DRAGON AGE™ II
BIOWARE™

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

Precauzioni da seguire durante il gioco

- Non stare troppo vicino allo schermo: siedi distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

CONTENUTO

- INSTALLARE IL GIOCO 2
- AVVIARE IL GIOCO 3
- ELENCO COMPLETO DEI COMANDI 3
- MENU PRINCIPALE 5
- INTRODUZIONE 5
- LE ORIGINI DI HAWKE 6
- IMPORTAZIONE DEGLI EVENTI DI *DRAGON AGE™: ORIGINS* 7
- DIALOGHI 8
- COMPAGNI 10
- PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO 11
- COMBATTIMENTO 15
- OGGETTI 29
- CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI 32
- ASSISTENZA CLIENTI 33
- RICONOSCIMENTI 35
- GARANZIA 39

INSTALLARE IL GIOCO

NOTA: per i requisiti di sistema, visita il sito all'indirizzo **www.electronicarts.it**.

Per installare su PC (da supporto ottico):

Inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

Se il menu di Esecuzione automatica non appare automaticamente, puoi avviare manualmente il programma di installazione in Windows® 7, Windows® XP o Windows Vista®: apri **Start > Esegui**, digita **D:\AutoRun.exe** nella casella di testo, quindi fai clic su OK (sostituisci con la lettera corrispondente alla tua unità CD/DVD-ROM, se questa è diversa da 'D:').

Una volta installato il gioco, puoi avviarlo dal menu di Esecuzione automatica del gioco o selezionandolo dal menu **START**.

Per installare su PC (da EA Store):

NOTA: per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo **www.eastore.it**.

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Avvia il gioco (dopo averlo installato) direttamente da EA Download Manager.

NOTA: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

Per installare su Macintosh:

1. Inserisci il supporto ottico del gioco nell'unità DVD-ROM e sulla scrivania apparirà un'icona che lo rappresenta. Clicca due volte sull'icona per aprire il programma di avvio del gioco.
2. Seleziona l'icona del programma di installazione del gioco in fondo alla finestra di avvio per richiamare il menu di installazione.
3. Segui le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.

Per installare su PC o Macintosh (da servizi online di terze parti):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

WWW.DRAGONAGE.COM

AVVIARE IL GIOCO

Per avviare il gioco:

PC:

Windows Vista e Windows 7 consentono di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

NOTA: nel menu Start classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.**

Macintosh:

Apri una finestra del Finder, seleziona 'Applicazioni' e clicca due volte sull'icona del gioco.

ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

Per variare lo zoom della visuale, usa la rotellina del mouse. Cliccando con il pulsante destro del mouse e spostando il mouse sposterai la visuale.

Per eseguire la maggior parte delle azioni, clicca con il pulsante destro del mouse. Cliccando con il pulsante destro del mouse sugli oggetti, il personaggio attualmente selezionato eseguirà la relativa azione: attaccherà un nemico, parlerà con un personaggio alleato, depredera un cadavere, aprirà una porta, azionerà una leva e così via. Se preferisci non usare la tastiera per muoverti, cliccando con il pulsante destro del mouse sul terreno, il personaggio si sposterà fino al punto indicato.

Tuttavia, una volta selezionato un incantesimo o un talento che richiedono un bersaglio (sia cliccando sulla barra di scelta rapida che premendo il tasto numerico corrispondente) dovrai cliccare con il pulsante sinistro sul bersaglio. Cliccare con il pulsante destro annulla l'incantesimo o il talento. Inoltre, cliccando con il pulsante sinistro potrai anche selezionare un personaggio del gruppo. Tieni premuto il pulsante sinistro e trascina il quadrato di selezione per selezionare più personaggi.

COMANDI GENERALI	
Salvataggio rapido	**F5**
Caricamento rapido	**F9**
Evidenzia oggetti	**TAB**
Nascondi interfaccia principale	**V**
Cattura schermata	**Stamp**
Personaggio	**C**
Diario	**J**
Inventario	**I**
Abilità	**P**
Mappa	**M**
Tattiche	****
Menu di pausa	**Esc**

MOVIMENTO/VISUALE	
Movimenti in avanti	**W**
Ruota visuale a sinistra	**A**
Movimenti all'indietro	**S**
Ruota visuale a destra	**D**
Movimenti a sinistra	**Q**
Movimenti a destra	**E**
Ruota visuale in alto	**Home**
Ruota visuale in basso	**Fine**
Ingrandisci visuale	**PagGiù** (o rotellina in giù)
Rimpicciolisci visuale	**PagSu** (o rotellina in su)
Correre/Camminare	**/** (TastNum)

COMBATTIMENTO	
Pausa	**BARRA SPAZIATRICE**
Attacca il nemico più vicino	**R**
Usa capacità nella barra rapida	**1-0**
Cura rapida	**-**
Mana/Vigore rapido	**=**
Gruppo: seguire/mantenere la posizione	**H**
Seleziona il gruppo completo	**CTRL + A**
Seleziona un personaggio	**F1-F4**
Seleziona più personaggi	**Maiusc + F1-F4**

MENU PRINCIPALE

Il menu principale è piuttosto autoesplicativo. Per iniziare a giocare seleziona Nuova partita; per riprendere dal salvataggio più recente seleziona Riprendi oppure, per caricare un salvataggio specifico, seleziona Carica partita.

Ci sono altre opzioni meno ovvie:

ACCEDI AI SERVER DI *DRAGON AGE*™

Tramite quest'opzione puoi accedere al tuo account EA (oppure creare un nuovo account), in modo da esaminare gli obiettivi e il profilo del personaggio, sul sito **http://social.bioware.com**. Per modificare il tipo di dati inviati quando ti colleghi, utilizza la schermata delle opzioni dell'account.

CONTENUTO SCARICABILE

Qui verranno mostrati i nuovi contenuti resi disponibili dopo l'uscita di *Dragon Age™ II*. Inoltre, da qui potrai gestire i contenuti che hai già scaricato.

È NECESSARIO ACCETTARE L'ACCORDO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE PER GIOCARE. PER ACCEDERE ALLE FUNZIONI ONLINE E/O AI SERVIZI È NECESSARIO UN ACCOUNT EA ONLINE E LA REGISTRAZIONE CON IL CODICE SERIALE INCLUSO NELLA CONFEZIONE, CHE NON È TRASFERIBILE DOPO L'UTILIZZO. LA POLITICA SULLA PRIVACY E I TERMINI DI SERVIZIO DI EA ONLINE SONO CONSULTABILI ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER REGISTRARTI CON UN ACCOUNT EA. EA PUÒ FORNIRE SENZA SOVRAPPREZZO MATERIALE INCREMENTALE E/O AGGIORNAMENTI, SE E QUANDO DISPONIBILI. EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIBILITÀ DELLE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO HTTP://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

INTRODUZIONE

Dragon Age II descrive le vicissitudini di un membro della famiglia Hawke, scampato al quinto Flagello e rivelatosi una figura chiave nell'ambito di eventi destinati a ridefinire Thedas.

La sua vicenda non è ancora interamente documentata, e in pochi sanno come un semplice rifugiato sia divenuto il Campione di Kirkwall. La storia non viene narrata mentre accade, ma molto tempo dopo.

E, a volte, colui che la narra si lascia un po' prendere la mano.

LE ORIGINI DI HAWKE

Varric, la nostra voce narrante, ha già raccontato questa storia un paio di volte. Ogni tanto il modo in cui rammenta le gesta di Hawke non è, per così dire, pienamente veritiero. Dopotutto, chi mai lo potrebbe contraddire?

Ci sono però degli eventi fondamentali, che neppure Varric può modificare. Non puoi dire che una donna era in realtà un uomo, o un guerriero un mago, e aspettarti che i tuoi ascoltatori non battano ciglio.

CLASSE

La classe di Hawke determina quali capacità può apprendere durante il gioco, e ha pertanto un effetto notevole sullo svolgimento dei combattimenti. La classe, insieme al sesso ovviamente, influenza anche il modo in cui i personaggi interagiscono con Hawke.

Guerriero

I guerrieri combattono in prima linea e sono la struttura portante di qualsiasi gruppo sotto assalto. Alcuni brandiscono enormi armi a due mani, in grado di abbattersi su più nemici allo stesso tempo. Altri invece impugnano un'arma a una mano e uno scudo, con il quale possono anche colpire violentemente i nemici.

Mago

I maghi dominano arcani incantesimi e possono lanciare potenti sfere magiche dai loro bastoni. Anche se i maghi risultano vulnerabili, se si trovano costretti a combattere corpo a corpo, possono infliggere danni devastanti ai nemici e curare i propri alleati, se protetti adeguatamente dal gruppo. Dato che corrono il rischio di cadere vittime di possessioni demoniache, spesso i maghi sono perseguitati o tenuti sotto stretto controllo in molte nazioni di Thedas.

Ladro

I ladri sono combattenti dalle mille risorse, capaci di impugnare un pugnale per mano, o di scoccare frecce dalla distanza. Sono particolarmente abili nell'abbattere un singolo avversario, e sono l'unica classe capace di scassinare serrature e disarmare trappole.

