und Autor des **Dragon Age**-Universums. Und fügt hinzu: »Bei einer Fortsetzung geht es darum, Dinge voranzutreiben, statt sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen«. Da drängt sich die Frage auf, ob das überhaupt sein muss. Schließlich war und ist **Dragon Age: Origins** ein Knaller, ein Genre-Hit allererster Güte. Spannend erzählt, vollgepackt mit bemerkenswerten Figuren, wendungsreichen Quests und dramatischen Entscheidungen. Nicht zuletzt brachte das taktische Kampfsystem **Dragon Age** zu Recht den Ruf ein, das geistige Erbe des Rollenspiel-Klassikers **Baldur's Gate 2** angetreten zu haben. Warum also hantiert Bioware wie die Axt im Walde und baut alles um, was **Dragon Age** zu dem gemacht hat, was es ist und was die Fans daran so lieben? »Die Grundelemente bleiben erhalten und werden unverändert aus **Origins** übernommen«, versucht uns David zu beschwichtigen. »Wir feilen lediglich an den Details.« Klingt arg wage, Mr. Gaider! Also bohren wir ein bisschen tiefer.

Thema Geschichte. Die dreht sich in **Dragon Age 2** um eine einzige Frage: Wer ist der Champion von Kirkwall? Denn die neue Hauptfigur Hawke ist kein vom Schicksal Auserwählter, sondern ein Flüchtling, der mit seiner Familie in dem Stadtstaat Kirkwall strandet und dort eine Revolution auslöst, die bald das ganze Land in Aufruhr versetzt. Wie es soweit kommen konnte, welche Motive Hawke verfolgt und wie er

oder sie letztlich zum guten (oder bösen) Champion aufzusteigen vermochte, erleben wir in einem satte zehn Jahre umfassenden Handlungsbogen. Zusammengehalten wird die Geschichte durch eine Erzählerperspektive, angelegt als Verhör des Zwergen Varric durch die Kirchenabgesandte Cassandra Pentaghast. Darin erfahren wir nach und nach spannende Details über Hawke und dessen Taten, erzählt in episodenhaften Rückblicken, wie wir sie etwa aus **Call of Duty: Black Ops** kennen. Ähnlich wie der Treyarch-Shooter verzichtet **Dragon Age 2** auf eine stringent durchgezählte Handlung, sondern »hüpft« stattdessen von einem wichtigen Story-Ereignis zum nächsten.

»Dass sich viele Fans Sorgen um das Spiel machen, ist ein Kompliment.«

Wird das Spiel dadurch nicht zu linear? »Nein, denn innerhalb der jeweiligen Zeitsprünge hat der Spieler alle Freiheiten zu tun, was er will, um seine Aufgabe zu erfüllen«, erklärt uns David. Soll heißen: In jeder Episode verfolgt Hawke ein spezielles Teilziel, das zwar fest vorgegeben ist, dessen Lösung wir aber frei angehen dürfen. Beispielsweise soll Hawke sich und seinen Angehörigen zu Beginn des Spiels durch Gunstbeweise bei der Schmugglerin Athenril oder dem Söldner Meeran Einlass in die Stadt erarbeiten. Hierfür stehen uns zahlreiche Nebenaufgaben zur Verfügung, die wir **Dragon Age**-typisch diplomatisch, hin-



Hier kommt ihr nicht vorbei! In so mancher Schlacht von **Dragon Age 2** bekommen wir es mit ganzen **Heerscharen** der Dunklen Brut zu tun.

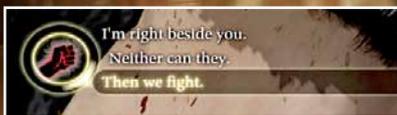
terhältig oder durch den Einsatz von Gewalt lösen. Sind Kirkwalls Tore fortan für uns geöffnet, wechselt das Programm zum Verhör, in dem Varric erzählt, was als Nächstes passierte. Zurück zu Hawke, der nun einen Haufen Schulden tilgen soll, den sein Onkel angehäuft hat. Ein ganzes Spieljahr ist hier schon vergangen.

