DRAGON AGE™: POCZĄTEK

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiekolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ) 1
W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI 1
INSTALACJA GRY 7
INSTALACJA (WERSJA PŁYTOWA) 7
INSTALACJA (GRY ZAKUPIONEJ PRZEZ EA STORE). 7
INSTALACJA (GRY ZAKUPIONEJ W SKLEPACH INTERNETOWYCH FIRM TRZECICH) 7
URUCHAMIANIE GRY 7
WPROWADZENIE 8
STEROWANIE 8
STEROWANIE OGÓLNE 8
NIESTANDARDOWE KLAWIATURY 8
PORUSZANIE SIĘ/KAMERA 9
WALKA 9
ROZPOCZĘCIE GRY 9
GŁÓWNE MENU 9
INNE KAMPANIE 9
ELEMENTY DO POBRANIA 9
PROFIL GRACZA 10
LOGOWANIE 10
TWORZENIE POSTACI 10
PŁEĆ 10
RASA 10
CZŁOWIEK 10
ELF 10
KRASNOLUD 10
PREMIE WYNIKAJĄCE Z RASY 10
KLASA 11
WOJOWNIK 11
MAG 11
ŁOTRZYK 11
PREMIE WYNIKAJĄCE Z KLASY 11
POCHODZENIE POSTACI 12
CZŁOWIEK SZLACHCIC 12
MAG 12
MIEJSKI ELF 12
DALIJSKI ELF 12
KRASNOLUD PLEBEJUSZ 12
KRASNOLUD SZLACHCIC 12
PREMIE WYNIKAJĄCE Z POCHODZENIA 12
MODYFIKACJA 13
WYGLĄD 13
PORTRET 13
GŁOS 13
IMIĘ 13
ZAAWANSOWANE 13
POZIOM TRUDNOŚCI 13
NISKI 13
NORMALNY 13
KOSZMAR 14
ROZWIJANIE POSTACI 14
ATRYBUTY 14
SIŁA 14
ZRĘCZNOŚĆ 14
SIŁA WOLI 14
MAGIA 14
SPRYT 15
KONDYCJA 15
AUTOMATYCZNE WYBORY DOKONYWANE W PRZYPADKU UŻYCIA OPCJI SZYBKIEJ GRY 15
UMIEJĘTNOŚCI 15
PRZYMUS 15
KRADZIEŻ 15
BUDOWA PUŁAPEK 15
SZTUKA PRZETRWANIA 15
ZIELARSTWO 16
WARZENIE TRUCIZN 16
SZKOLENIE BOJOWE 16
TAKTYKI BOJOWE 16
TALENTY/ZAKLĘCIA 16
ZDOLNOŚCI AKTYWOWANE 16
ZDOLNOŚCI PASYWNE 17
ZDOLNOŚCI CIĄGŁE 17
DOŚWIADCZENIE ORAZ POZIOMY 17
CZŁONKOWIE DRUŻYNY 17
SYMPATIA DRUŻYNY 17
SPECJALIZACJE 18
WOJOWNIK 18
BERSERKER 18
CZEMPION 18
TEMPLARIUSZ 18
ŁUPIEŻCA 18

MAG . . . 18
MISTYCZNY WOJOWNIK . . . 18
MAG KRWI . . . 18
ZMIENNOKSZTAŁTNY . . . 18
UZDROWICIEL DUSZ . . . 18
ŁOTRZYK . . . 18
SKRYTOBÓJCA . . . 18
BARD . . . 18
SZAMPIERZ . . . 18
ŁOWCA . . . 19
PREMIE ZWIĄZANE ZE SPECJALIZACJĄ . . . 19
ZADANIA . . . 20
ROZMOWA . . . 20
PERSWAZJA . . . 20
ZASTRASZANIE . . . 20
TESTY INNYCH ATRYBUTÓW . . . 20
TABLICE OGŁOSZEŃ . . . 20
DZIENNIK . . . 21
KODEKS . . . 21
HISTORIA ROZMÓW . . . 21
ZAWARTOŚĆ DO POBRANIA . . . 21
MAPY . . . 21
WALKA . . . 24
ŻYWOTNOŚĆ . . . 25
WYTRZYMAŁOŚĆ/MANA . . . 25
ZMĘCZENIE . . . 25
ATAK . . . 25
ATAK Z FLANKI . . . 25
ZASIĘG . . . 25
OSŁONA . . . 25
OBRONA . . . 26
OBRONA PRZED POCISKAMI . . . 26
OBRAŻENIA . . . 26
PANCERZ I PENETRACJA PANCERZA . . . 26
RODZAJE OBRAŻEŃ ORAZ ICH KOLORY . . . 26
ODPORNOŚCI NA ŻYWIOŁY . . . 27
TRAFIENIA KRYTYCZNE . . . 27
CIOSY W PLECY . . . 27
MODYFIKATORY SIŁY . . . 27

RANY . . . 27
POZIOMY PRZECIWNIKÓW . . . 27
BROŃ I STYLE WALKI . . . 28
POJEDYNCZA BROŃ . . . 28
BROŃ I TARCZA . . . 28
DWIE BRONIE . . . 28
BROŃ DWURĘCZNA . . . 28
KOSTUR MAGA . . . 28
ŁUK . . . 28
ZASADY ODNOŚNIE MAGII . . . 29
MOC ZAKLĘĆ . . . 29
PRZERWANIE ZAKLĘCIA . . . 29
KOMBINACJE ZAKLĘĆ . . . 29
WŁASNY OSTRZAŁ . . . 29
PRZYPADŁOŚCI . . . 30
ODPORNOŚĆ FIZYCZNA . . . 30
ODPORNOŚĆ PSYCHICZNA . . . 30
OGŁUSZENIE/PARALIŻ/PRZERAŻENIE/ UNIERUCHOMIENIE/SKAMIENIENIE . . . 30
DEZORIENTACJA . . . 30
SEN . . . 30
OCZAROWANIE . . . 30
TAKTYKI BOJOWE . . . 31
TAKTYKI PODSTAWOWE . . . 32
ZACHOWANIE . . . 32
WŁASNE TAKTYKI . . . 32
PRZEDMIOTY . . . 33
EKWIPUNEK . . . 34
POJEMNIKI/ŁUP . . . 34
MATERIAŁY . . . 34
ZESTAWY PRZEDMIOTÓW . . . 34
MOCE PRZEDMIOTÓW . . . 34
RUNY . . . 34
PREZENTY . . . 35
WALUTA . . . 35
SKLEPY . . . 35
RZEMIOSŁO . . . 35

PRZEDMIOTY DO SZYBKIEGO UŻYCIA 35
OKŁADY LECZNICZE 35
ZESTAWY DO LECZENIA RAN 35
MIKSTURY Z LYRIUM 35
MAŚCI ŻYWIOŁÓW 35
SMAROWIDŁA NA BROŃ 35
TRUCIZNY 36
GRANATY 36
PUŁAPKI 36
WABIDŁA 36
PRZYSMAK MABARI 36
INNE PRZEDMIOTY DO SZYBKIEGO UŻYCIA 36
AUTORZY 37
PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI 42
PROBLEMY PODCZAS GRY 42
OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW . . 42
PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE . . . 42
CENTRUM POMOCY 42
CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE 43
KONTAKT Z CENTRUM POMOCY 43
GWARANCJA 43
OGRANICZONA GWARANCJA 43

INSTALACJA GRY

Uwaga: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie **www.ea.pl**.

Instalacja (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Instalacja (gry zakupione przez EA Store):

Uwaga: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: **www.eastore.pl** i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

Uwaga: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę

Instalacja (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

URUCHAMIANIE GRY

Rozpoczęcie gry:

W Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

Uwaga: W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator** gier.

WPROWADZENIE

Dragon Age™: Początek to nowoczesne podejście do klasycznych, epickich, fabularnych gier fantasy, w których główny nacisk położono na opowiadaną historię oraz taktyczną walkę. Ponieważ *Dragon Age: Początek* nie stroni od tej spuścizny, wymaga od użytkownika przyswojenia sobie pokaźnej ilości wiedzy.

Z uwagi na to, że wiele systemów gry jest ze sobą ściśle powiązanych, warto korzystać ze spisu treści – dzięki niemu łatwiej odszukać niezbędne informacje, gdy jedno objaśnienie odwołuje się do drugiego. I jeszcze jedno: mimo że nie dało się umieścić tutaj listy setek dostępnych zaklęć i talentów, ich pełne opisy znaleźć można w grze.

STEROWANIE

Gdy stworzysz już swego bohatera lub bohaterkę przy pomocy systemu tworzenia postaci opisanego na *str. 10*, otrzymasz możliwość sterowania kamerą, którą możesz przybliżyć, otrzymując widok z perspektywy trzeciej osoby (nad ramieniem), lub oddalić, uzyskując widok całego obszaru.

Kamerę możesz zbliżać i oddalać za pomocą kółka myszy. Kiedy kamera jest maksymalnie oddalona, możesz przesuwać ją nad polem bitwy za pomocą klawiszy strzałek, naciskając kółko myszy i przeciągając kursor lub przesuwając go ku brzegom ekranu. Niezależnie od tego, jaki widok wybierzesz, kamerę obrócisz naciskając prawy przycisk myszy i przeciągając kursor.

Większość czynności w grze wykonasz naciskając prawy przycisk myszy. Gdy klikniesz prawym przyciskiem myszy na jakimś obiekcie, wybrana aktualnie postać wykona odpowiednią czynność – zaatakuje wroga, porozmawia z przyjazną postacią, przejrzy dobytek martwego przeciwnika, otworzy drzwi, pociągnie dźwignię, i tak dalej. Jeśli nie masz ochoty korzystać z klawiatury, możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy na miejscu docelowym, aby przemieścić tam postać.

Gdy jednak wybierzesz zaklęcie lub talent, które wymagają wskazania celu – z paska szybkiego dostępu lub naciskając klawisz odpowiadający umieszczonej na tym pasku zdolności – musisz kliknąć na celu lewym przyciskiem myszy. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje użycie zaklęcia lub talentu. Za pomocą lewego przycisku myszy wybierasz także postać z drużyny, nad którą będziesz sprawować bezpośrednią kontrolę. Aby wybrać wszystkie postaci należące do drużyny, zaznacz je trzymając lewy przycisk myszy.

STEROWANIE OGÓLNE

Szybki zapis	**F5**
Szybkie wczytanie	**F9**
Podświetl obiekty	**TAB**
Ukryj główny interfejs	**V**
Zrób zrzut ekranowy	**PRT SCN**
Karta postaci	**C**
Dziennik	**J**
Ekwipunek	**I**
Umiejętności	**K**
Zaklęcia/Talenty	**P**
Mapa obszaru	**M**
Mapa świata	**N**
Taktyka	****
Główne menu	**ESC**

NIESTANDARDOWE KLAWIATURY

Jeśli grasz w wersję angielską, oznaczenia klawiszy w grze odnoszą się do klawiatury północnoamerykańskiej. Jeśli nie masz takiej klawiatury, gra może zawierać odnośniki do klawiszy różniące się od ich opisu. Przykładowo, na typowej klawiaturze w Anglii, domyślnym skrótem do ekranu taktyki (w wersji północnoamerykańskiej „\") jest klawisz „#", znajdujący się na lewo od klawisza Enter.

PORUSZANIE SIĘ/KAMERA

Bieg do przodu	**W**
Obrót kamery w lewo	**A**
Bieg do tyłu	**S**
Obrót kamery w prawo	**D**
Bieg w lewo	**Q**
Bieg w prawo	**E**
Obrót kamery w górę	**Home**
Obrót kamery w dół	**End**
Przybliżenie widoku	**Pg Dn**
Oddalenie widoku	**PG UP**
Przesunięcie kamery (widok z góry)	**Klawisze strzałek**
Włącz bieganie/chodzenie	**/** (klawiatura numeryczna)

WALKA

Pauza	**Spacja**
Użycie zdolności z paska szybkiego dostępu	**1-0**
Zmiana zestawów broni	**/**
Ruch/wstrzymanie drużyny	**H**
Wybór całej drużyny	**=**
Wybór jednej postaci	**F1-F4**
Wybór kilku postaci	**SHIFT + F1-F4**

ROZPOCZĘCIE GRY

Po uruchomieniu gry *Dragon Age: Początek* na ekranie pojawi się jej program startowy. Gdy po raz pierwszy klikniesz przycisk GRAJ, program konfiguracyjny zasugeruje ustawienia odpowiednie dla Twojego komputera. Następnie wczyta się gra *Dragon Age: Początek*.

GŁÓWNE MENU

Znaczenie opcji dostępnych w głównym menu nie wymaga chyba wyjaśnienia. Aby rozpocząć zabawę, kliknij przycisk NOWA GRA. Aby kontynuować przerwaną wcześniej sesję, kliknij przycisk WCZYTAJ GRĘ. Aby wczytać najnowszy zapis, kliknij przycisk WZNÓW.

Mamy tu także kilka opcji, których funkcje nie są aż tak oczywiste.

INNE KAMPANIE

Tutaj możesz zacząć grać w dodatkowe kampanie do *Dragon Age: Początek*, stworzone przez Ciebie, Twoich przyjaciół lub uczynnych nieznajomych za pomocą edytora, który można pobrać z witryny sieciowej Dragon Age.

ELEMENTY DO POBRANIA

Tutaj wyświetlane są nowe elementy udostępnione po premierze gry *Dragon Age: Początek* – zarówno darmowe, jak i płatne. Tutaj także możesz zarządzać już pobranymi elementami.

DO GRY NIEZBĘDNE JEST ZATWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO FUNKCJI ORAZ/LUB USŁUG SIECIOWYCH, WYMAGANE JEST POSIADANIE KONTA SIECIOWEGO EA ORAZ REJESTRACJA GRY ZA POMOCĄ ZAŁĄCZONEGO NUMERU SERYJNEGO. REGULAMIN EA ONLINE MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE WWW.EA.PL. ABY ZAŁOŻYĆ KONTO EA, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT. EA MOŻE DOSTARCZAĆ OKREŚLONE MATERIAŁY DODATKOWE ORAZ/LUB AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, JEŚLI I KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE.

EA MOŻE ZAPRZESTAĆ OBSŁUGI FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYNIĘCIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE WWW.EA.PL.

PROFIL GRACZA

Tutaj możesz przeglądać swoje osiągnięcia oraz zrzuty ekranowe, a następnie, o ile jesteś zalogowany na koncie BioWare/EA, wysyłać je do swojego profilu sieciowego.

LOGOWANIE

Tutaj możesz stworzyć konto BioWare/EA (albo zalogować się do już istniejącego), umożliwiające wysyłanie zrzutów ekranowych, przeglądanie swoich osiągnięć oraz profilu za pomocą przeglądarki internetowej, a także zarządzanie zawartością dodatkową.

TWORZENIE POSTACI

Przed rozpoczęciem gry *Dragon Age: Początek*, poświęć kilka minut na stworzenie wyjątkowej postaci oraz zapoznanie się z podstawowymi zasadami obowiązującymi podczas rozgrywki. Gdy klikniesz przycisk NOWA GRA w głównym menu, odtworzony zostanie krótki film wprowadzający. Następnie przejdziesz do ekranu tworzenia postaci, gdzie dostępne będą następujące opcje.

