Dragon Age: Inquisition

Größe ist nicht alles

Groß, wunderschön, und voller Abenteuer – Inquisition entführt uns in eine Spielwelt zum Verlieben. Nur ein wahres Dragon Age, das ist es nicht. Von Michael Graf

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware**
Termin: **20.11.2014** Sprache: **Deutsch, Englisch, weitere** Preis: **55 Euro**

GameStar für besondere Spielwelt

85 GameStar Gold-Award

Es wird höchste Zeit, dass sich die Psychiatrie mit der Helden-Zwangsstörung befasst. Denn die Rettung der Welt – ach, die ist für die Erkrankten doch nur Firlefanz und allenfalls ein Anfang, in wahnhaftem Edelmut ruhen sie nicht, bevor nicht auch die letzte Jungfrau erschlagen, der letzte Drache gerettet ist (oder umgekehrt?); unermüdlich führen sie auch noch das verlorenste Schaf zur Herde zurück und wandern bis ans Ende der Welt, um dieses eine Blättchen zu pflücken, das sie noch für einen unwichtigen Zaubertrank brauchen. Wer das kennt, mehr noch, wer sich darin wiedererkennt, der findet in Dragon Age: Inquisition sein Eldorado.

Denn die eigentliche Story des Rollenspiels, das eigentliche Weltenretten füllt – notwendige Nebenaufträge eingerechnet – höchstens 30 bis 35 Spielstunden. So viel also zu den »50 Stunden Haupthandlung«, die uns Bioware versprochen hat. Die ebenfalls angekündigten »100 Stunden Nebenaufgaben« könnten schon näher an der Wahrheit liegen, die riesige Spielwelt von Dragon Age: Inquisition steckt bis zum letzten Winkel voller Aufträge und Schätze – und voller Sammelaufgaben, die jedem Assassin's Creed zur Ehre gereichen würden. Ja, Dragon Age: Inquisition ist ein Spiel wie ein Supermodel: groß, geschickt vermarktet, eine echte Augenweide und an manchen Stellen, äh, künstlich aufgeblasen. Nur das von Bioware angekündigte wahre Dragon Age, das Dragon Age, das die Scharte des zweiten Teils ein für alle Mal auswetzt – das ist es nicht.

Eine Welt zum Verlieben

Grundsätzlich spielt Inquisition im aus Dragon Age: Origins bekannten Ferelden und im benachbarten Kaiserreich Orlais. Dort gibt's insgesamt zehn »Hubs«, also frei erkundbare Landschaften, die wir im Spielverlauf nach und nach freischalten – wie genau, erklären wir gleich. Die Gegenden als »weitläufig« zu beschreiben, wäre untertrieben; wer tatsächlich alle Aufgaben abgrasen will, kann schon mal seinen Jahresurlaub planen. Selbst kleinere Abschnitte wie die Sturmküste bieten rund vier Stunden Heldenfutter, im riesigen Hinterland kann man locker acht Stunden zubringen.

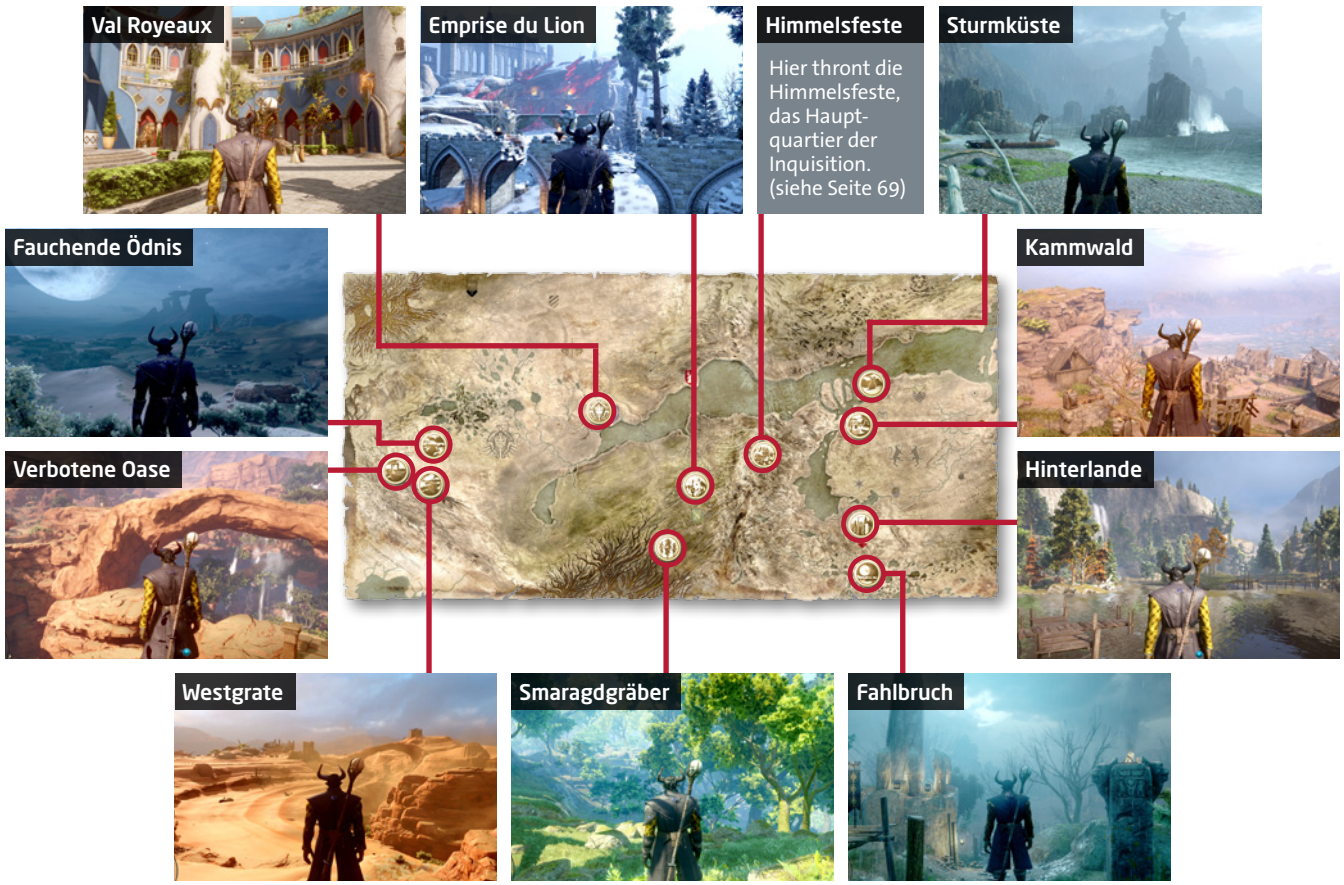
Und dabei fühlt man sich auch noch wohl! Denn die Welt reizt schon allein zum Erkunden, weil sie fantastisch aussieht. Wir

Origin-Bindung

Die PC-Version von Dragon Age: Inquisition muss über Electronic Art's Online-Plattform Origin aktiviert werden, läuft danach aber auch im Offline-Modus. Ein Weiterverkauf ist damit wie üblich ausgeschlossen.

Die Drachenkämpfe gehören zu den Highlights von Dragon Age: Inquisition, bei den Riesenechsen dürfen wir einzelne Körperteile anvisieren. Eine der wenigen Gelegenheiten, bei denen wir auch die Taktikansicht einsetzen.

