

Making of Dragon Age: Origins

# BLUT, SCHWEISS UND DRACHEN

Neue Engine, neue Welt, neue Regeln – hat sich Bioware übernommen? Origins wird heute als Klassiker gefeiert, doch die Entwickler hatten mit so manchem Produktionsdämonen zu kämpfen. Von Heinrich Lenhardt

Eine regelrechte Blutfehde spaltet das Entwicklungsteam von Dragon Age. Um die Brutalität der neuen, düsteren Fantasy-Welt zu verdeutlichen, sind die Spielercharaktere sichtlich von ihren Schlachten gezeichnet. Je länger sich ein Held im Nahkampf die Finger schmutzig macht, desto mehr Blutspritzer bleiben auf seinem Gesicht und seiner Kleidung kleben. »Das war im Team sehr umstritten, viele Leute hielten es für übertrieben«, erinnert sich der damalige Project Director Dan Tudge. »Aber das Spiel sollte nicht nur der spirituelle Nachfolger zu Baldur's Gate sein, die Vision für die Story lautete auch ›Die Geschichte ist in Blut geschrieben‹ – und das war mit Gore verbunden. Einige Entwickler hielten es für die beste Idee überhaupt, andere mochten es überhaupt nicht. Also wurde entschieden, eine Option einzubauen, um diese Blutflecke ein- und auszuschalten. Außerdem setzten wir Flags ins Spiel, um die Gesichter für bestimmte Zwischensequenzen zu säubern. Du willst ja nicht, dass sich zwei Charaktere küssen und ihnen dabei das Blut übers Gesicht läuft.«

Die Voreinstellung für diese Option bleibt »blutig«, doch die Gore-Gegner wie Lead Designer Brent Knowles setzen im Gegenzug eine Idee durch, die sich gewaschen hat: Ist der Marabi-Kriegshund Mitglied unserer

Gruppe, können wir den Vierbeiner ansprechen, damit er das Gesicht des Hauptcharakters sauber leckt – so ist's brav!

Die richtige Behandlung von Blutflecken ist beileibe nicht die einzige Frage, die sich während der Entwicklung von Dragon Age: Origins stellt. Heute gilt das Bioware-Epos als Klassiker des Genres. Doch während der rund sechsjährigen Produktion wird das erste Dragon Age zeitweilig zum Sorgenkind, das unter der Last der Ambitionen zusammenzubrechen droht. Um das chronisch verspätete Projekt zu retten, bedarf es Kürzungen, Kompromissen und einer Fokussierung auf Entwicklertugenden.

## Auf den Schultern von Lizenzzweilen

Bioware verdankt seinen Aufstieg in die Bel étage der PC-Spieleentwickler einer Lizenz: Das erste Rollenspiel des Studios verwendet die Fantasy-Welt von Dungeons & Dragons (D&D). Doch nach dem Erfolg von Baldur's Gate und dessen Nachfolger stellt man schnell fest, dass solche Abhängigkeiten für Kopfschmerzen sorgen können.

Bioware hat bereits viel in die Produktion seines neuen 3D-Rollenspiels Neverwinter Nights investiert, als der Publisher Interplay die Lizenzrechte verliert – zeitweilig ist unklar, ob und wie das Spiel überhaupt veröffentlicht werden kann. 2002 erscheint es

dann bei Infogrames' Atari-Label, für Bioware ist es zugleich der D&D-Abschied.

Um größere Kontrolle und kreative Freiheit zu haben, will sich das kanadische Studio auf die Entwicklung neuer Marken konzentrieren – und somit auch den Wert des Unternehmens steigern. Für das Action-Rollenspiel Jade Empire erfindet man eine neue Welt, die von chinesischer Mythologie inspiriert ist. Außerdem will man in zwei bewährten Genres brandneue Serien starten: Nach dem Star-Wars-Lizenztitel Knights of the Old Republic beginnt die Arbeit an einem Science-Fiction-Universum namens Mass Effect. Und auf Neverwinter Nights soll eine neue Fantasy-Welt folgen, an deren Grundlagen bereits sechs Jahre vor ihrer Veröffentlichung gearbeitet wird.

## Die Ursprünge von Chronicle

Als die Produktion auf Hochtouren läuft, sind um die 170 Entwickler mit Dragon Age: Origins beschäftigt. Doch zunächst ist es nur eine Handvoll Mitarbeiter, die ab 2003 ausheckt, um was es bei diesem Fantasy-Projekt überhaupt gehen soll. James Ohlen, der Lead Designer der Baldur's-Gate-Spiele, spricht eines Tages Autor David Gaider an: »James wusste, dass ich Fantasy mag und an meinen eigenen Fantasy-Welten arbeite«, rekapituliert Gaider in einem Radiointer-



Neue Helden für Ferelden: Bei Dragon Age: Origins wählen wir aus acht möglichen Begleitern die Besetzung der vierköpfigen Party.

view. »Und er meinte: »Warum machst du nicht eine Welt für Chronicle?«. Das war damals noch der Arbeitstitel.« Also vergräbt Gaider sich für ein, zwei Monate und taucht mit einer ersten Version der Welt und ihrer Geschichte auf. Sie wird diskutiert, mehrfach überarbeitet und von den Spieldesignern geprägt. In der ersten Version gibt es die Grauen Wächter noch gar nicht: »Als die Idee der Dunklen Brut aufkam, war das natürlich eine wichtige Sache: »OK, lasst uns das in die Geschichte einbinden.« Wie würden diese regelmäßigen Angriffe der Dunklen Brut die Geschichte ändern? Daraus entstand die Idee der Grauen Wächter. Ich glaube es war James, der sagte, dass er die Idee mochte, dass man zu einem Orden gehört, der in der jetzigen Zeit an Bedeutung verloren hat.«

#### Massenschlachten und Multiplayer

Bioware hat es eilig, die Öffentlichkeit über seine Rückkehr zu den PC-Rollenspielwurzeln zu informieren. Überraschend wird auf

der E3-Messe im Mai 2004 Dragon Age (noch ohne »Origins«) angekündigt, es gibt weder einen Publisher noch einen Erscheinungszeitraum. Ein richtiges Spiel hat man nicht am Stand, sondern eine kurze Technologie-Demo. »Wir wollen die taktischen Kämpfe von Baldur's Gate wieder einfangen«, betont Producer Scott Greig während der Präsentation und spricht von Heldengruppen mit vier bis sechs Charakteren. Neben einer umfangreichen Solostory sei auch eine Multiplayer-Kampagne geplant.

