

## Dragon Age: The Veilguard

# DAS BESTE VON BIOWARE SEIT EINER DEKADE

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Studio: Bioware Termin: 31.10.2024 Sprache: Deutsch, Englisch  
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: EA Play

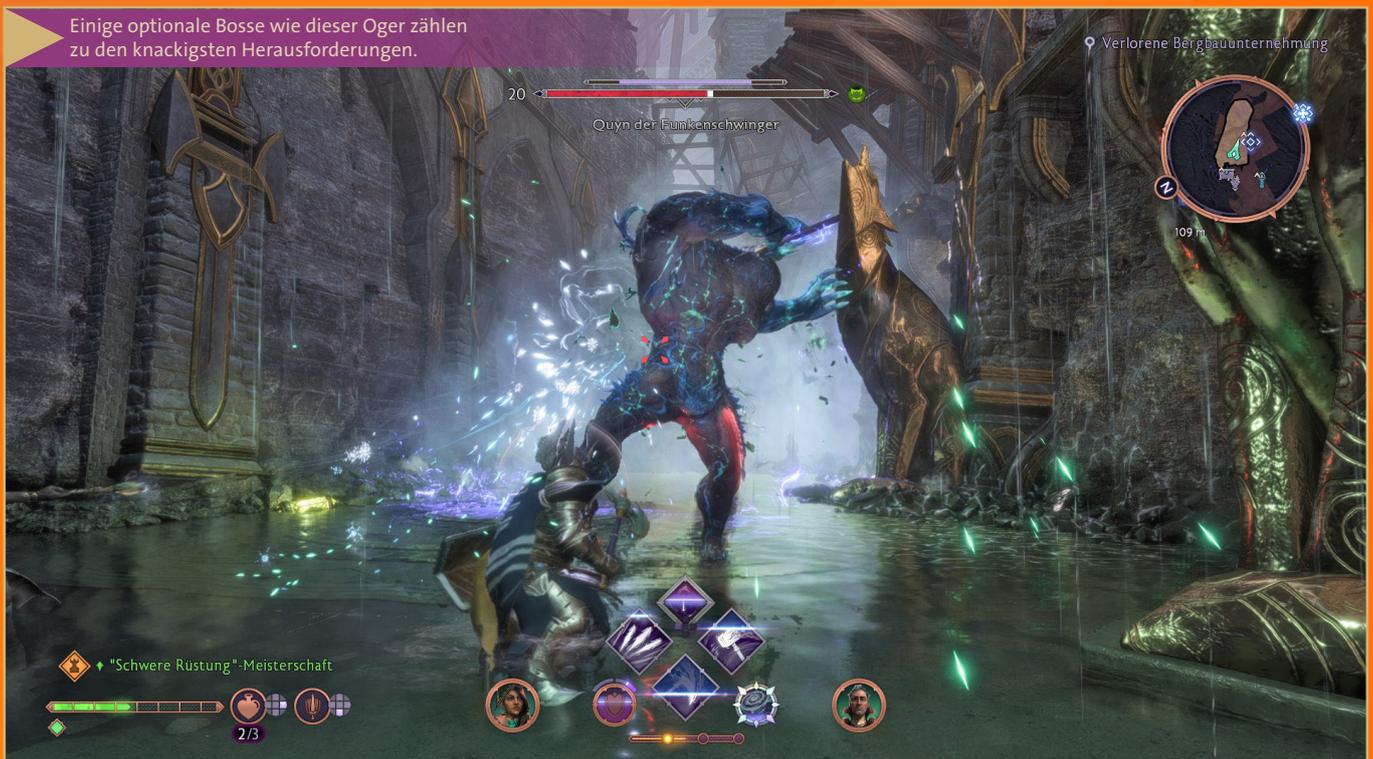
Na bitte, die RPG- und Story-Experten haben es doch noch drauf! Trotzdem oder gerade deswegen wird The Veilguard nicht allen gefallen. Von Fabiano Uslenghi

Was soll ich nur tun? Wie steige ich am besten in diesen lang erwarteten Text ein? Zu einem derart wichtigen Spiel, das bereits Wochen vor dem Start die Kommentarsektionen dieser Welt lichterloh in Flammen aufgehen ließ? Dabei ist es nicht so, als würden mir die Worte fehlen. Vielmehr gibt es so viel, was ich direkt in den ersten Absätzen eigentlich klarstellen will. Plötzlich fühlte ich mich wie in Dragon Age: The Veilguard und sehe die möglichen Antwortoptionen vor meinem inneren Auge schweben.

Werde ich in diesem Artikel ...  
... den Leserinnen und Lesern nochmal deutlich machen, dass beinharte Fans von Dragon Age: Origins enttäuscht werden könnten, solange sie nicht bereit für große Veränderungen in der Serie sind?  
... zu Beginn betonen, wie viel Spaß dieses neue Dragon Age tatsächlich macht und jeder Kontroverse zum Trotz darauf beharren, dass es objektiv zu den besten Rollenspielen des ganzen Jahres und zu Biowares besten Spielen seit einer Dekade gehört?

... den Fokus verlagern und den Blick dafür schärfen, wie ungewöhnlich ein Spiel wie Dragon Age: The Veilguard im Jahr 2024 eigentlich ist? Das sich einerseits anfühlt, als würde es (vor allem für Bioware) wahn-sinnig viel Neues wagen, sich in Wahrheit aber auf viele Dinge zurückbesinnt, nach denen sich gerade Fans alter Rollenspiel-schule seit langem sehnen? Passende Schlagworte wären hier zum Beispiel: kein Season Pass, kein Denuvo, kein Vorabzugang, kein Multiplayer-Modus.

Einige optionale Bosse wie dieser Oger zählen zu den knackigsten Herausforderungen.





**PASST ZU EUCH, WENN ...**

- ... ihr Epik und große Emotionen schätzt.
- ... ihr actionreiche Rollenspielen mögt.
- ... ihr Lust auf schicke Welten habt.

**PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...**

- ... ihr Dragon Age: Origins verehrt.
- ... ihr auf Elemente wie in Baldur's Gate 3 hofft.
- ... ihr Konsequenzen aus früheren Teilen wollt.

Nekromant Emmerich unterstützt im Kampf tatkräftig, richtet aber nur minimalen Schaden an.



## GENDERN UND NEUTRALE PRONOMEN IN THE VEILGUARD

Nicht wertungsrelevant, aber doch erwähnenswert (und für viele Menschen offenbar auch wichtig) wäre noch die Sache mit dem Gendern. Wenn ihr auf Deutsch spielt, werdet ihr auf einige durchaus ungewöhnliche grammatikalische Abweichungen stoßen. Beispielsweise auf das neutrale Pronomen hen statt ihn oder sie. Ein für Ausrüstung zuständiger Behütergeist wird durchweg als neutrales de Behüttere konjugiert.

