



# Dragon Age

## Inquisition

Kann das neue Dragon Age die Schwächen seines Vorgängers ausbügeln? Wir haben den Entwickler Bioware besucht und stellen fest: Oh ja, das kann es. Von Jochen Gebauer

### Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **EA** Entwickler: **Bioware (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)**  
Termin: **4. Quartal 2014** Status: **zu 70 % fertig**

Weitere Infos auf [GameStar.de](#) Auf DVD: Preview-Video

**D**as Gebäude 4445 Calgary Trail in Edmonton, Alberta, versprüht den Charme eines usbekischen Männergefängnisses. Der graue Betonklotz grenzt an einen mehrspurigen Highway, im Erdgeschoss befindet sich eine Zahnklinik, im Foyer bitten Hinweisschilder der Hausverwaltung erfolglos darum, die Blumenkübel vor dem Eingang nicht als Aschenbecher zu benutzen. Als ich Bioware zum letzten Mal besucht habe, kurz vor der Veröffentlichung von **Neverwinter Nights** im Jahr 2002, befanden sich die Büros

zum zweifelhaften Image, das Bioware heute in gewissen Spielerkreisen genießt. Seit der Übernahme durch EA, so liest man in einschlägigen Foren und Kommentaren immer wieder, habe sich das Studio langsam zum Fließbandwaren-Produzenten entwickelt, die alte Magie sei 2009 mit **Dragon Age: Origins** gestorben. 4445 Calgary Trail jedenfalls unterstreicht diesen Eindruck mit Nachdruck; unwillkürlich vermutet man hinter den schwarz getönten Scheiben eine bürogewordene Legehennenbatterie im amerikanischen Großraum-Layout. Doch der hässliche Schein trägt.

die Frage gestellt haben, ob wir nach Dragon Age 2 überhaupt noch mit der Serie weitermachen wollen, lautete die überwältigende Meinung: Oh ja, wir wollen, es gibt so viele spannende Geschichten und coole Sachen in dieser Welt, aber ein paar Punkte müssen wir wirklich verbessern.« Aaryn Flynn ist ein ernster Mann, der selten lächelt. Er hat die Studioleitung nach dem Weggang der beiden Bioware-Gründer Greg

### Der hässliche Schein trägt

#### ⊕ Stärken

- + umfangreiche und wunderschöne Gebiete
- + durchdachte taktische Kamera
- + anspruchsvolle Kämpfe
- + Savegame-Import durch Online-Tool

#### ⊖ Schwächen

- Gefährten bislang noch blass
- Wie spannend ist der Ausbau der Inquisition?

noch im historischen Szenen-Viertel, geraucht wurde auf einer wunderschönen Dachterasse mit Blick über die Skyline. Jetzt also ein steriler Kasten mitten im Industriegebiet: Das passt wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge

»Überaus bewusst«, antwortet Bioware-Chef Aaryn Flynn auf die Frage, wie bewusst sich sein Studio der teils scharfen Kritik an **Dragon Age 2** sei. Wir sitzen in einem hellen und freundlichen Konferenzsaal (er trägt den Namen »Baldur's Gate«), überhaupt wollen die über mehrere Etagen verteilten Büroräume so überhaupt nicht zum äußerlichen Erscheinungsbild passen. Im großen Aufenthaltsraum stehen Tischtennisplatte und Flipper, im dritten Stock schaut ein kleines Mädchen das Kinderprogramm, während ihr Vater am Grafikdesign von **Dragon Age: Inquisition** arbeitet. »Als wir uns intern

Zeschuk und Ray Muzyka im Jahr 2012 übernommen, **Inquisition** ist das erste Spiel, das nahezu vollständig unter seiner Verantwortung entsteht, und er legt Wert darauf, dass seine Mitarbeiter anschaulich erklären, inwiefern es die Fehler des Vorgängers ausbügelt. Vor unserem Gespräch demonstriert Produzent Cameron Lee eine aktuelle Version des Spiels und übersieht eine kleine Besonderheit im Kampfsystem. »Cameron, bitte erkläre das, nachdem die Zwischensequenz vorbei ist«, schaltet sich Aaryn Flynn ein. Als Lee trotzdem sofort zur Erklärung ansetzt, unterbricht Flynn ruhig, aber be-



Drachen haben mehrere Trefferzonen, am Kopf sind sie besonders verwundbar.

stimmt: »Ich sagte, nachdem die Zwischensequenz vorbei ist, Cameron«.