Die Welt von Inquisition



bereisen bewaldete Hügel, verschneite Gebirge, staubige Wüsten, stürmische Küsten, dichte Urwälder, nächtliche Moore – und überall gibt es besondere Schauplätze zu entdecken. So erklettern wir im Test von Dragon Age: Inquisition jede zweite Hügelkuppe, jede Düne (man darf jetzt auch springen!) und blicken uns einfach nur um. Dank der grandiosen Weitsicht erspähen wir so fast immer etwas, das uns neugierig macht: Statuen, Ruinen, Oasen, Festungen, Höhlen, Dörfer, Tempel, Wasserfälle. Und da müssen wir auch einfach hin. Warum? Bitte noch mal den Einstieg dieses Artikels lesen.

Skyrim bleibt dynamischer

Einzige Schwachstelle der Welt, vor allem im Vergleich zum Meilenstein Skyrim, ist die Dynamik. In Himmelsrand passiert außerhalb von Quests viel mehr Überraschendes, viel mehr Kurioses, viel mehr Zufälliges. Da überfällt ein Drache das Dorf, in dem wir gerade Beute verkaufen wollen; da kommentieren Stadtwachen unsere Ausrüstung, da laden Kinder zum Versteckspiel, da bitten zufallsgenerierte Raubopfer um die Rückholung zufallsgenerierten Raubguts.

Dragon Age: Inquisition wirkt dagegen recht statisch. Klar, hier kämpfen Templer gegen Magier, dort schnappt sich eine Hyäne einen Wüstenfuchs, so viel Unvorhergesehenes wie in Skyrim passiert aber längst nicht – auch weil die Drachen von Inquisition allesamt brav dort bleiben, wo die Designer sie hingepflanzt haben. Etwas schade ist auch, dass es in der Inquisition-Welt mit dem orlesianischen Val Royeaux nur eine echte Großstadt gibt, die zudem nur aus ein paar Sträßchen besteht. Das ändert aber nichts daran, dass Bioware für Dragon Age: Inquisition eine Kulisse geschaffen hat, die mit dem Zeigefinger lockt, die sich lasziv vor uns ausbreitet und flüstert: Hey, du Held, erkunde mich! Und ja, wir erkunden. Wir erkunden, als ob's kein morgen gäbe. Und keine Haupthandlung, aber dazu später.

Sammeln wie Ezio

Das Erkunden ist natürlich kein Selbstzweck, die Schauplätze sind vollgestopft mit Nebenquests und Beutegut. Und dann gibt's auch noch die Sammelaufgaben. Wer etwa mit magischen »Fernrohren« schillernde Scherben aufspürt und -klaubt, kann die Bruchstücke später als Währung einsetzen. Sie dienen nämlich als Eintrittskarten zu einem speziellen Dungeon, in dem Monster und Belohnungen warten. Wer wiederum an den überall in der Welt verteilten »Astrarien« (teils recht komplexe) Sternbilder nachmalt, deckt damit Schatzhöhlen auf. Und es gibt noch so viel mehr zu sammeln: Flaggen, Sehenswürdigkeiten, Lagerplätze, alkoholische Getränke, und, und, und, alles wirft mindestens Erfahrungspunkte und Kodex-Einträge ab, die kleine Hintergrundgeschichten erzählen.

Klar, die seelenlose Sammelei passt eigentlich nicht zu einem Rollenspiel, weil sie keine Helden-, sondern Fleißarbeit darstellt. Es dürfte dennoch genügend Spieler geben,

Sein Weg führt unseren Inquisitior gelegentlich auch in die Traumwelt des Nichts, die in Inquisition wesentlich spektakulärer aussieht als im ersten Dragon Age.

Für unsere Schwesterseite makinggames.biz hat Bioware-Autor David Gaider einen Artikel über Charakterentwicklung geschrieben.

Die Haupthandlung führt den Helden an besondere Schauplätze, die wir in der offenen Welt nicht erreichen können.

Wenn wir unsere Attacken aufs Bein des Riesen konzentrieren, geht er irgendwann in die Knie.

die frohgemut drauflos sammeln, sei's nur für Belohnungen oder um die nervigen »Hier gibt's etwas zu sammeln!«-Icons von der Karte zu putzen – wie war das noch gleich mit der Helden-Zwangsstörung? In Assassin's Creed funktioniert das ja auch. Zumal's in Inquisition ja auch normale Heldenarbeit gibt. Sogar sehr viel davon.

Nebenjobs mit Hauptjob-Potenzial

Die Helden-Nebenjobs von Inquisition sind nicht nur zahlreich, sondern auch sehr unterhaltsam sein, zumindest teilweise. So absolvieren wir zwar haufenweise simple Kurier- und Jagdaufträge à la »Bring diesen Brief zu irgendjemandem«, »Suche da drüben vier Leichen« oder »Erschlage den Typen da«, die an ein MMO erinnern. Viele Nebenquests erzählen aber auch interessante Geschichten und führen uns an Schauplätze, mit deren Design sich Bioware kein Quäntchen weniger Mühe gegeben hat als mit der restlichen Welt.

Beispielsweise erkunden wir eine Tempelruine, in der die Zeit eingefroren ist, während sich Magier und Dämonen gegenseitig die Köpfe einschlugen. Ehrensache, dass wir die Zeit und damit die Dämoneninvasion weiterlaufen lassen, sei's auch nur, um einen schicken Zauberstab zu erbeuten. Ein andermal lassen wir das Wasser aus einem Stausee ab, um ein überflutetes Dorf samt Höhlensystem zu erkunden. Oder wir wagen uns in mal elfische, mal zwergische Ruinen, verhindern finstere Rituale, erstürmen Schneefestungen, jagen Riesen und Drachen. Kurzum: Spannende Aufgaben, die andere Rollenspiele nicht mal in ihrer Hauptquest unterbringen, warten in Inquisition gewissermaßen am Wegesrand. Die oft langen Laufwege verkürzen wir dabei per Karten-Schnellreise zwischen Lagern und Dörfern – oder auf unserem Pferd. Beim Reiten lösen sich allerdings unsere Begleiter auf, sodass wir auf eines der Highlights von Inquisition verzichten müssen: die Zankereien zwischen den Kameraden.

Oh, wo wir gerade die Drachen erwähnt haben: Zehn Feuerspeier hat Bioware in der Inquisition-Welt verteilt, wir müssen sie aber erst mal finden. Und auch wenn die Viecher einschüchternd groß sind, ist das gar nicht so einfach, denn meist verstecken sie sich in abgelegenen Ecken – oder am Ende von Auftragsketten. Die Suche lohnt sich aber, die Drachenkämpfe gehören zu den absoluten Highlights von Inquisition, sie sind erstklassig inszeniert und knallhart, dauern schon mal zehn Minuten und spucken großartige Belohnungen aus. Der Sieg über eine der – übrigens todschicken – Schuppenechsen gehört somit zu den befriedigendsten Erfolgen im ganzen Spiel. Nicht schlecht für einen Nebenjob.

