



# Dragon Age Origins

Nach dem Scifi-Abenteuer Mass Effect finden die Rollenspiel-Experten von Bioware zurück zur Fantasy – zu einer düsteren, brutalen Variante. Dragon Age soll mit dunklem Charme das Erbe des legendären Klassikers Baldur's Gate antreten.



Wenn Sie in Städten wie hier der Festung Ostagar unterwegs sind, dann gibt die Verfolgerperspektive den größten Überblick.

DVD  
Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 5422  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 5421  
- Offizielle Webseite  
▶ Quicklink: 5571

Auf den Zinnen einer Burg schlagen ein Mensch und ein Elf verbissen mit Schwertern aufeinander ein. Der Kampf auf Leben und Tod dient uns dazu, einen wichtigen Unterschied zu illustrieren: nämlich den zwischen Hoch-Fantasy und Dunkler Fantasy. In der Hoch-Fantasy streckt der Mensch den Elfen mit einer geschickten Finte nieder, ruft dem Sterbenden ein »Endlich! Deine Herrschaft des Bösen ist zu Ende!« hinterher, und vor dem

Burgtor jubelt die Dorfbevölkerung, deren Bürgermeister schon das ausgelobte Schwert des Goldenen Kriegers unter den Armen geklemmt hat, locker in Geschenkpapier eingeschlagen.

In der Dunklen Fantasy dagegen hebt der blutüberströmte Menschenkrieger mit letzter Kraft seine Klinge und hackt dem Elfen unter Donnergrollen den Kopf von den Schultern, sackt dann in der warmen Blutlache zusammen – und am Ende stellt sich heraus, dass er seinen lang verschollenen Halbbruder enthauptet hat, während lachend der Erzbösewicht aus dem Schatten tritt und spottet: »Danke, dass du das einzige Wesen getötet hast, das mich hätte stoppen können!« Dann brennt er die Burg nieder.

Seit Tolkiens **Herr der Ringe** gilt Hoch-Fantasy als die klassische Ausprägung des Mythen- und-Magie-Genres, **Das Schwarze Auge** gehört dazu und auch **Dungeons & Dragons**. In der Hoch-Fantasy sind Helden edel, Gut und Böse klar abgegrenzt, und auch wenn die Welt mal am Abgrund steht, siegt am Ende die Gerechtigkeit; die Völker raufen sich zusammen, und selten geht die gegenseitige Abneigung über

den einen oder anderen Langohren-Witz hinaus. Die Dunkle Fantasy ersetzt die saubere Welt durch eine radikal dreckige: Hier stehen Länder am Abgrund, die Zivilisation bröckelt, Diskriminierung und Misstrauen bestimmen den Umgang, und wem von einem böswilligen Schicksal die Rollenrolle aufgezwungen wird, der kommt schnell vom Regen in die Traufe – die meisten Entscheidungen haben böse Konsequenzen, der Rest katastrophale. Zu dieser düsteren Spielart gehören **The Witcher** oder (mit Einschränkungen) das **Warhammer-Universum**. Und in Kürze das neue Spiel der Rollenspiel-Profis von Bioware: **Dragon Age**.

### Die Säulen der Ehre

Fast zwei Jahre sind vergangen, seit wir Ende 2006 das letzte Mal vor Ort bei Bioware waren, um das geheimnisumwobene **Dragon Age** für unsere Titelstory auszuleuchten. Inzwischen hat Bioware auf der E3 und Games Convention den aktuellen Stand des mehr als ein Jahr lang in der Versenkung verschwundenen Rollenspiels präsentiert – und dennoch weiß man noch wenig über den Inhalt von **Dragon Age**.

Also sind wir einmal mehr ins kanadische Edmonton geflogen, um mit dem Design-Team zu sprechen. Und um als erster Mensch außerhalb des Bioware-Teams einen Abschnitt selbst zu spielen. Dabei haben wir Faszinierendes gesehen und viel Neues darüber gelernt, wie **Dragon Age** funktionieren wird – aber wir müssen auch ein paar vollmundige Ankündigungen entzaubern.

