Dragon Age Origins

Electronic Arts stellte uns vor die Wahl: Wollen wir den potenziellen Hit anspielen oder nicht? Eine einfache Entscheidung. Doch so leicht kommen wir in dem Fantasy-Epos nicht davon.

gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5421

Sie sind wie Engelchen und Teufelchen, der Schurke Zeoran und die Zauberin Morrigan, zwei unserer KI-gesteuerten Begleiter in **Dragon Age: Origins**, als es darum geht, eine Entscheidung zu treffen. »Töten wir alle. Sie haben es verdient!«, braust die junge Magierin. »Wenn Ihr das tut, werde ich Euch das nie verzeihen«, warnt hingegen der blonde Zeoran. Wir zögern, wir überlegen, wir wägen ab. Dann klicken wir auf eine der beiden Gesprächsoptionen – und sehen uns mit einer erbarmungslosen Konsequenz konfrontiert. Doch beginnen wir von vorn, denn eben jene Entscheidung steht am Ende einer packenden Quest, die wir bei Electronic Arts selbst gespielt haben. Eine Quest, die laut Bioware symbolisch für das steht, was **Dragon Age** ausmachen soll: Der Spieler hat die Wahl. Und jede Wahl hat Konsequenzen.

Das Für

Auslöser unseres Dilemmas ist Zathrian, der Anführer einer versprengten Elbentruppe irgendwo in einem tiefen Wald. Seit Tagen greifen Werwölfe das Lager an, dutzende Soldaten hat er schon verloren. Während uns Zathrian in einer hervorragend geschnittenen Zwischensequenz in Spielgrafik an blutenden Elben vorbeiführt, bittet er uns, Witherfang, das Oberhaupt der Wolfsmenschen, zu töten. Wir stimmen zu, schließlich winkt eine fette Belohnung. Einige Minuten später: Noch tiefer im Wald finden wir Witherfangs Höhle, vollgestopft mit seinen schlecht gelaunten Anhängern. Wie in **Baldur's Gate** dürfen wir das Kampfgeschehen jederzeit pausieren und in Ruhe Befehle erteilen. Während zum Beispiel der Templer Alistair ins Getümmel stürmen und die Werwölfe mit seinem »Shield Bash« von den Füßen holen soll, lassen wir Morrigan aus sicherer Entfernung Feuerbälle schleudern und den Schurken Zeoran Eisfallen legen. All zu leichtsinnig dürfen wir hierbei nicht vorgehen, denn magische Sprüche schaden auch nahestehenden Verbündeten. Wem das alles zu langsam ist, darf in übersichtlichen Menüs automatisierte Taktiken zusammenstellen. Beispielsweise können wir Morrigan befehlen, dass sie in Echtzeit und ohne unser Zutun immer dann zu einem Heilspruch greift, wenn der Lebensbalken eines Kollegen unter 50 oder 25 Prozent fällt. Und den durch seine Rüstung gut gepanzerten Alistair lassen wir durch einen Wutschrei die Aufmerksamkeit aller Gegner auf sich ziehen, sollte zum Beispiel der im Nahkampf schwächliche Zeoran in Bedrängnis geraten. Das System

Grimmiges Gesocks

Von wegen bunt und kitschig! Die Fantasy-Welt Feralden ist düster und brutal. Ob **untote Werwölfe**, **Skelettkrieger**, **Ork-Magier** oder **Riesenspinnen** – ständig laufen uns finstere Monster über den Weg.

In den zahlreichen **Gesprächen** müssen wir auch darauf achten, was unsere drei KI-Mitstreiter denken.

Die **Zauberin Morrigan** brutzelt mit ihrem mächtigen Energieblitz gleich mehrere Gegner.

Wir sollen den Leuchtturm von Ishal aktivieren. Dummerweise wird der von **Kobolden** belagert, die sogar Feuerbarrikaden errichtet haben.

funktioniert hervorragend und hilft enorm. Handlungsbedarf: An der nach wie vor teils unübersichtlichen Kamera sollten die Entwickler dringend noch arbeiten.

