

Dragon Age: The Veilguard

# EIN SCHICKSALS-SPIEL

Genre: **Rollenspiel**  
 Publisher: **Electronic Arts**  
 Entwickler: **Bioware**  
 Termin: **4. Quartal 2024**

Dragon Age 4, Dragon Age: Dreadwolf, Dragon Age: The Veilguard – wie immer es gerade heißt, das neue Dragon Age ist vor allem eines: Biowares letzte Chance, das Ruder doch noch rumzureißen. Von Dimitry Halley



Dragon Age? War das nicht dieses eine Spiel mit dieser Morrigan und dem dicken Hund?«, frage ich Kollegin Steffi mit gerunzelter Stirn, während sie neidisch Katzenfutter nach mir werfen will, weil ich Glückspilz als einer der weltweit ersten im Rahmen des Summer Game Fest 2024 in Los Angeles das neue Dragon Age: The Veilguard sehen werde. Ich ziehe Steffi natürlich nur auf, weil ich genau weiß, wie wichtig dieses Spiel ist. Für sie als langjährigen Fan und für Entwickler Bioware. Dieses Veilguard, Dreadwolf, Dragon Age 4 oder wie immer es gerade heißt: Es ist nicht mehr oder weniger als Biowares Schicksalsspiel.

Nach dem durchwachsen aufgenommenen Mass Effect: Andromeda, nach dem verplanten Anthem und nach diversen Enthüllungen über desaströse Arbeitsbedingungen muss Bioware jetzt beweisen, ob es Rollen-

spielmeisterwerke à la Dragon Age: Origins überhaupt noch in sich hat. Und dann noch dieser Trailer zum Xbox Showcase, der die Serien-Fans eher irritiert als Vorfreude geweckt hat. Also sitze ich hier in einem kleinen, abgetrennten Kabuff auf dem Messegelände des Summer Game Fest, vor mir ein gigantischer Fernseher, neben mir Dragon Ages Game Director Corinne Busche. Busche hat Dragon Age: Origins damals auf dem PC rauf- und runtergespielt, sie kennt jede Klasse, jede Kombo, jede Quest von damals aus dem Effeff, das merke ich sofort. Eine Stunde lang spielt sie mir den Anfang von Dragon Age: The Veilguard vor, geht auf Fragen ein, lässt mich Entscheidungen treffen und will beweisen, dass Dragon Age 4 genau das ist, was die Fans wollen: ein klassisches Singleplayer-Rollenspiel, das euch mit den Ohren schlackern lässt.

## Bioware meldet sich zurück

Also erstmal Entwarnung: Dragon Age: The Veilguard wird tatsächlich kein Shared-World-Multiplayer-Service-Battle-Pass-Trittbrettfahrer. Es beginnt sogar in doppelter Hinsicht so klassisch, wie ein Rollenspiel nur beginnen kann: mit der Charaktererstellung und in einer Taverne. Ich wähle eines von vier Völkern – Elfen, Qunari, Menschen und Zwerge – und spiele danach munter im Editor an dutzenden Reglern, wähle aus unzähligen Frisuren, Körpertypen, Presets und Co. Nur einen Aspekt gibt mir das Spiel vor: Mein Charakter heißt Rook.

Der Charaktereditor war schon im zehn Jahre alten Vorgänger Inquisition Klasse; The Veilguard knüpft würdig daran an, das merkt man sofort. Dragon-Age-typisch habt ihr wieder die Wahl aus drei Basisklassen – Krieger, Schurke, Magier –, könnt die dann



aber wiederum in einer von drei Unterklassen spezialisieren. Beispielsweise eine Schurkin kreieren, die auf Geschütztürmen setzt. Oder statt eines schweren Ritter-Tanks mit Schild und dicker Rüstung ein Schadensmonster mit Doppelschwert basteln. Oder wie in meinem Fall ein sogenanntes Spellblade, also einen Magier, der mit seiner Zauberei in erster Linie volles Pfund aufs Maul geben will.

