DRAGON AGE™: PRAMENY

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Následující informace si přečtěte dříve, než začnete hru používat anebo ji umožníte používat svým dětem.

Záblesky světla a blikající obrazce mohou u některých lidí vyvolávat epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu anebo při hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenou a nikdy epileptickými záchvaty netrpěly. V případě, že jste vy anebo někdo jiný z vaší rodiny někdy trpěli příznaky epilepsie (záchvaty nebo ztrátou vědomí) v důsledku světelných záblesků, je třeba se před tím než budete hrát, poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby během hraní počítačových her věnovali svým dětem náležitou pozornost. Pokud máte vy sami nebo vaše děti při hraní počítačových her jakékoliv z následujících příznaků – závrať, rozmazané vidění, cukání očí nebo svalů, ztrátu vědomí, ztrátu orientace, jakýkoliv nechtěný pohyb anebo křeč – je třeba hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ

- Neseďte příliš blízko obrazovky. Seďte od ní v dostatečné vzdálenosti, jak to jen délka kabelů dovoluje.
- Při hraní je lepší používat malou obrazovku.
- Nehrajte, pokud jste unavení či nevyspalí.
- Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- Při hraní počítačových her je třeba si udělat každou hodinu přestávku dlouhou alespoň 10–15 minut.

OBSAH

- VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ . . . 1
  - PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ . . . 1
- INSTALACE HRY . . . 7
  - INSTALACE (POKUD MÁTE HERNÍ DISK) . . . 7
  - INSTALACE (POKUD JSTE SI HRU STÁHLI Z OBCHODU EA STORE) . . . 7
  - INSTALACE (POKUD JSTE SI HRU STÁHLI ZE STRÁNEK TŘETÍCH STRAN) . . . 7
- SPUŠTĚNÍ HRY . . . 7
- ÚVOD . . . 8
- SHRNUTÍ OVLÁDÁNÍ . . . 8
  - OBECNÉ OVLÁDÁNÍ . . . 8
  - PRO KLÁVESNICE ZAKOUPENÉ MIMO SEVERNÍ AMERIKU . . . 8
  - POHYB A KAMERA . . . 9
  - BOJ . . . 9
- JAK ZAČÍT . . . 9
  - HLAVNÍ NABÍDKA . . . 9
    - OSTATNÍ KAMPANĚ . . . 9
    - OBSAH KE STAŽENÍ . . . 9
  - PROFIL HRÁČE . . . 10
  - PŘIHLÁŠENÍ . . . 10
- TVORBA POSTAVY . . . 10
  - POHLAVÍ . . . 10
  - RASA . . . 10
    - ČLOVĚK . . . 10
    - ELF . . . 10
    - TRPASLÍK . . . 10
    - VÝHODY JEDNOTLIVÝCH RAS . . . 10
  - TŘÍDA . . . 11
    - VÁLEČNÍK . . . 11
    - MÁG . . . 11
    - LOTR . . . 11
    - VÝHODY TŘÍD . . . 11
  - PŮVOD . . . 12
    - LIDSKÝ ŠLECHTIC . . . 12
    - MÁG . . . 12
    - MĚSTSKÝ ELF . . . 12
    - DÁLSKÝ ELF . . . 12
    - PROSTÝ TRPASLÍK . . . 12
    - TRPASLIČÍ ŠLECHTIC . . . 12
    - VÝHODY JEDNOTLIVÝCH PŮVODŮ . . . 12
  - ÚPRAVY . . . 13
    - VZHLED . . . 13
    - PORTRÉT . . . 13
    - HLAS . . . 13
    - JMÉNO . . . 13
  - POKROČILÉ . . . 13
  - OBTÍŽNOST . . . 13
    - NÍZKÁ . . . 13
    - STŘEDNÍ . . . 13
    - VYSOKÁ . . . 13
    - NOČNÍ MŮRA . . . 13
- VÝVOJ POSTAVY . . . 14
  - VLASTNOSTI . . . 14
    - SÍLA . . . 14
    - OBRATNOST . . . 14
    - VŮLE . . . 14
    - MAGIE . . . 14
    - LSTIVOST . . . 14
    - VÝDRŽ . . . 14
    - VÝBĚR VLASTNOSTÍ PŘI RYCHLÉM PŘEJITÍ DO HRY . . . 15
  - DOVEDNOSTI . . . 15
    - NÁTLAK . . . 15
    - KRADENÍ . . . 15
    - VÝROBA PASTÍ . . . 15
    - PŘEŽITÍ . . . 15
    - BYLINKÁŘSTVÍ . . . 15
    - VÝROBA JEDŮ . . . 15
    - BOJOVÝ VÝCVIK . . . 15
    - BOJOVÁ TAKTIKA . . . 16
  - SCHOPNOSTI A KOUZLA . . . 16
    - AKTIVOVANÉ SCHOPNOSTI . . . 16
    - PASIVNÍ SCHOPNOSTI . . . 16
    - UDRŽOVANÉ SCHOPNOSTI . . . 16
  - ZKUŠENOST A ÚROVNĚ . . . 17
  - ČLENOVÉ DRUŽINY . . . 17
    - VĚRNOST . . . 17
  - SPECIALIZACE . . . 18
    - VÁLEČNÍK . . . 18
      - ZBĚSILEC . . . 18
      - ŠAMPIÓN . . . 18
      - TEMPLÁŘ . . . 18
      - PLENITEL . . . 18

MÁG . . . 18
TAJEMNÝ BOJOVNÍK . . . 18
KRVAVÝ MÁG . . . 18
MĚNIČ PODOBY . . . 18
DUCHOVNÍ LÉČITEL . . . 18
LOTR . . . 18
NÁJEMNÝ VRAH . . . 18
BARD . . . 18
DUELISTA . . . 18
HRANIČÁŘ . . . 18
SPECIALIZAČNÍ BONUSY . . . 19
ÚKOLY . . . 20
ROZHOVORY . . . 20
PŘESVĚDČOVÁNÍ . . . 20
ZASTRAŠOVÁNÍ . . . 20
VLIV OSTATNÍCH VLASTNOSTÍ . . . 20
NÁSTĚNKY S NABÍDKAMI PRÁCE . . . 20
DENÍK . . . 21
KODEX . . . 21
HISTORIE ROZHOVORŮ . . . 21
OBSAH KE STAŽENÍ . . . 21
MAPY . . . 21
BOJ . . . 24
ZDRAVÍ . . . 25
VÝDRŽ A MANA . . . 25
ÚNAVA . . . 25
ÚTOK . . . 25
OBCHÁZENÍ . . . 25
ÚTOK Z DÁLKY . . . 25
KRYTÍ . . . 25
OBRANA . . . 26
OBRANA PŘED STŘELAMI . . . 26
POŠKOZENÍ . . . 26
ZBROJ A PRORAŽENÍ ZBROJE . . . 26
DRUHY POŠKOZENÍ A BARVY . . . 26
ODOLNOST VŮČI ELEMENTŮM . . . 27
KRITICKÉ ÚDERY . . . 27
BODNUTÍ ZEZADU . . . 27
BONUSY K SÍLE . . . 27

ZRANĚNÍ . . . 27
HODNOST NEPŘÁTEL . . . 27
STYLY ZBRANÍ . . . 28
JEDNA ZBRAŇ . . . 28
ZBRAŇ A ŠTÍT . . . 28
DVĚ ZBRANĚ . . . 28
OBOURUČNÍ ZBRAŇ . . . 28
KOUZELNÁ HŮL . . . 28
LUK A KUŠE . . . 28
PRAVIDLA MAGIE . . . 29
SÍLA KOUZEL . . . 29
PŘERUŠENÍ KOUZLA . . . 29
KOMBINACE KOUZEL . . . 29
UBLÍŽENÍ PŘÁTELŮM . . . 29
ÚČINKY EFEKTŮ NA POSTAVU . . . 30
FYZICKÁ ODOLNOST . . . 30
DUŠEVNÍ ODOLNOST . . . 30
OMRÁČENÍ, PARALÝZA, STRACH, ZNEHYBNĚNÍ, ZKAMENĚNÍ . . . 30
ZMATENÍ . . . 30
USPÁNÍ . . . 30
OČAROVÁNÍ . . . 30
BOJOVÁ TAKTIKA . . . 31
ZÁKLADNÍ TAKTIKA . . . 32
CHOVÁNÍ . . . 32
VLASTNÍ TAKTIKY . . . 32
PŘEDMĚTY . . . 33
INVENTÁŘ . . . 34
OTEVÍRATELNÉ OBJEKTY A KOŘIST . . . 34
MATERIÁLY . . . 34
SADY PŘEDMĚTŮ . . . 34
ÚČINKY PŘEDMĚTŮ . . . 34
RUNY . . . 34
DÁRKY . . . 34
MĚNA . . . 35
OBCHODY . . . 35
ŘEMESLA . . . 35

PŘEDMĚTY PRO RYCHLÉ POUŽITÍ 35
LÉČIVÉ OBKLADY 35
SOUPRAVY PRO LÉČENÍ 35
LYRIOVÉ LEKTVARY 35
ELEMENTÁLNÍ MASTI 35
NÁTĚRY NA ZBRANĚ 35
JEDY 35
GRANÁTY 35
PASTI 36
NÁVNADY 36
SUCHAR PRO MABARI 36
DALŠÍ PŘEDMĚTY PRO RYCHLÉ POUŽITÍ 36
AUTOŘI 37
TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU 42
POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY 42
VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ 42
POTÍŽE S RYCHLOSTÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU 42
ZÁKAZNICKÁ PODPORA 42
ZÁKAZNICKÁ PODPORA EA NA INTERNETU 43
ZÁKAZNICKÁ PODPORA PRO ČESKOU REPUBLIKU 43
ZÁRUKA 43
OMEZENÁ ZÁRUKA 43

INSTALACE HRY

Poznámka: Systémové požadavky naleznete na adrese **http://www.electronicarts.cz/**.

Instalace (pokud máte herní disk):

Vložte disk do diskové jednotky a postupujte podle pokynů na obrazovce.

Instalace (pokud jste si hru stáhli z obchodu EA Store):

Poznámka: Chcete-li další informace o digitálně zakoupených verzích, navštivte adresu **www.eastore.ea.com** a klikněte na odkaz MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (VÍCE O DIGITÁLNĚ ZAKOUPENÝCH VERZÍCH).

Poté, co se hra pomocí aplikace správce stahování EADM stáhne, klepněte na ikonu instalace a následujte pokyny na obrazovce.

Po instalaci hru spusťte přímo z aplikace správce stahování EADM.

Poznámka: Pokud jste si hru již zakoupili a přejete si ji nainstalovat na jiný počítač, nejdříve si na druhý počítač stáhněte a nainstalujte aplikaci správce stahování EADM, poté ji spusťte a přihlaste se pod svým účtem EA. Vyberte si příslušnou hru ze seznamu a pro stažení dané hry klikněte na tlačítko start.

Instalace (pokud jste si hru stáhli ze stránek třetích stran):

Pro pokyny ohledně instalace, stažení a přeinstalování vámi zakoupené hry kontaktujte svého internetového prodejce.

SPUŠTĚNÍ HRY

V systému Windows Vista™ jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a ve starších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**). (Pokud využíváte obchod EA Store, musíte mít spuštěnou aplikaci EA Download Manager.)

Poznámka: V klasické nabídce Start systému Windows Vista jsou hry umístěny v nabídce **Start > Programy > Hry > Prohlížeč** her.

ÚVOD

Dragon Age™: Prameny je moderní, nově pojatá RPG hra ve stylu fantasy, založená na hraní s družinou. Hra má poutavý příběh a taktický systém boje. Hra *Dragon Age: Prameny* vychází z bohaté herní tradice, a proto je značně komplexní.

Vzhledem k tomu, že mnoho systémů hry je vzájemně provázaných, vysvětlení jedné funkce často odkazuje na jinou funkci. Pomocí obsahu se v tomto manuálu můžete snadno orientovat. A nakonec poznámka: V manuálu nebylo možné vypsat stovky kouzel a schopností, ale všechny jsou podrobně popsány a vysvětleny ve hře.

SHRNUTÍ OVLÁDÁNÍ

Nejprve si vytvořte postavu pomocí systému tvorby postavy popsaného *na str. 10*. Poté si vyzkoušejte ovládání herní kamery. Kamera se může přiblížit tak, že uvidíte své postavy z pohledu třetí osoby (jakoby přes rameno), nebo naopak oddálit tak, že uvidíte širší oblast hry téměř shora.

Přibližování a oddalování kamery se provádí kolečkem myši. Když je kamera úplně oddálená, můžete se pohybovat po bitevním poli pomocí směrových kláves, pohybem myši se stisknutým kolečkem nebo jednoduše tak, že ukazatel myši přemístíte k okraji obrazovky. Při jakékoli úrovni přiblížení můžete otáčet kamerou tak, že stisknete pravé tlačítko myši a pohybujete myší.

Většina příkazů se provádí stisknutím pravého tlačítka myši. Když pravým tlačítkem myši klepnete na nějaký objekt, zvolená postava provede vhodnou činnost podle druhu objektu – na nepřítele zaútočí, s přátelskou postavou si promluví, mrtvolu prohledá, dveře otevře, za páku zatáhne apod. Pokud k pohybu postav nechcete používat klávesnici, můžete dát pokyn k pohybu také klepnutím pravým tlačítkem myši na místo na zemi, kam má postava přejít.

Jakmile však zvolíte kouzlo nebo schopnost, které vyžadují nějaký cíl, musíte na cíl klepnout levým tlačítkem myši. Kouzlo či schopnost zvolíte buď klepnutím na panel schopností nebo stisknutím klávesy s číslem, které odpovídá schopnosti na panelu. Klepnutím pravým tlačítkem myši zrušíte vybrané kouzlo či schopnost. Levým tlačítkem myši také zvolíte postavu v družině, kterou chcete ovládat. Chcete-li zvolit více postav najednou, podržte levé tlačítko myši a přetáhněte kolem postav výběrový obdélník.