Wenn jemand von Bioware über **Dragon Age** zu sprechen beginnt, dann fällt über kurz oder lang das Wort vom »Nachfolger im Geiste« zu **Baldur's Gate**. Die Fans hören's mit gespitzten Ohren, denn die zweiteilige Rollenspiel-Serie von Ende der 90er-Jahre gehört zu den herausragenden Klassikern ihres Genres. Doch der Slogan ist mit Vorsicht zu genießen. Die beiden Spiele haben zunächst wenig miteinander gemein. Wo **Baldur's Gate** überwiegend hell und sauber war, ist **Dragon Age** düster und brutal. Die Welt der Vergessenen Reiche (Forgotten Realms) ersetzt Bioware durch das selbst erfundene Land Ferelden, die D&D-Regeln durch ein eigenes Spielsystem. Die 3D-Kamera schwenkt (wie in **Neverwinter**

## Mehr zum Spiel

Auf der offiziellen Webseite [www.dragonage.com](http://www.dragonage.com) veröffentlicht Bioware in regelmäßigen Abständen Hintergrundinformationen, Bilder und Trailer zum Rollenspiel; ein regelmäßiger Besuch lohnt sich also. Wer lieber deutsche Texte liest, findet alle wichtigen Neuigkeiten zu Dragon Age auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de).



## Interview

mit den Bioware-Chefs

Die beiden ausgebildeten Ärzte **Ray Muzyka** und **Greg Zeschuk** gründeten 1995 die Firma Bioware mit dem Ziel, medizinische Software zu entwickeln. Stattdessen veröffentlichten die Kanadier im Oktober 1996 das Mech-Actionspiel *Shattered Steel*. Es folgten die hochgradig erfolgreichen Rollenspiele der *Baldur's Gate*-Serie, die den exzellenten Ruf Biowares begründeten. 2007 wurde Bioware von Electronic Arts übernommen. Muzyka und Zeschuk sind weiterhin die Chefs von Bioware sowie Mitglieder im Führungszirkel von Electronic Arts.



Ray Muzyka,  
Geschäftsführer



Greg Zeschuk,  
Präsident

**GameStar** ❖❖❖ **Ray, Greg, wenn ihr selbst Rollenspiele spielt: Welche Klasse wählt ihr?**

❖❖❖ **Greg** Ich spiele Krieger.

❖❖❖ **Ray** Ich spiele immer zuerst einen Magier. Ich mag deren taktischen Anspruch.

❖❖❖ **Greg** Wir ergänzen uns in Online-Rollenspielen super!

❖❖❖ **Vor zehn Jahren feierte Bioware mit Baldur's Gate seinen ersten Erfolg. Rückblick: Wie beurteilt ihr das Spiel heute?**

❖❖❖ **Ray** Baldur's Gate war eine besondere Leistung, denn niemand aus dem Team hatte vorher an einem Spiel gearbeitet.

❖❖❖ **Greg** Es war ein sehr gutes Spiel für seine Zeit. Damals haben wir unser Handwerk gelernt, und es seitdem kontinuierlich verbessert.

❖❖❖ **Ray** Baldur's Gate ist die Grundlage für alles, was wir später gemacht haben. Unser neues Spiel, *Dragon Age*, wird sein Nachfolger im Geiste.

❖❖❖ **Was bringt das, eine zehn Jahre alte Spielerfahrung noch einmal neu auszulegen?**

❖❖❖ **Greg** Es gibt eine große Nachfrage nach klassischen Spielerfahrungen. Die 90er waren die goldene Ära für PC-Spiele, und heute werden viele der damaligen Titel wiederentdeckt. Nimm zum Beispiel *Fallout 3* oder *Colonization*. Die werden beide neu aufgelegt.

❖❖❖ **Ray** *Dragon Age* ist ja nicht nur eine einfache Kopie. Es steckt voller Innovation, technisch wie inhaltlich. Es ist zusammen mit Baldur's Gate der neuen Generation.

