



Bedenklich: Das Rollenspiel macht sich kurz vor Release sehr rar. Spannend: Wie werden sich die fehlenden Heilzauber aufs Spielgefühl auswirken? Von Sebastian Stange

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)**
Termin: **21.11.2014** Status: **zu 95 % fertig**

Wenn wir derzeit an Biowares neues Rollenspiel denken, können wir uns ein wenig Sorge nicht verkneifen. Es ist nämlich merkwürdig still um das neue Dragon Age geworden, es macht sich regelrecht rar. Bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe ist die Veröffentlichung des Rollenspiels gerade mal einen Monat entfernt. Traditionell finden so kurz vor dem Release Anspiel-Termine statt, oder es landen gar Vorschauversionen bei uns in der Redaktion. Nicht so bei Dragon Age: Inquisition. Seit der Gamescom konnten wir es nicht mehr spielen, auch anderen Pressevertretern

blieb der Zugang bislang verwehrt. Einzig Jesse Cox, Betreiber eines englischsprachigen Youtube-Kanals, durfte jüngst selbst Hand an das Spiel legen und eigene Aufnahmen anfertigen, außerdem strahlte Bio-

ware mehrere Livestreams aus. Viel ist das nicht. Derart kurz vor dem Erscheinen ist das sogar verdächtig wenig. Was ist also los?

Dragon Age: Inquisition ist kein kleines Spiel. Von 200 Stunden Spielzeit, um alles zu sehen und zu erledigen, sprechen die Entwickler. Es gibt viele interaktive Dialoge, unsere Charakterklasse oder zuvor getroffene Entscheidungen sollen sich aufs Spiel auswirken, und überall können wir Schriftrollen studieren, die mehr über die Geschichte und die Welt Thedas preisgeben. Um all das zu erschaffen, auf Fehler abzuklopfen, in viele Sprachen zu übersetzen und sauber auf PC und Konsole zu bringen, ist viel Zeit nötig. Ursprünglich sollte das neue Dragon Age schon Ende 2013 erscheinen, wurde aber im Sommer 2013 um ein Jahr verschoben. Als man es dann im Rahmen der Spielemesse E3 im Juni 2014 erstmals ausführlich vorstellte, titulierte es Bioware immer noch als Alpha-Version. Normalerweise dauert es von der Alpha bis zum fertigen Produkt etwa sechs Monate. Uns wunderte also nicht, dass bald eine zweite Verschiebung erfolgte. Statt Anfang Oktober erscheint das Rollenspiel nun am 21. November – so ziemlich der letzte gute

Termin für das gewinnträchtige Weihnachtsgeschäft. Und in einem Livestream, der am 13. Oktober ausgestrahlt wurde, erzählten die Entwickler, sie seien »dabei, das Spiel fertig zu machen«. Bitte was? Immer noch? Normalerweise dauert es etwa vier Wochen, die »Gold-Version« eines Spiels final zu überprüfen, auf DVDs zu pressen, in Verpackungen zu stopfen und weltweit an den Handel auszuliefern. All diese Anzeichen lassen uns zwar nicht glauben, dass Dragon Age: Inquisition in letzter Sekunde erneut verschoben wird, die ganze Sache lässt jedoch vermuten, dass da ein stattlicher »Day One Patch« auf uns warten dürfte.

