DRAGON AGE™: ORIGINS

EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene bzw. Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern Symptome einer Epilepsie (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten.
  Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10–15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

EPILEPSIE-WARNUNG . . . 1
VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG . . . 1
INSTALLATION DES SPIELS . . . 7
INSTALLATION (DVD-VERSION) . . . 7
INSTALLATION (EA STORE-VERSION) . . . 7
INSTALLATION (VERSIONEN VON ANDEREN ONLINE-ANBIETERN) . . . 7
SPIELSTART . . . 7
EINLEITUNG . . . 8
VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG . . . 8
ALLGEMEINE STEUERUNG . . . 8
ANDERE TASTATUREN ALS NORDAMERIKA . . . 8
BEWEGUNG/KAMERA . . . 9
KAMPF . . . 9
SPIELSTART . . . 9
HAUPTMENÜ . . . 9
ANDERE KAMPAGNEN . . . 9
INHALTE ZUM HERUNTERLADEN . . . 9
SPIELERPROFIL . . . 10
ANMELDEN . . . 10
CHARAKTERERSTELLUNG . . . 10
GESCHLECHT . . . 10
RASSE . . . 10
MENSCH . . . 10
ELF . . . 10
ZWERG . . . 10
RASSENBONI . . . 10
KLASSE . . . 11
KRIEGER . . . 11
MAGIER . . . 11
SCHURKE . . . 11
KLASSENBONI . . . 11
HERKUNFT . . . 12
MENSCHLICHER ADELIGER . . . 12
MAGIER . . . 12
STADTELF . . . 12
DALISH-ELF . . . 12
BÜRGERLICHER ZWERG . . . 12
ADELIGER ZWERG . . . 12
HERKUNFTSBONI . . . 12
INDIVIDUELLE GESTALTUNG . . . 13
AUSSEHEN . . . 13
PORTRÄT . . . 13
STIMME . . . 13
NAME . . . 13
FORTGESCHRITTEN . . . 13
SCHWIERIGKEITSGRAD . . . 13
LEICHT . . . 13
NORMAL . . . 13
SCHWER . . . 14
ALBTRAUM . . . 14
CHARAKTERENTWICKLUNG . . . 14
ATTRIBUTE . . . 14
STÄRKE . . . 14
GESCHICKLICHKEIT . . . 14
WILLENSKRAFT . . . 14
MAGIE . . . 15
KLUGHEIT . . . 15
KONSTITUTION . . . 15
SCHNELLES SPIEL-AUSWAHL . . . 15
FÄHIGKEITEN . . . 15
MANIPULATION . . . 15
STEHLEN . . . 15
FALLENBAU . . . 16
ÜBERLEBEN . . . 16
KRÄUTERKUNDE . . . 16
GIFTHERSTELLUNG . . . 16
KAMPFAUSBILDUNG . . . 16
KAMPFTAKTIKEN . . . 16
TALENTE/ZAUBER . . . 16
AKTIVIERTE FÄHIGKEITEN . . . 17
PASSIVE FÄHIGKEITEN . . . 17
ANHALTENDE FÄHIGKEITEN . . . 17
ERFAHRUNG UND STUFEN . . . 17
GRUPPENMITGLIEDER . . . 17
VERTRAUEN . . . 18
SPEZIALISIERUNGEN . . . 18
KRIEGER . . . 18
BERSERKER . . . 18
CHAMPION . . . 18
TEMPLER . . . 18
PLÜNDERER . . . 18

MAGIER . . . 18
ARKANER KRIEGER . . . 18
BLUTMAGIER . . . 18
FORMWANDLER . . . 18
GEISTHEILER . . . 18
SCHURKE . . . 19
ASSASSINE . . . 19
BARDE . . . 19
DUELLANT . . . 19
WALDLÄUFER . . . 19
SPEZIALISIERUNGSBONI . . . 19
QUESTS . . . 20
UNTERHALTUNGEN . . . 20
ÜBERZEUGUNG . . . 20
EINSCHÜCHTERUNG . . . 20
SONSTIGE ATTRIBUT-PRÜFUNGEN . . . 20
ANSCHLAGTAFELN . . . 20
TAGEBUCH . . . 21
KODEX . . . 21
GESPRÄCHSVERLAUF . . . 21
INHALTE ZUM HERUNTERLADEN . . . 21
KARTEN . . . 21
KAMPF . . . 24
GESUNDHEIT . . . 25
AUSDAUER/MANA . . . 25
ERSCHÖPFUNG . . . 25
ANGRIFF . . . 25
FLANKEN-ANGRIFFE . . . 25
REICHWEITE . . . 25
DECKUNG . . . 25
VERTEIDIGUNG . . . 26
VERTEIDIGUNG GEGEN GESCHOSSE . . . 26
SCHADEN . . . 26
RÜSTUNG UND RÜSTUNGSDURCHDRINGUNG . . . 26
SCHADENSARTEN UND -FARBEN . . . 26
ELEMENTRESISTENZEN . . . 27
KRITISCHE TREFFER . . . 27
HINTERHÄLTIGE ANGRIFFE . . . 27
STÄRKEMODIFIKATOREN . . . 27

VERLETZUNGEN . . . 27
GEGNER-RÄNGE . . . 27
WAFFENSTILE . . . 28
EINZELNE WAFFE . . . 28
WAFFE UND SCHILD . . . 28
ZWEI WAFFEN . . . 28
ZWEIHÄNDIGE WAFFE . . . 28
MAGIERSTAB . . . 29
BOGEN . . . 29
MAGIESPEZIFISCHE REGELN . . . 29
ZAUBERKRAFT . . . 29
UNTERBROCHENE ZAUBER . . . 29
ZAUBERKOMBINATIONEN . . . 30
SCHADEN DURCH VERBÜNDETE . . . 30
STATUSEFFEKTE . . . 30
KÖRPERLICHE WIDERSTANDSKRAFT . . . 30
MENTALE WIDERSTANDSKRAFT . . . 30
BETÄUBUNG/LÄHMUNG/ANGST/
BEWEGUNGSUNFÄHIGKEIT/VERSTEINERUNG . . . 30
BENOMMENHEIT . . . 30
SCHLAF . . . 31
BEZAUBERUNG . . . 31
KAMPFTAKTIKEN . . . 31
GRUNDLEGENDE TAKTIKEN . . . 32
VERHALTEN . . . 32
EIGENE TAKTIKEN . . . 32
GEGENSTÄNDE . . . 33
INVENTAR . . . 34
BEHÄLTER/BEUTE . . . 34
MATERIALIEN . . . 34
GEGENSTANDS-SETS . . . 34
GEGENSTANDSEFFEKTE . . . 34
RUNEN . . . 35
GESCHENKE . . . 35
WÄHRUNG . . . 35
LÄDEN . . . 35
HANDWERK . . . 35

SCHNELL VERWENDBARE OBJEKTE 35
WUNDUMSCHLÄGE 35
VERLETZUNGSAUSRÜSTUNGEN 36
LYRIUMTRÄNKE 36
ELEMENT-SALBEN 36
WAFFENBESCHICHTUNGEN 36
GIFTE 36
SPRENGFEUER 36
FALLEN 36
KÖDER 36
MABARI-KEKSE 36
WEITERE SCHNELL VERWENDBARE OBJEKTE 36
MITWIRKENDE 37
TIPPS ZUR LEISTUNG 42
PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS 42
ALLGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG 42
INTERNET-PROBLEME 42
KUNDEN-SUPPORT 42
EA-SUPPORT IM INTERNET 43
KONTAKTINFORMATIONEN 43
HOTLINE 43
GEWÄHRLEISTUNG 44
GARANTIE 44

INSTALLATION DES SPIELS

Hinweis: Die Systemvoraussetzungen findest du unter **electronic-arts.de**.

Installation (DVD-Version):

Lege die DVD in dein DVD-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Installation (EA Store-Version):

Hinweis: Weitere Informationen zum Kauf direkter Downloads von EA findest du unter **electronic-arts.de** im Bereich EA STORE.

Klicke nach dem Download des Spiels durch den EA Download Manager auf das nun erscheinende Installationssymbol und folge den Bildschirmanweisungen.

Starte das Spiel nach der Installation direkt über den EA Download Manager.

Hinweis: Wenn du einen Titel bereits erworben hast und diesen auf einem anderen PC installieren möchtest, installiere zunächst den EA Download Manager auf dem anderen PC, starte diesen und melde dich mit deinem EA Online-Konto an. Wähle den gewünschten Titel aus der nun erscheinenden Liste und klicke auf den Start-Button, um das Spiel herunterzuladen.

Installation (Versionen von anderen Online-Anbietern):

Kontaktiere bitte den Online-Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, um Anleitungen zu erhalten, wie du das Spiels installierst oder eine weitere Version herunterlädst und diese neu installierst.

SPIELSTART

Spielstart:

Unter Windows Vista™ findest du Spiele unter **Start > Spiele**, unter älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**). (EA Store-Benutzer müssen den EA Download Manager ausführen.)

Hinweis: Im klassischen Windows Vista-Startmenü befinden sich die Spiele unter **Start > Programme > Spiele > Spiele Explorer**.

EINLEITUNG

Dragon Age™: Origins ist ein episches Fantasy-Rollenspiel mit Heldengruppe, dichter Handlung und taktischen Kämpfen. Obwohl es eine moderne, zeitgemäße Umsetzung dieses klassischen Spielprinzips ist, schreckt *Dragon Age: Origins* keineswegs vor dessen Komplexität zurück. Es gibt also Einiges zu erklären.

Da viele der Spielmechaniken dicht miteinander verwoben sind, solltest du immer einen Finger im Inhaltsverzeichnis haben, um schnell zwischen verschiedenen Kapiteln hin- und herspringen zu können, wenn die Erklärung einer Funktion auf eine andere verweist. Eine letzte Anmerkung noch: Es ist leider unmöglich, die mehreren Hundert Zauber und Talente hier aufzuführen. Ihre vollständigen Erklärungen findest du deshalb im Spiel.

VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG

Wenn du die auf Seite 10 beschriebene Charaktererstellung abgeschlossen hast und das Spiel beginnt, hast du die Kontrolle über die Kameraperspektive des Spiels. Du kannst heranzoomen, um in einer weiten Third-Person-Ansicht deines Charakters zu spielen (Schulterperspektive), oder herauszoomen und die Kamera dabei nach oben ziehen, um dir das gesamte Gebiet aus der Vogelperspektive anzusehen.

Drehe dein Mausrad, um zu zoomen. Wenn die Kamera voll herausgezoomt ist, kannst du sie über das Schlachtfeld bewegen, indem du entweder die Pfeiltasten verwendest, die Maus bei gedrücktem Mausrad bewegst oder mit dem Cursor an den Rand des Bildschirms stößt. Du kannst die Kamera in jeder Zoomstufe drehen, indem du die rechte Maustaste gedrückt hältst und die Maus bewegst.

Die meisten Aktionen des Spiels werden mit der rechten Maustaste ausgelöst. Sobald du einen Rechtsklick auf ein Objekt machst, führt der gewählte Charakter die entsprechende Aktion aus. Er greift beispielsweise einen Gegner an, spricht mit einem anderen Charakter, plündert einen gefallenen Gegner, öffnet eine Tür, bedient einen Hebel und so weiter. Wenn du deinen Charakter nicht mit der Tastatur steuern möchtest, kannst du diesem mit einem Rechtsklick auf den Boden außerdem den Befehl geben, zu dieser Position zu gehen.

Wenn du allerdings über deine Schnellleiste oder mit der entsprechenden Taste einen Zauber oder ein Talent ausgewählt hast, dessen Einsatz ein Ziel erfordert, musst du dieses mit der linken Maustaste anklicken. Ein Rechtsklick bricht den Einsatz des Zaubers oder Talents ab. Mit der linken Maustaste wählst du außerdem aus, welchen Charakter deiner Gruppe du direkt steuern möchtest. Möchtest du mehrere Charaktere auswählen, musst du einfach nur mit gedrückter linker Maustaste einen Kasten um diese ziehen.

ALLGEMEINE STEUERUNG

Schnell speichern	**F5**
Schnell laden	**F9**
Objekte hervorheben	**TAB**
Benutzeroberfläche ausblenden	**V**
Screenshot erstellen	**DRUCK**
Charakterbogen	**C**
Tagebuch	**J**
Inventar	**I**
Fähigkeiten	**K**
Zauber/Talente	**P**
Umgebungskarte	**M**
Weltkarte	**N**
Taktiken	****
Hauptmenü	**ESC**

ANDERE TASTATUREN ALS NORDAMERIKA

Wenn du auf Englisch spielst, beziehen sich die Bezeichnungen der Tasten auf Nordamerika-Tastaturen. Wenn du keine Nordamerika-Tastatur verwendest, kann es sein, dass das Spiel auf andere Tasten als angegeben verweist. Zum Beispiel ist die Taste für die Kampftaktiken (die "\"-Taste in Nordamerika) die "#"-Taste, die sich links neben der Eingabe-Taste befindet.

BEWEGUNG/KAMERA

Vorwärts gehen	**W**
Kamera nach links drehen	**A**
Rückwärts gehen	**S**
Kamera nach rechts drehen	**D**
Nach links gehen	**Q**
Nach rechts gehen	**E**
Kamera nach oben	**Pos1**
Kamera nach unten	**Ende**
Heranzoomen	**Bild runter**
Herauszoomen	**Bild hoch**
Schwenken (herausgezoomt)	**Pfeiltasten**
Zwischen Rennen/Gehen umschalten	**/** (Ziffernblock)

KAMPF

Pause	**Leertaste**
Fähigkeit aus der Schnellleiste einsetzen	**1-0**
Waffensets wechseln	**/**
Gruppe: Bewegung/Position halten	**H**
Gesamte Gruppe auswählen	**=**
Einzelnen Charakter auswählen	**F1-F4**
Mehrere Charaktere auswählen	**SHIFT + F1-F4**

SPIELSTART

Wenn du *Dragon Age: Origins* startest, erscheint der Launcher des Spiels. Klickst du hier zum ersten Mal auf SPIELEN, schlägt dir ein Konfigurationsprogramm die für die gefundene Hardware empfohlenen Einstellungen vor. Anschließend beginnt *Dragon Age: Origins*.

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist größtenteils selbsterklärend. Klicke auf NEUES SPIEL, um ein Spiel zu beginnen. Klicke auf SPIEL LADEN, um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen. Oder klicke auf WEITERSPIELEN, um deinen aktuellsten Spielstand zu laden.

Die Bedeutung folgender Optionen ist hingegen möglicherweise nicht ganz so offensichtlich:

ANDERE KAMPAGNEN

Hier kannst du eigene *Dragon Age: Origins*-Kampagnen spielen, die von dir, deinen Freunden oder einem kreativen Internetnutzer mithilfe des Content Creator-Toolsets erstellt wurden. Das Toolset kannst du dir auf der Dragon Age-Website herunterladen.

INHALTE ZUM HERUNTERLADEN

Hier werden neue kostenlose oder auch kostenpflichtige Inhalte angezeigt, die nach der Veröffentlichung von *Dragon Age: Origins* angeboten werden. Du kannst hier außerdem bereits heruntergeladene Inhalte verwalten.

UM SPIELEN ZU KÖNNEN, MUSST DU DIE ENDBENUTZERLIZENZ AKZEPTIEREN. DER ZUGRIFF AUF ONLINE-FUNKTIONEN UND/ODER -DIENSTE ERFORDERT EIN EA ONLINE-KONTO UND DIE REGISTRIERUNG MIT DER BEILIEGENDEN SERIENNUMMER. DIE EA ONLINE-NUTZUNGSBEDINGUNGEN FINDEST DU UNTER WWW.EA.COM. FÜR DIE ONLINE-REGISTRIERUNG MUSST DU MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN. EA STELLT GEGEBENENFALLS BESTIMMTE ZUSÄTZLICHE INHALTE BZW. UPDATES KOSTENLOS ZUR VERFÜGUNG, SOFERN DIESE VORHANDEN SIND.
EA KANN DIE ONLINE-FUNKTIONEN MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN NACH BEKANNTGABE AUF WWW.EA.COM EINSTELLEN.