Außerdem bekommt mein Charakter noch eine von sechs Hintergrundgeschichten. Die sind für alle Völker identisch und bestimmen vor allem, welche Erfahrungen ich mit welcher Fraktion in Thedas gemacht habe. Selber spielen wie in Dragon Age: Origins könnt ihr diese Prologe aber nicht. Stattdessen startet The Veilguard mit einer guten, altmodischen Barschlägerei, zumindest wenn ich das möchte. Rook und Kult-Zwerg

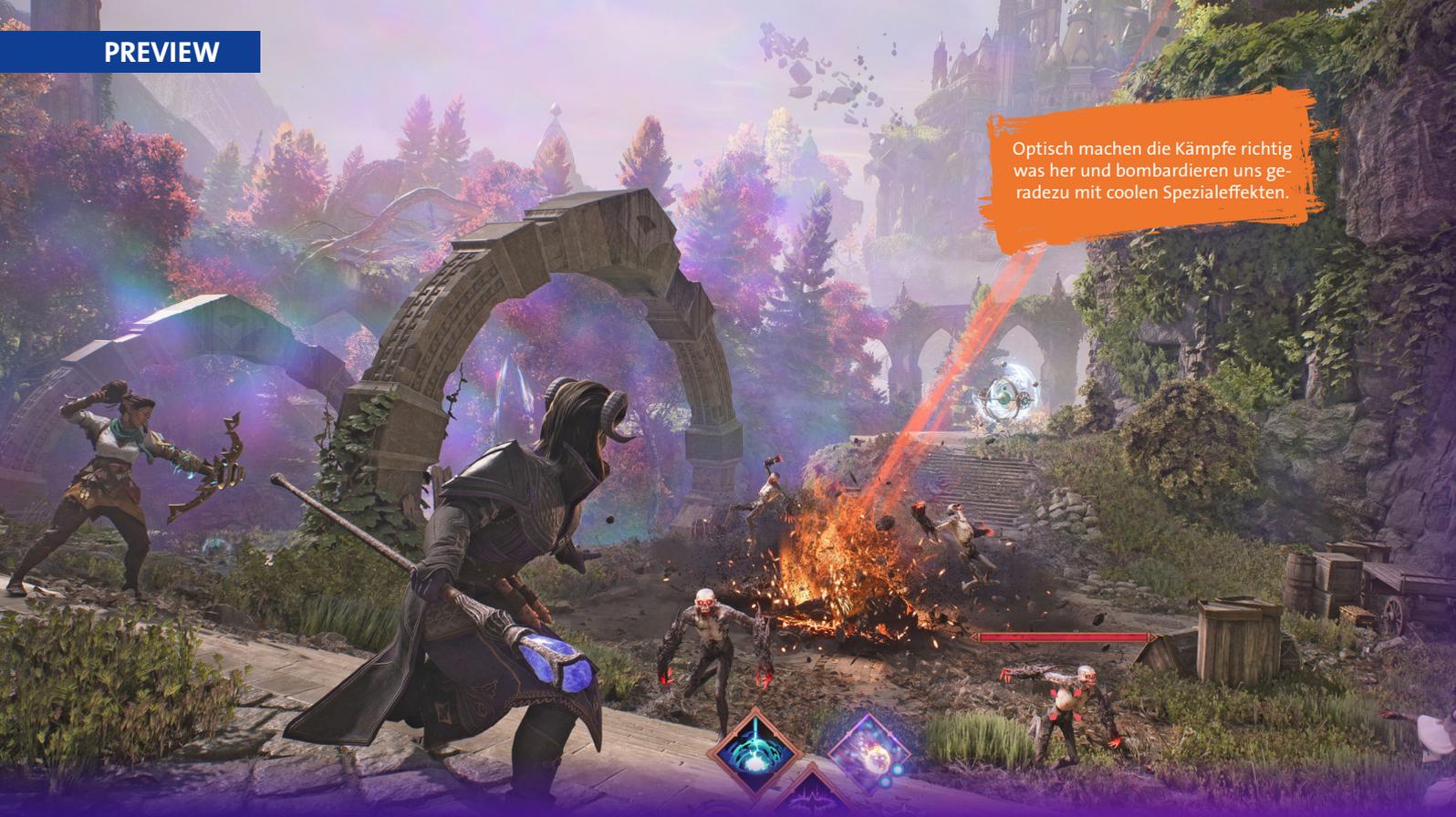
Varric sind nämlich auf der Suche nach ihrer Magiergefährtin Neve Gallus mitten in Minrathous gelandet, der Hauptstadt Tevinters. Nur hier können sie Solas daran hindern, den Veil (deutsch: Schleier) zu zerreißen und damit die Völker von Thedas zu verdammen. Gefährtin Neve wurde aber von den Venatori geschnappt, und deshalb suchen Rook und Varric in besagter Taverne nach einer Spur. Klar so weit?

