⊕ Stärken

+ weit umfangreicher als seine Vorgänger
+ spannendes Inquisitions-Konzept
+ für den PC optimiert
+ bügelt viele Schwächen von Dragon Age 2 aus

⊖ Schwächen

- Wie taktisch spielt sich das Kampfsystem wirklich?
- Gibt es einen Savegame-Import?

DRAGON AGE INQUISITION

Schicksalsspiel für Bioware: Nach dem von vielen Fans rundweg abgelehnten Vorgänger soll die Dragon Age-Serie mit Inquisition wieder in die Spur finden. Wir meinen: Könnte glatt hinhauen! Von Jochen Gebauer

Angeschaut

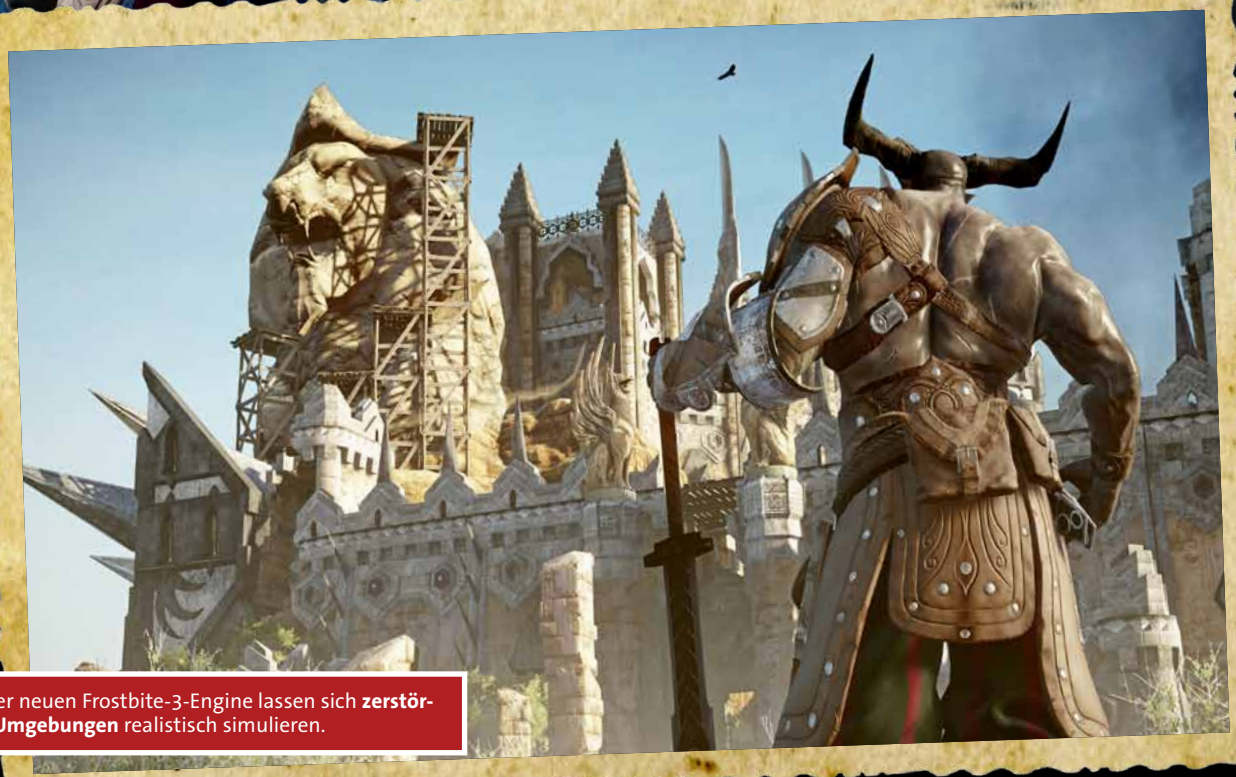
Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)
Termin: **Herbst 2014** Status: **zu 40% fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Mike Laidlaw ist vorsichtig geworden. »Ich will keine falsche Erwartungen wecken«, sagt uns der Lead Designer von **Dragon Age: Inquisition**. »Das Spiel soll für sich selbst sprechen.« Bei einem anderen Entwickler würden diese Worte hohl klingen, lediglich die Bühne bereiten für ein Trommelfeuer aus Superlativen, es wäre die Rede von einer »Evolution« oder gar »Revolution« und jenem »nächsten großen Schritt«, das Team wäre »begeistert« und würde »eine völlig neue Erfahrung erschaffen« wollen. Aber Mike Laidlaw bemüht keine Superlative, und er drischt auch keine hohlen PR-Phrasen. An dieser Herdplatte hat er sich schon einmal verbrannt. Auch wenn **Dragon Age 2** in unserem Gespräch bloß eine Nebenrolle spielt, ist der Gedanke daran allgegenwärtig. Der Titel steht quasi sinnbildlich für ein Interview, das gleichzeitig frustrierend vage und bemerkenswert aufschlussreich ist. »Es gibt keinen Grund, Dragon Age 2 zu bedauern«, sagte Mike Laidlaw kürzlich der US-Presse. Als wir ihn auf dieses Zitat ansprechen, die internationale User-Bewertung von 4.3 auf der (zugegebenermaßen leicht manipulierbaren) Online-Plattform Metacritic anführen und argumentieren, dass es aus Sicht eines Teils der Fans offenbar sehr wohl einen Grund gäbe, dieses **Dragon Age 2** zu bedauern, reagiert er ausweichend, lenkt das Gespräch auf jene Aspekte des **Inquisition**-Vorgängers, die überwiegend positiv aufgenommen wurden, den vollvertonten Helden oder die an **Mass Effect** angelehnte Inszenierung. Aber er relativiert die Kritik auch nicht, redet offensichtliche Schwächen wie das Dungeon-Recycling nicht schön, macht deutlich, dass **Inquisiton**