OBECNÉ OVLÁDÁNÍ

Rychlé uložení	**F5**
Rychlé načtení	**F9**
Zvýraznění objektů	**TAB**
Skrýt hlavní rozhraní	**V**
Vyfotit obrazovku	**PRT SCN**
Záznamy postav	**C**
Deník	**J**
Inventář	**I**
Dovednosti	**K**
Kouzla a schopnosti	**P**
Mapa oblasti	**M**
Mapa světa	**N**
Taktika	****
Hlavní nabídka	**ESC**

PRO KLÁVESNICE ZAKOUPENÉ MIMO SEVERNÍ AMERIKU

Hrajete-li hru v angličtině, popisky klávesnice, které jsou ve hře zmíněny, odpovídají popiskám na severoamerických klávesnicích. Pokud máte klávesnici zakoupenou mimo Severní Ameriku, může se stát, že máte některé klávesy popsány odlišně. Například na standardní britské klávesnici najdete výchozí klávesu pro vyvolání obrazovky bojové taktiky (na severoamerické klávesnici jde o klávesu „\“) popsánu symbolem „#“ (je to klávesa umístěná přímo nalevo vedle klávesy Enter).

POHYB A KAMERA

Běžet vpřed	**W**
Otáčení kamery doleva	**A**
Běžet vzad	**S**
Otáčení kamery doprava	**D**
Běžet doleva	**Q**
Běžet doprava	**E**
Otáčení kamery nahoru	**HOME**
Otáčení kamery dolů	**END**
Přiblížit pohled	**Page Down**
Oddálit pohled	**Page Up**
Posun pohledu (při plném oddálení)	**Směrové klávesy**
Přepnout běh/chůzi	**/** (numerická klávesnice)

BOJ

Pozastavení	**Mezerník**
Použít schopnost z panelu	**1** až **0**
Přepnout sadu zbraní	**/**
Pohyb/stání družiny	**H**
Zvolit celou družinu	´ (klávesa vpravo od klávesy =)
Zvolit jednu postavu	**F1** až **F4**
Zvolit více postav	**SHIFT** + **F1** až **F4**

JAK ZAČÍT

Když spustíte hru *Dragon Age: Prameny*, objeví se spouštěcí dialog. Po prvním klepnutí na tlačítko HRÁT se automaticky nastaví vhodné parametry hry podle nalezeného hardwaru. Poté se hra *Dragon Age: Prameny* spustí.

HLAVNÍ NABÍDKA

Hlavní nabídka je snadno srozumitelná. Chcete-li začít hrát, klepněte na NOVÁ HRA. K pokračování rozehrané hry klepněte na NAČÍST HRU. Chcete-li načíst poslední uloženou pozici, klepněte na POKRAČOVAT.

Následující možnosti hlavní nabídky vyžadují bližší vysvětlení:

OSTATNÍ KAMPANĚ

Zde se můžete pustit do hraní jiné kampaně hry *Dragon Age: Prameny* vytvořeného vámi, vašimi přáteli nebo laskavými cizími lidmi na internetu. Vlastní kampaň lze vytvořit pomocí sady nástrojů, která je k dispozici ke stažení na webových stránkách Dragon Age.

OBSAH KE STAŽENÍ

Zde najdete nový obsah, dostupný po vydání hry *Dragon Age: Prameny*, a to zdarma i k zakoupení. Dále zde můžete spravovat obsah, který jste si již stáhli.

SOUHLAS S LICENČNÍM UJEDNÁNÍM KONCOVÉHO UŽIVATELE JE NUTNÝ PRO HRANÍ. ON-LINE FUNKCE A/NEBO SLUŽBY VYŽADUJÍ ÚČET EA ONLINE, STEJNĚ JAKO REGISTRACI POMOCÍ PŘILOŽENÉHO SÉRIOVÉHO ČÍSLA. PODMÍNKY UŽÍVÁNÍ EA ONLINE NALEZNETE NA WWW.EA.COM. ÚČET EA SI MOHOU ZAREGISTROVAT POUZE HRÁČI OD 13 LET. SPOLEČNOST EA MŮŽE POSKYTOVAT NOVÝ OBSAH A/NEBO AKTUALIZACE OBSAHU ZDARMA, BUDOU-LI TAKOVÉ K DISPOZICI.

SPOLEČNOST EA MŮŽE UKONČIT POSKYTOVÁNÍ ON-LINE FUNKCÍ PO 30 DNECH OD OZNÁMENÍ NA STRÁNCE WWW.EA.COM.

PROFIL HRÁČE

Zde se můžete podívat na své dosažené úspěchy a uložené herní obrazovky. Pokud jste přihlášení ke svému účtu BioWare/EA, můžete je také nahrát do svého profilu on-line.

PŘIHLÁŠENÍ

Tato funkce vám umožňuje vytvořit účet BioWare/EA (nebo se přihlásit k vytvořenému účtu), abyste mohli nahrávat uložené herní obrazovky, sledovat své dosažené úspěchy a profil na webu a spravovat obsah ke stažení.

VYTVOŘENÍ POSTAVY

Než začnete hrát hru *Dragon Age: Prameny*, věnujte pár minut tomu, abyste vytvořili jedinečnou postavu a seznámili se se základy pravidel hry. Po klepnutí na tlačítko NOVÁ HRA v hlavní nabídce se přehraje krátké úvodní video. Na obrazovce tvorby nové postavy máte následující možnosti.

POHLAVÍ

Pohlaví vaší postavy nemá žádný vliv na vlastnosti a dovednosti, ale ovlivňuje některé dialogy, části příběhu a samozřejmě možnosti vzhledu obličeje a tvaru těla.

RASA

Rasa vaší postavy určuje fyzické rozměry, přirozené schopnosti a také způsob, jakým postava zapadá do světa Dragon Age, kde je napětí mezi rasami všední realitou.

ČLOVĚK

Lidé jsou rasa s vyváženými schopnostmi, a díky tomu jsou nejpočetnějšími a také dominantními obyvateli Thedasu.

ELF

Před tisíci lety elfové vládli povrchovým zemím Thedasu, ale dnes žijí ve stínu lidí, ať už jako utlačovaná nižší třída uzavřená v městských slumech, nebo (jak je tomu v případě dálských kmenů) jako věční tuláci v prastarých lesích.

TRPASLÍK

Trpasličí rasa je v úpadku, jelikož po staletí trvající válka proti temným zplozencům každým dnem decimuje jak trpasličí životy, tak i zbytky území jejich podzemního království. Trpaslíci mají vrozenou odolnost vůči magii, což jim znemožňuje stát se mágy.

VÝHODY JEDNOTLIVÝCH RAS

	Lidé	Elfové	Trpaslíci
Počáteční výhody	+1 k síle	+2 k vůli	+1 k síle
	+1 k obratnosti	+2 k magii	+1 k obratnosti
	+1 k magii		+2 k výdrži
	+1 ke lstivosti		+10% šance vzdorovat škodlivé magii

TŘÍDA

Třída určuje, jaké schopnosti se vaše postava může během hry naučit. Výběr třídy má výrazný vliv na to, jakým způsobem se postava chová v boji. U mágů třída také určuje váš životní příběh.

Možnosti jednotlivých tříd se částečně překrývají, ale postava jedné třídy nikdy nebude schopná zastávat místo postavy jiné třídy. Například válečník nebo lotr se nikdy nenaučí sesílat kouzla a naopak mág se nikdy nemůže naučit pokročilejší schopnosti užívání zbraní. Lotři se mohou naučit více dovedností než ostatní třídy, ale nemohou se zdokonalit v používání obouručních zbraní a štítů.

VÁLEČNÍK

Válečníci jsou bojovníci schopní stát v první linii. Jsou páteří každé družiny, která se ocitne v boji. Ovládají zbraně na blízko i na dálku a navíc využívají mocné zvláštní schopnosti, které pochází z válečníkovy rozsáhlé výdrže.

MÁG

Mágové jsou jediné postavy schopné sesílat kouzla, která používají k útoku i k podpoře sebe samých i ostatních členů družiny. Přestože mágové mohou třímat v boji nejrůznější zbraně, nejsou v jejich užívání nijak zruční. Raději se spoléhají na hole, z nichž vysílají kouzelné střely. Mágové nedokáží odolávat tváří v tvář nepříteli tak dobře jako ostatní třídy, ale pokud je družina ochrání, jsou schopní působit ohromné škody a léčit své spojence.

LOTR

Lotři jsou vynalézaví zápasníci, kteří v boji používají kombinaci hbitosti, lsti a dalších schopností. Dokáží své protivníky porážet nečekanými způsoby; někdy dokonce dřív, než si nepřítel vůbec všimne hrozícího nebezpečí. Lotři dokáží velmi obratně otvírat zámky, snadno vyřadit své nepřátele z boje nebo se připlížit k oběti a zákeřně jí zasadit těžkou ránu zezadu.

VÝHODY JEDNOTLIVÝCH TŘÍD

	Válečníci	Mágové	Lotři
Počáteční zdraví	100	85	90
Počáteční výdrž či mana	100	115	90
Počáteční bonusy k vlastnostem	+4 k síle	+5 k magii	+4 k obratnosti
	+3 k obratnosti	+4 k vůli	+2 k vůli
	+3 k výdrži	+1 ke lstivosti	+4 ke lstivosti
Počáteční dovednost	Bojový výcvik	Bylinkářství	Výroba jedů
Počáteční schopnost či kouzlo	Rána štítem, Přišpendlení nebo Smetení dvěma zbraněmi	Tajemný blesk	Nečestný boj
Počet úrovní k získání nové dovednosti	3	3	2
Získané zdraví za každou úroveň	6	4	5
Získaná výdrž či mana za každou úroveň	5	6	4
Základní hodnota útoku	60	50	55
Základní hodnota obrany	45	40	50

PŮVOD

Původ vaší postavy (předešlý život, kterým postava prošla před hrou) určuje, ve které ze šesti úvodních oblastí zahájíte hru, a dále pak ovlivňuje různé zážitky v celém průběhu hry. K dispozici je sice šest různých původů, ale všechny jsou provázány s určitou kombinací rasy a třídy. Poté, co si vyberete rasu a třídu, budete mít na výběr pouze jeden nebo dva původy.

LIDSKÝ ŠLECHTIC

Lidští válečníci a lotři vždy patří ke šlechtickému rodu Couslandů, jedné z nejvlivnějších rodin ve Fereldenu. Ale tváří v tvář zradě se i takový idylický život může snadno zhroutit …

MÁG

Lidští mágové z rodiny Amellů a elfí mágové z rodiny Suranů se ve hře ocitnou právě ve chvíli, kdy končí jejich dlouholetý výcvik v umění kouzlit. Strávili jím celé dětství – nyní nastal čas podstoupit Trýzeň, utajovaný obřad, během něhož se z kouzelnického učně buď stane plnohodnotný mág … nebo navždy zmizí.

MĚSTSKÝ ELF

Elfí válečník a lotr se mohou stát členem rodiny Tabrisů, nuzáckých městských elfů, uzavřených v nejchudší čtvrti města Denerimu. Jen díky sjednanému sňatku přichází naděje na úlevu v životě plném týrání a diskriminace – i když jen na pouhý jeden den. Vtom však přichází místní šlechtic, který si začne vyhrazovat „právo“ na nevěstu, a rasové pnutí se rychle vystupňuje v krveprolití …

DÁLSKÝ ELF

Elfí válečníci a lotři mají ještě druhou možnost – zvolit si hrdý, avšak náročný život v Maharielském klanu dálských elfů. Tito kočovníci nedovolují lidem podupat i poslední zbytky pravé elfské kultury, a tak raději putují po prastarých lesích ve věčné izolaci. Zničehonic však náhodný objev relikvie z elfské minulosti ohrozí jejich budoucnost …

PROSTÝ TRPASLÍK

Trpasličí válečníci a lotři mohou hru začít v rodině Brosců, která je „bez kasty“. Na této nejnižší příčce trpasličí společnosti se vždy zdálo, že podlézání místnímu šéfovi zločinců je tím nejspolehlivějším způsobem, jak zůstat naživu – alespoň jeden další den.

TRPASLIČÍ ŠLECHTIC

Trpasličí válečníci a lotři mají ještě druhou možnost – zvolit si život v orzammarské královské rodině, v domě Aeducanů, kde politická moc přirozeně kráčí ruku v ruce s podřezáváním hrdel příbuzných.

VÝHODY JEDNOTLIVÝCH PŮVODŮ

	Lidský šlechtic	Mág	Městský elf
Počáteční dovednost	Bojový výcvik	Bojová taktika	Nátlak

	Dálský elf	Prostý trpaslík	Trpasličí šlechtic
Počáteční dovednost	Přežití	Kradení	Bojový výcvik

ÚPRAVY

Během vytváření nové postavy máte k dispozici mnoho způsobů, jak postavu upravit podle svého přání. Ostatní členy družiny, které získáte během hry, upravovat nelze.

VZHLED

Rasa a pohlaví vaší postavy určují základní tvar jejího těla a hlavy, ale veškeré podrobnosti jsou jen na vás – od tvaru a velikosti jednotlivých rysů až po barvu kůže, tetování či kosmetické prvky. Chcete-li vytvořit jedinečnou tvář rychle, nejprve si projděte devět přednastavených tváří pro vaši rasu a pohlaví, a poté upravte jednotlivé rysy pomocí podrobných posuvníků uskupených podle kategorie.

PORTRÉT

Portrét vaší postavy se objevuje ve hře na hlavní obrazovce boje a průzkumu. Pomocí posuvníků u portrétu nastavte obrázek v rámečku tak, aby vám vyhovoval – ve hře jej uvidíte velmi často. Když si vytvoříte profil BioWare/EA, můžete tento portrét také nahrát na komunitní webové stránky BioWare a používat jej jako svého avatara ve fórech.

HLAS

Zde můžete pro svou postavu vybrat jeden ze šesti různých hlasů. Hlasy zaznívají v boji a liší se podle pohlaví a rasy.

JMÉNO

Příjmení vaší postavy závisí na původu, který jste určili předtím, ale můžete u postavy nastavit křestní jméno, nebo ponechat to, které vám hra sama nabídne. Toto zvolené jméno se objevuje v rozhovorech, v záznamech vaší postavy a také nad postavou ve hře, když na ni ukážete myší.

