

Dragon Age Origins

Noch drei Monate, dann erscheint mit **Dragon Age** eines der spannendsten Rollenspiele des Jahres 2009. **Bioware** hat uns die Entscheidungsvielfalt im Fantasy-Epos demonstriert.

DVD-XL
Interview mit
Greg Zeschuk

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5421

Eigentlich lässt sich alles Wichtige, was Rollenspieler jetzt noch zu **Dragon Age: Origins** wissen müssen, in dürre Sätze fassen: Das Spiel ist so gut wie fertig. Es erscheint am 23. Oktober. Es hat die USK-Freigabe »ab 18« erhalten. Es wird in Deutschland nicht geschnitten. Und es wird – darauf deutet alles hin – ein großartiges Rollenspiel werden. Mehr müssten wir an dieser Stelle eigentlich nicht sagen, aber wir haben faszinierende neue Einblicke in die Seele von **Dragon Age** gewonnen, die wir mit Ihnen teilen möchten. So haben wir in München ausführlich mit dem Bioware-Mitbegründer Greg Zeschuk gesprochen (siehe Video-Interview), uns sowohl die neueste Konsolen- als auch die PC-Version des Spiels angesehen und dabei ein spannendes »Was wäre wenn?«-Experiment miterlebt: Zwei Bioware-Mitarbeiter spielen sich durch den gleichen Abschnitt von **Dragon Age**, treffen dabei andere Entscheidungen und erleben so die entsprechende Sequenz auf unterschiedliche Weise.

Sex oder Kekse

Bruce und Mike sind Bioware-Mitarbeiter, und im Moment haben sie die gleiche Aufgabe: Sie sollen über einen See zur Magiergilde übersetzen, um dort Hilfe gegen die finstere Armee der Darkspawn zu rekrutieren, die die **Dragon Age**-Welt Feralden überrennt. Am Kai dümpelt ein Boot, und vor dem Boot steht dessen Fährmann. Der hat Anweisung, niemanden überzusetzen, und weist Bruce und Mike ab. Bis hierhin ist die Szene für die beiden gleich verlaufen, obwohl sie an unterschiedlichen PCs sitzen und unabhängig voneinander spielen. Nun zeigen sich die ersten Unterschiede im Rollenspiel, denn Bruce hat in sein vierköpfiges Team die Hexe Morrigan aufgenommen, eine reizvolle junge Frau mit einer Vorliebe für dünne, tief geschnittene Kleidung. Das bleibt dem Fährmann nicht verborgen, er schlägt einen Handel vor: Das Boot darf ablegen, Morrigan bleibt da und versüßt ihm die Wartezeit. Eine feine Idee, findet auch Morrigan, die dem lusternen

Mann nun allerdings im Detail ausmalt, auf wie viele Arten sie ihm Schmerzen zufügen könnte. Der eingeschüchterte Kerl setzt Bruce's Gruppe prompt auch ohne Liebesdienst widerspruchslos über. Und Mike? Hat statt Morrigan Sten dabei, einen baumhohen Muskelprotz mit Nussknackerge-sicht und einer Axt von der Größe eines Laternenpfahls. Mike überlässt Sten die Lösung des Problems, und der gibt dem Fährmann eine ordentliche Portion ... Kekse. So bestochen bringt der Schiffer auch Mikes Mannen trocken hinüber zur Magiergilde. Übrigens: Auch wenn der Fährmann bei Morrigan nicht zum Zug kam, heißt das noch lange nicht, dass die aparte Lady in **Dragon Age** nicht trotzdem auf Tuchfühlung geht. Schauen Sie mal in die Bildergalerie zu diesem Artikel.

Wie Begleiter reagieren

Dragon Age soll ein Spiel der Entscheidungen sein, deren Auswirkungen sich durch die gesamte Story ziehen. Dazu trägt schon



die Team-Zusammenstellung einen guten Teil bei, denn je nach Begleiter verlaufen manche Situationen ganz anders und längst nicht immer so harmlos wie beim Fährmann-Beispiel. Bruce erfährt das im Inneren des Magierturms. Der wimmelt vor abscheulichen Wesen, die sich darin ausgebreitet und die Menschen in einen Verteidigungskampf verwickelt haben. Eine der Magierinnen, der Bruce und Mike auf dem Weg begegnen, ist die Heilerin Wynne, eine weißhaarige, schmallippige Dame mit scharfem Verstand und großer arkaner Macht. Wynne hat das Tor zur Magiergilde versiegelt, um den Vormarsch der feindlichen Kreaturen aufzuhalten, und sie hat keinerlei Interesse daran, das Siegel für eine dahergelaufene Abenteurergruppe zu brechen. Mit geschickt gewählten Dialogoptionen kann Mike die Heilerin davon überzeugen, dass



Sich so von den Darkspawn umzingeln zu lassen, ist für **Bogenschützen** ein taktischer Fehler.