Grund für diese Entscheidung sind etliche Nebenaufgaben, in denen Geschlechtsidentität eine zentrale Rolle spielt und die daher auch die Wahl von dritten Pronomen thematisieren. Auf Englisch geht das recht leicht, auf Deutsch können derart unübliche Genderformen allerdings im ersten Moment irritieren, da sie vom Spiel selbst auch nicht ausreichend erklärt und teilweise inkonsistent verwendet werden – hier hatten die Übersetzer wohl keine eindeutigen Anweisungen. In ihrer Summe bleiben sie allerdings über die gesamte Spielzeit gemessen selten und wirken sich kaum auf das grundlegende Verständnis des Gesagten aus.

Wie ihr seht, habe ich mich für Antwort Nummer vier entschieden: Ich mache einfach alles. Wie Dragon Age: The Veilguard letztendlich bewertet wird, hängt immerhin sehr stark von der Erwartungshaltung ab. Die brennenden Kommentarsektionen sind ein regelrechtes Schlachtfeld unter all jenen, die in Dragon Age was völlig anderes sehen.

Alle und jede zufriedenstellen? Das wird auch unser Test nicht schaffen. Ich und alle meine Mittester können nur versuchen, transparent zu bleiben. Jedem von euch klarzumachen, was für ein Spiel euch jetzt wirklich erwartet. Am Ende steht eine Wertung, die sich für uns als Redaktion sehr richtig anfühlt. Die aber aus einer bestimmten Richtung kommt. Wir wollten The Veilguard für das bewerten, was es ist und was es sein will. Nicht für das, was es alles hätte sein können. In diesem sehr umfangreichen Test findet ihr also viel Lob, aber auch Kritik und vor allem jede Menge Hinweise darauf, was ihr für euer Geld bekommt.

### Rook hat die Haare schön

Der Einstieg in den Text war schwer, der Einstieg in Dragon Age: The Veilguard fällt dafür umso leichter. Ganz einfach, weil er ausgesprochen klassisch verläuft. Rollenspieltypisch geht der Weg ins Abenteuer erst einmal über den Charaktereditor. Wenn euch danach der Sinn steht, könnt ihr hier dank

der unzähligen Einstellungsoptionen problemlos mehrere Stunden verbringen. Ich entscheide mich für einen Zwerg, der zur Fraktion der Trauerwacht gehört und als Krieger natürlich ordentlich zulangt. Also ein kleiner Haudrauf, der die Nekropole von Nevarra mit Waffengewalt beschützt und nebenbei davon träumt, irgendwann mal als untoter Skelettkrieger zu dienen. Die Wahl meines Volkes, der Klasse und des Hintergrundes ist durchaus mehr als reine Pflichtaufgabe. Im Besonderen der Hintergrund wird im Verlauf der Geschichte von The Veilguard immer wieder angesprochen.

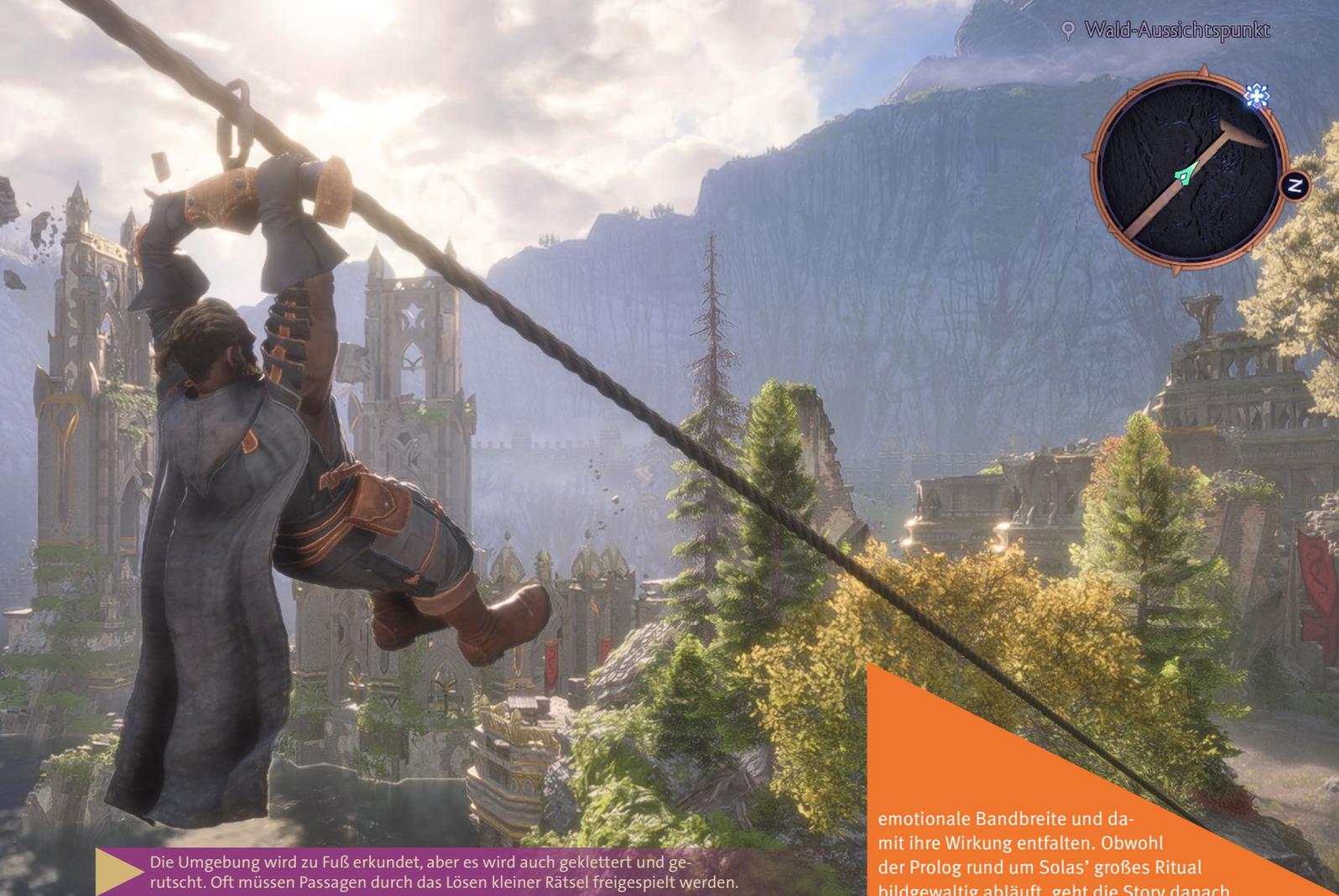
Mancher NPC erkennt meinen persönlichen Helden, der von allen immer einfach nur Rook genannt wird, von früher wieder und kommentiert unser Treffen entsprechend. Natürlich gibt es aber auch einzigartige Antwortoptionen in Dialogen. Als Zwerg der Trauerwacht plaudert mein Rook daher immer gerne über Geister oder andere Untote und darüber, dass er als Zwerg leider von diesen nicht besessen werden kann. Ja, selbst die Kombination aus Volk, Klasse und Hintergrund wird berücksichtigt! Solche Verweise ersetzen zwar nicht die aus dem ersten Dragon Age bekannten Origin-Geschichten, aber machen dafür aber direkt deutlich, wo die wahre Stärke von Dragon Age: The Veilguard eigentlich liegt: in der Inszenierung und im Storytelling.