### Dragon Age: Inquisition 2?

Falls ihr bei den letzten Sätzen nur Bahnhof verstanden habt, dann a) danke, dass ihr dennoch weiterlest, und b) liegt hier tatsächlich ein etwas größerer Mabari-Hund begraben. Veilguard-Chefin Corinne betont zwar mehrfach, dass Dragon Age: The Veilguard sich auch an Einsteiger richte, und die Ausgangslage der Story werde auch in ei-

nem kurzen Renderfilmchen erklärt, aber die erste Stunde des Spiels fühlt sich trotzdem wie das Finale nach dem Finale von Inquisition an. Die Heldinnen und Helden jagen der abtrünnigen Elfengottheit Solas hinterher, während in Minrathous die Welt untergeht. Es gibt ein Wiedersehen mit Varric und Lace Harding (jetzt ein Party-Mitglied) – wer zu all diesen Figuren keinerlei Beziehung hat, verpasst schon sehr viel emotionale Zugkraft von Veilguard. Zumindest anfangs.

Wofür ihr allerdings wie im echten Leben gar kein Vorwissen benötigt, ist die Kloppelei in der Bar. The Veilguard beginnt nämlich mit einer Entscheidung: Mein männlicher Menschen-Rook will herausfinden, wohin die Venatori seine Gefährtin gebracht haben, aber die Tavernenwirtin und ihre Schlägerbande machen den Mund nicht auf. Entweder regle ich das mit meiner Silberzunge



Optisch machen die Kämpfe richtig was her und bombardieren uns geradezu mit coolen Spezialeffekten.

## KÄMPFE FAST WIE IN MASS EFFECT

Wie im Bioware-Klassiker Mass Effect lösen wir über ein Befehlsrad die unterschiedlichen Fähigkeiten unserer Gefährten aus. Dabei können wir Skills zu Kombos verketteten und müssen auf die Stärken und Schwächen unserer Feinde achten.

oder ich verklappe einfach alle. Entwicklerin Corinne lässt mir die Wahl, also gibt's natürlich volles Pfund aufs Maul. Rook zerlegt die Taverne, während Varric der Wirtin einen Bolzen in die Schulter jagt. Prompt bekomme ich die Infos, die ich wollte. Corinne Busche verrät mir: Hätte ich den friedlichen Weg gewählt, wäre die Tavernenwirtin später im Spiel eine wichtige Verbündete geworden. Na ja, jeder macht Fehler. Blicken wir nach vorne, denn jetzt gibt's richtig was zu sehen.

### High Fantasy mit großem H

Rook und Varric betreten die nächtlichen Straßen von Minrathous, und hier zeigt sich sofort: Das neue Dragon Age ist so weit weg von der »realistischen« Gossen-Fantasy eines The Witcher wie ... na ja, wie zum Beispiel die gigantische schwebende Festung mit ihren Suchscheinwerfern über den Straßen von Minrathous. Die Hauptstadt von Veintiver sieht aus wie ein Cyberpunk-Sprawl, nur dass die Neonreklamen eben mit Magie statt mit Strom betrieben werden. Gebäudekomplexe schlängeln sich wider jede Schwerkraft hunderte Meter in die Höhe, überall brummt und britzelt Zauberei, während es wie aus Eimern kübelt. Mit all seinen Effektgewittern und Magie-Maschinen ähnelt Veilguard manchmal dem 2023er Immortals of Aveum. Corinne Busche betont, man wolle Dragon Age eine klare eigene visuelle Identität geben – und die sieht mittlerweile ganz anders aus als noch im rauen, blassen Dragon Age 2.