PŁEĆ

Płeć Twojej postaci nie wpływa na jej statystyki oraz zdolności, może jednak rzutować na linie dialogowe podczas rozmów oraz fabułę – a także, oczywiście, opcje dotyczące twarzy oraz sylwetki postaci.

RASA

Rasa Twojej postaci decyduje o jej rozmiarach oraz naturalnych zdolnościach, a także wpływa na jej pozycję w świecie Dragon Age, gdzie napięcia na tle rasowym są smutną rzeczywistością.

CZŁOWIEK

Ludzie to rasa najbardziej wszechstronna, a co za tym idzie, jej członkowie stanowią pośród mieszkańców Thedas grupę najliczniejszą i dominującą.

ELF

Tysiące lat temu elfy władały powierzchnią Thedas, dziś jednak żyją w cieniu ludzi, jako poddawani represjom mieszkańcy slumsów lub, jak w przypadku plemion dalijskich, tułacze zmuszani po wsze czasy błąkać się po starodawnych lasach.

KRASNOLUD

Krasnoludy to rasa wymierająca. Każdego dnia toczonej od stuleci wojny przeciwko mrocznym pomiotom giną jej kolejni członkowie i utracony zostaje następny skrawek ich podziemnego królestwa. Krasnoludy dysponują wrodzoną odpornością na magię i nie mogą zostawać magami.

PREMIE WYNIKAJĄCE Z RASY

	Ludzie	Elfy	Krasnoludy
Premie początkowe	+1 do siły	+2 do siły woli	+1 do siły
	+1 do zręczności	+2 do magii	+1 do zręczności
	+1 do magii		+2 do kondycji
	+1 do sprytu		+10% do szansy na oparcie się wrogiej magii

KLASA

Klasa decyduje o tym, jakich umiejętności Twoja postać będzie się mogła nauczyć podczas gry. W ogromny stopniu wpływa na to, jak postać radzi sobie w walce. W przypadku magów, klasa decyduje także o tym, jak wyglądać będzie przeszłość postaci.

Choć pomiędzy klasami istnieją pewne podobieństwa, niemożliwe jest stworzenie postaci z danej klasy, którą można by grać tak samo, jak postacią z innej klasy – na przykład wojownicy i łotrzykowie nigdy nie będą w stanie rzucać zaklęć, a mag nie opanuje zaawansowanych talentów związanych z posługiwaniem się bronią białą. Łotrzykowie mogą posiąść więcej zdolności niż inne klasy, ale nie zdołają opanować walki bronią dwuręczną lub z użyciem tarczy.

WOJOWNIK

Wojownicy to postaci stojące zawsze na pierwszej linii, stanowiące podporę każdej drużyny, która stanie się celem wrogiego ataku. Korzystają z broni do walki wręcz oraz broni dystansowej, posługują się także potężnymi zdolnościami specjalnymi, czerpiącymi z pokaźnych zapasów wytrzymałości postaci.

MAG

Magowie to jedyna klasa postaci potrafiąca rzucać zaklęcia, zarówno ofensywne, jak i służące wsparciu samego maga oraz członków jego drużyny. Choć magowie mogą korzystać z broni do walki wręcz oraz broni dystansowej, nie dysponują w tym aspekcie wyjątkowymi umiejętnościami. Zamiast tego preferują strzelające magicznymi pociskami kostury. W bezpośrednim starciu z wrogiem magowie nie radzą sobie tak dobrze jak inne klasy, ale gdy drużyna zapewni im ochronę, mogą zadawać przeciwnikom ogromne obrażenia i leczyć sprzymierzeńców.

ŁOTRZYK

Łotrzykowie to sprytni wojownicy, triumfujący w walce dzięki kombinacji szybkości, przebiegłości oraz szerokiego zakresu umiejętności. Eliminują wroga w sposób niespodziewany, zanim ten zda sobie sprawę z zagrożenia. Łotrzykowie z łatwością otwierają zamki, obezwładniają przeciwników i podkradają się do nich, by z zaskoczenia zadać zabójczy cios w plecy.

PREMIE WYNIKAJĄCE Z KLASY

	Wojownicy	Magowie	Łotrzykowie
Początkowa żywotność	100	85	90
Początkowa ytrzymałość/ mana	100	115	90
Początkowe premie do atrybutów	+4 do siły	+5 do magii	+4 do zręczności
	+3 do zręczności	+4 do siły woli	+2 do siły woli
	+3 do kondycji	+1 do sprytu	+4 do sprytu
Początkowa umiejętność	Szkolenie Bojowe	Zielarstwo	Warzenie trucizn
Początkowy talent/ zaklęcie	Cios Tarczą, Przyszpilający Strzał lub Zamach Dwoma Broniami	Magiczny Pocisk	Nieczysta Walka
Poziomów do zdobycia umiejętności	3	3	2
Żywotność na poziom	6	4	5
Wytrzymałość/ mana na poziom	5	6	4
Bazowy współczynnik ataku	60	50	55
Bazowy współczynnik obrony	45	40	50

POCHODZENIE POSTACI

Pochodzenie Twojej postaci – a więc jej „Początek" – decyduje o tym, który spośród sześciu prologów rozegrasz i będzie wpływać na dalszy bieg fabuły. Choć w grze dostępnych jest sześć różnych pochodzeń, każde z nich związane jest z pewną kombinacją rasy oraz klasy postaci. Gdy wybierzesz już rasę i klasę postaci, będziesz mógł zdecydować się na jedno z dwóch pochodzeń.

CZŁOWIEK SZLACHCIC

Wojownicy i łotrzykowie rasy ludzkiej zawsze wywodzić się będą ze szlacheckiego domu Couslandów, jednego z najpotężniejszych rodów w Fereldenie. Jednak nawet życie pełne przywilejów może zawalić się w obliczu zdrady …

MAG

Magowie rasy ludzkiej lub elfickiej, wywodzący się odpowiednio z rodów Amell bądź Surana, dowiadują się, że ich długie dzieciństwo, w trakcie którego pobierali nauki w zakresie sztuk magicznych, dobiega wreszcie końca: pora stawić czoło Katordze, utrzymywanemu od dawien dawna w tajemnicy rytuałowi, w toku którego uczeń staje się pełnoprawnym magiem … albo znika na zawsze.

MIEJSKI ELF

Elficcy wojownicy i łotrzykowie mogą zdecydować się zostać członkami rodziny Tabris, biednej familii miejskich elfów, mieszkającej w najbiedniejszej dzielnicy miasta Denerim, gdzie aranżowane małżeństwo daje nadzieję na oderwanie się – choćby i tylko na jeden dzień – od życia w nędzy i poniżeniu. Jednak gdy miejscowy lord zacznie domagać się swych „praw" odnośnie pewnej panny młodej, rasowe napięcia staną się paliwem, które doprowadzi do masakry.

DALIJSKI ELF

Elficcy wojownicy i łotrzykowie mogą także wybrać dumny żywot pośród dalijskich elfów należących do wędrującego po starodawnych lasach klanu Mahariel, żyjącego w izolacji od ludzi, którzy mogliby zniszczyć pozostałości prawdziwej elfickiej kultury. Jednak gdy przypadkiem natkniesz się na relikt przeszłości swego ludu, plany te muszą zostać zweryfikowane.

KRASNOLUD PLEBEJUSZ

Krasnoludzcy wojownicy i łotrzykowie mogą rozpocząć swoją przygodę jako członkowie rodu Brosca, należący do „bezkastowców", a więc znajdujący się na najniższym szczeblu krasnoludzkiej społeczności, gdzie uległość wobec miejscowego przywódcy grupy przestępczej zawsze wydawała się najlepszym sposobem na utrzymanie się przy życiu, przynajmniej o ten jeden dzień dłużej.

KRASNOLUD SZLACHCIC

Krasnoludzcy wojownicy i łotrzykowie mogą także zdecydować się na przynależność do rodu Aeducanów, królewskiej rodziny z Orzammaru, gdzie walka o władzę przejawia się w brutalnej rywalizacji pomiędzy najbliższymi krewniakami.

PREMIE WYNIKAJĄCE Z POCHODZENIA

	Człowiek szlachcic	Mag	Miejski elf
Początkowa umiejętność	Szkolenie Bojowe	Taktyki bojowe	Przymus

	Dalijski elf	Krasnolud plebejusz	Krasnolud szlachcic
Początkowa umiejętność	Przetrwanie	Kradzież	Szkolenie Bojowe

MODYFIKACJA

Gdy tworzysz nową postać, możesz modyfikować ją na wiele różnych sposobów w toku procesu tworzenia postaci. Postaci, które dołączą do Twojej drużyny w trakcie gry nie mogą być modyfikowane.

WYGLĄD

Rasa oraz płeć Twojej postaci decydują o jej ogólnej sylwetce oraz kształcie głowy, ale dalej wszystko zależy już wyłącznie od Ciebie, od kształtu i rozmiaru poszczególnych elementów począwszy, a na kolorze skóry i tatuażach skończywszy. Aby szybko stworzyć dla swojej postaci wyjątkową twarz, przełączaj się pomiędzy dziewięcioma gotowymi ustawieniami dostępnymi dla wybranej rasy i płci, a następnie modyfikuj poszczególne cechy za pomocą suwaków.

PORTRET

Portret Twojej postaci widoczny jest na głównym ekranie gry, gdzie toczysz walkę i eksplorujesz otoczenie. Użyj suwaków znajdujących się obok portretu, aby przybrać odpowiednią pozę i wykonać portret zgodnie ze swoimi upodobaniami – warto o tym pamiętać, bo będziesz go bardzo często widywać. Gdy stworzysz profil BioWare/EA, uzyskasz możliwość przesłania swego portretu na stronę społecznościową BioWare, gdzie posłuży Ci jako awatar na forum.

GŁOS

Tutaj możesz wybrać głos (do wyboru jest sześć głosów, różnych dla każdej płci i rasy), którym Twoja postać posługiwać się będzie podczas walki.

IMIĘ

Nazwisko Twojej postaci zależne jest od wybranego wcześniej pochodzenia, ale wybór imienia należy do Ciebie. Możesz także zdecydować się na imię sugerowane przez grę. Nadane postaci imię pojawiać się będzie w rozmowach, na karcie postaci oraz gry umieścisz nad postacią kursor myszy.

ZAAWANSOWANE

Kiedy będziesz już zadowolony z wyglądu swojej postaci, możesz kliknąć na przycisku SZYBKA GRA, aby natychmiast rozpocząć zabawę. Zostaniesz poproszony o wybranie poziomu trudności, a wybór początkowych atrybutów, umiejętności oraz zaklęć bądź talentów dokonany zostanie automatycznie, zależnie od klasy Twojej postaci.

Jeśli jednak miałeś już do czynienia z grami fabularnymi, powyższe decyzje możesz podjąć samodzielnie. W takim wypadku kliknij przycisk ZAAWANSOWANE. Opisy znajdujących się tutaj opcji znajdziesz w części instrukcji dotyczącej rozwijania postaci *(patrz str. 14)*.

Nawet jeśli zdecydujesz się kliknąć przycisk SZYBKA GRA, zalecamy zapoznać się z poniższymi informacjami, aby dowiedzieć się, w jaki sposób atrybuty oraz zdolności Twojej postaci wpływają na rozgrywkę.

POZIOM TRUDNOŚCI

Gdy klikniesz przycisk SZYBKA GRA lub przejdziesz do zaawansowanej części procesu tworzenia postaci, trzeba będzie wybrać poziom trudności walki. Poziom trudności możesz zmienić w dowolnym momencie gry z poziomu menu opcji. Wyższe poziomy trudności nie mają za zadanie uniemożliwić Ci wygranej, tylko nieustannie wystawiać na próbę umiejętności tych graczy, którzy w wysokim stopniu opanowali dostępny w grze system walki taktycznej. Na wyższych poziomach trudności przeciwnicy stają się potężniejsi, a Twoja drużyna wprost przeciwnie. Dlatego często będziesz musiał pauzować grę, aby móc na spokojnie rozważyć, jakie podejście będzie najkorzystniejsze w przypadku danego starcia.

NISKI

Ten poziom trudności nadaje się dla graczy, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z grami fabularnymi lub zamierzają prowadzić walkę w czasie rzeczywistym, bez wstrzymywania gry celem zaplanowania działań taktycznych drużyny. Na tym poziomie trudności członkowie drużyny nie mogą się wzajemnie ranić i łatwo ich uzdrowić, a przeciwnicy zadają im mniejsze obrażenia.

NORMALNY

Ten poziom trudności zalecany jest dla graczy, którzy mieli już do czynienia z grami fabularnymi. Oferuje dobrze zbalansowaną rozgrywkę. Wymaga korzystania z pauzy celem zaplanowania działań drużyny. Choć członkowie drużyny mogą wyrządzić sobie wzajemnie krzywdę korzystając nieostrożnie z pewnych zdolności, odniesione w takiej sytuacji obrażenia będą o połowę niższe niż zadawane przez przeciwników.

WYSOKI

Ten poziom trudności stanowi poważniejsze wyzwanie od poziomu normalnego. Aby sprostać agresywnej SI przeciwnika, musisz korzystać z pauzy, a także sprytnie łączyć ze sobą zaklęcia i talenty. Obrażenia odnoszone w wyniku nieostrożnych działań członków drużyny nie są już ograniczone, a uzdrawianie postaci sprawia większe trudności. Wrogowie zadają większe obrażenia, spada czas trwania efektów przypadłości, są oni także odporniejsi na różnego rodzaju obrażenia.

KOSZMAR

Ten poziom przeznaczony jest dla geniuszy taktyki, którzy wysoki poziom trudności uważają za zbyt łatwy.

ROZWIJANIE POSTACI

Aby przetrwać, Twoja postać musi nieustannie się rozwijać, zyskiwać siły, zdobywać nowe umiejętności, lepszy ekwipunek oraz zahartowanych w boju sprzymierzeńców. O ile wyborów opisanych w części instrukcji dotyczącej tworzenia postaci *(patrz str. 10)* dokonujemy tylko raz, na początku gry, decyzje opisane w niniejszej części instrukcji podejmować będziesz wielokrotnie.

ATRYBUTY

Każda postać rozpoczyna grę z sześcioma atrybutami na poziomie co najmniej 10 punktów każdy. Poziom atrybutów wpływa przede wszystkim na skuteczność postaci w walce, ale także na inne zdolności, powodując nawet pojawianie się nowych opcji dialogowych.

Na początku gry większość atrybutów Twojej postaci przekraczać będzie poziom 10 punktów na skutek zsumowania opisanych wcześniej premii wynikających z rasy oraz klasy postaci. Podczas tworzenia postaci możesz przydzielić dodatkowe pięć punktów wedle własnego uznania. Jeśli pominiesz zaawansowane tworzenie postaci, gra zadecyduje za Ciebie, rozdzielając wspomnianych pięć punktów zgodnie z tabelą umieszczoną na końcu tej części instrukcji. Za każdym razem, gdy postać awansuje na kolejny poziom, otrzymuje trzy kolejne punkty atrybutów.