Bioware macht Tabula Rasa

Varric und **Cassandra** aus Dragon Age 2 gehören zu den spielbaren Party-Mitgliedern von Inquisition.



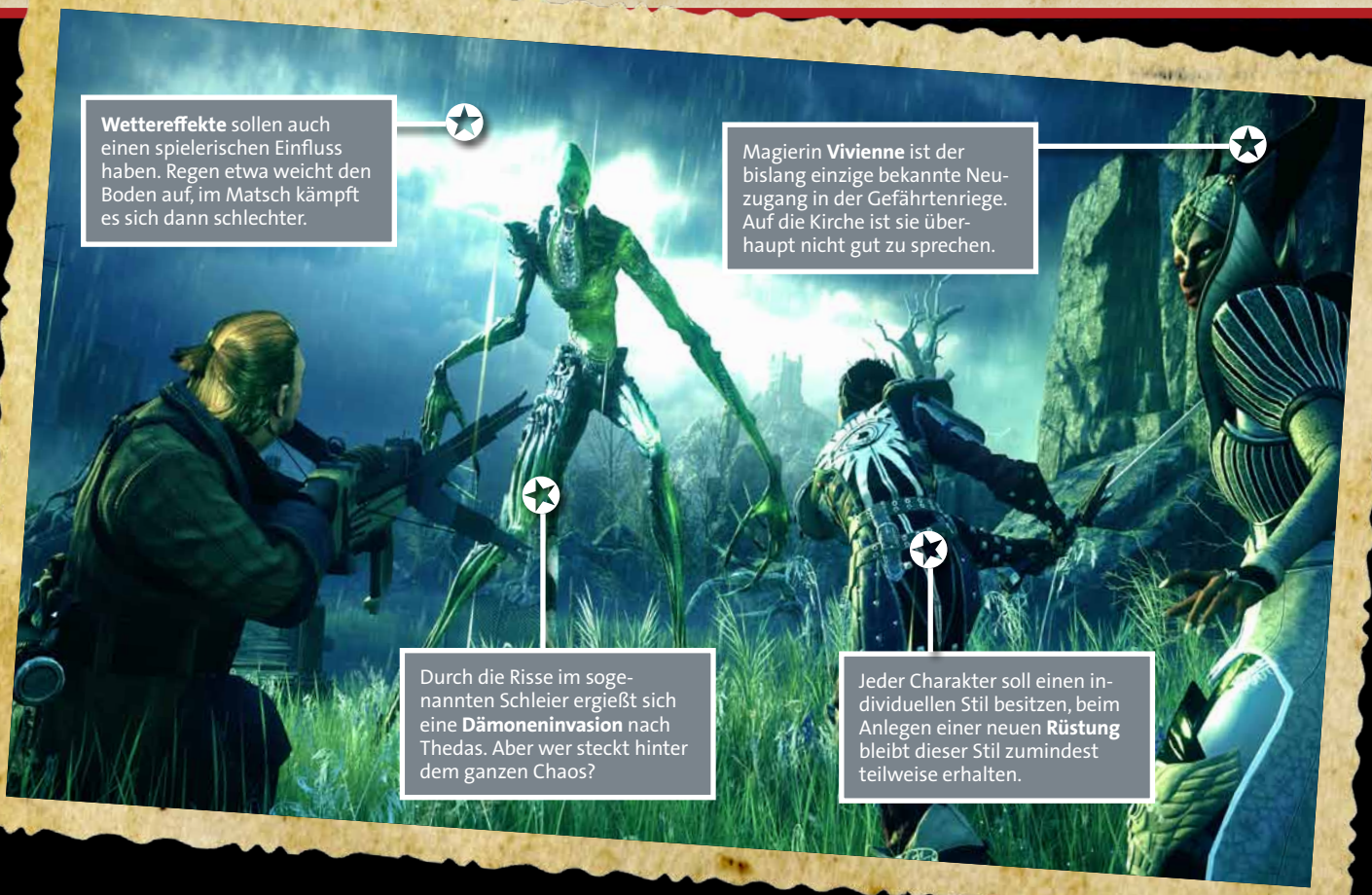
Mit der neuen Frostbite-3-Engine lassen sich **zerstörbare Umgebungen** realistisch simulieren.

zwar keine vollständige Rückkehr zu den **Origins**-Wurzeln sein soll, aber eben auch keine konsequente Weiterführung des im Vorgänger eingeschlagenen Weges.

