DRAGON AGE™: ORIGINS

EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamot sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését. Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függessze fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

ÓVINTÉZKEDÉSEK A HASZNÁLAT KÖZBEN

- Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

TARTALOM

- EPILEPSZIA VESZÉLY! . . . 1
  - ÓVINTÉZKEDÉSEK A HASZNÁLAT KÖZBEN: . . . 1
- A JÁTÉK TELEPÍTÉSE . . . 7
  - TELEPÍTÉS (LEMEZ HASZNÁLATA ESETÉN) . . . 7
  - TELEPÍTÉS (EA STORE HASZNÁLATA ESETÉN) . . . 7
  - TELEPÍTÉS (ONLINE VISZONTELADÓKTÓL SZÁRMAZÓ TERMÉK ESETÉN) . . . 7
- A JÁTÉK INDÍTÁSA . . . 7
- BEVEZETÉS . . . 8
- IRÁNYÍTÁS . . . 8
  - ÁLTALÁNOS IRÁNYÍTÁS . . . 8
  - NEM ÉSZAK-AMERIKAI BILLENTYŰZETEK . . . 8
  - MOZGÁS/KAMERA . . . 9
  - HARC . . . 9
- AZ ELSŐ LÉPÉSEK . . . 9
  - FŐMENÜ . . . 9
    - EGYÉB ÉLETUTAK . . . 9
    - LETÖLTHETŐ TARTALOM . . . 9
  - JÁTÉKOS PROFIL . . . 10
  - BEJELENTKEZÉS . . . 10
- KARAKTERALKOTÁS . . . 10
  - NEM . . . 10
  - FAJ . . . 10
    - EMBER . . . 10
    - ELF . . . 10
    - TÖRPE . . . 10
    - FAJI MÓDOSÍTÓK . . . 10
  - OSZTÁLY . . . 11
    - HARCOS . . . 11
    - MÁGUS . . . 11
    - SZERENCSEVADÁSZ . . . 11
    - OSZTÁLY MÓDOSÍTÓK . . . 11
  - HÁTTÉR . . . 12
    - NEMESEMBER . . . 12
    - MÁGUS . . . 12
    - VÁROSI ELF . . . 12
    - PAGONYELF . . . 12
    - KÖZRENDŰ TÖRPE . . . 12
    - NEMES TÖRPE . . . 12
    - HÁTTÉRBŐL FAKADÓ MÓDOSÍTÓK . . . 12
  - TESTRESZABÁS . . . 13
    - MEGJELENÉS . . . 13
    - PORTRÉ . . . 13
    - HANG . . . 13
    - NÉV . . . 13
  - HALADÓ . . . 13
  - NEHÉZSÉG . . . 13
    - KÖNNYŰ . . . 13
    - NORMÁL . . . 13
    - NEHÉZ . . . 13
    - RÉMÁLOM . . . 13
- KARAKTERFEJLŐDÉS . . . 14
  - TULAJDONSÁGOK . . . 14
    - ERŐ . . . 14
    - ÜGYESSÉG . . . 14
    - AKARATERŐ . . . 14
    - MÁGIA . . . 14
    - DÖRZSÖLTSÉG . . . 14
    - EGÉSZSÉG . . . 14
    - GYORS BEÁLLÍTÁSOK . . . 15
  - KÉPZETTSÉGEK . . . 15
    - BEFOLYÁSOLÁS . . . 15
    - LOPÁS . . . 15
    - CSAPDAKÉSZÍTÉS . . . 15
    - TÚLÉLÉS . . . 15
    - GYÓGYNÖVÉNYTAN . . . 15
    - MÉREGKEVERÉS . . . 15
    - HARCI GYAKORLAT . . . 16
    - HARCI TAKTIKÁK . . . 16
  - KÉPESSÉGEK/VARÁZSLATOK . . . 16
    - AKTIVÁLANDÓ KÉPESSÉGEK . . . 16
    - PASSZÍV KÉPESSÉGEK . . . 16
    - FENNTARTOTT KÉPESSÉGEK . . . 16
  - TAPASZTALAT ÉS SZINTEK . . . 17
  - CSAPATTAGOK . . . 17
    - ELFOGADÁS . . . 17
  - SPECIALIZÁCIÓK . . . 18
    - HARCOS . . . 18
      - TOMBOLÓ . . . 18
      - BAJNOK . . . 18
      - TEMPLÁRIUS . . . 18
      - LÉLEKFALÓ . . . 18

MÁGUS . . . 18
BŰVHARCOS . . . 18
VÉRMÁGUS . . . 18
ALAKVÁLTÓ . . . 18
SZELLEMGYÓGYÍTÓ . . . 18
SZERENCSEVADÁSZ . . . 18
ORGYILKOS . . . 18
BÁRD . . . 18
PÁRBAJHŐS . . . 19
FELDERÍTŐ . . . 19
SPECIALIZÁCIÓ BÓNUSZOK . . . 19
KÜLDETÉSEK . . . 20
TÁRSALGÁS . . . 20
MEGGYŐZÉS . . . 20
MEGFÉLEMLÍTÉS . . . 20
MÁS TULAJDONSÁGPRÓBÁK . . . 20
HIRDETŐTÁBLÁK . . . 20
NAPLÓ . . . 21
KÓDEX . . . 21
BESZÉLGETÉSEK TÖRTÉNETE . . . 21
LETÖLTHETŐ TARTALOM . . . 21
TÉRKÉPEK . . . 21
HARC . . . 24
ÉLETERŐ . . . 25
ÁLLÓKÉPESSÉG/MANA . . . 25
KIMERÜLTSÉG . . . 25
TÁMADÁS . . . 25
MÖGÉ KERÜLÉS . . . 25
HATÓTÁV . . . 25
FEDEZÉK . . . 25
VÉDEKEZÉS . . . 26
LÖVEDÉKEK ELLENI VÉDELEM . . . 26
SEBZÉS . . . 26
PÁNCÉL ÉS PÁNCÉLÁTÜTŐ KÉPESSÉG . . . 26
SEBZÉSTÍPUSOK ÉS -SZÍNEK . . . 26
ELEMI ELLENÁLLÁSOK . . . 27
KRITIKUS TALÁLATOK . . . 27
HÁTBASZŰRÁS . . . 27
ERŐMÓDOSÍTÓK . . . 27

SEBESÜLÉSEK . . . 27
ELLENSÉG TÍPUSOK . . . 27
FEGYVERSTÍLUSOK . . . 28
EGYETLEN FEGYVER . . . 28
FEGYVER ÉS PAJZS . . . 28
KETTŐS FEGYVER . . . 28
KÉTKEZES FEGYVER . . . 28
VARÁZSLÓBOT . . . 28
ÍJ . . . 28
VARÁZSERŐ . . . 29
VARÁZSLAT MEGZAVARÁSA . . . 29
VARÁZSLAT KOMBINÁCIÓK . . . 29
BARÁTI TŰZ . . . 29
ÁLLAPOTVÁLTOZÁSOK . . . 30
FIZIKAI ELLENÁLLÁS . . . 30
MENTÁLIS ELLENÁLLÁS . . . 30
KÁBULTSÁG/BÉNULÁS/RETTEGÉS/HELYHEZ KÖTÖTTSÉG . . . 30
ZAVARODOTTSÁG . . . 30
ALVÁS . . . 30
MEGBŰVÖLÉS . . . 30
HARCI TAKTIKÁK . . . 31
ALAPÉRTELMEZETT TAKTIKA . . . 32
VISELKEDÉS . . . 32
EGYÉNI TAKTIKA . . . 32
TÁRGYAK . . . 33
FELSZERELÉS . . . 34
TÁROLÓK/ZSÁKMÁNY . . . 34
ANYAGOK . . . 34
TÁRGYKÉSZLETEK . . . 34
TÁRGYAK HATÁSAI . . . 34
RÚNÁK . . . 34
AJÁNDÉKOK . . . 34
PÉNZ . . . 35
BOLTOK . . . 35
SZAKMÁK . . . 35

AZONNAL FELHASZNÁLHATÓ TÁRGYAK 35
GYÓGYITALOK 35
GYÓGYCSOMAGOK 35
LÍRIUM FŐZETEK 35
ELEMI BALZSAMOK 35
FEGYVERBEVONATOK 35
MÉRGEK 35
BOMBÁK 35
CSAPDÁK 36
CSALIK 36
MABARI KUTYAKEKSZ 36
EGYÉB AZONNAL FELHASZNÁLHATÓ TÁRGYAK 36
STÁBLISTA 37
TELJESÍTMÉNYTIPPEK 42
PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSAKOR 42
ÁLTALÁNOS HIBAELHÁRÍTÁSI TIPPEK 42
AZ INTERNETES ALKALMAZÁSOK ESETLEGES PROBLÉMÁI 42
TERMÉKTÁMOGATÁS 42
EA TERMÉKTÁMOGATÁS AZ INTERNETEN 43
TERMÉKTÁMOGATÁS MAGYARORSZÁGON 43
GARANCIA 43
KORLÁTOZOTT GARANCIA 43
VISSZATÉRÍTÉSI GARANCIA 43

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

MEGJEGYZÉS: Rendszerkövetelmények, lásd: **www.electronicarts.hu**.

Telepítés (lemez használata esetén):

Helyezd a lemezt a meghajtóba és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

Telepítés (EA Store használata esetén):

MEGJEGYZÉS: Ha további információra van szükséged a EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a **www.eastore.ea.com** honlapra és kattints a MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (további információk a közvetlen letöltésről) pontra.

Ha a játékot letöltötted az EA Download Manager segítségével, kattints a telepítés ikonjára és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

A játék (telepítés után) közvetlenül az EA Download Manager segítségével indítható el.

MEGJEGYZÉS: Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az EA Download Managert, majd miután elindítottad, jelentkezz be az EA fiókoddal. Válaszd ki a megfelelő címet a megjelenő listából és kattints a start gombra a letöltéshez.

Telepítés (online viszonteladóktól származó termék esetén):

Ha információra van szükséged arról, hogyan telepítsd a játékot vagy hogyan szerezhetsz belőle másik példányt, lépj kapcsolatba viszonteladóval, akitől a terméket vásároltad.

A JÁTÉK INDÍTÁSA

A játék megkezdése:

Windows Vista™ esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Games** (**játékok**) menü, a Windows™ korábbi változatai esetén ez **Start > Programs** (**Programok**) vagy **All Programs** (**minden program**) menü. (Az EA felhasználóinak eközben futtatniuk kell az EA Download Managert.)

MEGJEGYZÉS: Klasszikus Start menüvel használt Windows Vista esetén a játékok helye: **Start > Programok > Játékok > Játéktallózó** menü.

BEVEZETÉS

A *Dragon Age™: Vérvonalak* epikus, csapatszintű fantasy szerepjáték modern köntösben, lenyűgöző történettel és taktikus harcrendszerrel. A *Dragon Age: Vérvonalak* elődeihez méltón komplex játék, így igen sok a tudnivaló.

Mivel a játékmenet egyes elemei közt szoros az összefüggés, sűrűn kell használnod a tartalomjegyzéket is; a szövegben gyakran találsz majd utalásokat más szövegrészekre. Végezetül: e kézikönyv terjedelme eleve kizárja az összes varázslat és képesség felsorolását. Magyarázatukat a játékban találod.

IRÁNYÍTÁS

Miután a(z) *10. oldalon* részletezett karakteralkotó rendszer segítségével létrehoztad karakteredet, szabadon választhatsz a kameranézetek között. A közeli kameraállás széles látószögű , váll feletti nézetet, a távoli a terep egészének áttekintésére alkalmas felülnézeti képet kínál.

A kamera közelítése-távolítása az egérgörgővel történik. Felső kameraállásban az egérgörgő lenyomásával és a kurzorbillentyűkkel, vagy az egér képernyőszélek felé mozgatásával navigálhatsz a harcmezőn. A jobb egérgomb lenyomásával és az egér mozgatásával bármely nézetben elforgathatod a kamerát.

A legtöbb cselekvést a jobb egérgomb megnyomásával hajthatod végre. Ha a jobb egérgombbal tárgyra kattintasz, a választott karakter végrehajtja a vonatkozó cselekvést: támad, beszédbe elegyedik, kifosztja a hullát, kinyitja az ajtót, meghúzza a kart, és így tovább. Ha a jobb egérgombbal a terep egy pontjára kattintasz, karaktered arrafelé indul – nem muszáj tehát a billentyűzetet használnod.

Ha a gyorsmenüre kattintva vagy az adott funkcióhoz rendelt számbillentyű megnyomásával kiválasztasz egy varázslatot vagy képességet, melynek célpontja van, a bal egérgombbal kell a célpontra kattintanod. A jobb kattintás törli a varázslatot vagy képességet. Bal kattintással választhatod ki az irányítandó csapattagot is. Több karakter egyidejű irányításához tartsd nyomva a bal gombot, és húzz keretet köréjük.

ÁLTALÁNOS IRÁNYÍTÁS

Gyorsmentés	**F5**
Gyorstöltés	**F9**
Objektumok kijelölése	**TAB**
Kezelőfelület elrejtése	**V**
Képernyőfelvétel készítése	**PRT SCN**
Karakterlap	**C**
Napló	**J**
Felszerelés	**I**
Képzettségek	**K**
Varázslatok/Képességek	**P**
Térkép	**M**
Világtérkép	**N**
Taktika	**Ú**
Főmenü	**ESC**

NEM ÉSZAK-AMERIKAI BILLENTYŰZETEK

Ha angol nyelven játszol, a képernyőn megjelenő billentyűtippek az észak-amerikai kiosztás szerint értelmezendők. Ha nem észak-amerikai billentyűzetet használsz, egyes funkciókat más billentyűkkel kell aktiválnod. A standard angol billentyűzeten például a harci taktikák gyorselérésére az Entertől balra lévő "#" billentyű (az észak-amerikai kiosztásban a "\" billentyű) szolgál.

MOZGÁS/KAMERA

Futás előre	**W**
Kameraforgatás balra	**A**
Futás hátra	**S**
Kameraforgatás jobbra	**D**
Futás balra	**Q**
Futás jobbra	**E**
Kameraforgatás fel	**Home**
Kameraforgatás le	**End**
Közelítés	**Pg Dn**
Távolodás	**Pg Up**
Elforgatás (felső nézetben)	**Kurzorbillentyűk**
Futás/gyaloglás váltó	**/** (num bill)

HARC

Szünet	**Szóköz**
Gyorsmenü képesség használata	**1–0**
Fegyverkészletek cseréje	**-**
Csapat mozgatás/leállítás	**H**
Teljes csapat kiválasztása	**Ó**
Egy karakter kiválasztása	**F1-F4**
Több karakter kiválasztása	**SHIFT + F1-F4**

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A *Dragon Age: Vérvonalak* indítását követően a játék indítómenüjébe jutsz. Mikor először kattintasz a JÁTÉK INDÍTÁSA gombra, a konfiguráló program a géped hardvere számára legmegfelelőbb beállításokat javasolja. Ezután a *Dragon Age: Vérvonalak* elindul.

FŐMENÜ

A főmenü funkcióinak többsége magától értetődik. A játék megkezdéséhez válaszd az ÚJ JÁTÉK; a megkezdett játék folytatásához a BETÖLTÉS, a legutóbbi mentett állás behívásához a FOLYTATÁS gombot.

A kevésbé kézenfekvő opciók pedig:

EGYÉB ÉLETUTAK

Itt olyan *Dragon Age: Vérvonalak* hadjáratba kezdhetsz, melyet te magad, barátaid vagy az online közösség más tagjai állítottak elő a Dragon Age honlapról letölthető tartalomkészítő eszközkészlet segítségével.

LETÖLTHETŐ TARTALOM

Itt jelennek meg az új – ingyenes vagy megvásárolható – *Dragon Age: Vérvonalak* tartalmak, és itt kezelheted a korábban letöltött tartalmakat is.

