DRAGON AGE™: ORIGINS

EA™

EPILEPSIEWAARSCHUWING

Lees deze informatie voordat jij of je kind een game speelt.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar beelden of het spelen van bepaalde games. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van één epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flikkerende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een game een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van games in de gaten te houden. Stop ONMIDDELLIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een game een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

VOORZORGSMAATREGELEN TIJDENS HET SPELEN

- Houd afstand tot het scherm. Ga op flinke afstand van het scherm zitten, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- Speel de game bij voorkeur op een klein scherm.
- Speel de game niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- Speel de game in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een game elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

INHOUD

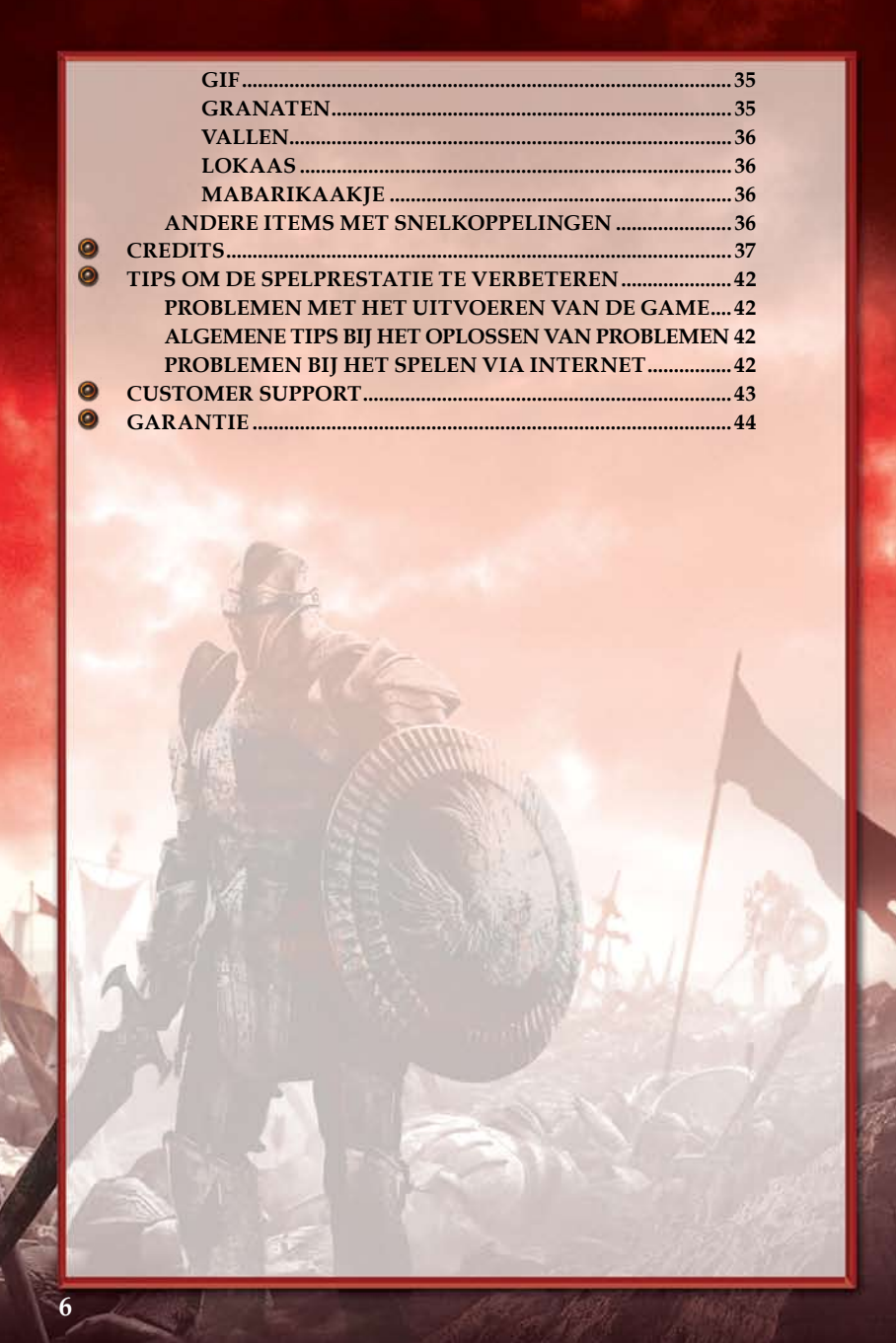
- EPILEPSIEWAARSCHUWING 1
  - VOORZORGSMAATREGELEN TIJDENS HET SPELEN 1
- DE GAME INSTALLEREN 7
    - INSTALLEREN (DISC): 7
    - INSTALLEREN (EA STORE): 7
    - INSTALLEREN (ONLINE GEBRUIKERS DERDE PARTIJ): 7
- DE GAME STARTEN 7
- INLEIDING 8
- VOLLEDIGE BESTURING 8
  - ALGEMENE BESTURING 8
  - BEWEGING/CAMERA 9
  - GEVECHTEN 9
- INLEIDING 9
  - HOOFDMENU 9
    - OTHER CAMPAIGNS (ANDERE CAMPAGNES) . 9
    - DOWNLOADABLE CONTENT 9
  - PLAYER PROFILE (SPELERSPROFIEL) 10
  - LOG IN (INLOGGEN) 10
- CHARACTER GENERATION (PERSONAGE CRËEREN) 10
  - GENDER (GESLACHT) 10
  - RACE (RAS) 10
    - HUMAN (MENS) 10
    - ELF (ELF) 10
    - DWARF (DWERG) 10
    - VOORDELEN VAN RASSEN 10
  - KLASSE 11
    - WARRIOR (KRIJGER) 11
    - MAGE (MAGIËR) 11
    - ROGUE (BANDIET) 11
    - VOORDELEN KLASSEN 11
  - ACHTERGROND 12
    - HUMAN NOBLE (EDELMAN) 12
    - MAGI (MAGIËR) 12
    - CITY ELF (STADSELF) 12
    - DALISH ELF (DAALSE ELF) 12
    - DWARF COMMONER (GEWONE DWERG) 12
    - DWARF NOBLE (EDELE DWERG) 12
    - VOORDELEN ACHTERGROND 12

AANPASSING 13
APPEARANCE (UITERLIJK) 13
PORTRAIT (PORTRET) 13
VOICE (STEM) 13
NAME (NAAM) 13
ADVANCED (GEAVANCEERD) 13
DIFFICULTY (MOEILIJKHEIDSGRAAD) 13
EASY (MAKKELIJK) 13
NORMAL (NORMAAL) 13
HARD (MOEILIJK) 14
NIGHTMARE (NACHTMERRIE) 14
VOORTGANG PERSONAGE 14
ATTRIBUTEN 14
STRENGTH (KRACHT) 14
DEXTERITY (BEHENDIGHEID) 14
WILLPOWER (WILSKRACHT) 14
MAGIC (MAGIE) 15
CUNNING (SLUWHEID) 15
CONSTITUTION (LICHAMELIJKE GESTELDHEID) 15
KEUZES BIJ DIRECT SPELEN 15
VAARDIGHEDEN 15
COERCION (DWANG) 15
STEALING (STELEN) 15
TRAP-MAKING (VALLEN MAKEN) 16
SURVIVAL (OVERLEVING) 16
HERBALISM (KRUIDENLEER) 16
POISON-MAKING (GIF MENGEN) 16
COMBAT TRAINING (GEVECHTSTRAINING) 16
COMBAT TACTICS (GEVECHTSTACTIEKEN) 16
TALENTEN/SPREUKEN 16
GEACTIVEERDE VAARDIGHEDEN 17
PASSIEVE VAARDIGHEDEN 17
DOORLOPENDE VAARDIGHEDEN 17
ERVARING EN NIVEAUS 17
REISGEZELLEN 17
WAARDERING 18
SPECIALISATIES 18
WARRIOR (KRIJGER) 18
BERSERKER (WOESTELING) 18
CHAMPION (KAMPIOEN) 18
TEMPLAR (TEMPELIER) 18

REAVER (ROVER) 18
MAGE (MAGIËR) 18
ARCANE WARRIOR (ESOTERISCHE KRIJGER) 18
BLOOD MAGE (BLOEDMAGIËR) 18
SHAPESHIFTER (GEDAANTEVERWISSELAAR) 18
SPIRIT HEALER (SPIRITUELE GENEZER) 19
ROGUE (BANDIET) 19
ASSASSIN (HUURMOORDENAAR) 19
BARD 19
DUELIST (DUELLIST) 19
RANGER (WOUDLOPER) 19
SPECIALISATIE BONUSSEN 19
QUEESTEN 20
GESPREKKEN 20
PERSUASION (OVERREDING) 20
INTIMIDATION (INTIMIDATIE) 20
ANDERE ATTRIBUUT-TESTS 20
VACATUREBORDEN 20
DAGBOEK 20
CODEX 21
GESPREKSGESCHIEDENIS 21
DOWNLOADABLE CONTENT 21
KAARTEN 21
GEVECHTEN 24
ENERGIE 24
UITHOUDINGSVERMOGEN/MANA 25
VERMOEIDHEID 25
AANVAL 25
DE FLANKEN 25
BEREIK 25
DEKKING 25
VERDEDIGING 26
PROJECTIELVERDEDIGING 26
SCHADE 26
WAPENRUSTINGEN EN PANTSERPENETRATIE 26
SOORTEN SCHADE EN KLEUREN 26
ELEMENTAIRE WEERSTAND 27
KRITIEKE TREFFERS 27
STEKEN IN DE RUG 27
KRACHTMODIFICATORS 27
VERWONDINGEN 27
VIJANDELIJKE RANGEN 27

WAPENSTIJLEN 28
ENKEL WAPEN 28
WAPEN EN SCHILD 28
TWEEVOUDIGE WAPENS 28
TWEEHANDIG WAPEN 28
MAGISCHE STAF 29
BOOG 29
SPECIFIEKE REGELS VOOR MAGIE 29
MAGISCHE KRACHT 29
ONDERBROKEN SPREUKEN 29
SPREUKCOMBINATIES 30
EIGEN VUUR 30
STATUSEFFECTEN 30
FYSIEKE WEERSTAND 30
MENTALE WEERSTAND 30
STUN (OVERROMPELING)/ PARALYSIS (VERLAMMING)/FEAR (ANGST)/ IMMOBILITY (ONBEWEEGLIJKHEID)/ PETRIFACTION (VERSTENING) 30
DISORIENTATION (DESORIËNTATIE) 31
SLEEP (SLAAP) 31
CHARM (BETOVERING) 31
GEVECHTSTACTIEKEN 31
BASISTACTIEKEN 32
GEDRAG 32
AANGEPASTE TACTIEKEN 32
ITEMS 33
INVENTARIS 33
HOUDERS/BUIT 34
MATERIALEN 34
ITEMSETS 34
KRACHTEN VAN ITEMS 34
RUNEN 34
GESCHENKEN 34
VALUTA 34
WINKELS 35
ZELF ITEMS MAKEN 35
ITEMS MET SNELKOPPELINGEN 35
ENERGIECOMPRESSEN 35
MEDICIJNDOZEN 35
LYRIUMDRANKJES 35
ELEMENTAIRE ZALFJES 35
DEKLAGEN VOOR WAPENS 35

GIF 35
GRANATEN 35
VALLEN 36
LOKAAS 36
MABARIKAAKJE 36
ANDERE ITEMS MET SNELKOPPELINGEN 36
CREDITS 37
TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN 42
PROBLEMEN MET HET UITVOEREN VAN DE GAME 42
ALGEMENE TIPS BIJ HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN 42
PROBLEMEN BIJ HET SPELEN VIA INTERNET 42
CUSTOMER SUPPORT 43
GARANTIE 44



DE GAME INSTALLEREN

Opmerking: Kijk op **www.electronicarts.nl** of **www.electronicarts.be** voor systeemvereisten.

INSTALLEREN (DISC):

Plaats de disc in je speler en volg de instructies op het scherm.

INSTALLEREN (EA STORE):

Opmerking: Voor meer informatie over de direct downloads van EA, ga je naar **www.eastore.ea.com** en klik je op MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (meer over direct downloads).

Zodra de game door de EA Download Manager is gedownload, klik je op het installatie-icoontje en volg je de instructies op het scherm.

Start de game (zodra het is geïnstalleerd) direct vanuit de EA Download Manager.

Opmerking: Als je een eerder aangeschafte titel wilt installeren op een andere pc, moet je eerst de EA Download Manager op de andere pc installeren. Start vervolgens de applicatie en log in met je EA-account. Selecteer de juiste titel in de lijst en klik op start om de game te downloaden.

INSTALLEREN (ONLINE GEBRUIKERS DERDE PARTIJ):

Neem contact op met de digitale verkoper van wie je deze game hebt gekocht voor instructies over hoe je de game kunt installeren, of hoe je een nieuw exemplaar kunt downloaden en opnieuw kunt installeren.

DE GAME STARTEN

Start de game als volgt:

In Windows Vista™ vind je de game onder **Start > Ontspanning**. Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's** (of **Alle Programma's**). (Gebruikers van de EA Store moeten de EA Download Manager laten draaien.)

Opmerking: In Windows Vista met de klassieke START-menustijl vind je de game in het menu **Start > Programma's > Spellen > Spelverkenner**

INLEIDING

Dragon Age™: Origins is een moderne weergave van een episch en party-based fantasy role-playing game, waarin tactische gevechten en verhaallijnen een belangrijke rol spelen. *Dragon Age: Origins* gaat de complexe geschiedenis van het spel niet uit de weg. Daarom zul je veel moeten leren.

Omdat veel systemen in het spel nauw met elkaar zijn verweven, moet je je vinger bij de inhoudsopgave houden; deze heb je nodig om heen en weer te bladeren als de uitleg van een bepaalde functie naar een andere functie verwijst. Nog één opmerking: omdat het geen doen was om de honderden spreuken en talenten in dit document te vermelden, vind je een volledige uitleg in het spel zelf.

VOLLEDIGE BESTURING

Zodra je een personage hebt aangemaakt met het systeem voor het creëren van personages, dat wordt beschreven op p. 10, kun je de spelcamera besturen. Hiermee kun je inzoomen voor een brede third-personweergave van je personages (over de schouder) of uitzoomen en omhoog gaan om het hele gebied bijna recht van boven te bekijken.

Om met de camera in en uit te zoomen, rol je het muiswiel. Als de camera volledig is uitgezoomd, kun je de camera met de pijltoetsen over het strijdveld heen en weer bewegen door op het muiswiel te klikken en te slepen, of door eenvoudigweg naar de rand van het scherm te bewegen. Op elk zoomniveau kun je de camera draaien door op de rechtermuisknop te klikken en te slepen.

De meeste acties kun je uitvoeren door te rechtsklikken. Als je rechtsklikt op een voorwerp, voert het geselecteerde personage een passende actie uit—hij valt een vijand aan, praat met een personage dat hem goed gezind is, pakt de buit van een lijk, opent een deur, trekt aan een hendel, enzovoort. Als je geen zin hebt om het toetsenbord te gebruiken, kun je ook rechtsklikken op de grond om je personage naar de betreffende locatie te sturen.