Schon der Titel spricht Bände: Bei **Inquisition** handelt es sich vielleicht um **Dragon Age 3**, aber so heißt es nicht, die Geschichten von Hawke (**Dragon Age 2**) und des Grauen Wächters (**Origins**) sind zu Ende erzählt, Bioware macht gewissermaßen Tabula Rasa.

Stattdessen schlüpfen wir in die Rolle des titelgebenden Inquisitors, der zu Spielbeginn zum Zeugen einer apokalyptischen Katastrophe wird: Im sogenannten Schleier öffnet sich ein Riss ins alptraumhafte »Nichts«, eine Dämonen-Invasion ergießt sich nach Thedas. Während sich die Kirche und der Magier-Zirkel endgültig an die Kehle gehen, das Königreich Orlais vor dem Bürgerkrieg steht und die Templer ihr eigenes undurchsichtiges Süppchen kochen, soll eine eilig gebildete Inquisition die Hintergründe aufdecken. Denn das Chaos wirkt so perfekt orchestriert, dass geradezu zwangsläufig der Verdacht entsteht, jemand (oder etwas?) würde hinter den Kulissen die Strippen ziehen. Auch wenn sich Mike Laidlaw durchaus der mit dem Begriff »Inquisition« verbundenen Gräueltaten der katholischen Kirche bewusst ist, spielen wir keinen mittelalterlichen Folterknecht mit Daumenschrauben und Streckbank. Sondern – überspitzt for-

Im Mai 2013 arbeiteten 13,785 Spezialagenten für das FBI.



muliert – eine Art Fantasy-FBI-Agenten. Unsere Inquisition ist keiner weltlichen oder kirchlichen Gewalt unterworfen, Bioware verwendet den Ausdruck vielmehr im ursprünglichen Wortsinn als »jemand, der Licht ins Dunkel bringt und Verschwörungen aufdeckt«, wie Laidlaw sagt. Im Laufe des Spiels

Die Inquisition muss stärker werden

soll die Inquisition dann spürbar an Einfluss und Macht gewinnen. Bioware behandelt sie quasi wie einen eigenständigen Charakter, der zwar eng mit unserem Protagonisten verzahnt ist, aber zusätzliche Boni oder Lösungswege eröffnet. So kann es beispielsweise passieren, dass wir eine Burg erst dann einnehmen können, wenn unsere Inquisition stark genug ist, um sie zu belagern. Oha, denken wir an dieser Stelle und fragen Mike Laidlaw, ob es dann auch zu Belagerungsschlachten kommen werde, möglicherweise als (doofes) Minispiel im Stile der Tower-Defense-Mechanik von **Assassin's Creed: Revelations**? Doch Laidlaw wiegelt ab: »Ich kann mir nicht vorstellen, dass wir dich zu einem RTS-Minispiel zwingen werden, aber ich will sicherstellen, dass sich deine Inquisition auch tatsächlich wie eine mächtige und einflussreiche Organisation anfühlt.« Wie genau das spielerisch umgesetzt wird, will Bioware momentan noch nicht verraten; wir würden aber eine hübsche Stange Geld darauf wetten, dass es im fertigen Spiel eine (erweiterbare) Heimatbasis geben wird, Gerüchte über ein eigenes Schloss der Inquisition kursieren schon seit Monaten, und Bioware tut seitdem auffallend wenig, um sie zu dementieren.

Das Wachstum der Organisation ist dabei nicht bloß spielerisches Gimmick, sondern fundamental an die Handlung gekoppelt: Um neue Abschnitte freizuschalten, muss die Inquisition zunächst eine gewisse Stärke erreichen. Dieses Konzept erinnert in Grundzügen an die »Kriegsbereitschaft« aus **Mass Effect 3**, auch **Dragon Age 2** folgte im ersten Akt einer ähnlichen (übrigens aus **Baldur's Gate 2** entlehnten) Blaupause; dort mussten wir eine festgelegte Menge Gold sammeln, um in den zweiten Akt zu gelangen. Beide Ansätze waren nicht optimal

