

Dragon Age 2

Dragon Age 2 ist ein Rollenspiel allererster Güte. Aber nicht ganz so gut wie sein überragender Vorgänger. Das hat mehrere Gründe. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age: Awakening, GameStar 05/10: 86 Punkte)**

Termin: **10.3.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7265 Auf Ab-18-DVD: Demo



F

ünf Jahre. So viel Zeit hatte das kanadische Studio Bioware, um **Dragon Age: Origins** (GameStar-Wertung: 92 Punkte) zu entwickeln.

Die Fortsetzung **Dragon**

Age 2 paukte Bioware in nur 18 Monaten durch. Kann man in so kurzer Zeit ein Rollenspiel ähnlich epischen Ausmaßes zaubern? Eines, das dem grandiosen Vorgänger nicht nur gerecht wird, sondern diesen sogar überbietet? Skepsis macht sich breit. Skepsis darüber, ob Bioware genug Hirnschmalz in die Geschichte und die Charaktere steckt. Ob die Balance der nun actionreicheren Kämpfe funktioniert. Und ob

Dragon Age 2 den Spieler emotional genauso zu fesseln weiß, wie sein spannend erzählter und mit jeder Menge Dramatik vollgepackter Vorgänger. Nachdem wir jeden Winkel des potenziellen Rollenspiel-Hits erkun-

det und uns bis zum Abspann gekämpft haben, können wir sagen: Die Zweifel der Fans sind berechtigt. Aber nur teilweise.

Der heruntergefahrte Aufwand der Entwickler wird bereits beim Spielstart deutlich. **Dragon Age 2** verzichtet auf die beliebten **Origins**-Intros des Vorgängers.

Stattdessen wählen wir eine aus drei unterschiedlichen, nur in kurzen Filmschnipseln präsentierten Vorgeschichten, die erzählen, was im Finale von Teil 1 passiert ist. Alternativ können wir wie in **Mass Effect** unseren Spielstand von **Origins** importieren. Auf den Einstieg von **Dragon Age 2** haben die Vorgänger-Enden keinen Einfluss; das Spiel beginnt in jedem Fall mit dem neuen (männlichen oder weiblichen) Helden Hawke, der mit seiner Familie vor der Dunklen Brut in die Stadt Kirkwall flüchtet. Immerhin: Je nachdem, für welchen der drei Ausgangspunkte (oder den Charakter-Import) wir uns entscheiden, treffen wir im Verlauf von **Dragon Age 2** auf andere aus dem ersten Teil bekannte Personen. Solche besonders für Fans erinnerungswürdigen Ereignisse halten sich allerdings in Grenzen. Das Treffen mit König Alistair etwa, einer der wichtigsten Figuren aus **Dragon Age: Origins**, handelt das Spiel in einem zweiminütigen Gespräch ab, das zudem nichts Wesentliches zur Geschichte beiträgt.

Dragon Age 2 mag seinem Vorgänger in Sachen Erzählvielfalt hinterherhinken, das Spiel zieht uns dennoch sofort in seinen Bann. Schon in den ersten Minuten hetzen wir durchs Niemandsland, schlagen Horden der Dunklen Brut zurück, legen uns mit einem Oger an, müssen den dramatischen Tod eines Menschen ertragen und staunen über einen Drachen, der uns im Moment absoluter Hoffnungslosigkeit zu Hilfe eilt und die anstürmenden Monster mit gewaltigen Feuersbrünsten in die Flucht schlägt. Die Dialoge und Zwischensequenzen sind eindrucksvoller als im ersten **Dragon Age**, was vor allem an den aufwändiger gestalteten Figuren und Animationen liegt. Bei der deutschen Sprachausgabe macht das Spiel indes einen Rückschritt. Zwar hat Electronic Arts bekannte Synchronsprecher (etwa von Liam Neeson und Catherine Zeta-Jones) engagiert, doch die sind gelegentlich nicht passend auf die virtuellen Charaktere verteilt und lassen vor allem in dramatischen Szenen das benötigte Maß an Emotion

+ Stärken

- + packende Handlung
- + klasse Dialoge und Quests
- + stimmige Spielwelt

- Schwächen

- teils fummelige Kämpfe
- weniger Epik als im Vorgänger



Die Screenshots

Wir bekamen von Electronic Arts die fertige Version von **Dragon Age 2** zum Test, aber unter einer unverständlichen Auflage: Wir dürfen nur in begrenztem Umfang eigene Bilder abdrucken. Deshalb finden sich in diesem Artikel auch zwei Screenshots, die von Electronic Arts stammen. Wir kennzeichnen sie durch einen roten Rahmen.

