

Skyrim Dawnguard

Bethedas erfolgreiches Riesen-Rollenspiel wächst bald noch weiter - und zwar deutlich: Mit Dawnguard feilen die Entwickler an einem Vampir-DLC, der sich vor traditionellen Addons nicht verstecken muss. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Rollenspiel-DLC** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda (The Elder Scrolls 5: Skyrim, GS 01/12: 91 Punkte)**
Termin: **Juli 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7271

Auf DVD: Trailer

Die Sonne, dieser übers Firmament kriechende Tyrann, diese höhnisch grinsende Glutkugel, die unsere Haut verbrennt und uns in Häuser zwingt, in Höhlen, bis zum Einbruch der erlösenden Nacht. Nein, nicht im echten Leben, sondern als Vampir in **Skyrim**, der tagsüber schneller dahinschmilzt als ein Schneeball in der Mikrowelle. Es sei denn, er saugt Menschlein aus, um seine Vampirstufe und damit seine Licht-

empfindlichkeit zu senken – was ihn jedoch zugleich seine mächtigsten Talente kostet. Oder er geistert eben den halben Tag im Untergrund herum, wo ihm auf Dauer aber Gegner und Aufgaben ausgehen, da kann Himmelsrand noch so riesig sein. Die Lösung des Problems liegt auf der Klaue: Die Sonne muss weg! Genau das plant Harkon, der Obervampir des Volkihar-Clans möchte das Gestirn verdunkeln und die Spielwelt in ewige Finsternis stürzen. Und zwar in

Dawnguard, der ersten Download-Erweiterung zu **Skyrim**, die das Kainsmal »DLC« eigentlich gar nicht verdient. Anders als bei den nachgereichten Episödden zu **Fallout 3** plant Bethesda diesmal ein umfang- und facettenreiches Vampir-Abenteuer, das locker als vollwertiges Addon durchginge. Wir haben **Dawnguard** bereits angespielt und die Entwickler ausgesaugt, pardon, -gefragt.

Kampf zu Pferde

Endlich dürfen wir in **Skyrim** auch vom Sattel aus zuschlagen sowie Pfeile und Zauber verschießen, bislang ging das nur über Fan-Mods. Bethesda liefert den Kampf hoch zu Ross allerdings nicht erst in **Dawnguard** nach, sondern im Patch 1.6. Zu unserem Redaktionsschluss stand das Update bereits als Beta-Version über Steam zur Verfügung. Wer solche Vorab-Patches installieren möchte, muss in den Steam-Einstellungen beim Menüpunkt »Account« auf den Button »Beta-Teilnahme« klicken und **Skyrim** hinzufügen. Anschließend Steam neu starten, und der Patch sollte geladen werden.





Durch ein magisches Portal betreten Sie in Dawnguard das Geisterreich »Soul Cairn«. Dort lauern unter anderem solche Wrathmen-Skelettkrieger, die an die Draugr aus dem ursprünglichen Skyrim erinnern.



Zwischen den geisterhaften Ruinen zucken im Soul Cairn Blitze zu Boden – keine sonderlich einladende Kulisse.



In einer Nebenquest können Helden das untote Pferd Arvak freischalten, das sich auch in der normalen Welt reiten lässt.

- ⊕ Stärken**
- + neue Vampir- und Werwolf-Talente
 - + interessante Fraktionswahl
 - + neuer Schauplatz
 - + Armbrüste und Drachenwaffen
- ⊖ Schwächen**
- Wird's wirklich 15 Stunden lang?
 - Auch für Veteranen herausfordernd?
 - 30 Tage früher für die Xbox

Den (nicht ganz ernst gemeinten) Vorwurf, mit **Dawnguard** auf der **Twilight-** und **True Blood-**Erfolgswelle zu surfen, wischt der Art Director und DLC-Verantwortliche Matt Carofano lakonisch beiseite: »Wir haben uns für Vampire als Thema entschieden, weil sie in Skyrim bislang zu kurz kamen.« Dem können wir nicht widersprechen, schließlich bot der Vorvorgänger **Morrowind** noch eigene Auftragsketten für Blutsauger. In deren Verlauf konnten wir sogar einem von drei rivalisierenden Vampirclans beitreten, die jeweils andere Vorteile brachten. Unvergessen auch jene Quest, in der wir einen jungen Möchtegern-Vampir davon überzeugen mussten, dass das Blutsauger-Dasein doch nicht so wünschenswert ist, wie er denkt. In **Skyrim** hingegen beschränkte sich der Kontakt mit Vampiren bislang aufs nächtliche Rumschleichen – oder eben aufs Niedermetzeln. Gut, bei Letzterem könnten wir's auch in **Dawnguard** belassen. Wer möchte, kann die Blutsauger nämlich auch jagen.