❖❖❖ **Wie haben sich Spiele in den letzten zehn Jahren verändert?**

❖❖❖ **Ray** Der Grad des Realismus in Spielen ist heute viel höher als vor zehn Jahren. Die Grafik sieht besser aus, die künstliche Intelligenz ist schlauer. Darüber hinaus dreht sich viel mehr als früher um die Vernetzung, also das Zusammenspiel mit anderen Menschen. Und es gibt mehr Genres und Spielarten. Der PC-Markt ist nicht kleiner geworden, wie viele glauben, sondern nur fragmentierter.

❖❖❖ **Welche soziale Bedeutung haben Computerspiele heute?**

❖❖❖ **Greg** Sie tragen zur globalen Vernetzung bei. Das betrifft vor allem den E-Sport. Ich behaupte, dass es nicht mehr lange dauert, bis wir olympische Video-Spiele haben.

❖❖❖ **Ray** Spiele werden zur dominierenden Unterhaltungsform. Sie sind mächtiger als Filme, weil man im Spiel Handelnder und Regisseur gleichzeitig ist. Und oft auch noch Schöpfer, durch Editoren, Sandkästen und Tools. Heutzutage wachsen Kinder selbstverständlich mit Spielen auf.

❖❖❖ **Was lernen diese Kinder aus Spielen?**

❖❖❖ **Ray** Computerspiele sind Unterhaltung, die auf Technik basiert, und damit umgehen zu können ist hilfreich in unserer technisierten Welt ...

❖❖❖ **Greg** ... und sie schulen Planung und logisches Denken, aber auch dreidimensionale Wahrnehmung. Wer spielt, der trainiert fast automatisch auch sein räumliches Denken.

❖❖❖ **Ray** In unseren Spielen lernen Spieler außerdem, dass es im Leben um Entscheidungen geht, und dass jede Entscheidung Konsequenzen hat.

❖❖❖ **Solche Konsequenzen illustriert *Dragon Age* mit teils drastischer Gewaltdarstellung.**

❖❖❖ **Ray** Das hängt mit der Welt zusammen, die wir simulieren wollen, eine Welt voller Konflikte und Probleme. Die plastische Darstellung der Gewalt ist ein stimmiger Teil davon.

❖❖❖ **Greg** Wir richten uns mit *Dragon Age* ganz klar an erwachsene Spieler.

❖❖❖ **Was unterscheidet Bioware-Spiele von den Programmen anderer Firmen?**

❖❖❖ **Ray** Wir stellen unsere Spiele auf mehrere Säulen: Handlung, Entdeckung, Konflikte, Fortschritt und Individualisierung. Wir wollen, dass die Spieler ständig interessante

Dinge erleben, dabei ihren Charakter weiterentwickeln und Stolz auf ihre Leistungen sind.

❖❖❖ **Greg** Außerdem streben wir nach der bestmöglichen Qualität, und nach Langzeitwert. Unsere Spiele sollen eine hohe Lebensdauer haben, wie zum Beispiel *Neverwinter Nights* durch die Module, die man mit dem Editor bauen kann.

❖❖❖ **Was macht eurer Meinung nach gute Unterhaltung aus?**

❖❖❖ **Greg** Das hängt von deiner Stimmung ab. Gute Unterhaltung ist etwas, das du als angenehm empfindest, weil es zu deiner aktuellen Laune passt.

❖❖❖ **Ray** Deshalb erlauben wir den Spielern in unseren Spielen, so weit wie möglich das zu tun, wonach ihnen gerade ist. Gute Unterhaltung ist auf jeden Fall emotional fesselnd.

❖❖❖ **Habt ihr nicht langsam die Nase voll von Rollenspielen?**

❖❖❖ **Greg** Wenn wir immer und immer wieder das Gleiche machen würden, dann würde es sicher irgendwann langweilig. Aber unsere Spiele entwickeln sich weiter. Wir haben sehr viel Variation in unseren Projekten.

❖❖❖ **Ray** Unsere Definition von Rollenspielen ist sehr breit. Man kann auf sehr viele verschiedene Arten spannende Geschichten erzählen. Mit *Dragon Age* loten wir das weiter aus.



Mit *Baldur's Gate* (1998) belebte Bioware das Rollenspiel-Genre neu.