Auf das Kampfsystem sind Flynn und Co. spürbar stolz, denn es stellt einen Aspekt in den Mittelpunkt, der in **Dragon Age 2** zum Ärger vieler Spieler durch Abwesenheit glänzte: die taktische Kamera. Wir dürfen das Spiel also jederzeit pausieren, aus dem Geschehen zoomen und sämtlichen Mitgliedern der maximal vierköpfigen Gruppe präzise Befehle erteilen. Oder wir steuern lediglich einen Charakter aktiv und verlassen uns ansonsten auf die KI, der wir analog zu **Origins** explizite Vorgaben machen, welche

Fähigkeiten sie unter genau welchen Voraussetzungen einzusetzen hat. **Inquisition** greift dabei erneut auf das an gängige Online-Rollenspiele angelehnte »Aggro-System« zurück. Wir brauchen also einen Tank, der sich von den versammelten Feinden richtig übel verdreschen lässt, damit die Schadensasteiler unbehelligt Schaden austeilen können – und die Heiler ungestört heilen. Mehr Einfluss kommt offenbar den unterstützenden Rollen zu, weil Bioware in den gezeigten Szenen die Frostbyte-3-Engine (**Battlefield 4**) geschickt einsetzt, um den Kämpfen mehr taktische Tiefe zu geben. So kommt es beispielsweise vor, dass ein

feindlicher Bogenschütze nur unter hohem Risiko zu erreichen ist, weil er auf einer erhöhten Position lümmelt. Setzen wir ihm allerdings eine clever platzierte Eiswand vor die Nase, dann muss er seine Position not-

## Taktik-Kamera-Comeback

gedrungen verlassen oder wertvolle Zeit damit verschwenden, das Hindernis zu zerstören. In der Zwischenzeit lassen sich seine Nahkampf-Kumpel in Ruhe verhauen. Gut gelöst: Bewegungen wir in der taktischen Ansicht das Fadenkreuz (Cameron Lee spielt mit dem Gamepad, die Maus- und Tastatursteuerung ist noch nicht implementiert) über einen Gegner, dann sehen wir nicht nur seine Stufe sowie seine Lebensenergie, sondern auch seine Klasse, also Magier, Nahkämpfer, Bogenschütze oder Unterstützer. Entsprechend akribisch können wir unser Vorgehen planen, zumal die Kamera in der aktuellen Version eine angenehm große Reichweite hat und sich der Blickwinkel stufenlos einstellen lässt. Lediglich die maximale Zoomdistanz dürfte gerne noch einen Tick höher ausfallen, aber daran wird laut Bioware noch gearbeitet.

Unterdessen legt sich Cameron Lee mit einem steinwerfenden Riesen an und verliert prompt zwei Gruppenmitglieder durch einen akuten Anfall von Tod durch



Der Inquisitor kann auch selbst Risse ins Nichts öffnen, um im Kampf Dämonen zu beschwören.





Drachen bewachen ihren **Hort** aktiv und fliegen Beobachtungsrunden.

Felsbrocken. Als die beiden nach dem Kampf plötzlich wieder quicklebendig durch die Gegend marschieren und wir beim Creative Director Mike Laidlaw um Aufklärung bitten, weil das verflucht »casual« wirkt, entspinnt sich ein aufschlussreiches Gespräch. Ja, tote Gruppenmitglieder werden nach einem erfolgreichen Kampf tatsächlich automatisch wiederbelebt, erklärt Laidlaw, allerdings werde sich dabei nur ein Teil ihrer Lebensenergie regenerieren. Ha! Dann schlucken wir halt einen Heiltrank – die gibt's in Rollenspielen normalerweise ja ohnehin wie Sand am Meer. Mike Laidlaw grinst schelmisch: »Aber nicht in Inquisition.« Wie es dann mit dem Mana sei, wollen wir wissen. Regeneriert sich das automatisch? Laidlaw nickt. Und fügt hinzu: »Aber

du wirst trotzdem keine Heilzauber spammen können.« Wie genau Bioware das vermeiden möchte, will Laidlaw indes noch nicht verraten. Wichtig ist ihm allerdings, dass jede Begegnung in der Spielwelt eine gewisse Gefahr birgt. Wenn wir eine Bande von lausigen Banditen auf die leichte Schulter nehmen, soll sich das rächen, weil es die knappen Ressourcen unnötig strapaziert.

Das klingt prima, aber natürlich bleibt abzuwarten, ob das Spiel die notwendige Balancing-Kurve kriegt; schließlich lassen sich die Kämpfe grundsätzlich auch actionlastig aus der Schulterperspektive spielen. Als Cameron Lee seinen Schurken in einem anderen Kampf wie toll herumrollen lässt und wir einigermaßen besorgt nachfragen, ob sich

das nicht mit der taktischen Ansicht beiße, wiegelt er jedenfalls ab. Die Ausweichrollen seien ein optionales Mittel für Spieler, die ein Action-Kampfsystem bevorzugten – man müsse also nicht rollen, wenn man das nicht wolle. Unsere Prognose: Taktik-Ansicht und ein cleveres Ressourcen-Management dürften insbesondere auf den hohen Schwierigkeitsgraden voll zur Geltung kommen. Von diesen Schwierigkeitsgraden sind nämlich wieder mehrere geplant.