### Wie funktionieren die Kämpfe in Veilguard?

Rook und Varric jagen durch die Gassen des verregneten Minrathous ihrer verschwundenen Gefährtin hinterher. Die Kamera klebt eurer Hauptfigur übrigens noch mehr am Hintern





Das Abenteuer startet in den nächtlichen Straßen von Tevinters Hauptstadt Minrathous, die absolut fantastisch aussieht.

als in Inquisition. Und das wirkt sich stark aufs Gameplay aus, vor allem in den Kämpfen. Apropos: In den Gassen der Hauptstadt stellen sich euch plötzlich ein paar Venatori entgegen, also wird's Zeit, den Fantasy-Faschisten mal die Leviten zu lesen. Dragon Age: The Veilguard setzt auf ein direktes Action-Kampfsystem. Ich hämmere Angriffsknöpfe, pariere im richtigen Augenblick, weiche feindlichen Magiegeschossen aktiv aus und so weiter. Das wird den Rollenspielpuristen wahrscheinlich sauer aufstoßen, einem Action-Proleten wie mir taugt es umso mehr. Corinne erklärt mir auf Nachfrage, dass die Party-Größe auch deshalb von drei auf zwei Gefährten reduziert worden sei. Weil die Kamera nah an Rook bleibt, um diese direkte Action-Steuerung zu ermöglichen, habe sich eine Vier-Personen-Party in den Playtests einfach als zu unübersichtlich entpuppt. Aber die taktische Pause bleibt trotzdem ein essenzieller Bestandteil von Dragon Age. Laut Corinne ist sie auf hohem Schwierigkeitsgraden sogar lebenswichtig. Auf Knopfdruck pausiere ich nämlich das Geschehen und wähle aus einem Pool von Skills – von Rook wie von seinen Gefährtinnen und Gefährten. So lassen sich Komboketten in Ruhe »stapeln«; sobald ihr die Pause beendet, regnet es dann Funken. Ihr steuert übrigens nur Rook direkt, könnt den anderen Party-Mitgliedern abseits der Spezial-Skills lediglich rudimentäre Befehle à la »Halte dich mal kurz zurück« erteilen. Falls ihr irgendein Mass Effect oder eines der Remakes von Final Fantasy 7 gespielt habt, dann wisst ihr jetzt ziemlich genau, was euch in den Gefechten von Dragon Age: The Veilguard erwartet. Und dann wisst ihr ebenfalls, dass solch ein Kampfsystem durchaus taktische Tiefe bieten kann. Aber klar ist

auch: Mit den pausierbaren Echtzeitgefechten in der Baldur's-Gate-Tradition eines Dragon Age: Origins hat das ungefähr so viel zu tun wie das Bioware der Gegenwart mit dem Studio von damals.

Doch genug in theoretischen Mechaniken verweilt, denn am Ende des Zauberstabs sind die Kämpfe vor allem eines: fetzig. Bioware will den Gefechten ab der ersten Sekunde ordentlich »Oomph« verpassen und das gelingt: Mein Spellblade wirbelt mit grünem Blitzgewitter um Feinde herum, feuert Magiegeschosse, landet einen wuchtigen Stampfangriff – das sieht alles schon sehr lecker aus. Nachdem Rooks Truppe die Venatori-Soldaten aus dem Bild gefegt hat, geht der Ärger aber erst so richtig los.

### Party, Party, Party

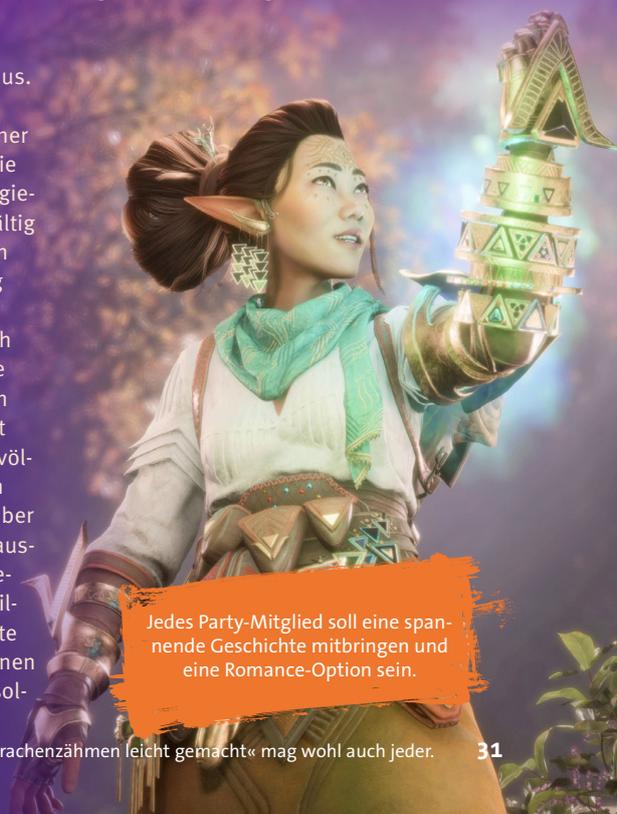
In Minrathous bricht plötzlich die Hölle aus. Weil der Schleier über der Stadt aufreißt, fallen überall Dämonen über die Einwohner her. Zum Glück erreichen Rook und Co. die verschollene Gefährtin Neve, eine Eismagierin sowie ein schönes Beispiel, wie vielfältig die Palette an Party-Mitgliedern ausfallen könnte. Wo die Zwergenschützin Harding zumindest auf den ersten Blick wie eine klassische loyale Frohnatur mit ordentlich Bumms daherkommt, beschreibt Corinne Busche Magierin Neve als Noir-Detektivin voller Geheimnisse. Und Geheimnisse ist das richtige Stichwort: Bioware versteht völlig, dass sieben Party-Mitglieder auf dem Papier nach weniger als früher klingen, aber diese vermeintliche Reduktion soll sich auszahlen. Corinne betont mehrfach, dass jedes Party-Mitglied in Dragon Age: The Veilguard eine tiefe, vielschichtige Geschichte mitbringe, eng verwoben mit den Fraktionen und Kulturen von Thedas. Beziehungen soll-