So schließen wir uns im Verlauf der **Dawnguard**-Story einer von zwei Fraktionen an: entweder dem Volkihar-Clan unter Harkon – oder dessen Erzfeinden, den Vampirjägern der namensgebenden Dawnguard (zu Deutsch grob »Dämmerwache«). Dieser Or-

den versucht Harkons Dauer-Sonnenfinsternis zu verhindern, entsprechend anders wird die Handlung verlaufen. Das dürfte den Wiederpielwert steigern. Als Ankerpunkt der (laut Bethesda 10 bis 15 Stunden langen) Geschichte dienen die aus **Skyrim** bekannten »Schriftrollen der Alten« (also die »Elder Scrolls«). Zwei dieser mächtigen Artefakte braucht Harkon, um das Tageslicht auszuknipsen. Apropos: Ob Volkihar-Anhänger Himmelsrand letztlich wirklich in permanente Finsternis stürzen können, lässt Matt Carofano offen: »Das sollen die Spieler gefälligst selbst herausfinden.« Dafür offenbart er den Beginn der Handlung: Ab der

zehnten Charakterstufe, also schon recht früh in der Heldenkarriere, können wir von Stadtwachen & Co. Gerüchte aufschnappen, die uns zu Harkon und zur Dawnguard führen. Für eine Seite entscheiden müssen wir uns aber nicht sofort, anfangs können wir erst mal für beide Parteien arbeiten. Erst später steht dann die endgültige und unumkehrbare Fraktionswahl an.

Um Missverständnisse zu vermeiden: **Skyrim**-Veteranen müssen natürlich keinen neuen Helden anlegen, um **Dawnguard** spielen zu können – die Volkihar und der Dawnguard-Orden heißen auch erfahrene Drachentöter



Per »Vampiric Grip« ziehen **Vampirlords** Feinde heran und würgen sie – Darth Vader lässt grüßen.

willkommen. Bleibt nur zu hoffen, dass die dann auch herausgefordert werden, schließlich profitieren Krieger, die den Höhlen Himmelsrands schon die schärfsten Schwerter und dicksten Rüstungen entrissen haben, von nicht zu unterschätzenden Vorteilen. Bereits in **Fallout 3** hatten hochstufige Recken entsprechend leichtes DLC-Spiel – was sich bei einem Open-World-Titel allerdings auch kaum vermeiden lässt. Außer vielleicht durch mitlevelnde Gegner, aber dieses Kapitel hat Bethesda glücklicherweise hinter sich. Zumindest für die späteren **Dawnguard**-Missionen wünschen wir uns trotzdem knackige Feinde, die einen allzu mühelosen und damit langweiligen Veteranen-Durchmarsch verhindern.

Dawnguard-Mitgliedern auch ihr dritter Vorteil helfen: Ein Ordenskrieger kann einen gepanzerten Troll anheuern, der an seiner Seite kämpft. Zur Erinnerung: Trolle, das sind diese befallenen Mistviecher, deren Lebensenergie sich rasend schnell regeneriert. Ein solches Biest in einer Stahlrüstung, das klingt nach einem überaus schlagkräftigen Verbündeten – Vampire, nehmt euch in Acht!

