

»Klassische Fantasy, aber dunkler und fieser«

# DRAGON AGE

Es gibt nicht viele Entwickler auf der Welt, die sich komplett auf Rollenspiele verlegt haben. Unter diesen ist Bioware sicher das renommierteste Studio – Titel wie Neverwinter Nights, Baldur's Gate 2 oder Knights of the Old Republic sprechen für sich. Wir waren exklusiv vor Ort, um uns das jüngste Werk der Kanadier anzuschauen.

## INHALT

Mega-Preview	27
Bioware: Die Firma	29
Bioware: Die Spiele	30
Bioware: Die Community	30

**E**s ist zehn Uhr morgens Ortszeit in Edmonton, Kanada. Minus zehn Grad Celsius draußen, doch in Biowares Besprechungsraum namens »Neverwinter Nights« ist es kuschelig warm. Projektleiter Scott Greig hat dennoch erkältungsbedingt eine Stimme, als hätte er im Straßengraben übernachtet und raspelt seine Sätze hervor wie der Hauptbösewicht eines Fantasy-Films. »Wir wollen das Erlebnis eines Baldur's Gate 2 in neuer Technologie wieder aufleben lassen. Dragon Age wird quasi der ideelle Nachfolger der Baldur's Gate-Serie«, lautet sein erster Satz, den Sie sich natürlich auf Englisch mit kanadischem Akzent und Darth-Vader-Intonation denken müssen. Okay, der Name **Baldur's Gate 2** ist gefallen, nicht zum letzten Mal an diesem Tag. Damit kriegt man Spieleredakteure immer, schließ-

lich sind quasi alle Leute, die wir kennen, glühende Verehrer dieses letzten großen 2D-Rollenspiels. Und **Dragon Age** setzt genau auf zwei der großen Stärken von **Baldur's Gate 2**: die ausgefeilten Interaktion mit der eigenen Gruppe und den ausgefeilten, pausierbaren Echtzeit-Kampf. Doch dazu später mehr.

### Die Welt: Drachen und Sex

»Wie ein zum Leben erwachtes Fantasy-Gemälde« soll laut Scott die Welt von **Dragon Age** aussehen. Und nennt den Conan-Maler Frank Frazetta als eine der Inspirationsquellen. Aber auch die Bücher von G.R.R. Martin (**Das Lied von Eis und Feuer**) sollen Pate gestanden haben. Ein Team von sechs Autoren bastelt, gemeinsam mit Biowares Zeichnern, schon seit Längerem an einer eigenen Welt, denn Bioware will das **Dungeons & Dragons-**

Universum hinter sich lassen. Diese neue Welt soll ebenfalls ein klassisches Fantasy-Szenario sein, mit Elfen, Zwergen, Drachen, Untoten, voller Helden-tum und Bosheit und allem, was dazugehört. Aber auch mit einem Dreh ins Düstere, Fiese, abseits vom Tolkien-Hochglanz. »Egal, wohin der Spieler kommt, alles soll sich anfühlen, als hätte der Ort eine Geschichte. Daher erschaffen wir weit mehr Hintergrund, als der Spieler jemals sehen wird«, sagt Scott und erzählt, dass er neulich dabei war, wie sich drei Autoren beim Mittagessen eine Stunde lang darüber gestritten haben, wie sich Drachen fortpflanzen sollten und wie bei den Riesen-echsen die Verhältnisse zwischen den Geschlechtern sind.

Liebe zum Detail ist der Schlachtruf im Kampf um die anspruchsvollen Fantasy-Fans, und Bioware will lange Wege

gehen, um eine glaubwürdige Welt zu bauen – schließlich ist das eine Investition, die die Firma für mehr als ein Spiel nutzen kann. Scott legt also nach: »Wir erkunden, wie sich Magie auf eine Gesellschaft auswirkt. Wenn jemand tödliche Feuerstrahlen aus den Fingerkuppen verschießen kann, wie geht man mit solchen Leuten in einem eigentlich geordneten System um?« Zur Größe der Welt will man noch nichts sagen, aber aus den Gesprächen wird deutlich, dass die Designer nicht an gigantische, offene Orte wie in **Oblivion** denken. Mit dieser Größe käme eine gewisse Beliebigkeit und Sterilität, und die will Scott Greig unbedingt vermeiden: »Jede Stelle in der Welt muss von einem Designer bewusst gemacht sein. Wir wollen keine Zufälligkeit.«

Dazu passt das Reisesystem: Sie werden auf einer Karte di-

Diesem detaillierten Dämon begegneten wir in der Vorführung eines Teils von **Dragon Age**. In Bewegung sah er nicht weniger beeindruckend aus. Absurd: In seinen Augen spiegelte sich der komplette Raum.



