DRAGON AGE™ II
BIOWARE™
EA™

EPILEPSIEWAARSCHUWING

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

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

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

Voorzorgsmaatregelen tijdens het spelen

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

INHOUD

- HET SPEL INSTALLEREN 2
- HET SPEL STARTEN. 3
- VOLLEDIGE BESTURING 3
- HOOFDMENU 5
- INLEIDING 5
- HAWKE AANMAKEN. 6
- DE GEBEURTENISSEN UIT *DRAGON AGE™: ORIGINS* IMPORTEREN. . 7
- GESPREKKEN 8
- REISGEZELLEN. 10
- VOORTGANG PERSONAGE 11
- GEVECHTEN. 15
- ITEMS 29
- TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN 32
- CUSTOMER SUPPORT. 33
- CREDITS. 35
- GARANTIE. 39

HET SPEL INSTALLEREN

OPMERKING: kijk op www.electronicarts.nl of www.electronicarts.be voor systeemvereisten.

Installeren op een pc (van disc):

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

Als het menu 'Autorun' niet automatisch verschijnt, start je het installatieprogramma handmatig in Windows® 7, Windows® XP of Windows Vista® door **Start > Uitvoeren** te openen, **D:\AutoRun.exe** te typen in het tekstvak en daarna op 'OK' te klikken (vervang 'D:' door de juiste letter van het cd/dvd-romstation).

Zodra het spel is geïnstalleerd, kun je het starten vanuit het menu 'Autorun' van het spel of door het spel te zoeken via het menu **START**.

Installeren op een pc (van EA Store):

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

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

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

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

Installeren op een Macintosh:

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.Op je bureaublad zal een DVD-pictogram verschijnen van de gamedisc.Dubbelklik op het pictogram om de installatie van het spel in gang te zetten.
2. Selecteer het installatiepictogram van het spel onderin het installatiescherm om het installatiemenu te openen.
3. Volg de instructies op het scherm om de installatie te voltooien.

Installeren op een pc of Macintosh (online gebruikers derde partij):

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

WWW.DRAGONAGE.COM

HET SPEL STARTEN

Start het spel als volgt:

Voor pc:

Spellen op Windows Vista of Windows 7 bevinden zich in het menu **Start > Spelverkenner** en op eerdere versies van Windows in het menu **Start > Programma's** (of **Alle programma's**).

OPMERKING: in Windows Vista met de klassieke START-menustijl vind je het spel in het **menu Start > Programma's > Spellen > Spelverkenner**.

Voor Macintosh:

Open een Finder-venster (zoekvenster), selecteer 'Applications' (toepassingen) en dubbelklik op het pictogram van het spel.

VOLLEDIGE BESTURING

Om met de camera in en uit te zoomen, rol je het muiswiel. Je kunt de camera draaien door op de rechtermuisknop te drukken en te slepen.

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

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

ALGEMENE BESTURING	
Snel opslaan	F5
Snel laden	F9
Voorwerpen markeren	TAB
Hoofdinterface verbergen	V
Screenshot maken	PRT SCN
Personage	C
Dagboek	J
Inventaris	I
Vaardigheden	P
Kaart	M
Tactiek	\
Pauzemenu	ESC

BEWEGING/CAMERA	
Vooruit rennen	W
Camera naar links draaien	A
Achteruit rennen	S
Camera naar rechts draaien	D
Naar links rennen	Q
Naar rechts rennen	E
Camera omhoog draaien	HOME
Camera omlaag draaien	END
Inzoomen	Pg Dn (of naar voren scrollen)
Uitzoomen	Pg Up (of naar achteren scrollen)
Schakelen tussen lopen/rennen	/ (numeriek toetsenbord)

GEVECHTEN	
Pauze	SPATIEBALK
Dichtstbijzijnde tegenstander selecteren en aanvallen	R
Eigenschap op snelkoppelingenbalk gebruiken	1-0
Snel energieherstel	-
Snel mana/stamina	=
Reisgezelschap verplaatsen/stil laten staan	H
Volledig reisgezelschap selecteren	CTRL + A
Eén personage selecteren	F1-F4
Meerdere personages selecteren	SHIFT + F1-F4

HOOFDMENU

Het hoofdmenu spreekt min of meer voor zich. Om te beginnen met spelen, selecteer je NEW GAME; om het meest recentelijk opgeslagen spel te laden, selecteer je RESUME; om een specifiek spelbestand te laden, selecteer je LOAD GAME.

Er zijn ook opties die minder voor de hand liggen:

SIGN IN TO *DRAGON AGE*™ SERVERS

Hiermee kun je jezelf aanmelden op je EA-account (of een nieuw account aanmaken), zodat je je vorderingen en het profiel van je personage kunt volgen op http://social.bioware.com. Om te wijzigen welke gegevens tijdens het aanmelden worden geüpload, bezoek je het scherm Account Options.

DOWNLOADABLE CONTENT

Dit scherm geeft nieuwe content weer die beschikbaar is gekomen na de release van *Dragon Age™ II*. Je kunt hier ook content beheren die je al hebt gedownload.

OM TE SPELEN, MOET JE AKKOORD GAAN MET DE LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS. OM TOEGANG TE KRIJGEN TOT ONLINE FUNCTIES EN/OF DIENSTEN, HEB JE EEN EA ONLINE-ACCOUNT NODIG EN MOET JE JE REGISTREREN MET DE MEEGELEVERDE SERIECODE, DIE NA GEBRUIK NIET KAN WORDEN OVERGEDRAGEN. JE VINDT HET PRIVACYBELEID EN DE DIENSTVOORWAARDEN VAN EA ONLINE OP WWW.EA.COM. JE MOET 13 JAAR OF OUDER ZIJN OM JE TE REGISTREREN VOOR EEN EA-ACCOUNT. EA LEVERT MOGELIJK KOSTELOOS BEPAALDE INCREMENTELE CONTENT EN/OF UPDATES INDIEN EN WANNEER DEZE BESCHIKBAAR KOMEN. EA KAN ONLINE FUNCTIES UITSCHAKELEN MITS 30 DAGEN VAN TEVOREN EEN BERICHT VAN DEZE STREKKING IS GEPLAATST OP HTTP://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

INLEIDING

Dragon Age II vertelt het verhaal over een lid van de familie Hawke, een vluchteling van de Fifth Blight. Hij heeft een centrale rol gespeeld in de gebeurtenissen die Thedas opnieuw vorm hebben gegeven.

Het volledige verhaal is niet goed gedocumenteerd, en slechts weinigen weten hoe deze vluchteling Champion van Kirkwall wist te worden. Het verhaal wordt niet tijdens de gebeurtenissen verteld, maar lang daarna.

En de verteller overdrijft soms een beetje.

HAWKE AANMAKEN

Varric, onze verteller, heeft dit verhaal al een of twee keer eerder verteld. Hij herinnert zich Hawke op een manier die, ehm, wellicht niet helemaal overeenstemt met de feiten. Maar wie zou hem durven tegenspreken?

Er zijn echter een paar elementaire zaken waarover zelfs Varric niet kan liegen. Je kunt niet zeggen dat een vrouw eigenlijk een man was, of een warrior eigenlijk een mage, en dan nog steeds verwachten dat het publiek je serieus neemt.

KLASSE

De klasse van Hawke bepaalt welke eigenschappen hij of zij tijdens het spel kan krijgen. De klasse heeft een grote invloed op gevechten. De klasse beïnvloedt – natuurlijk samen met het geslacht – ook hoe personages in het verhaal op Hawke reageren.

Warrior

Warriors zijn strijders in de frontlinie, de ruggengraat van een reisgezelschap dat wordt aangevallen. Sommigen dragen een enorm tweehandig wapen dat meerdere tegenstanders tegelijk kan raken. Anderen combineren een eenhandig wapen met een schild dat tevens dienstdoet als slagwapen.

Mage

Mages gebruiken geheimzinnige spreuken en schieten magische schichten uit hun staf. Hoewel magiërs kwetsbaar zijn tijdens directe confrontaties met tegenstanders, kunnen ze wel enorm veel schade toebrengen en hun bondgenoten helen als ze door het reisgezelschap worden beschermd. Omdat er kans is dat demonen bezit van mages nemen, worden ze in de meeste naties van Thedas vervolgd of staan ze onder streng toezicht.

Rogue

Rogues zijn geslepen strijders die in beide handen een dolk dragen of tegenstanders vanaf afstand bestoken met pijlen. Ze zijn vooral bedreven in het uitschakelen van geïsoleerde tegenstanders. Daarnaast is dit de enige klasse die sloten kan kraken of vallen onschadelijk kan maken.

Klassevergelijking

	WARRIOR	MAGE	ROGUE
Bonussen basisattributen	+3 strength	+3 magic	+3 dexterity
	+2 constitution	+2 willpower	+2 cunning
	+1 willpower	+1 cunning	+1 willpower
Basistalenten/ basisspreuken	Pommel Strike	Mind Blast	Miasmic Flask
Basisenergie	160	100	125
Basisstamina/ basismana	105	160	130
Herstel stamina/ mana	Bij elk slachtoffer	Continu	Bij elke treffer

DE GEBEURTENISSEN UIT *DRAGON AGE™: ORIGINS* IMPORTEREN

Als Varric een paar minuten bezig is met zijn verhaal, wordt er gevraagd om meer details. Voldeed Hawke echt aan de beschrijving van Varric? En wat was de relatie tussen Hawke en de gebeurtenissen tijdens de Fifth Blight, die Ferelden verwoestten totdat een Grey Warden de aartsdemoon versloeg op een fort in Denerim?

Op dit punt kun je een spelbestand van *Dragon Age™: Origins* importeren om ervoor te zorgen dat het verhaal van Varric overeenstemt met je eigen herinneringen aan deze geschiedenis. Je kunt ook een van de reeds geschreven geschiedenissen kiezen die gangbare paden door Origins vertegenwoordigen.