Wobei natürlich auch die Blutsauger alles andere als wehrlos sind, wie wir bei unserem Anspiel-Termin schnell feststellen. Wir lenken nämlich einen Stufe-29-Vampir, der bereits als »normaler« Mensch nette Tricks auf Lager hat und Gegnern unter anderem Lebensenergie entziehen kann – so weit, so bekannt. Neu ist in **Dawnguard**, dass sich der Blutsauger jederzeit in die Vampirlord-Form versetzen darf. Dann mutiert der an sich menschliche Held zum fratzenhaften Spitzohr-Monster, aus dessen Rücken Fledermausflügel sprießen. Mit denen kann er zwar nicht hoch fliegen, aber kurzfristig einige Zentimeter über dem Boden flattern und so auch Seen und Flüsse überqueren. Reguläre Waffen darf unser Vampirmutant dann nicht mehr einsetzen, stattdessen beißt er Gegner oder zerfleischt sie mit seinen Klauen. Und über einen neuen Talentbaum verschafft er sich (größtenteils passive) Boni wie eine erhöhte Lebensenergie und zusätzlichen Klauen-Giftschaden (siehe Kasten auf Seite 14). Fertigkeitpunkte (die »Perks«) verdienen wir, indem wir Gegner aussaugen.

Noch dazu spendiert Bethesda den Vampirlords mächtige Spezialfähigkeiten, beispielsweise belebt der Flattermann die Leiche eines niedrigstufigen Gegners wieder, damit sie fortan zombiehaft an seiner Seite ficht. Außerdem kann der Vampirlord einen Gargoyle beschwören, eine ebenso neue wie pott-hässliche Monstersorte – hässlich und hässlich gesellt sich eben gern. Falls wir mal in Bedrängnis geraten, darf sich unser Blutsauger in einen Fledermauschwarm verwandeln, um sich als Flat-

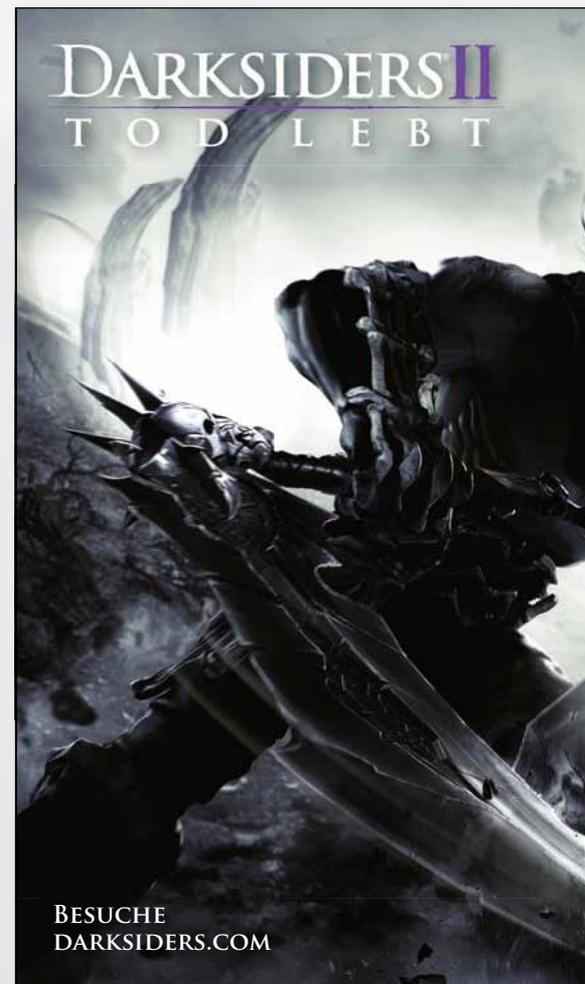
terwolke über kurze Entfernungen hinweg zu teleportieren, etwa um Nahkämpfern auszuweichen oder Fernkämpfern zu Halse zu rücken. Alternativ zieht er Letztere mit dem »Vampiric Grip« zu sich heran, saugt sie aus und schleudert sie wieder weg. Oder er würgt sie, während sie hilflos in der Luft zappeln – Darth Vader lässt grüßen! Auch reguläre Zauber darf unsere Bestie weiterhin einsetzen, nicht jedoch Drachenschreie. Die Kombination aus Vampirlord-Form und Worten der Macht wäre dann doch übermächtig, schreien dürfen Blutsauger nur in ihrer menschlichen oder, je nach Rasse, zumindest menschenähnlichen Form.

Die Sonne muss weg!