Zodra je echter spreuken of talenten hebt geselecteerd die een doelwit nodig hebben—door op de snelkoppelingenbalk te klikken of door op de juiste nummertoets te drukken die bij de betreffende eigenschap op de snelkoppelingenbalk hoort—moet je linksklikken op het doelwit. Je annuleert de spreuk of het talent door te rechtsklikken. Door te linksklikken, kun je ook het personage in het reisgezelschap selecteren dat je wilt besturen. Sleep een vak rond meerdere personages terwijl je de linkermuisknop ingedrukt houdt om ze allemaal te selecteren.

ALGEMENE BESTURING

Direct opslaan	**F5**
Direct laden	**F9**
Voorwerpen markeren	**TAB**
Hoofdinterface verbergen	**V**
Screenshot nemen	**PRT SCN**
Personagescherm	**C**
Dagboek	**J**
Inventaris	**I**
Vaardigheden	**K**
Spreuken/talenten	**P**
Zonekaart	**M**
Wereldkaart	**N**
Tactieken	****
Hoofdmenu	**ESC**

NIET-NOORD-AMERIKAANSE TOETSENBORDEN

Als je in het Engels speelt, zijn de toetsen waarnaar in het spel wordt verwezen van toepassing op Noord-Amerikaanse toetsenborden. Als je geen Noord-Amerikaans toetsenbord hebt, kunnen de verwijzingen afwijken van de daadwerkelijk te gebruiken toetsen. Op een normaal Brits toetsenbord is de standaardsneltoets voor het scherm met gevechtstactiek (de toets '\' in Noord-Amerika) bijvoorbeeld de toets '#', net links naast de Enter-toets.

BEWEGING/CAMERA

Vooruit rennen	**W**
Camera naar links draaien	**A**
Achteruit rennen	**S**
Camera naar rechts draaien	**D**
Naar links rennen	**Q**
Naar rechts rennen	**E**
Camera omhoog draaien	**Home**
Camera omlaag draaien	**End**
Inzoomen	**Pg Dn**
Uitzoomen	**Pg Up**
Camera heen en weer bewegen (uitgezoomd)	**Pijltoetsen**
Schakelen tussen lopen/rennen	**/** (numeriek toetsenbord)

GEVECHTEN

Pauze	**Spatiebalk**
Eigenschap op snelkoppelingenbalk gebruiken	**1-0**
Andere wapenset	**/**
Reisgezelschap verplaatsen/stil laten staan	**H**
Volledig reisgezelschap selecteren	**=**
Een personage selecteren	**F1-F4**
Meerdere personages selecteren	**SHIFT + F1-F4**

INLEIDING

Als je *Dragon Age: Origins* start, zie je het startprogramma van het spel. Als je voor het eerst op PLAY (spelen) klikt, geeft een hulpprogramma voor configuratie suggesties voor de juiste instellingen op basis van de hardware die wordt gedetecteerd. Daarna wordt *Dragon Age: Origins* opgestart.

HOOFDMENU

Het hoofdmenu spreekt min of meer voor zich. Om te beginnen met spelen, klik je op NEW GAME (nieuw spel); om het spel in de toekomst te hervatten, klik je op LOAD GAME (spel laden); om het meest recentelijk opgeslagen spel te laden, klik je op RESUME (doorspelen).

Er zijn ook opties die minder voor de hand liggen:

OTHER CAMPAIGNS (ANDERE CAMPAGNES)

Hier kun je een zelfgemaakte campagne voor *Dragon Age: Origins* spelen die jij, je vrienden of aardige vreemdelingen op internet hebben gebouwd met de gereedschapsset voor de aanmaak van content. Deze kun je downloaden vanaf de website van Dragon Age.

DOWNLOADABLE CONTENT

Deze optie geeft nieuwe content weer die beschikbaar is gekomen na de release van *Dragon Age: Origins*—zowel gratis als niet-gratis content. Je kunt hier ook content beheren die je al hebt gedownload.

OM TE SPELEN, MOET JE AKKOORD GAAN MET DE LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS. OM TOEGANG TE KRIJGEN TOT ONLINE FUNCTIES EN/OF DIENSTEN, HEB JE EEN EA ONLINE-ACCOUNT NODIG EN MOET JE JE REGISTREREN MET DE MEEGELEVERDE SERIECODE. JE VINDT DE ALGEMENE VOORWAARDEN VAN EA ONLINE OP WWW.ELECTRONICARTS.NL OF .BE. JE MOET 16 JAAR OF OUDER ZIJN OM JE TE REGISTREREN VOOR EEN EA-ACCOUNT. EA LEVERT MOGELIJK KOSTELOOS BEPAALDE INCREMENTELE CONTENT EN/OF UPDATES INDIEN EN WANNEER DEZE BESCHIKBAAR KOMEN.

EA KAN ONLINE FUNCTIES UITSCHAKELEN MITS 30 DAGEN VAN TEVOREN EEN BERICHT VAN DEZE STREKKING IS GEPLAATST OP WWW.EA.COM.

PLAYER PROFILE (SPELERSPROFIEL)

Hier kun je je vorderingen en screenshots weergeven, om ze vervolgens te uploaden naar je online profiel als je hebt ingelogd op je BioWare/EA-account.

LOG IN (INLOGGEN)

Hiermee kun je een BioWare/EA-account aanmaken (of inloggen op een bestaande account), zodat je schermfoto's kunt uploaden, je vorderingen en profiel op het web kunt volgen en downloadable content kunt beheren.

CHARACTER GENERATION (PERSONAGE CREËREN)

Voordat je *Dragon Age: Origins* gaat spelen, moet je even de tijd nemen om een uniek personage te bouwen en de basisregels van het spel te leren. Als je in het hoofdmenu op NEW GAME (nieuw spel) klikt, wordt er een korte introductiefilm afgespeeld. Vervolgens zie je de volgende opties op het scherm voor het creëren van personages.

GENDER (GESLACHT)

Het geslacht van je personage heeft geen invloed op eigenschappen of vaardigheden, maar wijzigt wel een aantal dialogen en plots—plus natuurlijk de gezichtsopties en de lichaamsvorm.

RACE (RAS)

Het ras van je personage bepaalt je lichaamsgrootte, natuurlijke vaardigheden en de manier waarop deze aansluiten op de wereld van Dragon Age, waarin interraciale spanningen onontkoombaar zijn.

HUMAN (MENS)

Mensen zijn veelzijdig, waardoor ze de meest voorkomende en dus ook de meest dominante bewoners van Thedas zijn.

ELF (ELF)

Duizenden jaren geleden heersten de elfen over Thedas, maar vandaag de dag leven ze in de schaduw van de mens, als een onderdrukte onderklasse die zit opgesloten in krottenwijken, of zoals bij de Daalse stammen, gedwongen om voor eeuwig door de oude wouden te zwerven.

DWARF (DWERG)

De dwergen zijn een uitstervend ras, omdat elke nieuwe dag in de eeuwenoude oorlog tegen het duistergebroed niet alleen ten koste gaat van dwergenlevens, maar ook van het schaarse resterende grondgebied van hun ondergrondse koninkrijk. Dwergen hebben een aangeboren weerstand tegen magie, waardoor ze geen mage (magiër) kunnen worden.

VOORDELEN VAN RASSEN

	HUMANS (MENSEN)	ELVES (ELFEN)	DWARVES (DWERGEN)
Startbonussen	+1 strength (kracht)	+2 willpower (wilskracht)	+1 strength (kracht)
	+1 dexterity (behendigheid)	+2 magic (magie)	+1 dexterity (behendigheid)
	+1 magic (magie)		+2 constitution (lichamelijke gesteldheid)
	+1 cunning (sluwheid)		+10% kans om vijandige magie te weerstaan

KLASSE

De klasse bepaalt welke eigenschappen je personage tijdens het spel kan krijgen. De klasse heeft een grote invloed op de prestaties van een personage tijdens gevechten. Bij magiërs bepaalt de klasse tevens je achtergrondverhaal.

Hoewel klassen elkaar tot op zekere hoogte overlappen, kun je een personage uit een bepaalde klasse nooit laten spelen als een personage uit een andere klasse—krijgers (warriors) en rogues (bandieten) kunnen bijvoorbeeld nooit spreuken reciteren en een magiër kan nooit geavanceerde wapentalenten leren. Bandieten kunnen meer vaardigheden leren dan andere klassen, maar ze kunnen niet goed overweg met tweehandige wapens of schilden.

WARRIOR (KRIJGER)

Krijgers zijn vechters aan de frontlinie en vormen de ruggengraat van reisgezelschappen die worden aangevallen. Ze vertrouwen op contact- en afstandswapens, aangevuld met krachtige speciale vaardigheden die veel vergen van het uithoudingsvermogen.

MAGE (MAGIËR)

Magiërs zijn de enige personages die spreuken kunnen reciteren. Ze gebruiken deze om aan te vallen en om zichzelf en hun reisgezelschap te ondersteunen. Hoewel magiërs fysieke wapens kunnen dragen, hebben ze geen specifieke wapenvaardigheden; in plaats daarvan gebruiken ze liever een staf die magische projectielen afvuurt. Magiërs kunnen niet zo goed directe confrontaties aangaan als andere klassen, maar ze kunnen wel enorme hoeveelheden schade toebrengen en hun bondgenoten helen als ze door het reisgezelschap worden beschermd.

ROGUE (BANDIET)

Bandieten zijn geraffineerde strijders die de overwinning behalen door gebruik te maken van een combinatie van snelheid, trucs en talloze eigenschappen waarmee ze hun tegenstanders op onverwachte manieren op de knieën kunnen krijgen, soms nog voordat de vijand merkt dat er gevaar dreigt. Bandieten zijn enorm goed in het kraken van sloten, het uitschakelen van tegenstanders en het besluipen van doelwitten om een sluwe en verlammende dolksteek in de rug toe te brengen.

VOORDELEN KLASSEN

	WARRIORS (KRIJGERS)	MAGES (MAGIËRS)	ROGUES
Basisenergie	100	85	90
Basisuithoudingsvermogen/ basismana	100	115	90
Basisattribuutbonussen	+4 strength (kracht)	+5 magic (magie)	+4 dexterity (behendigheid)
	+3 dexterity (behendigheid)	+4 willpower (wilskracht)	+2 willpower (wilskracht)
	+3 constitution (lichamelijke gesteldheid)	+1 cunning (sluwheid)	+4 cunning (sluwheid)
Basisvaardigheid	Combat Training (gevechtstraining)	Herbalism (kruidenleer)	Poison-Making (gif mengen)
Basistalent/basisspreuk	Shield Bash, (stotend schild), Pinning Shot (vastnagelend schot) of Dual-Weapon Sweep (tweevoudige wapenslag)	Arcane Bolt (esoterische schicht)	Dirty Fighting (gemeen vechten)
Niveaus om één vaardigheid te krijgen	3	3	2
Energie per niveau	6	4	5
Uithoudingsvermogen/mana per niveau	5	6	4
Basisaanvalsscore	60	50	55
Basisverdedigingsscore	45	40	50

ACHTERGROND

De achtergrond van je personage—de 'Origins-component' van het spel—bepaalt welke van de zes aparte openingsbedrijven je speelt en blijft invloed uitoefenen op de spelervaring. Er zijn zes verschillende achtergronden, maar ze zijn allemaal verweven met bepaalde combinaties van rassen en klassen; tegen de tijd dat je je ras en klasse selecteert, kun je nog maar één of twee achtergronden kiezen.

HUMAN NOBLE (EDELMAN)

Menselijke krijgers en bandieten behoren altijd tot het nobele huis Cousland, een van de machtigste families in Ferelden. Bij verraad kan zelfs een leven vol privileges echter kapot worden gemaakt...

MAGI (MAGIËR)

Menselijke magiërs of elfenmagiërs uit respectievelijk de familie Amell of Surana zien dat hun lange kinderjaren, waarin ze zijn onderwezen in de kunst der magie, eindelijk ten einde lopen: het is tijd om de Openrijting te ondergaan, het lang geheimgehouden ritueel waarin leerlingmagiërs een volgroeide magiër worden... of voor altijd verdwijnen.

CITY ELF (STADSELF)

Elfenkrijgers en bandieten kunnen ervoor kiezen om lid van de familie Tabris te worden. Dit zijn misdeelde stadselfen die opgesloten zitten in de armste wijk van de stad Denerim, waarin slechts een gearrangeerd huwelijk—al is het maar voor een dag—hoop biedt op een tijdelijke uitweg uit een leven vol discriminatie en misbruik. Als een plaatselijke heer echter aanspraak maakt op zijn 'bruidsrecht', bieden raciale spanningen een voedingsbodem voor enorme slachtpartijen.

DALISH ELF (DAALSE ELF)

Elfenkrijgers en bandieten kunnen ook kiezen voor een trots maar zwaar leven in de Mahariel-clan van Daalse elfen, die zich voor eeuwig heeft geïsoleerd en liever door oude wouden zwerft dan dat ze de laatste restanten van de ware elfencultuur laat corrumperen door de mens. Maar een toevallige ontdekking van een relikwie uit het verleden van je volk dreigt die plannen in de war te sturen.

DWARF COMMONER (GEWONE DWERG)

Dwergenkrijgers en bandieten kunnen een start maken in Brosca, de familie van 'kastelozen' en de laagste trap van de dwergenmaatschappij, waarin onderwerping aan een plaatselijke misdaadbaas de beste manier lijkt om het leven nog een dag te kunnen rekken.

DWARF NOBLE (EDELE DWERG)

Dwergenkrijgers en bandieten kunnen ook kiezen voor een leven in de koninklijke familie Orzammar, het huis van Aeducan, waarvan de politieke macht op natuurlijke wijze gepaard gaat met een verborgen machtsstrijd tussen familieleden op het scherpst van de snede.

VOORDELEN ACHTERGROND

	HUMAN NOBLE (EDELMAN)	MAGI (MAGIËR)	CITY ELF (STADSELF)
Basisvaardigheid	Combat Training (gevechtstraining)	Combat Tactics (gevechtstactieken)	Coercion (dwang)

	DALISH ELF (DAALSE ELF)	DWARF COMMONER (GEWONE DWERG)	DWARF NOBLE (EDELE DWERG)
Basisvaardigheid	Survival (overleving)	Stealing (stelen)	Combat Training (gevechtstraining)

AANPASSING

Als je een nieuw personage creëert, kun je hem of haar tijdens de procedure op diverse manieren aanpassen. Andere reisgezellen die je tijdens het spel tegenkomt, kunnen niet worden aangepast.

APPEARANCE (UITERLIJK)

Het ras en het geslacht van je personage bepalen het lichaamstype en de basisvorm van het hoofd, maar verder is alles aan jou: variërend van de vorm en grootte van gelaatstrekken tot de huidskleur, tatoeages en cosmetica. Om snel een uniek gezicht te ontwerpen, navigeer je eerst door de negen standaardinstellingen voor je ras en geslacht. Daarna wijzig je de gelaatstrekken apart met de gedetailleerdere schuiven die zijn gegroepeerd op categorie.

