DRAGON AGE™: ORIGINS

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla, tan lejos como lo permita la longitud del cable
- Utilice el juego con una pantalla lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

ÍNDICE

- ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA 1
  - PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN 1
- CÓMO INSTALAR EL JUEGO 7
    - PARA INSTALAR (USUARIOS DE DISCO) 7
    - PARA INSTALAR (USUARIOS DE EA STORE) 7
    - PARA INSTALAR (USUARIOS DE EA STORE): 7
- INICIO DEL JUEGO 7
- INTRODUCCIÓN 8
- CONTROLES COMPLETOS 8
  - JUEGO 8
  - MOVIMIENTO/CÁMARA 9
  - COMBATE 9
- NOCIONES BÁSICAS 9
    - MENÚ PRINCIPAL 9
      - OTRAS CAMPAÑAS 9
      - DESCARGA DE CONTENIDO 9
  - PERFIL DEL JUGADOR 10
  - CONECTAR 10
- CREACIÓN DE PERSONAJES 10
  - SEXO 10
  - RAZA 10
      - HUMANO 10
      - ELFO 10
      - ENANO 10
      - BENEFICIOS RACIALES 10
  - CLASE 11
      - GUERRERO 11
      - MAGO 11
      - PÍCARO 11
      - BENEFICIOS DE CLASE 11
  - HISTORIAL 12
      - NOBLE HUMANO 12
      - MAGO 12
      - ELFO URBANO 12
      - ELFO DALISHANO 12
      - ENANO PLEBEYO 12
      - ENANO NOBLE 12
      - BENEFICIO DE TRASFONDO 12

BENEFICIO DE TRASFONDO 13
APARIENCIA 13
RETRATO 13
VOZ 13
NOMBRE 13
AVANZADO 13
DIFICULTAD 13
FÁCIL 13
NORMAL 13
DIFÍCIL 14
PESADILLA 14
PROGRESIÓN DE PERSONAJE 14
ATRIBUTOS 14
FUERZA 14
DESTREZA 14
VOLUNTAD 14
MAGIA 15
ASTUCIA 15
CONSTITUCIÓN 15
ELECCIONES DE JUEGO RÁPIDO 15
HABILIDADES 15
COERCIÓN 15
ROBO 15
CONFECCIÓN DE TRAMPAS 16
SUPERVIVENCIA 16
HERBOLOGÍA 16
CONFECCIÓN DE VENENOS 16
ENTRENAMIENTO DE COMBATE 16
TÁCTICAS DE COMBATE 16
TALENTOS/HECHIZOS 16
APTITUDES ACTIVADAS 17
APTITUDES PASIVAS 17
APTITUDES MANTENIDAS 17
EXPERIENCIA Y NIVELES 17
LOS MIEMBROS DEL GRUPO 17
APROBACIÓN 18
ESPECIALIZACIONES 18
GUERRERO 18
BERSÉRKER 18
CAMPEÓN 18
TEMPLARIO 18
SEGADOR 18

MAGO 18
GUERRERO ARCANO 18
MAGO DE SANGRE 18
CAMBIAFORMAS 18
ESPÍRITU SANADOR 19
PÍCARO 19
ASESINO 19
BARDO 19
DUELISTA 19
EXPLORADOR 19
BONIFICACIONES DE ESPECIALIZACIÓN 19
MISIONES 20
CONVERSACIÓN 20
PERSUASIÓN 20
INTIMIDACIÓN 20
PRUEBAS DE OTROS ATRIBUTOS 20
TABLONES DE EMPLEO 20
DIARIO 21
CÓDICE 21
REGISTRO DE CONVERSACIONES 21
DESCARGA DE CONTENIDO 21
MAPAS 21
COMBATE 24
SALUD 24
VIGOR/MANÁ 25
CANSANCIO 25
ATACAR 25
FLANQUEO 25
A DISTANCIA 25
COBERTURA 25
DEFENSA 26
DEFENSA CONTRA PROYECTILES 26
DAÑO 26
ARMADURA Y PENETRACIÓN DE ARMADURA 26
TIPOS DE DAÑO Y COLORES 26
RESISTENCIAS ELEMENTALES 27
IMPACTOS CRÍTICOS 27
PUÑALADAS 27
MODIFICADORES DE FUERZA 27
HERIDAS 27

RANGOS ENEMIGOS 27
ESTILOS DE ARMAS 28
UN ARMA 28
ARMA Y ESCUDO 28
DOS ARMAS 28
ARMA A DOS MANOS 28
BASTÓN DE MAGO 29
ARCO 29
REGLAS ESPECÍFICAS DE LA MAGIA 29
POTENCIA DE HECHIZOS 29
INTERRUPCIÓN DE HECHIZOS 29
COMBINACIONES DE HECHIZOS 30
FUEGO AMIGO 30
EFECTOS DE ESTADO 30
RESISTENCIA FÍSICA 30
RESISTENCIA MENTAL 30
ATURDIMIENTO/PARÁLISIS/MIEDO/INMOVILIZACIÓN/PETRIFICACIÓN 30
DESORIENTACIÓN 31
DORMIR 31
HECHIZO 31
TÁCTICAS DE COMBATE 31
TÁCTICAS BÁSICAS 32
COMPORTAMIENTO 32
TÁCTICAS PERSONALIZADAS 32
OBJETOS 33
INVENTARIO 33
CONTENEDORES/BOTÍN 34
MATERIALES 34
CONJUNTOS DE OBJETOS 34
PODERES DE OBJETOS 34
RUNAS 34
REGALOS 34
DINERO 35
TIENDAS 35
FABRICACIÓN 35
OBJETOS DE USO RÁPIDO 35
CATAPLASMAS CURATIVAS 35
EQUIPOS DE CURACIÓN 35
POCIONES DE LIRIO 35
UNGÜENTOS ELEMENTALES 36

ACEITES PARA ARMAS 36
VENENOS 36
GRANADAS 36
TRAMPAS 36
SEÑUELOS 36
COMIDA DE MABARI 36
OTROS OBJETOS DE USO RÁPIDO 36
CRÉDITOS 37
CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO 42
PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC 42
CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS 42
PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET 42
ATENCIÓN AL CLIENTE 42
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET 43
INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL CENTRO DE ATENCIÓN 43
GARANTÍA 43
GARANTÍA LIMITADA 43
DEVOLUCIÓN TRAS EL PERIODO DE GARANTÍA 43

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

Nota: para consultar los requisitos del sistema, visita www.es.ea.com.

PARA INSTALAR (USUARIOS DE DISCO):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

PARA INSTALAR (USUARIOS DE EA STORE):

Nota: si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita www.eastore.ea.com y haz clic en Atención al usuario.

Una vez descargado el juego con el EA Download Manager, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.
Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el EA Download Manager.

Nota: si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el EA Download Manager en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

PARA INSTALAR (USUARIOS DE TERCERAS PARTES):

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego:
En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**). (Los usuarios de EA Store deben estar ejecutando el EA Download Manager.)

Nota: en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Programas > Juegos> Menú explorador de juegos**.

INTRODUCCIÓN

Dragon Age™: Origins es un moderno y renovado juego de rol de fantasía lleno de historia y combates tácticos en el que podrás manejar a un grupo. *Dragon Age: Origins* no pretende apartarse de su herencia compleja, así que hay muchas cosas que necesitas saber.

La mayoría de los sistemas de juego están relacionados entre sí, así que te aconsejamos poner un marcador en el índice para encontrar rápidamente las secciones cuando se aluda a ellas. Una última nota: ha sido imposible hacer una lista de los cientos de hechizos y talentos existentes, pero en el juego encontrarás descripciones completas.

CONTROLES COMPLETOS

Cuando termines de generar un personaje según el sistema de Creación de personajes descrito en la página 10, pasarás a controlar la cámara del juego, que podrás acercar para disfrutar de una amplia visión en tercera persona de tus personajes (sobre el hombro) o alejar hasta casi alcanzar una visión cenital de toda la escena.

Usa la rueda del ratón para acercar y alejar la cámara. Cuando hayas alejado la cámara al máximo, puedes disfrutar de una panorámica del campo de batalla con las flechas del teclado, haciendo clic y arrastrando la rueda del ratón o moviendo este último hacia los bordes de la pantalla. Si haces clic derecho y arrastras, la cámara girará independientemente del nivel de zoom que hayas seleccionado.

Haz clic derecho para ejecutar la mayoría de las acciones. Si haces clic derecho en un objeto, el personaje que tengas seleccionado realizará la acción correspondiente: atacar a un enemigo, hablar con un personaje amistoso, saquear un cadáver, abrir una puerta, tirar de una palanca, etc. Si no te apetece usar el teclado para moverte, también puedes hacer clic derecho en el suelo para que tu personaje se desplace a ese lugar.

Sin embargo, cuando hayas seleccionado un hechizo o un talento que requiera un objetivo —bien haciendo clic en la barra de acceso rápido o pulsando el número del teclado numérico correspondiente a esa aptitud—, deberás hacer clic izquierdo en el objetivo. Si haces clic derecho, cancelarás el hechizo o talento. También se usa clic izquierdo para seleccionar y controlar a un personaje del grupo. Traza un área alrededor de varios personajes haciendo clic izquierdo y arrastrando.

JUEGO

Guardado rápido	**F5**
Carga rápida	**F9**
Resaltar objetos	**TABULADOR**
Ocultar interfaz principal	**V**
Captura de pantalla	**Impr pant**
Hoja de personaje	**C**
Diario	**J**
Inventario	**I**
Habilidades	**K**
Hechizos/talentos	**P**
Mapa de la zona	**M**
Mapa del mundo	**N**
Tácticas	****
Menú principal	**ESC**

TECLADOS NO NORTEAMERICANOS

Si juegas en inglés, las teclas se refieren a los teclados norteamericanos. Si tienes un teclado no norteamericano, puede que las teclas tengan funciones distintas a las indicadas. En un teclado estándar británico, el atajo predeterminado para la pantalla de las tácticas de combate (la tecla "\" en Norte América) es la tecla "#" que se encuentra a la izquierda de la tecla Intro.

MOVIMIENTO/CÁMARA

Correr adelante	W
Rotar cámara a la izquierda	A
Correr atrás	S
Rotar cámara a la derecha	A
Correr a la izquierda	Q
Correr a la derecha	E
Rotar cámara hacia arriba	Inicio
Rotar cámara hacia abajo	Fin
Acercar cámara	Av Pág
Alejar cámara	Re Pág
Girar cámara (vista alejada)	Teclas de flechas
Cambiar correr/andar	/ (teclado numérico)

COMBATE

Pausa	Barra espaciadora
Usar aptitud de barra de acceso rápido	1-0
Cambiar grupo de armas	/
Mover/retener grupo	H
Seleccionar todo el grupo	=
Seleccionar un personaje	F1-F4
Seleccionar muchos personajes	Mayús + F1-F4

NOCIONES BÁSICAS

Cuando inicies Dragon Age: Origins, verás el programa de arranque del juego. La primera vez que hagas clic en JUGAR, una utilidad de configuración te sugerirá los ajustes apropiados para el hardware que detecte. Después, se iniciará *Dragon Age: Origins*.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal es bastante intuitivo. Para comenzar a jugar, haz clic en NUEVA PARTIDA; para retomarla más adelante, haz clic en CARGAR PARTIDA; para cargar la última partida que hayas guardado, haz clic en REANUDAR.

Éstas son las opciones que no son tan obvias:

OTRAS CAMPAÑAS

Aquí puedes comenzar a jugar una campaña personalizada de *Dragon Age: Origins* que tú, tus amigos o algunos desconocidos de Internet hayan diseñado con el creador de contenido que puedes descargar desde el sitio Web de Dragon Age.

DESCARGA DE CONTENIDO

Aquí se mostrarán los nuevos contenidos cuando estén disponibles tras el lanzamiento de *Dragon Age: Origins*, tanto gratuitos como de pago, y te permitirá gestionar los que ya hayas descargado.

ACUERDO DE LICENCIA CON EL USUARIO FINAL NECESARIO PARA JUGAR. PARA ACCEDER A LAS PRESTACIONES Y SERVICIOS EN LÍNEA SE REQUIERE UNA CUENTA DE EA Y EL REGISTRO CON EL CÓDIGO DE SERIE ADJUNTO. LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES EN LÍNEA DE EA ESTÁN DISPONIBLES EN WWW.EA.COM. PARA REGISTRARTE EN EA DEBES SER MAYOR DE 16 AÑOS. EA PUEDE PROPORCIONAR CIERTO CONTENIDO EXTRA Y ACTUALIZACIONES SIN COSTE ADICIONAL, SIEMPRE QUE ESTÉN DISPONIBLES.

EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO EN LÍNEA 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN WWW.EA.COM.