Ray Muzyka (links) und Greg Zeschuk (rechts) im Gespräch mit GameStar.



**Party-Übersicht** Der rote Balken links vom Portrait ist die Lebensenergie, rechts davon Mana (blau bei Magiern) oder Ausdauer (gelb bei Kämpfern, deren Talente Ausdauer verbrauchen).

**Spielmenü** Die Symbole von links nach rechts: Charakterbogen, Zaubertalente, Kampftalente, Inventar, Questjournal, Levelkarte, Optionsmenü, Codex (führt automatisch Buch über alle Personen, Gegner etc.).

**Waffenwechsel** Mit dem Symbol links wechseln Sie sofort zwischen zwei Ausrüstungs-Sets für den Charakter, etwa eines für den Nah- und eines für den Fernkampf. Die gelbe Leiste ist der Erfahrungsfortschritt.

**Schnellzugriffs-Leiste** Diese Felder dürfen Sie frei belegen. Dragon Age bestückt sie automatisch mit Talenten (Kämpfer) oder Zaubern (Magier). Hier sehen wir zehn Sprüche unserer Magierin, vom Flammenschlag bis zum Heilzauber.

**Minikarte** Die nahe Umgebung in der Übersicht. Gefährten erscheinen als gelbe, Gegner als rote Punkte auf der Karte. Die Levelkarte (im Spielmenü) zeigt auch Details wie Quest-Zielorte oder Ausgänge.

Die taktischen Kämpfe erinnern an Baldur's Gate: Sie blicken von oben auf das Geschehen, geben Ihren Kameraden Anweisungen und können jederzeit pausieren.

Nights) frei beweglich und späht meist aus einer Verfolgerperspektive, die Party fällt kleiner aus, die Taktikkämpfe basieren stark auf Gefechtstalenten. Der Vergleich mit **Baldur's Gate** bezieht sich eher auf die Spielerfahrung, die an die Stärken des Klassikers anknüpfen soll. Wer verstehen will, wie diese Spielerfahrung entsteht, der muss sich die sechs Säulen ansehen, auf denen laut den Firmengründern Ray Muzyka und Greg Zeschuk jedes Bio-ware-Spiel steht (siehe Interview links): Handlung, Entdeckung, Konflikte, Individualisierung, Wachstum und Lebensdauer.

**Säule 1: Handlung**

Für die Einwohner von Feralden gibt es einen Himmel, und er hat

einen Namen: The Fade. Es ist das Reich, in das die Seelen Träumender und Sterbender reisen und aus dem sich die Magie der Welt speist; und es erscheint so verlockend, dass vor langer, langer Zeit ein Volk ein Portal dorthin öffnete und als Eroberer hindurchschritt. Von Sünden verunreinigt verwandelten sie sich in Kreaturen des Schreckens, genannt Darkspawn, und stürzten zurück auf die Erde. Seitdem rumoren sie in den alten Zwergenschächten unter den Bergen und brechen alle paar Jahrhunderte hervor, um die Lebenden zu infizieren. Die Völker der Welt nennen das The Blight, den Pesthauch. Gerade sind die Darkspawn wieder aufgetaucht, und Feralden rüstet sich zur Vertei-

digung. König Cailan ist jung, blond und siegesgewiss – eine Kombination, die in dunklen Fantasy-Welten selten Gutes verheißt. Den Soldaten des Königs steht eine Elite-Einheit zur Seite, die sich Grey Wardens nennt, die Grauen Wächter. Sie bereiten sich seit Jahrhunderten auf die kommende Blight und den Kampf gegen die Darkspawn vor. Seit Kurzem haben sie einen neuen Rekruten in ihren Reihen: Sie. In einer der ersten großen Szenen von **Dragon Age** stellt König Cailan seine Armeen zur Entscheidungsschlacht auf, gegen den Willen seines Generals Teyrn Loghain. In Spielgrafik-Zwischensequenzen prallen die beiden großen Heere zusammen; wie in Hollywood-Filmen schwenkt **Dra-**