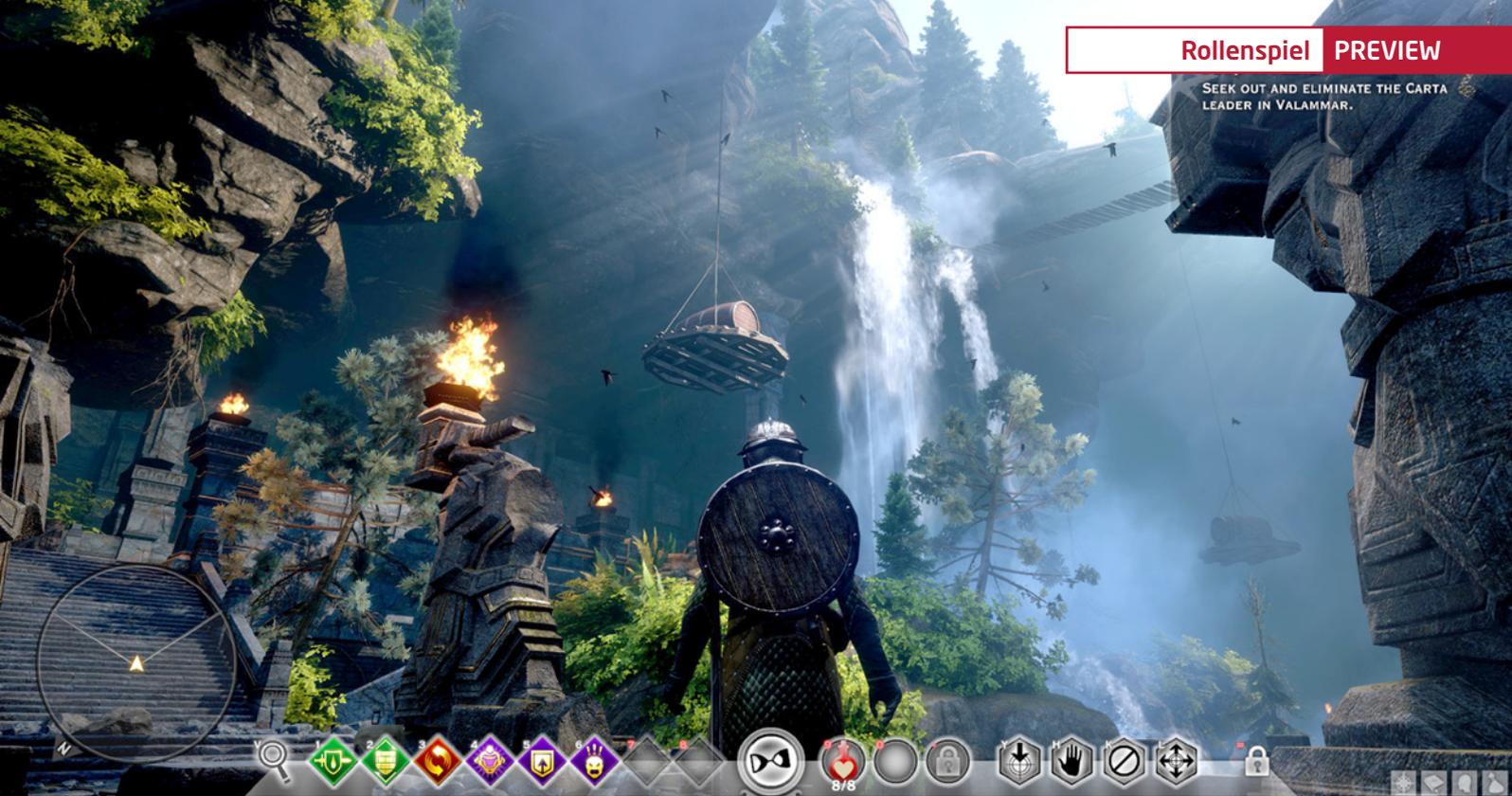
Auch wenn die jüngst veröffentlichten Bewegtbilder sehr handverlesen wirken und wir Inquisition lieber selbst gespielt hätten, zeigt Bioware doch viele neue Mechaniken und Features des Rollenspiels im Detail. Endlich bekommen wir einen guten Eindruck vom Interface der PC-Fassung, den verschiedenen Spielmechaniken und vom Kampfsystem. Die größte Neuerung für die Serie ist dabei klar die titelgebende Inquisition, die wir im neuen Dragon Age anführen und deren Ziel es ist, einen Riss zwischen den Welten zu verschließen, aus dem be-

+ Stärken

- + hübsche Umgebungen
- + interessantes Metaspiel
- + effektreiche Kämpfe mit taktischer Note
- + solides PC-Interface

- Schwächen

- Macht der Taktikmodus Spaß?
- Kann die Story fesseln?