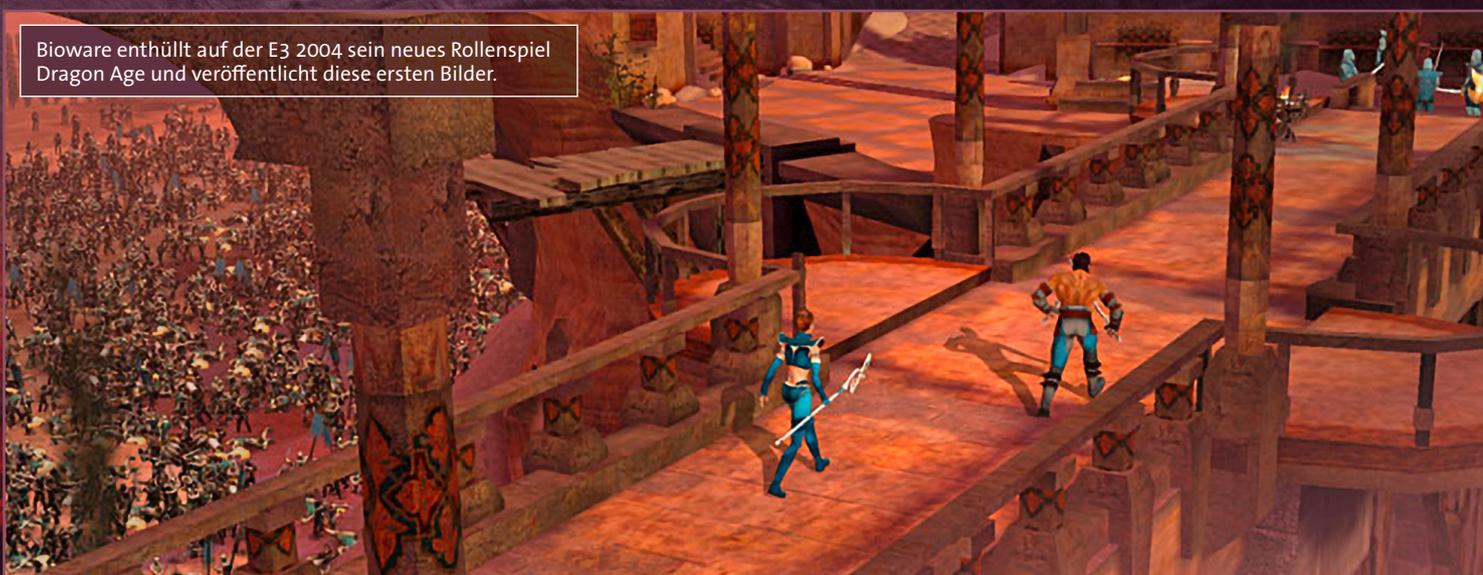
Bei dieser ersten Vorführung werden zwei Charaktere durch eine 3D-Umgebung gesteuert, ein Barbar in Conan-Manier und eine recht schnippische Beschwörerin. Bei Dialogen beeindruckt die Nahaufnahmen der detaillierten Charaktermimik, die Welt wirkt durch eine im Hintergrund tobende Massenschlacht lebendig: »Der Spieler nimmt an epischen Konflikten teil, an denen auch Hunderte von NPC-Kämpfern gleichzeitig beteiligt sind.« Doch nicht alle hochtra-

benden Pläne sollen die nächsten Entwicklungsjahre überleben.

#### Hunde-Dialog, dann Bewerbungsgespräch

Als Bioware mehr Personal benötigt, um die Pläne seiner neuen Spielwelten umzusetzen, hat Mike Laidlaw zum richtigen Zeitpunkt die richtige Idee. Der Kanadier arbeitet zunächst als Redakteur und Spieletester für die Webseite The Adrenaline Vault, die 2001 nach dem Platzen der Dotcom-Blase den Budget-Gürtel enger schnallen muss. Laidlaw nimmt deshalb einen Job bei der Telekommunikationsfirma Bell an: »Ich arbeitete am Telefon und das war schrecklich. Dann wurde ich ins Management befördert, was irgendwie noch schrecklicher war. Ich musste da raus.« Als Laidlaw mitbekommt, dass Bioware weitere Autoren sucht, bewirbt er sich mit einem selbstgeschriebenen Modul für Neverwinter Nights. Dass er daraufhin zu einem Vorstellungsgespräch eingeladen wird, ist den verzweigenden Dialogen

Bioware enthüllt auf der E3 2004 sein neues Rollenspiel Dragon Age und veröffentlicht diese ersten Bilder.





zu verdanken: »In dem Modul versuchst du, mehr über eine Dame zu erfahren, um ihr Herz zu erobern. Spielst du dann noch einen Druiden oder Waldläufer, kannst du auch mit ihrem Hund reden, und der hat einige wertvolle Informationen. Brent Knowles, einer der Lead Designer von Origins, fand das richtig cool. Da dachte man sich wohl: »Den können wir doch mal einladen, um uns mit ihm zu unterhalten.«

Laidlaw tritt seine Stelle im Februar 2003 an und arbeitet zunächst an Jade Empire und dessen geplante Nachfolger. Als diese Fortsetzung eingestellt wird, schreibt er vorübergehend Texte fürs erste Mass Effect und landet 2006 schließlich bei Origins. Neben James Ohlen und Brent Knowles wird Mike Laidlaw der dritte Lead Designer des Teams und bleibt der Serie bis einschließlich Inquisition treu. Heute sieht er gewisse Parallelen zwischen der Produktion des ersten und des dritten Teils: Beide Spiele wurden durch die Einarbeitung in neue Engines ausgebremst.

