

Dragon Age 2

Das fulminante Dragon Age: Origins war PC-Spiel des Jahres 2009. Wir haben das Entwicklerstudio BioWare besucht und enthüllen exklusiv den Nachfolger.



INHALT

Mega-Preview.....	20
Interview mit dem Designteam.....	23
Reiseführer.....	24
Ein Spiel – zwei Meinungen.....	26
Interview mit den BioWare-Chefs.....	28



Oben: Der erwachsenen Fantasy bleibt *Dragon Age 2* treu, auch diesmal spritzt auf den Schlachtfeldern wieder **reichlich Blut**. Unten: Die **Dunkle Brut** wird nur zu Beginn von *Dragon Age 2* verhackstückt, danach erstreckt sich die Handlung zehn Jahre in die Spielwelt-Zukunft.

Der fensterlose Konferenzraum ist von der unscheinbaren Sorte, wie auch das ganze Bürogebäude an der Ausfallstraße im Süden von Edmonton, umgeben von der schier endlosen und absolut flachen Ebene der kanadischen Prärie. Doch die nüchterne Zweckmäßigkeit des Bioware-Hauptquartiers täuscht. Hier entstehen fantastische Welten, bevölkert mit grausamen Monstern und charakteristischen Helden, die epische Schlachten schlagen. Erst in den Köpfen der Kreativen, dann auf Storyboards und in 3D-Modellen, schließlich auf PC-Bildschirmen auf der ganzen Welt. Hier wurde Ferelden geboren, der Schauplatz von

Dragon Age: Origins, einem kolossalen Rollenspiel-Abenteuer aus dem Jahr 2009. Und der nächste Fantasy-Weltabschnitt nimmt schon Gestalt an. Zwar entwickeln einige Mitarbeiter noch weitere Zusatzinhalte für **Origins**. Aber rund hundert Helden der Rollenspiel-Entwicklung arbeiten bereits seit Ende letzten Jahres an **Dragon Age 2**, das im Frühjahr 2011 erscheinen soll.

Zurück auf Los

Wenn man den Ausführungen der Bioware-Kreativen glauben darf, die uns in Edmonton empfangen, dann war **Origins** nur ein Aufgalopp; Teil 2 soll noch epischer, dramatischer und auch einen Tick

schöner ausfallen. Er wird aber auch besser an alle Systeme angepasst sein: War der Vorgänger noch eine PC-Entwicklung, die erst nachträglich auf Xbox 360 und Playstation 3 konvertiert wurde, wird beim Nachfolger **Dragon Age 2** von vornherein für alle drei Systeme gleichzeitig programmiert.

Kaum ein Rollenspiel ist in so kurzer Zeit so gründlich erweitert worden wie **Dragon Age: Origins**. Von kleineren Download-Zusatzinhalten bis hin zur großen Erweiterung **Awakening** wurde die Geschichte der Dunklen Brut derart umfassend beleuchtet, dass es für **Dragon Age 2** eigentlich nur die Flucht nach vorn geben kann, um eigenständig ge-

nug für eine »richtige« Fortsetzung zu sein. Das bedeutet: neuer Level-1-Held, neuer Schauplatz, neue Aufgaben und eine neue Handlung, die sich etwa zehn Jahre in die Zukunft streckt.

Import ohne Held

Der personelle Neubeginn ist wichtig, damit Einsteiger problemlos den Anschluss finden. Für Veteranen bedeutet das, Abschied von der alten Heldentruppe zu nehmen. Zumindest weitgehend. Wer seinen **Origins**-Spielstand importiert, der soll mit vielen Anspielungen belohnt werden. »Schließlich hat man viele Entscheidungen getroffen, die sich auf die Welt ausgewirkt haben«, meint der



Hawke und Anhang fliehen zu Beginn vor der Verderbnis aus Ferelden. Ein **Drache** kommt ihnen zur Hilfe, der sich am Schluss in eine menschliche Gestalt verwandelt (kleines Bild).

Lead Designer Mike Laidlaw. Er verspricht auch Gastauftritte einiger **Origins**-Begleiter, die dank des eingeleiteten Spielstands darauf reagieren, was Sie damals so gemeinsam angestellt haben.

In **Dragon Age 2** dreht sich die Handlung um eine zentrale Frage: »Wer war der Champion von Kirkwall?« Was man weiß: Er ist ein Mensch, sein Nachname ist Hawke, er flüchtete mit seiner Familie vor der Verderbnis aus Lothering nach Norden in die »Free Marches«, einer Ansammlung von Stadtstaaten. Gerüchte ranken sich darum, wie er im Laufe der Jahre immer mehr Macht erlangte. »Seine Entscheidungen lösen eine Revolution aus, welche die Welt an den Rand eines Krieges bringt«, schürt Mike Laidlaw die Spannung. »Welche Entscheidungen das waren und wie das alles passierte, das ist der Kern des Spiels.«

Zur Einstimmung auf die neue Handlung zeigt uns Laidlaw eine Story-Szene. Zwei Charaktere liefern sich in einem dunklen Raum einen hitzigen Dialog. Die Men-

schenfrau Cassandra ist im Auftrag der Kirche auf der Suche nach Hawke. Ihr gegenüber sitzt der Zwerg Varick, einer von Hawkes langjährigen Weggefährten. Cassandras Mission ist es, den drohenden Krieg zu verhindern, wobei der verschollene Champion von Kirkwall eine wichtige Rolle spielt. »Ich bin nicht an Legenden interessiert, ich kam auf der Suche nach der Wahrheit«, herrscht sie Varick an. Der brummt: »Du musst die ganze Geschichte hören«, und beginnt mit der Erzählung eines Abschnitts aus Hawkes Leben. Das Spielgeschehen springt zurück in die Vergangenheit, denn was da genau passierte, wird jetzt von Ihnen im Spiel bestimmt.