A JÁTÉK A VÉGFELHASZNÁLÓI LICENCSZERZŐDÉS ELFOGADÁSÁHOZ KÖTÖTT. AZ ON-LINE FUNKCIÓK ÉS/VAGY SZOLGÁLTATÁSOK IGÉNYBEVÉTELÉHEZ EA FIÓK ÉS A JÁTÉK REGISZTRÁCIÓJA SZÜKSÉGES A MELLÉKELT SOROZATSZÁMMAL. AZ EA ONLINE FELHASZNÁLÁSI FELTÉTELEK DOKUMENTUM A WWW.EA.COM HONLAPON TALÁLHATÓ. AZ EA FIÓK REGISZTRÁCIÓJÁNAK FELTÉTELE A BETÖLTÖTT 13. ÉLETÉV. AZ EA TOVÁBBI TARTALMAKAT ÉS/VAGY FRISSÍTÉSEKET BOCSÁTHAT INGYENESEN A FELHASZNÁLÓK RENDELKEZÉSÉRE, AMENNYIBEN ÉS AMIKOR AZOK ELÉRHETŐVÉ VÁLNAK.

A WWW.EA.COM HONLAPON 30 NAPPAL KORÁBBAN KÖZZÉTETT TÁJÉKOZTATÁST KÖVETŐEN AZ EA BESZÜNTETHETI AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOKAT.

JÁTÉKOS PROFIL

Itt tekintheted meg vívmányaidat és képernyőfelvételeidet, majd BioWare/EA fiókodba bejelentkezve akár fel is töltheted őket online profilodba.

BEJELENTKEZÉS

Itt létrehozhatod BioWare/EA fiókodat (vagy bejelentkezhetsz egy meglévő fiókba), hogy feltölthesd képernyőfotóidat, eredményeidet és profilodat, és hozzáférhess a letölthető tartalmakhoz.

KARAKTERALKOTÁS

A *Dragon Age: Vérvonalak* játék megkezdése előtt szánj pár percet egyedi karaktered létrehozására és a játék szabályrendszerének megismerésére is. Ha a főmenüben az ÚJ JÁTÉK opcióra kattintasz, rövid bevezető animációt láthatsz. Ezután a következő változókat állíthatod be a karakteralkotó képernyőn:

NEM

Karaktered neme nem befolyásolja annak értékeit és képességeit, a történetet, a párbeszédeket, az arcok és testfelépítések választékát azonban igen.

FAJ

Karaktered faja meghatározza a termetet, a veleszületett adottságokat és azt, hol az illető helye a Dragon Age világában, ahol mindennapos a fajközi feszültség.

EMBER

Az ember jól kiegyensúlyozott fajta; Thedason jelenleg a legszámosabb, szerepe minden szempontból meghatározó.

ELF

Ezredévekkel ezelőtt az elfek uralták Thedast, mostanra azonban visszaszorultak az emberi faj árnyékába: városi nyomornegyedekben tengődnek, a pagonyelf törzsek pedig szüntelen vándorlásra kényszerülnek az ősi erdőségekben.

TÖRPE

A törpe hanyatló fajta; századok óta tartó háborújuk az éjfattyakkal minden nap új áldozatokat követel, és tovább csökkenti hajdanán hatalmas földalatti birodalmuk területét. A törpék, természetes mágiaellenállásuk okán, sosem lehetnek mágusok.

FAJI MÓDOSÍTÓK

	Emberek	Elfek	Törpék
Induló bónuszok	+1 erő	+2 akaraterő	+1 erő
	+1 ügyesség	+2 mágia	+1 ügyesség
	+1 mágia		+2 egészség
	+1 dörzsöltség		+10% esély ártó mágia ellen

OSZTÁLY

Az osztály határozza meg, milyen képességekre tehet szert karaktered a játék során. Emellett fontos tényezője harcértékének. A mágusok esetében az osztály határozza meg a háttértörténetet is.

Noha a karakterosztályok közt léteznek átfedések, egy adott osztályba tartozó karakterrel sosem játszhatsz úgy, mint egy más osztályúval. Harcosok és szerencsevadászok például nem fognak varázsolni, és egy mágusból sem lehet vérbeli fegyverforgató. A szerencsevadászok több képzettséget tanulhatnak meg a többi osztály képviselőinél, de kétkezes fegyvereket és pajzsot sosem használhatnak.

HARCOS

A harcosok remek fegyverforgatók, nehéz helyzetben a csapat sorsa múlik rajtuk. Közelharci és lőfegyvereket is használhatnak, és számos különleges, állóképesség alapú képességgel bírnak.

MÁGUS

A karakterek közül csak a mágusok tudnak varázsolni; hatalmukat támadásra, védekezésre és a csapat támogatására is használhatják. Noha a mágusok is forgathatnak fegyvert, különösebben nem értenek hozzájuk; jobban kedvelik varázslövedékeket kibocsátó botot. A mágus kevésbé alkalmas a szemtől szembeni küzdelemre, mint más karakterosztályok, de nagyon komoly sebzést tud okozni, és képes felgyógyítani szövetségeseit, akik védelmezik.

SZERENCSEVADÁSZ

A szerencsevadászok remek harcosok, akiket gyorsaságuk, csalafintaságuk és sokoldalúságuk segít abban, hogy újra és újra felülkerekedjenek az ellenfélen – gyakorta még azelőtt, hogy az észlelné a veszedelmet. A szerencsevadászok jól boldogulnak a zárakkal, könnyen harcképtelenné teszik ellenfeleiket, vagy lopva mögéjük kerülnek, hogy hátba döfjék őket.

OSZTÁLY MÓDOSÍTÓK

	Harcosok	Mágusok	Szerencsevadászok
Induló életerő	100	85	90
Induló állóképesség/mana	100	115	90
Induló tulajdonság bónusz	+4 erő	+5 mágia	+4 ügyesség
	+3 ügyesség	+4 akaraterő	+2 akaraterő
	+3 egészség	+1 dörzsöltség	+4 dörzsöltség
Induló képzettség	Harci gyakorlat	Gyógynövénytan	Méregkeverés
Induló képesség/ varázslat	Pajzscsapás, Felszegző lövés vagy Pillangóvágás	Ősi villám	Mocskos harcmodor
Képzettség szintenként	1/3	1/3	1/2
Életerő szintenként	6	4	5
Állóképesség/mana szintenként	5	6	4
Támadó érték alap	60	50	55
Védő érték alap	45	40	50

HÁTTÉR

Karaktered háttértörténete – a játék "vérvonal" összetevője – határozza meg, melyiket játszhatod végig a hat különböző nyitány közül, és a későbbiekben is meghatározza a játék menetét. Noha a játéknak hat különböző nyitánya van, ezek fajok és osztályok sajátos kombinációihoz kötődnek; mire fajt és osztályt választasz, a hatból csak egy, legfeljebb két lehetőséged marad.

NEMESEMBER

Az ember harcosok és szerencsevadászok minden esetben a Cousland ház, az egyik legbefolyásosabb fereldeni nemesi család tagjai. Az árulás azonban a legrangosabbakat sem kíméli …

MÁGUS

Az ember és elf mágusok, az Amell vagy a Surana család sarjai, arra eszmélnek, hogy gyermekkoruk óta tartó képzésük a végéhez közeledik: ideje szembenézniük az Alászállással, a titkos rituáléval, melynek során a tanítványok teljes jogú mágussá válnak … vagy eltűnnek mindörökre.

VÁROSI ELF

Az elf harcosok és szerencsevadászok a Denerim szegénynegyedében tengődő Tabris família tagjai, akiknek sivár nyomorát és szüntelen megaláztatásait csak küszöbön álló házasságuk tudná ideig-óráig feledtetni. Mikor egy helyi nemes „előjogait" akarja gyakorolni jövendőbelijükön, a fajközi feszültség kirobban.

PAGONYELF

Az elf harcosok és szerencsevadászok a pagonyelf Mahariel klán tagjai; az ősi rengeteget járják, és tökéletes elszigeteltségben élnek, nehogy az ember káros befolyása az elf kultúra utolsó bástyáját is kikezdje. Az elf faj múltjának egy ereklyéjével való találkozás azonban mindent megváltoztat.

KÖZRENDŰ TÖRPE

A törpe harcosok és szerencsevadászok származhatnak a „kaszton kívüli" Brosca családból, mely a törpe társadalom legalsó rétegéhez tartozik, tagjai pedig hagyományosan a helyi alvilági főnökök szolgálatában tengetik napjaikat.

NEMES TÖRPE

A törpe harcosok és szerencsevadászok lehetnek ezen kívül az orzammari uralkodócsalád, az Aeducan ház tagjai is, melynek berkeiben szakadatlan harc dúl a befolyásért és a hatalomért.

HÁTTÉRBŐL FAKADÓ MÓDOSÍTÓK

	Nemesember	Mágus	Városi elf
Induló képzettség	Harci gyakorlat	Harci taktikák	Befolyásolás

	Pagonyelf	Közrendű törpe	Nemes törpe
Induló képzettség	Túlélés	Lopás	Harci gyakorlat

TESTRESZABÁS

Ha új karaktert hozol létre, a folyamat során hősödet vagy hősnődet számos tekintetben testre szabhatod. Azokon a karaktereken, akik a játék során csatlakoznak csapatodhoz, nem változtathatsz.

MEGJELENÉS

Karaktered faja és neme meghatározza testfelépítését és fejformáját, de ettől kezdve rajtad múlik minden: a vonások, a bőrszín, az esetleges tetoválások és kozmetikai részletek ügyében te döntesz. Hogy gyorsan létrehozhasd karaktered egyedi ábrázatát, haladj végig a kilenc faj- és nemspecifikus beállításon, majd add hozzá az egyéni sajátságokat a kategória szerint csoportosított csúszkákkal.

PORTRÉ

Karaktered portréja a játék fő harci és felfedező képernyőjén jelenik meg. Használd a csúszkákat a portrénál, hogy többféle szögből is szemügyre vedd a képet – sokat fogod nézni, nem árt tökéletesnek lennie. Ha BioWare/EA profilt hozol létre, portrédat fel is töltheted a BioWare közösségi weboldalára, hogy a fórum-avatárként használhasd.

HANG

Hat különböző (nem és faj szerint változó) hang közül választhatod ki azt, melyet karaktered csatában használ majd.

NÉV

Karaktered vezetéknevét korábban választott háttere határozza meg, keresztnevét azonban te választod meg – de el is fogadhatod az alapértelmezettet. A választott név jelenik meg a párbeszédek során, a karakterlapon és a képernyőn is, ha az egeret játék közben a karakter fölé viszed.

HALADÓ

Ha végeztél karaktered testre szabásával, ráklikkelhetsz a GYORS JÁTÉK opcióra, hogy azonnal megkezdhesd a játékot. Ebben az esetben nehézségi szintet kell választanod, ezután a játék automatikusan meghatározza a karaktered osztályának megfelelő induló tulajdonságokat, képzettségeket, varázsigéket vagy képességeket.

Ha van elegendő szerepjátékos tapasztalatod, megeshet, hogy ezeket a döntéseket önállóan akarod meghozni. Ez esetben kattints a HALADÓ opcióra. A rendelkezésedre álló lehetőségekről bővebb tájékoztatást a kézikönyv Karakterfejlődés fejezetében találsz *(lásd 14. old.)*.

Ha a GYORS JÁTÉK opciót választod is, az alábbiakat okvetlenül olvasd végig, hogy átlásd, miképp befolyásolják karaktered adottságai és képességei a játék menetét.

NEHÉZSÉG

Akár a GYORS JÁTÉK opciót, akár a részletesebb karakteralkotást választod a karakter külsejének meghatározása után, a harc nehézségi szintjét mindenképp meg kell választanod. A Beállítások menüben bármikor módosíthatsz rajta. A nehezebb fokozatok nem arra szolgálnak, hogy újra és újra vereséget szenvedj; az a céljuk, hogy a játék taktikai rendszerében magas fokon jártas játékosokat is megfelelő kihívás elé állítsák. A nehezebb fokozatokon az ellenfelek hatékonyabbak, csapattársaid gyengébbek, így gyakran kell majd szüneteltetned a játékot, hogy megtaláld az adott helyzetben leginkább célravezető megoldást.

KÖNNYŰ

Ez a fokozat azoknak ajánlott, akik nem igazán jártasak a szerepjátékokban, és jobban kedvelik a valós idejű harcot a lépésenként kitervelt taktikánál. Ezen a fokozaton a csapat tagjai immunisak a baráti tűzre, gyorsan gyógyulnak, az ellenfél pedig kevesebbet sebez, mint normál fokozaton.

NORMÁL

Ezt a fokozatot a szerepjátékok ismerőinek ajánljuk: megfelelő egyensúlyt biztosít kihívás és túlélhetőség között. Harc közben alkalmanként szükség lehet a játék szüneteltetésére és a cselekedetek eltervezésére. Noha a csapattagok bizonyos képességeik gondatlan használatával egymásban is kárt tehetnek, a baráti tűz csak feleannyit sebez rajtuk, mint az ellenségen.

NEHÉZ

Ez a beállítás lényegesen komolyabb kihívást jelent a normál fokozatnál. Az agresszívabb ellenséges MI-t csak jól felhasznált szünetekkel és a varázslatok/képességek megfelelő kombinálásával lehet legyőzni. A baráti tűz ugyanúgy sebzi a csapattagokat, mint az ellenséget; előbbiek lassabban is gyógyulnak. Az ellenség többet sebez, hamarabb kiheveri az állapotváltozások hatásait,
és ellenállóbb a különféle sebzésekkel szemben.

RÉMÁLOM

Ez a beállítás taktikai lángelméknek való, akik számára a nehéz is túl könnyűnek tűnik.

KARAKTERFEJLŐDÉS

Hogy kalandjait túlélhesse, karakterednek erősebbé és sokoldalúbbá kell válnia. Új képzettségeket kell tanulnia, jobb felszerelést és tapasztalt szövetségeseket kell szereznie. Míg a karakteralkotással *(lásd 10. old.)* kapcsolatos döntéseket csak egyszer, a játék megkezdése előtt kell meghoznod, az előbb vázolt döntéshelyzetekkel újra meg újra szembekerülsz majd a játék során.

TULAJDONSÁGOK

A karakter kezdéskor legalább 10 pontot kap minden tulajdonságára; ezek határozzák meg hatékonyságát a harcban, kihatnak egyéb nem harci képzettségeire, és új párbeszédeket tehetnek számára elérhetővé.

Mikor tulajdonságaidat először látod, azok némelyikének értéke – az összeadódó faji és egyéb módosítók miatt – 10-nél is magasabb lehet. Karaktered megalkotásakor további 5 tulajdonság pontot oszthatsz szét tetszésed szerint. Ha átugrod a haladó karakteralkotási részt, a játék dönt helyetted, és az 5 pont az e fejezet végén látható táblázat szerint kerül kiosztásra. Karaktered minden szintlépéskor további 3 tulajdonság pontot kap.

Figyelem: a játék szabályrendszere az esetek többségében a karakter tulajdonságmódosítójával, és nem magával a tulajdonság értékével számol. A tulajdonságmódosító az adott képesség 10-es alapértékének és valós értékének különbözete – vagyis az a pontszám, amit az adott tulajdonság fejlesztésére fordítottál.

ERŐ

Minél magasabb az erőd, annál nagyobbat sebzel az összes fegyverrel (a számszeríjat és a varázslóbotot kivéve); az ügyességgel együtt meghatározza közelharci támadások sikerességét. Az erő a fenti okokból kiemelten fontos a harcosok és a szerencsevadászok számára, de a közelharci fegyvereket forgató mágusok is használt látják. Kétkezes fegyverek forgatásához és nehéz páncélok viseléséhez jelentős erő kell. Az erő hozzájárul továbbá a karakter fizikai ellenállásához, és befolyásolja, mennyire tűnik félelmetesnek, ha Befolyásolást használ.

ÜGYESSÉG

A karakter védő értékének legfontosabb összetevője; segít a támadások elkerülésében. Az erő mellett az ügyesség is hozzájárul a közelharci támadó értékhez, mely meghatározza, hogy sikeres-e a karakter támadása. Távolsági fegyver használata esetén a támadó értékbe csak az ügyesség számít bele. Minél magasabb a karakter ügyessége, annál valószínűbb, hogy tőre és nyila célt ér, mivel annál pontosabban képes irányítani azokat. Az ügyesség hozzájárul a fizikai ellenálláshoz, és bizonyos fegyverek használatának is előfeltétele. Ez a harcosok és szerencsevadászok legfontosabb képessége.

AKARATERŐ

Az akaraterő szabja meg, a mana vagy az állóképesség mennyiségét, melyből a karakter varázslatai és képességei használatakor merít. Nélkülözhetetlen a mágusoknak, de jól jön a képességeiket súrűn használó harcosoknak, szerencsevadászoknak is. Lényeges összetevője továbbá a karakter mentális ellenállásának.