## MEINUNG

Steffi Schlottag  
@ThePumpkini



Dragon Age: The Veilguard gibt mir Glücksgefühle, obwohl es objektiv gesehen nicht alles richtig macht. Als erklärte Inquisition-Liebhaberin gehöre ich natürlich voll zur Zielgruppe, ich störe mich grundsätzlich nicht daran, dass sich das Gameplay mit riesigen Schritten Richtung Action bewegt hat. Mit meiner Schurkin waren manche Kämpfe aber eher Qual als Vergnügen, weil einfach zu viel auf einmal passierte, da kommen weder meine Augen noch meine Hände mit. Dass das Gegnerdesign meistens so gar nicht meinen Geschmack trifft, habe ich schon in einer eigenen Kolumne bemängelt – wobei im fertigen Spiel, Erbauer sei Dank, coolere Feinde stecken, als in den Trailern zu sehen waren. Aber wisst ihr was? Diese Kritikpunkte waren mir nach kürzester Zeit sowas von egal. Die Story reißt mich mit, die Schauplätze bringen mich zum Staunen, und die Begleiterinnen und Begleiter sind allesamt fantastisch. Ich will gar nicht mehr raus aus Thedas! Innerhalb einer Woche habe ich über 60 Stunden in das Rollenspiel gebuttert – vollkommen freiwillig und in meiner Freizeit. Mich derart zu packen, schaffen nur ganz, ganz wenige Spiele. Zum Glück, irgendwann muss ich ja auch mal schlafen.



Die Umgebung wird zu Fuß erkundet, aber es wird auch geklettert und gertscht. Oft müssen Passagen durch das Lösen kleiner Rätsel freigespielt werden.

emotionale Bandbreite und damit ihre Wirkung entfalten. Obwohl der Prolog rund um Solas' großes Ritual bildgewaltig abläuft, geht die Story danach etwas gemächlicher voran, und auch spielerisch fühlt sich The Veilguard in diesen ersten Stunden am schwächsten an.

Aber spätestens ab der Mitte der Story zahlt sich dieser träge Aufbau aus. Die Charaktere öffnen sich in lebensnah geschriebenen Dialogen. Ich bekomme mit, wie sich die Rückkehr der Götter auf ihre Leben auswirkt und ihre jeweiligen Fraktionen den Kampf gegen sie aufnehmen. Bellara die Schleierspringerin stößt beispielsweise nach Artefakten, Harding von der Inquisition kämpft mit neuen Kräften, die investigative Schattendrachin Neve will die Dockstadt beschützen, und der lässige Assasine Lucanis aus Antiva muss sich mit einem üblen Dämon rumschlagen. Insgesamt gibt es sieben Begleiterinnen und Begleiter, jeder davon mit einer eigenen Story.

## Es wird episch

Nach dem vor allem technisch, aber auch erzählerisch eher enttäuschenden Mass Effect: Andromeda und Biowares wildem MMO-Experiment Anthem zeigt das Studio nun endlich wieder, warum wir uns einst in seine Geschichten verliebt haben. Das reicht zwar nicht an die elegant mehrschichtige Handlung eines The Witcher heran, aber ist an Emotionalität und vor allem an Epik kaum zu überbieten. Auf dem Papier dreht sich alles um die Invasion zweier Elfgötter, die unser allerliebster Inquisition-Griesgram Solas versehentlich aus ihrem Gefängnis befreit. Gut, ganz unschuldig ist mein Rook daran auch nicht. Doch während Solas danach selbst im Nichts gefangen ist, übernimmt Rook wenigstens die volle Verantwortung fürs weltbedrohende Upsi und stellt sich gemeinsam mit seinem Team den übermächtigen Feinden in den Weg.

Die Konsequenz dessen sind einige der epischsten Momente, die es in einem Dragon Age jemals gab. Erinnert ihr euch an die große Schlacht gegen die Dunkle Brut direkt zu Beginn von Origins? Multipliziert das mit 20, packt ein Schippe Marvel-Film obendrauf, und ihr bekommt eine grobe Vorstellung davon, was euch in The Veilguard erwartet. Mehr als einmal kommt es hier zu famos inszenierten Schlachten und Belagerungen, während Drachen am Himmel kreisen, Dunkle Brut aus allen Löchern kriecht und meine achtköpfige Heldengruppe aus allen Rohren feuert. Bis hin zum fulminan-

ten Finale schafft es The Veilguard so, beim Spielen immer wieder für Gänsehaut zu sorgen. Ja, das ist nicht mal im Ansatz so bodenständig wie noch früher, aber eben derart gekonnt inszeniert, dass man gar nicht anders kann, als innerlich zu jubeln.

## Das Herz sind die Begleiter

The Veilguard ist Popcorn-Unterhaltung, aber der allerhöchsten Güteklasse. Und weiß auch abgesehen von diesen gewaltigen Momenten mit jeder Menge Emotionen zu punkten. Insbesondere dann, wenn die persönlichen Geschichten der Begleiterinnen und Begleiter in den Fokus rücken, die wieder einmal das Herz des gesamten Spiels darstellen. Allerdings dauert es einige Zeit, bis diese Beziehungen wirklich ihre ganze

Gelegentlich sammelt sich die ganze Truppe am Tisch und berät über die nächsten Schritte.



Harding: Wie merkwürdig. Sie haben Elfisch gesprochen, aber ich konnte sie trotzdem verstehen.

## MEINUNG

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



The Veilguard hat mich eiskalt hinter Licht geführt! Die Trailer suggerierten mir einen modernen Action-Blockbuster, der mit den Serienwurzeln nur noch den Namen gemein hat. Und dann liefert mir Bioware ein derart altmodisches Rollenspielerlebnis, dass ich regelmäßig meine Nostalgiebrille polieren möchte. Okay, die Kämpfe muss ich da ein wenig ausklammern, denn die fühlen sich schon deutlich anders an als bei Origins. Aber zum einen haben mich die actionlastigen Kämpfe schon in Mass Effect nie gestört, zum anderen würde ich den taktischen Anspruch mindestens auf Augenhöhe mit Teil 2 und Inquisition sehen. Vielleicht sogar einen Tick höher, weil es wirklich unzählige Build-, Skill-, Item- und Party-Konstellationen gibt, die gekonnt zum Experimentieren verführen.