Freiheit hin oder her, aber geht das Episodenformat nicht auf Kosten des für ein Rollenspiel so wichtigen roten Fadens? David Gaider schüttelt erneut den Kopf: »Wir erzählen die Geschichte zwar auf ungewöhnliche Weise, aber trotz allem verfolgen wir ausschließlich Hawke und was der Spieler im Verlauf aus ihm oder ihr macht.« Und das liest sich bereits abgekoppelt vom Spielerlebnis wie ein spannender Thriller: Nach

»Wer ein Bild sieht, weiß sofort: Das ist Dragon Age.«

dem Fall von Ostagar sind viele Bürger auf der Flucht, so auch Hawke mit Bruder Carver, Schwester Bethany und Mutter Lenandra. Unterwegs gesellen sich die Kriegerin Aveline nebst Gemahl Wesley hinzu, denen wir bei einem Kampf gegen die Dunkle Brut unter die Arme greifen. Oder es zumindest versuchen. Denn wir ziehen (vom Programm fest vorgegeben) den Kürzeren, was **Dragon Age 2** in einer herzergreifenden Zwischensequenz in Szene setzt. Dass unsere gebeutelte Truppe überhaupt entkommen kann, verdanken wir der Hexe Flemeth, einer der stärksten Charaktere des ersten Teils, die in Gestalt eines gigantischen Drachens auftaucht und die Monster verscheucht. Dafür fordert die Dame einen kleinen Gefallen ein, der alsbald eine Kette weitreichender Ereignisse auslöst.

Das neue Dialogsystem



- Sämtliche Gespräche des Haupthelden sind nun vertont.
- Icons zeigen an, welchen Tonfall die Antworten haben: höflich, neutral oder aggressiv. Die Auswahl findet über ein an Mass Effect 2 erinnerndes Kreismenü statt.
- In einigen Situationen können wir wahlweise einen unserer Begleiter für uns antworten lassen, was oft spannende Konsequenzen hat.
- Andere Charaktere die Initiative ergreifen zu lassen, bringt Freundschaftspunkte ein. Genug davon gesammelt, schalten wir besonders mächtige Spezialtalente frei.



Der Zwergen-Schurke **Varric** ist einer von Hawkes Begleitern und erzählt die Rahmenhandlung von **Dragon Age 2**.

Zeitsprung: Ferelden wurde inzwischen von der Dunklen Brut überrannt, und während die Spannungen zwischen Templern und Magiern zunehmen, landet ein Schiff mit Qunari-Kriegern nahe Kirkwall. Nicht nur die Spielwelt verändert sich mit jeder Episode, auch die Charaktere entwickeln sich weiter. So hat Aveline bei der Stadtwache angeheuert, wo merkwürdige Dinge passieren. Also helfen wir ihr bei der Aufklärung. Und Hawkes Bruder Carver, der mittlerweile dem Vermächtnis seines Großvaters auf der Spur ist, unterstützen wir bei der Suche nach dem verschollenen Testament. Schließlich haben wir ja noch Schulden abzubehalten. Kenner des Vorgängerspiels freuen sich zudem über einige altbekannte Gesichter, etwa die Magierin Merril aus der

Elfen-Herkunftsgeschichte oder die Denerim-Piratin Isabela, die sich uns nach einer spannenden Questreihe anschließt.

Biowares neuer Erzählweise fällt ein bei den Fans sehr beliebtes Element zum Opfer, die Origins-Geschichten. »Sie passten einfach nicht in das Konzept von **Dragon Age 2**«, erklärt uns David. Stattdessen läuft der Spielbeginn nun so ab: Wir wählen einen Vornamen für Hawke, legen das Geschlecht fest und entscheiden uns für eine von drei Charakterklassen (Krieger, Schurke oder Magier). Unterschiedliche Rassen wie im ersten Teil gibt es nicht; Hawke ist in jedem Fall ein Mensch. Allerdings dürfen wir eines von



Kampf in Rotbraun. **Dragon Age 2** setzt auf eine bewusst **künstlerische Optik**. Ob das auf Dauer langweilt, muss sich erst noch zeigen.

Anders als im Vorgänger gibt es in **Dragon Age 2** nur einen Haupthelden, den **Flüchtling Hawke**. Den können wir allerdings wie gewohnt zum Krieger, Schurken oder Magier ausbilden.