PERFIL DEL JUGADOR

Aquí puedes ver tus logros y tus capturas de pantalla para enviarlas a tu perfil en línea si has iniciado sesión en tu cuenta de BioWare/EA.

CONECTAR

Esta opción te permite crear una cuenta de BioWare/EA (o iniciar sesión en una cuenta ya existente) para enviar capturas de pantalla, revisar tus logros y perfil en Internet, o gestionar la descarga de contenidos.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Antes de comenzar a jugar a *Dragon Age: Origins*, deberías invertir algunos minutos para diseñar un personaje único y aprender los rudimentos del sistema de reglas del juego. Si haces clic en NUEVA PARTIDA desde el menú principal, aparecerá una breve película introductoria. Cuando termine, en la pantalla de creación de personajes verás las siguientes opciones.

SEXO

El sexo de tu personaje no afecta a sus estadísticas ni aptitudes, pero sí altera algunos diálogos y tramas, así como las opciones faciales y de forma corporal, evidentemente.

RAZA

La raza de tu personaje determina su estatura física y sus capacidades naturales, así como su forma de encajar en el mundo de Dragon Age, donde las tensiones raciales están a la orden del día.

HUMANO

Los humanos son personas con una buena condición física, constituyen la gran mayoría de los habitantes de Thedas y, por tanto, es el colectivo dominante.

ELFO

Los elfos reinaron en la superficie de Thedas hace miles de años, pero hoy viven a la sombra de los humanos, sea como una casta inferior oprimida y confinada en los tugurios en el caso de las tribus dalishanas, o como vagabundos eternos en los bosques.

ENANO

Los enanos son una raza en declive: cada nuevo día de la guerra legendaria que les enfrenta a los engendros tenebrosos acaba tanto con las vidas de nuevos enanos como con el escaso territorio que les queda de sus reinos subterráneos. Los enanos tienen una resistencia innata a la magia que les impide convertirse en magos.

BENEFICIOS RACIALES

	HUMANOS	ELFOS	ENANOS
Bonificación inicial	+1 Fuerza	+2 Voluntad	+1 Fuerza
	+1 Destreza	+2 Magia	+1 Destreza
	+1 Magia		+2 Constitución
	+1 Astucia		+10% a resistir magia hostil

CLASE

La clase determina las aptitudes que tu personaje puede aprender en el transcurso del juego. Tiene un gran impacto en el rendimiento de tu personaje en combate. La clase también determina la historia de trasfondo de los magos.

Aunque hay rasgos coincidentes entre las clases, es imposible hacer que un personaje de una clase juegue como otro de una clase diferente. Por ejemplo, los guerreros y los pícaros no pueden aprender a lanzar hechizos, mientras que los magos nunca aprenderán talentos avanzados de armas. Los pícaros aprenderán más habilidades que las demás clases, pero nunca serán competentes con las armas a dos manos o los escudos.

GUERRERO

Los guerreros son luchadores de primera línea de combate, la columna vertebral de cualquier grupo en combate. Confían en las armas cuerpo a cuerpo y a distancia, y cuentan con el apoyo de potentes aptitudes especiales que consumen vigor.

MAGO

Los magos son los únicos personajes que pueden lanzar hechizos, y lo hacen tanto en ataque como en defensa personal y del grupo. Aunque los magos pueden esgrimir armas físicas, carecen de habilidad con ellas. En vez de ello prefieren usar bastones que disparan proyectiles mágicos. Los magos no pueden enfrentarse directamente a los enemigos tan bien como las otras clases, pero son capaces de infligir grandes cantidades de daño y sanar a sus aliados cuando cuentan con la protección del grupo.

PÍCARO

Los pícaros son combatientes astutos que sobreviven en combate gracias a una combinación de su velocidad, engaños y un amplio abanico de aptitudes con los que acaban con sus oponentes de formas inesperadas, a veces antes incluso de que el enemigo advierta el peligro. Los pícaros pueden abrir cerraduras con gran pericia, incapacitar a los enemigos con facilidad o acechar a los objetivos para propinarles devastadoras puñaladas traperas.

BENEFICIOS DE CLASE

	GUERREROS	MAGOS	PÍCAROS
Salud inicial	100	85	90
Vigor/maná iniciales	100	115	90
Bonificaciones a atributos iniciales	+4 Fuerza	+5 Magia	+4 Destreza
	+3 Destreza	+4 Voluntad	+2 Voluntad
	+3 Constitución	+1 Astucia	+4 Astucia
Habilidad inicial	Entrenamiento de combate	Herbología	Confección de venenos
Talento/hechizo inicial	Barrido de escudo, Tiro de anclaje o Barrido con dos armas	Virote arcano	Pelea sucia
Niveles para ganar una habilidad	3	3	2
Salud por nivel	6	4	5
Vigor/maná por nivel	5	6	4
Ataque base	60	50	55
Defensa base	45	40	50

HISTORIAL

El trasfondo de tu personaje —el componente "Origins" del juego— determina cuál de los seis actos iniciales diferentes se reproducirá y seguirá afectando a tu experiencia a lo largo del juego. Aunque hay seis trasfondos diferentes, están vinculados a determinadas combinaciones de raza y clase. Cuando selecciones tu raza y tu clase, solo podrás elegir entre uno o dos trasfondos.

NOBLE HUMANO

Los guerreros y pícaros humanos siempre pertenecen a la noble casa Cousland, una de las familias más poderosas de Ferelden. Pero hasta una vida llena de privilegios puede desmoronarse por culpa de una traición...

MAGO

Los magos humanos o elfos, de las familias Amell y Surana respectivamente, descubren que el largo periodo de aprendizaje de las artes mágicas ha llegado a su fin. Es la hora de someterse a la Angustia, el ritual secreto en el que un aprendiz se convierte en un mago por derecho propio... o desaparece para siempre.

ELFO URBANO

Los elfos guerreros y pícaros pueden convertirse en un miembro de la familia Tabris, unos desgraciados elfos urbanos confinados en el barrio más pobre de Denerim, donde un matrimonio concertado ofrece una esperanza de distracción a una vida de discriminación y abusos, aunque solo sea por un día. Pero cuando el noble local reclama su derecho de pernada, las tensiones raciales se convierten en la chispa de la masacre.

ELFO DALISHANO

Los elfos guerreros y pícaros también pueden elegir el orgulloso pero desafiante modo de vida del clan Mahariel de los elfos dalishanos, que prefieren vagar por los antiguos bosques en eterna soledad antes que permitir que los humanos corrompan la auténtica cultura élfica. Pero un encuentro casual con una reliquia del pasado de tu gente amenaza con cambiar esos planes.

ENANO PLEBEYO

Los enanos guerreros y pícaros pueden comenzar como miembros de la "descastada" familia Brosca, el último escalafón de la sociedad enana, en el que el sometimiento a un señor del crimen local siempre ha parecido la forma más segura de permanecer vivo... Al menos hasta el día siguiente.

ENANO NOBLE

Los enanos guerreros y pícaros también pueden nacer en el seno de la familia real de Orzammar, la casa Aeducan, donde el pan nuestro de cada día son las disputas y los asesinatos políticos entre familiares.

BENEFICIO DE TRASFONDO

	NOBLE HUMANO	MAGO	ELFO URBANO
Habilidad inicial	Entrenamiento de combate	Tácticas de combate	Coerción

	ELFO DALISHANO	ENANO PLEBEYO	ENANO NOBLE
Habilidad inicial	Supervivencia	Robo	Entrenamiento de combate

PERSONALIZACIÓN

Durante el proceso de creación de un personaje podrás personalizarlo de diferentes formas. Los otros miembros del grupo que encuentres a lo largo del juego no podrán ser personalizados.

APARIENCIA

La raza y el sexo de tu personaje determinan su tipo de cuerpo y la forma básica de su cabeza. A partir de ahí, todo depende de ti, desde la forma y el tamaño de los rasgos hasta el color de la piel, los tatuajes y los cosméticos. Para diseñar una cara única rápidamente, navega entre los nueve ejemplos para tu raza y género, y altera los rasgos individuales empleando los controles deslizantes más detallados y agrupados por categorías.

RETRATO

El retrato de tu personaje aparece en la pantalla principal de combate y en la de exploración del juego. Usa los controles deslizantes de la zona del retrato para posar y enmarcar esta instantánea siempre que quieras, porque la vas a estar viendo durante mucho tiempo. Si creas un perfil de BioWare o EA, también podrás enviar este retrato al sitio Web de la comunidad para usarlo como avatar en los foros.

VOZ

Aquí puedes elegir una de las seis voces diferentes (que varían en función del sexo y la raza) para tu personaje en combate.

NOMBRE

El apellido de tu personaje depende del trasfondo que hayas elegido antes, pero podrás decidir el nombre o quedarte con el que te han asignado por defecto. El nombre aparecerá en las conversaciones, en la hoja de tu personaje y cuando muevas el ratón por encima de tu personaje en el juego.

AVANZADO

Cuando estés satisfecho con los detalles de tu personaje, puedes hacer clic en JUEGO RÁPIDO para pasar directamente al juego, en cuyo caso se te pedirá que elijas un nivel de dificultad, Tus atributos, habilidades y hechizos o talentos se elegirán automáticamente en función de la clase de tu personaje.

Si en cambio tienes experiencia con los juegos de rol, es posible que prefieras tomar esas decisiones personalmente. Si es el caso, haz clic en AVANZADO. Encontrarás descripciones de las opciones que verás en la sección Progresión de personaje de este manual (consulta la página 14).

Aunque hagas clic en JUEGO RÁPIDO, te sugerimos que leas las siguientes secciones para comprender cómo influyen en el juego los atributos y aptitudes de tu personaje.

DIFICULTAD

Tendrás que seleccionar un nivel de dificultad para el combate con independencia de que tras personalizar el aspecto de tu personaje hayas elegido JUEGO RÁPIDO o la creación avanzada de personajes. Puedes cambiar este ajuste en cualquier momento en el menú Opciones. El objetivo de los niveles de dificultad superiores no es presentar retos insuperables, sino ofrecer un desafío a los jugadores especialmente hábiles con el sistema de combate táctico. En los niveles de dificultad superiores, el poder de los enemigos se incrementa y el de tu grupo se reduce, lo que significa que deberás detener el juego con frecuencia para meditar la mejor estrategia a seguir.

FÁCIL

Este ajuste es el más apropiado para los jugadores que son nuevos en los juegos de rol o que esperan jugar el combate en tiempo real, en vez de ir deteniéndolo para planear las tácticas. Con este ajuste, los miembros del grupo son inmunes al fuego amigo y se curan fácilmente, mientras que los enemigos infligen menos daño.

NORMAL

Éste es el ajuste recomendado para los jugadores familiarizados con los juegos de rol, pues proporciona un buen equilibrio entre dificultad y supervivencia. Requiere un uso moderado de las pausas tácticas para planear las acciones durante el combate. Aunque los miembros del grupo pueden dañarse entre ellos si usan imprudentemente ciertas aptitudes, el daño debido a fuego amigo es solo la mitad del que se haría a los enemigos.

DIFÍCIL

Este ajuste entraña una dificultad mucho mayor de la normal. Para sobrevivir contra la IA enemiga más agresiva, tendrás que hacer un uso refinado de las pausas tácticas, así como combinar astutamente hechizos y talentos. El daño por fuego amigo ya no se ve reducido y el grupo no se curará tan fácilmente. Los enemigos infligirán más daño, se verán entorpecidos durante menos tiempo por los efectos de estado y demostrarán tener mayor resistencia a los diversos tipos de daño.

PESADILLA

Este ajuste está pensado para los genios tácticos que encuentran que el grado difícil es demasiado fácil.

PROGRESIÓN DE PERSONAJE

Para sobrevivir a tu aventura, tu personaje debe hacerse más poderoso, aprender nuevas habilidades, adquirir equipo avanzado y reclutar aliados experimentados. Mientras que las elecciones descritas en la sección de Creación de personajes del manual (consulta la página 10) solo se toman una vez al principio del juego, las aquí detalladas se repetirán con frecuencia durante el transcurso de tu aventura.

ATRIBUTOS

Todos los personajes comienzan con un mínimo de 10 en cada uno de los seis atributos. Éstos determinan principalmente su capacidad en combate, pero también afectan a habilidades no relacionadas con el combate y pueden revelar nuevas opciones en los diálogos.

La primera vez que veas tus atributos, sin embargo, ya serán superiores a 10 las puntuaciones de la mayoría de ellos, pues se habrán aplicado los beneficios de la raza y de la clase que hemos descrito antes. Al crear tu personaje puedes distribuir cinco puntos más a tu gusto entre los atributos. Si te has saltado la creación avanzada de personaje, el juego los distribuirá por ti según la tabla que hay al final de esta sección. Los personajes obtienen tres puntos de atributos más con cada nivel.