Aber davon abgesehen fühlt sich mein persönliches Spielerlebnis in erstaunlich vielen Aspekten sehr ähnlich an wie anno 2009. Der schlauchige Aufbau der einzelnen Areale. Wie sich die Spielwelt sukzessive öffnet und mich trotzdem immer wieder in bereits besuchte Gebiete zurückführt. Die Mixtur aus Dialogen, Erkundung, Rätseln und Kämpfen. Die Romanzen samt Geschenken. Die klare Lesbarkeit aller Systeme. Das Ding ist: Ich meine das nicht nur positiv. The Witcher 3 hat gezeigt, wie man mir das Gefühl einer großen Fantasy-Welt vermitteln kann, ohne dass darunter die Geschichte leidet. Baldur's Gate 3 demonstrierte zuletzt, dass sich maximale Entscheidungsfreiheit und großartiges Storytelling nicht gegenseitig ausschließen. Im Vergleich dazu wirkt The Veilguard fast schon rückständig. Nur: Warum freue ich mich dann trotzdem jeden Feierabend auf neue Abenteuer in Thedas und lasse alle anderen Spiele links liegen?

Wahrscheinlich wegen der Qualität, mit der Bioware sein rückständiges Rollenspielerlebnis hier präsentiert, geradezu zelebriert! The Veilguard mag in vielerlei Hinsicht wie auf Schienen verlaufen, aber es sind die Schienen einer ebenso schicken wie spektakulären Gefühlsachterbahn, die mich einfach mitreißt. Wie das aussieht, wie das klingt, wie es sich anfühlt! Bioware schafft es, zurück zu alter Stärke zu finden, weil es sich in The Veilguard auf das fokussiert, was Origins und Mass Effect einst groß gemacht hat: herausragend inszeniertes Storytelling. Spielerisch können gern andere das Genre voranbringen. In der Summe reicht das vielleicht nicht für ein Meisterwerk, aber doch für ein deutlich besseres und nostalgischeres Rollenspielerlebnis, als ich es für möglich gehalten hätte.

Dutzende Regler und zahlreiche Frisuren ermöglichen euch genau den Helden, den ihr euch vorstellt. An der eher knuddeligen Optik könnt ihr aber nicht schrauben.



Die erste Entscheidung führt zu zwei völlig unterschiedlichen Szenen. Von sowas hatten wir uns so viel mehr gewünscht!



### Wenn Zwerge weinen

Die persönlichen Quests der Begleiter sind in Dragon Age: The Veilguard derart umfangreich, dass sich der Höhepunkt jeder davon wie ein eigenes kleines Finale anfühlt und mich emotional derart abholen konnte, dass – das kann man schon mal zugeben – dicke Zwergentränen flossen. Eben weil es nicht nur immer kracht, sondern auch Zeit für einige ruhige Momente bleibt. An einer Stelle bin ich mit Lucanis in der Stadt Treviso einfach nur einen Kaffee trinken gegangen, später mit der Drachenjägerin Taash an der Küste Vögel füttern. Man merkt, dass hinter den Mitstreitern mehr steckt als nur nützliche Kampfbegleiter. Sie haben Sorgen, Ängste, Vorlieben und sogar Hobbys. Die Dialoge sind dabei nicht nur äußerst liebenswert geschrieben, sondern auch hervorragend vertont. Selbst auf Deutsch, mit ein paar wenigen Ausreißern nach unten. Harding klingt beispielsweise im Vergleich zum Englischen überraschend fiepsig.

Besonders schön: Romanzen fühlen sich in The Veilguard unheimlich natürlich an. Anders als etwa bei Baldur's Gate 3 schreibt die Beziehung nachvollziehbar, weil recht gemächlich voran und bleibt selbst dann noch ein Thema, wenn man sich schon lange festgelegt hat. Außerdem will nicht jeder Begleiter schon nach drei Stunden mit meinem Rook in die Kiste steigen – das ist ja auch mal ganz schön.

### Was sollen wir tun?

Bioware-typisch verläuft die Story von The Veilguard nicht vollständig stringent, es gibt einige wirklich weitreichende Entscheidungen, die noch viele Stunden später zu spüren und zu sehen sind. Trotzdem dürft ihr nicht erwarten, in The Veilguard mit euren Entscheidungen immer ein komplett eigenständiges Abenteuer zu erleben. Gerade gegen Ende gibt es harte Konsequenzen, die sind aber eher das Ergebnis davon, wie viele Quests ich im Vorfeld abschließen (Hallo, Mass Effect). Große Entscheidungen bleiben überraschend selten und ändern wenig daran, wie die grundsätzliche Geschichte abläuft. Das hat Vor- und Nachteile.

Dass die Story von The Veilguard sich derart befriedigend anfühlt, wäre einer der positiven Nebeneffekte. Immerhin gibt es so einen sehr klaren Erzählfluss mit gut geplanten Höhepunkten, Twists und Rückschlägen. Wirklich schade ist allerdings, wie wenig Einfluss ich dann doch auf die Persönlichkeit meiner Spielfigur nehmen darf. Klar, mal antwortet Rook ein wenig ruppiger, mal wird unangemessen viel gezeigt oder eben schamlos geflirtet. Aber wirkliche Kante und starke Emotionen zeigt ausgerechnet mein eigener Charakter fast nie. Während die Begleiter eine ganze Palette an Emotionen bieten, starrt mein Held meist ein wenig verstrahlt in der Gegend herum und wird so gut wie nie Antworten geben, die geradeheraus



Die Gesichtsanimationen sind super und vermitteln sogar subtile Emotionen.



Im Verlauf der Story treffen wir alte Bekannte wie die gute Morrigan.



Bessere Ausrüstung gibt es bei Händlern nur, wenn wir ihren Fraktionen helfen.

### Gestatten, meine Axt

Gefetzt wird sich in The Veilguard dafür umso heftiger unterwegs. Das Rollenspiel verabschiedet sich endgültig von seinen Oldschool-Taktik-Wurzeln – wobei es die wirklich konsequent ohnehin nur im ersten Teil gab – und setzt auf waschechte Action-Kloppereien mit Äxten, Schwertern, Bögen, Zauberei und immerhin zwei Begleitern. Als Fan von Party-Rollenspielen mit taktischen Kämpfen kann ich sehr gut nachvollziehen, wenn euch das nicht gefällt. Aber ich würde lügen, wenn ich die Scharmützel deshalb als Enttäuschung bezeichne. Denn: Verdammte Zwergenaxt, macht das Kämpfen Spaß!