PORTRAIT (PORTRET)

Het portret van je personage verschijnt in het hoofdspelscherm voor gevechten en verkenning. Poseer en omlijst deze momentopname naar wens met de schuiven in het portretgebied—je zult er nog vaak naar moeten kijken. Als je een BioWare/EA-profiel aanmaakt, kun je dit portret ook uploaden naar de communitywebsite van BioWare, zodat je het als avatar op de forums kunt gebruiken.

VOICE (STEM)

Hier kun je kiezen uit een van de zes verschillende stemmen (die per geslacht en ras verschillen) voor je personage tijdens gevechten.

NAME (NAAM)

De achternaam van je personage is afhankelijk van de achtergrond die je eerder hebt gekozen, maar je kunt een voornaam instellen of de standaardsuggestie van het spel overnemen. Deze naam verschijnt in gesprekken, het personagescherm en als je in het spel met de muis over het personage beweegt.

ADVANCED (GEAVANCEERD)

Zodra je tevreden bent over de aanpassingen van je personage, kun je op QUICK PLAY (direct spelen) klikken om direct naar het spel te gaan. In dat geval vraagt het spel je om een moeilijkheidsgraad te selecteren. Daarna worden er automatisch goede startattributen, vaardigheden en spreuken of talenten gekozen op basis van de klasse van je personage.

Als je echter ervaring met rollenspellen hebt, wil je deze beslissingen waarschijnlijk liever zelf nemen. In dat geval klik je op ADVANCED (geavanceerd). Je vindt beschrijvingen van de opties op het betreffende scherm in de sectie 'Voortgang personage' van deze handleiding (zie p. 14).

Zelfs als je op QUICK PLAY (direct spelen) klikt, raden we je aan om de volgende secties door te lezen, zodat je begrijpt hoe de attributen en vaardigheden van je personage het spel beïnvloeden.

DIFFICULTY (MOEILIJKHEIDSGRAAD)

Als je QUICK PLAY (direct spelen) selecteert nadat je het uiterlijk van je personage hebt aangepast of verdergaat met geavanceerde personageaanmaak, moet je een moeilijkheidsgraad selecteren voor de gevechten. Je kunt deze instelling altijd wijzigen in het menu 'Options' (opties). De hogere moeilijkheidsgraden zijn niet bedoeld om een uitputtingsslag te creëren die je toch niet kunt winnen; ze houden het spel uitdagend voor spelers die het tactische gevechtssysteem van het spel goed weten te doorgronden. Op hogere moeilijkheidsgraden worden vijanden sterker en wordt het reisgezelschap minder sterk. Dat betekent dat je vaak moet pauzeren om bij elk gevecht na te denken over de beste aanpak.

EASY (MAKKELIJK)

Deze instelling is het geschiktst voor spelers die nog niet bekend zijn met rollenspellen of die gevechten graag real-time willen spelen, zonder het spel vaak te hoeven pauzeren om de tactiek te plannen. Op deze instelling zijn reisgezellen immuun voor eigen vuur en makkelijk te helen, terwijl tegenstanders minder schade toebrengen dan normaal.

NORMAL (NORMAAL)

Dit is de aanbevolen instelling voor spelers die bekend zijn met rollenspellen. Deze instelling is zowel uitdagend als haalbaar. Er zal tot op zekere hoogte gebruik moeten worden gemaakt van tactische pauzes om acties tijdens het gevecht te kunnen plannen. Hoewel reisgezellen elkaar pijn kunnen doen als ze bepaalde vaardigheden onzorgvuldig inzetten, wordt er twee keer minder schade aangericht als deze schade is ontstaan door eigen vuur.

HARD (MOEILIJK)

Deze instelling is veel uitdagender dan de normale moeilijkheidsgraad. Om de agressieve vijandelijke AI te kunnen weerstaan, moet je op geraffineerde wijze gebruikmaken van tactische pauzes en slimme combinaties tussen spreuken en talenten. Schade door eigen vuur wordt niet langer verminderd en je reisgezelschap is minder eenvoudig te helen. Tegenstanders richten meer schade aan, worden korter belast met statuseffecten en hebben een hogere weerstand tegen diverse soorten schade.

NIGHTMARE (NACHTMERRIE)

Deze instelling is bedoeld voor tactische genieën die 'moeilijk' nog te makkelijk vinden.

VOORTGANG PERSONAGE

Om je avontuur te overleven, moet je personage sterker worden, nieuwe vaardigheden aanleren, een geavanceerde uitrusting krijgen en ervaren reisgezellen rekruteren. De keuzes die worden beschreven in de sectie 'Character Generation (personage creëren)' (zie p. 10) hoeven slechts één keer te worden gemaakt (aan het begin van het spel). De keuzes die echter in deze sectie worden beschreven, zul je tijdens het spel herhaaldelijk moeten maken.

ATTRIBUTEN

Elk personage begint met ten minste 10 punten voor elk van de zes attributen. Deze bepalen hoofdzakelijk hoe goed je kunt vechten, maar hebben ook invloed op niet-gevechtsvaardigheden. Daarnaast kunnen ze in dialogen zorgen voor nieuwe opties.

Als je je attribuutscores echter voor het eerst ziet, zullen de meeste al hoger zijn dan 10 vanwege de cumulatieve effecten van de eerder beschreven raciale voordelen en klassevoordelen. Als je je personage creëert, kun je naar wens nog eens vijf attribuutpunten toewijzen. Als je de geavanceerde aanmaak van personages overslaat, kiest het spel voor jou. De vijf punten worden dan toegewezen op basis van de tabel aan het eind van deze sectie. Personages krijgen er elk niveau nog eens drie attribuutpunten bij.

Merk op dat het spel in veel gevallen naar de modificator voor het attribuut van het personage kijkt in plaats van het attribuut zelf. Eenvoudig gesteld is de modificator voor het attribuut gelijk aan het verschil tussen je huidige score en de basiswaarde 10—het gaat met andere woorden om het totaal aantal punten dat je aan het attribuut hebt toegewezen.

STRENGTH (KRACHT)

Meer kracht vergroot de basisschade van alle wapens, behalve kruisbogen en de staffen van magiërs. Kracht bepaalt samen met behendigheid of een aanval in een contactgevecht succesvol is. Kracht is dus vooral belangrijk voor warriors (krijgers) en rogues (bandieten), hoewel het ook essentieel is voor mages (magiërs) met contactwapens. Je hebt meer kracht nodig om tweehandige wapens te hanteren of zware wapenrustingen te dragen. Kracht levert ook een bijdrage aan de fysieke weerstand van een personage en beïnvloedt het intimiderende effect van de vaardigheid Coercion (dwang).

DEXTERITY (BEHENDIGHEID)

Als belangrijkste component van de verdedigingsscore van een personage helpt behendigheid bij het ontwijken van aanvallen. Samen met kracht levert behendigheid ook een bijdrage aan de contactaanvalsscore, die bepaalt of een slag het doelwit raakt. Voor afstandswapens is behendigheid het enige attribuut dat een bijdrage levert aan de aanvalsscore. Een hogere behendigheid vergroot tevens de schade die wordt toegebracht door steekwapens, zoals dolken en pijlen, omdat het personage het uiteinde van het wapen op bedreven wijze weet te manoeuvreren. Ten slotte levert behendigheid een bijdrage aan de fysieke weerstand en is het een voorwaarde voor sommige wapentalenten. Dit attribuut is het belangrijkst voor warriors (krijgers) en rogues (bandieten).

WILLPOWER (WILSKRACHT)

Wilskracht beïnvloedt de grootte van de manavoorraad of het uithoudingsvermogen waaruit een personage kan putten om spreuken of talenten te gebruiken. Dit maakt het attribuut essentieel voor mages (magiërs), maar het is ook bijzonder bruikbaar voor warriors (krijgers) of rogues (bandieten) die vaak gebruikmaken van talenten. Wilskracht levert ook een bijdrage aan de mentale weerstand van een personage.

MAGIC (MAGIE)

Het is niet verrassend dat mages (magiërs) de meeste baat hebben bij een hoog magieattribuut; de modificator voor het magieattribuut bepaalt de kracht van de spreuken van de magiër. Deze kracht bepaalt weer hoe groot het effect van een spreuk is (met inbegrip van schade). Voor personages van alle klassen vergroot het magieattribuut ook de effectiviteit van helende compressen, drankjes en zalfjes. Je hebt een hoge magische score nodig om staffen van hoog niveau te dragen of om bepaalde spreuken te leren. Magie levert ook een bijdrage aan de mentale weerstand.

CUNNING (SLUWHEID)

Personages kunnen alleen geavanceerde vaardigheden leren als ze sluw zijn. Dit attribuut is dus bruikbaar voor alle personages die hun vaardigheden effectief willen inzetten. Het attribuut is dubbel zo belangrijk voor rogues (bandieten), omdat veel van hun klassespecifieke talenten een stuk beter worden als je sluw bent. Sluwheid helpt personages met het vinden van zwakke plekken in de wapenrusting van tegenstanders, waardoor de penetratiescore voor wapenrustingen hoger wordt. Daarnaast levert het een bijdrage aan de mentale weerstand en het overtuigende effect van Coercion (dwang).

CONSTITUTION (LICHAMELIJKE GESTELDHEID)

Elke punt voor lichamelijke gesteldheid verhoogt de energiescore van een personage, zodat je meer schade kunt oplopen voordat een personage sneuvelt op het strijdveld. Het attribuut is dus belangrijk voor alle personages in de frontlinie van het gevecht. Lichamelijke gesteldheid levert ook een bijdrage aan de fysieke weerstand.

KEUZES BIJ DIRECT SPELEN

	WARRIOR (KRIJGER)	MAGE (MAGIËR)	ROGUE (BANDIET)
Attributen	+3 strength (kracht) +1 dexterity (behendigheid) +1 willpower (wilskracht)	+2 willpower (wilskracht) +3 magic (magie)	+1 strength (kracht) +3 dexterity (behendigheid) +1 cunning (sluwheid)
Vaardigheden	Combat Training (gevechtstraining)		
Talenten/ spreuken	Precise Striking (precisieaanval), Shield Block (schild blokkeren) en/of Shield Bash (stotend schild)	Flame Blast (vlammenstraal) en Weakness (zwakte)	Stealth Training (infiltratietraining) en Dual-Weapon Training (tweevoudige wapentraining)

VAARDIGHEDEN

Vaardigheden die beschikbaar zijn voor alle menselijke personages hebben geen directe invloed op gevechten, hoewel je sommige vaardigheden wel tijdens gevechten kunt gebruiken. Rogues (bandieten) krijgen elke twee niveaus één vaardigheidspunt, terwijl warriors (krijgers) en mages (magiërs) elke drie niveaus één vaardigheidspunt krijgen. Elke vaardigheid kent vier bekwaamheidsniveaus, maar voor het aanleren van vaardigheden op hogere niveaus moet je vaak het attribuut sluwheid verbeteren. Je begint het spel met twee standaardvaardigheden die worden bepaald door je klasse en achtergrond. Daarnaast kun je vrijelijk één vaardigheid kiezen. Als je de geavanceerde aanmaak van personages overslaat, maakt het spel een keuze voor je.

COERCION (DWANG)

Dwang biedt toegang tot nieuwe dialoogopties die andere personages kunnen overtuigen om van gedachten te veranderen. Soms zorgen ze voor nieuwe plotlijnen of betere voorwaarden voor een afspraak. Als in een dialoog de optie Persuade (overreden) verschijnt, wordt je slagingskans bepaald door je rang in Coercion en je score voor sluwheid. Als in plaats daarvan de optie Intimidate (intimideren) verschijnt, is je succes afhankelijk van Coercion en je krachtscore.

STEALING (STELEN)

Personages die hebben geleerd te stelen, kunnen proberen om de zakken van andere personages te rollen, of deze nu bevriend, neutraal of vijandig zijn. Om tijdens gevechten te stelen, heb je echter wel een hoge rang in de vaardigheid nodig. In de meeste gevallen krijg je de items die je via stelen verwerft naast de items die een tegenstander normaal zou laten vallen als deze in een gevecht sneuvelt.

TRAP-MAKING (VALLEN MAKEN)

Personages die deze vaardigheid hebben geleerd, kunnen met normale componenten vallen of lokazen maken, mits ze over een plan beschikken waarmee ze het mechanisme kunnen bouwen. De tweede en vierde rang van deze vaardigheid vergroten ook het bereik waarbinnen het personage vijandelijke vallen kan detecteren. Merk op dat alle personages die deze vaardigheid hebben geleerd vallen kunnen zetten, maar dat alleen rogues (bandieten) ze onschadelijk kunnen maken.

SURVIVAL (OVERLEVING)

Met Survival kan een personage vijanden detecteren die anders verborgen zouden blijven. Bij hogere rangen kan het personage bepalen hoe sterk een verborgen vijand is en bonussen geven voor natuurlijke en fysieke weerstand.

HERBALISM (KRUIDENLEER)

Met kruidenleer kan een personage diverse drankjes, compressen, zalfjes, balsems, elixers enz. maken, zolang je maar de juiste ingrediënten en een recept hebt. Op hogere rangen kan het personage moeilijkere recepten gebruiken om extra sterke items te maken.

POISON-MAKING (GIF MENGEN)

Bij gif mengen meng je dodelijke substanties, die het personage kan aanbrengen op contactwapens om extra schade toe te brengen en tegenstanders te verlammen. Personages die hier goed in zijn, kunnen ook explosieve bommen en flesjes maken die je naar de tegenstander kunt gooien. Net zoals bij Herbalism (kruidenleer) en Trap-Making (vallen maken) heb je voor deze vaardigheid een recept en ingrediënten nodig. Merk op dat je deze vaardigheid niet alleen nodig hebt om gif te maken, maar ook om gif te gebruiken.

COMBAT TRAINING (GEVECHTSTRAINING)

Voor warriors (krijgers) en rogues (bandieten) biedt deze vaardigheid op elke rang andere kleine voordelen en toegang tot een nieuw niveau wapentalenten die het personage kan leren. Hoewel mages (magiërs) geen wapentalenten kunnen leren, vergroot deze vaardigheid de schade die ze door een aanval kunnen oplopen voordat de recitatie van een spreuk wordt onderbroken aanzienlijk.

COMBAT TACTICS (GEVECHTSTACTIEKEN)

Elke rang in deze vaardigheid vergroot het aantal ruimten dat beschikbaar is op het tactische gevechtsscherm van een personage (zie p. 31). Omdat elke ruimte tijdens het gevecht betrekking heeft op één voorwaardelijke actie—je kunt een mage (magiër) bijvoorbeeld instructies geven om alle personages te helen waarvan de energie onder de 50% komt—zorgen meer ruimten ervoor dat je gedetailleerdere strijdplannen voor je reisgezelschap kunt bedenken.