No olvides que, en la mayoría de los casos, las reglas del juego tendrán en cuenta el modificador de tu atributo en vez de la puntuación del atributo. El modificador del atributo es la diferencia entre tu puntuación actual y 10. En otras palabras, el número total de puntos que hayas gastado en el atributo.

FUERZA

La Fuerza incrementa el daño básico de todas las armas, excepto las ballestas y los bastones de los magos. También determina el éxito de los ataques cuerpo a cuerpo junto a la Destreza. Por ello la Fuerza es especialmente importante para guerreros y pícaros, aunque también será esencial para los magos que empleen armas cuerpo a cuerpo. Se necesita mucha Fuerza para esgrimir armas a dos manos o llevar armaduras pesadas. La Fuerza también contribuye a la resistencia física del personaje e influye en la parte intimidatoria de la habilidad Coerción.

DESTREZA

La Destreza es el principal componente de la puntuación defensiva de un personaje y ayuda a evitar golpes por completo. La Destreza y la Fuerza se suman a la puntuación de ataque cuerpo a cuerpo, que sirve para determinar si un golpe alcanza a su objetivo. La Destreza es el único atributo que contribuye a la puntuación de ataque de las armas a distancia. La Destreza también incrementa el daño de las armas penetrantes, como dagas y flechas, pues permite al personaje manejar la punta de las mismas con más pericia. Finalmente, la Destreza contribuye a la resistencia física y es requisito para algunos talentos de armas. Este atributo es más importante para guerreros y pícaros.

VOLUNTAD

La Voluntad afecta a la cantidad de la reserva de maná o vigor que el personaje puede consumir para usar hechizos o talentos. Por ello no es solo un atributo esencial para los magos, sino que también es muy útil para los guerreros o pícaros que usen talentos con frecuencia. La Voluntad también contribuye a la resistencia mental del personaje.

MAGIA

Evidentemente, son los magos los que más beneficios obtienen de este atributo mágico. Su modificador determina la potencia de hechizos del mago, que a su vez sirve para determinar la magnitud del efecto de un hechizo, incluido el daño. Además, la Magia también incrementa la eficacia de las pociones, ungüentos y cataplasmas curativas de todas las clases. Para utilizar los bastones de alto nivel o aprender determinados hechizos, se requiere una puntuación elevada en Magia. La Magia también contribuye a la resistencia mental del personaje.

ASTUCIA

Los personajes no pueden aprender habilidades avanzadas si no poseen una gran Astucia, así que este atributo es útil para cualquier personaje que desee usar habilidades con eficacia. Para los pícaros es doblemente importante, pues muchos de los talentos específicos de su clase mejoran mucho con una Astucia elevada. La Astucia ayuda a los personajes a detectar los puntos débiles de la armadura rival, incrementando la puntuación de penetración de armadura, y también contribuye a la resistencia mental y al aspecto persuasivo de la Coerción.

CONSTITUCIÓN

Todos los puntos de Constitución incrementan la puntuación de salud de un personaje, lo cual le permite sufrir más daño antes de caer en el campo de batalla. Por eso es importante para todos los personajes destinados en primera línea de combate. La Constitución también contribuye a la resistencia física del personaje.

ELECCIONES DE JUEGO RÁPIDO

	GUERRERO	MAGO	PÍCARO
Atributos	+3 Fuerza +1 Destreza +1 Voluntad	+2 Voluntad +3 Magia	+1 Fuerza +3 Destreza +1 Astucia
Habilidades	Entrenamiento de combate		
Talentos/ hechizos	Golpear con precisión, Bloquear con el escudo o Barrido de escudo	Estallido de llamas y Debilidad	Sigilo y Entrenamiento en dos armas

HABILIDADES

Las habilidades están disponibles para todos los personajes humanoides y no afectan al combate directamente, aunque algunas sí se pueden usar durante el combate. Los pícaros obtienen un punto en habilidad cada dos niveles, mientras que los guerreros y los magos lo consiguen cada tres niveles. Cada habilidad tiene cuatro niveles de pericia, pero debes mejorar tu atributo Astucia para aprender muchas habilidades de alto nivel. Comienzas con dos habilidades predeterminadas por tu clase y trasfondo, y puedes elegir una habilidad más de forma gratuita. Si te has saltado la creación avanzada de personaje, el juego decidirá por ti.

COERCIÓN

La Coerción revela nuevas opciones de diálogos que pueden convencer a otros personajes, a veces ofrece nuevas posibilidades dentro de una trama o consigue un acuerdo con unas condiciones más favorables. Si la opción Persuadir aparece en un diálogo, tu probabilidad de éxito dependerá de tu rango en Coerción y tu puntuación en Astucia. Si en lugar de ello aparece Intimidar, el éxito dependerá de tu Coerción y de tu puntuación de Fuerza.

ROBO

Los personajes que han aprendido a robar pueden intentar vaciar los bolsillos de los demás personajes con independencia de que estos sean amistosos, neutrales u hostiles. Para robar en combate se necesita un rango elevado en esta habilidad. La mayoría de los objetos que robes serán diferentes a los que un enemigo suele dejar tras morir en combate.

CONFECCIÓN DE TRAMPAS

Los personajes que hayan aprendido esta habilidad podrán fabricar trampas o cebos con componentes vulgares siempre que dispongan de un esquema del mecanismo. El segundo y el cuarto rango de esta habilidad incrementan la distancia a la que el personaje puede detectar las trampas de los enemigos. No olvides que, aunque todos los personajes que aprendan esta habilidad pueden confeccionar trampas, solo los pícaros podrán desactivarlas.

SUPERVIVENCIA

La Supervivencia permite a los personajes detectar a enemigos ocultos. Los rangos más elevados permiten determinar si un enemigo oculto es poderoso y concede bonificaciones a la resistencia a la naturaleza y la resistencia física.

HERBOLOGÍA

La Herbología permite a un personaje hacer diversas pociones, cataplasmas, ungüentos, elixires y demás siempre que disponga de los ingredientes y de una fórmula. Los rangos más elevados permiten al personaje seguir fórmulas más difíciles para fabricar objetos especialmente potentes.

CONFECCIÓN DE VENENOS

La Confección de venenos consiste en mezclar sustancias tóxicas para que el personaje pueda aplicarlas a armas cuerpo a cuerpo, que causarán daños adicionales y a menudo inmovilizarán a los enemigos. Los versados en este arte también pueden crear frascos y bombas explosivas diseñadas para ser arrojadas al enemigo. Al igual que sucedía con Herbología y Confección de trampas, la creación de objetos con esta habilidad requiere una fórmula y los ingredientes. No olvides que esta habilidad es necesaria para confeccionar venenos y también para usarlos.

ENTRENAMIENTO DE COMBATE

Cada rango de esta habilidad incrementa la cantidad de espacios disponibles en la hoja de tácticas de combate de un personaje (consulta la página 31). Como cada espacio controla una acción condicional durante el combate (por ejemplo, ordenar a un mago que sane a cualquier personaje cuya Salud se reduzca por debajo del 50%), podrás diseñar planes de batalla más elaborados para tu grupo si cuentas con más espacios.

TÁCTICAS DE COMBATE

Cada rango de esta habilidad incrementa la cantidad de espacios disponibles en la hoja de tácticas de combate de un personaje (consulta la página 31). Como cada espacio controla una acción condicional durante el combate (por ejemplo, ordenar a un mago que sane a cualquier personaje cuya Salud se reduzca por debajo del 50%), podrás diseñar planes de batalla más elaborados para tu grupo si cuentas con más espacios.

TALENTOS/HECHIZOS

Los talentos (para guerreros y pícaros) y los hechizos (para magos) son aptitudes especiales únicas para ciertos tipos de personajes, pues se diferencian de las habilidades en que cualquier personaje puede aprender estas últimas. Casi siempre están relacionados con el combate. Los talentos y hechizos suelen consumir parte de la reserva de vigor o maná, salvo que sean pasivos, en cuyo caso conceden ventajas permanentes sin gasto de vigor ni maná. Un personaje obtiene un talento o hechizo por cada nivel y obtendrá más en algunos momentos concretos del juego. Comienzas con un talento o hechizo predeterminado por tu clase y tu trasfondo, y puedes elegir uno más de forma gratuita. Si te has saltado la creación avanzada de personaje, el juego decidirá por ti.

Al contrario que las habilidades, los talentos y los hechizos no tienen rangos. En lugar de ello, las aptitudes relacionadas se agrupan en cadenas de cuatro. Al aprender un talento o hechizo se desbloquea la siguiente aptitud de la cadena, siempre que el personaje cumpla los requisitos (como nivel de personaje y puntuaciones de atributos).

Algunos hechizos y talentos están disponibles para todos los personajes de esa clase, mientras que otros grupos de talentos (como los de dos armas y arco) están disponibles tanto para guerreros como para pícaros. Otros hechizos y talentos están conectados a una única especialización que los personajes podrán conseguir más adelante en el juego.

Hay cientos de talentos y hechizos en *Dragon Age: Origins*, demasiados para incluirlos aquí. Todos ellos se describen en el juego.

APTITUDES ACTIVADAS

Los talentos y hechizos más habituales son los que están marcados como “activado”; eso quiere decir que el personaje solo los utilizará cuando reciba la orden. Los otros personajes de tu grupo podrán usar sus aptitudes activadas cuando sea apropiado o cuando se produzcan las instrucciones condicionales que hayas establecido en la pantalla de tácticas de combate. Estas aptitudes varían mucho; algunas tienen efectos positivos sobre tu personaje o aliados mientras que otras actúan de forma ofensiva contra un enemigo, contra varios, o contra todos los personajes que estén en un área sin importar a qué bando pertenezcan. El efecto de algunas aptitudes activadas solo dura un segundo, mientras que otras duran un breve periodo de tiempo. La mayoría de las aptitudes activadas tienen un coste inmediato de vigor o maná, mientras que el uso de otras pocas es gratuito. Tras usar una aptitud activada concreta, existe un breve tiempo de recarga durante el que no la puedes volver a utilizar.

APTITUDES PASIVAS

Los talentos y hechizos marcados como “pasivo” son efectos permanentes. No consumen vigor ni maná y, como no necesitas activarlos, no aparecen en tu barra de acceso rápido. Si quieres comprobar las aptitudes pasivas que ha aprendido tu personaje, echa un vistazo a tu hoja de talentos o hechizos.

APTITUDES MANTENIDAS

Cuando empleas un talento o hechizo marcado como “mantenido”, éste seguirá activo hasta que lo desactives o hasta que la aptitud consuma todo el vigor o maná de tu personaje. Algunas aptitudes mantenidas son de uso gratuito y permanecerán activas todo el tiempo que quieras. Sin embargo, usar una aptitud mantenida es agotador e impone una penalización a cansancio, lo que supone que cada una de las aptitudes siguientes que utilices simultáneamente a la mantenida exigirá más vigor o maná. Tras desactivar una aptitud mantenida concreta, existe un breve tiempo de recarga durante el que no la puedes volver a utilizar.

EXPERIENCIA Y NIVELES

Siempre que completes una misión o mates a un enemigo en combate conseguirás puntos de experiencia (PX). Cuando consigas una cantidad suficiente de PX, tu personaje obtendrá un nuevo nivel; puedes ver lo cerca que estás de dicha cantidad en la interfaz principal, justo debajo del nombre del personaje, o en la hoja de personaje. Se necesitan 2.000 PX para pasar de nivel 1 a nivel 2, y esta cantidad se incrementa en 500 PX para conseguir los siguientes niveles. Es decir, para el nivel 3 se necesitan 4.500 PX, 2.500 PX más que para nivel 2. No hay límite al número de niveles.

El personaje obtiene lo siguiente con cada nuevo nivel::

- Tres puntos de atributos.
- Un hechizo o talento.
- Posibilidad de un punto de habilidad (cada dos niveles de pícaro, o cada tres niveles de guerrero o mago).
- Varios puntos de Salud, maná y vigor, en función de la clase (consulta la página 25).
- Un pequeño incremento del daño base.

En la hoja del personaje podrás especificar en qué quieres gastar los puntos de atributos, puntos de habilidad y puntos de hechizos y talentos. También puedes dejar que el juego lo haga de forma automática.

LOS MIEMBROS DEL GRUPO

Aunque es posible jugar a *Dragon Age: Origins* solo con el personaje que crees, el juego está diseñado para un grupo de cuatro aventureros elegidos entre los compañeros que encontrarás a lo largo y ancho de Ferelden. Los miembros del grupo no solo son importantes en combate, a menudo tendrán conexiones personales con misiones y pueden pedirte ayuda con misiones propias. Para cambiar los miembros activos del grupo, pulsa el botón CAMBIAR GRUPO en la barra de menú que hay en la parte superior de la interfaz principal. Algunas circunstancias pueden impedirte cambiar el grupo de forma temporal.