len sich komplexer anfühlen, generell sieht Bioware in den Gefährtinnen und Gefährten eine der größten Stärken des Spiels.

Nach einer Stunde bleiben das natürlich erstmal nur Versprechungen, aber zumindest wirken die Dialoge im Prolog pointiert und treffsicher – die Akteure strahlen jetzt schon mehr Gruppendynamik aus als manche Ubisoft-Truppe nach 100 Spielstunden (Hallo, Watch Dogs 2!).

### Wie gut ist die Grafik?

Mit Magierin Neve an Rooks Seite kämpft es sich gegen die Dämonen deutlich souveräner. So souverän, dass Corinne mir gleich die unterschiedlichen Ressourcen im Kampf zeigen kann. Als Magier verbraucht mein



Jedes Party-Mitglied soll eine spannende Geschichte mitbringen und eine Romance-Option sein.

# GRUPPENBILD MIT ALLEN REKRUTIERBAREN CHARAKTEREN

## TAASH THE DRAGON HUNTER

Taash gehört zur Kategorie »Wenn es gefährlich wird, dann erst recht!« Sie lebt für das Abenteuer.

## BELLARA THE VEIL JUMPER

Bellara wird vermutlich Love Interest Nummer 1 im Spiel. Immerhin ist sie nicht nur tapfer, sondern auch romantisch.

## DAVRIN THE WARDEN

Grauer Wächter, der einst Monster jagte, sich aber nun liebevoll um einen jungen Griffon kümmert.

Rook ganz klassisch Mana, das sich zum Glück über Zeit regeneriert.

Schurken brauchen für ihre Spezialangriffe hingegen Momentum, und das lädt sich nur auf, indem ich aggressiv spiele. Und Kriegerinnen? Die erzeugen Zorn, indem sie erfolgreich parieren und blocken. The Veilguard will über solche Mechaniken ganz au-

tomatisch Rollenspielstrategien vermitteln – hier eben die klassische Unterteilung in Damage Dealer, Tank und Zauberei. Trotzdem: Gegen die Heerscharen von Dämonen können meine Level-eins-Noobs nicht ewig überleben, also machen wir uns auf in den Untergrund von Minrathous. Und der kann sich für einen Untergrund echt sehen las-

sen. Das liegt zum einen am Artdesign: BioWare will die Chance nutzen, möglichst vielfältige neue Gebiete von Thedas zu zeigen. In Tevinter wurden Städte zum Beispiel oft über elfischen Ruinen erbaut, die Rooks Truppe just in diesem Moment erkundet. Überall zeugen Relikte von einstiger Größe. Besonders cool: Ich kann immer mal wieder



# HARDING

## THE SCOUT

Eine Zwergin als Scout? Warum nicht. Harding ist eine gut gelaunte Dame mit verborgenen magischen Kräften.

# LUCANIS

## THE MAGE KILLER

Lucanis sieht aus, als wäre er kein einfacher Geselle, und ja, er soll in sozialen Dingen eher problematisch sein, dafür im Kampf aber umso besser.