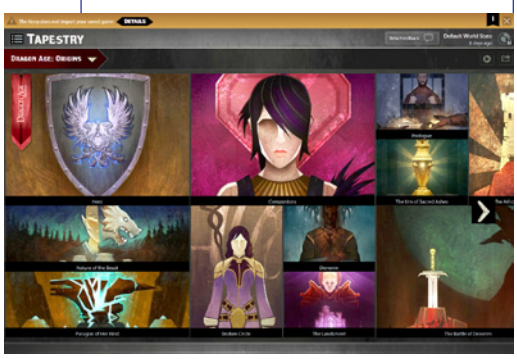
Keine Story für Einsteiger

Ist ja gut, wir hören schon die Beschwerden: Was labert ihr da von Nebenquests? Das Wichtige an einem Dragon Age, ach was, die Bioware-Kerndisziplin überhaupt, das ist doch die Story! Ja, das stimmt, angesichts der »neuen« Stärken von Inquisition – der Masse an Inhalt und der verlockenden Welt – tritt die Haupthandlung jedoch etwas in den Hintergrund. Was nicht heißen soll, dass sie mies ist, sie führt durchs Spiel, erschafft einige denkwürdige Momente, hat Wendungen in petto, ist dank Cutscenes und sehenswerter Schauplätze sehr gut inszeniert und nimmt im Spielverlauf immer mehr Fahrt auf. Umso gespannter sind wir, wie's weitergeht. Dennoch erfüllt die Inquisition-Story nicht alles, was wir von einem Dragon Age erwarten, zumindest nicht, wenn es dem ersten Serienteil nacheifern soll.

Doch beginnen wir mit dem Anfang: Eine mysteriöse Explosion zerreißt eine Friedenskonferenz zwischen Magiern und Templern und damit auch deren Waffenstillstand, der Krieg eskaliert endgültig. Äh, Sekunde: Krieg? Magier? Templer? Kirche? Oh, ja: Wer keinen der Vorgänger gespielt hat, versteht vor allem anfangs nur Drachenbahnhof und zuckt

Dragon Age Keep

Weder auf dem PC noch auf den Konsolen dürfen wir unsere Spielstände aus den Vorgängern importieren. Stattdessen können wir über das Dragon Age Keep, ein Browser-Progrämmchen, unsere Quest-Entscheidungen aus den Vorgängern von Hand einstellen und ins Spiel importieren. Was teilweise ein Elefantengedächtnis erfordert: Wer etwa weiß noch, wem er vor fünf Jahren in Dragon Age: Origins die Leitung der Taverne von Redcliffe überlassen hat? Nicht, dass das übermäßig wichtig wäre, trotzdem wäre das Spielstand-Auslesen komfortabler gewesen. Dafür funktionierte der Keep-Import schon in unserem Test problemlos, auch wenn das Programm in der Beta noch einige Macken hat und etwa Entscheidungskonflikte bekrittelt, wo eigentlich gar keine sind.



Aus diesem Dimensionsriss entspringen ein flammender Hass- und ein Hochmuts-Dämon.

auch später bei den Auftritten alter Bekannter nur mit den Schultern. Auch wenn Bioware anderes verspricht, ist die Geschichte von Inquisition nicht gerade einsteigerfreundlich. Wir sagen an dieser Stelle einfach mal: Templer und Magier mochten sich noch nie, nach Dragon Age 2 sogar noch weniger, und nach der verhängnisvollen Explosion überhaupt nicht mehr. Außerdem klafft nun ein riesiger Dimensionsriss am Himmel, der Dämonen in die Dragon Age-Welt spuckt. Zeitgleich öffnen sich überall auf der Welt kleinere Portale, aus denen ebenfalls Ungeheuer quellen. Die Templer beschuldigen die Magier, die Magier die Templer, schon fliegen Fäuste und Feuerbälle.

Der Weltenretter – ein Qunari?!

Nur einer überlebt das Desaster: natürlich unser Held, in dessen Hand ein geheimnisvoller Splitter steckt, mit dem er Dimensionsrisse schließen kann. Warum dann nicht gleich beim großen anfangen? Daraus entspinnt sich die handelsübliche Auserwähltengeschichte, in der wir nach rund 10 Stunden auch mal den eigentlichen Bösewicht und Rissverursacher kennenlernen - der Serien-Nichtkennern ebenfalls erst mal nichts sagt. Noch nichtssagender ist unser Held. Der führt später zwar die kirchliche Inquisition an, die Magier und Templer befrieden soll und zugleich gegen die Dämonen ins Feld zieht, bleibt aber merkwürdig steif – und darf auch nicht richtig böse sein. So lässt uns die Hauptstory zwar häufig die Wahl zwischen mehreren Vorgehensweisen, die schlimmsten lassen sich aber meist als »hart, aber gerecht« umreißen. Abgrundtief selbstsüchtig darf der Weltenretter nicht sein, eine schlechte Nachricht für schwarzbeseelte Spieler. Commander Shepard aus Mass Effect durfte den Kotzbrocken deutlicher raushängen lassen. Zudem muss sich der Held mit handzahmen Wattebausch-Dialogen begnügen, nur ganz selten darf er seinem Gegenüber die Meinung geigen.

Unseren Weltenretter beziehungsweise unsere Weltenretterin wählen wir übrigens aus drei Klassen (Krieger, Magier, Schurke) sowie vier Völkern: Menschen, Elfen, Zwergen und gehörnten Qunari. Unsere Klassenwahl spendiert uns neben anderen Kampffähigkeiten auch besondere Dialogoptionen, beispielsweise dürfen wir nur als Magier in einem Gerichtsverfahren gegen einen anderen Zauberkundigen entscheiden, dass der Angeklagte »besänftigt« wird, also seine magischen Fähigkeiten und seine Persönlichkeit verliert. Das kommt der Atmosphäre zugute. Unsere Rassenwahl wiederum wird gelegentlich in Dialogen erwähnt, unseren Qunari beäugen viele Gesprächspartner misstrauisch – schließlich gehört er einem Kriegervolk an, das sich üblicherweise einen feuchten Kehricht um Menschenprobleme schert. Und das soll der Auserwählte sein?! Doch auch das erklärt das Spiel halbwegs glaubwürdig: Wir sind gewissermaßen ein Qunari-Punk, ein Angehöriger der Tal-Vashoth, die den steifen Qun-Ehrenkodex ablehnen und so leben, wie es ihnen passt.

In einer diplomatischen Mission am orlesianischen Kaiserhof hat unser Qunari zudem einen handfesten Nachteil, weil die Höflinge sein Volk verachten und hinter seinem Rücken vom »Ochsenmenschen« tuscheln. Wir müssen uns also viel mehr um ihre Gunst bemühen, was aber keineswegs nervig, sondern durchaus logisch und stimmungsvoll ist. So düster wie im ersten Dra-

Der Multiplayer-Modus

Die Online-Gefechte von Dragon Age: Inquisition, in denen bis zu vier menschliche Helden auf separaten Multiplayer-Karten gemeinsam gegen computergesteuerte Monsterhorden antreten, konnten wir mit unserer Testversion noch nicht in Augenschein nehmen. Wir reichen die Koop-Bewertung nach, sobald die Server online sind.

Gamestar 01/2014

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Übertaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013

»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z97-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.399,–
oder ab 48,50 €/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.«

G-Dream Revision 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair Vengeance LPX DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 120GB Samsung 840 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,–
oder ab 64,90 €/mtl.[1)]

PC GO 05/2012

»Der Gamers Dream ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig«

G-Dream Revision 6.1 Air Micro

- Intel Core i5-4690K @ 5000 Extreme
- Noctua NH-C14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600 Ram
- Asus Z97M - Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 760 @ Ultra - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E10 - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.169,–
oder ab 39,50 €/mtl.[1)]

hardware4u

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

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 %. 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

gon Age ist das Universum allerdings nicht mehr, diesmal werden weder Kinder von Dämonen bessessen noch Bauernfamilien abgeschlachtet – wenn Dragon Age: Origins so rau war wie Game of Thrones, ist Inquisition eher so brav wie Herr der Ringe.