We are the Champion

Während man in **Origins** ein Abenteuer erlebte, dessen Handlungereignisse sich direkt aneinander reihten, spielen Sie im Nachfolger also die Höhepunkte aus der Lebensgeschichte des Champions Hawke nach. Dabei deckt die Story eine Periode von

rund zehn Jahren ab und macht bei Abschluss bestimmter Schlüsselmissionen immer wieder mal einen Zeitsprung. Dafür greift BioWare auf die Erzähltechnik der Rahmenhandlung zurück und wechselt öfters zum Dialog zwischen Varick und Cassandra.

Aber Moment mal, ist der Spieler bei der Unterteilung in Lebenslauf-Highlights nicht in seinen Entscheidungen eingeschränkt? Mike Laidlaw beruhigt uns: »Es wäre nur dann einschränkend, wenn der Erzähler zu Beginn sagen würde: »Der Champion war jemand, der sich zu folgenden Taten entschieden hatte ...« Aber das machen wir nicht. Obwohl die Erzähler in der Zukunft leben, reagieren sie auf die Aktionen des Spielers. Mit diesem neuen System können wir die Story noch weniger linear und vorbestimmt machen.« Ob sich der Champion also als gütiger Herrscher oder skrupelloser Despot entpuppt, diese Details der Geschichtsschreibung bestimmen Sie.

Ein Nachteil der neuen Handlung: Die verschiedenen Spielbe-

ginn-Varianten von **Origins** wird es nicht mehr geben. Der Champion Hawke ist ein (wahlweise männlicher oder weiblicher) Mensch und seine Herkunft klar definiert. Die Story überlappt sich zu Beginn mit den Ereignissen des Vorgängers, aber durch die zehn Jahre währende Handlungsspanne führt sie uns viel weiter in die Zukunft der Spielwelt. Die moralische Entscheidungsfreiheit bleibt erhalten, ob der Champion »gut« oder »böse« ist, wird durch den Spieler bestimmt. »Du wirst Champion genannt – fragt sich nur von wem«, sagt der Executive Producer Mark Darrah. Mike Laidlaw bekräftigt: »Gut und böse sind sehr, sehr subjektiv. Man soll das Gefühl haben, Recht zu haben, egal wie man sich entscheidet.«

Spiel-Konzentrat

Epische Spiele schön und gut, aber mancher Abschnitt zog sich im ersten **Dragon Age** arg in die Länge. Falls Sie dabei das Gefühl hatten, viel Zeit mit dem Transport von Punkt A nach Punkt B verbracht zu haben, dann sind

Interview



Mark Darrah



Matt Goldman



Mike Laidlaw

GameStar sprach vor Ort bei Bioware mit Executive Producer **Mark Darrah**, Lead Designer **Mike Laidlaw** und Art Director **Matt Goldman** über ihr aktuelles Projekt Dragon Age 2.

GameStar ❖ **Die Handlung von Dragon Age 2 zieht sich über zehn Jahre hin. Wirkt sich der Alterungsprozess auf den Hauptcharakter aus?**

❖ **Mark Darrah** Wir haben die Auswirkungen noch nicht genau festgelegt. Der größere Zeitraster hat einige Vorteile. Dadurch können verschiedene wirklich große Ereignisse in der Handlung passieren. Während die Spieljahre vergehen, wird dein Charakter immer berühmter. In einem kürzeren Zeitraster wäre es einfach nicht glaubwürdig, dass du schnell vom Nobody zu jemandem mit einer mächtigen Position aufsteigst.

❖ **Wie wäre es zum Beispiel mit der Zeugung von Helden-Sprösslingen, die im Laufe der Spielzeit allmählich heranwachsen?**

❖ **Mark Darrah** (*grinst*) Das ist etwas, über das wir noch nicht im Detail nachgedacht haben, aber der Zeitraster wäre auf jeden Fall groß genug, damit dem Champion Hawke so etwas passieren könnte.

❖ **In der Kampf-Demo habt ihr die schnelleren Aktionen der Heldentruppe betont. Wozu ist die Beschleunigung gut?**

❖ **Mike Laidlaw** Meine Hauptsorge bei den Kämpfen war der Lag. Mir fällt kein besseres Wort ein, um es zu beschreiben. Wenn ich zum Beispiel Alistair sagte, dass er der Amazone eine Kugel sollte, drehte er sich erst einmal, fing zu laufen an und begann dann irgendwann, sein Schwert zu schwingen. Das ist okay, das funktionierte. Aber was ich will, ist dieses Gefühl, dass die Charaktere zackiger reagieren, wie auf einen militärischen Befehl. Ich will JETZT, dass mein Bogenschütze den feindlichen Magier mit Cripple Shot trifft, nicht erst, nachdem der in Ruhe seinen Zauberspruch wirken konnte. Möchte ich das Gefühl haben, alles unter Kontrolle zu haben? Ja!

