

Dragon Age: The Veilguard

# DER SCHLEIER IST GELÜFTET

Genre: Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Studio: Bioware Termin: 31.10.2024

Fabiano liebt Oldschool-Rollenspiele und findet bunte Popcorn-Fantasy ermüdend. Trotzdem hat er nach sieben Stunden mit dem neuen Dragon Age richtig Lust darauf bekommen. Von Fabiano Uslenghi



Mir geht es bei den ersten Bildern und Videos von Dragon Age: The Veilguard wie vielen Fans der Reihe. Meine Gedanken lassen sich eloquent zusammenfassen: »Uff!« Dabei ist das weder ein besonders genervtes oder außergewöhnlich wütendes »Uff«. Ich weiß nur einfach, dass dieser Look, dieses Gameplay nicht unbedingt das ist, was sich Fans der Serie für das große Bioware-Comeback nach dem Anthem-Desaster gewünscht haben. Insbesondere Fans wie ich, für die bis heute vor allem Dragon Age: Origins den Leitstern darstellt, an dem sich die ganze Reihe ausrichten sollte. Und wenig hätte weiter vom düsteren Rollenspiel mit der tiefgreifenden Party-Verwaltung und

den taktischen Schlachten entfernt sein können als das, was Bioware von Dragon Age: The Veilguard zeigt.

Die ersten Trailer sind knallig, stilisiert, mit einem peppigen Sound. Im Grunde wartet man nur darauf, dass gleich irgendwo das Marvel-Logo aufplopt. Dragon Age fühlt sich plötzlich mehr an wie Guardians of the Galaxy denn wie bodenständige Dark Fantasy. Guardians of the Veil, wenn man so möchte. Entsprechend heftig fällt seither in den Kommentaren der Widerstand einer großen Fan-Gruppe aus.

Ich möchte mich aber nicht der Vision von Bioware verschließen. Ich könnte das

Der Look von Dragon Age: The Veilguard bringt einige Fans auf die Palme. Wir haben versucht, unvoreingenommen zu bleiben.



## WAS HABEN WIR GESPIELT, WER HAT DAS ORGANISIERT?

Fabiano ist nach Redwood in Kalifornien geflogen und konnte dort im EA Headquarter sieben Stunden lang in *Dragon Age: The Veilguard* reinspielen. Die Kosten für die Reise, Übernachtung und stellenweise die Verpflegung hat Electronic Arts übernommen.

auch gar nicht mit meinem Job. Bei aller Kritik am Look and Feel von *The Veilguard*: Für die spielerische Qualität hat beides keine Aussagekraft. Um mir endlich mehr Gewissheit zu verschaffen, reise ich nach Redwood in Kalifornien. Direkt zum Hauptsitz von Electronic Arts, um dort einen Tag mit *Dragon Age 4* zu verbringen. Ich habe sogar das Finale des ersten Akts gesehen und fasse es immer noch kaum, wie viel Spaß ich dabei hatte.

**Aus Bob wird Rook**  
Viele kennen die erste Spielstunde von *Dragon Age 4* bereits. In der Gameplay-Präsentation

im Juni bekommt die ganze Welt den fulminanten Einstieg zu sehen. Wie der glatzköpfige Elfenzauberer Solas ein gewaltiges Ritual durchführt, um den Schleier zu zerreißen, und wie unser neuer Heldencharakter an der Seite von altbekannten Zwergen dem in die Quere kommt. Das bislang tragischste Opfer dabei: Varrics heißgeliebte Armbrust Bianca. Und da wir über all das bereits viel wissen, übergehe ich den Einstieg diesmal ein wenig. Zumindest spare ich mir ausführlichere Beschreibungen davon.