#### Entwicklungsstau durch Engine-Baustelle

Bei Rollenspielen ist das Iterieren von Regeln und Spielgefühl eine der größten Herausforderungen, erklärt Laidlaw. Wenn sich

lange Zeit nichts richtig spielen lässt, wird das zum Problem: »Origins war ein Projekt mit neuer Technologie, die Engine würde intern entwickelt, hatte aber noch längst nicht alle Funktionen, als die Arbeit am Spiel begann. So kann es passieren, dass du das Kampfsystem testen willst, aber die Spielfiguren lassen sich noch nicht rendern oder die KI ist noch nicht so weit.

Bei einer neuen Engine sind viel Priorisierung und Kommunikation zwischen den Abteilungen nötig: »Hey, du kannst eines dieser fünf Dinge als Erstes haben, welches soll es sein?« – »Nun, sie sind alle ziemlich wichtig.« Da musst du herausfinden, wie du die Entwicklung am besten managst.«

Die Autoren behelfen sich in den ersten Jahren der Produktion noch mit der Engine von Neverwinter Nights, um verzweigende Dialoge zu schreiben und auszutesten. Dabei können sie zunächst nicht berücksichtigen, dass die Origins-Engine mit ihren 3D-Einstellungen vieles zeigen kann, was bei der entrückten Neverwinter-Perspektive im Text beschrieben werden muss. Als dann die grafische Präsentation so weit ist, stellt sich heraus, dass es viele überflüssige Erklärungen von Dingen gibt, die auf dem Bildschirm

zu sehen sind. So sind weitere Überarbeitungen nötig, damit Inszenierung und Texte zusammenpassen. Ähnliche Probleme plagten die Grafiker, die lange Zeit Konzeptzeichnungen entwickeln, die Charaktere aber noch nicht in der Engine testen und anpassen können. »All das erzeugte viel Aufwand und verursachte eine Menge Nacharbeit«, meint Laidlaw. »Ich weiß nicht, ob jeder davon begeistert war, aber dem Team war wohl bewusst, dass die Kombination »neue Spielwelt plus neue Technologie« für große Herausforderungen sorgen würde.«

#### Technologie-Stopp, dem Spiel zuliebe

Dan Tudge ist eigentlich zu Bioware gekommen, um sich der frisch gegründeten Mobile-Game-Abteilung der Firma zu widmen. Doch während der Entwicklung des Nintendo-DS-Titels Sonic Chronicles wird er abberufen, um die ins Stocken geratene DragonAge-Produktion zu managen. Als der erklärte Baldur's-Gate-Fan 2006 schließlich zum Team stößt, ist schon einiges geschrieben und eine Menge Arbeit in Engine und Tools gesteckt worden. Doch vom eigentlichen Spiel ist nicht sonderlich viel zu sehen, als Referenz gibt es lediglich einen nicht inter-



Die neue Technologie wird mit diesen zwei namenlosen Figuren vorgeführt, doch da ist die Engine noch lange nicht fertig.



So ähnlich sollte die Schlacht von Ostagar einmal aussehen, aber die geplanten Massenkämpfe schafften es nicht ins fertige Spiel.



Diese verregnete Ruine von 2004 sollte einen Vorgeschmack auf die grimmige Atmosphäre der neuen Spielwelt geben.



Trotz 3D-Grafik gute Übersicht für taktische Gruppenkämpfe: Mit Dragon Age will man an die Tugenden von Baldur's Gate anknüpfen.

aktiven Film, der demonstriert, wie das Entwicklungsziel aussehen soll. Von dem ist das Team aber noch weit entfernt.

»Als ich an Bord kam, stoppte ich die weitere Engine-Entwicklung weitgehend. Wir definierten explizit, welche Tools und Technologien wir nicht machen werden. Wenn ein Gameplay-Feature eine bestimmte Technologie erforderte, die noch nicht fertig war, dann kam das ganze Feature auf den Prüfstand. Es ging darum, Entscheidungen zu fällen, die den Mitarbeitern erlaubten, das Spiel fertigzustellen. Und das wollte auch jeder im Team, doch das steckte mit der Arbeit an der Engine und den Tools fest.«

### Geköpfte Spielideen

Dem fertigen Spiel sieht man die Bremse bei der Engine-Entwicklung durchaus an. Die Grafik von Dragon Age: Origins ist auch nach den Maßstäben von 2009 nicht gerade spektakulär. Dass unsere Helden so wasserscheu sind, liegt zum Beispiel daran, dass die Engine keine gelungenen Wasserspritzer hinkriegt – also bleibt die Party auf dem Trockenen. Solche Kompromisse werden intensiv diskutiert: »Es war ein sehr leidenschaftliches Team, weshalb es zu sehr später Stunde viele hitzige Debatten über Dinge wie die Wasserspritzer gab«, erinnert sich Dan Tudge. Er nennt ein weiteres Beispiel