So wird das Spiel im »Erforschen-Modus« aussehen: Sie betrachten Ihren Helden von hinten. Details: Schnellzugriffsleisten für Gruppenmitglieder ①, eine Mini-Version der Weltkarte ②, der nächste Gegner/NPC ③, Symbole für die wichtigsten Spielfunktionen ④ wie Heldeninventar, Questlog et cetera.

rekt per Klick zwischen einzelnen Zonen wechseln, wofür das Spiel kurz unterbrochen wird – dafür soll es in den einzelnen Gegenden kein Nachladen geben.

### Die Moral: Ist Mord zu rechtfertigen?

In **Baldur's Gate 2**, vor allem aber in **Knights of the Old Republic (K.o.t.O.R.)** ging es um moralische Fragen und die eigene Freiheit, zwischen Gut und Böse zu wählen. In **K.o.t.O.R.** waren Sie am Ende, je nach Spielweise, der strahlende Retter der Galaxis oder standen auf der Brücke eines Sternkreuzers und hatten gerade den finalen Angriff auf die zivilisierten Welten befohlen. Vor ähnlichen Entscheidungen werden Sie in **Dragon Age** auch stehen, aber Bioware denkt nicht mehr in den starren Kategorien Gut und Böse. Ein Beispiel: Wenn man, sagen wir,

einen General der Gegenseite tötet, um eine Schlacht mit Tausenden Toten zu vermeiden – spielt es dann eine Rolle, dass dieser General kein übler Bursche ist und eine Familie hat, die ihn liebt? Oder ist das egal? Ist man ein Mörder oder ein Wohltäter? Alles dreht sich um Verantwortung für die eigenen Taten und die Konsequenzen des eigenen Handelns für die Welt. Überhaupt geht es in dem großen, übergeordneten Konflikt von **Dragon Age** nicht um das ewige Duell der Netten gegen die Fiesen, sondern um den tödlichen Kampf zwischen zwei Rassen – welche am Ende des Spiels die Welt beherrscht, entscheiden Sie als Spieler. Und wer König ist. Und welche Nationen überleben und welche untergehen müssen.

Dementsprechend wird es auch keine Anzeige für »Gute

Seite-Punkte« wie zuletzt in **K.o.t.O.R.** geben. Und keine einfachen Entscheidungen.

### Der Charakter: Bettler oder Edelmann?

»Leute wollen Archetypen spielen. Wenn jemand auf Elfen-Bogenschützen steht, wird er in allen Spielen immer wieder Charaktere wählen, die so sind wie Elfen-Bogenschützen« schickt Scott voraus, als wir zum Thema »Charaktererschaffung« kommen. Aber erstmal zur Pflicht: Es gibt Klassen, wie in jedem Rollenspiel. Zunächst derer drei, die wiederum die Grundlage für Unterklassen bilden: Kämpfer, Magier, Dieb. Das ist die erste Wahl, später können Sie sich spezialisieren. Ein Beispiel: Ein Magier kann sich nach einer bestimmten Anzahl Levels zum Nekromanten fortbilden lassen und fortan Tote

auferstehen lassen. Ganz hilfreich, aber nicht legal. Durch diese Spezialisierung verändert sich das Spielerlebnis grundlegend, weil es auch Charaktere gibt, deren Beruf die Jagd auf Nekromanten ist. Übrigens soll es, Veteranen von **Baldur's Gate 2** wird es freuen, spezielle Aufträge oder Questreihen für die einzelnen Klassen geben. Wer erinnert sich nicht mit Freuden daran, damals als Kämpfer ein Schloss verwaltet oder als Barde ein Theater aufgebaut zu haben?