POKROČILÉ

Jakmile budete spokojení se svou vytvořenou postavou, můžete klepnout na tlačítko RYCHLE DO HRY a přejít rovnou do hry. V tomto případě budete vyzváni, abyste zvolili úroveň obtížnosti, a hra automaticky vybere příslušné počáteční vlastnosti, dovednosti a kouzla či schopnosti v závislosti na třídě postavy.

Pokud však máte zkušenosti s RPG hrami, možná budete tyto volby chtít provést sami. V tom případě klepněte na tlačítko POKROČILÉ. Možnosti, které zde máte k dispozici, jsou v tomto manuálu popsané v části Vývoj postavy *na str. 14*.

I když se pustíte rychle do hry, doporučujeme vám přečíst si následující části manuálu. Díky tomu pochopíte, jak vlastnosti a schopnosti vaší postavy ovlivňují její výkon ve hře.

OBTÍŽNOST

Ať už po úpravách postavy klepnete na tlačítko RYCHLE DO HRY, nebo pokračujete v pokročilých možnostech tvorby postavy, budete si muset vybrat úroveň obtížnosti bojů. Toto nastavení můžete kdykoli změnit v nabídce Možnosti. Vyšší úrovně obtížnosti nepředstavují útrpnou hru, kterou nelze vyhrát. Jejich volba poskytne po celou dobu hry výzvu hráčům, kteří jsou obzvlášť zběhlí v herním systému taktického boje. Při vyšší obtížnosti jsou nepřátelé silnější, zatímco vaše družina je slabší, což znamená, že musíte souboj častěji pozastavovat a u každého boje zvažovat, jaký přístup je nejlepší.

NÍZKÁ

Nízká obtížnost je nejvhodnější pro hráče, kteří jsou v RPG hrách začátečníci nebo chtějí procházet bojem v reálném čase, aniž by museli boj zastavovat a promýšlet taktiku. Při tomto nastavení si členové družiny nemohou vzájemně ublížit a jejich rány se snadno hojí. Nepřátelé způsobují menší zranění než normálně.

STŘEDNÍ

Tato úroveň obtížnosti je doporučená pro hráče, kteří již RPG hry znají. Toto nastavení poskytne dostatečnou výzvu, ale je při něm snadné přežít. Střední obtížnost vyžaduje občasné pozastavování boje kvůli plánování taktiky. Členové družiny sice mohou zranit jeden druhého, pokud použijí některé schopnosti lehkovážně, ale zranění způsobené přátelskou postavou je pouze poloviční oproti útoku na nepřítele.

VYSOKÁ

Vysoká obtížnost přináší výrazně větší výzvu než střední obtížnost. Abyste zvítězili nad agresivními nepřáteli, budete muset často využívat taktické pozastavování boje a chytře kombinovat kouzla a schopnosti. Členové družiny si mohou vzájemně působit zranění v plné míře a jejich rány se nehojí tak snadno. Nepřátelé působí větší škody, jsou odolnější vůči různým typům poškození a negativní účinky kouzel na ně působí kratší dobu.

NOČNÍ MŮRA

Toto nastavení je určené pro taktické mistry, jimž vysoká obtížnost připadá příliš lehká.

VÝVOJ POSTAVY

Abyste přežili celé dobrodružství, vaše postava se musí stát silnější, učit se nové dovednosti, získávat lepší výbavu a najímat zkušené spojence. Zatímco volby popsané v části Tvorba postavy (*na str. 10* tohoto manuálu) provedete pouze jednou, na začátku hry, volby popsané v této části vás čekají během hry mnohokrát.

VLASTNOSTI

Každá postava začíná nejméně s 10 body v každé ze šesti vlastností, které v první řadě určují výkon postavy v boji, ale ovlivňují také vaše nebojové dovednosti a mohou odkrýt nové možnosti v dialozích.

Až hodnoty vlastností postavy uvidíte poprvé, většina z nich již bude vyšší než 10. Za to vděčíte výhodám rasy a třídy, které jsou popsány výše. Při vytváření nové postavy můžete navíc podle libosti přidat k vlastnostem dalších pět bodů. Když přeskočíte pokročilé možnosti tvorby postavy, hra těchto pět bodů k vlastnostem přiřadí automaticky podle tabulky uvedené na konci této části. Postavy získávají další tři body vlastností za každou úroveň.

Poznámka: Hra v mnoha případech počítá spíše s bonusem vlastnosti než přímo s hodnotou vlastnosti. Bonus vlastnosti je rozdíl mezi aktuální hodnotou vlastnosti a základní hodnotou deseti bodů – jinými slovy, je to celkový počet bodů, které jste se k vlastnosti rozhodli přidat.

SÍLA

Větší síla zvyšuje základní poškození způsobované všemi zbraněmi kromě kuší a kouzelných holí. Spolu s obratností navíc určuje, jestli byl útok na blízko úspěšný. Z toho důvodu je síla důležitá hlavně pro válečníky a lotry; ocení ji však i mágové, kteří používají zbraně na blízko. Velká síla je také potřeba, pokud má postava používat obouruční zbraně nebo nosit těžkou zbroj. Síla také přispívá k fyzické odolnosti postavy a má vliv na zastrašovací stránku dovednosti Nátlak.

OBRATNOST

Obratnost tvoří hlavní součást obranné hodnoty postavy, čímž pomáhá úplně se vyhnout útoku. Společně se silou také přispívá k útočné hodnotě zblízka, která určuje, jestli se máchnutí zbraní trefí do cíle. U zbraní na dálku je obratnost jediná vlastnost, která ovlivňuje útočnou hodnotu. Vyšší obratnost dále zvyšuje poškození způsobené bodnými zbraněmi, jako jsou dýky či šípy, protože postava je schopná zručněji manévrovat se špičkou zbraně. A konečně, obratnost přispívá k fyzické odolnosti a je předpokladem pro některé schopnosti týkající se zbraní. Tato vlastnost je nejdůležitější pro válečníky a lotry.

VŮLE

Vůle ovlivňuje maximální množství many či výdrže, kterou postava používá k sesílání kouzel a aktivaci schopností. Proto je naprosto nezbytná pro mágy, ale je užitečná i pro válečníky či lotry, kteří své schopnosti používají často. Vůle také přispívá k duševní odolnosti postavy.

MAGIE

Není divu, že z vysoké hodnoty této vlastnosti mají největší prospěch mágové. Bonus vlastnosti magie určuje sílu mágových kouzel, která ovlivňuje rozsah účinku kouzla – včetně způsobeného poškození. Magie zvyšuje postavám všech tříd účinnost léčivých obkladů, lektvarů a mastí. Vysoká hodnota magie je nutná k používání holí vysoké úrovně a k naučení se některých kouzel. Magie také přispívá k duševní odolnosti.

LSTIVOST

Postavy se nemohou naučit pokročilé dovednosti, pokud nedisponují opravdovou lstivostí. Tato vlastnost je tedy užitečná pro každou postavu, která si přeje využívat dovednosti co nejúčinněji. Pro lotry je dvakrát významná, protože mnoho schopností využívaných výhradně lotry dozná s vysokou lstivostí výrazného zlepšení. Lstivost postavám usnadňuje rozpoznat slabinu ve zbroji protivníka, čímž zvyšuje hodnotu proražení zbroje. Dále přispívá k duševní odolnosti a k přesvědčovací stránce dovednosti Nátlak.

VÝDRŽ

Každý bod výdrže zvyšuje zdraví postavy, takže postava může v bitvě utrpět více zranění, než padne. Proto je výdrž důležitá pro všechny postavy v předních bojových liniích. Výdrž také přispívá k fyzické odolnosti.

VÝBĚR VLASTNOSTÍ PŘI RYCHLÉM PŘEJITÍ DO HRY

	Válečník	Mág	Lotr
Vlastnosti	+3 k síle +1 k obratnosti +1 k vůli	+2 k vůli +3 k magii	+1 k síle +3 k obratnosti +1 ke lstivosti
Dovednosti	Bojový výcvik		
Schopnosti a kouzla	Přesný úder, Blok štítem nebo Rána štítem	Výšleh plamene a Slabost	Kradmost a Výcvik boje obouruč

DOVEDNOSTI

Dovednosti mají k dispozici všechny humanoidní postavy. Nemají přímý vliv na boj, ačkoli některé lze během bitvy použít. Lotři získávají nový bod dovedností za každé dvě úrovně, kdežto válečníci a mágové získávají nový bod za každé tři úrovně. Každá dovednost má čtyři úrovně zdatnosti, ale abyste se mohli naučit dovednosti na vysoké úrovni, musíte mít dostatečně vysokou lstivost. Na začátku hry získáte dvě dovednosti určené třídou a původem postavy. K tomu se můžete ihned naučit jednu další dovednost dle vlastního výběru. Pokud přeskočíte pokročilé možnosti tvorby postavy, hra tuto dovednost vybere za vás.

NÁTLAK

Nátlak odkrývá nové možnosti v dialogu, které slouží k přesvědčování jiných postav, aby změnily názor. To někdy vede k otevření nové cesty příběhem nebo k získání výhodnějších podmínek dohody. Pokud se v dialogu objeví možnost „Přesvědčit“, vaše šance na úspěch závisí na úrovni vašeho Nátlaku a hodnotě lstivosti. Pokud se naopak objeví možnost „Zastrašovat“, úspěch závisí na Nátlaku a hodnotě síly.

KRADENÍ

Postavy, které se naučily krást, se mohou pokoušet vybrat ostatním kapsy – ať už se jedná o přátelsky, neutrálně či nepřátelsky naladěné oběti. Ke kradení během boje je však potřeba vysoká zdatnost v kradení. Věci, které obdržíte při kradení, jsou ve většině případů navíc k těm, které by nepřítel normálně upustil, kdybyste ho zabili v boji.

VÝROBA PASTÍ

Postavy s touto dovedností mohou z běžných součástí sestavovat pasti či léčky, pokud zároveň vlastní schéma mechanismu. Druhá a čtvrtá úroveň této dovednosti také zvyšuje dosah, v němž je postava schopná si všimnout nepřátelských pastí.

Poznámka: Všechny postavy, které se tuto dovednost naučí, mohou klást pasti, ale jen lotři je dokáží zneškodňovat.

PŘEŽITÍ

Přežití umožňuje postavě objevit nepřátele, kteří by jinak zůstali skrytí. Vyšší úrovně dovednosti postavě umožňují rozpoznat, jak je skrytý nepřítel silný, a dále přidávají bonusy k přirozené odolnosti a fyzické odolnosti.

BYLINKÁŘSTVÍ

Bylinkářství postavě umožňuje připravovat celou řadu lektvarů, obkladů, mastí, balzámů, elixírů apod., má-li po ruce vhodné přísady a recept. Na vyšší úrovni bylinkářství postava zvládne i náročnější recepty a dokáže vytvořit velice silné předměty.

VÝROBA JEDŮ

Výroba jedů spočívá v míchání nebezpečných látek, kterými může postava potřít zbraně, aby působily větší zranění a často i znehybnily nepřátele. Větší zdatnost v tomto umění umožňuje též vyrábět výbušné bomby a lahvičky určené k házení na nepřátele. Stejně jako u bylinkářství a výroby pastí, příprava předmětů pomocí této dovednosti vyžaduje recept a různé přísady. Poznámka: Tato dovednost neslouží jen k přípravě jedů, ale i k jejich používání.

BOJOVÝ VÝCVIK

U válečníků a lotrů každá další úroveň této dovednosti otevírá novou řadu schopností týkajících se zbraní, která se postava může naučit, a také poskytuje dodatečné malé výhody. Mágové sice nemohou získat schopnosti týkající se zbraní, ale tato dovednost jim výrazně zvyšuje poškození, které jsou schopni v boji ustát, než dojde k přerušení sesílání kouzla.

BOJOVÁ TAKTIKA

Každá úroveň této dovednosti přidává postavě další volná políčka na listu bojové taktiky *(viz str. 31)*. Vzhledem k tomu, že každé políčko řídí jednu podmíněnou akci během boje (např. dává pokyn mágovi, aby seslal léčení na jakoukoli postavu, jejíž zdraví klesne pod 50 %), s více políčky můžete pro svou družinu vytvářet promyšlenější bitevní plány.

SCHOPNOSTI A KOUZLA

Schopnosti (u válečníků a lotrů) a kouzla (u mágů) jsou zvláštní vlastnosti, které jsou jedinečné pro určitý typ postavy, na rozdíl od dovedností, které se může naučit každá postava. Téměř vždy se vztahují k boji. Použití schopnosti či kouzla často čerpá ze zásob výdrže, resp. many postavy. Některé schopnosti jsou však pasivní a poskytují trvalé výhody, aniž by přitom odčerpávaly výdrž nebo manu. Postava získá novou schopnost nebo kouzlo na každé úrovni a také v určitých dalších situacích ve hře. Na začátku hry jste vybaveni jednou schopností či kouzlem podle třídy postavy a jednu další schopnost si můžete sami vybrat. Pokud přeskočíte pokročilé možnosti tvorby postavy, hra tuto dovednost vybere za vás.

Narozdíl od dovedností nemají schopnosti a kouzla vyšší úrovně zdatnosti. Podobné schopnosti jsou seskupené po čtyřech. Když se postava naučí nové kouzlo či schopnost, získá přístup k další schopnosti ve skupině a může se ji naučit, pokud splňuje další podmínky, např. úroveň nebo hodnoty vlastností.

Některé schopnosti jsou dostupné všem postavám dané třídy. Několik skupin schopností, např. Dvě zbraně a Lukostřelba, je k dispozici jak válečníkům, tak i lotrům. Určité schopnosti jsou spojené s konkrétní specializací, ke které může postava dojít později ve hře.

Ve hře *Dragon Age: Prameny* jsou stovky schopností a kouzel a rozsah tohoto manuálu nám neumožňuje všechny vypsat. Všechny je najdete popsané ve hře.

AKTIVOVANÉ SCHOPNOSTI

Většina schopností a kouzel je označená jako „aktivované". Postava je použije jen ve chvíli, kdy jí k tomu dáte pokyn. (Ostatní postavy v družině používají své aktivované schopnosti vždy, když je to vhodné nebo když je k tomu přiměje podmíněný pokyn nastavený v plánu bitevní taktiky.) Tyto schopnosti mají různý účinek. Některé mají pozitivní vliv na vaši postavu nebo na spojence, zatímco jiné působí škodlivě na jednoho či více nepřátel, nebo dokonce na všechny postavy v oblasti bez ohledu na to, na čí jsou straně. Některé aktivované schopnosti účinkují jen okamžik, kdežto jiné zůstávají po krátkou dobu aktivní. Většina aktivovaných schopností okamžitě odčerpá část výdrže nebo many. Několik jich lze používat „zdarma". Po použití konkrétní aktivované schopnosti trvá určitou krátkou dobu, než můžete danou schopnost použít znovu.