**gon Age** vom Großen ins Kleine, in die ausufernden Pfeilhagel der Bogenschützen und wogenden Leibermeere sind Nahaufnahmen von erbittert kämpfenden und fallenden Soldaten geschnitten. Aber das Spiel blickt auch in die Gesichter: Es zeigt die Fratzen der provozierend gestikulierenden Darkspawn, vor Angst zurückzuckende Kämpfer, versteinerte Veteranen. Diese Inszenierung unterstreicht, in welche Richtung Bio-ware die Handlung von **Dragon Age** entwickeln will: weg von einer »Hurra, wir hauen die Bösen!«-Klarheit hin zur Zwiespältigkeit, in der Spieler zwischen widerstreitenden Motiven, Täuschungen und Wendungen ihre eigene Wahrheit suchen sollen.



Eine der Origin-Stories: Magier beginnen das Spiel in der Akademie des »Circle«.



Dragon Age ist ein erwachsenes Spiel, Gegner kommen meist blutig ums Leben.

## Sammlerstücke aus Kanada

Wir haben Bioware bei unserem Besuch schicke Beutestücke entrissen, die wir an die GameStar-Leser weiterreichen. Wir vergeben drei englische US-Originalversionen von **Mass Effect** (USK: ab 16 Jahren), jeweils handsigniert von den beiden Bioware-Chefs Ray Muzyka und Greg Zeschuk sowie dem Projektleiter Casey Hudson. Außerdem gibt's zwei edle **Bioware-Trinkbecher**. Jedem der fünf Preise legen wir außerdem ein **Dragon Age-T-Shirt** der Größe L bei. Was halten Sie von Dragon Age? Schicken Sie uns eine E-Mail ([brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de), Stichwort: Dragon Age) oder einen Brief mit Ihrer Meinung zum Spiel. Die fünf interessantesten Texte drucken wir ab und belohnen sie mit einem der Preise.



### Säule 2: Entdeckung

Der Reiz von Rollenspiel-Welten erhöht sich mit dem Grad des Freiraums, den sie ihren Spielern lassen, um abseits der Haupthandlung nach Aufgaben, Geheimnissen und Überraschungen zu forschen. Wie **Baldur's Gate** wird **Dragon Age** deshalb eine Reisekarte enthalten, auf der Sie im Reich Feraldon Schlüssel-punkte in beliebiger Reihenfolge abklappern. Die Orte selbst sind in sich geschlossene Levels wie

in **Drakensang** oder **Neverwinter Nights**, eine zusammenhängende Welt gibt es nicht. »Die Karten enthalten viele Abzweigungen und Geheimnisse, und wir haben jede Menge Nebenquests«, verspricht der **Dragon Age**-Projektleiter Dan Tudge. Bei unserem Probespiel war davon noch nichts zu sehen. In der Festungsrüine Ostagar, in der König Cailin seinen Feldzug vorbereitet, liefen wir im Wesentlichen zwischen Dialogpartnern hin und her. Betretbare Räume gab es nicht, interaktive Gegenstände waren Mangelware, nur in einer Ecke fanden wir eine Truhe. Zwei kurze Nebenquests, die wir erhielten, ließen sich innerhalb einer Minute an Ort und Stelle erledigen. Zwar trafen wir immer wieder auf stimmige Straßenszenen – ein Priester feuert Soldaten an, eine Heilerin betet murmelnd vor sich hin, eine Gruppe der »Tranquil« genannten Beschwörer ist in ein Ritual versunken. Weil sich aber keine Person vom Fleck bewegt, wirkte unser Testlevel leblos. »Ist uns alles bewusst«, beschwichtigt der **Dragon Age**-Chefautor David Gaider. Laufende Passanten seien schon vorbereitet, und Quests und Levels würden komplexer. »Am Anfang limitieren wir die Welt, um den Spieler anleiten zu können. Später wird alles viel offener.«

