

Dragon Age: The Veilguard

UNMÖGLICHE VORHABEN

Das neue Dragon Age steht vor einer schwierigen Aufgabe. Denn bei kaum einer anderen Serie sind die Fans so gespalten.

Von Peter Bathge

15 Jahre sind in der Spielelandschaft eine lange Zeit – aber für manch einen Rollenspieler sind sie wie im Flug vergangen. Und so lese ich auch im Jahr 2024 des Öfteren noch, Dragon Age: The Veilguard habe so gar nichts mehr mit dem Serienauftakt Dragon Age: Origins zu tun. Darauf kann ich nur antworten: Natürlich nicht!

Ich sage: Es ist diese falsche Erwartungshaltung alter Fans und dieser ungelöste Konflikt im Herzen von Dragon Age, die bei der ersten Gameplay-Präsentation des vierten Teils (früher Dreadwolf) für so viel Missmut sorgen. Das ist zumindest teilweise auch die Schuld von Entwickler Bioware, dessen neue Vision für die Rollenspielserie tatsächlich nur noch wenig mit den Anfängen zu tun haben scheint. Man schaue sich nur das Video mit dem ersten Bosskampf auf GameStar.de an. An diesem bunten, blitzenden Action-Rollenspiel namens The Veilguard erinnert fast nichts mehr an das Spiel,

das einst als der geistige Nachfolger von Baldur's Gate gefeiert wurde. Nur: Wer jetzt Dragon Age 4 vertuefelt, ignoriert geflissentlich, wohin sich das Fantasy-Universum mit Drachen und Grauen Wächtern in den letzten 15 Jahren entwickelt hat. Und zwar lange bevor The Veilguard.

