



Die Duelle mit den riesigen Fabelwesen gehören zu den absoluten Highlights des Spiels.

Dragon's Dogma: Dark Arisen

HART, ABER HERZLICH



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **15.1.2016** Sprache: **Englisch, dt. Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Schon Jahre vor The Witcher 3 hat dieses Spiel gezeigt, wie man eine riesige Rollenspielwelt mit ganz viel Leben füllen kann. Im PC-Test klären wir, warum Dragon's Dogma auch heute nichts von seinem Reiz verloren hat. Von Tobias Veltin

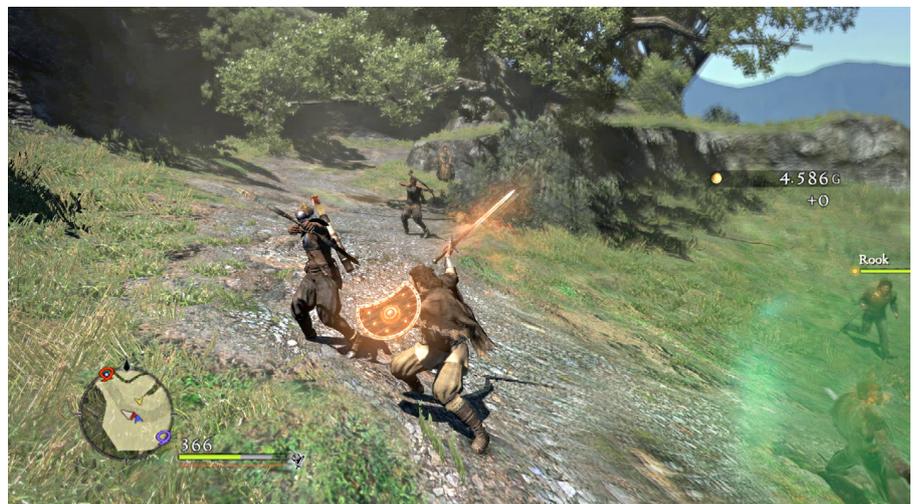
Die PC-Version von Dragon's Dogma: Dark Arisen erscheint knapp drei Jahre nach den Konsolenfassungen. Warum die Umsetzung so lange gedauert hat? Keine Ahnung, denn genau das fragen wir uns nach einem ausgedehnten Ausflug im Capcom-Rollenspiel immer noch. Wirklich was getan hat sich bei der PC-Fassung Dark Arisen lediglich in technischer Hinsicht, den Rest haben die Entwickler unangetastet gelassen. Gut so.

Wie gewünscht – ohne Herz

Doch warum geht's überhaupt in Dark Arisen? Wir schlüpfen in die Rolle eines Helden, dem beim Kampf mit einem gewaltigen Drachen in seiner Heimatstadt Kassardis unsanft

das Herz aus dem Leib gerupft wird. Danach finden wir uns allerdings nicht auf dem Friedhof, sondern in einem kuschligen Bett wieder, auf unserer Brust eine große Narbe. Und es wird noch seltsamer, denn von da an spricht man uns auf dem Kontinent Gransys (dort spielt Dragon's Dogma) nur noch mit »Erwecker« an und wir können sogenannte

Vasallen anheuern. Bevor es aber auf die Suche nach dem Drachen und unserem Herzen geht, schrauben wir uns im Charakter-Editor einen Helden nach unserem Gusto zusammen. Dank etlicher einstellbarer Parameter (zum Beispiel Gangart oder Stimmfarbe) sind auch kuriose Kreationen kein Problem. Neben der Optik legen wir auch eine Charakter-



Das Kampfsystem von Dark Arisen ist fordernd und befriedigend.



Im sogenannten Rift können wir neue Vasallen rekrutieren. Die KI-Gefährten finden wir überall in Gransys.



Die Hauptstadt Gran Soren dient als Knotenpunkt. Hier finden wir etliche Händler und neue Aufträge für unseren Helden.

klasse fest. Kämpfer haben starke Angriffswerte und schwere Bewaffnung, Streicher turnen flink über das Schlachtfeld und setzen auf Pfeil und Bogen, Zauberer auf Angriffs- und Heilspprüche. Für Experimentierfreudige interessant: Später im Spiel lässt sich die Klasse auch noch beliebig wechseln.

Wie schwer ist das?

Dragon's Dogma ist ein durch und durch klassisches Rollenspiel: Wir streifen durch Gransys, folgen der Hauptstory oder nehmen wahlweise von Nebenfiguren oder schwarzen Brettern Zusatzaufträge an. Die sind meistens recht generisch, beispielsweise müssen wir für einen verzweifelten Vater heilende Steinsplitter finden, um seinem todkranken

Sohn zu helfen. Oder eine bestimmte Anzahl Gegner erledigen. Anfangs empfiehlt es sich ohnehin, erst einmal der Hauptgeschichte zu folgen, denn der Schwierigkeitsgrad der Nebenquests ist ziemlich happig. In einem Brunnen in Kassardis hausen etwa Echsenwesen, die uns mit zwei Schlägen erledigen.