Je kunt alle spelbestanden importeren uit *Dragon Age: Origins*, de uitbreiding *Dragon Age: Origins Awakening*, de zelfstandige downloadbare content Golems of Amgarrak of de zelfstandige downloadbare content *Witch Hunt*, ongeacht of je het spel ook met dat spelbestand hebt uitgespeeld. Als je het spel niet hebt uitgespeeld, gaat Varric ervan uit dat de resterende gebeurtenissen in *Dragon Age: Origins* hebben plaatsgevonden volgens de geruchten die hij het vaakst heeft gehoord.

GESPREKKEN

Als het Hawkes beurt is om tijdens een gesprek iets te zeggen, zie je een dialoogwiel met diverse opties. De weergegeven opties zijn vaak afhankelijk van eerder gemaakte keuzes tijdens het spel.

De tekst die je ziet, is een korte parafrase van de langere zin die Hawke zal uitspreken als je de betreffende optie kiest. Elke parafrase wordt vergezeld door een symbool in het midden van het wiel, dat het type respons of de beoogde toon aangeeft.

SYMBOLEN

Geeft aan dat Hawke zich behulpzaam of aardig opstelt.

Geeft aan dat Hawke zich meegaand en discreet opstelt.

Geeft aan dat Hawke zich ironisch, humoristisch of geestig opstelt.

Geeft aan dat Hawke zich charmant opstelt.

Geeft aan dat Hawke zich agressief opstelt.

Geeft aan dat Hawke zich direct of onbeleefd opstelt.

Geeft aan dat Hawke gaat vechten of iemand tijdens het gesprek gaat aanvallen/doden.

Geeft aan dat Hawke een reisgezel aanstelt tot plaatsvervanger.

Geeft aan dat Hawke gaat flirten of op zoek gaat naar een verdere romance.

Geeft aan dat Hawke een romance permanent beëindigt of een voorstel afwijst.

Geeft aan dat Hawke akkoord gaat of toestemming geeft.

Geeft aan dat Hawke niet akkoord gaat of weigert.

Geeft aan dat Hawke een keuze maakt uit meerdere opties die elkaar uitsluiten.

Geeft aan dat Hawke een speciale keuze maakt, die alleen beschikbaar is vanwege eerdere beslissingen.

Geeft aan dat Hawke geld gaat afpersen of een informant gaat betalen, zoals aangegeven.

Geeft aan dat Hawke gaat liegen.

Geeft aan dat Hawke een vraag gaat stellen die het gesprek niet direct beëindigt. De informatie die Hawke krijgt, kan echter leiden tot nieuwe gespreksopties in de toekomst. Als er op een bepaald punt in het gesprek meerdere vragen beschikbaar zijn, worden ze gegroepeerd in een speciale onderzoekssectie van het wiel.

REISGEZELLEN

Hoewel je *Dragon Age II* alleen kunt spelen met het personage dat je hebt aangemaakt, is het spel bedoeld voor een reisgezelschap van vier avonturiers, geselecteerd uit de vele potentiële reisgezellen die je tegenkomt in Ferelden. De reisgezellen van Hawke zijn niet alleen maar belangrijk voor gevechten; ze hebben vaak een persoonlijke connectie met het verhaal en kunnen Hawke om hulp vragen bij een eigen queeste.

Om een andere reisgezel te besturen, klik je op een personage of zijn/haar portret. Je kunt ook personages selecteren met de toetsen **F1** t/m **F4**, of op **CTRL** + **A** drukken om alle reisgezellen tegelijk orders te geven. Je kunt de samenstelling van het reisgezelschap veranderen als Hawke terugkeert of een reisgezel bezoekt op zijn of haar thuisbasis.

THUISBASES VAN REISGEZELLEN

Zodra Hawke een nieuw leven opbouwt in Kirkwall, heeft elke reisgezel een locatie in de stad waar hij/zij zich terugtrekt als Hawke hem/haar niet nodig heeft. Zoek deze thuisbases en bezoek ze vaak – zodra de reisgezellen van Hawke de spanning van de strijd achter zich hebben gelaten, zijn ze veel meer ontspannen en bieden ze inzichten die ze tijdens de reis niet zullen delen. Deze gesprekken kunnen leiden tot nieuwe opties voor queesten of, bij bepaalde reisgezellen, een mogelijke romance.

VRIENDSCHAP EN RIVALITEIT

De reisgezellen van Hawke hebben hun eigen agenda's en reageren op belangrijke beslissingen. Als ze het eens zijn met Hawkes besluiten, worden ze vrienden; als ze het niet eens zijn, worden ze rivalen. Rivaliteit hoeft niet slecht te zijn; het geeft aan dat de relatie tussen Hawke en de reisgezel zich verdiept, ook al is het richting een confrontatie.

Je kunt de vriendschaps- of rivaliteitsscore van een reisgezel volgen in het dossier van het personage. Als de relatie tussen Hawke en de reisgezel zich voldoende langs het ene of het andere pad heeft bewogen, verschijnen er nieuwe gesprekken op de thuisbasis van de reisgezel in Kirkwall. Zodra de vriendschap of rivaliteit met Hawke volledig is, speel je een passieve vaardigheid vrij in de persoonlijke school van de reisgezel en hebben latere beslissingen geen invloed meer op de mening van de reisgezel over Hawke.

VOORTGANG PERSONAGE

Om uit te groeien tot de legendarische figuur waarover Varric verhaalt, moet Hawke sterker worden, nieuwe vaardigheden aanleren, een geavanceerde uitrusting krijgen en ervaren reisgezellen rekruteren. Korte tijd na de ontsnapping van de familie uit Lothering krijgt Hawke een hoger level en kan hij voor het eerst een paar punten toekennen aan attributen en vaardigheden.

Als Hawke reisgezellen rekruteert, groeien deze op min of meer op dezelfde wijze.

ERVARING EN LEVELS

Ervaringspunten (XP) worden toegekend als Hawke een queeste voltooit of een codexvermelding vindt, als iemand in het reisgezelschap tijdens het gevecht een tegenstander doodt of als een rogue in het reisgezelschap een slot kraakt of een val onschadelijk maakt. Zodra Hawke of een reisgezel de benodigde XP heeft om een bepaalde drempel over te gaan, krijgt het personage een nieuw level. Net boven de snelkoppelingenbalk van de hoofdinterface en op de dossierschermen van het personage zie je hoe ver je nog van de drempel af zit.

Bij elk level krijgt een personage drie attribuutpunten en één vaardigheidspunt. Op level zeven en 14 krijgt Hawke ook een specialisatiepunt *(zie p. 14)*.

Als een personage een hoger level krijgt, kun je de punten zelf toekennen in de schermen Attributes en Abilities.

ATTRIBUTEN

Hawke begint met ten minste 10 punten voor elk van de zes attributen. Deze bepalen hoofdzakelijk hoe goed je kunt vechten, zowel direct (meer constitution betekent meer energiepunten) als indirect (voor zware wapenrustingen heb je veel strength nodig).

Als je de attribuutscores van Hawke echter voor het eerst ziet, zullen de meesten al hoger zijn dan 10 vanwege de eerder vermelde klassebonussen. Op elk level kunnen Hawke en andere reisgezellen drie extra punten toekennen aan attributen.

Strength

Strength verhoogt schade- en aanvalswaarden voor warriors. Het verhoogt voor alle klassen fortitude, dat de weerstand tegen bepaalde effecten meet (als je bijvoorbeeld wordt teruggedreven of in brand wordt gestoken).

Dexterity

Dexterity verhoogt schade- en aanvalswaarden voor rogues. Bij alle klassen verhoogt dit de kans op een kritieke treffer.

Magic

Magic verhoogt schade- en aanvalswaarden voor mages. Het verhoogt voor alle klassen de magische weerstand, dat een deel van de schade van magische aanvallen absorbeert en de duur van vijandelijke magische effecten bepaalt.

Cunning

Cunning verhoogt voor alle klassen de verdedigingskracht en de schade die wordt toegebracht bij een kritieke treffer. Cunning bepaalt ook hoe goed een rogue sloten kan kraken en vallen onschadelijk kan maken, met niveaudrempels op 10, 20, 30 en 40 punten.

Willpower

Willpower vergroot de manavoorraad van mages of staminavoorraad van warriors en rogues.

Constitution

Constitution verhoogt de maximale energie voor alle klassen.

TALENTEN/SPREUKEN

Talenten (voor warriors en rogues) en spreuken (voor mages) zijn speciale vaardigheden die je tijdens gevechten kunt gebruiken in plaats van een basisaanval. Als je een talent of spreuk inzet, onttrek je vaak energie aan de stamina of mana van het personage. Sommige talenten of spreuken zijn echter passief en bieden permanente voordelen, zonder dat je daarvoor stamina of mana verbruikt. Een personage krijgt op elk level en op andere punten in het spel één punt om een talent of spreuk te leren.

Het bestuurde personage – Hawke of een andere reisgezel naar wie je hebt geschakeld – gebruikt alleen geactiveerde vaardigheden en doorlopende modi als hij/zij daartoe opdracht krijgt. Andere personages in het reisgezelschap gebruiken hun vaardigheden wanneer dat nodig is, of wanneer de voorwaardelijke instructies die je hebt geconfigureerd in het scherm Combat Tactics ze daartoe opdracht geven *(zie p. 27)*.

Als je punten toekent in het scherm Abilities, kun je alleen de vaardigheden leren die blauw zijn gemarkeerd. Om andere vaardigheden vrij te spelen, moet je voldoen aan de eisen die in het rood worden vermeld (door specifieke benodigde vaardigheden te leren of een bepaald level te bereiken).

