

# Skyrim Dawnguard

Bis(s) zum Morgengrauen haben wir uns in den Vampir-DLC zu Bethedas Riesen-Rollenspiel gestürzt. Hat Dawnguard das Zeug zum Pflicht-Download?

Von Florian Kurzmaier und Daniel Matschijewsky

**DLC**

WAS **DLC für Skyrim** WER **Bethesda**

WO **Gamestar.de/Quicklink/7271** WANN **August 2012** GELD **ca. 20 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Jeder anständige Blutsauger würde wohl in seiner Holzkiste rotieren, wenn man ihn auf Glitzer-Edward aus der **Twilight-Reihe** anspräche. Ob die Vampire deshalb in **Skyrim** keine tragende Rolle mehr spielten? Unwahrscheinlich, aber auch unwichtig. Viel wichtiger ist, dass der erste **Skyrim**-DLC **Dawnguard** die Blutsauger mit großem Tamtam ins Rollenspiel zurückbringt.

Abgesehen vom Geisterreich »Soul Cairn« (dazu gleich mehr) erweitert **Dawnguard** die Spielwelt nicht, das Abenteuer spielt größtenteils im altbekannten Himmelsrand. Nach einem Gespräch mit einer Wache in einer der größeren Städte führt eine Quest-Markierung unseren Dovahkiin zum Startpunkt der DLC-Quest. Der liegt östlich von Rifton an einem Durchgang, hinter dem sich die Burg Dämmerwacht verbirgt. Eine imposante Festung, die allerdings schon mal bessere Zeiten gesehen hat. Genauso übrigens wie die Vampirjäger der Dämmerwacht-Fraktion, die in der Burg Quartier wohnen. Ihr erster Auftrag schickt uns in eine Höhle, in der wir nach einem Vampirartefakt suchen sollen. Doch irgendwie fühlt



sich das komisch an ... die Dämmerwacht kennt uns keine fünf Minuten, und schon werden wir für eine wichtige Mission ins Vertrauen gezogen? Ein doch arg konstruierter Einstieg in die **Dawnguard**-Story.

In der Höhle wimmelt es von durstigen Blutsaugern. Sobald die erledigt sind, dür-

fen wir uns an einem der wenigen Rätsel von **Dawnguard** probieren, ein simples Verschiebepuzzle, das eine Säule zum Vorschein bringt. Als wir das Teil öffnen, stolpert Serana heraus, eine jung aussehende, aber schon ein paar Hundert Jahre alte Vampirin. Sofort sticht uns das Ding ins Auge, das sie auf dem Rücken trägt: eine der



## F.A.Q.

- Gibt es eine Level-Untergrenze, die ich mindestens erreicht haben muss, um Dawnguard spielen zu können?