18 Monate Entwicklungszeit. Reicht das für Epik?

vermissen. Glücklicherweise liegt **Dragon Age 2** die bessere englische Version nebst Untertitel bei. Die lässt sich ganz bequem über das Konfigurationsmenü ändern.

In Kirkwall angekommen endet die lineare Einführung, und **Dragon Age 2** öffnet sich. Von nun an dürfen wir selbst entscheiden, ob wir der Haupthandlung folgen oder die zahlreichen Nebenquests angehen, die an jeder Ecke auf uns warten. Die Aufgaben sind von gewohnt hoher **Dragon Age**-Qualität. Wir retten entführte Damen vor ihren prügelwütigen Ehemännern, jagen einen Zauberer, der von einem Dämon besessen ist oder brechen nachts in ein Anwesen ein, um das Testament von Hawkes verstorbenen Vater zu suchen. Dabei überrascht uns das Spiel nicht nur laufend mit spannenden Wendungen, es stellt uns auch oft vor schwierige Entscheidungen. In der Kneipe »Zum gehängten Mann« etwa treffen wir einen jungen Burschen, der von der Stadtwache verdächtigt wird, verbotene Blutmagie auszuüben.

Er erzählt uns jedoch, dass er diese Geschichte nur erfunden habe, um einer Dame zu imponieren. Nun liegt es an uns: Glauben wir ihm und lassen ihn gehen, oder liefern wir ihn den Templern aus? Je nach-



dem, wie wir uns entscheiden, reagieren bestimmte Personen künftig anders auf uns oder tauchen gar nicht erst auf. **Dragon Age 2** erzeugt dadurch das Gefühl einer in sich stimmigen Welt, in der Hawkes Handlungen tatsächlich etwas bewirken.

Abhängig davon, wie wir welche Quest lösen (und ob die so genannte »Signature Edition« von **Dragon Age 2** im Laufwerk rotiert), scharft Hawke im Verlauf der

Handlung bis zu neun höchst unterschiedliche KI-Begleiter um sich. Da gibt's etwa die hübsche, aber gefährliche Piratin Isabela, den aus **Origins** bekannten Magier Anders oder die resolute Menschen-Kriegerin Aveline, die bei der Stadtwache Kirkwalls angeheuert hat. Klasse: Wie schon im Vorgänger witzeln und streiten die Kameraden laufend miteinander, was uns das Gefühl gibt, mit echten Lebewesen unterwegs zu sein. Im Vergleich zu **Origins** bleiben die meisten Fi-

guren aber recht flach. Warum etwa die junge Magierin Merrill ihr Volk verlässt, wird ebenso nur am Rande angesprochen wie Avelines Motivation, überhaupt den undankbaren Polizistenjob angenommen zu haben. Lediglich der Zwerg Varric hebt sich positiv ab. Seine Sprüche und Ansichten, die sympathisch-raue Art und nicht zuletzt das Verhör zwischen ihm und der Kirchenabgesandten Cassandra, das die in Episoden erzählte Geschichte von **Dragon Age 2** zusam-





Taktisches Großgefecht gegen die Kunari. Während die Kriegerin **Aveline** 1 die Gegner mit ihrem Schildschlag betäubt, startet Magier Anders 2 einen mächtigen Feuerregen. **Hawke** und **Varric** 3 werden davon glücklicherweise nicht getroffen.

rund doppelt so lange unterwegs, doch das Gefühl eines epischen Rollenspiels mag dennoch nicht ganz aufkommen. Das liegt nicht nur an der vergleichsweise kurzen Spielzeit, sondern vor allem an der Welt. Hawke und seine Truppe sind im kompletten Spiel lediglich in Kirkwall unterwegs. Der Stadtstaat besteht zwar aus zahlreichen, stimmungsvoll gebauten Vierteln, und gelegentlich geht's auch in die (eher kleinen) Außengebiete vor den Burgmauern, doch an denen haben wir uns schnell satt gesehen. **Dragon Age: Origins**, das uns durch ganz Ferelden, vom Brecilian-Wald über Ostagar und Redcliffe bis ins Frostgipfelgebirge schickte, nahm ungleich größere Ausmaße an. Das spürt man auch an der Geschichte. Einen gewaltigen Krieg, wie wir ihn aus dem Vorgänger kennen, gibt's in **Dragon Age 2** nicht. Statt um einen Feldzug gegen die Dunkle Brut und die Konfrontation mit einem mächtigen Erdämon geht's hier um den bereits in **Origins** angedeuteten Konflikt zwischen den Magiern und Templern, der nun in Kirkwall zu eskalieren droht. Das erzählt das Spiel zwar sehr spannend, was vor allem an der Templerin Meredith und ihrem magiebegabten Gegenspieler Orsino liegt, die beide extreme, aber durchaus nachvollziehbare Sichtweisen haben. Dennoch lässt die Geschichte das benötigte Maß an Brisanz und Dramatik vermissen. Klar wollen wir wissen, wer im Hintergrund Öl ins Feuer der beiden zerstrittenen Parteien gießt, was die geheimnisvollen,

