DRAGON AGE™ II
BIOWARE™
EA™

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

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

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

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

INHALT

- INSTALLATION DES SPIELS 2
- SPIELSTART 3
- VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG 3
- HAUPTMENÜ 5
- EINLEITUNG 5
- HAWKE ERSTELLEN 6
- IMPORT DER EREIGNISSE AUS *DRAGON AGE™: ORIGINS* 7
- GESPRÄCHE 8
- GEFÄHRTEN 10
- CHARAKTERENTWICKLUNG 11
- KAMPF 15
- GEGENSTÄNDE 29
- TIPPS ZUR LEISTUNG 32
- KUNDEN-SUPPORT 33
- ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT 34
- MITWIRKENDE 35
- GEWÄHRLEISTUNG 39

INSTALLATION DES SPIELS

HINWEIS: Die Systemvoraussetzungen findest du unter www.electronic-arts.de.

Installation auf einem PC (DVD-Version):

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

Falls das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, kannst du das Installationsprogramm unter Windows® 7, Windows® XP oder Windows Vista® manuell aufrufen, indem du **Start > Ausführen** auswählst, **D:\AutoRun.exe** in das Eingabefeld eintippst und anschließend auf OK klickst (ersetze „D:“ bitte durch den Laufwerksbuchstaben deines CD-/DVD-Laufwerks, falls dieser nicht „D:“ sein sollte).

Nach der Installation des Spiels kannst du es entweder über dessen Autostart-Menü oder über den entsprechenden Eintrag im **START**-Menü starten.

Installation auf einem PC (EA Store-Version):

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

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

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

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

Installation auf einem Macintosh:

1. Lege die Disc in dein DVD-Laufwerk ein. Nun erscheint ein DVD-Symbol des Spiels auf deinem Desktop. Doppelklicke auf das Symbol, um das Spiel zu öffnen.
2. Um das Installationsmenü aufzurufen, wähle unten das Installationssymbol.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Installation auf einem PC oder Macintosh (Versionen von anderen Online-Anbietern):

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

WWW.DRAGONAGE.COM

SPIELSTART

Spielstart:
Für PC:

Unter Windows Vista und Windows 7 findest du Spiele unter **Start > Spiele**, unter älteren Windows-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**).

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

Für Macintosh:

Öffne den Finder, wähle „Programme“ und doppelklicke auf das Spielsymbol.

VOLLSTÄNDIGE STEUERUNG

Drehe dein Mausrad, um mit der Kamera heran- oder herauszuzoomen. Hältst du die rechte Maustaste gedrückt und bewegst dabei die Maus, drehst du die Kamera.

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

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

ALLGEMEINE STEUERUNG	
Schnell speichern	**F5**
Schnell laden	**F9**
Benutzbare Objekte hervorheben	**Tab**
Oberfläche ausblenden	**V**
Screenshot	**Druck**
Charakter	**C**
Tagebuch	**J**
Inventar	**I**
Fähigkeiten	**P**
Karte	**M**
Taktik	**#**
Pause-Menü	**Esc**

BEWEGUNG/KAMERA	
Vorwärts bewegen	**W**
Kamera nach links bewegen	**A**
Rückwärts bewegen	**S**
Kamera nach rechts bewegen	**D**
Nach links bewegen	**Q**
Nach rechts bewegen	**E**
Kamera nach oben	**Pos1**
Kamera nach unten	**Ende**
Heranzoomen	**Hochscrollen** (oder Bild ab)
Wegzoomen	**Runterscrollen** (oder Bild auf)
Laufen/gehen umschalten	Ziffernblock **:**

KAMPF	
Pause	**Leertaste**
Nächststehenden anvisieren und angreifen	**R**
Fähigkeit aus der Schnellleiste einsetzen	**1-0**
Schnellheilung	**ß**
Mana-/Ausdauer-Schnelltrank	**´**
Position halten/Frei bewegen	**H**
Ganze Gruppe auswählen	**STRG + A**
Einzelnes Gruppenmitglied auswählen	**F1-F4**
Gruppenmitglieder hinzufügen	**SHIFT + F1-F4**

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist größtenteils selbsterklärend. Wähle NEUES SPIEL, um ein Spiel zu beginnen. Wähle WEITERSPIELEN, um deinen aktuellsten Spielstand zu laden. Oder wähle SPIEL LADEN, um ein bestimmtes gespeichertes Spiel zu laden.

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

BEI DEN *DRAGON AGE™*-SERVERN ANMELDEN

Melde dich bei deinem EA-Konto an (oder erstelle ein neues Konto), um deine Erfolge sowie dein Charakterprofil auf der Website **http://social.bioware.com** festzuhalten. Rufe den Bildschirm „Konto-Optionen“ auf, um festzulegen, welche Daten bei der Anmeldung hochgeladen werden sollen.

INHALTE ZUM HERUNTERLADEN

Auf diesem Bildschirm werden neue Inhalte angezeigt, die nach der Veröffentlichung von *Dragon Age™ II* angeboten werden. Du kannst hier außerdem bereits heruntergeladene Inhalte verwalten.