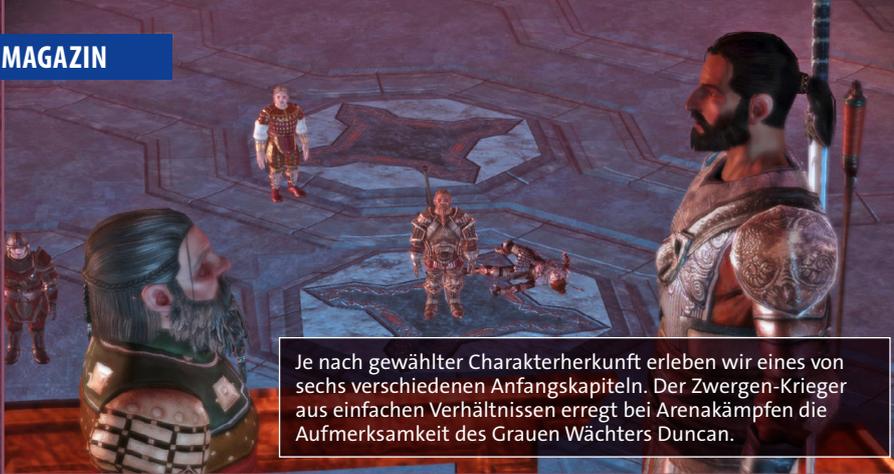
für eine umstrittene Entscheidung: »Jeder kämpfte dafür, dass man im Spiel Drachen köpfen kann. Ein Animator arbeitete das Wochenende durch, um das dafür nötige Rigging zu erstellen. Aber wir versuchten, die PC-Version des Spiels fertig zu machen und es blieb einfach nicht die Zeit dafür, das in die Engine einzubinden.« Die Empörung bei der Belegschaft ist groß, als Kompromiss wird zumindest ein Teil der Arbeit bei einer Zwischensequenz verwendet. »Wenn man so ein starkes, engagiertes Team leitet, gehört es auch dazu, die schwierigen Entscheidungen zu fällen, was reinkommt und was draußen bleibt«, meint Tudge.



Die dynamische Blutbesudelung der Charaktere ist ein eigenwilliges Alleinstellungsmerkmal – und auch im Entwicklungsteam nicht unumstritten.



Ist der Kriegshund in der Party, können wir ihn zum Sauberlecken auffordern. Oder einfach im Optionsmenü den Schmuddeleffekt ganz ausschalten.



Je nach gewählter Charakterherkunft erleben wir eines von sechs verschiedenen Anfangskapiteln. Der Zwergen-Krieger aus einfachen Verhältnissen erregt bei Arenakämpfen die Aufmerksamkeit des Grauen Wächters Duncan.

Dragon Age ist ganz auf den PC zugeschnitten. Erst nachdem Electronic Arts als Publisher ins Spiel kommt, werden in Zusammenarbeit mit dem Studio Edge of Reality Konsolenversionen entwickelt, die ohne die übersichtliche Kameraperspektive auskommen müssen.



### Verlängern oder einstellen?

Der Project Director ist nicht etwa ein Spielverderber, der seinen Entwicklern keine Wassereffekte und Drachenthauptungen gönnt. Vielmehr soll er ein Produkt retten, das wegen seiner Terminprobleme auf der Kippe steht. Für die Bioware-Chefs Greg Zeschuk und Ray Muzyka analysiert Tudge den Stand von Dragon Age: Origins, in das schon einiges investiert wurde. Eigentlich soll es Ende 2007 erscheinen, was trotz aller Kürzungsansätze utopisch ist – mindestens ein weiteres Jahr ist nötig. Das muss erst einmal genehmigt werden, denn seit November 2005 ist Bioware nicht mehr unabhängig: Die Kapitalgesellschaft Elevation Partners (Mitgründer: U2-Sänger Bono) hat 300 Millionen Dollar in die Studios Bioware und Pandemic investiert. So kommt es zum Gipfeltreffen mit dem damaligen Elevation-CEO John Riccitiello – genau der Riccitiello, der dann 2007 CEO bei Electronic Arts wird und Bioware quasi mitnimmt.

Dan Tudge reist mit den Führungskräften des Origins-Teams an, die im Laufe des Meetings blass werden. Denn er sagt Riccitiello: »Ich glaube, dass wir das Spiel fertig kriegen können, aber nicht zum geplanten Zeitpunkt. Hier ist ein Termin, den wir schaffen können, aber wenn Sie unbedingt wollen, dass es früher fertig wird, sollten Sie das Projekt lieber einstellen.« Zur allgemeinen Erleichterung willigt Riccitiello ein und Dragon Age kommt noch einmal davon.

Ironie des Schicksals: Bereits Anfang 2009 ist die PC-Version weitgehend fertig, wird dann aber noch zurückgehalten, um auf

die Konsolenumsetzungen zu warten, die Publisher Electronic Arts wichtig sind. Die schier endlose Entstehungszeit bringt dem Spiel einen internen Spitznamen ein, wie Dan Tudge lachend verrät: »Einige der anderen Teams nannten es ›Drag-on Age.«

### »Die Kämpfe fühlten sich nicht taktisch an«

Dragon Age: Origins soll an die Stärken von Biowares frühen PC-Rollenspielen anknüpfen. Doch es bedarf einiger Korrekturen am Kampfsystem, um diesem Anspruch gerecht zu werden«, verrät Dan Tudge: »Als wir einen spielbaren Zustand erreichten, fühlten sich die Kämpfe nicht taktisch an. Wir nannten es oft ›Rollenspiel-RTS«, das Pausieren

des Spielablaufs steht im Mittelpunkt. Wenn wir der spirituelle Nachfolger zu Baldur's Gate sein wollen, muss das ›Pause & Play‹ grundsätzliche und auch notwendig sein. Das bedeutet haarige Kämpfe, bei denen du wirklich das Geschehen anhalten und nachdenken musst. Aber das war zunächst nicht der Fall: Die Actionkämpfe waren tatsächlich ziemlich gut, aber man musste sie nicht wirklich anhalten. Also ging ich zu Lead Designer Brent Knowles und meinte: ›Hey, diese Dinge fehlen und sie sind echt wichtig.« Knowles macht sich mit seinem Designteam an die Arbeit, heraus kommt das typische Origins-Spielgefühl, wie wir es heute kennen. Auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad sind die Kämpfe anspruchsvoll und erfordern immer wieder neue Herangehensweisen.