menhält, sind großartig und erzeugen ein hohes Maß an Spannung. Wer bleibt ruhig auf dem Stuhl sitzen, wenn Varric seiner Zuhörerinnen von einer tragisch gescheiterten Expedition in die Tiefen Wege erzählt, die dann als nächste Quest auf uns wartet?

Die Haupthandlung von **Dragon Age 2** beschäftigt für etwa zwölf bis 15 Stunden; das ist deutlich weniger als beim Vorgänger. Wer alle Nebenaufgaben löst, der ist zwar



Die **Bosskämpfe** erfordern vor allem auf den oberen Schwierigkeitsgraden viel Taktik.



Der Witz an der Sache

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ach, ich kann's nicht mehr hören: »Dragon Age 2 ist ja gar kein richtiges Rollenspiel mehr, blabla. Da fehlt die gescheite Iso-Ansicht, blabla. Die Kämpfe sind viel zu actionlastig, blabla.« Herrje, wo steht denn bitte schön geschrieben, dass Rollenspiele nur dann Rollenspiele sind, wenn jeder Kampf durch ewiges Rumgeklicke und Fertigkeitenaufgelade gefühlte Jahre dauert und wenn man sich durch unendliche Kolonnen von Skills wurschteln muss? Genau, das steht nirgends! Und der Witz an der Sache ist: Wenn man will, kann man in **Dragon Age 2** eben doch abendfüllend am Charakter rumtüfteln. Will ich aber gar nicht. Ich genieße lieber die gelungene Handlung, die fulminant in Szene gesetzten Klopperien und die hübsche Grafik. Die Grafik? Ja, die Grafik! Die mag zwar technisch so frisch sein wie ein sieben Wochen alter Fisch, aber sie ist immer und überall stilsicher.

in Kirkwall gelandeten Kunari damit zu tun haben und welche Seite letztlich gewinnt. Aber wir wollen auch weltumfassende Ereignisse, gewaltige Schlachten, epische Fantasy auf **Origins**-Niveau. All das erreicht **Dragon Age 2** nur in Ansätzen.

Auch wenn es keine **Herr der Ringe**-typischen Riesengefechte gibt, gekämpft wird in **Dragon Age 2** dennoch zur Genüge. Die Scharmützel laufen auf den ersten Blick wie gewohnt ab. Während actionorientierte Spieler in Echtzeit auf Gegnerköpfe eindreschen, drücken Taktikliebhaber erst mal auf die Pause-Taste, um den Helden in Ruhe Befehle zu erteilen. Damit das ein wenig einsteigerfreundlicher von der Hand geht als in **Origins**, hat Bioware die Benutzeroberfläche entschlackt, wichtige Elemente wie die Charakterportraits sinn-

Varric ist schon eine verdammte coole Socke.



Dynamic Age²

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Dragon Age: Origins ist für mich eines der besten Rollenspiele aller Zeiten, ein Klassiker. Und ich liebe Mass Effect 2. In Dragon Age 2 verbinden sich diese beiden Spiele zu einem – für mich persönlich – wunderbaren Mix. Die dynamischen Kämpfe reißen auch Kritiker, die, bevor sie selbst gespielt haben, viel rumzumaulen hatten, einfach mit. Dabei haben Taktik-Fans wie ich immer noch alle Eingriffsmöglichkeiten – perfekt! Und die Taktikansicht habe ich schon im ersten Teil selten genutzt. Die Quests und Dialoge sind eh über jeden Zweifel erhaben. Ein neues Meisterwerk von Bioware.