APROBACIÓN

Los miembros de tu grupo tienen sus propios objetivos y personalidades, y reaccionarán con contundencia a tus decisiones. Puedes revisar el valor de aprobación de un personaje en la parte inferior del lado izquierdo de su hoja de personaje (consulta la página 14). Cuando los valores de aprobación de los miembros del grupo se incrementen, podrás enfrascarte con ellos en conversaciones más largas en el campamento del grupo, lo que puede abrir nuevas opciones de misiones o, con algunos personajes, la posibilidad de un romance. Los personajes que confíen en tu liderazgo también pueden conseguir bonificaciones a atributos. Sin embargo, cuando se reduzca el valor de aprobación de un miembro del grupo, correrás el riesgo de que te abandone o traicione. Será difícil mantener a todos contentos, porque cada personaje es bastante diferente a los demás. Pero un buen líder sabe que cuando existe un desacuerdo en asuntos importantes, siempre se puede comprar la lealtad con regalos (consulta la página 34).

ESPECIALIZACIONES

Cuando alguno de tus personajes sea suficientemente poderoso y descubras cierto secreto, podrás elegir especializaciones relacionadas con la clase del personaje. El personaje principal puede elegir dos especializaciones y obtener puntos en los niveles 7 y 14; los otros miembros humanoides del grupo ya poseen una especialización y podrán aprender una más. Cada especialización concede un par de bonificaciones y desbloquea un grupo nuevo de poderosos talentos o hechizos.

GUERRERO

BERSÉRKER

El bersérker apenas conserva una pizca de su cordura cuando se deja llevar por el frenesí del momento para convertirse en una fuerza destructora. Pero la sed de sangre es difícil de mantener...

CAMPEÓN

Los campeones son fáciles de encontrar en el campo de batalla, pues siempre luchan codo con codo con sus aliados animándolos con una robusta convicción que tanto desespera a los enemigos.

TEMPLARIO

Los templarios son la perdición de los lanzadores de hechizos errantes, neutralizan las aptitudes más peligrosas de los magos enemigos para que el grupo pueda acercarse para darles muerte.

SEGADOR

Los segadores son unos masoquistas espantosos que cortejan a la muerte con la esperanza de conducir a sus rivales hasta ella.

MAGO

GUERRERO ARCANO

El guerrero arcano es un mago poco convencional que olvida el poder obvio de los ataques mágicos directos para convertirse en un combatiente de élite que emplea armas convencionales.

MAGO DE SANGRE

El mago de sangre es un estudiante de la antigua magia prohibida que depende del lirio o del maná menos que de la pura esencia vital. Sus hechizos son armas abominables pero muy poderosas, pues les permiten controlar las voluntades de los demás.

CAMBIAFORMAS

Los cambiaformas son expertos en el arte de la transformación y nunca acaban siendo los enemigos a los que alguien espera enfrentarse.

ESPÍRITU SANADOR

El espíritu sanador nunca se precipita, prefiere una victoria eventual pero segura gracias a sus indómitos aliados y sus demostraciones ostentosas de poder ofensivo.

PÍCARO

ASESINO

Los eficientes asesinos pueden encontrar debilidades que sus aliados aprovecharán para acabar con los enemigos.

BARDO

Solo los bardos más inocentes se considerarían meros artistas. Muchos son maestros de la manipulación que se disfrazan tras una profesión que les permite acceder a la gente poderosa. No luchan en solitario, prefieren concentrarse en inspirar a sus aliados o desanimar a los enemigos para cambiar las tornas del combate.

DUELISTA

Los duelistas son maestros de la velocidad, la evasión y la sutileza. Nunca están para recibir los golpes de los enemigos, pero siempre aparecen para propinar un golpe desorientador o atacar un punto vital.

EXPLORADOR

El explorador es amigo de los animales y, lo más importante, su fiel aliado. Un explorador que necesite ayuda siempre encontrará algunas garras o colmillos dispuestos a combatir por él.

BONIFICACIONES DE ESPECIALIZACIÓN

	BERSÉRKER	CAMPEÓN	TEMPLARIO	SEGADOR
Bonificación a atributos	+2 Fuerza	+2 Voluntad	+2 Magia	+1 Constitución
Bonificación secundaria	+10 Salud	+1 Astucia	+3 Resistencia mental	+5 Resistencia física

	GUERRERO ARCANO	MAGO DE SANGRE	CAMBIAFORMAS	ESPÍRITU SANADOR
Bonificación a atributos	+1 Destreza	+2 Constitución	+2 Constitución	+2 Magia
Bonificación secundaria	+5 Ataque	+2 Potencia de hechizos	+1 Armadura	Regeneración de salud adicional

	ASESINO	BARDO	DUELISTA	EXPLORADOR
Bonificación a atributos	+2 Destreza	+2 Voluntad	+1 Destreza	+1 Constitución
Bonificación secundaria	+2'5 % Probabilidad de crítico	+1 Astucia	+1 Daño	+5 Resistencia a la naturaleza

MISIONES

Dragon Age: Origins no es un simple juego de combate, está basado en una historia. No basta con buscar el siguiente combate, necesitas hablar, razonar y explorar el mundo. El juego está compuesto de cientos de pequeñas misiones que se estructuran en torno a una historia épica. Casi todas las misiones se pueden superar de formas diferentes y tienen varios resultados posibles. La forma más fácil de cumplir una misión es buscar el siguiente punto de la trama en el minimapa o el siguiente personaje con un símbolo de exclamación sobre su cabeza. Los jugadores más creativos descubrirán que pueden moldear la historia de formas inesperadas, incluso inquietantes.

CONVERSACIÓN

Algunas conversaciones se inician de forma automática, como la del principio de tu historia de trasfondo. Pero la mayoría de las veces tendrás que pedir ayuda o información a los demás personajes. No olvides hablar con los miembros de tu grupo, es posible que sepan más de lo crees. Si aparece el icono de un bocadillo cuando pasas el ratón por encima de un personaje, basta con hacer clic derecho para comenzar la conversación. Cuando sea el turno de hablar de tu personaje, tendrás varias respuestas posibles. Haz clic en la línea que prefieras o pulsa la tecla del número correspondiente. Elige con cuidado, pues los resultados son completamente diferentes y pueden depender de ciertas decisiones que no se harán evidentes hasta mucho más tarde.

PERSUASIÓN

Algunas líneas del jugador comienzan con "(Persuadir)" u otra indicación. Si tienes suficiente habilidad, el personaje con el que estás hablando se someterá ante tu lógica. Si fallas, es posible que acabes peor de lo que estabas al principio. Las líneas de Persuadir dependen del rango que tenga tu personaje en Coerción y de su atributo Astucia.

INTIMIDACIÓN

La Intimidación es la cara opuesta de la Persuasión. También depende de la habilidad Coerción, pero el atributo que influye es Fuerza en lugar de Astucia. Hay menos oportunidades de intimidar que de persuadir, pero los resultados pueden ser más dramáticos. Al igual que sucedía con la Persuasión, el precio del fracaso en la Intimidación puede ser caro.

PRUEBAS DE OTROS ATRIBUTOS

Otras líneas especiales ponen a prueba las puntuaciones de los atributos de tu personaje. Por ejemplo, podrás ver una línea con el prefijo "(Astucia)" en la que tu personaje deberá demostrar su perspicacia sin par. Si tu atributo es lo suficientemente elevado, los demás personajes responderán favorablemente; si no lo es, tendrán una peor opinión de ti.

TABLONES DE EMPLEO

Algunas organizaciones de Ferelden tienen tablones de empleo con la esperanza de que algún aventurero que necesite dinero les preste ayuda. Los tablones más habituales pertenecen a los cantores, unos religiosos que juran no pronunciar ninguna frase que no esté en el Cantar de la Luz. Como no es probable que se pueda describir un encargo empleando únicamente las palabras de las escrituras sagradas, el cantor local escribirá las peticiones en un tablón cercano. Cuando completes un cometido, regresa con el cantor para reclamar el pago. También encontrarás tablones similares gestionados por grupos locales menores.

DIARIO

Tu diario es un registro de todas las misiones que has descubierto. Te ofrece información de trasfondo acerca de lo que debes hacer y el motivo. Algunas veces incluso te presentará soluciones alternativas a los problemas que surjan. Aunque puedes encargarte de muchas misiones a la vez, solo una de ellas puede marcarse como misión activa y quedará señalada con dos puntas de flecha. La interfaz principal y el mapa de la zona solo mostrarán los puntos de interés de la misión activa.

En el diario, la pestaña identificada con el icono de una flecha muestra las misiones inconclusas, mientras que la pestaña identificada con un símbolo de aprobación incluye las que has terminado por si quieres revisarlas.

CÓDICE

Tu códice se encuentra en la pestaña de tu diario identificada con el icono de una hoja de papel y contiene la información que has descubierto sobre la vida en Thedas y sobre el juego. Algunas veces verás extractos de libros que has encontrado y otras tomará la forma de entradas enciclopédicas sobre un tema. Puedes encontrar entradas del códice examinando los objetos en el mundo, preguntando sobre algunos temas en las conversaciones o matando a enemigos. Los tutoriales que aparecen en la esquina inferior derecha de la pantalla también se guardan aquí para la posteridad.

Presta especial atención a las entradas del códice de la categoría Relacionado con la misión. Suelen contener datos vitales para completarlas.

REGISTRO DE CONVERSACIONES

La cuarta pestaña de tu diario, identificada por un icono de un bocadillo, ofrece un registro de las últimas 25 conversaciones. Allí podrás consultar los detalles de lo que dijeron los personajes. No te preocupes por las conversaciones que desaparezcan de esta lista, pues los detalles importantes de la trama quedarán registrados en el diario.

DESCARGA DE CONTENIDO

La última pestaña de tu diario, identificada por un icono de un cofre del tesoro, muestra el nuevo contenido que puedes descargar para ampliar el juego. Es similar a la pantalla Descarga de contenido a la que se puede acceder desde menú principal.

MAPAS

Dragon Age: Origins incluye dos tipos de mapas: por un lado, los mapas de la zona que aparecen casi vacíos cuando entras en una zona y que irán incorporando los detalles según la vayas explorando, y un mapa del mundo que se utiliza para viajar entre zonas. El minimapa de la esquina superior derecha del juego solo muestra una pequeña sección del mapa de la zona.

El mapa del mundo (que en realidad no es más que un mapa de la nación de Ferelden, pues Thedas es mucho más grande) estará disponible en cuanto completes el prólogo del juego. La marca superior derecha es el campamento del grupo, donde podrás visitar a los miembros de tu grupo y sanar automáticamente las heridas de los personajes. Ten cuidado al viajar entre los lugares del mapa del mundo; hay grupos hostiles que suelen emboscar a los aventureros.

NÚMERO	EXPLICACIÓN
1	Salud del personaje (pág. 24)
2	Maná/vigor del personaje (pág. 25)
3	Acción actual del personaje
4	Miembro del grupo caído
5	Personaje seleccionado
6	Personaje que sufre daño (pág. 26)
7	Aviso de subida de nivel (pág. 22)
8	Haz clic para seleccionar a todo el grupo
9	Haz clic para ordenar al grupo que mantenga la posición
10	Haz clic para cambiar de grupo de armas (pág. 34)

NÚMERO	EXPLICACIÓN
11	Haz clic para bloquear la barra de acceso rápido
12	Indicador de experiencia (pág. 17)
13	Efectos de estado sobre el personaje (pág. 30)
14	Aptitudes de barra de acceso rápido con atajos de teclado
15	Objetos de uso rápido con cantidad (pág. 35)
16	Contador de tiempo de recarga
17	Descripción de la aptitud seleccionada
18	Haz clic para cambiar el tamaño de la barra de acceso rápido
19	Minimapa de la zona (pág. 21)
20	Haz clic para plegar el minimapa

NÚMERO	EXPLICACIÓN
21	Hoja de personaje (pág. 14)
22	Hechizos/talentos (pág. 14)
23	Habilidades (pág. 15)
24	Inventario (pág. 33)
25	Diario (pág. 21)
26	Mapa (pág. 21)
27	Tácticas de combate (pág. 31)
28	Cambiar grupo
29	Menú principal
30	Hechizo o talento en uso

NÚMERO	EXPLICACIÓN
31	Efecto curativo/elemental (pág. 24)
32	Daño a miembro del grupo (pág. 26)
33	Daño a enemigo
34	Miembro del grupo no seleccionado
35	Enemigo no seleccionado
36	Ángulo de flanqueo (pág. 25)
37	Personaje seleccionado
38	Objetivo actual
39	Nombre/Salud del objetivo actual
40	Daño de impacto crítico (pág. 27)

COMBATE

Aunque la magia funciona de forma ligeramente diferente, la mecánica de la mayoría de los combates es la siguiente: la diferencia entre la puntuación de ataque del agresor y la puntuación de defensa del oponente más unos 50 puntos es el porcentaje de posibilidades de tener éxito con el ataque. Si tiene éxito, el objetivo sufre una cantidad de puntos de daño que se restan de su salud. Sin embargo, todas esas estadísticas de ataque, defensa y daño pueden verse modificadas por determinados factores adicionales, tal como se explica en las siguientes páginas.