Weil wir gerade vom Schurken sprachen: Bei der Charaktererschaffung stehen erneut die aus den Vorgängern bekannten Klassen zur Auswahl – also Magier, Krieger und eben Schurken. Außerdem soll es wieder mehrere Spezialisierungen pro Klasse geben, Anzahl und Details dazu will Bioware aber erst in den kommenden Monaten bekannt geben. Im Gegensatz zu **Dragon Age 2**, das seinen Protagonisten Hawke zum Menschsein verdammt, dürfen wir uns allerdings die Rasse des titelgebenden Inquisitors aussuchen. Zwerge oder Elfen sind also wie in **Origins** möglich, hinzu kommt mit den Qunari erstmals eine vierte spielbare Rasse. Das wiederum wirft die Frage auf, wie Bioware die Vollvertontung des Helden realisieren will; schließlich sollte sich ein krümeliger Elfenmagier anders anhören als ein austrainierter Qunari-Krieger. Die angestrebte Lösung: Jedes Geschlecht wird zweimal vollvertont, zum Spielbeginn dürfen wir uns eine Stimme aussuchen. Ob ein weiblicher Charakter auch eine Männerstimme haben könne, will an dieser Stelle eine US-Kollegin wissen. Mike Laidlaw schaut ziem-



Gesteuert wird das gerade aktive **Gruppenmitglied** aus einer festen Schulterperspektive.



lich verdutzt: »Äh. Nein, das nicht.« Der erste transsexuelle Protagonist der Bioware-Geschichte wird also noch ein Weilchen auf sich warten lassen.

## Ein Mann, zwei Stimmen

Aber worum geht's überhaupt in **Dragon Age: Inquisition**? Mit Details zur Handlung hält sich Bioware immer noch vornehm zurück, sicher ist lediglich die Prämisse: Zum Spielbeginn öffnen sich Risse ins alptraumhafte Nichts (im Englischen auch »Fade« genannt), Dämonen ergießen sich nach Theodas, die Temppler machen die nichtsnutzigen Magier für den ganzen Schlamassel verantwortlich, die nichtsnutzigen Magier behaupten, sie seien es nicht gewesen, beide Fraktionen hauen sich gegenseitig die Schädel ein ... und mittendrin ist unser Inquisitor aus bislang rätselhaften Gründen die einzige Person, die diese Risse wieder schließen kann. Aber wer hat sie überhaupt aufgemacht? Und warum? Es ist eine spannende Ausgangslage, aber ein bisschen unwohl ist uns beim Gedanken an das Nichts schon; schließlich gehört der Fade-Abschnitt von **Dragon Age: Origins** zu den unbeliebtesten Quests des ganzen Spiels, eine Mod, die ihn kurzerhand entfernt, wurde bis heute fast



Die Gebiete wirken in der uns gezeigten Version schon extrem detailliert und werden wunderschön ausgeleuchtet.

200.000 Mal heruntergeladen. »Keine Angst«, sagt uns der verantwortliche Grafiker-Designer lachend, als wir ihn auf die sogenannte No-Fade-Mod ansprechen, »wir haben die Fade völlig neu entworfen, du musst dich also zum Beispiel nicht mehr in Tiere verwandeln.« Puh. Die entsprechenden Fade-Passagen gehörten nun wirklich nicht zu den Highlights von **Origins**.

Die reformierte Inquisition, quasi eine politisch unabhängige Untersuchungskommission,

bildet aber nicht nur den erzählerischen Mittelpunkt, sondern ist auch integraler spielerischer Bestandteil. Nahezu alles, was wir tun, ist in irgendeiner Form an die Inquisition gekoppelt. Wenn wir neue Gebiete erkunden, Monster töten, Quests lösen und uralten Geheimnissen auf die Schliche kommen, dann wird dadurch unsere Organisation stärker. Wird unsere Organisation stärker, dann schalten wir umgekehrt neue Gebiete oder Storyabschnitte frei. Das erinnert in Grundzügen an die Kriegsbereit-

## COOLNESSFAKTOR SERIENMÄSSIG.

www.kia.com



Der neue Kia Soul bei den HamStar-Wochen ab 29. März



The Power to Surprise

Der neue Kia Soul kennt keine Norm – weil seine Ingenieure keine kennen. Siehe sein SUV-Stylingkit. Siehe die Ausstattungsoptionen, die in seiner Klasse ihresgleichen suchen: ventilerte Vordersitze, Sitzheizung vorn und hinten. Multimediaeinheit mit 8-Zoll-Touchscreen-Navigation. Infinity Premium-Soundsystem®. Und kein Ende in Sicht. Für alle, die anders denken und auch so fahren wollen: der neue Kia Soul mit 7-Jahre-Kia-Qualitätsversprechen\*\* – Coolnessfaktor groß.