TALENTEN/SPREUKEN

Talenten (voor warriors/krijgers en rogues/bandieten) en spreuken (voor mages/magiërs) zijn speciale vaardigheden die uniek zijn voor een bepaald personage. Ze wijken af van normale vaardigheden, die elk personage kan leren. Ze hebben bijna altijd te maken met gevechten. Als je een talent of spreuk inzet, onttrek je vaak energie aan het uithoudingsvermogen of de mana van het personage. Sommige talenten of spreuken zijn echter passief en bieden permanente voordelen, zonder dat je daarvoor uithoudingsvermogen of mana verbruikt. Een personage krijgt op elk niveau en op andere punten in het spel één talent of spreuk. Je begint met één talent dat of één spreuk die wordt bepaald door je klasse. Daarnaast kun je vrijelijk één talent of spreuk kiezen. Als je de geavanceerde aanmaak van personages overslaat, maakt het spel een keuze voor je.

In tegenstelling tot vaardigheden kennen talenten en spreuken geen hogere rangen; in plaats daarvan worden gerelateerde vaardigheden gegroepeerd in reeksen van vier. Als je een talent of spreuk leert, speel je de volgende vaardigheid in de reeks vrij—zolang het personage maar aan andere voorwaarden voldoet, zoals het niveau van het personage en attribuutscores.

Sommige spreuken en talenten zijn beschikbaar voor alle personages van de betreffende klasse, en een paar talentgroepen, zoals Dual Weapons (tweevoudige wapens) en Archery (boogschieten) zijn beschikbaar voor zowel warriors (krijgers) als rogues (bandieten). Andere spreuken en talenten zijn gekoppeld aan één specialisatie, die personages later in het spel kunnen verdienen.

Er zijn honderden talenten en spreuken in *Dragon Age: Origins*—veel te veel om hier op te noemen. Ze worden allemaal beschreven in het spel.

GEACTIVEERDE VAARDIGHEDEN

De gangbaarste talenten of spreuken zijn gemarkeerd als 'activated' (geactiveerd). Deze gebruikt het huidige personage alleen als hij daartoe wordt geïnstrueerd (andere personages in het reisgezelschap gebruiken hun geactiveerde vaardigheden wanneer dat nodig is, of wanneer de voorwaardelijke instructies die je hebt geconfigureerd in het tactische gevechtsscherm ze daartoe opdracht geven). Deze vaardigheden lopen uiteen—sommige hebben een positieve invloed op je personage of reisgezellen, terwijl andere offensieve vaardigheden tegen een of meer vijanden of zelfs tegen iedereen in een gebied worden ingezet (ongeacht aan welke kant de personages staan). Sommige geactiveerde vaardigheden werken maar een seconde, terwijl andere vaardigheden korte tijd actief blijven. De meeste geactiveerde vaardigheden kosten meteen uithoudingsvermogen of mana, hoewel je een paar vaardigheden gratis kunt gebruiken. Nadat je een bepaalde geactiveerde vaardigheid hebt gebruikt, moet je een korte afkoelperiode doorlopen voordat je de vaardigheid opnieuw kunt gebruiken.

PASSIEVE VAARDIGHEDEN

Talenten of spreuken die als 'passive' (passief) zijn gemarkeerd, werken permanent. Ze verbruiken geen uithoudingsvermogen of mana en omdat je ze niet hoeft te activeren, verschijnen ze niet in je snelkoppelingenbalk. Als je wilt zien welke passieve vaardigheden je personage heeft geleerd, moet je je spreuken- of talentenscherm bekijken.

DOORLOPENDE VAARDIGHEDEN

Zodra je talenten of spreuken gebruikt die als 'sustained' (doorlopend) zijn gemarkeerd, blijven deze actief totdat je ze uitschakelt of totdat de vaardigheid al het uithoudingsvermogen of alle mana van je personage heeft verbruikt. Sommige doorlopende vaardigheden kun je gratis gebruiken. Deze blijven dus actief zolang als je wilt. Het gebruik van een doorlopende vaardigheid is echter vermoeiend en leidt dus tot een vermoeidheidspenalty. Dat betekent dat elke volgende vaardigheid die je tegelijk met de doorlopende vaardigheid gebruikt meer uithoudingsvermogen of mana vereist. Nadat je een doorlopende vaardigheid hebt gedeactiveerd, moet je een korte afkoelperiode doorlopen voordat je de vaardigheid opnieuw kunt gebruiken.

ERVARING EN NIVEAUS

Als je een queeste voltooit of tijdens een gevecht een tegenstander verslaat, krijg je ervaringspunten (soms XP genoemd). Zodra je genoeg XP hebt om een bepaalde drempel over te gaan, krijgt je personage een nieuw niveau; onder de naam van het personage in de hoofdinterface en op het personagescherm zie je hoe ver je nog van de drempel af zit. Het kost 2.000 XP om van niveau 1 naar niveau 2 te gaan, en de hoeveelheid nieuwe ervaring die je voor elk volgend niveau nodig hebt is 500 XP meer in vergelijking met het niveau daarvoor (dat wil zeggen dat de drempel voor niveau 3 4.500 XP is—2.500 XP meer dan voor niveau 2). Het aantal niveaus is niet kunstmatig begrensd.

Op elk nieuw niveau krijgt een personage het volgende:

- Drie attribuutpunten
- Een enkele spreuk of talent
- Mogelijk een vaardigheidspunt (elke twee niveaus voor rogues/bandieten; elke drie niveaus voor warriors/krijgers en mages/magiërs)
- Diverse punten voor energie en mana/uithoudingsvermogen, afhankelijk van de klasse (zie p. 25)
- Iets meer basisaanvalsschade

Op het personagescherm kun je aangeven of je de attribuutpunten, vaardigheidspunten en spreuk-/talentpunten zelf wilt toewijzen of dat het spel het niveau van je personages automatisch moet verhogen.

REISGEZELLEN

Hoewel je *Dragon Age: Origins* alleen kunt spelen met het personage dat je hebt aangemaakt, is het spel bedoeld voor een reisgezelschap van vier avonturiers, geselecteerd uit de vele potentiële metgezellen die je tegenkomt in Ferelden. Je reisgezellen zijn niet alleen maar belangrijk voor gevechten; ze hebben vaak een persoonlijke connectie met je queesten en kunnen om jouw hulp vragen bij hun eigen queesten. Om je actieve reisgezellen te vervangen, druk je op de knop CHANGE PARTY (reisgezelschap wijzigen) in de menubalk boven in de hoofdinterface (In sommige omstandigheden mag je het reisgezelschap tijdelijk niet wijzigen).

WAARDERING

Je reisgezellen hebben hun eigen agenda's en persoonlijkheden en reageren sterk op de beslissingen die je neemt. Je kunt de waarderingsscore van een personage linksonder op zijn of haar personagescherm volgen (zie p. 14). Als de waarderingsscore van reisgezellen stijgt, kun je langere gesprekken met ze voeren op het kampement. Dit kan leiden tot nieuwe opties voor queesten of, bij bepaalde personages, een mogelijke romance. Personages die vertrouwen hebben in je leiderschap kunnen ook attribuutbonussen verdienen. Als een reisgezel je echter niet meer waardeert, bestaat er kans dat hij je verlaat of verraadt. Omdat je reisgezellen zo veel van elkaar verschillen, is het moeilijk om iedereen tevreden te houden. Maar de wijze generaal weet dat als de mening over substantiële zaken uiteenloopt, je loyaliteit nog altijd kunt kopen met geschenken (zie p. 34).

SPECIALISATIES

Zodra een personage voldoende sterk is en je bepaalde geheime kennis hebt blootgelegd, kun je specialisaties kiezen die betrekking hebben op de klasse van het personage. Het hoofdpersonage kan twee specialisaties kiezen, waarvoor hij punten verdient op niveau 7 en 14; andere menselijke reisgezellen hebben al een specialisatie en kunnen er nog één specialisatie bij leren. Elke specialisatie geeft een paar bonussen en biedt toegang tot een nieuwe groep krachtige talenten of spreuken.

WARRIOR (KRIJGER)

BERSERKER (WOESTELING)

Als een woesteling eenmaal in de greep raakt van razernij, is hij nog maar half bij zinnen en verandert hij in een dodelijke mastodont die zware verwondingen kan toebrengen. Deze bloeddorst is echter maar van korte duur.

CHAMPION (KAMPIOEN)

Het is nooit moeilijk om de kampioen op het strijdveld te vinden. Hij vecht schouder aan schouder met zijn reisgezellen en schreeuwt uit volle overtuiging aanmoedigingen die de vijand tot wanhoop drijven.

TEMPLAR (TEMPELIER)

Tempeliers zijn de nagel aan de doodskist van foute magiërs. Ze neutraliseren de gevaarlijkste vaardigheden van vijandelijke magiërs, zodat het reisgezelschap ze de genadestoot kan geven.

REAVER (ROVER)

Rovers zijn met recht een verschrikking. Het zijn masochisten die flirten met hun eigen dood, in de hoop om die van hun vijand in te luiden.

MAGE (MAGIËR)

ARCANE WARRIOR (ESOTERISCHE KRIJGER)

De esoterische krijger is een magiër met onconventionele middelen. Hij offert de kracht van directe magische aanvallen op om een elitestrijder met conventionele wapens te worden.

BLOOD MAGE (BLOEDMAGIËR)

De bloedmagiër bestudeert verboden oude magie die eerder afhankelijk is van de pure essentie des levens dan van lyrium of mana. Hun spreuken zijn geduchte en extreem sterke wapens waarmee ze anderen hun wil kunnen opleggen.

SHAPESHIFTER (GEDAANTEVERWISSELAAR)

De gedaanteverwisselaar heeft de kunst der transformatie bestudeerd. Hij is nooit de tegenstander die de vijand voor ogen had.

SPIRIT HEALER (SPIRITUELE GENEZER)

De spirituele genezer is nooit gehaast en kiest liever voor een langzame doch zekere overwinning gesteund door bijna ontembare reisgezellen, dan flitsende demonstraties van offensieve macht.

ROGUE (BANDIET)

ASSASSIN (HUURMOORDENAAR)

Huurmoordenaars zijn efficiënt. Ze zoeken zwakke plekken die zij en hun reisgezellen kunnen benutten om een vijand uit te schakelen.

BARD

Alleen de onschuldigste barden beschouwen zichzelf als pure vermakers; de meeste zijn echter meesters van manipulatie die zich verschuilen achter een beroep dat ze eenvoudig toegang verschaft tot machtige mensen. Het zijn geen solostrijders. In plaats daarvan concentreren ze zich op het inspireren van reisgezellen of het ontmoedigen van tegenstanders om de strijd in hun voordeel te beslechten.

DUELIST (DUELLIST)

Duellisten zijn meesters van snelheid, ontwijking en finesse—ze zijn er nooit als de vijand aanvalt, maar staan altijd klaar met een desoriënterende slag of een snelle uitval naar een vitale plek.

RANGER (WOUDLOPER)

De woudloper is een vriend van de dieren—en belangrijker, hun gezworen reisgezel. Een woudloper die hulp nodig heeft, wordt in de strijd altijd bijgestaan door een extra paar tanden.

SPECIALISATIE BONUSSEN

	BERSERKER (WOESTELING)	CHAMPION (KAMPIOEN)	TEMPLAR (TEMPELIER)	REAVER (ROVER)
Attribuutbonus	+2 strength (kracht)	+2 willpower (wilskracht)	+2 magic (magie)	+1 constitution (lichamelijke gesteldheid)
Secundaire bonus	+10 health (energie)	+1 cunning (sluwheid)	+3 mental resistance (mentale weerstand)	+5 physical resistance (fysieke weerstand)

	ARCANE WARRIOR (ESOTERISCHE KRIJGER)	BLOOD MAGE (BLOEDMAGIËR)	SHAPESHIFTER (GEDAANTEVER-WISSELAAR)	SPIRIT HEALER (SPIRITUELE GENEZER)
Attribuutbonus	+1 dexterity (behendigheid)	+2 constitution (lichamelijke gesteldheid)	+2 constitution (lichamelijke gesteldheid)	+2 magic (magie)
Secundaire bonus	+5 attack (aanval)	+2 spellpower (magische kracht)	+1 armor (pantser)	Extra energieherstel

	ASSASSIN (HUURMOORDENAAR)	BARD	DUELIST (DUELLIST)	RANGER (WOUDLOPER)
Attribuutbonus	+2 dexterity (behendigheid)	+2 willpower (wilskracht)	+1 dexterity (behendigheid)	+1 constitution (lichamelijke gesteldheid)
Secundaire bonus	+2,5% critical chance (kans op kritieke treffer)	+1 cunning (sluwheid)	+1 damage (schade)	+5 nature resistance (natuur-weerstand)

QUEESTEN

Dragon Age: Origins is een spel dat is gebaseerd op een verhaal. Het is geen eenvoudig knokspelletje. Je moet praten, redeneren en de wereld verkennen en niet alleen maar op zoek gaan naar gevechten. Het spel bestaat uit honderden kleine queesten die samen een overkoepelend episch verhaal vormen. Bijna elke queeste heeft meerdere mogelijke paden en meerdere uitkomsten. Je kunt een queeste het eenvoudigst doorlopen door het volgende gemarkeerde plotpunt op de minikaart of het volgende personage met een uitroepteken boven zijn hoofd te zoeken. Creatievere spelers zullen erachter komen dat ze het verhaal op onverwachte—en zelfs verontrustende—manieren vorm kunnen geven.

GESPREKKEN

Sommige gesprekken beginnen vanzelf—zoals aan het begin van je achtergrondverhaal—maar meestal moet je andere personages benaderen voor hulp of informatie. (Vergeet niet om tegen je eigen reisgezellen te praten—ze weten misschien meer dan je denkt.) Als er een spraakballon verschijnt wanneer je de muis over een personage beweegt, rechtsklik je om een gesprek te beginnen. Telkens als jouw personage aan de beurt is om iets te zeggen, kun je uit diverse opties kiezen. Klik op de gewenste regel of druk op de corresponderende nummertoets. Kies met beleid: de zeer uiteenlopende resultaten van bepaalde keuzes worden mogelijk pas veel later in het spel duidelijk.

PERSUASION (OVERREDING)

Sommige regels van de speler beginnen met '(Persuade)' (overreden) of een ander voorvoegsel. Als je vaardig genoeg bent, zal het aangesproken personage jouw logica volgen. Als dat echter niet lukt, zou je nog wel eens van de regen in de drup kunnen komen. De regels voor overreding zijn afhankelijk van de rang van je personage in Coercion (dwang) en het attribuut sluwheid.

INTIMIDATION (INTIMIDATIE)

Intimidatie is de tegenhanger van overreding: intimidatie hangt nog steeds af van de vaardigheid Coercion (dwang), maar wordt beïnvloed door het krachtattribuut en niet de sluwheid van je personage. Intimidatie is minder vaak mogelijk dan overreding, maar de resultaten kunnen wel dramatischer zijn. Net als bij overreding moet je soms een hoge prijs betalen als je niet slaagt voor de intimidatietest.