NÚMERO	EXPLICACIÓN
1	Haz clic para cambiar de personaje
2	Raza (pág. 10)
3	Clase (pág. 11)
4	Especializaciones (pág. 18)
5	Salud (pág. 24)
6	Vigor/maná (pág. 25)
7	Cansancio (pág. 25)
8	Armadura (pág. 26)
9	Defensa (pág. 26)
10	Ataque (pág. 25)

NÚMERO	EXPLICACIÓN
11	Daño (pág. 26)
12	Efectos de estado (pág. 30)
13	Aprobación (pág. 18)
14	PX hasta el siguiente nivel (pág. 17)
15	Atributos (pág. 14)
16	Resistencia física/mental (pág. 30)
17	Resistencia elemental (pág. 27)
18	Haz clic para ver las estadísticas de juego
19	Haz clic para subir de nivel
20	Haz clic para subir siempre de nivel automáticamente

SALUD

Siempre que un personaje sufra daño, se restarán puntos de su reserva total de puntos de Salud. La Salud máxima inicial la determina la clase del personaje (consulta la página 11), y se incrementa con cada nuevo nivel y con cada punto invertido en el atributo Constitución. La Salud perdida se regenera, pero en combate lo hace de una forma mucho más lenta que durante la exploración. Si durante un combate tu Salud alcanza unas cotas bajas, emplea una cataplasma curativa (consulta la página 35) o lanza un hechizo de curación.

VIGOR/MANÁ

Los guerreros y los pícaros recurren a su reserva de vigor personal para dar poder a muchos de sus talentos, mientras que los magos emplean su maná para los hechizos. Sin embargo, algunas aptitudes son gratuitas. Los personajes recuperan el vigor y el maná con el paso del tiempo, pero en combate esa recuperación es más lenta, así que solo se podrá usar una cantidad limitada de aptitudes a la vez. Las reservas de maná y vigor son especialmente limitadas en el caso de los personajes de nivel bajo, así que los talentos y hechizos no serán los protagonistas del combate, sino meros suplementos especiales a los ataques básicos. El tamaño inicial de la reserva de vigor o maná depende de la clase del personaje (consulta la página 11). Se incrementa con cada nuevo nivel y con cada punto invertido en el atributo Voluntad.

CANSANCIO

El peso de la armadura o un escudo es molesto cuando los personajes participan en un combate extenuante, lo que causa una penalización de cansancio además del coste normal de los talentos o hechizos. El cansancio se aplica en forma de porcentaje acumulado, por lo que si un personaje lleva unos guanteletes con un valor de cansancio de 2,5% y unas botas con un valor de cansancio de 3%, todos los talentos o hechizos consumirán un 5,5% de vigor o maná superior al normal. La protección puede compensar el precio del cansancio para los personajes de primera línea de combate, pero para los personajes que se quedan retrasados para emplear talentos o hechizos puede ser mejor vestir ropa normal. Las aptitudes mantenidas también causan cansancio (consulta la página 17).

ATACAR

La puntuación de ataque es una combinación del ataque base del personaje (que depende de la clase, consulta la página 11) y la mitad de sus modificadores de Fuerza y Destreza (o el modificador de Destreza completo sin el de Fuerza para los ataques a distancia). Los talentos, hechizos, habilidades, efectos de estado, equipo de gran calidad y el nivel de dificultad pueden alterar esa puntuación.

FLANQUEO

Al atacar directamente a un objetivo por la espalda, el atacante obtiene una gran bonificación a ataque y más probabilidades de conseguir un impacto crítico. Estas bonificaciones disminuyen gradualmente cuanto más se desplace el atacante desde la espalda hacia los lados del objetivo. El segmento negro del anillo rojo que rodea los pies de un enemigo indica el área de flanqueo. Algunos talentos pueden proteger completa o parcialmente contra los flanqueos (los ataques con éxito desde el flanco son puñaladas para los pícaros, consulta la página 19).

A DISTANCIA

Los ataques con armas a distancia mantienen las puntuaciones de ataque normales mientras el atacante esté suficientemente cerca del objetivo; es decir, dentro del alcance en metros indicado en las estadísticas del arma. Si el atacante rebasa esa distancia, la puntuación de ataque comienza a caer rápidamente, lo que hace más difícil acertar en el objetivo.

COBERTURA

Las flechas y los virotes de las ballestas no pueden atravesar obstáculos como mesas, columnas o barriles. Aunque es posible apuntar y disparar a enemigos cubiertos, los ataques no los alcanzarán sin importar lo elevada que sea la puntuación de ataque.

DEFENSA

La defensa representa la aptitud de un personaje para evitar ataques por completo. La puntuación es una combinación de la defensa base del personaje (que depende de la clase, consulta la página 11) y su modificador de Destreza. Los escudos, talentos, hechizos, habilidades, efectos de estado, objetos de gran calidad y el nivel de dificultad pueden alterar esta puntuación; pero no olvides que, aunque los escudos contribuyen directamente a la defensa, la armadura no lo hace. La armadura mitiga el daño recibido, tal como se describe más adelante.

DEFENSA CONTRA PROYECTILES

Todos los personajes tienen una puntuación de defensa invisible y diferenciada contra proyectiles que permite al personaje evitar los ataques a distancia. Los escudos contribuyen más a la defensa contra proyectiles que a la defensa normal, y algunos hechizos o talentos incrementan directamente la defensa contra proyectiles de un personaje.

DAÑO

El daño base de todas las armas (excepto las ballestas y los bastones de los magos) es una combinación del valor del daño del arma y el modificador de Fuerza del atacante. No hay que olvidar que, si el personaje esgrime dos armas, el modificador de Fuerza se divide a la mitad para el arma de la mano torpe, mientras que el modificador de Fuerza se incrementa en un 50% si usa un arma a dos manos. Los personajes ganan una pequeña bonificación a daño base con cada nuevo nivel. El daño de las armas penetrantes, como dagas y flechas, también se ve afectado por la Destreza, pues los personajes más diestros podrán esgrimirlas de forma que causen más daño. Los talentos, hechizos, efectos de estado, equipo de gran calidad y el nivel de dificultad pueden alterar esa puntuación base. El número del daño que ves en la hoja de personaje está ajustado en función de la velocidad relativa del arma, así que es complicado desglosar con precisión las operaciones matemáticas que se han realizado.

ARMADURA Y PENETRACIÓN DE ARMADURA

La armadura mitiga el daño. Si un objetivo tiene un valor de armadura de 10, sufrirá 10 puntos de daño menos que si no la llevara. Un ataque con éxito siempre causa un mínimo de 1 punto de daño con independencia del valor de armadura que lleve el objetivo.

Sin embargo, todas las armas tienen una puntuación de penetración de armadura, lo que esencialmente reduce el valor de armadura del objetivo antes del cálculo final del daño. Esto significa que la puntuación de penetración de armadura es equivalente al daño adicional, aunque los multiplicadores del daño, como los impactos críticos, no multiplican la penetración de armadura. Del mismo modo, si la puntuación de penetración de armadura es superior a la puntuación de armadura del objetivo, el exceso de penetración de armadura no causa daño.

TIPOS DE DAÑO Y COLORES

Hay cinco tipos de daño elemental: fuego, frío, electricidad, naturaleza y espiritual. Muchas armas, aceites o hechizos causan uno o más tipos de daño elemental además del daño físico básico. El daño por electricidad también consume el vigor o el maná de un personaje.

Los diferentes tipos de daño se pueden identificar por el color del texto en el que aparecen:

- El daño realizado al grupo es rojo, sin importar su tipo.
- El daño físico de las aptitudes o ataques normales de tu grupo es blanco.
- El daño por fuego es naranja.
- El daño por frío es azul.
- El daño por naturaleza es verde neutro.
- El daño por electricidad es amarillo.
- El daño espiritual electricidad es morado.
- La curación es de color verde brillante precedido por un símbolo “+”.
- Cualquier tipo de daño elemental que se añada al daño normal de un ataque (como los encantamientos, por ejemplo) también se indica con un símbolo “+”.

RESISTENCIAS ELEMENTALES

El daño elemental está sometido a las resistencias que algunos enemigos y personajes pueden poseer de forma innata u obtener a través de hechizos, talentos, habilidades u objetos. Si un personaje tiene un 10% de resistencia al fuego, todo el daño por fuego se reduce en un 10%. Por el contrario, los personajes también pueden volverse vulnerables a los elementos, en cuyo caso sufrirán daño elemental incrementado.

Cuando los combatientes son completamente inmunes a cierto tipo de daño, la palabra "¡Inmune!" puede aparecer sobre sus cabezas con el color correspondiente según el patrón indicado para los daños. No olvides que la inmunidad solo se muestra cuando el daño de ese tipo supera una determinada barrera; si solo hubieras causado un par de puntos de daño por fuego, el juego no anunciará la resistencia y preferirá concentrarse en los datos más importantes.

Las resistencias elementales son diferentes de la resistencia física y la mental, que son la aptitud de un personaje consistente en resistir ciertos efectos de estado.

IMPACTOS CRÍTICOS

Todos los ataques tienen una pequeña posibilidad de convertirse en un impacto crítico que causa hasta el doble del daño que un ataque normal, tras descontar la armadura. Los flanqueos, algunos hechizos y objetos incrementan la posibilidad de conseguir un impacto crítico. El daño de los impactos críticos se muestra en un texto de tamaño superior al del daño normal.

PUÑALADAS

Siempre que un pícaro flanquee a un enemigo, el ataque se considera una puñalada. La puñalada es parecida a un impacto crítico, pero algunos talentos de los pícaros pueden crear puñaladas más poderosas que los impactos críticos.

MODIFICADORES DE FUERZA

La mayoría de las armas poseen una propiedad de modificador de Fuerza. Esto indica la parte del modificador de Fuerza del personaje que se añade al daño. Como es una propiedad del arma, no depende del uso que se haga de dicha arma y es diferente a los cambios que se aplican al modificador de Fuerza al esgrimir dos armas o armas a dos manos (consulta la página 24).

HERIDAS

Siempre que alguno de los miembros de tu grupo sobreviva al combate, podrá revivir a los que hayan caído cuando todos los enemigos estén muertos. Sin embargo, las heridas que hayan sufrido impondrán penalizaciones a sus atributos. Para curar una herida, usa un equipo de curación sobre el personaje o descansa en tu campamento. Las heridas se identifican en la hoja de personaje con un pequeño icono rojo cerca de tu personaje.

RANGOS ENEMIGOS

El texto de los nombres de los enemigos emplea un código de colores que identifica su peligro relativo:

- Los nombres de los bichos o enemigos con rango normal son blancos.
- Los nombres de los enemigos con rango de élite son amarillos.
- Los nombres de los enemigos con rango jefe de élite son naranjas.

ESTILOS DE ARMAS

La cantidad y el tipo de armas que esgrime un personaje afecta al ataque, daño y, en algunos casos, a la defensa. Cada personaje puede tener dos juegos de armas diferentes equipados a la vez, aunque solo uno de ellos puede estar activo en las manos del personaje. Suele ser un juego de armas para el combate cuerpo a cuerpo y otro para el combate a distancia, pero nada impide al personaje cambiar entre un juego de dos armas y un arma a dos manos, entre un arco y una ballesta, o entre un bastón de mago y una espada.

Para equipar el segundo juego de armas del personaje, haz clic en el botón CAMBIAR GRUPO DE ARMAS del inventario. Para cambiar de juego de armas durante la exploración o el combate, haz clic en el mismo botón en la pantalla de exploración principal.

UN ARMA

Un personaje que solo lleve un arma de una mano no obtiene bonificaciones especiales ni sufre penalizaciones especiales. Es la forma normal de afrontar el combate, y la mayoría de los guerreros y pícaros serán más efectivos con este estilo en los primeros momentos del juego. No hay talentos de armas asociados específicamente a este estilo de armas, así que el potencial de mejora es limitado.

ARMA Y ESCUDO

Al añadir un escudo al arma a una mano no se modifican las puntuaciones de ataque o daño del personaje, pero la defensa y la defensa contra proyectiles sí se incrementarán gracias al escudo. Para llevar un escudo hace falta una Fuerza moderada. Al igual que la armadura, llevar un escudo incrementará el cansancio del personaje, por lo que los talentos o hechizos consumirán más vigor o maná. Los guerreros tienen acceso a la escuela de talentos de arma y escudo, que les enseña a manejar los escudos de forma ofensiva y a potenciar sus capacidades defensivas, incluida la protección contra ataques de flanqueo.