Zauważ, że w wielu przypadkach zasady gry powołują się na modyfikator atrybutu postaci, nie zaś na sam atrybut. Krótko mówiąc, modyfikator atrybutu stanowi różnicę pomiędzy jego aktualnym poziomem a wartością podstawową, która wynosi 10 punktów – innymi słowy, jest to całkowita liczba punktów, jakie przydzieliłeś dla tego atrybutu.

SIŁA

Wyższy poziom siły zwiększa bazowe obrażenia od wszystkich rodzajów broni, z wyjątkiem kusz i kosturów. Wraz ze zręcznością decyduje o powodzeniu ataku podczas walki wręcz. Siła jest zatem szczególnie ważna w przypadku wojowników oraz łotrzyków, choć w przypadku magów korzystających z broni do walki wręcz także ma duże znaczenie. Duży poziom siły jest wymagany do korzystania z broni dwuręcznej oraz ciężkich pancerzy. Siła wpływa także na poziom odporności fizycznej postaci oraz na skuteczność zastraszania w ramach umiejętności Przymusu.

ZRĘCZNOŚĆ

Zręczność, podstawowy składnik współczynnika obrony postaci, pozwala unikać wrogich ataków. Wraz z siłą wpływa także na poziom współczynnika ataku, które decyduje o tym, czy cios sięga celu. W przypadku broni dystansowych zręczność jest jedynym atrybutem wpływającym na poziom współczynnika ataku. Wyższa zręczność zwiększa także obrażenia zadawane przy pomocy broni kolnej, takiej jak sztylety czy strzały, ponieważ postać potrafi udatniej manewrować ostrzem bądź grotem. Zręczność wpływa wreszcie na poziom odporności fizycznej postaci i jest wymagana do pozyskania pewnych talentów. Wysoka zręczność ma największe znaczenie w przypadku wojowników oraz łotrzyków.

SIŁA WOLI

Siła woli wpływa na poziom many lub wytrzymałości postaci. Mana i wytrzymałość są z kolei niezbędne do rzucania zaklęć i korzystania z talentów. Dlatego właśnie siła woli jest nieodzowna w przypadku magów, ale przydaje się także wojownikom oraz łotrzykom, którzy często korzystają ze swych talentów. Wpływa także na odporność psychiczną postaci.

MAGIA

Jak można się spodziewać, największe korzyści z wysokiego poziomu atrybutu magii odnoszą magowie. Określa on moc zaklęć, która z kolei przekłada się na siłę ich działania, w tym także na wysokość zadawanych obrażeń. W przypadku wszystkich klas postaci wyższy poziom atrybutu magii zwiększa skuteczność okładów, mikstur oraz maści leczniczych. Wysoki poziom atrybutu magii jest wymagany do korzystania z wysokopoziomowych kosturów oraz niektórych zaklęć. Magia wpływa także na odporność psychiczną.

SPRYT

Postaci nie zdołają nauczyć się zdolności zaawansowanych, jeśli nie będą dysponować atrybutem sprytu na wysokim poziomie, tak więc jest to atrybut przydatny dla każdej postaci, która pragnie efektywnie wykorzystywać swoje umiejętności. Jest szczególnie ważny w przypadku łotrzyków, ponieważ wiele spośród charakterystycznych dla tej klasy talentów zyskuje na skuteczności, gdy postać dysponuje atrybutem sprytu na wysokim poziomie. Spryt pozwala postaciom dostrzegać słabe punkty w pancerzu przeciwnika, co zwiększa poziom współczynnika przebijania pancerza. Wpływa także na odporność psychiczną oraz na skuteczność perswazji w ramach umiejętności Przymusu.

KONDYCJA

Każdy dodatkowy punkt atrybutu kondycji zwiększa poziom żywotności postaci, pozwalając jej odnieść większe obrażenia, nim padnie w walce. Dlatego właśnie kondycja jest ważna w przypadku postaci walczących na pierwszej linii. Wpływa także na odporność fizyczną postaci.

AUTOMATYCZNE WYBORY DOKONYWANE W PRZYPADKU UŻYCIA OPCJI SZYBKIEJ GRY

	Wojownik	Mag	Łotrzyk
Atrybuty	+3 do siły +1 do zręczności +1 do siły woli	+2 do siły woli +3 do magii	+1 do siły +3 do zręczności +1 do sprytu
Umiejętności	Szkolenie Bojowe		
Talenty/Zaklęcia	Precyzyjne Trafienie, Blok Tarczą oraz/lub Cios Tarczą	Ognisty Wybuch oraz Osłabienie	Kamuflaż oraz Walka Dwoma Broniami

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności dostępne dla wszystkich postaci humanoidalnych nie mają bezpośredniego wpływu na walkę, choć mogą być w jej trakcie wykorzystywane. Łotrzykowie otrzymują jeden punkt umiejętności co dwa poziomy, podczas gdy wojownicy oraz magowie otrzymują jeden punkt co trzy poziomy. Każda umiejętność ma cztery poziomy biegłości. Aby opanować wiele spośród wysokopoziomowych umiejętności, musisz podnieść poziom sprytu swojej postaci. Grę rozpoczynasz z dwiema umiejętnościami zależnymi od klasy oraz pochodzenia Twojej postaci. Oprócz tego możesz za darmo nauczyć się jednej dodatkowej umiejętności. Jeśli pominiesz zaawansowane tworzenie postaci, gra dokona wyboru za Ciebie.

PRZYMUS

Dzięki umiejętności Przymusu dostępne stają się nowe opcje dialogowe, umożliwiające przekonanie rozmówcy do zmiany zdania, pojawiają się nowe ścieżki, którymi podążyć może fabuła gry, spadają ceny oferowanych w sklepach towarów. Jeśli w dialogach pojawi się opcja Perswazji, szansa powodzenia uzależniona jest od poziomu umiejętności Przymusu oraz sprytu Twojej postaci. Jeśli zamiast tego pojawi się opcja Zastraszania, powodzenie uzależnione jest od poziomu umiejętności Przymusu oraz siły Twojej postaci.

KRADZIEŻ

Postaci, które posiadły umiejętność kradzieży, mogą okradać kieszenie innych postaci, zarówno przyjaznych, jak i neutralnych bądź wrogich. Kradzież podczas walki wymaga opanowania tej umiejętności na wyższym poziomie. W większości przypadków zdobyte w ten sposób przedmioty są inne od tych, jakie pozostawia po sobie zabity w walce przeciwnik.

BUDOWA PUŁAPEK

Postaci, które posiądą tę umiejętność, mogą konstruować z ogólnodostępnych elementów pułapki i wabidła, pod warunkiem jednak, że posiadają odpowiednie plany. Na drugim i czwartym poziomie tej umiejętności wzrasta odległość, z jakiej postać może wykrywać pułapki zastawione przez wroga. Należy pamiętać, że zastawiać pułapki mogą wszystkie postaci, które nauczą się tej umiejętności, ale rozbrajać je potrafią tylko łotrzykowie.

SZTUKA PRZETRWANIA

Sztuka Przetrwania pozwala postaci wykrywać ukrytych wrogów. Na wyższych poziomach tej umiejętności możliwe jest określenie siły ukrytego przeciwnika. Oprócz tego postać otrzymuje premie do odporności na siły natury oraz do odporności fizycznej.

ZIELARSTWO

Zielarstwo umożliwia postaci tworzenie wielu różnych mikstur, okładów, maści, balsamów, eliksirów, i tak dalej, pod warunkiem, że posiada ona odpowiednie składniki oraz receptury. Na wyższych poziomach tej umiejętności postać może korzystać z bardziej skomplikowanych receptur, tworząc przedmioty o silniejszym działaniu.

WARZENIE TRUCIZN

Warzenie trucizn skupia się na przygotowywaniu zabójczych substancji, które postać może nałożyć na broń do walki wręcz, dzięki czemu zadawać będzie większe obrażenia, a czasami nawet unieruchamiać przeciwników. Postaci biegłe w tej sztuce mogą także tworzyć petardy i buteleczki z wybuchowym płynem przeznaczone do rzucania we wroga. Podobnie jak w przypadku Zielarstwa i Budowy pułapek, do warzenia trucizn wymagane są receptury oraz odpowiednie składniki. Należy zauważyć, że umiejętność ta wymagana jest nie tylko do przygotowywania trucizn, ale także do ich używania.

SZKOLENIE BOJOWE

W przypadku wojowników oraz łotrzyków rozwijanie tej umiejętności odblokowuje kolejne poziomy talentów, których postać może się nauczyć, a także oferuje inne, pomniejsze korzyści. Choć magowie nie mogą nauczyć się talentów związanych z bronią, umiejętność ta znacząco zwiększa obrażenia, jakie mogą odnieść, nim wrogi atak zakłóci próbę rzucenia przez nich zaklęcia.

TAKTYKI BOJOWE

Każdy kolejny poziom tej umiejętności zwiększa liczbę okienek dostępnych na ekranie taktycznym postaci *(patrz str. 31)*. Ponieważ każde okienko określa warunek podjęcia jednej czynności podczas walki – na przykład instruując maga, aby uzdrowił sprzymierzeńca, którego żywotność spadła poniżej 50% – większa liczba dostępnych okienek pozwala opracować bardziej złożone plany taktyczne dla Twojej drużyny.

TALENTY/ZAKLĘCIA

Talenty (w przypadku wojowników oraz łotrzyków) oraz zaklęcia (w przypadku magów) to zdolności specjalne, specyficzne dla określonego typu postaci, w przeciwieństwie do tych, które opanować może każdy. Praktycznie wszystkie związane są z walką. Użycie talentu lub zaklęcia często pociąga za sobą wykorzystanie wytrzymałości lub many postaci, jednak istnieją także talenty lub zaklęcia pasywne, przynoszące pewne korzyści, nie pochłaniając przy tym wytrzymałości lub many. Postać otrzymuje jeden talent lub zaklęcie co poziom, niezależnie od innych punktów, które zdobywa podczas gry. Zabawę rozpoczynasz z jednym talentem lub zaklęciem zależnym od klasy postaci. Oprócz tego możesz za darmo nauczyć się kolejnego. Jeśli pominiesz zaawansowane tworzenie postaci, gra dokona wyboru za Ciebie.

W przeciwieństwie do innych umiejętności, talenty oraz zaklęcia nie są podzielone na poziomy. Zamiast tego powiązane ze sobą zaklęcia lub talenty zostały podzielone w składające się z czterech elementów grupy. Po nauczeniu się przez postać talentu lub zaklęcia, odblokowana zostaje kolejna zdolność z danej grupy – pod warunkiem, że postać spełnia inne wymogi, takie jak poziom postaci czy atrybutów.

Do niektórych zaklęć i talentów dostęp mają wszystkie postaci z danej klasy. Do kilku grup talentów, takich jak Walka dwiema broniami czy Łucznictwo, dostęp mają tylko wojownicy oraz łotrzykowie. Jeszcze inne zaklęcia i talenty powiązane są z konkretną specjalizacją, której postać będzie mogła się nauczyć podczas gry.

W grze *Dragon Age: Początek* istnieją setki talentów oraz zaklęć – zbyt wiele, by można je było tutaj wymienić. Wszystkie opisane są za to w grze.

ZDOLNOŚCI AKTYWOWANE

Najbardziej powszechne są talenty oraz zaklęcia oznaczone jako „aktywowane", czyli takie, których postać używa, gdy gracz wyda jej odpowiednie polecenie. (Pozostali członkowie Twojej drużyny korzystają ze swych zdolności aktywowanych, gdy uznają za stosowne lub w sytuacji, gdy spełnione zostaną warunki określone przez gracza na ekranie taktyki bojowej). Zdolności te bardzo różnią się między sobą – niektóre oddziałują pozytywnie na Twoją postać lub jej sprzymierzeńców, podczas gdy inne mają działanie ofensywne, rażąc jednego lub większą liczbę wrogów albo nawet wszystkie istoty żywe na danym obszarze, niezależnie od tego, czy stoją po stronie Twojej, czy też przeciwnika. Niektóre zdolności aktywowane działają tylko przez sekundę, podczas gdy inne pozostają aktywne przez jakiś czas. Większość zdolności aktywowanych pochłania natychmiast pewną ilość wytrzymałości lub many, są jednak i takie, których użycie nie pociąga za sobą żadnych kosztów. Po tym, jak skorzystasz z danej zdolności aktywowanej, pozostaje ona przez jakiś czas nieaktywna i musisz poczekać, nim będzie można użyć jej ponownie.

ZDOLNOŚCI PASYWNE

Talenty lub zaklęcia oznaczone jako „pasywne" działają przez cały czas. Nie zużywają wytrzymałości ani many, a ponieważ nie trzeba ich aktywować, nie pojawiają się na pasku szybkiego dostępu. Jeśli chcesz sprawdzić, jakich zdolności pasywnych nauczyła się Twoja postać, obejrzyj listę opanowanych przez nią zaklęć lub kartę talentów.

ZDOLNOŚCI CIĄGŁE

Gdy użyjesz talentu lub zaklęcia oznaczonego jako „ciągłe", pozostanie ono aktywne do czasu aż je wyłączysz lub wyczerpany zostanie zapas wytrzymałości bądź many postaci. Użycie niektórych zdolności ciągłych jest darmowe, więc pozostają one aktywne tak długo, jak zechcesz. Korzystanie ze zdolności ciągłych jest jednak wyczerpujące i łączy się z karą do zmęczenia, co oznacza, że każda kolejna zdolność, jakiej użyjesz jednocześnie ze zdolnością ciągłą, pochłonie więcej wytrzymałości lub many. Po dezaktywacji zdolności ciągłej pozostaje ona przez jakiś czas niedostępna i musisz poczekać, nim będzie można użyć jej ponownie.

DOŚWIADCZENIE ORAZ POZIOMY

Za każdym razem, gdy wykonasz jakieś zadanie lub zabijesz w walce przeciwnika, otrzymujesz punkty doświadczenia (określane czasami jako PD). Gdy zdobędziesz określoną liczbę PD, Twoja postać awansuje na kolejny poziom. Postępy w tym zakresie, a więc liczba PD, jaką postać musi zdobyć, aby awansować, widoczne są poniżej imienia postaci na głównym ekranie gry oraz na karcie postaci. Aby awansować z poziomu pierwszego na drugi, zdobyć musisz 2000 PD, a awans na każdy kolejny poziom wymaga zdobycia o 500 PD więcej niż na poziom poprzedni. (Wyjątkiem jest tutaj poziom trzeci. Aby na niego awansować, musisz zdobyć 4500 PD – o 2500 PD więcej niż przy awansie na poziom drugi.) Liczba poziomów rozwoju postaci jest nieograniczona.

Awansując na kolejny poziom postać otrzymuje co następuje:

- Trzy punkty atrybutów
- Jedno zaklęcie lub talent
- Jeden punkt umiejętności (co dwa poziomy w przypadku łotrzyków i co trzy poziomy w przypadku wojowników oraz magów)
- Punkty żywotności oraz punkty wytrzymałości/many, zależnie od klasy *(patrz str. 25)*
- Niewielki wzrost bazowych obrażeń zadawanych podczas ataku

Na karcie postaci możesz zdecydować, czy chcesz własnoręcznie przydzielać punkty atrybutów, umiejętności oraz zaklęć/talentów, czy też wolisz, by gra awansowała Twoje postaci automatycznie.