Erwähnenswert ist aber nochmals, wie umfangreich der Charaktereditor in *The Veilguard* ausfällt. Ganze 30 Minuten tobe ich mich im Editor aus, um meinen Helden aus dutzenden Frisuren, Bärten und Schieberegeln zusammenzufügen. Das Ergebnis ist ein kugelrunder Zwergenkrieger namens Bob – auch wenn ihn im Spiel alle nur bei seinem Spitznamen Rook rufen oder wahlweise bei seinem Nachnamen, den ich durch meinen Hintergrund festlege. Dass ich mich für einen dickbäuchigen Zwerg entscheide, hat mehrere Gründe. Erstens sind Zwerge das objektiv beste Fantasy-Volk, zweitens stellen Zwerge die Spiele je nach Universum vor einige Herausforderungen. Sie sind immerhin recht klein, aber stämmig – was oft ulkige Animationen zur Folge hat. Außerdem müssen NPCs in Zwischensequenzen irgendwie damit umgehen, dass ihr Gegenüber zwei Köpfe kleiner ist. Fragt mal das Entwicklungsteam von *Baldur's Gate 3*, was nötig war, um die Kussanimationen an sämtliche Völkergrößen anzupassen. Da muss ich einfach wissen, wie *Dragon Age 4* das angeht. Und siehe da: Weder in den Dialogen noch in den teilweise perfekt durchchoreografierten Zwischensequenzen wirkt Bob fehl am Platze. Selbst in der ersten Szene nicht, in der mein Zwerg in einer Barschlägerei eine ganze Reihe an Raubeinen auf die Bretter schickt – hier passt höchstens seine Leibesfülle nicht zu den agilen Bewegungen. Aber es soll ja auch fette Kater geben, die trotzdem immer auf den Füßen landen.

Obendrein zeigt mir *Dragon Age: The Veilguard* in den sieben Spielstunden immer wieder, dass meine Figur einen Platz in der



In The Veilguard sind Drachen tatsächlich wichtig.

Welt hat. Nach wie vor vermisse ich die Origin-Geschichten des ersten Teils, doch die Wahl aus Volk und Hintergrund kann das zumindest in Ansätzen ausgleichen. Regelmäßig wirkt sich meine Wahl in den Dialogen aus. Berichtet mein Zwerg davon, Solas habe ihn in der Nacht eine Vision gesandt, werden Gedanken an einen einfachen Traum von meinen Begleitern schnell verworfen – schließlich können Zwerge in der Welt von Dragon Age überhaupt nicht träumen. Ähnlich konsequent zeigt sich das Rollenspiel bei der Klassenwahl, da meinem Zwerg die Magierlaufbahn nicht zur Verfügung steht. Später kann ich mit einem anderen Charakter im Gespräch mit den Assassinen der Krä-

Lucanis lehnt lässig am Kaminsims, um tiefgründige Dinge zu sagen.



Lucanis: You'd have to kill me.

hen von Antiva immer wieder durchblicken lassen, dass er selbst dereinst diesem Haus angehörte. Damit hat Dragon Age: The Veilguard eine wichtige Rollenspielhürde für mich schon einmal genommen: Mein Charakter ist mehr als ein leerer Avatar. Mein Rook hinterlässt Spuren in dieser Welt.

### Ein Turm im Nichts

Erst nachdem Solas' effektvolles Ritual in die Brüche geht, fängt Dragon Age 4 so richtig an. Solas wird ins Nichts geschleudert, ich lande mit meinen Gefährten zwar ebenfalls in dieser magischen Zwischenwelt, allerdings im sogenannten Leuchtturm. Einer sicheren Festung im Nichts. An den Leucht-

turm gilt es sich zu gewöhnen, denn ihr werdet ihn auf eurer Reise immer wieder sehen. Er ist der zentrale Hub von Rooks Helden-truppe, ein Heimathafen, wo ich in Ruhe meine Gruppe verwalte, Ausrüstung verbessere oder mein Aussehen verändere.

Einige Geheimnisse gibt es ebenfalls zu entdecken, und wem die Inneneinrichtung nicht passt, der darf hier Tische, Stühle oder Schränke austauschen. Am wichtigsten sind aber die Gesprächsgelegenheiten mit euren Gefährten. Es sind die ruhigen Momente im Leuchtturm, in denen mir die Veilguard-Begleiter bislang am besten gefallen. Insbesondere deshalb, weil die Dialoge nie nur daraus bestehen, dass ich meinem Dialog-partner regungslos gegenüberstehe. Die Gespräche laufen dynamisch ab, wenn ich mit der Magierin Neve in ihrem Zimmer spreche, lehnt sie lässig an ihrem Schreibtisch. Die Kundschafterin Harding sitzt anfangs noch auf dem Boden und steht im Verlauf des Gesprächs auf. Trifft sich die ganze Truppe, macht es sich jeder auf seine Art auf dem Mobiliar gemütlich.