DOS ARMAS

Un personaje puede incrementar la frecuencia de los ataques llevando un arma normal en una mano y un arma pequeña, del estilo de una daga, en la mano torpe. Por lo general, estos ataques son menos efectivos que los de una sola arma, pues el arma de la mano torpe solo causa un daño igual a la mitad del modificador de Fuerza del personaje. El daño combinado de las dos armas no puede superar el daño que se causaría esgrimiendo solo una de ellas. Los guerreros y los pícaros tienen acceso a escuela de talentos de dos armas, que les enseña a emplear dos armas con más efectividad, reduce las penalizaciones asociadas al uso de dos armas, y enseña a ejecutar ataques sincronizados con las dos armas. Un maestro en el empleo de dos armas puede llegar a esgrimir dos armas de una mano de tamaño normal a la vez.

ARMA A DOS MANOS

Hace falta una gran Fuerza solo para alzar un arma a dos manos y, aunque el peso supone que el personaje atacará con más lentitud, estas armas causan enormes cantidades de daño. La contribución del personaje a la puntuación de daño de un arma a dos manos incluye 1,5 veces su modificador de Fuerza, mientras que un arma a una mano emplea el modificador de Fuerza sin alterar. Los guerreros tienen acceso a la escuela de talentos de armas a dos manos, que les enseña a realizar ataques que son más poderosos aunque sean desgarbados. Estos ataques incluyen impactos capaces de incapacitar a los enemigos y de destruir sus armas o armaduras.

BASTÓN DE MAGO

Los bastones de los magos son diferentes a las otras armas: se necesitan ambas manos para manejarlos, pero los magos no los usan para realizar ataques cuerpo a cuerpo directos. En lugar de ello, disparan proyectiles mágicos que siempre impactan en el objetivo, así que la puntuación de ataque del mago es irrelevante. El daño lo determina el poder del propio bastón y la puntuación de la Potencia de hechizos del mago (que a su vez depende del atributo Magia, consulta la página 15). A diferencia de los hechizos, el bastón no consume maná, así que no debes preocuparte por la posibilidad de quedarte sin maná y sin defensas.

ARCO

La arquería permite a un personaje matar a grandes distancias, pero los arqueros que reciben daño de los ataques cuerpo a cuerpo pueden perder la concentración, lo cual reducirá su cadencia de disparo. Los arcos cortos son los más rápidos, pero su alcance y daño son limitados. Los arcos largos tienen una potencia moderada y pueden alcanzar a un objetivo situado a una distancia mucho mayor, pero su cadencia de disparo es más lenta que la del arco corto. Las ballestas son las que más alcance tienen y las que más daño causan, sobre todo contra enemigos provistos de armadura, pero se necesita bastante tiempo para recargarlas. A diferencia de los arcos cortos y largos, las ballestas no causan daño adicional en función del modificador de Fuerza, así que los personajes especialmente fuertes pueden causar menos daño con las ballestas. Sin embargo, para manejar un arco corto o largo es necesario tener una buena Destreza y solo los personajes bien equilibrados podrán usar todos los tipos de arcos de gran calidad. Los guerreros y los pícaros tienen acceso a la escuela de talentos de arquería, que enseña a realizar disparos especiales y a protegerse mejor mientras se maneja un arco o una ballesta.

REGLAS ESPECÍFICAS DE LA MAGIA

A nadie le sorprenderá que la magia funcione de forma diferente al combate normal... ¡Si no, no sería magia! Estas diferencias dejan a los magos en desventaja cuando luchan solos o se ven obligados a recurrir a las armas convencionales, pero los convierten en enemigos especialmente temibles cuando cuentan con el apoyo de un grupo equilibrado o son controlados por un jugador que comprenda las reglas de la magia en toda su profundidad.

POTENCIA DE HECHIZOS

La puntuación de Potencia de hechizos de un mago determina la efectividad de los hechizos, el daño del proyectil mágico de un bastón y la potencia de las pociones, cataplasmas y ungüentos. La puntuación de Potencia de hechizos solo es el número de puntos por encima de 10 que el mago tiene en el atributo Magia, aunque las aptitudes, los efectos de estado, los bastones de los magos y otros objetos de gran calidad pueden alterar dicha puntuación de Potencia de hechizos. El efecto de una Potencia de hechizos elevada difiere en función del hechizo. La forma más sencilla de explicarlo es que contar con una Potencia de hechizos elevada nunca es malo. Algunos bastones de mago aplican dos bonificaciones de Potencia de hechizos; esos efectos se acumulan.

INTERRUPCIÓN DE HECHIZOS

Un mago que sufra daño mientras lanza un hechizo puede ver interrumpido el lanzamiento del mismo, pues se necesita mucha concentración. El mago siempre puede volver a intentar lanzarlo, pero el retraso mermará su efectividad en combate. Los rangos en la habilidad Entrenamiento de combate incrementarán la cantidad de daño que el mago puede recibir sin ser interrumpido.

COMBINACIONES DE HECHIZOS

Cuando dos hechizos opuestos o complementarios colisionan, los efectos pueden ser inusuales y potentes. En el juego hay diez posibles combinaciones de hechizos. Apenas conocerás unas pocas antes de que llegue el momento; el resto deberás descubrirlas por tu cuenta. Cuando descubras una combinación de hechizos, en tu códice aparecerán las instrucciones para repetir el efecto.

FUEGO AMIGO

Muchos hechizos, trampas, granadas y las aptitudes especiales de algunas criaturas hostiles no discriminan entre los objetivos o apuntan a un área en vez de a un único oponente. Dañan o ayudan a todos los que estén cerca, no solo a tus adversarios o a tus aliados. Si colocas una trampa, solo los enemigos podrán activarla, pero los miembros de tu grupo sufrirán los efectos si están cerca en el momento de la activación. ¡Ten cuidado!

EFECTOS DE ESTADO

Muchos objetos, talentos y hechizos producen efectos en el objetivo que van más allá del mero daño. Algunas veces esos efectos serán tan sencillos como derribar a los oponentes, pero los efectos que se detallan a continuación son más complejos y duraderos.

La mayor parte de las veces, los combatientes tendrán una posibilidad de resistir los efectos de estado. La probabilidad de lograrlo depende de su puntuación de resistencia física o mental, según el efecto de que se trate.

RESISTENCIA FÍSICA

Cuando se produce un efecto físico (como un derribo o una inmovilización), el juego compara el atributo relevante del atacante con la puntuación de resistencia física del defensor. El atributo relevante del atacante suele ser la Fuerza para los talentos y la Magia para los hechizos, aunque la mayoría de los talentos de pícaro dependen de la Astucia. Si la puntuación de resistencia física es mayor, el efecto de estado no se aplica. La resistencia física es la mitad del total de los modificadores de Fuerza, Destreza y Constitución del personaje.

RESISTENCIA MENTAL

Cuando se produce un efecto mental (como caer dormido o aturdido), el juego compara el atributo relevante del atacante con la puntuación de resistencia mental del defensor. El atributo relevante del atacante suele ser la Astucia para los talentos y la Magia para los hechizos. Si la puntuación de resistencia mental es mayor, el efecto de estado no se aplica. La resistencia mental es la mitad del total de los modificadores de Voluntad, Magia y Astucia.

ATURDIMIENTO/PARÁLISIS/MIEDO/ INMOVILIZACIÓN/PETRIFICACIÓN

Todos estos efectos de estado impiden que el combatiente afectado actúe, además de abortar sus acciones en curso. Sin embargo, los efectos visuales son diferentes y pueden reaccionar de forma diferente en combinación con los siguientes efectos. Por ejemplo, los personajes petrificados a veces pueden estallar si son objeto de un impacto crítico u otro efecto.

DESORIENTACIÓN

Un personaje desorientado puede seguir luchando, pero será menos probable que golpee a sus enemigos y más probable que sea herido dado que el efecto aplica penalizaciones a ataque y defensa.

DORMIR

Un combatiente que haya caído dormido no puede atacar y es improbable que consiga resistir efectos ulteriores, pero se despertará en cuanto un agresor le haga más daño.

HECHIZO

Los enemigos hechizados lucharán como si fueran aliados del jugador mientras dure el efecto. El personaje principal, los miembros del grupo y los demás aliados del jugador son inmunes a los efectos del hechizo.

TÁCTICAS DE COMBATE

NÚMERO	EXPLICACIÓN
1	Haz clic para cambiar de personaje
2	Haz clic para seleccionar un grupo de tácticas
3	Haz clic para desactivar esta condición
4	Arrastrar número para reorganizar tácticas
5	Condiciones creadas previamente
6	Acciones creadas previamente

NÚMERO	EXPLICACIÓN
7	Haz clic para seleccionar un comportamiento general
8	A quién se aplica esta condición
9	Criterios que mide la condición
10	Acción a realizar cuando se cumpla la condición
11	Desactivar todas las tácticas para este personaje
12	Guardar cambios para este grupo de tácticas

Cuando domines la estrategia básica del combate podrás utilizar tácticas de combate que te ayudarán a coordinar a los diferentes miembros del grupo de forma eficiente sin necesidad de darles instrucciones constantemente. Aunque la pantalla de tácticas de combate puede parecer complicada al principio, está diseñada a partir de un esquema sencillo: si se cumple la primera condición de la izquierda, se ejecutará la acción correspondiente de la derecha. Si no se cumple, se pasa a la siguiente condición. Siempre debes controlar al personaje actual directamente, pero los demás miembros de tu grupo seguirán las tácticas que ordenes.

TÁCTICAS BÁSICAS

Cuando tus personajes aprendan nuevos hechizos y talentos, comenzarán a aparecer nuevas tácticas predeterminadas (como Arquero, Defensor o Luchador) si seleccionas una opción del menú desplegable Preselecciones. Por ejemplo, al principio, la preselección Curandero podría aparecer vacía para Morrigan, pero las tácticas la llenarán de forma automática cuando aprenda el hechizo Sanar. Selecciona una preselección de tácticas que corresponda al tipo de acciones que deseas que lleve a cabo el personaje.

COMPORTAMIENTO

El menú desplegable de comportamientos que hay en la esquina superior derecha de la pantalla de tácticas controla la actitud general del personaje ante el combate (cuándo debe atacar, qué distancia debe mantener con los enemigos, cuándo debe perseguirlos y cuándo debe cambiar entre armas a distancia y armas cuerpo a cuerpo, por ejemplo). En esencia, las tácticas son acciones concretas y los comportamientos reacciones genéricas.

TÁCTICAS PERSONALIZADAS

También puedes crear tus propios grupos personalizados de tácticas o modificar las preselecciones. No olvides que si modificas una de las preselecciones y haces clic en PRESELECCIÓN DE GUARDADO, no se llenará automáticamente cuando aprendas nuevas aptitudes; para conservar esta opción, usa los espacios personalizados.

Vamos a suponer que quieres que tu personaje use una cataplasma curativa cuando su Salud se reduzca demasiado. En primer lugar, haz clic en un espacio de condición en la parte izquierda de la pantalla. Aparecerá un menú en el que primero debes seleccionar al jugador que deseas evaluar. En esta condición queremos revisar la salud del propio personaje, así que elige PROPIO. Cuando se abra otro menú, selecciona SALUD y luego < 50%. Ésta es tu primera condición: cuando la salud de ese personaje se reduzca por debajo de la mitad, el juego considerará que se ha cumplido y activará la acción correspondiente.

Ahora debes determinar la acción. Haz clic en el espacio que hay a la derecha de la pantalla, al lado de la condición que acabas de crear, y selecciona USAR CATAPLASMA DE SALUD: MENOS PODEROSA (guarda las cataplasmas curativas potentes para las situaciones de vida o muerte; si ésta no es suficientemente fuerte, la condición volverá a activarse y se usará otra cataplasma).

¡Eso es todo! Las tácticas se evalúan de abajo a arriba, así que los requisitos urgentes (como la curación) deberían ir encima de todas. Sube o baja una táctica arrastrando el número que hay frente a ella.

Las tácticas son especialmente poderosas cuando se intenta que diferentes miembros del grupo se ayuden entre sí. Por ejemplo, si Morrigan está en tu grupo y conoce un hechizo de sanar, podrás decirle que vigile a todos los miembros del grupo a la vez y cure al que lo necesite. Como los magos son débiles en combate cuerpo a cuerpo, puedes ordenar a tu guerrero que ataque siempre a los enemigos que estén atacando al mago (Enemigo > Atacando a miembro del grupo > Atacando a Morrigan).

Cuando tus jugadores consigan niveles o nuevos rangos en la habilidad Tácticas de combate, obtendrás nuevos espacios de condición/acción de la pantalla que permitirán planes de batalla más complicados.

OBJETOS

En *Dragon Age: Origins* hay cientos de objetos únicos que corresponden a cinco grupos principales: consumibles (como cataplasmas curativas o trampas), objetos de fabricación (como recetas o ingredientes que a menudo son consumibles), objetos de la trama (como llaves o cartas), regalos para los miembros del grupo y objetos del tipo de armas, armaduras o accesorios.