MÁGIA

A magas mágia érték leginkább a mágusok számára hasznos; módosítója határozza meg a mágus varázserejének mértékét, mely megszabja az egyes varázslatok hatékonyságát, egyebek közt sebzésüket is. A mágia érték minden karakterosztály esetében kihat a, gyógyitalok, kenőcsök és balszamok hatékonyságára. A magas szintű botok és bizonyos varázslatok használatához magas mágia érték szükséges. A mágia a mentális ellenállás értékébe is beleszámít.

DÖRZSÖLTSÉG

A karakterek csak magas dörzsöltség esetén sajátíthatnak el haladó képzettségeket, az érték azonban mindenki számára fontos, aki szeretné a meglévőket hatékonyan használni. Kiemelten fontos a szerencsevadászoknak: osztályhoz kötődő képességeik zömét a magas dörzsöltség különösen hatékonnyá teszi. Segít megtalálni az ellenfél páncélzatának sebezhető pontjait, fokozza a támadások páncélátütő erejét. Hozzájárul továbbá a mentális ellenálláshoz és a rábeszélő jellegű befolyásolás eredményességéhez is.

EGÉSZSÉG

A felépítés értékének növelése fokozza a karakter egészségét, így az több sebzést képes elviselni, mielőtt kidől a harcból. Minden közelharcban érintett karakter számára létfontosságú. Lényeges összetevője a fizikai ellenállásnak is.

GYORS BEÁLLÍTÁSOK

	Harcos	Mágus	Szerencsevadász
Tulajdonságok	+3 erő +1 ügyesség +1 akaraterő	+2 akaraterő +3 mágia	+1 erő +3 ügyesség +1 dörzsöltség
Képzettségek	Harci gyakorlat		
Képességek/ varázslatok	Precíz támadás, Pajzsblokkolás vagy Pajzscsapás	Tűzkitörés és Gyengeség	Lopakodás vagy Két fegyver forgatása

KÉPZETTSÉGEK

Az összes humanoid karakter számára elérhető képzettségek nem befolyásolják ugyan közvetlenül az összecsapások kimenetelét, de vannak köztük olyanok, amelyek harc közben is használhatóak. A szerencsevadászok minden második, a harcosok és mágusok pedig minden harmadik szinten egy képzettségpontot kapnak. Minden képzettségnek négy szintje van, de fejlesztened kell a dörzsöltség tulajdonságodat ahhoz, hogy több, magasabb szintű képzettséget megtanulhass. A játékot osztályod és háttered által meghatározott két képzettséggel kezded, később azonban a tetszésed szerinti képzettségeket tanulhatod meg. Ha kihagyod a haladó karaktergenerálás lépését, a játék végzi el helyetted a választást.

BEFOLYÁSOLÁS

A Befolyásolás új párbeszédek lehetőségét biztosítja, amelyek segítségével más karakterek véleményét változtathatod meg, így néha a történet új fordulatot vesz vagy egy megállapodás kedvezőbbé válhat. Ha egy párbeszéd közben megjelenik a Meggyőzés nevű opció, sikered valószínűségét dörzsöltség pontjaid száma és Befolyásolás szintje dönti el. Ha viszont a Megfélemlítés opció jelenik meg, sikered a Befolyásolás szintjétől és erődtől függ.

LOPÁS

Azok a karakterek, amelyek megtanultak lopni, megpróbálkozhatnak más karakterek zsebeinek felmetszésével, legyenek azok barátságosak, semlegesek vagy ellenségesek, de komoly szinten kell, hogy legyen a képzettség, ha harc közben akarja ezt végrehajtani valaki. A legtöbb esetben az ellopott tárgyak ugyanazok, amelyeket harc után vehettél volna el halott ellenfeledtől.

CSAPDAKÉSZÍTÉS

Azok a karakterek, akik megtanulták ezt a képzettséget, hétköznapi összetevőkből képesek csapdákat és kelepcéket összerakni, ha van ehhez szükséges tervrajzuk. A képzettség második és negyedik szintjén megnő az a távolság is, amelyről a karakter észlelheti az ellenséges csapdákat. Ne feledd, hogy bár minden karakter, aki megtanulta a képzettséget, képes csapdákat állítani, semlegesítésükre csak a szerencsevadászok képesek.

TÚLÉLÉS

A túlélés képzettség segítségével a karakter képes olyan ellenfelek észlelésére, akik amúgy rejtve maradnának. A képzettség magasabb szintje lehetővé teszi a rejtőzködő ellenfél erejének megállapítását is, továbbá bónuszokat ad természeti és fizikai ellenállásának megállapítására is.

GYÓGYNÖVÉNYTAN

A gyógynövénytan képzettséggel rendelkező karakterek képesek gyógyitalok, balzsamok, pakolások és elixírek elkészítésére, ha rendelkezésükre állnak az összetevők és a receptek. Magasabb szinteken a karakter bonyolultabb receptek alapján is dolgozhat, így erősebb hatású készítményeket is létrehozhat.

MÉREGKEVERÉS

A méregkeverés alkalmazásával halálos hatású keverékek hozhatóak létre, amelyeket a karakter közelharci fegyverekre kenhet, így további sebzést okozhat ellenfelén, aki le is bénulhat ezektől. Akik járatosak ebben a mesterségben, robbanó bombákat és flaskákat is készíthetnek, amelyeket az ellenséghez vághatnak. Ahogy a gyógynövénytan és a csapakészítés esetében, ennél a képzettségnél is szükség van a nyersanyagokra és a receptekre. Ne feledd, hogy a képzettség nemcsak a mérgek előállításához, hanem használatukhoz is szükséges.

HARCI GYAKORLAT

A harcosok és szerencsevadászok esetében a képzettség minden rangja új fegyveres képességeket tesz szabaddá, amelyek megtanulásával a karakter további apró előnyökhöz juthat. Habár a mágusok nem tanulhatnak fegyveres képességeket, ez a képzettség jelentős mértékben megnöveli azt a sebzést, amelyet képesek elszenvedni, mielőtt varázslatuk megszakadna.

HARCI TAKTIKÁK

A képzettség minden egyes szintje megnöveli a karakter taktikai lapján rendelkezésre álló helyek számát *(lásd 31. old.)*. Mivel minden hely egy feltételes akciót tárol a harcban, – például a mágust lehet utasítani velük, hogy gyógyítsa az 50%-os életerő szint alá süllyedt csapattársat – a több rendelkezésre álló hely azt jelenti, hogy bonyolultabb tervek végrehajtására is lehetőség nyílik.

KÉPESSÉGEK/VARÁZSLATOK

A harcosok és szerencsevadászok képességei és a mágusok varázslatai különleges képességek, amelyek egy bizonyos karakterre jellemzőek, így különböznek azoktól, amelyeket bárki megtanulhat. Ezek szinte mindig harcban használhatóak fel. Egy képesség vagy varázslat használata gyakran a karakter állóképességét vagy manájának mennyiségét csökkenti, habár néhány közülük passzív, így az állóképesség és a manapont csökkenése nélkül is eredményezhetnek állandó előnyöket. A karakter minden szinten és a játék egyes állomásainál is egy képességhez vagy varázslathoz juthat. A kezdetekkor egy képességedet vagy varázslatodat osztályod előre meghatározza, egy – tetszésed szerinti – másikat pedig ingyen kiválaszthatsz. Ha kihagyod a haladó karaktergenerálás lépését, a játék végzi el helyetted a választást.

A képzetségekkel ellentétben a képességek és a varázslatok nem kínálnak magasabb rangot, hanem a kapcsolódó képességek egy négytagú ranglétra helyeit foglalják el. Egy képesség vagy varázslat megtanulása megnyitja a ranglétra következő elemét, feltéve, ha a karakter eléri a szükséges szintet és a tulajdonsági követelményeknek is megfelel.

Egyes varázslatok és képességek hozzáférhetőek az adott osztályba tartozó összes karakter számára, néhány képességcsoport, például a Kettős fegyver és az Íjászat ellenben mind a harcosok, mind a szerencsevadászok rendelkezésére áll. Más varázslatok és képességek egy bizonyos specializációhoz kapcsolódnak, amelyeket a karakterek a játék későbbi fázisában érhetnek el.

A *Dragon Age: Vérvonalak* több száz képességet és varázslatot tartalmaz, amelyek felsorolása túlságosan hosszadalmas lenne. A játékban az összes leírását megtalálod.

AKTIVÁLANDÓ KÉPESSÉGEK

A leggyakoribb képességek vagy varázslatok „aktiválva" vannak jelölve, amelyeket az aktuális karakter csak akkor használ, ha utasítást kap rá. (Csapatod más karakterei akkor használják az aktivált képességeket, ha szükséges, vagy ha a taktikai képernyőn általad beállított feltételek erre utasítják őket.) Ezek a képességek nagyon sokfélék lehetnek. Vannak, amelyek pozitív hatással vannak karakteredre vagy szövetségeseidre, de árthatnak egy vagy több ellenségednek is, de akár felhasználhatóak arra is, hogy egy adott területen mindenkinek ártalmára legyenek, függetlenül attól, hogy ártalmasak-e rád vagy nem. Egyes aktivált képességek egy másodpercig működnek, míg mások egy kis ideig még aktívak maradnak. A legtöbb aktivált képesség azonnal megkéri az árát állóképességben vagy manapontban, bár vannak, amelyek használata ingyenes. Miután használtál egy bizonyos aktivált képességet, rövid ideig várnod kell, amíg újra alkalmazhatnád.

PASSZÍV KÉPESSÉGEK

A passzívként jelölt képességek vagy varázslatok hatása végleges. Nem használják fel állóképességedet vagy manapontjaidat, továbbá, mivel nem szükséges aktiválnod őket, nem jelennek meg gyorsmenüdön sem. Ha meg akarod tekinteni, milyen képességeket sajátított el a karaktered, varázslatok vagy képességek lapján teheted ezt meg.

FENNTARTOTT KÉPESSÉGEK

Ha egy képesség vagy varázslat fenntartottként van jelölve, addig marad aktív, amíg meg nem szünteted, vagy amíg karaktered manapontjai vagy állóképessége nullára nem csökken. Egyes fenntartott képességek használata ingyenes, így addig maradnak aktívak, amíg csak kívánod. Egy fenntartott képesség használata igen fárasztó, így használatuk fáradtságból adódó büntetést eredményez, ezért mellettük más képesség használata több állóképesség vagy manapont levonását eredményezi. Egy fenntartott képesség deaktiválása után el kell telnie némi időnek, amíg újra alkalmazhatod.

TAPASZTALAT ÉS SZINTEK

Egy küldetés végrehajtása vagy egy ellenség megölése után tapasztalati pontokat kapsz (néha TP az elnevezésük). Ha elég TP-d gyűlt össze, karaktered új szintet érhet el. Fejlődését a karakter neve alatt követheted figyelemmel, a fő felhasználói felületen és a karakter adatai között. 2000 TP szükséges ahhoz, hogy az első szintről a másodikra léphess, a továbbiakban pedig minden új szint eléréséhez ötszázzal több TP szükséges. (A 3.-ról tehát 4500 TP megszerzése után léphetsz a 4.-re. Ez 2500-zal több, mint a 2. szinthez szükséges mennyiség.) Az elért szinteknek nincs felső határa.

A karakter minden szinten megkapja a következőket:

- Három tulajdonságpont
- Egy varázslat vagy képesség
- Időnként egy képzettségpont (minden második szinten a szerencsevadászok, minden harmadikon a harcosok és a mágusok esetén.)
- Több életerő- és mana/állóképesség-pont osztálytól függően *(lásd 24. old.)*
- A sebzéspontok kismértékű növekedése.

A karakter adatainál határozhatod meg, hogy tulajdonságpontokat, képzettségpontokat vagy varázslat/képesség pontokat magad kívánod-e elosztani, vagy a játék automatikus beállítására bízod ezt szintlépésekkor.

CSAPATTAGOK

Habár a *Dragon Age: Vérvonalak* végigjátszható csak az általad létrehozott karakterrel is, a játék egy négytagú, kalandozókból álló csapat használatára épül, akiket sok olyan lehetséges társ közül választhatsz ki, akikkel fereldeni utazásaid közben találkozol. Csapatod tagjai nemcsak harcban fontosak, néha megvannak azok a kapcsolataik is, amelyek szükségesek egy-egy küldetés végrehajtásához és segítséget kérhetnek saját küldetéseikhez is. Ha változtatni akarsz aktuális csapatod összetételén, nyomd meg a menü CSAPAT VÁLTOZTATÁSA gombját a fő kezelőfelület felső részén. (Bizonyos helyzetekben egy ideig erre nem lesz lehetőséged.)

ELFOGADÁS

Csapatod tagjainak saját személyiségük és véleményük van, így egyes döntéseidre erős érzelmekkel reagálhatnak. Azt a szintet, hogy mennyire helyesli egy karakter a döntésedet, a bal oldalon az adott karakter lapja alján találhatod *(lásd 14. oldal)*. Ha egy csapat tagjai növekvő mértékben helyeslik döntéseidet, hosszabban beszélgethetsz velük a táborban, így újabb küldetésekre kaphatsz lehetőséget vagy egyes karakterek esetében románcok is szövődhetnek. Azok a karakterek, akik bíznak vezetői képességeidben, bónuszokat kapnak tulajdonságaikra. Ha a csapatod egy tagja nem fogadja el cselekedeteidet, elhagyhat vagy akár el is árulhat. Mivel csapatod tagjai különböznek egymástól, nehéz úgy döntened, hogy mindenki elégedett legyen. A bölcs vezető azonban tudja, hogy ha lényeges dolgokban nincs is meg az egyetértés, ajándékokkal még mindig biztosítható a csapattag hűsége *(lásd 34. old.)*.

SPECIALIZÁCIÓK

Ha a karaktereid megfelelően megerősödnek és titkos tudásra is szert tesznek, képes vagy karakterosztályuknak megfelelő specializációkat választani számukra. A főkarakter két specializációt választhat a 7. és a 14. szinten, a csapat többi humanoid tagja pedig egy specializációval indul és még egyet tanulhat meg. Minden specializáció két bónuszt biztosít és erős képességek vagy varázslatok csoportját teszi elérhetővé.

HARCOS

TOMBOLÓ

A tomboló az őrjöngés állapotában csak félig van öntudatánál, és igazi pusztítóvá válhat, aki bőkezűen osztja a sebeket és a halált, de vérszomját csak nehezen küzdheti le.

BAJNOK

A bajnokot soha nem nehéz megtalálni a harcmezőn, mert mindig vállt vállnak vetve harcol szövetségesei mellett, bátorító szavai hallatán pedig meginog ellenségei elszántsága.

TEMPLÁRIUS

A templáriusok a megtévedt varázstudók ostorai, akik gyorsan semlegesíthetik az ellenséges mágusok legveszélyesebb képességeit, így a partit közelebb segíthetik a győzelemhez.

LÉLEKFALÓ

A lélekfalók igazi rémségek, akik önkínzó tombolásukban saját halálukkal flörtölnek, hogy romlást hozzanak ellenségeikre.

MÁGUS

BŰVHARCOS

Ez az ősi tudást birtokló harcos a maga szokatlan módján varázshasználó, aki a közvetlen mágikus hatások helyett hagyományos fegyverekkel hajt végre mesteri támadásokat.

VÉRMÁGUS

A vérmágus ősi, tiltott varázslatokat tanulmányoz, amelyek mana vagy lírium helyett az élet alapvető esszenciáját használják fel. Varázslataik rémséges fegyverek, amelyek rendkívül hatékonyak, mert mások akaratának befolyásolására képesek.

ALAKVÁLTÓ

Az alakváltók az átalakulás művészetének ismerői, így ellenségeik soha nem tudhatják, mivel kell majd szembenézniük.

SZELLEMGYÓGYÍTÓ

A szellemgyógyítók soha nem sietik el dolgukat, mert a lassú, de biztos győzelmet keresik, amelyet szinte legyőzhetetlen szövetségeseik vagy pusztító hatalmuk bemutatása hoz el számukra.

SZERENCSEVADÁSZ

ORGYILKOS

Az orgyilkosok hatékony gyilkosok, módszerük ellenségeik gyenge pontjainak feltérképezése, amelyek ismeretében szövetségeseik hatékonyabban harcolhatnak.