### Säule 3: Konflikte

Wenn Ihr bis zu vierköpfiges Hel-denteam in **Dragon Age** auf Geg-

ner stößt, dann werden die Kämpfe ausgetragen wie in **Baldur's Gate** oder **Drakensang**: als durchgehende Runden-Schlacht, die sich jederzeit pausieren lässt, um Anweisungen zu geben. Die beziehen sich vor allem auf den richtigen Einsatz von Talenten und Zaubern. Den Ausschlag geben die richtigen Reaktionen auf das Vorgehen der Gegner, die ebenfalls Talente ins Feld führen. Der riesige Oger, ein Zwischengegner, greift etwa je nach Situation zum »Oger Charge« (ein kurzer Spurt, um die Zielperson umzureißen), zum »Oger Pound« (wirft alle Nahkämpfer im Umkreis zu Boden), zum »Oger Hurl« (schleudert einen Felsbrocken auf Fernkämpfer) oder zum »Oger Grab« (der Muskelprotz packt einen Gegner, hebt ihn hoch und verdrischt ihn). Dem Steinwurf weichen Sie aus, wenn Sie rechtzeitig davonlaufen, einen in der Faust des Ogers gefangenen Kameraden befreien Sie, indem Sie dem Riesen mit dem Kämpfer-Talent »Shield Bash« den Schild gegen das Knie hauen. So gibt es für jede Lage taktische Gegenmittel. Das gilt auch für Magie – einen Feuersturm löschen Sie zum Beispiel mit dem Schneezauber »Blizzard«. Magische Sprüche, das hat Bioware schon mehrmals angekündigt, sollen sich kombinieren lassen, um ihren Effekt zu erhöhen. Mehr als das bereits bekannte Beispiel »Gegner durch Ölschmiere verlangsamen, dann

mit Feuerball in Brand setzen« bekamen wir aber nicht zu sehen. Im Video auf unserer DVD zeigen wir diese Magie-Kombo in Aktion. Bei unseren Probegefechten hatten wir arg mit der Kameraperspektive zu kämpfen – das alte **Neverwinter Nights**-Problem. Aus der Draufsicht ist die Schlachtsituation gut zu überblicken, aber das Gesichtsfeld zu eingeschränkt, Fernkämpfer stehen oft außerhalb der Sichtweite. In der bodennahen Perspektive passt die Weitsicht, dafür stehen Säulen oder Hindernisse im Weg, und wir mussten die Kamera ständig drehen, um verdeckte Kameraden und Feinde anklicken zu können. Bioware experimentiert noch damit, wie weit man die Ansicht letztendlich hinein- und hinauszoomen können wird.

### Säule 4: Individualisierung

Zu den Konflikten zählen längst nicht nur die Kämpfe, sondern vor allem zwei wichtige Spielelemente: Rassen und Entscheidungen. Denn in der Welt von **Dragon Age** sind Völker und Geschlechter alles andere als gleichgestellt. Elfen werden von Menschen als Unterschicht nah am Sklaventum betrachtet, Frauen haben in Männerjobs nichts verloren. Wer einen Elfen als Helden spielt, wird deshalb ganz anders behandelt als ein Menschen-Adliger. Nämlich wesentlich schlechter, voller Spott und Häme. Umgekehrt beißen Menschen-Helden auf Granit, wenn sie mit Elfen sprechen. Je nach der Wahl Ihres Charakters machen Sie also eine andere Spielerfahrung – das ist es, was Bioware unter Individualisierung versteht.

Dazu sollen vor allem die so genannten Origin-Geschichten gehören, die Bioware so wichtig nimmt, dass sie es in den Untertitel zu **Dragon Age** geschafft haben. Denn die ersten zwei Spielstunden erzählen den Werdegang Ihres Helden abhängig von seiner Herkunft. Magier zum Beispiel meistern die *The Harrowing* (»die Grauensvolle«) genannte Meisterprüfung, die in den Fade, also den Himmel führt. Arme Helden beginnen in anderen Umständen als reiche. Wie viele dieser Origin-Geschichten existieren, wovon sie abhängen und was sie enthalten, dazu schweigt Bioware; gesehen hat sie noch



Einer der gefährlichen Spezialangriffe des Ogers: Er nimmt einen seiner Gegner hoch und verprügelt ihn nach Strich und Faden.