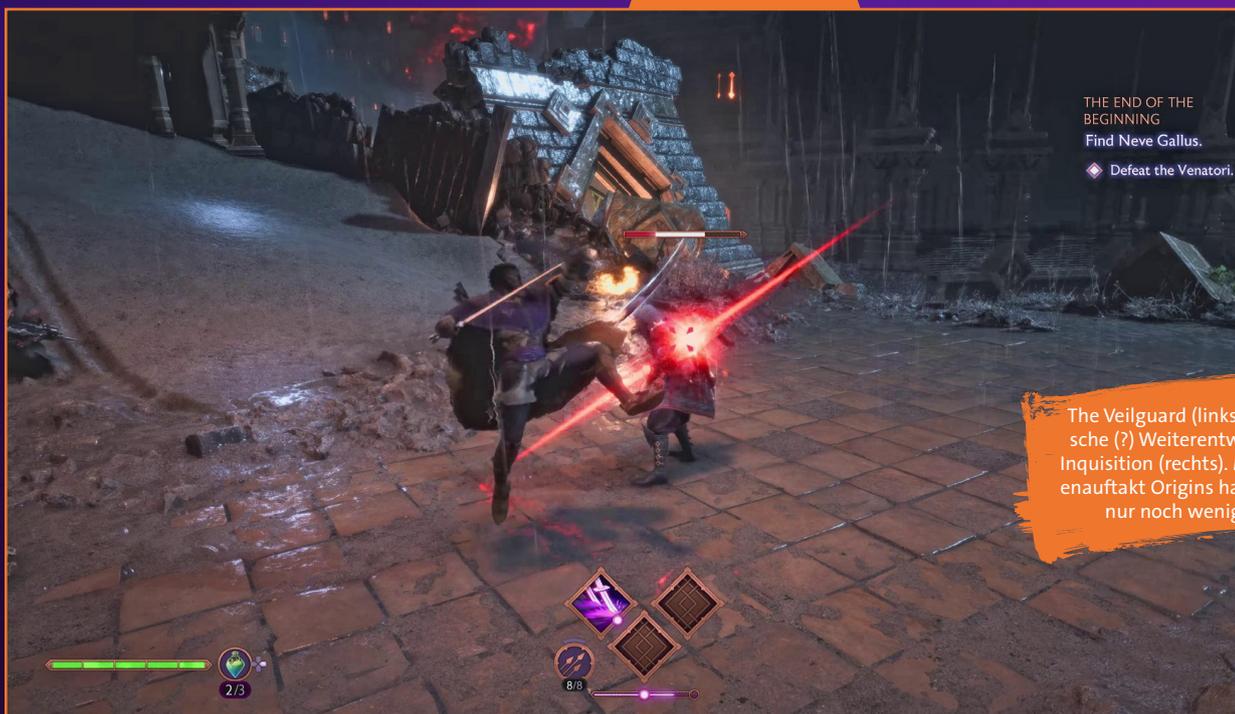
Inquisition als Ausgangspunkt

Wenn euch die Nachricht erschrocken hat, dass das 2009 veröffentlichte Dragon Age: Origins vor 15 (!) Jahren erschien, dann kommt hier gleich der nächste Schock, liebe Mit-Millennials: Das letzte Dragon Age ist auch nämlich schon wieder zehn Jahre her. Waaaaas? Inquisition erschien im Jahr 2014 mit all seinen Open-World-Allüren und sinnlosen Sammel-Items in den Hinterlanden, mit seiner Gänsehaut-Gesangseinlage und dem abschließenden Storyende im kostenpflichtigen Trespasser-DLC. Schon damals stritten alte Fans und Serienneulinge erbit-



tert darüber, wie dieser dritte Teil der BioWare-Serie denn nun einzuordnen sei: gelungener Neustart, grafisch tolle Wiederkehr in die geliebte Welt Thedas oder eine Verhöhnung der alten Origins-Werte?

The Veilguard baut heute darauf auf, wie Inquisition die Serie 2014 verändert hat. Es ist eine Weiterentwicklung, die abseits des



The Veilguard (links) ist die logische (?) Weiterentwicklung von Inquisition (rechts). Mit dem Serienauftakt Origins hat es dagegen nur noch wenig zu tun.



im Ton verstörenden ersten Trailers wie ein direkter Nachfolger aussieht, zumindest auf den ersten Blick vergleichbar mit der Evolution von Mass Effect 1 zu Teil 2. Auch The Veilguard ist actionreicher als sein Vorgänger: Die Kamera ist näher am Hauptcharakter, KI-Begleiter agieren weitestgehend eigenständig, der alte Taktikbildschirm fliegt

endgültig raus. Wie gut sich diese Kämpfe dann spielen, ob ähnlich wie bei Mass Effect der immer höhere Action-Anteil für bessere Kämpfe als zu Beginn der Science-Fiction-Trilogie sorgt, ist derzeit unklar. Genauso unbekannt: ob die Aussagen der Entwickler, The Veilguard bleibe ein vollwertiges Rollenspiel mit bedeutsamen Entscheidungen und

tiefem Charaktersystem, der Wahrheit entsprechen. Meine eigene Beobachtung in den Kommentarspalten: Wer bereits Inquisition mochte, ist The Veilguard gegenüber nach dem Gameplay-Reveal überwiegend positiver eingestellt als die Menschen, die schon Teil 3 wie einen Affront gegenüber den Ursprüngen der Serien empfanden.



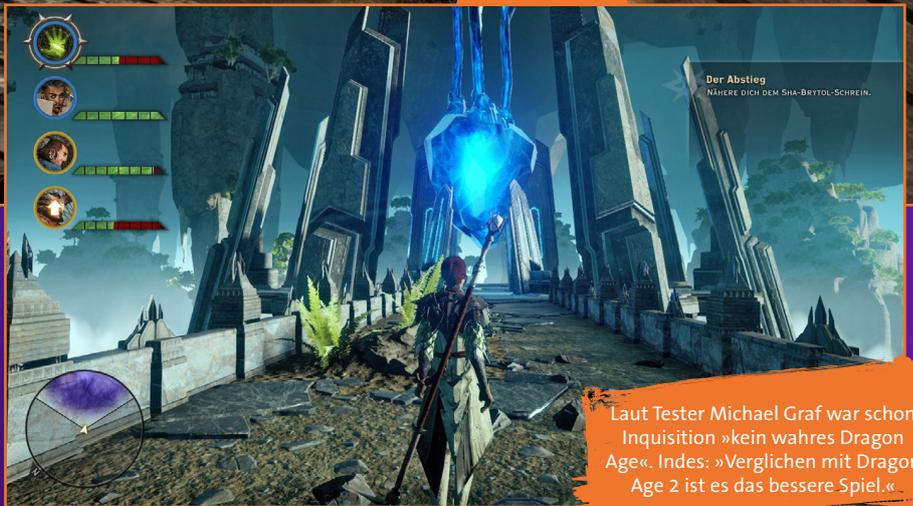
Wo die Ankündigung von Dragon Age 4 versagt hat