Bioware findet hier genau die richtige Mischung aus rasanter Action und klugem Taktieren und präsentiert Gefechte, die eine unheimlich befriedigende Wucht entfalten. Dabei ist es sogar egal, ob ich nun als Krieger, Schurke oder Magier loslege. Jede Klasse spielt sich komplett anders, aber stets äußerst eingängig. Anfänglich scheinen die Kämpfe zwar aus recht seichtem Gekloppe zu bestehen, doch mit immer neuen Skills kommen immer neue Facetten. Selbst von Krieger zu Krieger kann es hier massive Unterschiede im Gameplay geben, je nachdem wo mein Fokus im wirklich erstaunlich großen Talentbaum liegt. Mein Zwerg wurde passenderweise zum Schnitter und hat damit vor allem den Zweihänder geschwungen, seinen Schild geworfen und nekrotischen Schaden angerichtet. Heiko hingegen ist als waschechter Grauer Wächter losgezogen und setzt auf Schild und Schwert sowie eine ganze Reihe von Feuer-Skills.

Es ist also durchaus einiges an Finesse gefragt, zumindest wenn ich den Schwierigkeitsgrad nicht freiwillig runterdumme, der sich je nach Geschmack völlig frei gestalten lässt. Schon auf Mittel sollte ich ganz genau meine Skills aufeinander abstimmen, um mächtige Kombinationen rauszufeuern und auf jede Resistenz oder Schwäche meiner Feinde eine Antwort zu haben. Wer sich hier



Loot ist ein wichtiges Element, und die Jagd danach macht Spaß. So pompös wie hier läuft unser Zwerg aber selten rum.

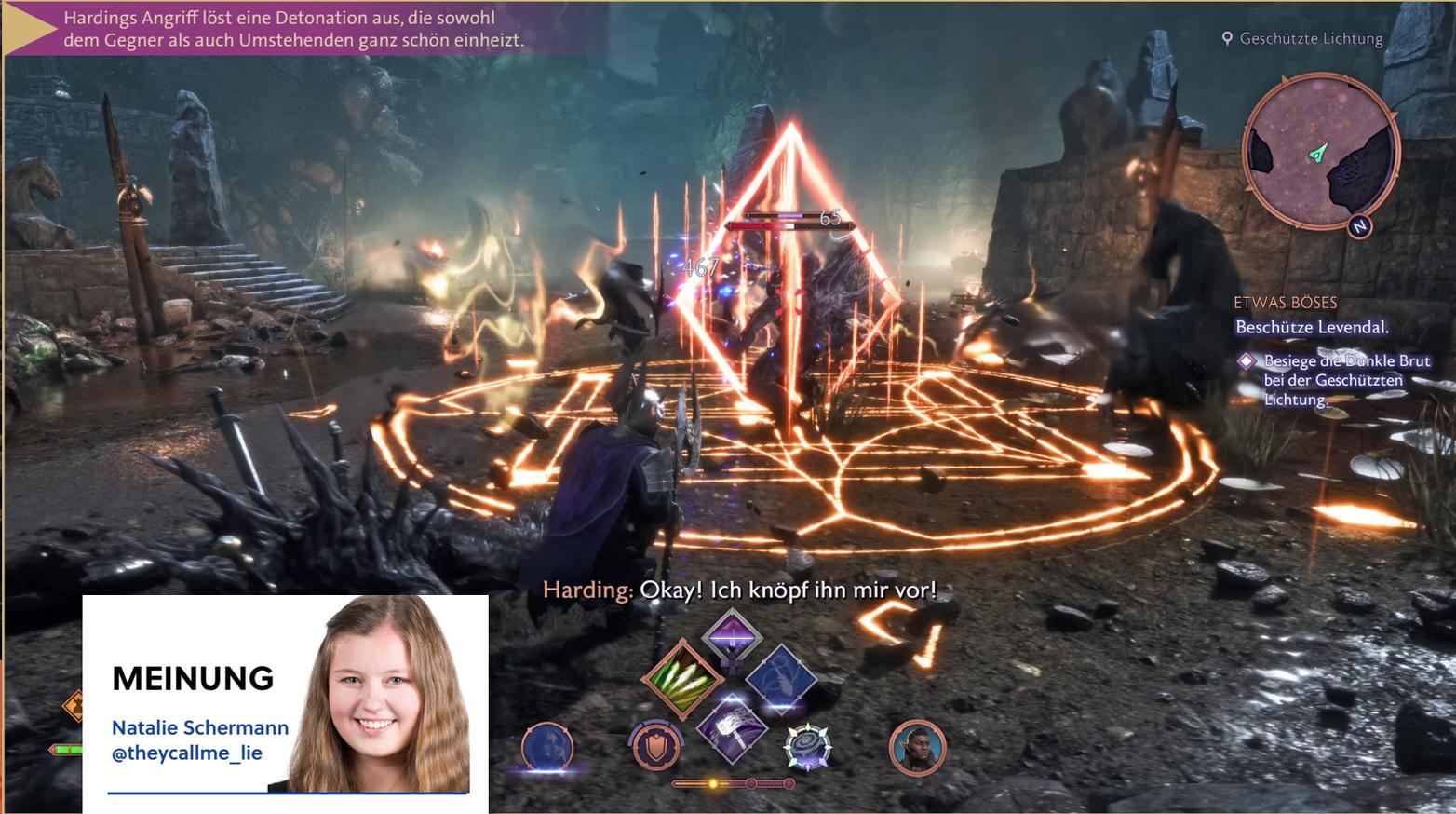
gemein oder gar verletzend sind. Es gibt keinen bösen Rook.

Insgesamt macht The Veilguard im Umgang mit der Heldengruppe den Eindruck, dass das Spiel in erster Linie für positive Gefühle sorgen möchte – das kennt man etwa von Baldur's Gate 2 anders. Es kann durchaus zum einen oder anderen Streit kommen, bis hin zu Morddrohungen in der Gruppe, die sind aber oft derart unaufrichtig und schnell beigelegt, dass kaum Spannung aufkommt. Die Begleiter sind bei weitem nicht langweilig und haben ihre eigenen Dämonen, aber Rook gegenüber zeigen sie sich doch dann stets sehr entgegenkommend.

Gleiches gilt für die meisten NPCs, solange sie keine offensichtlichen Schurken sind.

Da fehlt mir dann doch das Bioware von früher, wo ich als Shepard stellenweise ein waschechter Krawallbruder sein konnte, der nicht mal davor zurückschreckt, einer Journalistin mit seiner Faust zu antworten. Und apropos Mass Effect: Enttäuschenderweise spielen in The Veilguard eure Entscheidungen aus den Vorgängern so gut wie keine Rolle. Manche Entwicklung aus Inquisition könnt ihr zwar im Editor festlegen und sogar euren Charakter von damals nachbauen, aber das wird dann höchstens mal in einem Nebensatz thematisiert.