Das Ende ... na ja, schon okay

Viel wichtiger als unsere Klassen- und Rassenwahl sind aber natürlich unsere Story-Entscheidungen. Wirken die sich denn spürbar aus? Nein, zumindest nicht auf den Handlungsbogen. So dürfen wir zwar mehrmals im Spielverlauf wählen, mit welcher Fraktion wir zusammenarbeiten, was zumindest in einem Fall auch andere Aufträge zur Folge hat. Manchmal merken wir aber auch einfach – gar nichts, die grundsätzlichen Ereignisse treten so oder so ein – vielleicht sehen wir die Folgen unserer Entscheidungen dann ja in Dragon Age 4. Dass es eine Fortsetzung geben wird, daran lässt eine kleine Abschlussszene nach den Credits keinen Zweifel – ohne Cliffhanger geht's abermals nicht. So lässt uns das Ende etwas unbefriedigt zurück, auch weil wichtige Charaktere plötzlich nichts mehr zu sagen haben. Aber um auch das klar zu sagen: So horrend offen wir das Ende von Dragon Age 2 oder so unbefriedigend wie das Finale von Mass Effect 3 ist der Schlussakt von Dragon Age: Inquisition definitiv nicht.

Denn auch wenn das Ende neue Fragen aufwirft, beantwortet der Schlussakt von Inquisition auch einige alte; nach dem Endkampf wartet zudem noch wie in Dragon Age: Origins ein kleiner Ausklang mit den Begleitern. Und danach gibt's gezeichnete Bilder, die illustrieren, wie sich unsere Entscheidungen weiter auswirken werden – wenn auch nur oberflächlich. Wie die gesamte Story ist das Ende ja okay, aber nicht herausragend, nicht besonders. Das Ende von Origins ließ uns seinerzeit noch zufriedener zurück, auch weil es mit der, ähem, Morrigan-Entscheidung kurz vor Schluss einen denkwürdigen Meilenstein setzte. Etwas derart Prägnantes kann Inquisition nicht bieten – abgesehen vom abschließenden Cliffhanger, denn der mag zwar nerven, ist aber durchaus interessant und lässt uns nun tatsächlich auf die Fortsetzung warten. Noch dazu dürfen wir nach dem Ende weiterspielen, noch offene Nebenaufträge erfüllen und die Welt erkunden. Auch wenn das angesichts der Ereignisse kurz vor Spielende nicht vollkommen logisch ist, aber das ist nun vollends Kritik auf hohem Niveau.

Die Taktikkamera erlaubt immerhin sehenswerte Nahansichten, hier heizen wir Dämonen ein.

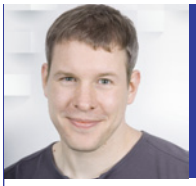
Blasse Kameraden

Neben der Handlung die zweite Bioware-Kerndisziplin ist das Charakterdesign, vor allem natürlich der Heldenbegleiter. Die meisten der neun Mitstreiter bleiben anfangs blass, selbst der aus Dragon Age 2 bekannte Zwergenschurke Varric hat wenig zu sagen. Von Anfang an ins Herz schließen wir lediglich Sera, die irre Elfen-Bogenschützin legt einen denkwürdigen Auftritt hin und bringt uns immer wieder zum Lachen – etwa, indem sie den Namen des Oberbösewichts jedes Mal anders, aber immer falsch ausspricht. Ebenfalls klasse sind ihre ironischen Kommentare, wenn etwa ein Bossgegner sie anfaucht, ächzt sie: »Oh Mann, jetzt spricht dieses Ding auch noch mit mir!«. Kurzum: Sera ist der lebhafte, liebenswerte und zugleich nervige Star des Inquisition-Ensembles, ein (denk)würdiger Neuzugang für die Dragon Age-Ahnengalerie. Na also, Bioware es geht doch!

Aber es geht eben nicht mit allen Begleitern. Die eisige Zirkelmagierin Vivienne etwa können wir bei unserem ersten Zusammentreffen zwar gleich mal einen nervigen Adeligen abmurksen lassen, sonst entwickelt sie aber wenig Erinnerungswürdiges. Gut, immerhin bringt jeder Mitstreiter wieder eigene Aufträge mit, in denen wir mehr über seine Vergangenheit erfahren, beispielsweise enthüllen wir ein pikantes Detail über den Tevinter-Magier Dorian und erfahren endlich, nach wem Varrics Armbrust »Bianca« benannt ist. Das sind zweifellos schöne Geschichten, wie bei der Story gilt eben auch hier: Die Charaktere sind ja nicht schlecht und weit ausgefeilter als die Begleit-Schmeißfliegen, das uns in anderen Spielen umkreisen. Gänsehaut-Momente wie Lelianas Lagerfeuer-Gesang aus Dragon Age: Origins erleben wir mit den Inquisition-Kameraden aber nicht. Vertont sind die Begleiter übrigens generell gut, was wir aber nicht von allen Charakteren behaupten können, vor allem Sprecher von Nebenrollen klingen gerne mal, als würden sie ablesen.

Drachenkäfer

Im Test von Dragon Age: Inquisition haben wir gelegentlich Bugs bemerkt, manchmal hingen unsere KI-Kameraden an Abhängen fest und weigerten sich, mitzukämpfen; manchmal ließen sich Monster ohne Gegenwehr beschießen. Vor allem in der zweiten Spielhälfte stürzte Inquisition hin und wieder während Hauptstory-Dialogen ab. Im zweiten Anlauf liefen die Gespräche dann aber meistens rund. Besonders bizarr: Als wir unsere Charaktere im Kampf gegen den Endgegner im Level aufstiegen, wollten wir in einer Kampfpause die zugehörigen Talentpunkte verteilen, konnten aber nicht – weil das Spiel jedes Mal abstürzte. Nach absolviertem Gefecht ging's dann aber problemlos. Weil all diese Probleme nur selten auftraten und den Spielspaß nicht schmälerten, werten wir dafür nicht ab.



Mitten in die Bresche

André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Dragon Age: Inquisition ist ein gutes Spiel. Erheblich besser als Dragon Age 2, keine Frage. Aber es steht für mich tief im Schatten von Origins. Bioware scheint zu glauben, dass es die politischen Ränkespiele Marke Game of Thrones waren, die mich damals fasziniert haben. Das ist falsch. Es war die harte, dreckige Fantasywelt und ihre vielen kleinen Geschichten mit harten Entscheidungen von echtem emotionalem Wert. Zwischen Hunderten von Sammelquests und Hochglanz-Browserspielen ist davon nur in Ausnahmefällen etwas zu spüren. Dieses Dragon Age wirkt glattpoliert und berechnend.

Man spürt förmlich, wie Bioware versucht Ubisoft und Bethesda zu imitieren, um Dragon Age auf Skyrim- oder Assassin's-Creed-Verkaufszahlen zu heben. Dazu passt auch das Kampfsystem, dass mehr denn je versucht, Action und Taktik zu verheiraten und dabei keiner Spielweise voll gerecht wird. Mit großen Augen die absolut fantastische Spielwelt zu erforschen, dem grandiosen Soundtrack zu lauschen und meine Weggefährten kennenzulernen, entschädigt für vieles. Aber im Zweifel hätte ich lieber Last-Gen-Optik in Kauf genommen, wenn ich dafür von den Geschichten im Spiel wieder so gefesselt würde wie damals.