BÁRD

Csak a legtisztább lelkű bárdok tartják magukat tisztán előadóművészeknek. Legtöbbjük a manipuláció mestere, akik szándékosan választottak maguknak olyan mesterséget, amelynek álcája alatt hatékonyabban kerülhetnek nagyhatalmú személyek közelébe. Nem harcolnak egymagukban, de képesek hatékonyan inspirálni szövetségeseiket vagy elbátortalanítani ellenségeiket, így fordítva a maguk javára a harc kimenetelét.

PÁRBAJHŐS

A párbajhősök villámgyors harcosok, a körmönfont kardforgatás mesterei, akik soha nincsenek ott, ahova ellenségeik támadásukat irányozzák és mindig készen állnak rá, hogy megsemmisítő erővel célozzanak meg egy-egy létfontosságú pontot.

FELDERÍTŐ

A felderítő az állatok nagy barátja és ami még fontosabb, azok hű szövetségesévé válhatnak. A szövetségeseket kereső felderítőt mindig megsegíti néhány éles fogsor a harcban.

SPECIALIZÁCIÓ BÓNUSZOK

	Tomboló	Bajnok	Templárius	Pusztító
Tulajdonság bónusz	+2 erő	+2 akaraterő	+2 mágia	+1 egészség
Másodlagos bónusz	+10 életerő	+1 dörzsöltség	+3 mentális ellenállás	+5 fizikai ellenállás

	Bűvharcos	Vérmágus	Alakváltó	Szellemgyógyító
Tulajdonság bónusz	+1 ügyesség	+2 egészség	+2 egészség	+2 mágia
Másodlagos bónusz	+5 támadás	+2 varázserő	+1 páncél	Extra életerő visszanyerés

	Orgyilkos	Bárd	Párbajhős	Felderítő
Tulajdonság bónusz	+2 ügyesség	+2 akaraterő	+1 ügyesség	+1 egészség
Másodlagos bónusz	+2,5% esély kritikus sebzésre	+1 dörzsöltség	+1 sebzés	+5 természeti ellenállás

KÜLDETÉSEK

A *Dragon Age: Vérvonalak* játék egy történetre épül, így nem egyszerűen a harc áll a fókuszpontban. Szükség lesz rá, hogy beszélj, érvelj és felfedezd a világot, nem elég egyszerűen a következő csatára koncentrálnod. A játékot több száz kis küldetés alkotja, amelyek egyetlen nagyívű, epikus történetté állnak össze. Szinte minden küldetést többféleképpen oldhatsz meg, így kimenetelük is sokféle lehet. A legkönnyebben úgy oldhatod meg a küldetéseket, hogy megkeresed a minitérképeden a következő történetpontot vagy azt a karaktert, akinek felkiáltójelet látsz a feje felett. A kreatívabb játékosok hamar rájönnek, hogy váratlan – vagy zavarba ejtő – módokon is alakíthatják a történetet.

TÁRSALGÁS

Egyes társalgások maguktól elkezdődnek, ilyen például háttértörténeted is, de a leggyakrabban más karaktereket kell felkeresned, ha segítséget vagy információt keresel. (Ne feledkezz meg arról, hogy szóba állj csapatod tagjaival. Többet tudhatnak, mint gondolnád.) Ha beszédbuborék tűnik fel felettük, amikor rájuk mozgatod az egeret, kezdeményezz velük beszélgetést! Ha karaktereden van a beszéd sora, sok lehetőség közül választhatsz. Kattints arra a mondatra, amelyet mondani akarsz, vagy nyomd meg a megfelelő számú gombot. Válassz bölcsen, mert döntésed számos következménye közül sokra csak a játék későbbi szakaszán derül fény.

MEGGYŐZÉS

Egyes mondatok előtt a „Meggyőzés" vagy más egyéb előtag áll. Ha megvannak a megfelelő képzettségeid, a veled szóba álló karakter elfogadja érvelésedet, de ha kudarcot vallasz, helyzeted rosszabbá válhat, mint volt. A Meggyőzés előtaggal ellátott mondatok karaktered Befolyásolásától és a dörzsöltség tulajdonság szintjétől függenek.

MEGFÉLEMLÍTÉS

A Megfélemlítés a Befolyásolás másik oldala. Ez is a Befolyásolás képzettség függvénye, de nem a dörzsöltség az alapja, hanem az erő. Megfélemlítésre kevesebb lehetőséged van, mint meggyőzésre, de a végkimenetel drámaibb lehet. Ahogy a meggyőzés, a megfélemlítés kudarca is súlyos következményekkel járhat.

MÁS TULAJDONSÁGPRÓBÁK

Egyes különleges mondatokhoz a karakter bizonyos tulajdonságának el kell érnie egy szintet. Ha például „Dörzsöltség" szót látod egy mondat előtt, a karakternek különösen komoly rálátása van a témára. Ha a tulajdonságod megfelelően magas a helyzet megoldásához, más karakterek válasza kedvező lesz számodra, ha nem, tekintélyed csökkenhet szemükben.

HIRDETŐTÁBLÁK

Ferelden több szervezete is tűz ki olyan hirdetményeket, amelyek segítségével olyan kalandozókat találhatnak gondjaik megoldására, akik jó pénz ellenében nem riadnak vissza egy-egy jól megfizetett munka elvégzésétől. A legtöbb ilyen hirdetményt a papok tűzik ki, olyan egyházi személyek, akik megesküdtek rá, hogy soha nem ejtenek ki ajkaikon olyan mondatot, amely nem foglaltatik benne a Fény Fohászában. Mivel rendkívül ritka az a megbízás, amely nem tartalmaz olyan szavakat, amelyek kimaradtak a szent könyvből, a helyi pap így egy közeli hirdetőtáblára tűzi ki óhaját. Ha végrehajtottad a feladatot, visszatérhetsz a paphoz fizetségedért. Találhatsz olyan hirdetményeket is, amelyeket helyi csoportok adtak fel.

NAPLÓ

Naplód minden végrehajtott küldetést rögzít. Tartalmaz némi információt arról, hogy mit és miért kell végrehajtanod, és néha – nem mindig – alternatív megoldásokat javasol a probléma megoldására. Habár sok küldetésen is dolgozhatsz párhuzamosan, aktívként csak az egyiket jelölheted meg, ahogy a küldetés mellett azt két nagy nyíl is jelöli. A fő kezelőfelület és a térkép jelöli az aktív küldetéshez kapcsolódó pontokat.

Naplódban a nyíllal jelölt fül a be nem fejezett küldetéseket jelöli, a pipával jelzett pedig azokat, amelyeket már végrehajtottál.

KÓDEX

Kódexed, melyet naplód papírlap-ikonja alatt található fül jelöl, azokat az információkat őrzi, amelyeket a thedasi életéről szereztél utazásaid során. Ezek néha kivonatok az általad talált könyvekből, máskor pedig egy témáról szóló enciklopédia bejegyzéseinek formáját öltik. Kódexed bejegyzései úgy szaporodhatnak, hogy megvizsgálod a világban talált objektumokat, értékes beszélgetéseket folytatsz vagy ellenségekkel végzel. Az átláthatóság kedvéért itt jelennek meg képernyő jobb alsó sarkában megjelenő tananyagok is.

Különösen figyelj azokra a bejegyzésekre, amelyek a küldetésekkel kapcsolatosak csoportjában jelennek meg! Ezek többnyire létfontosságú információkat tartalmaznak történeted folytatásához.

BESZÉLGETÉSEK TÖRTÉNETE

Naplód negyedik füle, amelyet beszélgetésbuborék-ikon jelez. Ez tárolja legutóbbi 25 beszélgetésedet, így megnézheted, mit hallottál másoktól. Ne félj attól, hogy naplódból eltűnnek egyes párbeszédek, mert a fő történetvonalakat mindig megtalálhatod itt.

LETÖLTHETŐ TARTALOM

Naplód utolsó füle, amelyet kincsesláda-ikon jelez, olyan új tartalmakat jelöl, amelyek letöltésével kiegészítheted a játékot. Ez hasonlít a Letölthető tartalmak képernyőre, amelyet a főmenüből érhetsz el.

TÉRKÉPEK

A *Dragon Age: Vérvonalak* kétféle térképet tartalmaz. A környéket ábrázolóak többnyire hiányosak akkor, amikor belépsz egy területre, de új részletek jelennek meg rajta, miközben felderíted ezeket, a világtérkép segítségével pedig utazhatsz a különböző területek között. A jobb felső sarokban található minitérkép a környék térképének csak egy kis részét mutatja.

A világtérkép (amely csak Fereldent mutatja meg – Thedas sokkal nagyobb) akkor válik elérhetővé, amikor végigjátszod a játék bevezetőjét. A jobb felső részben láthatod csapatod táborát, ahol karaktereid automatikusan felgyógyulnak sérüléseikből. Légy óvatos, amikor a világtérképen található pontok között utazol, mert az ellenség gyakran hajt végre rajtaütéseket.

Jelzés / Magyarázat	
1	Karakter életereje *(24. old.)*
2	Karakter mana/állóképesség *(25. old.)*
3	Karakter jelenlegi cselekvése
4	Elesett csapattag
5	Kiválasztott karakter
6	Sebződő karakter *(26. old.)*
7	Szintlépés emlékeztető *(22. old.)*
8	Katt a teljes csapat kiválasztásához
9	Katt a csapat megállításához
10	Katt a fegyverkészlet cseréjéhez *(34. old.)*

Jelzés / Magyarázat	
11	Katt a gyorsmenü lezárásához
12	Tapasztalat mérő *(17. old.)*
13	Karakterre érvényes állapotváltozások *(30. old.)*
14	Gyorsmenü képességek, gyorsbillentyűkkel
15	Felhasználásra előkészített tárgyak, mennyiségük *(35. old.)*
16	Feltöltődési időmérő
17	Választott képesség leírása
18	Gyorsmenü átméretezése
19	Terület minitérképe (21. old.)
20	Katt a minitérkép bezárásához

Jelzés / Magyarázat	
21	Karakterlap *(14. old.)*
22	Varázslatok/képességek *(14. old.)*
23	Képzettségek *(15. old.)*
24	Felszerelés *(33. old.)*
25	Napló *(21. old.)*
26	Térkép *(21. old.)*
27	Harci taktikák *(31. old.)*
28	Csapat változtatása
29	Főmenü
30	Használatban lévő képesség/varázslat

Jelzés / Magyarázat	
31	Gyógyító/elemi hatás *(24. old.)*
32	Csapattag sérülése *(26. old.)*
33	Ellenfél sérülése
34	Ki nem választott csapattag
35	Ki nem jelölt ellenség
36	Mögé kerülés íve *(25. old.)*
37	Választott karakter
38	Jelenlegi célpont
39	Jelenlegi célpont neve/életereje
40	Kritikus sebzés *(27. old.)*

HARC

Bár a mágia esetében kissé más a helyzet, a harci szituációk leképzése a következőképp történik: a támadó támadóértékének és a megtámadott védőértékének különbözete plusz kb. 50 százalék a sikeres támadás valószínűsége. Ha a támadás sikeres, a célpont sebzést szenved; az érték aktuális életerejéből kerül levonásra. Ezeket az értékeket – támadó, védő, sebzés – azonban további tényezők befolyásolhatják, az alábbiak szerint

Jelzés	Magyarázat
1	Katt a karakterváltáshoz
2	Faj *(10. old.)*
3	Osztály *(11. old.)*
4	Specializációk *(18. old.)*
5	Életerő *(25. old.)*
6	Állóképesség/mana *(25. old.)*
7	Kimerültség *(25. old.)*
8	Páncél *(26. old.)*
9	Védettség *(26. old.)*
10	Támadás *(25. old.)*

Jelzés	Magyarázat
11	Sebzés *(26. old.)*
12	Állapotváltozások *(30. old.)*
13	Elfogadás *(18. old.)*
14	TP a következő szinthez *(17. old.)*
15	Tulajdonságok *(14. old.)*
16	Fizikai/mentális ellenállás *(30. old.)*
17	Elemi ellenállás *(27. old.)*
18	Katt a játékstatisztikák megtekintéséhez
19	Katt a szintlépéshez
20	Katt az automatikus szintlépéshez

ÉLETERŐ

Amikor egy karakter sebzést szenved el, bizonyos mennyiséget elveszít életerő pontjai közül. A maximális életerő pontok számát kezdetben a karakter osztálya határozza meg *(lásd 11. old.)*, de minden szinten növekszik és tovább gyarapítható az egészség tulajdonságra költött további pontokkal. Az elvesztett életerő harc közben lassabban, vándorlás közben gyorsabban tér vissza. Ha harc közben életeződ megcsappan, használj gyógyitalokat *(lásd 35. old.)* vagy gyógyító varázst.

ÁLLÓKÉPESSÉG/MANA

A harcosok és szerencsevadászok személyes állóképességükből költhetnek képességeik használatára, a mágusok pedig manájuk árán hajthatják végre varázslataikat. (Néhány képesség használata azonban ingyenes) A karakterek állóképessége és manapontjai idővel elérik az eredeti szintet, de a csata hevében ez a folyamat lassabb, ezért ilyenkor egyidejűleg csak kevesebb képességet képesek használni. Különösen alacsonyabb szinteken, amikor a karakterek állóképessége és manapontjai csak egy bizonyos szintet érhetnek el, a képességek és varázslatok csak az alapvető támadások kiegészítőiként szolgálnak, de nem ezek döntik el a csatát. Az állóképességet vagy manapontok számát kezdetben a karakterosztály határozza meg *(lásd 11. old.)*. Ez minden szinten növekszik az akaraterő tulajdonságra költött pontok arányában.

KIMERÜLTSÉG

A páncél vagy pajzs súlya komoly terheket ró a karakterekre harc közben, így ilyenkor büntetéseket kapnak a képességek vagy varázslatok alkalmazásakor. A kimerültség összeadódó százalékos levonásokkal jár, ha tehát a karakter 2.5%-nyi kimerültséget okozó kesztyűt és 3%-nyi kimerültséget okozó csizmát visel, összes képességei vagy varázslatai plusz 5,5%-kal többet igényelnek állóképességéből vagy manapontjaiból a szokásosnál. A frontvonalban álló karakterek esetében a kimerültség még mindig megfelelő ár lehet a megfelelő védettség fejében, de azok a karakterek, akik a kézitusa helyett inkább a képességek vagy varázslatok használatában bíznak, jobban teszik, ha normál ruháikat hordják inkább.
A fenntartott képességek szintén kimerültséget okoznak *(lásd 17. old.)*.

TÁMADÁS

A támadás pontszámát úgy számolhatod ki, hogy összeadod a karakter alap – osztálytól függő – támadási értékét *(lásd 11. old.)* ügyességmódosítójának és erőmódosítójának felével. (távolsági fegyverek esetén az erőmódosító nem számít, de az ügyességmódosító teljes értéke adható hozzá). A képességek, varázslatok, képzettségek, állapotváltozások, a jó minőségű holmik, valamint a nehézségi szint szintén befolyásolhatja ezt az értéket.

MÖGÉ KERÜLÉS

Ha a támadó pont a célpont mögül indítja támadását, nagy bónuszokat kap támadására és megnő esélye arra is, hogy kritikus találatot vigyen be. Ezek a bónuszok csökkennek, ha a karakter oldalról támad. Az ellenség lábánál látható vörös gyűrű fekete része mutatja meg a megfelelő támadási szögszelvényt. Bizonyos képességek részben vagy teljesen megvédik a karaktert az oldalról vagy hátulról jövő támadásoktól. (Szerencsevadászok esetén a sikeres oldalsó vagy hátulról indított támadások hátbaszúrásnak minősülnek, *lásd 19. old.*)

HATÓTÁV

A célzó-vagy dobófegyverekkel végrehajtott támadások pontértéke normál, amíg a támadó a fegyver statisztikáiban méterben megadott hatótávolságon belül tartózkodik. Amennyiben a támadó messzebbről indítja a támadást, a támadóérték nagymértékben csökken, így nehezebb lesz eltalálni a célpontot.

FEDEZÉK

Az íjak és számszeríjak vesszői nem képesek átütni az asztalokat, hordókat, oszlopokat és egyéb fedezékeket. Habár lehetséges fedezék mögött lévő célpontokat célba venni és löni rájuk, a támadás a támadóértéktől függetlenül sikertelen lesz majd.