Und zwar für beide Fraktionen. Ob wir nun als Blutsauger oder Vampirjäger antreten, hängt von unseren Vorlieben ab, jede Partei bietet nämlich individuelle Vorteile. Die Dawnguard ist laut Matt Carofano eine »ausrüstungsgetriebene« Fraktion. So lernen ihre Mitglieder zwar keine neuen Fähigkeiten, setzen dafür aber besondere Gegenstände ein – allen voran die neuen Armbrüste. Die Schusswaffen laden zwar langsamer nach als Bögen, bleiben dafür aber auch beim Herumlaufen geladen, schießen schneller und können Feinde zu Boden werfen – ein wunderbares Werkzeug zur Vampirjagd, zumal Ordenskrieger auch Spezialbolzen mit Feuer- und Frostschaden basteln können. Eine eigene Talentkategorie bekommen die Armbrüste indes nicht, den Umgang damit verbessert man über die altbekannte »Schießkunst«-Fähigkeit.

Ebenfalls neu sind dafür die Dragonbone-Waffen, die nur Dawnguard-Anhänger selbst schmieden dürfen. Neben diesen Megatöt-Prügel (Äxte, Schwerter, Streitkolben etc.) wirken selbst die bislang stärksten daedrischen Mordwerkzeuge wie Zahnstocher – was unsere Hoffnung wieder bestärkt, in **Dawnguard** auf extraharte Gegner zu treffen. Denn was bringen schon superschwere Waffen ohne würdige Gegenspieler, die man damit vermöbeln kann? Dabei dürfte den

Anzeige



Wichtige Vampirspiele



The Count (1981): Im Text-Adventure, von dem ein Jahr später auch eine rudimentär illustrierte Atari-Fassung (Bild) erscheint, erwachen Sie in einem Schloss und versuchen, Dracula zu entkommen.



Dracula (1982): Das Arcade-Spiel dreht den Pflock um und versetzt Sie ins Cape des Obervampirs, der durch die Straßen huscht und Spaziergänger aussaugt – wenn ihn nicht der Dorfpolizist erwischt.



Castlevania (1986): Der japanische Klassiker begründet eine bis heute lebendige Serie. Als Vampirjäger Simon Belmont kämpfen und rätseln Sie sich durch Draculas monsterverseuchtes Schloss.



Bram Stoker's Dracula (1993): In der DOS-Fassung des Actionspiels zum bereits 1992 angelaufenen Kinofilm schießen und rätseln Sie durchgehend in der Ego-Perspektive – eine Art Dracula-Doom also.

Schreien werden auch neutrale Charaktere, die den Blutsauger in seiner Vampirform erblicken – als Scheusal hat er schneller ein Stadtwachen-Schwert zwischen den Rippen, als er die Zähne blecken kann. Vampire in Menschenform sind in **Dawnguard** dafür sicher, anders als im ursprünglichen **Skylrim** schlendern sie unbehelligt durch Städte und Dörfer. Bei unserem Anspiel-Termin begleitet uns derweil eine junge Dame, die sich auch von unserer Vampirform nicht abschrecken lässt: Serena, die Tochter des Sonnenhassers Harkon, die in der **Dawnguard**-Handlung eine zentrale und tragische Rolle spielt. Welche genau, verraten wir lieber



Gargoyles sind eine neue Gegnerklasse, Vampire dürfen sie zudem als Helfer beschwören.

LIMITIERTE FIRST EDITION
JETZT VORBESTELLEN

17. AUGUST 2012

© 2012 THQ INC. THQ



Auf Seiten der **Dawnguard** können die **Skylrim**-Helden unter anderem **Armbrüste** herstellen.



Zudem schwingen nur **Dawnguard**-Verbündete besonders tödliche **Dragonbone-Waffen**.



Blood Omen: Legacy of Kain (1996)
Als ermordeter Adelliger und Neu-Vampir Kain rächen Sie sich aus der Draufsicht an ihren Mördern – der Startbiss für eine langlebige Serie samt Ableger Soul Reaver.



Vampire: Redemption (2000): Das auf der Pen-&Paper-Vorlage Vampire: The Masquerade basierende Rollenspiel versetzt Sie in die Rüstung des Kreuzritters Christophe, der selbst zum Vampir wird.



Vampire: Bloodlines (2004): Als Vampir erkunden Sie das moderne Los Angeles. Aufgrund der Pleite des Entwicklers Troika erscheint das grandiose Rollenspiel fehlerhaft, doch Fans stricken Patches.



