

DRAGON AGE™ INQUISITION

DIE GESCHICHTE VON DRAGON AGE

Die *Dragon Age* Serie umfasst mit *Dragon Age: Origins* und *Dragon Age 2* bislang zwei Vollversionen sowie die *Origins*-Erweiterung *Awakening*. Am 20. November 2014 kommt der offizielle dritte Teil *Dragon Age: Inquisition* für PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One und Xbox 360 sowie für PC in den Handel. Alle Teile von *Dragon Age* entstammen dem Bioware Studio im kanadischen Edmonton. Da sie teilweise sowohl inhaltlich aufeinander aufbauen als auch das gleiche Setting, nämlich die Welt Thedas, nutzen, gibt es nachfolgend eine – überschaubar gehaltene – Übersicht der Handlungsstränge und Hintergründe der einzelnen Titel.

Dragon Age: Origins

(erschieden im November/Dezember 2009 für PC, Mac, Xbox 360 und PlayStation 3)

Dragon Age: Origins ist eine epische und düstere Sage über Gewalt, Leidenschaft und Betrug. Die Verderbnis bedroht Ferelden, ein Königreich in der Welt Thedas, und das Schicksal der Bewohner liegt in den Händen weniger Auserwählter. Es droht der Angriff von Wesen aus der Unterwelt, der sogenannten Dunklen Brut. Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines Grauen Wächters und werden Mitglied dieses mystischen Ritterordens, der das Land seit Jahrhunderten gegen Feinde jeglicher Art verteidigt hat.

Bevor es aber soweit ist, wählen Spieler zu Beginn einen Charakter, dessen Herkunftsgeschichte („origin stories“) individuell auf Rasse und Klasse zugeschnitten ist. Die Wahl des Charakters beeinflusst auch den gesellschaftlichen Status sowie die Einstellung und das Verhalten anderer Charaktere zur Spielfigur. Startet man zum Beispiel als adeliger Zwerg, beginnt die Geschichte als Teil der königlichen Familie in einer Zwergenstadt, ist man ein bürgerlicher Zwerg startet die Geschichte als Straßendieb. Nichtspielercharaktere aus den Herkunftsgeschichten tauchen auch in der Haupthandlung wieder auf – einige davon als Gegner.

Zurück aber zu den Grauen Wächtern: nur sie sind in der Lage, gegen die Verursacher der Verderbnis zu bestehen und kurz nach dem Beitritt des Spielercharakters zum Orden beginnt die große Schlacht gegen die Dunkle Brut. Durch den Verrat eines ranghohen Generals geht der entscheidende Kampf verloren. Fereldens



König und nahezu alle Grauen Wächter werden getötet – mit Ausnahme des Spielercharakters und eines weiteren Grauen Wächters namens Alistair. Es beginnt eine große Reise durch Ferelden. Gemeinsam mit Alistair macht sich der Spieler auf die Suche nach Verbündeten für die Entscheidungsschlacht gegen die Dunkle Brut. Durch geschicktes Vorgehen und Verhandlungen mit verschiedenen Fraktionen und Völkern gilt es zudem, einen drohenden Bürgerkrieg abzuwenden. Auf der Reise treten verschiedene Charaktere der Gruppe bei, die schließlich gemeinsam in die entscheidende Schlacht gegen den Erzdämon der Dunklen Brut ziehen.

Dragon Age: Origins - Awakening

(erschieden im März 2010 für PC, Mac, Xbox 360 und PlayStation 3)

Dragon Age: Origins - Awakening knüpft mit einer neuen Kampagne an die Ereignisse von *Dragon Age: Origins* an. Spieler können optional auf ihre alten Charaktere aus der Hauptkampagne zurückgreifen oder auch einen neuen Grauen Wächter erstellen.

Sechs Monate nach dem Ende der *Origins*-Handlung erhalten die Grauen Wächter unter der Führung des Spielercharakters das ehemalige Lehen Arl Howes. Die Artschaft besteht vor allem aus der Stadt Amaranthine und der Festung Vigils Wacht. Diese wird zu Beginn des Spiels von der Dunklen Brut angegriffen und viele ihrer Bewohner getötet. Während der Verteidigung stößt der Spieler erstmals auf einen Hurlock, der Teil der Einsatztruppe der Dunklen Brut ist.

Nachdem der Angriff abgewehrt werden konnte, besteht die Aufgabe des Spielers darin, die Artschaft wieder aufzubauen und der Spur der Dunklen Brut zu folgen. Auf der Reise sammelt er dabei nicht nur neue Gefährten ein, sondern stößt auch auf den mysteriösen Architekten, einen Hurlock-Emissär, der eine neuen, intelligente Art von Hurlocks darstellt und dessen Intentionen zunächst unklar sind. In der Entscheidungsschlacht am Drake's Fall stellt eben dieser Architekt den Spieler vor eine schwerwiegende Entscheidung.