Geactiveerde vaardigheden

De gangbaarste talenten of spreuken zijn gemarkeerd als ‘activated’. Dit wordt aangegeven door een diamantsymbool. Deze vaardigheden kunnen enorm uiteenlopen – sommige vaardigheden zijn offensieve aanvallen tegen een of meer vijanden, terwijl andere vaardigheden een positieve invloed hebben op het personage of andere reisgezellen. Sommige geactiveerde vaardigheden werken maar een seconde, terwijl andere vaardigheden korte tijd actief blijven. De meeste vaardigheden kosten stamina of mana, en nadat je een bepaalde geactiveerde vaardigheid hebt gebruikt, moet je meestal een korte afkoelperiode doorlopen voordat je de vaardigheid opnieuw kunt gebruiken.

Passieve vaardigheden

Talenten of spreuken die als ‘passive’ zijn gemarkeerd, werken permanent (hoewel sommige talenten of spreuken alleen van toepassing zijn in bepaalde omstandigheden). Ze verbruiken geen stamina of mana en omdat je ze niet hoeft te activeren, verschijnen ze niet in je snelkoppelingenbalk. Als je wilt zien welke passieve vaardigheden je personage heeft geleerd, moet je het scherm Abilities bekijken.

Doorlopende modi

Zodra je talenten of spreuken gebruikt die met een zeshoekig symbool als een 'sustained mode' zijn gemarkeerd, blijven deze actief totdat je ze uitschakelt. De meeste doorlopende modi reserveren echter een vast percentage van de mana- of staminavoorraad van het personage. Die reserve kan pas door andere vaardigheden worden gebruikt als je de vaardigheid deactiveert. Nadat je een doorlopende modus hebt gedeactiveerd, moet je meestal een korte afkoelperiode doorlopen voordat je de modus opnieuw kunt gebruiken.

Upgrades

In elke school van vaardigheden geeft een aantal kleine symbolen mogelijke upgrades voor geactiveerde vaardigheden of doorlopende modi aan. Deze upgrades zijn op zich geen vaardigheden, maar verbeteringen voor bestaande vaardigheden. Hoewel een upgrade minder waardevol lijkt dan gloednieuwe talenten of spreuken, wordt het aantal vaardigheden dat je in één gevecht kunt gebruiken beperkt door de mana- of staminavoorraad van een personage. Upgrades kunnen dus veel bruikbaarder zijn dan nieuwe vaardigheden. Daarnaast kunnen alleen geüpgrade talenten en spreuken leiden tot multiklassikale combo's *(zie p. 25).*

Specialisaties

Hawke kan één specialisatie leren als hij level zeven bereikt. Hij kan nog een specialisatie leren op level 14. Voor elke klasse zijn drie specialisaties beschikbaar. Elke specialisatie geeft een unieke bonus en biedt toegang tot een nieuwe groep krachtige talenten of spreuken. De reisgezellen van Hawke kunnen geen specialisaties leren, maar hun persoonlijke vaardigheidsscholen omvatten wel talenten of spreuken die gerelateerd zijn aan de specialisaties die beschikbaar zijn voor Hawke.

GEVECHTEN

Het kernmechanisme voor gevechten in *Dragon Age II* is eenvoudig: het aanvalspercentage van een strijder is de kans dat een basisaanval een tegenstander raakt, terwijl het verdedigingspercentage van een strijder de kans is dat je een basisaanval ontwijkt. (Speciale aanvallen, zoals het gebruik van een geactiveerde vaardigheid of het gooien van een bom, raken bijna altijd.)

Deze percentages zijn afhankelijk van de rang en het level van de tegenstander; de percentages die je het meest ziet, gelden voor een tegenstander met een normale rang en hetzelfde level als het personage, maar er zijn ook percentages beschikbaar voor vijandelijke luitenanten en eindtegenstanders, zoals hieronder wordt uitgelegd.

Ervan uitgaande dat de aanval slaagt, loopt het doelwit een bepaald aantal schadepunten op, die worden afgetrokken van de huidige energie, nadat rekening is gehouden met de weerstand van het doelwit tegen bepaalde soorten schade.

Al deze eigenschappen – aanval, verdediging en schade – zijn echter onderhevig aan een aantal extra factoren, zoals op de volgende pagina's wordt uitgelegd. Talenten, spreuken, statuseffecten, hoogwaardige uitrustingen en de moeilijkheidsgraad kunnen de meeste statistieken verder beïnvloeden.

NIVEAU

Gevechten in *Dragon Age II* hebben vier niveaus, die je altijd kunt wijzigen in het scherm Gameplay Options. Moeilijkere instellingen zijn niet bedoeld om je te straffen, maar om je uit te dagen; met voldoende tactische planning en zorgvuldig beheer van elke reisgezel zou zelfs het niveau nightmare bevredigend en niet frustrerend moeten zijn.

Specifiek gezegd verhoogt elk niveau de energie, aangerichte schade, aanvalsscores en gebruiksfrequentie van speciale vaardigheden van tegenstanders.

Casual

Het niveau Casual is het meest geschikt voor spelers die nog niet bekend zijn met rollenspellen of die gevechten graag realtime willen spelen, zonder het spel vaak te hoeven pauzeren om de tactiek te plannen.

Normal

Het niveau Normal is de aanbevolen instelling voor spelers die bekend zijn met rollenspellen. Deze instelling is zowel uitdagend als haalbaar. Er zal tot op zekere hoogte gebruik moeten worden gemaakt van tactische pauzes om acties tijdens het gevecht te kunnen plannen. Over het algemeen hoef je alleen het hoofdpersonage aan te sturen en kun je de besturing van de reisgezellen overlaten aan het spel zelf.

Hard

Het niveau Hard is veel uitdagender dan het normale niveau. Om de meeste gevechten te overleven, moet je op geraffineerde wijze gebruikmaken van tactische pauzes en slimme combinaties tussen spreuken en talenten. Daarbij moet je al je reisgezellen om de beurt aansturen.

Nightmare

Het niveau Nightmare is bedoeld voor tactische genieën die 'moeilijk' nog te makkelijk vinden. Richt zorgvuldig: bij deze instelling raken spreuken en aanvallen net zo eenvoudig bondgenoten als tegenstanders.

ENERGIE

Als een personage schade oploopt, worden er punten afgetrokken van de totale voorraad energiepunten. De maximale energie wordt in eerste instantie bepaald door de klasse van het personage *(zie p. 7)*; ze neemt toe bij elke punt die aan het attribuut constitution wordt toegewezen. Verloren energie wordt tijdens gevechten langzaam en na gevechten bijna onmiddellijk hersteld. Als je bijna dood bent, gebruik je een energiedrankje of reciteer je een genezende spreuk.

Verwondingen

Zolang ten minste een van je reisgezellen het gevecht overleeft, komen personages die tijdens de strijd sneuvelen weer tot leven als alle tegenstanders dood zijn – maar de verwondingen die ze hebben opgelopen, maken hun energievoorraad wel kleiner. Op de meeste niveau-instellingen kunnen alle personages meerdere cumulatieve verwondingen oplopen, waardoor ze pas volledig kunnen worden genezen als de verwondingen zijn behandeld.

Om een wond te genezen, gebruik je een medicijndoos voor het personage. De verwondingen van het reisgezelschap worden ook automatisch behandeld als Hawke terugkeert.

STAMINA/MANA

Warriors en rogues voeden veel van hun talenten met een voorraad persoonlijke stamina, en mages gebruiken mana voor hun spreuken. (Een paar vaardigheden kosten echter niets.) Elke klasse herstelt stamina of mana op een andere manier: warriors vullen stamina aan door tegenstanders te doden, rogues vullen stamina aan als ze iemand raken en mages vullen mana continu aan. Met bepaalde spreuken en talenten kunnen personages ook mana of stamina herstellen.

Omdat mana en stamina beperkt zijn, moet je talenten en spreuken beschouwen als speciale aanvullingen op basisaanvallen. Ze spelen nog geen centrale rol in het gevecht. De stamina- en manavoorraad worden in eerste instantie bepaald door de klasse van het personage *(zie p. 7)*. Bij elk level en elke punt die wordt toegewezen aan het attribuut willpower wordt de voorraad groter.

AANVAL

De aanvalskracht wordt normaliter weergegeven als een percentage dat de kans aangeeft dat een personage een tegenstander raakt met een basisaanval. Dit percentage is gebaseerd op een vaste aanvalsscore, die naast het percentage wordt weergegeven op het scherm Attributes.

Voor een gegeven vaste aanvalsscore is het percentage afhankelijk van het level en de rang van de tegenstander. De percentagescore die je het vaakst ziet, wordt berekend door het personage te vergelijken met een tegenstander die een normale rang en hetzelfde level heeft. Om het aanvalspercentage van een personage af te zetten tegen dat van vijandelijke luitenanten of eindtegenstanders, wijs je met de muis de aanvalsscore aan op het scherm Attributes.

Omdat het aanvalspercentage wordt berekend door het personage te vergelijken met een tegenstander van hetzelfde level, gaat het elk level omlaag, tenzij je punten toekent om het te verbeteren. Dat betekent dat je continu moet investeren in de attributen strength voor warriors, magic voor mages en dexterity voor rogues.

Dekking

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

VERDEDIGING

Verdediging staat voor het vermogen van een personage om aanvallen volledig te ontwijken. Verdediging werkt net als aanval, zoals hierboven wordt beschreven, met dien verstande dat verdediging het tegenovergestelde effect heeft: met voldoende verdedigingskracht word je slechts geschampt of loop je slechts minimale schade op.

Verdediging wordt net als aanval weergegeven als een percentage dat afhankelijk is van de rang en het level van de tegenstander. Als personages een hoger level krijgen, moet je dus blijven investeren in het attribuut cunning om de verdedigingsscore hoog te houden.