Manche **Quests** lassen sich nur bei **Nacht** lösen. Die Tageszeit wechseln wir auf Knopfdruck.

drei Szenarien aussuchen, in dem **Dragon Age 2** startet. In der Variante »Held von Ferelden« war die Hauptfigur des Vorgängers ein herzenguter Mensch, der den Erzdämon quasi im Alleingang besiegt und Alistair zum König gemacht hat. Bei »Der Märtyrer« war der Held eine Elfe, die den Endkampf nicht überlebte; Alistair und Andora herrschen gemeinsam über das Land. Und in »Keine Kompromisse« war es ein fieser Zwerg, der Alistair vertrieb und Loghain in den Tod schickte. Biowares Plan: Die Entscheidung, die wir zu Beginn fällen (oder durch den Import des entsprechenden Spielstands aus dem ersten **Dragon Age** gefällt haben), soll sich auf das komplette Spiel auswirken.

Auch im weiteren Verlauf sollen sich unsere Taten stärker auf unser Umfeld auswirken, als wir das von **Origins** kennen. Das Spekt-



wohl in der männlichen als auch in der weiblichen Variante. Schluss also mit den störenden Gesprächslöchern aus dem Vorgänger. Zudem bekam **Dragon Age 2** das an **Mass Effect** erinnernde Kreismenü spendiert, das zudem durch Symbole anzeigt, welchen Tonfall unsere Antworten haben. Noch spannender sind die neuen Begleiter-Optionen. So können wir in bestimmten

Momenten wahlweise eines unserer Gruppenmitglieder für uns antworten lassen, was das Gespräch in eine andere Bahn lenken kann. Die resolute Kriegerin Aveline etwa ist besonders gut darin, anderen Menschen zu drohen. Optimal, wenn wir mal einem fiesen Händler Druck machen wollen.

Thema Kampfsystem. Hierbei hat sich **Dragon Age: Origins** auf dem PC stark von den Konsolenvarianten unterschieden. Während wir auf dem Computer Talente durch eine Fertigkeitenleiste aktivieren und Befehle auch über die komfortable Draufsicht geben konnten, blieben den Xbox-360- und PlayStation-3-Spielern lediglich ein ausgedünntes Talent-Kreismenü sowie die unübersichtliche Verfolgerperspektive. Man spürte förmlich, dass **Origins** zuerst auf dem PC entwickelt und anschließend für die Konsolen portiert worden war. Teil 2 entsteht nun parallel auf allen Plattformen, begleitet von einer Meldung aus dem Hause Bioware,

»Man soll uns nicht blind vertrauen, nur weil wir Bioware sind.«

rum der von uns initiierten Ereignisse reicht vom kurzen Wortwechsel mit einer Stadtwache bis hin zu mehrere Episoden umfassenden Entwicklungen. Für die Gespräche hat Bioware gewaltig am Dialogsystem geübt (siehe Kasten). Die ohrenfälligste Neuerung: Hawke wurde komplett vertont, so-

Vor allem bei **Kombo-Finishing-Moves** geizt **Dragon Age 2** nicht mit Blut. Eine Einstufung »ab 18 Jahren« ist mehr als wahrscheinlich.



Im Spielverlauf stoßen wir auf berghohe **Bossgegner** wie diesen brandgefährlichen Drachen.





Durch Levelaufstiege haben wir Hawkes **Eiszauber** verbessert. So kann er gleich mehrere Gegner einfrieren.

man wolle die Kämpfe tempo- und actionreicher gestalten. Wird **Dragon Age 2** der Konsolen wegen auf dem PC nun quasi herunter »gedummt«? »Nein. Es geht vielmehr darum, die Interaktivität der Gefechte und

»Die Kämpfe werden schneller und interaktiver.«

die Rückmeldung ausgeführter Aktionen zu verbessern«, bekräftigt David. Das klingt abermals arg schwammig, Mr. Gaider! Da müssen wir wohl wieder tiefer schürfen.