Experimentierfreude: Jede **Charakterklasse** können wir auf bis zu neun Arten spezialisieren.



voller angeordnet und diese mit leichter zu erkennenden Lebens- und Mana-Balken versehen. Zwar mag die nun sehr schnörkellos gestaltete, geradezu spartanische Fertigkeitleinsteile vor allem beinhaltenen Fantasy-Fans ein Dorn im Auge sein, doch das ist Geschmackssache. Viel wichtiger ist die Frage: Funktioniert es? Ja, denn dank nützlicher Tutorialtexte finden sich **Dragon Age**-Neulinge schnell zurecht, und Veteranen dürfen im Taktik-Editor wieder bis ins kleinste De-

tail festlegen, wie welcher KI-Recke in bestimmten Situationen reagieren soll. Die präzise Maus- und Tastatursteuerung lässt sich frei konfigurieren, und außerhalb eines Kampfes dürfen wir jederzeit speichern oder den Schwierigkeitsgrad ändern – so soll's sein. Das große Aber fällt indes bei der Kamera, denn Bioware hat die aus **Dragon Age: Origins** bekannte Draufsicht gestrichen. Zwar können wir mit dem Mausrad von der actionorientierten Schulterperspek-

tive etwas herauszoomen, ganz von oben wie im Vorgänger blickt die Kamera aber zu keiner Zeit mehr aufs Geschehen. Das macht so manches Gefecht unfreiwillig fummelig, da wir oft nicht sofort erkennen, wo welche Feinde auf uns lauern. Die einzige Lösung: Pause drücken, zwischen den Charakteren hin- und herwechseln, die Kamera justieren und schauen, wo sich die Monster verstecken. Das nervt auf Dauer, zumal wir mangels Vogelperspektive auch



Kampfregel Nr. 1: Immer zuerst auf den **Anführer**, bevor der seine Untergebenen heilt.

Grafik hü: Die aufwändigen **Zaubereffekte** und Animationen sind großartig. Da macht das Zuschauen richtig Spaß.



Gut Ding will Weile haben

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

Kein Zweifel, Dragon Age 2 ist ein hervorragendes Rollenspiel. Doch ich merke dem Programm durch und durch an, dass es so viel besser hätte werden können, wenn sich Bioware mehr Zeit gelassen hätte. Ja, die Charaktere sind cool, aber nicht so cool wie im Vorgänger. Dasselbe gilt für die weniger epische Geschichte, die weniger abwechslungsreiche Spielwelt oder das weniger komfortable Kampfsystem. Gut, das ist Kritik auf hohem Niveau, denn Dragon Age 2 macht trotzdem enorm viel Spaß. Aber nach dem grandiosen Vorgänger hatte ich mir dann doch ein wenig mehr erhofft.

Schatztruhen, plünderbare Schutthaufen und Fallen immer mal wieder übersehen.

Gut indes: Bioware hat das Tempo und den Spielfluss der Kämpfe erhöht. Beim Aktivieren eines Talents läuft der Held nicht mehr wie in **Origins** erst in Position, holt aus und schlägt dann zu, sondern hechtet nun regelrecht ins Geschehen, um ohne Zeitverlust mit dem Schwert loszudreschen oder mit Zaubersprüchen um sich zu werfen. Das



Grafik pfui: Die **Landschaften** bestehen nur aus wenigen Polygonen. Auch der Detailgrad der Vegetation und Texturen hält sich in Grenzen.

sieht dank der aufwändigen Animationen klasse aus und bringt weit mehr Action und Dynamik in die Kämpfe, als wir das vom Vorgänger gewohnt sind. Taktisch anspruchsvoll bleiben die Scharmützel dennoch. Wer blindlings in eine Monsterhorde rennt oder nicht gezielt erst mal heilende Anführer ausschaltet, der gewinnt in **Dragon Age 2** schon nach wenigen Spielstunden keinen Blumentopf mehr. Die gelegentlichen Bosskämpfe verlangen ebenfalls Köpfchen und taktisches Feingefühl. Auch wenn wir uns hier abermals etwas mehr Spektakel gewünscht hätten.