Ontwijken

Een paar vaardigheden en effecten hebben invloed op de kans dat je aanvallen kunt ontwijken. Ontwijken lijkt op verdedigen, met dien verstande dat de uitkomst absoluut is. Verdediging kan worden overwonnen met een hoge aanvalsscore, terwijl de ontwijkingskans altijd van toepassing is, ongeacht de aanvalsscore van de agressor.

SCHADE

De schade die wordt toegebracht door een basisaanval is een combinatie tussen de schadescore van het wapen en het primaire attribuut van het aanvallende personage – strength voor warriors, magic voor mages en dexterity voor Rogues.

Houwen van het wapen van een warrior of schoten met de boog van een rogue mogen dan bijzonder krachtig zijn, ze zijn ook langzaam. Een rogue met twee dolken daarentegen brengt bij elke treffer niet veel schade toe, maar de aanval komt wel met een verblindende snelheid. Deze verschillen verklaren waarom de schermen Attributes en Inventory ook de schade per seconde (DPS) voor de wapens van het personage weergeven.

Wapenschade is belangrijk, zelfs voor personages die zich concentreren op het gebruik van spreuken of talenten, omdat schade die door vaardigheden wordt toegebracht bijna altijd een veelvoud is van de basisaanvalsschade van het personage.

Pantser

Pantsers verlagen fysieke schade – als het pantser van een personage een score van 10% heeft, loopt het personage bij fysieke aanvallen 10% minder schade op dan normaal. Net zoals bij aanval en verdediging is de berekening van het pantserpercentage relatief en wordt deze vergeleken met een tegenstander van hetzelfde level. Als personages niet continu betere wapenrustingen vinden, gaat het percentage dus omlaag.

Onthoud dat pantsers niet effectief zijn tegen de verschillende soorten elementaire schade, die wordt tegengegaan met specifieke weerstanden.

Elementaire schade

Er zijn vijf soorten elementaire schade – vuur, koude, elektriciteit, natuur en spiritueel. De meeste offensieve spreuken produceren een elementair schadetype, en sommige wapens brengen elementaire schade toe in plaats van fysieke schade. Wapens die met runen zijn betoverd *(zie p. 31)* kunnen tegelijkertijd meerdere typen schade toebrengen.

Als je schadecijfers inschakelt op het scherm Interface Options, kun je verschillende soorten schade herkennen aan de kleur van de tekst waarmee deze wordt weergegeven:

- Schade aan het reisgezelschap is rood, ongeacht het type
- Fysieke schade is wit
- Vuurschade is oranje
- Schade door koude is blauw
- Elektriciteitsschade is geel
- Natuurschade is groen
- Spirituele schade is paars
- Genezing is heldergroen en wordt voorafgegaan door een plusteken

LABEL / UITLEG	
1	Personage dat schade oploopt (rode mist)
2	Bestuurd personage
3	Gevallen personage *(p. 17)*
4	Melding hoger level *(p. 11)*
5	Huidige actie van personage
6	Energie personage *(p. 16)*

LABEL / UITLEG	
7	Stamina personage (alleen warriors en rogues; *p. 17*)
8	Mana personage (alleen mages; wit deel is gereserveerd door een doorlopende modus; *p. 17*)
9	Knoppen om positie vast te houden/ te pauzeren
10	Geactiveerde vaardigheden met afkoelmeter *(p. 13)*

LABEL / UITLEG	
11	Doorlopende modi in snelkoppelingenbalk *(p. 14)*
12	Bruikbaar item en aantal in inventaris *(p. 29)*
13	XP van huidig personage *(p. 11)*
14	Snel energieherstel/snel stamina
15	Doorlopende modi van personage
16	Snelkoppelingen naar algemene menu's

LABEL / UITLEG	
17	Minikaart van gebied
18	Naam/energie huidig doelwit
19	Grondring voor identificatie personages (indien ingeschakeld op scherm Gameplay Options)
20	Indicatie van multiklassikaal combo-effect *(p. 25)*

Elementaire weerstand

Elk type elementaire schade wordt tegengegaan door een specifieke weerstand, net zoals pantsers fysieke schade tegengaan. Personages met 10% vuurweerstand lopen bijvoorbeeld 10% minder vuurschade op. Net zoals bij pantsers is de elementaire weerstand van reisgezellen afhankelijk van de rang en het relatieve level van de tegenstander.

Als tegenstanders een aanzienlijke weerstand hebben tegen een bepaald type schade, verschijnt er naast hun naam een klein schild wanneer ze door het element worden geraakt.

Magische weerstand

Als de bron van een aanval magisch is, wordt de magische weerstandsscore van het slachtoffer opgeteld bij zijn elementaire of fysieke weerstand. Net zoals fysieke of elementaire weerstand stopt magische weerstand een percentage van de schade die een aanval zou hebben toegebracht.

Magische weerstand verkort ook de duur van vijandelijke magische invloeden op een personage. Dus met 20% magische weerstand en 10% vuurweerstand zou een personage 30% minder schade oplopen bij magische vuuraanvallen en 20% minder schade oplopen bij magische koudeaanvallen. Een magisch verlammingseffect zou 20% korter duren.

Schadeweerstand

Net zoals magische weerstand van toepassing is op alle schade die wordt aangericht door magie (ongeacht het type element), is schadeweerstand een extra beschermingslaag die van toepassing is op alle typen schade. Bij magische aanvallen komt het boven op de magische weerstand en elementaire weerstand of pantsers; bij niet-magische aanvallen komt het alleen boven op de basisschadeweerstand (normaliter het pantser).

Kritieke treffers

Bij elke aanval bestaat er een kleine kans op een kritieke treffer, zoals wordt aangegeven door het kritieke-trefferpercentage op het attributenscherm van een personage. Als het personage een kritieke treffer maakt, wordt er bonusschade aangericht naast de schade die een normale aanval zou aanrichten, zoals wordt aangegeven door het kritieke-schadepercentage op hetzelfde scherm.

Je weet dat je een kritieke treffer hebt gemaakt als je de energiebalk van een tegenstander wit ziet knipperen.

DE FLANKEN

Een aanvaller scoort eerder een kritieke treffer als hij een tegenstander van achteren aanvalt (hieronder vallen ook treffers die net langs de zij van de tegenstander gaan). Dit geldt voor alle strijders, dus laat de tegenstanders niet achter de reisgezellen komen!

KRACHT EN FORTITUDE

Basisaanvallen en veel spreuken of talenten produceren fysieke of elementaire kracht. Elke strijder heeft een specifiek krachtniveau dat hij kan weerstaan op basis van de fortitude. Deze wordt bepaald door het attribuut strength en de maximale energie, die weer wordt bepaald door het attribuut constitution. Als de kracht van een aanval groter is dan de strijder kan weerstaan, zorgt fysieke kracht er bijvoorbeeld voor dat het personage tegen de grond wordt gesmeten, en zorgt elementaire kracht er bijvoorbeeld voor dat het personage in brand vliegt. Als strijders op wat voor manier dan ook worden overweldigd door kracht, onderbreekt het effect de huidige aanvallen en kan het een paar seconden duren voordat ze weer verder kunnen vechten.

Spreuk- en talentbeschrijvingen geven elementaire of fysieke kracht aan met cijfers als 4x. Dat betekent dat de vaardigheid vier keer meer kracht dan schade produceert. Als de vaardigheid redelijk weinig schade toebrengt, lijkt een kracht van 4x niet veel – waarschijnlijk net genoeg om een tegenstander een seconde naar achteren te drijven – maar bij vaardigheden die veel schade aanrichten, kan een kracht van 4x een vijand volledig omverwerpen.

VIJANDELIJKE RANGEN

Zoals eerder is uitgelegd, worden sommige statistieken (zoals aanvals-, verdedigings- en pantserpercentages) berekend door het personage te vergelijken met een tegenstander die een normale rang en hetzelfde level heeft. Er zijn vijf vijandelijke rangen, hoewel deze normaliter worden vereenvoudigd tot alleen gewone tegenstanders, luitenanten en eindtegenstanders. De lengte van de vijandelijke energiebalken geeft de relatieve dreiging aan – normale tegenstanders hebben korte energiebalken, luitenanten hebben iets langere balken en eindtegenstanders hebben hele lange balken.

Tegenstanders met een hogere rang hebben diverse voordelen. Bij gevechten tegen luitenanten of eindtegenstanders zijn met name de aanvals-, verdedigings-, pantser- en weerstandspercentages lager dan bij gevechten tegen normale tegenstanders. Om de exacte percentages weer te geven, wijs je met de muis de score aan op het scherm Attributes.

Bij sommige spreuk- en talentbeschrijvingen zie je ook kansen op effecten met de opmerking ‘vs. normal enemy’. De kans op deze effecten is veel kleiner bij tegenstanders met een hoge rang.

DREIGING

Tegenstanders kiezen hun doelwitten op basis van het personage dat ze als de grootste dreiging zien. Elke tegenstander neemt drie factoren in overweging – welk personage draagt het zwaarste pantser, wie heeft de meeste schade aangericht en welk personage bevindt zich het dichtstbij.

Als tegenstanders aanhoudend personages aanvallen die niet tegen een directe aanval kunnen, bestaan er diverse spreuken en talenten waarmee personages meer of minder dreiging kunnen uitstralen, zodat tegenstanders naar andere doelwitten schakelen. Ook stun-effecten zorgen ervoor dat tegenstanders hun doelwitten vergeten en nieuwe doelwitten kiezen.

WAPENSTIJLEN

Als Hawke een warrior of rogue is, kun je een wapenstijl kiezen. Elke klasse heeft twee opties. Deze wapenstijlen bepalen de snelheid van aanvallen, hoeveel tegenstanders je met één aanval kunt raken en (in sommige gevallen) welke talenten Hawke kan gebruiken. (De staf van een mage heeft twee functies: hij vuurt magische schichten op lange afstand en werkt als contactwapen op korte afstand.) Elke reisgezel van Hawke is al getraind in zijn favoriete wapenstijl en kan deze keuze dus niet maken.

