

Dragon Age: Origins Awakening

Das erste Addon führt das Rollenspiel des Jahres 2009 weiter, inklusive aller Tugenden, die Dragon Age zum Hit gemacht haben. Bis auf eine: **Das Spiel ist zu kurz.**



DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6685

Sie sind wie Unkraut: Erledigt man einen, kommen garantiert zwei nach. Die Rede ist von den Anhängern der Dunklen Brut, finsternen Dämonen, die das Fantasyreich Ferelden unterjochen wollen. Selbst die Niederlage im Finale von **Dragon Age: Origins** hält die Biester nicht davon ab, zu Beginn des Addons **Awakening** (das das Hauptprogramm voraussetzt) abermals blutigen Schabernack zu treiben. Klingt ideenarm, erzeugt in Wahrheit aber eine beispiellose Sogwirkung, wie sie Fans bereits aus **Dragon Age** kennen. Zumal die scheinbar simple Handlung im Verlauf mehr als nur einmal zu überraschen weiß. Vor allem am Ende.

Alter neuer Held

Awakening lässt Ihnen die Wahl, ob Sie mit Ihrem alten Helden weiterspielen oder einen neuen anlegen. Letzteres motiviert nur bedingt. Zum einen müssen Sie sich mühsam mit der Flut an Talenten und Charakterwerten eines frisch erstellten Level-20-Helden vertraut machen (was den

anfangs sehr niedrigen Schwierigkeitsgrad des Addons erklären dürfte). Zum anderen fehlen **Awakening** die aus dem Hauptprogramm bekannten Origins-Geschichten, sprich: Jede Klasse und Rasse erlebt denselben Auftakt. Das gilt zwar auch für aus **Dragon Age** übernommene Helden, die bekommen dafür aber zusätzliche Talente spendiert und dürfen sich ab Level 22 einem weiteren Spezialtraining unterziehen. Krieger etwa zaubern als Geisterkrieger mit dunkler Magie oder unterstützen als Wächter ihre Kameraden durch passive Boni. Viel wichtiger: Wenn Sie einen alten Spielstand übernehmen, wirken sich manche in **Origins** getroffenen Entscheidungen auch auf das Addon aus. In der Liga eines **Mass Effect 2** spielen diese Effekte zwar nicht, die gelegentlichen Seitenhiebe auf vergangene Ereignisse vertiefen das **Dragon Age**-Universum dennoch.

Neue packende Story

Wie schon in **Dragon Age: Origins** macht die Geschichte auch in

Awakening einen Großteil des eindrucksvollen Spielerlebnisses aus. Da wir Ihnen die Überraschung nicht nehmen wollen, nur so viel: Im Auftrag des Truchsess von Vigils Wacht, der neuen Heimat Ihres Helden, suchen Sie im Norden Fereldens nach Antworten. Wie konnte die Dunkle Brut zurückkehren? Wer führt sie an? Und vor allem: Warum können die Monster plötzlich sprechen? Im Verlauf der Ermittlungen rekrutieren Sie sechs KI-Mitstreiter. Neben dem aus **Origins** bekannten und nach wie vor nicht auf den Mund gefallenen Zwerg Oghren sind es vor allem die Neuzugänge, die mit ihren vielschichtigen Biographien für Spannung sorgen und nicht zuletzt dank der hervorragend geschriebenen Dialoge und aufwändigen Animationen enorm lebendig wirken. Schade indes: Von den vertrauten Charakteren aus dem Hauptprogramm taucht nur die Heilerin Wynne als Nebenfigur auf. Wer sich Morrigan, Zevran oder seinen Hund zurückwünscht, der dürfte enttäuscht sein, auch weil

Facts

- ▶ 5 Hauptgebiete
- ▶ 5 neue Begleiter
- ▶ 3 zusätzliche Talentbäume
- ▶ 2 weitere Spezialisierungen
- ▶ 500 neue Waffen und Rüstungen

kein Wort über deren Verbleib verloren wird. Etwas ernüchtert sind wir auch vom Ende. Zwar beeindruckt **Awakening** durch einen dramatischen dritten Akt und spektakuläre Bossgegner. Dass man sich aber danach durch dröge Texttafeln klicken muss, um den Ausgang der Geschichte zu erfahren, hinterlässt einen leicht faden Beigeschmack.

Packende coole Quests

Über jeden Zweifel erhaben sind hingegen die Quests, die Bioware wie schon im Hauptprogramm abwechslungsreich gestaltet hat und die so manche Überraschung parat halten. Beispielsweise kämpfen Sie sich als Gefangener ganz ohne Ausrüstung durch die Kerker der Silberitmine oder lö-



In der **Schlacht um Amaranthine** dürfen wir KI-Bataillone befehligen und Artillerie anfordern.



Die neuen Gebiete wie **Kal'Hiroi** sind erheblich düsterer als im Hauptprogramm.



Der Schurke Nathaniel ist dem **Oger-Kommandanten** zu nahe auf die Pelle gerückt. Unser Krieger versucht das Monster durch Schwerthiebe abzulenken.



Erneut eine große Stärke des Spiels: die spannenden **Dialoge**. Der eigene Held spricht aber immer noch nicht.