SPIELERPROFIL

Hier kannst du dir deine Erfolge und Screenshots ansehen und sie dann in dein Online-Profil hochladen, wenn du mit deinem BioWare-/EA-Konto angemeldet bist.

ANMELDEN

Erstelle ein BioWare-/EA-Konto (oder melde dich mit einem vorhandenen Konto an), damit du Screenshots hochladen, im Internet einen Blick auf deine Erfolge sowie dein Profil werfen und Inhalte zum Herunterladen verwalten kannst.

CHARAKTERERSTELLUNG

Nimm dir ein paar Minuten Zeit, um einen einzigartigen Charakter zu erstellen und die Grundlagen des Regelsystems kennenzulernen, bevor du *Dragon Age: Origins* spielst. Wenn du im Hauptmenü auf NEUES SPIEL klickst, wird ein kurzes Einführungsvideo abgespielt. Anschließend gelangst du zur Charaktererstellung und kannst folgende Optionen festlegen.

GESCHLECHT

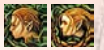
Das Geschlecht deines Charakters hat keinerlei Einfluss auf dessen Werte und Fähigkeiten, verändert aber einige Dialoge und Handlungsstränge des Spiels. Außerdem bietet es dir natürlich andere Optionen für das Gesicht und den Körperbau deines Charakters.

RASSE

Die Rasse deines Charakters bestimmt dessen Körpergröße und natürliche Fähigkeiten und entscheidet darüber, wie er in der Welt von Dragon Age, in der Spannungen zwischen den Rassen zum Alltag gehören, aufgenommen wird.

MENSCH

Die Menschen sind dank ihrer Vielseitigkeit nicht nur die zahlenmäßig größte Gruppe in Thedas, sondern auch die dominierenden Bewohner dieser Welt.



ELF

Vor Tausenden von Jahren herrschten die Elfen über die Oberfläche von Thedas. Heute jedoch stehen sie im Schatten der Menschheit. Sie leben entweder als unterdrückte Unterschicht in den Gesindevierteln der Städte oder sind, wie die Stämme der Dalish, gezwungen, auf ewig durch die alten Wälder zu ziehen.

ZWERG

Die Zwerge sind eine untergehende Rasse. Jeder weitere Tag ihres Jahrhunderte alten Krieges gegen die Dunkle Brut kostet sie sowohl Leben als auch weitere Teile der spärlichen Reste ihres einst so gewaltigen unterirdischen Königreiches. Da Zwerge über eine angeborene Resistenz gegen Magie verfügen, können sie keine Magier werden.

RASSENBONI

	Menschen	Elfen	Zwerge
Grundboni	+1 Stärke	+2 Willenskraft	+1 Stärke
	+1 Geschicklichkeit	+2 Magie	+1 Geschicklichkeit
	+1 Magie		+2 Konstitution
	+1 Klugheit		+10 % Chance, gegnerischer Magie zu widerstehen

KLASSE

Die Klasse deines Charakters entscheidet darüber, welche Fähigkeiten dieser im Laufe des Spiels erlernen kann. Sie hat somit erheblichen Einfluss darauf, wie ein Charakter im Kampf agiert. Ist dein Charakter ein Magier, legt die Klasse außerdem deine Herkunftsgeschichte fest.

Obwohl es einige Überschneidungen zwischen den Klassen gibt, wirst einen Charakter einer bestimmten Klasse niemals so spielen können, wie einen einer anderen Klasse. Krieger und Schurken können beispielsweise keine Zauber wirken, und ein Magier wird niemals fortgeschrittene Waffentalente erlernen. Schurken können mehr Fähigkeiten erlernen als Vertreter anderer Klassen, sind allerdings nicht in der Lage, zweihändige Waffen oder Schilde effektiv zu führen.

KRIEGER

Krieger kämpfen an vorderster Front und bilden im Kampf das Rückgrat jeder Gruppe. Sie verlassen sich auf Nah- und Fernkampfwaffen und verfügen darüber hinaus auch über mächtige Spezialfähigkeiten, bei deren Einsatz ihnen ihre gewaltigen Ausdauerreserven zugutekommen.

MAGIER

Magier sind die einzigen Charaktere, die Zauber wirken können. Sie nutzen sie sowohl für den Angriff, als auch, um sich selbst und ihre Gruppe zu unterstützen. Magier können zwar auch konventionelle Waffen führen, sind im Umgang damit aber so unbeholfen, dass sie sich lieber auf Stäbe verlassen, die magische Geschosse abfeuern. Auch wenn Magier für den Nahkampf nicht annähernd so gut geeignet sind wie die anderen Klassen, können sie verheerenden Schaden unter ihren Gegnern anrichten oder ihre Verbündeten heilen, solange sie von ihrer Gruppe beschützt werden.

SCHURKE

Schurken sind fähige Kämpfer, die sich in der Schlacht dank ihrer Schnelligkeit und Verschlagenheit sowie ihrer zahllosen Fähigkeiten behaupten. Sie setzen unerwartete Angriffe ein und schalten ihre Gegner häufig schon aus, bevor diese sich überhaupt bewusst sind, welche Gefahr ihnen droht. Schurken sind außerordentlich geschickt darin, Schlösser zu knacken, Gegner außer Gefecht zu setzen oder sich an ihre Ziele anzuschleichen und diese dann mit hinterhältigen Angriffen zu verkrüppeln.

KLASSENBONI

	Krieger	Magier	Schurken
Grund-Gesundheit	100	85	90
Grund-Ausdauer/-Mana	100	115	90
Grund-Attributboni	+4 Stärke	+5 Magie	+4 Geschicklichkeit
	+3 Geschicklichkeit	+4 Willenskraft	+2 Willenskraft
	+3 Konstitution	+1 Klugheit	+4 Klugheit
Grund-Fähigkeit	Kampfausbildung	Kräuterkunde	Giftherstellung
Grund-Talent/-Zauber	Schildschlag, Festhaltender Schuss oder Zwei Waffen-Streich	Arkaner Bolzen	Unfairer Kampf
Für eine neue Fähigkeit benötigte Stufen	3	3	2
Gesundheit pro Stufe	6	4	5
Ausdauer/Mana pro Stufe	5	6	4
Grund-Angriffswert	60	50	55
Grund-Verteidigungswert	45	40	50

HERKUNFT

Die Herkunft deines Charakters entscheidet nicht nur darüber, welche der sechs verschiedenen Einleitungen du spielst, sondern beeinflusst dein Spielerlebnis auch während des gesamten Spiels. Es gibt sechs verschiedene Herkunftsgeschichten, die allerdings an bestimmte Kombinationen aus Rasse und Klasse gebunden sind. Nachdem du dich für deine Rasse und Klasse entschieden hast, stehen dir somit nur noch maximal zwei Herkunftsgeschichten zur Auswahl.

MENSCHLICHER ADELIGER

Menschliche Krieger und Schurken sind Angehörige des Adelshauses der Couslands, einer der mächtigsten Familien Fereldens. Doch selbst das privilegierteste Leben kann im Angesicht des Verrats auseinanderbrechen …

MAGIER

Für menschliche und elfische Magier aus den Familien Amell oder Surana neigt sich ihre lange, von der Ausbildung in den magischen Künsten geprägte, Kindheit endlich ihrem Ende zu. Nun ist die Zeit gekommen, sich der Läuterung zu unterziehen, dem alten, geheimen Ritual, durch das ein Schüler zum vollwertigen Magier wird … oder für immer verschwindet.

STADTELF

Elfische Krieger und Schurken können sich dafür entscheiden, ein Mitglied der Familie Tabris zu werden. Sie gehören zu den Stadtelfen, die im ärmsten Viertel der Stadt Denerim zusammengepfercht sind und tagtäglich ums Überleben kämpfen. Eine arrangierte Ehe bietet die Hoffnung, diesem Leben der Diskriminierung und Demütigung zu entkommen – wenn auch nur für einen Tag. Als allerdings ein örtlicher Lord sein „Recht" auf die Braut einfordert, drohen die Spannungen zwischen den Rassen in einem Blutbad zu enden.

DALISH-ELF

Elfische Krieger und Schurken können sich außerdem für ein stolzes, aber auch hartes Leben unter den Dalish-Elfen des Mahariel-Clans entscheiden. Diese Elfen ziehen lieber in ständiger Isolation durch die alten Wälder, als zuzulassen, dass die Menschen die letzten wahren Überreste der elfischen Kultur verderben. Ein zufällig entdecktes Relikt aus der Vergangenheit deines Volkes droht allerdings, diese Pläne zunichte zu machen.

BÜRGERLICHER ZWERG

Zwergische Krieger und Schurken können als Mitglieder der Familie Brosca beginnen, als „Kastenlose", die auf der untersten Stufe der Gesellschaft der Zwerge stehen. Die Unterwerfung unter einen örtlichen Verbrecherfürsten schien stets der sicherste Weg zu sein, weiter am Leben zu bleiben - und sei es auch nur für einen weiteren Tag.

ADELIGER ZWERG

Zwergische Krieger und Schurken können sich außerdem für ein Leben als Abkömmling des Hauses Aeducan, der königlichen Familie Orzammars, entscheiden. Allerdings ist die politische Macht nur eine Seite der Medaille. Die andere ist geprägt von tödlichen Machtkämpfen, selbst zwischen Verwandten.

HERKUNFTSBONI

	Menschlicher Adeliger	Magier	Stadtelf
Grund-Fähigkeit	Kampfausbildung	Kampftaktiken	Manipulation

	Dalish-Elf	Bürgerlicher Zwerg	Adeliger Zwerg
Grund-Fähigkeit	Überleben	Stehlen	Kampfausbildung

INDIVIDUELLE GESTALTUNG

Wenn du einen neuen Charakter erstellst, kannst du diesen während der Charaktererstellung auf unzählige Arten individuell anpassen. Gruppenmitglieder, die im Verlauf des Spiels zu dir stoßen, können hingegen nicht mehr verändert werden.

AUSSEHEN

Die Statur sowie die grundsätzliche Kopfform deines Charakters werden zwar von dessen Rasse und Geschlecht bestimmt, darüber hinaus liegen aber sämtliche Entscheidungen – von der Form und Ausprägung der Gesichtszüge über die Hautfarbe und Tätowierungen bis hin zu kosmetischen Aspekten – allein bei dir. Um schnell ein einzigartiges Gesicht zu erschaffen, kannst du dich für eine der neun Vorlagen der jeweiligen Rasse und des Geschlechts entscheiden und dann mithilfe der nach Kategorien geordneten Detailregler einzelne Merkmale verändern.

PORTRÄT

Das Porträt deines Charakters wird auf dem Spielbildschirm angezeigt, während du kämpfst oder die Welt erkundest. Du solltest deshalb die Schieberegler im Porträt-Bereich nutzen, um dieses Bild so zu gestalten, dass es dir wirklich gefällt – du wirst ziemlich viel Zeit damit verbringen. Wenn du ein BioWare-/EA-Profil erstellst, kannst du dein Porträt außerdem auf die Community-Website von BioWare hochladen und es in den Foren als Avatar verwenden.

STIMME

Hier kannst du dich für eine von sechs verschiedenen (je nach Geschlecht und Rasse unterschiedlichen) Stimmen entscheiden, die dein Charakter im Kampf verwenden soll.

NAME

Der Nachname deines Charakters ist zwar durch deine zuvor gewählte Herkunft festgelegt, du kannst dir aber einen Vornamen deiner Wahl geben oder den vom Spiel vorgeschlagenen Vornamen behalten. Dein gewählter Name erscheint dann in Unterhaltungen sowie deinem Charakterbogen und wird außerdem angezeigt, wenn du den Cursor auf deinen Charakter bewegst.

FORTGESCHRITTEN

Wenn du mit deinem individuellen Charakter zufrieden bist, kannst du auf SCHNELLES SPIEL klicken, um direkt mit dem Spiel zu beginnen. Du wirst in diesem Fall dazu aufgefordert, einen Schwierigkeitsgrad auszuwählen, woraufhin das Spiel je nach Klasse deines Charakters automatisch dessen Grund-Attribute, -Fähigkeiten und -Zauber oder -Talente auswählt.

Falls du allerdings schon Erfahrung mit Rollenspielen hast, wirst du diese Entscheidungen möglicherweise selbst treffen wollen. Klicke in diesem Fall auf WEITER. Die Optionen, die dir daraufhin zur Verfügung stehen, werden im Abschnitt „Charakterentwicklung" dieses Handbuchs vorgestellt *(siehe S. 14)*.

Selbst wenn du dich für ein SCHNELLES SPIEL entschieden hast, solltest du dir folgende Abschnitte durchlesen. Sie helfen dir dabei, zu verstehen, welche Auswirkungen die Attribute und Fähigkeiten deines Charakters auf den Spielablauf haben.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Unabhängig davon, ob du SCHNELLES SPIEL wählst, nachdem du das Aussehens deines Charakters festgelegt hast, oder dich für die fortgeschrittene Charaktererstellung entscheidest, musst du den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe auswählen. Diese Einstellung kannst du jederzeit im Optionen-Menü ändern. Ziel der höheren Schwierigkeitsgrade ist allerdings nicht, dass das Spiel in Schwerstarbeit ohne Aussicht auf den Sieg ausartet. Sie sollen vielmehr sicherstellen, dass auch für Spieler, die das taktische Kampfsystem des Spiels außerordentlich gut beherrschen, die Herausforderung nicht verloren geht. Auf höheren Schwierigkeitsgraden werden die Gegner mächtiger und deine Gruppe schwächer. Du wirst deshalb häufiger die Pause-Funktion nutzen müssen, um dir die besten Kampftaktiken zu überlegen.

LEICHT

Diese Einstellung eignet sich für Spieler, die noch keine Erfahrung mit Rollenspielen haben oder die Kämpfe in Echtzeit erleben möchten, anstatt das Spiel häufig anzuhalten, um ihre Taktik zu planen. Bei dieser Einstellung erleiden die Gruppenmitglieder durch Aktionen ihrer Mitstreiter keinen Schaden. Darüber hinaus heilen ihre Verletzungen besser, und Gegner verursachen weniger Schaden.

NORMAL

Dies ist die empfohlene Einstellung für Spieler, die bereits mit Rollenspielen vertraut sind. Sie bietet ein ausgewogenes Verhältnis von Herausforderung und Überlebenschance. In dieser Einstellung musst du die Kämpfe gelegentlich anhalten, um deine Taktik und die entsprechenden Aktionen festzulegen. Obwohl sich die Gruppenmitglieder durch den allzu sorglosen Einsatz bestimmter Fähigkeiten gegenseitig verletzen können, ist der dadurch zugefügte Schaden nur halb so groß wie bei betroffenen Gegnern.

SCHWER

Diese Einstellung stellt eine deutlich größere Herausforderung dar als der Schwierigkeitsgrad „Normal". Um gegen die aggressivere Gegner-KI bestehen zu können, musst du häufiger taktische Pausen einlegen und deine Zauber und Talente außerdem klug kombinieren. Der durch Gruppenmitglieder verursachte Schaden ist nicht mehr reduziert, und die Verletzungen deiner Gruppe heilen nicht mehr so leicht. Gegner verursachen mehr Schaden, sind kürzer von Statuseffekten betroffen und besitzen höhere Resistenzen gegen verschiedene Schadensarten.

ALBTRAUM

Diese Einstellung ist für taktische Genies gedacht, die mit dem Schwierigkeitsgrad „Schwer" unterfordert sind.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Um bei seinen Abenteuern eine Überlebenschance zu haben, muss dein Charakter immer mächtiger werden, neue Fähigkeiten erlernen, bessere Ausrüstung finden und erfahrene Verbündete gewinnen. Während du die im Kapitel „Charaktererstellung" dieses Handbuchs *(siehe S. 10)* beschriebenen Wahlmöglichkeiten nur ein einziges Mal zu Beginn des Spiels hast, wirst du den in diesem Abschnitt erklärten Optionen im Verlauf des Spiels immer wieder begegnen.