Kraftstoffverbrauch in l/100 km: innerorts 9,1–6,1; außerorts 6,3–4,4; kombiniert 7,3–5,0. CO<sub>2</sub>-Emission: kombiniert 170–132 g/km. Nach dem vorgeschriebenen Messverfahren (VO/EG/715/2007 in der aktuellen Fassung) ermittelt. Abbildung zeigt Sonderausstattung.



\* Gemäß den jeweils gültigen Hersteller- bzw. Mobilitätsgarantiebedingungen und den Bedingungen zum Kia-Navigationskarten-Update. Einzelheiten erfahren Sie bei Ihrem Kia-Vertragshändler. \*\* Kia-Wartung: bis zu 7 Jahre bzw. max. 105.000 km. Wartung gemäß Wartungsplan, inklusive Schmierstoffe, exklusive Verschleißteile. a.) Ein Angebot für Privatkunden und Gewerbetreibenden ohne Kia Rahmenvertrag. b.) Gültig für von Kia Motors Deutschland GmbH bezogene Kia Neuwagen mit Kaufvertragsabschluss zwischen dem 1. Januar 2014 und 30. Juni 2014. c.) Angebot und weitere Details nur bei teilnehmenden Kia-Vertragshändlern. d.) Wartungsarbeiten im Rahmen des 7-Jahre-Kia-Wartungsprogramms bietet nur der teilnehmende Kia-Vertragspartner an. e.) Angebot gilt nicht für ATTRACT Ausstattung und ist nicht kumulierbar mit anderen Verkaufsförderungsprogrammen/-aktionen und gewährten Rabatten.



## So gut wie Origins?

Erreicht **Inquisition** die gleiche Qualität wie **Dragon Age: Origins**? Wir vergleichen die Kerndisziplinen und geben eine Tendenz ab.



### Gefährten

Insgesamt neun Gefährten soll es in **Inquisition** geben – so viele wie in **Origins**. Die bislang enthüllten Kameraden lassen uns aber noch ziemlich kalt. Kommt einer von ihnen an die Klasse von Morrigan, Alistair oder Shale heran? Das muss sich erst noch zeigen.



### Freiheit

Bioware verpricht für **Inquisition** rund 40 verschiedene Enden. Das klingt nach viel Entscheidungsspielraum, aber wie stark wirken sich unsere Aktionen tatsächlich auf die Handlung aus? Bei **Origins** gab's für jede Hauptquest mehrere Lösungswege. Hier auch?



### Spielwelt

**Origins** war kein kleines Rollenspiel, aber **Inquisition** soll erheblich umfangreicher ausfallen. Die weitläufigen Gebiete sind wunderschön in Szene gesetzt, die Landschaften wirken abwechslungsreich. Lediglich Städte glänzen bislang noch durch Abwesenheit.



### Kampfsystem

Die taktische Kameraperspektive feiert ihr überfälliges Comeback, endlich dürfen wir Kämpfe wieder aus der Vogelperspektive planen und vorbereiten. Dank der Frostbyte 3-Engine kommt außerdem ein vertikales Taktik-Element hinzu – klingt spannend.



### Origin-Geschichten

Die beliebten Origin-Geschichten aus dem gleichnamigen ersten Teil werden leider nicht entstaubt. Schade eigentlich, denn sie machten unseren Grauen Wächter greifbar und seine Motivation nachvollziehbar. Der Inquisitor wirkt bislang noch sehr blass.