Die generischen **Zufallsmissionen**, die Ihre Reisen immer wieder unterbrechen, stören nach wie vor.

sen in einem Paralleluniversum Schalterrätsel, um in der echten Welt magische Barrieren zu brechen. **Awakening** schafft es dabei, das stimmige und abwechslungsreiche, aber streng lineare Leveldesign durch jede Menge Zwischensequenzen und spannende Ereignisse gut zu kaschieren, etwa wenn in den Höhlen unter Vigils Wacht plötzlich ein gepanzerter Oger durch den Fels bricht. Nett: Verglichen mit **Dragon Age: Origins** fallen die durchweg gelungenen Auftragsketten etwas kurzweiliger aus. Sie müssen sich also nicht mehr gefühlte Ewigkeiten durch immer gleiche Korridore und Keller kämpfen. Mit dem erhöhten Erzähltempo geht aber auch ein Manko einher: Die Haupthandlung von **Awakening** hastet geradezu von einem Ereignis zum nächsten, und ehe Sie sich versehen, steht nach ungefähr zehn Stunden bereits das Finale an. Die zahlreichen Nebenquests erhöhen die Spielzeit zwar, erweitern die Geschichte aber nur unwesentlich.

Cooler neue Talente

Auch wenn **Awakening** recht kurz ausfällt, haben Sie eine Menge zu tun. Neben den zahlreichen Quests ist es vor allem das ausgebaute Charaktersystem, das jedem Rollenspieler ein Grinsen aufs Gesicht zaubern dürfte. Zum einen steigen Sie im Vergleich zu **Origins** schneller im Rang auf – das motivierende »Level-up«-Zeichen blinkt nach nahezu jeder absolvierten Quest –, zum anderen bekommt jede Heldenklasse neben den vorhin erwähnten Spezialisierungen gleich drei neue Talentbäume spendiert. Während »Vitalität« und »Klarheit« lediglich die Lebens- und Mana-beziehungsweise Ausdauerbalken erweitern, erlaubt »Runenherstellung« die Fertigung mächtiger Inschriften, mit denen Sie Ihre Gegenstände dauerhaft verbessern. Die Idee ist zwar nicht neu, vergrößert aber das bislang recht dünne Waffen- und Rüstungsarsenal. Ansonsten bleibt in **Awakening** alles beim Alten. Und das ist auch gut so: Die packenden

Kämpfe beeindrucken abermals durch schier unendliche taktische Möglichkeiten, die Bedienung geht gewohnt flott von der Hand, und die fünf neuen, nun etwas düsteren Gebiete stehen den **Origins**-Arealen in Sachen Abwechslung und Stimmung in nichts nach. Da wünscht man sich, **Dragon Age** wäre ebenfalls wie Unkraut: Hat man eins durch, sollten zwei nachkommen. **DM**

gins-Arealen in Sachen Abwechslung und Stimmung in nichts nach. Da wünscht man sich, **Dragon Age** wäre ebenfalls wie Unkraut: Hat man eins durch, sollten zwei nachkommen. **DM**

Kurz, aber intensiv

Daniel Matschijewsky: Huch, schon durch? Angesichts der kurzen Spielzeit bin ich ein wenig enttäuscht. Doch was ich in diesen Stunden erlebt habe, war ein Abenteuer in bester Dragon-Age-Tradition. Einmal mehr erzählt Bioware eine packende, wendungsreiche Geschichte, stellt mir bemerkenswerte Charaktere zur Seite und schickt mich von einem emotionalen Aha-Moment in den nächsten. Dass sich bis auf ein paar neue Talente spielerisch nichts tut, stört mich nicht. Schließlich war bereits das Hauptprogramm nahezu perfekt.



danielm@gamstar.de

DRAGON AGE: AWAKENING

ADDON

ENTWICKLER: Bioware (Dragon Age, GS 12/09: 92 Punkte)
 PUBLISHER: Electronic Arts
 SPRACHE: Deutsch, Englisch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 18.3.2010
 CA. PREIS: 35 Euro
 USK: ab 18 Jahren



ANSPRUCH: EINSTEIGER (1-3) FORTGESCHRITTENER (4-7) PROFI (8-10)

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
Core 2 Duo E4300 A64 X2 3800+ AMD 1,5 GB RAM 2,4 GB Festplatte			Core 2 Duo E6300 A64 X2 5000+ AMD 2,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte			Core 2 Quad Q6600 Phenom X4 920 4,0 GB RAM 2,4 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			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

GRAFIK	+ detaillierte Figuren + klasse Animationen + hübsche Zaubereffekte + Umgebungen häufig polygon- und detailarm	7 / 10
SOUND	+ Orchestermusik + passende Schlachtgeräusche + sehr gute Sprecher + nicht alle Rollen optimal besetzt + Held spricht nicht	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + Kämpfe nie unfair + Talente und Klassen gut ausbalanciert + Anspruch schwankt stark	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ fantastische Zwischensequenzen und Dialoge + düster-brutale Fantasywelt + stimmungsvoll + teils sterile Gebiete	9 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + eingängige Benutzeroberfläche + nützliche Karten + gut strukturierte Menüs + Kämpfe manchmal chaotisch	9 / 10
UMFANG	+ viele Quests + neue Charaktere, Talente und Gebiete + Haupthandlung ziemlich kurz + nur eine Auftaktgeschichte	7 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ enorm spannende, abwechslungsreiche Hauptquests + vielseitig lösbar + gelegentlich öde Sammelquests + abruptes Ende	9 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ markante, vielschichtige KI-Begleiter + Dialoge bieten mehrere Lösungswege + durchdachtes Moralsystem	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ sehr taktisch, aber nicht zu komplex + pausierbar + unzählige Spezialisierungen möglich + nützliches Taktikmenü	9 / 10
ITEMS	+ zusätzliche Talente und Spezialisierungen + Runen selbst erstellen + insgesamt noch immer wenig Auswahl	9 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Würdiges Addon zum Rollenspiel-Hit.