Das Wichtigste vorneweg: Der Pausenmodus bleibt bestehen. Wie gewohnt dürfen wir das Spielgeschehen jederzeit anhalten,

um in Ruhe Befehle zu erteilen. Damit das leichter von der Hand geht als in **Origins**, hat Bioware die Benutzeroberfläche überarbeitet. So wandern nun sämtliche Bedienelemente an den unteren Bildschirmrand, und wichtige Informationsquellen wie Lebens- und Ausdauerbalken bekommen zusätzlichen Platz. Sorgt das etwa für mehr Tempo und Action? »Das und vor allem der verbesserte Spielfluss«, erklärt uns David. »Ihr müsst nicht mehr darauf warten, dass die Teammitglieder erst in Position gehen und dann ihre Aktionen starten. Stattdessen stürzen sie sich nun förmlich ins Getümmel.« Soll heißen: Bioware entfernt die Aufladezeiten von Attacken und magischen Sprüchen. Die Helden holen also nicht erst gefühlte Ewigkeiten mit dem Zauberstab aus, sondern schleudern Feuer, Eis und Blitz gleich, nachdem wir den Befehl gegeben haben. Zusammen mit den optimierten Charakteranimationen kommt so ein weit

flüssigeres Spielgefühl auf als in **Origins**. Gespannt sind wir, welche Auswirkungen das auf die Spielbalance hat. In **Dragon Age: Origins** jedenfalls wären die Kämpfe so zu einfach gewesen, also wird Bioware den Schaden bestimmter Attacken runterschrauben oder aber die Gegner stärker oder zumindest resistenter machen müssen.

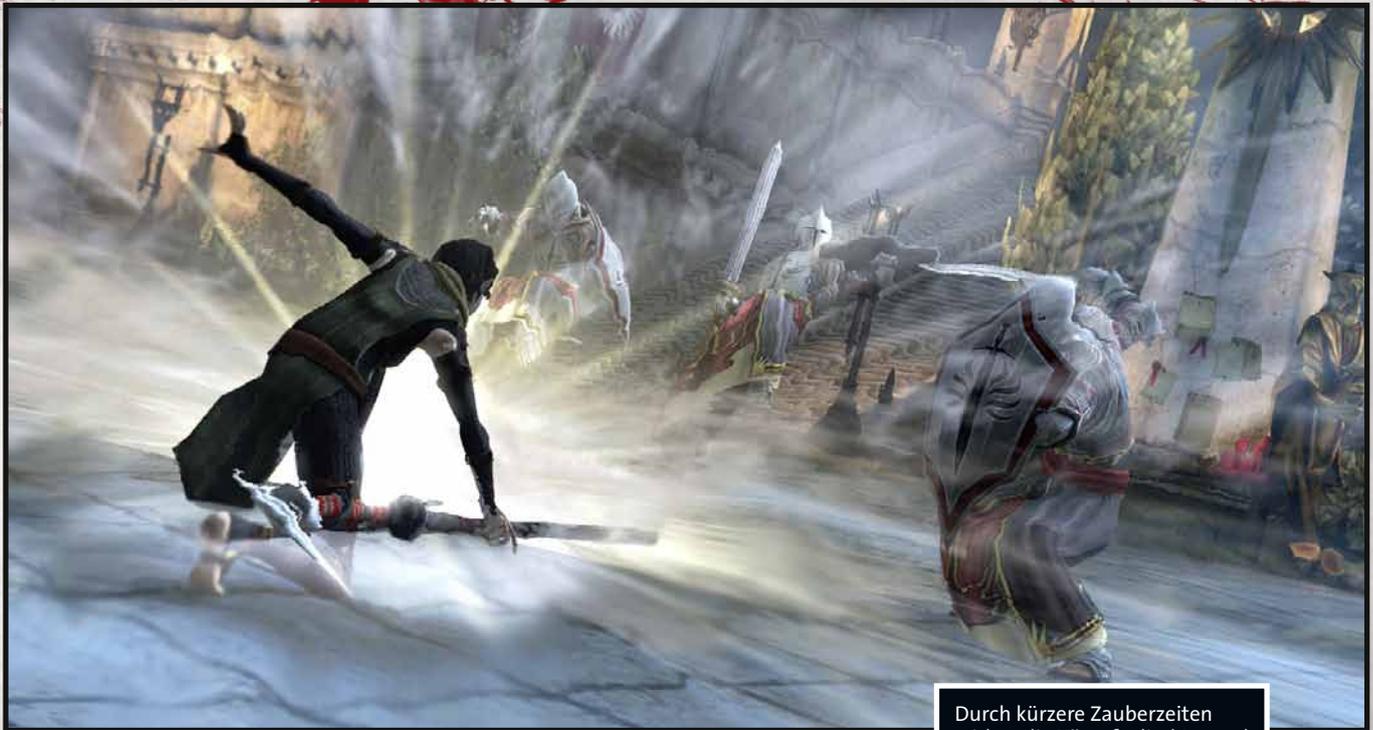
In Sachen Taktik und Komplexität soll **Dragon Age 2** seinem Vorgänger in nichts nachstehen. Bioware legt sogar noch eine Schippe drauf, etwa bei den Gegnertypen. So gibt es nun ähnlich wie in **Diablo 2** spezielle Anführer, die ihre Schergen stärker machen oder sie heilen. Wieder andere Monster versuchen unserer Gruppe in den Rücken zu fallen, um schurkentypisch kritische Treffer zu landen. Damit die Taktikscharmützel nicht in Fummelei ausarten, bietet **Dragon Age 2** den aus dem Vorgänger bekannten Verhaltenseditor, in dem wir bis ins kleinste