umgesetzt: Während es uns bei **Mass Effect 3** nie so recht einleuchten wollte, warum wir im angesichts des Weltuntergangs den Hintern der Galaxis nach einer entlaufenen Salarianer-Flotte absuchen sollten, biss sich in **Dragon Age 2** das Ziel mit der Charakterentwicklung – bloß keine Kohle in die Party investieren, das Geld wird ja gleich noch für die Handlung benötigt. Mit **Inquisition** will Bioware solche Probleme vermeiden; zum einen entwickelt sich unsere Organisation prinzipiell unabhängig von den Charakteren, zum anderen sollen die für den Spielfortschritt nötigen Aufgaben tatsächlich relevant für die Story sein. »Wir wollen nicht, dass du in einen Dungeon gehst und den bösen Kriegsherren tötest, weil Frank dir das gesagt hat. Du sollst in den Dungeon gehen und den bösen Kriegsherren töten, weil er deinen Machtbereich gefährdet oder weil du ihn und seine Anhänger konvertieren und zum Teil deiner eigenen Streitkräfte machen willst.« Mike Laidlaw bestätigt uns außerdem, dass die Reihenfolge dieser Aufgaben beliebig ist, der Spieler hat also die freie Wahl, welche er annimmt und welche er links liegen lässt. Damit wir trotzdem in jedem Fall in den nächsten Akt gelangen, soll es in jedem Abschnitt teils deutlich mehr Quests geben, als wir theoretisch erledigen müssten, um die benötigte Inquisitionsstärke zu erreichen. Wir müssen also

Ähnlich wie bei Baldur's Gate 2

nicht irgendwann verzweifelt die Welt nach der allerletzten Aufgabe absuchen, die uns zur Erfüllung unseres Solls noch fehlt. Und wenn wir Laidlaws Aussage zugrunde legen, dass wir nicht stumpf Aufgaben ohne Sinn und Zusammenhang absolvieren sollen (»Du sollst in den Dungeon gehen und den bösen Kriegsherren töten, weil er deinen Machtbereich gefährdet …«), könnte hier im besten Fall eine Fülle von zusammenhängenden, mehrteiligen Storyquests auf uns warten, das wäre ein Rollenspiel-Fest wie damals bei **Origins**. Die Spielwelt soll sich dabei vom bekannten Ferelden bis nach Orlais erstrecken, so richtig offen ist sie allerdings nicht, es wird also eine Weltkarte à la **Dragon Age: Origins** geben. Im Gegenzug verspricht Mike Laidlaw »wirklich riesige« Gebiete: »Sie sind erheblich größer als in den Vorgängern. Wahrscheinlich könntest du das komplette Dragon Age 2 bequem in einem der mittelgroßen Gebiete unterbringen«. Warum Bioware plötzlich dermaßen gigantomanisch wird? »Wir wollen das Erforschen wieder in den Mittelpunkt stellen«, sagt Laidlaw. »Offen gestanden hat Bioware das schon lange nicht mehr gemacht. Unsere Gebiete sind groß genug, damit du über eine Höhle stolpern kannst, von der noch nie jemand gesprochen hat, und

Besser als der Vorgänger?

Das Level-Recycling aus **Dragon Age 2** soll endgültig Geschichte sein. Sämtliche Gebiete von **Inquisition** sind handgemacht, wir stolpern also nicht ständig über die immer gleichen Passagen, Kreuzungen und Räume.

Das Kampfsystem von **Dragon Age: Origins** war taktisch. Das Kampfsystem von **Dragon Age 2** hingegen hektisch und teils auch unübersichtlich. **Inquisition** will beide Systeme verschmelzen, Ausgang bislang noch offen.

Dragon Age 2 schränkte die Zahl der Ausrüstungsgegenstände dramatisch ein, unsere Gefährten durften wir nur rudimentär ausstatten. **Inquisition** will uns die volle Kontrolle zurückgeben, aber gibt's auch genug Auswahl?

Die Spielwelt von **Dragon Age 2** bestand nicht nur aus den immer gleichen Abschnitten – sie war auch ziemlich klein. So klein, dass sie laut Bioware bequem in eine der mittelgroßen Karten von **Inquisition** passen würde.

Die Nebenquests von **Dragon Age 2** waren mitunter langweilige Durchschnittsware, die sich dazu noch dauernd wiederholte. **Inquisition** hat ein spannendes Konzept, aber fühlen wir dabei wirklich wie ein mächtiger Inquisitor?

Der Begriff »Inquisition« leitet sich aus dem lateinischen inquirere (untersuchen) ab.

Was wäre ein Fantasy-Rollenspiel bloß ohne **Zombies**?

dort einen vergessenen Schatz findest oder ein Geheimnis entdeckst, das dich anschließend durch die ganze Welt führt.« Laidlaw vergleicht **Inquisition** in dieser Hinsicht mit **Baldur's Gate 2**: Auch dort habe es Gebiete gegeben, die eigentlich nur als Durchgangsstation dienten, aber trotzdem ihre eigene Geschichte erzählten. Passend zu den umfangreichen Karten führt **Inquisition** übrigens Pferde ein, aber Details will Mike Laidlaw noch nicht preisgeben: »Schneller laufen«, antwortet er lachend auf die zugegeben nicht ganz glücklich formulierte Frage, was diese Pferde denn eigentlich können. Ob sie auch im Kampf eine Rolle spielen – kein Kommentar.