❖ **Unter der Haube bleibt die taktische Komplexität aber erhalten?**

❖ **Mike Laidlaw** Ja, und das kann ich nicht oft genug betonen. Es sieht vielleicht anders aus, aber wir verwenden im Prinzip dieselben Spielsysteme. Ich kann immer noch das Spiel anhalten, Kommandos für meine einzelnen Party-Mitglieder aneinanderreihen – du bewegst dich hierhin, dort bitte einen Feuerball –, aber all diese Befehle werden jetzt schneller ausgeführt. Die Charaktere laufen schneller, sie springen regelrecht ins Scharmützel.

❖ **Wo liegt der Schwerpunkt bei den grafischen Verbesserungen?**

❖ **Matt Goldman** Der Fokus liegt auf den Charakteren, ihrer Entwicklung und der Interaktion mit anderen Spielfiguren. Wir können hier mehr im Detail machen, bei den Gesichtern oder der Lippenbewegungstechnologie.

❖ **Was zeichnet den Stil von Dragon Age 2 aus?**

❖ **Matt Goldman** Die einzelnen Spielregionen erhalten eine spezielle Persönlichkeit. In Origins war Ferelden ein Mischmasch aus verschiedenen stilistischen Einflüssen: Rom, Tudor, Tolkien. Jetzt achten wir darauf, dass sich die einzelnen Zonen deutlich voneinander unterscheiden und charakteristischer sind. Wir wollen die Außengestaltung interessanter machen mit einem aggressiven Silhouetten-Look. Die Stadt Kirkwall wird etwas ganz Besonderes sein. Einer der besten Aspekte von Fantasy ist, dass man viele Stilelemente aus der wirklichen Welt nehmen und sie in etwas weniger Vertrautes verwandeln kann. Für Dragon Age 2 gibt es einige wirklich interessante Referenzen, die ich nicht alle erwähnen kann, ohne zu viel über die Story zu verraten.

❖ **Wie sieht es bei Bioware mit Plänen aus, das Universum von Dragon Age auch für andere Spielgenres zu benutzen?**

❖ **Mark Darrah** Da gibt es nichts, über das wir derzeit reden können. Ich denke aber, dass das Dragon-Age-Universum langfristig eine starke Grundlage für viele verschiedene Spieltypen sein könnte.



Sie nicht alleine: »In Origins brauchst du insgesamt rund zwölf Stunden Laufzeit, um an alle Orte zu gelangen. Wohlgeachtet nur das Gelatsche, ohne Kämpfe und Dialoge«, rechnet Mark Darrah vor. »Erheblich länger als Awakening, kompakter als Origins« lautet deshalb die erste grobe Umfangsbestimmung für **Dragon Age 2**. »Nichts gegen Erforschung, aber auf Dauer lässt der Unterhaltungswert nach, wenn man ständig durch dieselbe Gegend laufen muss«, begründet Darrah. Stellen Sie sich also auf ein strafferes Leveldesign ein. Außerdem erlauben gelegentliche Zeitsprünge in der Handlung den Designern, sich stärker auf Höhepunkte zu konzentrieren. »Es wird ein sehr intensives und gehaltvolles Spiel mit einem besseren Rhythmus als bei Origins«, verspricht Mike Laidlaw.

Derzeit wird im Design-Team noch die Frage diskutiert, welche Höchststufe ein Charakter erreichen kann. Laidlaw deutet an, dass es wieder 20 Levels wie in

Origins sein könnten, aber dass die einzelnen Aufstiege an Bedeutung gewinnen: »Die Anzahl der Stufen wäre etwa die gleiche, aber am Ende könnte ein Stufe-20-Charakter in Dragon Age 2 mächtiger sein als ein Stufe-20-Charakter in Origins.«

Kampf wird schneller

Das taktische Echtzeit-Kampfsystem behält Bioware in **Dragon Age 2** bei, aber in überarbeiteter Form. Das Motto: »Denke wie ein General, kämpfe wie ein Spartaner.« Die gewohnte Steuerung von vier Charakteren, bei der Sie jederzeit das Geschehen anhalten und Kommandos erteilen können, bleibt erhalten. »Ein ganzes Team von Charakteren, die ich kontrollieren kann, sowas ist heutzutage selten in Spielen. Du wirst dafür belohnt, wenn du deine Party sorgfältig zusammenstellst und mit einer Strategie vorgehst, statt einfach blind drauflos zu hauen«, resümiert Mike Laidlaw die bekannten Stärken. Was nicht heißen soll, dass es keine Ansatzpunkte für Ver-

REISEFÜHRER

Dragon Age: Origins war ein riesiges Werk, und doch haben Abenteurer im Rollenspiel und seinen Erweiterungen nur einen Bruchteil des Kontinents Thedas gesehen. Dragon Age 2 wird ein weiteres Stück der Welt erschließen.