Bloodrayne 2 (2006): Auch im Nachfolger eines in Deutschland indizierten Spiels hacken Sie sich mit der Dhampir-Dame Rayne (einem Mischling aus Mensch und Vampir) durch Gegnerhorden.

Vampire gegen Werwölfe: Neue Talentbäume

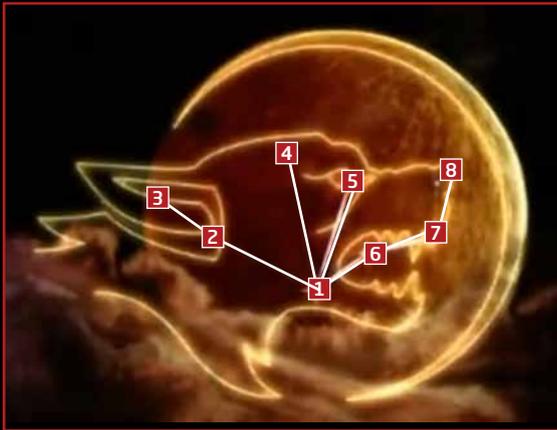


Vampirlords

Wenn sie zum Vampirlord mutieren, dürfen Helden im Talentbaum neue Fähigkeiten freischalten. Upgrade-Punkte (»Perks«) verdienen sie, indem sie Lebensenergie absaugen.

- 1 Power of the Grave:** Permanenter 50-Punkte-Bonus auf Lebensenergie, Magicka und Ausdauer.
- 2 Detect all Creatures:** Zeigt alle nahen Lebewesen auf der Minikarte an.
- 3 Mist Form:** Der Vampir verwandelt sich in unverwundbaren Nebel, während er Lebensenergie regeneriert.
- 4 Supernatural Reflexes:** Der Blut-sauger bewegt sich schneller.

- 5 Vampiric Grip:** Das Darth-Vader-Gedächtnis-Talent zieht Gegner heran.
- 6 Summon Gargoyle:** Der Vampir beschwört einen Gargyole-Helfer.
- 7 Corpse Curse:** Diese Magie-Schokwelle lähmt mehrere Feinde.
- 8 Unearthly Will:** Nur bei Nacht einsetzbare Kräfte und Blutmagie kosten 33 Prozent weniger Energie.
- 9 Blood Healing:** Wenn der Vampirlord einen Gegner mit einem Biss umbringt, heilt er sich komplett.
- 10 Poison Talons:** Nahkampf-Attacken richten 20 Punkte Giftschaden an.
- 11 Night Cloak:** Ein Fledermaus-schwarm saugt nahe Gegner aus.



Werwölfe

Was Vampire können, können ihre Erzfeinde schon lange: Auch Werwölfe bekommen einen Talentbaum, Perks verdienen sie, indem sie die Herzen besiegtter Gegner verschlingen.

- 1 Bestial Strength:** In seiner Werwolf-Form richtet der Held 25 Prozent mehr Schaden an – und zwar pro Stufe. Die Fähigkeit lässt sich nämlich um bis zu vier Levels steigern, bis zu einem Schadensbonus von 100 Prozent.
- 2 Totem of Ice Brothers:** Was dieses Talent bewirkt, ist bislang unklar.
- 3 Totem of the Moon:** Mit einem Heulen kann der Held einen verbündeten Werwolf beschwören, der sich an seiner Seite auf die Gegner stürzt.

- 4 Totem of the Predator:** Auch die Wirkung dieses Talents ist unklar.
- 5 Totem of Terror:** Die neue Schreckensgeheil-Fähigkeit des Werwolfs verängstigt auch hochstufige Gegner.
- 6 Animal Vigor:** In seiner Werwolf-Form profitiert der Recke von satten 100 Punkten Bonus auf seine Lebensenergie und seine Ausdauer.
- 7 Gorging:** Wenn der Werwolf die Leiche eines besiegtten Gegners frisst, bekommt er dank dieser Fähigkeit doppelt so viele Lebenspunkte.
- 8 Savage Feeding:** Wir tippen darauf, dass Werwölfe mit diesem Talent Leichen schneller oder sogar mitten im Kampf auffressen können, was Bethesda aber noch nicht bestätigt hat.