Mit den Mitstreitern dürfen wir auch wieder flirten, Romanzen gehören ja zum klassischen Bioware-Repertoire. Zum einzuschleimen, reicht es aber schon, möglichst oft mit der jeweiligen Person zu reden, ihre Aufträge zu erfüllen – und sie nicht durch unsere Quest-Entscheidungen zu verärgern. Wer etwa Freiheit für die Magier einfordert, erntet schiefe Blicke von der Inquisitons-Sucherin Cassandra und Anerkennung von Dorian. Das wirkt sich allerdings hauptsächlich auf Liebesverhältnisse aus. Selbst als wir gezielt versuchten, einzelne Charaktere zu verärgern, ändern sie ihr Verhalten in Dialogen nicht – sie steigen nur einfach nicht mit uns in die Kiste. Nur, wenn wir sie komplett ignorieren, verlassen sie irgendwann die Party. Da hätten wir uns das System aus Dragon Age: Origins (hohe Anerkennung bringt Werteboni) oder – noch besser – aus Dragon Age 2 zurückgewünscht, dessen Begleiter abhängig von unseren Entscheidungen zu Freunden oder Rivalen avancierten, die jeweils eine andere Spezialfähigkeit bekamen. In Inquisition wirkt ihre Zu- beziehungsweise Abneigung fast schon belanglos.

Ein himmlisches Hauptquartier

Neben den neun Kampfbegleitern unterstützen uns drei Bürohengste, pardon, Berater: Die aus Origins bekannte Spionagechefin Leliana, der Ex-Templer und Soldatenanführer Cullen sowie die adelige Diplomatin Josephine. Die arbeiten für – Überraschung! – die Inquisition, die unser Held als Inquisitor logischerweise anführt. Dieser paramilitärische Weltenretterverein residiert in der Himmelsfeste, die wir nach acht bis zehn Spielstunden beziehen. Die eindrucks- und stimmungsvolle Gipfelburg beglückt uns nämlich nicht nur mit sagenhaften Gebirgspanoramen, sondern auch mit einem allumfassenden Hautquartier. Wir können jederzeit hierhin reisen, um Händler zu besuchen, Gegenstände herzustellen, über besiegte Feinde zu richten, mit unseren Mitstreitern zu plaudern und die Burganlage auszubauen, etwa mit einem hilfreichen Kräutergarten. Vor allem aber steht hier der Kartentisch, auf dem wir die nächste Hauptmission annehmen sowie neue Gebiete freischalten – je weiter wir in der Story voranschreiten, desto mehr Landstriche stehen zur Wahl.

Neue Hauptmissionen und Gebiete gibt's allerdings nicht geschenkt, sie kosten Machtpunkte, die wir mit erledigten Quests sowie anderen Erfolgen verdienen – beispielsweise geschlossenen Dimensionsrissen oder besiegten Drachen. Wer nur wenige Nebenquests erledigt und allzu stringent der Story folgt, darf die Kampagne manchmal erst fortsetzen, wenn er mehr Macht angehäuft hat, Das kann den Fortschritt teilweise etwas zäh machen. Uns hat das im Test zwar nicht gestört – schließlich ist die Spielwelt so einladend, dass wir auch die Nebenaufgaben gerne angehen –, wir verstehen aber auch jeden, der die Macht-Blockade blöd findet und lieber konsequent der Handlung folgen würde.

Inquisitions-Verwaltung

Neben Hauptmissionen und neuen Gebieten gibt's auf dem Kartentisch zudem Nebenmissionen, die sich ausschließlich in Textfenstern abspielen. Beispielsweise bitten Söldner um Aufträge oder Begleiter um Gefallen, mal erfordert ein rebellischer Adeliger unsere Aufmerksamkeit, mal sollen wir Rohstoffvorkommen für die Inquisition sichern. Bei jedem dieser Aufträge dürfen wir wählen, wer sich der Sache annehmen soll: Lelianas Spione, Cullens Soldaten oder Josephines Diplomaten. Das wirkt sich allerdings kaum aus – außer auf die notwendige Zeit. Wie bei den Begleitermissionen von Star Wars: The Old Republic laufen die Aufträge nämlich in Echtzeit ab, spätere Missionen können schon mal drei bis fünf Stunden dauern. Das führt dazu, dass wir die Himmelsfeste immer mal wieder besuchen, um und unsere Belohnungen einzusammeln, zumeist werfen die Aufträge Items oder Einflusspunkte ab.

Letztere spielen eine nicht ganz unwichtige Rolle. Außer mit Kriegstisch-Nebenmissionen verdienen wir sie unter anderem, wenn wir in der Spielwelt besondere Sehenswürdigkeiten erobern oder neue Mitstreiter für die Inquisition rekrutieren. Haben wir genügend Zähler angehäuft, steigt unsere Einflussstufe, pro Level dürfen wir einen »Inquisitionsbonus« freischalten. Das sind besondere Vorteile, beispielsweise erhöhen wir unser Item-Tragelimit oder bringen unseren Schurken bei, fortschrittliche Schlösser zu knacken. Hin und wieder heuern wir in der Spielwelt auch besondere Charaktere an, Auch diese Upgrades motivieren.

Ebenfalls nett: Hin und wieder sind die Quests aus der Spielwelt mit den Kartentisch-Nebenaufträgen verzahnt. Beispielsweise stoßen wir in der Wüste auf Quellen, aus denen giftige Dämpfe brodeln – da können wir nicht durch. Also erteilen wir auf dem Kartentisch den Auftrag, eine Brücke zu bauen, die nach Ablauf der Missionszeit dann tatsächlich in der Spielwelt steht und uns erlaubt, die Quellen zu überqueren. Ein andermal nehmen wir einen eingeborenen Häuptling gefangen, der die Himmelsfeste mit Ziegenblut beschmiert – eine Art Racheritual. Den können wir nun dazu verurteilen, mit seinem Clan in den Krieg zu ziehen, was aber wiederum auf dem Kartentisch zu diplomatischen Verwicklungen samt zugehöriger Nebenmission führt. Ein stimmungsvolle Idee, denn auch wenn die Aufträge nur in Textfenstern ablaufen, erwecken sie doch den Eindruck, dass wir tatsächlich eine Militärorganisation anführen und nicht nur vier Typen, die sich kreuz und quer durch die Welt kloppen.

Taktik führt zu Fingerkrampf

Womit wir beim nächsten Thema wären, den Kämpfen. Bioware hatte ja versprochen, dass die Gefechte nach dem arg actionfokus-

Unser Qunari-Inquisitor auf diplomatischer Mission.

Zweischneidig

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für mich ist Inquisition ein zweischneidiges Schwert. Einerseits habe ich endgültig festgestellt, dass es jene Entwicklerschmiede, die ich beinahe religiös für Baldurs Gate und Dragon Age: Origins verehrt habe, nicht mehr gibt. Bioware schafft es nicht mehr, emotional aufwühlende, epische Geschichten zu schreiben. Inquisitions Geschichte ist okay, aber mehr nicht. Die Begleiter sind über die gesamte Zeit blass und austauschbar. Ich habe mich oft gefragt: Was wäre, wenn einer von ihnen jetzt endgültig den Löffel abgibt? Es wäre egal.