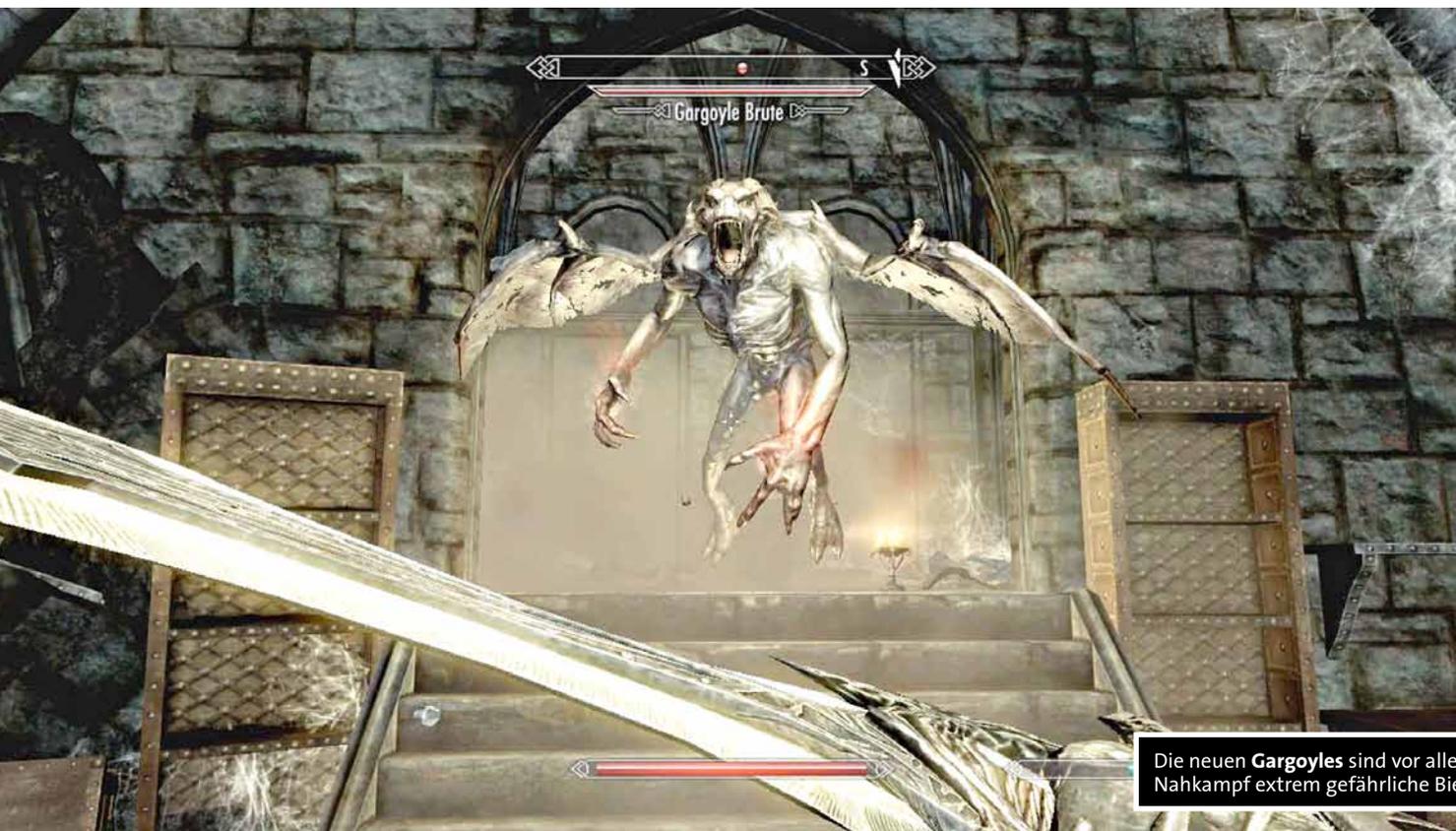
Ja, Sie sollten einen Charakter haben, der mindestens Level 10 erreicht hat.

- Wo liegt die Level-Obergrenze für Hardcore-Spieler?

Die liegt in Dawnguard bei Stufe 81.

- Darf ich die Fähigkeiten und Waffen nach dem Ende von Dawnguard weiter benutzen?

Klar, alle Fähigkeiten und Gegenstände bleiben auch nach dem Durchspielen der DLC-Quests erhalten.



Die neuen **Gargoyles** sind vor allem im Nahkampf extrem gefährliche Biester.

aus **Skyrim** bekannten Schriftrollen der Alten! Das muss das Vampirartefakt sein. Unsere neue Begleitung bittet uns prompt, sie nach Hause zu bringen, wir willigen ein. Ein Blick auf die Karte offenbart, dass Seranas Zuhause, Schloss Volkihar, am nördlichsten Zipfel von Himmelsrand liegt. Als wir per Schnellreise-Funktion zum Zielort springen, stehen wir vor einer eindrucksvollen, mit Gargoyle-Statuen verzierten Burg. Drinnen bietet uns Seranas Vater, der Obervampir Harkon, eine Belohnung für die Heimkehr seiner Tochter an: Er möchte uns zum Vampir befördern. Dies ist ein wichtiger Wendepunkt in der Story, denn ab hier läuft die **Dawnguard**-Geschichte auf Seiten der Blutsauger weiter, – oder wir verweigern die neue »Gabe« und werden zum Vampirjäger.

Als Vampir verfolgen wir den diabolischen Plan, mit Hilfe der Alten Schriften den Himmel über Tamriel zu verdunkeln, um unsere Opfer rund um die Uhr aussaugen zu kön-

nen. Ob Himmelsrand tatsächlich in ewiger Finsternis versinkt, verraten wir lieber nicht. Nur so viel: Wer **Dawnguard** auf Vampirseite durchspielt, kann hinterher ... interessante Dinge mit der Sonne anstellen. Wenn wir uns hingegen auf die Seite der Kämpfer der Dämmerwacht stellen, gilt es, die Katastrophe abzuwenden. Unsere Mission führt uns dabei auch in den »Soul Cairn«. Diese neue Zwischenwelt der rast- und ruhelosen Seelen ist zwar definitiv kein Urlaubsparadies, aber dennoch einen Abstecher wert. Denn in der von Nebelschwaden durchzogenen und von Blitzen durchzuckten Paralleldimension gibt es einiges zu sehen und zu holen. In Nebenmissionen können wir uns beispielsweise das untote Pferd Arvak besorgen und fortan auch im normalen Himmelsrand beschwören. Außerdem treffen wir auf den mächtigen Drachen Durnehviir.