FERELDEN

Das Königreich Ferelden war Schauplatz des ersten Dragon Age, von der Zwergenmetropole Orzammar im Westen bis zum Brecilianwald im Osten. Das Spiel bietet keine zusammenhängende Spielwelt, sondern springt von Schauplatz zu Schauplatz. Das bleibt auch in Teil 2 so.

AMARANTHINE

In und um die Stadt Amaranthine spielt das Addon zu Dragon Age: Origins, Awakening. Auch darin verlässt man Ferelden nicht.

Springinsfeld

Laidlaw zeigt uns in einem Demo-Level, wie zackig ein typischer Kampf in **Dragon Age 2** abgeht. All das Geschlurfe scheint durch großzügigen Espresso-Aus-schank behoben zu sein. Ein Krieger springt seinen Gegner regelrecht mit dem Schwert an, nachdem ihm der Angriffsbefehl erteilt wurde. Der Inferno-Zauberspruch

des Magiers sorgt sofort für einen Feuerregen, nicht erst nach einer Konzentrationspause. In **Origins** waren die Wirkungszeiten für mächtige Zauber ein wichtiger Bestandteil der Spielbalance. Als wir Mike darauf ansprechen, gibt der sich unbesorgt: »Da gibt es andere Methoden, um die Balance zu erhalten. Ihr müsst euch nicht sorgen, dass wir alle Zauber abschwächen und sie kaum mehr Schaden anrichten. Wir können zum Beispiel ändern, wie die Gegner reagieren. Oder an so vielen anderen Knöpfen drehen, dass ich mir absolut sicher bin, dass wir die Balance gut hinkriegen werden.«

Die Demo-Schlacht wirkt eher wie ein Actionspektakel. Dass man sich immer noch in **Dragon Age** befindet, verdeutlicht die Pause-Funktion, die wir immer wieder anwenden, um unseren Kämpfern in Ruhe Anweisungen

zu erteilen. Trotz der gesteigerten Schnelligkeit sind all die Kniffe und Fähigkeiten des Kampfsystems aus dem ersten **Dragon Age** immer noch da – fast alle. Die taktische Ansicht, in die **Origins**-Schlachtenplaner durch emsiges Mausrädchen-Drehen herauszoomen konnten, steht für **Dragon Age 2** zur Disposition. Das hat technische Gründe, denn die Entwickler wollen die Charaktere und Kampfeffekte detaillierter gestalten, bei der taktischen Ansicht muss aber viel mehr von der Umgebung berechnet werden. Das würde die Hardware-Anforderungen erhöhen. Dabei mag eine Rolle spielen, dass **Dragon Age 2** nicht in erster Linie für den PC, sondern gleich für die im Vergleich schwächere Technik der Konsolen ausgelegt sein dürfte. Bessere Kameraperspektiven sollen als Ausgleich dafür sorgen, dass die Übersicht

während der Gefechte nicht leidet; daran wird das Entwicklungsteam in den nächsten Monaten noch arbeiten. »Ich habe noch kein Projekt bei Bioware erlebt, bei dem wir nicht bis zur letzten Minute an der Kamera gefeilt hätten«, plaudert Laidlaw aus dem Entwickler-Nähkästchen.

Er spricht!

Die Schlachtszene, die man uns im Demo-Level zeigt, stammt vom Spielbeginn und zeigt den Champion Hawke vor seiner Ankunft in Kirkwall, wie er mit seiner Schwester Bethany (einer mächtigen Magierin) vor den Horden der Dunklen Brut flüchtet. Eine erste Welle von Hurlocks ist rasch niedergemäht, es folgt ein kurzer Dialog mit Bethany. Das Gesprächssystem in **Dragon Age 2** wurde deutlich von dem aus **Mass Effect 2** inspiriert: Zum einen wählen Sie die möglichen

FREE MARCHES

Dragon Age 2 macht einen Sprung nach Norden über den Meeresarm der Waking Sea in die Free Marches. Das ist eine Ansammlung von Stadtstaaten. Neben Kirkwall (Hawkes Machtzentrum) findet man hier Orte wie Markham, Wildervale, Hereinia, Cumberland und Ostwick. Die Vimmark-Gebirgskette durchzieht den Süden der Region.

TEVINTER

Andere Bereiche des Kontinents kennen Dragon-Age-Spieler bislang nur aus Erzählungen, zum Beispiel das Imperium von Tevinter. Dort liegt der Ursprung der Verderbnis und der Dunklen Brut, die die Welt heimsucht – ein hochspannender Ort für zukünftige Abenteuer.



Lead Designer **Mike Laidlaw** zeigt uns, wo Dragon Age 2 spielt: In den Free Marches.



Hawke wird von seiner Schwester Bethany begleitet, einer jungen Magierin. Das **Dialogsystem** samt Kreismenü ist inspiriert von Mass Effect 2.

Antworten aus einem kreisförmigen Menü aus, zum anderen hört man jetzt die Stimme des eigenen Hauptcharakters. Das ist deutlich stimmungsvoller als die Dialoglöcher in **Origins**.