PASIVNÍ SCHOPNOSTI

Schopnosti či kouzla označená jako „pasivní" mají trvalý účinek. Nespotřebovávají žádnou výdrž či manu a neobjevují se v panelu schopností, protože je není třeba aktivovat. Chcete-li se podívat, jaké pasivní schopnosti se vaše postava naučila, otevřete seznam kouzel, resp. schopností..

UDRŽOVANÉ SCHOPNOSTI

Když použijete schopnost nebo kouzlo označené jako „udržované", zůstane aktivní, dokud tuto schopnost nevypnete nebo dokud nevyčerpá veškerou výdrž či manu vaší postavy. Některé udržované schopnosti výdrž/manu nespotřebovávají, a zůstávají tedy aktivní tak dlouho, jak si přejete. Používání udržovaných schopností však zvyšuje únavu postavy, takže každá další schopnost, kterou použijete při zapnuté udržované schopnosti, bude vyžadovat větší množství výdrže či many. Po vypnutí udržované schopnosti trvá určitou krátkou dobu, než můžete danou schopnost použít znovu.

ZKUŠENOST A ÚROVNĚ

Kdykoli dokončíte úkol (quest) nebo zabijete nepřítele, získáte zkušenostní body (známé též jako XP). Jakmile vaše body XP překročí určitou hranici, vaše postava postoupí na vyšší úroveň. Pod jménem postavy ve hře nebo v záznamech postavy můžete sledovat, kolik zkušenosti vám ještě chybí do další úrovně. K postupu z první úrovně na druhou je potřeba 2000 bodů zkušenosti. S každou další úrovní se potřebný počet zvyšuje o 500 bodů. (To znamená, že zkušenost potřebná k postupu na třetí úroveň je celkem 4500 bodů – o 2500 bodů víc než na druhou úroveň.) Ve hře není žádná pevně daná maximální úroveň.

S každou další úrovní získá postava následující:

- Tři body vlastností
- Jedno kouzlo nebo schopnost
- Někdy jeden bod dovedností – Lotři jej získají za každé dvě úrovně, válečníci a mágové za každé tři úrovně.
- Několik bodů zdraví a many/výdrže v závislosti na třídě *(viz str. 25)*
- Malé zvýšení základní útočné hodnoty

V záznamech postavy můžete nastavit, zda si přejete udělovat postavě nové body vlastností a dovedností a nová kouzla/schopnosti sami, nebo zda je má hra přidělovat automaticky, když postava postoupí na další úroveň.

ČLENOVÉ DRUŽINY

Hru *Dragon Age: Prameny* je možné projít celou pouze s postavou, kterou si vytvoříte, ale hra je navržená pro družinu čtyř dobrodruhů. Své společníky si najmete z mnoha možných kandidátů, které potkáte po celém Fereldenu. Členové vaší družiny nejsou důležití jen v boji – mají také osobní vazby k vašim úkolům a mohou vás požádat, abyste jim pomohli s jejich vlastními problémy. Chcete-li přepnout aktivní členy družiny, klepněte na tlačítko ZMĚNIT DRUŽINU v panelu nabídky v horní části hlavního rozhraní. (V určitých situacích není možné měnit družinu.)

VĚRNOST

Členové vaší družiny mají své vlastní plány a svou osobnost. Často výrazně reagují na vaše rozhodnutí. V levé dolní části záznamů postavy můžete sledovat, do jaké míry s vašimi činy jednotlivé postavy souhlasí *(viz str. 14)*. Když se míra věrnosti člena družiny dostatečně zvýší, můžete s ním v táboře vést delší rozhovory, což může vést k novým úkolům nebo, u určitých postav, i k romantickým zápletkám. Postavy, které důvěřují vašim vůdcovským schopnostem, vám mohou též poskytovat bonusy k vlastnostem. Když míra věrnosti postavy naopak klesne, riskujete, že vás postava opustí nebo zradí. Vzhledem k tomu, že každý člen družiny je jiný, je obtížné vyhovět všem. Ale moudrý generál dobře ví, že když s ním někdo nesouhlasí v podstatných věcech, může si věrnost svých společníků vždy koupit pomocí dárků *(viz str. 34)*.

SPECIALIZACE

Pokud je jedna z vašich postav dostatečně silná a způsobilá – a pokud jste objevili určité tajné vědomosti – můžete si vybrat specializaci podle třídy dané postavy. Hlavní postava si může zvolit dvě specializace, k nimž získá způsobilost na úrovni 7 a 14. Ostatní humanoidní členové družiny již jednu specializaci mají a mohou se naučit jednu další. Každá specializace přináší několik bonusů a otvírá přístup k nové skupině mocných kouzel či schopností.

VÁLEČNÍK

ZBĚSILEC

Když zběsilce pohltí záchvat zuřivosti, stane se z něj pološílený posel smrti a ničení. Svůj hlad po krvi si však jen zřídka udrží po delší dobu.

ŠAMPIÓN

Šampióna najdete na bitevním poli velmi snadno: Bojuje po boku svých spojenců a silným hlasem je povzbuzuje k vyššímu sebevědomí; jeho sebejistota vhání do srdcí nepřátel zoufalství a beznaděj.

TEMPLÁŘ

Templáři jsou zhoubou všech magických odpadlíků. Dokáží potlačit nejnebezpečnější schopnosti mágů, takže se k nim družina může snadno dostat a zabít je.

PLENITEL

Plenitelé jsou zhmotněním hrůzy. Jsou to masochisté, kteří flirtují se svou vlastní smrtí v naději, že přinesou smrt svým nepřátelům.

MÁG

TAJEMNÝ BOJOVNÍK

Tajemný bojovník je mág využívající neobvyklé prostředky. Zavrhuje zjevnou moc přímých magických útoků a stává se z něj elitní válečník ovládající běžné zbraně.

KRVAVÝ MÁG

Krvavý mág je student zapovězené prastaré magie, která se spoléhá spíše na samotnou esenci života než na lyrium či manu. Jejich kouzla představují hrozivé zbraně; jsou extrémně mocná a schopná ovládat vůli ostatních.

MĚNIČ PODOBY

Měnič podoby je vyškolený v umění přeměny. Nikdy není tím protivníkem, kterého nepřátelé očekávají.

DUCHOVNÍ LÉČITEL

Duchovní léčitel se neukvapuje a před okázalými projevy útočné magické síly dává přednost pomalému, ale jistému vítězství vybojovanému díky jeho takřka nezničitelným spojencům.

LOTR

NÁJEMNÝ VRAH

Nájemní vrazi jsou schopní zabijáci likvidující své nepřátele díky dovednému odhalování slabin, kterých můžou využít oni sami i jejich spojenci.

BARD

Jen ti nejnevinnější bardi se považují za pouhé baviče. Většinou jsou mistry manipulace, skrývajícími se za povoláním, které jim snadno odemyká dveře k vlivným lidem. Nejsou to samostatní bojovníci. Spíše se zaměřují na inspirování spojenců či zbavování nepřátel odvahy, čímž sobě a své straně zvyšují šanci na vítězství.

DUELISTA

Duelisti jsou mistry rychlosti, úniku a přesnosti. Když na ně nepřítel zaútočí, stojí už dávno někde jinde, připravení zasadit omračující ránu nebo rychlý úder na citlivé místo.

HRANIČÁŘ

Hraničář je přítel zvířat – a co je důležitější, jejich zapřísáhlý spojenec. Hraničář v nouzi vždycky najde kamarády se zuby a drápy, kteří se přidají do boje.

SPECIALIZAČNÍ BONUSY

	Zběsilec	Šampión	Templář	Plenitel
Bonus k vlastnostem	+2 k síle	+2 k vůli	+2 k magii	+1 k výdrži
Druhotný bonus	+10 ke zdraví	+1 ke lstivosti	+3 k duševní odolnosti	+5 k fyzické odolnosti

	Tajemný bojovník	Krvavý mág	Měnič podoby	Duchovní léčitel
Bonus k vlastnostem	+1 k obratnosti	+2 k výdrži	+2 k výdrži	+2 k magii
Druhotný bonus	+5 k útoku	+2 k síle kouzel	+1 ke zbroji	Vyšší regenerace zdraví

	Nájemný vrah	Bard	Duelista	Hraničář
Bonus k vlastnostem	+2 k obratnosti	+2 k vůli	+1 k obratnosti	+1 k výdrži
Druhotný bonus	+2,5 % šance na kritický úder	+1 ke lstivosti	+1 k působenému poškození	+5 k odolnosti vůči přírodě

ÚKOLY

Dragon Age: Prameny je hra založená na příběhu – nejde jen o prosté mlácení. Nestačí jen hledat další boj: musíte promlouvat s postavami, vyjednávat s přáteli i nepřáteli a prozkoumávat okolní svět. Hra je sestavená ze stovek drobných úkolů (questů), které dohromady utváří celistvý, epický příběh. Téměř každý úkol nabízí několik možných způsobů řešení a alternativních výsledků. Nejjednodušší způsob, jak projít úkolem, je hledat další část příběhu označenou na minimapě nebo další postavu, která má nad hlavou vykřičník. Vynalézavější hráči jistě objeví spoustu nezvyklých, někdy až zarážejících způsobů, jak příběh hry utvářet.

ROZHOVORY

Některé rozhovory se spustí samy od sebe (např. příběh vašeho původu na začátku hry), ale většinou je na vás, abyste si sami promluvili s postavami, od nichž chcete získat pomoc nebo informaci. (Nezapomeňte si povídat se členy své vlastní družiny. Mohou toho vědět víc, než si myslíte.) Když ukážete myší na nějakou postavu a objeví se bublina (symbol mluvení), zahajte rozhovor pravým tlačítkem myši. Když je v rozhovoru na řadě vaše postava, budete mít na výběr několik možností, co říct. Klepněte na větu, kterou chcete pronést, nebo stiskněte odpovídající číselnou klávesu. Vybírejte opatrně – určité volby v rozhovoru mají zásadní dopad na příběh, ale mohou se ve hře projevit až mnohem později.

PŘESVĚDČOVÁNÍ

Některé hráčovy věty začínají výrazem „(Přesvědčit)“, nebo podobným heslem. Je-li vaše dovednost na dostatečné úrovni, postava, s níž mluvíte, se začne na věc dívat vašima očima. Pokud však přesvědčování selže, ocitnete se v horší situaci než předtím. Přesvědčovací věty závisí na úrovni dovednosti Nátlak a na hodnotě Istivosti.

ZASTRAŠOVÁNÍ

Zastrašování je odvrácenou stranou přesvědčování. Také závisí na dovednosti Nátlak, ale namísto Istivosti je ovlivněna silou postavy. K zastrašování dostanete méně příležitostí než k přesvědčování, ale výsledky jsou často převratnější. Pokud zastrašování selže, pak (stejně jako u přesvědčování) obvykle draze zaplatíte.

VLIV OSTATNÍCH VLASTNOSTÍ

Některé zvláštní věty v rozhovorech závisí na dalších vlastnostech postavy. Například věta označená výrazem „(Lstivost)“ znamená, že postava projeví vysokou znalost tématu. Pokud je vlastnost v dané situaci dost vysoká, ostatní postavy zareagují příznivě. Pokud ne, budou si vás zřejmě méně vážit.

NÁSTĚNKY S NABÍDKAMI PRÁCE

Několik organizací ve Fereldenu spravuje nástěnky s nabídkami práce v naději, že se dočkají pomoci od dobrodruhů, kteří si potřebují trochu vydělat. Většina těchto nástěnek patří pěvcům, což je náboženský spolek, jehož členové se zapřísáhli, že nikdy nevysloví žádnou větu, která není obsažená ve Zpěvu světla. Jelikož lze nabízenou práci jen velmi zřídka popsat pouze slovy z posvátných textů, místní pěvci často vylepují psané žádosti na nástěnky. Po dokončení úkolu zajděte za pěvcem, aby vám zaplatil. Různé menší místní skupiny také provozují podobné nástěnky.

DENÍK

Do vašeho deníku se zaznamenávají všechny úkoly, které jste objevili. Najdete v něm informace o tom, co máte udělat a proč, a někdy také (i když ne vždy) nápovědu ohledně alternativního řešení problému. Přestože můžete pracovat současně na mnoha úkolech, jen jeden je vždy aktivní – ten označený dvěma velkými šipkami vedle názvu úkolu. Na hlavní obrazovce a na mapě oblasti se objevují pouze body, které se týkají aktivního úkolu.

Úkoly jsou v deníku ve dvou záložkách. Jedna je označená šipkou a obsahuje nedokončené úkoly, zatímco druhá je označená fajfkou a v ní si můžete prohlédnout úkoly, které jste již splnili.

KODEX

Kodex najdete ve svém deníku na záložce označené listem papíru. Zde se ukládají nalezené informace o životě v Thedasu a o hraní hry. Objeví se v něm například výňatky z knih, které jste našli, a encyklopedické články o různých tématech. Další zápisky do kodexu získáte tím, že budete zkoumat objekty, ptát se na určitá témata v rozhovorech nebo zabíjet nepřátele. Také jsou zde uloženy výcvikové informace (tutoriál) pro případ, že byste se na ně někdy potřebovali znovu podívat.

Zvláštní pozornost věnujte záznamům v kodexu, které se vztahují k úkolům. Často obsahují informace nezbytné k dokončení některé z příběhových linií.

HISTORIE ROZHOVORŮ

Čtvrtá záložka deníku, označená dialogovou bublinou, obsahuje záznam 25 posledních rozhovorů. Zde si můžete znovu podrobně prohlédnout, co kdo říkal. Nemějte starost, že o záznamy minulých rozhovorů postupně přicházíte. Důležité body příběhu jsou v deníku stále uchované.