Wenn wir uns dem Blutsauger-Dasein verweigern, lässt uns Harkon gnädigerweise

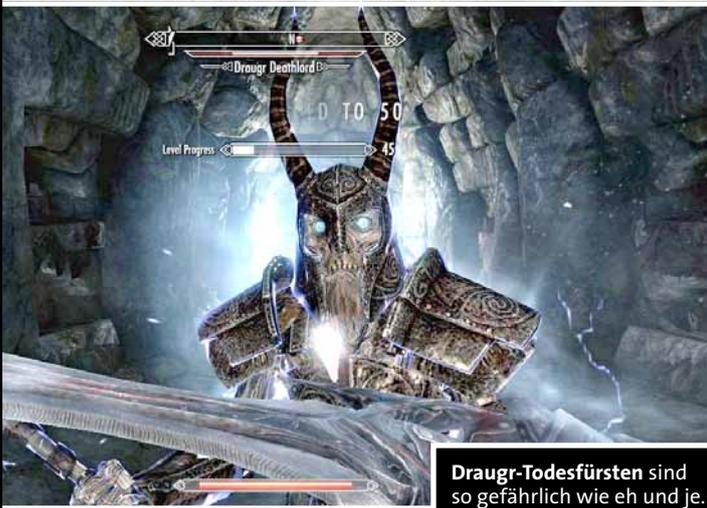
unbehelligt von dannen ziehen. Anschließend zeigt uns eine alte Bekannte eine Möglichkeit auf, die Krise noch abzuwenden. Und damit uns das auch gelingt, haben die Entwickler der Dämmerwacht-Fraktion ein paar neue Gegenstände verpasst. So dürfen wir neben den aus dem Hauptspiel bekannten Drachenrüstungen nun auch Waffen aus Drachenknochen schmieden. Die sind stärker als die bislang mächtigsten daedrischen Prügel, dafür aber auch schwerer. Zudem erweitert die neue Armbrust das Arsenal für den Fernkampf um eine praktische Alternative. Denn die Fernwaffe bleibt – einmal geladen – feuerbereit, auch wenn wir damit umherrennen. Magiebegabte Spieler können die Bolzen der Armbrust zudem verzaubern. Zu guter Letzt haben die Vampirjäger noch ein weiteres Ass im Ärmel: Trolle, eine domestizierte, stubenreine und vor allem mit einer Eisenrüstung gepanzerte Ausgabe der aus **Skyrim** bekannten Fellbestien. Neue Fertig-



Bei den **Vampiren** geht es rustikal zu. Der Festschmaus besteht aus... Menschenfleisch.



Wir haben unsere neue **Armbrust** gleich mal mit einem Frostzauber aufgewertet.



Draugr-Todesfürsten sind so gefährlich wie eh und je.

keiten gibt es für die Dämmerwacht-Fraktion indes nicht. Lediglich Helden, die im Hauptspiel bereits das Werwolf-Talent erlangt haben, dürfen sich über einen neuen Fertigkeitenbaum freuen. Beispielsweise können wir mit »Totem of the Ice Brothers« ein Rudel Frostwölfe herbeijaulen. Wenn das immer noch nicht reichen sollte, um den Feinden Herr zu werden, schalten wir mit der passiven Fähigkeit »Bestial Strength« einen 100-prozentigen Nahkampf-Schadensbonus frei. Zudem gibt es drei neue Worte der Macht. Mit »Drain Vitality« etwa lässt sich Magie- und Lebensenergie absaugen. »Soul Tear« wiederum entreißt dem Gegner seine Seele und macht ihn zum hilfreichen Zombie.