DRAGON AGE™ INQUISITION

DIE GESCHICHTE VON DRAGON AGE - TEIL 2

Dragon Age 2

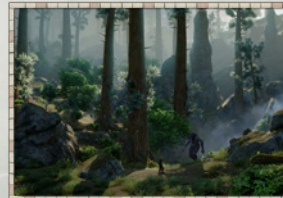
(erschiene im März 2011 für PC, Mac, Xbox 360 und PlayStation 3)

Der Handlungsverlauf von *Dragon Age 2* besteht aus drei Akten und ist komplett eigenständig zu den *Origins*-Titeln, allerdings dienen die Welt Thedas sowie das Königreich Ferelden auch hier als Schauplätze der Handlung. Auch ist es möglich, Spielstände aus *Dragon Age: Origins* zu importieren. Zwar wählt man in *Dragon Age 2* einen neuen Spielcharakter, die getroffenen Entscheidungen aus *Origins* wirken sich aber dennoch auf die Geschehnisse aus.

Im Mittelpunkt der Handlung steht Hawke, eine menschliche Hauptfigur. Die Geschichte des Spiels erstreckt sich über sieben Jahre und wird von einem ehemaligen Begleiter Hawkes namens Varric, einem Zwerg, erzählt. Die Geschichte beginnt parallel zur Handlung von *Dragon Age: Origins*. Hawke muss mit seiner Familie aus Ferelden fliehen, das von der Dunklen Brut zerstört wurde. Nach einigen Komplikationen finden sie Obhut beim Bruder von Hawkes Mutter in der Stadt Kirkwall, wo sich Hawke anfangs als Schmuggler oder Söldner durchschlägt, um die Familie zu ernähren.

Kirkwall entpuppt sich als ein soziales Pulverfass, da viele Flüchtlinge aus Ferelden in großer Armut leben. Darüber hinaus gibt es starke politische Spannungen zwischen Templerorden und dem Zirkel der Magi. Der Zirkel fühlt sich durch die Templer und ihre strenge Kommandantin Meredith unterdrückt, während die Templer extrem misstrauisch gegenüber allen Magiern sind. Das fremdartige Kriegervolk der Qunari sorgt zusätzlich für Probleme. Ihre Ziele sind undurchsichtig und mit ihrer stark religiös geprägten Kriegerkultur erwecken sie zunehmend den Argwohn der Kirche. Durch seine Tätigkeiten kommt Hawke mit all diesen Gruppen in Kontakt und erarbeitet sich durch diverse Auftragsarbeiten die Möglichkeit, gemeinsam mit einigen Zwergen, unter anderem auch Varric, Expedition zu den Tiefen Wegen zu starten, von der er mit einem stattlichen Vermögen zurückkehrt und das alte Familienhaus in der Oberstadt zurückerwerben kann.

Im zweiten Akt, der drei Jahre nach der Rückkehr Hawkes aus den Tiefen Wegen, spielt, erhält er den offiziellen Auftrag, Näheres über die Ziele der Qunari herauszufinden, die immer noch für Unruhe in der Stadt



sorgen, und sie schnellstmöglich zum Verlassen der Stadt zu bewegen. Durch politisches Intrigenspiel eskaliert die Situation und die Qunari greifen schließlich die Stadt an, stürmen die Festung und töten den Vicomte. Hawke stellt sich dem Anführer, dem Arishok, entgegen und befreit die Stadt von den Qunari. Dadurch erhält er den Titel Champion von Kirkwall.

Im letzten Akt von *Dragon Age 2*, der wiederum drei Jahre nach dem zweiten Akt angesiedelt ist, herrscht Kommandantin Meredith über die Stadt, wodurch die Spannungen zwischen den Magiern und Templern immer weiter zunehmen. Mit der Zerstörung der Kirche Kirkwalls durch den Magier Anders, einen Begleiter Hawkes, kommt es schließlich zur offenen Auseinandersetzung zwischen beiden Fraktionen. Hawke muss sich einer der beiden Fraktion anschließen und für ein Ende des Konflikts sorgen.

Dragon Age: Inquisition

(erscheint am 20. November 2014 für PC, PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One und Xbox 360)

Dragon Age: Inquisition erscheint als erster Titel der Reihe für die Konsolen der neuen Generation – PlayStation 4 und Xbox One. Auch der neue Teil der Dragon Age-Reihe bietet wieder direkte Bezüge und Verweise auf die Vorgängertitel. Ein verheerendes Ereignis stürzt die Welt von Thedas ins Chaos. Drachen verdunkeln den Himmel, Magier entfesseln einen vernichtenden Krieg gegen die Templer, Nationen erheben sich gegeneinander. Vor dem Hintergrund dieser Ereignisse verkörpern die Spieler die Rolle des Inquisitors und sind gefordert, gemeinsam mit Verbündeten, die Ordnung wiederherzustellen und die Kräfte des Chaos zur Strecke zu bringen.

www.dragonage.de

BiOWARE™