Ebenfalls neu: Symbole verdeutlichen, welchen Ton eine Antwort haben wird (zum Beispiel diplomatisch, besserwisserisch oder aggressiv). Und manchmal tauchen auf der linken Seite des Dialogkreises auch spezielle Anweisungen für einzelne Party-Mitglieder auf. Dadurch soll sich die Begleiterwahl auch außerhalb von Kämpfen stärker auf den Spielverlauf auswirken. »Ich sollte einen Vorteil erlangen, wenn ich die richtigen Leute in der richtigen Situation dabei habe«, meint Mike Laidlaw und zählt einige Beispiele auf: So könnte man mit dem richtigen Personal an der Seite seinen Gesprächspartner verblüffen, besser bedrohen oder auch vom ge-

sellschaftlichen den Rang eines Party-Mitglieds in einer bestimmten Stadt profitieren.

Magie macht fertig

Am Ende des Demo-Kampfes wünschen wir noch ein paar Genlocks weg, bevor es angesichts eines Ogers etwas ernster wird. Das Abservieren dieses Gegners dient dazu, uns die neuen »Fatalities« für Magier vorzuführen. In **Origins** hatten nur die Nahkämpfer ihren Spaß mit spektakulär animierten Todesstößen. Wenn bei **Dragon Age 2** ein Magier den entscheidenden Treffer landet, ist das deutlich befriedigender. Einige süße Sekunden schwebt der Oger von magischer Energie überwältigt in der Luft, bevor er zerberst.

Hawke und Bethany kommen kaum zum Atemholen, denn die nächste Horde der Dunklen Brut rückt näher ... und tritt plötzlich die Flucht an. Aus dem Hinter-

grund flattert nämlich ein Drache heran, der einmal über das Schlachtfeld kreist und dabei Flammenstöße von sich gibt. Der Drache landet, wendet sich unserer Gruppe zu – und verwandelt sich in eine grauhaarige Menschenfrau, die lässig angeschlendert kommt. Mit ihren schnippischen Worten »Was haben wir denn hier?« endet die Szene. Und irgendwie erinnert uns Madame an Morrigans Mama Flemeth aus dem Vorgängerspiel.

Sorgenkind Schurke

Bei der Charakterwahl gibt es wieder die drei bewährten Grundmodelle Krieger, Magier und Schurke, auf deren Basis verschiedene Klassenspezialisierungen zugänglich werden. Am stärksten überarbeitet Bioware den Schurken, dessen Rolle man laut Mike Laidlaw in **Origins** nicht klar genug definiert hatte: »Er war dem Krieger zu ähnlich,

die Startausrüstung fast identisch, sie teilten sich viele Fähigkeiten.« Laidlaw, der selber ein bekennender Fan der Schurkenrolle ist, will stärker überbringen, dass diese Kämpfer schwer zu treffende, flinke Schadensaussteiler sind, also mehr Richtung Ninja-Feeling gehen. Welche Auswirkungen das im Detail auf die Spezialisierungsklassen und Schurken-Fähigkeiten haben wird, steht noch nicht fest.

Nicht nur Schurken murrten in **Origins** über ihre Ausrüstung. Die große Sammellust wollte sich nie so recht einstellen. Mark Darrah hat Verständnis für unsere Kritik: »Ich gebe dir recht, dass Origins nicht gerade die besten Items hat. Das lag auch daran, dass wir dir viel Schrott gegeben haben; viele Ausrüstungsgegenstände sind nicht gut. Sie sind auch schwer miteinander zu vergleichen. Items, Upgrades und so weiter sehen wir uns für den ▶



Erste Impressionen aus den Spielumgebungen: Die Free Marches sind ein düsterer und wenig bewachener Landstrich, in den Städten dominiert wuchtige Architektur.

EIN SPIEL – ZWEI MEINUNGEN



Christian Schmidt

»Bioware baut keinen Mist. Das sind die Guten. Bioware baut keinen Mist.« Ich muss mir das als Mantra aufsagen, um den Glauben nicht zu verlieren. Denn was ich auf diesen Seiten lese, das klingt für mich nicht nach Dragon Age 2. Es klingt nach »Action Dragon Age 1,5 für Konsole« mit angeschraubtem Tonband, das in Endlosschleife den Satz »Aber auf dem PC kannst du die Auflösung hochdrehen!« leiert. Warum beschleunigt Bioware die Kämpfe? Doch nicht aus spielmechanischer Notwendigkeit, sondern weil knallige Rin- und-Druff-Kloppereien auf den Konsolen mehr Anklang finden. Warum steht die Taktik-Ansicht auf der Kippe? Weil's die Konsolen technisch nicht packen. Das Motto bei allen Änderungen, egal ob Kampf, Technik oder Story: kürzen, kappen, entschlacken, straffen. Also verkleinern. Fügt Bioware eigentlich auch was hinzu? Ich habe bisher nichts gefunden. Aber es ist ja auch kein Wunder: Am ersten Dragon Age hat Bioware fünf Jahre gearbeitet, der Nachfolger soll in weniger als zwei Jahren entstehen. Wie viel Epik lässt sich in der kurzen Zeit ins Epos packen? Also weg mit den fantastischen Origin-Stories, weg mit einer stringenten Handlung, stattdessen Rösslsprünge durch Story-Highlights. Grafische Fortschritte kann ich nicht erkennen, was soll in der kurzen Zeit auch technisch anders werden? Dragon Age 2 in Opa-Grafik, eingedampft und runtergedummt – verstehen Sie meine Sorge? Tief durchatmen, sprechen Sie mit: »Bioware baut keinen Mist. Das sind die Guten ...«