VÉDEKEZÉS

A védőérték a karakternek azt a képességét jelöli, amellyel teljes mértékben kitérhet a támadások elől. Ez a pontszám a karakterosztály szerint *(lásd 11. oldal)* alap védőértékének, valamint ügyességmódosítójának összege. A pajzsok, képességek, varázslatok, képzettségek, állapotváltozások, a jó minőségű holmik, valamint a nehézségi szint szintén befolyásolhatja ezt az értéket, bár a pajzsok által jelentett bónuszok közvetlenül hozzáadódnak a védőértékhez, a páncélok az alábbiakban leírtakhoz hasonlóan az elszenvedett sebzés mértékét csökkentik.

LÖVEDÉKEK ELLENI VÉDELEM

Minden karakter külön, nem látható pontszámmal rendelkezik, amely ellenséges íjászok találatai elleni védelmüket határozza meg, így ellenállást biztosít számukra távolsági fegyverek ellen. A pajzsok nagyobb védelmet nyújtanak célzófegyverek, mint közelharciak ellen, egyes varázslatok vagy képességek pedig tovább növelik a karakter ilyen fegyverek elleni védelmét.

SEBZÉS

A sebzés alapértéke a fegyver sebzésértékének és a karakter erőmódosítójának összegéből áll össze, kivéve a számszeríjak és a mágikus támadásokat. (Ne feled, hogy amennyiben a karakter két fegyvert forgat, az erőmódosító feleződik az ügyetlenebbik kézben tartott fegyver esetén, kétkezes fegyvernél ellenben másfélszeresére nő).
A karakter minden szintlépésnél egy kevés pluszt kap sebzésértékére, a tőrhöz és a nyílvesszőkhöz hasonló szúrófegyverek sebzéséhez hozzáadódik az ügyességből származó bónusz is, mert egy fürgébb karakter jobb támadási helyzetet képes választani. A képességek, varázslatok, állapotváltozások, a jó minőségű holmik, valamint a nehézségi szint szintén befolyásolhatja ezt az értéket. A karaktered adatai között feltűntetett sebzési érték a fegyver relatív sebességét követi, ezért a számításokat nehéz pontosan rekonstruálni.

PÁNCÉL ÉS PÁNCÉLÁTÜTŐ KÉPESSÉG

A páncél csökkenti a viselője által elszenvedett sebzést, ha tehát a sebzésfelfogó érték 10, akkor a támadás sebzése 10 ponttal lesz kevesebb. A páncél sebzésfelfogó értékétől függetlenül a sikeres támadás minden esetben legalább egy pontnyi sebzést okoz.

Minden fegyver rendelkezik azonban egy páncélátütési értékkel, amely csökkenti a páncél sebzésfelfogó értékét a végső sebzés kiszámolása előtt. Ez azt jelenti, hogy a páncélátütő-képesség pontértéke plusz sebzést okoz, de a sebzési szorzók, például a kritikus találatok nem többszörözik meg a páncélátütő-képesség értékét. Valamint ha a páncélátütő-képesség nagyobb, mint a páncél sebzésfelfogó értéke, az utóbbin felüli pontszám már nem fordul át sebzésbe.

SEBZÉSTÍPUSOK ÉS -SZÍNEK

Ötféle elemi sebzés létezik. Ezek a tűzsebzés, a fagysebzés, a villámsebzés, a természeti sebzés és a szellemsebzés. Többféle fegyver, bevonat vagy varázslat okoz az alapvető fizikai sebzés felett egy vagy többféle elemi sebzést. A villámsebzés a karakter állóképességét és manáját is csökkenti.

A sebzés típusának azonosítását a figyelmeztető szöveg színkódolása könnyíti meg.

- A csapattagokat érő sérülés, típusától függetlenül, vörös
- A fizikai sebzés, melyeket csapatod normál támadásai vagy képzettségei okoznak, fehérek
- A tűzsebzés narancsvörös
- A fagysebzés kék
- A természeti sebzés fakózöld
- A villámsebzés sárga
- A szellemsebzés lila
- A gyógyítás élénkzöld, előtte + jel látszik
- Mindenfajta elemi sebzést (például a varázslatok által okozottak), amely hozzáadódik a támadás normál sebzéséhez, + jel jelöl

ELEMI ELLENÁLLÁSOK

Az elemi sebzés ellen egyes ellenfelek veleszületett ellenállással bírhatnak, vagy bizonyos karakterek varázslatok, képességek, képzettségek vagy tárgyak segítségével küzdhetnek hatásaik ellen. Ha egy karakternek 10% tűz elleni ellenállása van, a tűz által okozott sebzés 10 százalékkal kisebb mértékben hat rá. Ezen túl a karakterek sebezhetőbbekké válhatnak bizonyos elemek hatásaival szemben, így azok nagyobb kárt tehetnek bennük.

Ha a harcoló felek egyike teljesen immunis egy hatásra, akkor feje felett a „Hatástalan!" felirat jelenik meg olyan színnel, amilyennel a sebzést leíró szöveg. Ne feledd, hogy az immunitás csak akkor jelenik meg, ha az adott típusba tartozó sebzés mértéke átlép egy bizonyos határértéket. Ha tehát amúgy is okoznál pár pontnyi tűzsebzést, a játék nem utal a rezisztenciára, mert esetleg ezzel fontosabb információkról vonná el figyelmedet.

Ezek az elemi ellenállások különböznek a fizikai és a mentális ellenállások fajtáitól, amelyek a karakter állapotváltozások elleni ellenállását határozzák meg.

KRITIKUS TALÁLATOK

Minden találatnak van egy kis esélye arra, hogy kritikus találat legyen, amely a páncél hatásának levonása után dupla sebzést okoz. Az oldalról és hátulról jövő támadások, valamint bizonyos varázslatok, képességek és tárgyak növelik a kritikus találatok bekövetkeztének esélyét. A kritikus találatokat nagyobb méretű szöveg jelöli, mint a normált.

HÁTBASZÚRÁS

Ha egy szerencsevadász oldalról vagy hátulról támad, automatikusan hátbaszúrás hajt végre, amely hasonlít a kritikus találathoz, azzal a különbséggel, hogy ezek a módszerek hatékonyabbak.

ERŐMÓDOSÍTÓK

A legtöbb fegyver használatakor számít az erőmódosító. Ez azt jelenti, hogy a fegyver sebzéséhez hozzáadódik a karakter erőmódosítójának egy része. Mivel ez a fegyver tulajdonsága, amely független annak használati módjától, nagyban különbözik az olyan erőmódosításoktól, amelyek a kétfegyveres harcból, vagy a kétkezes fegyverek használatából adódik *(lásd 24. old.)*.

SEBESÜLÉSEK

Amíg csapatodból akár csak egyvalaki is életben marad, a harcban elesett csapattagok felélednek az összes ellenség halála után, de elszenvedett sérüléseik továbbra is büntetéseket adnak tulajdonságaikra. Egy sérülés gyógyításához gyógy csomagokat használhatsz fel, vagy a táborban pihentetheted a karaktert. A sérüléseket a karakter melletti kis piros ikon jelöli.

ELLENSÉG TÍPUSOK

Az ellenség neveit megjelenítő felirat színe jelzi azok veszélyességét.

- A normál, vagy pária ranggal rendelkezők nevei fehérek
- Az elit rangúaké sárgák
- A főnöki vagy elitfőnöki rangúaké narancssárgák

FEGYVERSTÍLUSOK

A karakter fegyvereinek száma és típusa hatással van a támadóértékre, a sebzésre és időnként a védőértékre is. Minden karakter egyidejűleg két fegyverkészlettel szerelhető fel, de ezek közül egyszerre csak az egyik lehet a kezében. Általában az egyik fegyver közelharci, a másik pedig célzó, de a karakter használhat két fegyvert, amelyet kétkezesre vált, vagy íjat és számszeríjat, de akár mágusbotot és kardot is használhat felváltva.

A karakter második fegyverkészletére úgy válthatsz, ha készletében a FEGYVERKÉSZLETEK CSERÉJE gombra kattintasz. Felfedezés vagy harc közben a fő felfedezési képernyőn kell ugyanerre a gombra kattintanod, ha fegyvert akarsz váltani.

EGYETLEN FEGYVER

Az a karakter, aki egy fegyvert visel, nem kap bónuszokat, de büntetéseket sem. Ez a leggyakrabban alkalmazott eljárás a harcban, a játék korai szakaszában a harcosok és szerencsevadászok ilyenkor a leghatékonyabbak. Egyfegyveres harchoz nem kapcsolódnak különleges fegyveres jártasságok, így az ebben való fejlődés lehetőségei korlátozottak.

FEGYVER ÉS PAJZS

Ha egy karakter egyetlen fegyvere mellett pajzsot is használ, támadóértéke és sebzése változatlan marad, de a karakter védőértéke és célzott fegyverek elleni védelme megnövekszik. A pajzs viselete némi erőt igényel, azonban a páncélhoz hasonlóan ez is növeli
a karakter kimerülését, így a képességek vagy varázslatok használatához több állóképesség vagy mana szükséges.
A harcosok számára elérhetőek a fegyver és pajzs használatát együtt oktató iskolák, így pajzsukkal támadhatnak is, valamint védekezni is hatékonyabban tudnak, például az oldalról és hátulról érkező támadások ellen.

KETTŐS FEGYVER

A karakter többször támadhat, ha egyik kezében egy megszokott egykezes, a másikban pedig egy kis fegyvert tartva küzd, bár az így végrehajtott támadások többnyire nem olyan hatékonyak, mivel az ügyetlenebbik kezében tartott fegyver sebzéséhez csak ez erőmódosító fele adódik hozzá. (A két fegyver együttes sebzése esetleg meghaladhatja egyetlen fegyver sebzését.) A harcosok az szerencsevadászok hozzáférhetnek a két fegyver együttes forgatását oktató iskolák tanításaihoz, amelyek segítségével megtanulhatják, hogy harcolhatnak két fegyverrel hatékonyabban, így csökkenhet az ilyenkor járó levonás és összehangoltan alkalmazhatják fegyvereiket. A kettős fegyver harc mestere idővel két, normál méretű fegyvert is használhat egyszerre.

KÉTKEZES FEGYVER

Egy hatalmas, kétkezes fegyver használata nagy erőt igényel, és habár a nagy súly miatt a karakter lassabban támadhat, a kétkezes fegyver minden csapása hatalmas sebzést okoz. A karakter kétkezes fegyver használata esetén erőmódosítója másfélszeresét adhatja hozzá a sebzéshez míg egykezes fegyvernél csak a módosítatlan értékét. A harcosok elsajátíthatják a kétkezes fegyverek forgatásához szükséges képességeket, amelyek segítségével hatékonyabb – bár esetlenebb – támadásokat indíthatnak, többek között például olyanokat, amelyekkel lebéníthatják ellenfelüket, vagy használhatatlanná tehetik páncéljukat vagy fegyvereiket.

VARÁZSLÓBOT

A mágusok botja nem hasonlít más fegyverekhez. Használatához két kéz szükséges, de a varázshasználók nem támadnak velük közvetlenül. Ellenben a lövedékeik soha nem tévesztenek célt, így a mágus támadóértékének nincs jelentősége. A sebzést a bot saját ereje és a mágus varázsereje határozza meg (amelyet a mágia tulajdonság befolyásol. *Lásd 15. old.*). A varázslatokkal ellentétben a bot használata nem igényel manát, így nem maradsz védtelen manapontjaid elfogytával sem.

ÍJ

Az íjászat lehetővé teszi, hogy a karakter a távolból ossza a halált, de ha az íjász célzás közben közelharcban megsérül, félbeszakadhat koncentrációja, így lelassul tűzgyorsasága is. A leggyorsabb íjfajta a rövidíj, de ennek hatótávolsága és sebzése korlátozott. A hosszúíjak meglehetősen hatékonyak és távolabbról is használhatóak, de tűzgyorsaságuk kisebb, mint a rövidíjaké. A számszeríjak sebzése és lőtávolsága a legnagyobb, különösen páncélozott célpontok ellen hatékonyak, de újratöltésük sok időbe kerül.

A rövidíjakkal és a hosszúíjakkal ellentétben a számszeríjak sebzéséhez nem járul hozzá a karakter erőmódosítója, ezért különösen erős karakterek kisebbet sebezhetnek vele. Mivel azonban hosszúíjak s rövidíjak használatához különösen fontos az ügyesség tulajdonság, csak kiegyensúlyozott karakterek képesek a jó minőségű íjak használatára. A harcosok és szerencsevadászok hozzáférhetnek az íjászoktatáshoz, amelyek trükkös lövéseket taníthatnak nekik, valamint hasznos tudást nyújtanak arra nézve, hogyan védhetik meg magukat hatékonyan íj vagy számszeríj használatakor.

MÁGIÁRA VONATKOZÓ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

A mágia nem egészen ugyanúgy működik, mint a közelharc . . . épp ezért mágia, nemdebár? Ezek a kompromisszumok tehát hátrányos helyzetbe hozhatják azokat a mágusokat, akik egyedül harcolnak vagy hagyományos fegyverek használatára kényszerülnek, de azt is biztosítják, hogy a varázshasználók egy csapat kíséretében vagy egy hozzáértő játékos irányításával különösen félelmetesek lehetnek.

VARÁZSERŐ

A mágus varázsereje határozza meg mágiájának hatékonyságát, varázsbotja lövedékének sebzését, valamint főzeteinek, italainak és balzsamainak hatékonyságát. A varázserő-pontok száma egyenlő a mágus mágia tulajdonságának 10 feletti részével, bár egyes képességek, állapotváltozások, mágusbotok vagy jó minőségű tárgyak változtathatnak ezen a pontmennyiségen. A nagyobb varázserő hatásai varázslatonként különbözőek. Általánosan elmondható, hogy soha nem baj, ha nagyobb a varázserő. Egyes mágusbotok két bónuszt is adnak a varázserőhöz. Ezek a hatások összeadódnak.

VARÁZSLAT MEGZAVARÁSA

Mivel a varázslás komoly koncentrálást igényel, ha a mágus eközben váratlanul sebet kap, nem lesz képes a varázslat befejezésére. A mágus ismét megpróbálkozhat a varázslással, de a késlekedés miatt kevésbé lesz hatékony a harcban. A Harci gyakorlat magasabb rangja növeli azt a sebzést, amelyet a varázsló elszenvedhet, anélkül, hogy varázslata félbeszakadna.

VARÁZSLAT KOMBINÁCIÓK

Ha két ellentétes vagy egymást kiegészítő varázslat hatása ütközik, szokatlan és rendkívül erős hatások jöhetnek létre. A játékban 10 lehetséges varázslatkombináció van. Ezek közül csak néhányról szerezhetsz előre információt, a többit neked kell megtalálnod. Ha egyszer felfedeztél egy varázslatkombinációt, kódexedben megjelenik a hatás megismétlésének leírása.

BARÁTI TŰZ

Sok varázslat (valamint csapda, bomba, ellenséges lények speciális képességei) nem tesznek különbséget a célpontok között, vagy egyedi célpont helyett területre fejtenek ki hatást. Ezek mindenkinek ártanak vagy éppen segítenek a közelben, tekintet nélkül arra, hogy barát vagy ellenség van hatókörükben. Ha csapdát állítasz, csak ellenségeid eshetnek bele, de csapatod tagjaira is hathatnak a hatások, ha a közelben vannak, amikor a csapda aktiválódik. Légy óvatos!

ÁLLAPOTVÁLTOZÁSOK

Több tárgy, képesség és varázslat fejt ki a pusztításon kívül más hatást is a célpontra. Néha ezek a hatások egyszerűek, például csak földre döntik az ellenfelet, de az alábbiakban ismertetett bonyolultabbak hatóideje hosszabb is lehet.

Leggyakrabban a harcban résztvevő feleknek van esélyük rá, hogy ellenálljanak a hatásoknak. Ennek esélye – a hatás természetétől függően – fizikai vagy mentális ellenállásukon múlik.

