

## DVD

- Top-Spiel-Videos
- Das Spiel
- Die Spielwelt
- Die Kämpfe
- Die Technik
- Fazit
- Wertungskonferenz

## GameStar.de

- Screenshots & Infos
- ▶ Quicklink: 5421
- GameStar Podcast Folge 56
- GameStar TV Folge 77/09 (Premium)
- Die Origin Stories
- ▶ Quicklink: 6532
- Die KI-Begleiter
- ▶ Quicklink: 6533
- Die Schauplätze
- ▶ Quicklink: 6534



# Dragon Age Origins

Bioware liefert sein bestes Werk seit Baldur's Gate 2 ab. Dragon Age: Origins ist ein packend erzähltes, hochmotivierendes Erwachsenen-Abenteuer.

## ! Kopierschutz & Versionen

- ▶ **Deutsche Version:** Dragon Age: Origins hat von der USK eine Altersfreigabe ab 18 Jahren erhalten und erscheint hierzulande ungeschnitten.
- ▶ **Sprachen:** Sie dürfen das Spiel wahlweise auf Deutsch oder auf Englisch (Text und Sprache) installieren. Naturgemäß ist der Originalton einen Tick stimmungsvoller.
- ▶ **Kopierschutz:** Dragon Age muss nicht über das Internet aktiviert werden. Stattdessen prüft das Programm bei jedem Spielstart die DVD.
- ▶ **Registrierung:** Wer das beigelegte Quest-Zusatzpaket »In Stein gefangen« spielen will, muss es mit einem Code online freischalten und herunterladen. Das erfordert eine Registrierung beim Online-Portal von Electronic Arts und funktioniert nur einmal; danach ist der Code verbraucht. Dadurch will Electronic Arts Secondhand-Versionen von Dragon Age entwerten.
- ▶ **Versions-Wirrwarr:** Am 5. November erscheint Dragon Age in je zwei Verkaufs- und Download-Versionen. Gleichzeitig veröffentlicht Electronic Arts auch die beiden Zusatzinhalte »In Stein gefangen« und »Wächter-Festung«.
  - Ladenversion (45 Euro)
  - Download-Version (55 Euro), wie Ladenversion
  - Collector's Edition (65 Euro)
  - Digital Deluxe Edition (75 Euro), wie Collector's Edition plus »Wächter-Festung«
 Allen Versionen liegen die mächtige Blutdrachen-Rüstung sowie der Download-Code von »In Stein gefangen« bei. Wenn Sie das Spiel gebraucht erwerben sollten und der Code bereits eingelöst worden ist, bietet Electronic Arts das Paket separat für 14,99 Euro an. »Wächter-Festung« ist für 6,99 Euro erhältlich. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten die beiden Ladenversionen. Die Download-Pendants sind wegen der fehlenden Extras (gedrucktes Handbuch, DVDs etc.) überteuert.

Ob Familie oder Karriere, Mercedes oder BMW, GameStar oder ... GameStar – das Leben ist voller wichtiger Entscheidungen. Das trifft auch auf jedes Rollenspiel zu, das Bioware im Laufe seines knapp 15-jährigen Bestehens veröffentlicht hat. Wie verhalte ich mich in Gesprächen? Löse ich Konflikte diplomatisch oder mit Gewalt? Bin ich bereit, meine Mitstreiter für das Wohl anderer zu opfern? Nach **Baldur's Gate, Knights of the Old Republic, Jade Empire** und **Mass Effect** setzt auch **Dragon Age: Origins** wieder auf Entscheidungsfreiheit; nahezu alles, was der eigene Held tut (oder nicht tut), wirkt sich auf die Geschichte aus. Dieses ständige Entweder-oder verpackt Bioware in ein spannend erzähltes und im Genre derzeit konkurrenzlos in Szene gesetztes Wechselbad der Gefühle. Eine wichtige Entscheidung sollten Sie also schon jetzt treffen: weiterlesen!

