

So geht's

Das brauchen Sie:

- ▶ Dragon Age: Origins
- ▶ JBTextures Version 2.1
- ▶ Dragon Age Redesigned Version 6.9
- ▶ Quad-Core- oder Dual-Core-CPU ab 3,0 GHz
- ▶ 2,5 GByte RAM / 3,1 GByte auf Festplatte
- ▶ Geforce 9800 GTX / Radeon HD 4830

Installation:

Bei www.dragonagenexus.com die Mods über die Suchfunktion finden. Kostenlos registrieren, um sie herunterladen zu können.

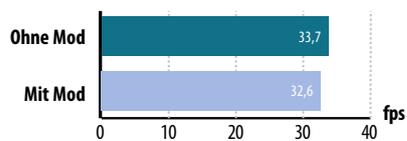
▶ JBTextures:

1. Einzelteile in dieser Reihenfolge an den gleichen Ort entpacken: Hauptdateien, Patches 1 bis 3 und den Rest. Dateien überschreiben. Tipp: Mit Ausnahme der Hauptdateien und Patch 1 sind alle Zusatzpakete optional.
2. Den »Override«-Ordner in »packages\core« im Spielverzeichnis kopieren. Vorhandene Dateien überschreiben.
3. BAT-Datei im »Override«-Ordner ausführen.

▶ Dragon Age Redesigned:

1. In »DRAGON AGE ORIGINS\Non-companion NPCs« die Installation starten.
2. »DRACOMIES TRUE TEXTURES v2« wählen.
3. Die Routine erneut starten und die gewünschte Einstellung wählen (»recommended« für Originaltreue und Verbesserungen).
4. Den Vorgang für die Begleiter im Ordner »companion NPCs« wiederholen.

Benchmarks



FAZIT



Die überarbeiteten Gesichter sind ausnahmslos toll, manche Texturen sind aber auch mit Mod schwach. Weil es (fast) keine Leistung kostet: unbedingt installieren!



Dragon Age: Origins

Schönere Umgebungen, glaubwürdigere Gesichter, höher aufgelöste Texturen – mit unseren Mod-Empfehlungen katapultieren Sie die Grafik von Dragon Age ins Jahr 2010.

Dragon Age: Origins zieht den Spieler mit einer starken Story und vielschichtigen Charakteren in den Bann der Dark-Fantasy-Welt Ferelden. Die Grafik dagegen zählt mit Sicherheit nicht zu den Stärken des Rollenspiel-Epos. Zwar sind die Umgebungen stimmig in Szene gesetzt und überzeugen mit schöner Architektur, am Detailgrad fehlt es aber oftmals. Viele Texturen ver-

kommen selbst in maximalen Details zu hässlichen, matschigen Flächen ohne feinteilige Einzelheiten und stören die Atmosphäre. Damit ist nun endgültig Schluss: Mit zwei Mods aus der Community kommen Sie in den Genuss hochauflösender Texturen und zahlreicher optischer Verbesserungen, damit Sie noch tiefer in die Welt von **Dragon Age** eintauchen können.

Mehr Schärfe, mehr Details

Für grobe Umgestaltungsarbeiten in Ferelden benutzen wir die Textur-Mod **JBTextures** von Modder reative24. Die ersetzt sämtliche Oberflächen durch feiner aufgelöste Versionen, die den Detailgrad der Umgebung enorm erhöhen. So verschwindet selbst der im Original vermachteste Schotterweg und macht Platz für Bö-

Neue Gesichter, alte Charakteristika



Dragon Age Redesigned nimmt sich der Gesichter an. Die **Veränderungen halten sich an die Originale** und Informationen aus dem Spiel.



Schwerpunkt der Mod liegt auf dem Beseitigen unnatürlicher Gesichtszüge und Hautfarben und einem **insgesamt echteren Aussehen**.



Nicht nur Ihre Begleiter, sondern **auch sämtliche Nichtspieler-Charaktere** werden mit viel Liebe zum Detail den Schönheits-OPs unterzogen.



Mithilfe von Textur-Mods erwachen die Zwergenreiche: Anstatt Texturmatsch sehen Sie **feine Maserungen und Risse im alten Gestein**.

den, die einzelne Steine und klare Strukturen erkennen lassen. Besonders fällt das in den Höhlensystemen des Zwergenreichs auf, wo die Originaltexturen extrem verwaschen sind – hier erstrahlen die steinernen Hallen in ganz neuem Glanz. Die Mod beschränkt sich aber nicht nur auf das bloße Schärfen und andere Bildbearbeitungstricks, um die Optik aufzuwerten, sondern gestaltet Texturen teilweise komplett um, damit sich die Atmosphäre eines Ortes besser in seine Hintergrundgeschichte einfügt. In der Festungsrue Ostagar etwa werden die »blank geputzten« Steinplattenböden durch zum Teil komplett verwit-

terte oder überwachsene Varianten ersetzt. Dadurch gewinnen einige Schauplätze zusätzlich an Glaubwürdigkeit. Die größte Stärke von **JBTextures** liegt aber mit Sicherheit in der Überarbeitung von Rüstungen und Waffen. Die Ausrüstung hat zwar im unmodifizierten Spiel bereits die besten Texturen, gerade im direkten Vergleich fallen aber ungleich höhere Kontraste und deutlicher hervortretende Details auf. Stoff, Leder- und Metallteile bekommen klarere, dem Material eigene Strukturen. Ursprünglich nur angedeutete und verwischte Verzierungen wie Nieten und einzelne Kettenringe treten nun scharf und kontrastreich hervor.

Facelifting

Die zweite Mod, **Dragon Age Redesigned** von Modder Dracomies, widmet sich im Gegensatz dazu ganz einem kleinen, aber überaus wichtigen Detail: den Gesichtern der Nichtspieler-Charaktere. Im Original sind diese detailliert und vielseitig, wirken wegen übertriebener oder falsch eingesetzter Gesichtszüge aber oft unnatürlich. **Dragon Age Redesigned** behebt diese Probleme und überarbeitet sämtliche NPCs, um deren Gesichter realistischer aussehen zu lassen und für noch mehr Abwechslung zu sorgen. Insbesondere Hautfarben und Proportionen stehen dabei im Mittelpunkt, in selteneren

Fällen gibt's auch neue Frisuren. Im Gegensatz zu vielen anderen Mods werden die Personen allerdings nicht durch eine Reihe von Topmodels und Schönlingen verdrängt, sondern die Veränderungen halten sich stets an das Original und in der Hintergrundgeschichte gegebene Informationshäppchen. Das gilt in besonderem Maße für Ihre Begleiter, bei denen Sie zudem jedem einzeln und in einer von mehreren Versionen ein neues Aussehen verpassen können. In Verbindung mit den detaillierten Texturen ist **Dragon Age: Origins** endlich so schön wie es schon immer hätte sein sollen und lädt mehr denn je zum Eintauchen ein. **NG**



Unmodifiziert verwaschen Texturen stark. Besonders die Zeltwände zeigen nur wenige Details. Ränder von Mustern und Strukturen verschwimmen deutlich.



»JBTextures« verbessert Texturen nicht nur mit hoher Auflösung, sondern **passt sie auch der Atmosphäre an.** In Ostagar ist der Weg stärker verwitert als im Original.