Die Aktionsleiste ist nur der PC-Fassung vorbehalten. Dass sie nur acht Skills beherbergt, liegt an den Konsolenwurzeln des Spiels.

ständig Dämonen strömen. Dass dabei in den Reichen Orlais und Ferelden kleinere Konflikte entbrennen, verkompliziert die Sache zusätzlich. Spielerisch resultiert unser Amt in einer Festung namens Skyhold, die wir nach unserem Geschmack einrichten dürfen und in der wir die Marschrichtung der Inquisition festlegen. Das wiederum tun wir an einem Kartentisch, an dem auch unsere drei Berater bereit stehen: Hauptmann Cullen, Diplomatin Josephine und Spionin Leliana. Die schlagen nicht nur vor, auf welche Weise wir uns bestimmten Problemen widmen, wir können sie auch auf Missionen schicken. Um die 300 Aufträge soll es geben, die ähnlich wie in den jüngeren Assassin's Creed-Spielen funktionieren: Wir wählen Missionen aus, schicken einen unserer Agenten hin, der einige Minuten bis

Stunden in Echtzeit unterwegs ist, und werden bei Erfolg mit Geld, Ressourcen oder neuen Quests belohnt. Ob sich dieses Metaspiel langfristig wirklich entfalten und zum fesselnden Spielelement werden kann, lässt sich allerdings nur schwer absehen. Erfreulich ist jedoch, dass hierbei oft kleine Geschichten erzählt und von unseren Beratern passend kommentiert werden. Durch das Delegieren stärken wir den Einfluss der Inquisition in den verschiedenen Landstrichen Thedas'. Je mehr Macht die Inquisition hat, desto präsenter sind ihre Truppen. Wir bewirken also etwas Sichtbares und Greifbares in der Welt von Dragon Age: Inquisition.

Doch Schreibtischarbeit ist nur ein kleiner Teil des Spiels, meist sind wir in der Rolle des Inquisitors unterwegs und verfolgen handfeste Ziele. Wie schon in den Vorgängern bleibt es uns überlassen, ob wir unsere eigene Spielfigur oder einen unserer maximal drei Begleiter steuern. Interessantes Detail: Anfangs gibt es lediglich einen Item-Slot für Rüstungen. Dahinter verbirgt sich nicht etwa die Simplifizierung des Inventars à la Dragon Age 2, vielmehr müssen wir einen Brustpanzer erst verbessern, damit wir spezielle Armschienen und Handschuhe daran befestigen können. Die lassen sich später dann einzeln entfernen und austauschen. Das Handwerkssystem erlaubt uns außerdem, unsere Waffen im Detail anzupassen und etwa mit besonderen

Klingen und Griffen zu versehen. Kein Wunder, dass die Heldentruppe insbesondere in Brian Cox' Youtube-Video unermüdlich Kisten, Säcke und Truhen plündert und die Umgebungen nach Materialien und Schätzen durchstöbert. Spezielle Rezepte sind nicht nötig, wohl aber erlesene Zutaten. Für manche Spieler macht gerade das Looten, Basteln und Grübeln über optimale

Delegieren und Kämpfen

Ressourcenverwendung den Reiz an Rollenspielen aus. Wir sind neugierig, ob hier am Ende der Spaß am Tüfteln oder der Frust aufgrund der mühsamen Materialbeschaffung im Vordergrund steht.

Auch zum Kampfsystem gewinnen wir aus dem gezeigten Material einige interessante Erkenntnisse. Und zwar scheinen die Schlachten – entgegen mancher Befürchtungen im Vorfeld – durchaus taktischen Tiefgang zu bieten. Unsere Helden und Gegner haben eigene Stärken und Schwächen, die eine bestimmte Strategie notwendig machen. Fernkämpfer müssen stets Abstand halten. Ein gezielter Bogenschuss richtet etwa mehr Schaden an, wenn der Pfeil weit fliegt oder sein Empfänger uns nicht bemerkt. Ebenso hat die Kampfaufstellung großes Gewicht. Gegner mit Schilden sind



Ist das ein PC-Spiel?