**Erwachsen werden**  
**Dragon Age: Origins** beginnt klassisch: Sie wählen aus je drei Rassen und Klassen, verteilen Punkte auf sechs rollenspieltypische Charakterwerte und verpassen Ihrem Helden durch allerhand **Sims**-artige Schieberegler sein künftiges Konterfei. Je nach Klasse und Herkunft bietet **Dragon Age** sechs unterschiedliche Einführungen in die Geschichte, die sogenannten Origin Stories. Als angehender Magier müssen Sie sich zum Beispiel einer Prüfung unterziehen, bei der Sie in eine surreale Traumwelt eintauchen, um einen Dämon zu jagen. Menschliche Krieger finden sich auf der heimischen Burg inmitten eines Angriffs feindlicher Soldaten wieder, in dessen Folge der eigene Vater fällt und Sie gerade so mit dem Leben davonkommen. Bereits die sechs Auftaktvarianten machen deutlich, wie viel Liebe Bioware in die Figuren sowie



In den Kämpfen dürfen Sie wahlweise aus der **Vogelperspektive** taktieren oder direkt ans Getümmel heranzoomen.

die Geschichte gesteckt und diese mit Dramatik gewürzt hat. So müssen wir als städtischer Elf mit ansehen, wie die Braut unseres Cousins Soris von menschlichen Wachen ermordet wird, weil sie sich weigerte, auf deren »Partys« als Lustobjekt zu dienen. Unterstrichen wird die erzählerische Intensität durch hervorragend in Szene gesetzte Zwischensequenzen. Sowohl die Animationen als auch die fein gezeichneten Mimiken machen jede Gefühlsregung der Figuren sichtbar.

### Welt retten

Dass **Dragon Age** seinen Unterhaltungswert in der 30 bis 40

Stunden umfassenden und nach der jeweiligen Einführung für alle Heldenklassen gleich ablaufenden Kampagne bis zum Schluss auf hohem Niveau hält, hat das Spiel drei Gründen zu verdanken. Punkt 1: die Quests. Vor allem die storyrelevanten Aufträge stellen Sie vor abwechslungsreiche wie packende Aufgaben. Im Breilian-Wald etwa gehen Sie einem Werwolf-Fluch auf den Grund, der die dortigen Elfen heimgesucht hat, stoßen im Verlauf aber auf Indizien, dass da noch jemand anders seine Finger im Spiel hat. Im Turm des Magierzirkels treffen Sie auf den Dämon der Trägheit, der Ihren Helden kurzerhand ins eigene

Bewusstsein sperrt, wo Sie sich mit Gestaltwandlungs-Talenten durch ein unwirkliches Labyrinth knobeln. Ziel von **Dragon Age**: Sie sollen alle Völker Fereldens im Kampf gegen einen Erzdämon und dessen Dunkle Brut vereinen. Bei wem Sie hierfür wann anklopfen, bleibt zwar Ihnen überlassen, die eigentlichen Quests verlaufen trotzdem streng linear. Statt wie in **Risen** die Welt frei erkunden zu dürfen, klappern Sie vordefinierte »Schlauchlevels« ab, die wegen weniger Abzweigungen kaum Entdeckerdrang fördern, Sie dafür aber durch Zwischensequenzen und Skriptereignisse bei der Stange halten. Im Vergleich zu

**Mass Effect** hat Bioware die Dichte der Nebenaufgaben zwar zurückgefahren, diese aber besser in die Handlung integriert. Wer beispielsweise vor der Schlacht um Redcliffe in einem verlassenen Haus Ölfaschen findet und den Schmied Bevin dazu bringt, die Schnapspulle gegen seinen Hammer einzutauschen, tritt mit Brandbarrikaden und erstarkten KI-Truppen gegen die Toten an. Zudem bieten fast alle Quests



Bosskämpfe wie dieser **Drache** erfordern Geduld und den geschickten Einsatz aller KI-Mitstreiter. (1680x1050, volle Details)

### Bugs

Untypisch für Bioware plagen **Dragon Age** diverse Bugs. Die Schwere der Programmfehler hält sich zwar in Grenzen, in der Masse fallen sie aber dennoch negativ auf.