Hardings Angriff löst eine Detonation aus, die sowohl dem Gegner als auch Umstehenden ganz schön einheizt.



Harding: Okay! Ich knöpf ihn mir vor!

MEINUNG

Natalie Schermann  
@theycallme\_lie



Dragon Age: The Veilguard macht es mir wirklich nicht einfach. Die Vorgänger habe ich erst im Vorfeld dieses Tests nachgeholt und sie innerhalb von drei Monaten verschlungen. Trotz Vorfreude schafft es The Veilguard in den ersten Stunden aber einfach nicht, mich zu packen.

Die Kämpfe mit meiner Magierin machen unglaublich viel Spaß, weil ich fix zwischen Nah- und Fernkampf wechseln und ständig neue Feuerwerke auf dem Schlachtfeld ausprobieren kann. Die Landschaften sind traumhaft schön. Und mit Rätseln kriegt man mich bekanntlich sowieso immer. Doch ausgerechnet die Story und die Charaktere lassen mich lange kalt. Das Pacing ist am Anfang für meinen Geschmack zu langsam und zieht sich wie Kaugummi, wenn ich meine Gefährten einen nach dem anderen aufsuche und zusammentrommle. Dabei verlässt sich das Rollenspiel zu sehr darauf, dass ich die Begleiter auch direkt in mein Herz schließe. Das fällt mir erstmal schwer, weil mich belanglose und teils deplatzierte Dialoge davon ablenken, mich ernsthaft mit meiner Gruppe auseinanderzusetzen. Auch der Humor trifft nicht immer meinen Geschmack, und ich erwische mich häufig dabei, wie ich die Augen verdrehe. Erst nach einer Weile zieht The Veilguard so richtig an: Die Hauptstory dreht voll auf, schlägt plötzlich ganz andere Töne an. Die Begleitergeschichten werden viel intimer, lebendiger und fesselnder. Und schon fühlt sich das Rollenspiel nach dem an, was ich von einer Fortsetzung erwartet habe. Macht also nicht den gleichen Fehler wie ich, haltet euch am Anfang nicht zu lange mit Nebenquests und der Welt abseits der Story auf – gebt Dragon Age: The Veilguard ein wenig Zeit, sich zu entfalten. Denn das lohnt sich am Ende sehr.

wirklich reinfuchst, wird unter Garantie ein paar geniale Builds austüfteln können.

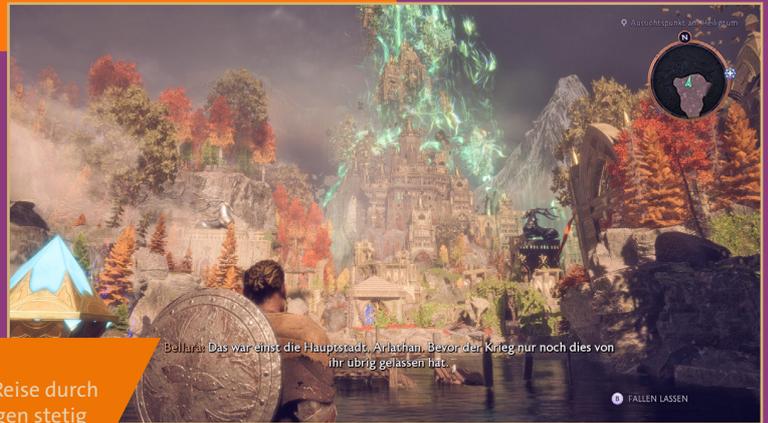
Ein Lucanis rechts, eine Bellara links

Für die bessere Koordination mit Begleitern eignet sich wunderbar die Pausefunktion, in der das Geschehen einfriert und ich jeden Gegner im Sichtbereich in Ruhe analysieren kann. Hier hebt The Veilguard außerdem Kombomöglichkeiten mit den Begleiterfähigkeiten hervor, die immer aus einem vorbereitenden Zustand und einem mächtigen Auslöser bestehen. Wird ein Ghul von meinen Geschossen geschwächt, kann der Nekromant Emmerich dann ein Skelett beschwören, das bei geschwächten Feinden eine Detonation auslöst. Schade ist allerdings, dass mir das Spiel diese Kombinationen vorkaut und damit ein wenig die Freude daran dämpft, derartige Zusammenhänge selbst

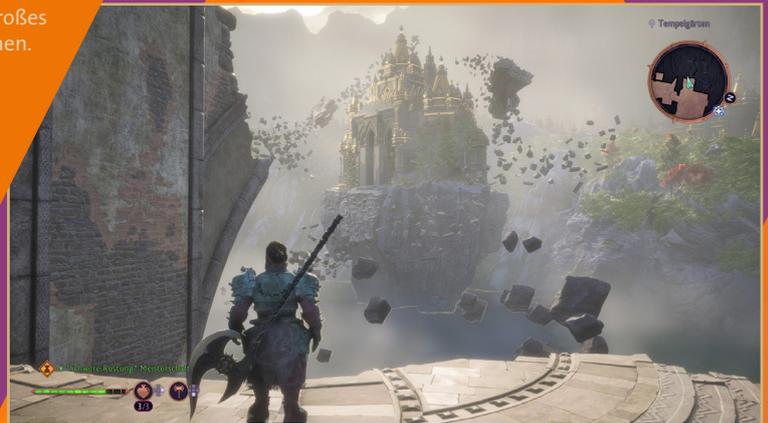
herauszufinden. Mir fällt aber immerhin die Aufgabe zu, vor jeder Mission Ausrüstung, aktive Skills und Gruppenkonstellationen festzulegen, um den Göttern die Stirn zu bieten. So grandios und lebensecht die Begleiter in den Dialogen daher auch wirken, im eigentlichen Gameplay haben sie in erster Linie einen mechanischen Nutzen und sind damit schnöde gesagt ein glorifizierter Loadout. Zumal jeder nur genau fünf aktive Skills bekommt, von denen lediglich drei einzigartige Effekte auslösen. Für sich allein kann daher keiner der Kameraden in einem Kampf viel ausrichten. Sie entfalten ihre Stärke im Kollektiv und darin, wie gut ihre Skills meinen Build ergänzen. Das funktioniert aus rein spielerischer Betrachtung sehr gut und war auch schon bei Mass Effect nicht groß anders. Trotzdem entwertet es ein Stück weit ihre Rolle als realistische Gefähr-

Einzigartige Items bieten neben guten Werten vor allem ein paar sehr praktische Effekte.





Bei unserer Reise durch Theudas sorgen stetig neue Aussichten für ganz großes Staunen.



ten, zumal sie selbst gar nicht sterben können und dadurch Rook vollständig im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit steht.