Die Begleiter von The Veilguard versprechen einfach echtes Leben! Sie haben eine eigene Mimik, eine eigene Körpersprache, und selbst in kurzen Dialogen blitzt bereits durch, wofür sie stehen und was sie auszeichnet. Ja, die Optik bleibt eher stilisiert, einige Figuren wirken wie aus Plastik, der Look wird polarisieren. Doch insgesamt gehören Grafikqualität, Designs, Lichtstim-

Erfreulich oft spielt in Dialogen die Herkunft meines Helden eine Rolle.



Harding: Ja, wenn Zwerge denn träumen würden. Das können wir aber nicht. Das Nichts ist das Reich der Träume, und wir sind nicht mit ihm verbunden.



Ihr könnt euch im Editor wieder austoben und sehr geschmackvolle Figuren erstellen.

mung und Animationen zur absoluten Spitzenklasse. Das wirkt sich eben auch auf die Qualität der Dialoge aus – in denen Dragon Age 4 im Übrigen alles andere als unpassend cool oder aufgesetzt hip rüberkommt, sondern sehr nahbar.

### Im Fähigkeitenlabyrinth

Im Leuchtturm kann ich dann auch zum ersten Mal meinen Talentbaum ins Auge fassen. Und werde prompt erschlagen. Dragon Age: The Veilguard fühlt sich rein spielerisch gelegentlich an wie ein Action-Adventure, doch dass hier ein schlechtes Rollenspiel drinsteckt, zeigt mir spätestens dieser Baum. Vor mir entfaltet sich ein gewaltiges Netz aus Punkten und Linien, ich fühle mich direkt ein wenig verloren in dieser Masse. Immerhin habe ich nur begrenzte Spielzeit und kann mir kaum einen Überblick darüber verschaffen, welche Richtung ich hier einschlagen soll. Viele der kleinen Punkte scheinen zudem in erster Linie rein passive Buffs zu sein, deren Nutzen sich schwer abschätzen lässt. Immerhin dienen die drei Spezialisierungen für jede der drei Klassen als Stützpfeiler sowie Orientierungspunkte.

Jede Spezialisierung soll dabei von einer Fraktion beeinflusst sein, doch ihr müsst dieser Fraktion weder angehören noch eine besondere Aufgabe für sie meistern, um Zugriff auf ihre Unterklasse zu erhalten. Zumindest in der spielbaren Preview-Version konnte ich jede Subklasse freischalten, so-

fern ich genug Punkte hatte, um mir einen Weg durch das Talentnetz bis dorthin zu bahnen. Das sind die insgesamt neun verfügbaren Unterklassen:

#### Magier

**Death Callen:** Setzt auf Nekromantie, um Skelette zu beschwören.

**Spellblader:** Ein Nahkämpfer, der aber seine Waffen mit Magie verstärkt.

**Evoker:** Ein klassischer Elementarmagier, der mit Feuer, Eis und Blitzen wirft.

#### Rogue

**Duellist:** Die schnellste Klasse im Spiel, die im Nahkampf brilliert.

**Saboteur:** Eine verschlagene Klasse, die das Schlachtfeld mit Fallen bestückt.

**Veil Ranger:** Diese Klasse ist voll und ganz auf den Fernkampf spezialisiert.

#### Kämpfer

**Champion:** Ein zäher Ritter, der mit dicker Rüstung und Schild alles abblockt.

**Reaper:** Ein Kämpfer mit magischen Waffen, der seinen Feinden die Lebenskraft stiehlt.

**Slayer:** Ein wahrer Berserker, der mit Zweihandwaffen massiven Schaden anrichtet.

Jede Klasse kann durchgehend zwischen zwei Waffenarten wechseln. Welche dann am meisten reinhaut, legt auch meine Unterklasse fest. Kämpfer wählen beispielsweise klassisch zwischen Zweihandwaffen

sowie Schwert und Schild, während ein Rogue stets zwei Kurzschwerter und einen Bogen zur Hand hat.