Bei Baldur's Gate passen bis zu sechs Charaktere in die Gruppe, in Dragon Age steuern wir ein Quartett. Für Dan Tudge ist es eine gute Zahl, weil der Spieler so dazu ermutigt wird, öfters das Personal zu wechseln und nicht immer mit der ganzen Truppe durchs Spiel zu rauschen. Mike Laidlaw kann sich nicht mehr an die genauen Diskussionen erinnern, die zu den Vierergruppen führten, aber für ihn passen sie gut zum Klassensystem: »Das Spiel hat im Prinzip drei Grundtypen. Den Krieger, den Schurken und den Magier. Du kannst dich dann natürlich spezialisieren und zum Beispiel einen Bogenschützen-Krieger oder einen Heilmagier haben. Aber so lässt sich jede der drei Klassen unterbringen und du hast noch einen freien vierten Gruppenplatz, um mit verschiedenen Konfigurationen zu experimentieren.« Ganz nebenbei reduzieren vier statt sechs Party-Mitglieder den Speicherbedarf, es müssen nicht so viele individuelle Köpfe und Rüstungsteile geladen werden: »High-End-PCs waren seinerzeit deutlich weniger leistungsfähig; heute würde Origins wohl auf einem Handy laufen«, schmunzelt Laidlaw.

### Ein paar Herkunftfe zu viel

In gewisser Weise haben es die Kreativen von Bioware zu gut gemeint. Der Spielwelt-

Bioware soll schnell einen weiteren Titel entwickeln, der zunächst Dragon Age: Exodus heißt. Erst auf Druck von oben wird daraus der Name Dragon Age 2, der falsche Erwartungen weckt.



architekt David Gaider bezeichnete Dragon Age: Origins als ein Musterbeispiel für »scope creep«; irgendwann droht das ganze Spiel vom schleichend wuchernden Umfang erdrückt zu werden: »Wir hatten Ideen! ›Oh, das ist toll! Lass es uns rein tun!‹ Und nach etwa einem Dreiviertel der Produktion hieß es ›Vielleicht sollten wir damit aufhören, Dinge in das Spiel zu packen, sonst werden wir nie damit fertig.« Das Markenzeichen von Origins sind die sechs verschiedenen Anfangskapitel, je nach Klasse, Rasse und Herkunft erleben wir einen anderen Beginn. Diese Anzahl bleibt nach einer Runde Zusammenstreichen übrig, ursprünglich sind doppelt so viele geplant.

Gaider erinnert sich noch an »eine Art Luke-Skywalker-Beginn, bei dem du auf einer Farm aufwächst, die von der Dunklen Brut angegriffen wird. Und ich glaube, es gab eine Barbaren-Herkunft, bei der du einen Avvar spieltest. Das ergab weniger Sinn, weil du in eine Welt kommst, wo du selbst als Mensch nicht viel über die menschliche Gesellschaft weißt. Das erforderte deshalb alle möglichen Avvar-spezifischen Optionen, was irgendwie schwierig war.«

### Kein Zurück für Multiplayer

Auf dem Boden des Schneideraums blieb auch die ursprünglich geplante Multiplayer-Komponente zurück, die sich an Neverwinter Nights orientieren sollte. »Die Idee war, dass andere Leute zu deiner Party stoßen und mit dir zusammenspielen können«, erklärt Dan Tudge. Doch das würde mehr Technologieaufwand und Designprobleme bedeuten, wer trifft zum Beispiel bei Dialogen die Entscheidungen? Also greift Tudge zur Axt, sehr zum Bedauern von Ross Gardner, dem leitenden Programmierer von Origins: »Ross packte mich und meinte: ›Wenn wir das jetzt rauswerfen, gibt es kein Zurück mehr!‹, und ich sagte: ›OK, Ross, ich verstehe.« Er entgegnete: ›Komm dann bloß nicht bei mir an, um zu sagen, dass du den Multiplayer zurückhaben willst!‹ Es war eine wesentliche Änderung an der Infrastruktur des



Mit Inquisition nähert sich die Serie im November 2014 Open-World-Rollenspielen à la Skyrim an. Es ist das letzte veröffentlichte Dragon Age, bei dem Mark Laidlaw und David Gaider mitwirken.

Spiels, die es uns erlaubte, auf Kurs zu bleiben – und uns auf das Spiel zu konzentrieren, zu dem Dragon Age: Origins geworden ist: ein großartiges Einzelspieler-Erlebnis.«

### Der Anfang vom Ende

Nach der Veröffentlichung von Dragon Age: Origins am 3. November 2009 läuft die DLC-Produktion bei Entwickler Bioware auf Hochtouren. Im März 2010 folgt die gehaltvolle Erweiterung Awakening. Aber wie sieht es mit einer richtigen Fortsetzung aus? So ganz sicher sind sich die Entwickler nicht, schließlich wurde bereits der geplante Nachfolger für Jade Empire nie produziert. So ergänzt David Gaider kurz vor Entwicklungsende noch einen Epilog, der das weitere Schicksal von Charakteren und Fraktionen in Textform zusammenfasst: »Wir hofften, dass wir Dragon Age: Origins rausbringen und es erfolgreich sein würde – aber wir wussten es eben nicht. Auch am Ende von Baldur's Gate gab es Epilog-Bilder, also schien das passend zu sein.«

Letztendlich hat Gaider die Entscheidung bereut, denn diese teils recht weitreichenden Erläuterungen bereiten ihm bei den Fortsetzungen Kopfzerbrechen: »Hier hätten wir eine Handlung, die in jeder Hinsicht passt. Mit Ausnahme dieses einen Epilog-Bilds – ›Gott verdammt, Dave der Vergangenheit! Warum hast du das geschrieben?‹«