Überhaupt ist Dragon's Dogma ziemlich fordernd, zumal uns blöderweise vor dem Annehmen einer Quest nicht angezeigt wird, welche Stufe unser Held zum Lösen mindestens haben sollte. Das kann gerade zu Beginn für Frust sorgen, wenn wir mal wieder in einen Trupp übermächtiger Gegner hineinrennen. Und selbst im High-Level-Bereich kann es vorkommen, dass man sich an einem Bossmonster die Zähne ausbeißt – hier

wirkt Dragon's Dogma stellenweise ziemlich unbalanciert. Immerhin gibt es eine leichte Stufe, die besser schaffbar ist.

Cooler Kämpfe

Das Echtzeit-Kampfsystem von Dark Arisen ist ebenso fordernd wie befriedigend. Wer lediglich wild draufloskloppt, hat schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad kaum eine Chance. Vielmehr müssen Schwachstellen ausgemacht und die Blocken-Taste genutzt werden, um erfolgreich zu sein. Das erinnert im positiven Sinne an die Souls-Spiele. Gleichmaßen beeindruckend wie spaßig sind auch die Bosskämpfe gegen eindrucksvolle Fabelwesen wie Hydra und Chimäre. Auf die können wir per Knopfdruck nämlich teilweise

Gamestar 01/2015
»Der Gamers Dream ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieger für Hardware4u!«

0,5 Sone Idle
0,6 Sone Last

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6600K @ 7200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- Asus Z170-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG BH-16NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE **€ 1.529,99**
oder ab 57,40 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012
»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

G-Dream Revision 7.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99A SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Design R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE **ab € 1.999,-**
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC Welt 03/2015
»Unser Test-Sieger der teureren Preisklasse, „G-Dream Light“, fährt in der anspruchsvollsten Stufe „Fire Strike“ die höchste Punktzahl ein. Das Betriebsgeräusch ist selbst unter Last kaum vernehmbar und das trotz solch potenter Hardware.«

0,5 Sone Idle
0,9 Sone Last

G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z170A TOMAHAWK
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE **€ 1.199,99**
oder ab 41,90 €/mtl.¹⁾



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Obwohl ich kein Hardcore-Rollenspiel-Fan bin, hat mich Dragon's Dogma schon auf den Konsolen stundenlang gefesselt. Für mich liegt die Faszination des Gransys-Abenteuers in der Kombination aus der Erkundung der interessanten Spielwelt, den fordernden Kämpfen und dem Herumexperimentieren mit dem innovativen Vasallensystem. Auch bei der PC-Version hat mich Gransys sofort wieder gepackt, ich habe bei den Duellen mit den Monstern geflucht und gejubelt und mich erneut beim Erkunden der Spielwelt ertappt.

Für den Preis von knapp 30 Euro kann ich den Titel eigentlich jedem ans Herz legen, der auf klassische Rollenspiele mit Actionkämpfen steht, denn Dark Arisen liefert in allen relevanten durchweg sehr gute Qualität, vor allem der Umfang ist ein Hammer. Allerdings muss man sich auch auf den Titel einlassen, etwas Frustration mitbringen und über die insgesamt durchschnittliche Präsentation hinwegsehen können – doch eine Chance hat der Titel definitiv verdient!

hinaufkraxeln, um Schwachpunkte zu bearbeiten. Die Tastatursteuerung ist gewöhnungsbedürftig und umständlich, wir empfehlen deshalb ein Gamepad. Mit dem klappt alles wunderbar, auch die Kamera bleibt in den meisten Situationen übersichtlich – was man von den ausladenden Bildschirmanzeigen, die das halbe Sichtfeld verdecken, nicht behaupten kann. Glücklicherweise lassen die sich im Optionsmenü deaktivieren.

Vasallen-Variation

Die große Besonderheit von Dragon's Dogma ist das Vasallen-System. Vasallen sind KI-Begleiter, die uns im Kampf und in den Quests zur Seite stehen. Neben einem Hauptbegleiter können wir an sogenannten

Riftsteinen zwei weitere Kollegen rekrutieren. Klasse ist der Variantenreichtum der Vasallen, denn neben Angriffs- und Abwehrterschieden haben die Burschen auch besondere Kenntnisse über bestimmte Aufträge, verraten uns die Schwachstellen eines Bossgegners hat oder wie wir in ein schwer bewachtes Lager kommen.

