DRAGON AGE™ II
BIOWARE™
EA™

VAROVANIE PRED EPILEPSIOU

Nasledujúce informácie si treba prečítať skôr, než začnete hru hrať alebo ju dovolíte hrať deťom.

Záblesky svetla alebo blikajúce obrazy môžu u niektorých ľudí vyvolať epileptické záchvaty alebo stratu vedomia. K záchvatu môže u takýchto ľudí dôjsť i pri sledovaní televízneho obrazu alebo pri hraní určitých počítačových hier. Môže sa to stať i osobám, ktoré epilepsiu nemajú uvedenú vo svojich lekárskych záznamoch a nikdy netrpeli epileptickými záchvatmi. V prípade, ak ste vy alebo niekto iný z vašej rodiny mali niekedy symptómy epilepsie (záchvaty alebo stratu vedomia) v dôsledku zábleskového svetla, poraďte sa predtým, ako začnete hru hrať, s lekárom.

Odporúčame rodičom, aby venovali pozornosť svojim deťom, ktoré hrajú počítačové hry. Ak máte vy sami alebo deti pri hraní hier akékoľvek z nasledujúcich príznakov – závrate, rozmazané videnie, mimovoľné pohyby očí alebo svalov, strata vedomia, strata orientácie, akýkoľvek mimovoľný pohyb alebo kŕč – je treba hranie OKAMŽITE prerušiť a poradiť sa s lekárom.

Preventívne opatrenia pri hraní

- Neseďte pred obrazovkou príliš blízko. Seďte v dostatočnej vzdialenosti tak, ako to dovoľuje dĺžka kábla.
- Pri hraní je lepšie používať malú obrazovku.
- Nehrajte, ak ste unavení alebo nevyspatí.
- Zaistite, aby bola miestnosť, v ktorej hráte, dobre osvetlená.
- Pri hraní počítačových hier si treba urobiť každú hodinu minimálne 10–15 minútovú prestávku.

OBSAH

- INŠTALÁCIA HRY 2
- SPUSTENIE HRY 3
- ÚPLNÉ OVLÁDANIE 3
- HLAVNÉ MENU (MAIN MENU) 5
- ÚVOD 5
- VYTVORENIE HAWKEHO 6
- IMPORTOVANIE UDALOSTÍ Z *DRAGON AGE™: ORIGINS* 7
- KONVERZÁCIE 8
- SPOLOČNÍCI 10
- VÝVOJ POSTAVY 11
- BOJ 15
- POLOŽKY 29
- TIPY NA ZLEPŠENIE VÝKONU 32
- ZÁKAZNÍCKA PODPORA 33
- TITULKY 35
- ZÁRUKA 39

INŠTALÁCIA HRY

POZNÁMKA: Systémové požiadavky nájdete na adrese: http://www.electronicarts.cz/.

Inštalácia (ak máte herný disk):

Vložte disk do diskovej jednotky a postupujte podľa pokynov na obrazovke.

Ak sa automaticky nezobrazí menu automatického spustenia, spustite v operačnom systéme Windows® 7, Windows® XP alebo Windows Vista® inštalačný súbor manuálne, a to tak, že otvoríte menu **Štart > Spustiť**, do textového poľa napíšte **D:\AutoRun.exe** a potom kliknite na tlačítko OK (ak je správne písmeno vašej mechaniky iné ako „D:“, nahraďte písmeno „D“ správnym písmenom svojej mechaniky CD/DVD-ROM).

Po inštalácii hry ju môžete spustiť z menu automatického spustenia hry alebo nájdením hry pomocou menu **ŠTART**.

Inštalácia (ak ste si hru stiahli zo stránok EA Store)

POZNÁMKA: Ak si želáte viac informácií o získaní hry stiahnutím od spoločnosti EA, navštívte stránku www.eastore.ea.com a kliknite na MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS.

Potom, ako sa hra stiahne pomocou aplikácie EA Download Manager, objaví sa ikona nabádajúca na inštaláciu hry. Kliknite na ikonu a postupujte podľa pokynov na obrazovke.

Po dokončení inštalácie spustite hru priamo z aplikácie EA Download Manager.

POZNÁMKA: Ak ste si už hru stiahli a chcete ju nainštalovať do iného počítača, najprv si do tohto počítača musíte stiahnuť a nainštalovať aplikáciu EA Download Manager. Aplikáciu spustite a prihláste sa do svojho EA účtu. Zo zoznamu, ktorý uvidíte, vyberte príslušný názov, kliknite na tlačítko Štart a hru stiahnite.

Inštalácia na Apple Macintosh:

1. Vložte herný disk do jednotky DVD-ROM. Na ploche sa objaví ikona DVD symbolizujúca herný disk. Kliknite na ňu dvakrát a otvorí sa spúšťač hry.
2. Zvoľte ikonu inštalácie hry v dolnej časti spúšťača a otvorí sa inštalačná ponuka.
3. Na dokončenie inštalácie postupujte podľa pokynov na obrazovke.

Inštalácia do PC alebo na Apple Macintosh (ak ste si hru stiahli zo stránok tretej osoby):

Na získanie informácii o tom, ako hru nainštalovať alebo ako stiahnuť a preinštalovať inú kópiu, kontaktujte, prosím, internetového predajcu, u ktorého ste si hru zakúpili.

WWW.DRAGONAGE.COM

SPUSTENIE HRY

Spustenie hry

Na PC:

Hry v systéme Windows Vista alebo Windows 7 sa nachádzajú v menu **Štart > Hry** menu a v skorších verziách programu Windows v menu **Štart > Programy** (alebo **Všetky programy**).

POZNÁMKA: V klasickom štýle menu Štart OS Windows Vista sa hry nachádzajú v menu **Štart > Programy > Hry > Prieskumník** hier.

Na Apple Macintosh:

Otvorte okno Finder, zvoľte „Aplikácie“ a kliknite dvakrát na názov hry.

ÚPLNÉ OVLÁDANIE

Približovanie a odďaľovanie kamery sa vykonáva kolieskom myši. Kliknutím na pravé tlačítko myši a potiahnutím otáčate kamerou.

Väčšina príkazov sa vykonáva stlačením pravého tlačidla myši. Keď pravým tlačítkom myši kliknete na nejaký objekt, zvolená postava vykoná vhodnú činnosť podľa druhu objektu – na nepriateľa zaútočí, s priateľskou postavou sa porozpráva, mŕtvolu prehľadá, dvere otvorí, za páku zatiahne, atď. Ak na pohyb postáv nechcete používať klávesnicu, môžete dať pokyn na pohyb aj kliknutím pravým tlačítkom myši na miesto na zemi, kam má postava prejsť.

Hneď ako zvolíte kúzlo alebo talent, ktoré vyžadujú nejaký cieľ, musíte na cieľ kliknúť ľavým tlačítkom myši. Kúzlo či talent zvolíte kliknutím na panel schopností alebo stlačením klávesy s číslom, ktoré zodpovedá schopnosti na paneli. Kliknutím pravým tlačítkom myši zrušíte vybraté kúzlo či talent. Ľavým tlačítkom myši tiež zvolíte postavu v družine, ktorú chcete ovládať. Ak chcete zvoliť viac postáv naraz, podržte ľavé tlačítko myši a pretiahnite okolo postáv výberový obdĺžnik.

VŠEOBECNÉ OVLÁDANIE	
Rýchle uloženie	**F5**
Rýchle načítanie	**F9**
Zvýraznenie objektov	**TABULÁTOR**
Skryť hlavné rozhranie	**V**
Vyfotiť obrazovku	**PRT SCN**
Postava	**C**
Denník	**J**
Inventár	**I**
Schopnosti	**P**
Mapa	**M**
Taktika	****
Menu Pauza (Pause)	**ESC**

POHYB A KAMERA	
Beh dopredu	**W**
Otáčanie kamery doľava	**A**
Beh dozadu	**S**
Otáčanie kamery doprava	**D**
Beh doľava	**Q**
Beh doprava	**E**
Otáčanie kamery nahor	**HOME**
Otáčanie kamery nadol	**END**
Priblížiť pohľad	**Pg Dn** (alebo rolovať vpred)
Oddialiť pohľad	**Pg Up** (alebo rolovať vzad)
Prepnúť beh/chôdzu	**/** (numerická klávesnica)

BOJ	
Pauza	**MEDZERNÍK**
Zamieriť na najbližšieho nepriateľa a zaútočiť	**R**
Použiť schopnosť z panelu	**1** až **0**
Rýchle uzdravenie	**-**
Rýchla mana/energia	**=**
Pohyb/zastavenie družiny	**H**
Zvoliť celú družinu	**CTRL** + **A**
Zvoliť jednu postavu	**F1** – **F4**
Zvoliť viac postáv	**SHIFT** + **F1** až **F4**

HLAVNÉ MENU (MAIN MENU)

Hlavné menu je dobre zrozumiteľné. Hra začína výberom NOVÁ HRA (NEW GAME); naposledy uloženú hru nahráte výberom OBNOVIŤ (RESUME); konkrétnu uloženú hru nahráte výberom NAHRAŤ HRU (LOAD GAME).

Tieto možnosti hlavného menu vyžadujú bližšie vysvetlenie:

PRIHLÁSENIE NA SERVERY *DRAGON AGE*™

Táto funkcia vám umožňuje prihlásenie k vášmu EA účtu (alebo vytvorenie nového účtu), pomocou ktorého budete môcť sledovať svoje výsledky a profil postavy na adrese http://social.bioware.com. Zmenu sťahovaných údajov pri prihlásení vykonáte na obrazovke Možnosti účtu (Account Options).

OBSAH NA STIAHNUTIE

Tu nájdete nový obsah, dostupný po vydaní hry *Dragon Age™ II*, . Ďalej tu môžete spravovať obsah, ktorý ste si už stiahli.

AK CHCETE SPUSTIŤ HRU, MUSÍTE SÚHLASIŤ S LICENČNOU ZMLUVOU PRE KONEČNÉHO UŽÍVATEĽA. K PRÍSTUPU K ONLINE FUNKCIÁM A/ALEBO SLUŽBÁM POTREBUJETE ONLINE EA ÚČET A REGISTRÁCIU S PRILOŽENÝM SÉRIOVÝM KÓDOM, KTORÝ PO POUŽITÍ NIE JE MOŽNÉ PREVIESŤ NA INÉHO UŽÍVATEĽA. USTANOVENIA OCHRANY SÚKROMIA A PODMIENKY ONLINE SLUŽIEB EA JE MOŽNÉ NÁJSŤ NA ADRESE WWW.EA.COM. ABY STE SI MOHLI VYTVORIŤ ÚČET EA, MUSÍTE MAŤ VIAC AKO 13 ROKOV. SPOLOČNOSŤ EA MÔŽE POSKYTOVAŤ URČITÝ DOPLNKOVÝ OBSAH A/ALEBO AKTUALIZÁCIE OBSAHU ZDARMA, AK BUDÚ K DISPOZÍCII. SPOLOČNOSŤ EA MÁ PRÁVO UKONČIŤ POSKYTOVANIE ONLINE SLUŽIEB PO 30 DŇOCH OD OZNÁMENIA NA STRÁNKE WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

ÚVOD

Dragon Age II rozpráva príbeh člena rodiny Hawkeovcov, utečenca z Piatej kliatby (Fifth Blight), ktorý sa stal ústrednou postavou v udalostiach, ktoré zmenia tvár Thedasu.