NÚMERO	EXPLICACIÓN
1	Haz clic para cambiar de personaje
2	Comparación con objeto equipado
3	Descripción de objeto del inventario seleccionado
4	Material y grado (pág. 32)
5	Requisitos para esgrimir (pág. 32)
6	Poderes del objeto (pág. 34)
7	Dinero total (pág. 35)
8	Ordenar inventario por tipo/ nombre/edad

NÚMERO	EXPLICACIÓN
9	Todo menos objetos de la trama
10	Armas
11	Armaduras
12	Accesorios
13	Otros objetos
14	Objetos de fabricación
15	Objetos de la trama
16	Capacidad del inventario

INVENTARIO

Tu inventario almacena los objetos que compres o encuentres en tus viajes por Ferelden. Aquí podrás comparar las estadísticas de los objetos y equipar a los miembros de tu grupo para el combate. Hay un límite de equipo que puedes llevar; cuando el inventario esté lleno, tendrás que vender o destruir algunos objetos antes de recoger más. También puedes incrementar su capacidad comprando una mochila.

Cuando pasas el ratón por encima de un objeto, se muestra su información más importante. Si mantienes pulsado el botón derecho del ratón sobre un objeto de tu inventario, aparecerá un menú radial que te permitirá equipar el objeto, dárselo a un miembro del grupo como regalo, examinar su descripción y valor o destruirlo para liberar capacidad de inventario.

Para equipar un objeto equipable o usar uno consumible basta con hacer doble clic sobre él en tu inventario. También puedes arrastrar el equipo hasta el personaje o hasta el espacio de equipo apropiado a la izquierda. Puedes arrastrar los consumibles a tu barra de acceso rápido, igual que se hace con las habilidades, hechizos y talentos.

CONTENEDORES/BOTÍN

Un objeto puede relucir en el mundo o sobre un cadáver de un enemigo porque contiene objetos que podrás recoger, siempre que puedas abrir el contenedor y que tengas espacio en tu inventario. Muchas puertas y cofres estarán cerrados cuando los encuentres. Para abrir una cerradura necesitarás una llave (que no siempre existe) o un pícaro que la fuerce. Todos los pícaros son más o menos hábiles a la hora de abrir cerraduras, pero mejorarán con cada talento adicional en el árbol de abrir cerraduras y con cada punto adicional en el atributo Astucia. ¡Si no quieres perderte el suculento botín, recluta a un pícaro!

MATERIALES

Todas las armas o armaduras muestran el tipo de material con el que han sido fabricadas. Hay siete grados en cada una de las tres cadenas de material diferentes: cuero, metal y madera. Dentro de una cadena, los objetos hechos con un material de grado más alto siempre ofrecen mejores estadísticas.

CONJUNTOS DE OBJETOS

Algunas combinaciones de objetos del mismo conjunto (no basta con que estén hechos del mismo material, deben tener nombres similares, como Botas dalishanas, Armadura dalishana y Guanteletes dalishanos) aportan una bonificación adicional si se equipan a la vez. Cuando sucede esto, verás un pequeño icono verde de conjunto de objetos en la interfaz principal y en la hoja de personaje. Para ver cuál de tus objetos aporta bonificaciones de conjunto, examínalos y lee sus descripciones. Si consigues encontrar el conjunto completo y equipas todos los objetos, las bonificaciones se acumularán.

PODERES DE OBJETOS

El equipo a veces incrementa (o reduce) las estadísticas de tu personaje. Cuando pasas el ratón por encima de un objeto de tu inventario, los efectos positivos se indican en color verde y los negativos en rojo. Estas bonificaciones o penalizaciones se aplican cuando se equipa el objeto. Sin embargo, has de tener presente que esas bonificaciones no se tienen en cuenta a la hora de calcular si cumples los requisitos para aprender aptitudes. Para aprender el talento Indómito hace falta Fuerza 28; eso quiere decir que el personaje debe tener 28 puntos en el atributo Fuerza sin objetos equipados ni hechizos temporales o hechizos activos.

RUNAS

Las armas de gran calidad se pueden mejorar consiguiendo que un encantador inscriba una o más runas de lirio en el arma. Las runas se pueden encontrar por todo Ferelden, pero los encantadores y las armas de suficiente calidad son poco habituales. Cuando se inscribe una runa, sus propiedades se añaden al objeto. La runa no queda destruida en el proceso ni vinculada permanentemente al arma; si más adelante encuentras una runa mejor, podrás acudir a un encantador para que la sustituya.

REGALOS

Encontrarás algunos objetos que se identifican como regalos. Para dar un regalo a uno de los miembros de tu grupo, abre el inventario, cambia al miembro del grupo apropiado, haz clic derecho en el objeto y selecciona REGALAR en el menú radial. Si el personaje acepta tu regalo, se incrementará su aprobación respecto a ti. Cada tipo de personajes prefiere un tipo de regalos. Si das a un miembro del grupo un regalo de su tipo favorito, el incremento de aprobación será mayor. Algunos regalos son tan apropiados para personajes concretos que otros miembros del grupo los rechazarán si se los ofreces. Sin embargo, cuantos más regalos des a un miembro del grupo, menos interesado estará en el siguiente regalo. El campamento es un lugar adecuado para entregar regalos, pues podrás ver a todo el grupo a la vez.

DINERO

En Ferelden se usan tres tipos de monedas. A las primeras, de cobre, se las llama “piezas”; las de plata son las segundas; y las de oro reciben el nombre de soberanos. Hay 100 piezas en cada moneda de plata y 100 monedas de plata en un soberano. Por comodidad, el juego cambia automáticamente las monedas para tener el menor número posible de ellas, así que si tienes 80 piezas y encuentras 40 más, acabarás con 1 moneda de plata y 20 piezas. La cantidad de monedas que tienes se muestra en la parte superior de la pantalla de inventario.

TIENDAS

Los mercaderes de todas partes de Ferelden te ofrecerán a la venta nuevas piezas de equipo y también comprarán los objetos que no desees. De esta forma podrás conseguir dinero y espacio en tu inventario. Para comprar o vender objetos a un mercader, basta con arrastrar objetos de su inventario al tuyo, o viceversa. El último icono de cada lado de la interfaz de la tienda te permite deshacer las transacciones que hayas hecho por error, siempre que todavía no hayas cerrado la interfaz.

FABRICACIÓN

Los personajes que hayan aprendido las habilidades Herbología, Confección de trampas o Confección de venenos podrán crear sus propios objetos siempre que posean la fórmula o la receta del mismo y los ingredientes necesarios. Encontrarás recetas e ingredientes en las tiendas de los mercaderes y por todo Ferelden.

Cuando tengas una receta o una fórmula, abre la interfaz de fabricación haciendo clic en el primer rango de la habilidad apropiada, bien en la barra de acceso rápido, bien en la pantalla de habilidades. Tus fórmulas aparecerán a la izquierda; tras elegir una, los ingredientes necesarios aparecerán a la derecha, junto a una referencia a tu suministro actual. Si posees la cantidad de ingredientes necesaria, podrás crear el objeto inmediatamente. Recuerda que, para crear objetos poderosos, se necesita tener rangos altos en la correspondiente habilidad de fabricación. Como las tres habilidades de fabricación emplean la misma interfaz, solo necesitas colocar uno de los iconos de esas habilidades en tu barra de acceso rápido.

OBJETOS DE USO RÁPIDO

Puedes arrastrar objetos consumibles del inventario a los espacios de la barra de acceso rápido para usarlos rápidamente durante el combate. Muchos de los consumibles descritos a continuación tienen variedades de diferente potencia.

CATAPLASMAS CURATIVAS

Las cataplasmas curativas recuperan de forma instantánea una cantidad de Salud, pero no sirven para las heridas crónicas.

EQUIPOS DE CURACIÓN

Los equipos de curación sanan las heridas que sufren los personajes al caer inconscientes en combate. Estos equipos también recuperan algo de Salud.

POCIONES DE LIRIO

Las pociones de lirio recuperan instantáneamente una cantidad de maná. Los guerreros y los pícaros no pueden usar pociones de lirio.

UNGÜENTOS ELEMENTALES

El ungüento de hielo y las sustancias similares incrementan temporalmente la resistencia al daño por el elemento asociado.

ACEITES PARA ARMAS

El aceite ígneo y las sustancias similares se pueden aplicar a las armas cuerpo a cuerpo de un personaje y éstas causarán daño por el elemento asociado de forma temporal.

VENENOS

Al igual que sucedía con los aceites elementales, los venenos también se aplican a las armas cuerpo a cuerpo de un personaje; pero además del daño por naturaleza que causan, existe la posibilidad de que provoquen un efecto de estado (como parálisis).

GRANADAS

Las granadas son bombas o frascos explosivos que los personajes pueden lanzar contra sus enemigos para causar daño elemental de algún tipo, aunque también pueden dañar a los aliados si no se apunta bien.

TRAMPAS

Las trampas se activan en cuanto un enemigo se acerca a ellas. En función del tipo, las trampas pueden causar daños, un efecto de estado o las dos cosas. Algunas trampas afectan a todo un área, incluidos los aliados que se encuentren en ella (éste es el motivo de las advertencias acerca del fuego amigo), mientras que otras solo afectan al enemigo que las activa. Para resistir el efecto de estado de una trampa, la víctima debe superar una prueba contra la puntuación de Astucia del que la haya colocado. Los pícaros pueden desarmar las trampas del grupo o intentar desarmar las trampas enemigas haciendo clic derecho en ellas. Las trampas solo se disparan una vez.

SEÑUELOS

Los señuelos son como las trampas, salvo que los primeros atraen la atención de los enemigos incluso durante el combate. Aunque algunos señuelos distraen a varios enemigos al mismo tiempo, solo se pueden usar una vez.

COMIDA DE MABARI

La comida de mabari es un tratamiento para heridas crónicas que recupera instantáneamente una cantidad de Salud y Vigor.

OTROS OBJETOS DE USO RÁPIDO

Descubrirás muchos otros objetos consumibles, pero no olvides que a menudo será más útil mezclarlos según las instrucciones de alguna fórmula para convertirlos en objetos poderosos.

CRÉDITOS

BIOWARE

Dirección sénior de *Dragon Age: Origins*

Productores ejecutivos y directores de proyecto: Mark Darrah, Dan Tudge

Jefes de diseño: Brent Knowles, Mike Laidlaw y James Ohlen

Director de gráficos: Dean Andersen

Jefe de programación: Ross Gardner

Coordinador de proyecto: Benoit Houle

Jefe del control de calidad: Nathan Frederick

Productor en línea: Fernando Melo

Gráficos y animación

Animaciones de los vídeos: Tony de Waal (jefe), Carlos Arancibia, Edward Beek, Katie Cibinel, Tim Golem, Suhas Holla, Andrew Hunt, Greg Lidstone, Hugo Morales, Bobby Stockport, Nathan Zufelt, Steven "Ed" Herft (DICE) y Jesper Skoog (DICE)

Animaciones del juego: John Santos (jefe), Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arneil Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson y Clove Roy

Técnicos de animación: Charles Looker (jefe), Yunus "Light" Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng y Steve Runham

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

Grafista sénior: Matthew Goldman

Grafistas de los personajes: Shane Hawco (jefe), Bobby Bath, Leroy Chen, Ken Finlayson, Jae Keum, Francis Lacuna, Ryan Lim, Herbert Lowis, Dustin Nelson y Ramil Sunga

Diseños: Fran Gaulin y Sung Kim

Gráficos de interfaz: Warren Heise (jefe) y Tyler Lee

Gráficos de entorno: Ian Stubbington (jefe), 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 y Charlie Wong

Gráficos técnicos: Daniel Fedor (jefe), Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes y Suhwan Pak

Gráficos de efectos visuales: Alim Chaarani (jefe), Terrence Kim, Casper Konefal y Jacky Xuan

Gráficos adicionales: 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 y Dave Hibbeln (anterior director de gráficos)

Director de gráficos y animación: Alistair McNally

Sonido, localización y recursos externos

Director de sonido: Simon Pressey

Productor asociado de sonido: Marwan Audeh

Diseñadores de sonido: Matt Besler, Real Cardinal, Vance Dylan, Jordan Ivey, Michael Kent, Michael Peter, Steven Sim y Jeremie Voillot

Productor y director de doblaje: Caroline Livingstone

Productores adjuntos externos: Melanie Fleming, Steve Lam y Heather Rabatich

Productor de localización: Jenny McKearney

Coordinador de proyecto de localización: Flor Garcia Ruiz

Productor adjunto de localización: Jason Barlow

Productor externo: John Campbell

Sonidos adicionales: Ellen Lurie

Director de sonido, localización y recursos externos: Shauna Perry

Diseño

Diseño de los vídeos: Ken Thain (jefe), John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee y Guilherme Ramos