Zudem ist es vorteilhaft, eine ausgewogene Gruppe am Start zu haben – nur Zauberer sehen zum Beispiel in einer kampfindensiven Mission wenig bis gar kein Land. Die unterschiedlichen Stärken der KI laden zum Experimentieren ein und das Wechseln der Vasallen macht dementsprechend auch den großen Reiz von Dark Arisen aus. Weniger gelungen ist dagegen das Befehlssystem, denn wir können den KI-Kameraden lediglich drei Kommandos geben (Angriff, Sammeln, Hilfe), die dann aber trotzdem gelegentlich missachtet werden – zum Beispiel werfen sich unsere Kollegen selbst bei einem Sammelbefehl hin und wieder dem Feind entgegen. Das fällt auf, wirkt sich aber nicht sonderlich negativ auf die Spielerfahrung aus.

Rollenspiel satt

Die Spielwelt Gransys ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Sie lädt nicht nur zum ausgiebigen Erkunden ein, sondern ist auch riesengroß und abwechslungsreich. Recht früh im Spiel sind wir zum Beispiel in der Hauptstadt Gran Soren unterwegs, die sich als wichtiges Handels- und Auftragszentrum entpuppt, später erkunden wir den Turm des blauen Mondes, den Hexenwald oder düstere Höhlen im Osten der Karte. Die teils langen Fußmärsche lassen sich später mit (seltenen) Reisesteinen abkürzen.

Überall in der Welt gibt es Herausforderungen, Missionen, Gegner und interessante Beute, die in Kombination mit dem ausgeklügelten Charakter- und Verbesserungssystem zur Langzeitmotivation beiträgt. Denn unsere Charakterklasse können wir später noch spezialisieren und zudem dank Crafting-Möglichkeiten eigene Gegenstände, Tränke oder Items herstellen. Die Hauptstory beschäftigt für etwa 30 bis 40 Stunden, mit etlichen Nebenaufgaben kann man aber problemlos

doppelt so viel Spielzeit in Dragon's Dogma versenken – dazu kommen die Dark Arisen-Inhalte, die es auf Konsole quasi als Addon gab. Relativ früh im Spiel können wir in Kassardis zur Insel Finstergram übersetzen – hier warten in düsteren Verliesen neue Gegnervarianten wie gepanzerte Zyklopen oder Riesenwürmer auf uns. Die Kämpfe in Finstergram sind enorm schwer bis teilweise unfair, wir empfehlen den Besuch der Insel deshalb erst ab Level 50 – wer entsprechend hochgestuft ist, kann knappe 15 Stunden Spielzeit auf Finstergram einplanen.

Die schönste Version

Technisch schlägt die PC-Fassung die drei Jahre alten PS3- und Xbox 360-Versionen zwar erwartungsgemäß, allerdings weniger deutlich als vermutet. Die Texturen wirken schärfer, die Sichtdistanz ist höher, und auch die Framerate läuft stabiler – wahlweise in 30 und 60 Frames oder auch einer variablen Bildrate. Trotzdem merkt man Dragon's Dogma: Dark Arisen sein Alter an: Die Spielwelt ist zwar detailliert und interessant, wirkt aber im Vergleich zu anderen Genrevertretern karg und hölzern, genau wie die hakeligen Animationen und spröde Präsentation. Die Sounduntermalung macht dagegen fast alles richtig – tolle Effekte, gute englische Sprachausgabe und ein kultiger Titelsong. ★

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-660 / AMD Phenom II X4 940	Core i7-4770K / AMD FX-9590
Geforce GTX 570 / Radeon HD 5870	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

- stimmige Spielwelt
- abwechslungsreiche Umgebungen
- tolle englische Sprachausgabe
- grafisch insgesamt altbacken
- spröde Zwischensequenzen

SPIELDESIGN ★★★★★

- Vasallen-Unterstützung
- hervorragendes Kampfsystem
- drei sich verzweigende Charakterklassen
- motivierende Erkundung
- viele generische Quests

BALANCE ★★★★★

- ausgewogene Klassenfertigkeiten
- fordernde Kämpfe
- drei Schwierigkeitsgrade
- zäher Einstieg
- Schwierigkeitsgrad von Quests wird nicht angezeigt

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

- gute Hauptgeschichte
- intensive Kampfatmosfera
- tolle Bosskämpfe
- düstere Verliese auf Finstergram
- spröde Inszenierung

UMFANG ★★★★★

- lange Hauptstory
- etliche Nebenaufgaben
- Schwer-Modus für Zusatz-Herausforderung
- viele Waffen und Gegenstände
- Finstergram-Insel bringt zusätzliche Spielzeit

FAZIT

Umfangreiche und herausforderndes Rollenspiel mit tollem Vasallensystem. Schwächen bei Präsentation und Technik trüben den Gesamteindruck.



Zu Beginn basteln wir uns mit dem Charaktereditor einen Helden nach unseren Wünschen.