Confronto fra classi

	GUERRIERO	MAGO	LADRO
Bonus iniziali alle caratteristiche	+3 Forza	+3 Magia	+3 Destrezza
	+2 Costituzione	+2 Volontà	+2 Astuzia
	+1 Volontà	+1 Astuzia	+1 Volontà
Talenti/Incantesimi iniziali	Colpo con elsa	Esplosione mentale	Fiaschetta nociva
Salute iniziale	160	100	125
Vigore/Mana iniziale	105	160	130
Rigenerazione vigore/ mana	A ogni uccisione	Continua	A ogni colpo

IMPORTAZIONE DEGLI EVENTI DI *DRAGON AGE™: ORIGINS*

Dopo alcuni minuti dacché Varric ha iniziato il suo racconto, vengono poste domande più specifiche. Hawke aveva davvero l'aspetto descritto da Varric? E qual era la relazione fra Hawke e gli eventi del quinto Flagello, che devastò Ferelden fino a quando un Custode Grigio abbatté l'arcidemone, sulla sommità di una fortezza di Denerim?

A questo punto è impossibile importare un salvataggio di *Dragon Age™: Origins*, per fare in modo che la narrazione di Varric sia sempre coerente con ciò che tu hai già vissuto. In alternativa, puoi scegliere una delle tre storie predefinite, che descrivono evoluzioni comuni degli eventi di *Origins*.

Puoi importare qualsiasi salvataggio proveniente da *Dragon Age: Origins*, dall'espansione *Dragon Age: Origins Awakening*, dal contenuto scaricabile a sé stante *I Golem di Amgarrak*, oppure dal contenuto scaricabile a sé stante *Caccia alle streghe*, a prescindere dal fatto che tu abbia completato il gioco con il salvataggio in questione. Qualora il gioco non sia stato ultimato, Varric presumerà che gli eventi conclusivi di *Dragon Age: Origins* corrispondano a ciò che vogliono le voci più ricorrenti.

DIALOGHI

Quando in una conversazione deve intervenire Hawke, compare una scelta di frasi possibili, che mette a tua disposizione diverse opzioni. Le scelte che ti vengono presentate possono variare, in base a ciò che hai fatto in precedenza nell'avventura.

Il testo visibile è un breve riassunto delle parole che saranno pronunciate da Hawke, se sceglierai quell'opzione. Ogni riassunto è accompagnato da un'icona, al centro della ruota, a indicare il tipo di risposta, o il tono nel quale verrà pronunciata la frase.

ICONE

Indica che Hawke assumerà un tono servizievole o molto gentile.

Indica che Hawke assumerà una posizione ragionevole, discreta.

Indica che Hawke assumerà un tono ironico, spiritoso o faceto.

Indica che Hawke agirà sfoderando il suo fascino.

Indica che Hawke parlerà o agirà in modo aggressivo.

Indica che Hawke parlerà in modo scortese o diretto.

Indica che Hawke darà inizio a uno scontro, oppure colpirà/ucciderà un interlocutore.

Indica che Hawke delegherà un compagno perché agisca o parli in vece sua.

Indica che Hawke tenterà un flirt o un approccio galante.

Indica che Hawke concluderà definitivamente una relazione romantica, o rifiuterà una proposta.

Indica che Hawke è d'accordo, o acconsente.

Indica che Hawke non è d'accordo, o rifiuta.

Indica che Hawke sta scegliendo una delle opzioni esclusive presenti.

Indica che Hawke sta compiendo una scelta particolare, disponibile esclusivamente in seguito alle sue precedenti decisioni.

Indica che Hawke estorcerà del denaro o pagherà un informatore, a seconda della situazione.

Indica che Hawke mentirà.

Indica che Hawke porrà una domanda che non necessariamente porterà la conversazione verso la conclusione. Le informazioni apprese da Hawke, comunque, possono portare in futuro a nuove opzioni di conversazione. Quando, a un certo punto della conversazione, si rendono disponibili più domande, esse vengono raggruppate, all'interno della speciale sezione Indaga della ruota.

COMPAGNI

Anche se Hawke può affrontare in solitaria buona parte delle vicende di *Dragon Age II*, il gioco è stato progettato pensando a un gruppo di quattro combattenti, selezionati fra i diversi individui in cui ti imbatterai. I membri del gruppo di Hawke non saranno soltanto importanti per i combattimenti, ma saranno personalmente legati all'avventura e potrebbero chiedere il suo aiuto per alcune missioni personali.

Per cambiare il membro del gruppo controllato, clicca su di esso o sul suo ritratto. Puoi inoltre cambiare personaggio con i tasti da **F1** a **F4**, o puoi premere **CTRL** + **A** per controllare tutto il gruppo. Puoi modificare la composizione del gruppo ogni volta che Hawke torna a casa, oppure fa visita a un compagno nella sua dimora.

DIMORE DEI COMPAGNI

Quando Hawke avrà stabilito una rete di relazioni a Kirkwall, ogni compagno avrà la propria dimora all'interno della città, dove trascorre il periodo in cui Hawke non richiede i suoi servigi. Cerca queste dimore e visitale di frequente: i compagni di Hawke sono molto più rilassati quando non sono impegnati a combattere, e possono lasciarsi scappare osservazioni che non farebbero nel mezzo di un'avventura. Queste conversazioni possono portare a nuove missioni oppure, con alcuni compagni, alla possibilità di creare una relazione romantica.

AMICIZIA E RIVALITÀ

I compagni di Hawke perseguono ognuno la propria agenda personale e reagiscono nei modi più svariati alle decisioni più importanti. Quando sostengono le decisioni di Hawke, intensificano l'amicizia nei suoi confronti; quando sono in dissenso, invece, accrescono la rivalità. La rivalità non è necessariamente un male: indica comunque un approfondimento del rapporto fra Hawke e il suo compagno, anche se in maniera antagonistica.

Puoi controllare il livello di amicizia e di rivalità di un compagno esaminando la sua scheda del personaggio. Quando il rapporto di Hawke con un compagno si è approfondito a sufficienza, in un senso o nell'altro, nuove conversazioni si rendono disponibili nella dimora del compagno, a Kirkwall. Se Hawke ottiene la completa amicizia o rivalità di un compagno, quest'ultimo sviluppa una particolare capacità passiva e le decisioni seguenti non alterano più l'opinione che ha di Hawke.

PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO

Per diventare la figura leggendaria di cui narrano le storie di Varric, Hawke deve accrescere la propria forza, apprendere nuove capacità, ottenere equipaggiamenti avanzati e reclutare compagni esperti. Basterà attendere poco tempo, durante la fuga della famiglia da Lothering, perché Hawke salga di livello, e possa utilizzare alcuni punti per migliorare per la prima volta caratteristiche e capacità.

Quando Hawke recluta dei compagni, anch'essi progrediscono nello stesso modo.

ESPERIENZA E LIVELLI

Ottieni punti esperienza (PE) ogni volta che Hawke completa una missione o trova una voce del codice, quando qualche membro del gruppo uccide un nemico in battaglia, o quando un ladro tuo alleato scassina una serratura o disarma una trappola. Quando Hawke o un suo compagno superano una determinata soglia di PE, il personaggio aumenta di livello. Il progresso verso questa soglia viene mostrato subito sopra la barra di scelta rapida nell'interfaccia principale e nelle schede dei personaggi.

A ogni nuovo livello, il personaggio ottiene tre punti caratteristica e un punto capacità. Ai livelli 7 e 14, Hawke riceve anche un punto specializzazione *(descritto a pagina 14)*.

Quando un personaggio sale di livello, puoi distribuire personalmente i punti nella schermata delle caratteristiche e delle capacità.

CARATTERISTICHE

Hawke comincia il gioco con almeno 10 punti in ognuna delle sei caratteristiche, che principalmente definiscono le capacità in combattimento, sia direttamente (una Costituzione più elevata comporta più punti salute) sia indirettamente (per utilizzare armature pesanti serve una forza notevole).

Quando esaminerai per la prima volta le caratteristiche di Hawke, comunque, alcuni valori saranno già superiori a 10, grazie ai bonus di classe descritti in precedenza. A ogni nuovo livello, Hawke e gli altri compagni ottengono tre nuovi punti da destinare alle caratteristiche.

Forza

La Forza aumenta i danni inflitti e l'attacco per i guerrieri, nonché la tempra per tutte le classi. Quest'ultimo parametro misura la resistenza a vari effetti, come le respinte e la combustione.

Destrezza

La Destrezza aumenta i danni inflitti e l'attacco per i ladri. Inoltre, aumenta la probabilità di colpo critico per tutte le classi.

Magia

La Magia aumenta i danni inflitti e l'attacco per i maghi e la resistenza alla magia per tutte le classi, riducendo i danni inflitti dagli attacchi magici nemici. Inoltre, determina la durata degli effetti magici negativi.

Astuzia

L'astuzia incrementa la difesa di tutte le classi, come pure la quantità di danno inflitto in seguito a un colpo critico. Inoltre, determina la capacità di un ladro nello scassinare serrature e disarmare trappole, con delle soglie di difficoltà poste a 10, 20, 30 e 40 punti.

Volontà

La Volontà aumenta la scorta di mana dei maghi, oppure la scorta di vigore nel caso dei guerrieri e dei ladri.

Costituzione

La Costituzione aumenta la salute massima per tutte le classi.

TALENTI/INCANTESIMI

I talenti (per guerrieri e ladri) e gli incantesimi (per i maghi) sono delle capacità speciali, utilizzabili in combattimento in sostituzione di un attacco semplice. L'uso di un talento o di un incantesimo consuma spesso la riserva di vigore o di mana del personaggio, sebbene alcune capacità siano passive e forniscano vantaggi permanenti senza consumare vigore o mana. Un personaggio ottiene un punto talento o incantesimo per ogni livello, più alcuni altri in determinati momenti del gioco.

Il personaggio che controlli, che sia Hawke o un suo compagno, utilizza le capacità attive e le modalità prolungate solo quando ordini di farlo. Gli altri personaggi del tuo gruppo usano le loro capacità a seconda della situazione, o delle istruzioni impostate per loro nella schermata delle tattiche di combattimento *(vedi pagina 27)*.