Das Charaktersystem hat Bioware gewaltig umgebaut. Zwar dürfen wir mit Levelaufstiegen wie gewohnt Punkte sowohl auf Eigenschaften wie Stärke, Geschicklichkeit oder Weisheit als auch auf klassenspezifische Talente verteilen. Letztere schalten wir aber nicht mehr linear frei, sondern wählen aus bis zu neun an **World of Warcraft** erinnernden, teils verzweigten Bäumen. So machen wir etwa aus der Kriegerin Aveline entweder einen Profi im Kampf mit Schwert und Schild oder eine Anführerin, die die gesamte Gruppe mit passiven Boni unterstützt. Nutzlose oder übermächtige Talente sind uns im Test keine aufgefallen, und das Herumexperimentieren mit den Spezialisierungen und ihren Ausbaustufen macht viel Spaß. Allerdings hätte das Menü etwas komfortabler ausfallen können. Welcher Talentbaum was bewirkt und vor allem welche Unterkategorien und Upgrades sie bieten, erfahren wir erst, wenn wir den jeweiligen Ast anklicken. Erst dann »zoomt« das Programm heran, und wir bekommen entsprechende Infotexte.

In **Dragon Age 2** arbeitet Biowares haus-eigene Eclipse-Engine aus dem Vorgänger.

Dragon-Age-Helden warten nicht. Sie kämpfen.

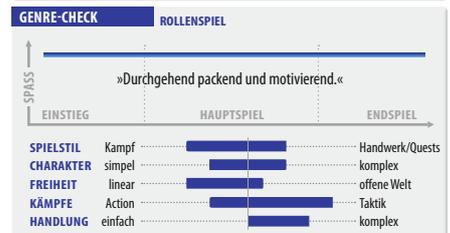
Das sieht man dem Spiel mittlerweile an. Der Detailgrad der Landschaften ist nicht mehr zeitgemäß, in manchen Gebieten ist die Grafik regelrecht hässlich. Da stört es doppelt, dass uns das Programm häufig durch die immer gleichen Klonkeller und -höhlen schickt – ebenfalls ein Zeichen für die kurze Produktionszeit des Spiels. Zwar versuchen die Entwickler, die technischen Limitierungen ihres Grafikgerüsts durch eine fast artifizielle Optik nebst harter Kontraste und spezieller Farbpalette zu kaschieren, das gelingt aber nur zum Teil. In sich stimmig ist **Dragon Age 2** dennoch, und sowohl die Zaubereffekte als auch die Charaktere überzeugen uns auf ganzer Linie. Ähnlich knallige Gefechte und aufwändig animierte Figuren gibt's derzeit nur in **Mass Effect 2**. Und ähnlich viel Spaß wie der Science-Fiction-Hit macht derzeit auch kein

anderes Rollenspiel. Auch wenn sich die Ängste der Fans zum Teil bewahrheitet haben, ist die Fantasy-Fortsetzung trotzdem ein grandioses Spiel, das wir jedem Genre-Fan wärmstens ans Herz legen können. **DM**

TERMIN 10.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Dragon Age 2 Rollenspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Bioware
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 40 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage



- GRAFIK**
- + detaillierte Figuren + Klasse Animationen
 - + hübsche Zaubereffekte + Umgebungen polygon- und detailarm
 - häufiger Texturenmatsh
- SOUND**
- + dynamische Orchestermusik
 - + passende Schlachtgeräusche + gute englische Sprecher
 - im Deutschen nicht alle Rollen optimal besetzt
- BALANCE**
- + vier Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg
 - + Kämpfe nie unfair + Talente und Klassen gut ausbalanciert
 - Niveau der Kampagne schwankt
- ATMOSPHERE**
- + fantastische Zwischensequenzen und Dialoge
 - + düster-brutale Fantasywelt
 - Gebiets-Recycling - oft karge, leblose Landschaften
- BIEDIENUNG**
- + freies Speichern + eingängige Benutzeroberfläche
 - teils fummelige Kämpfe mangels Taktikansicht
 - verschachtelte Menüs
- UMFANG**
- + recht lange Kampagne + hoher Wiederspielwert
 - + zahlreiche Haupt- und Nebenquests
 - wenige Gebiete - nur eine Rasse spielbar
- QUESTS/HANDLUNG**
- + enorm spannende, abwechslungsreiche Quests
 - + nette Überraschungen + vielseitig lösbar
 - Geschichte wenig episch - offenes Ende
- KAMPFSYSTEM**
- + sehr taktisch, aber nicht zu komplex + pausierbar
 - + unzählige Spezialisierungen möglich + packende Bosskämpfe
 - + mannigfaltige Talenträume
- CHARAKTERSYSTEM**
- + teils markante, vielschichtige KI-Begleiter
 - + temporeich und dynamisch + Dialoge bieten mehrere Lösungswege
 - Begleiteroptionen selten nötig
- ITEMS**
- + unzählige Zauber und Talente + klassenspezifische Waffen und Rüstungen + Rezepte zum Selberbasteln
 - insgesamt wenig Auswahl