FIZIKAI ELLENÁLLÁS

Fizikai hatások – például földredöntés vagy a megdermesztés – esetén a játék összehasonlítja a támadó egyik megfelelő tulajdonságmódosítóját a védekező fizikai ellenállási pontszámával. Ez a legtöbb képesség esetén az erő, a legtöbb varázslat esetén mágia, bár a szerencsevadászokra jellemző képességek többnyire a dörzsöltséget használják. Ha a fizikai ellenállás pontszáma magasabb, a hatás nem jön létre. A fizikai ellenállás a karakter erő, ügyesség és egészség módosítóinak összegének a fele.

MENTÁLIS ELLENÁLLÁS

Mentális támadások esetén – például bénításnál vagy elaltatásnál – a játék összehasonlítja a támadó egyik megfelelő tulajdonságmódosítóját a védekező mentális ellenállási pontszámával. Ez a legtöbb képesség esetén a dörzsöltség; varázslat esetén a mágia érték. Ha a mentális ellenállás pontszáma magasabb, a hatás nem jön létre. A mentális ellenállás a karakter akaraterő, mágia, és dörzsöltség módosítóinak összegének a fele.

KÁBULTSÁG/BÉNULÁS/RETTEGÉS/ HELYHEZ KÖTÖTTSÉG

Ezen állapotváltozások mindegyike megakadályozza, hogy a célpont cselekedhessen és aktuális tevékenysége is félbeszakad. Kinézetre ellenben különböznek egymástól és következményeik is különbözőek lehetnek. A kővé vált karaktereket például szilánkokra zúzhatja egy kritikus találat vagy más hatás.

ZAVARODOTTSÁG

Egy megzavarodott karakter képes ugyan a harc folytatására, de kisebb a valószínűsége, hogy eltalálja ellenfelét és nagyobb az esélye, hogy ő maga sebet kap, mivel a hatás időtartama alatt büntetés sújtja mind támadását, mind védekezését.

ALVÁS

Az eszméletlen célpont nem képes támadni és nem valószínű, hogy ellenállna a további támadásoknak, de azonnal felébred, ha a támadó sebzést okoz neki.

MEGBŰVÖLÉS

A megbűvölt ellenfelek a hatás ideje alatt a játékos szövetségeseivé válnak. A főkarakter, a csapat tagjai és a játékos más szövetségesei immunisak a megbűvölés hatásaira.

HARCI TAKTIKÁK

Jelzés	Magyarázat
1	Katt a karakterváltáshoz
2	Katt a taktika kiválasztásához
3	Katt a beállítás törléséhez
4	Húzd a számot a taktikák átrendezéséhez
5	Előre beállított feltételek
6	Előre beállított cselekvések

Jelzés	Magyarázat
7	Katt az általános viselkedés beállításához
8	Akire az állapot vonatkozik
9	Az állapot előfeltételei
10	Az előfeltételek teljesülésekor aktivált cselekvés
11	A taktikák letiltása a karakter vonatkozásában
12	A taktikai beállítások változtatásainak mentése

Amint megérted az alapvető harci stratégia működését, készen állsz arra, hogy olyan harci taktikákat alkalmazz, amelyek segítenek abban, hogy csapatod tagjai hatékonyan működjenek együtt anélkül, hogy folyton utasításokkal lásd el őket. Habár a harci taktikák képernyője elsőre bonyolultnak tűnhet, alapelve egyszerű. Ha igaz a képernyő bal oldalán látható állítás, létrejön a jobb oldalon leírt hatás, ha ellenben nem igaz, nézd meg, mi a következő állítás. Az aktuális karaktert mindig közvetlenül kell irányítanod, de partid többi tagja követi az általad megszabott taktikát.

ALAPÉRTELMEZETT TAKTIKA

Ahogy karaktered új varázslatokat és képességeket sajátít el, az előre megszabott taktikák (például védelmező, íjász vagy harcos) lassan megjelennek, amikor kiválasztasz egy opciót az előbeállítások legördülő menüjéből. Lehet például, hogy a gyógyító előbeállítás eleinte üres lesz Morrigan mellett, de automatikusan megjelenik majd, amikor megtanulja a Gyógyítás varázslatot. Válassz ki egy olyan taktikai előbeállítást, amelyet megfelelőnek ítélsz a karakter számára.

VISELKEDÉS

A viselkedés legördülő menüje a taktikai képernyő jobb felső sarkában található. Itt állíthatod be, hogy milyen legyen a karakter általános viselkedése a harcban, tehát például azt, mikor támadjon, milyen távolságban maradjon az ellenségtől és mikor váltson célzófegyverről közelharcira. A taktikák alapjában véve különleges cselekedetek, míg a viselkedés általános reakció.

EGYÉNI TAKTIKA

Létrehozhatsz saját taktikákat vagy módosíthatod az előbeállításokat is, de ne feledd, hogy ha módosítod az egyiket, majd az ELŐBEÁLLÍTÁS MENTÉSE gombra kattintasz, az többé nem telik meg, ha új képességeket tanulsz meg. Ha továbbra is meg akarod tartani ezt a tulajdonságot, használd inkább az egyéni helyeket.

Mondjuk például, hogy azt szeretnéd, ha a karakter gyógyitalt használjon, ha életreje alacsony szintre csökken. Először kattints a feltétel helyére a képernyő bal oldalán. A megjelenő menüben válaszd ki, melyik karaktert akarod utasítani. A feltétel teljesítéséhez ellenőrizni kell a karakter életerejét, így válaszd az ÖNMAGA pontot. Most még egy menü jelenik meg. Válaszd ki az ÉLETERŐ pontot, majd ezt: < 50%. Ez az első feltételed. Ha a karakter életereje a maximális felénél kisebbre zuhan, a játék ezt feltételnek fogadja majd el és aktiválja a kapcsolódó tevékenységet.

Most a tevékenységet kell beállítanod. Kattints a képernyő jobb oldalán található helyre az általad megteremtett feltétel mellett, majd válaszd ki a GYÓGYITAL HASZNÁLATA: A LEGGYENGÉBB pontot. (Tartogasd erős gyógyitalaidat az igazán komoly helyzetekre. Ha ez nem elég erős, a feltétel ismét aktiválódik és egy másik gyógyital kerül felhasználásra.)

Ennyi! A taktikák mindig fentről lefelé aktiválódnak, így a sürgőseket, például a gyógyítást érdemes legfelülre helyezni. A taktikákat helyezheted feljebb vagy lejjebb, ha az előtte álló számot a kívánt irányba húzod.

A taktikák különösen erősek lehetnek, amikor segítenek abban, hogy a csapat egyes tagjai támogatást nyújtsanak egy másiknak. Például, ha Morrigan a csapatod tagja és ismer egy gyógyító varázslatot, utasíthatod rá, hogy párhuzamosan figyelje csapatod összes tagját és gyógyítsa meg őket, ha szükséges. Mivel a mágusoknak nem erősségük a közelharc, utasíthatod harcosaidat, hogy megtámadják azokat az ellenségeket, akik a mágust célozzák meg. (Ellenség > Csapattagot támadja > Morrigant támadja).

Ahogy karaktereid szintet lépnek vagy magasabb rangot ér el Harci taktikák képzettségük, egyre több feltétel/tevékenység hely jelenik meg majd képernyődön, így bonyolultabb haditerveket kovácsolhatsz.

TÁRGYAK

A *Dragon Age: Vérvonalak* játékban egyedi tárgyak százait találhatod meg. Ezeknek öt csoportjuk van. A használható tárgyak, mint a gyógyitalok és a csapdák; az alapanyagok, mint a tervrajzok vagy a nyers hozzávalók (amelyek gyakran önmagukban is használhatóak); a történethez kapcsolódó tárgyak, például a kulcsok vagy levelek; a csapatod tagjainak szánt ajándékok, valamint a fegyverek, páncélok és egyéb tartozékok.

Jelzés	Magyarázat
1	Katt a karakterváltáshoz
2	Összehasonlítás már meglévő tárggyal
3	Felszerelésben lévő tárgy adatai
4	Anyag és szint (32. old.)
5	Forgatás követelményei (32. old.)
6	Tárgy képességei (34. old.)
7	Összes pénz (35. old.)
8	Felszerelés rendezése típus/betűrend/időrend szerint

Jelzés	Magyarázat
9	Minden, a történethez kapcsolódó tárgyakat kivéve
10	Fegyver
11	Páncél
12	Kiegészítő
13	Egyéb tárgyak
14	Szakmák
15	Történethez kapcsolódó tárgyak
16	Felszerelés kapacitása

FELSZERELÉS

Felszerelésed tartalmazza mindazt, amit fereldeni kalandozásaid során vásárolsz vagy találsz. Itt hasonlíthatod össze a tárgyak tulajdonságait és szerelheted fel csapatod tagjait a csatára. Csak ennyi felszerelést vihetsz magaddal, ha felszerelésed megtelik, bizonyos tárgyaidat meg kell semmisítened vagy el kell adnod. Teherbírásodat hátizsák vásárlásával is növelheted.

A tárgyra vonatkozó legfontosabb információ megjelenik, ha fölé viszed a kurzort. Ha a jobb egérgombbal a felszerelésedben található egyik tárgyra kattintasz és lenyomva tartod a gombot, megjelenik egy körkörös menü, amely lehetővé teszi, hogy használd, csapatod egy tagjának ajándékozd, tanulmányozd leírását és értékét, vagy akár megsemmisítsd, hogy helyet szabadíts fel.

Valamely tárgy viseléséhez vagy használatához kattints rá kétszer a felszerelésben. Ezen kívül a karakterre is húzhatod vagy a bal oldalon található helyek egyikébe is teheted. A tárgyakat éppúgy a gyorsmenüdbe teheted, mint a képzettségeket, varázslatokat és képességeket.

TÁROLÓK/ZSÁKMÁNY

Ha egy tárgy vagy egy ellenség holtteste fényleni kezd, az arra figyelmeztet, hogy felvehetsz egy tárgyat, feltéve, ha ki tudod nyitni azt, amiben tárolják és van hely felszerelésedben. Sok lezárt ajtóval vagy ládával találkozhatsz. Egy zár kinyitásához kulcsra – bár nem mindig létezik ilyen – vagy egy szerencsevadászra van szükséged. Minden szerencsevadász ért valamelyest a zárak nyitásához és egyre jobbak lesznek minden további képességgel, amelyet a zárnyitás-fáról választanak, valamint minden ponttal, amellyel dörzsöltségüket növelik meg. Ha nem akarsz elszalasztani értékes zsákmányt, alkalmazz egy szerencsevadászt!

ANYAGOK

Minden fegyveren és páncéldarabon látszik, milyen anyagból készült. Minden anyagkategóriának (bőr, fém, fa) hét szintje van. Az adott kategórián belül a jobb minőségű anyagoknak mindig kedvezőbbek a statisztikáik.

TÁRGYKÉSZLETEK

Az azonos készletbe tartozó tárgyak egyes kombinációi extra bónuszokat adnak, ha egyszerre öltöd őket magadra. Nem elegendő, ha ugyanazon anyagokból készülnek, a nevüknek is hasonlóaknak kell lenniük, például pagonyelf csizma, pagonyelf páncél és pagonyelf kesztyű. Ha erre sor kerül, kis zöld tárgykészlet-ikon jelenik meg a fő kezelőfelületen és karaktered adatai között. Hogy lásd, mely tárgyak adnak készletbónuszokat, vizsgáld meg azokat és olvasd el leírásukat. Ha két olyan tárgykészletet találsz, amelyeket egyszerre ölthetsz fel, hatásuk összeadódik.

TÁRGYAK HATÁSAI

A felszerelési tárgyak néha javítják vagy lerontják karaktered statisztikáit. Ha a kurzort a felszerelésedben tárolt egyik tárgy fölé viszed, annak pozitív hatásai zöld, a negatívak pedig piros színnel jelennek meg. Ezek a bónuszok vagy büntetések akkor jelentkeznek, ha a tárgyat magadra öltöd. Ne feledd azonban, hogy ezek a bónuszok nem számítanak bele az új képességek megtanulásához szükséges követelményekbe! A Rettenthetetlen képességhez például 28-as erő szükséges, a karakternek viselt tárgyak, valamint ideiglenes hatású varázslatok vagy képességek nélkül kell ezt az értéket elérnie.

RÚNÁK

A minőségi fegyverek továbbfejleszthetőek, ha egy bűvölő egy vagy több lírium rúnát vés beléjük. A rúnák szerte Fereldenben megtalálhatóak, de a megfelelő minőségű fegyverek és a bűvölők nem épp gyakoriak. Amint a rúna elkészül, hatása érvényesülni kezd az adott tárgyon. A rúna az eljárás folyamán nem semmisül meg és nem is kerül visszavonhatatlanul a fegyverre. Ha később jobb rúnát találsz, visszatérhetsz a bűvölőhöz, aki felhelyezi a fegyverre a régi helyett.

AJÁNDÉKOK

Találsz majd ajándékként azonosított tárgyakat. Ha ajándékot akarsz adni csapatod egy tagjának, nyisd meg felszerelésedet, válts a kívánt csapattagra, majd kattints az egér jobb gombjával a tárgyra és válaszd az AJÁNDÉK opciót a körmenüből. Ha a karakter elfogadja az ajándékot, annál jobban megkedvel téged. A különféle karakterek más és más ajándékokat kívánnak, ha tehát egyiküknek kedvenc ajándékát adod, sokkal jobban fog kedvelni. Egyes ajándékok annyira illenek a csapat bizonyos tagjaihoz, hogy a többiek semmiképpen sem fogadják el ezeket. Minél több ajándékkal halmozod el azonban a csapat tagjait, annál kevésbé fogja őket érdekelni a következő. A tábor ideális hely az ajándékozásra: ilyenkor csapatod minden tagja szem előtt van.

PÉNZ

Fereldenben háromféle címletet használnak. A rézpénz neve krajcár, az ezüsté ezüst, az aranypénzé pedig korona. Egy ezüst 100 rezet, 100 ezüst egy aranyat ér. Az egyszerűség kedvéért a játék automatikusan átváltja pénzedet a legcélszerűbb címletekre, így ha van 80 krajcárod és találsz még hozzá negyvenet, egy ezüstöd és húsz krajcárod lesz. Aktuális készpénz-mennyiségedet felszerelés-képernyőd tetején találhatod meg.

BOLTOK

A fereldeni kereskedők új és új felszerelési tárgyakat kínálnak, továbbá megvásárolják tőled felesleges tárgyaidat is, így pénzhez juthatsz és felszerelésedben is helyet szabadíthatsz fel. Ha egy kereskedővel üzletet akarsz kötni, egyszerűen húzd át tőle felszerelésedbe azt, amit meg akarsz venni, ha pedig eladni akarsz, tedd az ellenkezőjét. A bolt kezelőfelületének mindkét oldalán az utolsó ikon szolgál arra, hogy a véletlenül megkötött üzletet semmissé tedd. Ezt pénzveszteség nélkül addig teheted meg, amíg a kezelőfelület nyitva marad.

SZAKMÁK

Azok a karakterek, akik elsajátították a gyógynövénytan, a csapdakészítés vagy a méregkeverés képzettségeket, a recept vagy tervrajz, valamint az összetevők birtokában elkészíthetik saját művüket is. A recepteket, tervrajzokat és alapanyagokat a fereldeni kereskedők boltjaiban találhatod meg.

Ha megszerezted a receptet vagy a tervrajzot, kattints a megfelelő képzettség első rangjára a gyorsmenün vagy a képzettségek képernyőjén, hogy megnyisd a szakmák kezelőfelületét. Receptjeid a bal oldalon jelennek meg. Miután kiválasztottad az egyiket, a kívánt összetevők és vonatkozó aktuális készleted részletei a jobb oldalon jelennek meg. Ha rendelkezel a megfelelő mennyiségű összetevővel, azonnal elkészítheted a tárgyat. A hatásosabb tárgyak elkészítéséhez az adott mesterség képzettségének magasabb foka szükséges. Mivel mind a három kézművességi képzettség ugyanazt a kezelőfelületet használja, elég, ha csak az egyik mesterség ikonját hagyod a gyorsmenün.

AZONNAL FELHASZNÁLHATÓ TÁRGYAK

Az elfogyasztható tárgyakat a gyorsmenübe helyezheted, hogy harc közben könnyen hozzájuk férhess. Az alábbi fogyasztható tárgyak hatékonysága nagyban függ a minőségüktől.

GYÓGYITALOK

Azonnal visszaadják a karakter életerejének egy részét, de sérülések kezelésére nem alkalmasak.