Tweehandig wapen

Warriors met tweehandige wapens vallen relatief langzaam aan, maar raken elke tegenstander in de voorste tertiant van de persoonlijke ruimte van de warrior met één zwaai. De tweehandige school voor wapentalenten omvat diverse aanvallen die nog grotere delen van het strijdveld kunnen bestrijken.

Wapen en schild

Warriors die een eenhandig wapen en een schild kiezen, vallen sneller aan dan tweehandige warriors, maar raken tegenstanders alleen in het voorste kwadrant van hun persoonlijke ruimte in plaats van de voorste tertiant. Het schild verhoogt natuurlijk de pantserscore van de warrior en is op zich bijna ook een wapen. Als de warrior effectief gebruikmaakt van de talenten van het wapen en de schildschool, kun je tegenstanders die te dichtbij komen ermee slaan.

Tweevoudig wapen

Rogues die kiezen voor het contactgevecht kunnen in elke hand een dolk dragen. Dit is de snelste wapenstijl, hetgeen de relatief beperkte schade van elke treffer compenseert. Omdat rogues bij elke aanval stamina opbouwen, zorgt deze wapenstijl ervoor dat de energiereserves van de rogue nooit te lang uitgeput raken. Talenten in de tweevoudige wapenschool richtten zich op het toebrengen van veel schade op het beste moment.

Boogschieten

Rogues die een boog dragen, kunnen tegenstanders vanaf grote afstand bestoken met dodelijke pijlen, terwijl ze zelf relatief veilig blijven voor vijandelijke wraak. Tegelijkertijd krijgt het reisgezelschap meer flexibiliteit bij het kiezen van een tactische positie. Pijlen hebben een krachtige impact, maar werken veel langzamer dan een rogue met twee steekwapens. Als de tegenstander te dichtbij komt, haalt de boogschutter een verborgen dolk tevoorschijn en schakelt hij naar een snelle steekstijl om ruimte te heroveren, zodat hij weer kan schieten. Via talenten in de boogschuttersschool kan de rogue specifieke delen van het strijdveld controleren, zodat deze wapenstijl meer strategische mogelijkheden krijgt.

Magische staf

Mages hebben altijd een magische staf bij zich die ondersteuning biedt voor hun spreuken, magische projectielen werpt voor basisaanvallen en dienstdoet als verdediging tijdens contactgevechten. In tegenstelling tot spreuken verbruikt de staf geen mana, dus een mage hoeft niet bang te zijn dat hij weerloos achterblijft. Er is geen speciale spreukenschool voor stafgevechten; de staf is eerder een integraal onderdeel van elke school. Mages kunnen de staf net als boogschutters als contactwapen gebruiken wanneer tegenstanders te dichtbij komen.

MULTIKLASSIKALE COMBO'S

Elke klasse heeft een speciaal statuseffect dat een multiklassikale combo kan realiseren, waarbij een personage uit één klasse een tegenstander hindert met een talent of spreuk voordat een personage uit een andere klasse hier misbruik van maakt met een ander talent of een andere spreuk. Dit zorgt voor een enorm krachtige aanval.

Warriors kunnen tegenstanders laten wankelen met STAGGER, door gebruik te maken van diverse geüpgrade talenten uit de Vanguard- en Warmonger-scholen. Mages kunnen profiteren van STAGGER met geüpgrade spreuken uit de Arcane- of Primal-scholen; rogues kunnen hetzelfde doen met geüpgrade talenten uit de Dual Weapon-school.

Mages kunnen tegenstanders broos maken met BRITTLE, door gebruik te maken van diverse geüpgrade spreuken uit de Primal- en Elemental-scholen. Warriors kunnen profiteren van BRITTLE met geüpgrade talenten uit de Two-Handed-school; rogues kunnen hetzelfde doen met geüpgrade talenten uit de Archery-school.

Rogues kunnen tegenstanders desoriënteren met DISORIENT, door gebruik te maken van diverse geüpgrade talenten uit de Sabotage-, Scoundrel- en Archery-scholen. Warriors kunnen profiteren van DISORIENT met geüpgrade spreuken uit de Weapon- of Shield-scholen; mages kunnen hetzelfde doen met geüpgrade spreuken uit de Spirit-school.

De effecten STAGGER, BRITTLE en DISORIENT gaan verloren als de tegenstander door een multiklassikale combo wordt getroffen. Dat betekent dat de extra voordelen van deze effecten alleen gelden zolang de combo nog niet is voltooid (zie *Statuseffecten).*

STATUSEFFECTEN

Veel talenten, spreuken en items hebben meer effect dan alleen schade. Soms slaan deze effecten tegenstanders alleen maar tegen de grond, maar de complexere effecten die hieronder worden beschreven, houden enige tijd aan. Al deze effecten zijn van toepassing op tegenstanders, maar sommige effecten zijn van toepassing op het reisgezelschap van Hawke.

BRITTLE

Tegenstanders die door een mage broos zijn gemaakt met BRITTLE lopen aanzienlijk meer schade op door alle aanvallen. Een rogue of warrior kan een multiklassikale combo uitvoeren door een talent te gebruiken met een schadebonus voor BRITTLE-doelwitten.

DISORIENT

Tegenstanders die door een rogue zijn gedesoriënteerd met DISORIENT krijgen veel strafpunten voor hun verdediging. Een warrior of mage kan een multiklassikale combo uitvoeren door een talent of spreuk te gebruiken met een schadebonus voor DISORIENTED doelwitten.

STAGGER

Tegenstanders die door een warrior aan het wankelen zijn gebracht met STAGGER krijgen strafpunten voor zowel hun aanval als verdediging. Een rogue of mage kan een multiklassikale combo uitvoeren door een talent of spreuk te gebruiken met een schadebonus voor STAGGERED doelwitten.

Confusion

Een verwarde tegenstander kan zijn bondgenoten aanvallen of andere irrationele keuzes maken.

Dispel

Dispel-effecten heffen persistente vijandige magie op, hetgeen normaal neerkomt op het geforceerd deactiveren van doorlopende modi. Dit beïnvloedt zowel magie die de gevechtsmogelijkheden van tegenstanders verbetert als magie die de bondgenoten van de dispeller hindert.

Enslavement

Onderworpen tegenstanders vechten aan de kant van Hawke zolang het effect voortduurt.

Obscure

Obscure versluiert bondgenoten gedeeltelijk voor de tegenstander. Op deze manier maak je aanzienlijk meer kans om vijandelijke aanvallen te kunnen ontwijken.

Silence

Silence voorkomt dat strijders spreuken of talenten kunnen gebruiken, hoewel ze zich nog wel kunnen verplaatsen en basisaanvallen kunnen uitvoeren.

Stealth

Stealth voorkomt dat een strijder wordt gezien door tegenstanders. Over het algemeen gaat de stealth verloren als het onopvallende personage iets anders doet dan zich alleen verplaatsen. Onopvallende personages kunnen nog steeds worden geraakt door aanvallen die een heel gebied treffen. Als onopvallende personages schade oplopen, raken ze het stealth-effect kwijt.

Stun/Sleep/Knockback/ Knockdown/Paralyze/Pinning

Deze statuseffecten zorgen er allemaal voor dat de getroffen strijder geen actie kan ondernemen en dat de huidige acties worden afgebroken. De visuele effecten verschillen echter. Gestunde tegenstanders vergeten ook hun huidige doelwit; ze kiezen een nieuw doelwit (vaak hetzelfde doelwit als eerst) zodra ze niet meer gestund zijn. Slapende tegenstanders worden wakker zodra ze meer schade oplopen.

TACTIEK

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

Gedrag

Het uitklapmenu Behavior boven in het scherm Tactics stuurt de algemene manier aan waarop het personage gevechten aanpakt: wanneer moet het personage aanvallen, op wat voor afstand moet het personage van de tegenstander proberen te blijven, wanneer moet het personage de achtervolging inzetten en wanneer moet het personage schakelen tussen afstands- en contactwapens. In principe staat gedrag voor een algemene reactie, terwijl tactiek voor specifieke acties staat.

Basistactiek

Als je personages nieuwe spreuken en talenten leren, verschijnen er bij standaardtactieken (zoals Supporter, Damager of Healer) automatisch combinaties van voorwaarden en acties. De standaardinstelling Healer is voor Bethany in eerste instantie misschien leeg, maar de tactiek wordt automatisch ingevuld als ze de spreuk Heal leert. Selecteer een standaardtactiek die overeenkomt met het soort acties dat het personage moet ondernemen. Hoe meer de vaardigheden die een personage leert op elkaar lijken, des te meer tactieken er verschijnen.

Aangepaste tactiek

Je kunt ook aangepaste tactische sets aanmaken door de standaardinstellingen te wijzigen of door helemaal opnieuw te beginnen met de standaardinstelling CUSTOM.

Stel dat je een nieuwe tactiek wilt toevoegen om ervoor te zorgen dat Bethany Fireball gebruikt als ze meerdere tegenstanders op een kleine oppervlakte ziet. Eerst schakel je naar Bethany en klik je op een voorwaarderuimte aan de linkerkant van het scherm. In het menu dat verschijnt, selecteer je eerst op wie de tactiek van toepassing is. Bij deze voorwaarde proberen we een aantal tegenstanders te verschroeien, dus selecteer ENEMY. Nu wordt er een ander menu geopend: selecteer achtereenvolgens CLUSTERED en CLUSTERED WITH AT LEAST 2 ENEMIES. Dat is je eerste voorwaarde; als er drie tegenstanders bij elkaar staan (één tegenstander met twee tegenstanders in de buurt), ziet het spel dat aan deze voorwaarde is voldaan en wordt de corresponderende actie geactiveerd.