Celý príbeh nie je dostatočne zdokumentovaný a podrobnosti o tom, ako sa stal z utečenca hrdina Kirkwallu, sú známe iba do určitej miery. Rozprávanie príbehu neprebieha v čase, kedy sa príbeh stal, ale omnoho neskôr.

A rozprávač má občas sklony k zveličovaniu.

VYTVORENIE HAWKEHO

Varric, náš rozprávač, rozprával v minulosti tento príbeh raz či dva razy. Má určitý spôsob rozpamätávania sa na Hawkeho, ktorý sa, ehm, nemusí celkom zhodovať s faktami. Jeho slová okrem toho nedokáže nikto vyvrátiť.

Existuje však niekoľko základných informácií, ktoré ani Varric nedokáže oklamať. Nemôžete povedať, že nejaká žena bola v skutočnosti mužom alebo že bojovník bol v skutočnosti mágom a ďalej očakávať, že poslucháči vás budú brať vážne.

TRIEDA

Trieda Hawkeho určuje, aké schopnosti môže Hawke v priebehu hry získať. Tieto schopnosti majú potom zásadný vplyv na boj. Trieda – a samozrejme pohlavie – ovplyvňujú tiež spôsob, akým budú postavy v príbehu na Hawkeho reagovať.

Bojovník

Bojovníci sú vojaci v prvej línii, chrbtica každej napadnutej strany. Niektorí z nich nosia obrovskú obojručnú zbraň, ktorá dokáže zasiahnuť niekoľko protivníkov naraz. Ďalší nosia jednoručnú zbraň so štítom, ktorý sa dá použiť aj na úder.

Mág

Mágovia robia tajomné kúzla a zo svojich paličiek chrlia magické šípy. Napriek tomu, že mágovia sú nezraniteľní, v prípade súboja s nepriateľom zoči-voči narobia okamžitú škodu veľkého rozsahu, pričom pod ochranou príslušnej strany liečia svojich spojencov. Nakoľko predstavujú riziko vzhľadom k svojmu démonickému bohatstvu, väčšina národov v Thedase ich buď prenasleduje alebo pozorne stráži.

Zlodej

Zlodeji sú prefíkaní útočníci, ktorí majú v každej ruke dýku alebo vedia z diaľky vytreliť spŕšku šípov. Ich majstrovstvo spočíva najmä v schopnosti zničiť jednotlivých protivníkov, pričom ide o jedinú triedu, ktorá dokáže vypáčiť zámok alebo zrušiť pascu.

Porovnanie jednotlivých tried

	BOJOVNÍK	MÁG	ZLODEJ
Začiatočné bonusy k vlastnostiam	+3 k sile	+3 k mágii	+3 k obratnosti
	+2 k výdrži	+2 k vôli	+2 k prefíkanosti
	+1 k vôli	+1 k prefíkanosti	+1 k vôli
Úvodný počet talentov/kúziel	Úder guľou	Výbuch mysle	Nádoba s miazmou
Začiatočné zdravie	160	100	125
Začiatočná energia či mana	105	160	130
Obnova energie/ many	Pri každom zabití	Nepretržite	Pri každom zásahu

IMPORTOVANIE UDALOSTÍ *Z DRAGON AGE™: ORIGINS*

Varricovo prerozprávanie bude pár minút trvať, jeho dotazník si pýta viac údajov. Vyzerá Hawke naozaj tak, ako ho Varric popisuje? A ako súvisí Hawke s udalosťami Piatej kliatby (Fifth Blight), ktorá plienila Ferelden, až kým Grey Warden neuvrhli arcidémona do veže v pevnosti v Denerime?

V tomto momente môžete importovať vami uloženú verziu z *Dragon Age™: Origins*, aby ste sa uistili, že Varricov príbeh sa zhoduje s vašimi spomienkami na minulosť. Druhou možnosťou je, že si vyberiete z troch predpísaných histórií, ktoré predstavujú spoločné cesty pomocou *Origins*.

Importovať môžete akýkoľvek uložený obsah z verzie *Dragon Age: Origins*, z expanzie *Dragon Age: Origins Awakening* , z verzie *Golems of Amgarrak* alebo nezávislý stiahnuteľný obsah z *Witch Hunt* bez ohľadu na to, či ste hru ukončili takýmto uložením. Ak ste hru neukončili, Varric bude prekladať, že zvyšné udalostí z *Dragon Age: Origins* sú zhodné s chýrmi, ktoré sa mu najčastejšie dostali do uší.

KONVERZÁCIE

Keď má slovo v konverzácii Hawke, zobrazí sa vám dialógové koleso ponúkajúce niekoľko možností, ktoré môže Hawke v konverzácii použiť. Uvedené možnosti sa často líšia podľa toho, čo ste si v predchádzajúcich častiach hry navolili.

Text, ktorý vidíte, je krátkou parafrázou dlhšieho riadku, ktorý Hawke po výbere príslušnej možnosti povie. Ku každej parafráze je pripojená ikona v strede kolesa, ktorá označuje typ odpovede alebo tón, ktorým má byť interpretovaná.

IKONY

Označuje, že Hawke bude ústretový alebo mimoriadne milý.

Označuje, že Hawke zaujme súhlasný, taktný postoj.

Označuje, že Hawke bude uštipačný, bude žartovať alebo bude vtipný.

Označuje, že Hawke bude šarmantný.

Označuje, že Hawke bude hovoriť alebo konať agresívne.

Označuje, že Hawke bude hovoriť priamo alebo drsne.

Označuje, že Hawke zaútočí alebo v rámci konverzácie niekoho udrie/zabije.

Označuje, že Hawke prenechá slovo alebo konanie svojej spoločnosti.

Označuje, že Hawke bude flirtovať alebo že sa oddá hlbšiemu romániku.

Označuje, že Hawke nadobro ukončí románik alebo že utlmí svoje návrhy.

Označuje, že Hawke súhlasí alebo privolí.

Označuje, že Hawke nesúhlasí alebo odmieta.

Označuje, že Hawke si vyberá jednu z viacerých exkluzívnych možností.

Označuje, že Hawke si vyberá osobitnú možnosť, ktorú má k dispozícii iba vďaka predchádzajúcim rozhodnutiam.

Označuje, že Hawke bude buď vymáhať peniaze alebo že zaplatí informátorovi (podľa označenia).

Označuje, že Hawke bude klamať.

Označuje, že Hawke položí otázku, ktorá nemusí nutne doviesť konverzáciu k záveru. Informácia, ktorú Hawke získa, však môže priniesť nové možnosti konverzácie v budúcnosti. Pokiaľ je v tom istom momente konverzácie k dispozícii viac takýchto otázok, zlúčia sa dokopy v osobitnej sekcii Vyšetrovanie (Investigate) tohto kolesa.

SPOLOČNÍCI

Hawke má síce možnosť prelúskať sa väčšou časťou deja *Dragon Age II* sám, avšak hra je navrhnutá pre spoločnosť štyroch útočníkov vybraných spomedzi mnohých perspektívnych spoločníkov, s ktorými ste sa mohli stretnúť. Členovia Hawkeovej družiny nie sú dôležití iba v boji – majú tiež osobné väzby k príbehu a môžu vás požiadať, aby ste im pomohli s ich vlastnými problémami.

Kliknutím na postavu alebo na jej obrázok môžete zmeniť člena družiny, ktorému chcete veliť. Postavy môžete vyberať aj pomocou kláves **F1** až **F4** alebo stlačte **CTRL** + **A** a vydajte rozkazy naraz všetkým členom družiny. Zloženie vašej družiny môžete meniť pri každom návrate Hawka domov alebo počas návštevy spoločníka alebo spoločníčky u nich doma.

PRÍBYTKY KOLEGOV

Akonáhle Hawke vytvorí v Kirkwalle nový život, každý zo spoločníkov má v tomto meste miesto, kam sa utiahne v prípade, že ho Hawke práve nepotrebuje. Vyhľadajte tieto príbytky a často ich navštevujte – ak sa totiž Hawkeovi spoločníci ocitnú mimo zápalu boja, s oveľa väčšou pravdepodobnosťou sa oddajú odpočinku a budú hlásať názory, ktoré by ich na cestách ani nenapadli. Takéto konverzácie môžu viesť k novým potenciálnym problémom alebo v prípade niektorých spoločníkov k možnosti milostnej aféry.

PRIATEĽSTVO A SÚPERENIE

Hawkeovi spoločníci majú svoj vlastný program a budú reagovať na závažné rozhodnutia. Ak podporujú Hawkeove rozhodnutia, posunú sa na stranu priateľstva; ak nesúhlasia, posunú sa smerom k súpereniu. Súperenie nemusí byť nevyhnutne zlé; stále to znamená, že Hawkeov vzťah k spoločníkovi sa prehlbuje, hoci konfrontačným spôsobom.

Vyhodnotenie priateľstva alebo súperenia spoločníka môžete nájsť v zázname príslušnej postavy. Ak sa Hawkeov vzťah k spoločníkovi takým či onakým spôsobom uspokojivo vyvíja, otvára sa možnosť nových konverzácií v príbytku spoločníka v Kirkwalle. Len čo Hawkeov vzťah k spoločníkovi dosiahne úplné priateľstvo alebo úplné súperenie, v osobnej škole spoločníka sa odblokuje pasívna schopnosť a následné rozhodnutia už nijako neovplyvnia názor spoločníka na Hawka.

VÝVOJ POSTAVY

Aby sa z Hawka mohla stať legendárna postava príbehu, ktorý nám Varric rozpráva, musí zosilnieť, získať nové schopnosti, rozšíriť si vybavenie a najať si skúsených spoločníkov. Hawke určite v krátkom čase po úteku rodiny z Lotheringu získa určitý level a na prvý raz môže minúť niekoľko bodov na vlastnosti a schopnosti.

Spoločníci najímaní Hawkeom sa vyvíjajú v podstate rovnakým spôsobom.

SKÚSENOSŤ A LEVELY

Body praxe (Experience points (XP)) pribúdajú vždy vtedy, keď Hawke vykoná kúzlo alebo nájde položku kódexu, keď ktokoľvek z družiny zabije v boji nepriateľa alebo ak postava zlodeja z družiny vypáči zámok alebo znefunkční pascu. Len čo Hawke alebo jeho spoločníci dosiahnu počet XP potrebný na prekročenie určitej hranice, postava prechádza do nového levelu. Približovanie sa k tejto hranici je zobrazené hneď nad panelom schopností v hlavnom rozhraní a na obrazovkách záznamov postavy.

S každým novým levelom postava získava tri body vo vlastnostiach a jeden bod v schopnostiach. V leveloch sedem a 14 získava samotný Hawke bod v špecializácii *(pozri str. 14)*.

Keď sa postava dostane na ďalší level, môžete sám udeliť body na obrazovkách Vlastnosti (Attributes) a Schopnosti (Abilities).