Aber wir schweifen ab. Zurück zu **Dragon Age**: Eine der großen Besonderheiten ist die »Geschichte von der Herkunft«, die jeder Charakter hat, hier kommen wir nämlich zu den oben erwähnten Archetypen. Sie sind also beispielsweise Kämpfer und Zwerg und nehmen den Archtyp »Edelmann« dazu. Dann erleben Sie in den

## BIOWARE DIE FIRMA

Spiele sind eine schnelllebige Branche – Entwickler wechseln oft nach jedem Projekt die Firma, wenige Firmen sind von Dauer. Bioware ist eine vielbeachtete Ausnahme. Die meisten Leute sind länger als fünf Jahre in Edmonton, viele auch länger. Woran das liegt, wollen wir wissen, und die Antwort ist ähnlich, egal wen wir fragen: Es liegt an der Art, wie gearbeitet wird. Trent Oster, ein Bioware-Urgestein und derzeit Leiter des Engine-Teams, beschreibt es so: »Bei uns steht die Idee im Vordergrund, es ist egal, woher sie kommt. Kommt ein schlechter Vorschlag von Ray Mazuyka, dem Gründer, dann wird er trotzdem abgelehnt.«

Bioware wurde 1995 von zwei Ärzten gegründet, Ray Mazuyka und Greg Zeschuk, die eigentlich Medizinsoftware produzieren wollten. Sie schwenkten dann schnell auf Spiele um und produzierten als erstes eine ordentliche Mech-Simulation. Dann entwickelte Trent Oster eine Rollenspiel-Engine, mit der die Firma einen Auftrag für ein D&D-Rollenspiel an Land zog, das spätere Baldur's Gate. Das war der Grundstein für den Erfolg der Firma. Alle folgenden Spiele, außer der Auftragsproduktion MDK 2, basierten auf dem D&D-Regelsystem. Bioware will aber zukünftig eigene Welten entwickeln, Jade Empire war die erste, Mass Effect und Dragon Age sind ebenfalls komplett in Kanada erdacht worden.

2005 wurde Bioware mit dem Studio Pandemic (Battlezone 2) vereinigt und gehört jetzt einer Investmentfirma. Kurz darauf begann eine Welle der Expansion: Bioware gründete ein Handheld-Studio und einen Ableger in Texas, der derzeit ein Online-Rollenspiel entwickelt.



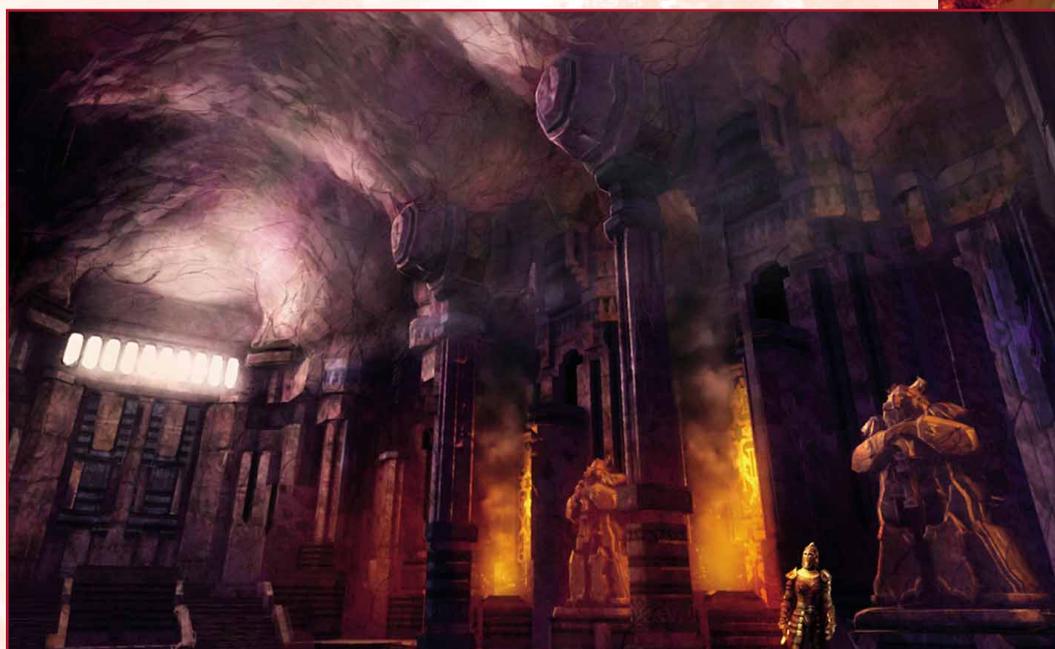
ersten zwei Stunden, bevor das Spiel »richtig« losgeht, eine Geschichte, die sich um Sie dreht, eben in Ihrer Rolle als zwergischer Adliger. Sie beginnen das Spiel als Sohn eines Zwergenkönigs in dessen Burg. Als Erstes steht Ihre feierliche Einführung in die Erwachsenenwelt auf dem Programm, denn Sie haben Geburtstag. Dann gehen, wie soll es anders sein, ein paar Dinge schief, und Sie treffen Ihren persönlichen Erzfeind, der Sie fortan das ganze Spiel lang pie-sacken wird. Der hat es nur auf Sie abgesehen – vielleicht eine alte Liebhaberin, vielleicht der um die Thronfolge betrogene Bruder, je nach gewählter Rasse und Archetyp kann das jemand anderes sein. Nehmen Sie übrigens für Ihren Krieger-Zwerg eine gewöhnlichere Herkunft, geht die Geschichte ganz anders los – in einer Hütte der zwergischen Unterklasse mit anderen Freunden und anderen Feinden. Und auch im ganzen Spielverlauf reagieren die Bewohner der Welt unterschiedlich auf Sie, je nachdem, wie Ihre Vergangenheit ist. Und auch Ihre letzten Taten sollen sich, wie zuletzt bei **Fable**, auf die Reaktionen der NPCs auswirken.