OBSAH KE STAŽENÍ

Na poslední záložce deníku, označené truhlicí, se zobrazuje nový obsah, který si můžete stáhnout, abyste hru rozšířili. Záložka se podobá obrazovce Obsah ke stažení, která je přístupná z hlavní nabídky.

MAPY

Dragon Age: Prameny nabízí dva typy map – mapy oblastí, které jsou po vstupu do nové oblasti z větší části nekompletní, ale během zkoumání se na nich objevují nové podrobnosti, a mapu světa, která slouží k cestování mezi oblastmi. Minimapa v pravém horním rohu herní obrazovky ukazuje jen malou část mapy oblasti.

Mapu světa (jde vlastně jen o mapu Fereldenu, celý Thedas je mnohem větší) budete mít k dispozici po dokončení prologu hry. V pravé horní části mapy najdete tábor, kde můžete navštívit členy své družiny a automaticky vyléčit postavy ze zranění. Dávejte pozor, když budete cestovat mezi oblastmi na mapě světa. Dobrodruzi se často stávají terčem přepadení.

Značka / Vysvětlivka	
1	Zdraví postavy *(str. 24)*
2	Mana/výdrž postavy *(str. 25)*
3	Současná činnost postavy
4	Padlý člen družiny
5	Právě zvolená postava
6	Postava trpící zraněním *(str. 26)*
7	Upozornění o postupu na další úroveň *(str. 22)*
8	Zvolit celou družinu
9	Pokyn družině, aby držela pozice
10	Přepínání sady zbraní *(str. 34)*

Značka / Vysvětlivka	
11	Uzamknutí panelu schopností
12	Ukazatel zkušenosti *(str. 17)*
13	Pozitivní a negativní účinky na postavě *(str. 30)*
14	Panel schopností s klávesovými zkratkami
15	Předměty k rychlému použití a jejich množství *(str. 35)*
16	Interval použití schopnosti
17	Popis zvolené schopnosti
18	Změnit velikost panelu
19	Minimapa oblasti *(str. 21)*
20	Zavřít minimapu

Značka / Vysvětlivka	
21	Záznamy postav (str. 14)
22	Kouzla a schopnosti *(str. 14)*
23	Dovednosti (*str. 15)*
24	Inventář *(str. 33)*
25	Deník *(str. 21)*
26	Mapa *(str. 21)*
27	Bojová taktika *(str. 31)*
28	Změnit družinu
29	Hlavní nabídka
30	Používané kouzlo nebo schopnost

Značka / Vysvětlivka	
31	Elementální účinek nebo účinek léčení *(str. 24)*
32	Poškození působené členovi družiny *(str. 26)*
33	Poškození působené nepříteli
34	Nezvolený člen družiny
35	Nezvolený nepřítel
36	Obcházení *(str. 25)*
37	Zvolená postava
38	Aktuální cíl
39	Název a zdraví aktuálního cíle
40	Poškození při kritickém úderu *(str. 27)*

BOJ

Většina boje probíhá na základě velmi přímočarého vzorce: procentuální šance na zásah se rovná rozdílu mezi útočnou hodnotou útočníka a obrannou hodnotou protivníka, plus asi 50 %. Magie funguje trochu jinak. Pokud je zásah úspěšný, cíl útoku utrží několik bodů zranění, které se odečtou od jeho zdraví. Všechny tyto hodnoty (útočná a obranná hodnota a působené poškození) však může ovlivnit celá řada dalších faktorů, což vysvětlíme na následujících stránkách.

Značka	Vysvětlivka
1	Změnit postavu
2	Rasa *(str. 10)*
3	Třída *(str. 11)*
4	Specializace *(str. 18)*
5	Zdraví postavy *(str. 24)*
6	Výdrž/mana *(str. 25)*
7	Únava *(str. 25)*
8	Zbroj *(str. 26)*
9	Obrana *(str. 26)*
10	Útok *(str. 26)*

Značka	Vysvětlivka
11	Poškození *(str. 26)*
12	Účinky na postavě *(str. 30)*
13	Věrnost *(str. 18)*
14	Zbývající zkušenost do další úrovně *(str. 17)*
15	Vlastnosti *(str. 14)*
16	Fyzická a duševní odolnost *(str. 30)*
17	Odolnost vůči elementům *(str. 27)*
18	Zobrazit herní statistiky
19	Postoupit na vyšší úroveň
20	Zapnout automatický postup na vyšší úroveň

ZDRAVÍ

Kdykoli postava utrpí zranění, body způsobeného poškození se odečtou od jejích bodů zdraví. Maximální zdraví je na začátku určené třídou postavy *(viz str. 11)*, ale zvyšuje se s každou další úrovní a s každým bodem přiřazeným k vlastnosti výdrž. Ztracené body zdraví se obnovují mnohem rychleji během průzkumu než v boji. Pokud vám v boji dochází zdraví, použijte léčivý obklad *(viz str. 35)* nebo sešlete léčivé kouzlo.

VÝDRŽ A MANA

Válečníci a lotři při používání svých schopností čerpají ze zásoby výdrže a mágové používají k sesílání kouzel manu. (Několik málo schopností však výdrž/manu nestojí.) Výdrž či mana se postavám časem obnovuje, ale v zápalu boje jen pomalu, což znamená, že během bitvy mohou použít jen omezený počet schopností. Zejména na nižších úrovních, kdy mají postavy dost omezené množství výdrže a many, jsou schopnosti a kouzla jen zvláštním doplněním základních útoků, nikoli středobodem bitvy. Maximální množství výdrže či many je zpočátku určeno třídou postavy *(viz str. 11)*. Zvyšuje se s každou dosaženou úrovní a s každým bodem přiřazeným k vlastnosti vůle.

ÚNAVA

Nosit v náročném boji těžkou zbroj a štít je pro postavy vyčerpávající a působí únavu. Únava je postih, který se přičítá k běžným nákladům na použití schopností či kouzel. Únava se přičítá jako kumulativní procentuální postih. To znamená, že pokud postava nosí rukavice s únavovou hodnotou 2,5 % a boty s únavovou hodnotou 3 %, pak použití jakéhokoli kouzla či schopnosti stojí o 5,5 % many, resp. výdrže navíc. Pro postavy v předních liniích bitvy je výhodné chránit se zbrojí i přesto, že za to platí únavou. Na druhou stranu pro postavy, které se drží v pozadí bitvy, aby se mohly soustředit na kouzla či schopnosti, je vhodnější nosit běžné oblečení. Udržované schopnosti také způsobují únavu *(viz str. 17)*.

ÚTOK

Útočná hodnota se počítá ze základního útoku postavy podle třídy *(viz str. 11)* plus polovina bonusu k síle a k obratnosti postavy (resp. u útoku na dálku se nepřičítá bonus k síle, ale celý bonus k obratnosti). Útočnou hodnotu dále ovlivňují aktivní schopnosti, kouzla, dovednosti, účinky efektů na postavu, kvalitní vybavení a úroveň obtížnosti.

OBCHÁZENÍ

Při útoku na protivníka přímo zezadu získává útočník velký bonus k útoku a vyšší šanci na zasazení kritického úderu. Tyto bonusy se postupně snižují, čím více se útočník posouvá zezadu na bok protivníka. Kolem nohou nepřítele se zobrazuje červená kružnice. Její černá část označuje místo „obcházení“, tedy místo, kde má útočník bonus. Určité schopnosti dokáží postavu plně nebo částečně ochránit, takže ji nepřítel nemůže obejít. (Lotři v případě úspěšné rány zezadu zasadí oběti smrtící úder – *viz str. 19*).

ÚTOK Z DÁLKY

Při útoku zbraní na dálku se počítá s běžnými útočnými hodnotami, pokud je útočník ke svému cíli dostatečně blízko, tj. v dosahu uvedeném v popisu zbraně vyjádřeném v metrech. Pokud útočník uvedený dosah překročí, útočná hodnota se rychle snižuje, což činí zásah cíle obtížnějším.

KRYTÍ

Šípy z luků a kuší nedokáží proniknout přes překážky jako jsou stoly, sloupy nebo sudy. Pokud je protivník za překážkou, je sice možné na něj zamířit a vystřelit, ale útok jej nikdy nezasáhne, ať už je útočná hodnota jakkoli vysoká.

OBRANA

Obrana představuje schopnost postavy úplně se vyhnout zásahu. Obranná hodnota se počítá ze základní obrany postavy podle třídy *(viz str. 11)* plus bonusu k obraně postavy. Výslednou hodnotu dále ovlivňuje použití štítů, schopností a kouzel, dovednosti, účinky efektů na postavu, kvalitní předměty a úroveň obtížnosti. Zatímco štíty přímo přispívají k obranné hodnotě, zbroj funguje jinak – snižuje utrpěné poškození, jak je popsáno níže.

OBRANA PŘED STŘELAMI

Každá postava má navíc samostatnou obrannou hodnotu proti střelným útokům nepřátelských lučištníků, která postavě umožňuje vyhnout se zásahu z dálky. Štíty k obraně před střelami přispívají víc než k obranné hodnotě proti útoku zblízka. Některá kouzla a schopnosti zvyšují obranu před střelami přímo.

POŠKOZENÍ

Základní působené poškození je kombinací hodnoty poškození zbraně a bonusu k síle postavy (u všech útoků kromě použití kouzelných holí a střelby z kuše). (Poznámka: Pokud postava třímá v každé ruce jednu zbraň, bonus k síle se u zbraně v druhé ruce počítá jen poloviční. U obouruční zbraně se bonus k síle naopak zvětšuje o 50 %.) Postavy navíc získávají malý bonus k základnímu působenému poškození za každou dosaženou úroveň. Poškození působené bodnými zbraněmi (např. dýkami a šípy) je ovlivněno také obratností, protože obratnější postava dokáže přesněji zamířit. Útočnou hodnotu dále ovlivňují aktivní schopnosti, kouzla, dovednosti, účinky efektů na postavu, kvalitní vybavení a úroveň obtížnosti. Hodnota působeného poškození, kterou vidíte v záznamech postavy, je dále upravená podle rychlosti různých zbraní, takže by bylo náročné popisovat přesný výpočet.

ZBROJ A PRORAŽENÍ ZBROJE

Zbroj snižuje utrpěné zranění. Pokud má postava hodnotu zbroje 10, utrpí při zásahu o 10 bodů nižší poškození, než kdyby byla bez zbroje. Bez ohledu na hodnotu zbroje, úspěšný zásah vždy způsobí alespoň 1 bod poškození.

Avšak každá zbraň má svou hodnotu proražení zbroje, která v podstatě snižuje hodnotu zbroje protivníka ještě před tím, než se vypočítá výsledné poškození. To znamená, že hodnota proražení zbroje vlastně odpovídá poškození způsobenému navíc – nicméně faktory násobící poškození, jako je např. kritický úder, tuto hodnotu nijak neovlivňují. A stejně tak pokud je hodnota proražení vyšší než hodnota zbroje protivníka, pak rozdíl, o který je proražení vyšší, žádné poškození navíc nezpůsobí.

DRUHY POŠKOZENÍ A BARVY

Existuje pět druhů elementálního poškození: oheň, chlad, elektřina, příroda a duchovno. Mnoho zbraní (a úpravy jejich povrchu) a kouzel působí vedle samotného fyzického poškození navíc jeden či více druhů elementálního poškození. Poškození elektřinou navíc odčerpává výdrž či manu postavy.

Různé druhy poškození rozeznáte podle barvy textu, kterým se zobrazují:

- Poškození způsobené vaší družině je červené bez ohledu na druh
- Fyzické poškození (způsobené běžným útokem nebo schopnostmi vaší družiny) je bílé
- Poškození ohněm je oranžové
- Poškození chladem je modré
- Poškození přírodou je středně zelené
- Poškození elektřinou je žluté
- Poškození duchovnem je fialové
- Léčení se zobrazuje světle zelenou barvou, se znaménkem plus
- Všechny druhy elementálního poškození, které se přidává k běžnému útoku (např. díky okouzlení), se také zobrazují se znaménkem plus

ODOLNOST VŮČI ELEMENTŮM

Proti různým druhům elementálního poškození existuje odolnost. Někteří nepřátelé jsou takto odolní přirozeně. Postavy mohou odolnost získat pomocí kouzel, schopností, dovedností nebo předmětů. Pokud má postava 10% odolnost vůči ohni, veškeré ohnivé poškození se sníží o 10 %. Na druhou stranu, postavy se mohou stát zranitelné elementy – v takovém případě se u nich elementální poškození zvyšuje.

Pokud je nějaký protivník vůči určitému druhu poškození zcela imunní, může se nad jeho hlavou objevit nápis „Imunní!" v barvě odpovídající druhu poškození. Poznámka: Imunita se zobrazuje jen v případě, že poškození daného druhu překročí jistý práh. Např. pokud byste nepříteli beztak způsobili jen pár bodů ohnivého poškození, hra vás o jeho imunitě vůči ohni neuvědomí, aby vás nezahltila méně důležitými informacemi.

Poznámka: Odolnost vůči elementům je něco zcela jiného než fyzická a duševní odolnost. Fyzická/duševní odolnost popisuje schopnost postavy odolat určitým déle trvajícím účinkům.

KRITICKÉ ÚDERY

Během každého útoku je malá šance, že se podaří zasadit kritický úder, který působí až dvakrát vyšší poškození (po započítání zbroje). Šanci na kritický úder zvyšuje útok při obcházení (zezadu či z boku) a dále některá kouzla, schopnosti a předměty. Poškození způsobené kritickým úderem se zobrazuje větším textem než běžné poškození.

BODNUTÍ ZEZADU

Kdykoli lotr obejde nepřítele, počítá se jeho útok automaticky jako bodnutí zezadu. Tento útok je podobný kritickému úderu, ale díky některým lotrovým schopnostem může být bodnutí zezadu ještě silnější než kritický úder.

BONUSY K SÍLE

Většina zbraní má vlastnost zvanou bonus k síle. Tato hodnota označuje procentuální část bonusu k síle postavy, která se přidává k působenému poškození. Vzhledem k tomu, že jde o vlastnost zbraně, která nesouvisí se způsobem použití zbraně, tato vlastnost nemá nic společného s odlišným počítáním bonusu k síle při boji se dvěma zbraněmi nebo s obouruční zbraní *(viz str. 24)*.