VLASTNOSTI

Hawke má na začiatku hry najmenej 10 bodov pri všetkých šiestich vlastnostiach, ktoré určujú v prvom rade zdatnosť v boji, a to tak priamo (väčšia výdrž znamená viac bodov zdravia) ako aj nepriamo (vybavenie ťažkými zbraňami vyžaduje veľkú silu).

Po prvom zobrazení hodnôt jednotlivých Hawkeových vlastností však niektoré môžu byť väčšie než 10 z dôvodu bonusov za danú triedu uvedených vyššie. V každom leveli získavajú Hawke a ďalší spoločníci dodatočné tri body, ktoré môžu minúť na vlastnosti.

Sila

Sila zvyšuje rozsah poškodenia a intenzitu útoku zo strany bojovníkov. Vo všetkých triedach zvyšuje udatnosť, ktorá meria odolnosť voči účinkom zrazenia späť alebo zapálenia.

Obratnosť

Obratnosť zvyšuje rozsah poškodenia a intenzitu útoku zo strany zlodejov. Vo všetkých triedach zvyšuje pravdepodobnosť zasadenia kritického úderu.

Mágia

Mágia zvyšuje rozsah poškodenia a intenzitu útoku zo strany mágov. Vo všetkých triedach zvyšuje magickú odolnosť, ktorá pohlcuje časť poškodenia spôsobenú magickými útokmi a určuje trvanie nepriateľských magických účinkov.

Prefíkanosť

Prefíkanosť zvyšuje obranu všetkých tried ako aj mieru poškodenia spôsobeného kritickým zásahom. Prefíkanosť okrem toho určuje schopnosť zlodeja vypáčiť zámok a znefunkčniť pascu s hranicami obtiažnosti nastavenými na 10, 20, 30 a 40 bodov.

Vôľa

Vôľa zvyšuje veľkosť nádoby s manou pre mágov a nádoby s energiou pre bojovníkov a zlodejov.

Výdrž

Výdrž zvyšuje maximálne zdravie vo všetkých triedach.

TALENTY A KÚZLA

Talenty (v prípade bojovníkov a zlodejov) a kúzla (v prípade mágov) predstavujú osobitné schopnosti, ktoré sa dajú použiť v boji namiesto základného útoku. Použitie talentov či kúziel často čerpá zo zásob energie, resp. many postavy. Niektoré schopnosti sú však pasívne a poskytujú trvalé výhody, bez toho, aby odčerpávali energiu alebo manu. Postava získava jeden bod v talente alebo v kúzle na každej úrovni a tiež niekoľko ďalších bodov v rámci hry.

Postava pod vaším velením – či už Hawke alebo iný spoločník, na ktorého ste sa prepli – využíva aktivované schopnosti a trvalé režimy iba v prípade, že ju na to navediete. Ostatné postavy vo vašej družine využívajú svoje schopnosti podľa potreby alebo podľa podmienených pokynov, ktoré ste nastavili na obrazovke Bojové taktiky (Combat Tactics) *(pozri str. 27)*.

Pokiaľ máte voľné body, ktoré sa dajú minúť na obrazovke Schopnosti (Abilities), momentálne si môžete osvojiť iba tie, ktoré svietia na modro. Ostatné odblokujete splnením požiadaviek označených červenou farbou tým, že si osvojíte konkrétne predpokladané schopnosti alebo dosiahnete určitý level.

Aktivované schopnosti

Najbežnejšie talenty alebo kúzla sú označené ako „aktivované“ a dopĺňa ich ikona diamantu. Tieto schopnosti bývajú rôznorodé – niektoré môžu predstavovať útočné údery proti jednému alebo viacerým nepriateľom, zatiaľčo iné poskytujú postave alebo ďalším spoločníkom pozitívne účinky. Niektoré aktivované schopnosti účinkujú len jednorazovo, zatiaľčo zostávajú aktívne po určitý čas. Väčšina z nich vám okamžite zhltne časť many alebo energie a po použití konkrétnej aktivovanej schopnosti nastáva krátke obdobie útlmu, počas ktorého nie je možné schopnosť použiť.

Pasívne schopnosti

Talenty alebo kúzla označené ako „pasívne“ a doplnené okrúhlou ikonou predstavujú trvalé účinky, i keď niektoré z nich sa dajú uplatniť iba za určitých okolností. Nespotrebovávajú žiadnu energiu ani manu a nezobrazujú sa v paneli schopností, pretože ich nie je potreba aktivovať. Pasívne schopnosti, ktoré si vaša postava osvojila, si môžete prezrieť na obrazovke Schopnosti (Abilities).

Trvalé režimy

Ak použijete talent alebo kúzlo označené ako „trvalý režim“ s doplnenou šesťuholníkovou ikonou, budete ich mať aktívne, až kým nevykonáte ich deaktiváciu. Väčšina trvalých režimov však zaberá fixné percento v nádobe many alebo energie danej postavy. Túto rezervu nemôžete využívať na iné schopnosti dovtedy, kým nevykonáte deaktiváciu danej schopnosti. Po vypnutí trvalého režimu trvá určitý krátky čas, kým môžete danú schopnosť použiť znova.

Vyššie verzie

V každej škole schopností zobrazuje počet malých ikon možné vyššie verzie aktivovaných schopností alebo trvalých režimov. Tieto vyššie verzie nepredstavujú schopnosti ako také, namiesto toho vylepšujú existujúcu schopnosť. Mohlo by sa vám zdať, že vyššia verzia má menšiu hodnotu ako úplne nový talent alebo kúzlo, lenže veľkosť nádoby many alebo energie danej postavy obmedzuje počet schopností, ktoré je možné využiť v rámci jedného zápasu. Vyššie verzie preto môžu byť oveľa užitočnejšie než nové a nové schopnosti. Ku kombináciám medzi jednotlivými triedami sa okrem toho dostanete iba pomocou vyšších verzií talentov a kúziel *(pozri str. 25)*.

Špecializácie

Hawke si môže osvojiť jednu špecializáciu po dosiahnutí siedmeho levelu a jednu po dosiahnutí 14. levelu. Každá trieda má k dispozícii tri špecializácie. Každá špecializácia garantuje jedinečný bonus a otvára novú skupinu silných talentov a kúziel. Hawkeovi spoločníci si nevedia osvojiť špecializácie, avšak ich školy osobných schopností zahrnujú talenty alebo kúzla, ktoré sa týkajú tých istých špecializácií, aké má k dispozícii Hawke.

BOJ

Základný mechanizmus boja je v hre *Dragon Age II* jednoduchý: percento útoku bojovníka predstavuje pravdepodobnosť, pri akej základný útok zasiahne protivníka, zatiaľ čo percento obrany bojovníka predstavuje pravdepodobnosť zmarenia základného útoku. (Špeciálne útoky ako napr. využitie aktivovanej schopnosti alebo hodenie bomby znamenajú istý zásah.)

Tieto percentá sa líšia podľa hodnosti a levelu protivníka; percentá, ktoré vidíte najčastejšie, platia pre nepriateľa s bežnou hodnosťou v tom istom leveli ako postava, ale k dispozícii sú aj percentá proti nepriateľským dôstojníkom a veliteľom (pozri nižšie).

Za predpokladu úspešného útoku utrpí cieľ stratu niekoľkých bodov poškodenia, ktoré sa strhnú z aktuálneho zdravia, pokiaľ daný terč nie je odolný voči tomuto typu poškodenia.

Všetky tieto hodnoty (útočná a obranná hodnota a spôsobené poškodenie) však môže ovplyvniť veľké množstvo ďalších faktorov, čo vysvetlíme na nasledujúcich stranách. Väčšinu hodnôt môžu ďalej ovplyvňovať talenty, kúzla, schopnosti, účinky efektov na postavu, kvalitné vybavenie a level obtiažnosti.

OBTIAŽNOSŤ

Dragon Age II ponúka štyri levely obtiažnosti boja, ktoré je možné kedykoľvek zmeniť na obrazovke Možnosti hry (Gameplay Options). Vyššie nastavenia neslúžia ako postih, ale ako motivácia; pri dostatočnom taktickom plánovaní a starostlivom riadení jednotlivých členov družiny môže byť aj obtiažnosť nočná mora uspokojivá, nie frustrujúca.

Ide konkrétne o to, že s každým nasledujúcim levelom obtiažnosti sa zvyšuje zdravie nepriateľov, rozsah poškodenia, ktoré spôsobia, sila ich útoku ako aj frekvencia, s akou využívajú osobitné schopnosti.

Nízka

Nízka náročnosť je najvhodnejšia pre hráčov, ktorí sú v RPG hrách začiatočníci alebo chcú prechádzať bojom v reálnom čase, bez toho, aby museli boj zastavovať a premýšľať taktiku.

Stredná

Táto úroveň náročnosti je odporúčaná pre hráčov, ktorí už RPG hry poznajú. Toto nastavenie poskytne dostatočnú výzvu, ale je pri ňom jednoduché prežiť. Stredná náročnosť vyžaduje občasné pozastavovanie boja kvôli plánovaniu taktiky. Vy v podstate musíte riadiť hlavnú postavu a nechávate hru, aby riadila vašich spoločníkov.

Vysoká

Vysoká náročnosť prináša výrazne väčšiu výzvu ako stredná náročnosť. Aby ste pri väčšine zápasov prežili, budete musieť dômyselne využívať taktické pauzy ako aj rozumné kombinácie kúziel a talentov, pričom riadite všetkých členov vašej družiny v danom ťahu.

Nočná mora

Toto nastavenie je určené pre taktických majstrov, ktorým vysoká náročnosť pripadá príliš ľahká. Mierte pozorne: Pri tomto nastavení ublížia bludné kúzla a útoky rovnako ľahko vašim nepriateľom aj vašim spojencom.

ZDRAVIE

Vždy, keď postava utrží zranenie, od jej bodov zdravia sa odčítajú body. Maximálne zdravie je na začiatku určené triedou postavy *(pozri str. 7)*, ale zvyšuje sa s každým bodom priradeným k vlastnosti výdrž. Úbytok zdravia sa obnovuje počas boja pomaly, ale po skončení bitky takmer okamžite. Ak ste na pokraji smrti, užite elixír zdravia alebo uvoľnite liečivé kúzlo.

Zranenia

Pokiaľ prežije bitku aspoň jeden člen družiny, ostatní, ktorí v boji zahynuli. ožijú po zabití všetkých nepriateľov – ostanú im však zranenia, ktoré spôsobujú úbytok v ich nádobe zdravia. Vo väčšine obtiažností postavám môžu ostávať viaceré hromadné zranenia, v dôsledku ktorých nemôžu byť celkom uzdravené dovtedy, kým tieto zranenia nebudú ošetrené.

Ošetrenie zranenia vykonáte tak, že na postavu aplikujete lekárničku. K automatickému ošetreniu zranení družiny dochádza aj pri každom návrate Hawka domov.

ENERGIA A MANA

Bojovníci a zlodeji pri používaní svojich talentov čerpajú z nádoby osobnej energie a mágovia používajú na zosielanie kúziel manu. (Pri niektorých schopnostiach sa však nemíňa nič.) V každej triede sa energia alebo mana obnovuje ináč: bojovníkom sa dopĺňa časť energie pri každom zabití nepriateľa, zlodeji získavajú malé množstvo energie pri každom záťahu a mágom sa obnovuje mana nepretržite. Niektoré kúzla a talenty umožňujú obnovovanie many alebo energie aj jednotlivým postavám.