Sofern ihr kein grundlegendes Problem mit knalligen Action-Schlachten habt, sollten die Keilereien ordentlich Laune machen. Es spielt sich einfach alles butterweich, wenn auch mit dem Controller etwas besser als mit Maus und Tastatur, wo man gerade als Schurke leicht mal Knoten in die Finger bekommt. Auch der taktische Anspruch stimmt dank der vielfältigen Build-, Gegner- und Begleiterkonstellationen und liegt zum Beispiel deutlich über dem der Mass-Effect-Reihe. Aber klar, wenn es für euch bei einem Party-Rollenspiel elementar dazu gehört, in Kämpfen jedem Gruppenmitglied detaillierte Anweisungen geben zu können, dann wird euch The Veilguard in diesem Aspekt nicht glücklich machen.

### In einem Guss durch Theudas

Flüssig laufen in The Veilguard nicht nur die Kämpfe, auch dazwischen fühle ich mich stets gekonnt geführt. Wer sich darauf einlässt und gedankenverloren durch die Spielwelt treibt, wird selten durch eine Abfolge an immer gleichen Aktivitäten ermüdet. The Veilguard versteht es meisterlich, seine Spielinhalte sinnvoll zu verknüpfen, und zwingt mich nie zu lange, mich mit einer einzigen Sache zu beschäftigen. Die Mischung aus Kämpfen, Rätseln, Erkundung, Plaudereien und Zwischensequenzen passt einfach. Sogar die Dialoge sind derart gut aufgebaut und inszeniert, dass sie immer die richtige Länge haben und sich dadurch nie langatmig, gehetzt oder oberflächlich anfühlen. Hier setzt The Veilguard auch innerhalb der Serie neue Maßstäbe, gefühlt endlose Dungeon-Latschereien wie in Origins fehlen

ebenso wie das Recycling in Dragon Age 2 oder Open-World-Ödnis wie in Inquisition.

Zur Wahrheit gehört aber genauso, dass diese gelungene Mischung aus gar nicht so vielen Zutaten besteht. Gerade wenn es um Aktivitäten abseits der Haupthandlung geht, verliert das Ganze nach zu langem Draufumkauen doch irgendwann etwas Geschmack. Wer sich obendrein zu Aktivitäten zwingt, um stets immer alle Nebenaufgaben mitzunehmen, bevor eine Storyentwicklung sie womöglich scheitern lässt, gerät ebenfalls in eine kleine Treitmühle. Es gibt schlichtweg haufenweise Kram in den offenen Bereichen zu erledigen. Natürlich Nebenquests, aber auch Kisten voller Loot oder optionale Umgebungsrätsel. Halt! Nicht weglassen! Ich weiß, dass da gerade schlechte Erinnerungen an Dragon Age: Inquisition hochkochen, aber davon ist The



## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Nach Baldur's Gate 3 werden viele alte Fans von Bioware The Veilguard noch weniger zugestehen als ohnehin schon. Immerhin hat Larian hier gezeigt, was Rollenspiele leisten können. Rollenspiele, wie es auch Dragon Age früher einmal eines war. Ich verstehe das, sehe es aber ein wenig anders. Baldur's Gate 3 sorgte bei mir zur Ankündigung und im Early Access nicht für Jubelstürme. Für mich hat sich damals Pathfinder von Owlcat mehr nach Baldur's Gate angefühlt als Baldur's Gate 3 von Larian. Am Ende hat Larian aber etwas ganz anderes geschafft, als reine Nostalgie zu servieren. Es hat der Reihe ein weiteres Denkmal gesetzt und verstanden, warum die Vorgänger beliebt waren und was das für ein Spiel im Jahr 2023 bedeutet. Deshalb bin ich äußerst offen an The Veilguard herangegangen. Baldur's Gate 3 hat mir gezeigt, dass man die Vorgänger nicht kopieren muss, um sie würdig fortzusetzen.

Ist The Veilguard genau so etwas jetzt auch für Dragon Age? Nein, so weit würde ich nicht gehen. Es ist kein Meisterwerk, aber immer noch ein hervorragendes Rollenspiel und für mich tatsächlich das beste Dragon Age seit Origins. Aus ganz anderen Gründen, aber da ich von Beginn an dafür offen blieb, ist The Veilguard bei mir auf sehr fruchtbaren Boden gefallen. Ich bin dankbar, dass ich ihm eine Chance gegeben habe und es so erleben durfte, wie es gedacht ist. Auch wenn vereinzelt der zornige Nostalgiker in mir an die Schädelinnenseite klopfte und es auch losgelöst von den Vorgängern viel zu kritisieren gibt. Doch wer The Veilguard bis zum Ende spielt, die Geschichte erlebt, diese Begleiter befreundet, der wird garantiert von wundervollen Emotionen überwältigt und sich mehr als nur ein Tränchen während des Abspanns aus dem Augenwinkel wischen.

Veilguard weit entfernt. Das Spiel besteht zum einen aus recht schlauchigen Storylevels, zum anderen aber auch aus insgesamt



Die Romanzen sind ein Highlight, von dem selbst Baldur's Gate 3 etwas lernen könnte.

sieben frei begehbaren Arealen, in die wir jederzeit zurückkehren können. Diese Areale sind aber nicht derart unnötig riesig wie noch in Inquisition, sondern erfreulich übersichtlich. Es gibt auch hier etwas größere wie den Arlathan-Wald oder die Feuchtlande, aber genauso kompaktere Welten wie die Nekropole von Nevarra.

### Ein Sack voller Verderbnis

In allen Welten löst man im Grunde sehr ähnliche, nicht besonders herausfordernde Rätsel. Hier werden Statuen gedreht, dort Lichter gebündelt, und dann gibt es noch überall diese verdammten Verderbnissäcke der Dunklen Brut. Nachdem ich wirklich hunderte davon zerstören durfte, kann ich diese Säcke einfach nicht mehr sehen!

Dafür erzählen die Nebenaufgaben regelmäßig recht interessante kleine Geschichten und zahlen zudem oft in die Hauptstory ein. Wer etwa in Treviso einer gefangenen Krähe von Antiva hilft, kann später erleben, wie dieses Mitglied im Gespräch für Rook und seine Freunde einsteht. Obendrein steigert eine erfüllte Quest den Stärkewert der dazugehörigen Fraktion, was sich am Ende wiederum auf das Finale und auf das Angebot der Händler auswirken kann. Aber wenn ich die Nebenaufgaben auf das herunterbreche, was ich eigentlich genau mache, dann ist das doch wieder viel Hin- und Herlaufen und jede Menge »Finde dies, töte das, hole jenes«. Sehr nett verpackt und oft auch mit ei-

nigen Twists, aber eben nichts, was wirklich lange in Erinnerung bleibt. Vor allem Entscheidungen kommen mir hier viel zu kurz. Ich kann schlicht so gut wie nie alternative Wege bei diesen Nebenaufgaben beschreiben. Es kann schon mal vorkommen – etwa bei einer kleinen verbotenen Romanze –, aber gemessen an der reinen Menge an Nebenquests ist das kaum der Rede wert. Sehr, sehr schade und eine verpasste Gelegenheit. Wenn euch das nicht abschreckt, bekommt ihr aber immerhin eine beachtliche Menge an Spiel. Allein mit Haupt- und Begleiterquests kriegt ihr problemlos schon die 40 Stunden voll. Wer aber noch alle Nebenquests anstrebt, jedes Geheimnis lüftet, optionale Bosse erledigt und Solas' Vergangenheit erkunden will, der kann locker noch einmal so viel drauf rechnen.