Nu moet je de actie configureren. Klik op de ruimte aan de rechterkant van het scherm naast de voorwaarde die je zojuist hebt aangemaakt. Selecteer achtereenvolgens USE ABILITY en FIREBALL.

Dat is alles! Tactiek wordt altijd van boven naar beneden geëvalueerd, dus urgente vereisten zoals helen moeten normaal bovenaan staan. Verplaats een tactiek omhoog of omlaag door op het nummer vóór de tactiek te klikken en de tactiek te verslepen. Schakel een losse tactiek uit door op het vinkje naast het cijfer te klikken.

Tactieken zijn vooral krachtig als ze ervoor zorgen dat verschillende reisgezellen elkaar ondersteuning bieden. Als Bethany bijvoorbeeld in je reisgezelschap zit en een helende spreuk weet, zeg je dat ze alle reisgezellen in de gaten moet houden en iedereen moet helen die daar behoefte aan heeft. Omdat mages zwak zijn in het contactgevecht, kun je de warrior daarna instrueren om altijd tegenstanders aan te vallen die de mage als doelwit hebben (Enemy > Attacking Party Member > Attacking Bethany).

Als je personages een hoger level krijgen, krijg je meer voorwaarde-/actieruimten op het scherm, zodat je ingewikkeldere strijdplannen kunt maken.

ITEMS

Er zijn honderden unieke items in *Dragon Age II*, die corresponderen met vijf hoofdgroepen – draagbare items zoals wapens, wapenrustingen of accessoires, gebruiksvoorwerpen zoals energiedrankjes, runen die wapens of wapenrustingen kunnen betoveren, materiaal voor zelfgemaakte items zoals recepten of ingrediënten, en plotitems zoals sleutels of brieven voor de reisgezellen van Hawke.

INVENTARIS

In de inventaris vind je alle bruikbare en draagbare items die je hebt gekocht, gevonden of gemaakt via het systeem voor zelfgemaakte items. (De recepten en ingrediënten die je nodig hebt om zelf items te maken, worden echter weergegeven in de productieschermen, en plotitems verschijnen niet in de inventaris.)

Om een item te inspecteren, wijs je het met de muis aan in de inventaris. Hiermee geef je de diverse eigenschappen van het item weer, die in deze handleiding worden uitgelegd. Als een personage een ander item van hetzelfde type activeert, worden de items naast elkaar gezet.

Om een item te activeren of te deactiveren, sleep je het naar de betreffende ruimte naast het personage of dubbelklik je erop. Om een gebruiksvoorwerp te gebruiken, dubbelklik je op het item. Je kunt een gebruiksvoorwerp ook naar de snelkoppelingenbalk slepen om het als een spreuk of talent te gebruiken.

Sterren

De inventaris geeft naast alle wapens, wapenrustingen of accessoires één t/m vijf sterren weer. Dit is een benadering van de bruikbaarheid van het item ten opzichte van het level en de klasse van het personage. Twee sterren staan voor een basisuitrusting voor het betreffende level. Als personages een hoger level krijgen, neemt het aantal sterren naast een gegeven item af om aan te geven dat het nu minder geschikt is en moet worden vervangen.

Capaciteit

Je kunt echter maar een beperkte hoeveelheid uitrustingen dragen; zodra de inventaris vol is, moet je items verkopen of vernietigen voordat je meer items kunt pakken. Om de capaciteit van de inventaris te vergroten, koop je een rugzak.

Prullaria

Als je een item in de inventaris ziet dat je waarschijnlijk niet zult gebruiken, rechtsklik je erop en selecteer je MOVE TO JUNK. Sommige items die je niet kunt gebruiken, maar wel waarde vertegenwoordigen, worden naar het tabblad met prullaria verplaatst zodra je ze opraapt. Prullaria verbruiken nog steeds capaciteit van je inventaris, maar als je een winkel bezoekt, kun je ze allemaal tegelijk verkopen. Je kunt items ook vernietigen om ruimte in de inventaris vrij te maken. Hiervoor rechtsklik je op de items en selecteer je DESTROY.

HOUDERS/BUIT

Als een object in de wereld of op een vijandelijk lichaam glinstert, bevat het items die je kunt oprapen (ervan uitgaande dat je de houder kunt openen en ruimte in de inventaris hebt). Veel deuren en kisten zitten op slot als je ze vindt. Om een slot te openen, heb je een (niet altijd bestaande) sleutel of een rogue nodig die het slot kan kraken. Alle rogues kunnen eenvoudige sloten openen, maar voor complexere mechanismen heb je extra punten nodig voor het attribuut cunning. Als rogues 20, 30 of 40 punten cunning krijgen, kunnen ze moeilijkere typen sloten openen.

ITEMSETS

Bepaalde combinaties van items uit dezelfde set – die normaliter gelijksoortige namen dragen – geven een extra bonus als je ze tegelijkertijd aantrekt. Als je een itemsetbonus krijgt, verschijnt er een extra passieve vaardigheid in het vaardighedenscherm van het personage. Als het je lukt om meerdere itemsets te vinden die je tegelijkertijd kunt aantrekken, zijn de bonussen cumulatief.

KRACHTEN VAN ITEMS

Uitrustingen verbeteren (of verslechteren) soms de statistieken van je personages. Als je een item in de inventaris inspecteert, zijn positieve effecten groen gekleurd en negatieve effecten rood gekleurd. Deze bonussen of penalty's treden in werking als je personages met het item uitrust.

PANTSERUPGRADES VAN REISGEZELLEN

Hoewel de reisgezellen van Hawke hun eigen kleding kiezen, zijn er een paar verbeteringen beschikbaar voor hun wapenrustingen of gewaden. Als je een van deze upgrades vindt, past de reisgezel deze automatisch toe. Als je de wapenrusting later onderzoekt in de inventaris, wordt de upgrade groen weergegeven.

RUNEN

Je kunt hoogwaardige wapens en wapenrustingen verbeteren door met een betoveringsapparaat een of meer lyriumrunen op het item te graveren. Je vindt runen maar zelden, maar je kunt ze wel zelf maken. Zodra een rune is gegraveerd, worden de eigenschappen aan het item toegevoegd (deze kunnen niet meer worden verwijderd). Als je nog een rune toepast, wordt de eerste rune vernietigd. De effectiviteit van een rune is afhankelijk van de kwaliteit van het wapen of de wapenrusting waarop deze is gegraveerd, dus bewaar de beste runen voor de beste uitrusting.

ZELF ITEMS MAKEN

Ervaren ambachtslieden zijn constant op zoek naar nieuwe varianten van de ingrediënten die ze voor hun vak gebruiken. Als Hawke grondstoffen ontdekt in het wild (in combinatie met een recept waarin staat hoe de ingrediënten gebruikt moeten worden), maken ambachtslieden tegen betaling met liefde gebruiksvoorwerpen als drankjes, vergif, bommen of runen. Nadat Hawke een ambachtsman heeft ontmoet, kan hij items van hetzelfde type ook thuis bestellen.

De ambachtslieden verzamelen de ingrediënten zodra Hawke een eerste voorraad heeft gevonden. Daarom gaan de ingrediënten zelf niet verloren als de ambachtslieden items maken. Merk alleen op dat als Hawke geen variant van een ingrediënt vindt, iemand anders dat wel zal doen. Niet-ontdekte ingrediënten verdwijnen met de jaren.

TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN

Update van Macintosh software

Een oude versie van de systeemsoftware van je MacOS X kan leiden tot problemen met prestaties van het spel. Kies om er zeker van te zijn dat je de meest recente versie van MacOS X gebruikt 'Software Update…' uit het Apple-menu en volg de instructies op voor het bijwerken van je systeemsoftware.

Problemen met het uitvoeren van het spel

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

Algemene tips bij het oplossen van problemen

- Voor pc-gebruikers: Als je een cd/dvd-versie hebt van dit spel, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- Als het spel traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van het spel. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken uit te schakelen (behalve de toepassing EADM, mits aanwezig).

CUSTOMER SUPPORT

Als je problemen hebt met dit spel, kan de EA Customer Support hulp bieden.

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

Het bestand EA Help openen (wanneer het spel al geïnstalleerd is):

Gebruikers van Windows Vista en Windows 7 gaan naar **Start > Spelverkenner**, rechtsklikken op het spelpictogram en selecteren de juiste supportlink in het vervolgkeuzemenu.

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

Het bestand EA Help openen (wanneer het spel nog niet geïnstalleerd is):

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

Het bestand EA Help op een Macintosh openen:

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
2. Klik op het Finder-pictogram (zoekpictogram) in het Dock.
3. Open een nieuw Finder-venster (zoekvenster) door 'New Finder Window' (nieuw zoekvenster) te selecteren in het bestandsmenu.
4. Klik op het pictogram van de gamedisc in het Finder-venster (zoekvenster).
5. Open het bestand **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

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

EA CUSTOMER SUPPORT VIA INTERNET

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

http://www.electronicarts.nl/support

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

CONTACTINFORMATIE CUSTOMER SUPPORT

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

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

LET OP: dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9.00 tot 22.00 uur
Op zaterdag van 12.00 tot 18.00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken via de website **http://www.electronicarts.nl/support**

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

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

LET OP: Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

Om ons te helpen bij het vaststellen van het probleem, maak je voordat je ons contacteert een DirectX Diagnostic-rapport van je PC:

Klik **Start > Uitvoeren…** en typ dxdiag. Klik op Ja. Wanneer het rapport volledig is, klik je op ALLE GEGEVENS OPSLAAN en bewaar je het rapport op je desktop.