Keďže mana ani energia nie sú neobmedzené, talenty a kúzla predstavujú osobitné doplnenie základných útokov, nie hlavné zameranie hry. Veľkosť nádoby s energiou či manou je zo začiatku určené triedou postavy *(pozri str. 7)*. Zvyšuje sa s každým bodom minutým na vlastnosť vôle.

ÚTOK

Útok sa zvyčajne udáva v percentách, ktoré označujú pravdepodobnosť, že postava zasiahne protivníka v rámci základného útoku. Toto percento vychádza z paušálneho skóre útokov, ktoré môžete vidieť vedľa percenta na obrazovke Vlastnosti (Attributes).

Pre dané paušálne skóre útokov sa percento mení podľa levelu a hodnosti protivníka. Percentuálne skóre, ktoré sa vám zobrazuje najčastejšie, sa počíta v porovnaní s nepriateľom s bežnou hodnosťou v rovnakom leveli ako daná postava. Ak chcete vidieť percento útokov postavy v porovnaní s nepriateľskými dôstojníkmi alebo veliteľmi, podržte myš nad skóre útokov na obrazovke Vlastnosti (Attributes).

Keďže percento útokov počítame v porovnaní s nepriateľom v rovnakom leveli ako daná postava, percento znižuje jednotlivé levely dovtedy, kým nepridelíte nejaké body na ich vylepšenie. Čiže musíte neustále investovať do vlastnosti sily v prípade bojovníkov, mágie v prípade mágov a šikovnosti v prípade zlodejov.

Krytie

Šípy z lukov a kuší nedokážu preniknúť cez prekážky ako sú stĺpy alebo stromy. Ak je protivník za prekážkou, je síce možné na neho zamieriť a vystreliť, ale strely ho nezasiahnu, nech už je útočné skóre ľubovoľne vysoké.

OBRANA

Obrana predstavuje schopnosť postavy úplne sa vyhnúť zásahu. Obrana funguje presne ako vyššie popísaný útok s tým rozdielom, že obrana má opačný účinok: pri dostatočnej obrane sú útoky neškodné alebo spôsobujú minimálne škody.

Podobne ako pri útoku sa aj obrana zvyčajne uvádza v percentách, ktoré sa menia podľa hodnosti a levelu protivníka. Dôsledkom je, že pri zvyšujúcich sa leveloch postáv musíte neustále investovať do vlastnosti prefíkanosť, čím udržíte vysoké obranné skóre.

Vyhýbanie

Niekoľko schopností a účinkov poskytuje percentuálnu pravdepodobnosť vyhnutia sa útoku. Vyhýbanie sa podobá obrane, akurát je absolútne. Zatiaľ čo obranu je možné prekonať vysokým útočným skóre, pravdepodobnosť vyhýbacieho manévru platí bez ohľadu na útočné skóre útočníka.

POŠKODENIE

Poškodenie spôsobené základným útokom je kombináciou hodnotenia poškodenia danej zbrane a primárneho atribútu útočiacej postavy – sily v prípade bojovníkov, mágie v prípade mágov a šikovnosti v prípade zlodejov.

Platí však, že hoci sú rany zo zbraní bojovníkov alebo strely z lukov zlodejov veľmi silné, sú taktiež pomalé. V porovnaní s tým zlodeji nosiaci dve dýky nemôžu spôsobiť veľkú škodu samostatnými zásahmi, ale údery prichádzajú s omračujúcou rýchlosťou. Z dôvodu týchto rozdielov zobrazujú obrazovky Vlastnosti (Attributes) a Inventár (Inventory) aj poškodenie za sekundu (DPS) pre zbrane, ktorými sú vybavené jednotlivé postavy.

Poškodenie zbraňou je dôležité dokonca aj v prípade postáv, ktoré sa koncentrujú na používanie kúziel a talentov, pretože poškodenie spôsobené ich schopnosťami je takmer vždy násobkom poškodenia spôsobeného základným útokom danej postavy.

Obrnenie

Štít zmierňuje fyzické poškodenie – ak má niektorá postava štít s hodnotou 10%, postava utrpí o 10% menšiu škodu v dôsledku fyzického útoku než bez štítu. Rovnako ako pri útoku a pri obrane sa percento štítu počíta vo vzťahu k protivníkovi v rovnakom leveli, t.j. ak postavy nepretržite nezískavajú lepší štít, percento sa znižuje.

Zapamätajte si, že štít je úplne neúčinný voči rozličným typom elementárneho poškodenia, ktorým je možné namiesto štítu čeliť príslušnými odolnosťami.

Elementárne poškodenie

Existuje päť druhov elementárneho poškodenia – oheň, chlad, elektrina, príroda a duchovno. Niektorý z typov elementárneho poškodenia produkujú najagresívnejšie kúzla a niektoré zbrane ho spôsobujú namiesto fyzického poškodenia. Zbrane zakliate runami *(pozri str. 31)*, môžu spôsobovať niekoľko rozličných typov poškodenia súčasne.

V prípade aktivovania čísiel poškodenia na obrazovke Možnosti rozhrania môžete identifikovať rozličné typy poškodenia pomocou farby, akou je text zobrazený:

- Poškodenie spôsobené vašej družine je červené bez ohľadu na druh
- Fyzické poškodenie je biele
- Poškodenie ohňom je oranžové
- Poškodenie chladom je modré
- Poškodenie elektrinou je žlté
- Poškodenie prírodou je stredne zelené
- Poškodenie duchovnom je fialové
- Liečenie sa zobrazuje svetlo zelenou farbou so znamienkom plus

ZNAČKA	VYSVETLIVKA
1	Postava utrpela poškodenie (červená hmla)
2	Postava, ktorej práve velíte
3	Zabitá postava *(str. 17)*
4	Upozornenie o postupe do ďalšieho levelu *(str. 11)*
5	Aktuálny úkon postavy
6	Zdravie postavy *(str. 16)*

ZNAČKA	VYSVETLIVKA
7	Energia postavy (iba bojovníci a zlodeji; *str. 17*)
8	Mana postavy (iba mágovia; biela časť je rezervovaná trvalým režimom; *str. 17*)
9	Tlačítko Udržať pozíciu/pauza
10	Aktivované schopnosti s odpočítavaním *(str. 13)*

ZNAČKA	VYSVETLIVKA
11	Trvalé režimy v paneli schopností *(str. 14)*
12	Použiteľná položka a množstvo v inventári *(str. 29)*
13	XP aktuálnej postavy *(str. 11)*
14	Rýchle ošetrenie/rýchla energia
15	Trvalé režimy s vplyvom na postavu
16	Klávesové skratky k spoločným menu

ZNAČKA	VYSVETLIVKA
17	Minimapa oblasti
18	Meno/zdravie aktuálneho cieľa
19	Pozemný kruh na identifikáciu postáv (ak je aktivovaný na obrazovke Možnosti hry (Gameplay Options)
20	Indikácia účinku kombinácie jednotlivých tried *(str. 25)*

Elementárne odolnosti

Jednotlivým typom elementárneho poškodenia je možné čeliť pomocou príslušnej odolnosti tým istým spôsobom, akým čelí štít fyzickému poškodeniu. Napríklad postavy, ktoré majú 10%-nú odolnosť voči ohňu, utrpia o 10% menšie poškodenie ohňom. Rovnako ako v prípade štítu, aj elementárne odolnosti členov družiny sa menia podľa hodnosti a relatívneho levelu nepriateľov.

Ak majú nepriatelia výraznú odolnosť voči určitému typu poškodenia, vedľa ich mena sa pri každom zásahu príslušným elementom zobrazí malý kryt.

Magická odolnosť

Pri každom útoku, ktorý má magický zdroj, sa k elementárnej alebo fyzickej odolnosti obete pridá skóre magickej odolnosti. Rovnako ako pri fyzickej alebo elementárnej odolnosti, aj magická odolnosť zmierňuje percento poškodenia, ktoré by útok spôsobil.

Magická odolnosť takisto skracuje trvanie nežiadúcich magických účinkov na danú postavu. Postava s 20%-nou magickou odolnosťou a 10%-nou odolnosťou voči ohňu by tak utrpela o 30% menšiu škodu spôsobenú magicko-ohňovými útokmi, o 20% menšiu škodu spôsobenú studenými magickými útokmi a účinok magickej paralýzy by trval o 20% kratšie.

Odolnosť voči poškodeniu

Tak ako sa magická odolnosť týka všetkých druhov poškodenia spôsobených mágiou bez ohľadu na typ elementu, odolnosť voči poškodeniu je ďalšou vrstvou obrany, ktorá sa týka všetkých poškodení akéhokoľvek druhu. V prípade magických útokov znásobuje magickú odolnosť a elementárnu odolnosť alebo štít; v prípade iných než magických útokov znásobuje odolnosť voči základnému poškodeniu, ktorú predstavuje väčšinou štít.

Kritické údery

Ako vidíme z percenta pravdepodobnosti kritického úderu zobrazeného na obrazovke vlastností postavy, každý útok má malú pravdepodobnosť spôsobenia kritického úderu. Keď sa danej postave podarí zasadiť kritický úder, odmenou je bonusové poškodenie nad rámec toho, čo dosiahne bežný útok; táto udalosť sa zobrazí prostredníctom percenta kritického poškodenia na tej istej obrazovke.

Zasadenie kritického úderu spoznáte podľa toho, že lišta protivníkovho zdravia sa rozbliká na bielo.

OBCHÁDZANIE

Útočníkovi sa s väčšou pravdepodobnosťou podarí kritický úder vtedy, keď udiera hocikam v zadnej polovici protivníka; sem patria aj zásahy, ktoré sa len obtrú o protivníkov bok. Platí to pre všetkých bojovníkov, takže nedovoľte nepriateľom, aby sa dostali za chrbát členom vašej družiny!

SILA A UDATNOSŤ

Základné útoky a množstvo kúziel alebo talentov vytvárajú fyzickú alebo elementárnu silu. Každý bojovník má konkrétnu úroveň sily, ktorú dokáže vydržať; táto úroveň vychádza z udatnosti určenej pomocou vlastnosti sily danej postavy a maximálneho zdravia určeného pomocou vlastnosti výdrž. Ak sila útoku prekročí úroveň, ktorú dokáže bojovník vydržať, dôsledkom fyzickej sily budú účinky typu zrazenia danej postavy k zemi a dôsledkom elementárnej sily budú účinky typu vzbĺknutia postavy. Bez ohľadu na spôsob prevalcovania bojovníka príslušnou silou je výsledkom to, že jeho aktuálne útoky sú prerušené a môže trvať niekoľko sekúnd, kým sa bude môcť vrátiť do boja.

Popisy kúziel a talentov označujú elementárne alebo fyzické sily pomocou čísiel ako napr. 4x. Znamená to, že daná schopnosť vytvára štyrikrát väčšiu silu než rozsah poškodenia. Ak je poškodenie, ktoré daná schopnosť spôsobí, nepatrné, štvornásobok sily môže byť sotva citeľný – snáď bude stačiť na vyradenie nepriateľa na pár sekúnd – ale v prípade schopností s vysokým rozsahom poškodenia môže jeho štvornásobok nepriateľa úplne odrovnať.