Wieso aber gibt es derzeit überhaupt so viele Menschen, die Dragon Age: The Veilguard mit einem 15 Jahre alten Spiel vergleichen und die Nachfolger dabei komplett außer Acht lassen? Ich glaube, es hängt mit dem großen Fehler zusammen, den Bioware bei der Ankündigung des Rollenspiels gemacht hat: Das Studio hat unterschätzt, wie fragmentiert die Fan-Gemeinde der Serie inzwischen ist. 15 Jahre nach Origins haben viele Spieler auf ein Revival des alten Bioware gehofft. In der Folge des Anthem-Flops hatte sich das Studio mit der Rückkehr zu seinen bekanntesten Serien Dragon Age und Mass Effect scheinbar wieder in Richtung seiner glorreichen Vergangenheit ausgerichtet. Nicht umsonst teasern erste Videos zu Mass Effect 5 etwa eine Rückkehr in die vertraute Shepard-Galaxie an.

Doch von genau dieser Annäherung an die Vergangenheit fehlte in der Ankündigung von Dragon Age: The Veilguard jede Spur. Ich glaube, das hat vor allem mit den



Tschüss, isometrische Perspektive: Zeiten der Gruppengefächte aus Origins sind in The Veilguard passé.



Laut Tester Michael Graf war schon Inquisition »kein wahres Dragon Age«. Indes: »Verglichen mit Dragon Age 2 ist es das bessere Spiel.«

enormen Unterschieden zwischen den einzelnen Serienteilen zu tun. Bioware hätte gut daran getan, hier eine Brücke zwischen alter und neuer Fan-Community zu bauen. Eine, die bekannte Motive und liebgewonnene Features, Orte oder Charaktere aufgreift und so Origins-Fans zumindest etwas mit der neuen Ausrichtung der Serie versöhnt. Stattdessen gibt's abseits des Serienmaskottchens Varric (der tatsächlich in Dragon Age 2 das erste Mal auftrat) bislang praktisch keine Berührungspunkte mit den Serienteilen vor Inquisition. Selbst das Gegnerdesign hat sich verändert und lässt Origins-Veteranen ratlos zurück. So ähnlich wie der Umstand, dass mit Solas ein Widersacher existiert, den ein Teil der Fan-Gemeinde wahrscheinlich gar nicht kennt.

Wo die Fans irren

Gleichzeitig finde ich es auch nicht allzu fair gegenüber dem neuen Spiel, jetzt Vergleiche

zu einem 15 Jahre alten, vielleicht obendrein von der eigenen Erinnerung verklärten Titel herauszuholen. Ja, The Veilguard wird kein Origins 2 – aber das war schon Dragon Age 2 nicht! Ich kenne kaum eine andere Serie, die bei jeder neuen Iteration so stark vom Konzept des Vorgängers abgewichen ist wie Dragon Age. Dass sich ausgerechnet jetzt darüber beschwert wird, ist zumindest merkwürdig, findet ihr nicht auch?

Bei Dragon Age 2 etwa war es fehlende Entwicklungszeit, die Bioware zu vielen

Kompromissen trieb. Dazu gab es deutlich flottere, weniger taktische Kämpfe als im Vorgänger. Vom Setting-Wechsel mit komplett neuer Story mal ganz zu schweigen. Inquisition hat es dann auf die Spitze getrieben, und schon damals war laute Kritik an der von Bioware eingeschlagenen Richtung zu vernehmen – vor und nach Release. Ich selbst war auch kein großer Fan des dritten Teils, fand die Sammel-Items öde, das



Teil 2 bekam eine der umstrittensten Wertungen der GameStar-Geschichte und wurde von uns nachträglich abgewertet, von 87 auf 80.

Bioware ist Fan-Unmut schon gewohnt, auch mit Mass Effect 2 waren nicht alle zufrieden, ...





Baldur's Gate 3 wird sicher großen Einfluss auf künftige Rollenspiele haben. Aber The Veilguard kommt dafür zu früh.



