

Dragon Quest Heroes 2

KNUDDELIGE MASSENSCHLACHTEN



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Omega Force** Termin: **28.4.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch, Japanisch**
 USK: **ab 12 Jahre** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Unsere Helden stehen einer ganzen Menge an feindlichen Kreaturen gegenüber. Ein völlig normaler Tag in einem Musou-Spiel.

Auf dem PC sind Musou-Spiele selten. Umso besser, wenn sie dann so gut sind.

Von Michael Cherdchupan

Im Gegensatz zu den eher klassischen Musou-Titeln auf den Konsolen wie Berserk: Band of the Hawk hat man bei Dragon Quest Heroes 2 neben den großen Schlachten auch Gelegenheit, sich in Städten umzusehen und die Welt zu erkunden. Zwar gibt es wieder eine Karte, auf der wir uns von einem Punkt zum anderen teleportieren können, doch die Reiseziele müssen erst mal erschlossen werden. Das geschieht, indem wir die raren Teleportationskristalle in den Wildniszonen entdecken. Neue Orte sind nur über diese großflächigen, neuen Abschnitte erreichbar, die es zwar nicht ganz schaffen, uns eine gänzlich offene Welt vorzugaukeln,

aber trotzdem das Reisegefühl verstärken. Das hat dem ersten Teil etwas gefehlt.

Natürlich finden wir auch in der Fortsetzung neben den Hauptmissionen zahlreiche Nebenaufgaben. Reisende in Not, versteckte Räume und Schätze oder Monster, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist: Die Aufgaben sind zwar nicht innovativ, aber sie gehören zum guten Ton eines abwechslungsreichen Rollenspiels. Der Umfang hat sich zudem nahezu verdoppelt. Wer die Hauptmissionen spielt und nebenher die eine oder andere Aufgabe mitnimmt, wird um die 40 Stunden gut unterhalten – mit viel Luft nach oben.

Wir verbringen viel Zeit damit, die Möglichkeiten bei der Party-Zusammenstellung und beim Aufleveln zu erforschen. Wir können neue Waffen kaufen und uns mit Alchemie Vorteile im Kampf verschaffen. Looten und Leveln? Aber sicher! Schön ist, dass wir

während der Einzelspielerkampagne zahlreichen Figuren begegnen, die uns aus bisherigen Dragon-Quest-Abenteuern bekannt sind. Abgesehen von ihrem Aussehen haben sie zudem noch unterschiedliche Kampfstile, von breitflächigen Angriffen mit der Axt bis hin zu flinken, aber eher kurzen Hieben mit einer Metallklauen-Hand.

Vor dem Spielstart wählen wir zwischen einer vereinfachten oder einer komplexen Steuerung. Letzteres ist eher für Taktiker und Fingerakrobaten geeignet, doch in jeder Variante bleibt die Kampfmechanik überschaubar. Das ist durchaus ein Vorteil, denn Musou-typisch gibt es das ein oder andere zu beachten: Schlachtfelder müssen geschickt angegangen werden. Stirbt eine wichtige Spielfigur, missachten wir die Monstergeneratoren oder lassen uns von den Gegnerscharen in die Ecke treiben,



Die effektvollen Spezialattacken sind ein wichtiges taktisches Element im Kampf.

kann man noch so oft die simplen Combos vom Zaun brechen – wir werden schlussendlich die Schlacht verlieren. Als taktisches Element erweist sich ein neues Feature: Mit Münzen, die zufällig von Gegnern fallengelassen werden, sind wir nicht nur in der Lage, Monster zu beschwören, sondern können uns sogar in eines verwandeln. Ähnlich wie die Sonderattacken oder über Magiepunkte ausführbare Spezialfähigkeiten kann das eine aussichtslose Lage im letzten Moment noch rumreißen.

Kindgerecht für Erwachsene

Eine große Stärke des Spiels ist, dass man sich mit vier Charakteren gleichzeitig ins Getümmel stürzen und jederzeit den zu steuernden Kämpfer auswählen kann. Wird beispielsweise jemand von einem Tanz-Zauber

getroffen und kann nicht mehr aufhören zu tanzen, können wir per Knopfdruck die Figur wechseln und zur Hilfe eilen. Betäubungseffekte oder heftige Treffer, die unsere Spielfigur erst einmal wegschleudern, sind eine gute Gelegenheit für einen solchen dynamischen Wechsel, um das Momentum des Kampfes aufrechtzuerhalten. Klar, die Gegner glänzen eher durch Masse als mit ausgefeilten Kampfmanövern, aber wenn sich eine ganze Armee knuffiger Monster in allen Formen und Farben vor uns aufbaut, von klein bis groß, von niedlich bis wuchtig, dann ist es schwer, sich nicht frohlockend in das Durcheinander stürzen zu wollen. Alle Attacken und Figuren sind blendend animiert und wirken sehr lebendig. Der unverkennbare Stil von Dragon-Ball-Schöpfer Akira Toriyama wirkt vor allem in der 3D-Umsetzung unheimlich plastisch. Selbst wenn sich auf dem Bildschirm etliche Figuren im totalen Chaos gegenseitig aufs Fressbrett geben, wird aus der Grafik kein grau-bräunlicher Polygonbrei: Dragon Quest Heroes 2 sieht zu fast jeder Gelegenheit gut aus, und läuft dabei sogar noch sehr flüssig. Gerade bei den Spezialattacken ein tolles Spektakel!