- ▶ In Dialogen bewegen sich die Figuren gelegentlich merkwürdig oder verschwinden ganz. Außerdem funktionieren die Unschärfeeffekte bei den Haaren nicht einwandfrei.
- ▶ Manchmal registriert das Programm nicht, wenn ein Kampf zu Ende ist. Die Lösung: Laufen Sie so lange umher, bis die Helden ihre Waffen wegstecken.
- ▶ Bei Kämpfen in engen Räumen streikt gelegentlich die Wegfindung der KI-Mitstreiter.
- ▶ Die Dialoge wurden unsauber abgemischt. Manche Sätze sind lauter als andere.
- ▶ Drei Gespräche zwischen unserem Helden und der Magierin Morrigan liefen doppelt ab.
- ▶ Auf zwei Testsystemen mit Windows 7 und Vista stürzte das Programm manchmal unwillkürlich ab. Unter Windows XP hatten wir hingegen keine Probleme.

**Für die Bugs ziehen wir einen Punkt in der Kategorie Atmosphäre ab.**



In der Hauptstadt sollen wir besoffene Streithähne vertreiben und lösen eine **Kneipenschlägerei** aus.



Während der **Schlacht um Denerim** dürfen wir unterschiedlich spezialisierte Streitkräfte zu Hilfe rufen.

mehrere Lösungswege. Bevin etwa lässt sich (das entsprechende Talent vorausgesetzt) entweder überreden oder will erst seine verschollene Tochter Kaitlyn in Sicherheit wissen. Vielleicht funktioniert es aber auch, dem Zwerg das Schwert an die Kehle zu setzen. Kritik auf hohem Niveau: So manche Quest zieht sich wegen teils unnötig großer Gebiete in die Länge. Zwei Stockwerke im

Turm der Magier oder ein paar Höhlen im weitläufigen Frostgipfelgebirge wären hier tatsächlich mehr gewesen.

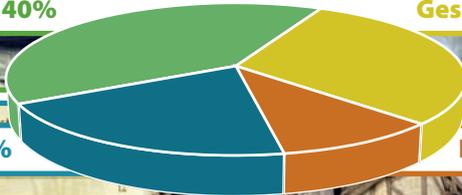
**Freunde sammeln**

Punkt 2 auf der Liste der motivierenden Elemente: die Charaktere. Wie für ein Bioware-Rollenspiel typisch scharen Sie in **Dragon Age** mehrere KI-gesteuerte Kameraden um sich, von denen ei-

ner markanter ist als der andere. Während zum Beispiel der Krieger Alistair jeden Fremden misstrauisch beäugt, ist es der zynischen Magierin Morrigan stets recht, wenn man im Zweifel erstmal die Waffen sprechen lässt. Kommt es zu moralischen Konflikten, sollten Sie berücksichtigen, was Ihre Mitstreiter zum Thema beizutragen haben. Stimmen Sie nämlich zu häufig gegen

eine Ansicht, sinkt der Moralwert und damit die Kampfkraft des entsprechenden Helden. Im schlimmsten Fall verlässt er die Gruppe sogar. Um dem entgegenzuwirken, dürfen Sie mit Geschenken für Gutwetter sorgen. Wobei auch hier Taktgefühl gefragt ist; Alistair ein Diamantcollier in die Hand zu drücken, beeindruckt den Haudrauf nur wenig. Die entsprechenden Kom-

**Wie spielt sich Dragon Age: Origins?**





Unser Held ist in seinem eigenen Verstand gefangen, kann sich aber als **Steingolem** durch Geister prügeln.



Vorsicht ist geboten: Manche **Gegner** in Dragon Age sind baumhoch und teilen entsprechend aus.

mentare sind nicht nur witzig, sondern verstärken auch die Bindung zu den Helden. Besonders letztere wird Ihnen im Spiel garantiert mehr als nur einmal derbe Gewissensbisse beschern.