### Die Gruppe: Nützlich wie ein Golem

Sie sind zwar der Held, aber Sie sind nicht allein. An verschiedenen Orten der Welt treffen Sie Leute, die sich Ihnen anschließen. Bis zu vier Personen kann Ihre Gruppe umfassen, wobei es wie in **K.o.t.O.R.** möglich sein soll, mehr Begleiter aufzuneh-

men und die gerade nicht passenden irgendwo zwischen zu parken und bei Bedarf abzuholen. Ein Beispiel: Sie finden diesen zwergischen Kriegsgolem, eine mörderische, gigantische, denkende Kampfmaschine. Zwergie konnten die früher im Dutzend herstellen, heute ist das eine verlorene Kunst. Dieser Golem jedenfalls folgt Ihnen,

was hilfreich ist, wenn es in die Schlacht geht. Wollen Sie aber in das Schloss eines korrupten Grafen einbrechen und unentdeckt bleiben, ist der Golem so nützlich wie ein Mühlstein um den Hals. Also stellen Sie ihn irgendwo ab, versprechen ihm, dass Sie wiederkehren und ihn abholen, und gehen mit leiseren Gefährten in den Auftrag. Um



Ein Stimmungsstudie über ein Gewölbe. Dieses Bild ist kein echter Screenshot, zeigt aber relativ akkurat einen der unterirdischen Räume, die uns im Editor vorgeführt wurden, samt passender Größenverhältnisse.

**BIOWARE DIE SPIELE**

Erschienen:	
Titel	Jahr
Shattered Steel	1996
Baldur's Gate	1998
MDK 2	2000
Baldur's Gate 2	2000
Neverwinter Nights	2002
Knights of the Old Republic	2003
Jade Empire (Xbox)	2005

Angekündigt:	
Titel	System
Jade Empire	PC
Dragon Age	PC
Mass Effect	Xbox 360
Noch namenloses Online-Rollenspiel	PC
Noch namenloses Rollenspiel	Nintendo DS
Noch namenloses Projekt	PS3 / Xbox 360

Spiele mit Bioware-Engines:	
Titel	Jahr
Planescape Torment	1999
Icewind Dale	2000
Icewind Dale 2	2002
Knights of the Old Republic 2	2004
Neverwinter Nights 2	2006

Addons sind nicht aufgeführt. Auf der PS2 gab es zudem zwei Spiele mit dem Namen Baldur's Gate, mit denen Bioware aber nichts zu tun hatte.



Diesen Raum konnten wir testhalber betreten – die Lichtstimmung und der Detailgrad der Objekte beeindruckten.

den Golem (er heißt »Shale«) herum gibt es übrigens eine ganze Story nebst eigener Quest: Sie können viel über ihn herausfinden und ihm helfen, eine echte, lebendige Person zu werden. Oder ihn alternativ in einen himmlischen Grobian verwandeln, der auf ein Fingerschnippen hin Leben auslöscht.