Michael Trier

Ach, der Kollege Schmidt! Sieht immer gleich das Abendland dem Untergang geweiht. Nur weil mal etwas Neues droht. Weil jemand etwas ändern will, was schon sehr gut ist. Geht es nach so manch typischem PC-Spieler, wären wir immer noch bei 16 Farben, 8-Bit-Gedüdel und dem Joystick als Allzweckwaffe. Weil es ja so gut funktioniert hat. Aber in einem hat er durchaus Recht: Es ist schon viel verpfuscht worden bei den von kurzzeitig kommerziellem Interesse getriebenen Bemühungen, PC- und auch Videospiele einer größeren Zielgruppe zugänglich zu machen. Aber hey, hier geht es doch um Bioware. Das sind die Guten! Die bauen keinen Mist. Und jetzt mal ganz im Ernst: Ich bin wirklich sehr neugierig auf die angekündigten Neuerungen. Weniger Latscherei und Leerlauf? Super! Knackigere, dynamische Kämpfe? Finde ich gut, solange das Kampfsystem im Kern unangetastet bleibt. Und das bleibt es, ich habe immer noch alle Möglichkeiten, nur kann ich die schneller hintereinander ausspielen. Ein reduzierterer Grafikstil, eher inspiriert an zeitgenössischer Kunst als an haufenweise Bierfässern, Käserrädern und wollpulloverigem Fantasy-Gilb? Her damit, ich bin dabei! Spiele entwickeln sich weiter, endlich. Ich bin zuversichtlich, dass Bioware mit Dragon Age 2 im Vergleich zum großartigen Origins noch mal ein Qualitätssprung gelingt. Ähnlich dem von Mass Effect 2 zum Vorgänger. Denn das sind die Guten. Und wenn irgendjemand in dieser Branche Vertrauen verdient, dann Bioware.



Je größer das Schwert, desto grimmiger der Held: Der Detailreichtum der **Spielfiguren** soll noch mal steigen.

Nachfolger genau an, damit das ganze Inventarsystem für die Spieler interessanter wird.«

Bombe«, grinst Laidlaw: »Du infizierst einen Typen, du killst ihn, er explodiert inmitten seiner Kum-pels ... ein großer Spaß!«

Fähigkeiten tunen

Ein typischer hoher **Origins**-Charakter setzt zudem nur eine relativ kleine Anzahl der Fähigkeiten ein, die ihm zur Verfügung stehen, während der Rest ungenutzt ver-gammelt. »Als Magier hast du gegen Ende 27 oder 28 Sprüche, von denen du vielleicht 12 oder 13 verwendest, aber mehr nicht«, rechnet Mike Laidlaw vor. In **Dragon Age 2** sollen Spieler ihre Lieblings-Kampftechniken ausbauen, erweitern und ihre Effekte im Detail modifizieren können. Entfernt vergleichbar ist das mit Talenten und Glyphen in **World of Warcraft**, die sich direkt auf Fertigkeiten auswirken. Bei den Fähigkeiten und Zaubersprüche wird es ein Wiedersehen mit vielen lieb-gewonnenen Klassikern aus **Origins** geben, die grafisch renoviert und wegen des überarbeiteten Kampfsystems neu ausbalanciert werden. »Es gibt gewisse Favo-riten im Entwicklerteam, die einfach zurückkehren müssen. Zum Beispiel liebt jeder »Wandelnde

Neues Party-Personal

Nach den interessanten Beglei-tern von **Origins** und dessen Er-weiterung **Awakening** sind wir enorm gespannt, welche schil-lernden Charaktere Bioware als Party-Beitrittskandidaten in **Dragon Age 2** vorstellt. Die Magierin Bethany haben wir in Aktion gese-hen, ansonsten hält sich Executive Producer Mike Darrah bedeckt: »Wir reden noch nicht über die ge-naue Anzahl, aber wir werden da-für sorgen, dass man wieder eine gute Auswahl hat, sowohl bei den Persönlichkeiten als auch in tak-tischer Hinsicht. Wenn es nur ei-nen einzigen Magier gäbe, den du absolut nicht ausstehen kannst, wäre das ein Problem.« Die Party-Größe – vier Charakter inklusive des Haupthelden Hawke – bleibt gegenüber **Origins** unverändert. Über eine Erweiterung hatte man im Team nachgedacht, sich aber sowohl aus Performance- als auch aus Spieldesign-Gründen dage-gen entschieden. Die Bedienung



Der Oger hat bald nicht mehr viel zu lachen: Gelingt der Magierin ein **Todesstoß**, wird dies nun ebenfalls mit einer spektakulären Animation gewürdigt.



Feuerzauber sind röstfrischer denn je dank Abschaffung der Wartebalken beim Einsatz von Magie.



Magier wie Bethany greifen nun wesentlich flotter in die Schlachten ein.

könnte dann ins Umständliche ausarten. »Wenn du die Party zu groß machst, verliert die Wahl der Begleiter ihre taktische Bedeutsamkeit. Bei sechs Mitgliedern würdest du zum Beispiel einfach zwei von jeder Klasse nehmen«, ergänzt Mike Darrah.