Neben den eigenen Mitstreitern punkten auch viele Questgeber durch Macken und schrullige Details, etwa der Zwergenhändler Garin, der zu häufig am giftigen Lyrium-Erz geschnuppert und

deshalb zu stottern angefangen hat. Zudem reagieren die Figuren (NPCs) je nach Herkunft Ihres Helden unterschiedlich auf Anfragen. Als Angehöriger der Elfen stoßen Sie in der von Menschen besiedelten Hauptstadt Denerim auf Ablehnung und Misstrauen, dafür beißen menschliche Helden bei den Spitzohren im Brecilian-Wald auf Granit. Das sorgt für ein ordentliches Atmosphäre-Plus

und erhöht durch teils anders ablaufende Quests den Wiederspielwert. Gut ist Bioware auch der Bösewicht gelungen. Warum Loghain Mac Tir, der Anführer der menschlichen Streitkräfte, seinen König verrät und trotz der Bedrohung durch die Dunkle Brut einen Bürgerkrieg anzuzetteln versucht, macht ihn (vor allem, wenn man den **Dragon Age-Roman** kennt) zu einem interessanten Rivalen.

### Pause machen

Punkt 3 der Spannungsbringer: die Kämpfe. Wer in **Dragon Age: Origins** auf Gegner trifft, wird sich in taktisch anspruchsvollen Gefechten der Marke **Baldur's Gate** wiederfinden, in denen es stets gilt, clever zu pausieren, in Ruhe Befehle zu erteilen, Zauber zu wirken und passive Boni zu aktivieren. Fortgeschrittene Rollenspieler reiben sich die Hände: Wo

## DRAGON AGE: ORIGINS

ROLLENSPIEL



**STANDARD-PC**  
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GBYTE • GEFORCE 7800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

Ohne Kantenglättung **1** flimmert das Bild teils störend, zudem fehlen die dynamische Beleuchtung, detaillierte Texturen, Schatten **2** und kleine Details **3**.



**MITTELKLASSE-PC**  
ATHLON 64 X2 5000+ • 2,0 GBYTE • GEFORCE 8800 GT

► 1280x1024 ► hohe Details

In hohen Einstellungen sieht Dragon Age deutlich besser aus, nur die fehlende Kantenglättung **1** und Kleinigkeiten wie der unschöne Baum stören noch **3**.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE • RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► maximale Details, 4xAA

Mit allen Reglern auf Anschlag sieht Dragon Age durchaus ordentlich aus, zumal Sie das Spiel durch Kantenglättung **1** optisch deutlich aufwerten können.

### TECHNIK-TIPPS

- Dragon Age verlangt keine High-End-Grafikkarte, profitiert aber deutlich von Vierkern-Prozessoren.
- Dragon Age läuft auch mit Shader-2.0-Karten wie der Radeon X800, aber nur in minimalen Einstellungen.
- In der Von-Oben-Perspektive, läuft Dragon Age bis zu 70 Prozent schneller.
- Mit jeder Grafik-Detailstufe verringern sich die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde um etwa 10 Prozent.

- Wenn Sie die Auflösung um eine Stufe verringern, erhöht sich die Spielleistung um etwa 10 Prozent.
- Auch mit einer Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870 können Sie in maximalen Details spielen, Kantenglättung überfordert die Karten aber.

### Checkliste

- 19 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

### SO LÄUFT DRAGON AGE: ORIGINS AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

<b>1</b>	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2
	Geforce 8/9	8300 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX
	Geforce GTX							GTX 250
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	
	Radeon HD 384		HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870
	Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850
	HD 5870							
<b>2</b>	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+		
	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950		
	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965
	Core 2 Duo		E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500
	Core 2 Quad					Q6600	Q9300	Q9550
	Core i5/i7					i5 750	i7 860	i7 920
							i7 870	i7 965 XE
<b>3</b>	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096
								6.144
								8.192

<b>4</b>	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, minimale Details, alles aus	läuft so flüssig: 1280x1024, hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200, maximale Details, 4xAA/8xAF
<b>LEGENDE</b>	ruckelt stark			

platziere ich meine Recken? Welchen Feind greife ich zuerst an? Soll Morrigan mit ihrer »frostigen Umarmung« den untoten Magier im Hintergrund einfrieren oder sich lieber erst mal mit dem flächenwirksamen »Flammenschlag« um das nahkämpfende Gekröse kümmern? Ein sinnvoll zusammengestelltes Team ist dabei ebenso wichtig wie gutes Timing. Geht den Krieger durch allzu forschen Einsatz ausdauernder Fertigkeiten im falschen Moment die Puste aus, hilft selbst das mächtigste Breitenschwert nicht mehr. Cool: Wer nicht in jeder Sekunde eines Kampfes selbst festlegen will, was welcher Recke als Nächstes tun soll, der greift auf das übersichtliche Talentmenü zurück. Hier dürfen Sie festlegen, wie sich die Mitstreiter in speziellen Situationen verhalten sollen. Dann wirkt etwa Wynne automatisch Heilzauber, sollte die Lebensenergie eines Kollegen in gefährliche Bereiche rutschen.