Normalerweise würden wir diese Gelegenheit nutzen, um Ihnen an dieser Stelle das Kampfsystem von **Inquisition** im Detail zu erläutern. Können wir aber nicht. Mike Laidlaw trifft darüber keine verbindliche Aussage, so sehr wir ihn auch in die Enge treiben, nicht locker lassen, ihm auf die Nerven fallen: Er spricht lediglich davon, die »besten Aspekte der vorigen Spiele zu verschmelzen«. Zaubersprüche und Fähigkeiten sollen ähnlich wie in **Dragon Age 2** direkt ausgelöst werden, während sich das allgemeine Tempo eher an der methodischen Vorgehensweise von **Origins** orientiere, Teamwork und Hindernisse spielten eine große Rolle. Das kann vieles bedeuten – oder überhaupt nichts. Wir vermuten, dass Bioware selbst noch an den grundlegenden Mechaniken feilt, und das ist ein Jahr vor dem geplanten Release völlig legitim. Fest steht lediglich: Wir werden die Kämpfe genau wie in den Vorgängern pausieren dürfen, um der maximal vierköpfigen Party gezielt Befehle zu erteilen. Außerdem können wir wie gewohnt zwischen den einzelnen Partymitgliedern wechseln oder ihnen optional eine vorgegebene KI-Marschroute mit grundlegenden Verhaltensweisen (greife alles an, was sich bewegt, sei ein Hasenfuß, usw.) zuweisen. Eine Rückkehr der isometrischen Taktik-Kamera aus **Origins** steht noch nicht endgültig fest – sei aber auch nicht »komplett vom Tisch«, wie Mike Laidlaw antwortet, als wir nachhaken. Ähnlich bedeckt hält sich Bioware übrigens auch beim Skill-System: »Es gibt eines, weitere Informationen folgen später.« Immerhin wird **Inquisition** wieder eine »echte« Charaktererschaffung erlauben, denn neben den drei bekannten Klassen (Krieger, Magier, Schurke) feiern Zwerge und Elfen ihr Comeback als spielbare Rassen. Über eine vierte Rasse in Gestalt der Qunari denkt Bioware momentan noch nach, Ausgang ungewiss. Die großartigen Origin-Storys des ersten Teils, also die Charakterhintergrundgeschichten über Herkunft und bisheriges Schicksal jedes Helden, bleiben aber weiterhin nur ein frommer Wunsch der Fan-Gemeinde. Laut Mike Laidlaw hätten sie ihren Zweck (nämlich Spieler an das neue Universum heranzuführen) längst erfüllt; eine Einschätzung, die wir nur bedingt teilen. Denn gerade diese kurzen Einführungsgeschichten machten in **Origins** die Identifikation mit unserem stummen Helden überhaupt möglich. Auch wenn der Inquisitor genau wie Hawke aus **Dragon Age 2** vollvertont sein wird – die Origin-Storys werden uns fehlen. Bleibt zu hoffen, dass Bioware eine Stimme findet, die sowohl einen vierschrötigen Zwerg als auch einen fluffigen Elf glaubhaft rüberbringen kann. Wir bezweifeln nämlich, dass der Inquisitor gleich dreimal vertont wird – beziehungsweise sechsmal, schließlich dürfen wir neben dem Namen auch das Geschlecht selbst bestimmen.

Die **Kämpfe** lassen sich jederzeit pausieren, ob es eine taktische Ansicht gibt, steht noch nicht fest.

Apropos Geschlecht: Nachdem die wunderbare und scharfzüngige Morrigan in **Dragon Age 2** durch Abwesenheit glänzte, spielt sie in **Inquisition** endlich wieder eine tragende Rolle. Um welche es sich dabei handelt? Verrät Laidlaw nicht. Ob es irgendwas mit einem gewissen Ritual am Ende von **Origins** zu tun hat? Verrät Laidlaw auch nicht. Sicher ist bloß, dass es sich bei Morrigan nicht um ein spielbares Party-Mitglied handeln wird, die Erklärung dafür klingt einleuchtend: »Morrigan hat den spielbaren Raum gewissermaßen transzendiert und ist Teil des Universums geworden. Sie spielbar zu machen, würde herabwürdigen, wie großartig sie am Ende von Origins war.« Ganz ohne vertraute Begleiter müssen wir dann aber doch nicht auskommen: Varric und Cassandra aus **Dragon Age 2** sind als Partymitglieder bestätigt. Beim einzigen bislang bekannten Neuzugang handelt es sich um die Magierin Vivienne. Sie stand eigentlich im Begriff, die Erste Verzauberin von Orlais zu werden, doch dann brach das Chaos aus.

Wie viele **Gefährten** es insgesamt gibt, ist bislang noch unklar.

Bis zu drei **Gruppenmitglieder** dürfen den Inquisitor begleiten.