Quando hai dei punti da investire nella schermata delle capacità, puoi utilizzarli solo per apprendere quelle evidenziate in blu. Per sbloccarne altre, devi rispettare i requisiti elencati in rosso, apprendendo le capacità che rappresentano dei prerequisiti, oppure raggiungendo un certo livello.

Capacità ad attivazione

I talenti e gli incantesimi più comuni sono quelli definiti «ad attivazione», indicati da un'icona a forma di diamante. Queste capacità sono di vario tipo: alcune consentono di colpire uno o più nemici, mentre altre forniscono effetti positivi al personaggio o ai suoi compagni. Alcune capacità ad attivazione resteranno attive solo per un secondo, mentre altre dureranno per un dato periodo di tempo. Molte presentano un costo immediato, in termini di vigore o mana, e dopo l'utilizzo di una capacità ad attivazione, di solito, si rende necessario un breve periodo di ricarica, prima che sia possibile utilizzarla nuovamente.

Capacità passive

I talenti e gli incantesimi definiti come «passivi», indicati da un'icona circolare, hanno effetti permanenti, anche se alcuni si applicano solo in particolari condizioni. Essi non consumano vigore o mana, e, non dovendoli attivare manualmente, non compaiono nella barra di scelta rapida. Per esaminare le capacità passive apprese dal tuo personaggio, accedi alla schermata delle capacità.

Modalità prolungate

Quando usi un talento o un incantesimo definito come «modalità prolungata», indicati da un'icona esagonale, il suo effetto persiste fino a quando non lo disattivi. Tieni comunque presente che buona parte delle modalità prolungate si vedono assegnare una percentuale fissa del vigore o del mana del personaggio. Questa riserva non è disponibile per altre capacità, fino a quando non disattivi quella alla quale è stata assegnata. Dopo aver disattivato una capacità prolungata ci sarà un breve periodo di ricarica, nel quale non potrai utilizzare tale capacità.

Potenziamenti

Per ogni gruppo di capacità, alcune piccole icone indicano i potenziamenti disponibili per le capacità ad attivazione e per le modalità prolungate. Questi potenziamenti non sono delle capacità in senso stretto, ma piuttosto dei miglioramenti di capacità già esistenti. Anche se può sembrare che un potenziamento sia meno importante di un nuovo talento o incantesimo, ricorda sempre che la scorta di vigore o di mana del personaggio limita il numero di capacità utilizzabili in una singola battaglia. Per questo i potenziamenti possono rivelarsi più utili di una nuova capacità. Inoltre, solo talenti e incantesimi potenziati rendono possibili le combinazioni di classe incrociata *(vedi pagina 25)*.

Specializzazioni

Hawke può imparare una specializzazione quando raggiunge il livello 7 e una seconda quando arriva al livello 14. Per ogni classe sono disponibili tre specializzazioni. Ognuna garantisce un bonus particolare e sblocca un nuovo gruppo di potenti incantesimi o talenti. I compagni di Hawke non dispongono di specializzazioni, ma i loro gruppi di capacità includono talenti o incantesimi collegati alle stesse specializzazioni disponibili per Hawke.

COMBATTIMENTO

La meccanica di combattimento di base di *Dragon Age II* è molto semplice: la percentuale d'attacco di un combattente indica la probabilità che un suo attacco semplice colpisca l'avversario, mentre la percentuale di difesa indica la possibilità di schivare un attacco semplice. (Gli attacchi speciali, come l'utilizzo di una capacità attiva o il lancio di una bomba, non falliscono quasi mai il bersaglio.)

Queste percentuali variano in base al grado e al livello dell'avversario: quelle che vedi più di frequente fanno riferimento a un livello di grado normale, dello stesso livello del personaggio. Sono però disponibili anche le percentuali contro i tenenti e i boss nemici, come spiegato più avanti.

Posto che un attacco abbia successo, il bersaglio subisce una certa quantità di punti danno, che vengono sottratti dalla sua salute attuale, dopo aver preso in considerazione la sua resistenza ad alcuni tipi di danno.

Tuttavia, tutte queste statistiche (attacco, difesa e danno) possono essere modificate da una serie di fattori aggiuntivi, come verrà spiegato nelle pagine successive. Talenti, incantesimi, effetti di stato, equipaggiamenti di qualità e livello di difficoltà del gioco possono modificare ulteriormente diverse statistiche.

DIFFICOLTÀ

Dragon Age II offre quattro livelli di difficoltà per i combattimenti, che puoi modificare in qualsiasi momento, tramite la schermata delle opzioni di gioco. I livelli più elevati sono pensati per metterti alla prova: con un'accurata pianificazione tattica e un'attenta gestione dei membri del gruppo, persino il livello Incubo si rivelerà un'esperienza soddisfacente e non frustrante.

In particolare, all'aumentare del livello di difficoltà aumentano la salute dei nemici, i danni che infliggono, i valori di attacco e la frequenza di utilizzo delle capacità speciali.

Facile

Il livello Facile è adatto ai giocatori poco avvezzi ai giochi di ruolo o che preferiscono combattere in tempo reale, senza interrompere la partita per gestire le tattiche di gruppo.

Normale

Il livello Normale offre un tasso di sfida adeguato ai giocatori con una certa esperienza nei giochi di ruolo. Richiede un uso moderato della pausa tattica per pianificare le azioni durante la battaglia. Puoi decidere di controllare solo il personaggio principale, lasciando che i tuoi compagni agiscano autonomamente.

Difficile

Il livello Difficile garantisce un tasso di sfida decisamente elevato. Per sopravvivere alle battaglie dovrai gestire al meglio la pausa tattica e utilizzare con saggezza le combinazioni di incantesimi e talenti, controllando ogni singolo membro del gruppo.

Incubo

Il livello Incubo è rivolto ai geni della tattica che non si accontentano del livello Difficile. Prendi la mira con la massima precisione, visto che i tuoi attacchi e i tuoi incantesimi possono danneggiare gli alleati, oltre ai nemici.

SALUTE

Ogni volta che un personaggio subisce dei danni, tali punti verranno sottratti dalla sua riserva attuale di punti salute. La salute massima è inizialmente determinata dalla classe del personaggio *(vedi pagina 7)*, ma aumenterà per ogni punto speso nella caratteristica Costituzione. La salute persa si rigenera lentamente durante il combattimento, ma una volta concluso lo scontro il recupero è quasi immediato. Se sei a un passo dalla morte, utilizza una pozione curativa, oppure lancia un incantesimo di guarigione.

Ferite

Se almeno un componente del gruppo sopravvive a uno scontro, coloro che sono caduti in battaglia vengono rianimati dopo l'eliminazione dei nemici. Le ferite da loro subite, però, possono ridurre la riserva di salute. Ai livelli di difficoltà più elevati, ogni personaggio può subire ferite multiple cumulative, capaci di impedire la guarigione completa, fino a quando le ferite non vengono curate.

Per curare una ferita, utilizza un kit di pronto soccorso sul personaggio. Inoltre, le ferite del gruppo vengono curate automaticamente, ogni volta che Hawke fa ritorno a casa.

VIGORE/MANA

I guerrieri e i ladri attingono da una riserva personale di vigore per potenziare molti dei propri talenti, mentre i maghi usano il mana per i propri incantesimi. (Alcune capacità, comunque, non hanno alcun costo d'utilizzo.) Ogni classe recupera vigore e mana in modo diverso: i guerrieri ottengono del vigore ogni volta che uccidono un nemico, i ladri recuperano una piccola quantità di vigore per ogni colpo andato a segno, i maghi, infine, rigenerano costantemente il proprio mana. Esistono anche incantesimi e talenti che consentono ai personaggi di recuperare mana o vigore.

Dato che mana e vigore sono disponibili in quantità limitata, talenti e incantesimi rappresentano una sorta di complemento agli attacchi semplici, senza essere determinanti nella battaglia. La riserva di vigore o mana è inizialmente determinata dalla classe del personaggio *(vedi pagina 7)*. Aumenta per ogni punto investito nella caratteristica Volontà.

ATTACCA

Solitamente la capacità d'attacco è rappresentata da una percentuale, che indica la possibilità del personaggio di colpire un nemico con un attacco semplice. Questa percentuale è basata su un valore di attacco, visibile accanto alla percentuale nella schermata delle caratteristiche.

Per un dato valore di attacco, la percentuale varia a seconda del livello e del grado dell'avversario. Il valore percentuale che viene mostrato è spesso calcolato in riferimento a un nemico di grado normale, dello stesso livello del personaggio. Per esaminare la percentuale d'attacco di un personaggio contro i tenenti nemici o i boss, sposta il mouse sul valore di attacco nella schermata delle caratteristiche.

Dato che la percentuale d'attacco viene calcolata prendendo in considerazione un nemico dello stesso livello del personaggio, questa cala con l'aumentare del livello, a meno che tu non investa dei punti per migliorarla. Questo significa che devi continuare a migliorare la caratteristica Forza per i guerrieri, la Magia per i maghi e la Destrezza per i ladri.

Copertura

Frecce e dardi non possono penetrare ostacoli come colonne o alberi. Sebbene sia possibile prendere di mira e attaccare un bersaglio situato dietro un riparo, l'attacco non lo colpirà, indipendentemente dal punteggio di attacco.

DIFESA

La difesa rappresenta la capacità di un personaggio di evitare completamente gli attacchi. La difesa funziona esattamente con lo stesso principio già descritto per l'attacco, solo che ovviamente produce l'effetto opposto: se la difesa è sufficientemente elevata, gli attacchi non provocano ferite, oppure causano danni molto limitati.