**Muskeln trainieren**

Einsteiger wird die enorme taktische Tiefe von **Dragon Age** überfordern, zumal Sie bereits auf dem zweituntersten der vier Schwierigkeitsgrade arg an den Kämpfen zu knabbern haben. Profis hingegen bekommen nicht nur wegen der Gefechte und knackigen Bossgegner, sondern auch wegen der zahlreichen, sehr gut ausbalancierten Talente die spielerische Herausforderung, die **Mass Effect** vermissen ließ. So lässt sich zum Beispiel ein Zauberer in vier Magiegattungen zum Elementarmagier, Heiler, Unterstützer oder Geisterbeschwörer ausbilden. Spezialisierungen bringen zusätzliche taktische Tiefe: Krieger mit dem Titel »Berserker« bevorzugen langsame, aber besonders starke Hiebe, »Champions« erhöhen durch Kampfschreie die Moral der Mitstreiter. So vielseitig die Talente ausfallen, so verhältnismäßig mager ist das Waffenarsenal; ähnlich wie in **Risen** können Sie die Äxte,

Schwerter und Bogen an einer Hand abzählen. Zudem wiederholen sich magische Boni oft. Immerhin dürfen Sie gefundene Ausrüstung mit Runen dauerhaft verbessern und damit zumindest ansatzweise individualisieren.

**Still schweigen**

Schattenseiten gibt es vor allem im technischen Bereich. Zwar punktet **Dragon Age** durch weiche Animationen und detaillierte Figuren. Die teils polygonarmen Umgebungen, dürre Vegetation und schwammigen Texturen sind aber nicht mehr zeitgemäß. Beim

eigentlich hervorragenden Sound stört vor allem, dass der eigene Held kein einziges Wort spricht – nach **Mass Effect** ein klarer Rückschritt. Die deutsche Synchronisation der anderen Figuren geht indes in Ordnung, nur bei den Zwergen hätten wir uns tiefere Stimmen gewünscht. Verbesserungsfähig sind auch die gelegentlichen Kameraprobleme in großen Kämpfen und vor allem die Bugs (siehe Kasten). Letztere halten sich jedoch in Grenzen und sollten Sie nicht von der nun wichtigsten Entscheidung abhalten: dieses Spiel zu kaufen. **DM**



**Großes Kino**

**Daniel Matschijewsky:** Wut, Angst, Zerrissenheit, Trauer, Verblüffung, Freude. Die Emotionen, die Dragon Age bei mir auslöst, beweisen, wie gut sich Bioware aufs Geschichtenerzählen versteht. Klar, Jäger und Sammler sind bei Risen besser aufgehoben. Ich aber ziehe Schlauchlevels vor, wenn ich dafür ein Ziel vor Augen habe und Zwischensequenzen für Tempo und Tiefgang sorgen. Dass anders als in Mass Effect nun auch die Nebenquests und das Kampfsystem funktionieren, macht es für mich dingfest: Dragon Age ist mein Rollenspiel des Jahres!



danielm@gamestar.de

**Zeit für eine Revolution!**

**Patrick C. Lück:** Dragon Age ist ein Bioware-Rollenspiel, wie es im Buche steht. Das ist aber auch ein Problem, denn es bietet keine Neuerungen. Ob ich nun Jedi, Spectre oder wie hier einen Grauen Wächter spiele, ist im Grunde egal. Wer wie der Kollege Matschijewsky mit dem »alten« Spieldesign leben kann, wird an Dragon Age zwar seine helle Freude haben. Ich finde jedoch, dass es langsam Zeit wird, Rollenspiele auf die nächste Stufe zu heben. Auch für Bioware.