UM SPIELEN ZU KÖNNEN, MUSST DU DEN ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG AKZEPTIEREN. DER ZUGRIFF AUF ONLINE-FUNKTIONEN UND/ODER -DIENSTE ERFORDERT EIN EA ONLINE-KONTO UND DIE REGISTRIERUNG MIT DER BEILIEGENDEN SERIENNUMMER, DIE NACH VERWENDUNG NICHT MEHR ÜBERTRAGBAR IST. DIE EA ONLINE-DATENSCHUTZRICHTLINIE UND -NUTZUNGSBEDINGUNGEN FINDEST DU UNTER WWW.EA.COM. DU MUSST MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN, UM DICH FÜR EIN EA-KONTO ZU REGISTRIEREN. EA STELLT GEGEBENENFALLS BESTIMMTE ZUSÄTZLICHE INHALTE BZW. UPDATES KOSTENLOS ZUR VERFÜGUNG, SOFERN DIESE VORHANDEN SIND. EA KANN DIE ONLINE-FUNKTIONEN MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN NACH BEKANNTGABE AUF WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES EINSTELLEN.

EINLEITUNG

Dragon Age™ II erzählt die Geschichte eines Mitglieds der Familie Hawke, das als Flüchtling vor der fünften Verderbnis zu einer zentralen Figur der Ereignisse wurde, die Thedas für alle Zeiten verändern sollten.

Es gibt kaum verlässliche Aufzeichnungen über den gesamten Verlauf dieser Geschichte, und nur wenige wissen im Detail, wie ein Flüchtling zum Champion von Kirkwall werden konnte. Hinzu kommt, dass die Geschichte nicht erzählt wird, während sie sich ereignet, sondern lange Zeit später.

Und ihr Erzähler neigt gelegentlich zu Übertreibungen.

HAWKE ERSTELLEN

Varric, unser Erzähler, hat diese Geschichte bereits ein- oder zweimal zum Besten gegeben, und seine spezielle Art, sich an Hawke zu erinnern, entspricht in einigen Punkten … nun ja … möglicherweise nicht ganz den Tatsachen. Andererseits dürfte es ziemlich schwierig sein, jemanden zu finden, der seine Version widerlegen kann.

Es gibt jedoch einige grundlegende Fakten, bei denen selbst Varric mit Lügen nicht durchkäme. Man kann einfach schlecht behaupten, eine Frau sei eigentlich ein Mann gewesen, oder ein Krieger in Wahrheit ein Magier, wenn man von seinem Publikum noch ernst genommen werden will.

KLASSE

Hawkes Klasse entscheidet darüber, welche Fähigkeiten er oder sie im Verlauf des Spiels erlernen kann, und hat erheblichen Einfluss auf die Kämpfe. Die Klasse – und natürlich das Geschlecht – beeinflussen außerdem, wie andere Charaktere während des Spiels auf Hawke reagieren.

Krieger

Krieger kämpfen an vorderster Front und bilden im Kampf das Rückgrat jeder Gruppe. Einige von ihnen führen gewaltige Zweihandwaffen, die mehrere Gegner auf einmal treffen. Andere wiederum kombinieren eine Einhandwaffe mit einem Schild, der auch als stumpfe Waffe dient.

Magier

Magier verfügen über arkane Zauber und schleudern ihren Gegnern magische Geschosse aus ihren Stäben entgegen. Sie sind zwar im Nahkampf äußerst verwundbar, können jedoch verheerenden Schaden unter ihren Gegnern anrichten und ihre Verbündeten heilen, solange sie von der Gruppe beschützt werden. Da sie stets Gefahr laufen, von Dämonen besessen zu werden, werden Magier in den meisten Ländern von Thedas entweder verfolgt oder strengstens überwacht.

Schurke

Schurken sind fähige Kämpfer, die in jeder Hand einen Dolch führen oder ihre Gegner aus der Distanz mit Pfeilen eindecken können. Sie sind besonders versiert darin, einzelne Gegner zur Strecke zu bringen, und außerdem die einzige Klasse, die Schlösser knacken oder Fallen entschärfen kann.

Vergleich der Klassen

	KRIEGER	MAGIER	SCHURKE
Grund-Attributboni	+3 Stärke	+3 Magie	+3 Geschicklichkeit
	+2 Konstitution	+2 Willenskraft	+2 Klugheit
	+1 Willenskraft	+1 Klugheit	+1 Willenskraft
Grund-Talente/-Zauber	Knaufschlag	Geistschlag	Miasmisches Fläschchen
Grund-Gesundheit	160	100	125
Grund-Ausdauer/-Mana	105	160	130
Ausdauer-/ Manaregeneration	Bei jedem besiegten Gegner	Beständig	Bei jedem Treffer

IMPORT DER EREIGNISSE AUS *DRAGON AGE™: ORIGINS*

Schon wenige Minuten nach Beginn von Varrics Nacherzählung verlangt die Fragestellerin weitere Einzelheiten. Entsprach Hawkes Aussehen wirklich Varrics Beschreibung? Und welche Verbindung bestand zwischen Hawke und den Ereignissen der fünften Verderbnis, die Ferelden heimgesucht hatte, bis ein Grauer Wächter hoch oben auf einer Festung in Denerim den Erzdämon erschlug?

An diesem Punkt kannst du einen Spielstand aus *Dragon Age™: Origins* importieren, um sicherzustellen, dass sich Varrics Geschichte mit deinen eigenen Erinnerungen an die Ereignisse deckt. Alternativ kannst du eine von drei vorgefertigten Geschichten wählen, die typische Verläufe der Handlung von *Origins* wiedergeben.