La difesa, come l'attacco, viene solitamente rappresentata in forma di percentuale, variabile a seconda del grado e del livello dell'avversario. Di conseguenza, quando il personaggio aumenta di livello, devi investire con costanza nella caratteristica Astuzia, per mantenere un elevato valore di difesa.

Schivare

Alcune capacità ed effetti forniscono una percentuale di probabilità di schivare gli attacchi nemici. La schivata è simile alla difesa, tranne per il fatto che si tratta di un valore assoluto. Mentre la difesa può sempre essere resa vana da un valore di attacco molto elevato, la possibilità di schivare si applica sempre, a prescindere da quest'ultimo.

DANNO

Il danno inflitto da un attacco semplice è una combinazione del livello di danno dell'arma e della caratteristica primaria del personaggio assalitore: Forza per i guerrieri, Magia per i maghi e Destrezza per i ladri.

Tieni però presente che, anche se i colpi dell'arma di un guerriero, o le frecce dell'arco di un ladro, sono molto potenti, si tratta pur sempre di attacchi lenti. Al contrario, un ladro che impugni due pugnali non causa gravi danni a ogni singolo colpo, ma può metterne a segno molti in rapida successione. Queste differenze spiegano perché, nelle schermate delle caratteristiche e dell'inventario, vengono indicati anche i danni al secondo (DPS) delle armi utilizzate dal personaggio.

Il danno inflitto dalle armi è importante anche per i personaggi che si concentrano sull'uso di magia o talenti, dato che il danno inflitto dalle capacità è quasi sempre un multiplo del danno del suo attacco semplice.

Armatura

L'armatura riduce il danno fisico subito. Se un personaggio ha un'armatura con valore pari al 10%, subisce il 10% in meno di danno in seguito agli attacchi di tipo fisico. Come per attacco e difesa, anche la percentuale dell'armatura viene calcolata in rapporto a un avversario dello stesso livello, per cui tende a calare se il personaggio non trova costantemente delle armature migliori.

Ricorda inoltre che l'armatura è del tutto ininfluente quando entrano in gioco i diversi tipi di danno elementale, che si possono invece contrastare con le apposite resistenze.

Danno elementale

Esistono cinque tipi di danno elementale: fuoco, freddo, elettricità, natura e spirituale. Molti incantesimi offensivi generano uno dei possibili danni elementali. Esistono poi delle armi che infliggono danno elementale e non di tipo fisico. Le armi che vengono incantate con delle rune *(vedi pagina 31)* possono infliggere più tipi di danno simultaneamente.

Se attivi i valori dei danni tramite la schermata delle opzioni dell'interfaccia, puoi identificare i diversi tipi di danno in base al colore del testo:

- I danni subiti dal tuo gruppo sono indicati in rosso, indipendentemente dal tipo.
- I danni fisici sono indicati in bianco.
- I danni da fuoco sono indicati in arancione.
- I danni da freddo sono indicati in blu.
- I danni da elettricità sono indicati in giallo.
- I danni da natura sono indicati in verde scuro.
- I danni spirituali sono indicati in viola.
- I punti di guarigione sono indicati in verde chiaro e preceduti dal simbolo +.

LEGENDA	
1	Personaggio sotto attacco (nebbia rossa)
2	Personaggio controllato
3	Personaggio caduto *(vedi pagina 17)*
4	Avviso di avanzamento di livello *(vedi pagina 11)*
5	Azione attuale del personaggio
6	Salute del personaggio *(vedi pagina 16)*

LEGENDA	
7	Vigore del personaggio (solo guerrieri e ladri, *vedi pagina 17*)
8	Mana del personaggio (solo maghi, la parte bianca è occupata da una modalità prolungata, *vedi a pagina 17*)
9	Mantenere la posizione/Tasti di pausa
10	Capacità attivate con il tempo di ricarica *(vedi pagina 13)*

LEGENDA	
11	Modalità prolungate nella barra di scelta rapida *(vedi pagina 14)*
12	Oggetto utilizzabile e quantità nell'inventario *(vedi pagina 29)*
13	PE del personaggio attuale *(vedi pagina 11)*
14	Guarigione rapida/Vigore rapido
15	Modalità prolungate con effetto sul personaggio

LEGENDA	
16	Collegamenti a menu principali
17	Minimappa dell'area
18	Nome/Salute del bersaglio attuale
19	Anello per l'identificazione dei personaggi (se attivato nella schermata delle opzioni di gioco)
20	Indicazione degli effetti della combinazione di classe incrociata *(vedi pagina 25)*

Resistenze elementali

Ogni tipo di danno elementale viene contrastato da un'apposita resistenza, esattamente come l'armatura è in grado di contrastare i danni fisici. Per esempio, i personaggi con resistenza al fuoco pari al 10% subiscono danni da fuoco ridotti del 10%. Come l'armatura, anche le resistenze elementali dei membri del gruppo cambiano in base al grado e al livello dei nemici.

Se gli avversari hanno una resistenza significativa a un particolare tipo di danno, ogni volta che vengono colpiti da questo elemento accanto al loro nome appare un piccolo scudo.

Resistenza alla magia

Quando un attacco è di origine magica, alla resistenza fisica o elementale della vittima viene aggiunto il suo valore di resistenza alla magia. Esattamente come le resistenze fisiche ed elementali, la resistenza alla magia contrasta una determinata percentuale dei danni che un attacco avrebbe normalmente inflitto.

La resistenza alla magia riduce inoltre la durata degli effetti magici negativi su un personaggio. Per esempio, con resistenza alla magia pari al 20% e resistenza al fuoco pari al 10%, un personaggio vedrebbe calare del 30% i danni derivanti da attacchi magici basati sul fuoco e del 20% il danno da attacchi magici basati sul freddo, mentre un effetto di paralisi magica vedrebbe ridotta la durata del 20%.

Resistenza ai danni

Come la resistenza alla magia si applica a ogni sorta di danno inflitto tramite la magia, a prescindere dal tipo elementale, la resistenza ai danni è un ulteriore livello di protezione, che si applica a tutti i danni, di qualsiasi tipo. Per gli attacchi magici, il suo effetto è cumulativo con resistenza alla magia e resistenza elementale o armatura; per gli attacchi non magici, è cumulativo con la resistenza ai danni semplici, solitamente rappresentata dall'armatura.

Colpi critici

Ogni attacco ha una piccola possibilità di generare un colpo critico, come indicato dalla percentuale di possibilità di colpo critico, nella schermata delle caratteristiche del personaggio. Quando il personaggio riesce a mettere a segno un colpo critico, infligge dei danni bonus, in aggiunta a quelli prodotti dall'attacco in sé, come indicato dalla percentuale di danni da colpo critico, visibile nella stessa schermata.

Capirai di aver eseguito un colpo critico quando vedrai diventare bianca per un istante la barra della salute dell'avversario.

ATTACCARE AI FIANCHI

Un assalitore ha maggiori possibilità di infliggere un colpo critico quando colpisce il suo bersaglio alle spalle; basta che un colpo sia leggermente oltre il lato della vittima, perché rientri in questa definizione. Quanto appena detto vale per tutti i combattenti, per cui non lasciare che i nemici si portino dietro i membri del tuo gruppo!

FORZA E TEMPRA

Gli attacchi semplici e molti incantesimi e talenti generano delle forze fisiche oppure elementali. Ogni combattente ha un livello specifico di forze che è in grado di tollerare, basato sulla sua tempra, a sua volta determinata dalla caratteristica Forza del personaggio, e sulla salute massima, determinata dalla caratteristica Costituzione. Quando la forza di un attacco supera il livello tollerabile dal combattente, la forza fisica genera effetti come l'atterramento del personaggio, mentre la forza elementale ne genera altri quali, per esempio, la combustione della vittima. In ogni caso, quando i combattenti vengono sopraffatti dalla forza dell'attacco nemico, i loro attacchi vengono interrotti e possono essere necessari alcuni secondi perché siano in grado di tornare a combattere.

Le descrizioni di incantesimi e talenti indicano la forza elementale o fisica con valori quali 4x. Questo significa che la capacità produce forza in misura quattro volte superiore al valore dei danni. Se il danno inflitto dalla capacità è limitato, una forza con valore 4x può non avere un effetto significativo, forse al massimo riuscirà a far indietreggiare un nemico per un secondo: con capacità in grado di infliggere danni elevati, però, una forza 4x può mandare al tappeto l'avversario.

LIVELLI DEI NEMICI

Come spiegato in precedenza, alcune statistiche come le percentuali di attacco, difesa e armatura sono visualizzate relativamente a un nemico di grado normale, dello stesso livello del personaggio. Esistono cinque gradi di nemici, anche se questi vengono solitamente semplificati in nemici normali, tenenti e boss. La dimensione delle barre della salute dei nemici indica quanto sono pericolosi, in senso generale: i nemici normali hanno barre di dimensioni limitate, i tenenti le hanno più lunghe e i boss le hanno decisamente al di fuori dalla norma.

I nemici di grado più elevato possono contare su numerosi vantaggi. In particolare, le percentuali di attacco, difesa, armatura e resistenza del gruppo risultano ridotte, in uno scontro contro un tenente o un boss, rispetto ai valori riscontrati in una battaglia contro nemici normali. Per esaminare le percentuali esatte, passa il mouse sui valori nella schermata delle caratteristiche.

Le descrizioni di alcuni incantesimi o talenti, inoltre, elencano le probabilità che si verifichino effetti, utilizzando la formula 'contro un nemico normale'. La possibilità del verificarsi di tali effetti cala considerevolmente contro nemici di grado più elevato.