HODNOSŤ NEPRIATEĽOV

Ako už bolo spomenuté, niektoré štatistiky ako napr. percentá útoku, obrany a štítu sa zobrazujú vo vzťahu k bežnej hodnosti nepriateľa v rovnakom leveli ako daná postava. Existuje päť hodností nepriateľov, avšak väčšinou sa zjednodušene uvádzajú iba pešiaci, dôstojníci a velitelia. Relatívne ohrozenie nepriateľov ukazuje dĺžka ich lišty zdravia – radoví nepriatelia majú krátke lišty zdravia, dôstojníci o niečo dlhšie a velitelia veľmi dlhé.

Nepriatelia s vysokou hodnosťou získavajú niekoľko výhod. Všimnite si, že percentá útokov, obrany, štítu a odolnosti družiny sú nižšie pri boji s dôstojníkom alebo s veliteľom než pri boji s radovým nepriateľom. Presné percentá sa zobrazia podržaním myši nad skóre na obrazovke Vlastnosti (Attributes).

Popisy niektorých kúziel alebo talentov obsahujú taktiež pravdepodobnosť účinku s poznámkou „vs. radový nepriateľ.“ Pravdepodobnosť uplatnenia týchto účinkov je pri nepriateľoch s vysokou hodnosťou oveľa menšia.

OHROZENIE

Nepriatelia si vyberajú svoje ciele podľa toho, u ktorej postavy predpokladajú najväčšie ohrozenie. Každý nepriateľ zvažuje tri faktory – ktorá postava nesie najťažší štít, kto príslušnému nepriateľovi osobne spôsobil najväčšiu škodu a ktorá postava je pri ňom najbližšie.

Ak nepriatelia neustále napádajú postavy, ktoré priamy útok nedokážu vydržať, existuje niekoľko kúziel a talentov, ktoré dokážu postavám pomôcť pri získaní alebo strate ohrozenia, čím prinútia nepriateľov zmeniť cieľ. Aj účinky omráčenia prinútia nepriateľov zabudnúť na svoj cieľ a vybrať si iný.

ŠTÝLY ZBRANÍ

Ak je Hawke bojovník alebo zlodej, máte k dispozícii výber štýlov zbraní s dvomi možnosťami na jednu triedu. Tieto štýly zbraní určujú rýchlosť útokov, počet vojakov zasiahnutých jedným úderom a v niektorých prípadoch aj druhy talentov, ktoré Hawke môže použiť. (Čarovné palice majú dvojnásobný účinok pri streľbe magických šípov na diaľku, pričom na krátku vzdialenosť fungujú ako pästné zbrane.) Každý z Hawkeových spoločníkov je už vycvičený v zaobchádzaní so svojím obľúbeným typom zbrane a preto túto možnosť nemôže využiť.

Obojručná zbraň

Bojovníci, ktorí nosia obojručné zbrane, bojujú väčšinou relatívne pomaly, avšak každému nepriateľovi, ktorý sa nachádza v prednej tretine osobného priestoru bojovníka, zasadzujú samostatnú ranu. Talenty školy obojručných zbraní zahrnujú aj niekoľko útokov, ktoré pokrývajú ešte väčšiu oblasť bojového poľa.

Zbraň a štít

Bojovníci, ktorí si zvolia jednoručnú zbraň a štít, udierajú síce rýchlejšie než obojruční bojovníci, avšak zasiahnu iba nepriateľov v prednej štvrtine svojho osobného priestoru namiesto prednej tretiny. Štít samozrejme zvyšuje skóre štítu bojovníka a sám funguje skoro ako zbraň ničiaca vojakov, ktorí sa dostanú príliš blízko, za predpokladu, že bojovník účinne využíva talenty zo školy zbraní a štítov.

Dvojitá zbraň

Zlodeji, ktorí sa rozhodnú pre boj zblízka, môžu uchopiť do každej ruky po jednej dýke. Ide o najrýchlejší typ zbrane, pričom rýchlosť dýky prevýši nevýhodu relatívne limitovaného poškodenia spôsobeného jednotlivými zásahmi. Nakoľko zlodejom sa s každým zásahom obnovuje energia, tento typ zbrane im zabezpečí najmä to, že ich zásoby energie sa nikdy nadlho nevyčerpajú. Talenty v škole dvojitých zbraní sú zamerané na spôsobovanie veľkého rozsahu poškodenia v optimálnom čase.

Lukostrelci

Zlodeji nosiaci luk môžu rozsievať smrť z veľkej diaľky, vďaka ktorej ostávajú v relatívnom bezpečí pred nepriateľskou odvetou a ktorá poskytuje družine väčšiu pružnosť pri taktickom rozmiestňovaní. Sila účinku šípu je obrovská, ale strely sú oveľa pomalšie než zásahy dvojitou zbraňou zo strany zlodejov. Keď sa nepriateľ priblíži, lukostrelci vyťahujú skrytú dýku a prepínajú na rýchly bodací režim, aby si tak vybojovali nový priestor na strieľanie. Talenty v škole lukostreľby umožňujú zlodejovi kontrolovať konkrétne časti bojového poľa, čím rozširujú strategické možnosti tohto typu zbrane.

Čarovná palica

Mágovia vždy nosia so sebou čarovnú palicu, ktorú používajú na posilnenie vykonávania kúziel, na vystreľovanie magických projektilov pri základných útokoch a na sebaobranu v pästnom súboji. Palica na rozdiel od kúziel nepotrebuje žiadnu manu, takže mág sa nemusí obávať, že by ostal bezbranný. Konkrétna škola kúziel zameraná na boj s palicou neexistuje, palica je skôr neoddeliteľnou súčasťou všetkých škôl. Rovnako ako pri lukostrelcoch, aj mágovia môžu použiť palicu ako zbraň pri pästnom súboji, ak nepriatelia prídu príliš blízko.

Herná obrazovka

KOMBINÁCIE JEDNOTLIVÝCH TRIED

Každá trieda disponuje efektom osobitného statusu, ktorý dokáže vytvoriť kombináciu jednotlivých tried; v rámci takejto kombinácie môže postava z jednej triedy používať účinok talentu alebo kúzla na zastavenie nepriateľa, ktoré objavila postava z inej triedy používaním iného talentu alebo kúzla. Tým vzniká neuveriteľne účinný útok.

Bojovníci môžu nepriateľov OMRÁČIŤ pomocou vyšších verzií niekoľkých talentov zo škôl Vanguard a Warmonger. Mágovia dokážu objaviť účinok OMRÁČENIA pomocou vyšších verzií kúziel zo škôl Arcane alebo Primal resp. zlodeji to môžu dosiahnuť pomocou vyšších verzií talentov zo školy Dvojité zbrane (Dual Weapons).

Mágovia môžu spôsobiť KREHKOSŤ nepriateľov pomocou vyšších verzií niekoľkých kúziel zo škôl Primal a Elemental. Bojovníci dokážu objaviť účinok KREHKOSTI pomocou vyšších verzií talentov z Obojručnej školy (Two-Handed) resp. zlodeji to môžu dosiahnuť pomocou vyšších verzií talentov zo školy Lukostreľby (Archery).

Zlodeji dokážu nepriateľov DEZORIENTOVAŤ pomocou vyššej verzie hociktorého talentu zo škôl Sabotáž (Sabotage), Lotor (Scoundrel) a Lukostreľba (Archery). Bojovníci dokážu objaviť účinok DEZORIENTÁCIE pomocou vyššej verzie talentov zo škôl Zbrane (Weapon) a Štít (Shield) resp. mágovia to môžu dosiahnuť pomocou kúziel zo školy Duchovno (Spirit).

Ak je nepriateľ objektom kombinácie jednotlivých tried, účinky OMRÁČENIA, KREHKOSTI a DEZORIENTÁCIE sa strácajú. Čiže dodatočné výhody týchto účinkov je možné využiť iba pred dokončením kombinácie (pozri Účinky efektov na postavu (*Status Effects*)).

ÚČINKY EFEKTOV NA POSTAVU

Mnohé talenty, kúzla a položky vytvárajú účinky nad rámec jednoduchého poškodenia. Tieto účinky môžu byť vcelku jednoduché, napríklad zrazenie nepriateľa k zemi, alebo môže ísť o zložitejšie nižšie popísané účinky, ktoré trvajú dlhší čas. Všetky tieto účinky sa dajú použiť proti nepriateľovi, avšak iba niektoré sa dajú použiť proti Hawkeovej družine.

Krehkosť

Nepriatelia, ktorým mág spôsobil KREHKOSŤ, utrpia pri všetkých typoch útokov výrazne väčšie poškodenie. Zlodej alebo bojovník môže vytvoriť kombináciu jednotlivých tried pomocou talentu, ktorý má bonus z hľadiska poškodenia voči KREHKÝM cieľom.

Dezorientácia

Nepriatelia, ktorých zlodej DEZORIENTUJE, prídu o značnú časť skóre obrany. Bojovník alebo mág môže vytvoriť kombináciu jednotlivých tried pomocou talentu alebo kúzla, ktoré majú bonus z hľadiska poškodenia voči DEZORIENTOVANÝM cieľom.

Omráčenie

Nepriatelia, ktorých bojovník OMRÁČI, prídu o časť útočného aj obranného skóre. Zlodej alebo mág môže vytvoriť kombináciu jednotlivých tried pomocou talentu alebo kúzla, ktoré majú bonus z hľadiska poškodenia voči OMRÁČENÝM cieľom.

Zmätok

Zmätený nepriateľ môže napádať svojich spojencov alebo robiť iné iracionálne rozhodnutia.

Rozptýlenie

Účinky rozptýlenia rušia pôsobiacu nepriateľskú mágiu, ktorá zvyčajne spôsobuje vynútenú deaktiváciu trvalých režimov. Má to vplyv tak na mágiu, ktorá zlepšuje bojové schopnosti nepriateľov, ako aj na mágiu, ktorá prekáža spojencom postavy, ktorá rozptýlenie spôsobila.

Zotročenie

Zotročení nepriatelia bojujú počas trvania účinku ako Hawkeovi spojenci.

Zatemnenie

Zatemnenie vytvára spojencom čiastočnú clonu, ktorá ich delí od vlastných vojakov. Tým sa výrazne zvyšuje pravdepodobnosť, že sa postava vyhne nepriateľským útokom.

Ticho

Ticho bojovníkom bráni v používaní kúziel alebo talentov, i keď sa naďalej môžu pohybovať a vykonávať základné útoky.

Nenápadnosť

Nenápadnosť spôsobuje, že bojovník sa stáva pre nepriateľov neviditeľný. Nenápadnosť sa všeobecne stráca v momente, kedy neviditeľná postava vykoná akýkoľvek úkon okrem pohybu. Neviditeľné postavy je možné zasiahnuť útokmi s účinkom na celú oblasť. Neviditeľní nepriatelia, ktorí utrpia poškodenie, strácajú účinok nenápadnosti.