Die Talente und Attribute

Das lineare **Talentsystem** des Vorgängers macht einem verzweigten Fertigkeitenbaum Platz, der bei Level 7 und 12 je drei Spezialisierungen ermöglicht, die wiederum weitere Äste freischalten. Viele dieser Talente lassen sich bei Aufstiegen zusätzlich verbessern. So spendieren wir etwa dem Start-Heilzauber unseres Magiers einen Wirkungsbonus von 20 Prozent.



Wenn wir um eine Stufe aufsteigen, dürfen wir Punkte auf die sechs **Attribute** Stärke, Geschicklichkeit, Magie, Grissenheit, Willenskraft und Ausdauer verteilen. Praktisch: Welche Auswirkungen das hat, sehen wir im Fenster direkt daneben.



Durch kürzere Zauberzeiten wirken die **Kämpfe** direkter und flüssiger als im Vorgänger.

Detail festlegen, wie unsere Teammitglieder in bestimmten Situationen zu reagieren haben. Fällt zum Beispiel die Lebenskraft unseres Kriegers unter die Marke von 20 Prozent, soll er automatisch zum Heiltrank greifen. Auch die vorgefertigten Setups (etwa aggressiv, defensiv oder passiv) sind wieder dabei. Allerdings wird die aus dem Vorgänger bekannte Vogelperspektive wohl der Schere zum Opfer fallen. Bislang veröffentlichte Videos aus der PC-Fassung zeigen zwar, dass sich die Kamera stufenlos herauszoomen lässt. Aber zu keiner Zeit gibt es in den Clips eine Ansicht, die wie in **Origins** das gesamte Geschehen darstellt. Bioware äußerte sich dazu bislang nicht. Zur Erinnerung: In **Dragon Age: Origins** zwang die Vo-

gelperspektive die technisch schwächeren Konsolen in die Knie, weshalb lediglich die Schulterkamera zur Verfügung stand. Da **Dragon Age 2** aber anders als sein Vorgänger parallel für alle Plattformen entwickelt wird, könnte die übersichtliche Taktikansicht nun auch auf dem PC fehlen. Wir hoffen, dass uns Bioware eines Besseren belehrt.

Thema Technik: In **Dragon Age 2** arbeitet Biowares hauseigene Eclipse-Engine, die bereits im ersten Teil zum Einsatz kam. Kein Wunder, denn anders wäre das Team wohl kaum in der Lage gewesen, die Fortsetzung

derart zügig zu entwickeln. Dass das Grafikgerüst nicht mehr ganz taufrisch ist, sieht man vor allem den Texturen und der generellen Detailarmut an. Um dem entgegenzuwirken, greift Bioware zu einem Trick: **Dragon Age 2** bekommt eine ungewöhnliche, geradezu abstrakte Optik, in der rotgrau Töne dominieren, die Landschaften bewusst steril ausfallen und harte Kontraste gezielte Akzente setzen. Durch diesen fast artifiziellen Look wollen die Entwickler unseren Blick weg von verspielten Land-

Teamarbeit ist in **Dragon Age 2** oberstes Gebot: Während Hawke **1** und seine Kriegerkollegin Aveline **2** die Gegner im Nahkampf aufmischen, teilen Zauberin Merrill **3** und Schurke Varric **4** mit Magie und Armbrust aus sicherer Entfernung aus.