ATTRIBUTE

Alle Charaktere beginnen mit mindestens 10 Punkten in jedem der sechs Attribute. Diese bestimmen vor allem, wie gut sich ein Charakter im Kampf schlägt, beeinflussen darüber hinaus aber auch Fähigkeiten, die außerhalb eines Kampfes zum Einsatz kommen, und eröffnen möglicherweise auch zusätzliche Gesprächsoptionen.

Wenn du zum ersten Mal einen Blick auf deine Attribute wirfst, werden die meisten bereits höher als 10 sein. Dies liegt an den kumulativen Effekten der weiter oben beschriebenen Rassen- und Klassenboni. Während der Charaktererstellung stehen dir fünf weitere Attributpunkte zur Verfügung, die du völlig frei verteilen kannst. Wenn du die fortgeschrittene Charaktererstellung überspringst, trifft das Spiel diese Entscheidung für dich und verteilt die fünf Punkte entsprechend der Tabelle am Ende dieses Abschnitts. Bei jedem Stufenaufstieg erhalten die Charaktere drei weitere Attributpunkte.

Bitte beachte, dass das Spiel in vielen Fällen statt des eigentlichen Attributwerts den Attributmodifikator deines Charakters berücksichtigt. Einfach ausgedrückt ist der Attributmodifikator die Differenz zwischen deinem aktuellen Wert und dem Grundwert von 10, also die Gesamtanzahl an Punkten, die du in dieses Attribut investiert hast.

STÄRKE

Größere Stärke erhöht den Grundschaden sämtlicher Waffen außer Armbrüsten und Magierstäben. Gemeinsam mit der Geschicklichkeit entscheidet die Stärke außerdem darüber, ob ein Nahkampfangriff erfolgreich ist. Stärke ist somit vor allem für Krieger und Schurken entscheidend, obwohl auch Magier beim Einsatz von Nahkampfwaffen davon profitieren. Große Stärke ist eine Grundvoraussetzung, um zweihändige Waffen führen und schwere Rüstungen tragen zu können. Darüber hinaus erhöht die Stärke die körperliche Widerstandskraft eines Charakters und hat Einfluss auf die Einschüchterungswirkung der Fähigkeit „Manipulation".

GESCHICKLICHKEIT

Die Geschicklichkeit ist das Hauptelement des Verteidigungswerts eines Charakters und hilft diesem, gegnerischen Angriffen zu entgehen. Sie beeinflusst gemeinsam mit der Stärke den Angriffswert im Nahkampf, der darüber entscheidet, ob ein Schlag sein Ziel trifft oder nicht. Die Geschicklichkeit ist außerdem das einzige Attribut, das in die Berechnung des Angriffswerts im Fernkampf mit einfließt. Darüber hinaus erhöht größere Geschicklichkeit den durch durchbohrende Waffen wie Dolche und Pfeile verursachten Schaden, da die entsprechenden Charaktere deren Spitzen zielsicherer platzieren können. Zu guter Letzt beeinflusst die Geschicklichkeit auch die körperliche Widerstandskraft und ist eine Grundvoraussetzung für einige Waffentalente. Dieses Attribut ist vor allem für Krieger und Schurken außerordentlich wichtig.

WILLENSKRAFT

Die Willenskraft entscheidet mit darüber, wie viel Mana oder Ausdauer ein Charakter besitzt, um Zauber oder Talente einsetzen zu können. Sie ist somit nicht nur ein entscheidendes Attribut für Magier, sondern auch enorm hilfreich für Krieger oder Schurken, die häufig Talente einsetzen. Die Willenskraft beeinflusst außerdem die mentale Widerstandskraft eines Charakters.

MAGIE

Es ist wenig überraschend, dass Magier von einem hohen Magie-Attribut am stärksten profitieren. Der Magiemodifikator entscheidet über die Zauberkraft eines Magiers und somit auch über die Effektivität sowie den Schaden seiner Zauber. Darüber hinaus erhöht das Magie-Attribut bei Charakteren aller Klassen die Effektivität von Wundumschlägen, Tränken und Salben. Ein hoher Magiewert ist eine Grundvoraussetzung, um Stäbe höherer Stufen führen und bestimmte Zauber erlernen zu können. Magie beeinflusst außerdem die mentale Widerstandskraft.

KLUGHEIT

Da Charaktere ohne die nötige Klugheit keine fortgeschrittenen Fähigkeiten erlernen können, ist dieses Attribut für all jene hilfreich, die ihre Fähigkeiten effektiv nutzen möchten. Besonders entscheidend ist dieses Attribut für Schurken, da viele der speziellen Talente dieser Klasse enorm von einem hohen Klugheitswert profitieren. Ein hoher Wert in Klugheit ermöglicht es einem Charakter, Schwächen in der Rüstung seines Gegners auszumachen und somit seine Rüstungsdurchdringung zu erhöhen. Sie beeinflusst außerdem die mentale Widerstandskraft und die Überzeugungswirkung der Fähigkeit „Manipulation"

KONSTITUTION

Da jeder Konstitutionspunkt den Gesundheitswert eines Charakters erhöht, kann dieser mehr Schaden verkraften, bevor er im Kampf fällt. Dieses Attribut ist somit für alle Charaktere wichtig, die an vorderster Front kämpfen. Es beeinflusst darüber hinaus die körperliche Widerstandskraft.

SCHNELLES SPIEL-AUSWAHL

	Krieger	Magier	Schurke
Attribute	+3 Stärke +1 Geschicklichkeit +1 Willenskraft	+2 Willenskraft +3 Magie	+1 Stärke +3 Geschicklichkeit +1 Klugheit
Fähigkeiten	Kampfausbildung		
Talente/Zauber	Präziser Schlag, Schildblock und/oder Schildschlag	Flammenschlag und Schwäche	Verstohlenheit und Zwei Waffen-Ausbildung

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten stehen allen humanoiden Charakteren zur Verfügung. Auch wenn sie keinen direkten Einfluss auf einen Kampf haben, können einige von ihnen auch während eines Kampf eingesetzt werden. Schurken erhalten auf jeder zweiten Erfahrungsstufe einen zusätzlichen Fähigkeitenpunkt, Krieger und Magier nur auf jeder dritten. Jede Fähigkeit hat vier Kenntnisstufen, und ein Charakter benötigt einen hohen Klugheitswert, um viele der höherstufigen Fähigkeiten zu erlernen. Du beginnst das Spiel mit zwei durch deine Klasse und Herkunft vorgegebenen Fähigkeiten und kannst zusätzlich noch eine weitere deiner Wahl erlernen. Wenn du die fortgeschrittene Charaktererstellung überspringst, trifft das Spiel diese Entscheidung für dich.

MANIPULATION

Die Fähigkeit zur Manipulation ermöglicht dir neue Dialogoptionen, mit deren Hilfe du andere Charaktere dazu bringen kannst, ihre Meinung zu ändern. Dadurch eröffnen sich dir manchmal neue Wege durch einen Plot oder bessere Bedingungen bei einem Handel. Erscheint während eines Dialogs eine „Überreden"-Option, hängt es von deinem Rang in Manipulation und deiner Klugheit ab, ob du damit Erfolg hast. Erscheint stattdessen eine „Einschüchtern"-Option, hängt deren Erfolg von deinem Rang in Manipulation und deiner Stärke ab.

STEHLEN

Charaktere, die die Fähigkeit „Stehlen" erlernt haben, können versuchen, die Taschen anderer Charaktere zu leeren, egal, ob diese freundlich, neutral oder feindlich sind. Um einen anderen Charakter während eines Kampfes zu bestehlen, ist allerdings ein hoher Fähigkeitenrang nötig. In den meisten Fällen erhältst du beim Stehlen zusätzliche Objekte zu jenen, die du nach einem Kampf bei einem gefallenen Gegner findest.

FALLENBAU

Charaktere, die diese Fähigkeit erlernt haben, können aus normalen Werkstoffen Fallen und Köder herstellen, wenn sie einen entsprechenden Bauplan des Mechanismus besitzen. Der zweite und dritte Rang dieser Fähigkeit vergrößert außerdem den Umkreis, in dem ein Charakter gegnerische Fallen aufspüren kann. Bitte beachte, dass zwar alle Charaktere mit dieser Fähigkeit Fallen stellen können, dass aber nur Schurken in der Lage sind, diese auch zu entschärfen.

ÜBERLEBEN

Durch die Fähigkeit „Überleben" kann ein Charakter Gegner entdecken, die ansonsten verborgen wären. Auf höheren Rängen erkennt der Charakter außerdem, wie mächtig ein verborgener Gegner ist, und erhält darüber hinaus Boni auf Naturresistenz und körperliche Widerstandskraft.

KRÄUTERKUNDE

Durch Kräuterkunde kann ein Charakter verschiedene Tränke, Umschläge, Salben, Balsame, Elixiere und Ähnliches herstellen, wenn er die entsprechenden Zutaten sowie ein Rezept besitzt. Auf höheren Rängen kann der Charakter schwierigere Rezepte umsetzen und dadurch außergewöhnlich mächtige Objekte herstellen.

GIFTHERSTELLUNG

Bei der Giftherstellung werden verschiedene Substanzen zu tödlichen Verbindungen kombiniert, die der Charakter auf Nahkampfwaffen auftragen kann, um zusätzlichen Schaden zu verursachen und seine Gegner vorübergehend kampfunfähig zu machen. In dieser Kunst besonders bewanderte Charaktere können außerdem explosive Bomben und Fläschchen herstellen, die auf Gegner geworfen werden können. Genau wie bei Kräuterkunde und Fallenbau sind auch bei dieser Fähigkeit Rezepte und Rohzutaten nötig, um die entsprechenden Objekte herstellen zu können. Bitte beachte, dass du diese Fähigkeit nicht nur benötigst, um Gifte herzustellen, sondern auch, um diese zu verwenden.

KAMPFAUSBILDUNG

Neben einigen anderen kleineren Vorteilen eröffnet jeder Rang dieser Fähigkeit Kriegern und Schurken eine neue Stufe von Waffentalenten. Magier können zwar keine Waffentalente erlernen, verkraften durch die Kampfausbildung aber deutlich mehr Schaden durch gegnerische Angriffe, bevor ihre Zauber unterbrochen werden.

KAMPFTAKTIKEN

Jeder Rang dieser Fähigkeit erhöht die Anzahl der in den Kampftaktiken *(siehe S. 31)* eines Charakters verfügbaren Taktik-Felder. Jedes dieser Felder kann eine Aktion enthalten, die unter bestimmten Kampfbedingungen ausgelöst wird. So kann ein Magier beispielsweise andere Charaktere heilen, sobald deren Gesundheit unter 50 % sinkt. Je mehr Felder dir also zur Verfügung stehen, desto komplexere Taktiken kannst du deiner Gruppe in einer Schlacht zuweisen.

TALENTE/ZAUBER

Talente (im Falle von Kriegern und Schurken) und Zauber (bei Magiern) sind besondere Fähigkeiten, die nicht von allen Charakteren erlernt werden können, sondern immer nur einem bestimmten Charaktertyp zur Verfügung stehen. Fast alle von ihnen sind für den Kampf bestimmt, und der Einsatz eines Talents oder Zaubers kostet in den meisten Fällen Ausdauer oder Mana. Es gibt allerdings auch einige passive Fähigkeiten, die dauerhafte Vorteile bieten, ohne dabei Ausdauer oder Mana zu verbrauchen. Ein Charakter erhält bei jedem Stufenaufstieg sowie an einigen anderen Stellen des Spiels ein Talent oder einen Zauber. Du beginnst mit einem durch deine Klasse vorgegebenen Talent oder Zauber und kannst zusätzlich noch ein weiteres/einen weiteren deiner Wahl erlernen. Wenn du die fortgeschrittene Charaktererstellung überspringst, trifft das Spiel diese Entscheidung für dich.

Im Gegensatz zu den zuvor beschriebenen Fähigkeiten verfügen Talente und Zauber nicht über mehrere Ränge. Stattdessen bauen jeweils vier zusammengehörige Talente oder Zauber aufeinander auf. Erlernst du ein Talent oder einen Zauber wird das/der nächste in dieser Reihe freigeschaltet – bis der Charakter dann weitere Voraussetzungen, wie eine bestimmte Erfahrungsstufe oder einen speziellen Attributwert, erfüllt.

Während manche Zauber und Talente nur Charakteren einer bestimmten Klasse offenstehen, sind andere Talentgruppen, wie Zwei Waffen und Bogenschießen, sowohl für Krieger als auch für Schurken verfügbar. Zusätzlich gibt es noch einige Zauber und Talente, die an eine bestimmte Spezialisierung gebunden sind, die die Charaktere später im Spiel erlernen können.

In *Dragon Age: Origins* gibt es Hunderte Talente und Zauber – viel zu viele, um sie hier aufzuführen. Sie alle werden aber im Spiel beschrieben.

AKTIVIERTE FÄHIGKEITEN

Die meisten Talente oder Zauber sind als „aktiviert" gekennzeichnet und werden nur eingesetzt, wenn der aktuelle Charakter die Anweisung dazu erhält. (Andere Gruppenmitglieder setzen ihre aktivierten Fähigkeiten ein, sobald dies sinnvoll ist oder sie durch eine im Kampftaktiken-Fenster festgelegte Bedingung ausgelöst werden.) Diese Fähigkeiten haben die unterschiedlichsten Auswirkungen – einige haben positive Effekte auf deinen Charakter oder Verbündete, andere werden offensiv gegen einen oder mehrere Gegner eingesetzt und wieder andere betreffen sämtliche Wesen, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, egal, für welche Seite sie kämpfen. Während manche aktivierten Fähigkeiten nur eine Sekunde aktiv sind, bleiben andere über einen bestimmten Zeitraum wirksam. Bis auf wenige Ausnahmen, die weder Mana noch Ausdauer kosten, verbrauchen fast alle aktivierten Fähigkeiten bei ihrer Aktivierung Ausdauer oder Mana. Nach dem Einsatz einer aktivierten Fähigkeit gibt es eine kurze Regenerationszeit, während der du sie nicht erneut nutzen kannst.

PASSIVE FÄHIGKEITEN

Als „passiv" gekennzeichnete Talente oder Zauber sind permanente Effekte. Sie verbrauchen weder Ausdauer noch Mana und tauchen auch nicht in deiner Schnellleiste auf, da sie nicht aktiviert werden müssen. Wenn du dir ansehen möchtest, welche passiven Fähigkeiten dein Charakter beherrscht, kannst du dies unter „Zauber" oder „Talente" tun.

ANHALTENDE FÄHIGKEITEN

Setzt du als „anhaltend" gekennzeichnete Talente oder Zauber ein, bleiben diese so lange wirksam, bis du sie deaktivierst oder die gesamte Ausdauer/das gesamte Mana deines Charakters verbraucht ist. Einige anhaltende Fähigkeiten benötigen weder Ausdauer noch Mana und können somit so lange aktiviert bleiben, wie du möchtest. Da der Einsatz anhaltender Fähigkeiten allerdings anstrengend ist und Erschöpfung verursacht, kosten weitere Fähigkeiten, die du gleichzeitig mit einer anhaltenden Fähigkeit einsetzt, mehr Ausdauer oder Mana. Nachdem du eine anhaltende Fähigkeit deaktiviert hast, gibt es eine kurze Regenerationszeit, während der du sie nicht erneut nutzen kannst.