ZRANĚNÍ

Pokud některé postavy v boji padnou, ale aspoň jeden člen družiny boj přežije, budou na konci boje padlé postavy opět oživeny. Kvůli zraněním, která v boji utrpěly, však dostanou padlé postavy postihy k vlastnostem. Abyste tato zranění zahojili, použijte na postavu soupravu pro léčení nebo si odpočiňte v táboře. Zranění se zobrazují v záznamech postavy jako malá červená ikona vedle postavy.

HODNOST NEPŘÁTEL

- Jména nepřátel se zobrazují v určité barvě podle jejich poměrné nebezpečnosti:
- Jména běžných příšer a nepřátel s normální hodností se zobrazují bíle
- Jména nepřátel s elitní hodností se zobrazují žlutě
- Jména nepřátel s hodností „boss" nebo „elitní boss" se zobrazují oranžově

STYLY ZBRANÍ

Počet a druh zbraní, které postava drží v rukou, ovlivňuje útok, působené poškození a v některých případech i obranu. Každá postava může být současně vybavená dvěma sadami zbraní, ale pouze jedna sada je vždy aktivní. Obvykle se jedna sada využívá pro zbraně na boj zblízka a druhá pro zbraně na dálku. Neexistuje však žádný důvod, proč by postava nemohla přepínat mezi obouruční zbraní a dvěma zbraněmi, mezi lukem a kuší nebo mezi kouzelnou holí a mečem.

Chcete-li postavu vybavit druhou sadou zbraní, klepněte na tlačítko PŘEPNOUT SADU ZBRANÍ v inventáři. K přepnutí sady zbraní během průzkumu nebo boje klepněte na stejné tlačítko na hlavní obrazovce.

JEDNA ZBRAŇ

Postava, která nosí jednu jednoruční zbraň, nepodléhá žádným zvláštním bonusům ani postihům. Tento přístup k boji je zcela běžný a v prvních fázích hry je tento bojový styl pro většinu válečníků a lotrů nejúčinnější. Se stylem jedné zbraně se však nepojí žádné schopnosti týkající se zbraní, takže v tomto stylu je omezený potenciál růstu.

ZBRAŇ A ŠTÍT

Když k jedné jednoruční zbrani přidáte štít, útok ani působené poškození se u postavy nijak nezmění, ale obrana postavy a obrana proti střelám se díky štítu zvýší. Nosit štít však vyžaduje o něco vyšší sílu a navíc, stejně jako u zbroje, štíty zvyšují únavu postavy, což znamená, že musí k používání schopností či kouzel vynaložit větší množství výdrže či many. Válečníci mají přístup ke skupině schopností pro styl „zbraň a štít“, které jim umožňují používat štít jako útočnou zbraň a také zvyšují obranné možnosti štítu, včetně ochrany proti útoku zezadu či z boku (obcházení).

DVĚ ZBRANĚ

Postava může zvýšit četnost svých útoků tím, že v jedné ruce drží běžnou jednoruční zbraň a v druhé ruce malou zbraň, například dýku. Útok dvěma zbraněmi je obecně méně účinný než údery jednou zbraní, protože u poškození působeného zbraní v druhé ruce se počítá jen poloviční bonus k síle postavy. (Součet poškození způsobeného dvěma zbraněmi může, ale nemusí převyšovat poškození způsobené při boji jednou zbraní.) Válečníci a lotři mají přístup ke škole schopností pro boj dvěma zbraněmi. Tato schopnost jim umožňují používat dvě zbraně účinněji, snižovat postihy za boj dvěma zbraněmi a také provádět sladěné útoky oběma zbraněmi zároveň. Mistr stylu dvou zbraní se nakonec naučí používat obě zbraně plnohodnotně.

OBOURUČNÍ ZBRAŇ

Už jen uzvednout obouruční zbraň vyžaduje velkou sílu. Kvůli vysoké hmotnosti těchto zbraní s nimi postava útočí pomaleji, zato však s každým zásahem způsobuje ohromné poškození. Při útoku obouruční zbraní postava přispívá k útočné hodnotě 1,5násobným bonusem k síle, zatímco u jednoruční zbraně se počítá nezvětšený bonus k síle. Válečníci mají přístup ke skupině schopností pro obouruční zbraně, která jim s nimi umožní udeřit ještě mocněji a zasazovat mj. rány, které nepřátele zneschopní nebo zničí jejich zbroj či zbraně.

KOUZELNÁ HŮL

Kouzelné hole jsou úplně jiné než ostatní zbraně. Ovládají se oběma rukama, ale mágové je nepoužívají k přímým útokům zblízka. Místo toho z nich sesílají magické střely, které nikdy neminou cíl – útočná hodnota mága je tedy nepodstatná. Způsobené poškození určuje jednak síla hole samotné a jednak mágova hodnota síly kouzel (ta je založená na vlastnosti magie – *viz str. 15*). Narozdíl od kouzel hůl nespotřebovává žádnou manu, takže se nemusíte bát, že váš mág bude po vyčerpání veškeré many bezbranný.

LUK A KUŠE

Lukostřelba postavě umožňuje rozsévat smrt na velkou vzdálenost. Dávejte ale pozor – pokud někdo zraní lukostřelce útokem zblízka, naruší jeho soustředění a zpomalí jeho střelbu. Luků existuje několik druhů. Z krátkých luků lze střílet nejrychleji, ale tyto luky mají omezený dosah a sílu. Dlouhé luky jsou středně silné a dokáží zasáhnout mnohem vzdálenější cíle, ale střílejí pomaleji než luky krátké. Kuše mají největší dostřel a svou vlastní velkou sílu, obzvlášť proti obrněným nepřátelům, ale jejich nabíjení trvá poměrně dlouho. Na rozdíl od krátkých a dlouhých luků, při střelbě z kuše bonus k síle postavy nijak nezvyšuje působené poškození, takže obzvlášť silné postavy mohou s kuší působit menší škody než s lukem. Na druhou stranu použití luků (krátkých i dlouhých) vyžaduje poměrně vysokou obratnost, proto jen velmi vyvážené postavy jsou schopné používat všechny druhy kvalitních střelných zbraní. Válečníci a lotři mají přístup k lukostřelecké škole schopností, kde se naučí provádět různé střelecké triky a lépe se chránit, když v ruce drží luk nebo kuši.

PRAVIDLA MAGIE

Nikoho nepřekvapí, že magie je založená na jiných principech než běžný boj – jinak by to nebyla magie! Mág se ocitne v nevýhodě, když musí bojovat sám nebo když je donucený používat běžné zbraně. Pokud je však podporován dobře vyváženou družinou nebo pokud mága ovládá hráč, který dobře rozumí pravidlům magie, stává se z něj skutečně obávaný protivník.

SÍLA KOUZEL

Mágova hodnota síly kouzel určuje efektivnost kouzel, poškození působené střelou z kouzelné hole a také účinnost lektvarů, obkladů a mastí. Síla kouzel se rovná počtu bodů nad 10, které mág věnoval své vlastnosti magie. Různé schopnosti, účinky efektů na postavu, kouzelné hole nebo jiné kvalitní předměty mohou dále sílu kouzel ovlivnit. Vliv vysoké síly kouzel se u různých kouzel liší, ale jednoduše řečeno, mít velkou sílu kouzel není nikdy na škodu. Některé kouzelné hole poskytují dva bonusy k síle kouzel, které se sčítají.

PŘERUŠENÍ KOUZLA

Vzhledem k tomu, že seslání kouzla vyžaduje značné soustředění, může být sesílání přerušeno, pokud mág utrpí v boji zranění. Mág se pak může o seslání kouzla pokusit znovu, ale takové zdržení snižuje mágův výkon v boji. Vyšší úrovně dovednosti Bojový výcvik zvyšují množství poškození, které je mág schopen ustát, než se jeho kouzlo přeruší.

KOMBINACE KOUZEL

Když se střetnou dvě protichůdná nebo doplňující se kouzla, může dojít k nezvyklým a výrazným účinkům. Ve hře existuje 10 možných kombinací kouzel. Jen o několika z nich budete vědět dopředu – většinu kombinací budete muset odhalit sami. Jakmile jednou objevíte novou kombinaci kouzel, zapíše se do vašeho kodexu popis, jak daný účinek znovu vyvolat.

UBLÍŽENÍ PŘÁTELŮM

Mnoho kouzel (stejně jako pasti, granáty a některé zvláštní schopnosti nepřátelských tvorů) zasahuje všechny cíle stejným způsobem nebo nepůsobí na jednotlivé protivníky, nýbrž na celou cílovou oblast. Taková kouzla ubližují (nebo naopak pomáhají) všem v okolí, nejen vašim nepřátelům nebo spojencům. Když nalíčíte past, mohou ji aktivovat jen vaši nepřátelé, ale i členové vaší družiny mohou být zasaženi účinkem pasti, pokud jsou v okamžiku její aktivace poblíž. Buďte opatrní!

ÚČINKY EFEKTŮ NA POSTAVU

Mnoho předmětů, schopností a kouzel má na cíl, kromě poškození, ještě další účinky. Tyto účinky mohou být vcelku jednoduché, například sražení nepřítele k zemi, nebo může jít o složitější účinky, které trvají delší dobu.

Účastníci boje mají většinou určitou šanci těmto účinkům odolat. Tato šance vyhnout se působení efektu závisí buď na fyzické, nebo na duševní odolnosti, podle druhu účinku.

FYZICKÁ ODOLNOST

U fyzických účinků, jako je např. sražení k zemi nebo znehybnění, hra porovná hodnotu fyzické odolnosti terče účinku (obránce) s útočníkovým bonusem k příslušné vlastnosti – u většiny schopností se počítá se silou, u většiny kouzel s magií, schopnosti lotra obvykle závisí na lstivosti. Pokud je hodnota fyzické odolnosti vyšší než příslušná vlastnost, účinek na postavu nebude působit. Fyzická odolnost se rovná polovině součtu bonusů k síle, obratnosti a výdrži postavy.

DUŠEVNÍ ODOLNOST

U duševních účinků, jako je uspání nebo omráčení, hra porovná hodnotu duševní odolnosti obránce s útočníkovým bonusem k příslušné vlastnosti – u většiny schopností jde v tomto případě o lstivost u většiny kouzel o magii. Pokud je hodnota fyzické odolnosti vyšší než příslušná vlastnost, účinek na postavu nebude působit. Duševní odolnost se rovná polovině součtu bonusů k vůli, magii a lstivosti postavy.

OMRÁČENÍ, PARALÝZA, STRACH, ZNEHYBNĚNÍ, ZKAMENĚNÍ

Všechny tyto účinky znemožní zasažené postavě provést jakoukoli činnost a zruší činnost, kterou postava právě provádí. Na pohled tyto účinky vypadají každý jinak a v kombinaci s následnými účinky může dojít k různým kombinacím. Například zkamenělé postavy je možné roztříštit kritickým úderem nebo jiným účinkem.

ZMATENÍ

Zmatená (dezorientovaná) postava může nadále bojovat, ale její šance na zásah nepřítele se snižuje a sama se nechá snadněji zasáhnout, protože tento účinek postihuje útok i obranu.

USPÁNÍ

Uspaná postava nemůže útočit a pravděpodobně nedokáže odolat dalším účinkům, ale vzbudí se ve chvíli, kdy jí útočník způsobí nějaké poškození.

OČAROVÁNÍ

Očarovaní nepřátelé po dobu trvání účinku bojují jako spojenci hráče. Hlavní postava, členové družiny a ostatní spojenci hráče jsou vůči účinku očarování imunní.

BOJOVÁ TAKTIKA

Značka	Vysvětlivka
1	Změnit postavu
2	Vybrat taktickou sadu
3	Zrušit tuto podmínku
4	Přetažením čísla změníte pořadí taktiky
5	Dříve vytvořené podmínky
6	Dříve navržené činnosti

Značka	Vysvětlivka
7	Zvolit obecné chování
8	Na koho se podmínka vztahuje
9	S jakými kritérii podmínka počítá
10	Provedená činnost při splnění podmínky
11	Vypnout taktiku u této postavy
12	Uložit změny v této taktické sadě

Jakmile si osvojíte základní bojovou strategii, můžete začít používat bojovou taktiku, která členům vaší družiny pomůže účinně spolupracovat, aniž by potřebovali neustálé vedení. Obrazovka bojové taktiky sice na první pohled vypadá komplikovaně, ale stojí na jednoduchém principu: Pokud je první podmínka v levé části obrazovky splněna, postava provede odpovídající činnost na pravé straně obrazovky. Pokud podmínka splněna není, hra ověří splnění následující podmínky. Aktuálně zvolenou postavu musíte vždy ovládat přímo, ale ostatní členové vaší družiny se chovají podle taktiky, kterou pro ně vytvoříte.

ZÁKLADNÍ TAKTIKA

Když se během hry vaše postavy naučí nová kouzla a získají nové schopnosti, začnou se v nabídce přednastavených taktik objevovat nové možnosti (např. Lučištník, Obránce nebo Rváč). Například u postavy Morrigan je přednastavení Léčitel zprvu prázdné, ale jakmile se naučí léčivé kouzlo, je tato taktika doplněna. Vyberte přednastavenou taktiku, která nejlépe vyhovuje tomu, jak by se postava měla podle vás v boji chovat.

CHOVÁNÍ

Nabídka chování v pravém horním rohu taktické obrazovky ovládá všeobecný přístup postavy k boji – např. kdy má zaútočit, v jaké vzdálenosti od nepřátel se má snažit držet, kdy je má pronásledovat a kdy má přepnout mezi zbraní na dálku a na blízko. Taktika je v podstatě sada konkrétních činností, kdežto chování je soubor všeobecných reakcí.

VLASTNÍ TAKTIKY

Můžete si vytvořit i své vlastní taktické sady nebo upravit přednastavené sady. (Poznámka: Pokud upravíte některou přednastavenou sadu a klepnete na ULOŽIT NASTAVENÍ, přednastavená sada se již nebude automaticky zaplňovat při získání nových schopností. Chcete-li automatické zaplňování, vytvořte si raději nové taktické sady.)