Die Benutzeroberfläche im Vergleich



Bioware feilt an der Benutzeroberfläche. Die offensichtlichste Änderung im Vergleich zu Dragon Age: Origins ist das entschlackte Fertigkeitenmenü **1**. Da viele Talente und Zaubersprüche nun lediglich bereits vorhandene Fertigkeiten verbessern, reduziert sich die Anzahl der Icons. Das kommt insbesondere Magiern zugute. Um dem eigentlichen Spielgeschehen mehr Raum zu geben, wurden zudem sowohl das Optionsmenü **2** als auch die Charakterportraits **3** an den unteren Bildschirmrand versetzt. Die kreisrunden Lebens- bzw. Ausdauer- und Mana-Anzeigen des Vorgängers wichen besser zu erkennenden Balken. Zu guter Letzt bekam die Mini-karte **4** mehr Platz spendiert, was der Orientierung vor allem in verwinkelten Dungeons hilft.

schaftsdetails hin zum Wesentlichen lenken: auf die Charaktere. Um den Effekt noch zu verstärken, bekamen die Figuren zusätzliche Polygone spendiert, was vor allem den Gesichtern zugute kommt. Die Dialoge mit ihren wechselnden Kameraperspektiven und Großaufnahmen wirken nun ein ganzes Stück lebensechter und damit emotio-

naler wie noch im hierbei bereits eindrucksvollen Vorgänger. Ein weiterer positiver Nebeneffekt: Durch seinen künstlerischen Ansatz hebt sich **Dragon Age 2** stark von allen anderen Fantasy-Spielen ab. »Wer einen Screenshot sieht, weiß sofort, dass es sich um Dragon Age handelt«, grinst David. Dass die Serie ansonsten technisch weitgehend stagniert, hat auch einen Vorteil: Die Hardware-Voraussetzungen werden laut der Entwickler nicht merklich ansteigen.

Was also geschieht mit der **Dragon Age**-Serie? Ja, das Tempo legt zu. Ja, die Kämpfe werden actionreicher. Und ja, die Geschichte folgt einer ungewöhnlichen Erzählweise. Dass dadurch die Seele des Spiels verloren geht, wagen wir aber zu bezweifeln. Im Gegenteil: Bioware geht das Projekt mit Vorsicht und Respekt an, feilt lediglich an den

Keine Überraschung: Die zahlreichen **Dialoge** sind auch in Dragon Age 2 wieder fantastisch animiert und hoch spannend.

»Teil 2 bietet genauso viel Freiheit wie der Vorgänger.«



Kanten, macht das Spielgefühl flüssiger und die Identifikation mit dem Helden einfacher. Glaubt man Bioware, wird **Dragon Age 2** dadurch ein weit intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als sein bereits grandioser Vorgänger. »Die Fans sollen uns nicht blind vertrauen, nur weil wir Bioware sind«, sagt David Gaidar. Wir holen abermals tief Luft. Diesmal jedoch voller Vorfreude. **DM**



Ein echtes Dragon Age

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Nachdem, was ich als Fan der ersten Stunde bisher von Dragon Age 2 gesehen habe, kann ich nicht nur beruhigt auf die Fertigstellung warten, ich freue mich nun sogar wie ein Schnitzel darauf. Alles was Bioware mit der Serie vorhat, klingt sinnvoll und verbessert das Spiel an den richtigen Stellen, ohne dabei die Wurzeln zu verleugnen. Dragon Age 2 wird nicht zu dem befürchteten Simplen Action-Rollenspielchen ohne Taktik und Teamplay, und auch die episodenhafte erzählte Handlung verspricht ein Knaller zu werden. Dass die Jungs packende Geschichten erzählen können, haben sie ja schon mehrfach eindrucksvoll bewiesen. Kurzum: Da müsste schon sehr viel schief gehen, wenn uns hier nicht der erste Rollenspiel-Hit des Jahres erwartet.



Bei den Texturen und Leveldetails merkt man der **Eclipse-Engine** ihr Alter mittlerweile an. Dafür überzeugen die Effekte.