CREDITS

BIOWARE

Dragon Age II
Senior Leadership

Executive Producer and Project Director: Mark Darrah
Lead Designer: Mike Laidlaw
Art Director: Matthew Goldman
Technical Director: Jacques Lebrun
Project Development Director: Alain Baxter
Technical Development Director: Adriana Lopez
Quality Assurance Lead: Nathan Frederick
Online Producer: Fernando Melo
Franchise Development Director: Benoit Houle

Art and Animation

Character Artists: Shane Hawco (Lead), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna
Cinematic Animators: Greg Lidstone (Lead), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt
Concept Artists: Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga, Nick Thornborrow
Environment Artists: Ben McGrath (Lead), Sheila Nash (Technical Lead), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott
GUI Artists: Warren Heise (Lead), Tyler Lee
In-Game Animators: Clove Roy (Lead), Julio Alas, Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos
Technical Animators: Charles Looker (Lead), Kevin Ng, Steve Runham
Technical Artists: Geordie Moffatt (Lead), Yunus "Light" Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak
Visual Effects Artists: Alim Chaarani (Lead), Jacky Xuan
Additional Art and Animation: Joy Ang, Heather Cerlan (BioWare Mythic), Chad Emond, Harvey Fong, Trevor Gilday, Lucas Hardi (BioWare Mythic), Sung Kim, Terrence Kim, Tohan Kim (BioWare Mythic), Mikko Kinnunen, Nate LaMartina, Tom Rhodes, Rion Swanson

Audio, Localization, and External Resources

Audio Designers: Michael Kent (Creative Lead), Jeremie Voillot (Technical Lead), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey
Voice-Over Producer/Director: Caroline Livingstone
External Producer: John Campbell
Assistant External Producers: Susanne Hunka, Steve Lam
Localization Producer: Jenny McKearney
Localization Project Manager: Jason Barlow
Assistant Localization Project Manager: Melanie Faulknor
Localization Consultant: Fausto Ceccarelli
Voice-Over Quality Assurance: James Hamilton

Design

Cinematic Designers: Jonathan Perry (Lead), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie
Gameplay Designers: Peter Thomas (Lead), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma
Level Designers: Yaron Jakobs (Lead), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar, Keith Warner
Production Designers: Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan
Writers: David Gaider (Lead), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson
Editors: Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes
Additional Design: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Production

Producers/Project Managers: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge
Additional Production: Randy Hildebrand

Programming

Audio Programmers: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

Graphics Programmers: Andreas Papathanasis (Lead), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex

Localization Programmers: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programmers: Derek Beland (Lead Architect), Gavin Burt (Gameplay Lead), Owen Borstad, Mark Brockington, John Fedorkiw, Michael Hamilton, Sebastian Hanlon, Yuri Leontiev, Christopher Kerr, Nicolas NgManSun, David Robinson, Paul Roffel, Paul Schultz, Michael Webb, Ross Gardner (Initial Technical Director)

Tools Programmers: Bryan Derksen, James Goldman, Scott Meadows, David Mergele, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnakki

Additional Programming: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Quality Assurance

Analysts: Dieter Goetzinger (Technical Lead), Edward Pollard (External Lead), Mark Ramsden (Design Lead), William Brewer (Compliance Lead), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

QA Programmers: Alex Lucas (Lead), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Term Testers: Oliver Aguilar, Luke Barrett, Dave Berkes, Robert Budac, Kai Chen, David Clifford, Gary Conrad, Andrew Crowe, Kristin Czarny, Patrick Demkiw, Chad De Wolfe, Dale Furutani, James Guindon, Alan Hildebrandt, Patrick Irwin, Michael Ivey, Michael Lang, James Leung, Catherine Lundgren, Isaac Matichuk, Cody Ouimet, Corey Owens, Lee Panas, Celeste Phillips, Steven Rideout, Tim Rideout, Joël Roy, Varden Schwake, Emil Sofroniev, Colin Steedman, Devon Wetheral, Nathan Willis

Additional QA: Tracy Aguilar, David Chung, Matthew Clarke, James Dang, Matthew Eades, Dave Gerhart, Bryan Featherstone, Scott Horner, John Lacanlale, Matt Powell, Jason Rasch, Corey Runnalls

Marketing

Worldwide Director of Marketing: David S. Silverman

Senior Director of Marketing, Europe: Maria Sayans

Advertising: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

Online: Derek Larke (Manager), Jeff Marvin, Jesse Reid, Jeff Rousell, "Evil" Chris Priestly, Victor Wachter

Product Management: Randall Bishop

Public Relations: Andrew Wong (Manager), Cindy Lum

Video: Neel Upadhye

Additional Marketing: Chase Boyajian, Michael Brogowitz, Mark Edwards, Holden Hume, Keith Larson, Deeka Macdonald, Lauren Siegel, Matthew Villeneuve

Studio Leadership, BioWare Edmonton

Studio General Manager and Vice-President, Electronic Arts: Aaryn Flynn

Senior Director, Creative Development: Alistair McNally

Senior Director, Development Operations: Shauna Perry

Senior Director, Finance: Kevin Gunderman

Senior Director, Operations: Vince Waldon

Senior Director, Business Planning and Development: Richard Iwaniuk

Director of Human Resources: Mark Kluchky

Director of Programming: Daniel Martin

Quality Assurance Department Manager: Tulay Tetiker

Co-Director of Production: Duane Webb

Assistant Director of Art and Animation: Dean Andersen

Assistant Director of Design: Preston Watamaniuk

Assistant Director of Information Systems: Lee Evanochko

Senior Manager of Product Planning and Development: Chris Bain

Executive Assistants: Teresa Meester, Greta Melinchuk

Administration: Keri Clark (Manager), Tricia Cameron, Kris Donado, Amy Fraser, Raj Grewal, Nils Kuhnert, Kirsten Mailhot, Jeanne-Marie Owens, Barbara Schmid

Finance Managers: David Conway, Vanessa Potter

Human Resources: Celia Arévalo (BioWare Edmonton), Holly Bierbaum (BioWare Austin), Elisabeth Boehme (BioWare Edmonton), Eve Brison (BioWare Mythic), Tammy Johnson (BioWare Austin), Leanne Korotash (BioWare Edmonton), Christopher Pangrass (BioWare Edmonton), Ashley Pierce (BioWare Austin), Laura Sowder (BioWare Mythic)

Information Systems and Facilities

Application Support: Julian Karst (Lead), Chris Hoban, Robert McKenna

Desktop Support: Dave McGruther (Lead), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

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

Facilities: Dean Crowell (Manager), Kelly Wambold

Additional Information Systems: Hanne Bjornstad

Special Thanks

Jessica Chobot, Tom Cipolla (Senior Vice President, EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (Senior Vice President, EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (Vice President EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (Executive Vice President, EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, the rest of the BioWare teams in Edmonton, Austin, Montreal, Fairfax, and Galway, and the rest of the team at EAGL and EA. Thanks to all our families for your support!

CAST

Hawke: Jo Wyatt, Nicholas Boulton

Anders: Adam Howden

Aveline: Joanna Roth

Bethany: Rebekah Staton

Carver: Nico Lennon

Fenris: Gideon Emery

Isabela: Victoria Kruger

Meredith: Jean Gilpin

Merrill: Eve Myles

Varric: Brian Bloom

Additional Voices: Jocelyn Ahlf, Robin Atkin Downes, Rachel Atkins, April Banigan, Mark Bazeley, Riley Beach, Oliver Bee, Tim Bentinck, Kate Binchy, Shannon Blanchet, Kellie Bright, Lora Brovold, Charlie Cameron, Clinton Carew, Óscar Castellanos, Tom Chadbon, Simon Chadwick, Pandora Colin, Stephane Cornicard, Belinda Cornish, Jon Curry, Daniel Curshen, Tim Dadabo, Shaun Dingwall, Paul Morgan Donald, D.C. Douglas, Susan Duerden, Greg Ellis, Keith Ferguson, Paul Fox, Héctor Garay, Jesse Gervais, Jamie Glover, Christopher Godwin, Zach Hanks, Jonathan Harden, Mark Healy, Lisa Hogg, Stuart Hoye, Jessica Juffre, Corinne Kempa, Arlen Konopaki, Adam Leadbeater, Mark Lewis Jones, Yuri Lowenthal, Aoife McMahon, Mark Meer, Deborah Moore, Kate Mulgrew, Natasha Napoleao, Chris Nayak, Alec Newman, Mary Ann O'Donoghue, Nicole Papadopoulos, Olivia Poulet, Miranda Raison, Alix Wilton Regan, David Rintoul, Reece Ritchie, Christine Roberts, Mike Robertson, David Rolston, John Rubinow, Dwight Schultz, Jason Singer, David Sterne, Ronan Summers, Keith Szarabajka, Louis Tamone, Fred Tatasciore, Emma Tate, Steve Valentine, Jim Ward, Rick D. Wasserman, Timothy Watson, Danny Webb, Douglas Weston, James Daniel Wilson, Stephanie Wolfe, Scott Yakiwchuk, Fred Zbryski, Patricia Zentilli

ELECTRONIC ARTS

BioWare Group Leadership

Co-founder, BioWare/Group General Manager, BioWare Group/Senior Vice President, EA: Ray Muzyka

Co-founder, BioWare/General Manager, BioWare Austin/Vice President, EA: Greg Zeschuk

Group Operations Officer, BioWare Group/Vice President, EA: Rob Denton

Group Marketing Officer, BioWare Group/Vice President, EA: Patrick Buechner

Corporate Leadership

Chief Executive Officer: John Riccitiello

Chief Operating Officer: John Schappert

Chief Financial Officer and Executive Vice President: Eric Brown

Executive Vice President, Business and Legal Affairs: Joel Linzner

Executive Vice President, Human Resources: Gabrielle Toledano

Vice President, Corporate Communications: Jeff Brown

EA Games Label Leadership

President: Frank Gibeau

Chief Operations Officer and Senior Vice President: Bryan Neider

Chief Financial Officer and Vice President: Mike Williams

Chief Revenue Officer and Executive Vice President: Jeff Karp

Chief Technology Officer and Vice President: David O'Connor

Vice President, Human Resources: Mala Singh

Vice President, Public Relations: Tammy Schachter

Localization

International Project Managers: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

