

# Dragon Age Inquisition

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Bioware** Publisher: **EA** Termin: **9.10.2014**

Mit Dragon Age: Inquisition will Bioware den guten Ruf der Serie zurückerobern. Zum Beispiel, was anspruchsvolle Taktikkämpfe angeht: Anders als Dragon Age 2 lässt uns Inquisition wieder herauszoomen und jedem unserer vier Gruppenmitglieder einzeln Befehle geben – ganz klassisch auch jederzeit pausierbar. Wer will, soll Kämpfe vollständig aus der taktischen Sicht bestreiten können. Im auf der E3 präsentierten Kampf gegen einen riesigen Drachen nutzte Bioware sie aber immer nur für kur-

ze Befehle und kehrten dann wieder in die actionreiche Schulterperspektive zurück – hoffentlich kein Hinweis darauf, dass wir im fertigen Spiel kaum taktisch vorgehen müssen. Die Drachen mit ihren unterschiedlichen Trefferzonen wie Kopf und Beinen hätten jedenfalls Potenzial für anspruchsvolle Gefechte. Die Ausrüstung unserer Gruppe dürfen wir wieder frei zusammenstellen, außerdem craften wir etwa neue Klingen und Parierstangen für unsere Waffen. Die Materialien dafür sammeln wir in einer de-

tailverliebten und vor allem riesigen Welt – schon eine der gezeigten Regionen soll größer sein als ganz Dragon Age: Origins. Welches Ziel wir als nächstes angehen, hängt von der Macht unserer Inquisition ab, und das verlangt wiederum Entscheidungen. Rüsten wir mit unseren Crafting-Komponenten die eigenen Helden auf oder stiften wir das Zeug der Inquisitionsarmee? Die Macht der Inquisition können wir dann wie eine Art Währung einsetzen, um beispielsweise eine Burg zu erstürmen. Erforschen wir dagegen arkane Geheimnisse, schaltet das neue Wissen zusätzliche Gesprächsoptionen frei. So ist die Inquisition genauso Teil der Charakterentwicklung wie die über 200 Talente und Fähigkeiten. Außerdem stehen uns Ratgeber zur Seite, Leliana befiehlt unsere Spione – direkt steuerbar wie unsere neun Gruppenmitglieder ist sie damit aber nicht. Wir finden: Wenn Varric und Cassandra aus Dragon Age 2 in die Gruppe passen, dann hätte ruhig auch jemand aus dem ersten Teil wieder voll dabei sein können. Weitgehend besinnt sich Bioware aber genau an den richtigen Stellen auf alte Tugenden.

**Inquisition könnte endlich die Fortsetzung werden, die das tolle Origins verdient hatte.**



## The Evil Within

Genre: **Actionspiel** Entwickler: **Tango Gameworks**  
Publisher: **Bethesda** Termin: **24.10.2014**

Resident Evil-Schöpfer Shinji Mikami hat wieder zugeschlagen. Mit The Evil Within möchte er die Tugenden des Survival-Horror-Klassikers wiederaufleben lassen. Soll heißen: Extrem wenig Munition, viele ekelerregende Monster und eimerweise Panik. Als Detective Sebastian Castellanos verlassen wir uns auf unserer Reise durch Herrenhäuser, Wälder und Irrenanstalten also nicht nur auf Waffen, sondern ergreifen auch öfter mal die Flucht oder verstecken uns in bester Outlast-Manier in Schränken oder unter Betten. Auf der E3 gab's erstmalig das Upgrade-System zu sehen. Werte wie Lebensenergie, Sprintdauer und Nahkampfschaden lassen sich in mehreren Stufen aufbessern. Bleibt zu hoffen, dass wir am Ende nicht zur Kampfmaschine werden. Auch der Rest der gezeigten Szenen wollte uns nicht so richtig mitreißen. Die Gegnervielfalt lässt bisher stark zu wünschen übrig. Nach dem x-ten Zombie mit Pfahl im Kopf oder Stacheldraht im Gesicht wird es dann doch langweilig. Größter Kritikpunkt: Von der versprochenen Munitionsknappheit gab es bisher nichts zu sehen.



**The Evil Within hat momentan ein großes Problem: Zuviel Munition. Das bedeutet mehr Geballere und wer viel ballert, der muss sich auch nicht verstecken oder an den Gegnern vorbeischießen. Echten Survival-Horror suchen wir bisher vergebens.**

## Ori and the Blind Forest

Genre: **Jump&Run** Entwickler: **Moon Studios**  
Publisher: **Microsoft** Termin: **2014**



Ori, ein kleines Fantasy-Wesen macht sich auf, einen sterbenden Wald zu retten und die böse Rieseneule Kuro zu bezwingen. Liest sich unspektakulär, ist in Wirklichkeit aber ein spannender und vor allem zu Herzen gehender Plattformer, der auf der E3 zuerst durch seinen wunderschönen Trailer auffiel. Doch auch beim Anspielen hielt Ori Abenteuer, was die ersten Bilder versprochen: fantastische Grafik eine gelungene Steuerung und ein knackiger Schwierigkeitsgrad. Beim Leveldesign hält sich die Indie-Perle an den klassischen Metroidvania-Stil. Wir schalten also im Laufe unseres Abenteuers neue Fähigkeiten wie den Doppelsprung frei und kehren an bereits bekannte Orte zurück, um vorher unzugängliche Gebiete zu betreten. Außerdem dürfen wir mit Energiezellen sogenannte Soul Links erschaffen, an denen wir fortan speichern können. Da es die Zellen nicht in rauen Mengen gibt, müssen wir die Speicherpunkte strategisch sinnvoll positionieren.

**Klar, die Gebiete müssen genügend Abwechslung und Faszination bieten. Nach dem überragenden Ersteindruck sind wir uns aber sicher, dass Ori and the Blind Forest diese Hürde locker nimmt.**