Vorsicht, »Friendly Fire« in Rollenspiel-Manier: Viele Flächenzauber (hier ein Blitzschlag) treffen, wenn es unglücklich läuft, auch Ihre Gruppenmitglieder.

niemand. Drei Rassen sind bislang bekannt (Elf, Mensch, Zwerg), zudem existiert mindestens eine vierte. Ebenso hat BioWare bereits drei Klassen bestätigt (Magier, Krieger, Dieb/Schurke), weitere sind wahrscheinlich. Priester wird es nicht geben.

Die Herkunfts-Handlungen stellen bereits Weichen für den Verlauf mancher Handlungsstränge. Im späteren Spiel gelangt man zum Beispiel in ein Gefängnis; ein bestimmter Heldenotyp erkennt unter den dort Eingekerkerten einen ehemaligen Freund, den er in der Origin-Story zurücklassen musste und nun in einer Nebenquest befreien kann. Wer anderer Herkunft ist, kann mit dem Unbekannten nichts anfangen. So sollen Entschei-

dungen – ähnlich wie in **The Witcher** – teils erst viel später Konsequenzen haben. Dabei gibt es gute und böse Wege; und auch wenn **Dragon Age** kein Gesinnungssystem besitzt, führt es doch Buch über Ihre Taten. Richtig aufspalten wird sich die Handlung nie, aber das Finale soll in unterschiedliche Enden münden.

### Säule 5: Wachstum

Durch seine Taten entwickelt sich Ihr Held weiter, und an seinem Wachstum lesen Sie Ihren Spielerfolg ab. Das funktioniert vor allem über das Charaktersystem. Helden in **Dragon Age** fußen auf den sieben Grundwerten Stärke, Geschicklichkeit, Willenskraft, Magiefähigkeit, Intelligenz und Konstitution. Sie haben drei Re-

sistenzen: Geist (gegen Magie), Körper (gegen Talente) und Ausweichen (gegen Fallen). Jede Klasse besitzt ein paar exklusive Talente (nur Magier beherrschen zum Beispiel die Fähigkeit, mit ihrem Stab Projektile zu verschießen). Dazu kommen frei wählbare Fertigkeiten aus verschiedenen Spezialisierungen, etwa auf Waffen. Mit Zweihandwaffen lernen Sie zum Beispiel, die Panzerung des Gegners zu durchdringen, ihm die Waffe aus der Hand zu schlagen oder ihn mit harten Schlägen einzudecken. Auch auf den Kampf mit zwei Waffen dürfen Sie sich spezialisieren. In jeder Kategorie gibt es mehrere Grundtalente, die sich in vier Stufen verbessern lassen. So können Sie im Umgang mit einem Schild

zum Beispiel erst lernen, einen einzelnen Stoß auszuführen, dann eine Reihe von Stößen und schließlich einen harten Schlag, der Gegner umwirft. Magier wählen ihre Sprüche aus den vier Schulen »Primal« (urtümlich), »Creation« (Erschaffung), »Spirit« (Geist) und »Entropy« (Chaos). Zum Chaos gehören zum Beispiel Schwächungs- und Angstzauber, in die Rubrik »Erschaffung« fallen magische Schilde und die Erweckung von Leichen.

### Einschub: Die Gruppe

Ein ganz besonderes Gefühl von Wachstum vermittelt **Dragon Age** über Ihre Gruppenmitglieder. Denn die herausragende Faszination an **Baldur's Gate** entstand in erster Linie durch die emotionale



So nah an den Kampf konnten wir bei unserem Probespiel nicht zoomen.



Der dunkelhaarige Herr in der Mitte ist Duncan, Anführer der Gray Wardens.



Mit einem Feuerball stecken Magier vorher herbeigezauberte Öflächen in Brand – und damit auch die darin stehenden Darkspawn.