### Von Oblivion beeindruckt

Das Rollenspiel, das schon im März 2011 unter dem Namen Dragon Age 2 erscheint, unterscheidet sich erheblich von dem Dragon Age 2, das den Entwicklern eigentlich vorschwebt. Dan Tudge verlässt Bioware im April 2009, als die PC-Version von Origins weitgehend fertig ist. Zu diesem Zeitpunkt wird schon an ersten Konzepten und Prototypen einer Fortsetzung gearbeitet, die von The Elder Scrolls: Oblivion inspiriert ist. Tudge, der heute bei Bethesda Softworks arbeitet, ist schon damals vom Erfolg des Open-World-Konzepts überzeugt. Entsprechend sehen die Ansätze für das zweite Dragon-Age-Spiel aus: »In einer offenen Welt musst du auch größere Distanzen rasch überbrücken können. Und das bedeutet nicht nur eine Schnellreise-Option, sondern auch eine Art von Vehikel, in diesem Fall Pferde. Während der Fertigstellung von Origins zweigte ich ein kleines Team ab, um an Reittieren und Streaming-Technologie zu arbeiten, um mit unserer Engine eine streamende, offene Welt zu ermöglichen«, verrät Tudge. »Wir wollten also nicht direkt nachmachen, was Bethesda vorgelegt hatte, aber wir beschäftigten uns auf jeden Fall damit, unsere Welt zu erweitern und Abenteuer zu ermöglichen, die noch immersiver sind.« Doch dann werden diese Pläne durch den sehr engen Zeitrahmen zunichte gemacht, den Konzern-



Vier führende Köpfe des Entwicklungsteams stellen im Mai 2008 ihr Spiel der Presse vor. Hinten stehen (v.l.n.r.) Ross Gardner (Lead Programmer), Mike Laidlaw (Lead Designer) und David Gaider (Lead Writer), im Vordergrund grinst Art Director Dean Andersen.



Im März 2010 geht die Origins-Geschichte mit der Erweiterung Awakening weiter, die neue Spezialklassen und Partymitglieder enthält.



## Interview mit Mike Laidlaw

**Mike Laidlaw arbeitete als Spielejournalist, bevor er sich 2003 auf eine Bioware-Stellenanzeige bewarb. Nach Fertigstellung von Jade Empire wechselte er ins Team von Dragon Age: Origins und blieb der Serie bis 2017 treu, zuletzt in der Position des Creative Directors. Seit Ende 2018 ist Mike bei Ubisoft in Québec City tätig.**

**GameStar:** Mike, verfolgst du Dragon Age noch oder ist dir die Serie egal, weil du nicht mehr daran arbeitest?

**Mike Laidlaw:** Ich würde nicht sagen, dass sie mir egal ist. Dragon Age ist etwas, das mir etwa ein Jahrzehnt lang unglaublich wichtig war. So etwas schiebst du nicht einfach beiseite und zuckst mit den Schultern. Ich liebe die Serie und bin mit einigen Mitgliedern des Teams in Kontakt geblieben. Es gibt da viel Respekt und ich wünsche ihnen das Beste. Ich vermute mal, dass es mich irgendwie berühren wird, wenn das nächste Dragon Age rauskommt: »Mensch, da hätte ich dabei sein können.« Aber ich war fast 15 Jahre bei Bioware und hatte neue Herausforderungen gesucht. Ein Jahr lang arbeitete ich als Berater und lernte dabei einige echt tolle Teams auf der ganzen Welt kennen, zum Beispiel das spanische Studio Gato Salvaje. Es war die richtige Zeit für mich, mal eine Pause zu machen. Und dann ergab sich die Gelegenheit, wieder in den Osten von Kanada zu gehen, denn ich stamme ursprünglich aus Ontario. Nach Québec City zu ziehen, war echt cool, da kann ich auch wieder mein Französisch auffrischen.

**Wo ist der Winter denn nun rauer, in Edmonton in Québec City?**

Die Temperaturen sind hier nicht ganz so niedrig wie in Edmonton, aber immer noch sehr kalt. Die Luftfeuchtigkeit ist in Québec höher, was für viel mehr Schnee sorgt. Ich wohne etwas außerhalb der Stadt, da gibt's schon mal zwei Meter hohe Schneewehen.

**Was glaubst du, warum Dragon Age 2 mit den Jahren in einem positiveren Licht gesehen wird?**

Ich denke, es erledigt seine Aufgabe gut, als ein Spiel im Dragon-Age-Universum eine persönlichere Geschichte zu erzählen. Da hatte ich zumindest mein Ziel erreicht, zu sagen: »Es gibt noch mehr als Erzdämonen.« Vielleicht wird es inzwischen besser beurteilt, weil du nicht oft die Gelegenheit hast, auf solche Weise ein Stück aus dem Leben eines Charakters zu erleben. Ich will die beiden Spiele jetzt auf keinen Fall miteinander vergleichen, aber ich habe kürzlich Disco Elysium durchgespielt, und da geht es um eine Woche im Leben eines Charakters. Das ist eines dieser magischen Erlebnisse, wo du dir denkst »Mann, das ist so cool!« Ein persönlicheres, intimere Rollenspiel hat schon was für sich.

mutter Electronic Arts vorgibt. Und dazu hat der langjährige Lead Designer von Dragon Age einiges zu erzählen.

### Dragon Age: Exodus

Das ursprüngliche Konzept für Dragon Age 2 ähnelt eher dem Spiel, das dann beim dritten Teil, Inquisition, herausgekommen ist. Mike Laidlaw wollte nicht, dass die Serie zu einem »Erzdämonenkiller-Simulator« verkommt, sondern sich anderen Fragen der Spielwelt widmet. Von politischen Machtstrukturen bis zur Bedeutung der Qunari gab es noch einiges zu erforschen. Doch dann machen die Terminzwänge diese kühnen Pläne erst einmal zunichte. Gut ein Jahr nach Origins soll bereits das nächste Dragon Age erscheinen, in diesem Zeitraum ist die angestrebte große, offene Welt nicht umsetzbar. So entsteht das interessante, aber eben weniger epische Dragon Age 2, wie wir es heute kennen und dessen Handlung sich auf den Stadtstaat Kirkwall konzentriert.

