

# Dragon Age Inquisition

Drei Monate vor Erscheinen konnten wir Inquisition zum ersten Mal anspielen und hegen leise Zweifel an der PC-Umsetzung. Spaß hatten wir trotzdem. Von Jochen Gebauer

## Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **EA** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**  
Termin: **21.11.2014** Status: **zu 95 % fertig**

Auf DVD: Topspiel-Videos

**D**er EA-Businessstand auf der Gamescom: Wer Dragon Age: Inquisition spielen will, der muss sich zunächst in Demut üben. Eine humorlose Türsteherin bewacht das kleine Kabuff im hinteren Bereich, es herrscht die Beleuchtung von David Lynch-Filmen, die Dame erledigt ihren Job mit teutonischer Gründlichkeit und amerikanischer Technik. »Eintragen«, befiehlt sie und hält uns ein iPad vor die Nase. Gehorsam schreiben wir unsere Namen in die Warteliste, anschließend will sie Ausweise sehen (»und zwar amtliche«), volljährig sehen wir offenbar nicht aus. Der nächste Termin sei in 30 Minuten, lässt sie uns wissen, »wenn ihr weggeht, dann ist euer Platz auch weg«. Wozu wir uns dann überhaupt eingetragen haben? Schulterzucken.

Als uns die Aufpasserin schließlich Einlass gewährt, werfen wir einen Blick unter die aufgestellten Anspielstationen. Dort stehen keine Konsolen, sondern Rechner, das spricht für die Technik der PC-Umsetzung,

denn Hersteller zeigen bei solchen Terminen gewöhnlich die technisch eindrucksvollste Version. Das bereitliegende Xbox-Gamepad dämpft die Vorfreude hingegen ein bisschen. Die Maus- und Tastatursteuerung sei noch nicht fertig, erklärt uns ein anwesender Bioware-Mitarbeiter auf die Frage, ob wir Inquisition tatsächlich mit dem Gamepad spielen müssen. Drei Monate vor Release nährt das Zweifel an der von Chefdesigner Mike Laidlaw versprochenen »richtigen« PC-Umsetzung, wir denken unwillkürlich an den Vorgänger und seine mehr schlecht als recht an Maus und Tastatur angepasste Steuerung. Produzent Cameron Lee bemüht sich im anschließenden Interview redlich, solche Sorgen im Keim zu ersticken: Auf dem PC werde es selbstverständlich »Hotbars« für Fähigkeiten und Gegenstände geben. Deutlich bedeckter hält er sich indes, als wir ihn auf die Menüs ansprechen, vom Inventar- bis hin zum Charakterbildschirm sind sie offensichtlich für die Darstellung auf TV-Geräten optimiert. Unsere Prognose: Ähnlich wie etwa bei Skyrim werden PC-Spieler mit Menüs leben

müssen, die Full-HD-Auflösungen nur ansatzweise ausnutzen. Und da Inquisition im Gegensatz zu den Vorgängern keinen Mod-Support bietet, dürfte sich daran auch wenig ändern lassen.

## Erinnert zunächst an ein Action-Rollenspiel

Aber wie spielt es sich denn nun, das neue Dragon Age? In Echtzeit und mit dem Gamepad erinnern die Kämpfe zunächst an ein typisches Action-Rollenspiel. Wir steuern den ausgewählten Charakter aus der Schulterperspektive, lösen mit der rechten Schultertaste einen normalen Angriff aus und nutzen die Daumentasten für den Einsatz von insgesamt acht Spezialfähigkeiten, mit der linken Schultertaste wird zwischen den beiden Skill-Belegungen gewechselt. Das geht flott von der Hand, wirkt taktisch aber nicht sonderlich komplex und endete in der von uns gespielten Version oft in einem eindrucksvollen, aber nicht unbedingt anspruchsvollen



Am War Table planen wir Operationen und erschließen neue Gebiete.



Im angespielten Sumpfbgebiet wimmelt es von Untoten und Moorleichen.



### ⊕ Stärken

- + schöne Landschaften und Effekte
- + viel zu entdecken
- + dynamische Kämpfe ...

### ⊖ Schwächen

- ... aber (noch?) recht anspruchslos
- Wie gut wird die PC-Steuerung?

