

## Digitales | Games: Dragon Age 2

Für viele Rollenspieler war ›Dragon Age: Origins‹ das Spiel des Jahres 2009. Seit einiger Zeit ist nun das lange erwartete Sequel erhältlich. **RUDOLF INDERST** sprach mit Oliver Salzberger über den Titel. Durch die Blume gibt dieser zudem zu, dass Diablo 3 auch für Heimkonsolen erscheinen wird.

### Eine gute Geschichte erleben

Schon einmal ein herzliches Dankeschön vorab, dass Du Dir die Zeit genommen hast, um mit mir ein wenig über dieses ausufernden Titel zu sprechen. Kritische Einstiegsfrage: Woran mag es liegen, dass das vorliegende Rollenspiel ›Dragon Age 2‹ bei ›metacritic‹ einen derart hohen Wertungsunterschied zwischen einfachen Spielerinnen auf der einen und Spielejournalisten auf der anderen Seite aufweist (momentan 8,4 zu 4,1)?



Hier kann ich nur Vermutungen anstellen. Eventuell haben viele Spieler ein Problem damit, dass BioWare in ›Dragon Age 2‹ die klassischen Rollenspielelemente reduziert und dafür das Spiel etwas actionreicher gestaltet hat. Vielleicht liegt das auch daran, dass es wohl bis zum ersten Patch Probleme beim Einloggen, Starten oder Speichern gegeben hat. Ich bin von solchen Problemen verschont geblieben. Es mag auch daran liegen, dass der Spieler im Vergleich zu ›Dragon Age: Origins‹ stärker eingeschränkt wird, was die Charaktererstellung und seine Herkunft angeht.

Du hast den Titel jetzt einmal komplett durch, also, EINEN Möglichkeitszweig. Was für ein Gesicht zeigt Dir dieses Spiel? Was hast Du erlebt?

Ich habe auf alle Fälle eine sehr gut erzählte Geschichte erlebt. Ich habe mich auch meistens in den Gesprächsoptionen für die positive Antwortmöglichkeit entschieden und das Spiel im ersten Durchgang als Gutmensch beendet. Inwiefern sich die Geschichte ändert, ob es auch mit den Begleitern zu Konflikten kommen kann, werde ich in einem zweiten Durchgang noch herausfinden. Aber ich gehe davon aus, dass mich der Werdegang meines »bösen« Charakters ebenso gut unterhalten wird, wie der des »guten« Charakters.

Der Vorgänger stellte, so mein Eindruck, zusammen mit einem Titel wie ›The Elder Scrolls IV: Oblivion‹ in der öffentlichen Spielerinnenmeinung das dar, was mittlerweile als West-RPG gilt: Keine Zufallskämpfe, Dialogbäume, hoher Individualisierungsgrad, pseudomoralische Fragen etc. Gilt das auch diesmal?

Im Großen und Ganzen gilt dies auch für ›Dragon Age 2‹, in der Tat. In ca. 30 Stunden Spielzeit hatte ich drei scheinbare Zufallskämpfe, die aber von einem Begleiter beziehungsweise der aktiven Quest ausgelöst wurden. Von BioWare habe ich auch keine Abweichung von ihrem Erfolgsrezept erwartet. Schließlich hat man bei BioWare dieses System schon 2003 erfolgreich in ›Star Wars: Knights of the Old Republic‹ implementiert - und seitdem große Erfolge damit gefeiert und die Fans begeistert.

**Hattest Du eine Möglichkeit, in die Konsolenversionen hineinzuspielen? Glaubst Du generell, dass sogenannte Hardcore-RPGs etwas auf Konsolen zu suchen haben?**

Ich hätte die Möglichkeit gehabt, das Spiel auch auf Konsole zu testen. Ich persönlich spiele ein solches RPG aus Gewohnheit bevorzugt auf dem PC, mit WASD- und Maus-Steuerung. Allerdings sehe ich keinen Grund, der dagegen sprechen würde, ein Hardcore-RPG auch auf Konsole zu spielen. Aus meiner eigenen Erfahrung mit ›Mass Effect‹ weiß ich, dass die Steuerung zwar gewöhnungsbedürftig aber dennoch recht brauchbar ist. Außerdem gibt es schon genug Titel, die auf der einen oder anderen Plattform nicht erscheinen und so viele potenzielle Käufer und Spieler ausschließen. Darum muß ich sagen, je mehr Plattformen von einem Titel unterstützt werden, desto besser.

**Und Dein abschließendes Fazit lautet?**

BioWare beherrscht das Geschichtenerzählen in Videospielen wie kein anderer. Ich finde auch dass die Entscheidung, das Spiel schneller und actionreicher zu gestalten, die richtige war. Auch wenn ich mich anfangs noch geärgert habe, dass es keine sechs Origin Stories mehr geben wird, so gewinnt das Spiel alleine schon dadurch deutlich an Atmosphäre, dass der Held endlich vollständig vertont ist. Außerdem hat mir schon lange kein Spiel so viel Lust auf mehr gemacht, wie ›Dragon Age 2‹. Das Ende lässt mich jedoch hoffen, dass die Geschichte um meinen heldenhaften Rogue Hawke irgendwann weitergehen wird. Hoffentlich sogar mit ›Dragon Age 3‹ und nicht nur in Downloadinhalten oder einer Erweiterung.

| [RUDOLF INDERST](#)