CZŁONKOWIE DRUŻYNY

Choć *Dragon Age: Początek* można ukończyć korzystając tylko z postaci stworzonej przez użytkownika, gra opracowana została z myślą o drużynie składającej się z czterech postaci, wybranych spośród wielu potencjalnych towarzyszy, na jakich natkniesz się podróżując po Fereldenie. Członkowie Twojej drużyny przydają się nie tylko podczas walki. Bywa i tak, że osobiście zaangażowani są w stawiane przed tobą zadania i mogą pomóc Ci w ich wykonaniu. Aby zmienić skład drużyny, kliknij przycisk ZMIANA DRUŻYNY, który znajdziesz na pasku menu u góry ekranu. (W pewnych okolicznościach zmiana składu drużyny może być przez jakiś czas niemożliwa.)

SYMPATIA DRUŻYNY

Członkowie Twojej drużyny mają własne cele oraz osobowości, co sprawia, że czasami zdecydowanie reagują na Twoje decyzje. Poziom sympatii członków drużyny do Twojej postaci znaleźć możesz w lewej dolnej części ich kart postaci *(patrz str. 14)*. Gdy sympatia członków drużyny do Twojej postaci rośnie, będziesz mógł toczyć z nimi dłuższe rozmowy, co może z kolei prowadzić do pojawienia się nowych opcji w trakcie wykonywania zadań, a w przypadku niektórych postaci zakończyć się nawet romansem. Postaci, które ufają twemu przywództwu, mogą otrzymywać premie do atrybutów. Gdy jednak sympatia członka drużyny do Twojej postaci spadnie, może cię on opuścić lub zdradzić. Ponieważ członkowie drużyny bardzo się od siebie różnią, trudno postępować w taki sposób, by wszyscy byli zadowoleni. Mimo to mądry przywódca wie, że w razie nieporozumień, lojalność kupić można za pomocą podarunków *(patrz str. 34)*.

SPECJALIZACJE

Gdy któraś z Twoich postaci stanie się wystarczająco potężna i posiądzie tajemną wiedzę, będzie można wybrać dla niej specjalizację związaną z klasą postaci. Główna postać może wybrać dwie specjalizacje, jedną na poziomie siódmym i drugą na poziomie czternastym. Pozostali humanoidalni członkowie drużyny posiadają już jedną specjalizację i mogą wybrać kolejną. Każda specjalizacja wiąże się z pewnymi premiami i odblokowuje nową grupę potężnych talentów lub zaklęć.

WOJOWNIK

BERSERKER

Gdy wpadnie w szał, berserker traci częściowo świadomość, stając się niszczycielską siłą niosącą śmierć i kalectwo. Należy jednak pamiętać o tym, że jego żądzę krwi trudno podtrzymać.

CZEMPION

Czempiona zawsze łatwo zauważyć na polu walki, stojącego ramię w ramię ze swymi sprzymierzeńcami, wykrzykującego podnoszące na duchu słowa z głębokim przekonaniem, które wroga doprowadza na skraj rozpaczy.

TEMPLARIUSZ

Templariusze są zmorą magów, którzy pobłądzili. Neutralizują ich najgroźniejsze zdolności, by drużyna mogła dokończyć dzieła.

ŁUPIEŻCA

Łupieżcy to ucieleśnienie koszmarów, masochiści, którzy flirtują ze śmiercią, przeświadczeni, że sprowadzą w ten sposób śmierć na swych wrogów.

MAG

MISTYCZNY WOJOWNIK

Mistyczny wojownik to mag posługujący się niekonwencjonalnymi metodami, odrzucający potęgę bezpośrednich magicznych ataków na rzecz konwencjonalnego uzbrojenia, które opanowuje w sposób doskonały.

MAG KRWI

Mag krwi posługuje się zakazaną magią, która w mniejszym stopniu opiera się na wykorzystaniu lyrium oraz many, zamiast tego czerpiąc bezpośrednio z esencji życia. Ich zaklęcia mogą wydawać się odpychające, lecz są niezwykle potężne, umożliwiając nawet odebranie wystawionym na ich działanie istotom wolnej woli.

ZMIENNOKSZTAŁTNY

Wyszkolony w sztuce transformacji zmiennokształtny nigdy nie jest przeciwnikiem, z jakim spodziewali się zmierzyć jego adwersarze.

UZDROWICIEL DUSZ

Uzdrowiciel dusz nigdy się nie spieszy, ponad błyskawiczną siłę ofensywną przedkłada pewne zwycięstwo, w którego odniesieniu pomagają mu niezłomni sprzymierzeńcy.

ŁOTRZYK

SKRYTOBÓJCA

Skrytobójcy to niezwykle skuteczni mordercy, zdolni znaleźć słabe punkty przeciwnika, które wykorzystać mogą oni sami, a także ich sprzymierzeńcy.

BARD

Tylko najbardziej niewinni spośród bardów uważają siebie wyłącznie za dostarczycieli rozrywki. Wielu z nich to mistrzowie manipulacji, którzy dzięki swemu zawodowi zyskują łatwy dostęp do osób będących przy władzy. Nie nadają się do walki w pojedynkę, koncentrując się zamiast tego na inspirowaniu sprzymierzeńców i zniechęcaniu wrogów, przechylając w ten sposób szalę zwycięstwa na stronę swojej drużyny.

SZAMPIERZ

Szampierze to mistrzowie szybkości, uników oraz finezji – gdy zaatakuje przeciwnik, błyskawicznie się przemieszczają, zadając dezorientujące ciosy lub atakując jego słabe punkty.

ŁOWCA

Łowca to przyjaciel zwierząt i, co ważniejsze, ich zaprzysięgły sprzymierzeniec. Łowca w potrzebie zawsze może liczyć na pomoc w postaci dodatkowej pary szczęk wyposażonych w ostre zębiska.

PREMIE ZWIĄZANE ZE SPECJALIZACJĄ

	Berserker	Czempion	Templariusz	Łupieżca
Premie do atrybutów	+2 do siły	+2 do siły woli	+2 do magii	+1 do kondycji
Dodatkowe premie	+10 do żywotności	+1 do sprytu	+3 do odporności psychicznej	+5 do odporności fizycznej

	Mistyczny Wojownik	Mag Krwi	Zmiennokształtny	Uzdrowiciel Dusz
Premie do atrybutów	+1 do zręczności	+2 do kondycji	+2 do kondycji	+2 do magii
Dodatkowe premie	+5 do ataku	+2 do mocy zaklęć	+1 do pancerza	Dodatkowa regeneracja żywotności

	Skrytobójca	Bard	Szampierz	Łowca
Premie do atrybutów	+2 do zręczności	+2 do siły woli	+1 do zręczności	+1 do kondycji
Dodatkowe premie	+2,5% do szansy na trafienie krytyczne	+1 do sprytu	+1 do obrażeń	+5 do odporności na siły natury

ZADANIA

Dragon Age: Początek to gra, w której wiodącą rolę odgrywa fabuła, nie zaś bezmyślna walka – musisz więc prowadzić rozmowy, wyciągać wnioski i odkrywać świat, a nie szukać tylko kolejnego przeciwnika do pokonania. Gra składa się z setek zadań, które tworzą razem bogatą, epicką opowieść. Praktycznie każde zadanie wykonać można na kilka sposobów i każde może mieć inny koniec. Najprostszym sposobem na wykonanie zadania jest skierowanie się w stronę znacznika fabularnego znajdującego się na mini-mapie lub w kierunku najbliższej postaci z wykrzyknikiem nad głową. Bardziej kreatywni gracze przekonają się, że fabuła może kształtować się w sposób nieoczekiwany, a nawet budzący grozę.

ROZMOWA

Niektóre rozmowy rozpoczynają się automatycznie – na przykład ta, od której zaczyna się historia pochodzenia postaci gracza – jednak w większości przypadków to ty musisz zwracać się do innych postaci z prośbą o pomoc lub informacje. (Pamiętaj o tym, by rozmawiać z członkami swojej drużyny – mogą wiedzieć więcej, niż Ci się wydaje). Jeśli nad głową wskazanej kursorem postaci pojawia się charakterystyczny dymek, kliknij prawym przyciskiem myszy, aby rozpocząć rozmowę. Gdy podczas rozmowy przyjdzie kolej na to, by odezwała się Twoja postać, otrzymasz do wyboru kilka kwestii. Kliknij na tej, którą chcesz wygłosić lub naciśnij klawisz z odpowiednią cyfrą. Bądź rozważny: efekty dokonywanych wyborów mogą wyjść na jaw dużo później.

PERSWAZJA

Niektóre kwestie rozpoczynają się od słowa „(Perswazja)" lub innego przedrostka. Jeśli dysponujesz zdolnościami na wystarczająco wysokim poziomie, rozmówca zgodzi się z tobą, jeśli jednak zawiedziesz, Twoja sytuacja może się pogorszyć. Dostępność kwestii związanych z perswazją uzależniona jest od zaawansowania Twojej postaci w zakresie Przymusu oraz od poziomu jej sprytu.

ZASTRASZANIE

Zastraszanie jest przeciwieństwem perswazji. Skuteczność zastraszania także uzależniona jest od tego, w jakim stopniu postać opanowała zdolność Przymusu, ale wpływa na nią także poziom siły postaci. W grze częściej będziesz miał okazję do wykorzystania zdolności zastraszania niż zdolności perswazji, ale rezultaty użycia tej pierwszej mogą okazać się bardziej dramatyczne. Podobnie jak w przypadku perswazji, nieudane zastraszanie także może nieść za sobą poważne skutki.

TESTY INNYCH ATRYBUTÓW

Inne kwestie dialogowe także mogą odwoływać się do atrybutów Twojej postaci. Możesz, na przykład, natrafić na kwestię zaczynającą się od „(Spryt)", w której Twoja postać wykaże się wyjątkową przenikliwością. Jeśli atrybut postaci jest wystarczająco wysoki, rozmówcy będą jej przychylni; jeśli nie, ich zdanie na temat postaci ulegnie pogorszeniu.

TABLICE OGŁOSZEŃ

Szereg działających w Fereldenie organizacji utrzymuje tablice ogłoszeń, licząc na to, że znajdzie się podróżnik, który zechce im pomóc w zamian za brzęczącą monetę. Najczęściej spotykane należą do kantorów, niezwykle religijnych osób przysięgających nie wypowiadać słów, które nie pojawiają się w Pieśni Światła. Ponieważ niezwykle trudno jest wyjaśnić, na czym polegają zadania korzystając tylko ze słów zawartych w tym świętym tekście, miejscowy kantor umieszcza ich opisy na pobliskiej tablicy. Gdy wykonasz powierzone zadanie, wróć do kantora po zapłatę. Podobne tablice utrzymują także mniejsze, lokalne grupy.

DZIENNIK

W dzienniku znajdziesz informacje na temat wszystkich zadań, na jakie natrafiłeś podczas gry. Dowiesz się z niego, co i dlaczego masz zrobić, czasami znajdą się tu także wskazówki dotyczące alternatywnych rozwiązań postawionego przed tobą problemu. Choć możesz podjąć się wielu zadań, tylko jedno daje się oznaczyć jako zadanie aktywne. Pojawią się obok niego dwie duże strzałki. Na głównym ekranie gry oraz na mapie obszaru wyświetlone są wskazówki dotyczące aktywnego zadania.

W dzienniku zakładka oznaczona ikoną strzałki wskazuje zadania nieukończone, a zakładka oznaczona ptaszkiem zadania ukończone.

KODEKS

W kodeksie, którego zakładka oznaczona jest ikoną przedstawiającą kartkę papieru, znajdziesz informacje na temat życia w Thedas oraz na temat prowadzenia rozgrywki. Czasami będą to fragmenty odnalezionych przez Ciebie ksiąg, innym zaś razem encyklopedyczne wpisy na dany temat. Kolejne wpisy będą pojawiać się w kodeksie, gdy zbadasz jakiś obiekt w świecie gry, podczas rozmowy zadasz pytanie na jakiś temat lub zabijesz jakiegoś przeciwnika. Trafiają tutaj także samouczki, podczas gry pojawiające się w prawym dolny rogu ekranu.

Szczególną uwagę zwracaj na wpisy związane z wykonywanymi zadaniami. Znajdziesz w nich informacje niezbędne do posunięcia naprzód fabuły gry.

HISTORIA ROZMÓW

W czwartej zakładce dziennika, oznaczonej ikoną przedstawiającą charakterystyczny dymek, znajdziesz zapisy 25 ostatnich rozmów. Nie przejmuj się faktem, że starsze rozmowy z tej listy znikają. Opisy najważniejszych elementów fabuły znajdziesz zawsze w dzienniku.

ZAWARTOŚĆ DO POBRANIA

W ostatniej zakładce dziennika, oznaczonej ikoną przedstawiającą skrzynię na skarby, znajdziesz informacje na temat nowej zawartości dostępnej do pobrania. Podobne informacje znaleźć można także na ekranie dodatkowej zawartości, dostępnym z poziomu głównego menu.

MAPY

W grze *Dragon Age: Początek* występują dwa rodzaje map – mapy obszaru, w większości niekompletne, gdy wchodzisz na dany obszar po raz pierwszy, uzupełniane następnie w miarę jego odkrywania, oraz mapa świata, za pomocą której przemieszczasz się pomiędzy poszczególnymi obszarami. Na znajdującej się w prawym górnym rogu ekranu mini-mapie widoczna jest tylko niewielka część danego obszaru.

Mapa świata (właściwie to tylko mapa Fereldenu – całe Thedas jest bowiem dużo rozleglejsze) staje się dostępna, gdy ukończysz prolog gry. W prawym górnym rogu znajduje się obóz Twojej drużyny, do którego możesz się udać wraz z jej członkami i automatycznie wyleczyć odniesione rany. Pamiętaj jednak, że podróżując pomiędzy lokacjami na mapie świata możesz zostać napadnięty przez wrogie istoty.