Omráčenie/Spánok/Zrazenie dozadu/ Zrazenie k zemi/Paralyzovanie/Prebodnutie

Všetky tieto účinky znemožnia zasiahnutej postave vykonať akúkoľvek činnosť a zrušia činnosť, ktorú postava práve vykonáva. Vizuálne účinky sú však odlišné. Omráčení nepriatelia okrem toho zabudnú, na koho práve mierili; po doznení omráčenia si vyberajú nový cieľ (často ten istý ako predtým). Spiaci nepriatelia sa prebúdzajú v momente, kedy zacítia nové poškodenie.

TAKTIKA

Ihneď ako si osvojíte základnú bojovú stratégiu, ste pripravený(á) vytvárať taktiku, ktorá členom vašej družiny pomôže účinne spolupracovať, bez toho, aby potrebovali neustále vedenie. Obrazovka Taktika (Tactics) síce na prvý pohľad vyzerá komplikovane, ale stojí na jednoduchom princípe: ak je prvá podmienka v ľavej časti obrazovky splnená, vykonajte zodpovedajúcu činnosť na pravej strane obrazovky. Ak podmienka splnená nie je, skontrolujte, či je splnená nasledujúca podmienka. Aktuálne zvolenú postavu musíte vždy ovládať priamo, ale ostatní členovia vašej družiny sa správajú podľa taktiky, ktorú pre nich vytvoríte.

Správanie

Ponuka správania v hornej časti obrazovky Taktika (Tactics) ovláda všeobecný prístup postavy k boju – napríklad, keď má zaútočiť, v akej vzdialenosti od nepriateľov sa má snažiť držať, kedy ich má prenasledovať a kedy má prepnúť medzi zbraňou na diaľku a na blízko. V prípade správania ide v zásade o všeobecné reakcie, zatiaľ čo v prípade taktiky o konkrétne kroky.

Základná taktika

Keď sa vaše postavy naučia nové kúzla a talenty, predvolená taktika (ako napr. Supporter (Podporovateľ), Damager (Ničiteľ) alebo Liečiteľ (Healer) sa automaticky zaplní kombináciami podmienok a činností. V prípade postavy Bethany je napríklad prednastavenie Liečiteľ (Healer) na začiatku prázdne, ale ihneď, ako sa naučí liečivé kúzlo (Heal), začne sa automaticky zaplňovať taktikami. Vyberte prednastavenú taktiku, ktorá vyhovuje typu činností, ktoré by postava mala podľa vás vykonávať. Čím sú si schopnosti, ktoré postava nadobudne, navzájom podobnejšie, tým viac taktík vám pribudne.

Vlastné taktiky

Okrem toho si môžete vytvoriť vlastnú skupinu taktík, a to buď úpravou prednastavení alebo tým, že začnete od nuly s prednastavením označeným ako VLASTNÉ (CUSTOM).

Povedzme, že chcete pridať novú taktiku, podľa ktorej má Bethany vrhnúť Ohnivú guľu (Fireball) zakaždým, keď zbadá viac nepriateľov na malej ploche. Najprv prepnite na postavu Bethany, potom kliknite na priečinok s podmienkami na ľavej strane obrazovky. Zo zobrazeného menu najprv vyberte, na koho má daná taktika pôsobiť. Pri tejto podmienke sa pokúšame spáliť veľký počet nepriateľov, takže vyberte NEPRIATEĽ (ENEMY). Následne sa otvorí ďalšie menu; vyberte OBKLOPENIE (CLUSTERED), potom OBKLOPENIE NAJMENEJ 2 NEPRIATEĽMI (CLUSTERED WITH AT LEAST 2 ENEMIES). To je vaša prvá podmienka: zakaždým, keď sa vyskytnú traja nepriatelia vedľa seba (jeden nepriateľ plus dvaja vedľa neho), hra rozozná, že podmienka je splnená, a aktivuje príslušnú činnosť.

Teraz je potrebné nastaviť činnosť. Kliknite na priečinok na pravej strane obrazovky vedľa podmienky, ktorú ste práve vytvorili. Vyberte POUŽIŤ SCHOPNOSŤ (USE ABILITY) a následne OHNIVÁ GUĽA (FIREBALL).

A je to! Taktické podmienky sa vždy vyhodnocujú zhora nadol, preto by mali byť naliehavé požiadavky, ako je liečenie, vždy hore. Taktiky môžete presúvať vyššie alebo nižšie tak, že myšou pretiahnete číslo pred taktikou. Jednotlivé taktiky deaktivujete kliknutím na znak kontrolného označenia vedľa čísla.

Taktika je obzvlášť účinná, keď pomáha rôznym členom družiny vzájomne sa podporovať. Ak máte napríklad v družine postavu Bethany a ovláda liečivé kúzlo, môžete jej dať pokyny, aby sledovala všetkých členov družiny zároveň a liečila vždy toho, kto to potrebuje. Pretože sú mágovia slabí v boji na blízko, môžete nasmerovať svojho bojovníka, aby vždy útočil na nepriateľov, ktorí sa zamerajú na mága (Nepriateľ > Útočiaci na člena družiny > Útočiaci na Bethany (Enemy > Attacking Party Member > Attacking Bethany)).

Čím je vyšší level vašich postáv, tým získavate viac priečinkov s podmienkami/činnosťami na obrazovke a tým môžete tvoriť zložitejšie bojové plány.

POLOŽKY

V hre *Dragon Age II*, sú k dispozícii stovky unikátnych položiek, ktoré zodpovedajú piatim hlavným skupinám – položky vybavenia ako napr. zbrane, štít alebo príslušenstvo, použiteľné položky ako napr. elixír zdravia, runy, ktoré zaklínajú zbrane alebo štíty, remeselné položky ako napr. recepty alebo zdroje a grafické položky ako napr. kľúče alebo dary pre Hawkeovych spoločníkov.

INVENTÁR

V inventári máte uložené všetky používateľné položky a položky vybavenia, ktoré kúpite, nájdete alebo vytvoríte pomocou remeselníckeho systému. (Recepty a zdroje potrebné na remeselnú výrobu sú však uvedené na obrazovkách remesiel a grafické položky sa v inventári nezobrazujú.)

Položku si prezriete tak, že nad inventárom podržíte myš. Zobrazia sa vám tak rôzne vlastnosti položky vysvetlené v ďalších častiach tohto manuálu. Ak je postava vybavená inou položkou rovnakého druhu, zobrazí sa vám paralelné porovnanie.

Ak chcete doplniť položku k vybaveniu alebo ju z vybavenia odstrániť, stiahnite ju do alebo z príslušného priečinka vedľa postavy alebo na ňu dvakrát kliknite. Použiteľnú položku použijete tak, že na ňu dvakrát kliknite. Použiteľnú položku môžete stiahnuť aj do panelu schopností a následne ju používať rovnako ako kúzlo alebo talent.

Hviezdičky

Inventár zobrazuje jednu až päť hviezdičiek vedľa každej zbrane, munície alebo príslušenstva. Ide o približný výpočet použiteľnosti danej položky vo vzťahu k levelu a triede danej postavy. Dve hviezdičky označujú základné vybavenie pre danú úroveň. Čím vyšší je level danej postavy, tým menší počet hviezdičiek je vedľa danej položky, z čoho vyplýva, že položka je čoraz menej použiteľná a treba ju nahradiť.

Kapacita

Množstvo výbavy, ktorú so sebou môžete nosiť. Keď sa váš inventár zaplní, musíte niektoré veci predať alebo zničiť, aby ste si mohli vziať ďalšie. Kapacitu inventáru zväčšíte zakúpením ruksaku.

Vyradenie

Ak nájdete v inventári položku, o ktorej si myslíte, že ju už nepoužijete, kliknite na ňu pravým tlačítkom a zvoľte VYRADIŤ (MOVE TO JUNK). Niektoré položky, ktoré nemajú žiadne použitie, ale majú hodnotu, sa presunú do záložky vyradených položiek ihneď po získaní. Vyradené položky stále zaberajú miesto vo vašej kapacite, avšak pri návšteve obchodu ich môžete všetky naraz odpredať. Ak chcete vyčistiť priestor inventáru, môžete ich tiež zničiť tak, že na ne kliknete pravým tlačítkom a zvolíte ZNIČIŤ.

KONTAJNERY A KORISŤ

Keď uvidíte, že sa nejaký objekt v priestore alebo mŕtvola nepriateľa mihoce, znamená to, že obsahuje položky, ktoré si môžete vziať, ak dokážete otvoriť kontajner a máte dosť miesta v inventári. Veľa dverí a truhlíc bude pri nájdení zamknutých. Aby ste odomkli zámok, potrebujete kľúč (ten ale niekedy nemusí existovať) alebo zlodeja, ktorý zámok vypáči. Jednoduché zámky vedia otvoriť všetci zlodeji, avšak zložitejšie mechanizmy si vyžadujú dodatočné body vo vlastnosti prefíkanosť. Pri 20, 30 a 40 bodoch prefíkanosti zlodejom pribúda schopnosť otvárať stále zložitejšie typy zámkov.

SÚPRAVY POLOŽIEK

Určité kombinácie položiek z tej istej súpravy – zvyčajne s rovnakým názvom – ponúkajú bonus navyše v prípade, že sa stanú súčasťou vybavenia naraz. Po získaní bonusu za súpravu položiek sa na obrazovke schopností danej postavy objaví extra pasívna schopnosť. Ak sa vám podarí nájsť viacero súprav položiek, ktoré možno použiť súčasne, získané bonusy sa sčítajú.

ÚČINKY POLOŽIEK

Vybavenie niekedy zvyšuje (prípadne znižuje) vlastnosti postavy. Keď ukážete myšou na položku v inventári, pozitívne účinky sa zobrazujú zeleno a negatívne červeno. Tieto bonusy alebo postihy pôsobia od chvíle, keď položkou vybavíte postavu.

VYŠŠIE VERZIE MUNÍCIE SPOLOČNÍKOV

Napriek tomu, že Hawkeovi spoločníci si vyberajú vlastný úbor, v ich munícii a oblekoch je k dispozícii niekoľko vylepšení. Ak niektorú z týchto vyšších verzií nájdete, spoločník ju automaticky použije. Ak následne preskúmate jeho muníciu v inventári, vyššie verzie sa zobrazia na zeleno.

RUNY

Vysoko kvalitné zbrane a muníciu je možné vylepšiť vpísaním jednej alebo viacerých rún do danej položky pomocou zaklínacieho prístroja. Runy nebudete nachádzať príliš často, ale dajú sa remeselne vyrobiť. Po vpísaní runy sa jej vlastnosti pridajú k danej položke a runu nie je možné nepoškodenú odobrať; použitie ďalšej runy predchádzajúcu runu zničí. Účinnosť runy sa mení podľa kvality zbrane alebo munície, do ktorej je vpísaná, takže najlepšie runy si šetrite na vaše najlepšie vybavenie.

REMESLÁ

Kvalifikovaní remeselníci neustále hľadajú nové typy zdrojov, ktoré využívajú pri svojom obchodovaní. Ak Hawke nájde v divočine zdroje spolu s receptom, ako sa takéto zdroje využívajú, remeselníci za odplatu radi vyrobia použiteľné položky ako sú elixíry, jedy, bomby alebo runy. Po stretnutí s remeselníkom môže Hawke objednávať položky príslušného typu aj z domu.

