

Dragon Age

Inquisition

Letzte Ausfahrt Inquisition: Wie Bioware mit Dragon Age 3 seinen guten Ruf zurückgewinnen will - und was es dazu tun muss. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Bioware (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)** Termin: **Herbst 2014**

GameStar.de/Quicklink/7568

Ein kluger Mann sagte mal: »Es dauert lange, sich gutes Ansehen aufzubauen – aber es geht schnell, es wieder zu verspielen.« Bei Bioware können sie ein Liedchen davon singen. Noch vor drei Jahren galt das Studio als sichere Bank, als Qualitätssiegel. Was auch immer die Kanadier anfassten, es wurde zu Gold. Ob Dungeons & Dragons (**Baldur's Gate**), Star Wars (**Knights of the Old Republic**), Science Fiction (**Mass Effect**) oder eben die selbst entworfene Fantasy-Welt von **Dragon**

Na klar: Die Magier sind Schuld

Age. Hätte man 2010 behauptet, dass Bioware keine drei Jahre später unter Bewährung entwickeln würde, man hätte ebenso gut voraussagen können, dass der Vatikan die Homo-Ehe anerkennt. Aber dann folgte der freie Fall: **Dragon Age 2**, objektiv beileibe kein schlechtes Spiel, wurde so zielicher an den Erwartungen der Fans vorbeiproduziert, dass es aussichtsreiche Chancen

auf den Titel »Bestes Rollenspiel, das fast niemand mochte« hätte. **Mass Effect 3** gelang das Kunststück, den vielleicht größten »Shitstorm« der jüngeren Spiele-Geschichte auszulösen – mit seinem Ende. Dass **The Old Republic** dann ganz einfach altmodisch flopte, dürfte beinahe eine Erleichterung gewesen sein. Wenigstens mochten die meisten Leute das Spiel – zumindest bis sie herausgefunden hatten, dass es nach zwei Monaten fast nichts mehr zu tun gab.

Jetzt also **Dragon Age: Inquisition**. Möglicherweise wäre es ein bisschen zu melodramatisch, diese Fortsetzung als »Schicksalspiel« zu bezeichnen, aber in der Sache falsch wäre es auch nicht. Zwar arbeitet Bioware parallel noch an **Command & Conquer**, doch richtungsweisend dürfte die Frage sein, ob das Studio überhaupt noch einmalige Rollenspiele kann, oder ob jene Magie von damals endgültig verloren gegangen ist, so wie Ray Muzyka und Greg Zeschuk. Die beiden Firmengründer haben Bioware längst verlassen; der eine, um sich sozial zu engagieren, der andere, um Bier zu brauen. Bei diesen Vorzeichen ist es bloß folgerichtig, dass Publisher EA den Release von **Dra-**

gon Age: Inquisition nun für Herbst 2014 ankündigte; eine kleine Überraschung, schließlich waren viele Beobachter im Vorfeld der E3 davon ausgegangen, dass das Rollenspiel noch in diesem Jahr erscheint. Bioware bekommt also genug Zeit – noch einen Schnellschuss wie **Dragon Age 2**, das nur 16 Monate nach seinem Vorgänger veröffentlicht wurde, will man sich offensichtlich nicht leisten. Gut so.

Aber worum geht es überhaupt im neuen **Dragon Age**? Während der schon lange schwelende Konflikt zwischen Magiern und Templern endgültig zu eskalieren droht, entsteht aus bislang ungeklärten Gründen ein Riss im sogenannten Schleier, der die normale Welt vom alptraumhaften »Nichts« trennt. Serienkenner können sich die Folgen lebhaft ausmalen: Drachen und Dämonen ergießen sich aus diesem Riss, die Fantasy-Welt Thedas stürzt in den Krieg – gegen die Invasoren, aber auch gegen sich selbst, schließlich sind die (vermeintlichen) Schuldigen schnell gefunden: Das kann ja eigentlich nur das Werk der ketzerischen Magier gewesen sein. Also wird die titelge-

Durch den Riss im Schleier ergießen sich Dämonen und **Drachen** nach Thedas.

Eine alte Bekannte gibt ihr Comeback: Hexe **Morrigan**.