ANDERE ATTRIBUUT-TESTS

Er zijn andere speciale regels die de attribuutscores van je personage testen. Je kunt bijvoorbeeld een regel zien met het voorvoegsel '(Cunning)' (sluwheid), waarbij je personage blijkt geeft van een uniek inzicht. Als je attribuut hoog genoeg is voor de situatie, reageren andere personages positief; zo niet, dan daal je mogelijk in hun achting.

VACATUREBORDEN

Diverse organisaties in Ferelden maken gebruik van vacatureborden om hulp te krijgen van avonturiers die geld nodig hebben. De gangbaarste borden zijn van de zangers, religieuze mensen die onder ede hebben verklaard dat ze nooit een zin zullen uitspreken die niet in het Lied van Licht voorkomt. Omdat het bijna nooit voorkomt dat een vacature kan worden beschreven met alleen de woorden uit de heilige schrift, prikt de plaatselijke zanger schriftelijke verzoeken op een bord in de buurt. Zodra je een taak hebt voltooid, keer je terug naar de zanger om betaald te krijgen. Je vindt ook gelijksoortige borden van kleinere plaatselijke groepen.

DAGBOEK

Je dagboek is een archief van alle queesten die je hebt ontdekt. Het dagboek geeft aan wat je moet doen en waarom. Soms—maar niet altijd—vind je ook tips om het probleem op een andere manier op te lossen. Hoewel je aan veel queesten tegelijkertijd kunt werken, kun je maar één queeste als je actieve queeste markeren. Dit wordt aangegeven door twee grote pijlen naast de queeste. De hoofdinterface en de zonekaart geven alleen belangrijke locaties aan voor de actieve queeste.

In het dagboek geeft het tabblad met een pijlsymbool onvoltooide queesten aan, terwijl het tabblad met een vinkje queesten weergeeft die je hebt afgerond (mocht je ze nog eens door willen lezen).

CODEX

In de codex, die je onder het tabblad van het dagboek met het symbool van een vel papier vindt, wordt informatie opgeslagen die je over het leven in Thedas en het spel hebt gevonden. Soms gaat het om uittreksels van boeken die je hebt gevonden; andere keren gaat het om nieuwe trefwoorden in een encyclopedie over een bepaald onderwerp. Je vindt codexvermeldingen door voorwerpen in de wereld te onderzoeken, door tijdens gesprekken vragen over bepaalde onderwerpen te stellen of door tegenstanders te doden. Ook inleidingen die rechtsonder in het scherm verschijnen, worden hier bewaard voor het nageslacht.

Let vooral op de codexvermeldingen in de categorie Quest-Related (gerelateerd aan queesten). Hier vind je normaal informatie die cruciaal is om plots te voltooien.

GESPREKSGESCHIEDENIS

Het vierde tabblad in het dagboek, dat is gemarkeerd met een spraakballon, biedt een overzicht van de 25 meest recente gesprekken, zodat je kunt nalezen wat iemand precies heeft gezegd. Maak je geen zorgen over gesprekken die uit deze lijst worden geduwd: het dagboek zelf geeft altijd de belangrijkste plotpunten weer.

DOWNLOADABLE CONTENT

Het laatste tabblad in het dagboek, dat is gemarkeerd met een schatkist, geeft nieuwe content weer die je kunt downloaden om het spel uit te breiden. Dit lijkt op het scherm Downloadable content dat toegankelijk is vanuit het hoofdmenu.

KAARTEN

Dragon Age: Origins bevat twee soorten kaarten—zonekaarten die voor het grootste gedeelte leeg zijn als je een gebied betreedt, maar waaraan nieuwe details worden toegevoegd als je het gebied verkent- en een wereldkaart die wordt gebruikt om tussen verschillende gebieden te reizen. De minikaart rechtsboven in het spelscherm geeft slechts een kleine sectie van de zonekaart weer.

De wereldkaart (eigenlijk gewoon een kaart van de natie Ferelden—Thedas is in zijn geheel veel groter) verschijnt als je de proloog van het spel hebt doorlopen. In de inzet rechtsbovenin vind je het kampement van het reisgezelschap, waar je je reisgezellen kunt bezoeken en de verwondingen van personages automatisch kunt genezen. Wees voorzichtig als je tussen locaties op de wereldkaart reist; vijandige partijen lokken avonturiers vaak in een hinderlaag.

LABEL	UITLEG
1	Energie personage (p. 24)
2	Mana/uithoudingsvermogen personage (p. 25)
3	Huidige actie van personage
4	Gevallen reisgezel
5	Geselecteerd personage
6	Personage dat schade oploopt (p. 26)
7	Melding hoger niveau (p. 22)
8	Klik om volledig reisgezelschap te selecteren
9	Klik om reisgezellen te vertellen dat ze op positie moeten blijven
10	Klik voor andere wapenset (p. 34)

LABEL	UITLEG
11	Klik om snelkoppelingenbalk te vergrendelen
12	Ervaringsmeter (p. 17)
13	Statuseffecten personage (p. 30)
14	Snelkoppelingenbalk-vaardigheden met sneltoetsen
15	Snelkoppelingen naar items met aantal (p. 35
16	Afkoeltimer
17	Beschrijving van geselecteerde vaardigheid
18	Sleep om grootte snelkoppelingenbalk te wijzigen
19	Minikaart van gebied (p. 21)
20	Klik om minikaart in te klappen

LABEL	UITLEG
21	Personagescherm (p. 14)
22	Spreuken/talenten (p. 14)
23	Vaardigheden (p. 15)
24	Inventaris (p. 33)
25	Dagboek (p. 21)
26	Kaart (p. 21)
27	Gevechtstactieken (p. 31)
28	Reisgezelschap wijzigen
29	Hoofdmenu
30	Gebruikte spreuk of talent

LABEL	UITLEG
31	Helend/elementair effect (p. 24)
32	Schade aan reisgezel (p. 26)
33	Schade aan vijand
34	Niet-geselecteerde reisgezel
35	Niet-geselecteerde vijand
36	Flankboog (p. 25)
37	Geselecteerd personage
38	Huidig doelwit
39	Naam/energie van huidig doelwit
40	Schade kritieke treffer (p. 27)

GEVECHTEN

Hoewel magie iets anders werkt, volgen de meeste gevechten een duidelijk patroon: de procentuele kans op een succesvolle aanval is gelijk aan het verschil tussen de aanvalsscore van de aanvaller en de verdedigingsscore van de tegenstander plus ongeveer 50. Als de aanval slaagt, loopt het doelwit een bepaald aantal schadepunten op, die worden afgetrokken van de huidige energie. Al deze eigenschappen—aanval, verdediging en schade—zijn echter onderhevig aan een aantal extra factoren, zoals op de volgende pagina's wordt uitgelegd.

LABEL	UITLEG
1	Klik om personage te wijzigen
2	Ras (p. 10)
3	Klasse (p. 11)
4	Specialisaties (p. 18)
5	Energie (p. 24)
6	Uithoudingsvermogen/mana (p. 25)
7	Vermoeidheid (p. 25)
8	Pantser (p. 26)
9	Verdediging (p. 26)
10	Aanval (p. 25)

LABEL	UITLEG
11	Schade (p. 26)
12	Statuseffecten (p. 30)
13	Waardering (p. 18)
14	XP tot volgend niveau (p. 17)
15	Attributen (p. 14)
16	Fysieke/mentale weerstand (p. 30)
17	Elementaire weerstand (p. 27)
18	Klik hier om de statistieken van het spel te zien
19	Klik om naar volgend niveau te gaan
20	Klik om altijd automatisch naar volgend niveau te gaan

ENERGIE

Als een personage schade oploopt, worden er punten afgetrokken van zijn of haar totale voorraad energiepunten. De maximale energie wordt in eerste instantie bepaald door de klasse van het personage (zie p. 11); ze neemt toe bij elk niveau en bij elke punt die aan het attribuut lichamelijke gesteldheid wordt toegewezen. Verloren energie wordt hersteld, maar dit gaat minder snel tijdens gevechten dan tijdens verkenningstochten. Als je tijdens gevechten nog maar weinig energie hebt, breng je een energiekompres aan (zie p. 35) of reciteer je een helende spreuk.

UITHOUDINGSVERMOGEN/MANA

Warriors (krijgers) en rogues (bandieten) voeden veel van hun talenten met uithoudingsvermogen, en mages (magiërs) gebruiken mana voor hun spreuken (een paar vaardigheden kun je echter kosteloos gebruiken). Het uithoudingsvermogen of de mana van personages wordt mettertijd hersteld, maar in het heetst van de strijd gebeurt dit langzamer. Dat betekent dat personages slechts een beperkt aantal vaardigheden tegelijk kunnen gebruiken. Vooral op lagere niveaus, als de hoeveelheid uithoudingsvermogen en de manareserves van personages nog beperkt zijn, moet je talenten en spreuken beschouwen als speciale aanvullingen op basisaanvallen. Ze spelen nog geen centrale rol in het gevecht. De hoeveelheid uithoudingsvermogen en de manavoorraad worden in eerste bepaald door de klasse van het personage (zie p. 11). Bij elk niveau en elke punt die wordt toegewezen aan het attribuut wilskracht wordt de voorraad groter.

VERMOEIDHEID

Wapenrustingen en schilden kunnen zwaar wegen tijdens hevige gevechten, waardoor je een vermoeidheidspenalty krijgt (boven op de normale kosten van talenten of spreuken). Vermoeidheid wordt uitgedrukt als een cumulatieve procentuele belasting. Als een personage dus handschoenen met een vermoeidheidsscore van 2,5% en laarzen met een vermoeidheidsscore van 3% draagt, verbruiken alle talenten of spreuken 5,5% meer uithoudingsvermogen of mana dan normaal. Voor personages in de frontlinie kan de prijs van vermoeidheid opwegen tegen de bescherming die de wapenrusting biedt, maar personages die zich afzijdig houden van het contactgevecht om zich op talenten of spreuken te concentreren, dragen misschien liever normale kleding. Doorlopende vaardigheden resulteren ook in vermoeidheid (zie p. 17).

AANVAL

De aanvalsscore is een combinatie tussen de basisaanval van een personage, die per klasse verschilt (zie p. 11), plus de helft van de modificators voor de kracht en behendigheid van het personage (of bij aanvallen vanaf afstand niet de modificator voor kracht maar de modificator voor behendigheid). Talenten, spreuken, vaardigheden, statuseffecten, hoogwaardige uitrustingen en de moeilijkheidsgraad kunnen deze score verder beïnvloeden.

DE FLANKEN

Als je een doelwit van achteren aanvalt, krijg je een hoge aanvalsbonus en maak je meer kans op een kritieke treffer. Deze bonussen worden geleidelijk lager naarmate de aanvaller verder rond de flank van het doelwit beweegt. Het zwarte segment van de rode ring rond de voeten van een tegenstander geeft de flanken aan. Bepaalde talenten kunnen volledig of gedeeltelijk voorkomen dat een personage in de flanken wordt aangevallen. (Rogues/bandieten kunnen iemand in de flank aanvallen met een dolksteek in de rug—zie p. 19).

BEREIK

Aanvallen met afstandswapens krijgen de normale aanvalsscores, zolang de aanvaller niet te ver van het doelwit af staat—binnen het bereik dat wordt aangegeven in de eigenschappen van het wapen, dat wordt uitgedrukt in meters. Als de aanvaller deze afstand overschrijdt, neemt de aanvalsscore zeer snel af, waardoor het moeilijk wordt om het doelwit te raken.

DEKKING

(Kruisboog)pijlen kunnen niet door obstakels als tafels, zuilen of tonnen. Hoewel je kunt richten en schieten op tegenstanders die dekking zoeken, worden ze door deze aanvallen niet geraakt, hoe hoog de aanvalsscore ook is.

VERDEDIGING

Verdediging staat voor het vermogen van een personage om aanvallen volledig te ontwijken. De score is een combinatie tussen de basisverdediging van het personage, die per klasse verschilt (zie p. 11), plus de modificator van het personage voor behendigheid. Schilden, talenten, spreuken, vaardigheden, statuseffecten, hoogwaardige items en de moeilijkheidsgraad kunnen deze score nog verder beïnvloeden. Merk op dat schilden wel, maar wapenrustingen geen directe bijdrage aan de verdediging leveren—wapenrustingen verminderen slechts de opgelopen schade, zoals hieronder wordt beschreven.

PROJECTIELVERDEDIGING

Elk personage heeft een aparte onzichtbare score om zich te verdedigen tegen projectielaanvallen van vijandelijke boogschutters, zodat een personage aanvallen vanaf afstand kan ontwijken. Schilden leveren een grotere bijdrage aan projectielverdediging dan aan normale verdediging, en sommige spreuken of talenten verhogen de projectielverdediging van een personage direct.

SCHADE

Basisschade is een combinatie tussen de schadescore van het wapen en—voor aanvallen van alle wapens, behalve kruisbogen en staffen van magiërs—de modificator voor kracht van een aanvallend personage. (Merk op dat als een personage twee wapens draagt, de modificator voor kracht wordt gehalveerd voor het wapen in de tweede hand; bij tweehandige wapens wordt de modificator voor kracht verhoogd met 50%.) Personages krijgen bij elk nieuw niveau ook een kleine bonus voor de basisschade. Daarnaast wordt de schade van steekwapens zoals dolken en pijlen ook beïnvloed door behendigheid, omdat een lichtvoetig personage deze met maximaal resultaat kan inzetten. Talenten, spreuken, statuseffecten, hoogwaardige items en de moeilijkheidsgraad kunnen dit basisgetal verder beïnvloeden. Het schadegetal dat je op het personagescherm ziet, wordt afgestemd op de relatieve snelheid van het wapen, dus het is moeilijk om de logica precies te doorgronden.

WAPENRUSTINGEN EN PANTSERPENETRATIE

Wapenrustingen verminderen schade—als een doelwit een pantserscore van 10 heeft, krijgt deze 10 punten minder schade dan de aanval normaal zou aanrichten. Een rake treffer richt altijd ten minste één punt schade aan, ongeacht de pantserscore.

Elk wapen heeft echter een pantserpenetratiescore, die de pantserscore van het doelwit in principe reduceert voordat de uiteindelijke schade wordt berekend. Dat betekent dat de pantserpenetratiescore in feite equivalent is aan extra schade, hoewel vermenigvuldigingsfactoren voor schade, zoals kritieke treffers, de pantserpenetratiescore niet vermenigvuldigen. Als de pantserpenetratiescore groter is dan de pantserscore van het doelwit, richt de overtollige pantserpenetratie geen schade aan.

SOORTEN SCHADE EN KLEUREN

Er zijn vijf soorten elementaire schade—vuur, kou, elektriciteit, natuur en spirituele. Veel wapens, deklagen of spreuken brengen naast de fysieke basisschade een of meer soorten elementaire schade toe. Elektrische schade verlaagt tevens het uithoudingsvermogen of de mana van een personage.