ERFAHRUNG UND STUFEN

Immer, wenn du eine Quest abschließt oder einen Gegner im Kampf besiegst, erhältst du Erfahrungspunkte (abgekürzt „EP"). Sobald du genügend Erfahrungspunkte gesammelt hast, steigt dein Charakter eine Stufe auf. Wie nah dein Charakter der nächsten Stufe ist, kannst du im Hauptfenster oder im Charakterbogen direkt unterhalb des Namens deines Charakters ablesen. Um von Stufe 1 auf Stufe 2 aufzusteigen, sind 2000 EP nötig. Für jede weitere Stufe benötigst du jeweils zusätzliche 500 EP mehr als für die vorherige. (Der Aufstieg auf Stufe 3 erfolgt also bei 4500 EP – 2500 EP über dem Aufstieg auf Stufe 2.) Es gibt keine Obergrenze für die Erfahrungsstufen.

Steigt ein Charakter eine Stufe auf, erhält er Folgendes:

- drei Attributpunkte
- einen Zauber oder ein Talent
- möglicherweise einen Fähigkeitenpunkt (Schurken alle zwei Stufen, Krieger und Magier alle drei Stufen)
- je nach Klasse *(siehe S. 25)* mehrere Gesundheits- und Mana-/Ausdauerpunkte
- eine leichte Erhöhung des Grund-Angriffsschadens

Du kannst im Charakterbogen festlegen, ob du die Attribut-, Fähigkeiten- und Zauber-/Talentpunkte selbst verteilen möchtest, oder ob das Spiel den Stufenaufstieg eines Charakters automatisch durchführen soll.

GRUPPENMITGLIEDER

Es ist zwar möglich, *Dragon Age: Origins* nur mit deinem erstellten Charakter durchzuspielen, das Spiel ist jedoch grundsätzlich für eine Gruppe aus vier Abenteurern ausgelegt. Diese Gruppe kannst du dir aus den zahlreichen potenziellen Begleitern zusammenstellen, denen du auf deinen Reisen durch Ferelden begegnest. Deine Gruppenmitglieder sind dabei nicht nur für Kämpfe wichtig, sondern haben häufig auch einen persönlichen Bezug zu deinen Quests und bitten dich möglicherweise auch um Hilfe bei ihren eigenen Problemen. Um deine aktiven Gruppenmitglieder auszutauschen, musst du einfach nur auf GRUPPE WECHSELN am oberen Rand des Hauptfensters klicken. (Unter bestimmten Umständen kann es vorübergehend unmöglich sein, deine Gruppenmitglieder auszutauschen.)

VERTRAUEN

Da deine Gruppenmitglieder ihre eigenen Vorstellungen und Persönlichkeiten haben, kann es vorkommen, dass sie auf einige deiner Entscheidungen ziemlich heftig reagieren. Am linken unteren Rand eines Charakterbogens *(siehe S. 14)* kannst du ablesen, wie groß das Vertrauen dieses Charakters in dich ist. Wenn das Vertrauen deiner Gruppenmitglieder steigt, kannst du im Lager der Gruppe längere Unterhaltungen mit ihnen führen, was zu neuen Quest-Optionen oder in einigen Fällen auch zu Romanzen führen kann. Charaktere, die vollstes Vertrauen in deine Führung haben, können dadurch außerdem Boni auf ihre Attribute erhalten. Sinkt allerdings das Vertrauen eines Gruppenmitgliedes, läufst du Gefahr, dass es dich verlässt oder verrät. Da deine Gruppenmitglieder so unterschiedlich sind, ist es schwierig, alle glücklich zu machen. Ein weiser Anführer ist sich allerdings bewusst, dass man Loyalität nicht nur durch gleiche Ansichten, sondern auch durch Geschenke *(siehe S. 34)* gewinnen kann.

SPEZIALISIERUNGEN

Sobald einer deiner Charaktere mächtig genug ist und du bestimmtes geheimes Wissen erworben hast, kannst du Spezialisierungen erlernen, die der Klasse dieses Charakters entsprechen. Der Hauptcharakter kann zwei Spezialisierungen wählen und erhält dafür auf den Stufen 7 und 14 Spezialisierungspunkte. Andere humanoide Gruppenmitglieder besitzen bereits eine Spezialisierung und können noch eine weitere erlernen. Jede Spezialisierung gewährt bestimmte Boni und schaltet eine neue, mächtige Talent- oder Zaubergruppe frei.

KRIEGER

BERSERKER

Wenn der Berserker in einen Rausch verfällt, ist er nur halb bei Sinnen und wird zum Inbegriff von Tod und Vernichtung. Es ist allerdings schwierig, diese Gier nach Blut aufrechtzuerhalten.

CHAMPION

Einen Champion auf dem Schlachtfeld auszumachen, ist relativ einfach. Er ist derjenige, der Seite an Seite mit seinen Verbündeten kämpft und ihnen immer wieder neue Hoffnung macht. Die Überzeugung, mit der er dies tut, lässt seine Gegner dabei häufig in Mutlosigkeit verfallen.

TEMPLER

Templer sind der Untergang aller fehlgeleiteten Zauberwirker. Da sie die gefährlichsten Fähigkeiten feindlicher Magier neutralisieren, kann die Gruppe nahe genug an diese herankommen, um sie unschädlich zu machen.

PLÜNDERER

Plünderer sind das wahre Gesicht des Schreckens - Masochisten, die mit ihrem eigenen Tod spielen, in der Hoffnung, damit auch ihre Gegner ins Verderben zu stürzen.

MAGIER

ARKANER KRIEGER

Der Arkane Krieger ist ein Magier, der unkonventionelle Wege geht. Er verzichtet auf die offensichtliche Macht direkter magischer Attacken, um stattdessen zu einem Elite-Kämpfer mit konventionellen Waffen zu werden.

BLUTMAGIER

Blutmagier praktizieren uralte, verbotene Magie, die weniger von Lyrium oder Mana abhängt, sondern vielmehr von der Essenz des Lebens selbst. Ihre Zauber sind grausame, extrem mächtige Waffen, mit deren Hilfe sie die Kontrolle über den Willen anderer übernehmen können.

FORMWANDLER

Formwandler beherrschen die Kunst der Verwandlung und sind somit niemals die Gegner, mit denen ein Feind gerechnet hätte.

GEISTHEILER

Ein Geistheiler ist niemals hektisch oder ungeduldig. Er verzichtet auf effektvolle Demonstrationen offensiver Macht und ist eher darauf bedacht, durch nahezu unbezwingbare Verbündete letztlich einen sicheren Sieg zu erringen.

SCHURKE

ASSASSINE

Assassinen sind effiziente Meuchelmörder und stets auf der Suche nach Schwachstellen ihrer Gegner, die sie und ihre Verbündeten ausnutzen können.

BARDE

Nur die Unschuldigsten unter den Barden sehen sich als reine Unterhalter. Viele von ihnen sind vielmehr Meister der Manipulation, die sich hinter der Maske einer Profession verbergen, die ihnen Zugang zu den Mächtigen ermöglicht. Sie sind keine Einzelkämpfer, sondern beeinflussen den Kampf zu ihren Gunsten, indem sie Verbündete inspirieren oder Gegner entmutigen.

DUELLANT

Duellanten sind Meister der Schnelligkeit, des Ausweichens und der Raffinesse. Sie sind niemals dort, wo ihr Gegner angreift, und doch immer bereit, diesen mit ihren Angriffen benommen zu machen oder lebenswichtige Körperteile zu attackieren.

WALDLÄUFER

Als Freund und eingeschworener Verbündeter der Tierwelt kann sich der Waldläufer immer auf ein paar hilfreiche Zähne und Klauen verlassen, wenn er in einer Schlacht Hilfe benötigt.

SPEZIALISIERUNGSBONI

	Berserker	Champion	Templer	Plünderer
Attributbonus	+2 Stärke	+2 Willenskraft	+2 Magie	+1 Konstitution
Sekundärbonus	+10 Gesundheit	+1 Klugheit	+3 mentale Widerstandskraft	+5 körperliche Widerstandskraft

	Arkaner Krieger	Blutmagier	Formwandler	Geistheiler
Attributbonus	+1 Geschicklichkeit	+2 Konstitution	+2 Konstitution	+2 Magie
Sekundärbonus	+5 Angriff	+2 Zauberkraft	+1 Rüstung	Zusätzliche Gesundheits-regeneration

	Assassine	Barde	Duellant	Waldläufer
Attributbonus	+2 Geschicklichkeit	+2 Willenskraft	+1 Geschicklichkeit	+1 Konstitution
Sekundärbonus	+2,5 % Kritische Trefferchance	+1 Klugheit	+1 Schaden	+5 Naturresistenz

QUESTS

In *Dragon Age: Origins* stehen nicht die Kämpfe an sich im Vordergrund. Es ist ein Spiel, das von einer Geschichte getragen wird. Anstatt einfach nur nach dem nächsten Kampf zu suchen, musst du mit anderen Personen sprechen, Schlussfolgerungen ziehen und dir deinen Weg durch die Welt suchen. Das Spiel besteht aus Hunderten kleiner Quests, die gemeinsam eine alles umfassende, epische Geschichte erzählen, und es gibt bei fast jeder Quest mehrere Lösungswege und mögliche Konsequenzen. Der einfachste Weg durch eine Quest ist es, immer nach der nächsten Plot-Markierung auf deiner Übersichtskarte oder dem nächsten Charakter mit einem Ausrufezeichen über dem Kopf zu suchen. Kreativere Spieler werden allerdings feststellen, wie sehr sie die Handlung auf unerwartete und häufig auch beunruhigende Weise beeinflussen können.

UNTERHALTUNGEN

Einige Unterhaltungen, wie beispielsweise zu Beginn deiner Herkunftsgeschichte, beginnen selbstständig. Die meiste Zeit über musst du andere Charaktere allerdings selbst ansprechen, um Hilfe oder Informationen zu erhalten. (Vergiss nicht, dich auch mit den anderen Mitgliedern deiner Gruppe zu unterhalten – sie könnten deutlich mehr wissen, als du vermutest.) Wenn eine Sprechblase erscheint, sobald du den Cursor auf einen anderen Charakter bewegst, kannst du mit diesem eine Unterhaltung beginnen, indem du die rechte Maustaste drückst. Wann immer dein Charakter im Verlauf eines Gesprächs das Wort hat, stehen dir mehrere Dialogoptionen zur Verfügung. Klicke dann auf den Satz deiner Wahl oder drücke die Taste mit der entsprechenden Nummer. Du solltest dir allerdings gut überlegen, was du sagst. In einigen Fällen wirst du erst sehr viel später im Spiel erkennen, welche Konsequenzen deine Entscheidungen haben.

ÜBERZEUGUNG

Einige Dialogoptionen des Spielers beginnen mit „(Überreden)“ oder einer anderen Kennzeichnung. Ist dein Fähigkeitenwert hoch genug, lässt sich dein Gesprächspartner durch deine Argumente überzeugen. Falls du allerdings scheiterst, befindest du dich möglicherweise in einer schlechteren Position als zuvor. Der Erfolg von Überzeugungsversuchen hängt von deinem Rang in Manipulation und deinem Klugheits-Attribut ab.

EINSCHÜCHTERUNG

Einschüchterung ist der Widerpart der Überzeugung. Ihr Erfolg hängt ebenfalls von deiner Manipulationsfähigkeit ab, wird aber nicht durch die Klugheit, sondern durch die Stärke deines Charakters beeinflusst. Es gibt zwar weniger Möglichkeiten zur Einschüchterung als zur Überzeugung, dafür können deren Ergebnisse deutlich dramatischer ausfallen. Genau wie bei der Überzeugung kann ein fehlgeschlagener Einschüchterungsversuch zu herben Rückschlägen führen.

SONSTIGE ATTRIBUT-PRÜFUNGEN

Bei einigen weiteren besonderen Dialogoptionen werden die Attributwerte deines Charakters überprüft. Wenn du beispielsweise einen Satz siehst, der mit „(Klugheit)“ beginnt, hat dein Charakter eine außergewöhnliche Erkenntnis gewonnen. Ist dein Attributwert für diese spezielle Situation hoch genug, reagieren andere Charaktere positiv auf dich. Ist er es nicht, sinkst du möglicherweise in ihrem Ansehen.

ANSCHLAGTAFELN

Verschiedene Gruppierungen in Ferelden unterhalten Anschlagtafeln und hoffen darauf, dass ihnen ein Abenteurer in Geldnöten bei ihren Problemen hilft. Die meisten dieser Anschlagtafeln gehören den Kantoren, Angehörigen der Kirche, die geschworen haben, niemals einen Satz zu sagen, der nicht aus dem Gesang des Lichts stammt. Da es häufig extrem schwierig ist, spezielle Aufträge allein mit den Worten dieser heiligen Texte zu formulieren, schreiben die Kantoren diese an einer Anschlagtafel aus. Wenn du eine Aufgabe erfüllt hast, musst du zu dem Kantor zurückkehren, um deine Belohnung zu erhalten. Du wirst während deiner Reisen auch noch auf andere Anschlagtafeln stoßen, die von kleineren örtlichen Gruppierungen genutzt werden.

TAGEBUCH

In deinem Tagebuch werden sämtliche Quests festgehalten, die du entdeckt hast. Es liefert dir Hintergrundinformationen zu deinen Aufgaben und gibt dir in einigen Fällen auch Hinweise auf alternative Lösungswege. Obwohl du dich mit mehreren Quests gleichzeitig beschäftigen kannst, kann nur eine von ihnen als „aktive Quest“ ausgewählt sein. Diese ist durch zwei große Pfeile neben der Quest gekennzeichnet. Im Hauptfenster und auf deiner Umgebungskarte werden nur interessante Punkte der aktiven Quest angezeigt.

In dem mit einem Pfeil markierten Register des Tagebuchs werden alle Quests angezeigt, die du noch nicht abgeschlossen hast. Möchtest du noch einmal einen Blick auf bereits erfüllte Quests werfen, findest du diese in dem mit einem Häkchen markierten Register.

KODEX

Deinen Kodex findest du in dem mit einem Blatt Papier gekennzeichneten Register deines Tagebuchs. Hast du Informationen über das Leben in Thedas oder die Funktionsweise des Spiels erhalten, werden diese hier aufgezeichnet. In einigen Fällen sind diese Informationen Auszüge aus Büchern, die du gefunden hast, in anderen erscheinen sie als Enzyklopädieeinträge zu bestimmten Themen. Kodexeinträge erhältst du, indem du Objekte in der Welt untersuchst, in Gesprächen nach bestimmten Themen fragst oder Gegner besiegst. Außerdem werden hier Tutorials, die in der rechten unteren Ecke des Bildschirms erscheinen, für die Nachwelt aufbewahrt.

Besondere Aufmerksamkeit solltest du den Quest-bezogenen Kodexeinträgen schenken. Sie enthalten häufig wichtige Informationen, die dir bei der Lösung einer bestimmten Aufgabe weiterhelfen.

GESPRÄCHSVERLAUF

Das vierte, mit einer Sprechblase gekennzeichnete, Register deines Tagebuchs enthält Aufzeichnungen deiner letzten 25 Unterhaltungen. Hier kannst du genau nachlesen, was ein Gesprächspartner gesagt hat. Du brauchst dir übrigens keine Gedanken machen, wenn bestimmte Gespräche aus dir Liste herausfallen. Wichtige Stellen der Handlung sind jederzeit im Tagebuch selbst verfügbar.

INHALTE ZUM HERUNTERLADEN

Im letzten, mit einer Schatzkiste gekennzeichneten, Register deines Tagebuchs werden neue Inhalte angezeigt, die du herunterladen kannst, um das Spiel zu erweitern. Dieser Bereich entspricht dem „Inhalte zum Herunterladen“-Bildschirm, der über das Hauptmenü erreichbar ist.

KARTEN

In *Dragon Age: Origins* gibt es zwei Arten von Karten: die Umgebungskarten sowie die Weltkarte, auf der du zwischen den verschiedenen Gebieten hin- und herreisen kannst. Wenn du ein neues Gebiet betrittst, ist die jeweilige Umgebungskarte noch ziemlich unvollständig. Das änderst sich jedoch, wenn du das Gebiet weiter erkundest. Ein kleiner Ausschnitt der Umgebungskarte wird außerdem auf der Übersichtskarte in der rechten oberen Ecke des Spielbildschirms angezeigt.