Im weiteren Spielverlauf, so deutete Bioware an, sollen wir unser eigenes Schloss erhalten.

bende Inquisition eingesetzt, um diese Ereignisse zu untersuchen. Und jetzt raten Sie mal, wer die Rolle des Inquisitors spielt? Na, wir natürlich, zumindest zu Beginn. Im weiteren Spielverlauf müssen wir uns dann für eine der beiden Seiten entscheiden. Unterstützen wir die Templer? Oder schlagen wir uns auf die Seite der Magier? Eine ganz ähnliche Frage stellte sich schon in **Dragon Age: Origins**, bloß ließ sich das damals diplomatisch lösen – diese Option dürfte es im Bürgerkriegsszenario von **Inquisition** nicht geben. Geschlecht und Aussehen des Inquisitors dürfen wir übrigens selbst bestimmen, die Rasse ist aber vorgegeben: Es handelt sich zwingend um einen Menschen. Dafür feiern die aus **Origin** bekannten Hintergrund-Geschichten ein heimliches Comeback. Selbst spielen dürfen wir den Ursprung unseres Helden zwar nicht (warum eigentlich nicht, ihr Allmächtigen bei Bioware?), aber immerhin soll unsere Wahl einen entscheidenden Einfluss auf die Geschichte nehmen. Wo genau diese Geschichte spielt, verraten die Entwickler zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht; sie lassen aber diskrete Hinwei-

se fallen, dass sich der Mittelpunkt der Handlung von Ferelden ins französisch angehauchte Orlais verlegt.

Für Erstaunen sorgte Bioware-Manager Aaryn Flynn, der **Inquisition** im Rahmen der E3 quasi im Vorbeigehen als »Open-World-Spiel« bezeichnete. Inzwischen ist das Studio aber zurückgerudert: Eine völlig offene Welt à la **Skyrim** soll es nicht geben, stattdessen habe Flynn mit seiner Aussage lediglich auf die umfangreichen Gebiete angespielt (ein einzelnes Level von **Inquisition** soll größer sein als sämtliche Spielabschnitte von **Dragon Age 2** zusammen) sowie die zahlreichen Möglichkeiten, die Welt auch abseits der ausgetretenen Story-Pfade zu erkunden. Technisch können wir uns auf einen Quantensprung freuen, denn **Inquisition** wird auf der Frostbite-3-Engine basieren, die beispielsweise in **Battlefield 4** für Referenz-Grafik und -Ton sorgt und auch im neuen **Star Wars: Battlefront** zum Einsatz kommt. Wir sind uns fast sicher, dass **Inquisition** die Messlatte für Rollenspiele mindestens bei der Optik neu definieren wird. Der im Rahmen der E3 gezeigte Trailer in Spielgrafik jedenfalls lässt viel erwarten.

Morrigan ist wieder da

Wie schon bei **Dragon Age 2** soll es übrigens möglich sein, durch den Import eines Spielstandes zumindest einen Teil der in den Vorgängern getroffenen Entscheidungen zu

übernehmen. Parallel dazu arbeitet Bioware auch an einer Möglichkeit, relevante Entscheidungen ohne Spielstand-Import zu integrieren; ähnlich wie beim interaktiven Genesis-Comic für **Mass Effect 2**, der es Playstation-Spielern erlaubte, die Ereignisse des ersten Teils individuell anzupassen, ohne ihn je gespielt zu haben. Drei ganz andere Eigenheiten von **Dragon Age 2** sollen allerdings Geschichte bleiben: das Recycling von Levelbauteilen, die Unerheblichkeit der vom Spieler getroffenen Entscheidungen und die geringe Freiheit beim

Ausrüsten der Begleiter. Als Bioware nach dem Release von **Dragon Age 2** das Feedback der Spieler aufarbeitete, begegnete das Team diesen Kritikpunkten immer wieder. »Diese drei Sachen kamen wirklich oft vor«, erzählt Chef-Designer Mike Laidlaw. »Junge, kamen diese drei Sachen oft vor.« Es steht also zu hoffen, dass die Entwickler aus den Fehlern des Vorgängers gelernt haben. Und dass dieses Studio, das einmal für Qualität stand wie kein anderes, mit **Inquisition** wieder die Kurve kriegt. **JG**



Die Frostbite-3-Engine kommt auch in Battlefield zum Einsatz und wirkt schon im Trailer beeindruckend.



Vorsichtig optimistisch

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich bin vorsichtig optimistisch. Vorsichtig deshalb, weil Bioware auch bei mir viel Kredit verspielt hat. Es wäre gelogen, wenn ich **Dragon Age 2**, **Mass Effect 3** und **The Old Republic** als schlechte Spiele bezeichnen würde – aber es wäre eben auch gelogen, wenn ich sagte, sie hätten jene einzigartige Magie der früheren Bioware-Spiele versprüht. Warum ich dann trotzdem optimistisch bin? Weil das Studio offensichtlich erkannt hat, was der Vorgänger falsch gemacht hat. Ich will meine Begleiter anständig ausrüsten, will, dass meine Entscheidungen eine spürbare Konsequenz haben, will keine Levels aus der Dose, bloß weil das Spiel so schnell wie möglich im Regal stehen soll. Wenn **Inquisition** wieder ein »richtiges« **Dragon Age** wird – und danach sieht's momentan zumindest aus – dann warte ich auch gerne bis 2014. Oder 15.