Die Begleiter haben ihre eigene Agenda und ihre eigenen Moralvorstellungen. Sie können bei jedem Einzelnen her-

ausfinden, wie sehr seine Weltanschauung mit der Ihren übereinstimmt. Das führt zu interessanten Wortgefechten, etwa, wenn Sie und die Mehrheit Ihrer düster gesinnten Gefährten eine moralisch fragwürdige Tat begehen und der gruppeneigene Priester damit ein mittleres Problem hat. Die Gruppenmitglieder interagieren aber auch direkt miteinander, haben Unterhaltungen und Diskussionen. Wie weit soll denn das gehen, fragen wir die Designer: »Verlassen auch mal Leute die Gruppe, wenn sie den Kurs nicht mittragen?« Alle schauen sich an und grinsen. »Ja, wenn es gut läuft«, ist die Antwort. Offenbar sind auch Kämpfe der Begleiter untereinander möglich, wenn auch wohl nur in Extremsitua-

tionen. Etwas Ähnliches gab es ja in **K.o.t.O.R.** bereits, da spaltete sich die gesamte Gruppe an einer Entscheidung.

**Die Grafik: Fantasy-Realismus**

Optisch befeuert wird **Dragon Age** von der Eclipse-Engine, Biowares neuester Grafiktechnologie. Die hat ein eigenes Team gerade fertiggestellt und nutzt die gesamte Palette aktueller Grafiktechnologie: Shader 3.0, HDR, Unterstützung von Multithreading et cetera. Doch wir interessieren uns weniger für Schlagwörter als für das, was auf dem Bildschirm stattfindet. Und das sind bisher in der Hauptsache zwei Räume, die komplett bespielbar sind. Optik und Atmosphäre sind beeindruckend und erfüllen den eingangs von Scott geäußerten Anspruch eines »zum Leben erweachten Fantasy-Gemäldes« ganz gut: detaillierte, hoch aufgelöste Texturen, polygonreiche Figuren, sanfte Schatten, flatternde Stoffe. In Sachen Stil findet sich **Dragon Age** in den Beispielräumen und auf den Konzeptzeichnungen aber noch nicht: Wir sehen klassischen Fantasy-Realismus mit handelsüblichen Monstern. Mal sehen, ob die Kanadier da noch mehr auf der Pfanne haben – bis zum Erscheinen von **Dragon Age** ist es ja noch eine Weile hin.

Sie sehen die Welt übrigens über die Schulter des Hauptcharakters hinweg, der Rest der

Gruppe läuft hinterdrein. Die Kamera ist frei kontrollierbar, was traditionell Fluch und Segen ist – bei **Neverwinter Nights 2** war es trotz aller Bemühungen nahezu unmöglich, der Kamera eine perfekte Perspektive abzurufen. Bei der Vorführung sah es aber ganz brauchbar aus. Und wie ist das im Kampf? Dazu kommen wir jetzt.

**Der Kampf: rundenweise Blut, Blut, Blut**

Im Kampf schaltet die Ansicht aus dem Modus »Erforschung« in »Taktik« um und zeigt das Geschehen von schräg oben, quasi isometrisch. Sie sehen alle Ihre Kämpfer und die Gegner gleichzeitig. Ein panischer Schlag auf die Space-Taste, und die Zeit stoppt. Nun können Sie in Ruhe allen Gruppenmitgliedern Befehle geben, gerne einen ganzen Stapel. Erst Heiltrank nehmen, dann Schutzzauber, dann Rundumschlag, dann Schwertkombo: alles möglich. Sie können sich für jeden Char-



Die Grafik-Engine von Dragon Age zeigt hübsches HDR-Licht.

**BIOWARE DIE COMMUNITY**

Die Neverwinter Nights-Serie ist bekannt für den beiliegenden mächtigen Editor, mit dem Fans massenhaft Mini-Addons gebaut haben. Zudem kamen auch von Bioware selber neben offiziellen Addons kleine Erweiterungen, die kostenpflichtig online angeboten wurden. Diese Politik will die Firma mit **Dragon Age** fortsetzen, es wird also wieder einen frei erhältlichen Editor geben, vermutlich allerdings komplexer zu bedienen als der von Neverwinter Nights 2. Und auch Abenteuer-Häppchen zum Download für Preise zwischen acht und zwölf Dollar sind angedacht.

akter eine Leiste mit sechs freien Feldern einblenden lassen. Darin legen Sie die am häufigsten benötigten Befehle ab, Attacken für den Krieger, Zauber für Magier, damit sie fortan nur einen Klick entfernt sind – eine Anleihe bei den Online-Rollenspielen. Sie dürfen aber auch jeden Ihrer Leute anwählen und umfassendere Aktionen ausführen. Oder auf die ganze isometrische Ansicht verzichten und wie in **Oblivion** oder **Gothic 3** direkt auf die Feinde einprügeln, ohne die Gruppe zu dirigieren. Das ist aber eher was für einfache Standardkämpfe gegen Kanonennahrung.