Die Hexe **Morrigan** ist eine ebenso mächtige wie attraktive Verstärkung für Ihre Helden-Gruppe, kann aber mit ihrem starken Ego viele Probleme bereiten.

ein Angriff besser ist als stumpfes Ausharren, und schau an: Wynne schließt sich der Truppe an, Mike hat einen äußerst nützlichen Verbündete bekommen. Bruce versucht das Gleiche, und auch ihm gelingt es, Wynne zur Kooperation zu überreden. Doch da tritt plötzlich die hübsche Hexe Morrigan vor und fängt mächtig an zu zicken: Die Gildemitglieder seien nichts als »hirnloser Abklatsch von Magiern«, es folgt eine Schimpftirade gegen arkane Akademiker. Bruce hätte das wissen können, denn Morrigan ist als ausgestoßene Hexe in der anarchischen Wildnis aufgewachsen und macht keinen Hehl aus ihrer Verachtung für institutionalisierte Magie. Seine Entscheidung, sie in die Gruppe aufzunehmen, bedeutet zwangsläufig Konflikte mit anderen Magiern. So auch mit Wynne, die Morrigans Beschimpfungen kühl kontert: »Deine Be-

gleiterin ist gefährlich. Du wirst diesen Turm nur über meine Leiche betreten.« So kommt es dann auch. Ein Kampf entflammt, an dessen Ende Wynne tot am Boden liegt. Ein kurzer Abschiedsfilm für sie macht klar: Bruce hat ein potenzielles wertvolles Teammitglied verloren – für immer.

Kampf mit einem Dämonen

Es gibt viele weitere Details, in denen die Entscheidungen des Spielers, hier vertreten durch Bruce und Mike, in **Dragon Age** eine Rolle spielen, etwa ihre Charakterwahl. Während Bruce mit seinem Kämpfer ein konstruktives Gespräch mit dem obersten Magier führen kann, ist die gleiche Situation bei Mike negativ aufgeladen: Seine Magierin kennt den Chefzauberer bereits. Denn in ihrer »Origin Story« (dem Spieleinstieg, der die Herkunft



In einem Spiel, das **Dragon Age** heißt, gibt's selbstverständlich auch **Drachen**. Die sind ausgesprochen starke Gegner und gehen mit Angreifen wenig zimperlich um, wie diese Szene beweist.

des Hauptcharakters durchspielt) wurde sie aus dem Magierturm geworfen. Das Verhältnis zwischen den beiden ist entsprechend gespannt. Während das Treffen mit dem obersten Magier für Bruce also nur ein Gespräch unter vielen darstellt, hat Mike ein unerwartetes und gefühlsbeladenes Wiedersehen. Insgesamt sechs dieser »Origin Stories« wird **Dragon Age** enthalten. Die Charakterwahl hat aber auch Einfluss auf die Kämpfe, die in pausierbarer Echtzeit ausgetragen werden. Bruce als Nahkämpfer spielt die Kämpfe überwiegend aus der Nahansicht, Mike als Magier dagegen aus der leicht angehobenen Draufsicht, weil seine Magierin so die Wirkungskreise ihrer Flächenzauber besser einschätzen kann. Beide schlägt es im Laufe der Magierturm-Aufgabe in den Fade, eine ätherische Parallelwelt, die einst ein Himmel war und durch die Menschen zur Alpträumwelt zerbrach: Die Landschaft ist verdreht und zerrissen, trostlose Steininseln schweben in der salpetrigen Luft, riesige

Dornen ragen aus dem Boden. Mitten in dieser sehr coolen Szenerie bekämpfen Bruce und Mike parallel einen Dämonen, und im Vergleich zeigt sich deutlich, dass Mike die Nase vorn hat: Mit Wynne in der Party führt er gleich zwei Magierinnen ins Feld, eine feuert Angriffssprüche, die andere heilt angeschlagene Kameraden, die der Dämon mit Inferno-Flammenwolken röstet. Bruce tut sich dagegen deutlich schwerer, seine Kämpfer müssen viele Heiltränke schlucken, um den Magieschaden auszugleichen. Am Ende liegen zwei seiner vier Begleiter ohnmächtig am Boden, als der Dämon endlich fällt. Nach dem Kampf stehen alle ausgeknockten Team-Kollegen wieder auf. Bruce hatte einen schweren Stand, Mike ging die Schlacht viel leichter von der Maus – und alles wegen ihrer vorhergehenden Entscheidungen. Um das ganze Potenzial von **Dragon Age** auszuloten, wird man es wohl mehrmals spielen müssen. Passionierte Rollenspieler reiben sich schon die Hände. **CS**



Im Kampf dürfen Sie die Perspektive wählen, Nahkämpfer sind in der **Seitenansicht** nah am Geschehen.

Dragon Age: Origins

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **23. Oktober 2009**
► Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► Status **zu 95% fertig**

Christian Schmidt: Die PC-Version von **Dragon Age** ist praktisch fertig, aber die Konsolenversionen noch nicht, deshalb erscheinen alle zusammen erst im Oktober. Bis dahin bleibt Rollenspielern nur ungeduldiges Fingertrommeln und Abzählen des Kaufgelds. An dieser Stelle dennoch eine Warnung: Niemand außerhalb von Bioware hat **Dragon Age** bislang ausführlich und unbeaufsichtigt spielen dürfen. Niemand kann deshalb mit letzter Gewissheit sagen, ob das, was in der Theorie gut klingt, auch wirklich gut funktioniert. Die Einzelteile machen einen durchdachten Eindruck, aber ob **Dragon Age** als Ganzes überzeugen kann, wird erst der Test im Oktober zeigen.



christian@gamstar.de