Beim ersten Teil haben wir noch den Koop-Multiplayer vermisst, doch jetzt ist er da: Mit bis zu drei weiteren Spielern können wir sowohl Storymissionen angehen als auch in speziellen Dungeons kämpfen. Möchten zwei Spieler sich für eine Storymission treffen, müssen sie vorher ein gemeinsames Passwort ausgemacht haben. Das ist einen Tick zu umständlich, doch wenn man es erst einmal in ein gemeinsames Spiel geschafft hat, macht die Klopperei großen Spaß.

Eine Mottenkiste voller Klischees

Typisch für die Serie ist die fröhliche Atmosphäre. Die Welt ist bevölkert mit liebenswerten Charakteren, die zwar das ein oder andere Klischee bemühen, aber viel Witz haben. Die Geschichte selbst bleibt oberflächlich. Es ist spürbar, dass sie nur als Bindeglied zwischen den Schlachten dient.

Irgendwas mit sieben Königreichen, einem eiteln Prinzen, viel diplomatischem Geblubber zwischen Königen mit langen Bärten und lauwarmer Gefühlsduselei zwischen alten Schulfreunden: So sehr wir die Charaktere mochten, so sehr waren wir auch damit beschäftigt, den modrigen Duft der Plot-Mottenkiste beiseite zu wedeln. Das dürfte aber vor allem Fans wenig stören. Die bekommen hier viel, was ihr Herz trotzdem erwärmt. ★

DRAGON QUEST HEROES 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i7 870 / AMD FX 6300
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5770
4 GB RAM / 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 2600 / AMD FX 8350
Geforce GTX 640 Ti / Radeon HD 7870
4 GB RAM / 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ✅ Toriyama-Stil
- ✅ flüssige Framerate
- ✅ lebendige, sehr charakterstarke Animationen
- ✅ Soundtrack von Sugiyama Kobo
- ❌ Umgebungsgrafiken manchmal etwas trist

SPIELDESIGN



- ✅ viele Party-Konstellationen
- ✅ offene Wildniszonen
- ✅ schneller Wechsel zwischen Charakteren im Kampf
- ✅ motivierendes, nicht überforderndes Auflevel-System
- ❌ Kombos nicht sehr komplex

BALANCE



- ✅ optionale Hilfestellungen
- ✅ Pacing lässt sich selbst bestimmen
- ✅ faires Speichersystem
- ❌ RPG-Experten durchschauen das Konzept schnell
- ❌ Zugriff auf Multiplayer ist umständlich

ATMOSPHERE / STORY



- ✅ sympathische Charaktere
- ✅ typischer Humor
- ✅ Art-Design mit liebevollen Details
- ✅ inklusive japanischer Tonspur
- ❌ Plot ist eher ein uninspirierter Aufhänger für Schlachten

UMFANG



- ✅ über 40 Stunden Spielzeit
- ✅ Helden lassen sich ausbauen und erweitern
- ✅ unterschiedliche Umgebungen
- ✅ spaßiger Multiplayermodus
- ❌ abwechslungsarme Kampfmanöver

FAZIT

Charmanter Musou-Ableger, der das Massengeklappe mit neuen Elementen erweitert und auch für Skeptiker einen Versuch wert ist.

85



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Obwohl ich Musou-Spiele gerne mag, kann ich nicht abstreiten, dass Innovation im Genre eher selten ist. Berserk habe ich schnell wieder zur Seite gelegt, und die offiziellen Dynasty-Warriors-Teile spiele ich oft nicht bis zum Ende. Bei vielen Spin-offs scheint man sich aber um Innovation zu bemühen, und Dragon Quest Heroes 2 ist eines der besten Beispiele dafür. Nicht nur der tolle Dragon-Quest-Stil wertet das Spiel ungemein auf, sondern auch die Rollenspielelemente sowie manch pfiffige Idee im flotten Kampfsystem. Wer sich schon immer gefragt hat, warum die Musou-Formel seit Jahren Spieler fasziniert, findet hier einen idealen Einstiegspunkt zum Reinschnuppern. Fans des Genres oder der Rollenspielreihe sind ohnehin auf Wolke 7 und dürfen sich auf ein Spiel freuen, das ihren Erwartungen mehr als gerecht wird.