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich spiele ja gerade Dragon Age 2, und daran sieht man, was geschieht, wenn ein Entwickler seine Spielmechanik zu rigoros ins Konsolenkorsett zwingt. Eine gewisse Konsolidierung können auch die Szenen kaum leugnen, die ich bislang von Inquisition gesehen habe. Warum etwa hat die PC-Talenteleiste nur acht Plätze? Weil Inquisition auf die Bedienung mit dem Gamepad und dessen vier je doppelt belegten Buttons ausgelegt ist. Warum sind die Gefechte actionreicher? Weil man mit Analogsticks halt nicht millimeterweise taktieren kann. Und wenn ich Inquisition letztlich doch an jeder Ecke seine Konsolidierung anmerke, dann fühlt es sich auch nicht wie die »wahre« PC-Umsetzung an, die Bioware verspricht. Sondern wie Dragon Age 2 mit größeren Levels.

Neue Infos zur PC-Technik

Auf dem PC wird Dragon Age: Inquisition AMDs Grafikschnittstelle Mantle unterstützen, die im Zusammenspiel mit bestimmten AMD-Grafikkarten eine verbesserte Leistung verspricht. Mantle wird bisher auch von Battlefield 4, Thief und Sniper Elite 3 unterstützt. Außerdem soll das Rollenspiel auf dem PC 4K-Auflösungen unterstützen. Im Livestream deuteten die Entwickler an, dass Mantle eine Voraussetzung für 4K sei, was aber unserer Einschätzung nach wenig Sinn ergibt. Wir hoffen, auch mittels DirectX 11 so hohe Auflösungen zu erreichen.



Per Mausrad können wir jederzeit in die Taktikansicht wechseln. Die Kamera scheint dann aber immer noch sehr nah am Geschehen zu sein.



Zum schnelleren Vorankommen nutzen wir Reittiere wie Elche, Büffel oder gar ein gepanzertes Schlachtross wie dieses.

am Rücken verwundbar, Buffs und Flächenangriffe machen es nötig, dass unsere Recken mal eng beieinander stehen und sich mal rasch verteilen. Unsere Talente lassen sich offenbar in viele Richtungen entwickeln. Wir können einen Magier basteln, der aus der Ferne mit Schutzzaubern hilft oder einen, der dank Geistklingen im Nahkampf mitmischt. Dennoch wirken die Kämpfe insgesamt actionlastiger als insbesondere in Dragon Age: Origins.

Dragon Age: Inquisition wird auch auf den Konsolen erscheinen, das Gameplay-Grundgerüst muss in der modernen Multiplattform-Ära also auch mit dem Controller gut spielbar sein. Kein Wunder, dass die Kamera

sache, dass sich Bioware augenscheinlich alle Mühe gibt, dieses Grundgerüst bestmöglich an den PC anzupassen. So aktivieren wir unsere Kampfskills – leider fasst die Aktionsleiste nur acht davon – per Hotkey und können auch in Dialogen per Tastaturkürzel unsere Antworten wählen. Im Optionsmenü warten außerdem schlaue Einstellungsmöglichkeiten: Wer will, lässt etwa das Spielgeschehen automatisch stoppen, sobald er einen Flächenzauber wirkt. Und nur auf dem PC können wir den Kampf jederzeit per Tastendruck anhalten – egal in welcher Ansicht wir gerade spielen. Das dürfte all jenen helfen, die ein geruhiges Tempo bevorzugen und es zeugt davon, dass dem Team die Wünsche der Spieler bewusst sind.