brief@gamestar.de

**+4 Emotion**

**Hendrik Weins:** Ich muss lange zurückdenken, wenn ich mich an die letzte Abenteurergruppe erinnern will, deren Namen ich heute noch kenne. Alistair, Morrigan und Zevran vergesse ich mit Sicherheit nicht so schnell. Ihre Albereien und Streitereien machen Dragon Age zu dem, was es in meinen Augen ist: ein emotionales, spannendes und clever erzähltes Rollenspiel. Wer sich zudem gern in taktischen Kämpfen à la Baldur's Gate versucht, der muss dieses Spiel haben.



hendrik@gamestar.de

**DRAGON AGE: ORIGINS**

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Bioware (Mass Effect, 65 07/08: 85 Punkte)  
 PUBLISHER Electronic Arts  
 SPRACHE Deutsch, Englisch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 42 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.11.2007  
 CA. PREIS 45 Euro  
 USK ab 18 Jahren



**GENRE-CHECK**

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden



**GENRE ROLLENSPIEL**

- SPIELSTIL Kampf  Rästel
- CHARAKTERSYST. simpel  komplex
- FREIHEIT linear  offene Welt
- KAMPF Action  Taktik
- HANDLUNG einfach  komplex

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10



HILFEN Spieleinstieg als Tutorial  
 SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

- ERFORDERT**
- Schnelle Reaktionen
  - Orientierungsfähigkeit
  - Logik & Überlegung
  - Geduld
  - Handeln unter Zeitdruck
  - Vorausplanung
  - Mikromanagement
  - Teamfähigkeit

**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4300 A64 X2 3800+ AMD 1,5 GB RAM 19 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2 5000+ AMD 2,0 GB RAM 19 GB Festplatte	Core 2 Quad Q6600 Phenom X4 920 4,0 GB RAM 19 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Hardware  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- 3D-GRAPHIKKARTEN**
- Geforce 6600 / 6800
  - Geforce 7800 / 7900
  - Geforce 8800 / 9800
  - Geforce 9600
  - Geforce GTX 200
  - Radeon X1600
  - Radeon X1800 / X1900
  - Radeon HD 2900
  - Radeon HD 3800
  - Radeon HD 4800

**BEWERTUNG**

<b>GRAFIK</b>	+ detaillierte Figuren + Klasse Animationen + Zaubereffekte - Umgebungen häufig polygon- und detailarm - Grafikkfehler	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ dynamische Orchestermusik + passende Schlachtgeräusche - nicht alle Rollen optimal besetzt - Held spricht nicht	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ vier Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + Kämpfe nie unfair + Talente und Klassen gut ausbalanciert - für Einsteiger zu schwer	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ fantastische Zwischensequenzen und Dialoge + düster-brutale Fantasywelt + abwechslungsreich und stimmig - diverse Bugs	9 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ freies Speichern + eingängige Benutzeroberfläche + nützliche Karten + gut strukturierte Menüs - Kämpfe manchmal chaotisch	9 / 10
<b>UMFANG</b>	+ sechs Origin-Geschichten + umfangreiche Kampagne + enorm hoher Wiederspielwert + zahlreiche, teils riesige Gebiete	10 / 10
<b>QUESTS/HANDLUNG</b>	+ enorm spannende, wendungsreiche Handlung + sinnvolle, gut erzählte Nebenaufgaben + nette Überraschungen + vielseitig lösbar	10 / 10
<b>CHARAKTERSYSTEM</b>	+ flexible, sinnvolle Spezialisierung + durchdachtes Moralsystem + markante KI-Begleiter + Rassen unterscheiden sich im Ruf	10 / 10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	+ sehr taktisch, aber nicht zu komplex + pausierbar + unzählige Spezialisierungen möglich + Taktikmenü + packende Bosskämpfe	10 / 10
<b>ITEMS</b>	+ ausbaubare Zauber und Talente + Fallen, Runen, Edelsteine und Gifte + klassenspezifische Waffen - insgesamt wenig Auswahl	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG Gut**

**FAZIT Packend erzählter Rollenspiel-Hit. Pflichtkauf!**