MINACCIA

I nemici scelgono i loro bersagli basandosi sulla loro percezione del personaggio che rappresenta la minaccia più grave. Ogni nemico prende in considerazione tre fattori: quale personaggio indossa l'armatura più robusta, quale gli ha inflitto più danni e qual è il più vicino.

Se i nemici continuano ad assalire dei personaggi che non sono in grado di resistere a un assalto diretto, considera che ci sono diversi incantesimi e talenti che possono aumentare o diminuire il livello percepito di minaccia, in modo da far cambiare bersaglio agli avversari. Anche uno stordimento può portare i nemici a scordarsi del loro bersaglio attuale, scegliendone uno nuovo.

TIPI DI ARMA

Se Hawke è un guerriero o un ladro, ha a disposizione alcuni tipi di arma, con due opzioni per classe. Questi tipi di arma determinano la velocità d'attacco, il numero di nemici che possono essere colpiti da un solo colpo e, in alcuni casi, i talenti utilizzabili da Hawke. (I bastoni dei maghi svolgono un doppio ruolo, scagliando dardi magici a distanza e fungendo da arma da mischia a corto raggio.) Tutti i compagni di Hawke hanno già un proprio tipo di arma preferito e, per questo, non dispongono di questa possibilità di scelta.

Arma a due mani

I guerrieri che impugnano un'arma a due mani sono relativamente lenti nei loro attacchi, ma possono colpire tutti i nemici che rientrano nel terzo anteriore del loro spazio personale con un solo fendente. I talenti relativi alle armi a due mani comprendono diversi tipi di attacchi, in grado di colpire porzioni ancora più estese del campo di battaglia.

Arma e scudo

I guerrieri che preferiscono utilizzare un'arma a una mano e uno scudo possono colpire più rapidamente rispetto a chi usa armi a due mani, ma raggiungono solo i nemici nel quarto anteriore del loro spazio personale (e non nel terzo anteriore). Lo scudo aumenta il valore dell'armatura del guerriero, ovviamente, ed è quasi un'arma a sua volta, in quanto permette di colpire i nemici che si avvicinano troppo, se il guerriero riesce a usare nel modo corretto i talenti relativi a questo tipo di armi.

Doppie armi

I ladri che decidono di cimentarsi nel combattimento ravvicinato possono impugnare un pugnale in ogni mano. Si tratta dello stile di combattimento più rapido, cosa che consente di compensare la quantità relativamente limitata di danni inflitti con ogni colpo. In particolare, dato che il ladro rigenera vigore a ogni colpo, questo tipo di combattimento fa in modo che egli non si trovi quasi mai a corto di vigore. I talenti nelle doppie armi si concentrano sull'aumento dei danni inflitti nei momenti in cui i nemici sono più vulnerabili.

Armi ad arco

I ladri armati con un arco possono uccidere un nemico da grande distanza, restando relativamente al sicuro dai contrattacchi e fornendo al gruppo una maggiore flessibilità nel posizionamento tattico. La potenza delle frecce è notevole, ma la rapidità d'attacco risulta molto inferiore a quella di un ladro che utilizzi delle doppie armi. Quando i nemici si avvicinano, gli arcieri reagiscono estraendo un pugnale, con il quale combattono nel tentativo di riguadagnare lo spazio necessario a tirare con l'arco. I talenti relativi alle armi ad arco consentono al ladro di controllare specifiche aree del campo di battaglia, ampliando le possibilità strategiche legate a questa tipologia di arma.

Bastone da mago

I maghi non si separano mai dai bastoni magici che utilizzano per rendere più efficaci i loro incantesimi, per scagliare i proiettili magici dei loro attacchi semplici e per difendersi nel combattimento in mischia. Al contrario degli incantesimi, il bastone non consuma mana, per cui il mago non correrà mai il rischio di ritrovarsi privo di ogni difesa. Non esiste una particolare categoria di incantesimi dedicati al combattimento con il bastone: quest'ultimo, al contrario, rappresenta una componente importante di ogni tipo di incantesimo.
Come gli arcieri, i maghi possono utilizzare il bastone come arma da mischia, se i nemici si avvicinano troppo.

COMBINAZIONI DI CLASSE INCROCIATA

Ogni classe dispone di un particolare effetto di stato, capace di innescare una combinazione di classe incrociata, nel quale un personaggio di una classe utilizza un talento o un incantesimo per colpire un nemico con detto effetto, prima che un personaggio di un'altra classe sfrutti la situazione, usando un altro talento o incantesimo. Questo genera un attacco dal potere devastante.

I guerrieri possono causare Vacillamento nei nemici, utilizzando uno dei numerosi talenti potenziati delle specializzazioni avanguardia e guerrafondaio. I maghi possono sfruttare Vacillamento utilizzando incantesimi potenziati di tipo arcano o primario; i ladri possono farlo ricorrendo a talenti potenziati nel campo delle doppie armi.

I maghi possono causare Fragilità nei nemici, utilizzando uno dei numerosi incantesimi potenziati di tipo primario o elementale. I guerrieri possono sfruttare Fragilità utilizzando talenti potenziati relativi alle armi a due mani; i ladri possono farlo ricorrendo a talenti potenziati nel campo del tiro con l'arco.

I ladri possono causare Disorientare nei nemici, utilizzando uno dei numerosi talenti potenziati di tipo sabotaggio, canaglia e arciere. I guerrieri possono sfruttare Disorientare utilizzando talenti potenziati relativi ad arma e scudo; i maghi possono farlo ricorrendo a incantesimi potenziati di tipo spirituale.

Gli effetti Vacillamento, Fragilità e Disorientare svaniscono quando il nemico viene colpito da una combinazione di classe incrociata. Questo significa che i benefici aggiuntivi di questi effetti rimangono in vigore solo prima del completamento della combinazione (consulta il paragrafo *Effetti di stato*).

EFFETTI DI STATO

Molti talenti, incantesimi e oggetti, oltre a causare normali danni, generano altri effetti. A volte, questi effetti si limiteranno a scagliare a terra il bersaglio, mentre gli effetti più complessi descritti in seguito potrebbero durare per un certo periodo di tempo. Tutti questi effetti si applicano ai nemici, mentre solo alcuni di loro si applicano anche al gruppo di Hawke.

Fragilità

I nemici colpiti da Fragilità, per intervento di un mago, subiscono molti più danni dagli attacchi seguenti. Un ladro o un guerriero può eseguire una combinazione di classe incrociata, utilizzando un talento con bonus ai danni contro bersagli colpiti da Fragilità.

Disorientare

I nemici colpiti da Disorientare, per intervento di un ladro, vedono calare di molto la loro difesa. Un guerriero o un mago può eseguire una combinazione di classe incrociata, utilizzando un talento o un incantesimo con bonus ai danni contro bersagli colpiti da Disorientare.

Vacillamento

I nemici colpiti da Vacillamento, per intervento di un guerriero, subiscono penalità all'attacco e alla difesa. Un ladro o un mago può eseguire una combinazione di classe incrociata, utilizzando un talento o un incantesimo con bonus ai danni contro bersagli colpiti da Vacillamento.

Confusione

Un nemico confuso a volte attacca i suoi alleati, o prende decisioni illogiche.

Dissolvere magie

Gli effetti di dissolvimento annullano le magie nemiche persistenti, il che solitamente significa disattivare determinate modalità prolungate. L'effetto si applica sia a incantesimi che migliorano le capacità di combattimento del nemico, sia a quelli che ostacolano gli alleati di colui che dissolve la magia.

Assoggettamento

I nemici assoggettati combattono come alleati di Hawke, fino a quando l'effetto rimane in vigore.

Oscuramento

L'oscuramento nasconde gli alleati agli occhi dei nemici, in modo parziale. Questo porta a un significativo aumento nella possibilità di schivare gli attacchi nemici.

Ammutolimento

L'ammutolimento impedisce ai combattenti di utilizzare incantesimi e talenti, anche se rimangono in grado di muoversi e di eseguire attacchi semplici.

Furtività

La furtività impedisce che un combattente venga visto dai nemici. Solitamente, la furtività svanisce non appena il personaggio che ne beneficia compie un'azione diversa dal muoversi. I personaggi furtivi possono comunque essere colpiti da attacchi con effetto d'area. Se i nemici furtivi subiscono dei danni, l'effetto perde immediatamente la sua efficacia.

Stordimento/Sonno/Respinta/ Atterramento/Paralisi/Immobilizzare

Questi effetti di stato impediscono al bersaglio colpito di compiere qualsiasi azione e interrompono le azioni in corso. I loro effetti grafici sono differenziati. I nemici storditi si dimenticano del loro bersaglio attuale, scegliendone uno nuovo (spesso lo stesso) una volta svanito l'effetto. I nemici addormentati si risvegliano non appena subiscono dei danni.

TATTICHE

Una volta apprese le basi del combattimento strategico, sarai pronto a sfruttare le tattiche di combattimento per aiutare i membri del gruppo a coordinarsi efficacemente, senza bisogno di impartire ordini di continuo. Sebbene la schermata delle tattiche inizialmente possa sembrare complessa, si basa in realtà su una semplice dinamica: se la prima condizione nella parte sinistra della schermata si verifica, verrà eseguita la corrispondente azione nella parte destra della schermata. In caso contrario, verrà controllata la condizione successiva. Avrai sempre il controllo diretto del personaggio attualmente selezionato, ma gli altri membri del gruppo seguiranno le tattiche impostate.