Představme si, že chceme, aby postava použila léčivý obklad, když její zdraví příliš klesne. Nejprve klepněte na volné místo pro podmínku na levé straně obrazovky. Z nabídky, která se objeví, vyberte postavu, jejíž zdraví chcete sledovat. U této podmínky chceme sledovat vlastní zdraví postavy, takže vyberte možnost SEBE. Otevře se nová nabídka, v ní vyberte ZDRAVÍ a poté položku „< 50 %“. To je tedy první podmínka: Kdykoli klesnou body zdraví postavy pod polovinu, podmínka bude splněna a spustí se odpovídající činnost.

Nyní musíme nastavit činnost. Klepněte na volné místo v pravé části obrazovky, vedle podmínky, kterou jste právě nastavili, a vyberte POUŽÍT LÉČIVÝ OBKLAD: NEJMÉNĚ SILNÝ. (Silné obklady si šetřete na kritické situace. Pokud použitý obklad nebude k vyléčení stačit, podmínka se aktivuje znovu a postava použije další obklad.)

A je to! Taktické podmínky se vždy vyhodnocují shora dolů, proto by měly být naléhavé požadavky, jako je léčení, vždy nahoře. Taktiky můžete přesouvat výš nebo níž tak, že myší přetáhnete číslo před taktikou.

Taktická sada je obzvlášť účinná, když pomáhá různým členům družiny vzájemně se podporovat. Pokud máte například v družině Morrigan a ovládá léčivé kouzlo, můžete jí dát pokyny, aby sledovala všechny členy družiny zároveň a léčila vždy toho, kdo to potřebuje. Jelikož mágové jsou slabí v boji na blízko, můžete nasměrovat svého válečníka aby vždy útočil na nepřátele, kteří se zaměřují na mága (Nepřítel > Útočící na člena družiny > Útočící na Morrigan).

Když vaše postavy postoupí na vyšší úroveň nebo se naučí novou úroveň dovednosti Bojová taktika, získáte další volná místa pro podmínky a činnosti, což vám umožní navrhnout složitější bitevní plány.

PŘEDMĚTY

Ve hře *Dragon Age: Prameny* jsou stovky jedinečných předmětů. Všechny předměty patří do jedné z pěti skupin – spotřební předměty jako léčivé obklady nebo pasti, řemeslnické předměty jako recepty nebo přísady (ty často zároveň patří mezi spotřební předměty), příběhové předměty jako klíče nebo dopisy, dárky pro členy družiny a vybavení jako zbraně nebo zbroj.

Značka	Vysvětlivka
1	Změnit postavu
2	Porovnání s vybaveným předmětem
3	Podrobnosti o zvoleném předmětu
4	Materiál a stupeň *(str. 32)*
5	Požadavky na použití *(str. 32)*
6	Účinky předmětu *(str. 34)*
7	Celkové množství peněz *(str. 35)*
8	Utřídit inventář podle druhu, názvu nebo stáří

Značka	Vysvětlivka
9	Zobrazit vše kromě příběhových předmětů
10	Zbraně
11	Zbroj
12	Doplňková výbava
13	Ostatní předměty
14	Řemeslnické předměty
15	Příběhové předměty
16	Kapacita inventáře

INVENTÁŘ

Do inventáře se ukládají všechny předměty, které si koupíte nebo najdete na cestách po Fereldenu. Zde můžete porovnávat vlastnosti předmětů a vybavovat jimi členy své družiny. Množství výbavy, kterou s sebou můžete nosit, je však omezené. Když se váš inventář zaplní, musíte některé věci prodat nebo zničit, abyste si mohli vzít další. Kapacitu inventáře můžete zvýšit, když si pořídíte batoh.

Když na předmět najedete myší, zobrazí se o něm nejdůležitější informace. Pokud na předmět klepnete pravým tlačítkem myši a tlačítko podržíte, objeví se nabídka, která vám umožňuje (podle druhu předmětu) vybavit předmětem postavu, dát předmět členovi družiny jako dárek, prohlédnout si popis a hodnotu předmětu nebo předmět zničit, a uvolnit tak místo v inventáři.

Chcete-li předmětem rychle vybavit postavu nebo použít spotřební předmět, poklepejte na něj v inventáři (tj. klepněte dvakrát za sebou levým tlačítkem myši). Případně můžete předmět přetáhnout myší na postavu nebo na příslušné místo na levé straně obrazovky. Spotřební předměty můžete také přetáhnout do panelu pro rychlé použití, stejně jako dovednosti, kouzla nebo schopnosti.

OTEVÍRATELNÉ OBJEKTY A KOŘIST

Když uvidíte, že se nějaký objekt nebo mrtvola mihotá, znamená to, že obsahuje předměty, které si můžete vzít, pokud dokážete objekt otevřít a máte dost místa v inventáři. Mnoho dveří a truhel bude zpočátku zamčených. Abyste odemkli zámek, potřebujete buď klíč (ten ale někdy nemusí existovat) nebo lotra, který zámek vypáčí. Všichni lotři jsou schopní páčit zámky, ale jejich šance se zvyšují s každou schopností ze skupiny páčení zámků a s každým bodem přiřazeným ke lstivosti. Jestli nechcete přijít o dobrý lup, najměte si lotra!

MATERIÁLY

U každé zbraně či části zbroje je uvedeno, z jakého materiálu jsou vyrobeny. Každý materiál – kůže, kov a dřevo – se dělí na sedm různých stupňů. Předměty vyrobené z vyššího stupně určitého materiálu mají vždy lepší vlastnosti.

SADY PŘEDMĚTŮ

Určité kombinace předmětů ze stejné sady (nejde o předměty ze stejného materiálu, nýbrž o předměty, které mají obvykle podobná jména, např. dálské boty, dálská zbroj a dálské rukavice) poskytují bonus navíc, pokud postavu vybavíte všemi současně. V takovém případě se na hlavní obrazovce a v záznamech postavy objeví zelená ikonka sady. Chcete-li zjistit, které z vašich předmětů patří do bonusové sady, prozkoumejte předměty a přečtěte si jejich popis. Pokud se vám podaří najít dvě kompletní sady předmětů, které lze použít současně, získané bonusy se sčítají.

ÚČINKY PŘEDMĚTŮ

Vybavení někdy zvyšuje (případně snižuje) vlastnosti vaší postavy. Když ukážete myší na předmět v inventáři, pozitivní účinky se zobrazují zeleně a negativní červeně. Tyto bonusy nebo postihy působí od chvíle, kdy předmětem vybavíte postavu. Berte však na vědomí, že tyto bonusy se nepočítají u požadavků na naučení nových schopností. Např. pokud schopnost „Nezdolatelnosti" vyžaduje 28 bodů síly, postava musí mít alespoň 28 bodů síly i v situaci, kdy její sílu nezvyšuje žádný předmět, žádné dočasné kouzlo ani žádná aktivní schopnost.

RUNY

Vysoce kvalitní zbraně můžete vylepšit, když si do nich necháte od znalce okouzlení vsadit jednu nebo více lyriových run. Runy můžete najít po celém Fereldenu, ale mistři okouzlení a zbraně dostatečné kvality jsou poměrně vzácné. Po vložení runy do předmětu získá předmět navíc vlastnosti runy. Runa se přitom nezničí ani není ke zbrani trvale vázaná. Pokud časem najdete lepší runu, můžete si nechat runu v předmětu vyměnit.

DÁRKY

Je možné najít předměty, které jsou označené jako dárky. Chcete-li podarovat jednoho z členů družiny, otevřete inventář, přepněte se na příslušného člena družiny, klepněte na předmět pravým tlačítkem myši a poté v nabídce vyberte možnost DAROVAT. Pokud postava váš dárek přijme, zvýší se její věrnost (náklonnost k vám). Různé postavy dávají přednost různým darům. Když dáte členovi družiny jeho oblíbený dárek, zvýšení věrnosti bude výraznější. Některé dárky jsou natolik vhodné pro konkrétní postavu, že ostatní členové družiny je naprosto odmítají přijmout. Avšak čím více dárků předáte jednomu členovi družiny, tím menší zájem bude mít o další dárky. Vhodným místem pro rozdávání dárků je tábor, protože v něm vidíte celou svou družinu pohromadě.

MĚNA

Ve Fereldenu se používají tři druhy mincí: měďáky, stříbrné a zlaté. Jeden zlatý má hodnotu 100 stříbrných a jeden stříbrný se rovná 100 měďáků. Hra pro jednoduchost automaticky převádí peníze na co nejmenší počet mincí. Takže pokud máte například 80 měďáků a najdete dalších 40, budete mít rázem 1 stříbrný a 20 měďáků. Vaše současné množství peněz se zobrazuje v horní části inventáře.

OBCHODY

Obchodníci po celém Fereldenu nabízejí k prodeji novou výbavu a zároveň odkupují předměty, které nepotřebujete. Prodáním předmětu získáte mince a uvolní se vám místo v inventáři. Chcete-li si něco koupit od obchodníka, nebo mu něco prodat, jednoduše přetáhněte předmět z jeho inventáře do svého či naopak. Poslední ikona na obou stranách obrazovky obchodu vám umožňuje vzít zpět nechtěnou koupi či prodej, aniž byste přitom přišli o peníze, pokud jste mezitím obrazovku obchodu nezavřeli.

ŘEMESLA

Postavy, které se naučily dovednost Bylinkářství, Výroba pastí nebo Výroba jedů si mohou samy vyrábět předměty, pokud vlastní recept či plán předmětu a potřebné přísady. Recepty a přísady najdete u obchodníků a po celém Fereldenu.

Pokud máte recept či plán, klepněte na ikonu první úrovně příslušné dovednosti (buď v panelu pro rychlé použití nebo na obrazovce dovedností), abyste otevřeli obrazovku řemesla. Vaše recepty se zobrazují v levé části. Když zvolíte jeden z receptů, v pravé části se zobrazí požadované přísady společně s množstvím, které máte právě u sebe. Pokud máte dostatek přísad, můžete předmět vyrobit okamžitě. Poznámka: Výroba silnějších předmětů vyžaduje vyšší úroveň příslušné řemeslné dovednosti. Všechny tři řemeslné dovednosti používají při výrobě stejnou obrazovku, proto stačí umístit do panelu rychlého použití pouze jednu z ikon dovedností.

PŘEDMĚTY PRO RYCHLÉ POUŽITÍ

Spotřební předměty můžete z inventáře přetáhnout do panelu pro rychlé použití během boje.
Mnoho spotřebních předmětů popsaných níže existuje ve více podobách s různou silou.

LÉČIVÉ OBKLADY

Léčivé obklady postavě okamžitě vrátí část zdraví, ale neslouží k ošetřování dlouhodobých zranění.

SOUPRAVY PRO LÉČENÍ

Soupravy pro léčení se používají k ošetření zranění, kterými postava trpí poté, co v boji upadla do bezvědomí.
Tyto soupravy zároveň mírně obnovují zdraví.

LYRIOVÉ LEKTVARY

Lektvary z lyria okamžitě obnovují určité množství mágovy many. Válečníci a lotři tyto lektvary nemohou použít.

ELEMENTÁLNÍ MASTI
Ledové masti a podobné látky dočasně zvyšují odolnost postavy vůči příslušnému elementu.

NÁTĚRY NA ZBRANĚ
Ohnivý nátěr a podobné látky lze použít na zbraně pro boj zblízka. Takto ošetřená zbraň bude dočasně při každém útoku působit poškození příslušným elementem.

JEDY
Zbraně na blízko je možné potřít nejen nátěry, ale i různými jedy. Otrávené zbraně způsobují poškození elementem přírody, ale zároveň mají šanci vyvolat nějaký účinek, např. paralýzu.

GRANÁTY
Granáty jsou výbušné lahvičky nebo bomby, které mohou postavy vrhat na nepřátele. Granáty způsobují některý z druhů elementálního poškození. Pokud s nimi nemíříte přesně, mohou zranit i spojence.

PASTI
Pasti se aktivují v okamžiku, kdy se k nim přiblíží první nepřítel. Různé druhy pastí způsobují poškození, negativní účinek nebo obojí. Některé pasti zasahují celou oblast (a zraní i vaše spojence, pokud jsou příliš blízko), zatímco jiné pasti postihují pouze nepřítele, který past aktivoval. Šance oběti vyhnout se účinku, který past vyvolává, závisí na hodnotě lstivosti postavy, která past nastražila. Lotři dokáží odstrojit pasti své vlastní družiny nebo se pokusit zneškodnit pasti od nepřátel, když na past klepnete pravým tlačítkem myši. Již nastraženou past lze aktivovat pouze jednou.

NÁVNADY
Návnady jsou jako pasti, ale přitahují nepřátele k sobě – někdy dokáží upoutat jejich pozornost i během boje. Každou návnadu lze použít jen jednou, ale některé návnady vydrží na místě po delší dobu a odlákají pozornost více nepřátel.

SUCHAR PRO MABARI
Suchar pro mabari je pochoutka pro psy, která léčí dlouhodobá zranění a obnovuje část zdraví a výdrže.

DALŠÍ PŘEDMĚTY PRO RYCHLÉ POUŽITÍ
Ve hře objevíte mnoho dalších rozličných spotřebních předmětů. Mějte však na paměti, že tyto předměty jsou často užitečnější, když je smícháte s jinými a podle receptu vytvoříte silnější předmět.