Die andere Schneide des Schwerts, das ist ein neues Bioware. Eines, das die momentan wohl großartigste Inszenierung, die krassesten Locations, die geilsten Gebiete in den Zockerring wirft, die ich je gesehen habe. Nein, wirklich: Supergeil!

Bioware hat sein Produkt stromlinienförmig und nach Marktaspekten gebaut. Keine Skandale (nein, Homosexualität ist kein Skandal!), nirgends ecken wir an, nirgends sind wir schockiert, nirgends öffnet sich eine Diskussion über Moral . Dragon: Age Inquisition ist wie Fluch der Karibik: wunderschönes, bombastisches Popcornkino mit fettem Zuckerguss, aber ohne jegliche Tiefe. Mit einem lachenden und einem weinenden Auge gehe ich wieder spielen. Denn: Das alte Bioware ist tot! Lang lebe das neue Bioware!

Die Himmelsfeste

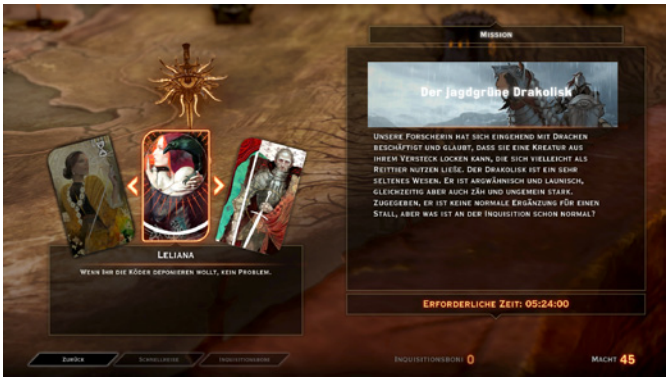
Am Kartentisch schalten wir neue Gebiete und Hauptmissionen frei, außerdem nehmen wir Nebenquests an.

Der Inquisitions-General Cullen hadert mit seiner Vergangenheit als Templer und hegt ein gesundes Misstrauen gegen Magier.

Unsere alte Bekannte Leliana leitet den Geheimdienst der Inquisition..

Die Himmelsfeste ist das eindrucks- und stimmungsvolle Hauptquartier der Inquisition.

Die Chefdiplomatin Josephine stammt aus einer alten Adelsfamilie.



Bei jeder Nebenmission wählen wir, ob sich Leliana, Cullen oder Josephine darum kümmern sollen.

Erfüllte Nebenmissionen bringen Belohnungen, etwa Items, Einflusspunkte – oder ein neues Reittier.

sierten Dragon Age 2 wieder taktischer ablaufen. Die aus Dragon Age: Origins bekannte Taktikansicht, die uns das Schlachtfeld in der zoombaren Draufsicht zeigt, feiert in Inquisition ihr Comeback. Gewissermaßen. Denn mit Origins hat die »neue« Befehlsperspektive nur noch wenig zu tun – abgesehen davon, dass das Spiel automatisch pausiert, sobald wir sie einschalten. Dass die Taktikkamera die Erwartungen nicht erfüllt, liegt schon allein daran, dass sie mit Maus und Tastatur umständlich zu bedienen ist, man merkt Inquisition deutlich an, dass es auf die Gamepad-Bedienung ausgelegt ist. Beispielsweise können wir die Perspektive nicht einfach verschieben, indem wir den Mauszeiger an den Bildrand bewegen, sondern steuern die Kamera über einen Bodencursor, den wir umständlich mit den WASD-Tasten oder mit gedrücktem Mausrad bewegen. Wenn wir einen anderen Charakter anwählen, springt die Perspektive zudem jedes Mal zu diesem Helden zurück, sodass wir erneut zum Gegner scrollen müssen.

Okay, nun lässt sich die PC-Version ja auch mit dem Gamepad steuern, was die Bedienung ein wenig intuitiver macht, aber auch nicht alle Probleme löst. Beispielsweise zoomt die Kamera meist nicht weit genug heraus, damit wir uns wirklich einen Überblick über das Schlachtfeld verschaffen können. Außerdem dürfen wir keine Aktionen verketten, sondern immer nur den Einsatz einzelner Fähigkeiten anordnen und generelle Angriffsziele zuweisen. Die eleganteste Gamepad-Funktion ist die variable Pause: Wenn wir den rechten Trigger ziehen, läuft die Zeit weiter, wenn wir ihn loslassen, hält sie wieder an. So können wir sekundengenau taktieren, bei der Maus- und Tastatursteuerung müssen wir zum Ein- und Ausschalten der Pause auf die STRG-Taste hämmern. Halten wir also fest: Mit Maus und Tastatur führt die Taktikansicht zu Fingerkrampf, wir haben sie im Test von Dragon Age: Inquisition so gut wie nie benutzt. Auch, weil wir sie sowieso fast nie brauchen.

Angriff der Actionhelden

Dass wir die Taktikansicht auch auf den höheren Schwierigkeitsgraden selten brauchen, liegt vor allem daran, dass wir unsere KI-Kameraden ihre Fähigkeiten auch ohne unser Zutun ausgesprochen clever einsetzen. Beispielsweise umhüllt ein entsprechend talentierter Magier Charaktere, die angegriffen werden, automatisch mit Schutzschilden und belebt gefallene Kameraden wieder. Wir dürfen den Begleitern auch wieder taktische Vorgaben machen,

Die Bioware-Firmengründer Dr. Ray Muzyka und Dr. Greg Zeschuk haben beide das Unternehmen inzwischen verlassen.

die jedoch viel unkomplizierter ausfallen als in Dragon Age: Origins. Beispielsweise legen wir mit wenigen Mausklicks fest, wen unser Krieger bevorzugt beschützen soll, wie viele Heiltränke die Jungs und Mädels maximal schlucken dürfen und welche Fähigkeiten die Gruppe einsetzen soll und welche nicht. Das war's aber auch schon, den Rest erledigt die KI sehr zuverlässig.

Nun wäre das ja an sich eine gute Sache, macht Dragon Age: Inquisition aber auch actionlastiger. Denn unser Hauptheld muss einfach nur mit draufhauen – wenn wir die linke Maustaste gedrückt halten, schlägt beziehungsweise schießt er unentwegt. Noch dazu springt der Cursor im Kampfgetümmel manchmal versehentlich auf einen anderen Feind. Fähigkeiten lösen wir über die Zahlentasten oder Klicks auf die Talentleiste aus – die jedoch nur acht Slots hat. Diese Begrenzung ist den vier jeweils doppelt belegten Gamepad-Buttons geschuldet, selbst wenn unser Held mehr kann, müssen wir uns auf acht Talente beschränken. Auch das kostet taktischen Spielraum.

