

# DRAGON AGE™ INQUISITION

## DIE UNTERNEHMENSGESCHICHTE VON BLOWARE

„*BLOWARE CREATES GAMES FOCUSED ON RICH STORIES,  
UNFORGETTABLE CHARACTERS AND VAST WORLDS*“

*BioWare* wurde im Februar 1995 von Ray Muzyka, Greg Zeschuk und Augustine Yip, der das Unternehmen bereits zwei Jahre später wieder verließ, in Edmonton, Kanada, gegründet. Mittlerweile besitzt das Unternehmen dort sowie in Montreal und Austin, Texas, Entwicklungsstudios, in denen etwa 800 Mitarbeiter beschäftigt sind. Der Name *BioWare* ist dabei sowohl eine Anspielung auf das abgeschlossene Medizinstudium der drei Gründer als auch ein Ausdruck des Gründungsziels, Software für Menschen zu entwickeln. In den ersten Jahren entwickelte *BioWare* zunächst tatsächlich medizinische Lehrsoftware für die University of Alberta. Das erste Projekt war ein Programm namens Gastroenterology Patient Simulator, das angehenden Medizinern bei der Diagnose und Behandlung von Magen-Darm-Erkrankungen unterstützen sollte.

Recht schnell wandte man sich aber der Spieleentwicklung zu und veröffentlichte 1996 mit *Shattered Steel* das erste Videospiel. *BioWare* entwickelte die Infinity-Engine, die auch zur Entwicklung des ersten Teils von *Baldur's Gate* diente, das 1998 auf den Markt kam und den bis heute gültigen Ruf von *BioWare* als stark storylastiges Entwicklungsstudio begründete. In den folgenden zehn Jahren folgten fünf weitere Titel, die in Edmonton entwickelt wurden: *Baldur's Gate II* (1999), *MDK2* (2000), *Neverwinter Nights* (2002/2003), *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003) und *Jade Empire* (2005/2007). *BioWare* legte dabei von Beginn an extrem großen Wert auf die außergewöhnliche Qualität der eigenen Spiele mit anspruchsvollen und emotional berührenden Geschichten, unvergleichlich tiefgründigen Charakteren und großen, einzigartigen Welten. Diese Grundsätze gelten bis zum heutigen Tage und sind Teil der DNA jedes einzelnen *BioWare* Titels.



2005 war *BioWare* Teil einer 300 Millionen US-Dollar teuren Fusion mit Pandemic Studios, durch die eines der größten unabhängigen Entwicklungsstudios der Spieleindustrie entstand. Im März 2006 wurde *BioWare* Austin gegründet. Das neue Studio entwickelte mit *Star Wars: The Old Republic* eines der größten und bis heute erfolgreichsten Massively Multiplayer Online Rollenspiele. Im Oktober 2007 wurde bekannt, dass Electronic Arts Pandemic Studios/*BioWare* übernehmen wird. Die Übernahme wurde im Januar 2008 abgeschlossen.

Die erfolgreiche Unternehmensgeschichte schrieb das Studio in Edmonton im November 2007 weiter: es erschien der erste Teil von *Mass Effect*, einem in einem Science-Fiction-Universum spielenden Action-Rollenspiel. Zunächst nur für die Xbox 360 erhältlich, erhielt *Mass Effect* überwältigende Kritiken und wurde ein riesiger Erfolg für *BioWare*. 2010 folgte *Mass Effect 2*, zwei Jahre später *Mass Effect 3*, das auch erstmals gleichzeitig für alle gängigen Plattformen erschien.

Der nächste Volltreffer gelang *BioWare* Edmonton mit dem Rollenspiel *Dragon Age Origins*, das im November 2009 für PC, PlayStation 3 sowie Xbox 360 und später auch Mac erschien. *Origins* entführte die Spieler erstmals nach Ferelden, einem fiktiven Königreich der Welt Thedas, und wurde von den Kritikern und Rollenspielfans weltweit sehr positiv aufgenommen. 2010 folgte das Add-on *Dragon Age: Origins – Awakening*, bevor 2011 mit *Dragon Age 2* der offizielle zweite Teil der Saga in den Handel kam. 2014 steht nun der dritte Teil in den Startlöchern: *Dragon Age: Inquisition* erscheint am 9. Oktober 2014, dann erstmals auch für die Konsolen der neuen Generation – PlayStation 4 und Xbox One.

Im September 2012 verließen die beiden verbliebenen Gründer Greg Zeschuk und Ray Muzyka das Unternehmen. Zeschuk war seit der Übernahme durch EA und bis zu seinem Abschied als Group General Manager tätig, Muzyka als Group Creative Officer. Nachfolger als Group General Manager ist Matthew Bromberg, der bis zuvor General Manager des Studios in Austin war.