Die Weltkarte (die eigentlich nur eine Karte des Landes Ferelden ist – die Welt Thedas ist deutlich größer) ist verfügbar, sobald du den Prolog des Spiels abgeschlossen hast. In ihrer rechten oberen Ecke findest du das Lager deiner Gruppe. Hier kannst du dich mit all deinen Gruppenmitgliedern treffen und die Verletzungen deiner Charaktere automatisch heilen lassen. Wenn du mithilfe der Weltkarte von einem Ort zum anderen reist, solltest du dich allerdings vorsehen. Es gibt zahlreiche feindliche Gruppen, die Abenteurern auflauern.

Markierung	Erklärung
1	Gesundheit des Charakters *(S. 24)*
2	Mana/Ausdauer des Charakters *(S. 25)*
3	Aktuelle Aktion des Charakters
4	Gefallenes Gruppenmitglied
5	Aktuell ausgewählter Charakter
6	Charakter erleidet Schaden *(S. 26)*
7	Stufenaufstieg-Benachrichtigung *(S. 22)*
8	Anklicken, um die gesamte Gruppe auszuwählen
9	Die Gruppe anweisen, ihre Position zu halten
10	Anklicken, um das Waffenset zu wechseln *(S. 34)*

Markierung	Erklärung
11	Anklicken, um die Schnellleiste zu sperren
12	Erfahrungsleiste *(S. 17)*
13	Statuseffekte des Charakters *(S. 30)*
14	Schnellleisten-Fähigkeiten mit Shortcuts
15	Schnell verwendbare Objekte mit Anzahl *(S. 35)*
16	Regenerationszeit
17	Beschreibung der gewählten Fähigkeit
18	Ziehen, um die Größe der Schnellleiste zu ändern
19	Übersichtskarte des Gebiets *(S. 21)*
20	Anklicken, um die Übersichtskarte zu schließen

Markierung	Erklärung
21	Charakterbogen *(S. 14)*
22	Zauber/Talente *(S. 14)*
23	Fähigkeiten *(S. 15)*
24	Inventar *(S. 33)*
25	Tagebuch *(S. 21)*
26	Karte *(S. 21)*
27	Kampftaktiken *(S. 31)*
28	Gruppe wechseln
29	Hauptmenü
30	Aktiver Zauber/Aktives Talent

Markierung	Erklärung
31	Heilungs-/Elementeffekt *(S. 24)*
32	Schaden eines Gruppenmitglieds *(S. 26)*
33	Schaden eines Gegners
34	Nicht ausgewähltes Gruppenmitglied
35	Nicht ausgewählter Gegner
36	Bogen für Flanken-Angriffe *(S. 25)*
37	Ausgewählter Charakter
38	Aktuelles Ziel
39	Name/Gesundheit des aktuellen Ziels
40	Kritischer Trefferschaden *(S. 27)*

KAMPF

Obwohl das Magiesystem ein wenig anders funktioniert, folgen die meisten Kämpfe einer klaren Spielmechanik. Die Differenz zwischen dem Angriffswert des Attackierenden und dem Verteidigungswert seines Gegners plus etwa 50 ergibt die prozentuale Chance, dass ein Angriff erfolgreich ist. Ist dies der Fall, erleidet das Ziel eine gewisse Anzahl von Schadenspunkten, die von seiner aktuellen Gesundheit abgezogen werden. Allerdings kann jeder dieser statistischen Werte – Angriff, Verteidigung, Schaden – zusätzlich noch von zahlreichen anderen Faktoren beeinflusst werden. Diese werden auf den folgenden Seiten erklärt.

Markierung / Erklärung	
1	Anklicken, um den Charakter zu wechseln
2	Rasse *(S. 10)*
3	Klasse *(S. 11)*
4	Spezialisierungen *(S. 18)*
5	Gesundheit *(S. 24)*
6	Ausdauer/Mana *(S. 25)*
7	Erschöpfung *(S. 25)*
8	Rüstung *(S. 26)*
9	Verteidigung *(S. 26)*
10	Angriff *(S. 25)*

Markierung / Erklärung	
11	Schaden *(S. 26)*
12	Statuseffekte *(S. 30)*
13	Vertrauen *(S. 18)*
14	EP bis zur nächsten Stufe *(S. 17)*
15	Attribute *(S. 14)*
16	Körperliche/mentale Widerstandskraft *(S. 30)*
17	Elementresistenz *(S. 27)*
18	Anklicken, um Spielstatistiken aufzurufen
19	Anklicken, um eine Stufe aufzusteigen
20	Anklicken für automatische Stufenaufstiege

GESUNDHEIT

Wenn ein Charakter Schaden erleidet, wird dieser von seinen Gesundheitspunkten abgezogen. Die maximale Gesundheit eines Charakters wird zu Anfang durch dessen Klasse *(siehe S. 11)* bestimmt. Sie steigt bei jedem Stufenaufstieg und wird außerdem durch jeden in das Attribut Konstitution investierten Punkt erhöht. Verlorene Gesundheit regeneriert sich automatisch, wobei dies bei der Erkundung deutlich schneller geschieht als im Kampf. Wenn deine Gesundheit im Kampf zu stark sinkt, solltest du einen Wundumschlag *(siehe S. 35)* benutzen oder einen Heilzauber wirken.

AUSDAUER/MANA

Während Krieger und Schurken beim Einsatz der meisten Talente Ausdauer verbrauchen, nutzen Magier ihr Mana, um Zauber zu wirken. (Einige wenige Fähigkeiten kosten allerdings weder Ausdauer noch Mana.) Charaktere gewinnen Ausdauer und Mana zwar im Laufe der Zeit zurück, allerdings dauert dies im Kampf deutlich länger. Sie können somit nur eine begrenzte Anzahl von Fähigkeiten gleichzeitig einsetzen. Vor allem auf niedrigeren Erfahrungsstufen, auf denen die Ausdauer- und Manareserven der Charaktere noch relativ gering sind, dienen Talente und Zauber eher als Ergänzung der Standardangriffe und weniger als primäre Kampfaktionen. Die Größe der Ausdauer- oder Manareserven eines Charakters wird zu Anfang durch dessen Klasse *(siehe S. 11)* bestimmt. Sie steigt bei jedem Stufenaufstieg und wird außerdem durch jeden in das Attribut Willenskraft investierten Punkt erhöht.

ERSCHÖPFUNG

Da das Gewicht einer Rüstung oder eines Schildes vor allem im Kampf eine enorme Belastung darstellt, verursacht es zusätzliche Erschöpfung, die zu den normalen Kosten eines Talents oder Zaubers hinzugerechnet wird. Die Erschöpfung wirkt sich prozentual auf diese Kosten aus und erhöht sich mit weiteren Ausrüstungsgegenständen. Ein Charakter, der beispielsweise Handschuhe mit einem Erschöpfungswert von 2,5 % und Stiefel mit einem Wert von 3 % trägt, verbraucht bei jedem Talent oder Zauber 5,5 % mehr Ausdauer oder Mana als normal. Während bei Charakteren an vorderster Front die Vorteile einer Rüstung gegenüber den Nachteilen durch die Erschöpfung überwiegen, sollten Charaktere, die im Hintergrund kämpfen und sich auf Talente oder Zauber konzentrieren, eher auf normale Kleidung setzen. Anhaltende Fähigkeiten verursachen ebenfalls Erschöpfung *(siehe S. 17)*.

ANGRIFF

Der Angriffswert setzt sich aus dem durch die Klasse *(siehe S. 11)* vorgegebenen Grund-Angriff und der Hälfte der Stärke- und Geschicklichkeitsmodifikatoren eines Charakters zusammen. (Da bei Fernangriffen der Stärkemodifikator wegfällt, wird hier der gesamte Geschicklichkeitsmodifikator zur Berechnung herangezogen.) Darüber hinaus können Talente, Zauber, Fähigkeiten, Statuseffekte, hochwertige Ausrüstung und der Schwierigkeitsgrad diesen Wert beeinflussen.

FLANKEN-ANGRIFFE

Ein Angreifer, der ein Ziel direkt von hinten attackiert, erhält hohe Angriffsboni und hat eine deutlich höhere Chance, einen kritischen Treffer zu landen. Diese Boni sinken, je weiter sich der Angreifer zur Seite seines Ziel bewegt. Der schwarze Abschnitt des roten Rings zu Füßen eines Gegners zeigt dessen Flanken-Bereich an. Spezielle Talente schützen einen Charakter teilweise oder auch ganz vor gegnerischen Flanken-Angriffen. (*Flanken-Angriffe eines Schurken sind Hinterhältige Angriffe – siehe S. 19.*)

REICHWEITE

Solange ein Angreifer seinem Ziel nahe genug ist, haben Angriffe mit Fernkampfwaffen normale Angriffswerte. Die Reichweite einer Waffe in Metern ist in deren Statistiken angegeben. Wird diese Distanz überschritten, sinkt der Angriffswert stark, wodurch es deutlich schwieriger wird, das Ziel zu treffen.

DECKUNG

Pfeile und Armbrustbolzen sind nicht in der Lage, feste Objekte wie Tische, Säulen oder Fässer zu durchdringen. Obwohl auch ein Gegner in Deckung anvisiert und unter Beschuss genommen werden kann, wird dieser dabei nicht getroffen, unabhängig davon, wie hoch der Angriffswert ist.

VERTEIDIGUNG

Verteidigung steht für die Fähigkeit eines Charakters, gegnerischen Angriffen vollständig zu entgehen. Der Verteidigungswert setzt sich aus der durch die Klasse *(siehe S. 11)* vorgegebenen Grund-Verteidigung und dem Geschicklichkeitsmodifikator eines Charakters zusammen. Schilde, Talente, Zauber, Fähigkeiten, Statuseffekte, hochwertige Gegenstände und der Schwierigkeitsgrad können diesen Wert noch zusätzlich beeinflussen. Bitte beachte, dass Rüstungen im Gegensatz zu Schilden keinen direkten Einfluss auf die Verteidigung haben. Sie reduzieren vielmehr, wie weiter unten beschrieben, den erlittenen Schaden.

VERTEIDIGUNG GEGEN GESCHOSSE

Jeder Charakter hat einen separaten, nicht angezeigten Verteidigungswert gegen feindliche Geschosse, der es ihm ermöglicht, Distanzangriffe abzuwehren. Schilde tragen zur Verteidigung gegen Geschosse stärker bei als zur normalen Verteidigung. Es gibt außerdem einige Zauber und Talente, die die Verteidigung gegen Geschosse direkt erhöhen.

SCHADEN

Der Grundschaden setzt sich aus dem Schadenswert der Waffe und (außer bei Armbrüsten und Magierstäben) dem Stärkemodifikator des angreifenden Charakters zusammen. (Bitte beachte, dass bei einem Charakter, der zwei Waffen führt, der Stärkemodifikator für die Waffe in der Nebenhand halbiert wird. Bei einer zweihändigen Waffe wird der Stärkemodifikator hingegen um 50 % erhöht.) Charaktere erhalten außerdem bei jedem Stufenaufstieg geringe Boni auf ihren Grundschaden. Da geschicktere Charaktere darüber hinaus in der Lage sind, durchbohrende Waffen wie Dolche und Pfeile optimal anzusetzen, wird der von diesen Waffen verursachte Schaden außerdem noch von der Geschicklichkeit beeinflusst. Zusätzlich können Talente, Zauber, Statuseffekte, hochwertige Gegenstände und der Schwierigkeitsgrad diesen Grundwert beeinflussen. Da der Schadenswert, den du in deinem Charakterbogen siehst, an die relative Geschwindigkeit der Waffe angepasst ist, ist es schwierig, dessen exakte Berechnung wiederzugeben.

RÜSTUNG UND RÜSTUNGSDURCHDRINGUNG

Die Rüstung eines Charakters reduziert den Schaden, den dieser erleidet. Ein Ziel mit einem Rüstungswert von 10 erleidet somit 10 Punkte weniger Schaden, als ein Angriff normalerweise verursachen würde. Ein erfolgreicher Treffer verursacht allerdings, unabhängig vom Rüstungswert, immer mindestens einen Schadenspunkt.

Außerdem verfügt jede Waffe über einen bestimmten Wert in Rüstungsdurchdringung, der den Rüstungswert des Ziels senkt, bevor der endgültige Schaden berechnet wird. Die Rüstungsdurchdringung wirkt sich somit letztlich wie zusätzlicher Schaden aus. Schadensmultiplikatoren, wie beispielsweise bei kritischen Treffern, haben jedoch keinen Einfluss auf die Rüstungsdurchdringung. Sollte der Wert der Rüstungsdurchdringung den Rüstungswert des Ziels übersteigen, verursacht die überschüssige Rüstungsdurchdringung außerdem keinen zusätzlichen Schaden.

SCHADENSARTEN UND -FARBEN

Es gibt fünf Arten von Elementschaden – Feuer, Kälte, Elektrizität, Natur und Geist. Viele Waffen, Beschichtungen und Zauber verursachen zusätzlich zu dem körperlichen Grundschaden noch eine oder mehrere Arten von Elementschaden. Elektrizitätsschaden entzieht dem Ziel darüber hinaus auch Ausdauer oder Mana.

Die unterschiedlichen Schadensarten erkennst du anhand der Schriftfarbe, in der der Schaden erscheint:

- Schaden, den deine Gruppe erleidet, erscheint unabhängig von dessen Art in Rot
- Körperlicher Schaden, der durch die normalen Angriffe deiner Gruppe oder durch Fähigkeiten verursacht wird, ist weiß
- Feuerschaden ist orange
- Kälteschaden ist blau
- Naturschaden ist grün
- Elektrizitätsschaden ist gelb
- Geistschaden ist violett
- Heilung wird in Hellgrün angezeigt und zusätzlich durch ein vorangestelltes „+“-Symbol hervorgehoben
- Jeglicher Elementschaden, der zusätzlich zu dem normalen Schaden eines Angriffs verursacht wird (zum Beispiel durch Verzauberungen), ist ebenfalls durch ein „+“-Symbol gekennzeichnet

ELEMENTRESISTENZEN

Der Elementschaden wird durch Resistenzen beeinflusst, die bestimmte Gegner von Natur aus besitzen, die aber auch durch Zauber, Talente, Fähigkeiten oder Gegenstände erworben werden können. Ein Charakter, der über 10 % Feuerresistenz verfügt, erleidet 10 % weniger Feuerschaden als normal. Andererseits können Charaktere aber auch besonders anfällig gegen bestimmte Elemente werden, wodurch sie zusätzlichen Elementschaden erleiden.

Ist ein Gegner vollständig immun gegen eine bestimmte Schadensart, wird über dessen Kopf in einigen Fällen der Hinweis „Immun!“ angezeigt. Die Schriftfarbe folgt dabei demselben Schema wie bei den Schadensarten. Bitte beachte, dass die Immunität nur angezeigt wird, wenn die Höhe dieses speziellen Schadens eine bestimmte Grenze überschreitet. Hättest du ohnehin nur geringen Feuerschaden verursacht, wird die entsprechende Resistenz nicht angezeigt, um nicht von wichtigeren Informationen abzulenken.

Elementresistenzen wirken vollkommen anders als körperliche und mentale Widerstandskräfte, die darüber entscheiden, wie gut ein Charakter bestimmten Statuseffekten widerstehen kann.

KRITISCHE TREFFER

Bei jedem Angriff besteht eine geringe Chance, dass ein kritischer Treffer ausgelöst wird. Der verursachte Schaden ist in diesem Fall doppelt so hoch, wie der normale Angriffsschaden nach Abzug der gegnerischen Rüstung gewesen wäre. Flanken-Angriffe erhöhen die Chance auf einen kritischen Treffer ebenso wie bestimmte Zauber, Talente und Gegenstände. Kritischer Trefferschaden wird in größerer Schrift angezeigt als normaler Schaden.