GYÓGYCSOMAGOK

A gyógycsomagok a harcból kidőlt karakterek sérüléseinek kezelésére szolgálnak. Részben helyreállítják az életerőt is.

LÍRIUM FŐZETEK
A líriumfőzetek fogyasztásából bizonyos mennyiségű mana nyerhető. A harcosok és a szerencsevadászok nem fogyaszthatják.

ELEMI BALZSAMOK
A jégbalzsam és a hasonló anyagok ideiglenesen fokozzák a karakter ellenállóképességét a vonatkozó elemek hatásaival szemben.

FEGYVERBEVONATOK
A tűz- és egyéb bevonatokat a karakter közelharcban használt fegyvereire kenheti, így találatai bizonyos ideig elemi sebzést is okoznak.

MÉRGEK
Az elemi fegyverbevonatokhoz hasonlóan a mérgeket is a fegyverre kell felvinni; utóbbiak természeti sebzésükön túl rendszerint állapotváltozást (bénulást, stb.) is okoznak annak, aki a találatot elszenvedi.

BOMBÁK
A bombák gyúlékony anyaggal teli palackok, melyeket a karakterek az ellenséghez vágnak, hogy elemi sebzést okozzanak. Gondatlanul használva szövetségesekben is kárt tehetnek.

CSAPDÁK
Amint ellenség kerül a közelükbe, a csapdák működésbe lépnek. Típusuktól függően okozhatnak sebzést vagy állapotváltozást; esetenként mindkettőt. Egyes csapdák területre hatnak – a közelben tartózkodó szövetségesekre is, így fennáll a baráti tűz kockázata –, mások csak arra a személyre, aki működésbe hozza őket. Hogy a csapda okozta állapotváltozást elkerülje, az áldozatnak mentődobást kell tennie dörzsöltségére. A szerencsevadászok jobb kattintással képesek hatástalanítani a csapat saját csapdáit, és próbát tehetnek az ellenség csapdáival is. A csapdák csak egyszer lépnek működésbe.

CSALIK
A csalik a csapdákhoz hasonlóan működnek, de vonzzák az ellenséget; akár harc közben is képesek magukra vonni a figyelmüket. Noha a csalikat rendszerint csak egyszer lehet használni, némelyik a helyén marad, és több ellenségre is kifejti hatását.

MABARI KUTYAKEKSZ
A mabari kutyakeksz egy kutyakaja, ami kigyógyít a sérülésekből, és azonnal helyreállítja az életerő és az állóképesség egy részét.

EGYÉB AZONNAL FELHASZNÁLHATÓ TÁRGYAK
Ezeken túl számos egyéb fogyasztható tárgyat vehetsz fel, de ne feledd: némelyik sokkal hatékonyabb, ha a rendelkezésedre álló receptek alapján más tárgyakkal kombinálod.

STÁBLISTA

BIOWARE
Dragon Age: Vérvonalak

VEZETŐSÉG
Gyártásvezetők és projektigazgatók: Dan Tudge, Mark Darrah

Vezető tervezők: Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Művészeti vezető: Dean Andersen

Vezető programozó: Ross Gardner

Projektigazgató: Benoit Houle

Minőségellenőrzési vezető: Nathan Frederick

Online producer: Fernando Melo

GRAFIKA ÉS ANIMÁCIÓ
Filmbetét animátorok: Tony de Waal (vezető), Carlos Arancibia, Edward Beek, Katie Cibinel, Tim Golem, Suhas Holla, Andrew Hunt, Greg Lidstone, Hugo Morales, Bobby Stockport, Nathan Zufelt, Steven „Ed" Herft (DICE), Jesper Skoog (DICE)

Játék animátorok: John Santos (vezető), Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arneil Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson, Clove Roy

Technikai animátorok: Charles Looker (vezető), Yunus "Light" Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng, Steve Runham

További animációk: Parrish Ley, Ray Lim, Joel MacMillan, Dave Wilkinson, Carman Cheung, Nick DiLiberto, Paul Dutton, Steve Gilmour, Chris Hale, Pasquale LaMontagna, Cliff Mitchell, Kees Rijnen

Vezető grafikus: Matthew Goldman

Karakter grafikusok: Shane Hawco (vezető), Bobby Bath, Leroy Chen, Ken Finlayson, Jae Keum, Francis Lacuna, Ryan Lim, Herbert Lowis, Dustin Nelson, Ramil Sunga

Tervező grafikusok: Fran Gaulin, Sung Kim

Kezelőfelület grafikusok: Warren Heise (vezető), Tyler Lee

Pálya grafikusok: Ian Stubbington (vezető), Casey Baldwin, Boali Dashtestani, Andrew Farrell, Mike Hong, Steve Klit, Andrew Knight, Rohan Knuckey, Tobyn Manthorpe, Ben McGrath, Sheila Nash, Young Park, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Gina Welbourn, Charlie Wong

Technikai grafikusok: Daniel Fedor (vezető), Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes, Suhwan Pak

Vizuális effekt grafikusok: Alim Chaarani (vezető), Terrence Kim, Casper Konefal, Jacky Xuan

További grafikák: Joy Ang, Ben Carriere, Rion Swanson, Nick Thornborrow, Jaemus Wurzbach, Sasha Beliaev, Adrien Cho, Tristan Clarysse, John Gallagher, Mike Grills, Rod Green, Todd Grenier, Lindsay Jorgensen, Edward Kwong, Christopher Mann, Jessica Mih, Matthew Park, Tom Rhodes, Shareef Shanawany, Sean Smailes, Jason Spykerman, Rob Sugama, Brian Sum, Shane Welbourn, Dave Hibbeln (korábbi grafikai igazgató)

Grafikai és animációs igazgató: Alistair McNally

HANGTECHNIKA, LOKALIZÁCIÓ ÉS KÜLSŐ FORRÁSOK
Hangtechnikai igazgató: Simon Pressey

Hangtechnikai társproducer: Marwan Audeh

Hangtechnikai tervezők: Matt Besler, Real Cardinal, Vance Dylan, Jordan Ivey, Michael Kent, Michael Peter, Steven Sim, Jeremie Voillot

Szinkron producer / rendező: Caroline Livingstone

Külső társproducerek: Melanie Fleming, Steve Lam, Heather Rabatich

Lokalizációs gyártásvezető: Jenny McKearney

Lokalizációs projektigazgató: Flor Garcia Ruiz

Beosztott lokalizációs producer: Jason Barlow

Külső producer: John Campbell

További hangtechnika: Ellen Lurie

Hangtechnikai, lokalizációs és külső forrás igazgató: Shauna Perry

TERVEZÉS
Filmbetét tervezők: Ken Thain (vezető), John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee, Guilherme Ramos

Rendszertervezők: Georg Zoeller (vezető), Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar, Peter Thomas

Technikai tervezők: Yaron Jakobs (vezető), Mark Barazzuol, Rick Burton, Craig Graff, Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Grant Mackay, Cori May, David Sims, Gary Ian Stewart, Josh Stiksma, Keith Warner

Írók: David Gaider (vezető), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Daniel Erickson, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson, Jay Turner

Technikai szerkesztők: Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

További tervezés: Rob Bartel, Eric Fagnan, James Henley, Jason Hill, Bret Hoffman, Chris L'Etoile, Ian Morrison, Austin Peckenpaugh, Kris Schoneberg, Patrick Weekes, Dan Whiteside, Wolfram Wikeley

Rangidős tervezési tanácsadó: Kevin Martens

Tervezési igazgatók: Kevin Barrett, Matt Robinson

GYÁRTÁS

Producerek: Derek French, Vanessa Kade, Kevin Loh, Kyle Scott

Projektmenedzserek: Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarennes, Adriana Lopez

További gyártási munkálatok: Scott Greig (volt projektigazgató), Trent Oster (Eclipse motor tervezés), Darcy Pajak

Gyártási igazgató: Duane Webb

PROGRAMOZÁS

Rendszermérnökök: Derek Beland, Paul Roffel

Audió programozó: Marek Galach

Grafikai programozók: Dave Hill (vezető), Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk, Keith Yerex

Lokalizációs programozók: Chris Christou, Kristopher Tan

Programozók: Jacques Lebrun (vezető játékprogramozó), Noel Borstad, Owen Borstad, Gavin Burt, John Fedorkiw, Hesky Fisher, Dmitry Gapeshin, Andrew Gardner, Brenon Holmes, Jose Ilitzky, Yuri Leontiev, Gabriel Moreno Fortuny, Nicolas NgManSun, Eric Paquette, Paul Schultz, Chris Michael Smith, Henry Smith, Craig Welburn, Graham Wihlidal

Eszközprogramozók: Tim Smith (rendszermérnök), Ted Chen, James Goldman, Bo Liang, Scott Meadows, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnakki

Kiinduló technológia: Mark Brockington (vezető), Brook Bakay, Jonathan Baldwin, John Bible, Rob Boyd, Alden Chew, Neil Flynn, Mark Jaskiewicz, Mark Kennedy, Zach Kuznia, Sophia Lamar, Christopher Mihalick, Don Moar, Zousar Shaker, Janice Thoms

Programozó asszisztensek: Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland, Cody Watts

Technikai szerkesztő: Bryan Derksen

További programozás: Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant, Steven Hand

Programozási igazgató: Aaryn Flynn

MINŐSÉGBIZTOSÍTÁS

Elemzők: Zac Beaudoin (technikai vezető), Jason Leong (online vezető), Homan Sanaie (külső vezető), Guillaume Bourbonniere, Chris Buzon, Robert Girardin, Dieter Goetzinger, Jack Lamden, Scott Langevin, Joshua Langley, Arone „QA Monkey" Le Bray, Michael Liaw, Ryan Loe, Ivan Mulkeen, Vanessa Prinsen, Mark Ramsden, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

MB programozók: Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer, Jay Zhou

Terminológia tesztelők: Dave Berkes, Melissa Costanzo, Chad De Wolfe, John Epler, Dale Furutani, Will Kuhn, Catherine Lundgren, Carlo Lynch, Pieter Parker, Richard Poulin, Colin Steedman, Jennifer Stefan, Thomas Trachimowich, Tory Turner, Devon Wetheral, Sarah Weymouth, Nathan Willis, Dann Wurster

További QA: Reid Buckmaster, Steven Deleeuw, Mitchell Fujino, Cynthia Howell, Martin Lunde, David Lynch, Russell Moore, Mark Shpuniarsky, Iain Stevens-Guille, Daniel Trottier

MB igazgató: Ron Clement

MARKETING

Marketing igazgató: Ric Williams

Rangidős márkamenedzser: David S. Silverman

Helyettes márkamenedzser: Randall Bishop

Közönségkapcsolatok: Matt Atwood, Erik Einsiedel

Web: Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke, Nadia Phillipchuk, Jeff Rousell, Jesse Van Herk

Közösségi összekötők: „Evil" Chris Priestly, Jay Watamaniuk

Grafika: Colin Walmsley

Videó: Neel Upadhye

További marketing: Michael Avery, Jon Bailey

BONYOLÍTÁS

Műveleti igazgató: Darryl Horne

Üzleti fejlesztési igazgatók: Richard Iwaniuk, Robert Kallir

Asszisztensek: Teresa Meester, Lanna Mess

PÉNZÜGYEK

Pénzügyi igazgató: Kevin Gunderman

Pénzügy / Könyvelés: Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate, Treena Rees

SZEMÉLYZETI ÜGYEK

Személyzeti igazgató: Mark Kluchky

Emberi erőforrások: Celia Arevalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash

További HR: Derek Sidebottom (Former Director of Human Resources)

INFORMATIKAI RENDSZEREK, ERŐFORRÁSOK ÉS ADMINISZTRÁCIÓ

Informatikai, erőforrás és adminisztrációs igazgató: Vince Waldon

Adminisztráció: Keri Clark (irodavezető), Crystal Ens, Deb Gardner, Leah Hollands, Nils Kuhnert, Jo Marie Langkow, Jeanne-Marie Owens

Eszköztámogatás: Lee Evanochko (menedzser), Julian Karst, Robert McKenna

Desktop támogatás: Chris Zeschuk (menedzser), Dave McGruther, Brett Tollefson

Erőforrások: Mike Patterson (menedzser), Kelly Wambold

Infrastruktúra: Craig Miller (menedzser), Sam Decker, Wayne Mah

KÜLÖN KÖSZÖNET AZ ALÁBBIAKNAK:

Cookie Everman, Corey Gaspur, Chris Hepler, Drew Karpyshyn, Christina Norman, Mike Spalding, Mike Trottier, Mac Walters, Preston Watamaniuk, Edward Bolme, David Gross, Stephen Hand, Gorman Ho, Mike Sass, Don Yakielashek, Elevation Partners, Pandemic Studios, a edmontoni, austini és montreali BioWare részleg, EAGL és EA csapat. Köszönjük a támogatást mindannyiunk családjának!

STÚDIÓVEZETÉS, BIOWARE

Vezető menedzser és műveleti felelős: Ray Muzyka

VP, fejlesztés: Greg Zeschuk

SZINKRONHANGOK

Alistair: Steve Valentine

Duncan: Peter Renaday

Flemeth: Kate Mulgrew

Arl Howe: Tim Curry

Leliana: Corinne Kempa

Loghain: Simon Templeman

Morrigan: Claudia Black

Oghren: Steve Blum

Sten: Mark Hildreth

Wynne: Susan Boyd Joyce

Zevran: Jon Curry

További hangok: Patrick J. Adams, Jocelyn Ahlf, Matthew Ashforde, Desmond Askew, Robin Atkin Downes, April Banigan, Steve Barr, Michael Beattie, Rob Beckwith, Nicola Bertram, Betsy Beutler, Connor Bewick, Shannon Blanchet, Brian Bloom, Nick Boulton, Peter Bramhill, Wendy Braun, Kimberly Brooks, Julianne Buescher, Simon Chadwick, Cam Clarke, Josh Cohen, Jim Connor, Stephane Cornicard, Belinda Cornish, Elliot Cowan, Chris Cox, Kat Cressida, Jim Cummings, Tim Dadabo, Atiya Iman Datoo, Josh Dean, Barry Dennen, Shaun Dingwall, Chris Edgerley, Paul Eiding, Jeannie Elias, Greg Ellis, Gideon Emery, Corri English, Keith Ferguson, Emma Fielding, Patrick Fraley, Victoria Gay, Brian George, Jesse Gervais, Jamie Glover, Ezra Godden, Michael Gough, Beth Graham, H. Richard Greene, Michael Gregory, Zach Hanks, Jeff Haslam, Cornelia Hayes O'Herlihy, Mark Healy, Theo Herdman, Dan Hildebrand, Victoria Hoffman, Julian Holloway, Adam Howden, Peter Jessop, Joel Johnstone, Eve Karpf, Seana Kofoed, Richard Laing, Ken Lally, Lex Lang, Adam Leadbeater, Wendee Lee, Natasha Little, David Lodge, Yuri Lowenthal, Erica Luttrell, Kim Mai Guest, Stefan Marks, Drew Massey, Fay Masterson, Erin Matthews, Mark Evan McClintock, Richard McGonagle, Graham McTavish, Mark Meer, Roland Meseck, Deborah Moore, Nolan North, Liam O'Brien, Michael Parsons, Louisa Patikas, Vyvan Pham, Tara Platt, Alix Wilton Regan, David Rintoul, Philip Anthony Rodriguez, Mark Rolston, John Rubinow, Tim Russ, Robin Sachs, Salli Saffioti, Eliza Jane Schneider, Dwight Schultz, Carolyn Seymour, Lloyd Sherr, Deo Simcox, Mika Simmons, Jason Singer, David Sobolov, Kath Soucie, Valerie Spencer, Gillon Stephenson, Robbie Stevens, April Stewart, Cree Summer, Keith Szarabajka, Fred Tatasciore, Courtenay Taylor, Hellena Taylor, Kirk Thornton, Jemma Tonken, John Ullyatt, Kari Wahlgren, Audrey Wasilewski, Tim Watson, Douglas Weston, Colette Whitaker, James Wilson, Helen Wilson, Wally Wingert, Jo Wyatt, Matt Yang King