Entrümpelte Grafik

Mangelnde Bereitschaft zur Selbstkritik kann man dem BioWare-Team nicht vorwerfen. »Die Grafik von Origins ist brauchbar, aber hat nicht wirklich die Stimmung der Spielwelt vermittelt«, meint der Art Director Matt Goldman streng. Ein Mischmasch verschiedener Stilelemente, mit vielen Objekten zugemüllte Schauplätze und ein tiefer Griff in den Ausleuchtungs-Farbtropf sind nach seiner Meinung die wesentlichen Sünden: »Der Endkampf in Origins ist dermaßen in Rot getränkt, dass man kaum noch sehen kann, was eigentlich passiert.«

Für den Nachfolger strebt Goldman einen stärkeren Fokus auf die Charaktere an, die detaillierter dargestellt werden und durch entschlackte Umgebungen mehr in den optischen Mittel-

punkt rücken. Von starken Silhouetten, klaren Konturen und »Negative Space« ist die Rede, der »Luft« zwischen Objekten oder Personen und dem Rest der Szenerie. Die Umgebungen sollen etwas abstrakter und bewusst leerer wirken, um einen stärkeren Kontrast zu erzielen. Ein extremes Beispiel für den Einsatz von reichlich Negative Space ist zum Beispiel die Abbildung des roten Drachen auf der Packung von **Origins**, der deshalb so ins Auge springt, weil um ihn herum nicht viel zu sehen ist. Goldman nennt auch stilistische Inspirationsquellen wie den Kurosawa-Filmklassiker **Das Schloss im Spinnwebwald (Throne of Blood)** oder Pieter Bruegels Gemälde **Triumph des Todes**. Sein Ziel: »Du kannst interessante und bewegende Szenen inszenieren, ohne dass tonnenweise Kisten, Fässer und Käse-laibe herumstehen.«

Der kontrastreichere Grafikstil soll so charakteristisch sein, dass man angesichts eines Screenshots auf den ersten Blick erkennt: »Das ist eindeutig Dragon Age 2 und nicht irgendein anderes

Fantasy-Spiel.« Das Aufräumen in der Spielwelt unterstützt nicht nur stilistische Ambitionen, sondern hat den Nebeneffekt, dass mehr Render-Rechenkraft für Charaktere und Kampfeffekte frei wird. Die Gesichter der Spielfiguren wirken noch detaillierter als bei **Origins**. Und weibliche Charaktere erhalten jetzt ihr eigenes Skelettmmodell, während sie sich im Vorgänger noch die simulierten Knochen mit den Herren teilen mussten.

Story statt Multiplayer

Was bleibt, ist der Fokus auf die Einzelspieler-Kampagne. Wie bei

Origins wird sich die Online-Komponente darauf beschränken, dass der Spieler seine Story-Fortschritte als Screenshots auf einer Webseite veröffentlichen kann. »Ich denke nicht, dass wir hier Mehrspieler-Modi einführen werden, auch wenn man so etwas für die Zukunft nicht ausschließen sollte. Dragon Age könnte auch als Multiplayer-Spiel funktionieren. Aber für Dragon Age 2 konzentrieren wir uns ganz auf das Erzählen der Story, wo wir ja einige erhebliche Neuerungen vornehmen«, so Mike Laidlaw zum Abschluss. *Heinrich Lenhardt*

Dragon Age 2

► **Angeschaut** ► **Genre** Rollenspiel ► **Termin** 1. Quartal 2011
► **Hersteller** Bioware ► **Status** zu 50% fertig

Heinrich Lenhardt: Hilfe, ich komme kaum mit dem Spielen der Zusatzinhalte für Origins nach, stellt sich da schon Vorfreude auf Dragon Age 2 ein? Mich hat's nach dem ersten Kennenlernen gepackt, da Bioware Bewährtes verbessert (Taktikkämpfe, Dialoge) und Origins Schwächen angeht. Der Grafikstil wirkt leicht gewöhnungsbedürftig. Radikale Änderungen sind nicht in Sicht – und auch unnötig angesichts des ausgereiften Vorgängers.



brief@gamestar.de

»Die PC-Fassung wird nicht limitiert«

Die Bioware-Chefs Ray Muzyka und Greg Zeschuk sprechen mit GameStar über Dragon Age, die Vorteile des PCs und die Zukunft von Rollenspielen.



Die Doktoren **Ray Muzyka** (links) und **Greg Zeschuk** gründeten Bioware vor 15 Jahren gemeinsam mit einem Kollegen. Seit 2007 gehört die Firma zu Electronic Arts, inzwischen laufen unter dem Dach der Kanadier alle Rollenspiel-Aktivitäten von EA zusammen. Dazu gehört die Verantwortung für Warhammer Online und für das Entwick-

lerstudio Mythic, das heute Bioware Mythic heißt. Ray Muzyka ist Group General Manager aller fünf Standorte der Bioware-Gruppe, Greg Zeschuk übernahm die Rolle des General Managers bei Bioware Austin und konzentriert sich damit verstärkt auf das kommende Online-Rollenspiel Star Wars: The Old Republic.