Du kannst einen beliebigen Spielstand aus *Dragon Age: Origins*, der Erweiterung *Dragon Age: Origins – Awakening* oder den eigenständigen herunterladbaren Inhalten *Die Golems von Amgarrak* und *Hexenjagd* importieren, unabhängig davon, ob du das Spiel mit diesem abgeschlossen hast. Falls du das Spiel nicht abgeschlossen hast, geht Varric davon aus, dass sich alle weiteren Ereignisse aus *Dragon Age: Origins* so zugetragen haben, wie es die Gerüchte besagen.

GESPRÄCHE

Wenn Hawke in einem Gespräch das Wort ergreift, erscheint ein Dialograd, das dir verschiedene Optionen für Hawkes Aussage bietet. Die verfügbaren Optionen hängen häufig von den Entscheidungen ab, die du zu früheren Zeitpunkten des Spiels getroffen hast.

Der angezeigte Text ist eine kurze Umschreibung der längeren Aussage, die Hawke treffen wird, wenn du diese Option wählst. Jede dieser Umschreibungen wird durch ein Symbol in der Mitte des Rades ergänzt, das die Art der Antwort oder deren beabsichtigten Ton angibt.

SYMBOLE

Zeigt an, dass Hawke hilfsbereit oder außerordentlich freundlich sein wird.

Zeigt an, dass sich Hawke angemessen und taktvoll verhalten wird.

Zeigt an, dass Hawke ironisch, humorvoll oder geistreich sein wird.

Zeigt an, dass sich Hawke charmant verhalten wird.

Zeigt an, dass Hawke aggressiv reden oder handeln wird.

Zeigt an, dass Hawke offen oder grob reden wird.

Zeigt an, dass Hawke einen Kampf einleiten oder jemanden während des Gesprächs attackieren/erschlagen wird.

Zeigt an, dass Hawke einen Begleiter auffordern wird, diese Antwort oder Aktion zu übernehmen.

Zeigt an, dass Hawke flirten oder eine Romanze vertiefen wird.

Zeigt an, dass Hawke eine Romanze endgültig beenden oder eine Annäherung zurückweisen wird.

Zeigt an, dass Hawke zustimmt oder einwilligt.

Zeigt an, dass Hawke anderer Meinung ist oder ablehnt.

Zeigt an, dass Hawke eine von mehreren exklusiven Optionen wählt.

Zeigt an, dass Hawke eine besondere Wahl trifft, die nur aufgrund früherer Entscheidungen verfügbar ist.

Zeigt an, dass Hawke entweder Geld erpressen oder einen Informanten bezahlen wird.

Zeigt an, dass Hawke lügen wird.

Zeigt an, dass Hawke eine Frage stellen wird, die das Gespräch nicht zwangsläufig dessen Abschluss näher bringt. Die Informationen, die Hawke dadurch erhält, könnten jedoch später neue Gesprächsoptionen ermöglichen. Wenn zu einem bestimmten Zeitpunkt des Gesprächs mehrere solcher Fragen gleichzeitig verfügbar sind, werden diese in einem speziellen Nachfrage-Bereich des Rades gruppiert.

GEFÄHRTEN

Obwohl Hawke während eines Großteils von *Dragon Age II* auch allein ins Abenteuer ziehen kann, ist das Spiel grundsätzlich für eine Gruppe aus vier Streitern ausgelegt, die du dir aus den zahlreichen potenziellen Begleitern zusammenstellen kannst, denen du begegnest. Hawkes Gruppenmitglieder sind dabei nicht nur während der Kämpfe wichtig, sondern haben häufig auch einen persönlichen Bezug zur Geschichte und bitten Hawke möglicherweise auch um Hilfe bei ihren eigenen Problemen.

Klicke einen Charakter oder dessen Porträt an, um das von dir gesteuerte Gruppenmitglied zu wechseln. Du kannst die einzelnen Charaktere außerdem mit den Tasten **F1** bis **F4** auswählen oder **STRG** + **A** drücken, um der gesamten Gruppe Befehle zu erteilen. Du kannst die Zusammenstellung deiner Gruppe jederzeit ändern, wenn Hawke nach Hause zurückkehrt oder einen Gefährten in dessen Basis besucht.

GEFÄHRTEN-BASEN

Sobald sich Hawke in Kirkwall ein neues Leben aufbaut, hat jeder Gefährte einen Ort in der Stadt, an den er sich zurückzieht, wenn Hawke ihn gerade nicht braucht. Du solltest diese Basen ausfindig machen und sie häufig aufsuchen – wenn Hawkes Gefährten die Strapazen der Kämpfe erst einmal hinter sich gelassen haben, ist es deutlich wahrscheinlicher, dass sie sich entspannen und Einblicke in ihr Leben gewähren, die sie unterwegs nicht preisgeben würden. Derartige Gespräche können zu neuen Questoptionen führen oder bei bestimmten Gefährten auch die Möglichkeit einer Romanze eröffnen.

FREUNDSCHAFT UND FEINDSCHAFT

Hawkes Gefährten haben ihre eigenen Vorstellungen und werden entsprechend auf gewichtige Entscheidungen reagieren. Wenn sie Hawkes Entscheidungen unterstützen, entwickelt sich zwischen ihnen eine Freundschaft. Lehnen sie sie ab, entsteht eine Feindschaft. Eine Feindschaft muss allerdings nicht zwangsläufig etwas Schlechtes sein. Auch in diesem Fall vertieft sich die Beziehung zwischen Hawke und dem Gefährten, wenn auch in eine konfrontative Richtung.