für kurze Zeit mit einer magischen Barriere, die eine gewisse Menge Schaden absorbiert. Solche Zauber soll es in verschiedenen Stärken und Abwandlungen geben, obendrein wird später im Spiel ein mächtiger Wiederauferstehungsspruch verfügbar, eine Art Notnagel mit enormen Kosten, der alle Partymitglieder auf einen Schlag wieder aufrichtet und heilt. Dazu kommen Waffen, die bei jeden Kill Gesundheitspunkte wiederherstellen. Das soll dafür sorgen, dass wir nur bei schweren Kämpfen auf Tränke angewiesen sind – und dass eine schlaue Aufstellung sowie passend gewählte Skills und Zauber für unseren Erfolg essenziell sind. Ob das auch so funktioniert? Dazu würden wir Ihnen gerne eine Einschätzung geben, können das aus den genannten Gründen aber nicht. Wohl aber stellen wir fest, dass Bioware ein ambitioniertes, großes Rollenspiel in Arbeit hat und sich dazu Mühe bei der PC-Version gibt. Schöner wäre allerdings, wenn der Zieleinlauf nicht derart knapp wäre. Wir raten also, auf unseren Test in der kommenden Ausgabe zu warten. **SS1**

Ein Rollenspiel ohne Heilzauber. Verrückt!

unsere Helden meist aus einer niedrigen Perspektive zeigt. Und wenn wir in Inquisition per Tastendruck blocken oder per Nahkampfangriff Feuerbälle zurückschlagen, dann sieht das mehr nach Actionspiel aus als die vorherigen Serienteile. Auch im jederzeit pausierbaren Taktikmodus, der das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive zeigt, wirkt die Action flatter und chaotischer als zuvor. Das muss letztlich kein Makel sein, stellt aber einen spürbaren Unterschied dar. Lobenswert ist indes die Tat-

Und wo wir bei Besonderheiten sind – kürzlich wurde bekannt, dass es keine klassischen Heilzauber geben wird. Stattdessen verarztet wir unsere Recken per Heiltrank, und nach jedem Kampf stehen gefallene Figuren automatisch wieder auf, sogar einen Teil ihrer Gesundheitspunkte erhalten sie zurück – je nach Schwierigkeitsgrad zehn bis 50 Prozent. Diese Mechanik sorgte für Verwirrung unter Fans. Verkommt Inquisition zum Casualgeklappe? Schütten wir uns bei schweren Kämpfen im Minutentakt Tränke in den Rachen? In Bioware-Forum erklärt Storyautor Patrick Weekes die Situation: In der Tat gebe es keine klassischen Heilsprüche, wohl aber Schutzzauber. Diese versehen alle betroffenen Kämpfer



Nur PC-Spieler können auch in der Actionansicht jederzeit das Spiel pausieren, um sich einen Überblick zu verschaffen oder in die Taktikansicht zu wechseln.



Nun bin ich neugierig!
Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Es frustriert mich, wie ich derzeit von Dragon Age: Inquisition ausgeschlossen bin. Ich habe es auf Messen erlebt, es wird mir im Internet vorgeführt, nur selbst spielen konnte ich es nicht. Und das jetzt, wo die Entwickler endlich alle Mechaniken und Systeme eingebaut haben, und wo ich Ihnen gerne eine seriöse Einschätzung über deren Qualitäten geben würde. Das ist ärgerlich. Gleichzeitig ist es spannend, welche Designentscheidungen Bioware getroffen hat. Ich habe jedenfalls große Lust, die Welt von Thedas zu erkunden, die Inquisition anzuführen und die Tiefen und Untiefen des Kampfsystems zu ergründen. Ich bin gespannt, ob der Verzicht auf Heilzauber am Ende stört oder im Gegenteil gar das Spielgefühl verbessert, wie Bioware verspricht. Und ich bin gespannt, ob es bei all den Systemen wie Handwerk, Inquisitionsmissionen und Diplomatie nicht doch Bremsklötze gibt – Elemente, die in Monotonie ausarten oder übertrieben schwer sind. Im Idealfall bin ich vom Anfang bis zum Ende gefesselt. Hoffentlich klappt das!