GameStar ❖❖❖ **Ray, Greg, wann habt ihr ursprünglich mit den Planungen zur Dragon-Age-Serie begonnen?**

❖❖❖ **Ray Muzyka** Kurz nach der Veröffentlichung von Neverwinter Nights im Jahr 2002 begannen wir damit, am Konzept der Dragon-Age-Spielwelt zu arbeiten. Wir wollten einen Nachfolger im Geiste von Baldur's Gate machen. Wir fingen damit an, dass wir eine kurze PC-Demo programmierten, die ein paar Charaktere und eine große Schlacht zeigte.

❖❖❖ **Gibt es eine Lieblingsanekdote aus dieser Anfangszeit der Entwicklung?**

❖❖❖ **Ray Muzyka** Das Lustigste war ein kleines Nebenprojekt eines unserer Programmierer, der aus der Demo eine Gesang- und Tanznummer machte, unterlegt mit einem Lied vom Krümelmonster aus der Sesamstraße. Glücklicherweise hat das niemals jemand außerhalb von Bioware gesehen.

❖❖❖ **Dragon Age: Origins war ein PC-Spiel, das nachträglich für die Xbox 360 und die PlayStation 3 umgesetzt wurde. Dragon Age 2 wird für alle drei Systeme gleichzeitig entwickelt. Limitiert ihr damit nicht das Potenzial der PC-Version, weil man auf die Grafik- und Speicher-Beschränkungen der Konsolen Rücksicht nehmen muss?**

❖❖❖ **Greg Zeschuk** Die PC-Version von Dragon Age 2 wird nicht durch die Konsolenfassungen limitiert sein. Der PC ist die Plattform mit der größten Auswahl an Eingabegeräten – Maus und Tastatur oder wahlweise Game-

pad-Controller – und der meisten Hardware-Power. Du kannst auf dem PC die Grafik weiter raufdrehen als bei den Konsolen. Generell ist es schwieriger, eine PC-Version nachträglich auf Konsolen umzusetzen, weil die Konsolen mehr Limitationen haben. PCs sind viel besser erweiterbar und mit weniger Einschränkungen verbunden.

❖❖❖ **Bioware ist inzwischen zuständig für das gesamte Rollenspiel-Segment von Electronic Arts. Welche Studios und Projekte fallen unter eure Verantwortung?**

❖❖❖ **Ray Muzyka** Bioware wurde hier in Edmonton gegründet, daneben haben wir ein Studio in Montreal, das an der Mass-Effect-Reihe mitarbeitet. Unser Online-Rollenspiel Star Wars: The Old Republic entsteht gemeinsam mit LucasArts bei Bioware Austin in Texas, unter Mithilfe von Bioware Edmonton und Bioware Mythic. Wir eröffnen in Kürze zusätzlich ein Studio in Irland, das ebenfalls an The Old Republic arbeiten soll. Bioware Mythic hat eine ganze Reihe von coolen Projekten im Feuer. Sie kümmern sich weiter um Warhammer Online, Dark Age of Camelot und Ultima Online, aber auch um einige neue, noch nicht bekanntgegebene Produkte.

❖❖❖ **Sind Einzelspieler-Rollenspiele wie Dragon Age in Electronic Arts' Plänen genauso wichtig wie Online-Rollenspiele?**

❖❖❖ **Greg Zeschuk** Online-Elemente gewinnen erheblich an Bedeutung, die ganze Welt bewegt sich in diese Richtung. Das bedeutet na-

türlich nicht, dass Einzelspieler-Rollenspiele verschwinden werden. Dragon Age: Origins hat das Gegenteil bewiesen. Aber selbst das hat schon eine Menge interessanter Online-Anbindungen hinter den Kulissen, etwa die Verbindung zu unserem sozialen Netzwerk social.bioware.com.

❖❖❖ **Ihr wart zuletzt sehr erfolgreich damit, neue Spielwelten wie Dragon Age oder Mass Effect zu etablieren. Fantasy und Science Fiction deckt ihr damit gut ab. Denkt ihr über weitere Szenarien für neue Serien nach?**

❖❖❖ **Ray Muzyka** Wir spielen oft mit verschiedenen Ideen zu neuen Serien herum, aber haben noch nichts Konkretes dazu bekanntzugeben. Man wird wahrscheinlich früher oder später etwas ganz Neues von uns sehen.

❖❖❖ **Und wie wird Bioware in fünf Jahren aussehen? Wird Edmonton die Basis für Story-Rollenspiele bleiben, während sich Austin zum Online-Hauptquartier etabliert?**

❖❖❖ **Ray Muzyka** Wir sehen die Grenzen nicht ganz so eindeutig definiert. Derzeit konzentrieren sich einzelne Standorte mehr auf bestimmte Spieltypen. Aber die Spieldesign-Trennlinien werden in Zukunft wahrscheinlich immer unschärfer werden. In Zukunft werden die meisten Serien der Bioware-Gruppe Elemente sowohl von Einzelspieler- als auch von Multiplayer-Titeln enthalten.

Das Interview führte Heinrich Lenhardt

Im Empfangsraum von Bioware dürfen sich Wartende bequem niederlassen – oder die Trophäensammlung bewundern.



15 Jahre Bioware: In der Firmenzentrale in Edmonton hängt diese Tafel mit CDs zu allen Spielen der Kanadier.