Im Charakterbogen eines Gefährten kannst du ablesen, wie stark dessen Freundschaft oder Feindschaft ist. Wenn sich Hawkes Beziehung zu dem Gefährten weit genug in die eine oder andere Richtung entwickelt hat, eröffnen sich in der Basis des Gefährten in Kirkwall neue Gesprächsmöglichkeiten. Sobald Hawke die absolute Freundschaft oder Feindschaft eines Gefährten gewonnen hat, wird in dessen persönlicher Fähigkeitengruppe eine passive Fähigkeit freigeschaltet. Außerdem haben zukünftige Entscheidungen keinen Einfluss mehr auf die Meinung, die dieser Gefährte von Hawke hat.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Um zu der legendären Figur zu werden, deren Geschichte Varric erzählt, muss Hawke immer mächtiger werden, neue Fähigkeiten erlernen, bessere Ausrüstung finden und erfahrene Gefährten gewinnen. Hawke wird sicherlich schon kurz nach der Flucht der Familie aus Lothering eine Stufe aufsteigen und dadurch zum ersten Mal einige Punkte in Attribute und Fähigkeiten investieren können.

Gefährten, die Hawke rekrutiert, entwickeln sich mehr oder weniger auf dieselbe Weise weiter.

ERFAHRUNG UND STUFEN

Erfahrungspunkte (EP) erhältst du, wenn Hawke eine Quest abschließt oder einen Kodexeintrag findet, wenn ein Gruppenmitglied im Kampf einen Gegner besiegt oder wenn ein Schurke aus der Gruppe ein Schloss knackt oder eine Falle entschärft. Sobald Hawke oder ein Begleiter genügend EP gesammelt hat, um einen bestimmten Grenzwert zu überschreiten, steigt der Charakter eine Stufe auf. Die Fortschritte hin zu diesem Grenzwert werden direkt über der Schnellleiste auf der Benutzeroberfläche sowie im Charakterbogen angezeigt.

Ein Charakter erhält bei jedem Stufenaufstieg drei Attributpunkte sowie einen Fähigkeitenpunkt. Auf den Stufen 7 und 14 erhält Hawke außerdem einen Spezialisierungspunkt *(siehe S. 14)*.

Steigt ein Charakter eine Stufe auf, kannst du die Punkte in den Attribute- und Fähigkeitenbildschirmen selbst verteilen.

ATTRIBUTE

Hawke beginnt mit mindestens 10 Punkten in jedem der sechs Attribute. Diese bestimmen – sowohl direkt (eine höhere Konstitution bedeutet auch mehr Gesundheitspunkte) als auch indirekt (um schwere Rüstungen tragen zu können, ist große Stärke erforderlich) – vor allem, wie gut sich ein Charakter im Kampf schlägt.

Wenn du zum ersten Mal einen Blick auf Hawkes Attribute wirfst, werden einige von ihnen allerdings bereits höher als 10 sein. Dies liegt an den weiter oben aufgeführten Klassenboni. Bei jedem Stufenaufstieg erhalten Hawke und andere Gefährten drei zusätzliche Punkte, die sie in ihre Attribute investieren können.

Stärke

Stärke erhöht die Schadens- und Angriffswerte von Kriegern. Sie erhöht darüber hinaus bei allen Klassen die Tapferkeit, die angibt, wie widerstandsfähig ein Charakter gegen Effekte wie Zurückwerfen oder Brennen ist.

Geschicklichkeit

Geschicklichkeit erhöht die Schadens- und Angriffswerte von Schurken. Sie erhöht darüber hinaus bei allen Klassen die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen.

Magie

Magie erhöht die Schadens- und Angriffswerte von Magiern. Sie erhöht darüber hinaus bei allen Klassen die magische Widerstandskraft, die einen Teil des durch magische Angriffe erlittenen Schadens absorbiert und über die Dauer der Effekte gegnerischer Zauber entscheidet.

Klugheit

Klugheit erhöht bei allen Klassen die Verteidigung und die Höhe des durch einen kritischen Treffer verursachten Schadens. Die Klugheit entscheidet außerdem darüber, wie gut ein Schurke Schlösser knacken und Fallen entschärfen kann. Der für die jeweiligen Schwierigkeitsstufen erforderliche Wert liegt bei 10, 20, 30 und 40 Punkten.

Willenskraft

Willenskraft vergrößert den Mana-Vorrat von Magiern und den Ausdauer-Vorrat von Kriegern und Schurken.

Konstitution

Konstitution erhöht bei allen Klassen die maximale Gesundheit.

TALENTE/ZAUBER

Talente (im Falle von Kriegern und Schurken) und Zauber (bei Magiern) sind besondere Fähigkeiten, die im Kampf anstelle eines normalen Angriffs eingesetzt werden können. Der Einsatz eines Talents oder Zaubers kostet in den meisten Fällen Ausdauer oder Mana. Es gibt allerdings auch einige passive Talente und Zauber, die dauerhafte Vorteile bieten, ohne dabei Ausdauer oder Mana zu verbrauchen. Ein Charakter erhält bei jedem Stufenaufstieg sowie an einigen anderen Stellen des Spiels einen Punkt, um ein Talent oder einen Zauber zu erlernen.