nicht und konzentrieren uns stattdessen darauf, wohin uns Serena führt – nämlich an einen neuen Schauplatz, den »Soul Cairn« (zu Deutsch grob »Seelengrab«). Im Grusereich wirbeln violette Nebelstürme, Blitze zucken zu Boden, zwischen Ruinen und Grabsteinen lauern Death-Hound-Blutwölfe und Wrathmen-Skelettkrieger, die an

wieder verlorene Seelen, die uns Nebenaufträge aufdrängen. Ein Händler etwa klagt, dass er von einem Magier ins Geisterreich verbannt wurde, weil er ihm minderwertige Ware verkauft hat. Bevor er mit uns handeln möchte, sollen wir allerdings erstmal Zeugs für ihn sammeln – okay, Standard. Eine deutlich interessantere Geschichte erzählt ein anderer Geist, der nach seinem Pferd Arvak sucht. Wenn wir den gespenstischen Rappen aufstöbern, dürfen wir ihn adoptieren und fortan reiten – auch in der normalen Welt. Wir sind schon gespannt, wie Stadtwachen und andere Normalsterbliche auf den schwarzen Geistergaul mit violetter Flammenmähne reagieren.

»Soul Tear« beibringen kann. Damit entreißen wir einem Gegner seine Seele und verwandeln seinen Körper in einen hilfreichen Zombie, der an unserer Seite kämpft. Darüber hinaus fügt **Dawnguard** zwei weitere Worte der Macht hinzu: Mit »Drain Vitality« entziehen wir unseren Gegnern Lebens- und Zauberenergie; mit »Summon Durnehviir« beschwören wir sogar den Geisterdrachen höchstpersönlich, damit er uns im Kampf hilft. Wir gehen davon aus, dass wir den gespenstischen Feuerspucker dafür erst besiegen müssen, freiwillig wird er uns wohl kaum unterstützen.

Den »Soul Cairn« betreten wir übrigens durch ein Magieportal im Schloss Volkihar, dem frostigen Hauptsitz des Vampirclans. Wenn wir uns für deren Fraktion entscheiden, dürfen wir das Schloss künftig als Spie-

Und schließlich dient der »Soul Cairn« auch noch als Heimstatt des Oberdrachen Durnehviir, der uns einen neuen Schrei namens