Vivienne verkörpert also einen zentralen Handlungskonflikt: Schlagen wir uns im Laufe des Spiels auf die Seite der Kirche, also jener Organisation, die Magier allenthalben für gemeingefährliche Ketzer hält, dann ist mit Vivienne im weiteren Spielverlauf nicht gut Kirschenessen. Überhaupt soll uns **Inquisition** wieder mehr tatsächlich relevante Entscheidungen abverlangen und die Konsequenzen auch im Spiel abbilden. Eine Nachricht, die uns hellhörig macht, für Mike Laidlaw aber scheinbar ganz selbstverständlich: »Wenn du die Entscheidungen des Spielers nicht respektierst«, fragt er, »warum hast du sie ihn dann überhaupt erst treffen lassen?« Das sind starke Worte, die wir gerne vorbehaltlos glauben würden. Aber bei aller Anerkennung für die unbestrittenen Fähigkeiten von Bioware, faszinierende, emotional mitreißende Welten zu erschaffen, hat sich das Studio eine gewisse Skepsis bezüglich der tatsächlichen Tragweite solcher Aussagen mit **Dragon Age 2** und **Mass Effect 3** selbst erarbeitet: Beide handelten viele in den Vorgängern getroffene Entscheidungen mit kurzen Cameo-Auftritten (Zwischensequenzen mit Gastauftritten bekannter Figuren, die aber keinen Handlungseinfluss haben) ab, eine greifbare Auswirkung auf die Spielwelt oder die weitere Story existierte selten. »Ich weiß, dass solche Cameos nicht so befriedigend sind wie die Rückkehr einer großen Sache aus den Vorgängern. Wir haben eine ganze Reihe von großen, bedeutungsvollen Momenten, die speziell auf bestimmte Entscheidungen aus den ersten Dragon Age-Spielen zugeschnitten sind.« Ob wir dazu allerdings auch unseren Spielstand importieren dürfen, was für die möglichst umfassende, individuelle Identifikation mit der Spielwelt unverzichtbar wäre – Mike Laidlaw will oder kann es momentan noch nicht bestätigen. Zwar sei ihm »absolut bewusst, dass die Leute das unbedingt wollen«, aber sein

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

hardware4u
www.hardware4u.net

Gamestar 02/2013

»Vor allem bei der Verarbeitung sowie der Lautstärke hat der 1500 Euro-PC die Nase vorn.«

CT 18/2012

»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z87-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,–
oder ab 49,10 €/mtl.[1)]

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,–
oder ab 67,80 €/mtl.[1)]

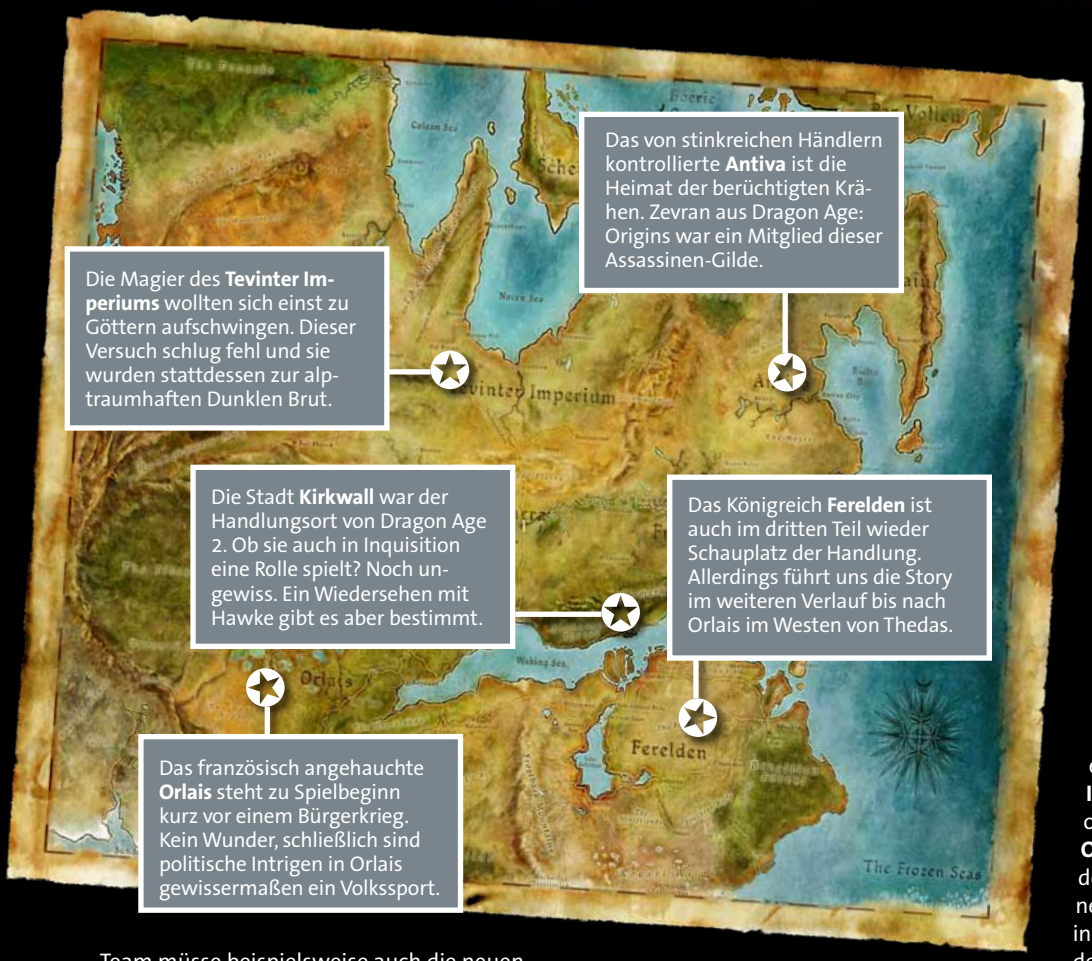
Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 650W Seasonic X-650
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.199,–
oder ab 72,40 €/mtl.[1)]

