

Totgeglaubte leben länger: Nach fast zwei Jahren Sendepause taucht das neue Rollenspiel der Baldur's-Gate-Entwickler endlich aus der Versenkung auf.

Dragon Age Origins

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5422
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5421

Mai 2004: Auf der E3 in Los Angeles zeigen die Rollenspiel-Experten von Bioware ihr neues Werk. Über ein Jahr ist es schon in Arbeit, die ruhmreiche **Baldur's Gate**-Serie soll es beerben. In seiner eigenen Fantasy-Welt wird es spielen, Zwerge und Elfen inklusive. Sein Name: **Dragon Age**. Das Abenteuer-Schwergewicht sieht vielversprechend aus, doch in den nächsten Jahren tröpfeln die Informationen nur spärlich. Stattdessen schiebt Bioware drei andere Projekte vor: 2005 das **Neverwinter Nights**-Addon **Kingmaker** sowie **Jade Empire**, eine Rollenspielreise durchs mythologische China. 2007 folgt das Science-Fiction-Abenteuer **Mass Effect**. Ende 2006 besucht GameStar Bioware in Kanada und sieht **Dragon Age** exklusiv; das Spiel scheint gute Fortschritte zu machen. Seitdem herrscht Stille.

Juli 2008: Auf der E3 in Los Angeles will Bioware endlich neue Infos zum inzwischen mit dem Untertitel **Origins** versehenen Spiel enthüllen. Wir sind gespannt, was sich noch geändert hat.

Der hässliche König

»Heute werdet ihr 30 Minuten reine Spielszenen sehen«, eröffnet der Executive Producer und Projektleiter Dan Tudge die Vorführung von **Dragon Age: Origins**. »Jede Charakterklasse erlebt ihre eigenen Geschichten. Dadurch ändert sich eure Sicht auf die Spielwelt sowie die Reaktion der Bewohner auf eure Helden. Mehr dazu werden wir im Laufe des Jahres verraten.« Den letzten Satz hören wir an jenem Tag noch öfter.

Unser Ausflug in die Welt von **Dragon Age: Origins** startet in den Ruinen von Ostagar, in denen sich die Armee des Fantasy-Kö-

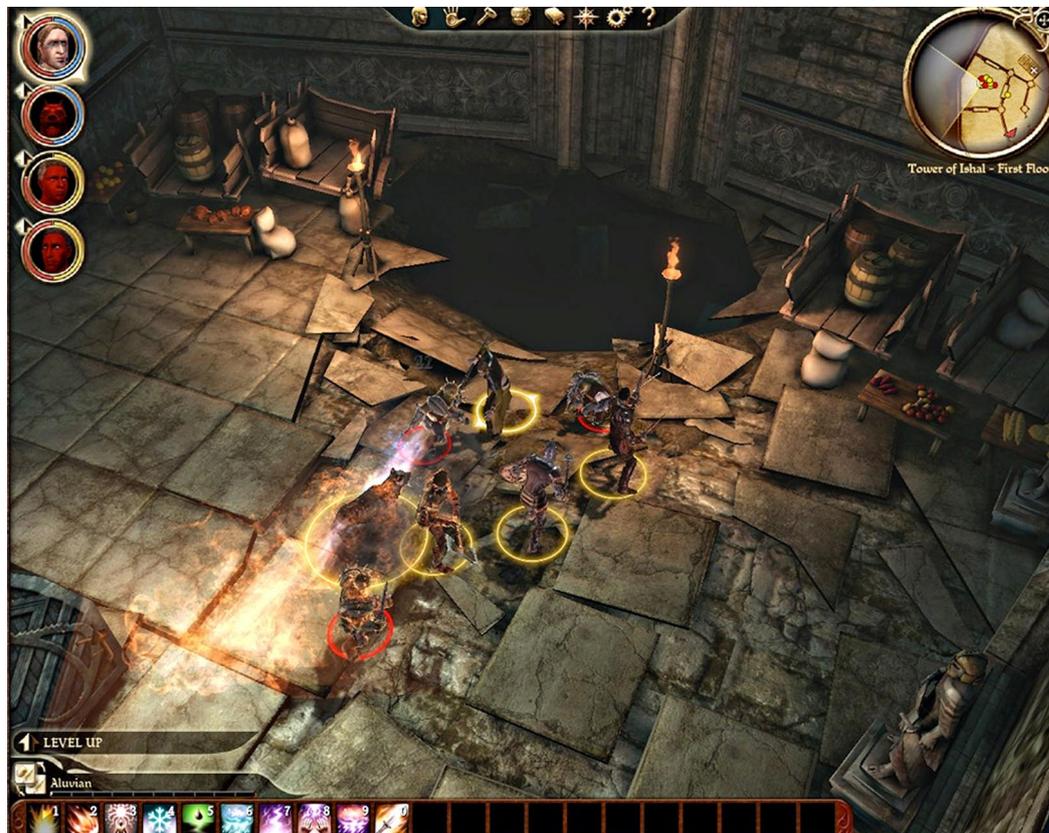
nigreichs Feraldon gegen den Ansturm der »Blight«-Horden vorbereitet. Wir verkörpern den Krieger Leander, seines Zeichens Rekrut der Grey Warden, eines uralten Kriegerordens. Gemeinsam mit unserem Mentor Duncan treffen wir den König von Feraldon. Obwohl Duncan ihn eindringlich davor warnt, will der Monarch gegen die dunklen Mächte kämpfen. Die Mimik der Helden erinnert dabei teilweise an ein Wachsfigurenkabinett – die Hauptdarsteller anderer Titel sehen deutlich realistischer aus, etwa in **Half-Life 2** oder Biowares hauseigenem Konkurrenten **Mass Effect**. Verglichen mit dem Science-Fiction-Werk ist auch der vierminütige Dialog zwischen uns, Duncan und dem König ein Rückschritt: Statt flugs ein Stichwort zu wählen, aus dem das Spiel dann einen treffsicheren Satz strickt, grübeln wir in **Dra-**