HINTERHÄLTIGE ANGRIFFE

Führt ein Schurke einen Flanken-Angriff aus, ist dies automatisch ein Hinterhältiger Angriff. Hinterhältige Angriffe ähneln kritischen Treffern, können jedoch durch bestimmte Schurken-Talente noch wirkungsvoller als diese werden.

STÄRKEMODIFIKATOREN

Die meisten Waffen haben ein spezifisches Merkmal, das angibt, welcher Anteil des Stärkemodifikators eines Charakters zum verursachten Schaden hinzugerechnet wird. Diese Angabe ist ein Merkmal der Waffe selbst und hängt nicht davon ab, wie sie geführt wird. Sie unterscheidet sich somit von den Änderungen am Stärkemodifikator, die vorgenommen werden, wenn zwei Waffen gleichzeitig oder zweihändige Waffen geführt werden *(siehe S. 24)*.

VERLETZUNGEN

Wenn mindestens eines deiner Gruppenmitglieder einen Kampf überlebt, werden dessen gefallene Gefährten wiederbelebt, sobald alle Gegner tot sind. Sie haben allerdings schwere Verletzungen erlitten, die Abzüge auf ihre Attribute verursachen. Um eine Verletzung zu heilen, musst du eine Verletzungsausrüstung verwenden oder dich in deinem Lager ausruhen. Verletzungen werden im Charakterbogen durch ein kleines rotes Symbol neben dem Charakter angezeigt.

GEGNER-RÄNGE

Die Namen der Gegner werden in unterschiedlichen Farben angezeigt, um deren Bedrohungsgrad wiederzugeben:

- Die Namen von „Kreaturen“, also Gegnern mit normalen Rängen, sind weiß
- Die Namen von Gegnern mit dem Rang „Elite“ sind gelb
- Die Namen von Gegnern mit dem Rang „Boss“ oder „Elite-Boss“ sind orange

WAFFENSTILE

Die Anzahl und die Art der Waffen, die ein Charakter führt, beeinflussen seinen Angriff, den Schaden, den er verursacht, und manchmal auch seine Verteidigung. Obwohl jeder Charakter mit zwei unterschiedlichen Waffensets gleichzeitig ausgerüstet sein kann, ist immer nur eines dieser Sets aktiv. Normalerweise ist eines der Waffensets für den Nahkampf und das andere für den Fernkampf gedacht, es aber gibt keinen Grund, warum ein Charakter nicht auch zwischen zwei Waffen und einer zweihändigen Waffe, zwischen einem Bogen und einer Armbrust oder zwischen einem Magierstab und einem Schwert wechseln sollte.

Klicke in deinem Inventar auf WAFFENSETS WECHSELN, um das zweite Waffenset deines Charakters zu aktivieren. Wenn du deine Waffensets während der Erkundung oder des Kampfes wechseln möchtest, kannst du denselben Button auch auf der Spieloberfläche anklicken.

EINZELNE WAFFE

Ein Charakter, der eine einzelne Einhandwaffe führt, erhält keine speziellen Boni und erleidet auch keinerlei Abzüge. In den frühen Phasen des Spiels sind die meisten Krieger und Schurken mit diesem Kampfstil am effektivsten. Da es allerdings kein spezielles Waffentalent für den Kampfstil mit einer Waffe gibt, ist dessen Entwicklungspotenzial begrenzt.

WAFFE UND SCHILD

Führt ein Charakter neben einer Einhandwaffe noch einen Schild, bleiben seine Angriffs- und Schadenswerte unverändert. Allerdings steigen dank des Schildes seine Werte für Verteidigung sowie Verteidigung gegen Geschosse. Um einen Schild tragen zu können, benötigt ein Charakter eine gewisse Stärke. Außerdem erhöhen Schilde, ebenso wie Rüstungen, die Erschöpfung eines Charakters, wodurch dessen Talente oder Zauber mehr Ausdauer oder Mana verbrauchen. Krieger haben Zugriff auf die Talentgruppe „Waffe und Schild“, durch die sie lernen, den Schild als Angriffswaffe einzusetzen oder dessen Verteidigungspotenzial zu erweitern. Sie sind dann beispielsweise in der Lage, ihre Flanken zu schützen.

ZWEI WAFFEN

Ein Charakter kann seine Angriffsfrequenz erhöhen, indem er mit einer Hand eine normale Einhandwaffe und mit der anderen eine kleine Waffe, wie beispielsweise einen Dolch, führt. Da für die Waffe in der Nebenhand allerdings nur die Hälfte des Stärkemodifikators des Charakters angerechnet wird, sind diese Angriffe normalerweise weniger effektiv als Angriffe mit nur einer Waffe. (Der Gesamtschaden beider Waffen muss somit nicht zwangsläufig höher sein, als wenn nur eine von ihnen geführt würde.) Die Talentgruppe „Zwei Waffen“ steht Kriegern und Schurken offen, die durch sie den effektiveren Umgang mit zwei Waffen erlernen. Sie können dadurch die Abzüge für den Einsatz von zwei Waffen reduzieren und lernen, mit beiden Waffen gleichzeitig anzugreifen. Ein Meister im Kampf mit zwei Waffen ist sogar in der Lage, zwei normal große Einhandwaffen zu führen.

ZWEIHÄNDIGE WAFFE

Ein Charakter, der eine zweihändige Waffe führt, benötigt dafür nicht nur enorme Stärke, sondern muss auch eine geringere Angriffsgeschwindigkeit in Kauf nehmen. Dafür verursacht ein Zweihänder bei einem Treffer allerdings auch gewaltigen Schaden, da in diesen der 1,5-fache Stärkemodifikator des Charakters einfließt (im Gegensatz zu einer Einhandwaffe, die nur den einfachen Stärkemodifikator nutzt). Die Talentgruppe „Zweihändige Waffen“ steht Kriegern offen, die durch sie lernen, noch mächtigere Angriffe auszuführen, ihre Gegner außer zu Gefecht setzen oder deren Rüstungen und Waffen zu zerstören.

MAGIERSTAB

Magierstäbe unterscheiden sich deutlich von anderen Waffen. Obwohl sie mit beiden Händen geführt werden, nutzen Magier sie nicht für direkte Nahkampfangriffe, sondern verschießen stattdessen magische Geschosse, die unabhängig vom Angriffswert eines Magiers immer ihr Ziel finden. Der verursachte Schaden setzt sich dabei aus der Macht des Stabes sowie der Zauberkraft des Magiers zusammen (die wiederum von dessen Magie-Attribut bestimmt wird – *siehe S. 15*). Da Stäbe im Gegensatz zu Zaubern kein Mana verbrauchen, ist ein Magier selbst dann nicht wehrlos, wenn all sein Mana verbraucht ist.

BOGEN

Ein Charakter, der das Bogenschießen beherrscht, bringt seinen Gegnern aus großer Distanz den Tod. Erleidet ein Bogenschütze allerdings Schaden durch Nahkampfangriffe, kann er seine Konzentration verlieren, wodurch sich wiederum seine Schussfrequenz verringert. Kurzbögen haben die schnellste Feuerrate aller Bögen, dafür aber auch weniger Reichweite und Durchschlagskraft. Langbögen verursachen höheren Schaden und haben eine größere Reichweite als Kurzbögen, müssen dafür jedoch eine geringere Schussfrequenz in Kauf nehmen. Armbrüste, die ebenfalls in die weite Kategorie der Bögen fallen, verfügen über die größte Reichweite und verursachen, vor allem gegen gepanzerte Feinde, gewaltigen Schaden. Allerdings ist das Nachladen einer Armbrust relativ zeitaufwendig. Im Gegensatz zu Kurz- und Langbögen wird der durch Armbrüste verursachte Schaden nicht durch den Stärkemodifikator eines Charakters erhöht, weshalb außergewöhnlich starke Charaktere mit einem Bogen höheren Schaden verursachen können als mit einer Armbrust. Da jedoch andererseits allein die Benutzung eines Kurz- oder Langbogens große Geschicklichkeit erfordert, sind nur ausgewogene Charaktere in der Lage, sämtlichen Arten von hochwertigen Bögen zu nutzen. Krieger und Schurken haben Zugang zur Talentgruppe „Bogenschießen“, durch die sie lernen, Spezialschüsse abzugeben und sich mit einem Bogen oder einer Armbrust zu verteidigen.

MAGIESPEZIFISCHE REGELN

Die Magie folgt ihren eigenen Regeln – auch im Kampf! Durch diese Sonderstellung kann ein Magier anderen Klassen gegenüber im Nachteil sein, wenn er alleine kämpft oder gezwungen ist, konventionelle Waffen einzusetzen. Wird er hingegen von einer ausgewogenen Gruppe unterstützt oder von einem Spieler gesteuert, der die Regeln der Magie wirklich beherrscht, ist ein Magier ein schrecklicher und außergewöhnlich gefährlicher Gegner.

ZAUBERKRAFT

Die Zauberkraft eines Magiers entscheidet über die Effektivität seiner Zauber, den Schaden durch die Geschosse seines Magierstabes sowie die Wirksamkeit von Tränken, Umschlägen und Salben. Die Höhe der Zauberkraft errechnet sich über das Attribut Magie. Jeder Punkt dieses Attributs, der über 10 hinausgeht, ist 1 Punkt in Zauberkraft. Dieser Wert kann allerdings durch bestimmte Fähigkeiten, Statuseffekte, Magierstäbe oder sonstige hochwertige Gegenstände beeinflusst werden. Auch wenn die Auswirkungen höherer Zauberkraft je nach Zauber unterschiedlich sind, lässt sich grundlegend sagen, dass mehr Zauberkraft nie schaden kann. Bei Magierstäben, die zwei Boni auf Zauberkraft gewähren, werden diese Effekte addiert.

UNTERBROCHENE ZAUBER

Da das Wirken eines Zaubers enorme Konzentration erfordert, kann dieser unterbrochen werden, wenn ein Magier bei seiner Vorbereitung Schaden erleidet. Obwohl der Magier natürlich versuchen kann, den Zauber erneut zu wirken, verringert eine solche Verzögerung seine Effektivität im Kampf. Durch höhere Ränge in der Fähigkeit „Kampfausbildung“ kann ein Magier mehr Schaden verkraften, bevor seine Zauber unterbrochen werden.

ZAUBERKOMBINATIONEN

Wenn zwei gegensätzliche oder sich ergänzende Zauber aufeinandertreffen, kann dies ungewöhnliche und mächtige Auswirkungen haben. Es gibt zehn mögliche Zauberkombinationen im Spiel. Obwohl du schon früh Hinweise auf einige von ihnen erhältst, musst du die meisten Kombinationen selbst herausfinden. Sobald du eine neue Zauberkombination entdeckt hast, erscheint in deinem Kodex eine Beschreibung ihrer Funktionsweise.

SCHADEN DURCH VERBÜNDETE

Viele Zauber (ebenso wie Fallen, Sprengfeuer und Spezialfähigkeiten feindlicher Wesen) unterscheiden nicht zwischen Freund und Feind oder haben Auswirkungen auf ein Gebiet statt nur auf ein einzelnes Ziel. Sie schaden – oder helfen – allen, die sich in ihrem Wirkungsbereich befinden, unabhängig davon, ob es sich dabei um Gegner oder Verbündete handelt. Wenn du eine Falle stellst, kann diese nur von Gegnern ausgelöst werden. Befindet sich dabei allerdings eines deiner Gruppenmitglieder zu nah an der Falle, bekommt es deren Auswirkungen ebenfalls zu spüren. Also sei vorsichtig!

STATUSEFFEKTE

Zahlreiche Gegenstände, Talente und Zauber haben Effekte auf ein Ziel, die über bloßen Schaden hinausgehen. Neben einfacheren Effekten wie Niederwerfen gibt es auch komplexere, die über einen längeren Zeitraum anhalten und weiter unten beschrieben werden.

Das Ziel des Angriffs hat allerdings in fast allen Fällen eine Chance, diesen Statuseffekten zu widerstehen. Ob ihm dies gelingt, hängt je nach Effekt von seiner körperlichen oder mentalen Widerstandskraft ab.

KÖRPERLICHE WIDERSTANDSKRAFT

Bei körperlichen Effekten, wie Niederwerfen oder Festhalten, vergleicht das Spiel die körperliche Widerstandskraft des Ziels mit dem maßgeblichen Attributmodifikator des Angreifers. Bei den meisten Talenten ist dies Stärke, bei Zaubern Magie und bei einem Großteil der Schurkentalente Klugheit. Ist die körperliche Widerstandskraft höher, entgeht das Ziel dem jeweiligen Statuseffekt. Die körperliche Widerstandskraft ist halb so hoch wie die Summe der Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsmodifikatoren eines Charakters.

MENTALE WIDERSTANDSKRAFT

Bei mentalen Effekten, wie Schlaf oder Betäubung, vergleicht das Spiel die mentale Widerstandskraft des Ziels mit dem maßgeblichen Attributmodifikator des Angreifers. Bei den meisten Talenten ist dies Klugheit, bei den meisten Zaubern Magie. Ist die mentale Widerstandskraft höher, entgeht das Ziel dem jeweiligen Statuseffekt. Die mentale Widerstandskraft ist halb so hoch wie die Summe der Willenskraft-, Magie- und Klugheits-modifikatoren eines Charakters.

BETÄUBUNG/LÄHMUNG/ANGST/ BEWEGUNGSUNFÄHIGKEIT/ VERSTEINERUNG

All diese Statuseffekte verhindern, dass das betroffene Ziel eine Aktion ausführen kann, und bewirken außerdem, dass gerade ausgeführte Aktionen abgebrochen werden. Die Effekte unterscheiden sich allerdings in ihrer optischen Darstellung und können unterschiedlich auf weitere Effekte reagieren. Versteinerte Charaktere können beispielsweise durch kritische Treffer und andere Effekte zerschmettert werden.

BENOMMENHEIT

Ein benommener Charakter kann zwar immer noch kämpfen, ist dabei allerdings deutlich weniger effektiv. Da dieser Effekt Abzüge auf Angriff und Verteidigung verursacht, trifft der Charakter seine Gegner seltener, während er selbst häufiger getroffen wird.

SCHLAF

Ein Gegner, der in Schlaf versetzt wurde, kann nicht angreifen und wird deutlich anfälliger für weitere Effekte. Er erwacht allerdings wieder, sobald er erneut Schaden erleidet.

BEZAUBERUNG

Bezauberte Gegner kämpfen während der Dauer des Effekts als Verbündete des Spielers. Der Hauptcharakter, seine Gruppenmitglieder und andere Verbündete sind immun gegen Bezauberung.

KAMPFTAKTIKEN

Markierung / Erklärung	
1	Anklicken, um den Charakter zu ändern
2	Anklicken, um eine Taktikgruppe auszuwählen
3	Anklicken, um diese Bedingung zu deaktivieren
4	Nummer ziehen, um die Taktiken umzusortieren
5	Zuvor erstellte Bedingungen
6	Zuvor erstellte Aktionen

Markierung / Erklärung	
7	Anklicken, um das allgemeine Verhalten auszuwählen
8	Charakter, für den die Bedingung gilt
9	Durch die Bedingung überwachte Kriterien
10	Auszuführende Aktion, wenn die Bedingung erfüllt ist
11	Sämtliche Taktiken für diesen Charakter deaktivieren
12	Änderungen an dieser Taktikgruppe speichern

Sobald du die grundlegenden Kampfstrategien verinnerlicht hast, bist du bereit für die Kampftaktiken. Sie sorgen dafür, dass deine Gruppenmitglieder auch dann effektiv zusammenarbeiten, wenn du sie nicht ständig kontrollierst. Der Kampftaktiken-Bildschirm sieht auf den ersten Blick zwar etwas kompliziert aus, basiert aber auf einem simplen Grundkonzept: Ist die erste Bedingung auf der linken Seite erfüllt, wird die entsprechende Aktion auf der rechten Seite ausgeführt. Ist die Bedingung nicht erfüllt, wird die nächste überprüft. Während du deinen aktuellen Charakter immer direkt steuern musst, folgen die anderen Mitglieder deiner Gruppe den von dir vorgegebenen Taktiken.