Wenn wir uns für das blutige Angebot von Harkon entscheiden, erwartet uns die wohl größte Neuerung von **Dawnguard**. Als Blutsauger dürfen wir jederzeit zum »Vampire Lord« mutieren, einen ebenso hässlichen wie mächtigen Über-Vampir. Da unser Held in dieser Form keine Waffen trägt, kämpft er bevorzugt mit Toten- und Monsterbeschwörung. So können wir gefallene Feinde (und Freunde) als Marionetten wiederbeleben und erneut in den Kampf schicken oder einen Gargoyle als Helfer beschwören. Sollte mal eine Gegnergruppe zu stark sein für den Vampir-Lord, kann er mit einfachem Tastendruck einen Fledermausschwarm beschwören, der ihn einige Meter weiter teleportiert. Praktisch und elegant, denn so können wir ausweichen und anschließend Feinde gezielt angreifen, etwa mit dem »Vampiric Grip«, der Gegner würgt.

Klasse: **Dawnguard** fühlt sich an, als sei es schon immer ein Teil von **Skyrim** gewesen. An Optik und Sound gibt es nichts auszusetzten, die neuen Features sind allesamt gelungen und gut eingebaut. Da wir den DLC mit einem weit fortgeschrittenen Krieger in Angriff genommen haben, der bereits alle großen Quest-Reihen

## Mehr als nur ein einfacher DLC zu Skyrim!



Drachenwaffen sind zwar mächtiger als daedrische, wiegen aber viel mehr.

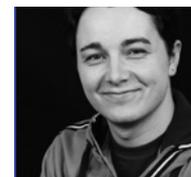
## Neues mit Patch 1.6

Kurz vor **Dawnguard** hat Bethesda den Patch 1.6 veröffentlicht. Neben einigen Detailverbesserungen, Bugfixes und neuen Kill-cam-Einstellungen bringt das Update eine von den Fans lange ersehnte Neuerung: Waren Pferde bislang »nur« Transportmittel, kann jetzt auch vom Rücken der Rösser zugeschlagen werden. Allerdings mit Einschränkungen: Denn Zweihandwaffen (irgendwie logisch) sind genauso wie Zauber (irgendwie unlogisch) nicht vom Pferd aus benutzbar. Dafür kann man die Feinde elegant mit Einhändern und Bögen sowie der neuen Armbrust attackieren. Lustig: Ähnlich wie bei den Riesen scheint Bethesda ein Problem mit der Kollisions- und Trefferabfrage zu haben, denn vom Pferd aus getroffene Feinde fliegen in hohem Bogen durch die Luft.



des Hauptspiels absolviert hatte, bleiben die coolen neuen Fähigkeiten nach den **Dawnguard**-Quests nur schmückendes Beiwerk, weil wir sie schlicht nicht mehr brauchen. Für Spieler, die noch mitten in der Story des Hauptspiels stecken, lohnt sich der DLC-Abstecher hingegen, da sie die Blutsauger-Fähigkeiten danach auch weiterhin sinnvoll nutzen können.

Bei den versprochenen 12 bis 15 Stunden Spielzeit hält Bethesda dafür Wort. In unserem Test haben wir das Ende der **Dawnguard**-Handlung nach rund elf Stunden gesehen. Wer am Wendepunkt der Story einen Speicherpunkt erstellt und beide Handlungs-zweige sehen will, der kommt locker auf weitere sechs Stunden in Himmelsrand. Die Erfüllung dieses Versprechens erkaufte sich Bethesda jedoch mit einigen unnötigen Längen. So sollen wir beispielsweise an fünf Schreinen beweisen, dass wir würdig sind, ein heiliges Artefakt zu finden. Diese Passage führt uns zwar durch verschiedene Areale und Höhlen, wirkt aber extrem schlauchartig, verlängert und aufgesetzt. Alles in allem aber ist **Dawnguard** allein schon seiner vielen Möglichkeiten wegen keine 08/15-Erweiterung, sondern entpuppt sich vielmehr als vollwertiger Story-DLC, der sich beinahe wie ein richtiges Addon anfühlt. [FKU](#) / [DM](#)



### Ein Muss für Skyrim-Spieler

Florian Kurzmaier  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Mir hat **Dawnguard** richtig gut gefallen, auch wenn nicht alles Gold ist, was glänzt. Eine spannende Geschichte, verbunden mit vielen neuen Fähigkeiten und Gegenständen – all das macht aus dem ersten DLC eine runde Sache. Über die kleinen Schwächen beim Story-Einstieg und die Längen gegen Ende kann ich als Serienfan zwar hinweg sehen. Beim nächsten DLC sollte Bethesda aber unbedingt versuchen, neue Fähigkeiten auch mit Hinblick auf hochstufige Charaktere zu gestalten.