gon Age über drei bis fünf ausschweifenden Antworten – von intuitiver Gesprächsführung keine Spur. Immerhin verspricht Tudge, dass unsere Antworten den Verlauf der Handlung beeinflussen.

Blut und Morde

Endlich darf sich unser Held auf eigene Faust durch Ostagar bewegen. »Jetzt ist es an der Zeit, das Feldlager zu erforschen, um beispielsweise bessere Waffen zu organisieren«, sagt Dan Tudge. Wir passieren eine Priesterin, die zu ihren Anhängern spricht, und steuern auf einen Gefangenen in einem Käfig zu. Der Ärmste klagt über Hunger und Durst, als Belohnung für Nahrungsmittel verspricht er uns den Schlüssel für eine Schatztruhe. Nun können wir dem Eingesperrten helfen, ihm aber auch drohen oder ihn umbringen, um den Schlüssel zu ergattern. »In **Dragon Age** dürft ihr einen Helden, einen Märtyrer oder einen Tyrannen spielen«, sagt Dan Tudge. Er entscheidet sich für Letzteres, meuchelt den Gefangenen und orakelt: »Das wird sicher Auswirkungen auf den späteren Spielverlauf haben.« Welche, möchte er nicht verraten. Eine sonderlich spannende Quest war dies jedenfalls nicht. Immerhin wissen wir nun, dass sich **Dragon Age**-Weltenretter wie in **Knights of the Old Republic** zwischen Gut und Böse entscheiden werden.

Danach springen wir in die Zukunft, kurz bevor die Schlacht von Ostagar ausbricht. Bevor wir aktiv ins Geschehen eingreifen können, sehen wir eine rund sechsminütige Zwischensequenz, die den Ansturm der Blight zeigt. Die folgende Mission: Während am Boden die Schlacht tobt, erklettern wir die Festungsmauer. Denn wir sollen gemeinsam mit zwei Gruppenmitgliedern ein Leuchtfener entzünden, um Verstärkung herbeizurufen. Die Feuerstelle befindet sich allerdings auf der Zinne eines Wachturms, den die Blight-Schergen besetzt haben.



Die **Blight-Schergen** greifen unsere Heldengemeinschaft im Wachturm an – gelingt es uns, rechtzeitig ein Leuchtsignal zu entfachen?



Der übermannsgroße **Oger** schnappt sich einen Helden und knallt ihn auf den Boden.