Panzertrolle an die Front

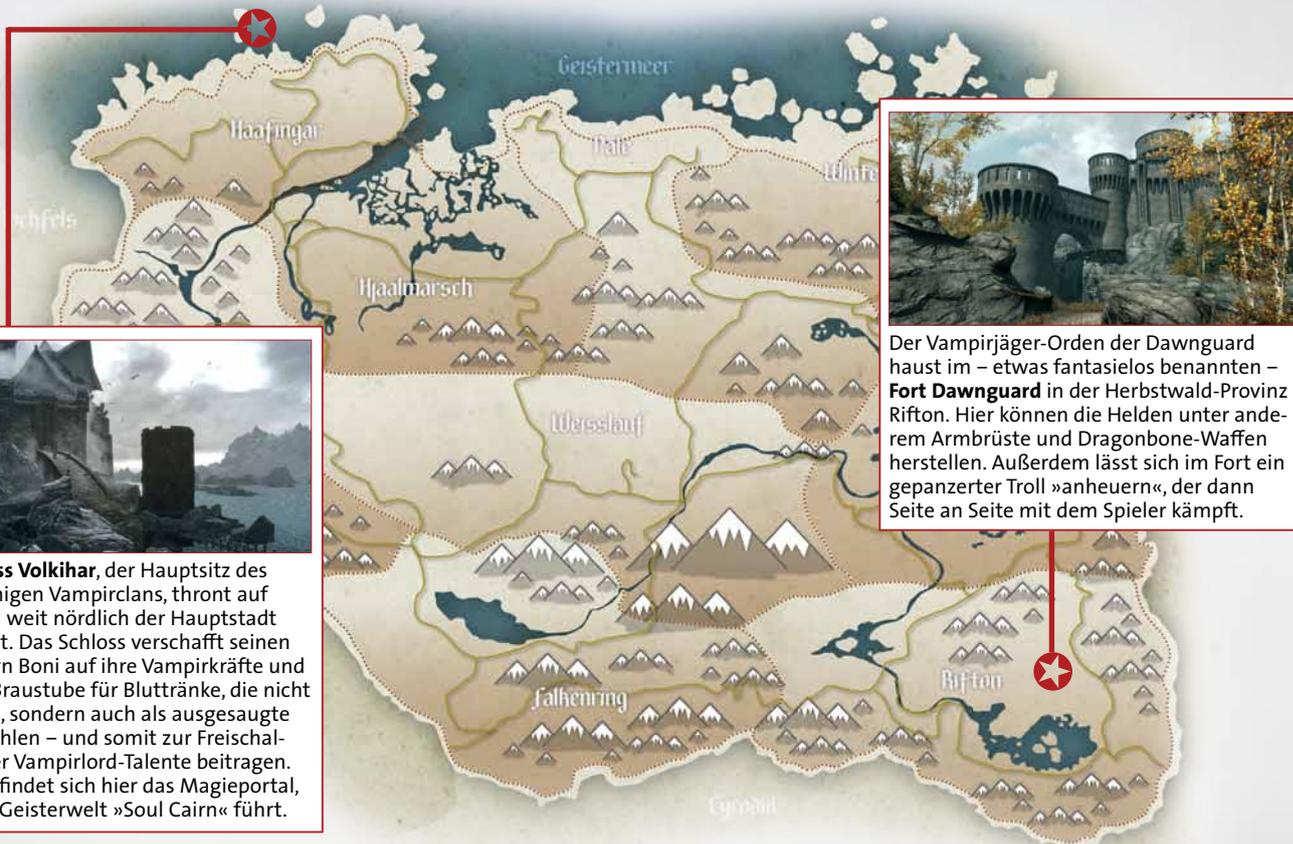
die Draugr erinnern. Kapiert, der »Soul Cairn« ist kein sonderlich einladender Ort. Serena sucht hier nach ihrer Mutter, die sich vor langer Zeit von ihrem Vater Harkon getrennt hat, nun aber bei dessen Suche nach den Schriftrollen der Alten helfen soll. Herrje, immer dieser Familienzwist!

Der Haupthandlung zu folgen, dürfte jedoch auch in **Dawnguard** knifflig werden, denn auch im »Soul Cairn« beherrscht Bethesda die Kunst der Ablenkung. So treffen wir am Wegesrand immer mal



Im Festsaal von Schloss Volkihar empfängt der Obervampir Harkon (oben) einen Kurier mit einer Schriftrolle der Alten auf dem Rücken.





Das **Schloss Volkihar**, der Hauptsitz des gleichnamigen Vampirclans, thront auf einer Insel weit nördlich der Hauptstadt Einsamkeit. Das Schloss verschafft seinen Bewohnern Boni auf ihre Vampirkräfte und dient als Braustube für Bluttränke, die nicht nur heilen, sondern auch als ausgesaugte Gegner zählen – und somit zur Freischaltung neuer Vampirlord-Talente beitragen. Zudem befindet sich hier das Magieportal, das in die Geisterwelt »Soul Cairn« führt.



Der Vampirjäger-Orden der Dawnguard haust im – etwas fantasielos benannten – **Fort Dawnguard** in der Herbstwald-Provinz Rifton. Hier können die Helden unter anderem Armbrüste und Dragonbone-Waffen herstellen. Außerdem lässt sich im Fort ein gepanzertes Troll »anheuern«, der dann Seite an Seite mit dem Spieler kämpft.

lerhaus nutzen. Vampirjäger ziehen hingegen ins Fort Dawnguard ein. Jede Festung soll dabei individuelle Vorteile bieten, die wir nach und nach durch Nebenaufträge freischalten und ausbauen. Beispielsweise dürfen wir im Schloss Volkihar Bluttränke brauen, die nicht nur Lebensenergie wiederherstellen, sondern auch als ausgesaugte Gegner zählen und damit beim Erwerb von Vampirlord-Talentpunkten helfen. Im Fort Dawnguard hingegen werben Ordenskrieger unter anderem ihre gepanzerten Trollhelfer an und schmieden Dragonbone-Waffen. Es gibt in **Dawnguard** also auch über die Story hinaus viel zu tun und zu erleben.