Je kunt verschillende soorten schade herkennen aan de kleur van de tekst waarmee deze wordt weergegeven:

- Schade aan het reisgezelschap is rood, ongeacht het type
- Fysieke schade—van de normale aanvallen van je reisgezelschap of van vaardigheden—is wit
- Vuurschade is oranje
- Schade door kou is blauw
- Natuurschade is groen
- Elektriciteitsschade is geel
- Spirituele schade is paars
- Genezing is heldergroen en wordt voorafgegaan door een plusteken
- Elementaire schade die naast de normale schade van een aanval wordt toegebracht (bijvoorbeeld door betoveringen) wordt ook aangegeven met een plusteken

ELEMENTAIRE WEERSTAND

Elementaire schade is onderhevig aan weerstand die bepaalde tegenstanders van nature kunnen hebben, of die personages kunnen krijgen via spreuken, talenten, vaardigheden of items. Als een personage 10% weerstand heeft tegen vuur, wordt alle vuurschade met 10% verminderd. Personages kunnen ook kwetsbaar worden voor elementen. In dat geval krijgen ze extra elementaire schade.

Als strijders volledig immuun zijn voor een bepaald soort schade, kan de melding 'Immune!' (immuun!) boven hun hoofd verschijnen, in dezelfde kleur als de tekst voor schade. Merk op dat immuniteit alleen wordt weergegeven als de schade van het betreffende type een bepaalde drempel overschrijdt—als je toch alleen maar een paar punten vuurschade zou toebrengen, kondigt het spel de weerstand niet aan, zodat je je op belangrijkere dingen kunt concentreren.

Merk op dat deze elementaire weerstand iets anders is dan fysieke en mentale weerstand. De laatstgenoemde vormen hebben betrekking op de vaardigheid van een personage om bepaalde statuseffecten te weerstaan.

KRITIEKE TREFFERS

Bij elke aanval heb je een kleine kans om een kritieke treffer te genereren, die twee keer de normale aanvalsschade toebrengt (na rekening te hebben gehouden met de wapenrusting). Aanvallen in de flank vergroten de kans op een kritieke treffer. Hetzelfde geldt voor bepaalde spreuken, talenten en items. Schade van kritieke treffers wordt in een groter lettertype weergegeven dan normale schade.

STEKEN IN DE RUG

Als een rogue (bandiet) een tegenstander in de flank aanvalt, is de aanval automatisch een steek in de rug—dit lijkt op een kritieke treffer, met dien verstande dat sommige talenten van bandieten steken in de rug krachtiger kunnen maken dan kritieke treffers.

KRACHTMODIFICATORS

De meeste wapens hebben een krachtmodificerende eigenschap. Dit geeft het deel van de krachtmodificator van het personage aan dat bij de schade wordt opgeteld. Omdat het om een eigenschap van het wapen gaat die niet gerelateerd is aan het gebruik van het wapen, is dit iets anders dan de wijzigingen in de krachtmodificator die voortvloeien uit het dragen van tweevoudige of tweehandige wapens (zie p. 24).

VERWONDINGEN

Zolang ten minste een van je reisgezellen het gevecht overleeft, komen personages die tijdens de strijd sneuvelen weer tot leven als alle tegenstanders dood zijn—maar de verwondingen die ze hebben opgelopen, resulteren wel in strafpunten voor hun attributen. Om een wond te genezen, gebruik je een medicijndoos of rust je uit in je kampement. Wonden worden op het personagescherm naast je personage weergegeven als een klein rood symbool.

VIJANDELIJKE RANGEN

De letters waarmee de namen van vijanden worden weergegeven, hebben een kleur die de relatieve dreiging aangeeft:

- De namen van dieren of vijanden met een normale rang zijn wit
- De namen van vijanden met een eliterang zijn geel
- De namen van eindtegenstanders of eindtegenstanders met een eliterang zijn oranje

WAPENSTIJLEN

Het aantal en het soort wapens dat een personage draagt, heeft invloed op de aanval, de schade en in sommige gevallen de verdediging. Elk personage kan tegelijkertijd twee verschillende wapensets dragen, hoewel slechts een van de sets actief is en daadwerkelijk door het personage wordt vastgehouden. Over het algemeen heb je één wapenset voor het contactgevecht en één wapenset voor gevechten op afstand, maar er is niets wat je tegenhoudt om te schakelen tussen tweevoudige en tweehandige wapens, bogen en kruisbogen of een magische staf en een zwaard.

Om de tweede wapenset van het personage te selecteren, klik je op de knop SWAP WEAPON SETS (andere wapenset) in de inventaris. Om tijdens verkenningstochten of gevechten naar een andere wapenset te gaan, klik je op dezelfde knop in het hoofdverkenningsscherm.

ENKEL WAPEN

Een personage dat één eenhandig wapen draagt, krijgt geen speciale bonussen of strafpunten. Dit is de normale manier van vechten, en in het begin van het spel zijn de meeste warriors (krijgers) en rogues (bandieten) het effectiefst als ze deze stijl gebruiken. Er zijn echter geen wapentalenten die specifiek zijn geassocieerd met de enkelvoudige wapenstijl, dus het groeipotentieel is beperkt.

WAPEN EN SCHILD

Als je een schild aan één enkelvoudig wapen toevoegt, worden de aanvals- of schadescores van het personage niet gewijzigd. Door het schild worden de verdediging en de projectielverdediging van het personage echter wel beter. Het dragen van een schild vereist enige kracht, en net als bij wapenrustingen vergroten schilden de vermoeidheid van het personage, zodat talenten of spreuken een grotere aanslag plegen op het uithoudingsvermogen of de mana. Warriors (krijgers) hebben toegang tot de wapen-en-schildschool van talenten, waarin ze leren hoe ze het schild als offensief wapen kunnen inzetten en de verdedigende eigenschappen van het schild kunnen verbeteren, door bijvoorbeeld aanvallen in de flank te blokkeren.

TWEEVOUDIGE WAPENS

Een personage kan de frequentie van aanvallen verhogen door in de ene hand een normaal eenhandig wapen en in de tweede hand een klein wapen zoals een dolk te dragen. Deze aanvallen zijn over het algemeen echter minder effectief dan aanvallen met één wapen, omdat de schade van het wapen in de tweede hand slechts wordt verhoogd met de helft van de krachtmodificator van het personage. (De gecombineerde schade van de twee wapens kan wel of niet groter zijn dan de schade die een van de twee wapens los toebrengt.) Warriors (krijgers) en rogues (bandieten) hebben toegang tot de tweevoudige wapenschool van talenten, waarin ze leren hoe ze twee wapens effectiever kunnen inzetten, de strafpunten voor het gebruik van tweevoudige wapens kunnen verminderen en gesynchroniseerde aanvallen met beide wapens kunnen uitvoeren. Een meester van tweevoudige wapens kan uiteindelijk twee volledige eenhandige wapens dragen.

TWEEHANDIG WAPEN

Alleen het optillen van een tweehandig wapen kost al heel veel kracht, en hoewel de personages door het gewicht langzamer aanvallen, brengen tweehandige wapens bij elke treffer wel enorme schade toe. De bijdrage die het personage aan de schadescore van een tweehandig wapen levert, is gelijk aan 1,5 keer de krachtmodificator van het personage, terwijl een eenhandig wapen gebruikmaakt van de ongewijzigde krachtmodificator. Warriors (krijgers) hebben toegang tot de tweehandige school van wapentalenten, waarin ze leren hoe ze nog krachtigere—en ietwat lompe—aanvallen kunnen uitvoeren, waaronder treffers die tegenstanders uitschakelen of wapenrustingen of wapens vernietigen.

MAGISCHE STAF

Magische staffen verschillen van andere wapens: je hebt twee handen nodig om ze te gebruiken, maar mages (magiërs) gebruiken staffen niet voor het directe contactgevecht. In plaats daarvan vuren ze magische projectielen af die nooit missen—de aanvalsscore van de magiër is irrelevant. De schade wordt bepaald door de eigen kracht van de staf en de spreukscore van de magiër (die op zijn beurt weer wordt beïnvloed door het attribuut magie—zie p. 15). In tegenstelling tot spreuken verbruikt de staf geen mana, dus je hoeft niet bang te zijn dat je weerloos achterblijft als je al je mana hebt gebruikt.

BOOG

Boogschutters kunnen tegenstanders vanaf grote afstand doden, maar denk eraan dat boogschutters die door contactaanvallen worden geraakt uit hun concentratie kunnen worden gehaald, waardoor hun vuursnelheid vermindert. Van de diverse soorten bogen vuren kleine handbogen het snelst. Ze hebben echter wel een beperkt bereik en een beperkte aanvalskracht. Grote handbogen zijn redelijk sterk en kunnen doelwitten vanaf een veel grotere afstand raken. Ze vuren echter trager dan kleine handbogen. Kruisbogen hebben het grootste bereik en kunnen de meeste intrinsieke schade aanrichten, vooral bij gepantserde vijanden. Het herladen kost echter aanzienlijk veel tijd. In tegenstelling tot korte handbogen en lange handbogen brengen kruisbogen geen extra schade toe op basis van de krachtmodificator van een personage, dus erg sterke personages richten wellicht minder schade aan met een kruisboog. Omdat alleen het dragen van een grote of kleine handboog al veel behendigheid vereist, kunnen trouwens alleen uitgebalanceerde personages alle soorten hoogwaardige bogen gebruiken. Warriors (krijgers) en rogues (bandieten) hebben toegang tot de boogschuttersschool van talenten, waarin ze leren hoe een aantal trickshots kunnen maken en hoe ze zichzelf beter kunnen beschermen met een boog of kruisboog.

SPECIFIEKE REGELS VOOR MAGIE

Magische gevechten werken (niet zo verrassend) anders dan normale gevechten—anders zouden ze niet magisch zijn! Door de compromissen die gesloten moeten worden, zijn mages (magiërs) in het nadeel als ze alleen moeten vechten of gedwongen worden om conventionele wapens te gebruiken. Toch zorgen de regels ervoor dat magiërs afschrikwekkend kunnen zijn als ze worden ondersteund door een uitgebalanceerd reisgezelschap of worden bestuurd door een speler die veel inzicht heeft in de regels der magie.

MAGISCHE KRACHT

De magische krachtscore van een mage (magiër) bepaalt de effectiviteit van spreuken, de schade van het magische projectiel van een staf en de kracht van drankjes, compressen en zalfjes. De magische krachtscore is het aantal punten boven de 10 dat de magiër heeft verworven voor het attribuut magie, hoewel vaardigheden, statuseffecten, magische staffen en andere hoogwaardige items de magische krachtscore kunnen wijzigen. Het effect van een hogere magische krachtscore verschilt per spreuk; de eenvoudigste uitleg is dat meer magische kracht nooit kwaad kan. Sommige magische staffen geven twee bonussen voor magische kracht; deze effecten zijn cumulatief.

ONDERBROKEN SPREUKEN

Omdat het veel concentratie kost om een spreuk te reciteren, kan een mage (magiër) die schade oploopt tijdens het voorbereiden van een spreuk worden onderbroken. De magiër kan de spreuk altijd opnieuw proberen, maar door de vertraging wordt de magiër minder efficiënt in het gevecht. Meer rangen in de vaardigheid Combat Training (gevechtstraining) zorgen ervoor dat een magiër meer schade kan oplopen voordat hij wordt onderbroken.

SPREUKCOMBINATIES

Als twee tegengestelde of aanvullende spreuken met elkaar in botsing komen, kan dit een ongewoon en krachtig effect geven. Er zijn 10 mogelijke spreukcombinaties in het spel. Voor slechts een paar combinaties wordt van tevoren een tipje van de sluier opgelicht—je moet de combinaties voor het grootste deel zelf vinden. Zodra je een spreukcombinatie hebt ontdekt, wordt in de codex beschreven hoe je het effect opnieuw teweeg kunt brengen.

EIGEN VUUR

Veel spreuken (dit geldt ook voor vallen, granaten en een aantal speciale vaardigheden van vijandelijke monsters) maken tijdens een aanval geen onderscheid tussen doelwitten, of zijn niet gericht op één tegenstander, maar op een heel gebied. Ze verwonden—of helpen soms—iedereen in de buurt, dus niet alleen je tegenstanders of reisgezellen. Als je een val neerzet, kan alleen de tegenstander deze activeren, maar je reisgezellen kunnen nog steeds de gevolgen ondervinden als ze in de buurt zijn wanneer de val 'afgaat'. Wees voorzichtig!

STATUSEFFECTEN

Veel items, talenten en spreuken doen meer met het doelwit dan alleen maar schade aanrichten. Soms slaan deze effecten tegenstanders alleen maar tegen de grond, maar de complexere effecten die hieronder worden beschreven, houden enige tijd aan.

Meestal krijgen strijders de kans om statuseffecten te weerstaan. De kans dat dit lukt, is afhankelijk van de score voor fysieke of mentale weerstand (het gekozen attribuut is weer afhankelijk van het effect).

FYSIEKE WEERSTAND

Bij fysieke effecten, bijvoorbeeld effecten waarbij je tegen de grond wordt geslagen of op je plek wordt vastgenageld, vergelijkt het spel een van de relevante modificators van het attribuut van de aanvaller—kracht voor de meeste talenten en magie voor de meeste spreuken, hoewel talenten van bandieten normaal gebruikmaken van sluwheid—met de fysieke weerstandsscore van de verdediger. Als de fysieke weerstandsscore hoger is, treedt het statuseffect niet in werking. De fysieke weerstand is gelijk aan de helft van het totaal van de modificators van het personage voor kracht, behendigheid en lichamelijke gesteldheid.

MENTALE WEERSTAND

Bij mentale effecten, bijvoorbeeld effecten waarbij je in slaap wordt gebracht of wordt overrompeld, vergelijkt het spel een van de relevante modificators van het attribuut van de aanvaller—sluwheid voor de meeste talenten en magie voor de meeste spreuken—met de mentale weerstandsscore van de verdediger. Als de mentale weerstandsscore hoger is, treedt het statuseffect niet in werking. De mentale weerstand is gelijk aan de helft van het totaal van de modificators van het personage voor wilskracht, magie en sluwheid.

STUN (OVERROMPELING)/PARALYSIS (VERLAMMING)/FEAR (ANGST)/ IMMOBILITY (ONBEWEEGLIJKHEID)/ PETRIFACTION (VERSTENING)

Deze statuseffecten zorgen er allemaal voor dat de getroffen strijder geen actie kan ondernemen. Dat betekent dat huidige acties ook niet kunnen worden afgebroken. De visuele effecten verschillen echter, en de effecten kunnen anders reageren met vervolgeffecten. Versteende personages kunnen bijvoorbeeld aan diggelen worden geslagen door kritieke treffers of andere effecten.

DISORIENTATION (DESORIËNTATIE)

Een gedesoriënteerd personage kan nog steeds vechten, maar raakt tegenstanders minder snel en wordt zelf sneller geraakt, omdat het effect strafpunten aftrekt van aanval en verdediging.

SLEEP (SLAAP)

Een strijder die in slaap is gebracht, kan geen aanvallen uitvoeren en effecten weerstaan. Zodra een agressor echter meer schade toebrengt, wordt hij wakker.