Die Drachen reißen's raus

Klar, natürlich könnten wir im Gefecht dennoch stets etwas optimieren und beispielsweise dafür sorgen, dass die Gruppe Feuerdämonen gefälligst mit Eis- statt mit Blitzzaubern angreift, weil die Viecher auf Frost allergisch reagieren – aber wir müssen's eben nicht. Schildbewehrte Tempelritter wiederum wehren frontale Angriffe einfach ab, wir müssen sie von hinten angreifen oder beispielsweise mit Zaubern lähmen. Doch auch dafür braucht's nicht unbedingt eine Pause, wenn wir die ganze Gruppe auf den Schildträger hetzen, geht er schon irgendwann zu Boden. Weshalb letztlich auch die meisten Standard-Kämpfe nach Taktikschema F ablaufen: anvisieren, draufbomben, vielleicht mal jemanden einfrieren oder mit Feuerzaubern in Panik versetzen, fertig. Dass die Kloppereien oft gleich ablaufen, heißt aber nicht, dass sie langweilig wären: Sie sind flott, knallig, flüssig, spektakulär; es macht Spaß, fließend zwischen den Lieblingshelden zu wechseln, zu zaubern, Pfeile zu verschießen und zuzuschlagen.

Explizit ausgenommen vom Schema F sind zudem die hammerharten Kämpfe gegen Drachen, bei denen wir oft pausieren, um die Positionen unserer Gruppenmitglieder zu verändern. Fernkämpfer sollten nämlich tunlichst Abstand von den Feuerspuckern halten, tun's aber nicht automatisch – da stößt die Begleiter-KI an ihre Grenzen.

Trinken ja, zaubern nein

In normalen Gefechten pausieren wir meist nur, um den Heiltrank-Verbrauch besser zu kontrollieren. Wo wir gerade beim Thema sind: Dragon Age: Inquisition verzichtet bekanntlich auf Heilzauber, sämtliche Heilung im Kampf läuft über die Tränke. Auch nach dem Gefecht heilen unsere Helden nicht automatisch, sondern nur beim Tränkeschlucken, beim Schnellreisen über die Karte oder beim Rasten in Zelten. Das klingt erst mal dämlich und ist auch nicht unbedingt logisch, stört im Gefecht aber weniger als befürchtet, auch wenn die Mechanik natürlich klar auf spielerische Vereinfachung ausgelegt ist – was Dragon Age-Fans nicht gerade erfreuen wird. In der Praxis jedoch müssen wir einfach darauf achten, immer jemanden in der Gruppe zu haben, der Magie-Schutzschilde herbeizaubern kann, um den Schaden zu minimieren. Den Rest erledigt die KI.

Standardmäßig ist unser Vorrat auf acht Heiltränke begrenzt, die sich noch dazu alle Gruppenmitglieder teilen. Beim Rasten sowie an Vorratskisten (die wir vor allem vor Bosskämpfen finden) füllen wir verbrauchte Genesungsbrausen kostenlos wieder auf, alle anderen Wässerchen (etwa Mana- und Rege-

Eine Nebenquest führt uns in eine Tempelruine, in der die Zeit eingefroren ist.

Liebenswert

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Bevor ich zu Inquisition komme, muss ich eines einfach loswerden: Die 87 Punkte für Dragon Age 2 sind für mich eine der abwegigsten Wertungen, die GameStar jemals vergeben hat. Ich fand das Spiel zwar längst nicht so abgrundtief schlecht, wie es gerne gemacht wird, aber die vereinfachte Spielmechanik, die flachen Kawumm-Kämpfe, das verbrecherische Dungeon-Recycling und die Haupthandlung, die erst im letzten Spieldrittel wirklich zum Tragen kommt – all das war dem grandiosen Dragon Age: Origins nicht würdig. Dragon Age 2 war ein Spiel, dem man schmerzhaft deutlich anmerkte, wie wenig Zeit und Liebe Bioware seinerzeit investieren wollte. Oder durfte.

Das ist bei Inquisition anders, hier steckt spürbar Zeit und Liebe drin, vor allem in der Spielwelt. Verglichen mit Dragon Age 2 ist es zweifellos das bessere Spiel. Trotzdem bekommt es eine schlechtere Wertung, wie kann das sein? Weil wir bei GameStar der Meinung sind, dass wir einmal gemachte Fehler nicht ewig mit uns herumschleppen dürfen. Weil wir der Meinung sind, dass ein überbewerteter Vorgänger nicht auf alle Zeiten als Ausrede dafür herhalten darf, dass wir seine Nachfolger besser bewerten. Das einzige, was eine gute Bewertung rechtfertigen darf, sind spielerische Qualitäten.

Und Inquisition hat fraglos seine Qualitäten, allen voran seine schiere Größe, seine Abenteuerflut. In einer Zeit, in der man froh sein muss, nicht jede Quest einzeln als DLC verkauft zu bekommen, macht ein solcher Koloss umso dankbarer. Alleine deshalb lohnt es sich schon, Inquisition zu kaufen. Zudem gibt es – abgesehen von den Menüs – nichts, das ich geradeheraus als »schlecht« bezeichnen würde. Die Story unterhält, die Quests motivieren, die Dialoge sind ordentlich, die Charaktere und Geschichten ausgefeilter als in den meisten anderen Spielen. Und die Drachen sind einfach grandios! Ja, Inquisition ist ein rundum sehr gutes Spiel. Punkt.

Aber eben kein so herausragendes wie Origins, der Serien-Großvater hatte noch bessere Geschichten, noch denkwürdigere Momente, noch einprägsamere Charaktere, er hatte echte Taktikkämpfe und ein Charaktersystem, wie es sich für ein klassisches Rollenspiel verdammt noch mal gehört. Und er war, ganz nebenbei, auch auf dem PC ohne Fingerkrampf bedienbar. Klar, Inquisition hat auch neue Stärken – aber das sind nicht die Stärken eines Dragon Age. Ich mag es trotzdem, sehr sogar, und ich werde es nach dem Test gerne weiterspielen, um dieser fantastischen Welt auch noch ihre letzte Geschichte, ihre letzte Belohnung, ihren letzten Drachen zu entreißen. Und ich werde keine Sekunde davon bereuen.

Schlechter als Dragon Age 2?

Wir haben Dragon Age 2 seinerzeit mit 87 Punkten bewertet – das war eine Fehleinschätzung. Dragon Age: Inquisition ist keineswegs schlechter als Dragon Age 2, sondern das klar bessere Spiel. Um das zu verdeutlichen, und weil wir es für falsch halten, einen einmal gemachten Fehler für immer mit uns herumzuschleppen, haben wir Dragen Age 2 auf 80 Punkte abgewertet.

Jede Gegend hat ihren Drachen, im Urwald haust dieses Exemplar, das Eis statt Feuer spuckt.

nerationstränke) müssen wir am Alchemietisch aus gesammelten Zutaten brauen. Eine gesonderte Fähigkeit brauchen wir dafür nicht, neue Tränke schalten wir einfach frei, indem wir die zugehörigen Rezepte erbeuten oder kaufen. Gleiches gilt fürs Schmieden von Runen, Waffen sowie Rüstungen.

Fokus auf Kampftalente

Auch klassische Rollenspieltalente à la »Überreden« oder »Schlösserknacken« sind in Dragon Age: Inquisition Fehlanzeige. Unsere Dialogoptionen hängen wie erwähnt von unserer Klasse sowie von unseren Begleitern ab, beispielsweise kann Cassandra eine unwillige Heilerin zur Zusammenarbeit mit der Inquisition überreden. Schlösser wiederum darf jeder Schurke (also etwa Varric oder Sera) einfach so knacken. Auch die Charakterwerte unserer Helden dürfen wir nicht mehr manuell erhöhen, sie steigen automatisch. Bei Levelaufstiegen (und durch das Finden sehr seltener »Amulette der Macht«) verdienen wir lediglich Talentpunkte, mit denen wir neue Kampfmanöver sowie passive Boni freischalten. Dabei stehen uns anfangs vier Talentbäume zur Wahl, die für jede Klasse gleich sind.

