Endlich gibt's Neues zu Zauberkombos und Kampfsteuerung des Bioware-Spiels. Außerdem haben wir uns mit sturen Begleitern herumgeschlagen.

Dragon Age Origins

Die sauberen **Animationen** beeindrucken, die Landschaftstexturen wirken allerdings noch sehr grob.

Zusammen mit zahlreichen **Milizsoldaten** wehren wir den Angriff der Untoten auf das Dorf Redcliffe ab.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
▸ Quicklink: 5421

Morrigan hat keinen Bock. Bergdörfchen retten? Pah, dass ist doch grundgute Heldenarbeit. Und zu so etwas lässt sich die finstere Zauberin eigentlich nicht herab. Widerwillig und nur auf unseren Befehl hin stellt sich die Magierin dann aber doch den Horden von Untoten entgegen, die Nacht für Nacht über die kleine Menschensiedlung Redcliffe hereinbrechen. Zur Strafe für ihre Unlust büsst unsere verführerische Begleiterin vorübergehend an Kampfkraft ein. Mit solchen Konsequenzen werden Sie in Biowares nächstem Rollenspiel **Dragon Age: Origins** immer wieder konfrontiert. Das ist aber nicht die einzige Neuerung, die man bei der Präsentation des düsteren Fantasy-Titels vorführte.

Der Lust-Faktor

Die Schlacht um das eingangs erwähnte Dorf will gut vorbereitet sein. Wir haben einen Tag Zeit. Also nutzen wir die knappen Stunden und retten zunächst in einer Nebenquest die Tochter des örtlichen Schmieds. Das war klug, denn zum Dank fertigt dieser einige Rüstungen für die Miliz an. Deren Soldaten stehen uns dann beim nächtlichen Monsterklopfen länger zur Seite. Wäre es nach Morrigan gegangen, hätten wir dem Schmied natürlich mit dem Schwert gedroht und die Göre ihrem Schicksal überlassen, doch noch haben wir hier das Sagen. So viel (zunächst) selbstloses Heldentum kommentiert das Spiel mit einer kurzen Notiz: »Morrigans Schlagkraft minus 5«. Das ist der Preis, den wir für die gute Tat bezahlen müssen. Je nachdem, wie begeistert ihre maximal drei Begleiter vom aktuellen Auftrag sind, teilen sie mal mehr oder weniger stärker aus.

Die Faust-Quote

Wenn über Redcliffe die Sonne versinkt, beginnt die Herrschaft der Blight, der Untotenplage, die die Welt von **Dragon Age** bedroht. In Massen stürmen auferstandene Krieger gegen hastig auf die Straßen gezerrte Barrikaden und verwickeln die Milizsoldaten und uns ins Klingengetümmel. Eine gute Gelegenheit, die neuen Zauberkombinationen auszuprobieren. Die Wirkung von Öllachen und magischen Feuergeschossen kennen Sie bereits aus früheren Previews, neu dagegen ist die Verbindung von Eiszaubern und der Steinfaust-Fähigkeit. Dabei friert Morrigan ihre Gegner ein, dann haut der stämmige Barbar Sten die erstarrten Feinde mit seiner knallharten Spezialattacke in tausend Stücke. Kurz darauf erzittert der Boden, Morrigan hat ein Erdbeben heraufbeschworen! Sten lässt unbeeindruckt den Hammer kreisen und haut die strauchelnden Widersacher kraftvoll aus den Pantinen. Er wurde nämlich zuvor durch den Zauber »Standfest« immun gegen die Erschütterungen. Vorbildlich: Die Magie-Kombos müssen Sie zwar immer manuell ausführen, sie werden aber im Logbuch notiert.

Auch sonst spart **Dragon Age** nicht mit Komfortfunktionen. So richten Sie den Wirkungswinkel der Zaubersprüche mit einer kurzen Mausbewegung in die gewünschte Richtung aus. Und wem das Mikromanagement der Begleiter zu aufwändig ist, legt stattdessen eines der zahlreichen, vordefinierten Verhaltensmuster fest, zum Beispiel für Kampf- und Heilmagier, Bogenschützen oder klassische Schwertkämpfer. CHS

Mit dem heraufbeschworenen **Steinschlag** haut unser Magier seinen Feind aus den Socken.

Dragon Age: Origins

▸ Angeschaut ▸ Genre **Rollenspiel** ▸ Termin **2. Quartal 2009**
▸ Hersteller **Bioware / EA** ▸ Status **zu 90% fertig**

Christian Schneider: Dragon Age ging bisher an mir vorbei, trotz des düsteren, erwachsenen Szenarios. Doch mit der engen Verflechtung von Entscheidung und Wirkung, die sich nicht nur auf die Erzählung, sondern endlich auch direkt auf die Spielmechanik auswirkt, weckt der Bioware-Titel mein Interesse. Die taktischen Zauberkombos werden da fast zur Nebensache. Ich bin gespannt, wie weit die Entwickler diesen spannenden Ansatz ins Spiel vordringen lassen.

chs@gamestar.de

Wie zu Mass Effect hat Bioware auch einen Roman zur Vorgeschichte von Dragon Age veröffentlicht. Der Titel: The Stolen Throne.