GRUNDLEGENDE TAKTIKEN

Wenn deine Charaktere neue Zauber und Talente erlernen, erscheinen neue vorgegebene Taktiken (wie Bogenschütze, Verteidiger oder Schläger) in den Optionen des Voreinstellungen-Auswahlmenüs. So wird beispielsweise bei Morrigan die Taktik „Heiler“ erscheinen, sobald sie den Zauber „Heilen“ erlernt hat, auch wenn diese Voreinstellung zuvor leer war. Entscheide dich einfach für eine Taktik-Voreinstellung, bei der genau die Aktionen ausgeführt werden, die du dir für den jeweiligen Charakter vorstellst.

VERHALTEN

Das Verhalten-Auswahlmenü in der rechten oberen Ecke des Taktiken-Bildschirms entscheidet darüber, wie sich ein Charakter im Kampf allgemein verhält. Es bestimmt beispielweise, wann und aus welcher Entfernung dieser angreift, wann er einen Gegner verfolgt und wann er zwischen Nah- und Fernkampfwaffen wechselt. Während die Taktiken also über spezielle Aktionen eines Charakters entscheiden, bestimmt das Verhalten dessen allgemeine Reaktionen.

EIGENE TAKTIKEN

Du kannst außerdem eigene Taktikgruppen erstellen oder die Voreinstellungen ändern (wenn du eine Voreinstellung veränderst und dann auf VOREINSTELLUNG SPEICHERN klickst, wird diese allerdings nicht mehr automatisch angezeigt, sobald du neue Fähigkeiten erlernst – möchtest du auf diese Funktion nicht verzichten, solltest du dich stattdessen lieber an eigenen Taktiken versuchen).

Nehmen wir beispielweise an, du möchtest, dass ein Charakter einen Wundumschlag verwendet, sobald seine Gesundheit unter einen gewissen Wert sinkt. Klicke dafür als Erstes auf ein Bedingung-Feld auf der linken Seite des Bildschirms und wähle im nun erscheinenden Menü den Charakter aus, für den diese Bedingung gelten soll. Da du möchtest, dass die Gesundheit dieses Charakters überwacht wird, entscheidest du dich für SELBST. Daraufhin öffnet sich ein weiteres Menü. Wähle hier GESUNDHEIT und dann < 50 %. Du hast nun deine erste Bedingung erstellt: Sobald die Gesundheit dieses Charakters unter 50 % sinkt, erkennt das Spiel, dass die Bedingung erfüllt ist, und aktiviert die entsprechende Aktion.

Diese Aktion musst du nun festlegen. Klicke auf der rechten Seite des Bildschirms auf das Feld neben der zuvor erstellten Bedingung und wähle dann WUNDUMSCHLAG BENUTZEN: SCHWÄCHSTEN. (Die stärkeren Wundumschläge solltest du dir für wirklich kritische Situationen aufsparen. Falls der schwache Umschlag nicht ausreichen sollte, wird die Bedingung einfach erneut erfüllt, und der Charakter verwendet einen weiteren Umschlag.)

Und das war es auch schon! Da die Taktiken immer von oben nach unten überprüft werden, solltest du dringende Aufgaben wie Heilung möglichst weit nach oben setzen. Du kannst Taktiken nach oben oder unten verschieben, indem du die vorangestellte Nummer auf eine andere Position ziehst.

Taktiken sind besonders nützlich und mächtig, wenn sie es deinen Gruppenmitgliedern ermöglichen, einander zu unterstützen. Wenn beispielsweise Morrigan in deiner Gruppe ist und einen Heilzauber beherrscht, kannst du festlegen, dass sie all deine Gruppenmitglieder im Auge behalten und jeden heilen soll, der in Schwierigkeiten steckt. Da Magier im Nahkampf äußerst verwundbar sind, kannst du gleichzeitig einen Krieger anweisen, jeden Gegner anzugreifen, der Morrigan attackiert (Gegner > Attackiert Gruppenmitglied > Attackiert Morrigan).

Wenn dein Charakter Stufen aufsteigt oder weitere Ränge der Kampftaktiken-Fähigkeit erlernt, erhältst du zusätzliche Bedingungs- und Aktions-Felder, wodurch du auch komplexere Kampfstrategien entwickeln kannst.

GEGENSTÄNDE

In *Dragon Age: Origins* gibt es Hunderte einzigartige Gegenstände aus fünf Hauptgruppen: benutzbare Gegenstände wie Wundumschläge oder Fallen, Handwerksgegenstände wie Rezepte und Rohzutaten (die häufig selbst benutzbar sind), Plot-Gegenstände wie Schlüssel oder Briefe, Geschenke für deine Gruppenmitglieder und Gegenstände wie Waffen, Rüstungen oder Accessoires.

Markierung	Erklärung
1	Anklicken, um den Charakter zu wechseln
2	Vergleich mit dem ausgerüsteten Gegenstand
3	Details des ausgewählten Inventar-Gegenstandes
4	Material und Stufe *(S. 32)*
5	Voraussetzungen *(S. 32)*
6	Gegenstandseffekte *(S. 34)*
7	Gesamtvermögen *(S. 35)*
8	Nach Art/Name/Alter sortieren

Markierung	Erklärung
9	Alles außer Plot-Gegenständen
10	Waffen
11	Rüstung
12	Accessoires
13	Sonstige Gegenstände
14	Handwerksgegenstände
15	Plot-Gegenstände
16	Inventar-Limit

INVENTAR

In deinem Inventar werden alle Gegenstände aufbewahrt, die du während deiner Reisen durch Ferelden kaufst oder findest. Hier kannst du die Werte der Gegenstände miteinander vergleichen und deine Gruppenmitglieder für die Schlacht ausrüsten. Du kannst allerdings nur eine begrenzte Menge an Ausrüstung bei dir tragen. Ist dein Inventar voll, musst du erst einige Gegenstände verkaufen oder zerstören, bevor du weitere aufnehmen kannst. Du kannst dein Inventar außerdem erweitern, indem du dir einen Rucksack kaufst.

Wenn du den Cursor auf einen Gegenstand bewegst, werden dir die wichtigsten Informationen darüber angezeigt. Hältst du die rechte Maustaste auf einem Gegenstand in deinem Inventar gedrückt, erscheint ein Kreismenü, über das du auf alle verfügbaren Optionen zugreifen kannst. Du kannst den Gegenstand beispielsweise ausrüsten, ihn einem Gruppenmitglied als Geschenk überreichen, dir seine Beschreibung und seinen Wert ansehen oder ihn zerstören, um Platz in deinem Inventar zu schaffen.

Möchtest du einen ausrüstbaren Gegenstand ausrüsten oder einen benutzbaren Gegenstand benutzen, musst du in deinem Inventar einfach nur einen Doppelklick darauf ausführen. Alternativ kannst du einen Ausrüstungsgegenstand auch auf den Charakter oder das entsprechende Ausrüstungsfeld auf der linken Seite ziehen. Um unkompliziert auf benutzbare Gegenstände zugreifen zu können, kannst du diese, ebenso wie Fähigkeiten, Zauber oder Talente, in deine Schnellleiste ziehen.

BEHÄLTER/BEUTE

Ist ein Objekt oder gegnerischer Leichnam von einem Schimmer umgeben, enthält dieser Gegenstände, die du einsammeln kannst – vorausgesetzt natürlich, du bist in der Lage, den Behälter zu öffnen, und verfügst über genügend Platz in deinem Inventar. Viele Türen und Truhen sind allerdings verschlossen, wenn du sie findest. Um ein Schloss zu öffnen, brauchst du entweder den richtigen Schlüssel oder einen Schurken, der es knackt. Grundsätzlich verfügt jeder Schurke über ein gewisses Grundgeschick im Schlösserknacken. Je weiter ein Schurke allerdings im Talent „Schlösserknacken“ aufsteigt und je mehr Punkte er in das Attribut Klugheit investiert, desto besser wird er. Um zu verhindern, dass dir viele gute Gegenstände entgehen, solltest du also sicherstellen, dass du einen Schurken in deiner Gruppe hast!

MATERIALIEN

Bei allen Waffen und Rüstungsteilen wird angezeigt, aus welchem Material diese bestehen. Es gibt jeweils sieben Qualitätsstufen der drei verschiedenen Materialkategorien Leder, Metall und Holz. Innerhalb einer Kategorie haben Gegenstände aus höherstufigen Materialien immer auch bessere Werte.

GEGENSTANDS-SETS

Ist ein Charakter mit mehreren Gegenständen desselben Sets gleichzeitig ausgerüstet, erhält er zusätzliche Boni. Derartige Gegenstände bestehen nicht nur aus derselben Materialart, sondern haben normalerweise auch ähnliche Namen, wie zum Beispiel Dalish-Stiefel, Dalish-Rüstung und Dalish-Handschuhe. Ist dies der Fall, erscheint im Hauptfenster und im Charakterbogen ein kleines grünes Symbol für das Gegenstands-Set. Untersuche deine Gegenstände und lies dir ihre Beschreibungen durch, um herauszufinden, welche von ihnen dir Set-Boni gewähren. Solltest du zwei komplette Gegenstands-Sets finden, die gleichzeitig ausgerüstet werden können, werden die entsprechenden Boni addiert.

GEGENSTANDSEFFEKTE

Einige Ausrüstungsgegenstände können die Werte deines Charakters verbessern (oder auch verschlechtern). Wenn du den Cursor über einen Gegenstand in deinem Inventar bewegst, werden positive Effekte grün und negative Effekte rot angezeigt. Diese Boni oder Abzüge werden wirksam, sobald du den entsprechenden Gegenstand ausrüstest. Beachte aber bitte, dass diese Boni nicht auf Voraussetzungen angerechnet werden, die erfüllt sein müssen, um neue Fähigkeiten erlernen zu können. Das Talent „Unbezwingbar“ erfordert beispielsweise 28 Stärke. Um es erlernen zu können, muss der Charakter 28 Punkte im Attribut Stärke besitzen, ohne dass dieser Wert durch besondere Gegenstände oder aktive Zauber oder Talente erhöht wurde.

RUNEN

Hochwertige Waffen können verbessert werden, indem ein Verzauberer eine oder mehrere Lyrium-Runen darauf anbringt. Du findest solche Runen zwar in ganz Ferelden, allerdings sind sowohl Verzauberer als auch entsprechend hochwertige Waffen relativ selten. Sobald eine Rune angebracht wurde, werden ihre Eigenschaften dem Gegenstand hinzugefügt. Die Rune wird bei diesem Vorgang weder zerstört noch permanent an die Waffe gebunden. Wenn du später eine bessere Rune findest, kannst du erneut zu einem Verzauberer gehen, um die alte Rune ersetzen zu lassen.

GESCHENKE

Während deiner Abenteuer wirst du auf Gegenstände stoßen, die als Geschenke gekennzeichnet sind. Du kannst einem deiner Gruppenmitglieder ein Geschenk machen, indem du dein Inventar öffnest, zu dem entsprechenden Begleiter wechselst, den Gegenstand dann mit der rechten Maustaste anklickst und schließlich im Kreismenü GESCHENK auswählst. Nimmt der Charakter das Geschenk an, steigt dessen Vertrauen in dich. Da unterschiedliche Charaktere auch unterschiedliche Arten von Geschenken bevorzugen, steigt das Vertrauen eines Gruppenmitglieds stärker, wenn du diesem ein Geschenk aus seiner Lieblingskategorie machst. Einige Geschenke sind sogar so perfekt für bestimmte Charaktere geeignet, dass sich andere Gruppenmitglieder schlichtweg weigern, diese anzunehmen. Mit jedem Geschenk, das du einem Gruppenmitglied machst, sinkt allerdings dessen Interesse an deinem nächsten Geschenk. Da in deinem Lager deine gesamte Gruppe versammelt ist, ist dies der perfekte Ort, um deinen Begleitern Geschenke zu machen.

WÄHRUNG

In Ferelden gibt es drei Arten von Münzen: Kupfermünzen (oder „Kupfer“), Silbermünzen (oder „Silberlinge“) und Goldmünzen (oder „Sovereigns“). 100 Kupfer sind ein Silberling, 100 Silberlinge ein Sovereign. Der Einfachheit halber wandelt das Spiel dein Vermögen automatisch so um, dass du möglichst wenige Münzen bei dir trägst. Wenn du beispielsweise 80 Kupfer besitzt und weitere 40 findest, besitzt du danach 1 Silberling und 20 Kupfer. Dein aktuelles Gesamtvermögen wird am oberen Rand deines Inventars angezeigt.

LÄDEN

In ganz Ferelden bieten dir Händler neue Ausrüstung zum Verkauf an und kaufen dir außerdem Gegenstände ab, für die du keine Verwendung hast. Auf diese Weise füllst du nicht nur deine Geldbörse, sondern schaffst auch Platz im Inventar. Um mit einem Händler Geschäfte zu machen, musst du einfach nur Gegenstände aus dessen Inventar in dein eigenes ziehen und umgekehrt. Über das letzte Symbol auf jeder Seite des Laden-Fensters kannst du irrtümlich gemachte Transaktionen wieder rückgängig machen, ohne dadurch Geld zu verlieren. Nachdem du das Fenster geschlossen hast, ist dies nicht mehr möglich.

HANDWERK

Charaktere, die Kräuterkunde, Fallenbau oder Giftherstellung gelernt haben, können selbst Gegenstände herstellen, wenn sie ein Rezept oder einen Bauplan sowie die nötigen Zutaten besitzen. Rezepte und Zutaten findest du bei Händlern oder während deiner Reisen durch Ferelden.

Öffne, wenn du ein Rezept oder einen Bauplan besitzt, das Handwerk-Fenster, indem du in deiner Schnellleiste oder dem Fähigkeiten-Bildschirm auf den ersten Rang der jeweiligen Fähigkeit klickst. Du findest deine Rezepte dann auf der linken Seite. Sobald du eines von ihnen ausgewählt hast, erscheinen auf der rechten Seite die benötigten Zutaten sowie Informationen darüber, wie viele Exemplare du jeweils besitzt. Besitzt du genügend Zutaten, kannst du den Gegenstand sofort herstellen. Bitte beachte, dass für die Herstellung mächtigerer Gegenstände auch höhere Ränge in der jeweiligen Handwerksfähigkeit erforderlich sind. Da alle drei Handwerksfähigkeiten dasselbe Handwerk-Fenster benutzen, benötigst du in deiner Schnellleiste auch nur eines der Fähigkeiten-Symbole.

SCHNELL VERWENDBARE OBJEKTE

Um im Kampf schnell auf sie zugreifen zu können, kannst du Verbrauchsgegenstände aus deinem Inventar in die Felder deiner Schnellleiste ziehen. Viele der unten beschriebenen Verbrauchsgegenstände gibt es in unterschiedlichen Stärken.

WUNDUMSCHLÄGE
Wundumschläge stellen umgehend einen Teil der Gesundheit eines Charakters wieder her, heilen allerdings keine schweren Verletzungen.

VERLETZUNGSAUSRÜSTUNGEN
Mit Verletzungsausrüstungen kannst du schwere Verletzungen von Charakteren heilen, die im Kampf das Bewusstsein verloren haben. Sie stellen außerdem einen Teil der Gesundheit wieder her.

LYRIUMTRÄNKE
Lyriumtränke stellen augenblicklich einen Teil des Manas eines Magiers wieder her. Krieger und Schurken können keine Lyriumtränke verwenden.

ELEMENT-SALBEN
Eissalben und ähnliche Substanzen erhöhen vorübergehend die Resistenz eines Charakters gegen Schaden durch das entsprechende Element.