schaft aus **Mass Effect 3** oder die Erzählstruktur von **Mass Effect 2**: Dort ging's mit der Geschichte erst dann weiter, wenn wir eine gewisse Zahl von Crewmitgliedern rekrutiert hatten. Jetzt benötigen wir eine gewisse Inquisitionsstärke, um die Handlung voranzutreiben. Im Zentrum steht dabei die sogenannte Skyhold, unsere Heimatbasis. Laut Bioware reflektiert diese Skyhold optisch die Macht der Inquisition, es kommen also beispielsweise neue Soldaten hinzu, wir dürfen die einzelnen Räume im weiteren Spielverlauf kosmetisch verändern und Upgrades bauen oder kaufen, etwa einen Garten, in dem wir unsere eigenen Kräuter zum Tränkebrauen anpflanzen. Oder Crafting-Stationen, um eigene Waffen und Rüstungen herzustellen. Es erscheint zudem wahrscheinlich, dass wir über einen Kartensaal Truppen entsenden dürfen, zum Beispiel, um verlassene Außenposten wieder flott zu machen und auf diese Weise neue Handelsrouten freizuschalten oder zuvor nicht zugängliche Orte zu öffnen. Wie genau diese Mechanik in der Praxis funktioniert, lässt sich zum aktuellen Zeitpunkt nur erahnen, spannend klingt sie aber allemal. Zu oft stehen wir in Rollenspielen mit gefühlten vier Fantastilliarden Goldstücken da und haben keine Ahnung, wofür wir sie ausgeben sollen. Wenn die Skyhold letztlich wie ein eigenständiger Charakter funktioniert, in den wir überschüssige Reserven spielerisch sinnvoll investieren dürfen (wir denken etwa an die »Jackdaw«, also das Schiff aus **Assassin's Creed 4**), dann wäre das eine sehr willkommene Ergänzung. Und noch dazu eine, die uns tatsächlich das Gefühl geben könnte, den Anführer einer immer mächtigeren Organisation zu spielen.

## Heimatbasis zum Upgraden

So ein Anführer braucht natürlich auch Gefährten. Bislang hatte Bioware von den insgesamt neun geplanten Gruppenmitgliedern nur drei enthüllt: Varric und Cassandra, beide bereits aus **Dragon Age 2** bekannt, sowie die neu eingeführte Magierin Vivienne aus dem französisch angehauchten Königreich Orlais. Mit dem Qunari-Söldner Iron Bull und dem abtrünnigen Elfenmagier Solace kommen nun zwei weitere Gefährten hinzu, außerdem erhaschen wir in manchen Spielszenen den Blick auf eine noch nicht näher vorgestellte Bogenschützin. Laut dem Autor David Gaider handelt es sich bei Solace um einen ausgewiesenen Experten für die Fade. Iron Bull wiederum beschreibt Gaider folgendermaßen: »Den schreckt wirklich gar nichts – außer seine eigene Vergangenheit.« Beides klingt grundsätzlich interessant, richtig vom Hocker haut uns bislang aber noch kein Gefährte. Dabei lebten gerade die ganz großen Bioware-Spiele fundamental von ihren greifbaren, schrulligen oder manchmal auch einfach wunderbar absurden Begleitern: Was wäre **Baldur's Gate 2** ohne Minsc oder Jan Jansen, was wäre **Knights of the Old Republic** ohne HK-47, was wäre **Mass Effect** ohne Garrus, was wäre **Dragon Age: Origins** ohne Alistair oder Morrigan? Einen Gefährten von dieser Qualität haben wir in **Inquisition** zumindest bislang nicht gesehen – aber das kann sich bis zum Release selbstverständlich noch ändern. Wir jedenfalls würden es begrüßen, wenn es wenigstens ein Charakter aus **Origins** in den dritten Teil schafft. Dort nämlich entwickelten Morrigan, Alistair und Co. eine persönliche Tiefe, die Varric oder Cassandra bislang noch fehlt. Was freilich auch an ihren geskripteten Kabbeleien beim Erkunden der Welt lag. Diese Kabbeleien wird's auch in **Inquisition** geben – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass wir über das Dialograd nun Einfluss darauf nehmen dürfen. Keine revolutionäre Idee, aber eine potenziell sehr spannende. Wie gerne hätten wir in **Origins** den bedauernswerten Alistair vor Morrigans Spott in Schutz genommen. Wobei ... genau genommen war ihre beißende Häme ja verflucht amüsant.

Es sind solche Feinheiten, die unterstreichen, dass sich das Team nach dem Schnellschuss **Dragon Age 2** wieder die Zeit für ein großes, ein traditionelles Bioware-Rollenspiel nimmt. Und groß soll es werden dieses **Inquisition**, in einer Liga spielen mit **The Witcher 3**





gegenseitig dezimieren. Drachen etwa sollen ihren Hort aktiv verteidigen, erst kürzlich habe sich einer beim Rundflug mit einem Riesen angelegt, erzählt Cameron Lee. »Ach, und wer hat gewonnen?«, will Mike Laidlaw wissen. Lee schaut seinen Creative Director an, als habe der etwas unanständiges über Feldsalat gesagt: »Der ... Drache?«



Solche **Riesen** werfen aus der Distanz gerne mit Felsbrocken – tödlich.

oder **Skyrim**, auch wenn die Welt nicht offen ist, sondern in einzelne Gebiete unterteilt. Wie groß genau? »Wir haben das Lineal noch nicht ausgepackt«, sagt Aaryn Flynn. Mike Laidlaw präzisiert immerhin ein bisschen: Im Schnitt seien die Gebiete rund dreimal größer als die Korcari Wildnis, die umfangreichste Map von **Origins**.