Skill-Punkte verdiene ich nicht nur durch Stufenaufstiege, es gibt auch Aktivitäten in der Welt, mit denen ich meinen Vorrat aufstocken kann. Und sollte ich mich komplett verkillen, kann ich jederzeit alle Punkte gratis wieder zurücksetzen. Wem das in Sachen Progression noch nicht reicht, dem stehen auch noch die sieben Begleiter zur Seite, die ebenfalls ihre eigenen Talentbäume mitbringen. Natürlich hat jeder Begleiter eine eigene Klasse, aber ihr könnt selbst entscheiden, wer welche Aufgabe im Gefecht übernehmen soll. Beispielsweise kann ich den Nekromanten Emmrich oder die Magierin Neve und sogar den Assassinen Lucanis mit Heilfähigkeiten ausstatten.

### An der Kreuzung zur Open World

Obwohl kein Dragon Age bislang eine echte Open World zu bieten hat, taucht der direkte Veilguard-Vorgänger Inquisition zumindest schon mal den Fuß in diesen weiten Ozean. Das neue Dragon Age macht jetzt wieder einen bewussten Schritt zurück. The Veilguard wird zwar ebenfalls einige offene Bereiche bieten, aber die sind deutlich kleinteiliger und verwinkelter als die berüchtigten Hinterlande aus Inquisition. Wer denkt nicht gerne an die ermüdende Suche nach den Scherben ... puh! Völlig verabschiedet sich Dragon Age 4 allerdings nicht davon, mich



Vor jeder Mission stelle ich meine Gruppe zusammen und sollte hier genau auf die Komposition achten.



Das ist doch mal ein beachtlicher Skilltree! Ob er auch belohnend ist, kann ich noch nicht einschätzen.

zwischen den großen Abenteuern mit allerlei Kleinkram beschäftigen zu wollen. Ganz exemplarisch steht hierfür hier ein Gebiet namens Crossroads: Dieses Land inmitten des Nichts dient als eine Art Verbindungsstück zwischen dem Leuchtturm und einem Netzwerk aus Spiegeln (den altbekannten Eluvian), mit denen meine Heldentruppe jeden Teil des bekannten Kontinents Thedas erreichen kann. Die Kreuzung beheimatet

jede Menge kleiner Aufgaben, wie etwa besonders mächtige Minibosse, versteckte Truhen, und ich bin sogar über eine Art Schalterrätsel mit Licht gestoßen. Nichts, was mich persönlich langfristig immer wieder zum Erkunden animiert, aber es gibt eine große Ausnahme: Solas' Erinnerungen. Durchschreite ich einen verwachsenen Torbogen, erlebt mein Rook am eigenen Leib, wie Solas (mit Haaren!) dereinst gegen die

verderbten Götter rebellierte, was für ein Elf er genau war und warum er jetzt so verzweifelt wirkt. Schon während des Preview-Events war ich daran derart interessiert, dass ich ganze 30 Minuten lang die Crossroads nach dem Zugang absuchte. Mehr Farbe und mehr Tiefe stehen jedem Fantasy-Widersacher gut zu Gesicht, und Solas war auch davor schon ein unheimlich spannender, weil eben vielschichtiger, fast schon reuevoller Antagonist.