CHARM (BETOVERING)

Betoverde tegenstanders vechten aan de kant van de speler zolang het effect voortduurt. Het hoofdpersonage, reisgezellen en andere bondgenoten van de speler zijn immuun voor betoveringseffecten.

GEVECHTSTACTIEKEN

LABEL	UITLEG
1	Klik om personage te wijzigen
2	Klik om tactiekset te selecteren
3	Klik om deze voorwaarde uit te schakelen
4	Sleep nummer om tactiek te wijzigen
5	Eerder aangemaakte voorwaarden
6	Eerder aangemaakte acties

LABEL	UITLEG
7	Klik om algemeen gedrag te selecteren
8	Het personage waarop deze voorwaarde van toepassing is
9	De criteria die deze voorwaarde meet
10	Actie die moet worden ondernomen als aan voorwaarde wordt voldaan
11	Alle tactiek voor dit personage uitschakelen
12	Wijzigingen voor deze tactiekset opslaan

Zodra je de smaak van de basisstrategie voor gevechten te pakken hebt gekregen, kun je gevechtstactieken gebruiken om reisgezellen op een efficiënte manier met elkaar samen te laten werken, zonder dat je continu instructies hoeft te geven. Hoewel het scherm voor gevechtstactiek er in eerste instantie ingewikkeld uitziet, is het gebaseerd op één eenvoudig idee: als aan de eerste voorwaarde aan de linkerkant van het scherm wordt voldaan, voer je de corresponderende actie aan de rechterkant van het scherm uit; als niet aan de voorwaarde wordt voldaan, controleer je of er aan de volgende voorwaarde wordt voldaan. Je moet het huidige personage direct aansturen, maar de andere reisgezellen volgen altijd de tactiek die jij voorschrijft.

BASISTACTIEKEN

Als je personages nieuwe spreuken en talenten leren, verschijnen er standaardtactieken (zoals Archer/boogschutter, Defender/verdediger of Scrapper/onruststoker) wanneer je een optie in het uitklapmenu met standaardinstellingen selecteert. De standaardinstelling Healer (genezer) is voor Morrigan in eerste instantie misschien leeg, maar de tactiek wordt automatisch ingevuld als ze de spreuk Heal (helen) leert. Selecteer een standaardtactiek die overeenkomt met het soort acties dat het personage moet ondernemen.

GEDRAG

Het uitklapmenu voor gedrag rechtsboven in het tactiekscherm stuurt de algemene manier aan waarop het personage gevechten aanpakt: wanneer moet het personage aanvallen, op wat voor afstand moet het personage van de tegenstander proberen te blijven, wanneer moet het personage de achtervolging inzetten en wanneer moet het personage schakelen tussen afstands- en contactwapens. In principe zijn tactieken specifieke acties en gedragingen algemene reacties.

AANGEPASTE TACTIEKEN

Je kunt ook je eigen aangepaste tactieksets maken of de standaardinstellingen wijzigen (maar merk op dat als je een van de standaardinstellingen wijzigt en op SAVE PRESET/standaardinstelling opslaan klikt, de instelling niet meer automatisch wordt ingevuld als je nieuwe vaardigheden leert—om deze functie te behouden, moet je met de aangepaste ruimten gaan spelen).

Stel dat we willen dat het personage een energiekompres gebruikt als zijn of haar energie te laag wordt. Eerst klik je op een voorwaarderuimte aan de linkerkant van het scherm. In het menu dat verschijnt, selecteer je eerst welk personage je wilt evalueren. Voor deze voorwaarde willen we de eigen energie van het personage controleren, dus kies SELF (zelf). Nu wordt er een ander menu geopend; selecteer achtereenvolgens HEALTH (energie) en < 50%. Dat is je eerste voorwaarde; als de energie van het personage minder dan de helft is, ziet het spel dat aan deze voorwaarde is voldaan en wordt de corresponderende actie geactiveerd.

Nu moet je de actie configureren. Klik op de ruimte aan de rechterkant van het scherm naast de voorwaarde die je zojuist hebt aangemaakt en selecteer USE HEALTH POULTICE: LEAST POWERFUL (energiekompres gebruiken: minst krachtig). (Bewaar je sterke energiecompressen voor de echt penibele situaties; als dit kompres niet sterk genoeg is, wordt de voorwaarde opnieuw geactiveerd en wordt er nog een kompres gebruikt.)

Dat is alles! Tactiek wordt altijd van boven naar beneden geëvalueerd, dus urgente vereisten zoals helen moeten normaal bovenaan staan. Je kunt een tactiek omhoog of omlaag verplaatsen door het nummer vóór de tactiek te verslepen.

Tactieken zijn vooral krachtig als ze ervoor zorgen dat verschillende reisgezellen elkaar ondersteuning bieden. Als Morrigan bijvoorbeeld in je reisgezelschap zit en een helende spreuk weet, kun je haar vertellen om alle reisgezellen tegelijk in de gaten te houden en iedereen te helen die daar behoefte aan heeft. Omdat mages (magiërs) zwak zijn in het contactgevecht, kun je je warrior (krijger) vervolgens instrueren om altijd tegenstanders aan te vallen die de magiër als doelwit hebben (Enemy/tegenstander > Attacking Party Member/valt reisgezel aan > Attacking Morrigan/valt Morrigan aan).

Als je personages een hoger niveau krijgen of extra rangen behalen voor de vaardigheid Combat Tactics (gevechtstactiek), krijg je meer voorwaarde-/actieruimten op het scherm, zodat je ingewikkeldere strijdplannen kunt maken.

ITEMS

Er zijn honderden unieke items in Dragon Age: Origins, die corresponderen met vijf hoofdgroepen—gebruiksvoorwerpen zoals energiecompressen of vallen, ambachtsvoorwerpen zoals recepten of ingrediënten (die los vaak weer een gebruiksvoorwerp zijn), plotitems zoals sleutels of brieven, geschenken voor reisgezellen en items zoals wapens, wapenrustingen en accessoires.

LABEL	UITLEG
1	Klik om personage te wijzigen
2	Vergelijking met huidig item
3	Details van geselecteerd inventarisitem
4	Materiaal en niveau (p. 32)
5	Gebruikseisen (p. 32)
6	Krachten item (p. 34)
7	Totale waarde (p. 35)
8	Inventaris sorteren op type/naam/ouderdom

LABEL	UITLEG
9	Alles behalve plotitems
10	Wapens
11	Wapenrusting
12	Accessoires
13	Andere items
14	Ambachtsvoorwerpen
15	Plotitems
16	Capaciteit inventaris

INVENTARIS

In de inventaris vind je alle items die je tijdens je reis door Ferelden koopt of vindt. Hier kun je de relatieve eigenschappen van items vergelijken en je reisgezellen uitrusten voor de strijd. Je kunt echter maar een beperkte hoeveelheid uitrustingen dragen; zodra je inventaris vol is, moet je sommige items verkopen of vernietigen voordat je meer items kunt pakken. Je kunt je capaciteit ook vergroten door een rugzak te kopen.

De belangrijkste informatie over een item wordt weergegeven als je er met de muis over beweegt. Als je met de rechtermuisknop op een item klikt en het item in je inventaris houdt, verschijnt er een radiaalmenu waarin je personages met het item kunt uitrusten, het item aan een reisgezel kunt schenken, de beschrijving en waarde kunt weergeven of het item kunt vernietigen om ruimte in de inventaris vrij te maken.

Om personages uit te rusten met draagbare items of om een gebruiksvoorwerp in te zetten, dubbelklik je erop in de inventaris. Je kunt uitrustingen ook naar het personage of de juiste uitrustingsruimte links verslepen. Je kunt gebruiksvoorwerpen naar de snelkoppelingenbalk verslepen om er eenvoudig toegang tot te krijgen (net als bij vaardigheden, spreuken of talenten).

HOUDERS/BUIT

Als een object in de wereld of op een vijandelijk lichaam glinstert, bevat het items die je kunt oprapen (ervan uitgaande dat je de houder kunt openen en ruimte in de inventaris hebt). Veel deuren en kisten zitten op slot als je ze vindt. Om een slot te openen, heb je een (niet altijd bestaande) sleutel of een rogue (bandiet) nodig die het slot kan kraken. Alle bandieten kunnen tot op zekere hoogte sloten kraken, maar ze worden beter bij elk extra talent in de slotenkraakboom en bij elke punt voor het attribuut sluwheid. Als je een mooie buit binnen wilt halen, moet je een bandiet rekruteren!

MATERIALEN

Bij elk wapen en elke wapenrusting staat van welk materiaal het wapen of de wapenrusting gemaakt is. Er zijn drie verschillende materiaalgroepen met zeven niveaus—leer, metaal en hout. Binnen een bepaalde materiaalgroep hebben items van een hoger niveau altijd betere eigenschappen.

ITEMSETS

Bepaalde combinaties van items uit dezelfde set—die niet alleen van hetzelfde type materiaal zijn gemaakt, maar ook gelijksoortige namen dragen, zoals Dalish Boots (Daalse laarzen), Dalish Armor (Daalse wapenrusting) en Dalish Gloves (Daalse handschoenen)—geven een extra bonus als je ze tegelijkertijd aantrekt. Als dit gebeurt, zie je een klein groen itemsetsymbool in de hoofdinterface en op het personagescherm. Om te zien welke items setbonussen geven, onderzoek je de items en lees je de beschrijvingen. Als het je lukt om twee hele sets items te vinden die je tegelijkertijd kunt aantrekken, zijn de bonussen cumulatief.

KRACHTEN VAN ITEMS

Uitrustingen verbeteren (of verslechteren) soms de eigenschappen van je personages. Als je de muis boven een item in de inventaris beweegt, zijn positieve effecten groen gekleurd en negatieve effecten rood gekleurd. Deze bonussen of penalties treden in werking als je personages met het item uitrust. Let er echter op dat deze bonussen niet meetellen voor de eisen om nieuwe vaardigheden te leren; omdat je 28 kracht nodig hebt om het talent Indomitable (ontembaar) te leren, moet het personage 28 punten voor het attribuut kracht hebben terwijl het personage niet met andere items is uitgerust en er geen tijdelijke spreuken of talenten actief zijn.

RUNEN

Je kunt hoogwaardige wapens verbeteren door een tovenaar een of meer lyriumrunen op het wapen te laten graveren. Runen zijn in heel Ferelden te vinden, maar tovenaars en wapens van voldoende kwaliteit zijn beide nogal zeldzaam. Zodra een rune is gegraveerd, worden de eigenschappen aan het item toegevoegd. De rune wordt tijdens de procedure niet vernietigd of permanent aan het wapen verbonden; als je later een betere rune vindt, kun je terugkeren naar een tovenaar om de rune te laten vervangen.

GESCHENKEN

Sommige items worden weergegeven als geschenken. Om je reisgezellen iets te schenken, open je de inventaris, schakel je naar de betreffende reisgezel, rechtsklik je op het item en selecteer je GIFT (geschenk) in het radiaalmenu. Als het personage het geschenk accepteert, krijgt hij of zij meer waardering voor je. Verschillende personages willen verschillende geschenken; als je een reisgezel zijn of haar favoriete geschenk geeft, krijgt hij of zij nog meer waardering voor je. Sommige geschenken passen zo goed bij bepaalde personages, dat andere reisgezellen absoluut weigeren om het geschenk zelf in ontvangst te nemen. Hoe meer dingen je een reisgezel echter schenkt, des te minder interesse hij of zij zal hebben in het volgende geschenk. Het kampement is een handige plek om dingen te schenken, omdat je daar het hele reisgezelschap tegelijk kunt zien.

VALUTA

In Ferelden worden drie soorten munten gebruikt: koperen munten ofwel bits (muntjes), zilveren munten ofwel silvers (zilvergeld) en gouden munten ofwel sovereigns (soevereinen). Er gaan 100 muntjes in een zilverstuk en 100 zilverstukken in een soeverein. Het spel wisselt je geld automatisch in voor het kleinst mogelijke aantal munten, dus als je 80 muntjes hebt en nog eens 40 muntjes vindt, krijg je uiteindelijk één zilverstuk en 20 muntjes. Je huidige geldvoorraad wordt boven in het inventarisscherm weergegeven.

WINKELS

Kooplieden in Ferelden bieden nieuwe uitrustingen te koop aan en kopen ook ongewenste items in, zodat je weer geld in je zakken krijgt en je ruimte kunt vrijmaken in je inventaris. Om te kopen of te verkopen bij een koopman, sleep je de items vanuit de inventaris naar de koopman naar je eigen inventaris, of vice versa. Met het laatste symbool aan beide zijden van de winkelinterface kun je onbedoelde transacties terugdraaien zonder geld kwijt te raken, zolang je de interface nog niet gesloten hebt.

ZELF ITEMS MAKEN

Personages die de vaardigheden Herbalism (kruidenleer), Trap-Making (vallen maken) of Poison-Making (gif mengen) hebben geleerd, kunnen hun eigen items maken als ze de ingrediënten en een recept of plan voor het item hebben. Je vindt recepten en ingrediënten in heel Ferelden en de winkels van kooplieden.

Zodra je een recept of plan hebt, open je de productie-interface door in de snelkoppelingenbalk of het vaardighedenscherm op de eerste rang van de betreffende vaardigheid te klikken. De recepten verschijnen links; nadat je een recept hebt geselecteerd, verschijnen de benodigde ingrediënten rechts, samen met een indicatie van de huidige voorraad. Als je voldoende ingrediënten hebt, kun je het item direct vervaardigen. Merk op dat je voor sterkere items een hogere rang in de betreffende productievaardigheid moet hebben. Omdat alle drie productievaardigheden dezelfde interface gebruiken, hoef je maar een van de vaardigheidssymbolen in de snelkoppelingenbalk te zetten.

ITEMS MET SNELKOPPELINGEN

Je kunt verbruiksvoorwerpen uit de inventaris naar ruimten op de snelkoppelingenbalk verslepen, zodat je ze tijdens gevechten eenvoudig kunt gebruiken. Veel van de verbruiksvoorwerpen die hieronder worden beschreven, kunnen een sterkere of zwakkere formule hebben.

ENERGIECOMPRESSEN

Energiecompressen herstellen direct een hoeveelheid energie, hoewel ze geen blijvend letsel kunnen genezen.

MEDICIJNDOZEN

Met medicijndozen kun je de verwondingen behandelen die personages oplopen als ze tijdens het gevecht buiten bewustzijn raken. Deze dozen herstellen ook een bepaalde hoeveelheid energie.

LYRIUMDRANKJES

Lyriumdrankjes herstellen direct een bepaalde hoeveelheid mana van mages (magiërs). Warriors (krijgers) en rogues (bandieten) kunnen geen lyriumdrankjes gebruiken.

ELEMENTAIRE ZALFJES

IJszalf en gelijksoortige stoffen verhogen tijdelijk de weerstand van een personage tegen schade van het bijbehorende element.

DEKLAGEN VOOR WAPENS

Vlamdeklagen en gelijksoortige stoffen kunnen worden aangebracht op de contactwapens van een personage, om bij elke aanval tijdelijk schade van het bijbehorende element toe te brengen.