Der von dir gesteuerte Charakter – Hawke oder ein anderer Gefährte, zu dem du gewechselt hast –, setzt nur dann aktivierte Fähigkeiten und anhaltende Modi ein, wenn er die Anweisung dazu erhält. Andere Gruppenmitglieder setzen ihre Fähigkeiten ein, sobald dies sinnvoll ist oder diese durch eine im Kampftaktiken-Fenster festgelegte Bedingung ausgelöst werden *(siehe S. 27)*.

Wenn du im Fähigkeiten-Bildschirm Punkte investieren möchtest, können immer nur die blau hervorgehobenen Fähigkeiten erlernt werden. Um weitere freizuschalten, musst du die in Rot aufgeführten Voraussetzungen erfüllen, indem du gewisse erforderliche Fähigkeiten erlernst oder eine bestimmte Stufe erreichst.

Aktivierte Fähigkeiten

Die meisten Talente oder Zauber sind als „aktiviert“ und durch ein rautenförmiges Symbol gekennzeichnet. Diese Fähigkeiten haben die unterschiedlichsten Auswirkungen – während einige offensiv gegen einen oder mehrere Gegner eingesetzt werden, haben andere positive Effekte auf den Charakter oder Gefährten. Manche aktivierten Fähigkeiten sind nur eine Sekunde aktiv, andere bleiben über einen bestimmten Zeitraum wirksam. Die meisten aktivierten Fähigkeiten verbrauchen augenblicklich Ausdauer oder Mana. Darüber hinaus gibt es nach dem Einsatz einer aktivierten Fähigkeit eine kurze Regenerationszeit, während der du sie nicht erneut nutzen kannst.

Passive Fähigkeiten

Als „passiv“ und durch ein kreisförmiges Symbol gekennzeichnete Talente oder Zauber sind permanente Effekte, von denen einige allerdings nur unter bestimmten Umständen aktiv sind. Sie verbrauchen weder Ausdauer noch Mana und tauchen auch nicht in deiner Schnellleiste auf, da sie nicht aktiviert werden müssen. Wirf einen Blick auf den Fähigkeiten-Bildschirm, wenn du dir ansehen möchtest, welche passiven Fähigkeiten dein Charakter besitzt.

Anhaltende Modi

Setzt du Talente oder Zauber ein, die als „anhaltender Modus“ und durch ein sechseckiges Symbol gekennzeichnet sind, bleiben diese so lange wirksam, bis du sie deaktivierst. Die meisten anhaltenden Modi reservieren allerdings einen festen Prozentsatz des Mana- oder Ausdauer-Vorrats des Charakters. Dieser reservierte Teil steht anderen Fähigkeiten erst dann wieder zur Verfügung, wenn du die Fähigkeit deaktivierst. Nachdem du einen anhaltenden Modus deaktiviert hast, gibt es in den meisten Fällen eine kurze Regenerationszeit, während der du ihn nicht erneut nutzen kannst.

Verbesserungen

In allen Fähigkeitengruppen zeigen eine Reihe kleiner Symbole mögliche Verbesserungen für aktivierte Fähigkeiten oder anhaltende Modi an. Diese Verbesserungen sind keine eigenständigen Fähigkeiten, sondern Aufwertungen bereits vorhandener Zauber oder Talente. Eine Verbesserung mag zwar weniger wertvoll als ein neues Talent oder ein neuer Zauber erscheinen, allerdings ist die Anzahl der Fähigkeiten, die in einem einzelnen Kampf eingesetzt werden können, durch die Größe des Mana- oder Ausdauer-Vorrats eines Charakters begrenzt. Aus diesem Grund kann eine Verbesserung auch deutlich nützlicher sein als einfach nur eine weitere neue Fähigkeit. Darüber hinaus ermöglichen ausschließlich verbesserte Talente und Zauber klassenübergreifende Kombos *(siehe S. 25)*.

Spezialisierungen

Hawke kann sowohl auf Stufe 7 als auch auf Stufe 14 jeweils eine Spezialisierung erlernen. Für jede Klasse sind drei Spezialisierungen verfügbar. Jede von ihnen gewährt einen einzigartigen Bonus und schaltet eine neue, mächtige Talent- oder Zaubergruppe frei. Hawkes Gefährten können zwar keine Spezialisierungen erlernen, allerdings enthalten auch ihre persönlichen Fähigkeitengruppen Talente oder Zauber, die denjenigen der für Hawke verfügbaren Spezialisierungen ähneln.

KAMPF

Die grundsätzliche Kampfmechanik in *Dragon Age II* ist relativ simpel: Während der Angriffs-Prozentwert eines Kämpfers dessen Chance auf einen erfolgreichen normalen Angriff angibt, steht der Verteidigungs-Prozentwert für die Chance, einem normalen Angriff zu entgehen. (Spezialangriffe, wie die Verwendung einer aktivierten Fähigkeit oder einer Bombe, treffen fast immer.)

Diese Prozentwerte verändern sich abhängig vom Rang und der Stufe des jeweiligen Gegners. Die am häufigsten angezeigten Prozentwerte beziehen sich auf Gegner mit einem normalen Rang und derselben Stufe wie der Charakter. Es sind jedoch auch Prozentwerte verfügbar, die sich auf gegnerische Leutnants und Bosse beziehen. Diese werden später genauer beschrieben.

Ist ein Angriff erfolgreich, erleidet das Ziel eine gewisse Anzahl von Schadenspunkten, die von seiner aktuellen Gesundheit abgezogen werden, nachdem seine Resistenz oder Widerstandskraft gegen bestimmte Schadensarten berücksichtigt wurde.