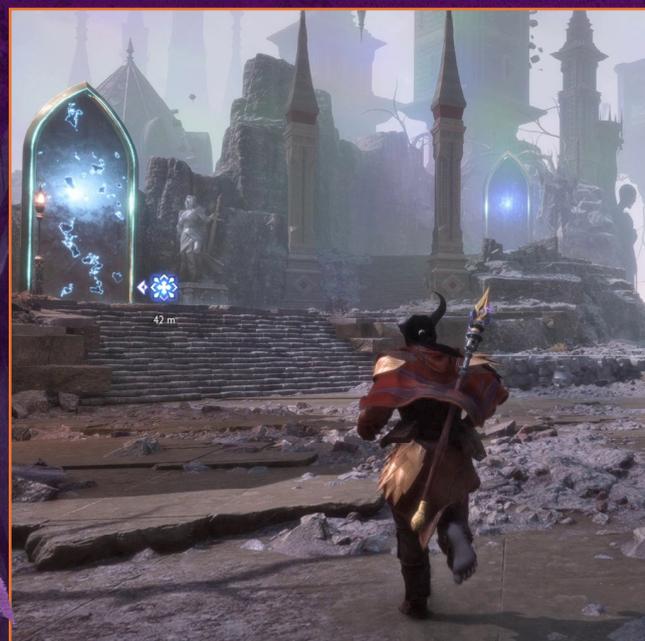
### Assassinen in Treviso

Die Crossroads sind aber nicht die einzige Umgebung, in der ihr vom Hauptpfad abweichen könnt. Ungefähr nach der Hälfte der Spielzeit schlägt es meine kleine Heldentruppe nach Treviso, die Heimatstadt der Krähen von Antiva. Fans von Origins kennen diese Attentäter bereits gut, immerhin gehörte der verschlagene Elfenschurke Zevran zu ihnen. In The Veilguard wirken die Krähen mit ihren farblich passenden Lederrüstungen, der venezianisch angehauchten Stadt, der familiären Struktur und den italienischen Akzenten wie die Fantasy-Version von Ezios Assassinenbruderschaft. Städte wie Treviso sind darüber hinaus die perfekte Gelegenheit für Exkursionen. Hier warten diverse Nebenquests – sei es von euren Begleitern, die hier noch etwas zu erledigen haben, oder von Fraktionsmitgliedern, mit denen ihr euch gut stellen wollt. Oder ich erkunde auf eigene Faust. In Treviso bedeutet das dann eben, über Wandgitter für Kletterpflanzen zu kraxeln und mithilfe von Seilbahnen Häuserschluchten zu überbrücken. Derartige interaktive Umgebungselemente sind typisch für die Levelbereiche von The Veilguard. In alten Elfenruinen gehören dazu auch kleine Rätselabschnitte, in denen ich Kristalle auf bestimmte Sockel setzen muss, um eine Tür zu öffnen.

Zusätzlich können bestimmte Gefährten bestimmte Aktionen durchführen und damit womöglich Bereiche zugänglich machen, die



Ghilan'n In The Veilguard sind Götter die ärgsten Gegner, das wirkt sich massiv auf die Stimmung und die Skala der Geschichte aus.



Das wirkt im ersten Moment erschlagend, aber das Ringmenü ist die beste Option zum Durchatmen.



vorher unpassierbar erschienen. Habe ich die Krähe Lucanis für meine Sache rekrutiert, kann der Assassine etwa Risse ins Nichts öffnen, um daraus zeitlich begrenzte Plattformen zu ziehen. Solche Begleiterfähigkeiten kann ich selbst dann einsetzen, wenn der entsprechende Charakter gar nicht zu meiner derzeitigen Gruppe gehört. Ein Glück, immerhin begleiten mich in The Veilguard stets lediglich zwei Gefährten.

### Kein Loot-Schauer

Auf Dächer klettern, Türen öffnen, Plattformen erschaffen. Wozu das alles? Richtig, um dicke Belohnungen abzusahnen. In der Regel hofft man als Rollenspielheld und -heldin natürlich auf neue Ausrüstung. Doch nur weil sich Dragon Age jetzt recht enorm actionreich spielt, wird daraus noch lange kein Diablo. Es platzen nicht alle paar Sekunden Gold und Items aus zerhackten Dämonen. Gerade Rüstungen oder Waffen finden sich eigentlich nur in Truhen oder an versteckten Orten. Gut, Bossgegner lassen in der Regel

zumindest ein mächtiges Item zurück. Aber insgesamt habe ich in meinen sieben Stunden überraschend wenig neue Ausrüstung aufgetrieben. Ein paar Waffen, nur eine einzige Rüstung. Ausrüstung für Begleiter sind im Übrigen grundsätzlich individuelle Gegenstände. Finde ich etwa mal ein Papier, dann gehört das garantiert Lucanis.