GIF

Net als elementaire deklagen voor wapens wordt gif aangebracht op de contactwapens van een personage. Bij gif heb je daarnaast echter ook kans op een statuseffect, zoals verlamming, náást de natuurlijke schade die wordt toegebracht.

GRANATEN

Granaten zijn explosieve flesjes of bommen die personages naar de tegenstander kunnen gooien om bepaalde elementaire schade toe te brengen—hoewel ze ook schade kunnen toebrengen bij reisgezellen als ze niet zorgvuldig worden gericht.

VALLEN

Vallen brengen schade toe aan de eerste tegenstander die bij de val in de buurt komt. Afhankelijk van het type is er bij een val sprake van schade, een statuseffect of beide. Sommige vallen hebben invloed op een volledig gebied—met inbegrip van reisgezellen in de buurt, vandaar de waarschuwingen die gegeven worden voor eigen vuur—terwijl andere vallen alleen invloed hebben op de vijand die de vallen activeert. Om te bepalen of het slachtoffer het statuseffect van een val weerstaat, wordt de sluwheidsscore van het slachtoffer afgezet tegen de sluwheidsscore van degene die de val heeft neergezet. Rogues (bandieten) kunnen de eigen vallen van het reisgezelschap onschadelijk maken of proberen om vijandelijke vallen onschadelijk te maken door op de val te rechtsklikken. Een val wordt maar één keer geactiveerd.

LOKAAS

Lokaas werkt hetzelfde als een val, met dien verstande dat lokaas zelfstandig vijanden aantrekt en tijdens gevechten zelfs de aandacht weet te trekken. Lokaas kan maar één keer worden gebruikt, hoewel bepaald lokaas langer op een plek kan blijven om meerdere vijanden af te leiden.

MABARIKAAKJE

Een Mabarikaakje is een traktatie voor honden die blijvend letsel geneest en meteen een bepaalde hoeveelheid energie en uithoudingsvermogen herstelt.

ANDERE ITEMS MET SNELKOPPELINGEN

Je zult nog talloze andere verbruiksvoorwerpen ontdekken—maar denk eraan dat ze vaak bruikbaarder zijn als je ze volgens de instructies van een recept met elkaar mengt om krachtigere items te maken.

CREDITS

BIOWARE

Dragon Age: Origins Senior Leadership

Executive Producers and Project Directors: Mark Darrah, Dan Tudge

Lead Designers: Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Art Director: Dean Andersen

Lead Programmer: Ross Gardner

Project Manager: Benoit Houle

Quality Assurance Lead: Nathan Frederick

Online Producer: Fernando Melo

Art and Animation

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

In-Game Animators: John Santos (Lead), Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arneil Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson, Clove Roy

Technical Animators: Charles Looker (Lead), Yunus "Light" Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng, Steve Runham

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

Senior Artist: Matthew Goldman

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

Concept Artists: Fran Gaulin, Sung Kim

GUI Artists: Warren Heise (Lead), Tyler Lee

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

Technical Artists: Daniel Fedor (Lead), Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes, Suhwan Pak

Visual Effects Artists: Alim Chaarani (Lead), Terrence Kim, Casper Konefal, Jacky Xuan

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

Director of Art and Animation: Alistair McNally

Audio, Localization, and External Resources

Audio Director: Simon Pressey

Associate Audio Producer: Marwan Audeh

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

Voice-Over Producer / Director: Caroline Livingstone

Assistant External Producers: Melanie Fleming, Steve Lam, Heather Rabatich

Localization Producer: Jenny McKearney

Localization Project Manager: Flor Garcia Ruiz

Assistant Localization Producer: Jason Barlow

External Producer: John Campbell

Additional Audio: Ellen Lurie

Director of Audio, Localization, and External Resources: Shauna Perry

Design

Cinematic Designers: Ken Thain (Lead), John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee, Guilherme Ramos

Systems Designers: Georg Zoeller (Lead), Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar, Peter Thomas

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

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

Technical Editors: Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

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

Senior Design Consultant: Kevin Martens

Directors of Design: Kevin Barrett, Matt Robinson

Production

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

Project Managers: Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarennes, Adriana Lopez

Additional Production: Scott Greig (Former Project Director), Trent Oster (Eclipse Engine Initial Direction), Darcy Pajak

Director of Production: Duane Webb

Programming

Engine Architects: Derek Beland, Paul Roffel

Audio Programmer: Marek Galach

Graphics Programmers: Dave Hill (Lead), Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk, Keith Yerex

Localization Programmers: Chris Christou, Kristopher Tan

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

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

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

Intern Programmers: Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland, Cody Watts

Technical Editor: Bryan Derksen

Additional Programming: Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant, Steven Hand

Director of Programming: Aaryn Flynn

Quality Assurance

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

QA Programmers: Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer, Jay Zhou

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

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

Director of QA: Ron Clement

Marketing

Director of Marketing: Ric Williams

Senior Brand Manager: David S. Silverman

Assistant Brand Manager: Randall Bishop

Public Relations: Matt Atwood, Erik Einsiedel

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

Community: "Evil" Chris Priestly, Jay Watamaniuk

Art: Colin Walmsley

Video: Neel Upadhye

Additional Marketing: Michael Avery, Jon Bailey

Operations

Director of Operations: Darryl Horne

Directors of Business Development: Richard Iwaniuk, Robert Kallir

Executive Assistants: Teresa Meester, Lanna Mess

Finance

Director of Finance: Kevin Gunderman

Finance / Payroll: Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate, Treena Rees

Human Resources

Director of Human Resources: Mark Kluchky

Human Resources: Celia Arevalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash

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

Information Systems, Facilities, and Administration

Director of Information Systems, Facilities, and Administration: Vince Waldon

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

Application Support: Lee Evanochko (Manager), Julian Karst, Robert McKenna

Desktop Support: Chris Zeschuk (Manager), Dave McGruther, Brett Tollefson

Facilities: Mike Patterson (Manager), Kelly Wambold

Infrastructure: Craig Miller (Manager), Sam Decker, Wayne Mah

Special Thanks

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, the rest of the BioWare teams in Edmonton, Austin, and Montreal, and the rest of the team at EAGL and EA. Thanks to all our families for your support!

Studio Leadership, BioWare

General Manager and Chief Executive Officer: Ray Muzyka

VP, Development Operations: Greg Zeschuk

CAST

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

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

EA

Corporate Leadership

Chief Executive Officer: John Riccitiello

President, Global Publishing and Chief Operating Officer: John Schappert

Executive Vice-President and Chief Financial Officer: Eric Brown

Executive Vice-President, Business and Legal Affairs: Joel Linzner

Executive Vice-President, Human Resources: Gabrielle Toledano

Senior Vice-President and Chief Accounting Officer: Ken Barker

Senior Vice-President, General Counsel, and Corporate Secretary: Stephen G. Bene

Games Label Leadership

President: Frank Gibeau

Chief Financial Officer: Mike Williams

Chief Operations Officer: Bryan Neider

Chief Technical Officer: David O'Connor

Vice-President, Human Resources: Steve Cadigan

Vice-President, Marketing: Mike Quigley

RPG/MMO GROUP

Senior Vice-President and Group General Manager: Ray Muzyka

Vice-President and Group Creative Officer: Greg Zeschuk

Vice-President and Group Marketing Vice-President: Patrick Buechner

Localization

Production: Victoria Rose (International Project Manager), Pablo Dopico, Claudia Serafim, Sibylle Steinau

Engineering: Rubén Martín Rico (Project Lead), Danilo José Guerrero Rodriguez (Technical Lead), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta, Juan Serrano

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

Quality Assurance: Fausto Ceccarelli (Project Manager), Esther Jansen (Project Manager), Elena Anufrieva, Eugene Bogdanov, Robert Bórski, Paolo Catozzella, Philippe Charel, Lucas Costas, Tomasz Dobosz, Błazej Domanski, 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, Jirí Noska, Maciej Oginski, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Šárka

Pechociaková, Pavel Permin, Romain Pillard, Harald Raschen, Florian Ross, Jose Santamarina, Laurent Siddi, Miroslaw Staniak, Svitlana Sukhova, Bertold Virág, Marius Wolsztajn

EA Madrid Mastering Lab: John Brunton (Manager), Rubén Del Pozo Moreno, Jakub Jilek, Tomas Pedreño, 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 and Publishing

Senior Director of Brand Integration: Rod Swanson

Senior Director of Public Relations: Tammy Schachter

Ad Manager: David Sullivan

Creative Services: Corey Higgins (Vice-President), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser

EDP Group: Michael Herst (Director), Derek Andersen

Senior Buyer and Planner: Ann Marie Ramirez

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

Additional Marketing: EA Demand Planning team, EA Sales and Retail Marketing team, EALA Mastering Lab, EARS Mastering Lab

Online

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

Producers: Lars Smith, Shawn Stafford

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

QA Analysts: Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes, Minsu Sohn

Quality Assurance

Lead Tester: Eric Neugebauer

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

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

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

EXTERNAL PARTNERS

Art and Animation

Additional Animation: Big Sandwich Games, Iron Claw

Additional Art: Liquid Development, LLC, Shadows in Darkness, Hermitworks Entertainment Corporation

Motion Capture: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

Audio and Localization

Dialogue Editing / Post-Production: Wave Generation

Geopolitical Evaluation: Englobe, Inc.

Original Score: Inon Zur

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

Voice-Over Direction (Los Angeles): Chris Borders, Ginny McSwain

Voice-Over Production Services: Tikiman Productions, Inc.

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

Marketing

Advertising Agency: Draftfcb

External Console Partners

EA Canada

Testers: Tommy Hsu (Lead), David Eriksen (Senior), 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

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

Tiburon

Testers: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

Globant

Testers: Aníbal Berisso (Lead), Axel Rolón (Assistant Lead), 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 (Opening Theme)"

Music by Inon ZurLyrics by Inon Zur and Aubrey Ashburn

Vocals by Aubrey Ashburn

"Leliana's Song"

Music by Inon Zur

Vocals by Aubrey Ashburn

"Love Song"

Music by Inon Zur

Lyrics and vocals by Aubrey Ashburn

"I Am the One" and „I Am the Lonely One"

Music by Aubrey Ashburn and Inon Zur

Lyrics by Aubrey Ashburn

"This Is War"

Performed by 30 Seconds to Mars

Written by Jared Leto

Published by Apocraphex Music / Universal Music - Z Tunes LLC (ASCAP)

Recording courtesy of Virgin Records America, LLC under license from EMI Film & Television Music

TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN

PROBLEMEN MET HET UITVOEREN VAN DE GAME

- Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor deze game en of je de meest recente stuurprogramma's (drivers) hebt voor je videokaart en je geluidskaart:
  Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van **www.nvidia.com**.
  Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van **www.ati.amd.com**.
- Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van **www.microsoft.com**.

ALGEMENE TIPS BIJ HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

- Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- Als de game traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van de game. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken en antivirusprogramma's in Windows uit te schakelen. Vergeet niet je antivirusprogramma weer in te schakelen als je klaar bent met spelen.

PROBLEMEN BIJ HET SPELEN VIA INTERNET

Sluit, voordat je online gaat spelen, alle programma's af die gebruikmaken van file sharing, streaming audio of chatfunctionaliteit. Deze programma's gebruiken soms een groot deel van de bandbreedte van je verbinding, waardoor er vertraging of andere problemen kunnen optreden tijdens het spelen.

Deze game gebruikt de volgende TCP- en UDP-poorten om via het internet te spelen.

TCP: 8000

UDP: 8001

Both: 80

Sla de documentatie van je router of persoonlijke firewall erop na voor informatie over hoe je het gameverkeer via deze poorten kunt laten verlopen. Neem contact op met je systeembeheerder als je wilt spelen via een internetverbinding van een bedrijf.

CUSTOMER SUPPORT

Als je problemen hebt met deze game, kan de EA Customer Support hulp bieden.

Het bestand *EA Help* biedt oplossingen en antwoorden voor de meest voorkomende problemen en meest gestelde vragen over het gebruik van dit product.

Het bestand EA Help openen (wanneer de game al geïnstalleerd is):

Gebruikers van Windows Vista: ga naar **Start > Games**, klik met de rechtermuisknop op het pictogram van de game en selecteer de gewenste supportlink uit het menu dat verschijnt.

Gebruikers van eerdere versies van Windows: klik op de link Technische ondersteuning in de directory van de game die zich in het volgende menu bevindt: **Start > Programma's** (of **Alle programma's**).

Het bestand EA Help openen (wanneer de game nog niet geïnstalleerd is):

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
2. Dubbelklik op het pictogram Deze Computer op het bureaublad. (Voor Windows XP kan het nodig zijn om in het menu Start het pictogram Deze Computer te selecteren).
3. Klik met de rechtermuisknop op het dvd-romstation waar de gamedisc zich bevindt en selecteer vervolgens OPEN.
4. Open het bestand **Support > Europese hulpbestanden> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Als je nog steeds problemen hebt bij het installeren of uitvoeren van het spel, kun je ook **www.electronicarts.nl** bezoeken en klikken op Support. Deze website is altijd actueel en de oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt.

EA CUSTOMER SUPPORT VIA INTERNET

Als je toegang hebt tot Internet, neem dan eens een kijkje op de website van EA Technische ondersteuning:

http://eusupport.ea.com

Hier kun je allerlei informatie vinden over DirectX, gamecontrollers, modems en netwerken, maar ook informatie over hoe je je systeem kunt onderhouden en prestaties. Onze website bevat recente informatie over de meest voorkomende problemen, specifieke hulp voor de game en veelgestelde vragen (FAQ's). De oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt. We werken de supportwebsite iedere dag bij, dus neem hier eerst een kijkje om je problemen zo snel mogelijk op te lossen.

CONTACTINFORMATIE CUSTOMER SUPPORT

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland	**0900 1001666**
Vanuit België	**0900 10016**

Let op: dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9:00 tot 22:00 uur
Op zaterdag van 12:00 tot 18:00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken. Stuur je e-mail naar:

nl.support@ea.com

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

Electronic Arts Benelux
Customer Support
Postbus 75756
1118 ZX Schiphol-Triport
Nederland

Let op: de meeste problemen kunnen eenvoudiger en sneller worden opgelost als je gebruikmaakt van het online Support Centre. Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

GARANTIE

Opmerking: Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanisch leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van Electronic Arts Limited, Customer Services, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 OYL, England, United Kingdom.

BEPERKTE GARANTIE

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Technische ondersteuning en contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfeurobiljet (voor verzend- en administratiekosten). Deze garantie is een aanvulling op en in het geheel niet in strijd met de grondwettelijke rechten van de consument. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE EA-NIEUWS

Als je op de hoogte wilt blijven van het laatste nieuws, reviews en exclusieve interviews van Electronic Arts, kun je je natuurlijk registreren. Je ontvangt dan de officiële EA-nieuwsbrief rechtstreeks in je postvak.

Bezoek onze Nederlandse website op www.eagames.nl en meld je vandaag nog aan!

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

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

EAX01606313MT