Comportamento

Il menu dei comportamenti, nella parte superiore della schermata delle tattiche, controlla il comportamento generale del personaggio in combattimento: quando attacca, la distanza che cerca di tenere rispetto ai nemici, quando li insegue e quando passa dalle armi a distanza a quelle in mischia. In pratica, il comportamento comprende le azioni generiche, mentre le tattiche comprendono le azioni specifiche.

Tattiche base

Man mano che il tuo personaggio apprende nuovi talenti o incantesimi, cominceranno ad apparire delle tattiche predefinite (come per esempio Sostenitore, Distruttore o Guaritore), con nuove combinazioni di condizioni e azioni. Per esempio, la tattica predefinita Guaritore potrebbe apparire inizialmente vuota per Bethany, ma verrà automaticamente riempita quando apprenderà l'incantesimo Guarigione. Seleziona una tattica predefinita che corrisponda al tipo di azioni che desideri dal personaggio. Più capacità simili apprenderà il personaggio, più tattiche si renderanno disponibili.

Tattiche personalizzate

Puoi anche creare i tuoi set di tattiche personalizzati, modificando quelli predefiniti o creandoli da zero, usando i predefiniti Personalizzati.

Poniamo che tu voglia aggiungere una nuova tattica, che ordini a Bethany di lanciare una Palla di fuoco ogni volta che scorge diversi nemici raggruppati. Per prima cosa attiva Bethany, quindi clicca su uno slot condizione sul lato sinistro dello schermo. Nel menu che compare, seleziona su chi vuoi che venga applicata la tattica. Per questa condizione, vogliamo colpire un gruppo di avversari, quindi scegli Nemico. A questo punto si apre un nuovo menu: seleziona Vicino, quindi Accerchiato da almeno 2 nemici. Ecco la condizione: ogni volta che tre nemici sono vicini fra loro (oppure un nemico ne ha altri due vicini), il gioco verifica che la condizione è vera e attiva l'azione corrispondente.

Ora dovrai impostare un'azione. Clicca sullo slot sul lato destro della schermata, accanto alla condizione che hai appena creato. Seleziona Usa capacità e quindi Palla di fuoco.

Ecco fatto! Le tattiche vengono sempre esaminate dall'alto verso il basso, perciò le azioni più urgenti, come per esempio le cure, dovrebbero stare in cima. Puoi spostare una tattica verso l'alto o verso il basso cliccando sul numero che la precede e trascinandola dove desideri. Inoltre, puoi disattivare una singola tattica cliccando sulla spunta vicina al numero.

Le tattiche sono particolarmente efficaci quando aiutano gli altri membri del gruppo a supportarsi a vicenda. Per esempio, se Bethany è presente nel gruppo e conosce un incantesimo curativo, potrai ordinarle di controllare tutti i membri del gruppo e curare chiunque ne abbia bisogno. Poiché i maghi sono deboli in mischia, potrai ordinare ai tuoi guerrieri di attaccare i nemici che hanno preso di mira il mago (Nemico > Che sta attaccando un membro del gruppo > Sta attaccando Bethany).

Quando il tuo personaggio sale di livello, ottieni più slot per condizioni e azioni, che ti permettono di pianificare piani di battaglia più elaborati.

OGGETTI

In *Dragon Age II* esistono centinaia di oggetti diversi, tutti suddivisibili in cinque gruppi principali: equipaggiabili, come armi, armature e accessori, utilizzabili, come pozioni curative o rune per incantare armi e armature, di creazione, come ricette e risorse, e quelli legati alla trama, come chiavi o altri doni per i compagni di Hawke.

INVENTARIO

L'inventario contiene tutti gli oggetti utilizzabili ed equipaggiabili che acquisti, trovi o crei tramite l'apposito sistema. (Le ricette e le risorse necessarie per la creazione, invece, sono presenti nelle schermate di creazione, mentre gli oggetti legati alla trama non vengono mostrati nell'inventario.)

Per esaminare un oggetto, passaci sopra con il mouse nell'inventario. Così facendo, visualizzerai le proprietà dell'oggetto, illustrate nei dettagli in questo manuale. Se un personaggio ha equipaggiato un altro oggetto dello stesso tipo, potrai vederli confrontati direttamente.

Per equipaggiare o riporre un oggetto, trascinalo verso o dallo slot relativo vicino al personaggio o clicca due volte sull'oggetto. Per usare un oggetto utilizzabile, clicca due volte sull'oggetto. Puoi anche trascinare un oggetto utilizzabile sulla barra di scelta rapida e utilizzarlo come un incantesimo o un talento.

Stelle

L'inventario mostra da una a cinque stelle accanto a ogni arma, armatura o accessorio. Si tratta di un'approssimazione dell'utilità dell'oggetto, relativamente al livello e alla classe del personaggio. Due stelle indicano equipaggiamento di base per il livello attuale. Quando i personaggi aumentano di livello, il numero di stelle accanto a un determinato oggetto si riduce, per indicare che non è più all'altezza del suo utilizzatore e dovrebbe essere sostituito.

Capienza

Puoi trasportare solo un quantitativo limitato di equipaggiamenti. Quando il tuo inventario è pieno, devi vendere o distruggere alcuni oggetti per poterne raccoglierne altri. Per aumentare la capienza dell'inventario, puoi acquistare uno zaino.

Cianfrusaglie

Quando trovi nell'inventario un oggetto che dubiti di poter usare, cliccaci sopra con il pulsante destro e seleziona Cianfrusaglie. Alcuni oggetti, privi di uso ma non di valore, vengono inseriti fra le cianfrusaglie non appena li raccogli. Questi oggetti vanno comunque a occupare spazio nell'inventario, ma quando visiti una bottega, puoi venderli tutti in una volta. Puoi anche distruggere gli oggetti per liberare spazio nell'inventario cliccando con il pulsante destro su di essi e selezionando Distruggi.

CONTENITORI E BOTTINO

Quando un oggetto del mondo di gioco o un cadavere nemico luccica, significa che contiene degli oggetti che puoi raccogliere, a patto che tu riesca ad aprire il contenitore e abbia spazio a sufficienza nell'inventario. Molte delle porte e dei bauli che troverai saranno chiusi. Per aprire una serratura avrai bisogno di una chiave (che non sempre esiste), o di un ladro che scassini la serratura. Tutti i ladri sono in grado di scassinare le serrature più semplici, ma quelle con meccanismi più complessi richiedono punti aggiuntivi nella caratteristica Astuzia. Con 20, 30 e 40 punti Astuzia, i ladri sono in grado di aprire tipologie di serrature sempre più complicate.

SET DI OGGETTI

Alcune combinazioni di oggetti appartenenti a un unico set (di solito identificabili dai nomi molto simili) offrono un bonus extra, se vengono equipaggiati simultaneamente. Quando ricevi un bonus legato a un set di oggetti, nella schermata delle capacità del personaggio compare una nuova capacità passiva. Se riuscirai a trovare più set di oggetti che possono essere equipaggiati contemporaneamente, i loro bonus saranno cumulativi.

POTERI DEGLI OGGETTI

A volte, l'equipaggiamento migliora (o peggiora) le caratteristiche del tuo personaggio. Esaminando un oggetto del tuo inventario, gli effetti positivi verranno mostrati in verde, quelli negativi in rosso. Questi bonus o penalità diventano effettivi solo quando hai equipaggiato l'oggetto in questione.

POTENZIAMENTI DELL'ARMATURA DEI COMPAGNI

Anche se i compagni di Hawke scelgono autonomamente l'equipaggiamento, per le loro armature o vesti sono disponibili alcuni potenziamenti. Quando ne trovi uno, il tuo compagno lo utilizza immediatamente. Esaminando la sua armatura nell'inventario, potrai vedere il potenziamento riportato in verde.

RUNE

Le armi e le armature di ottima fattura si possono potenziare mediante l'iscrizione di una o più rune di lyrium, utilizzando un'attrezzatura per incantamenti. Non è facile trovare delle rune: puoi comunque realizzarle tu stesso, tramite la creazione. Quando una runa è stata realizzata, le sue proprietà si aggiungono all'oggetto. Non è possibile rimuovere una runa: se ne applichi un'altra sopra di essa, la prima viene distrutta. L'efficacia di una runa dipende dalla qualità dell'arma o dell'armatura sulla quale viene realizzata, per cui cerca di utilizzare le rune migliori sui tuoi equipaggiamenti di prima scelta.

REALIZZARE

Gli artigiani più abili sono sempre alla ricerca di nuove varietà delle risorse che utilizzano nei loro commerci. Se Hawke trova delle risorse nel corso dell'avventura, insieme a una ricetta che spieghi come utilizzarle, questi artigiani saranno pronti a creare oggetti utilizzabili, come pozioni, veleni, bombe o rune, in cambio di un adeguato compenso in monete. Dopo aver incontrato un artigiano, Hawke può ordinare altri oggetti dello stesso tipo da casa propria.

Una volta che Hawke ha procurato la scorta iniziale, sono gli artigiani a occuparsi della raccolta delle risorse. Di conseguenza, la creazione di altri oggetti non comporta più il consumo di risorse. Ricorda inoltre che, se non sarà Hawke a scoprire una certa varietà di risorse, ci penserà sicuramente qualcun altro a farlo. Le risorse ancora da scoprire calano con il passare degli anni.

CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI

Aggiornamento del software per Macintosh

Una versione obsoleta del software di sistema MacOS X potrebbe causare problemi di funzionamento del gioco. Per assicurarti di avere la versione più aggiornata di MacOS X, seleziona «Aggiornamento Software» dal menu Apple e segui le istruzioni per aggiornare il software di sistema.