Jeder dieser Werte – Angriff, Verteidigung, Schaden – kann allerdings zusätzlich noch durch zahlreiche weitere Faktoren beeinflusst werden. Genauere Erklärungen dazu findest du auf den nachfolgenden Seiten. Darüber hinaus können die meisten Werte auch durch Talente, Zauber, Statuseffekte, hochwertige Ausrüstung sowie den Schwierigkeitsgrad verändert werden.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Dragon Age II bietet vier Schwierigkeitsgrade der Kämpfe, zwischen denen du jederzeit in den Gameplay-Optionen wechseln kannst. Die höheren Schwierigkeitsgrade sind dabei als Herausforderung und nicht als Qual gedacht. Mit genügend taktischer Planung und sorgfältiger Führung sämtlicher Gruppenmitglieder sollte sogar der Schwierigkeitsgrad „Albtraum“ nicht frustrierend sein, sondern für Genugtuung sorgen.

Konkret erhöhen sich mit jedem Schwierigkeitsgrad sowohl die Gesundheit, der verursachte Schaden und die Angriffswerte der Gegner als auch die Häufigkeit, mit der diese Spezialfähigkeiten einsetzen.

Einfach

Diese Einstellung eignet sich für Spieler, die noch keine Erfahrung mit Rollenspielen haben oder die Kämpfe in Echtzeit erleben möchten, anstatt das Spiel häufig anzuhalten, um ihre Taktik zu planen.

Normal

Der Schwierigkeitsgrad „Normal“ ist die empfohlene Einstellung für Spieler, die bereits mit Rollenspielen vertraut sind, und bietet ein ausgewogenes Verhältnis von Herausforderung und Überlebenschance. Du musst die Kämpfe gelegentlich anhalten, um deine Taktik und die entsprechenden Aktionen festzulegen. Im Allgemeinen musst du aber nur deinen Hauptcharakter kontrollieren und kannst die Steuerung deiner Gefährten dem Spiel überlassen.

Schwer

Der Schwierigkeitsgrad „Schwer“ stellt eine deutlich größere Herausforderung dar als der Schwierigkeitsgrad „Normal“. Um die meisten Kämpfe zu überleben, musst du häufiger taktische Pausen einlegen und deine Zauber und Talente außerdem klug kombinieren, indem du immer wieder die Kontrolle über die einzelnen Gruppenmitglieder übernimmst.

Albtraum

Der Schwierigkeitsgrad „Albtraum“ ist für taktische Genies gedacht, denen der Schwierigkeitsgrad „Schwer“ zu leicht ist. Du solltest jedoch ganz genau zielen: Bei dieser Einstellung fügen verirrte Zauber und Angriffe deinen Verbündeten ebenso schnell Schaden zu wie deinen Gegnern.

GESUNDHEIT

Wenn ein Charakter Schaden erleidet, wird dieser von seinen Gesundheitspunkten abgezogen. Die maximale Gesundheit eines Charakters wird zu Anfang durch dessen Klasse *(siehe S. 7)* bestimmt und anschließend durch jeden in das Attribut Konstitution investierten Punkt erhöht. Während sich verlorene Gesundheit während eines Kampfes nur langsam regeneriert, wird sie nach einem Kampf fast augenblicklich wiederhergestellt. Wenn du an der Schwelle des Todes stehst, solltest du einen Heiltrank verwenden oder einen Heilzauber wirken.

Verletzungen

Wenn mindestens ein Gruppenmitglied einen Kampf überlebt, werden dessen gefallene Gefährten wiederbelebt, sobald alle Gegner tot sind. Sie haben jedoch schwere Verletzungen erlitten, die Abzüge auf ihre Gesundheit verursachen. Auf den meisten Schwierigkeitsgraden kann ein Charakter mehrere Verletzungen erleiden, deren Effekte sich addieren. Sie verhindern außerdem, dass der Charakter vollständig geheilt werden kann, solange die Verletzungen nicht behandelt wurden.

Um eine Verletzung zu heilen, musst du eine Verletzungsausrüstung auf den Charakter anwenden. Darüber hinaus werden die Verletzungen der Gruppe automatisch geheilt, sobald Hawke nach Hause zurückkehrt.

AUSDAUER/MANA

Während Krieger und Schurken beim Einsatz der meisten Talente Ausdauer verbrauchen, nutzen Magier ihr Mana, um Zauber zu wirken. (Einige wenige Fähigkeiten kosten allerdings weder Ausdauer noch Mana.) Jede Klasse regeneriert ihre Ausdauer oder ihr Mana auf andere Weise: Während Krieger mit jedem besiegten Gegner einen Teil ihrer Ausdauer zurückgewinnen, erhalten Schurken bereits bei jedem Treffer ein klein wenig Ausdauer zurück. Das Mana von Magiern regeneriert sich hingegen beständig. Es gibt außerdem bestimmte Zauber und Talente, die es den Charakteren erlauben, ihr Mana oder ihre Ausdauer wiederherzustellen.

Da die Ausdauer- und Manareserven begrenzt sind, dienen Talente und Zauber eher als besondere Ergänzung der normalen Angriffe und weniger als primäre Kampfaktionen. Die Größe der Ausdauer- oder Manareserven eines Charakters wird zu Anfang durch dessen Klasse *(siehe S. 7)* bestimmt und anschließend durch jeden in das Attribut Willenskraft investierten Punkt erhöht.