Engineering: Antonio Moya (Project Lead), Pedro Alfageme Langdon (Audio Lead), Danilo "Warrior" Guerrero (Technical Lead), Juan Serrano Yuste (Assistant Technical Lead), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez, Adolfo Fernández García

Coordination: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner

Mastering: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Recording: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

Localization Testing: Hugo Rivalland (Project Manager), Philippe "Ollas" Charel (Lead), Hélène Hiére (Lead), Jordi Gallopin (French Lead), Robert Lévai (German Lead), Cristian de Frassine (Italian Lead), Lukasz Srodka (Polish Lead), Oleksandr Lebid (Russian Lead), Iñigo Luzuriaga (Spanish Lead), Koroleva Anastasiya, Pierre Attali, Anima Berriatua, Giulia Brusaferri, Ana Calvillo, Rita Miriam Drago, Till Dzierzon, Sonja Engelhardt, Nacho Gaitan, Holeneva Galina, Paolo Giunti, Michael Glutz, Izabela Godzic, Dirk Kröll, Kamil "Cascador" Kurpios, Jalil Laalami Ouali, Gilles Mathiaut, Matthieu Montpellier, Benoît Mora, Sgibneva Natalia, Lyutfaliev Sarkhan, Angela Stockinger, Jérémy Teyssier, Martin von Cetto, Alicja Warowna, Angrit Wetzel, Aleksandra Zrebiec

DTP: Frank Werner (DTP Team Leader Europe), Katharina Mayer, Eva Heilmann, Sebastian Hack

Motion Capture

Studio Director: David Pierce
Post-Production Director: Mike Harrison
Production Manager: Brad Oleksy
CG Supervisor: Ryan Hietanen
Production: Blair Leckie (Lead), Dave Raposo (Lead), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood
Systems: Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

Online

Online Producer: Adam Butterfoss
Operations Engineer: Michael Sop
Product Manager: Dan Windrem
Development Director: Vikash Shah
EA Access Development: Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri, Alex Pomeranz
EA Access Testers: Neil Diaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint, Jeffery Miller

Quality Assurance

EA Canada: Matthew McGillivray (Lead), Aaron Adams, Scott Balmer, Corey Bussey, Joel Cappelletto, David Coleman, Toby Copithorne, Steve Coscarella, Jessica Docherty, Alphonse Du, Timothy Duong, Steve Froste, Eric Hanna, Dustin Harwood, Henry Huang, Aman Janjua, Jennifer Jenkins, Rahim Kara, Darryl Liew, Daniel Man, Seth Mayer, Kyle Parsons, Michael Rousseau, Ashton Tower, Hugh Tran, Steve Waldman, Kristin Warren, Brandon Willett, Jerry Wong, Trevor Wong
EA Hyderabad: Hemanth Reddy Battula, Sravan Kumar Bommireddy, Murali Sridhar Chandanada, Debanand Charchi, Naga Sai Harish Chavali, Vikas Devarakonda, Pavan Kumar Gadepally, Rama Naresh Gowrisetty, Sandeep Kumar Guttedar, Bhanu Chander Kandi, Swarna Kumar Kasarla, Kulwinder Kaur, Vikash Kumar, Shravan Kumar Sidigum, Sneha Naveen Kumar Masabathulla, Abhishek Nag, Bhargava Kartheek Padamati, Sreekanth Pratti, Sri Harsha Pydi, Naga Vijaya Rao Sutari, Sudhakara Vankayalapati, Sai Srujan Kumar Yadavally, Naveen Yamijala

EXTERNAL PARTNERS

Art and Animation

Character/Environment Art: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.
Game Trailer: Digic Pictures

Audio and Localization

Geopolitical Evaluation: Englobe Inc.
Original Score: Inon Zur
Music Performance: Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet
Music Production and Recording: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor
Translation: Albion Localisations (Poland), Robert Böck (Germany), ExeQuo (France), ITI Ltd. (Russia), Synthesis International S.r.l. (Italy and Spain), Florian Vanino (Germany)
Voice-Over Direction: Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain
Voice-Over Post-Production: Wave Generation (Montreal), Wolf Willow Sound (Edmonton)
Voice-Over Recording: Anakan GmbH (Germany), ExeQuo (France), Pomann Sound (New York), Rec Games Sonido (Madrid), Side UK (London), Studiopolis (Los Angeles), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programming

Platform Optimization: Mesopotamia Software Inc.
Real-Time Rendering R&D: Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

TransGaming, Inc.

Executive Producer: Daniel Posner
Producer: Blair Yakimovich
Programmers: Mark Adams (Director of Research and Development), Roman Kliotzkin (Game Enablement Lead), James Helferty (Graphics Lead), Daniel Koch (Graphics Architect), Tim Burrell, Nicolas Capens, Philippe Casgrain, David DePauw, Remi Dufour, Jason Gorski, Jason Green, Capensarlos Quinones, Kartik Ravi, Matt Robinson, Jay Sistar, Gavriel State, Robert Stepinski, Seelan Vamatheva, Eric Van Beurden, Shannon Woods
Quality Assurance Testers: Regan Chan, Scott Guy, Max Kiiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar
Web Development and Support: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy
Marketing: Nina Bascos, Richard Yum
Administration: Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta
Information Technology: Paul Nesbit, Lisa Seelye
President and Chief Executive Officer: Vikas Gupta
Secretary and Chief Financial Officer: Dennis Ensing
Founder and Chief Technology Officer: Gavriel State
Vice President, Corporate Marketing and Business Development: Paul Nowosad

"I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* – Varric's Theme)"
Performed by Florence and the Machine
Produced by Inon Zur and Steve Schnur
Mixed by Jack Joseph Puig
Mastered by Bernie Grundman
Written by Florence Welch
Published by Goldzeal/Universal Polygram Int'l (ASCAP)
Recording courtesy of Island Records under license from Universal Music Enterprises

GARANTIE

OPMERKING: Volgende garanties zijn enkel van toepassing op producten verkocht in de detailhandel. Deze garanties zijn niet van toepassing op online gekochte producten via EA Store of derde partijen.

BEPERKTE GARANTIE

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

RETOURGARANTIE

In het geval van een defecte disc of discs heeft de oorspronkelijke koper recht op vervanging van het product. Deze retourgarantie is geldig tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Ter vervanging dient het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum worden geretourneerd aan de postbus van Electronic Arts Benelux.Naast deze garantie heeft de consument de mogelijkheid tot vervanging van de handleiding. In dit geval dient het originele product (disc(s) en verpakking) te worden geretourneerd aan de postbus van Electronic Arts Benelux. In beide bovengenoemde gevallen van verzending naar Electronic Arts Benelux dient 5 (vijf) euro te worden toegevoegd voor verzend- en administratiekosten. Aangetekend versturen wordt aangeraden. Verwachte retourdatum van producten is 2 weken.

OPMERKING: de consument is niet verplicht tot betaling van 5 (vijf) euro in geval het product defect is bij aankoop en de verkopende partij (de winkel) omruiling van het product weigert. Betaling wordt pas 1 (een) week na aankoop verplicht. In beide gevallen dient een aankoopbewijs voorzien van een datum toegevoegd te worden.

Electronic Arts Benelux, Postbus 75756, 1118 ZX Schiphol-Triport, Nederland

© 2011 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo, and *Dragon Age* are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd.
All other trademarks are the property of their respective owners.
Portions of this software are included under license © 2011 Scaleform Corporation. All rights reserved.
Portions hereof © 2002–2011 NVIDIA Corporation. All rights reserved.
Powered by Wwise. © 2006–2011 Audiokinetic, Inc. All rights reserved.

Uses Bink Video. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.
Dit spel maakt gebruik van Cider™ Technology van TransGaming Inc.
Cider™ valt onder Copyright © 2000–2011 TransGaming Inc.
Conversie Macintosh door TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll, and msvcp90.dll) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989–2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.

Cider MFC & ATL components (MFC42.dll, MFC71.dll) include the Visual C++ 6.0 MFC & ATL components. Visual C++ 6.0 MFC & ATL components are Copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider includes libpng, Copyright © 1995–2004 the libpng project authors (see http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt for a complete list)

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Cider includes libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider uses NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.

Cider includes dmalloc, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger

Cider includes CSRI malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto

Cider includes The Better String Library (bstring) Copyright © 2002–2006 Paul Hsieh

Cider includes Unshield, Copyright © 2003 David Eriksson

Portions of this software are Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, a division of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Portions contributed and copyright held by others as indicated. All rights reserved.

iniParser Portions Copyright © 2000 by Nicolas Devillard, used under the MIT License below.

Portions of this software are copyright © 1996–2010 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

Portions of this software are copyright © 2006 Simon Brown and contributors of the Squish project (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). All rights reserved.

The Cider libquartz.dylib component includes portions of ffmpeg, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

Cider is distributed under the terms of the Cider Technology License listed below.

Portions of Cider are Copyright © 2002–2006 the ReWind project authors (see http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind for a complete list). ReWind components are available under the terms of the ReWind license found below.

Portions of Cider are Copyright © 1993–2010 the Wine project authors (see http://source.winehq.org/source/AUTHORS for a complete list). Wine components are available under the terms of the GNU Lesser General Public Licence (LGPL) found below.

Source code to the LGPL components is available through: http://transgaming.org/cvs/

Other Cider components available from http://transgaming.org/cvs/ are licensed separately under terms described in the LICENSE files that accompany them.