### Führ mich zum Loot!

Selbst wenn sich Rätsel wiederholen und es vielen Nebenaufgaben an spielerischer Tiefe fehlt, wird meine Mühe immer belohnt. In erster Linie natürlich mit Items für Rook oder einen der Begleiter. Ich habe immerhin ein Action-Rollenspiel vor mir, und da gehört ausreichend Loot zum guten Ton. Ich werde nicht wie bei Diablo mit jedem erlegten Oger unter tonnenweise Kram begraben, aber die Balance stimmt. Oft genug liegt neues Zeug vor mir, um mich ausreichend darüber zu freuen und bei jedem Truhensymbol auf der Minimap verbissen nach einem Weg dorthin zu suchen. Und wenn mal nichts Neues dabei ist, dann werden zumindest alte Gegenstände durch exakte Kopien automatisch eine Stufe hochgewertet. Das geht auch direkt beim Behütergeist, der darüber hinaus Items und sogar Skills mit neuen Verzauberungen bestückt. Das bleibt recht simpel, erhöht die Build-Varianz allerdings spürbar. Wie übrigens auch das eine oder andere einzigartige Item, das stets einen mächtigen Vorteil und einen Nachteil mit sich bringt und damit die Spielweise einer Klasse komplett auf den Kopf stellen kann. Mein Zwerg trägt stolz einen einzigartigen Helm, mit dem seine Krieger-Skills nicht mehr von den durch erfolgreiche Angriffe generierte Wutpunkten abhängen, sondern immer einen



Mein Rook hat den Hurlock überwältigt, jetzt kann Späherin Harding mit einem verheerenden Schuss nachlegen.



Cooldown aufweisen. Wut wird langsamer generiert, erhöht dafür aber jetzt den Schaden. Das hat meine Spielweise maßgeblich verändert, da ich jetzt in jedem Gefecht immer direkt aus dem Vollen schöpfen durfte, anstatt mich mühsam hochzuarbeiten. Das sind genau die Build-definierenden Items, die ich mir von einem motivierenden Endgame erwarte und die meist als Belohnung nach einigen großen, optionalen Herausforderungen warten. Stilistisch haben mir die vielen Rüstungen oder Waffen meistens gut gefallen, wenn auch einige abenteuerliche Designs vorkommen – Geschmackssache. Ich bin dann doch ein eher bodenständiger Typ und habe nur zu gerne am Transmog-Schrank manch fetten Schulterpanzer gegen etwas Eleganteres getauscht.

### Bioware ist zurück

Wer sich durch die letzten rund 20.000 Zeichen Text gearbeitet hat, den beglückwünsche ich schon mal. Ihr seid offensichtlich bereit genug, euch ausführlicher mit The Veilguard zu befassen und alle erwähnten Pros und Kontras für euren persönlichen Spielegeschmack abzuwägen. Sicherlich gibt es Grund zur Kritik an besagter Ausrich-

tung. Gerade wenn man sich ansieht, was Larian mit Baldur's Gate 3 möglich gemacht hat. Auch Dragon Age war für Bioware einst eine Art Baldur's Gate 3, doch inzwischen hat sich das Team von seinen früheren Werken spürbar entfernt.

Dragon Age: The Veilguard demonstriert aber auch, dass sich Biowares neue Richtung und seine alten Tugenden nicht gegenseitig ausschließen. Dieses Spiel macht Spaß. Sehr, sehr großen Spaß. Man muss darauf hinarbeiten, bis es wirklich komplett Klick macht, und das kann durchaus über zehn Stunden dauern, weil dem Anfang einfach ein wenig Tempo fehlt. Aber sobald die Story richtig in Fahrt kommt, wird man davon schlichtweg fortgerissen. Bioware galt schon immer als ein Studio der Geschichtenerzähler, und genau diese Tugend kommt

jetzt endlich wieder voll zur Geltung. The Veilguard wirkt abgesehen vom Setting in vielerlei Hinsicht mehr wie ein Mass Effect als wie ein Dragon Age: Origins, aber auch Mass Effect gehört aus gutem Grund zu den besten Rollenspielen aller Zeiten. Wem nach großen Gefühlen und Gute-Laune-Unterhaltung ist, für den macht Bioware hier ein ebenso umfangreiches wie qualitativ hochwertiges Angebot. Auch wenn es nie komplett die Schallmauer durchbricht, gehört The Veilguard für mich und alle meine Mitester zu den besten Rollenspielen 2024. ★

## DRAGON AGE THE VEILGUARD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 8400 / Ryzen 3 3300X	i9 9900K / Ryzen 7 3700X
GTX 970 / Radeon R9 290X	RTX 2070 / Radeon RX 5700XT
16 GB RAM, 100 GB Festplatte	16 GB RAM, 100 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- grandioser Look
- geniale Zwischensequenzen
- fulminanter Soundtrack
- zum Niederknien schöne Umgebungen
- Diese Haare!

### SPIELDESIGN



- Action-Kämpfe zwiebeln rein
- massig Items, Skills und Gefährten
- klasse Spielfluss
- wenig Entscheidungen
- Begleiter zu mechanisch

### BALANCE



- freier Härtegrad
- cleveres Taktieren
- motivierende Loot-Spirale
- Balance wird von Statistik getrieben
- unsterbliche Begleiter

### ATMOSPHERE / STORY



- tolle Geschichte
- abwechslungsreiche Areale
- glaubwürdige Begleiter und Gespräche
- bittere Konsequenzen
- Rook ist ziemlich festgefahren

### UMFANG



- jeder Begleiter mit eigener Geschichte
- über 100 Stunden
- großer Talentbaum
- alternative Routen für Wiederspielwert
- fühlt sich rund an

### FAZIT

Ein völlig neues Dragon Age, das mit einigen Wenn und Abers ringt, aber vor allem erzählerisch auf ganz hohem Niveau spielt.



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)

The Veilguard entfernt sich von der bodenständigen Fantasy aus Origins. Wir versuchen hier, eine Wolke zu erdolchen.