Diseñadores de sistemas: Georg Zoeller (jefe), Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar y Peter Thomas

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

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

Editores técnicos: Chris Corfe, Dan Lazin y Karin Weekes

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

Asesor de diseño sénior: Kevin Martens

Directores de diseño: Kevin Barrett y Matt Robinson

Producción

Productores: Derek French, Vanessa Kade, Kevin Loh y Kyle Scott

Coordinadores de proyecto: Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarennes y Adriana Lopez

Producción adicional: Scott Greig (antiguo director de proyecto), Trent Oster (dirección inicial del motor Eclipse) y Darcy Pajak

Director de producción: Duane Webb

Programación

Arquitectos de motor: Derek Beland y Paul Roffel

Programador de sonido: Marek Galach

Programador de gráficos: Dave Hill (jefe), Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk y Keith Yerex

Programadores de localización: Chris Christou y Kristopher Tan

Programadores: Jacques Lebrun (jefe del motor del juego), 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 y Graham Wihlidal

Programadores de herramientas: Tim Smith (arquitecto), Ted Chen, James Goldman, Bo Liang, Scott Meadows, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson y Mika Uusnakki

Tecnología inicial: Mark Brockington (jefe), 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 y Janice Thoms

Programadores internos: Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland y Cody Watts

Editor técnico: Bryan Derksen

Programación adicional: Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant y Steven Hand

Director de programación: Aaryn Flynn

Control de calidad

Analistas: Zac Beaudoin (jefe técnico), Jason Leong (jefe en línea), Homan Sanaie (jefe externo), 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 y Stanley Woo

Programadores de control de calidad: Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer y Jay Zhou

Pruebas de terminología: 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 y Dann Wurster

Control de calidad adicional: Reid Buckmaster, Steven Deleeuw, Mitchell Fujino, Cynthia Howell, Martin Lunde, David Lynch, Russell Moore, Mark Shpuniarsky, Iain Stevens-Guille y Daniel Trottier

Directores de control de calidad: Ron Clement

Marketing

Director de marketing: Ric Williams

Coordinador de marketing sénior: David S. Silverman

Coordinador adjunto de marketing: Randall Bishop

Relaciones públicas: Matt Atwood y Erik Einsiedel

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

Comunidad: "Evil" Chris Priestly y Jay Watamaniuk

Gráficos: Colin Walmsley

Vídeo: Neel Upadhye

Marketing adicional: Michael Avery y Jon Bailey

Operaciones

Director general: Darryl Horne

Directores de ampliación de mercado: Richard Iwaniuk y Robert Kallir

Secretarios ejecutivos: Teresa Meester, Lanna Mess

Finanzas

Director de finanzas: Kevin Gunderman

Finanzas/nóminas: Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate y Treena Rees

Recursos Humanos

Director de recursos humanos: Mark Kluchky

Recursos humanos: Celia Arevalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson y Leanne Korotash

Recursos humanos adicionales: Derek Sidebottom (anterior director de recursos humanos)

Sistemas de información, instalaciones y administración

Director de sistemas de información, instalaciones y administración: Vince Waldon

Administración: Keri Clark (coordinador laboral), Crystal Ens, Deb Gardner, Leah Hollands, Nils Kuhnert, Jo Marie Langkow y Jeanne-Marie Owens

Apoyo técnico: Lee Evanochko (coordinador), Julian Karst y Robert McKenna

Apoyo informático: Chris Zeschuk (coordinador), Dave McGruther y Brett Tollefson

Instalaciones: Mike Patterson (coordinador) y Kelly Wambold

Infraestructuras: Craig Miller (Manager), Sam Decker y Wayne Mah

Agradecimientos especiales

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, el resto de los equipos de BioWare en Edmonton, Austin y Montreal, y el resto del equipo de EAGL y EA. ¡Gracias a todas nuestras familias por vuestro apoyo!

Dirección de estudio, BioWare

Director general ejecutivo: Ray Muzyka
Vicepresidente de desarrollo: Greg Zeschuk

REPARTO

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
Voces adicionales: 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 y Matt Yang King

EA

Dirección empresarial

Director ejecutivo: John Riccitiello
Presidente, edición global y subdirector general: John Schappert
Vicepresidente ejecutivo y director de finanzas: Eric Brown
Vicepresidente ejecutivo, asuntos jurídicos: Joel Linzner
Vicepresidente ejecutivo, recursos humanos: Gabrielle Toledano
Vicepresidente sénior y director de contabilidad: Ken Barker
Vicepresidente sénior, director jurídico y secretario ejecutivo: Stephen G. Bene

Dirección de la sección de juegos

Presidente: Frank Gibeau
Director de finanzas: Mike Williams
Subdirector general: Bryan Neider
Director técnico: David O'Connor
Vicepresidente, recursos humanos: Steve Cadigan
Vicepresidente, marketing: Mike Quigley

RPG/MMO Group

Vicepresidente sénior y director general del grupo: Ray Muzyka
Vicepresidente y creativo del grupo Greg Zeschuk
Vicepresidente y vicepresidente de marketing del grupo: Patrick Buechner

Localización

Producción: Victoria Rose (jefa de proyecto internacional), Pablo Dopico, Claudia Serafim y Sibylle Steinau
Ingeniería: Rubén Martín Rico (jefe del proyecto), Danilo José Guerrero Rodriguez (jefe técnico), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta y Juan Serrano
Coordinación: Nathalie Bonin, Marcel Elsner, Silvia Favia, Marta Julke, Alfonsina Mossello, Mária Nagy, Ana Ramirez Boix, Ana Esther Rodriguez, Jan Staníček, Anna Tomala y Leonid Vekshin
Control de calidad: Fausto Ceccarelli (coordinador del proyecto), Esther Jansen (coordinador del proyecto), 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, Jič Noska, Maciej Ogiński, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Šárka Pechočaková, Pavel Permin, Romain Pillard, Harald Raschen, Florian Ross, Jose Santamarina, Laurent Siddi, Miroslaw Staniak, Svitlana Sukhova, Bertold Virág y Marius Wolsztajn
EA Madrid Mastering Lab: John Brunton (coordinador), Rubén Del Pozo Moreno, Jakub Jilek, Tomas Pedreño y Anthony Jones
DTP: Frank Werner (DTP Team Leader Europe), Christine Delholme, Cecilia Wiking, Katharina Mayer, Eva Heilmann, Pablo Campos, Miguel Lopez Camacho, Sebastian Hack

Marketing y edición

Director sénior de exposición de marca: Rod Swanson

Director sénior de relaciones públicas: Tammy Schachter

Coordinador de publicidad: David Sullivan

Servicios creativos: Corey Higgins (vicepresidente), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser

Procesamiento de datos: Michael Herst (director), Derek Andersen

Planificación de medios: Ann Marie Ramirez

Edición global: Maria Sayans (director de marketing en la UE), Walter Grinberg (coordinador internacional de marketing), Peter Aleshkin, Astasios Anestis, Ralph Anheier, Thiago Appella, Craig Auld, Ferry Brands, Christian Brueckner, ALexandre 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 y Krzysztof Zych

Marketing adicional: equipo EA Demand Planning, equipo de EA Sales and Retail Marketing, EALA Mastering Lab y EARS Mastering Lab

Online

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

Productores: Lars Smith y Shawn Stafford

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

Analistas de control de calidad: Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes y Minsu Sohn

Control de calidad

Jefe de pruebas: Eric Neugebauer

Pruebas de compatibilidad: William Brewer, Tim Duong, Kevin Quan, Chris Sevigny, James Wang e Irwin Wong-Sing

Equipo principal de pruebas: Kristopher Buller, Eric Hanna, Cleveland Miettunen, Brian Penner, Curtis Roy, Donovan Styre, Katherine Teel y Ashton Tower

Pruebas de juego: 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 y Gary Yau

ASOCIADOS EXTERNOS

Gráficos y animación

Animación adicional: Big Sandwich Games y Iron Claw

Gráficos adicionales: Liquid Development, LLC, Shadows in Darkness y Hermitworks Entertainment Corporation

Captura de movimiento: Giant Studios y EA Worldwide Motion Capture Studio

Sonido y localización

Edición de diálogos/posproducción: Wave Generation

Asesoría geopolítica: Englobe, Inc.

Banda sonora original: Inon Zur

Traducción: Albion (Polonia), András Gáspár - Fontoló Stúdió Ltd. (Hungría), Robert Böck (Alemania), CEET Ltd. (República Checa), Emanuele Scichilone - Synthesis International S.r.l. (Italia), ExeQuo (Francia), ITI Ltd. (Rusia), Synthesis Iberia (España) y Florian Vanino (Alemania)

Dirección de doblaje (Los Angeles): Chris Borders y Ginny McSwain

Servicios de producción de doblaje: Tikiman Productions, Inc.

Grabación de doblaje: Side UK (Londres), Technicolor Interactive Services (Burbank), Wolf Willow Sound (Edmonton), ArcTV Ltd. (Rusia), ExeQuo (Francia), Start International Polska (Polonia) y toneworx GmbH (Alemania)

Marketing

Agencia de publicidad: Draftfcb

Asociados externos

EA Canada

Pruebas: Tommy Hsu (jefe), David Eriksen (sénior), 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

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

Tiburon

Pruebas: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

Globant

Pruebas: Aníbal Berisso (jefe), Axel Rolón (ayudante), 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 (canción del principio)”
Música de Inon Zur, letra de Inon Zur y Aubrey Ashburn
Interpretada por Aubrey Ashburn

“Leliana’s Song”
Música de Inon Zur
Interpretada por Aubrey Ashburn

“Love Song”
Música de Inon Zur
Letra y voz, Aubrey Ashburn

“I Am the One” and **“I Am the Lonely One”**
Música de Aubrey Ashburn y Inon Zur
Letra de Aubrey Ashburn

“This Is War”
Interpretada por 30 Seconds to Mars
Compuesta por Jared Leto
Publicada por Apocraphex Music/Universal Music - Z Tunes LLC (ASCAP)
Grabación cortesía de Virgin Records America, LLC, con licencia de EMI Film & Television Music

CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:
  Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en www.nvidia.com.
  Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en www.ati.amd.com.
- Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página www.microsoft.com y descárgate la última versión de DirectX.

CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET

Para evitar un rendimiento insuficiente durante el juego en Internet, asegúrate de cerrar todos los archivos que estés compartiendo, las transmisiones de sonido bajo descarga directa o programas de chat antes de empezar a jugar. Estas aplicaciones podrían acaparar el ancho de banda de tu conexión y provocar retardos u otros efectos no deseados.

Este juego usa los siguientes puertos TCP y UDP para partidas en Internet:

TCP: 8000
UDP: 8001
Both: 80

Consulta la documentación del router o firewall para más información relacionada con el tráfico a través de estos puertos. Si juegas desde una conexión a Internet corporativa, ponte en contacto con el administrador de la red.

ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte.

El archivo *EA Help* incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista, dirígete a Inicio > Juegos, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace **Soporte técnico** del directorio del juego que encontrarás en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón Inicio y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco del juego y selecciona ABRIR.
4. Abre el archivo **Soporte > Ficheros de ayuda europeos> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

http://eusupport.ea.com

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

INFORMACIÓN DE CONTACTO DEL CENTRO DE ATENCIÓN

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, llama por teléfono a nuestro servicio de atención al cliente (de 10:00 a 14:00 y 15:00 a 19:00 de lunes a viernes):

Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario Aptdo. de correos 50810, Madrid 28080.

Teléfono: 902 234 111

Atención: el centro de atención al cliente no proporciona códigos o trucos.

Nota: el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

Calls charged at national call rates; please consult your telecoms provider for details.

Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:

Haz clic en **Inicio > Ejecutar…** y teclea dxdiag. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN... para guardar el informe en el escritorio de Windows.

GARANTÍA

Nota: esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Store™ sino en establecimientos de venta al por menor.

GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 24 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía no afecta de ningún modo a sus derechos estatutarios. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí (que se suministran “tal cual”), ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

DEVOLUCIÓN TRAS EL PERIODO DE GARANTÍA

Electronic Arts cambiará soportes dañados por el usuario, siempre que haya en stock. Recuerda explicar con detalle el problema, dar tu nombre, dirección y, si es posible, un número de teléfono en el que se te pueda localizar durante el día.

Electronic Arts Software, S.L. Servicio de Atención al Usuario Aptdo. de correos 50810, Madrid 28080

Electronic Arts no acepta ninguna responsabilidad si el producto ha sido adquirido de segunda mano y el usuario no es el primer usuario final del producto.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA y el logotipo de EA son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE. UU. o en otros países. Todos los derechos reservados. BioWare, el logotipo de BioWare, Dragon Age y el logotipo de Dragon Age son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de EA International (Studio and Publishing) Ltd. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Se emplea Bink Video. Copyright © 1997 – 2005 de RAD Game Tools, Inc.

EAX01606313MT