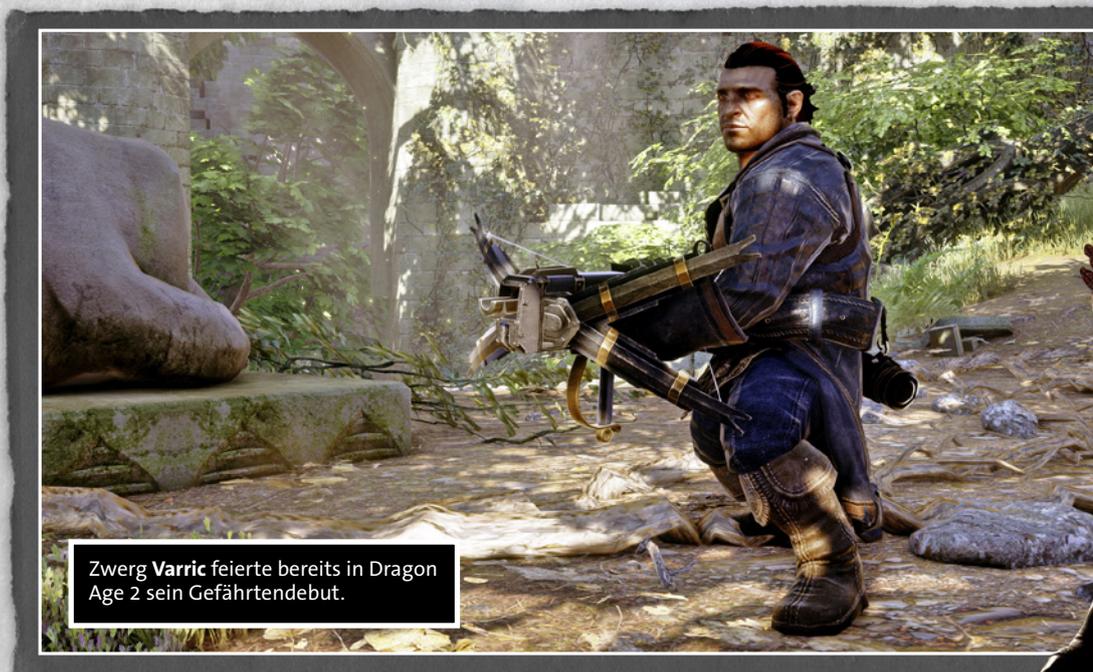
In der Tat wirken die uns gezeigten Areale angenehm weitläufig und laden förmlich dazu ein, die Story kurzerhand links liegen zu lassen. Hier will eine Heilpflanze gepflückt werden, dort wartet ein optionaler Dungeon (übrigens ohne Ladezeiten beim Betreten), da drüben lässt sich eine Nebenquest aktivieren, und falls wir Leder zum Craften einer neuen Lederrüstung brauchen, dann müssen wir im Wald bloß nach den entsprechenden Lederlieferanten fahnden. Das ist quasi die Antithese zum linearen Vorgänger mit seinen recycelten Level-

Bauteilen – und ein konsequenter, ja notwendiger Schritt in die richtige Richtung. Die klassischen Studio-Qualitäten, glaubhafte Figuren und eine spannende Geschichte, tragen alleine kein Rollenspiel, wenn man beim »World Building« schlampt, keine lebendige Spielwelt erschafft. Das ist die Lehre aus **Dragon Age 2**, und Bioware hat sie augenscheinlich verstanden. Während die Gebiete und Gegner handgemacht beziehungsweise händisch generiert sind, wird die Tierwelt prozedural generiert. Hauen wir in einem Wald also sämtliche Wölfe um, dann sind keine mehr da - und wir müssen zum Wolfsledersammeln woanders nach den Viechern suchen, bis sich die lokale Population wieder erholt hat. Ein anderer Spieler trifft im gleichen Wald möglicherweise erst gar keine Wölfe, sondern stattdessen Hirsche. Analog zu **Skyrim** oder der **Gothic**-Serie kann es außerdem vorkommen, dass sich Kreaturen

## So groß wie Skyrim

Aber was passiert eigentlich, wenn der Drache beim Rundflug nicht in einen Riesen rasselt, sondern in unsere Gruppe? Das zeigt uns Bioware im Anschluss – und wir sind vom live gespielten Resultat sehr angeatan. Das liegt zum einen daran, dass der verantwortliche Kampfsystem-Designer beim ersten Versuch spektakulär scheitert, was für einen gewissen spielerischen Anspruch spricht, weil sich Entwickler gemeinhin lieber kochendes Wasser in den Schoß kippen, als vor Journalisten am eigenen Spiel zu scheitern. Zum anderen ist dieser Drachenkampf beeindruckend inszeniert und wirkt – im krassen Gegensatz zu den bislang veröffentlichten Videoszenen – wunderbar taktisch. So ein Drache besitzt nämlich mehrere Trefferzonen: Nachhaltig verwundbar ist

Was ist eigentlich mit **Morrigan**? Die Hexe wird in **Inquisition** zwar einen »Auftritt« haben, aber nicht als spielbares Gruppenmitglied fungieren. Gleiches gilt übrigens für Hawke aus **Dragon Age 2** und den Grauen Wächter aus **Origins**.