Etykieta / Objaśnienie	
1	Żywotność postaci *(str. 24)*
2	Mana/wytrzymałość postaci *(str. 25)*
3	Aktualnie wykonywana czynność
4	Pokonany członek drużyny
5	Aktualnie wybrana postać
6	Postać otrzymuje obrażenia *(str. 26)*
7	Informacja o awansie *(str. 22)*
8	Kliknij, aby wybrać całą drużynę
9	Kliknij, aby nakazać drużynie utrzymywanie pozycji
10	Kliknij, aby zmienić zestaw broni *(str. 34)*

Etykieta / Objaśnienie	
11	Kliknij, aby zablokować pasek szybkiego dostępu
12	Wskaźnik doświadczenia *(str. 17)*
13	Przypadłości na postaci *(str. 30)*
14	Zdolności na pasku szybkiego dostępu wraz z klawiszami skrótów
15	Przedmioty do szybkiego użycia wraz z ich liczbą *(str. 35)*
16	Licznik odnowienia zdolności
17	Opis wybranej zdolności
18	Przeciągnij, aby zmienić rozmiary paska szybkiego dostępu
19	Mini-mapa obszaru *(str. 21)*
20	Kliknij, aby zamknąć mini-mapę

Etykieta / Objaśnienie	
21	Karta postaci *(str. 14)*
22	Zaklęcia/talenty *(str. 14)*
23	Umiejętności *(str. 15)*
24	Ekwipunek *(str. 33)*
25	Dziennik *(str. 21)*
26	Mapa *(str. 21)*
27	Taktyki bojowe *(str. 31)*
28	Zmiana składu drużyny
29	Główne menu
30	Używane zaklęcie lub talent

Etykieta / Objaśnienie	
31	Efekt uzdrawiający/żywiołów *(str. 24)*
32	Obrażenia odnoszone przez członka drużyny *(str. 26)*
33	Obrażenia odnoszone przez przeciwnika
34	Niewybrany członek drużyny
35	Niewybrany przeciwnik
36	Wskaźnik ataku z flanki *(str. 25)*
37	Wybrana postać
38	Aktualny cel
39	Nazwa/żywotność aktualnego celu
40	Obrażenia zadawane w przypadku trafienia krytycznego *(str. 27)*

WALKA

Choć magia funkcjonuje trochę inaczej, ogólnie rzecz biorąc walka opiera się na prostej mechanice: różnica pomiędzy współczynnikiem ataku atakującego a współczynnikiem obrony atakowanego, plus około 50, daje nam procentową szansę powodzenia ataku. Jeśli atak się uda, cel otrzymuje określoną liczbę punktów obrażeń, które odejmuje się od aktualnej liczby punktów jego żywotności. Pamiętać jednak należy, że na poziom każdego z tych atrybutów – ataku, obrony oraz obrażeń – wpływa szereg dodatkowych czynników, które objaśniono na kolejnych stronach niniejszej instrukcji.

Etykieta / Objaśnienie	
1	Kliknij, aby zmienić postać
2	Rasa *(str. 10)*
3	Klasa *(str. 11)*
4	Specjalizacje *(str. 18)*
5	Żywotność *(str. 24)*
6	Wytrzymałość/mana *(str. 25)*
7	Zmęczenie *(str. 25)*
8	Pancerz *(str. 26)*
9	Obrona *(str. 26)*
10	Atak *(str. 25)*

Etykieta / Objaśnienie	
11	Obrażenia *(str. 26)*
12	Przypadłości *(str. 30)*
13	Sympatia *(str. 18)*
14	PD do następnego poziomu *(str. 17)*
15	Atrybuty *(str. 14)*
16	Odporność fizyczna/psychiczna *(str. 30)*
17	Odporność na żywioły *(str. 27)*
18	Kliknij, aby obejrzeć statystyki dot. rozgrywki
19	Kliknij, aby awansować
20	Kliknij, aby zawsze awansować automatycznie

ŻYWOTNOŚĆ

Za każdym razem, gdy postać odnosi obrażenia, odejmujemy określoną liczbę punktów od jej całkowitej żywotności. Początkowo poziom żywotności postaci zależny jest od tego, do jakiej należy klasy *(patrz str. 11)*. Później wzrasta wraz z awansami na kolejne poziomy oraz liczbą punktów przeznaczonych na podniesienie atrybutu kondycji. Utracona żywotność regeneruje się – podczas walki powoli, w trakcie eksploracji znacznie szybciej. Jeśli podczas walki żywotność Twojej postaci zbliża się do zera, użyj okładu leczniczego *(patrz str. 35)* lub rzuć zaklęcie uzdrawiające.

WYTRZYMAŁOŚĆ/MANA

Wojownicy oraz łotrzykowie do użycia swoich talentów wykorzystują wytrzymałość, a magowie rzucając zaklęcia czerpią z zapasu many. (Istnieją także zdolności, których użycie nie pochłania zasobów). Z czasem postaci odzyskują wytrzymałość oraz manę, ale podczas walki proces ten trwa dłużej, co oznacza, że jednocześnie mogą korzystać z ograniczonej liczby zdolności. Na niższych poziomach, gdy zapas wytrzymałości lub many jest niski, talenty i zaklęcia stanowią uzupełnienie podstawowych ataków postaci, nie zaś główny ich element. Z początku zapas wytrzymałości lub many postaci uzależniony jest od jej klasy *(patrz str. 11)*. Zapas wytrzymałości lub many rośnie z każdym kolejnym poziomem i z każdym punktem przydzielonym na zwiększenie atrybutu siły woli.

ZMĘCZENIE

Waga pancerza lub tarczy ma ogromne znaczenie, gdy postać bierze udział w wyczerpującej walce, bo oznacza nałożenie na postać kary zmęczenia, obok zwyczajowego kosztu użycia talentów bądź zaklęć. Zmęczenie ma postać sumarycznej wartości procentowej, więc jeśli postać nosi rękawice, dla których współczynnik zmęczenia wynosi 2,5% oraz buty, dla których wynosi on 3%, wszystkie wykorzystywane przez tę postać talenty lub zaklęcia będą zużywać o 5,5% wytrzymałości lub many więcej niż normalnie. W przypadku postaci walczących na pierwszej linii ochrona, jaką zapewnia lepszy pancerz może być warta tej ceny, ale postaci, które trzymają się z tyłu, korzystając w szerokim zakresie z talentów lub zaklęć, większe korzyści odniosą nosząc zwyczajne ubrania. Także użycie zdolności ciągłych wiąże się ze wzrostem zmęczenia postaci *(patrz str. 17)*.

ATAK

Wartość współczynnika ataku stanowi sumę uzależnionego od klasy postaci ataku bazowego *(patrz str. 11)* oraz połowy modyfikatorów siły i zręczności postaci (lub, w przypadku ataków dystansowych, całkowitej wartości modyfikatora zręczności z pominięciem siły). Na wartość tego współczynnika mogą także wpływać talenty, zaklęcia, umiejętności, przypadłości, wysokiej jakości wyposażenie oraz poziom trudności gry.

ATAK Z FLANKI

Zachodząc cel od tyłu, atakujący otrzymuje pokaźną premię do ataku. Znacząco wzrasta także szansa na trafienie krytyczne. Wartość tych premii stopniowo spada, gdy atakujący przesuwa się z tyłu do boku celu. Czarna część czerwonego pierścienia, który znajduje się wokół stóp przeciwnika, to obszar flankowania. Pewne talenty mogą całkowicie lub częściowo ochronić postać przed atakiem z flanki. (W przypadku łotrzyków, udane ataki flankujące są ciosami w plecy – *patrz str. 27.*)

ZASIĘG

Ataki przeprowadzane za pomocą broni dystansowej opierają się na normalnych wartościach współczynnika ataku, o ile atakujący trzyma się wystarczająco blisko celu – w zasięgu określonym w statystykach broni, a wyrażonym w metrach. Jeśli atakujący oddali się poza tę odległość, wartość współczynnika ataku szybko spada, przez co trafienie w cel staje się coraz trudniejsze.

OSŁONA

Strzały i bełty do kusz nie są w stanie przebić przeszkód takich jak stół, kolumny czy beczki. Choć przeciwnika kryjącego się za osłoną można wziąć na cel i strzelać w jego kierunku, nie odniesie on obrażeń, niezależnie od tego, jak wysoki jest współczynnik ataku agresora.

OBRONA

Współczynnik obrony reprezentuje zdolność postaci do unikania wrogich ataków. Jest on sumą bazowego współczynnika obrony postaci, którego wysokość uzależniona jest od jej klasy *(patrz str. 11)*, oraz modyfikatora zręczności. Na wartość tego współczynnika mogą także wpływać tarcze, talenty, zaklęcia, umiejętności, przypadłości, wysokiej jakości wyposażenie oraz poziom trudności gry.

OBRONA PRZED POCISKAMI

Każda postać dysponuje oddzielnym, niewidocznym współczynnikiem obrony przed pociskami, umożliwiającym postaci unikanie ataków z dystansu. Tarcze mają na współczynnik obrony przed pociskami większy wpływ, niż na zwykły współczynnik obrony, a niektóre zaklęcia oraz talenty bezpośrednio zwiększają jego poziom.

OBRAŻENIA

Wartość bazowa współczynnika obrażeń jest sumą obrażeń zadawanych przez broń oraz – w przypadku ataków wszystkimi rodzajami broni z wyjątkiem kusz i kosturów – modyfikatora siły atakującej postaci. (Należy zauważyć, że w przypadku, gdy postać posługuje się dwiema broniami jednocześnie, modyfikator siły zostaje zmniejszony o połowę dla broni trzymanej w lewej dłoni; w przypadku broni dwuręcznej modyfikator siły wzrasta o 50%). Postaci otrzymują niewielką premię do obrażeń bazowych za każdym razem, gdy awansują na kolejny poziom, a na obrażenia zadawane za pomocą broni kolnej, takiej jak sztylety czy strzały, wpływ ma także zręczność, gdyż zwinniejsze postaci mogą ustawić się tak, by ich ataki były skuteczniejsze. Na wartość tego współczynnika mogą także wpływać talenty, zaklęcia, umiejętności, przypadłości, wysokiej jakości wyposażenie oraz poziom trudności gry. Wartość współczynnika obrażeń widoczna na karcie postaci została skorygowana biorąc pod uwagę względną szybkość broni, więc trudno opisać dokładnie, jakie przeprowadzono w tym aspekcie działania matematyczne.

PANCERZ I PENETRACJA PANCERZA

Pancerz ogranicza odnoszone obrażenia – jeśli współczynnik pancerza celu wynosi 10 punktów, cel odnosi obrażenia niższe o 10 punktów. Niezależnie od wartości współczynnika pancerza, udane trafienie zawsze zadaje co najmniej jeden punkt obrażeń.

Jednocześnie każda broń posiada współczynnik penetracji pancerza, który zmniejsza wartość współczynnika pancerza zanim dokonane zostaną ostateczne obliczenia zadanych obrażeń. Oznacza to, że wartość współczynnika penetracji pancerza to właściwie dodatkowe obrażenia. Należy jednak zauważyć, że mnożniki obrażeń, takie jak na przykład trafienia krytyczne, nie zwiększają wartości współczynnika penetracji pancerza. Idąc tym tropem, jeśli wartość współczynnika penetracji pancerza atakującego jest większa od wartości współczynnika pancerza celu, nie oznacza to, że cel odniesie obrażenia z tytułu penetracji pancerza.

RODZAJE OBRAŻEŃ ORAZ ICH KOLORY

Istnieje pięć rodzajów obrażeń od żywiołów – obrażenia od ognia, od zimna, od elektryczności, od sił natury oraz obrażenia duchowe. Wiele rodzajów broni, smarowideł oraz zaklęć, oprócz zwykłych obrażeń fizycznych zadaje również jeden lub więcej rodzajów obrażeń od żywiołów. Obrażenia od elektryczności pozbawiają także postać wytrzymałości lub many.

Różne rodzaje obrażeń można rozpoznać po kolorze informującego o nich tekstu:

- Obrażenia odnoszone przez Twoją drużynę mają kolor czerwony, niezależnie od ich typu
- Obrażenia fizyczne – zadawane w wyniku wyprowadzanych przez członków Twojej drużyny zwykłych ataków lub za pomocą ich zdolności specjalnych – mają kolor biały
- Obrażenia od ognia mają kolor pomarańczowy
- Obrażenia od zimna mają kolor niebieski
- Obrażenia od sił natury mają kolor zielony
- Obrażenia od elektryczności mają kolor żółty
- Obrażenia duchowe mają kolor fioletowy
- Leczenie ma kolor jasnozielony i znak + na początku
- Każdy rodzaj obrażeń od żywiołów, zadawanych w wyniku tego samego ataku, obok obrażeń zwyczajnych (na przykład od zaklętych przedmiotów) także oznaczony jest znakiem + na początku

ODPORNOŚCI NA ŻYWIOŁY

Obrażenia od żywiołów muszą uwzględniać odporności, u części wrogów wrodzone, u innych zaś nabyte wskutek działania zaklęć, talentów, umiejętności lub specjalnych przedmiotów. Jeśli postać dysponuje odpornością na ogień wynoszącą 10%, odnoszone przez tę postać obrażenia od ognia zostają zmniejszone o 10%. Postaci mogą być także podatne na działanie pewnych żywiołów, w którym to przypadku odnoszą zwiększone obrażenia od tychże żywiołów.

Gdy postaci są całkowicie odporne na pewien rodzaj obrażeń, nad ich głową może pojawić się słowo „ODPORNOŚĆ!", w kolorze odpowiadającym danemu żywiołowi. Należy zauważyć, że informacja o odporności wyświetlana jest tylko wtedy, gdy wartość obrażeń przekroczy pewną granicę – jeśli obrażenia, których udało Ci się uniknąć, miałyby wynieść tylko kilka punktów, gra nie poinformuje o odporności Twojej postaci, koncentrując się na przekazywaniu ważniejszych informacji.

Pamiętaj, że odporności na żywioły różnią się od odporności fizycznej oraz psychicznej, które określają zdolność postaci do oparcia się konkretnym przypadłościom.

TRAFIENIA KRYTYCZNE

Każdy atak ma niewielką szansę na trafienie krytyczne, zadające maksymalnie dwukrotną wartość normalnych obrażeń, z uwzględnieniem pancerza. Ataki z flanki zwiększają szansę na trafienie krytyczne, podobnie jak niektóre zaklęcia, talenty oraz przedmioty. Obrażenia odniesione w wyniku trafienia krytycznego wyświetlane są większą czcionką niż zwykłe obrażenia.

CIOSY W PLECY

Za każdym razem, gdy łotrzyk przemieści się na flankę lub za plecy przeciwnika, wyprowadzony przez niego atak staje się ciosem w plecy – podobnym do trafienia krytycznego, z tą różnicą, że pewne talenty łotrzyka mogą uczynić cios w plecy potężniejszym od trafienia krytycznego.

MODYFIKATORY SIŁY

Większość broni posiada modyfikatory współczynnika siły. Są to modyfikatory siły postaci, który dodajemy do zadawanych obrażeń. Ponieważ jest to cecha broni nie związana z tym, w jaki sposób ta broń jest używana, różni się od zmian modyfikatora siły będących rezultatem używania dwóch broni lub broni dwuręcznej *(patrz str. 24)*.

RANY

Jeśli choć jeden z członków drużyny ujdzie z walki żywy po tym, jak martwy padnie ostatni przeciwnik, ci spośród Twoich towarzyszy, którzy zostali pokonani, odzyskają przytomność, jednak odniesione rany wpłyną na poziom ich atrybutów. Aby wyleczyć uraz, skorzystaj z zestawu do leczenia ran lub odpocznij w obozie. Rany uwidocznione są na karcie postaci jako niewielka czerwona ikona obok Twojej postaci.

POZIOMY PRZECIWNIKÓW

Kolor liter składających się na nazwę przeciwnika określa jakie stanowi on zagrożenie:

- Nazwy niewielkich stworzeń lub zwykłych przeciwników są białe
- Nazwy przeciwników elitarnych są żółte
- Nazwy bossów oraz elitarnych bossów są pomarańczowe

BROŃ I STYLE WALKI

Liczba oraz typ broni, jakimi posługuje się dana postać wpływa na jej współczynniki ataku, obrażeń, a w niektórych przypadkach także obrony. Każda postać może wyekwipować jednocześnie dwa zestawy broni, z tym że w danej chwili używać może tylko jednego z nich. Zwykle jeden z zestawów służy do walki wręcz, a drugi do walki dystansowej, ale możliwe jest także przełączanie się pomiędzy zestawami dwóch broni używanych jednocześnie oraz bronią dwuręczną, pomiędzy łukiem i kuszą czy kosturem maga i mieczem.