Keď Hawke nájde prvú dodávku, remeselníci už sami spravujú skupinu zdrojov a z toho logicky vyplýva, že po vytvorení položiek remeselníkmi sa samotné zdroje nestrácajú. Nezabudnite však na to, že ak rôzne remeselné zdroje nenájde Hawke, určite ich nájde niekto iný. Neobjavené zdroje sa vytrácajú plynutím času.

TIPY NA ZLEPŠENIE VÝKONU

Aktualizácia softvéru Macintosh

Neaktuálna verzia systému MacOS X môže spôsobiť problémy s výkonom hry. Aby ste sa uistili, či je váš systém MacOS X aktuálny, zvoľte „Software Update“ z ponuky jablka, postupujte podľa pokynov a aktualizujte svoj systém.

Potiaže so spustením hry

- Uistite sa, či váš počítač plní minimálne systémové požiadavky tejto hry a či máte nainštalované najnovšie ovládače svojej grafickej a zvukovej karty:
  Pre karty NVIDIA ich môžete nájsť a stiahnuť na stránke **www.nvidia.com**.
  Pre karty ATI ich môžete nájsť a stiahnuť na stránke **www.ati.amd.com**.
- Pokiaľ vlastníte diskovú verziu tejto hry, vyskúšajte z disku preinštalovať rozhranie DirectX. To obvykle nájdete v zložke DirectX v koreňovej zložke disku. Pokiaľ ste pripojení k internetu, môžete navštíviť stránku **www.microsoft.com**, kde je najnovšia verzia rozhrania DirectX na stiahnutie.

Všeobecné tipy pri riešení problémov

- Pokiaľ vlastníte diskovú verziu tejto hry a po jeho vložení sa automaticky neobjaví obrazovka automatického spustenia, kliknite pravým tlačítkom myši na ikonu diskovej jednotky, ktorú nájdete pod položkou Tento počítač, a zvoľte Prehrať automaticky.
- Pokiaľ hra beží pomaly, vyskúšajte znížiť kvalitu u niektorých nastavení grafiky a zvuku v ponuke herných možností. Často je možné zvýšiť výkon znížením rozlíšenia obrazovky.
- Na dosiahnutie optimálneho výkonu tejto hry doporučujeme ukončiť aplikácie na pozadí (okrem aplikácie EADM, pokiaľ sa vás to týka) spustené v rámci systému Windows.

ZÁKAZNÍCKA PODPORA

Ak máte s hrou potiaže, pomôcť vám môže zákaznícka podpora EA.

Súbor *EA Help* vám poskytuje riešenia a odpovede najčastejších potiaží a otázok ohľadom správneho použitia tohto produktu.

Umiestnenie súboru EA Help (pokiaľ máte hru už nainštalovanú):

Pokiaľ používate systém Windows Vista a Windows 7, v ponuke **Štart > Hry** kliknite pravým tlačítkom na ikonu hry a z ponuky zvoľte odpovedajúci odkaz podpory.

Pokiaľ používate staršiu verziu systému Windows, kliknite na odkaz **Technická podpora** v hernej zložke, ktorú nájdete v ponuke **Štart > Programy** (alebo **Všetky programy**).

Umiestnenie súboru EA Help (bez toho, aby bola hra nainštalovaná):

1. Vložte herný disk do jednotky DVD-ROM.
2. Na ploche kliknite na ikonu Tento počítač. (V systéme Windows XP budete možno musieť kliknúť na tlačítko **Štart** a potom kliknúť na ikonu Tento počítač).
3. Kliknite pravým tlačítkom na jednotku DVD-ROM, v ktorej je vložený herný disk a zvoľte Otvoriť.
4. Otvorte súbor **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Umiestnenie súboru EA Help na počítači Apple Macintosh:

1. Vložte disk s hrou do jednotky DVD-ROM.
2. V doku kliknite na ikonu Finder.
3. Otvorte nové okno Finder pomocou voľby „New Finder Window“ z ponuky File.
4. V okne Finder kliknite na ikonu herného disku.
5. Otvorte súbor **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Pokiaľ sa stále potýkate s problémami aj napriek použitiu informácií zo súboru EA Help, môžete kontaktovať technickú podporu EA.

ZÁKAZNÍCKA PODPORA EA NA INTERNETE

Pozrite sa na webové stránky technickej podpory EA na adrese:

http://podpora.electronicarts.cz

Tu nájdete množstvo informacií ohľadom rozhrania DirectX, herných ovládačov, modemov a sietí, rovnako tak informácie o bežnej údržbe a výkone systému. Na našej webovej stránke sú aktuálne informácie o najbežnejších obtiažiach, herná nápoveda a často kladené otázky (FAQ). Informácie tu uvedené sú rovnaké, aké používajú technici zákazníckej podpory pri riešení vašich problémov s hrou. Naše webové stránky a FAQ sekciu denne aktualizujeme.

ZÁKAZNÍCKA PODPORA PRE SLOVENSKÚ REPUBLIKU

Máte problém s našou hrou? Zákaznícka podpora je tu pre vás!
(V pracovné dni od 9:00 do 17:00.)

E-mail: podporaSK@ea.com

POZNÁMKA: Pracovníci zákazníckej podpory vám nie sú schopní poskytovať herné rady a tipy.

Aby ste nám pomohli zistiť príčinu problému, pred tým, než nás kontaktujete, vytvorte prosím diagnostickú správu rozhrania DirectX svojho počítača:

Kliknite na **Štart > Spustiť…** a do políčka Otvoriť napíšte dxdiag. Kliknite na OK a potom, čo sa správa dokončí, kliknite na Uložiť všetky informácie, a správu uložte napr. na plochu svojho systému Windows. Vygenerovaný súbor Dxdiag.txt prosím priložte do prílohy kontaktného emailu.

TITULKY

BIOWARE

Hlavné vedenie *Dragon Age II*

Výkonný producent a manažér projektu: Mark Darrah
Hlavný dizajnér: Mike Laidlaw
Grafický manažér: Matthew Goldman
Technický manažér: Jacques Lebrun
Manažér tvorby projektu: Alain Baxter
Manažér technického rozvoja: Adriana Lopez
Vedúci zabezpečenia kvality: Nathan Frederick
Producent online: Fernando Melo
Manažér tvorby licencií: Benoit Houle

Grafika a animácia

Dizajnéri postáv: Shane Hawco (vedúci), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna
Filmoví animátori: Greg Lidstone (vedúci), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt
Koncepční dizajnéri: Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga, Nick Thornborrow
Dizajnéri prostredia: Ben McGrath (vedúci), Sheila Nash (technické vedenie), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott
Grafika rozhraní GUI: Warren Heise (vedúci), Tyler Lee
Animátori herného interiéru: Clove Roy (vedúci), Julio Alas, Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos
Technickí animátori: Charles Looker (vedúci), Kevin Ng, Steve Runham
Technickí dizajnéri: Geordie Moffatt (vedúci), Yunus „Light" Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak
Dizajnéri vizuálnych efektov: Alim Chaarani (vedúci), Jacky Xuan
Ostatná grafika a animácia: 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

Zvuk, lokalizácia a externé zdroje

Zvukoví dizajnéri: Michael Kent (kreatívny vedúci), Jeremie Voillot (technický vedúci), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey
Produkcia a riadenie hlasov postáv: Caroline Livingstone
Externý producent: John Campbell
Asistenti externého producenta: Susanne Hunka, Steve Lam
Produkcia lokalizácie: Jenny McKearney
Projektový manažér pre lokalizáciu: Jason Barlow
Asistent projektového manažéra pre lokalizáciu: Melanie Faulknor
Konzultant pre lokalizáciu: Fausto Ceccarelli
Zabezpečenie kvality hlasov postáv: James Hamilton

Dizajn

Filmoví dizajnéri: Jonathan Perry (vedúci), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie
Herní dizajnéri: Peter Thomas (vedúci), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma
Dizajnéri levelov: Yaron Jakobs (vedúci), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar, Keith Warner
Produkční dizajnéri: Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan
Scenár: David Gaider (vedúci), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Daniel Erickson, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson, Jay Turner
Editori: Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes
Doplnkový dizajn: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Produkcia

Producenti a projektoví manažéri: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge
Doplnková produkcia: Randy Hildebrand

Programovanie

Programátori zvuku: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

Programátori grafiky: Andreas Papathanasis (vedúci), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex

Programátori lokalizácie: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programátori: Derek Beland (hlavný architekt), Gavin Burt (herný vedúci), 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 (hlavný technický manažér)

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

Doplnkové programovanie: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Zabezpečenie kvality

Analytici: Dieter Goetzinger (technický vedúci), Edward Pollard (externý vedúci), Mark Ramsden (vedúci dizajnu), William Brewer (vedúci pre zhodu), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

Programátori ZK: Alex Lucas (vedúci), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Pracovníci testovania podmienok: 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

Doplnkové ZK: 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

Nadnárodný marketingový manažér: David S. Silverman

Hlavný marketingový manažér, Európa: Maria Sayans

Reklama: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

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

Produktový manažment: Randall Bishop

Vzťahy s verejnosťou: Andrew Wong (manažér), Cindy Lum

Video: Neel Upadhye

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

Štúdiové vedenie, BioWare Edmonton

Hlavný štúdiový manažér a viceprezident, elektronické médiá: Aaryn Flynn

Hlavný manažér, kreatívny rozvoj: Alistair McNally

Hlavný manažér, činnosti vývoja: Shauna Perry

Hlavný manažér pre financie: Kevin Gunderman

Hlavný riaditeľ pre činnosti: Vince Waldon

Hlavný riaditeľ pre obchodné plánovanie a rozvoj: Richard Iwaniuk

Manažér ľudských zdrojov: Mark Kluchky

Manažér pre programovanie: Daniel Martin

Vedúci oddelenia zabezpečovania kvality: Tulay Tetiker

Spolumanažér produkcie: Duane Webb

Asistent manažéra pre grafiku a animáciu: Dean Andersen

Asistent manažéra pre dizajn: Preston Watamaniuk

Asistent manažéra informačných systémov: Lee Evanochko

Hlavný vedúci produktového plánovania a vývoja: Chris Bain

Výkonní asistenti: Teresa Meester, Greta Melinchuk

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

Vedúci pre financie: David Conway, Vanessa Potter

Ľudské zdroje: 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)

Informačné systémy a vybavenie

Podpora aplikácií: Julian Karst (vedúci), Chris Hoban, Robert McKenna

Podpora pracovnej plochy: Dave McGruther (vedúci), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

Infraštruktúra: Craig Miller (vedúci), Sam Decker, Wayne Mah

Vybavenie: Dean Crowell (vedúci), Kelly Wambold

Doplnkové informačné systémy: Hanne Bjornstad

Zvláštne poďakovanie

Jessica Chobot, Tom Cipolla (hlavný viceprezident, EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (hlavný viceprezident, EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (viceprezident EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (výkonný viceprezident, EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, ostatní členovia tímu BioWare v Edmontone, Austine, Montreále, Fairfaxe a Galway, ostatní členovia tímov EAGL a EA. Ďakujeme našim rodinám za podporu!