Das Wider

Je tiefer wir vorstoßen, desto übler zugerichtet sehen die Leichen all der Elben aus, die Witherfang zu fassen versuchten. Auch die Kämpfe, aus denen unsere Helden mit blutüberströmten Rüstungen und Waffen siegreich hervorgehen, machen deutlich, dass **Dragon Age** ein düsteres, ja dreckiges Rollenspiel für Erwachsene wird. Klar, dass auch Witherfang selbst, als wir schließlich vor ihm stehen, keinem bunten Fantasy-Klischee entspricht. Enorm bedrohlich baut sich das Biest vor uns auf. Doch grade als wir mit der Breitaxt ausholen, hören wir ein Flüstern: »Haltet ein.« Die sanfte Stimme gehört der Herrin des Waldes, die plötzlich hinter Witherfang ins Licht tritt. Ihre nackte, graue Haut, nur durch ein paar vereinzelte Wurzeln verdeckt und ihre tiefschwarzen Augen verleihen der Dame eine mysteriöse Aura. »Zathrian hat euch getäuscht«, beginnt sie ihre Version der Geschichte. Der Elb sei auf einem verblendeten Rachefeldzug. Eine Banditenbande habe seinen Sohn gefoltert und seine Tochter vergewaltigt. Zathrian glaubt den Schuldigen unter den Werwölfen gefunden zu haben. Kurzerhand belegte er die Wolfsmenschen mit einem Fluch, der sie eines langsamen und qualvollen Todes sterben lässt. Jegliche Verhandlungsversuche ließ der Elbenchef abblitzen, sodass die Werwölfe nur einen Ausweg sahen: Vergeltung.

Die Kämpfe können wir entweder aus der **Verfolger- oder Vogelperspektive** austragen. Wie weit sich die Kamera herauszoomen lässt, hat Bioware noch nicht entschieden.

Die Entscheidung

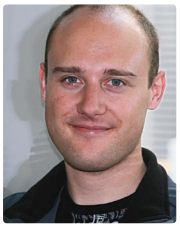
»Was wollt Ihr nun tun?«, fragt uns die Herrin des Waldes. Wir wissen es nicht, schließlich könnte sie eine sirenenhafte Lügnerin sein, die uns für ihre dunklen Zwecke missbrauchen will. Wir sprechen deshalb mit unseren Kameraden – doch die sind sich ebenfalls uneinig. Morrigan sieht die Schuld bei den Elben, Zeoran glaubt die Ursache des Übels bei den Werwölfen gefunden zu haben. Was die Fans schon in **Baldur's Gate 2** geliebt haben, wird hier perfektioniert: Die Meinung der Kollegen spielt eine große Rolle, in **Dragon Age** berechnet ein Anerkennungssystem, wie die KI-Kollegen zu uns stehen. Fällen wir die richtigen Entscheidungen, steigt unser Ansehen, und wir erhalten zusätzliche Kampfboni. Geben wir jedoch einen schwachen Anführer ab, sinkt die Moral unserer Truppe. Im schlimmsten Fall verlässt uns ein Mitstreiter sogar. Ob und wie das System Einfluss auf das Spielgefühl und die Handlung hat, muss sich noch zeigen – aber zumindest dieses Beispiel hat uns einige Zeit hin- und herüberlegen lassen. »Was wollt Ihr nun tun?« »Wir schließen uns Euch an, wir kämpfen gemeinsam gegen Zathrian!« Eine folgenschwere Entscheidung. Ob die andere Möglichkeit vielleicht besser gewesen wäre? DM

Bilder vom Hersteller

Obwohl wir **Dragon Age** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Material von Electronic Arts. Doppelt ärgerlich: Ausgerechnet für die Bilder der uns gezeigten Questreihe wollte uns der Hersteller keine Freigabe erteilen.

Dragon Age: Origins

▸Angespielt ▸Genre **Rollenspiel** ▸Termin **2009**
▸Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ▸Status **zu 80% fertig**



Daniel Matschijewsky: Wenn mich die Entwickler vom PC wegzerren müssen, ist das ein gutes Zeichen. Überhaupt hat mich Dragon Age bereits nach kurzer Zeit in seinen Bann gezogen – durch die lebendigen KI-Kollegen, die Dialoge und vor allem durch die teils wirklich kniffligen Entscheidungen. Wenn der Rest des Spiels auch nur ansatzweise die Qualität dieses Abschnitts erreicht, haben wir es hier mit einem sicheren Hit zu tun.

danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Im Januar 2008 wurden Bioware und Pandemic (Star Wars: Battlefront) von Electronic Arts übernommen. Der Preis: 850 Millionen Dollar.