Aby wyekwipować drugi zestaw broni dla danej postaci, kliknij przycisk PRZEŁĄCZ ZESTAWY BRONI, który znajdziesz na ekranie ekwipunku. Aby przełączyć zestawy broni podczas eksploracji lub w trakcie walki, kliknij ten sam przycisk znajdujący się na głównym ekranie eksploracji.

POJEDYNCZA BROŃ

Postać używająca pojedynczej broni jednoręcznej nie otrzymuje żadnych specjalnych premii ani kar. Nie ma w tym podejściu do zagadnienia walki niczego wyjątkowego, na początku gry styl ten jest w przypadku wojowników oraz łotrzyków najskuteczniejszy. Ze stylem walki pojedynczą bronią nie są powiązane żadne talenty, więc szanse rozwoju zdolności są tutaj ograniczone.

BROŃ I TARCZA

Dodanie tarczy do broni jednoręcznej nie wpływa na współczynniki ataku oraz obrażeń postaci, wzrastają jednak współczynniki obrony oraz obrony przed pociskami. Korzystanie z tarczy wymaga umiarkowanej siły, ale podobnie jak w przypadku pancerza, tarcza zwiększa zmęczenie postaci, co z kolei sprawia, że korzystanie z talentów i zaklęć pochłania więcej wytrzymałości oraz many. Wojownicy mają dostęp do szkoły talentów związanych z bronią i tarczą, która uczy korzystać z tarczy jako broni ofensywnej, a także zwiększać jej potencjał obronny, w tym także przed atakami z flanki.

DWIE BRONIE

Postać może zwiększyć częstotliwość swych ataków, nosząc zwykłą broń jednoręczną w jednej ręce i niewielką broń, na przykład sztylet, w drugiej. Ataki drugą ręką są zwykle mniej skuteczne niż bronią główną, bo zadają obrażenia równe połowie modyfikatora siły postaci. (Łączne obrażenia zadawane za pomocą dwóch broni mogą, lecz nie muszą, być większe od obrażeń zadawanych za pomocą tylko jednej z nich). Wojownicy oraz łotrzykowie mają dostęp do szkoły talentów związanych z dwiema broniami, która uczy, jak efektywniej korzystać z dwóch broni, ograniczając kary związane z ich używaniem, a także jak wyprowadzać za ich pomocą zsynchronizowane ataki. Mistrz walki dwiema broniami może korzystać z dwóch pełnowymiarowych broni jednoręcznych.

BROŃ DWURĘCZNA

Posługiwanie się bronią dwuręczną wymaga wielkiej siły i chociaż waga broni sprawia, że ataki są wolniejsze, to zadają większe obrażenia. Do całkowitej wartości obrażeń zadawanych bronią dwuręczną wliczamy 150% modyfikatora siły postaci, podczas gdy w przypadku broni jednoręcznej tylko 100% tego modyfikatora. Wojownicy mają dostęp do szkoły talentów związanych z bronią dwuręczną, która uczy, jak wyprowadzać jeszcze potężniejsze – choć być może niezgrabne – ataki, w tym uderzenia pozbawiające przeciwnika przytomności lub niszczące jego pancerz oraz broń.

KOSTUR MAGA

Kostury magów są niepodobne do innych rodzajów broni: aby się nimi posługiwać, magowie używać muszą obu rąk, poza tym nie wykorzystują ich do walki wręcz. Zamiast tego wystrzeliwują magiczne pociski, które nigdy nie chybiają celu – poziom współczynnika ataku maga jest w ich przypadku bez znaczenia. Obrażenia określa moc kostura oraz poziom współczynnika mocy zaklęć maga (na który z kolei wpływa wysokość jego atrybutu magii – *patrz str. 15*). W przeciwieństwie do zaklęć, kostur nie zużywa many, więc nie musisz się martwić, że staniesz się bezbronny, gdy zużyjesz cały jej zapas.

ŁUK

Łucznictwo pozwala postaci zabijać przeciwników z dużych odległości, ale pamiętać należy, że łucznicy, którzy odnoszą obrażenia w walce wręcz, mogą utracić koncentrację, co ograniczy ich szybkostrzelność. Pośród różnego rodzaju łuków, najbardziej szybkostrzelne są krótkie łuki, których zasięg i skuteczność są jednak ograniczone. Długie łuki są umiarkowanie skuteczne i mogą razić cele z dużych odległości. Nie są jednak tak szybkostrzelne jak krótkie łuki. Kusze mają największy zasięg i zadają najwyższe obrażenia, szczególnie opancerzonym przeciwnikom, ale ich przeładowanie zajmuje dość dużo czasu. W przeciwieństwie do krótkich i długich łuków, kusze nie zadają dodatkowych obrażeń związanych z modyfikatorem siły postaci, tak więc możliwa jest sytuacja, gdy silne postaci zadawać będą przy pomocy kuszy mniejsze obrażenia. Ponieważ posługiwanie się krótkim lub długim łukiem wymaga wysokiej zręczności, tylko wszechstronnie rozwinięte postaci mogą posługiwać się wysokiej jakości łukami. Wojownicy oraz łotrzykowie mają dostęp do szkoły talentów łuczniczych, która uczy, jak oddawać specjalne strzały trikowe oraz jak lepiej się chronić, korzystając z łuku lub kuszy.

ZASADY ODNOŚNIE MAGII

Walka przy pomocy magii rządzi się innymi prawami niż walka prowadzona metodami konwencjonalnymi, co chyba nikogo nie dziwi – w przeciwnym razie nie byłaby magią! Z tego powodu mag walczący w pojedynkę lub zmuszony do użycia broni konwencjonalnej może znaleźć się w trudnej sytuacji, ale ze wsparciem dobrze zbalansowanej drużyny lub kontrolowany przez gracza, który doskonale rozumie zasady działania magii, staje się budzącym grozę przeciwnikiem.

MOC ZAKLĘĆ

Współczynnik mocy zaklęć maga określa skuteczność zaklęć, obrażenia zadawane przez pociski wypuszczane z jego kostura oraz efektywność mikstur, okładów i maści. Moc zaklęć to po prostu liczba punktów atrybutu magii powyżej początkowych 10. Liczba ta może jednak zostać zmodyfikowana przez pewne zdolności, przypadłości, kostury lub inne wysokiej jakości przedmioty. Skutki posiadania wyższego współczynnika mocy zaklęć mogą być różne w zależności od zaklęcia. Najprościej powiedzieć, że wyższy współczynnik mocy zaklęć nigdy nikomu jeszcze nie zaszkodził. Niektóre kostury magów dodają dwie premie do mocy zaklęć; efekty te się kumulują.

PRZERWANIE ZAKLĘCIA

Czarowanie wymaga głębokiej koncentracji, więc gdy mag szykujący się do rzucenia zaklęcia odniesie obrażenia, cały proces może zostać przerwany. Mag może spróbować rzucić zaklęcia ponownie, ale opóźnienie uczyni go mniej skutecznym w walce. Rozwinięcie zdolności Szkolenia Bojowego zwiększa ilość obrażeń, jakie mag może odnieść, nim rzucanie zaklęcia zostanie zakłócone.

KOMBINACJE ZAKLĘĆ

Gdy zderzą się przeciwstawne lub uzupełniające się zaklęcia, efekty mogą być gwałtowne i nieoczekiwane. W grze występuje 10 kombinacji zaklęć. Tylko o kilku spośród nich gracz dowie się wcześniej – większość będzie musiał odkryć samodzielnie. Gdy odkryjesz nową kombinację zaklęć, jej opis pojawi się w kodeksie.

WŁASNY OSTRZAŁ

Wiele zaklęć (a także pułapek, granatów oraz zdolności wrogo nastawionych istot) nie oddziałuje na konkretny cel, tylko na pewien obszar, niezależnie od tego, kto się na nim znajduje. Wyrządzają krzywdę – albo w niektórych przypadkach pomagają – każdemu, kto znajdzie się w ich zasięgu, nie tylko Twoim przeciwnikom lub sprzymierzeńcom. Jeśli zastawisz pułapkę, uruchomić ją mogą tylko wrogowie, ale jeśli w zasięgu uruchomionej pułapki znajdą się Twoi sprzymierzeńcy, oni także odczują efekty jej działania. Zachowaj ostrożność!

PRZYPADŁOŚCI

Wiele przedmiotów, talentów oraz zaklęć wywołuje efekty wybiegające poza zwyczajną modyfikację zadawanych obrażeń. Niektóre z nich są proste, jak na przykład obalenie przeciwnika na ziemię, ale bywają także bardziej złożone, utrzymujące się przez dłuższy czas. Opisano je poniżej.

W większości przypadków biorący udział w walce nie mają możliwości uniknięcia efektów przypadłości. Szansa na ich uniknięcie uzależniona jest od współczynnika odporności fizycznej lub psychicznej, odpowiednio do przypadłości, z jaką mamy do czynienia.

ODPORNOŚĆ FIZYCZNA

W przypadku efektów fizycznych, na przykład obalenia lub unieruchomienia, gra porównuje odpowiednie modyfikatory atrybutów atakującego – siły w przypadku większości talentów oraz magii w przypadku większości zaklęć, choć dla talentów typowych dla łotrzyków używany jest zwykle spryt – ze współczynnikiem odporności fizycznej atakowanego. Jeśli odporność fizyczna jest wyższa, efekt przypadłości nie wchodzi w życie. Odporność fizyczna to połowa sumy modyfikatorów siły, zręczności oraz kondycji postaci.

ODPORNOŚĆ PSYCHICZNA

W przypadku efektów działających na psychikę, takich jak uśpienie czy ogłuszenie, gra porównuje odpowiednie modyfikatory atrybutów atakującego – sprytu w przypadku większości talentów oraz magii w przypadku większości zaklęć – ze współczynnikiem odporności psychicznej atakowanego. Jeśli odporność fizyczna jest wyższa, efekt przypadłości nie wchodzi w życie. Odporność psychiczna to połowa sumy modyfikatorów siły woli, magii oraz sprytu.

OGŁUSZENIE/PARALIŻ/PRZERAŻENIE/ UNIERUCHOMIENIE/SKAMIENIENIE

Te przypadłości uniemożliwiają biorącemu w walce podejmowanie jakichkolwiek czynności, w tym także anulowanie czynności aktualnie wykonywanych. Przypadłości wywołujące wrażenia wizualne w połączeniu z kolejnymi przypadłościami mogą dawać całkiem inne, nieoczekiwane efekty. Na przykład postaci skamieniałe mogą rozpaść się na kawałki, gdy otrzymają trafienie krytyczne lub pod wpływem innych efektów.

DEZORIENTACJA

Postać zdezorientowana może nadal walczyć, ale jej szansa na trafienie przeciwnika spada, podczas gdy ona sama staje się bardziej podatna na ciosy, bo efekt ten nakłada kary do ataku oraz obrony.

SEN

Postać, która została uśpiona, nie może atakować i raczej nie oprze się dalszym efektom, ale zbudzi się z chwilą, gdy agresor zada jej dalsze obrażenia.

OCZAROWANIE

Oczarowani przeciwnicy walczą po stronie gracza przez okres działania efektu. Główna postać, członkowie drużyny oraz inni sprzymierzeńcy gracza są odporni na efekty oczarowania.

TAKTYKI BOJOWE

Etykieta	Objaśnienie
1	Kliknij, aby zmienić postać
2	Kliknij, aby wybrać zestaw taktyk
3	Kliknij, aby wyłączyć ten warunek
4	Przeciągnij cyfrę, aby zmienić kolejność taktyk
5	Uprzednio stworzone warunki
6	Uprzednio stworzone czynności

Etykieta	Objaśnienie
7	Kliknij, aby wybrać zachowanie ogólne
8	Kogo dotyczy ten warunek
9	Jakich kryteriów dotyczy ten warunek
10	Czynność do wykonania, gdy warunek zostanie spełniony
11	Wyłącz wszystkie taktyki dla tej postaci
12	Zapisz zmiany dla tego zestawu taktyk

Gdy opanujesz już podstawy walki, będziesz gotów do tego, by skorzystać z taktyk bojowych, dzięki którym członkowie Twojej drużyny zaczną ze sobą skutecznie współpracować, bez potrzeby nieustannego wskazywania im, co mają robić. Choć na początku ekran taktyki bojowej może wydawać się skomplikowany, funkcjonuje wedle jednej prostej zasady: jeśli pierwszy warunek po lewej stronie ekranu zostanie spełniony, wykonana zostaje powiązana z nim czynność z prawej strony ekranu; jeśli zaś warunek nie jest spełniony, przechodzimy do następnego. Aktualnie wybraną postać musisz kontrolować bezpośrednio, ale pozostali członkowie Twojej drużyny będą postępować wedle taktyk, jakie im wyznaczysz.

TAKTYKI PODSTAWOWE

Gdy Twoja postać uczyć się będzie nowych zaklęć i talentów, gotowe taktyki (takie jak Łucznik, Obrońca czy Wojownik) zaczynają się pojawiać w rozwijanym menu gotowych ustawień taktyk. Na przykład, szablon Uzdrowiciel może być z początku pusty w przypadku Morrigan, ale zacznie się zapełniać, gdy nauczy się ona zaklęcia uzdrawiającego. Wybierz gotowe ustawienia taktyki, które odpowiadają czynnościom, jakie ma podjąć według Ciebie postać.

ZACHOWANIE

Znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu taktyki rozwijane menu zachowań kontroluje ogólne zachowanie postaci podczas walki; decyduje o tym, kiedy postać atakuje, jak daleko od przeciwnika się trzyma, kiedy go ścigać, kiedy przełącza się pomiędzy bronią dystansową a bronią do walki wręcz. Ogólnie rzecz biorąc, taktyki to konkretne czynności, podczas gdy zachowania to ogólne reakcje na rozwój sytuacji.

WŁASNE TAKTYKI

Możesz także tworzyć własne zestawy taktyk lub modyfikować gotowe ustawienia (zauważ jednak, że kiedy zmodyfikujesz gotowy zestaw taktyk, a następnie klikniesz ZAPISZ USTAWIENIA, nie będzie się on już automatycznie zapełniał, gdy Twoja postać nauczy się nowych zdolności. Aby ta funkcja działała nadal, modyfikuj jedynie własne ustawienia).

Załóżmy, że chcemy, aby postać użyła okładu leczniczego, gdy jej żywotność osiągnie zbyt niski poziom. Najpierw kliknij okienko warunku po lewej stronie ekranu. Z menu, które pojawi się na ekranie, wybierz postać. W przypadku tego warunku chcemy, by dotyczył on żywotności tej właśnie postaci, dlatego wybieramy POSTAĆ. Otworzy się nowe menu, w którym wybieramy ŻYWOTNOŚĆ, a następnie < 50%. To nasz pierwszy warunek: za każdym razem, gdy żywotność tej postaci spadnie do połowy, gra uzna, że warunek został spełniony i wykona powiązaną z nim czynność.