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Team müsse beispielsweise auch die neuen Plattformen (**Inquisition** erscheint parallel für die Playstation 4 und die Xbox One) berücksichtigen. Dieses Problem ist nicht von der Hand zu weisen, doch erscheint es uns durchaus wahrscheinlich, dass bei diesen Überlegungen auch das Ende von **Origins** eine nicht ganz unerhebliche Rolle spielt. Dort nämlich mussten wir eine Entscheidung (welche, das wollen wir aus Rücksicht auf mögliche Spoiler nicht verraten) von so großer Tragweite fällen, dass sich deren Konsequenzen in **Inquisition** kaum glaubhaft beiseite diskutieren lassen, sofern Morrigan tatsächlich relevant für die Handlung sein soll. Gut möglich also, dass uns **Inquisition** bei bestimmten Ereignissen kurzerhand vor vollendete Tatsachen stellen muss, auch wenn wir in den Vorgängern vielleicht anders gespielt und entschieden haben.

Fühlt sich wie ein PC-Spiel an

Wohin also geht die Reise bei diesem **Dragon Age: Inquisition**? Fest steht: Bioware bügelt viele Probleme des Vorgängers konsequent aus. Dungeons werden nicht mehr recycelt, die teils strenge Linearität wird aufgehoben, das Spiel soll insgesamt wieder anspruchsvoller werden. So regeneriert sich die Lebensenergie unserer Party nach einem Kampf nicht mehr automatisch, und Heiltränke sind keine Inflationsware, die es im Dutzend billiger gibt. »Indem wir die Regeneration abschaffen und Heilmöglichkeiten limitieren, du also nicht sagen kannst, ach, ich hab ja 400 Tränke, überhaupt kein Problem, zwingen wir den Spieler dazu, sein Abenteuer schon zu planen, bevor er sozusagen die Sicherheit seiner Heimatbasis verlässt. Wenn du einer kleinen Gruppe von Banditen begegnest, dann sagst du also nicht, ach, spielt ja sowieso keine Rolle, sondern du denkst: Moment mal, das sollte ich genauer planen, bevor mir einer von denen in den Rücken schleicht und meinen Magier umhaut, denn dadurch bekomme ich langfristig Probleme.« Eine ähnliche Philosophie steckt auch hinter dem neuen Ausrüstungssystem: Während wir bei **Dragon Age 2** die Ausrüstung unserer Gefährten bestenfalls rudimentär beeinflussen durften, erhalten wir mit **Inquisition** die volle Kontrolle zurück – ohne dabei modische Todsünden à la **Origins** begehen zu müssen (»trägt der Magier einen Hut oder einen Bienenstock?«). Jeder Charakter hat einen individuellen Stil, der beim Wechseln der Rüstung erhalten bleibt; eine Plattenrüstung sieht bei Charakter A demnach anders aus als bei Charakter B. Gefällt uns eine Variante dieses Stils besonders gut, dürfen wir sie auch selbst herstellen und mit den für uns passenden Eigenschaften und Boni versehen. Wir müssen also nicht mehr mit einem Bienenstock rumlaufen, bloß weil das hässliche Ding den höchsten Magiewert besitzt. In der Theorie klingt dieses Konzept großartig – in der Praxis muss Bioware eine entsprechend große Anzahl von individuellen Rüstungsmodellen designen, deren Look sich anschließend nicht bloß in kleinen Nuancen unterscheidet.

Das dazu fähige technische Grundgerüst ist mit der Frostbite-3-Engine (**Battlefield 4**) zweifellos vorhanden. Wobei sich die Frage stellt: Dürfen wir bei **Inquisition** auch Sachen kaputtmachen? Schließlich sind die zerstörbaren Umgebungen gewissermaßen das Markenzeichen der Engine. Vorläufige Antwort: Ja, dürfen wir, zum Beispiel die Stützbalken einer Holzplattform, damit eine Gruppe von sonst kaum erreichbaren Bogenschützen gepflegt in die Tiefe purzelt. Viel spannender allerdings sind die von Bioware geplanten »Exploration Skills«, also Fähigkeiten, mit denen wir beim Erforschen die Spielwelt manipulieren dürfen. So können Magier beispielsweise eine eingestürz-

Wo ist der Drache?

Zu **Dragon Age** gehören natürlich auch die titelgebendenen Drachen. Leider konnten uns EA und Bioware das einzige bislang verfügbare Drachenmotiv aus dem Spiel nicht zur Verfügung stellen. Also haben wir unseren Künstler gefragt, wie er sich so einen Drachen vorstellen würde. Das Resultat sehen Sie links.