Händler wollten mir ebenfalls nichts verkaufen, obwohl sie einiges in der Auslage hatten. Doch wirklich nützliche Händler verwehren den Service, bevor ich der zugehörigen Fraktion nicht unter die Arme greife. Jede Fraktion hat einen Stärkerwert, diesen muss ich durch erfüllte Quests oder Entscheidungen erst erhöhen, bevor ich die Stufe eines Händlers dann mit Ressourcen und Geld aufstufen darf, um bessere Ausrüstung freizuschalten. Und wenn es etwas im Übermaß gibt in Dragon Age: The Veilguard, dann sind das Ressourcen. Sei es Hartholz, Eisen, Kristalle oder irgendwelche ätherischen Essenzen. Von diesem Zeug braucht ihr massenweise, um eure Ausrüstung aufzustufen – oder eben Händler. Und wer weiß, wofür noch alles!

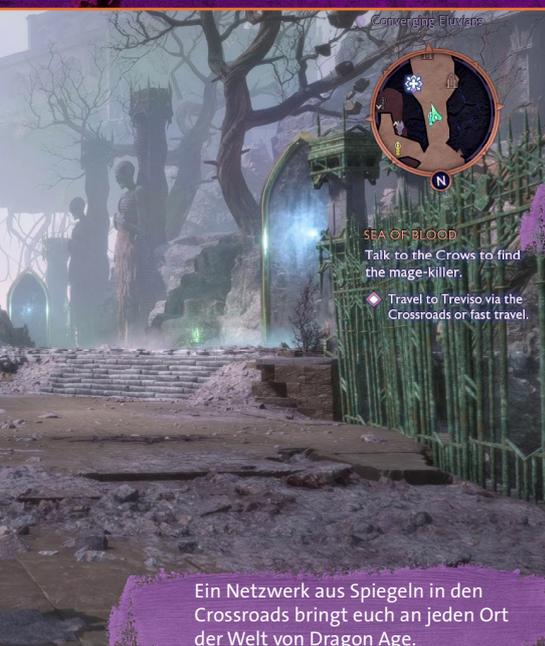
Waffen oder Rüstungen könnt ihr zusätzlich dann verbessern, wenn ihr ein exaktes Duplikat davon in einer Truhe aufspürt.

Dann wird automatisch das Schwert, die Axt oder was auch immer um eine Stufe hochgelevelt. So kann es passieren, dass meine Ausrüstung auch mal nebenbei aufsteigt, sofern ich die Levelgebiete auch wirklich gründlich nach Kisten absuche.

Ob das ganze System gut ausbalanciert ist und vor allem motiviert oder eher zur Beschäftigungstherapie verkommt, kann ich aktuell noch nicht einschätzen. All die kleinteiligen Ressourcen und Materialien wecken bei mir aber immer sehr starke MMO-Gefühle, was mich erst einmal skeptisch stimmt. Ignorieren könnt ihr das Sammeln und Craften aber nicht. Denn schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad müsst ihr euch in The Veilguard auf einiges gefasst machen.

### Zieht euch warm an

Fünf vordefinierte Härtegrade stehen zur Auswahl, ein nachträglicher Wechsel ist allerdings jederzeit möglich. Wie Bioware bereits bestätigte, könnt ihr außerdem euren eigenen sechsten Härtegrad schaffen und sogar einstellen, dass ihr quasi unbesiegbar seid. Ich habe für meine Preview auf dem dritten der fünf vordefinierten Schwierigkeitsgrade losgelegt und bekam mehr als einmal heftig den Kürbis geschält.



Der unheimliche Kollege hier wertet im Leuchtturm meine Ausrüstung auf.

Lucanis hat eine Plattform aus dem Nichts gezogen und eine Brücke gebaut.