Zwerg **Varric** feierte bereits in **Dragon Age 2** sein Gefährtendebüt.





Große Städte wie Denerim aus Origins wird es in Inquisition voraussichtlich nicht geben.



er an Hals und Kopf. Genau dort kommt man aber schlechterdings nur mühsam dran. Also muss ein Tank die verheerenden Feuerangriffe über sich ergehen lassen, während sich die Schadenssteuerer um die Klauen kümmern und der Heiler den Tank am Leben hält. Hauen wir dem Biest etwa das linke Vorder- und Hinterbein weg, dann kippt es zur Seite und entblößt seinen Hals. Als wir den verantwortlichen Kampfsystem-Designer fragen, ob die Mechanik vom Draigoch-Raid aus **Herr der Ringe Online** inspiriert ist (dort muss ein Raid-Mitglied alleine den Kopf des turmhohen Drachen Draigoch tanken, während die übrige Gruppe systematisch seine Klauen abarbeitet), bekommt er große Augen. »Funktioniert das dort

etwa auch so?«, will er wissen. Wir nicken. »Okay, das muss ich mir anschauen.«

Wir schauen uns in der Zwischenzeit das technische Gerüst von **Inquisition** an. Schließlich ist die eingesetzte Frostbyte-3-Engine auf den ersten Blick nicht unbedingt für ein Rollenspiel prädestiniert, sondern wurde vom Entwickler Dice speziell auf die Anforderungen von **Battlefield 4** (so wie möglicher Nachfolger) zugeschnitten. »Sie ist dafür gemacht, dass sich Flugzeuge beschließen, während unter ihnen Leute mit Jet-Skis durchs Wasser rasen«, erklärt Mike Laidlaw. Flugzeuge und Jet-Skis gibt's in **Dragon Age** natürlich nicht, aber Bioware setzt die Stärken der Engine offenbar trotz-

dem clever um. Vor einem Kampf beispielsweise steht ein gegnerischer Magier auf einem Mauervorsprung und hat von dort eine ideale Sicht auf das wahrscheinliche Schlachtfeld: ein Sniper-Nest gewissermaßen. Bevor wir uns also ins Getümmel stürzen und förmlich um Feuerbälle betteln, sollten wir den Kerl mit einem gut platzierten Zauberspruch dort runterschießen – oder alternativ unseren Schurken über das verwitterte Mauerwerk schicken, im Tarnmodus versteht sich, um den Magier mit einem »Backstab« aus dem Gefecht zu nehmen. Diese Vertikalität steht den Kämpfen zumindest in den uns vorgespielten Szenen taktisch sehr gut zu Gesicht. Ach ja: **Inquisition** ist das erste Bioware-Spiel seit 14 Jah-



Die Tierwelt wird prozedural generiert. Sind alle Hirsche in einem Gebiet erlegt, gibt's erstmal keine mehr.





Insbesondere die **Wassereffekte** sehen einfach fantastisch aus.



Elfenmagier **Solace** gehört zu den beiden neu enthüllten Gefährten.

ren (seit **MDK 2**, um genau zu sein), in dem der Protagonist aktiv springen darf. Klettern ist übrigens nicht möglich. Aber mal ehrlich? Wer will in einem klassischen Rollenspiel schon klettern? Wir jedenfalls nicht.

Außerdem sieht das neue **Dragon Age** geradezu unverschämte gut aus. Bei einem Spaziergang am Strand beispielsweise staunen wir förmlich über den realistischen Wellengang (auch wenn momentan noch die Bran-