ANGRIFF

Der Angriff wird normalerweise als Prozentwert dargestellt, der angibt, wie hoch die Chance eines Charakters ist, einen Gegner mit einem normalen Angriff zu treffen. Dieser Prozentwert basiert auf einem Grund-Angriffswert, der im Attribute-Bildschirm neben diesem angezeigt wird.

Der zu einem Angriffswert gehörige Prozentwert verändert sich je nach Stufe und Rang des jeweiligen Gegners. Der am häufigsten angezeigte Prozentwert wird im Verhältnis zu einem Gegner mit einem normalen Rang und derselben Stufe wie der Charakter berechnet. Um dir den Angriffs-Prozentwert eines Charakters gegen feindliche Leutnants oder Bosse anzeigen zu lassen, musst du im Attribute-Bildschirm den Mauszeiger auf den Angriffswert bewegen.

Da der Angriffs-Prozentwert im Verhältnis zu einem Gegner derselben Stufe wie der Charakter berechnet wird, sinkt er bei jedem Stufenaufstieg, sofern du ihn nicht durch zusätzliche Punkte verbesserst. Dies bedeutet, dass du bei Kriegern beständig Punkte in das Stärke-Attribut, bei Magiern in Magie und bei Schurken in Geschicklichkeit investieren musst.

Deckung

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

VERTEIDIGUNG

Verteidigung steht für die Fähigkeit eines Charakters, gegnerischen Angriffen vollständig zu entgehen. Abgesehen davon, dass sie den gegenteiligen Effekt bewirkt, funktioniert die Verteidigung genau wie der oben beschriebene Angriff: Ist deine Verteidigung hoch genug, prallen Angriffe wirkungslos ab oder verursachen nur minimalen Schaden.

Genau wie der Angriff wird die Verteidigung normalerweise durch einen Prozentwert angegeben, der sich je nach Stufe und Rang des jeweiligen Gegners verändert. Steigen die Charaktere auf, musst du somit beständig Punkte in das Klugheit-Attribut investieren, um einen hohen Verteidigungswert beizubehalten.

Ausweichen

Einige Fähigkeiten und Effekte gewähren dem Charakter eine prozentuale Chance, Angriffen auszuweichen. Abgesehen davon, dass es sich dabei um einen absoluten Wert handelt, ähnelt das Ausweichen stark der Verteidigung. Während die Verteidigung jedoch mit einem hohen Angriffswert überwunden werden kann, hängt die Wahrscheinlichkeit, einem Angriff auszuweichen, nicht vom Angriffswert des Attackierenden ab.

SCHADEN

Der durch einen normalen Angriff verursachte Schaden setzt sich aus dem Schadenswert der Waffe und dem Primärattribut des angreifenden Charakters zusammen – bei Kriegern ist dies Stärke, bei Magiern Magie und bei Schurken Geschicklichkeit.

Du solltest allerdings bedenken, dass die geschwungene Waffe eines Kriegers oder die mit dem Bogen eines Schurken abgeschossenen Pfeile zwar enorm mächtig sein mögen, dafür aber auch langsam sind. Ein Schurke hingegen, der zwei Dolche führt, mag zwar mit einem einzelnen Treffer nicht besonders viel Schaden verursachen, dafür kommen seine Angriffe aber auch mit atemberaubender Geschwindigkeit. Diese Unterschiede sind der Grund, warum in den Attribute- und Inventar-Bildschirmen zusätzlich der Schaden pro Sekunde (SPS) für die ausgerüsteten Waffen des Charakters angegeben ist.

Der Waffenschaden ist auch für Charaktere wichtig, die sich auf den Einsatz von Zaubern oder Talenten konzentrieren, da der durch Fähigkeiten verursachte Schaden fast immer ein Vielfaches des normalen Angriffsschadens eines Charakters ist.

Rüstung

Die Rüstung reduziert den erlittenen körperlichen Schaden – besitzt ein Charakter einen Rüstungswert von 10 %, erleidet er durch körperliche Angriffe 10 % weniger Schaden als ohne Rüstung. Wie beim Angriff und der Verteidigung wird der Rüstungs-Prozentwert im Verhältnis zu einem Gegner derselben Stufe berechnet. Er sinkt somit, wenn die Charaktere nicht beständig bessere Rüstungen finden.

Bitte beachte, dass die Rüstung vollkommen wirkungslos gegen die verschiedenen Arten von Elementschaden ist, denen wiederum bestimmte Resistenzen entgegenwirken.

Elementschaden

Es gibt fünf Arten von Elementschaden – Feuer, Kälte, Elektrizität, Natur und Geist. Die meisten offensiven Zauber bewirken eine dieser Arten von Elementschaden, und auch einige Waffen verursachen Elementschaden anstelle von körperlichem Schaden. Waffen, die mit Runen *(siehe S. 31)* verzaubert wurden, können unter Umständen mehrere verschiedene Arten von Elementschaden gleichzeitig verursachen.