WAFFENBESCHICHTUNGEN
Flammenbeschichtungen und ähnliche Substanzen können auf die Nahkampfwaffen eines Charakters aufgetragen werden und verursachen dann vorübergehend bei jedem Angriff zusätzlichen Elementschaden.

GIFTE
Gifte werden ebenso wie Element-Beschichtungen auf die Nahkampfwaffen eines Charakters aufgetragen. Sie können allerdings neben dem verursachten Naturschaden auch noch einen Statuseffekt, wie beispielsweise Lähmung, auslösen.

SPRENGFEUER
Sprengfeuer sind explosive Fläschchen oder Bomben, die auf Gegner geworfen werden können und diesen Elementschaden zufügen. Werden sie allerdings nicht präzise genug geworfen, können sie auch Verbündete verletzen.

FALLEN
Fallen werden durch den ersten Gegner ausgelöst, der sich ihnen nähert. Je nach Art der Falle verursacht diese dabei Schaden, einen Statuseffekt oder auch beides. Während einige Fallen nur den Gegner betreffen, der sie auslöst, wirken sich andere auf einen ganzen Bereich aus und schädigen auch Verbündete innerhalb dieses Gebiets. Es wird nicht umsonst davor gewarnt, dass auch Verbündete von Fallen betroffen sein können. Um dem Statuseffekt einer Falle zu widerstehen, muss das betroffene Wesen eine Prüfung gegen den Klugheitswert des Fallenstellers bestehen. Schurken können von der Gruppe gestellte Fallen wieder entschärfen und dies auch bei gegnerischen Fallen versuchen, indem sie sie mit der rechten Maustaste anklicken. Eine Falle schnappt nur ein einziges Mal zu.

KÖDER
Köder funktionieren ähnlich wie Fallen, locken Gegner aber selbstständig an und können deren Aufmerksamkeit sogar während eines Kampfes auf sich ziehen. Obwohl Köder nur ein Mal verwendet werden können, bleiben einige von ihnen über einen längeren Zeitraum aktiv und verwirren mehrere Gegner gleichzeitig.

MABARI-KEKSE
Mabari-Kekse sind Heilmittel für Hunde. Sie können schwere Verletzungen heilen und einen Teil der Gesundheit und Ausdauer des Hundes wieder herstellen.

WEITERE SCHNELL VERWENDBARE OBJEKTE
Du wirst auf deinen Reisen eine Vielzahl weiterer Verbrauchsgegenstände finden. Vergiss aber nicht, dass es häufig sinnvoll ist, sie nach Anleitung eines Rezepts zu noch mächtigeren Gegenständen zu kombinieren.

MITWIRKENDE

BIOWARE
Dragon Age: Origins

SENIOR LEADERSHIP
Executive Producers and Project Directors: Mark Darrah, Dan Tudge

Lead Designers: Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Art Director: Dean Andersen

Lead Programmer: Ross Gardner

Project Manager: Benoit Houle

Quality Assurance Lead: Nathan Frederick

Online Producer: Fernando Melo

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

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

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

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

Senior Artist: Matthew Goldman

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

Concept Artists: Fran Gaulin, Sung Kim

GUI Artists: Warren Heise (Lead), Tyler Lee

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

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

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

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

Director of Art and Animation: Alistair McNally

Audio, Localization, and External Resources

Audio Director: Simon Pressey

Associate Audio Producer: Marwan Audeh

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

Voice-Over Producer / Director: Caroline Livingstone

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

Localization Producer: Jenny McKearney

Localization Project Manager: Flor Garcia Ruiz

Assistant Localization Producer: Jason Barlow

External Producer: John Campbell

Additional Audio: Ellen Lurie

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

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

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

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

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

Technical Editors: Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

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

Senior Design Consultant: Kevin Martens

Directors of Design: Kevin Barrett, Matt Robinson

PRODUCTION

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

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

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

Director of Production: Duane Webb

PROGRAMMING

Engine Architects: Derek Beland, Paul Roffel

Audio Programmer: Marek Galach

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

Localization Programmers: Chris Christou, Kristopher Tan

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

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

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

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

Technical Editor: Bryan Derksen

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

Director of Programming: Aaryn Flynn

QUALITY ASSURANCE

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

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

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

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

Director of QA: Ron Clement

MARKETING

Director of Marketing: Ric Williams

Senior Brand Manager: David S. Silverman

Assistant Brand Manager: Randall Bishop

Public Relations: Matt Atwood, Erik Einsiedel

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

Community: "Evil" Chris Priestly, Jay Watamaniuk

Art: Colin Walmsley

Video: Neel Upadhye

Additional Marketing: Michael Avery, Jon Bailey

OPERATIONS

Director of Operations: Darryl Horne

Directors of Business Development: Richard Iwaniuk, Robert Kallir

Executive Assistants: Teresa Meester, Lanna Mess

FINANCE

Director of Finance: Kevin Gunderman

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

HUMAN RESOURCES

Director of Human Resources: Mark Kluchky

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

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

INFORMATION SYSTEMS, FACILITIES, AND ADMINISTRATION

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

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

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

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

Facilities: Mike Patterson (Manager), Kelly Wambold

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

SPECIAL THANKS

Cookie Everman, Corey Gaspur, Chris Hepler, Drew Karpyshyn, Christina Norman, Mike Spalding, Mike Trottier, Mac Walters, Preston Watamaniuk, Edward Bolme, David Gross, Stephen Hand, Gorman Ho, Mike Sass, Don Yakielashek, Elevation Partners, Pandemic Studios, the rest of the BioWare teams in Edmonton, Austin, and Montreal, and the rest of the team at EAGL and EA. Thanks to all our families for your support!

STUDIO LEADERSHIP, BIOWARE

General Manager and Chief Executive Officer: Ray Muzyka

VP, Development Operations: Greg Zeschuk

CAST

Alistair: Martin May

Duncan: Thomas Karallus

Arl Eamon: Uli Plessmann

Flemeth: Angela Stresemann

Leliana: Marion von Stengel

Loghain: Christoph Gutknecht

Morrigan: Tanja Dohse

Oghren: Ben Hecker

Sten: Konstantin Graudus

Wynne: Margrit Strassburger

Zevran: Sascha Rotermund

Additional Voices: Achim Schülke, Angela Quast, Anja Topf, Annabelle Krieg, Antje Roosch, Aron Kaulbarsch, Benjamin Morik, Bernd Stephan, Bertram Hiese, Celine Fontanges, Christian Rudolf, Christian Stark, Christine Pappert, Christoph Brüggemann, Clemens Gerhard, Djuwita Müller, Eberhard Haar, Erik Schäffler, Eva Michaelis, Eva Weissmann, Fabian Harloff, Frank Felicetti, Frank Thomé, Gabriele Libbach, Gerhart Hinze, Gesa Dreckmann, Guido Zimmermann, Gustav Artz, Henry König, Holger Mahlich, Horst Stark, Ingo Abel, Ingo Mess, Jacob Weigert, Jannek Schächter, Jannik Endemannm, Jennifer Harder-Böttcher, Jens Wendland, Jesse Grimm, Joey Cordevin, Jörg Gillner, Joscha Fischer-Antze, Joshy Peters, Julian Friedrich, Jürgen Holdorf, Kathy von Keller, Katrin Jaekel, Kaya Marie Möller, Kerstin Draeger, Kerstin Hilbich, Klaus Dittmann, Klaus Nietz, Kostja Ullmann, Lennardt Krüger, Leonhard Mahlich, Leonie Landa, Lukas Sperber, Marc Schönhoff, Marc Seidenberg, Marco Mehring, Marco Schäffler, Marek Erhardt, Marie Biermann, Marion Elskis, Mark Bremer, Martin Sabel, Matthias Klimsa, Max Schuller, Michael Bideller, Michael Krüger, Nadja Kruse, Nicolas König, Nils Rieke, Ole Jacobsen, Oliver Böttcher, Patrick Bach, Peter Weis, Philip Schwarz, Philipp Baltus, Rafi Guessous, Rainer Schmitt, Rasmus Borowski, Robert Missler, Rolf Becker, Ruth Rockenschaub, Simon Lardon, Simona Pahl, Sonja Stein, Sonja Szylowicki, Stefan Brentle, Stefan Brönneke, Stephan Schwartz, Stephanie Kim Kukielka, Stephanie Kirchberger, Susanne Sternberg, Sven Dahlem, Sven Lauer, Sylvie Nogler, Tammo Kaulbarsch, Tetje Mierendorf, Till Huster, Tim Knauer, Tim Kreuer, Tim Troeger, Tina Moosauer, Tobias Schmidt, Traudel Sperber, Ulrike Johannson, Ursula Sieg, Uta Delbridge, Valerie Hamer, Vanida Karun, Verena Wolfien, Wolf Frass

EA

CORPORATE LEADERSHIP

Chief Executive Officer: John Riccitiello

President, Global Publishing and Chief Operating Officer: John Schappert

Executive Vice-President and Chief Financial Officer: Eric Brown

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

Executive Vice-President, Human Resources: Gabrielle Toledano

Senior Vice-President and Chief Accounting Officer: Ken Barker

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

GAMES LABEL LEADERSHIP

President: Frank Gibeau

Chief Financial Officer: Mike Williams

Chief Operations Officer: Bryan Neider

Chief Technical Officer: David O'Connor

Vice-President, Human Resources: Steve Cadigan

Vice-President, Marketing: Mike Quigley

RPG/MMO GROUP

Senior Vice-President and Group General Manager: Ray Muzyka

Vice-President and Group Creative Officer: Greg Zeschuk

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

LOCALIZATION

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

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

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

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

EA Madrid Mastering Lab: John Brunton (Manager), 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 AND PUBLISHING

Senior Director of Brand Integration: Rod Swanson

Senior Director of Public Relations: Tammy Schachter

Ad Manager: David Sullivan

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

EDP Group: Michael Herst (Director), Derek Andersen

Senior Buyer and Planner: Ann Marie Ramirez

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

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

ONLINE

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

Producers: Lars Smith, Shawn Stafford

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

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

QUALITY ASSURANCE

Lead Tester: Eric Neugebauer

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

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

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

EXTERNAL PARTNERS

ART AND ANIMATION

Additional Animation: Big Sandwich Games, Iron Claw

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

Motion Capture: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

AUDIO AND LOCALIZATION

Dialogue Editing / Post-Production: Wave Generation

Geopolitical Evaluation: Englobe, Inc.

Original Score: Inon Zur

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

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

Voice-Over Production Services: Tikiman Productions, Inc.

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

MARKETING

Advertising Agency: Draftfcb

EXTERNAL CONSOLE PARTNERS

EA CANADA

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

EA MADRID

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

TIBURON

Testers: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jolette

GLOBANT

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

"Dragon Age: Origins (Opening Theme)"
Music by Inon ZurLyrics by Inon Zur and Aubrey Ashburn
Vocals by Aubrey Ashburn

"Leliana's Song"
Music by Inon Zur
Vocals by Aubrey Ashburn

"Love Song"
Music by Inon Zur
Lyrics and vocals by Aubrey Ashburn

"I Am the One" and "I Am the Lonely One"
Music by Aubrey Ashburn and Inon Zur
Lyrics by Aubrey Ashburn

"This Is War"
Performed by 30 Seconds to Mars
Written by Jared Leto
Published by Apocraphex Music / Universal Music – Z Tunes LLC (ASCAP)
Recording courtesy of Virgin Records America, LLC under license from EMI Film & Television Music

TIPPS ZUR LEISTUNG

PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS

- Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast.
  Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website **www.nvidia.de**.
  Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website **www.ati.amd.de** herunterladen.
- Spielst du die DVD-Version des Spiels, installiere DirectX von der DVD. Du findest die ausführbare Datei im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der DVD. Wenn du über einen Internetzugang verfügst, kannst du die aktuelle Version von DirectX von der Website **www.microsoft.de** herunterladen.

ALLGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG

- Wird der AutoPlay-Bildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, rechtsklicke im Arbeitsplatz-Fenster (oder Computer-Fenster unter Windows Vista™) auf dein DVD-Laufwerk und wähle im nun erscheinenden Menü „AutoPlay“ (oder „Automatische Wiedergabe öffnen …“ unter Windows Vista™).
- Läuft das Spiel langsam, verringere im Optionen-Menü die Qualität einiger Sound- und Grafikeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung kann sich ebenfalls positiv auf die Spielleistung auswirken.
- Um die Leistung zu optimieren, solltest du im Hintergrund ausgeführte Programme (mit Ausnahme des EADMs, sofern vorhanden) schließen.

INTERNET-PROBLEME

Um Leistungsprobleme bei Internetspielen zu vermeiden, solltest du alle Filesharing-, Streaming Audio- und Chat-Programme vor dem Start des Spiels schließen. Diese Anwendungen können einen Großteil der Bandbreite beanspruchen und Lags oder unerwünschte Effekte verursachen.

Dieses Spiel verwendet folgende TCP- und UDP-Ports für Online-Spiele:

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

In den Dokumentationen zu deinem Router oder deiner Personal Firewall findest du Informationen, wie du den Internetverkehr des Spiels über diese Ports zulässt. Möchtest du über die Internetverbindung eines Unternehmens spielen, wende dich bitte an deinen Netzwerkadministrator.

KUNDEN-SUPPORT

Treten mit diesem Spiel Probleme auf, wende dich an den Kunden-Support von EA.

Die Datei *EA-Hilfe* enthält Lösungen und Antworten auf typische Probleme bei der Ausführung des Spiels.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ bitte unter **Start > Spiele** das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

Verwendest du eine frühere Version von Windows™, klicke bitte unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**) im Menü des Spiels auf **Kundendienst**.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

1. Lege die Spiel-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicke auf das Arbeitsplatz-Symbol (oder Computer-Symbol unter Windows Vista™) auf deinem Desktop. (Unter Windows XP musst du möglicherweise zunächst auf **Start** und dann auf „Arbeitsplatz“ klicken).
3. Rechtsklicke auf das DVD-ROM-Laufwerk und wähle ÖFFNEN.
4. Öffne die Datei **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Treten weiterhin Probleme auf, wende dich an den Technischen Support von EA:

EA-SUPPORT IM INTERNET

Wenn du über einen Internetzugang verfügst, erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Website:

www.electronic-arts.de (Support > Direkthilfecenter)

Hier findest du Informationen über DirectX, Controller, Modems und Netzwerke sowie Hinweise zur Leistung und regelmäßigen Systemwartung. Unsere Website enthält aktuelle Informationen zu häufig auftretenden Problemen, spielspezifische Informationen und häufig gestellte Fragen (FAQs). Dieselben Informationen verwenden unsere Support-Techniker bei der Behebung auftretender Leistungsprobleme. Die Support-Website wird täglich aktualisiert. Suche also immer zuerst auf der Website nach Antworten auf dringende Fragen.

KONTAKTINFORMATIONEN

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20 (0,25 € pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30 (1,25 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk)
für spielerische Fragen zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr und Sa. 11.00–20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651 (0,45 € pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62 (1,08 € pro Minute)
für spielerische Fragen zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr und Sa. 11.00–20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 998 (1,19 CHF pro Minute)
für technische Fragen zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77 (2,00 CHF pro Minute)
für spielerische Fragen zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr und Sa. 11.00–20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

Bitte erstelle, bevor du uns anrufst, einen DirectX-Diagnosebericht deines PCs, um uns die Problemdiagnose zu erleichtern:

Klicke dazu auf **Start > Ausführen …** und gib „dxdiag“ ein. Klicke auf OK und nach der Erstellung des Berichtes auf ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN … und lege den Bericht auf deinem Windows-Desktop ab.

GEWÄHRLEISTUNG

Hinweis: Die folgenden Gewährleistungen beziehen sich lediglich auf Einzelhandelsprodukte. Diese Gewährleistungen gelten nicht für Produkte, die über EA Store oder Drittanbieter erworben wurden.

GARANTIE

Innerhalb einer Garantiezeit von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon) beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehlern des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Umtausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Gesetzliche Rechte bleiben von dieser Garantie unberührt.

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

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

EAX01606313MT