AUTOŘI

BIOWARE
Dragon Age: Prameny

HLAVNÍ VEDENÍ
Výkonní producenti a ředitelé projektu: Mark Darrah, Dan Tudge

Hlavní designeři: Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Ředitel grafiky: Dean Andersen

Hlavní programátor: Ross Gardner

Manažer projektu: Benoit Houle

Vedení zajištění kvality: Nathan Frederick

Produkce on-line: Fernando Melo

GRAFIKA A ANIMACE
Animace videosekvencí: Tony de Waal (vedení), 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)

Animace ve hře: John Santos (vedení), Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arneil Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson, Clove Roy

Technika animací: Charles Looker (vedení), Yunus „Light" Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng, Steve Runham

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

Hlavní grafik: Matthew Goldman

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

Grafika konceptů: Fran Gaulin, Sung Kim

Grafika rozhraní: Warren Heise (vedení), Tyler Lee

Grafika herních oblastí: Ian Stubbington (vedení), 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

Grafická technika: Daniel Fedor (vedení), Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes, Suhwan Pak

Grafici vizuálních efektů: Alim Chaarani (vedení), Terrence Kim, Casper Konefal, Jacky Xuan

Další grafici: 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 (bývalý ředitel grafiky)

Ředitel grafiky a animací: Alistair McNally

ZVUK, LOKALIZACE A VNĚJŠÍ ZDROJE
Ředitel zvuku: Simon Pressey

Smluvní producent zvuku: Marwan Audeh

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

Produkce a řízení hlasů postav: Caroline Livingstone

Pomocní externí producenti: Melanie Fleming, Steve Lam, Heather Rabatich

Produkce lokalizace: Jenny McKearney

Projektový manažer lokalizace: Flor Garcia Ruiz

Vedlejší produkce lokalizace: Jason Barlow

Externí producent: John Campbell

Vedlejší zvuky: Ellen Lurie

Ředitel zvuku, lokalizace a vnějších zdrojů: Shauna Perry

DESIGN
Designeři videosekvencí: Ken Thain (vedení), John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee, Guilherme Ramos

Designeři systémů: Georg Zoeller (vedení), Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar, Peter Thomas

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

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

Techničtí editoři: Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

Vedlejší design: 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

Hlavní konzultant designu: Kevin Martens

Řízení designu: Kevin Barrett, Matt Robinson

PRODUKCE
Produkce: Derek French, Vanessa Kade, Kevin Loh, Kyle Scott

Projektoví manažeři: Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarennes, Adriana Lopez

Vedlejší produkce: Scott Greig (bývalý projektový ředitel), Trent Oster (počáteční řízení enginu Eclipse), Darcy Pajak

Ředitel produkce: Duane Webb

PROGRAMOVÁNÍ

Architekti enginu: Derek Beland, Paul Roffel

Programování zvuku: Marek Galach

Programování grafiky: Dave Hill (vedení), Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk, Keith Yerex

Programování lokalizace: Chris Christou, Kristopher Tan

Programování: Jacques Lebrun (vedení herního enginu), 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

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

Počáteční technologie: Mark Brockington (vedení), 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

Praktikanti programování: Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland, Cody Watts

Technický editor: Bryan Derksen

Vedlejší programování: Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant, Steven Hand

Řízení programování: Aaryn Flynn

ZAJIŠTĚNÍ KVALITY

Analytici: Zac Beaudoin (technické vedení), Jason Leong (vedení on-line), Homan Sanaie (externí vedení), 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

Programátoři zajištění kvality: Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer, Jay Zhou

Hlavní testeři: 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

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

Ředitel zajištění kvality: Ron Clement

MARKETING

Marketingový ředitel: Ric Williams

Hlavní manažer značky: David S. Silverman

Asistent manažera značky: Randall Bishop

Styk s veřejností: Matt Atwood, Erik Einsiedel

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

Komunita: "Evil" Chris Priestly, Jay Watamaniuk

Grafika: Colin Walmsley

Video: Neel Upadhye

Vedlejší marketing: Michael Avery, Jon Bailey

PROVOZ

Ředitel provozu: Darryl Horne

Ředitelé obchodního oddělení: Richard Iwaniuk, Robert Kallir

Výkonní asistenti: Teresa Meester, Lanna Mess

FINANCOVÁNÍ

Finanční ředitel: Kevin Gunderman

Finance a výplaty: Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate, Treena Rees

LIDSKÉ ZDROJE

Ředitel lidských zdrojů: Mark Kluchky

Lidské zdroje: Celia Arevalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash

Vedlejší lidské zdroje: Derek Sidebottom (bývalý ředitel lidských zdrojů)

INFORMAČNÍ SYSTÉMY, ZAŘÍZENÍ A ADMINISTRACE

Ředitel informačních systémů, zařízení a administrace: Vince Waldon

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

Podpora aplikací: Lee Evanochko (manažer), Julian Karst, Robert McKenna

Pracovní podpora: Chris Zeschuk (manažer), Dave McGruther, Brett Tollefson

Zařízení: Mike Patterson (manažer), Kelly Wambold

Infrastruktura: Craig Miller (manažer), Sam Decker, Wayne Mah

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

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, ostatním v týmu BioWare v Edmontonu, Austinu a Montrealu a všem ostatním v týmu EAGL a EA. Děkujeme našim rodinám za podporu!

VEDENÍ STUDIA, BIOWARE

Generální manažer a hlavní výkonný ředitel: Ray Muzyka

Viceprezident a provoz vývoje: Greg Zeschuk

HERCI

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

Hlasy dalších postav: 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

VEDENÍ SPOLEČNOSTI

Hlavní výkonný ředitel: John Riccitiello

Prezident, ředitel globálního vydavatelství a hlavní provozní ředitel: John Schappert

Výkonný viceprezident a hlavní finanční ředitel: Eric Brown

Výkonný viceprezident, obchod a právní záležitosti: Joel Linzner

Výkonný viceprezident, lidské zdroje: Gabrielle Toledano

Starší viceprezident a hlavní účetní ředitel: Ken Barker

Starší viceprezident, generální poradce a tajemník společnosti: Stephen G. Bene

VEDENÍ HERNÍHO ODDĚLENÍ

Prezident: Frank Gibeau

Hlavní finanční ředitel: Mike Williams

Hlavní provozní ředitel: Bryan Neider

Hlavní technický ředitel: David O'Connor

Viceprezident, lidské zdroje: Steve Cadigan

Viceprezident, marketing: Mike Quigley

SKUPINA PRO RPG/MMO

Starší viceprezident a hlavní manžer: Ray Muzyka

Viceprezident a kreativní vedoucí: Greg Zeschuk

Viceprezident a viceprezident marketingu: Patrick Buechner

LOKALIZACE

Produkce: Victoria Rose (mezinárodní projektový manažer), Pablo Dopico, Claudia Serafim, Sibylle Steinau

Technici: Rubén Martín Rico (vedení projektu), Danilo José Guerrero Rodriguez (technické vedení), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta, Juan Serrano

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

Zajištění kvality: Fausto Ceccarelli (projektový manažer),

Esther Jansen (projektový manažer), 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, Akos Mikola, 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, Bertold Virág, Marius Wolsztajn

Masteringová laboratoř EA Madrid: John Brunton (manažer), 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 A VYDAVATELSTVÍ

Starší ředitel integrace značky: Rod Swanson

Starší ředitel styku s veřejností: Tammy Schachter

Reklamní manažer: David Sullivan

Kreativní služby: Corey Higgins (viceprezident), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser

Skupina EDP: Michael Herst (ředitel), Derek Andersen

Starší obchodník a plánovač: Ann Marie Ramirez

Světové vydavatelství: Maria Sayans (marketingový ředitel pro EU), Walter Grinberg (mezinárodní marketingový manažer), 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, Orsolya Kasza, 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

Vedlejší marketing: tým plánování poptávky EA, tým obchodního a retailového marketingu EA, masteringová laboratoř EALA, masteringová laboratoř EARS

ON-LINE

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

Produkce: Lars Smith, Shawn Stafford

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

Analytici zajištění kvality: Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes, Minsu Sohn

ZAJIŠTĚNÍ KVALITY

Vedení testování: Eric Neugebauer

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

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

Testování hry: 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

EXTERNÍ PARTNEŘI

GRAFIKA A ANIMACE

Vedlejší animace: Big Sandwich Games, Iron Claw

Vedlejší grafika: Liquid Development, LLC, Shadows in Darkness, Hermitworks Entertainment Corporation

Filmování: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

ZVUK A LOKALIZACE

Úpravy dialogů a post-produkce: Wave Generation

Geopolitické zhodnocení: Englobe, Inc.

Původní nahrávky: Inon Zur

Překlad: Albion (Polsko), András Gáspár – Fontoló Stúdió Ltd. (Maďarsko), Robert Böck (Německo), Presto – překladatelské centrum s.r.o. (Česká republika), Emanuele Scichilone - Synthesis International S.r.l. (Itálie), ExeQuo (Francie), ITI Ltd. (Rusko), Synthesis Iberia (Španělsko), Florian Vanino (Německo)

Řízení nahrávání hlasu (Los Angeles): Chris Borders, Ginny McSwain

Služby produkce nahrávání hlasu: Tikiman Productions, Inc.

Nahrávání hlasu: Side UK (Londýn), Technicolor Interactive Services (Burbank), Wolf Willow Sound (Edmonton), ArcTV Ltd. (Rusko), ExeQuo (Francie), Start International Polska (Polsko), toneworx GmbH (Německo)

MARKETING

Reklamní agentura: Draftfcb

EXTERNÍ PARTNEŘI PRO KONZOLE

EA CANADA

Testeři: Tommy Hsu (vedoucí), David Eriksen (starší), 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

Testeři: 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

Testeři: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

GLOBANT

Testeři: Aníbal Berisso (vedoucí), Axel Rolón (asistent vedoucího), 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 (úvodní motiv)“
Hudba: Inon Zur
Text: Inon Zur a Aubrey Ashburn
Zpěv: Aubrey Ashburn

„Leliana's Song“
Hudba: Inon Zur
Zpěv: Aubrey Ashburn

„Love Song“
Hudba: Inon Zur
Text a zpěv: Aubrey Ashburn

„I Am the One“ a „I Am the Lonely One“
Hudba: Aubrey Ashburn a Inon Zur
Text: Aubrey Ashburn

„Tohle je válka“
Interpret: 30 Seconds to Mars
Složil: Jared Leto
Vydal: Apocraphex Music / Universal Music - Z Tunes LLC (ASCAP)
Nahrávka s povolením od Virgin Records America, LLC v licenci od EMI Film & Television Music

TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU

POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY

- Ujistěte se, zda váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a zda máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:
  Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a stažení na stránce **www.nvidia.com**.
  Pro karty ATI jsou k nalezení a stažení na stránce **www.ati.amd.com**.
- Pokud vlastníte diskovou verzi této hry, zkuste z disku přeinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud jste připojeni k internetu, můžete navštívit stránku **www.microsoft.com**, kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- Pokud vlastníte diskovou verzi této hry a po jeho vložení se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové jednotky, kterou naleznete pod položkou Tento počítač, a zvolte Přehrát automaticky.
- Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních možností. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.
- Pro dosažení optimálního výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace na pozadí (mimo aplikace EADM, pokud se vás to týká) spuštěné v rámci systému Windows.

POTÍŽE S RYCHLOSTÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU

Chcete-li zabránit nízké kvalitě spojení při hraní prostřednictvím internetu, ukončete před spuštěním hry všechny programy pro sdílení souborů, přehrávání zvukových proudů a komunikační programy. Tyto aplikace mohou obsadit celou šířku pásma připojení a způsobovat prodlevy nebo jiné nežádoucí efekty.

Tato hra používá pro hraní přes internet následující porty TCP a UDP:

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

Informace o tom, jak povolit přenos herních dat prostřednictvím následujících portů, naleznete v dokumentaci od svého směrovače anebo osobní brány firewall. Chcete-li hrát pomocí firemního připojení k internetu, obraťte se na správce sítě.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Máte-li se hrou potíže, pomoci vám může zákaznická podpora EA.

Soubor *EA Help* vám poskytuje řešení a odpovědi pro nejčastější potíže a otázky ohledně správného použití tohoto produktu.

Umístění souboru EA Help (pokud máte hru již nainstalovanou):

Pokud jste uživateli systému Windows Vista, v nabídce **Start > Hry** klepněte pravým tlačítkem na ikonu hry a z nabídky zvolte odpovídající odkaz podpory.

Pokud používáte dřívější verzi systému Windows, klepněte na odkaz **Technická podpora** v herní složce, kterou naleznete v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

Umístění souboru EA Help (bez toho, aby byla hra nainstalována):

1. Vložte herní disk do jednotky DVD-ROM.
2. Na ploše poklepejte na ikonu Tento počítač. (V systému Windows XP budete možná muset klepnout na tlačítko **Start** a pak klepnout na ikonu Tento počítač).
3. Klepněte pravým tlačítkem na jednotku DVD-ROM, ve které je vložen herní disk a zvolte Otevřít.
4. Otevřete soubor **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jestliže se stále potýkáte s problémy i přes použití informací ze souboru EA Help, můžete kontaktovat technickou podporu EA.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA EA NA INTERNETU

Podívejte se na webové stránky technické podpory EA na adrese:

http://podpora.electronicarts.cz

Zde naleznete spousty informací ohledně rozhraní DirectX, herních ovladačů, modemů a sítí, stejně tak informace o běžné údržbě a výkonu systému. Na naší webové stránce jsou aktuální informace o nejběžnějších obtížích, herní nápověda a často kladené otázky (FAQ). Informace zde uvedené jsou stejné, jaké používají technici zákaznické podpory při řešení vašich problémů s hrou. Naše webové stránky a FAQ sekce denně aktualizujeme.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA PRO ČESKOU REPUBLIKU

Máte problém s naší hrou? Zákaznická podpora je tu pro vás! (V pracovní dny od 9:00 do 17:00.)

E-mail: podporaCZ@ea.com

Poznámka: Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytovat herní rady a tipy.

Abyste nám pomohli zjistit příčinu problému, před tím, než nás kontaktujete, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX svého počítače:

Klepněte na **Start > Spustit …** a do políčka Otevřít napište dxdiag. Klepněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klepněte na Uložit všechny informace, a zprávu uložte např. na plochu svého systému Windows. Vygenerovaný soubor Dxdiag.txt prosím přiložte do přílohy kontaktního emailu.

ZÁRUKA

Poznámka: Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu. Tyto záruky se netýkají produktů prodaných on-line prostřednictvím stránek EA Store nebo třetích osob.

OMEZENÁ ZÁRUKA

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby bude možno vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s dokladem o nákupu označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. Gemini building, Na Pankráci 1683/127 140 00 Praha 4. Tato záruka je pouze doplňkem vašich práv vyplývajících ze zákona a na tato práva nemá jako taková žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu“, ani na nosiče, jež byly nesprávným způsobem používány nebo nadměrně opotřebeny.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA a logo EA jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky Electronic Arts Inc. v USA a/nebo v jiných zemích. Všechna práva vyhrazena. BioWare, logo BioWare, Dragon Age a logo Dragon Age jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti EA International (Studio and Publishing) Ltd. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků.

Hra používá Bink Video. Copyright © 1997–2005 RAD Game Tools, Inc.

EAX01606313MT