# EMMRICH

## THE NECROMANCER

Wer ein Skelett namens Manfred an seiner Seite hat, kann nur ein fantastischer Gefährte sein.

# NEVE

## THE DETECTIVE

Die abgebrühte Neve könnte einer der interessantesten Charaktere werden. Irgendwoher muss ihr Zynismus ja kommen.

Wandmalereien und Co. anklicken und kleine Dialoge starten. So präsentiert sich die Hintergrundgeschichte deutlich angenehmer als über olle, ausgetretene Zettel und Logs. Zum anderen protzt Dragon Age: The Veilguard auch einfach grafisch. Die dynamischen Lichtstimmungen der Katakomben sorgen für ein wunderbar atmosphärisches

fahles Licht – was gleichzeitig ein toller Kontrast zu den grellen Blitzgewittern ist, die oben über der Stadt toben, wo buchstäblich der Himmel aufreißt. Auch die Charaktere wirken wunderbar lebendig, von der Mimik bis zu den wallenden grauen Strähnen in Varrics Haar. Bioware ist weit gekommen seit Dragon Age: Origins,

wo schon mittellanges Haar die Technik an ihre Grenzen trieb. **Viele offene Fragen** Ich spule jetzt mal vor, weil ich euch die spannendsten Parts nicht spoilern will: Durch ein Portal gelangt die Heldentruppe in die Wälder von Arlathan, wo Solas in einem

# DIE SCHAUPLÄTZE

The Veilguard setzt nicht nur auf liebliche High-Fantasy-Kulissen, sondern kann auch düster und unheimlich.

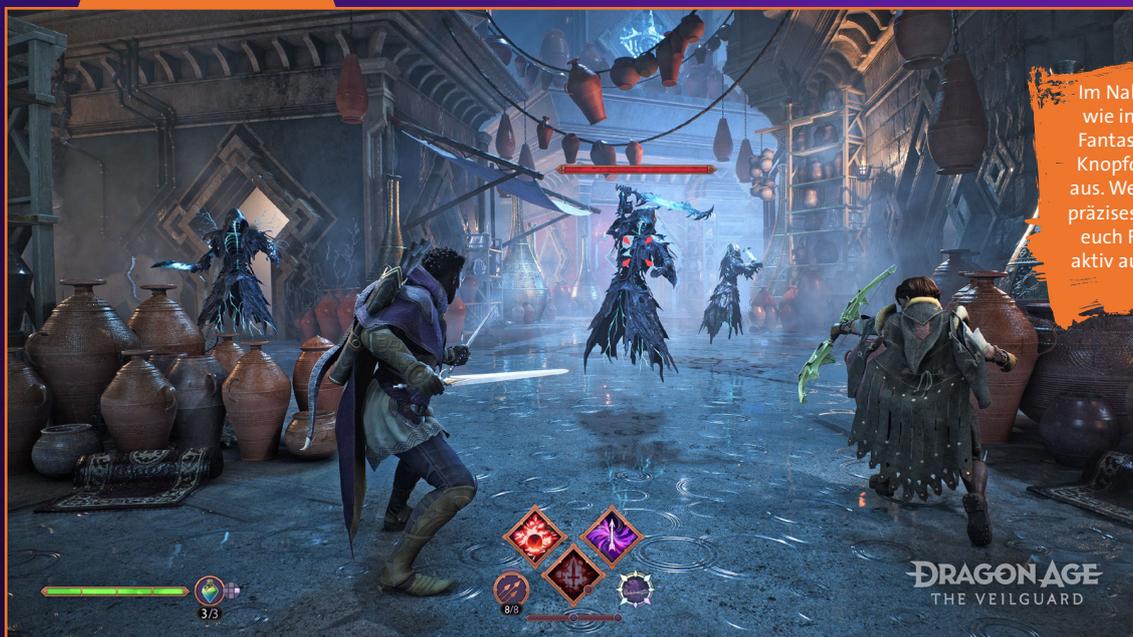


Ritual am Schleier zwischen den Welten rumzupft. Die Konfrontation zwischen ihm, Rook, Varric und Co. gipfelt in einem spektakulären Finale, das ziemlich unter die Haut geht. Damit beginnt dann das eigentliche Spiel. Und meine Demo endet. Die erste Stunde von Dragon Age: The Veilguard ist in

erster Linie Action-Feuerwerk, vergleichbar mit dem Auftakt von Dragon Age 2. Das zieht mich einerseits nach zehn Jahren Wartezeit natürlich schön zurück ins Geschehen, lässt aber auch viele der wichtigsten Fragen für ein Rollenspiel offen: Wie funktioniert die Charakterentwicklung? Wie sieht das Quest-