Bindung an die Gefährten. Die hatten ausgeprägte Persönlichkeiten, scherzten und litten, meldeten sich zu Wort und mischten sich in Dialoge ein, und sie entwickelten Beziehungen zu Ihrem Helden – sogar Liebesbeziehungen. All das verspricht Bioware auch für **Dragon Age**. Der Grey-Warden-Anwärter Alistair zum Beispiel hat ein loses Mundwerk und gerät in Ostagar mit einem Magier aneinander. Der Ritter Jory wiederum ist ein ernster, kurz angebundener Mann, der mit dem Bogen ebenso gut umgeht wie mit dem Schwert. Tiefgehende Charakterdialoge haben wir beim Probespielen nicht gehört. So müssen wir auch Dan Tudge vertrauen, wenn er sagt: »Mehr als ein Viertel aller Dialogzeilen im Spiel entfallen auf die Party.« Ihre Gefährten sollen Ihre Handlungen beurteilen und sich

ärgern, wenn sie nicht einverstanden sind. Sie sollen Freundschaft, Abneigung oder Liebe entwickeln. Sie sollen eigene Geschichten mitbringen, samt Nebenquests und verborgener Motive. Weil es zahlreiche Gefährten geben soll, werden Sie wählen müssen, welches Trio Sie mit ins Abenteuer nehmen. Im Kampf wird sich ihre Taktik haarklein über diverse Verhaltensparameter einstellen lassen, falls Sie die Kameraden nicht selbst kommandieren wollen; Magiern dürfen Sie etwa vorgeben, automatisch Verbündete zu heilen, wenn deren Lebensenergie unter 25 Prozent fällt.

#### Säule 6: Lebensdauer

Die Origin-Geschichten, die Gruppenmitglieder und die Entscheidungen bescheinigen **Dragon Age** bereits einen hohen Wiederpielwert. Dass Bioware-Spiele

wie das erste **Neverwinter Nights** bis heute beliebt sind, liegt aber auch am beigelegten Editor, mit dem die Fangemeinde herausragende eigene Abenteuer erstellt hat. Auch **Dragon Age** wird einen solchen Editor enthalten, der sich in seiner Funktionsweise an dem von **Neverwinter Nights** orientieren dürfte.

**Dragon Age** basiert auf Biowares eigener Grafik-Technologie; mit **Mass Effect**, das die Unreal Engine 3 einsetzte, hat die nichts zu tun. Im Probelevel sahen wir ansehnliche Umgebungen und recht detaillierte Figuren, auch wenn die Texturen verwaschen wirkten. Die Mimik der Gesichter ist glaubwürdig; dahinter steckt eine hauseigene Technik, die Gesichtsausdrücke, Gesten und Lippenbewegungen je nach der Stimmung des Sprechers kombiniert. Besonders

schick in Szene gesetzt sind die Spezialeffekte, vor allem die der Zauber; der Blitzsturm beispielsweise umschließt die Kämpfenden mit einer Ladungsglocke und lässt gleißende Lichtbögen auf Freund und Feind niederzucken. Zu den Effekten zählt auch der Gebrauch von reichlich Blut: **Dragon Age** ist nicht zimperlich bei der Darstellung von Körperflüssigkeiten und fliegenden Gliedmaßen. Besiegten Hauptgegnern geben Ihre Helden in einer Zeitlupensequenz den Todesstoß, dessen Ausführung je nach Klasse und Waffe variiert.

»Als wir Baldur's Gate unter der D&D-Lizenz entwickelt haben, da hieß es immer: Das geht nicht, das geht zu weit!«, erzählt David Gaider. Nun ist Bioware dabei, sich ein eigenes Fantasy-Universum zu erschaffen. Es ist ein dunkles – und darin geht alles. **CS**



Die fiesen Darkspawn (hinten) bedrohen das Königreich Feralden – und Ihre Helden.

#### Dragon Age: Origins

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2009**  
► Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

**Christian Schmidt:** Ich bin fasziniert von **Dragon Age**, aber ein großer Teil dieser Faszination beruht bisher auf Versprechen. Die Beweise, dass alles Geplante funktioniert, bleibt Bioware schuldig – obwohl das Spiel schon Anfang 2009 erscheinen soll. Wie viel ist in dieser Zeit noch zu schaffen? Bioware hat einen Vertrauensvorschuss verdient, und ich glaube daran, dass die Kanadier ein durchdachtes, tiefes Fantasy-Werk abliefern.



christian@gamestar.de