Für Daniel Matschijewsky war Origins damals »ein Pflichtkauf«, und viele GameStar-Leser stimmen unserem Tester bis heute zu.



Apropos Fan-Enttäuschung: Über Anthem würde man bei Bioware wohl lieber den Mantel des Vergessens legen.

nicht ganz fair. Angesichts der aktuellen Entwicklungszeiträume in der Spielebranche ist es illusorisch zu glauben, dass sich Bioware Baldur's Gate 3 als Vorbild hätte nehmen können. Es wird wohl noch etliche Jahre dauern, bis wir den guten Einfluss von Baldur's Gate 3 tatsächlich in großen AAA-Produktionen zu spüren bekommen, ähnlich wie damals bei The Witcher 3 und Minecraft, Fortnite und Overwatch.

Ob Bioware den Erfolg von Baldur's Gate 3 voraussehen und das eigene Spielkonzept entsprechend neu ausrichten hätte können, ist eine müßige Diskussion. Die Entwicklung von Dragon Age 4 in seiner ersten Form begann schließlich bereits 2015. Da hatte Larian noch nicht einmal Divinity: Original 2 veröffentlicht. 2018 folgte dann der Neustart des Projekts, und 2021 wurden angeblich Live-Service-Elemente entfernt, es wurde der Sprung zum klassischen Singleplayer-Rollenspiel vollzogen. Pikant daran ist freilich, dass Dragon Age: Origins damals vielen Menschen als der wahre Erbe von Baldur's Gate galt und so auch von Publisher Electronic Arts vermarktet wurde. Durch den kürzlichen Release des echten BG3 ist ebenjene Personen daher vielleicht besonders stark bewusst geworden, wie weit sich die Serie inzwischen von diesem vielversprechenden Anfang entfernt hat. Aber hey, 15 Jahre sind wie gesagt eine lange Zeit. ★

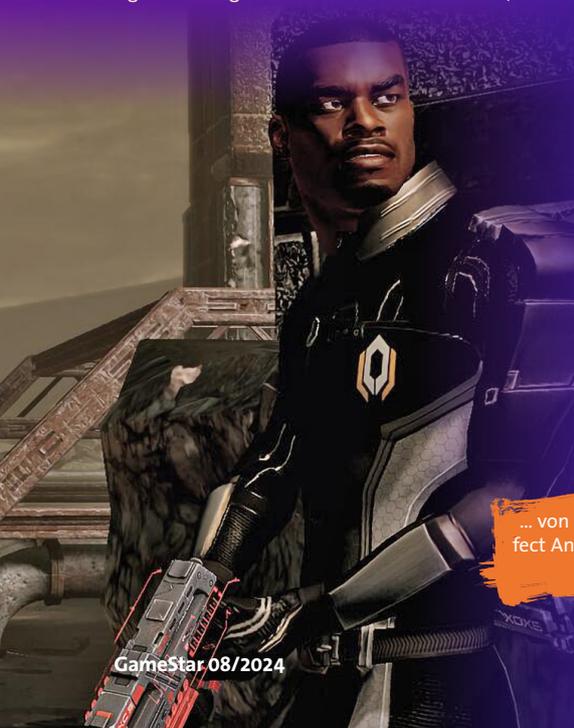
Kampfsystem hakelig und die Dialoge und Story wenig begeisternd.

Am Ende gab der Erfolg den Entwicklern aber recht: Mindestens sechs Millionen mal hat sich das Spiel verkauft, es war der erfolgreichste Launch eines Bioware-Spiels überhaupt (Stand 2015). Eine neue Generation von Spielern hat mit Inquisition überhaupt zum ersten Mal die Welt von Dragon Age kennengelernt! Ist es da so verkehrt,

dass man sich für den nächsten Teil an Inquisition orientiert, das ja nun auch schon wieder eine Dekade her ist, statt am noch älteren Erstling? Ich glaube nicht!

Der Elefant im Raum

Eins ist klar: Die Veröffentlichung von Baldur's Gate 3 hat Dragon Age keinen Gefallen getan. Dass viele Menschen derzeit Vergleiche zwischen Larians Rollenspielmeilenstein und Biowares The Veilguard ziehen, ist nur allzu verständlich. Aber erneut



... von den Reaktionen auf Mass Effect Andromeda ganz zu schweigen.