Problemi di esecuzione del gioco

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i driver più recenti per la scheda video e la scheda audio.
  Per le schede video NVIDIA, visita **www.nvidia.com** per individuare e scaricare i driver.
  Per le schede video ATI, visita **www.ati.amd.com** per individuare e scaricare i driver.
- Se utilizzi un PC ed esegui la versione su disco del gioco, prova a reinstallare DirectX dal disco; di solito si trova nella cartella DirectX, all'interno della cartella principale del disco. Se hai accesso a Internet, puoi visitare **www.microsoft.com** per scaricare la versione più recente di DirectX.

Consigli generici per la risoluzione dei problemi

- Se utilizzi un PC e possiedi la versione su disco del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'icona dell'unità disco, all'interno di Risorse del computer, e seleziona AutoPlay.
- Se il gioco viene eseguito lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disattivare altre attività in background (tranne l'applicazione EADM, se applicabile).

ASSISTENZA CLIENTI

In caso di problemi con il gioco, puoi rivolgerti all'Assistenza clienti EA.

Il file della *guida di EA* fornisce soluzioni e risposte alle difficoltà e alle domande più frequenti sul corretto utilizzo del prodotto.

Per accedere al file della guida di EA, dopo avere installato *il gioco*:

Se utilizzi Windows Vista o Windows 7, seleziona **Start > Giochi**, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del gioco e seleziona il relativo collegamento al file dal menu a discesa.

Se utilizzi versioni precedenti di Windows, fai clic sul collegamento **Supporto tecnico** nella directory del gioco, contenuta nel menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

Per accedere al file della guida di EA, *prima* di avere installato il gioco:

1. Inserisci il disco del gioco nell'unità DVD-ROM.
2. Fai doppio clic sull'icona di Risorse del computer sul Desktop. In Windows XP, potrebbe essere necessario fare clic prima su **Start**, poi sull'icona Risorse del computer.
3. Fai clic con il pulsante destro del mouse sull'unità DVD-ROM in cui è inserito il disco del gioco, poi seleziona APRI.
4. Apri il file **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Per accedere al file della guida di EA su un Macintosh:

1. Inserisci il disco del gioco nell'unità DVD-ROM.
2. Fai clic sull'icona del Finder nel Dock.
3. Apri una nuova finestra del Finder selezionando 'Nuova finestra del Finder' dal menu Archivio.
4. Fai clic sull'icona del disco del gioco nella finestra del Finder.
5. Apri il file **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Se i problemi persistono anche dopo avere consultato le informazioni contenute nel file della guida di EA, puoi contattare il servizio di Supporto tecnico EA.

ASSISTENZA CLIENTI EA SU INTERNET

Se hai accesso a Internet, assicurati di visitare il nostro sito web di Supporto tecnico EA all'indirizzo:

http://eusupport.ea.com

Sul sito potrai reperire preziose informazioni su DirectX, controller di gioco, modem e reti, oltre a informazioni sulla corretta manutenzione e sulle prestazioni dei sistemi. Il nostro sito web contiene informazioni aggiornate sui problemi più diffusi, assistenza ai giochi e le domande più frequenti (FAQ). Le stesse informazioni sono utilizzate dai nostri addetti all'assistenza per risolvere i problemi relativi alle prestazioni dei giochi. Per trovare soluzioni immediate ai problemi, consulta prima il nostro sito di assistenza online, che viene aggiornato quotidianamente.

NUMERI PER CONTATTARE L'ASSISTENZA CLIENTI

Se desideri ricevere ulteriore assistenza e preferisci parlare con un tecnico, contatta il nostro team dell'Assistenza clienti (dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00):

Telefono: 848.800.729

NOTA: l'Assistenza clienti non fornisce suggerimenti o codici di gioco.

Fax: 02 57316422

Telefonate e fax hanno il costo delle chiamate nazionali. Per i dettagli, rivolgiti alla tua compagnia telefonica.

Per aiutarci a individuare il problema, prima di contattarci genera un rapporto di diagnostica DirectX nel modo seguente:

Fai clic su **Start > Esegui** e digita dxdiag. Fai clic su OK e, una volta completato il rapporto, fai clic su SALVA TUTTE LE INFORMAZIONI, quindi salva il rapporto sul desktop di Windows.

Dalla **Svizzera** chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

RICONOSCIMENTI

BIOWARE

Gestione senior di *Dragon Age II*

Produttore esecutivo e direttore progetto: Mark Darrah
Capo progettista: Mike Laidlaw
Direttore grafica: Matthew Goldman
Direttore tecnico: Jacques Lebrun
Direttore sviluppo progetto: Alain Baxter
Direttore sviluppo tecnologia: Adriana Lopez
Capo controllo qualità: Nathan Frederick
Produttore online: Fernando Melo
Direttore sviluppo franchise: Benoit Houle

Grafica e animazioni

Grafici personaggi: Shane Hawco (Capo), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna
Animatori filmati: Greg Lidstone (Capo), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt
Bozzettisti: Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga, Nick Thornborrow
Grafici ambiente: Ben McGrath (Capo), Sheila Nash (Tecnico capo), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott
Grafici interfaccia: Warren Heise (Capo), Tyler Lee
Animatori gioco: Clove Roy (Capo), Julio Alas, Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos
Animatori tecnici: Charles Looker (Capo), Kevin Ng, Steve Runham
Grafici tecnici: Geordie Moffatt (Capo), Yunus «Light» Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak
Grafici effetti visivi: Alim Chaarani (Capo), Jacky Xuan
Grafica e animazioni aggiuntive: 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, localizzazione e risorse esterne

Progettisti audio: Michael Kent (Capo creativo), Jeremie Voillot (Tecnico capo), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey
Produttore e direttore doppiaggio: Caroline Livingstone
Produttore esterno: John Campbell
Assistenti produttori esterni: Susanne Hunka, Steve Lam
Produttore localizzazione: Jenny McKearney
Responsabile localizzazione progetto: Jason Barlow
Assistente responsabile localizzazione progetto: Melanie Faulknor
Consulente localizzazione: Fausto Ceccarelli
Controllo qualità doppiaggio: James Hamilton

Progettazione

Progettisti filmati: Jonathan Perry (Capo), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie
Progettisti dinamica di gioco: Peter Thomas (Capo), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma
Progettisti livelli: Yaron Jakobs (Capo), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar, Keith Warner
Progettisti produzione: Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan
Autori: David Gaider (Capo), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson
Editor: Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes
Progettazione aggiuntiva: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Produzione

Produttori/Responsabili progetto: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge
Produzione aggiuntiva: Randy Hildebrand

Programmazione

Programmatori audio: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

Programmatori grafica: Andreas Papathanasis (Capo), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex

Programmatori localizzazione: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programmatori: Derek Beland (Capo ideatore), Gavin Burt (Capo dinamica di gioco), 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 (Primo direttore tecnico)

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

Programmazione aggiuntiva: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Controllo qualità

Analisti: Dieter Goetzinger (Tecnico capo), Edward Pollard (Capo esterno), Mark Ramsden (Capo progettazione), William Brewer (Capo conformità), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

Programmatori CQ: Alex Lucas (Capo), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Tester: 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

CQ aggiuntivo: 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

Direttore marketing internazionale: David S. Silverman

Direttore marketing senior, Europa: Maria Sayans

Pubblicità: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

Online: Derek Larke (Responsabile), Jeff Marvin, Jesse Reid, Jeff Rousell, «Evil» Chris Priestly, Victor Wachter

Gestione prodotto: Randall Bishop

Pubbliche relazioni: Andrew Wong (Responsabile), Cindy Lum

Video: Neel Upadhye

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

Responsabile studio, BioWare Edmonton

Responsabile generale studio e vicepresidente, Electronic Arts: Aaryn Flynn

Direttore sviluppo creativo senior: Alistair McNally

Direttore operazioni sviluppo senior: Shauna Perry

Direttore finanza senior: Kevin Gunderman

Direttore operazioni senior: Vince Waldon

Direttore pianificazione commerciale e sviluppo senior: Richard Iwaniuk

Direttore risorse umane: Mark Kluchky

Direttore programmazione: Daniel Martin

Responsabile dipartimento controllo qualità: Tulay Tetiker

Codirettore produzione: Duane Webb

Assistente direttore grafica e animazione: Dean Andersen

Assistente direttore progettazione: Preston Watamaniuk

Assistente direttore sistemi informativi: Lee Evanochko

Responsabile pianificazione e sviluppo prodotto senior: Chris Bain

Assistenti esecutivi: Teresa Meester, Greta Melinchuk

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

Responsabili finanza: David Conway, Vanessa Potter

Risorse umane: 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)

Sistemi e impianti informativi

Supporto applicazione: Julian Karst (Capo), Chris Hoban, Robert McKenna

Supporto desktop: Dave McGruther (Capo), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

Infrastrutture: Craig Miller (Capo), Sam Decker, Wayne Mah

Impianti: Dean Crowell (Responsabile), Kelly Wambold

Sistemi informativi aggiuntivi: Hanne Bjornstad

Ringraziamenti speciali

Jessica Chobot, Tom Cipolla (Vicepresidente senior EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (Vicepresidente senior EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (Vicepresidente EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (Vicepresidente esecutivo EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, i membri delle squadre BioWare di Edmonton, Austin, Montreal, Fairfax e Galway e tutti gli altri membri di EAGL e EA. Grazie a tutte le nostre famiglie per il loro supporto!