Die **Elfenmagierin** versetzt ihre Gegner mit Blitz-, Lähm- und Feuerzaubern in Angst und Schrecken.



Im Spielverlauf verslägt es die Heldengruppe auch in geheimnisvolle **Ruinenstädte**.



In jedem Kampf können Sie **den Kamerawinkel** und **die Zoomstufe** frei bestimmen.

Öfter mal 'ne Pause

Auf dem Weg zum Turm schließt sich unserer Gruppe nach kurzer Überredung eine Wache an. »Diese Entscheidung liegt bei euch – und in Dragon Age trifft ihr viele solcher Entscheidungen«, meint Dan Tudge. Schließlich betreten wir den Turm und stehen den Häschern der Blight gegenüber. Hurra, der erste Kampf! »Die Gefechte funktionieren nach dem Prinzip ›Pausieren und Spielen‹«, sagt Tudge. Denn in den Scharmützeln dürfen wir die Zeit jederzeit anhalten. Dann schalten wir zwischen unseren Helden hin und

her und bestimmen in aller Ruhe, welche Talente und Zauber sie einsetzen. Die 3D-Kamera lässt sich stufenlos drehen und zoomen; wir können unsere Gruppe auch wie in **Baldur's Gate** von schräg oben steuern. Im Gefecht gegen die Invasoren wählen wir das Berserkertalent unseres Kriegers, das seinen Angriffen mehr Schlagkraft verleiht, aber dafür seine Lebenspunkte reduziert. Nach einem kurzen Schlagabtausch pausieren wir erneut, um weitere Fähigkeiten auszuprobieren: einen Schildstoß sowie die Fähigkeit »Assault«, die vier Blitz-

angriffe hintereinander ermöglicht. Unsere Mitstreiter lenkt das Spiel auf Wunsch automatisch.

Magier vor!

Danach lädt Dan Tudge einen weiteren Spielstand, damit wird den nächsten Turmkampf mit einer neuen Heldin bestreiten können: der Elfenmagierin Cairtriona. Als ein Feindhexter unsere Mitstreiter in Brand steckt, löscht die Elfe die Flammen mit einem Schneesturm-Zauber. Danach drehen wir den Spieß um und zerblitzen die Gegner mit einem magischen Gewitter. Die Überreste der Schurken durchsuchen wir nach Beute; ein Rüstungsteil und ein Schwert wandern in unsere Tasche.

Vor dem nächsten Kampf spricht Cairtriona einen Gruppenzauber, der den Waffen aller Kameraden zusätzlichen Flammen-

schaden verleiht. Dann lässt die Elfenhexe einen brennbare Ölfilm auf den Boden des Turms erscheinen und entzündet ihn mit einem Feuerball, als die nichtsahnenden Gegner anrücken – ein netter Taktik-Kniff. Zum Abschluss erwartet uns schließlich noch ein übermannsgroßer Oger, der sich ein Party-Mitglied schnappt und auf den Boden donnert. Den Kampf gegen den Koloss überlebt Cairtriona nur knapp. Ihre drei Mitstreiter liegen leblos auf dem Boden, kommen nach dem Tod des Ogers jedoch wieder zu sich. Nun können wir endlich das Leuchtsignal entzünden. Sieg! Oder doch nicht: Zum Abschluss zeigt eine Zwischensequenz einen weiteren Oger, der sich den König schnappt – hätte der engstirnige Monarch doch nur auf Duncans Warnungen gehört! **Roland Austinat / GR**



Was unsere vier Helden hinter diesem **Zauberportal** erwartet, erfahren wir Anfang 2009.

Dragon Age: Origins

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

Roland Austinat: Ich mag Bioware, in meinem Regal stehen alle Rollenspiele der Kanadier. Doch die Dragon-Age-Vorführung auf der E3 macht mich misstrauisch: wächserne Render-Gesichter, zähe Dialoge, eine spannende Quest – ich mache mir Sorgen um den inoffiziellen Nachfolger der Baldur's-Gate-Serie. Da muss Bioware mit einer spielbaren Version nachlegen. Denn nur auf den guten Ruf seiner Klassiker darf sich kein Entwickler verlassen.



redaktion@gamstar.de