Die **Gebiete** von Inquisition sollen teilweise riesig sein, es gibt spezielle Erforschungsfähigkeiten.

te Brücke wieder begehbar machen und damit ein sonst unzugängliches Gebiet öffnen. Coole Idee mit viel Potenzial und etlichen spielerischen Möglichkeiten, aber das komplette Skill-System wird erst zu einem späteren Zeitpunkt enthüllt. Ohnehin haben wir den Eindruck, als wolle Bioware mit den vorgestellten Konzepten zunächst das Wasser testen – und erst später wirklich hineinspringen. Ein **Dragon Age 2**, das manche Fans nicht zuletzt deshalb vor den Kopf stieß, weil sie ihm mit völlig gegensätzlichen Erwartungen begegneten, soll offenbar nicht nochmal passieren. Gut so, finden wir, denn auch wenn es nun wirklich schlechtere Dinge als ein Fantasy-**Mass Effect** gibt, wäre es jammerschade, wenn sich ausgerechnet Bioware endgültig vom klassischen Rollenspiel verabschieden würde. Dafür können sie das einfach zu gut – wenn sie denn wollen. **Inquisition** jedenfalls macht den Eindruck, als wollten sie wieder, das Konzept wirkt stimmig, die Prioritäten scheinen richtig platziert. Übrigens auch im Hinblick auf die PC-Version: Während man **Dragon Age 2** den entwicklerischen Konsolenhintergrund deutlich anmerkte, verspricht Mike Laidlaw für **Inquisition** eine ähnlich aufwändige PC-Umsetzung wie 2009 für **Dragon Age: Origins**. »Letztlich läuft es auf das Interface hinaus: Fühlt sich das wie ein PC-Spiel an? Kann ich Sachen ziehen und ablegen? Die Maus und das Keyboard sind heute die definierenden Elemente der Plattform ... nun ja, die und unglaublich leistungsstarke Grafikkarten.« Mit der neuen Engine sollen auch glaubhafte Wetter- und Physikeffekte von spielerischer Relevanz entstehen. Regen beispielsweise weicht den Untergrund auf, und der so entstandene Matsch behindert uns anschließend im Weiterkommen oder sogar im Kampf. In der Wüste wiederum kann es zu körperlich unangenehmen Sandstürmen kommen, die uns dazu zwingen, nach einem Unterschlupf zu suchen. Auf ein anderes Wetterphänomen hingegen kann Bioware inzwischen wohl verzichten: Nach **Dragon Age 2**, **Mass Effect 3** und **The Old Republic** dürfte das Studio endgültig die Schnauze voll vom »Shitstorm« haben. JG

Das rote Sofa: Skepsis oder Vorfreude?

Ich bin skeptisch.

Es gab mal eine Zeit, da hätte ich Mike Laidlaw nach dem zweiten Satz unterbrochen und ihm gesagt: »Shut up and take my money«. Aber diese Zeit ist vorbei. Dragon Age 2 war möglicherweise kein schlechtes Spiel, bloß hatte es mit dem großartigen ersten Teil in etwa so viel am Hut wie der Papst mit einem FKK-Strand. Hat Bioware seine Lektion aus dem damaligen Shitstorm gelernt? Ich hoffe es ... aber sicher bin ich mir nicht. Ja, das Dungeon-Recycling war eine kleine Katastrophe, und ja, das Ausrüstungssystem hatte mit einem Rollenspiel nicht mehr sonderlich viel am Hut. Doch das fundamentale Problem von Dragon Age 2 bestand nie in den öden Dungeons oder den wenigen Ausrüstungsmöglichkeiten. Es bestand in einem so weich gespülten und für den Massenmarkt optimierten Konzept, dass das Ergebnis einfach keine Seele mehr hatte. Hat Inquisition eine? Es gab mal eine Zeit, da hätte ich das unbesehen geglaubt. Aber diese Zeit ist vorbei.

Jochen Gebauer

Ich glaube dran!

Jochen hat schon recht, wir erleben heute ein anderes Bioware als vor fünf, vor zehn Jahren. Nach dem Unmut über Dragon Age 2 und das Ende von Mass Effect 3 sind die Entwickler vorsichtig, fast schon nervös geworden – nicht umsonst haben sie sich mit der Enthüllung von Dragon Age 3 so viel Zeit gelassen. Man will, nein: man muss zeigen, dass man wieder auf die Spieler hört statt nur auf den ominösen »Markt«, der nach vermeintlich konsolentauglichen Simpel-Rollenspielen verlangt – dabei haben sich auch und gerade die Konsolenspieler über Dragon Age 2 beschwert. Eine weitere Rufdelle dieser Art kann sich Bioware nicht leisten, die Jungs wissen, dass sie liefern müssen. Deshalb glaube ich fest daran, dass sie mit Dragon Age: Inquisition einen Schritt in die richtige Richtung gehen. Wo sollten sie auch sonst hingehen, sie stehen mit dem Rücken zur Wand.

Michael Graf