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

Voci aggiuntive: 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

Responsabile gruppo BioWare

Cofondatore, BioWare Group/Responsabile generale, BioWare Group/Vicepresidente senior EA: Dott. Ray Muzyka

Confondatore, BioWare/Responsabile generale, BioWare Austin/Vicepresidente, EA: Dott. Greg Zeschuk

Direttore operazioni gruppo, BioWare Group/ Vicepresidente EA: Rob Denton

Direttore marketing gruppo, BioWare Group/ Vicepresidente EA: Patrick Buechner

Gestione corporativa

Direttore generale: John Riccitiello

Direttore generale: John Schappert

Direttore finanziario e vicepresidente esecutivo: Eric Brown

Vicepresidente esecutivo, affari legali e commerciali: Joel Linzner

Vicepresidente esecutivo, risorse umane: Gabrielle Toledano

Vicepresidente, comunicazioni societarie: Jeff Brown

Responsabile etichetta EA Games

Presidente: Frank Gibeau

Direttore generale e vicepresidente senior: Bryan Neider

Direttore finanziario e vicepresidente: Mike Williams

Direttore entrate e vicepresidente esecutivo: Jeff Karp

Direttore tecnologia e vicepresidente: David O'Connor

Vicepresidente risorse umane: Mala Singh

Vicepresidente pubbliche relazioni: Tammy Schachter

Localizzazione

Responsabili progetto internazionale: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

Programmazione: Antonio Moya (Capo progetto), Pedro Alfageme Langdon (Capo sezione audio), Danilo «Warrior» Guerrero (Tecnico capo), Juan Serrano Yuste (Assistente tecnico capo), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez, Adolfo Fernández García

Coordinamento: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner

Masterizzazione: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Registrazione: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

Testing localizzazione: Hugo Rivalland (Responsabile progetto), Philippe «Ollas» Charel (Capo), Hélène Hiére (Capo), Jordi Gallopin (Capo francese), Robert Lévai (Capo tedesco), Cristian de Frassine (Capo italiano), Lukasz Srodka (Capo polacco), Oleksandr Lebid (Capo russo), Iñigo Luzuriaga (Capo spagnolo), 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 (Capo Gruppo DTP Europa), Katharina Mayer, Eva Heilmann, Sebastian Hack

Motion capture

Direttore studio: David Pierce
Direttore postproduzione: Mike Harrison
Responsabile produzione: Brad Oleksy
Supervisore CG: Ryan Hietanen
Produzione: Blair Leckie (Capo), Dave Raposo (Capo), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood
Sistemi: Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

Online

Produttore online: Adam Butterfoss
Programmatore operazioni: Michael Sop
Responsabile prodotto: Dan Windrem
Direttore sviluppo: Vikash Shah
Sviluppo Accesso EA: Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri, Alex Pomeranz
Tester Accesso EA: Neil Diaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint, Jeffery Miller

Controllo qualità

EA Canada: Matthew McGillivray (Capo), 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

PARTNER ESTERNI

Grafica e animazioni

Grafica personaggi/ambiente: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.
Trailer gioco: Digic Pictures

Audio e localizzazione

Perizia geopolitica: Englobe, Inc.
Colonna sonora originale: Inon Zur
Esecuzione musicale: Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet
Produzione e registrazione musica: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor
Traduzione: Albion Localisations (Polonia), Robert Böck (Germania), ExeQuo (Francia), ITI Ltd. (Russia), Synthesis International (Italia e Spagna), Florian Vanino (Germania)
Direzione doppiaggio: Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain
Postproduzione doppiaggio: Wave Generation (Montreal), Wolf Willow Sound (Edmonton)
Registrazione doppiaggio: Anakan GmbH (Germania), ExeQuo (Francia), Pomann Sound (New York), Rec Games Sonido (Madrid), Side UK (Londra), Studiopolis (Los Angeles), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programmazione

Ottimizzazione piattaforma: Mesopotamia Software Inc.
R&S rendering in tempo reale: Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

TransGaming, Inc.

Produttore esecutivo: Daniel Posner
Produttore: Blair Yakimovich
Programmatori: Mark Adams (Direttore ricerca e sviluppo), Roman Kliotzkin (Capo abilitazione gioco), James Helferty (Capo grafico), Daniel Koch (Ideatore grafica), Tim Burrell, Nicolas Capens, Philippe Casgrain, David DePauw, Remi Dufour, Jason Gorski, Jason Green, Carlos Quinones, Kartik Ravi, Matt Robinson, Jay Sistar, Gavriel State, Robert Stepinski, Seelan Vamatheva, Eric Van Beurden, Shannon Woods
Tester controllo qualità: Regan Chan, Scott Guy, Max Kiiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar
Sviluppo e supporto rete: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy
Marketing: Nina Bascos, Richard Yum
Amministrazione: Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta
Tecnologia informativa: Paul Nesbit, Lisa Seelye
Presidente e amministratore delegato: Vikas Gupta
Segretario e direttore finanziario: Dennis Ensing
Fondatore e direttore tecnologia: Gavriel State
Vicepresidente sviluppo marketing corporativo e commerciale: Paul Nowosad

«I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* – Varric's Theme)»
Eseguito da Florence and the Machine
Prodotto da Inon Zur e Steve Schnur
Mixato da Jack Joseph Puig
Registrato da Bernie Grundman
Scritto da Florence Welch
Pubblicato da Goldzeal/Universal Polygram Int'l (ASCAP)
Per gentile concessione di Island Records su licenza di Universal Music Enterprises.

GARANZIA

NOTA: la seguente garanzia è valida esclusivamente per i prodotti venduti al dettaglio e non per i prodotti venduti online attraverso EA Store o terze parti.

GARANZIA LIMITATA

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto software per computer che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiali e di lavorazione per 12 mesi dalla data d'acquisto. Durante tale periodo, i supporti difettosi saranno sostituiti se il prodotto originale verrà restituito a Electronic Arts all'indirizzo sotto riportato, unitamente alla relativa prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente. Inoltre, la presente garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti 'così come sono', né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, danni o eccessivo deterioramento.

RESTITUZIONE DEL PRODOTTO CON GARANZIA SCADUTA

Electronic Arts provvederà a sostituire i supporti danneggiati dall'utente, scorte di magazzino permettendo, dietro restituzione dei supporti originali.
È necessario fornire una descrizione dettagliata del difetto, il tuo nome, indirizzo e, se possibile, un numero telefonico diurno al quale possiamo contattarti.

Electronic Arts Italia S.r.l.
Via Agnello 6/1
20121 Milano

Electronic Arts esclude qualsiasi garanzia relativa al prodotto se esso viene acquistato di seconda mano e se il cliente non è il primo utente finale del prodotto.

© 2011 Electronic Arts Inc. EA e il logo EA sono marchi di Electronic Arts Inc.
BioWare, il logo BioWare e *Dragon Age* sono marchi di EA International (Studio and Publishing) Ltd.
Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.
Parti del software sono incluse su licenza © 2011 Scaleform Corporation. Tutti i diritti riservati.
Parzialmente © 2002–2011 NVIDIA Corporation. Tutti i diritti riservati.
Utilizza tecnologia Wwise. © 2006–2011 Audiokinetic, Inc. Tutti i diritti riservati.
Utilizza Bink Video. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.
Questo gioco utilizza Cider Technology di TransGaming Inc.
Cider™ è copyright © 2000–2011 TransGaming Inc.
Conversione per Macintosh di TransGaming Inc.

I componenti runtime di Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll, e msvcp90.dll) includono parti di componenti runtime di Visual C++ 6.0 e parti di Dinkum Compleat C/C++ Libraries. I componenti runtime di Visual C++ 6.0 sono copyright © 1999 Microsoft Corp. I componenti Dinkumware sono copyright © 1989–2006 di P.J. Plauger e Dinkumware Ltd.

I componenti Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) comprendono i componenti di Visual C++ 6.0 MFC & ATL. I componenti di Visual C++ 6.0 MFC & ATL sono copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider comprende libpng, copyright © 1995–2004 the libpng project authors (vedi http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt per l'elenco completo)

Questo software si basa parzialmente sul lavoro di Independent JPEG Group.

Cider comprende libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.

Cider utilizza NVIDIA's Cg Toolkit, copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.

Cider comprende dmalloc, copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger

Cider comprende CSRI malloc, copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto

Cider comprende The Better String Library (bstring), copyright © 2002–2006 Paul Hsieh

Cider comprende Unshield, copyright © 2003 David Eriksson.

Parti di questo software sono copyright © 2006, Industrial Light & Magic, una divisione di Lucasfilm Entertainment Company Ltd. I diritti delle parti utilizzate sono di proprietà di terzi, come indicato. Tutti i diritti riservati.

iniParser Portions, copyright © 2000 di Nicolas Devillard, utilizzate su licenza MIT.

Parti di questo software sono copyright © 1996–2010 The FreeType Project (www.freetype.org). Tutti i diritti riservati.

Parti di questo software sono copyright © 2006 Simon Brown e dei contribuenti del progetto Squish (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). Tutti i diritti riservati.

Il componente libquartz.dylib di Cider comprende parti di ffmpeg, copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

Cider è distribuito secondo i termini della licenza Cider Technology.

Parti di Cider sono copyright © 2002–2006 autori del progetto ReWind (vedi http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind per l'elenco completo). I componenti di ReWind sono disponibili secondo i termini della licenza ReWind.

Parti di Cider sono copyright © 1993–2010 autori del progetto Wine (vedi http://source.winehq.org/source/AUTHORS per l'elenco ccompleto). I componenti di Wine sono disponibili secondo i termini della licenza GNU Lesser General Public Licence (LGPL).

Il codice sorgente dei componenti LGPL è disponibile presso il sito http://transgaming.org/cvs/. Gli altri compnenti Cider disponibili presso http://transgaming.org/cvs/ sono gestiti separatamente secondo i termini descritti nei file di LICENZA allegati.