Herci

Hawke: Jo Wyatt, Nicholas Boulton

Anders: Adam Howden

Aveline: Joanna Roth

Bethany: Rebekah Staton

Rezbár: Nico Lennon

Fenris: Gideon Emery

Isabela: Victoria Kruger

Meredith: Jean Gilpin

Merrill: Eve Myles

Varric: Brian Bloom

Ďalšie hlasy: 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

ELEKTRONICKÉ MÉDIÁ

Vedenie skupiny BioWare

Spoluzakladateľ, BioWare/Generálny riaditeľ skupiny BioWare/Hlavný viceprezident, EA: Ray Muzyka

Spoluzakladateľ, BioWare/Generálny riaditeľ, BioWare Austin/Viceprezident, EA: Greg Zeschuk

Vedúci oddelenia činností skupiny, skupina BioWare/Viceprezident, EA: Rob Denton

Vedúci marketingového oddelenia skupiny, skupina BioWare/Viceprezident, EA: Patrick Buechner

Vedenie spoločnosti

Hlavný výkonný riaditeľ: John Riccitiello

Hlavný prevádzkový riaditeľ: John Schappert

Hlavný finančný riaditeľ a výkonný viceprezident: Eric Brown

Výkonný viceprezident, obchod a právne záležitosti: Joel Linzner

Výkonný viceprezident, ľudské zdroje: Gabrielle Toledano

Viceprezident, podniková komunikácia: Jeff Brown

Vedenie značky EA Games

Prezident: Frank Gibeau

Hlavný prevádzkový riaditeľ a viceprezident: Bryan Neider

Hlavný finančný riaditeľ a viceprezident: Mike Williams

Hlavný výnosový riaditeľ a výkonný viceprezident: Jeff Karp

Hlavný technologický riaditeľ a výkonný viceprezident: David O'Connor

Viceprezident, ľudské zdroje: Mala Singh

Viceprezident, vzťahy s verejnosťou: Tammy Schachter

Lokalizácia

Manažéri medzinárodných projektov: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

Inžinierske činnosti: Antonio Moya (vedúci projektu), Pedro Alfageme Langdon (zvukový vedúci), Danilo „Warrior" Guerrero (technický vedúci), Juan Serrano Yuste (asistent technického vedúceho), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez, Adolfo Fernández García

Koordinácia: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner

Mastering: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Nahrávanie: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

Lokalizačné skúšky: Hugo Rivalland (manažér projektu), Philippe „Ollas" Charel (vedúci), Hélène Hiére (vedúca), Jordi Gallopin (vedúci pre Francúzsko), Robert Lévai (vedúci pre Nemecko), Cristian de Frassine (vedúci pre Taliansko), Lukasz Srodka (vedúci pre Poľsko), Oleksandr Lebid (vedúci pre Rusko), Iñigo Luzuriaga (vedúci pre Španielsko), 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, Katharina Mayer, Eva Heilmann, Sebastian Hack

Zachytenie pohybu

Štúdiový manažér: David Pierce
Postprodukčný manažér: Mike Harrison
Manažér produkcie: Brad Oleksy
CG supervízor: Ryan Hietanen
Produkcia: Blair Leckie (vedúci), Dave Raposo (vedúci), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood
Systémy: Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

Online

Online producent: Adam Butterfoss
Prevádzkový technik: Michael Sop
Produktový manažér: Dan Windrem
Manažér vývoja: Vikash Shah
Tvorba prístupu k EA: Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri, Alex Pomeranz
Pracovníci testovania prístupu k EA: Neil Diaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint, Jeffery Miller

Zabezpečenie kvality

EA Kanada: Matthew McGillivray (vedúci), 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 Hajdarabád: 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

Externí partneri

Grafika a animácia
Tvorba postáv a prostreedia: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.
Trailer hry: Digic Pictures

Zvuk a lokalizácia

Geopolitické zhodnotenie: Englobe, Inc.
Pôvodné nahrávky: Inon Zur
Hudobná zložka: Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet
Produkcia a nahrávanie hudby: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor
Preklad: Albion Localisations (Poľsko), Robert Böck (Nemecko), ExeQuo (Francúzsko), ITI Ltd. (Rusko), Synthesis International S.r.l. (Taliansko a Španielsko), Florian Vanino (Nemecko)
Manažéri hlasov postáv: Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain
Postprodukcia hlasov postáv: Wave Generation (Montreál), Wolf Willow Sound (Edmonton)
Nahrávanie hlasov postáv: Anakan GmbH (Nemecko), ExeQuo (Francúzsko), Pomann Sound (New York), Rec Games Sonido (Madrid), Side UK (Londýn), Studiopolis (Los Angeles), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programovanie

Optimalizácia platforiem: Mesopotamia Software Inc.
Renderovanie v reálnom čase VaV: Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

TransGaming, Inc.

Výkonný producent: Daniel Posner
Producent: Blair Yakimovich
Programátori: Mark Adams (manažér pre výskum a vývoj), Roman Kliotzkin (vedúci pre aktiváciu hry), James Helferty (grafický vedúci), Daniel Koch (grafický architekt), 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
Pracovníci testovania zabezpečenia kvality: Regan Chan, Scott Guy, Max Kiiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar
Tvorba a podpora webu: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy
Marketing: Nina Bascos, Richard Yum
Administratíva: Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta
Informačné technológie: Paul Nesbit, Lisa Seelye
Prezident a generálny riaditeľ: Vikas Gupta
Tajomník a hlavný finančný riaditeľ: Dennis Ensing
Zakladateľ a hlavný technologický riaditeľ: Gavriel State
Viceprezident, podnikový marketing a obchodný rozvoj: Paul Nowosad

„I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* – téma Varrica)"
Hrajú Florence And The Machine
Produkcia Inon Zur a Steve Schnur
Mixáž Jack Joseph Puig
Mastering Bernie Grundman
Autor Florence Welch
Vydal Goldzeal/Universal Polygram Int'l (ASCAP)
Nahrané vďaka láskavosti Island Records s licenciou udelenou spoločnosťou Universal Music Enterprises

ZÁRUKA

POZNÁMKA: Nasledujúce záruky sa týkajú iba produktov predaných v rámci maloobchodu. Tieto záruky sa netýkajú produktov predaných on-line prostredníctvom stránok EA Store alebo tretích osôb.

OBMEDZENÁ ZÁRUKA

Spoločnosť Electronic Arts zaručuje pôvodnému kupujúcemu tohto softvérového produktu, že nosiče, na ktorých je softvér nahraný, budú z hľadiska materiálu a prevedenia bez závad po dobu 24 mesiacov odo dňa zakúpenia produktu. Behom tejto doby bude možné vadné nosiče vymeniť za predpokladu, že bude pôvodný produkt vrátený spolu s dokladom o kúpe s vyznačeným dátumom, popisom závady, vadným nosičom a vašou spiatočnou adresou na adresu spoločnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o., Gemini building, Na Pankráci 1683/127, 140 00, Praha 4, Česká Republika. Táto záruka je iba doplnkom vašich práv vyplývajúcich zo zákona a na tieto práva nemá ako taká žiadny vplyv. Táto záruka sa nevzťahuje na samotný softvér, ktorý je dodávaný „v aktuálnom stave", ani na nosiče, ktoré boli nesprávnym spôsobom používané, alebo nadmerne opotrebované.

© 2011 Logá Electronic Arts Inc. EA a EA logo sú obchodnými značkami Electronic Arts Inc. BioWare, logo BioWare a *Dragon Age* sú obchodnými značkami EA International (štúdio a vydavateľstvo) Ltd. Všetky ostatné obchodné značky sú majetkom príslušných vlastníkov.
Časti tohto softvéru sú zahrnuté v súlade s licenciou © 2011 Scaleform Corporation. Všetky práva vyhradené.
Časti softvéru © 2002–2011 NVIDIA Corporation. Všetky práva vyhradené.
Napájanie zabezpečuje Wwise. © 2006–2011 Audiokinetic, Inc. Všetky práva vyhradené.
Hra používa Bink Video. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.

Táto hra využíva technológiu Cider Technology od firmy TransGaming Inc.
Cider™ je Copyright © 2000–2011 firmy TransGaming Inc.
Konverziu na systém Macintosh uskutočnila spoločnosť TransGaming Inc.
Cider C/C++ runtime komponenty (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll, and msvcp90.dll) obsahujú časť Visual C++ 6.0 runtime komponentov a časť knižníc Dinkum Compleat C/C++. Visual C++ 6.0 runtime komponenty sú Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware komponenty sú Copyright © 1989–2006 P.J. Plauger a Dinkumware Ltd.
Cider MFC & ATL komponenty (MFC42. dll, MFC71. dll) zahrnujú komponenty Visual C++ 6. 0 MFC & ATL. Visual C++ 6.0 runtime komponenty sú Copyright © 1992–1999 firmy Microsoft Corp.
Cider zahrnuje libpng, Copyright © 1995–2004 autorov projektu libpng
(kompletný zoznam sa nachádza na adrese http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt)
Tento softvér vychádza čiastočne z prác spoločnosti Independent JPEG Group.
Cider zahrnuje libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.
Cider využíva nástroje NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.
Cider zahrnuje dmalloc, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger
Cider zahrnuje CSRI malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto
Cider zahrnuje The Better String Library (bstring) Copyright © 2002–2006 Paul Hsieh
Cider zahrnuje Unshield, Copyright © 2003 David Eriksson
Časti tohto softvéru sú Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, divízia spoločnosti Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Časti, ktorými prispeli iné subjekty a autorské práva ktorých vlastnia iné subjekty, podľa označenia. Všetky práva vyhradené.
Časti iniParser Copyright © 2000, vlastník Nicolas Devillard, používané v rámci nižšie uvedenej licencie MIT. Časti tohto softvéru sú copyright © 1996–2010, projekt FreeType Project (www.freetype.org). Všetky práva vyhradené.
Časti tohto softvéru sú copyright © 2006, vlastník Simon Brown a spolutvorcovia projektu Squish (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). Všetky práva vyhradené.
Cider komponent libquartz.dylib zahrnuje časti ffmpeg,
Copyright © 2000-2006, vlastník Fabrice Bellard a spol. Distribúcia produktu Cider prebieha za podmienok nižšie uvedenej licencie Cider Technology.
Časti produktu Cider sú Copyright © 2002–2006 autorov projektu ReWind (kompletný zoznam sa nachádza na adrese http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind). Komponenty projektu ReWind sú k dispozícii za podmienok nižšie uvedenej licencie ReWind.
Časti produktu Cider sú Copyright © 1993–2010 autorov projektu Wine (kompletný zoznam sa nachádza na adrese http://source.winehq.org/source/AUTHORS). Komponenty projektu Wine sú k dispozícii za podmienok nižšie uvedenej Všeobecnej verejnej licencie GNU nižšieho rádu (LPGL).
Zdrojový kód ku komponentom LGPL je k dispozícii na adrese: http://transgaming.org/cvs/
Ďalšie komponenty produktu Cider dostupné na adrese http://transgaming.org/cvs/ sú licencované samostatne za podmienok popísaných v sprievodných LICENČNÝCH súboroch.