»Wir sagten uns: Das Spiel muss in viel weniger Zeit entstehen, deshalb brauchen wir etwas, das eine kleinere Größenordnung hat. Daraus entstand die Idee, sich mit den Folgen der Verderbnis zu beschäftigen: Was wurde aus den Leuten in Ferelden, die aus ihrer Heimat vertrieben wurden? Lasst uns diese Flüchtlingsgeschichte erzählen, deshalb auch der Name Exodus.«

### »Eigentlich mehr ein Dragon Age 1,5«

Wie Mike Laidlaw bestätigt, sollte dieses kompaktere Rollenspiel ursprünglich Dragon Age: Exodus heißen, bewusst ohne eine »2« im Namen. Damit will man vermitteln: Es ist nicht die nächste Generation, sondern eher ein kleineres, kürzeres Spiel, bedingt durch den knappen Entwicklungszeitraum. »Aber

dann wurde uns vorgeschrieben: Nein, es muss Dragon Age 2 heißen. Und das war eine Schande. Ich war mit der Entscheidung nicht einverstanden, aber so ist das Leben«, erklärt Laidlaw, der heute noch etwas angesäuert darüber klingt. »Eigentlich war es mehr ein Dragon Age 1,5 – aber dann wurde es eine 2 und die Erwartungen entsprechend hochgeschraubt. Vielleicht hätten wir es eher als eine weitere Erweiterung wie Awakening positionieren sollen. Aber im Nachhinein ist man immer klüger.«

Und wie sieht Mike Laidlaw das Spiel, das am Ende herausgekommen ist? »Ich bin wirklich stolz auf Dragon Age 2, aber das soll nicht bedeuten, dass ich es für perfekt halte – Spieleentwickler sind ihre eigenen härtesten Kritiker. Aber dass das Spiel so schnell entstanden ist, war schon ein kleines Wunder. Es zeugt davon, wie reichhaltig die Welt war, wie gut das Team die Mechaniken und Grundkonzepte der Dragon-Age-Serie verstand. Es gab nicht die Zeit, um Tausende Fragen zu stellen, um rumzufeuern und Sachen wiederholt auszuprobieren. Wir haben es intensiv vorangetrieben, es war strapazios – mittendrin bekamen meine Frau und ich auch ein Kind und ich kam nicht mehr zum Schlafen.«

Natürlich hat das fertige Spiel seine Schwächen. Laidlaw: »Es gab einige – nennen wir es mal unglückliche Kompromisse.« Aber dass es in so kurzer Zeit überhaupt fertig wurde, hält der damalige Lead Designer für ein kleines Wunder.

### Zehn Jahre später

Und wie sehen die Origins-Veteranen die Entstehung der Dragon-Age-Serie mit rund einem Jahrzehnt Abstand? Dan Tudge hat auch in seinem neuen Büro ein signiertes

Poster des Spiels an der Wand hängen. Er schwärmt vom alten Team und der Resonanz bei den Fans: »Ich werde heute noch von Leuten auf ihre Lieblingsmomente in der Story und im Spiel angesprochen. Ich denke, in dieser Hinsicht haben wir wirklich geliefert.« Was würde er im Nachhinein gesehen am liebsten ausbessern? »Wir zahlten einen Preis dafür, dass wir die Engine-Entwicklung ab einem gewissen Punkt gestoppt hatten, um uns ganz aufs Spiel zu konzentrieren: Die grafische Qualität war nicht da, wo sie hätte sein sollen, auch nach den damaligen Maßstäben. Aber weißt du, Bioware ist eine Geschichtenerzählfirma, eine Spielentwicklungsfirma, aber keine Engine-Entwicklungsfirma, und die Technologie war wohl die Schwachstelle von Origins. Aber das wird alles weggewischt, wenn du erst einmal losspielst und deinen Spaß hast.«

### Innere Schönheit

Auch Mike Laidlaw hadert etwas mit der Grafik, die unter der Produktionszeit litt: »Die Entwicklung hat so lange gedauert, dass das Spiel etwas veraltet aussah, als es erschien. Die Farbpalette war trübe und die Grafik nicht ganz da, wo sie sein sollte. Es ist keinesfalls ein hässliches Spiel, aber wäre es zwei Jahre früher rausgekommen, hätte die Grafik besser gewirkt.« Ganz oben auf seiner »Dinge, die ich ändern würde«-Liste steht aber die Organisation des Entwicklungsteams: »Eine Menge Leute, darunter einige sehr gute Freunde, haben einen enormen Aufwand in das Spiel gesteckt. Je älter ich werde und je mehr Gedanken ich mir über Teamführung und Design mache, und je besser die Tools sind, um den Workflow zu managen, desto mehr denke ich mir in Hinblick auf Origins: Das ist wirklich etwas, das bes-

## Interview mit Dan Tudge

Dan Tudge begann in der Spielebranche als Grafiker und arbeitete an Relics Strategiespiel Impossible Creatures mit. 2006 wechselte er zu Bioware, wo er sich zunächst der Mobilspielabteilung widmete, aber bald die Produktion von Dragon Age: Origins leitete. Seit 2016 ist er als Executive Producer bei Bethesda Softworks beschäftigt.