herbeiheulen – ein überaus nützlicher Mitstreiter insbesondere für Dawnguard-Mitglieder, die sowieso schon einen gepanzerten Troll dabei haben. Überhaupt scheinen Helden in **Dawnguard** gerne mal eine kleine Privatarmee ins Feld zu führen: Vampirlords beleben Leichen wieder und beschwören Gargoyles, Menschen verwandeln Gegner via »Soul Tear« in Verbündete oder schreien gleich Durnehviir persönlich herbei, Dawnguard-Kämpfer haben zusätzlich ihre Panzertrolle im Schlepptau. Die Zeiten des Einzelkämpfertums sind wohl endgültig gezählt – zumindest, wenn man das will.

dere Landstriche enthält, diese seien aber laut Carofano nur dazu gedacht, den Spielern »einen Ausblick zu verschaffen, wenn sie den Rand der Karte erreichen«. So soll der Eindruck entstehen, die Welt gehe noch weiter, auch wenn die Gebiete selbst unzugänglich waren und bleiben. Sei's drum, auch in Himmelsrand selbst gibt's noch genügend Raum für neue Abenteuer. Vielleicht bald auch in ewiger Finsternis. **GR**

Ranziehen, aussaugen, wegwerfen

Und viel zu bekämpfen. Neben den neuen Gegnertypen im »Soul Cairn« führt der DLC legendäre Drachen ein, die noch stärker sein sollen als die bekannten Feuerspucker. Wer die Schuppenbestien nicht als Vampir bekämpfen will, kann sich übrigens nach dem Ende der **Dawnguard**-Handlung vom Blutsauger-Dasein heilen lassen – und darf dann auch wieder zum Werwolf mutieren. Beim Aufnahmezeremonie in den Volkihar-Clan verlieren Mondanbeter ihre haarige Verwandlungsfähigkeit, Kombo-Charaktere aus Werwolf und Vampirlord wären nämlich nicht nur unlogisch, sondern auch absurd übermächtig. Zumal Bethesda auch den Werwölfen einen eigenen Talentbaum samt frischen Fähigkeiten spendiert (siehe Kasten auf Seite 14), beispielsweise dürfen die Wolfsmenschen einen zweiten Pelzkrieger als Helfer

Faktionswahl, »Soul Cairn«, Nebenaufträge, Spielerschlosser, dazu neue Ungeheuer, Drachenschreie und Begleiter – **Dawnguard** wird kein Schrumpel-DLC, sondern eine prächtige Erweiterung, die von Bethesda anvisierten 10 bis 15 Spielstunden klingen angesichts der Neuerungsflut absolut realistisch. Die Xbox-Version des Addons wird 1.600 Microsoft-Punkte kosten, also rund 20 Euro – fair. Nur ein Wermutstropfen vergällt Computerspielern die Vorfreude: **Dawnguard** erscheint Ende Juni zuerst für die Xbox 360 und erst knapp 30 Tage später für den PC (und die Playstation 3). Bedauerlich, dass Bethesda die Spieler zum Warten zwingt, nur um Marketingpläne durchzuziehen.



Addon mit Biss!
Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Auch wenn die unerträglichen Schmonzetten der Twilight-Kloake am Coolness-Faktor der Vampire genagt haben, bin und bleibe ich ein Fan der klassischen Blutsaugerei – vielleicht liegt's ja an meinem Nachnamen. Ergo könnte ich's kaum willkommener heißen, dass der Spitzzahn-Schrecken erstmals auch in der Elder-Scrolls-Serie einen würdigen Auftritt feiert, bislang war mir das Leben als Skyrim-Vampir nämlich etwas zu mühsam: Immer nur nachts rumschleichen oder ständig Leute aussaugen wird halt irgendwann langweilig, zumal's anders als in Morrowind keine eigenen Blutsauger-Questreihen gibt. Die neue Vampirform hingegen klingt hochspannend, und für Werwolf-Freunde oder Normalo-Helden bleibt ja immer noch die Dawnguard. Zu hoffen wiederum bleibt, dass Bethesda sein Umfangsversprechen hält und hier wirklich einen DLC abgeliefert, der des riesigen Hauptspiels würdig ist. Sonst wäre ich extrem angegriffen, auf ein Ultrakurz-Abenteuer auch noch länger warten zu müssen als Xbox-Spieler.

Potenzial: Ausgezeichnet