EA

VEZETŐSÉG

Vezérigazgató: John Riccitiello

Elnök, nemzetközi kiadási és műveleti igazgató: John Pleasants

Alelnök és gazdasági igazgató: Eric Brown

Alelnök, üzleti és jogi igazgató: Joel Linzner

Alelnök, személyzet igazgató: Gabrielle Toledano

Rangidős alelnök és könyvelési vezető: Ken Barker

Rangidős alelnök, általános konzultáns és hivatalvezető: Stephen G. Bene

JÁTÉKRÉSZLEG VEZETŐSÉG

Elnök: Frank Gibeau

Gazdasági vezető: Mike Williams

Műveleti vezető: Bryan Neider

Technikai vezető: David O'Connor

Alelnök, személyzeti vezető: Steve Cadigan

Marketing alelnök: Mike Quigley

RPG/MMO CSOPORT

Rangidős alelnök és általános csoportmendzser: Ray Muzyka

Alelnök és kreatív csoportvezető: Greg Zeschuk

Alelnök és csoportmarketing-aligazgató: Patrick Buechner

LOKALIZÁCIÓ

Gyártás: Victoria Rose (nemzetközi projekt menedzser), Pablo Dopico, Claudia Serafim, Sibylle Steinau

Programozás: Rubén Martín Rico (projektvezető), Danilo José Guerrero Rodriguez (technikai vezető), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta, Juan Serrano

Koordináció: Nathalie Bonin, Marcel Elsner, Silvia Favia, Marta Julke, Alfonsina Mossello, Nagy Mária, Ana Ramirez Boix, Ana Esther Rodriguez, Jan Staníček, Anna Tomala, Leonid Vekshin

Minőségbiztosítás: Fausto Ceccarelli (projektmenedzser), Esther Jansen (projektmenedzser), Elena Anufrieva, Eugene Bogdanov, Robert Bórski, Paolo Catozzella, Philippe Charel, Lucas Costas, Tomasz Dobosz, Błażej Domański, Timothée Even, Elena Filippova, Federico Franzoni, Tatiana Gerasina, Paolo Giovenco, Romain Guilloteau, Christian Isopp, Zbigniew Kajak, Michał Kukawski, Alexandre Lelandais, Iñigo Luzuriaga, Gilles Mathiaut, Benedek Gergő, Marco Nicolino, Jiří Noska, Maciej Ogiński, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Šárka Pechočiaková, Pavel Permin, Romain Pillard, Harald Raschen, Florian Ross, Jose Santamarina, Laurent Siddi, Miroslaw Staniak, Svitlana Sukhova, Virág Bertold, Marius Wolsztajn

EA Madrid Mastering Lab: John Brunton (menedzser), Rubén Del Pozo Moreno, Jakub Jilek, Tomas Pedreño, Anthony Jones

DTP: Frank Werner (DTP Team Leader Europe), Miguel Lopez Camacho, Pablo Campos, Christine Delholme, Sebastian Hack, Eva Heilmann, Katharina Mayer, Cecilia Wiking

MARKETING ÉS KIADÓ

Rangidős márkaintegrációs igazgató: Rod Swanson

Rangidős közönségkapcsolati igazgató: Tammy Schachter

Reklámmenedzser: David Sullivan

Kreatív szolgáltatások: Corey Higgins (alelnök), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser

EDP csoport: Michael Herst (igazgató), Derek Andersen

Rangidős beszerző és tervező: Ann Marie Ramirez

Nemzetközi kiadó: Maria Sayans (EU marketing igazgató), Walter Grinberg (nemzetközi marketing menedzser), Peter Aleshkin, Astasios Anestis, Ralph Anheier, Thiago Appella, Craig Auld, Ferry Brands, Christian Brueckner, ALlexandre Caldeira, Tommy Chen, Hazy Cho, Kenneth Chow, Juraj Chrappa, Farid Dilmaghani, Patrick Eilfeld, Christoph Ehrenzeller, Jaroslav Faltus, Ian Freitas, Adrian Fromion, Kevin Flynn, Michael Galli, Jemma Glancy, Jonathan Goddard, William Graham, Jonathan Harris, Paul Hellmrich, Dulcie Ho, Ellen Hsu, Zen Huan, Tomasz Jarzebowski, Cameron Jenkins, Kasza Orsolya, Alexander Lui, George Mamkos, Nikolaos Maniatis, Daniel Montes, Christopher Ng, Justin Olivares, Sophie Orlando, Mathieu Pastéeran, Dominique Poldervaart, Sven Schmidt, Inna Shevchenko, Daniele Siciliano, Andrea Smidova, Ralph Spinks, Wojciech Szajdak, Veerle Taeye, Diana Tan, Tomasz Tinc, Mario Valle, Vanessa Van Maurik, Tony Watkins, Valentina Zlobina, Krzysztof Zych

További marketing: EA Demand Planning csapat, EA Sales and Retail Marketing csapat, EALA Mastering Lab, EARS Mastering Lab

ONLINE

Vezetők: Rob Bastian, Darko Bojanic, Javier Cubero, Joel Tablante, Lily Weiss

Producerek: Lars Smith, Shawn Stafford

Programozók: George Arriola, Ryan Butterfoss, Chris Carrier, Corey Johnson, Omar Moussawel, Yugesh Naicker, Vikash Shah, Philip Smith, Mark Waller

MB elemzők: Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes, Minsu Sohn

MINŐSÉGBIZTOSÍTÁS

Vezető tesztelő: Eric Neugebauer

Kompatibilitási tesztelők: William Brewer, Tim Duong, Kevin Quan, Chris Sevigny, James Wang, Irwin Wong-Sing

Rendszer tesztelők: Kristopher Buller, Eric Hanna, Cleveland Miettunen, Brian Penner, Curtis Roy, Donovan Styre, Katherine Teel, Ashton Tower

Játékmenet tesztelők: Raman Bassi, Kenny Chan, My Diep, Dung Hoang, Andrew Hulme, Albert Hutson, Alvin Jiang, Jeffrey Kamo, Cord Krohn, Thomas Kuo, Bruce Lin, Chris McHugh, Joshil Patel, Stephen Potts, Greg Priebe, Robert Ricketts, Laura Savage, Robyn Sinclair, Richard Skinner, Corey Tam, Gary Yau

KÜLSŐ PARTNEREK

RAJZ ÉS ANIMÁCIÓ

További animációk: Big Sandwich Games, Iron Claw

További grafikák: Liquid Development, LLC, Shadows in Darkness, Hermitworks Entertainment Corporation

Motion Capture: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

AUDIÓ ÉS LOKALIZÁCIÓ

Dialógus vágás / utómunkálatok: Wave Generation

Geopolitikai felmérések: Englobe, Inc.

Zeneszerző: Inon Zur

Fordítás: Albion (Poland), Gáspár András – Fontoló Stúdió Kft. (Hungary), Robert Böck (Germany), CEET Ltd. (Czech Republic), Emanuele Scichilone – Synthesis International S.r.l. (Italy), ExeQuo (France), ITI Ltd. (Russia), Synthesis Iberia (Spain), Florian Vanino (Germany)

Szinkronrendezők (Los Angeles): Chris Borders, Ginny McSwain

Szinkron produkciós szolgáltatások: Tikiman Productions, Inc.

Hangfelvételek: Side UK (London), Technicolor Interactive Services (Burbank), Wolf Willow Sound (Edmonton), ArcTV Ltd. (Russia), ExeQuo (France), Start International Polska (Poland), toneworx GmbH (Germany)

MARKETING

Reklámügynökség: Draftfcb

KÜLSŐ KONZOLPARTNEREK

EA CANADA

Tesztelők: Tommy Hsu (Vezető), David Eriksen (Rangidős), William Brewer, Jesse Bryant, Kristopher Buller, Raphael Chan, Kristin Czarny, Matthew Grant, Eric Hanna, Darren Joe, Byron Leung, Jordan Mews, Jamie Milman, Gustavo Morales, Marco Pasqua, Jeffrey Rosmer, Curtis Roy, Nathan Sereda, Ashton Tower

EA MADRID

Tesztelők: Carmen Álvarez García, Pierre Attali, Giulio Cioncoloni, Phillipe Charel, Lorenzo Confalonieri, Rafał Czapski, Michał Kukawski, Vasilijs Mercalovs, Steffen Paul, Laetitia Roques, Ekaterina Samolyak, Oliver Schönbett, Sigfrido Zazpe, Aleksandra Zrebiec

TIBURON

Tesztelők: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

GLOBANT

Tesztelők: Aníbal Berisso (Vezető), Axel Rolón (Vezetőasszisztens), Tomás Romero Borzi, Mauro Fernandez, Mariano Giagante, Andrés Lobato, Álvaro Mañanes, Andrés Marquís, Andrés Miglio, Pablo Moabro, Paola Parra, Eduardo da Ponte, Jerónimo Shannon, Alejandro Spampinato, Ramiro Zapata

„Dragon Age: Origins (Nyitótéma)"
Zene: Inon Zur Szöveg: Inon Zur és Aubrey Ashburn
Ének: Aubrey Ashburn

„Leliana's Song"
Zene: Inon Zur
Ének: Aubrey Ashburn

„Love Song"
Zene: Inon Zur
Szöveg és ének: Aubrey Ashburn

„I Am the One" és „I Am the Lonely One"
Zene: Aubrey Ashburn és Inon Zur
Szöveg: Aubrey Ashburn

„This Is War"
Előadó: 30 Seconds to Mars
Szerző: Jared Leto
Kiadó: Apocraphex Music / Universal Music – Z Tunes LLC (ASCAP)
A felvételt, az EMI Film & Television Music engedélyével, a Virgin Records America, LLC bocsátotta rendelkezése

TELJESÍTMÉNYTIPPEK

PROBLÉMÁK A JÁTÉK FUTTATÁSAKOR

- Bizonyosodj meg arról, hogy a gépeid eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítetted a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyádhoz és videokártyádhoz. NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a **www.nvidia.com** honlapot és töltsd le a megfelelőt. ATI videokártya használata esetén látogasd meg a **www.ati.amd.com** honlapot és töltsd le a megfelelőt.
- Ha a játék lemezes verzióját használod, próbáld meg újratelepíteni a DirectX programot a lemezről. Ez általában a lemez DirectX mappájában található. Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg a **www.microsoft.com** programot és töltsd le a DirectX legújabb változatát.

ÁLTALÁNOS HIBAELHÁRÍTÁSI TIPPEK

- Ha a játék lemezes változatával rendelkezel és telepítéskor / játék közben nem jelenik meg automatikusan az AutoPlay képernyő, kattints az egér jobb gombjával a lemezmeghajtó ikonjára a My Computer (Sajátgép) mappában és válaszd az AutoPlay pontot.
- Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a videó és hangbeállításokat az opciók menüjében. A képfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
- Ha játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy a Windows összes háttérben futó funkcióját kikapcsold (kivéve az EADM alkalmazást).

AZ INTERNETES ALKALMAZÁSOK ESETLEGES PROBLÉMÁI

Ha internetes játék közben problémák lépnek fel a teljesítménnyel, kapcsolj ki minden fájlmegosztó alkalmazást, internetes audiós és csevegőprogramot. Ezek az alkalmazások foglalják sávszélességedet, így a játék akadozhat vagy más, nem kívánatos hatások léphetnek fel.

A játék a következő internetes TCP és UDP portokat használja:

TCP: **8000** / UDP: **8001** / Both: **80**

Ha szeretnéd tudni, hogy engedélyezhetnéd ezeken a portokon a játék által megkívánt adatforgalmat, tanulmányozd routered vagy tűzfalad dokumentációját. Ha céges internetkapcsolaton keresztül kívánsz játszani, lépj kapcsolatba a hálózat adminisztrátorával.

TERMÉKTÁMOGATÁS

Ha problémák lépnek fel a játékkal kapcsolatban, az EA terméktámogatás Iesz segítségedre.

Az EA Help (Segítség) fájl a legtöbb, gyakran előforduló problémára megoldást kínál és tanácsokat tartalmaz a termék megfelelő használatával kapcsolatban.

Az EA Help (Segítség) fájl elérési útvonala: (a játék telepítése után):

A Windows régebbi változatai esetén kattints a Technical Support (Technikai támogatás) linkre a játék mappájában. A következő menüben: Start > Programs (Programok) (vagy minden program).

Az EA Help (Segítség) fájl elérési útvonala: (a játék telepítése után):

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba.
2. Kattints kétszer a My Computer (Sajátgép) ikonra az asztalon. (Windows XP esetén kattints a Start gombra, majd a (Sajátgép) ikonra).
3. Kattints az egér jobb gombjával a DVD-ROM meghajtóra, amely a játék lemezét tartalmazza, majd válaszd az OPEN (NYITÁS) opciót.
4. Nyisd meg a Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm fájlt.

Ha az EA Help (Segítség) fájlban foglalt információk nem segítenek a probléma megoldásában, kapcsolatba léphetsz az EA technikai támogatásával.

EA TERMÉKTÁMOGATÁS AZ INTERNETEN

Ha rendelkezel internet hozzáféréssel, látogasd meg az EA technikai támogatásának honlapját a következő címen:

http://electronicarts.hu/termektamogatas

Itt sok információt találhatsz a DirectX alkalmazásról, a játék kontrolleiről, a modemekről, a hálózatokról, valamint a rendszer karbantartásáról és a teljesítményről. Honlapunk naprakész információkat adhat a leggyakrabban fellépő problémákról, segítséget nyújthat a játékmenettel kapcsolatos kérdések esetén és válaszokat ad a leggyakrabban feltett kérdésekre. Ezek megegyeznek azokkal az információkkal, amelyeket közönségszolgálatunk munkatársai adnak a teljesítménnyel kapcsolatos kérdésekre. Támogató honlapunkat rendszeresen frissítjük, így célszerűbb először odalátogatnod, ha gyors megoldásokat szeretnél.

TERMÉKTÁMOGATÁS MAGYARORSZÁGON

Problémák akadtak a játékunkkal? Lépj kapcsolatba a terméktámogatással (minden munkanap 9:00–17:00 óra között)

Email: termektamogatas@ea.com

Megjegyzés: A támogatóközpont nem ad ki sem kódokat, sem tippeket

Hogy segíts nekünk a probléma megoldásában, mielőtt kontaktusba lépnél a terméktámogatással, készíts jelentést a gépeden a DirectX futásáról. Ezt a következőképpen teheted meg:

Kattints a Start > Run … (Start > Futtatás …) pontokra, majd írd be a következőt: dxdiag. Kattints az OK gombra, majd ha a jelentés elkészült, a SAVE ALL INFORMATION … (ÖSSZES INFORMÁCIÓ MENTÉSE) pontra és mentsd a jelentést a Windows asztalára.

GARANCIA

Megjegyzés: Az alábbi garancia csak viszonteladótól vásárol termék esetén érvényes. Ez a garancia nem vonatkozik az EA boltjában vagy harmadik féltől vásárolt termékekre.

KORLÁTOZOTT GARANCIA

Az Electronic Arts az eredeti termékek vásárlói számára garantálja, hogy ez a PC szoftver termék, a médiahordozó, amin ez a szoftver található és rögzített, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetlegesen hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiahordozót a reklamáló elküldi az alább található címre, a vételi számlával, a hiba leírásával és a visszaküldési cím feltüntetésével. A garancia ezeken túl semmilyen más formában nem befolyásolja az egyéb vásárlói jogokat. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, amely önmagában került átadásra, és nem érvényes azon médiahordozókra, amelyek sérültek, elhasználódtak, avagy nem megfelelő módon voltak felhasználva.

VISSZATÉRÍTÉSI GARANCIA

Az Electronic Arts kicseréli a sérült médiahordozót, amennyiben a jelenlegi árukészlet ezt lehetővé teszi és amennyiben az eredeti médiahordozót visszaküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímére, Electronic Arts s.r.o. Gemini building, Na Pankráci, 1683/127, Prága 4, 140 00, Csehország vásárlást igazoló számlával. A küldeményben tüntesse fel a hiba részleteit, nevét, címét, és amennyiben lehetséges, egy telefonszámot, amelyen munkaidőben felvehetjük a kapcsolatot Önnel.

Az Electronic Arts semmiféle garanciát nem vállal, ha a terméket a vásárló másodkézből vásárolta és nem az első végfelhasználó.

© 2008 Electronic Arts Inc. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A BioWare, a BioWare logó, a Dragon Age és a Dragon Age logó az EA International (Studio and Publishing) Ltd. védjegye ill. bejegyzett védjegye Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

Bink Video felhasználásával. Copyright © 1997–2005 by RAD Game Tools, Inc.

EAX01606313MT