29 m

Kämpfe zentrieren sich in Dragon Age 4 erstmals in der Seriengeschichte vollständig um euren eigenen Helden. Die Kamera bleibt die ganze Zeit nah an ihm dran, und ein Wechsel zu anderen Begleitern ist überhaupt nicht mehr möglich. Stattdessen muss ich viel aktiver vorgehen. Leichte und schwere Angriffe rausboxen, ausweichen, Waffen wechseln, im rechten Moment mal eine Parade anbringen. Dafür knallen die Kämpfe aber auch gnadenlos rein, und jede Klasse spielt sich spürbar unterschiedlich. Ein Kämpfer prügelt sich in Rage, ein Rogue sollte nicht getroffen werden, und Magier regenerieren ihre magische Energie über Zeit. Dass ich in jedem Abschnitt eine andere Klasse ausprobiert habe, war sicher auch ein Grund für gelegentliche Rendezvous mit dem Fußboden. Diese Härte ist aber in erster Linie ein wichtiges Signal: Dragon Age 4 ist kein fluffig lockerer Action-Spaß. Lasst euch von den effektvollen Schlachten, dem bunten Look, dem schnellen Herumgehüpfen nicht täuschen! Dahinter steckt ein durchdachtes System mit strategischem Funda-

ment: Nicht nur solltet ihr aufpassen, dass euer Build am Ende angemessen Wumms mithalten können, und vor allem die Gruppenkonstellation ist von entscheidender taktischer Bedeutung. Wer ohne Heiler ins Gefecht stürzt, macht sich das Leben unnötig schwer. Wer als hemdsärmeliger Magier kein Frontschwein als Tank mitbringt, steht als Schalke-Fan sicherlich auch allein im Dortmund-Block. Dann rate ich euch noch dazu, unbedingt das Aktionsmenü griffbereit zu haben. Gelegentlich die Zeit einzufrieren, um neue Ziele der Begleiter oder gleich ihre Spezialmanöver einzusetzen, ist ab einem gewissen Punkt unerlässlich. Noch stärker als bei der diesbezüglich vergleichbaren Mass-Effect-Serie.

Es gibt nicht viele Spiele, die Action und Strategie beziehungsweise Taktik so natürlich miteinander verheiraten, wie es das neue Dragon Age tut. Serienpuristen mögen damit nicht warm werden wollen, aber ich bin ja selbst eigentlich einer, und mir macht es einfach Spaß!

### Fette Drachen, wichtige Entscheidungen

Bis heute muss ich schmunzeln beim Gedanken, dass es in einem Spiel namens Dragon Age: Origins nur so wenige Drachen gibt. Spätestens seit Inquisition steckt die Welt aber wieder voller Drachen, und auch in The Veilguard stellt ihr euch besser schon mal darauf ein, ein paar dieser geflügelten Dinos im Kampf zu stellen. Schließlich hat Rook mit der Qunari Taash eine professionelle Drachenjägerin an Bord. Im ersten Akt scheinen Drachen außerdem immer dann in der Nähe zu sein, wenn mal wieder wichtige Entscheidungen anstehen. Ich will hier gar nicht zu viel vorwegnehmen, aber natürlich werdet ihr euch wieder den Kopf zerbrechen und zwischen Pest und Cholera wählen dürfen. Schon in meiner verhältnismäßig kurzen Spielzeit gibt es ein paar Entscheidungen, die lange sichtbar bleiben oder gar für immer. Zwergengefährtin Harding spendiere ich ein dauerhaft verbeultes Gesicht, weil ich sie in einer Mission zu Beginn in Gefahr bringe. Und das ist nur eine vergleichsweise

Wer sich von dem bunten Treiben nicht abschrecken lässt, sollte der Truppe eine Chance geben.

Davrin: Ich kann es immer noch nicht glauben. Sie greifen Weisshaupt an? Die Wächter sind darauf nicht vorbereitet.



Das Rapier kann mein Magier nicht benutzen und auch sonst niemand außer Lucanis.



Die Krähen von Antiva sind eine von sechs Fraktionen, zu denen auch mein Rook gehören kann.

Viago: And this is Caterina Dellamorte, First Talon of the Crows.

kleine Auswirkung. Dass Drachen dabei häufig in der Nähe sind, liegt wohl auch an der größten Bedrohung für das Land. Denn Solas sitzt nach dem Prolog im Nichts fest, stattdessen sind die von ihm dereinst gefangenen Elfengötter Ghilan'nain und Elgar'nan nun wieder auf freiem Fuß und zwingen anscheinend einige Drachen unter ihren natürlich bösen Willen. Und ja, das klingt nicht nur nach einer epischen Skala, Dragon Age regelt die Epik gehörig nach oben. Also wirklich in God-of-War-Gefilde. Das Finale des ersten Akts wäre in manch anderem Spiel bereits der brachiale Endkampf.