**GameStar: Dan, Butter bei die Fische: War der Verzicht auf die D&D-Lizenz mit ein Grund, warum es mit der Origins-Entwicklung so langsam voranging?**

**Dan Tudge:** Es war für die Designer in Wirklichkeit befreiend, ohne die D&D-Lizenz ein eigenes Regelwerk zu entwickeln, sie hatten richtig Spaß daran. Entwicklungsstudios können sich bei der Engine und den Tools verwickeln, die Infrastruktur eines Spiels statt das Spiel an sich zu entwickeln. Es kam darauf an, das Team zur Zusammenarbeit zu bringen und mit einer klaren Vision in die richtige Richtung rollen zu lassen. Dann hat die Fantasy-Rollenspiel-DNA das Kommando übernommen und wir machten tolle Fortschritte – das war das beste Team, in dem ich je gearbeitet habe. Unsere Vision lautete »spiritueller Nachfolger zu Baldur's Gate«, wir hatten es scherzhaft sogar Baldur's Gate 3 genannt.

**Über welche Kleinigkeit wurde erstaunlich heftig debattiert?**

Wir hatten eine wirklich ernste Diskussion darüber, ob die Charaktere ihre Helme für Cutscenes abnehmen. Da gab es die Puristen, die meinten: »Du trägst diesen Helm, also hast du auch deine

Cutscenes mit Helm.« Aber von den Animatoren der Zwischensequenzen hieß es: »Völlig ausgeschlossen, dass jemand mit so einer Blechdose auf dem Kopf redet, das will doch niemand!« Da musste ich die Entscheidung treffen: Die Helme kamen für die Cutscenes runter, schließlich will man die Emotionen auf den Gesichtern der Charaktere sehen. Das wurde so gelöst, dass wir eine Flag setzen konnten, die den Helm einfach unsichtbar macht. Wir haben dann gleich die Option eingebaut, dass du im ganzen Spiel einen unsichtbaren Helm haben kannst, aber immer noch von dessen Rüstungswerten profitierst.

**Bist du auf Neuigkeiten über die Zukunft der Spielserie gespannt? Aktuell ist ja Dragon Age 4 in Arbeit.**

Ich bin schon ganz gespannt zu sehen, wo sie die Serie als Nächstes hinführen werden. Schließlich war sie mal mein Baby und ich bin froh, dass sie weiterlebt. Es wäre ganz schön traurig, wenn man sie schon jetzt einmotten würde, wie das bei manch anderen Electronic-Arts-Serien ja durchaus passiert ist.

ser hätte sein können. Aber ich halte das Spiel für eine enorme Leistung. Hunderte von Leuten steckten all ihre Leidenschaft hinein und es mussten viele harte Entscheidungen getroffen werden, welche Inhalte es ins Spiel schaffen und welche nicht.«

Laidlaw betont auch die Arbeit der Autoren an den sechs verschiedenen Einstiegs-kapiteln, die jeweils auf eine ganz andere Weise den Spieler mit Thedas vertraut machen: »Das Resultat war eine Welt mit unglaublicher Lore, einer ganz besonderen Struktur, wo die Charaktere dafür sorgen, dass dich die Geschehnisse berühren. Fantasy dreht sich oft um große Konflikte, die etwas an einem vorbeigehen – da kämpfen halt zwei Reiche gegeneinander. Gibt es je-

manden in dieser Welt, der dazu Meinungen hat und mit dem ich mich identifizieren kann? Das ist Origins besonders gut gelungen, was dem Autorenteam und all den Künstlern zu verdanken ist, die Alistair, Morrigan & Co. zum Leben erweckten. Es war für mich eine große Ehre, dass ich bei dem Spiel dabei sein und die Serie so viele Jahre betreuen durfte.«

**Kettenhemd und Kunstblut**

Eine Lieblingsanekdote hat Mike Laidlaw auch noch auf Lager. Seine Cosplay-Ambitionen halten sich eigentlich in Grenzen, aber im September 2009 schlüpft er in ein Kettenhemd (»erstaunlich schwer«), um die aus dem Spiel bekannten Grauen Wächter für

eine Fotoaktion zu rekrutieren. Der Bioware-Stand auf der PAX-Messe in Seattle steht nämlich ganz im Zeichen von Dragon Age. Besucher, die innerhalb einer halben Stunde eine Demomission schaffen, werden mit feierlichem Ritual in den Orden aufgenommen. Dazu gehört es, dass man sich ein wenig Kunstblut auf die Stirn schmierem lässt und sich in Pose schmeißt. Das Blut ist zwar nur eine gefärbte Maissirup-Masse, aber überzeugend genug für manchen Besucher: »Es gab einen regelrechten Menschenstrom an Leuten, die schnell damit für ein Foto posierten und dann Richtung Toilette rannten, um sich das klebrige Zeug abzuwaschen. Einer flüpfte regelrecht aus und haute ab: »Ihr werdet mich nicht mit Blut beschmierem!« Dafür hat er aber auch kein T-Shirt gekriegt.« Und dann ist da noch die gehbehinderte junge Frau, die am letzten Messetag die Demomission schafft und versucht, für die »Wächterzeremonie« kurz aus ihrem Rollstuhl aufzustehen. »Sie war ein wenig wackelig und schien einen Moment lang zu kippen. Da machten alle in der umstehenden Menschengruppe unterbewusst einen halben Schritt auf sie zu, um ihr zu helfen, das waren vielleicht 50, 60 Leute gleichzeitig. Aber dann richtete sie sich auf, erhob stolz ihr Schwert und posierte perfekt für ihr Foto. Da donnerte unser Community Manager Chris Priestly mit seiner mächtigen Stimme »All hail the Grey Warden!« – und absolut jeder drumherum flüpfte komplett aus, jubelte und applaudierte. Solche Momente erinnern mich daran, wie inspirierend und bedeutend die Videospiele die wir machen für uns alle sein können. Und von all den Spielen, an denen ich gearbeitet habe, ist Origins sehr wahrscheinlich das, welches die größte Resonanz hervorgerufen hat.« ★