In Echtzeit ähneln die Kämpfe einem Action-Rollenspiel, es existiert aber auch eine Taktikansicht analog zu Dragon Age: Origins.

len Effekte-Feuerwerk. Viel spannender wird das Ganze, wenn wir in die Taktikansicht wechseln. Aus der Vogelperspektive erteilen wir der maximal vierköpfigen Gruppe gezielt Befehle, koordinieren das Vorgehen strategisch und greifen rechtzeitig ein, wenn's doch mal brenzlig wird. Denn unsere Partymitglieder heilen sich nicht automatisch – auch nach einem Kampf nicht –, und wer denkt, dass er einfach einen Heilzauber nach dem anderen vom Stapel lässt, hat die Rechnung ohne Bioware gemacht. Zwar regeneriert sich Mana von selbst, für besonders starke Zaubersprüche (zu denen auch die Heilzauber gehören) ist allerdings nicht nur Mana notwendig, sondern auch der sogenannte Fokus; die entsprechende Leiste füllt sich erst im Laufe eines Kampfes. Wer blind in die Schlacht stürzt, muss also auf einen endlichen Vorrat von Heiltränken zurückgreifen, das sorgt für eine angenehm taktische Note.

Gespielt haben wir einen nächtlichen Sumpfabschnitt, laut Cameron Lee eines der kleinsten Gebiete im Spiel. Wenn das

stimmt, dann dürfte Inquisition im wahren Sinne des Wortes ein großes Spiel werden, denn während des rund halbstündigen Termins haben wir bestenfalls ein Drittel der Region gesehen. Und was wir gesehen haben, macht Lust auf mehr, viel mehr. Ständig stoßen wir auf kleine Geheimnisse, verschlossene Hütten, Notizen, Bücher, versteckte Gegner und Pflanzen, Bioware wagt tatsächlich mehr Entdeckerdrang, mehr offene Welt, und das tut Inquisition spürbar gut. Außerdem sieht das Spiel erstklassig aus, die Texturen sind gestochen scharf, die Vegetation dicht, die Effekte (etwa beim Waten durch hüfthohe Moortümpel) wunderschön. Bloß erzählt wurde im angespielten Abschnitt quasi überhaupt nichts, ob die Dialoge das gewohnte Bioware-Niveau erreichen, bleibt abzuwarten, zumal wir unsere Gefährten nicht ansprechen konnten – das sei ausschließlich im Skyhold möglich, dem Hauptquartier unserer Inquisition.

Zu Gesicht bekamen wir diese Festung zwar immer noch nicht, aber immerhin ließ sich Bioware endlich Details zur Funktionsweise



### Vorsichtig begeistert

Jochen Gebauer  
Chefredakteur  
jochen@gamestar.de

Vor einigen Monaten sagte mir Chefdesigner Mike Laidlaw, dass Bioware aus den Fehlern von Dragon Age 2 gelernt habe und deshalb eine »richtige« PC-Umsetzung plane. Auch wenn bis zum Release noch Zeit ist: Danach sieht's zumindest momentan nicht aus, man merkt dem Spiel deutlich die Konsolenzielgruppe an. Warum ich mich trotzdem zu einem »ausgezeichnet« durchringe? Weil in Inquisition unglaublich viel Potenzial schlummert. Und weil Inquisition das beste Rollenspiel der letzten Jahre werden könnte, wenn Bioware dieses Potenzial nutzt. Steuerung hin, Steuerung her.

**Potenzial: Ausgezeichnet**

des Skyholds entlocken. Im Mittelpunkt steht der sogenannte »War Table«, gewissermaßen der Lage- und Kartentisch der Inquisition. Hier wählen wir nicht nur die einzelnen Gebiete an, sondern veranlassen auch Operationen, die teils automatisch verlaufen. Wir schicken beispielsweise Späher oder Attentäter los, lassen eine Brücke reparieren (was wiederum den Zugang zu bislang unerschlossenen Regionen eröffnet) oder einen alten Außenposten wieder auf Vordermann bringen. Eine zentrale Rolle spielen »Agenten«, manche Operationen lassen sich erst freischalten, nachdem wir den passenden Agenten rekrutiert haben, bei anderen müssen wir selbst entscheiden, welchen Agenten wir für geeignet erachten. Das System erinnert in Grundzügen an die Kriegsbereitschaft aus Mass Effect 3, soll aber komplexer ausfallen und viel Raum zur individuellen Vorgehensweise lassen. Wenn es so gut funktioniert, wie es klingt, dann würde es ein ohnehin sehr vielversprechendes Rollenspiel um eine spannende strategische Komponente erweitern. **JG**



Schurke Cole ist ein mysteriöser Zeitgenosse. Er weiß nicht mal, ob er überhaupt existiert.