### Nicht wie früher, aber gut

Was einmal mehr die Befürchtung befeuert, dass viele Fans gerade diese große Skala nicht leiden können. Denn zwangsläufig müssen wir uns davon verabschieden, dass sich Dragon Age nochmal so bodenständig anfühlen wird wie früher. Doch zumindest mir zeigen die sieben Stunden Spielzeit mehr als eindrücklich, dass ich Bioware noch lange nicht abschreiben sollte. Es fühlt sich nicht mehr an wie früher, aber der

Spaß, den ich habe, lässt sich nicht wegarargumentieren. Ich kann verstehen, wenn der Look und die Skala nicht bei allen Klick machen – aber zumindest ich werde versuchen, hier offen zu bleiben und zu vermeiden, mit meiner Oldschool-Liebe ein womöglich grandioses Rollenspielerlebnis zu ruinieren.

Ob am Ende wirklich alles zusammenkommt, weiß ich noch nicht. Auch mir wird sicher nicht alles gefallen. Ich mag etwa dieses elende Materialienhorten in Rollenspielen überhaupt nicht. Doch ich muss eingestehen, dass Biowares Rollenspiel mich bei Laune hält. Zumindest in der bisherigen Spielzeit hat es das Traditionsstudio geschafft, mein »Uff!« in ein ähnlich eloquentes »Hui!« zu verwandeln. ★

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Dragon Age: The Veilguard wird es nach wie vor schwer haben. Zumindest bei einer bestimmten Sorte Fans. Wer nun mal auf eine Rückkehr zur Dark Fantasy hoffte und sich darüber hinaus lieber nie von den klassischen Taktikgefechten mit Pause verabschiedet hätte, wird unter keinen Umständen mit The Veilguard glücklich. Ganz egal, wie unterhaltsam sich das am Ende des Tages spielt. Und auch ich bin noch nicht zu hundert Prozent von der neuen Richtung überzeugt. In meinem Fall ist das aber eher eine Frage des Stils und der Skala. Mir wird das alles inzwischen schon zu schrill und zu groß. Aber wenn ich mich ein wenig von dem abkopple, was mein Origin-Fan-Hirn mir vorgibt, dann darf ich The Veilguard einfach nicht schlechtreden. Dann muss ich dazu stehen, dass ich mit diesem Spiel riesigen Spaß hatte. So viel Spaß wie mit Baldur's Gate 3? Natürlich nicht. Aber doch viel, viel mehr Spaß als mit manch anderem Rollenspiel. Vor allem mehr Spaß als mit Anthem und Andromeda. Wir dürfen nicht übersehen, dass sich Bioware mit The Veilguard wieder auf alte Stärken besinnt. Es wird ein Einzelspieler-RPG mit großem Storyschwerpunkt. Endlich lassen sie ihre Open-World-Experimente hinter sich und legen den Fokus auf kleinere, aber viel detailreichere und weniger sinnlos gefüllte Umgebungen. The Veilguard mag sich nicht nach dem alten Bioware anfühlen, das existiert auch schlicht nicht mehr. Doch wer genau hinsieht und sich von der schillernden Optik und den Action-Kämpfen nicht ablenken lässt, erkennt viele klassische Bioware-Stärken. Zumindest ist das mein erster Eindruck. Je nach Umfang und je nachdem, ob es sich im Klein-Klein verirrt, kann das alles noch schnell kippen. Nach meinen immerhin sieben Stunden mit Dragon Age: The Veilguard bin ich aber zuversichtlich, dass Bioware vielleicht keine Rückkehr zu den Wurzeln, aber dennoch sein bestes Spiel seit langer Zeit abliefern wird.

Passend zu Biowares Rollenspiel gibt's von uns eine dicke GameStar Black Edition, voller Guides und praktischer Tipps. Jetzt bestellen: [gamestar.de/dragonage](https://gamestar.de/dragonage)