Teraz musimy wybrać czynność, która ma zostać wykonana. Kliknij okienko po prawej stronie ekranu, obok warunku, który przed chwilą stworzyłeś, a następnie wybierz UŻYJ OKŁADU LECZNICZEGO: NAJSŁABSZY. (Silniej działające okłady zachowaj na naprawdę trudne momenty. Jeśli ten nie okaże się wystarczająco silny, warunek zostanie aktywowany ponownie i użyty zostanie kolejny okład.)

To wszystko! Taktyki zawsze poddawane są ocenie od góry do dołu, więc sprawy nie cierpiące zwłoki, takie jak leczenie, powinny znajdować się na szczycie listy. Poszczególne taktyki możesz przesuwać w górę i w dół listy, przeciągając znajdującą się przed nimi cyfrę.

Taktyki są szczególnie skuteczne, gdy umożliwiają członkom drużyny udzielanie sobie wzajemnie wsparcia. Na przykład jeśli do Twojej drużyny należy Morrigan, która zna zaklęcia uzdrawiające, możesz polecić jej, aby monitorowała poziom żywotności wszystkich członków drużyny i leczyła tych, którzy znajdą się w potrzebie. Ponieważ magowie słabo radzą sobie w walce wręcz, możesz polecić wojownikowi, aby zawsze atakował przeciwników, którzy wezmą na cel maga (Przeciwnik > Atakuje członka drużyny > Atakuje Morrigan).

Wraz ze zdobywaniem przez Twoje postaci kolejnych poziomów lub uczeniem się nowych umiejętności bojowych, zdobywasz nowe okienka warunków/czynności, które umożliwiają Ci konstruowanie coraz bardziej złożonych planów bitewnych.

PRZEDMIOTY

W grze *Dragon Age: Początek* pojawiają się setki unikalnych przedmiotów, które podzielić można na pięć głównych grup – przedmioty nadające się do użycia, takie jak okłady czy pułapki, przedmioty do wykorzystania w rzemiośle, takie jak receptury czy składniki (które często bywają także przedmiotami nadającymi się do użytku), przedmioty związane z fabułą gry, takie jak klucze czy listy, prezenty dla członków Twojej drużyny i wreszcie broń, pancerze oraz podobne akcesoria.

Etykieta	Objaśnienie
1	Kliknij, aby zmienić postać
2	Porównanie z przedmiotem wyekwipowanym
3	Szczegóły dot. wybranego przedmiotu
4	Typ materiału oraz jego poziom *(str. 32)*
5	Wymagania *(str. 32)*
6	Moce przedmiotów *(str. 34)*
7	Pieniądze drużyny *(str. 35)*
8	Posortuj ekwipunek wg typu/nazwy/wieku

Etykieta	Objaśnienie
9	Wszystko z wyjątkiem przedmiotów związanych z fabułą gry
10	Broń
11	Pancerz
12	Akcesoria
13	Inne przedmioty
14	Przedmioty do rzemiosła
15	Przedmioty związane z fabułą gry
16	Pojemność ekwipunku

EKWIPUNEK

W Twoim ekwipunku przechowywane są wszystkie przedmioty, które kupisz lub znajdziesz podczas swych podróży po Fereldenie. Możesz tu porównywać statystyki poszczególnych przedmiotów i wyposażać członków swojej drużyny przed walką. Ilość przedmiotów, jakie Twoja postać zdoła przenieść jest jednak ograniczona. Gdy ekwipunek się zapełni, część przedmiotów trzeba będzie sprzedać lub zniszczyć. Możesz zwiększyć ilość niesionych przedmiotów, kupując plecak.

Najważniejsze informacje na temat przedmiotu pojawiają się na ekranie, gdy umieścisz kursor myszy nad danym przedmiotem. Kiedy klikniesz i przytrzymasz prawy przycisk myszy na przedmiocie znajdującym się w Twoim ekwipunku, pojawi się okrągłe menu, z poziomu którego możesz wyposażyć sie w dany przedmiot, sprezentować go członkowi drużyny, zapoznać się z jego opisem i wartością, lub zniszczyć, zwalniając w ten sposób trochę miejsca.

Aby użyć lub wyposażyć się w odpowiedni przedmiot, kliknij go dwukrotnie w swoim ekwipunku. Możesz także przeciągnąć przedmiot bezpośrednio na postać lub odpowiednie miejsce na wyposażenie po lewej stronie ekranu. Nadające się do użycia przedmioty możesz przeciągnąć na pasek szybkiego dostępu, podobnie jak umiejętności, zaklęcia czy talenty.

POJEMNIKI/ŁUP

Gdy znajdujący się w świecie gry obiekt lub ciało zabitego przeciwnika lśni, oznacza to, że zawiera przedmiot, który możesz podnieść, zakładając oczywiście, że obiekt ten jesteś w stanie otworzyć i masz dość miejsca w swoim ekwipunku. Wiele drzwi i skrzyń, na które natkniesz się podczas gry, jest zamknięta. Aby otworzyć zamek, będziesz potrzebować klucza – który może w ogóle nie istnieć – albo pomocy łotrzyka, potrafiącego sprawnie operować wytrychem. Każdy łotrzyk dysponuje pewnym poziomem umiejętności, gdy idzie o otwieranie zamków, i z każdym dodatkowym punktem talentów przydzielonym dla odpowiedniego drzewka oraz każdym kolejnym punktem atrybutu sprytu, będzie te umiejętności rozwijać. Jeśli nie chcesz, by cenny łup przeszedł Ci koło nosa, zwerbuj łotrzyka do swojej drużyny!

MATERIAŁY

Każda broń czy element pancerza wykonany jest z określonego typu materiału. Istnieje siedem poziomów w trzech różnych grupach materiałów – te grupy to skóra, metal oraz drewno. W obrębie danej grupy, przedmioty wykonane z materiału wyższego poziomu zawsze charakteryzują się lepszymi statystykami.

ZESTAWY PRZEDMIOTÓW

Kombinacje pewnych przedmiotów należących do jednego zestawu – nie tylko wykonanych z tego samego materiału, ale tak samo nazwanych, na przykład: dalijskie buty, dalijska zbroja i dalijskie rękawice – dają premie, gdy je razem założyć. Gdy to się stanie, na głównym ekranie gry oraz na karcie postaci pojawi się niewielka zielona ikona. Aby sprawdzić, które przedmioty oferują premie za noszenie zestawów, oglądaj przedmioty i czytaj ich opisy. Jeśli znajdziesz dwa kompletne zestawy, które można nosić jednocześnie, związane z nimi premie się zsumują.

MOCE PRZEDMIOTÓW

Wyposażenie może podnosić (bądź obniżać) poziom statystyk Twojej postaci. Gdy umieścisz kursor nad przedmiotem znajdującym się w ekwipunku, efekty pozytywne oznaczone będą kolorem zielonym, a negatywne kolorem czerwonym. Te premie lub kary wchodzą w życie, gdy przedmiot zostanie wyekwipowany. Pamiętaj jednak, że uzyskane w ten sposób premie nie zbliżają Twojej postaci do spełnienia wymagań niezbędnych do nauczenia się nowych zdolności. Aby nauczyć się talentu Niezłomność, postać musi posiadać siłę na poziomie 28 punktów, gdy nie ma na sobie żadnych przedmiotów i nie znajduje się pod wpływem tymczasowo działających zaklęć lub talentów.

RUNY

Wysokiej jakości broń można ulepszyć, polecając zaklinaczowi, by wygrawerował na broni jedną lub więcej run lyrium. Na runy natrafić można w całym Fereldenie, ale zaklinacze oraz broń wystarczająco wysokiej jakości znaleźć dużo trudniej. Gdy runa zostanie wygrawerowana, jej cechy dodane zostają do cech przedmiotu. Podczas tego procesu runa nie zostaje zniszczona, nie zostaje także permanentnie przypisana do danej broni. Jeśli znajdziesz później lepszą runę, możesz wrócić do zaklinacza i poprosić, by starą runę zastąpił nową.

PREZENTY

Podczas gry natrafisz na przedmioty oznaczone jako prezenty. Aby wręczyć prezent któremuś z członków drużyny, otwórz ekran ekwipunku, przełącz się na odpowiednią postać, kliknij prawym przyciskiem myszy na przedmiocie i z okrągłego menu wybierz PREZENT. Jeśli postać przyjmie Twój prezent, wzrośnie poziom jej sympatii dla Twojej osoby. Różne postaci preferują różne prezenty. Jeśli wręczysz danemu członkowi drużyny jego ulubiony typ prezentu, wzrost poziomu sympatii będzie większy. Niektóre przedmioty do tego stopnia pasują do konkretnych postaci, że pozostali członkowie drużyny nie zechcą ich przyjąć. Pamiętaj jednak, że im więcej prezentów wręczysz danemu członkowi drużyny, tym mniej będą go interesowały kolejne prezenty. Najlepszym miejscem do wręczania prezentów jest obóz drużyny, bo możesz w nim zobaczyć się jednocześnie ze wszystkimi jej członkami.

WALUTA

W Fereldenie używane są trzy rodzaje monet: miedziaki, srebrniki oraz złote suwereny. Sto miedziaków to jeden srebrnik, a sto srebrników to jeden suweren. Dla wygody, gra automatycznie przelicza pieniądze, więc jeśli posiadasz osiemdziesiąt miedziaków i znajdziesz kolejnych czterdzieści, otrzymujesz jednego srebrnika i dwadzieścia miedziaków. Aktualny stan Twojej kiesy widoczny jest w górnej części ekranu ekwipunku.

SKLEPY

Kupcy w całym Fereldenie oferują na sprzedaż wyposażenie, a także skupują zbędne przedmioty, dzięki czemu możesz trochę zarobić i zwolnić miejsce w ekwipunku. Aby kupić lub sprzedać przedmiot u kupca, przeciągnij go z ekwipunku kupca do swojego lub odwrotnie. Dopóki nie zamkniesz interfejsu sklepu, ostatnia ikona po każdej z jego stron pozwala Ci anulować przypadkową transakcję bez utraty pieniędzy.

RZEMIOSŁO

Postaci, które nauczyły się Zielarstwa, Budowy pułapek oraz Warzenia trucizn mogą tworzyć własne przedmioty, o ile posiadają recepturę lub plan wykonania danego przedmiotu oraz wymagane składniki. Receptury i składniki znajdziesz u kupców, a także w wielu innych miejscach w całym Fereldenie.

Gdy zdobędziesz już recepturę lub plan, otwórz interfejs rzemiosła, klikając na pierwszym poziomie odpowiedniej umiejętności na pasku szybkiego dostępu lub na ekranie umiejętności. Twoje receptury znajdują się po lewej stronie ekranu. Po wybraniu którejś z nich, po prawej stronie pojawią się wymagane składniki oraz informacja na temat tego, czy w danej chwili nimi dysponujesz. Jeśli posiadasz wymagane składniki, możesz stworzyć przedmiot. Zauważ, że tworzenie potężniejszych przedmiotów wymaga wyższych poziomów odpowiedniej umiejętności rzemieślniczej. Ponieważ wszystkie trzy umiejętności rzemieślnicze wykorzystują ten sam interfejs, wystarczy, że na pasku szybkiego dostępu umieścisz ikonę jednego z nich.

PRZEDMIOTY DO SZYBKIEGO UŻYCIA

Przedmioty jednorazowego użytku możesz przeciągnąć na pasek szybkiego dostępu, by móc z nich łatwiej korzystać podczas walki. Wiele spośród przedmiotów jednorazowego użytku opisanych poniżej występuje w wersjach o różnej mocy i skuteczności.

OKŁADY LECZNICZE

Okłady lecznicze natychmiast przywracają użytkownikowi pewną ilość żywotności, ale nie leczą odniesionych przez niego ran.

ZESTAWY DO LECZENIA RAN

Zestawy do leczenia ran służą do opatrywania ran odniesionych przez postać, gdy ta straci w czasie walki przytomność. Przywracają także pewną ilość żywotności.

MIKSTURY Z LYRIUM

Mikstury z lyrium natychmiast przywracają magowi pewną ilość many. Wojownicy oraz łotrzykowie nie mogą używać mikstur z lyrium.

MAŚCI ŻYWIOŁÓW

Maść lodowa oraz podobne do niej substancje na pewien czas zwiększają odporność postaci na dany żywioł.

SMAROWIDŁA NA BROŃ

Ogniste smarowidło oraz podobne do niego substancje postać może nakładać na broń białą, dzięki czemu ta przez pewien czas przy każdym ataku zadawać będzie obrażenia od danego żywiołu.

TRUCIZNY

Podobnie jak smarowidła, trucizny nakłada się na broń białą, jednak oprócz zadawania obrażeń od sił natury, mogą one także nałożyć na ofiarę przypadłość, na przykład paraliż.

GRANATY

Granaty to buteleczki z wybuchową substancją lub bomby, które postać może rzucać w kierunku wroga, zadając obrażenia od żywiołów. Jeśli jednak rzut okaże się niecelny, obrażenia odnieść mogą także sprzymierzeńcy.

PUŁAPKI

Pułapki uruchamiają się, gdy zbliży się do nich przeciwnik. Zależnie od typu, pułapki zadają obrażenia, nakładają przypadłość lub jedno i drugie. Niektóre pułapki działają obszarowo – ranią także znajdujących się w zasięgu sprzymierzeńców – podczas gdy inne rażą tylko tego, kto je uruchomi. Aby oprzeć się przypadłości nakładanej przez pułapkę, ofiara musi wykonać udany rzut przeciwko sprytowi postaci, która tę pułapkę zastawiła. Łotrzykowie mogą rozbrajać pułapki zastawione przez członków własnej drużyny lub próbować rozbroić pułapki zastawione przez wroga, klikając na nich prawym przyciskiem myszy. Każdą pułapkę można uruchomić tylko raz.

WABIDŁA

Wabidła podobne są do pułapek, z tą różnicą, że zamiast ranić, przyciągają uwagę przeciwników, nawet w czasie walki. Każde wabidło może być użyte tylko raz, niektóre jednak pozostają aktywne przez jakiś czas, przyciągając uwagę wielu kolejnych przeciwników.

PRZYSMAK MABARI

Przysmak mabari to rodzaj karmy, która leczy rany i natychmiast przywraca psu pewną ilość żywotności oraz wytrzymałości.

INNE PRZEDMIOTY DO SZYBKIEGO UŻYCIA

Podczas gry natkniesz się na wiele innych przedmiotów jednorazowego użytku – pamiętaj, że często bywają dużo bardziej użyteczne, gdy zmieszać je ze sobą, kierując się wskazówkami zawartymi w recepturach.