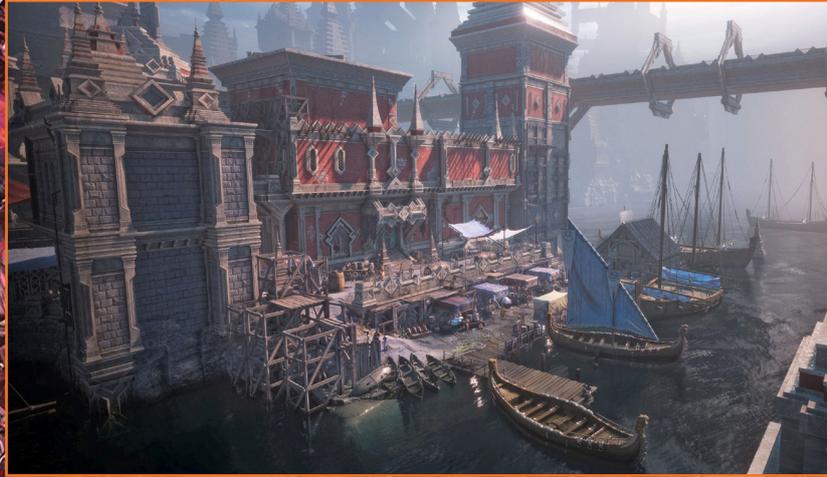
design aus? Und generell: Was mache ich eigentlich so in der offenen Spielwelt? Hoffentlich nicht wieder in irgendwelchen Hinterlanden verschimmeln.

So spektakulär sich der einstündige Auftakt auch inszenieren mag, über den Berg ist Dragon Age: The Veilguard noch nicht. Aber



Im Nahkampf haut ihr ähnlich wie in den Remakes von Final Fantasy 7 aktiv zu und löst per Knopfdruck Spezialfähigkeiten aus. Wechselt ihr zum Bogen, ist präzises Zielen gefragt. Kommen euch Feinde zu nah, müsst ihr aktiv ausweichen oder parieren.





zumindest setzt Bioware schon mal ein paar wichtige Haken auf der Fan-Checkliste: Veilguard wird ein klassisches Singleplayer-Rollenspiel, das sein AAA-Budget technisch imposant einsetzt und in puncto Story an die reichhaltige Hintergrundstory des Dragon-Age-Universums anknüpft, statt einfach Tabula Rasa zu veranstalten. Bioware hätte sich deutlich, deutlich enttäuschender zurückmelden können. Und das ist doch ein Anfang. ★

## MEINUNG

Dimitry Halley  
@dimi\_halley



Dragon Age bedeutet vielen meiner Teamkolleginnen und -kollegen die Welt. Beim Kollegen Alex Schneider gehören Artbooks aus The- das quasi zur Büroausstattung, Heikos Chef In Rae kann selbst die Prequel-Romane auswendig zitieren – rückwärts –, und meine eigene Mitarbeiterin Steffi rauscht wie ein Staubsauger durch die Flure, wenn es irgendeine winzige Gerüchtfleuse zu Dragon Age aufzusaugen gibt. Ich bin da sehr viel nüchterner. Ja, ich habe Dragon Age: Origins mehrfach durchgespielt und sehr genossen, aber The- das weiß, dass es spielmechanisch genügend Tiefe bietet und vor allem: dass es eine gute Geschichte erzählt. Aber im Gespräch mit Corinne bekomme ich jede Sekunde das Gefühl, hier mit Leuten zu sprechen, die genau verstanden haben, was Dragon Age früher mal so gut gemacht hat. Der Auftakt von Veilguard ist so fulminant wie intensiv, macht neugierig auf seine Welt und vergisst zwischen all dem Krachbumm auch nicht, ein bisschen Herz zu zeigen. Was auch immer nach Release letztlich dabei herauskommt: Bioware wirkte seit Jahren nicht mehr so vielversprechend wie jetzt.