Die Scharmützel selber sehen bei der Vorführung überraschend echt aus: kein sinnloses repetitives Schwertschwingen, eher ein tödlicher Tanz, hübsch choreografiert wie in **K.o.t.O.R.** – nur noch viel besser. Die Duellanten ducken sich, stoßen mit den Schilden, erzittern unter harten Schlägen. Einmal verhasen sich die Schwerter, sekundenlang hängt der Kampf in der Schwebe, dann kann unser Held den Gegner, ein fieses, orkartiges Ding, von sich stoßen.



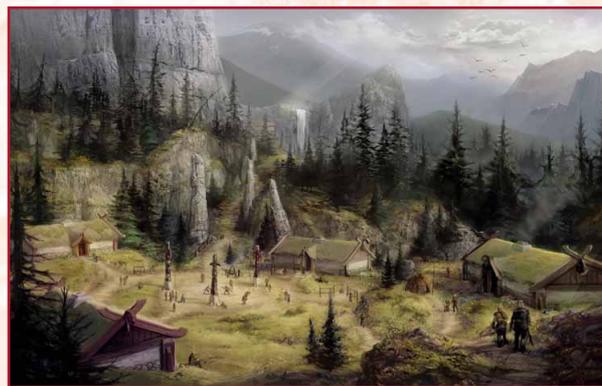
Dieser Screenshot eines Kampfes ist gestellt, stellt aber den Detailgrad und Grafikstil der beteiligten Figuren gut dar. Im echten Spiel werden Sie vermutlich eine herausgezoomte Perspektive für Scharmützel wählen.

Und überall ist Blut, Blut, Blut. Nach einer Schlacht sind die Helden blutüberströmt, Kleidung, Waffen, Rüstung, alles rot. Bioware gibt als stilistisches Vorbild hierfür die TV-Serie **Rome** an (läuft gerade auf Premiere). Scott verspricht, dass das System mit größeren Gruppen noch beeindruckender funktioniert, mit aufeinander abgestimmten Bewegungen. Besonders aufregend sollen Kämpfe mit Monstern sein, die mehr als menschengroß sind, Drachen beispielsweise. Aber davon ist noch nichts zu sehen.

Objekte in der Umgebung können von den Kämpfern genutzt werden, mit einem solchen System hat Bioware bereits bei **Jade Empire** experimentiert. Als Beispiel nennt Scott den umgestoßenen Tisch, hinter dem ein Fernkämpfer Deckung nimmt. Da die meisten Objekte aber physikalische Eigenschaften zugewiesen bekommen, kann ein feindlicher Magier

mit einem Feuerball diesen Tisch in Brand setzen. Bei dieser Beschreibung müssen wir Scott glauben, vorführen kann er es noch nicht. Dafür zeigt er uns in einem Editor einen brennenden Charakter, um stolz den hübschen Flammeneffekt vorzuführen. »Science-Fiction steht für

glänzende Oberflächen, Fantasy ist Dreck und Feuer«, hustet er mit seiner erkälteten Darth-Vader-Stimme. Und wir verlassen Bioware mit dem guten Gefühl, dass eines der spannendsten Projekte für PC-Rollenspieler in den Händen von Leuten ist, die ihr Handwerk verstehen. **GUN**



Fantasy-Realismus: So soll ein kleines Dorf in den Bergen aussehen.

## DRAGON AGE

Genre: Rollenspiel  
Termin: Ende 2007

Entwickler: Bioware  
Status: zu 50% fertig

Gunnar Lott: »Noch ist der Titel schwer zu beurteilen, wirklich fertig und vorzeigbar ist wenig. Die Mischung klingt jedoch mehr als vielversprechend: der Gruppenkampf von **Baldur's Gate 2**, die Erzählstruktur von **K.o.t.O.R.** und die Community-Unterstützung von **Neverwinter Nights**. Das kann schon klappen, zumal die Grafik-Engine zu Großem fähig zu sein scheint. Und Bioware einfach weltweit das Studio mit der meisten Erfahrung bei Rollenspielen ist.«