AUTORZY

BIOWARE

Kierownictwo produkcji gry *Dragon Age: Początek*

Producenci wykonawczy oraz kierownicy projektu: Mark Darrah, Dan Tudge

Główni projektanci: Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Kierownik artystyczny: Dean Andersen

Główny programista: Ross Gardner

Menadżer projektu: Benoit Houle

Kierownik kontroli jakości: Nathan Frederick

Producent sieciowych: Fernando Melo

GRAFIKA I ANIMACJA

Animacja sekwencji filmowych: Tony de Waal – Szef zespołu, 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)

Animacja w grze: John Santos – Szef zespołu, Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arneil Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson, Clove Roy

Animacja techniczna: Charles Looker – Szef zespołu, Yunus „Light" Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng, Steve Runham

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

Starszy grafik: Matthew Goldman

Grafika postaci: Shane Hawco – Szef zespołu, Bobby Bath, Leroy Chen, Ken Finlayson, Jae Keum, Francis Lacuna, Ryan Lim, Herbert Lowis, Dustin Nelson, Ramil Sunga

Grafika koncepcyjna: Fran Gaulin, Sung Kim

Grafika interfejsu: Warren Heise – Szef zespołu, Tyler Lee

Grafika poziomów: Ian Stubbington– Szef zespołu, 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

Grafika techniczna: Daniel Fedor– Szef zespołu, Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes, Suhwan Pak

Grafika efektów wizualnych: Alim Chaarani – Szef zespołu, Terrence Kim, Casper Konefal, Jacky Xuan

Dodatkowa grafika: 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 – Dawny kierownik artystyczny

Kierownik ds. grafiki i animacji: Alistair McNally

DŹWIĘK, LOKALIZACJA ORAZ ZASOBY ZEWNĘTRZNE

Reżyser dźwięku: Simon Pressey

Dodatkowy producent udźwiękowienia: Marwan Audeh

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

Produkcja dubbingu / Reżyseria: Caroline Livingstone

Pomocniczy producenci zewnętrzni: Melanie Fleming, Steve Lam, Heather Rabatich

Produkcja lokalizacji: Jenny McKearney

Menadżer projektu lokalizacji: Flor Garcia Ruiz

Pomocniczy producent lokalizacji: Jason Barlow

Producent zewnętrzny: John Campbell

Dodatkowe udźwiękowienie: Ellen Lurie

Kierownik ds. dźwięku, lokalizacji oraz zasobów zewnętrznych: Shauna Perry

PROJEKT

Projekt sekwencji filmowych: Ken Thain – Szef zespołu, John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee, Guilherme Ramos

Projektanci systemów: Georg Zoeller – Szef zespołu, Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar, Peter Thomas

Projektanci techniczni: Yaron Jakobs – Szef zespołu, Mark Barazzuol, Rick Burton, Craig Graff, Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Grant Mackay, Cori May, David Sims, Gary Ian Stewart, Josh Stiksma, Keith Warner

Scenarzyści: David Gaider – Szef zespołu Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Daniel Erickson, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson, Jay Turner

Redaktorzy techniczni: Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

Dodatkowy projekt: 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

Starszy konsultant projektu: Kevin Martens

Kierownicy ds. projektowania: Kevin Barrett, Matt Robinson

PRODUKCJA

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

Menadżerowie projektu: Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarennes, Adriana Lopez

Dodatkowa produkcja: Scott Greig – Poprzedni kierownik projektu, Trent Oster – Początkowy kierownik silnika Eclipse, Darcy Pajak

Kierownik produkcji: Duane Webb

PROGRAMOWANIE

Architekci silnika: Derek Beland, Paul Roffel

Programista dźwięku: Marek Galach

Programiści grafiki: Dave Hill – Szef zespołu, Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk, Keith Yerex

Programiści lokalizacji: Chris Christou, Kristopher Tan

Programiści: Jacques Lebrun – Główny programista silnika gry, 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

Programiści narzędzi: Tim Smith – Architekt, Ted Chen, James Goldman, Bo Liang, Scott Meadows, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnakki

Początkowa technologia: Mark Brockington – Szef zespołu, 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

Programiści starzyści: Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland, Cody Watts

Redakcja techniczna: Bryan Derksen

Dodatkowe programowanie: Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant, Steven Hand

Kierownik ds. programowania: Aaryn Flynn

KONTROLA JAKOŚCI

Analitycy: Zac Beaudoin – Szef zespołu technicznego, Jason Leong – Szef zespołu sieciowego, Homan Sanaie – Szef zespołu zewnętrznego, 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

Programiści KJ: Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer, Jay Zhou

Testerzy terminologii: 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

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

Kierownik KJ: Ron Clement

MARKETING

Kierownik ds. marketingu: Ric Williams

Starszy menadżer marki: David S. Silverman

Dodatkowy menadżer marki: Randall Bishop

Public Relations: Matt Atwood, Erik Einsiedel

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

Społeczność: „Evil" Chris Priestly, Jay Watamaniuk

Grafika: Colin Walmsley

Filmy: Neel Upadhye

Dodatkowy marketing: Michael Avery, Jon Bailey

FUNKCJONOWANIE FIRMY

Kierownik operacyjny: Darryl Horne

Kierownicy ds. rozwoju biznesowego: Richard Iwaniuk, Robert Kallir

Asystenci: Teresa Meester, Lanna Mess

FINANSE

Kierownik ds. finansów: Kevin Gunderman

Finanse / Płace: Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate, Treena Rees

ZASOBY LUDZKIE

Kierownik działu zasobów ludzkich: Mark Kluchky

Dział zasobów ludzkich: Celia Arevalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash

Współpraca odnośnie zasobów ludzkich: Derek Sidebottom (był kierownik działu zasobów ludzkich)

SYSTEMY INFORMATYCZNE, ZAPLECZE TECHNICZNE ORAZ ADMINISTRACJA

Kierownik działu systemów informatycznych, zaplecza technicznego oraz administracji: Vince Waldon

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

Wsparcie techniczne aplikacji: Lee Evanochko (menadżer), Julian Karst, Robert McKenna

Obsługa informatyczna: Chris Zeschuk (menadżer), Dave McGruther, Brett Tollefson

Obiekty: Mike Patterson (menadżer), Kelly Wambold

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

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

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, pozostali pracownicy BioWare z Edmonton, Austin i Montrealu, a także EAGL i EA. Dziękujemy naszym rodzinom za wsparcie!

KIEROWNICTWO STUDIA, BIOWARE

Dyrektor generalny: Ray Muzyka

Zastępca dyrektora generalnego, dyrektor ds. rozwoju: Greg Zeschuk

OBSADA

Alistair: Jacek Kopczynski

Książę Bhelen: Jarosław Boberek

Duncan: Jan Kulczycki

Lord Harrowmon: Jacek Lenartowicz

Leliana: Dominika Sell

Loghain: Grzegorz Pawlak

Morrigan: Monika Szalaty

Ogren: Dariusz Odija

Sten: Piotr Fronczewski

Wynne: Barbara Kałużna

Zathrian: Zbigniew Konopka

Zevran: Jonasz Tołopiło

Dodatkowe głosy: Adam Bauman, Adam Pluciński, Agata Gawrońska-Bauman, Agnieszka Bojczuk, Agnieszka Kunikowska, Agnieszka Lewandowska, Aleksander Mikołajczak, Aleksander Wysocki, Andrzej Blumenfeld, Andrzej Chudy, Andrzej Gawroński, Anna Apostolakis-Gluzińska, Anna Gajewska, Anna Sztejner-Pierczyńska, Anna Ułas, Artur Pontek, Barbara Zielińska, Beata Jankowska-Tzimas, Beata Wyrąbkiewicz, Brygida Turowska-Szymczak, Cezary Kwieciński, Cezary Nowak, Elżbieta Futera-Jędrzejewska, Elżbieta Gaertner, Elżbieta Kijowska-Rozen, Ewa Serwa-Galia, Grzegorz Drojewski, Grzegorz Mikołajczyk, Grzegorz Wons, Ilona Kucińska-Boberek, Iwona Rulewicz, Izabella Bukowska – Chądzyńska, Jacek Mikołajczak, Jacek Rozenek, Jakub Szydłowski, Jakub Truszczyński, Janusz Wituch, Jarosław Domin, Joanna Kudelska, Joanna Pach, Joanna Węgrzynowska-Cybińska, Krzysztof Królak, Krzysztof Zakrzewski, Lena Górecka, Leszek Zduń, Łukasz Jakubowski, Maciej Kowalik, Maciej Kowalski, Magdalena Krylik, Mieczysław Morański, Mikołaj Klimek, Mikołaj Muller, Miłogost Reczek, Monika Kwiatkowska-Dejczer, Monika Pikuła, Monika Wierzbicka, Paweł Iwanicki, Paweł Szczesny, Piotr Bąk, Piotr Warszawski, Piotr Zelt, Rafał Fudalej, Robert Tondera, Tomasz Narloch, Tomasz Steciuk, Waldemar Barwiński, Włodzimierz Bednarski, Wojciech Machnicki, Wojciech Paszkowski

EA ZARZĄD KORPORACYJNY

Dyrektor generalny: John Riccitiello

Prezes ds. działalności wydawniczej i dyrektor operacyjny: John Schappert

Zastępca dyrektora, dyrektor finansowy: Eric Brown

Zastępca dyrektora, dział spraw biznesowych i prawnych: Joel Linzner

Zastępca dyrektora, dział zasobów ludzkich: Gabrielle Toledano

Starszy zastępca dyrektora, główny księgowy: Ken Barker

Starszy zastępca dyrektora, radca prawny i sekretarz zarządu: Stephen G. Bene

ZARZĄD DZIAŁU GIER

Prezes: Frank Gibeau

Dyrektor finansowy: Mike Williams

Dyrektor operacyjny: Bryan Neider

Dyrektor techniczny: avid O'Connor

Zastępca dyrektora, dział zasobów ludzkich: Steve Cadigan

Zastępca dyrektora, marketing: Mike Quigley

GRUPA RPG/MMO

Starszy wiceprezes oraz dyrektor grupy: Ray Muzyka

Wiceprezes oraz dyrektor kreatywny: Greg Zeschuk

Wiceprezes oraz wiceprezes ds. marketingu grupy: Patrick Buechner

LOKALIZACJA

Produkcja: Victoria Rose (menadżer ds. projektu międzynarodowego), Pablo Dopico, Claudia Serafim, Sibylle Steinau

Technologia: Rubén Martín Rico (kierownik projektu), Danilo José Guerrero Rodriguez (kierownik ds. technicznych), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta, Juan Serrano

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

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

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

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

MARKETING I DZIAŁALNOŚĆ WYDAWNICZA

Zastępca dyrektora, marketing: Patrick Buechner

Starszy kierownik ds. integracji marki: Rod Swanson

Starszy kierownik ds. PR: Tammy Schachter

Menadżer ds. reklamy: David Sullivan

Usługi kreatywne: Corey Higgins (zastępca dyrektora), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser

EDP Group: Michael Herst (kierownik), Derek Andersen

Starszy specjalista ds. zakupów i planowania: Ann Marie Ramirez

Działalność wydawnicza: Maria Sayans (kierownik ds. marketingu – UE), Walter Grinberg (menadżer ds. marketingu międzynarodowego), 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

Dodatkowy marketing: zespół ds. planowania zapotrzebowania, zespół ds. sprzedaży detalicznej i hurtowej, EALA Mastering Lab, EARS Mastering Lab

TRYB SIECIOWY

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

Producenci: Lars Smith, Shawn Stafford

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

Analitycy KJ: Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes, Minsu Sohn

KONTROLA JAKOŚCI

Główny tester: Eric Neugebauer

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

Testerzy systemów gry: Kristopher Buller, Eric Hanna, Cleveland Miettunen, Brian Penner, Curtis Roy, Donovan Styre, Katherine Teel, Ashton Tower

Testerzy rozgrywki: 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

PARTNERZY ZEWNĘTRZNI

GRAFIKA I ANIMACJA

Dodatkowa animacja: Big Sandwich Games, Iron Claw

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

Motion Capture: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

DŹWIĘK I LOKALIZACJA

Montaż dialogów / postprodukcja: Wave Generation

Ewaluacja geopolityczna: Englobe, Inc.

Muzyka: Inon Zur

Tłumaczenie: Albion (Polska), András Gáspár – Fontoló Stúdió Ltd. (Węgry), Robert Böck (Niemcy), CEET Ltd. (Republika Czeska), Emanuele Scichilone – Synthesis International S.r.l. (Włochy), ExeQuo (Francja), ITI Ltd. (Rosja), Synthesis Iberia (Hiszpania), Florian Vanino (Niemcy)

Reżyseria dubbingu (Los Angeles): Chris Borders, Ginny McSwain

Produkcja dubbingu: Tikiman Productions, Inc.

Nagrania dubbingu: Side UK (Londyn), Technicolor Interactive Services (Burbank), Wolf Willow Sound (Edmonton), ArcTV Ltd. (Rosja), ExeQuo (Francja), Start International Polska (Polska), toneworx GmbH (Niemcy)

MARKETING

Agencja reklamowa: Draftfcb

ZEWNĘTRZNI PARTNERZY KONSOLOWI

EA CANADA

Testerzy: Tommy Hsu (Główny tester), David Eriksen (Starszy tester), 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

Testerzy: 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

Testerzy: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

GLOBANT

Testerzy: Aníbal Berisso (Główny tester), Axel Rolón (Zastępca głównego testera), 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)"
Muzyka: Inon Zur
Słowa: Inon Zur oraz Aubrey Ashburn
Śpiew: Aubrey Ashburn

„Leliana's Song"
Muzyka: Inon Zur
Śpiew: Aubrey Ashburn

„Love Song"
Muzyka: Inon Zur
Słowa i śpiew: Aubrey Ashburn

„I Am the One" oraz „I Am the Lonely One"
Muzyka: Aubrey Ashburn oraz Inon Zur
Słowa: Aubrey Ashburn

„This Is War"
Wykonawca: 30 Seconds to Mars
Autor: Jared Leto
Utwór opublikowany przez Apocraphex Music / Universal Music – Z Tunes LLC (ASCAP)
Wykorzystano dzięki uprzejmości Virgin Records America, LLC na licencji udzielonej przez EMI Film & Television Music

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

PROBLEMY PODCZAS GRY

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry, oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej: Jeśli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę **www.nvidia.pl**, aby pobrać sterowniki. Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę **www.ati.amd.com**, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę **www.microsoft.com** i pobrać najnowszą wersję bibliotek DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer" i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby zapewnić płynną grę w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszystkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio/wideo. Tego typu aplikacje mogą wykorzystywać zbyt dużą część przepustowości łącza, co powoduje występowanie opóźnień lub innych niepożądanych efektów w grze.

Gra wykorzystuje następujące porty TCP oraz UDP podczas gry w Internecie:

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

Zapoznaj się z dokumentacją swojego routera lub zapory internetowej, aby uzyskać informacje na temat udostępniania tych portów podczas gry. Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto w pliku pomocy EA znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

W przypadku systemu Windows Vista: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikonę gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję **Pomoc techniczna** w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu optycznego.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer" na pulpicie (w przypadku systemu Windows XP, konieczne może być kliknięcie przycisku **Start**, a następnie ikony „Mój komputer").
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz".
4. Otwórz plik **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku pomocy EA wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

http://pomoc.ea.pl

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00–17:00).

E-mail: pomoc_techniczna@ea.com

Uwaga: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry itp.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom ...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, a następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE ... i zapisz raport na pulpicie Windows.

GWARANCJA

Uwaga: poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania przez 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Iłżecka 26, 02-135 Warszawa. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

© 2009 Electronic Arts Inc. EA oraz logo EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare, Dragon Age oraz logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Wykorzystuje technologię Bink Video. Copyright © 1997 – 2005 RAD Game Tools, Inc.

EAX01606313MT