## Flugzeuge und Jet-Skis

zung fehlt), am Ufer ist jeder einzelne Kiesel gestochen scharf texturiert. Bei einem Rundflug am Rechner des verantwortlichen Grafikdesigners wiederum beeindruckt die hohe Weitsicht, die dichte und plastisch wirkende Vegetation sowie die dynamischen Wettereffekte, die sowohl optische als auch spielerische Auswirkungen haben sollen. Nach einem Regenguss etwa bilden sich an den physikalisch korrekten Stellen kleine Pfützen, im schlammigen Untergrund bewegt sich unsere Gruppe spürbar langsamer – was gegebenenfalls einen gravierenden Einfluss auf die Kämpfe nehmen soll. Auch die vielfältige Ausrüstung kann

sich nach dem diesbezüglich oft kritisierten Vorgänger endlich mal wieder sehen lassen. Für jeden Gefährten – und natürlich auch für den Inquisitor selbst – werden etliche Rüstungen, Helme, Schilde und Waffen modelliert, Bioware arbeitet mit mehr als einem halben Dutzend unterschiedlicher Metalle, mal stumpf, mal reflektierend, Regen soll realistisch davon abperlen. Bleibt lediglich zu hoffen, dass das Spiel auf dem PC auch in der uns gezeigten High-End-Qualität erscheint und nicht auf die Mittelklasse-Hardware von PS4 und Xbox One herunterskaliert wird. Auf Nachfrage verspricht Mike Laidlaw eine »richtige« PC-Optimierung; auch das ist eine Lehre aus dem Vorgänger, noch mal soll ein **Dragon Age**-Spiel auf dem PC nicht wie ein lieblos zusammengesetzter Konsolen-Port wirken.

Kann dieses **Dragon Age: Inquisition** also wieder an die Qualität der alten Bioware-Spiele anknüpfen, an **Origins** und **Baldur's Gate 2** und **Knights of the Old Republic**? Als wir nach acht Stunden erneut vor Gebäude 4445 Calgary Trail stehen, auf das Taxi warten und feststellen, dass minus 31 Grad wirklich unerhört kalt sind, würden wir diese Frage spontan mit »Es sieht so aus.« beantworten. Aaryn Flynn, Cameron Lee, Mike Laidlaw und ihr Team arbeiten nämlich

nicht bloß die Schwächen von **Dragon Age 2** auf, sondern leben auch spürbar wieder die Vision von einem großen, einem echten Bioware-Rollenspiel. Rund 40 unterschiedliche Enden soll **Inquisition** erzählen. Das ist ein ambitioniertes Ziel – auch wenn einige dieser Enden nur in Nuancen voneinander abweichen. Den Fans der alten Bioware-Spiele würde wohl schon ein einziges Ende genügen: die Erkenntnis, dass es das Studio immer noch drauf hat, dass es immer noch Spiele entwickeln kann, an die man auch Jahre später mit kindlicher Begeisterung zurückdenkt. **Inquisition** könnte so ein Spiel werden. Es wäre mal wieder Zeit. **JG**



### Bioware hat's noch drauf

Jochen Gebauer  
Leitender Redakteur  
jochen@gamestar.de

Es gab mal eine Zeit, da habe ich Bioware-Spiele ebenso unbesehen gekauft wie Bruce-Springsteen-Alben. Dann kamen **Dragon Age 2** und **Mass Effect 3**, der mühsam erarbeitete Kredit war beinahe restlos verspielt. Jetzt also **Inquisition**, ein Projekt, das mich in den ersten Videos noch seltsam kalt ließ, bei dem ich immer den Verdacht hatte, es könnte sich als Action-Adventure im Rollenspiel-Kostüm entpuppen. Nach dem Besuch bei Bioware muss, nein, darf ich allerdings sagen, dass mich schon lange kein Spiel mehr so nachhaltig positiv überrascht hat. Und das nicht nur, weil Bioware offenbar alle Schwächen des Vorgängers ausmerzt, sondern weil ich tatsächlich das Gefühl habe, dass das Studio endlich wieder eine Vision verfolgt, eine Welt erschafft. Lediglich die bislang vorgestellten Gefährten lassen mich noch ziemlich kalt. Varric oder Cassandra sind eben nicht Morrigan oder Shale. Trotzdem: Inzwischen freue ich mich richtig auf **Dragon Age: Inquisition**, die anfängliche Skepsis ist der zuversichtlichen Erwartung gewichen, dass ich Bioware-Spiele demnächst wieder so unbesehen kaufen kann wie Bruce-Springsteen-Alben. Hoffentlich

## Savegame-Import

Im Gegensatz zu **Dragon Age 2** wird es in **Inquisition** keinen traditionellen Savegame-Import geben. Bioware begründet das mit der neuen Konsolengeneration und dem Umstand, dass Speicherstände verloren gehen können. Getroffene Entscheidungen aus den Vorgängern lassen sich aber trotzdem übernehmen: Mit der sogenannten »Dragon Age Keep« ([www.dragonagekeep.com](http://www.dragonagekeep.com)) können wir online die Geschehnisse aus den beiden ersten Teilen nachspielen und einen virtuellen Speicherstand für **Inquisition** anlegen. Wer am Beta-Test der **Dragon Age Keep** teilnehmen will, kann sich jetzt schon online anmelden. Wir finden: grundsätzlich eine gute Idee.