Magier etwa spezialisieren sich auf Feuer-, Eis-, Blitz- oder Schutzmagie. Ab Stufe 10 bekommt zudem jeder Charakter noch einen individuellen Talentbaum, Dorian etwa darf sich dann auf Totenmagie (Furcht- und Geisterzauber) konzentrieren, Cassandra auf Templerfähigkeiten, mit denen sie die Party noch besser beschützen kann. Im individuellen Talentbaum kann zudem jeder Held seine eigene Fokus-Fähigkeit freischalten, einen mächtigen Superangriff, für den wir zuvor im Kampf Fokuspunkte sammeln müssen. Die gibt's unter anderem für erfolgreiche Kombo-Manöver, etwa wenn unser Magier einen Gegner einfriert, damit ihn unser Krieger mit einem Wuchthieb zersplittern kann. Besonders in schweren Gefechten sind die Fokus-Talente gerne mal das Zünglein an der Waage, Dorian etwa darf kurzfristig die Zeit verlangsamen. Sera wiederum überzieht das Ziel mit rasend schnellen Messerstichen, Cassandra stärkt die Kampfkraft aller Begleiter. Es sagt ja niemand, dass Dragon Age keine coolen Fähigkeiten hat. Nur eben sehr wenige davon.

Einmal Horrormenü, bitte

Mit Maus und Tastatur ist das Talentmenü übrigens – wie das Inventar – horrend umständlich zu bedienen, auch das »verdanken« wir dem Gamepad-Fokus der Entwickler. Fast alle Aktionen, ob wir nun eine neue Fähigkeit lernen oder unsere Ausrüstung wechseln wollen, brauchen zwei bis drei Klicks zu viel. Alternative Waffensets hat Bioware gleich ganz gestrichen. Noch dazu besteht das Inventarmenü aus komplett unübersichtlichen Listen, da hilft auch die Sortierfunktion nicht – und auch nicht das Gamepad, Item-Listen sind einfach unübersichtlich – hier hätten sich die Entwickler nicht unbedingt an Skyrim orientieren müssen. Herrje, Bioware, das habt ihr schon seinerzeit in Knights of the Old Republic besser gelöst!

Waffen und Rüstungen dürfen wir übrigens aufrüsten, was an sich ja eine coole Idee ist, uns aber in nicht minder fummelige Menüs führt. Noch dazu verstehen wir nicht, warum Stiefel und Handschuhe keine eigene Item-Klasse mehr sind, sondern als »Upgrades« an passende Rüstungen drangeschraubt werden. Das ist umständlich und nervig, weil wir's manchmal schlichtweg vergessen – dabei kann die Hand- und Fußbekleidung brauchbare Werteboni spendieren. Im offensichtlichen Wahn, Inquisition auch für Gelegenheits-Rollenspieler zugänglicher zu machen, hat Bioware hier nicht vereinfacht, sondern verkompliziert.

Und wo wir gerade beim Beschweren sind: Auch die Heldensteuerung selbst ist anfangs gewöhnungsbedürftig. Beispielsweise, weil wir mit Linksklicks selbst dann Attacken auslösen, wenn gar keine Gegner in der Nähe sind. Ebenfalls umständlich: Anders als in den Vorgängern können wir nicht mehr einfach mit der linken Maustaste auf einen Gegenstand klicken, damit unser Held automatisch dorthin läuft und etwa Beute aufklaubt oder eine Tür öffnet. Der Rechtsklick funktioniert nur noch, wenn wir direkt neben unserem Ziel stehen. Klar, das geht irgendwann in Fleisch und Blut über, kann Serienkenner aber irritieren. Vor allem jene, die jede Pflanze, jedes Erzvorkommen abräumen müssen, das sie am Wegesrand sehen – haben wir schon mal diese Rollenspiel-Zwangsstörung erwähnt? GR

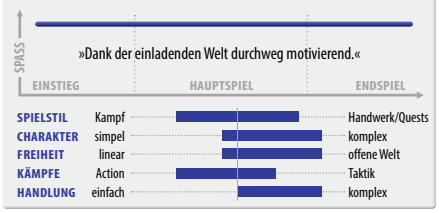
TERMIN 20.11.2014 PREIS 55 Euro USK ab 16 Jahren

Dragon Age
Inquisition

Rollenspiel

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Bioware
Sprache	Deutsch, Englisch, drei weitere
Ausstattung	DVD-Box, 4 DVDs, kein Handbuch
Kopierschutz	Origin

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Gefechte (4)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Origin MULTIPLAYER-SPASS –
WERTUNG Nicht bewertbar

»Die Koop-Gefechte konnten wir mangels Servern noch nicht bewerten.«

GRAFIK 10/10
- großartige Landschaften
- detaillierte Charaktere + schöne Kampfeffekte
- scharfe Texturen

SOUND 9/10
- passende Musik + sehr gute Kampfkulisse
- generell sehr gute Vertonung
- einige gelangweilte Sprecher

BALANCE 9/10
- jede Klasse nützlich + niemals unfair
- alle Talente sinnvoll
- Tutorials erklären nicht alles

ATMOSPHÄRE 9/10
- abwechslungsreiche, einladende Welt
- stimmungsvolle Schauplätze + ordentliche Dialoge
- nicht alle Charaktere gut ausgearbeitet

BEDIENUNG 6/10
- generell eingängige Heldensteuerung
- frei belegbare Tasten
- umständliche Taktikansicht – extrem konfuse Menüs

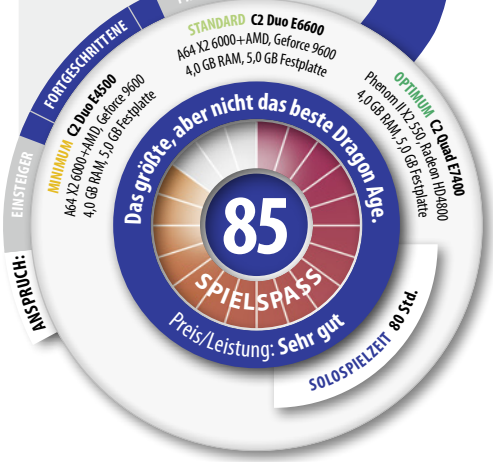
UMFANG 10/10
- gigantische Spielwelt
- unfassbar viele Nebenaufgaben + Begleiter-Quests
- Sammelaufgaben bringen Zusatzbelohnungen

QUESTS & HANDLUNG 9/10
- gute Haupthandlung inklusive Entscheidungen
- interessante Nebengeschichten
- nicht alle Entscheidungen spürbar

KAMPFSYSTEM 8/10
- flotte, actionreiche Gefechte
- grandiose Drachenkämpfe + zuverlässige KI-Mitstreiter
- selten Taktik nötig

CHARAKTERSYSTEM 7/10
- Spezialisierung möglich und sinnvoll
- coole Fokus-Fähigkeiten – rollenspieltypische Talente fehlen
- Werte steigen automatisch

ITEMS 8/10
- reichhaltige Ausrüstungsbeute + vielfältiges Crafting
- sinnvolle Upgrades – Stiefel und Handschuhe nur als Upgrades – Crafting nur Gimmick



Ray Muzyka ist ebenso passionierter wie erfolgreicher Pokerspieler.