Sind in den Optionen für die Benutzeroberfläche die Schadenswerte aktiviert, kannst du die verschiedenen Schadensarten anhand der Farbe identifizieren, in der der Text angezeigt wird:

- Schaden, den deine Gruppe erleidet, erscheint unabhängig von dessen Art in Rot
- Körperlicher Schaden ist weiß
- Feuerschaden ist orange
- Kälteschaden ist blau
- Elektrizitätsschaden ist gelb
- Naturschaden ist grün
- Geistschaden ist violett
- Heilung wird in Hellgrün angezeigt und zusätzlich durch ein vorangestelltes „+“-Symbol hervorgehoben

MARKIERUNG	ERKLÄRUNG
1	Charakter erleidet Schaden (roter Nebel)
2	Aktuell gesteuerter Charakter
3	Gefallener Charakter *(S. 17)*
4	Stufenaufstieg-Benachrichtigung *(S. 11)*
5	Aktuelle Aktion des Charakters
6	Gesundheit des Charakters *(S. 16)*
7	Ausdauer des Charakters (nur Krieger und Schurken, *S. 17*)

MARKIERUNG	ERKLÄRUNG
8	Mana des Charakters (nur Magier. Der weiße Bereich ist durch einen anhaltenden Modus reserviert, *S. 17*)
9	Position halten-/Pause-Buttons
10	Aktivierte Fähigkeiten mit Regenerationsanzeige *(S. 13)*
11	Anhaltende Modi in der Schnellleiste *(S. 14)*

MARKIERUNG	ERKLÄRUNG
12	Verwendbarer Gegenstand und Anzahl im Inventar *(S. 29)*
13	EP des aktuellen Charakters *(S. 11)*
14	Schnellheilung/Ausdauer-Schnelltrank
15	Anhaltende Modi mit Wirkung auf den Charakter
16	Shortcuts für häufig verwendete Menüs
17	Übersichtskarte des Gebiets

MARKIERUNG	ERKLÄRUNG
18	Name/Gesundheit des aktuellen Ziels
19	Ring auf dem Boden zur Identifizierung von Charakteren (falls in den Gameplay-Optionen aktiviert)
20	Anzeige eines klassenübergreifenden Kombo-Effekts *(S. 25)*

Elementresistenzen

Genau, wie die Rüstung dem körperlichen Schaden entgegenwirkt, wirkt auch jeder Art von Elementschaden eine bestimmte Resistenz entgegen. Charaktere mit einer Feuerresistenz von 10 % erleiden beispielsweise 10 % weniger Feuerschaden. Wie auch bei der Rüstung ändern sich die Elementresistenzen der Gruppenmitglieder je nach Rang und relativer Stufe der Gegner.

Besitzt ein Gegner eine hohe Resistenz gegen eine bestimmte Schadensart, erscheint neben seinem Namen ein kleiner Schild, wenn er von diesem Element getroffen wird.

Magische Widerstandskraft

Ist ein Angriff magischen Ursprungs, wird die magische Widerstandskraft des Opfers zu dessen Elementresistenz oder körperlicher Widerstandskraft hinzuaddiert. Genau wie die körperliche Widerstandskraft oder die Elementresistenzen wehrt auch die magische Widerstandskraft einen bestimmten Prozentsatz des Schadens ab, den ein Angriff verursachen würde.

Darüber hinaus verkürzt die magische Widerstandskraft die Dauer, die ein Charakter unter den Effekten gegnerischer Zauber leidet. Besitzt ein Charakter also 20 % magische Widerstandskraft und 10 % Feuerresistenz, würde er 30 % weniger Schaden durch magische Feuerangriffe und 20 % weniger Schaden durch magische Kälteangriffe erleiden. Darüber hinaus wäre die Dauer eines magischen Lähmungseffekts um 20 % reduziert.

Widerstandskraft gegen Schaden

So, wie die magische Widerstandskraft unabhängig von der Art des Elements jeglichem durch Magie verursachten Schaden entgegenwirkt, bietet auch die Widerstandskraft gegen Schaden Schutz gegen sämtliche Schadensarten. Bei magischen Angriffen wird sie zur magischen Widerstandskraft sowie der Elementresistenz oder Rüstung hinzuaddiert. Im Falle von nicht-magischen Angriffen wird sie nur zum grundlegenden Schutz – normalerweise der Rüstung – hinzuaddiert.

Kritische Treffer

Bei jedem Angriff besteht eine geringe Wahrscheinlichkeit, dass ein kritischer Treffer ausgelöst wird. Diese Wahrscheinlichkeit wird durch den, im Attribute-Bildschirm eines Charakters angezeigten, Prozentwert für die kritische Trefferchance angegeben. Gelingt einem Charakter ein kritischer Treffer, verursacht er Bonus-Schaden, der über den Schaden hinausgeht, den ein normaler Angriff verursacht hätte. Die Höhe dieses Schadens wird im gleichen Bildschirm durch den Prozentwert für den kritischen Schaden angegeben.

Sobald die Gesundheitsleiste deines Gegners weiß blinkt, weißt du, dass du einen kritischen Treffer erzielt hast.

FLANKEN-ANGRIFFE

Die Wahrscheinlichkeit, einen kritischen Treffer zu erzielen, ist höher, wenn der Angreifer einen Gegner von hinten attackiert. Dies gilt auch für seitliche Treffer, wenn diese eher im hinteren Körperbereich eines Gegners erfolgen. Da dieser Vorteil von allen Beteiligten eines Kampfes ausgenutzt werden kann, solltest du tunlichst darauf achten, dass es deinen Gegnern nicht gelingt, deinen Gruppenmitgliedern in den Rücken zu fallen!

KRAFT, GEWALT UND TAPFERKEIT

Normale Angriffe sowie zahlreiche Zauber oder Talente erzeugen körperliche Kraft oder Elementargewalt. Jeder Kämpfer kann einem bestimmten Grad an Kraft oder Gewalt widerstehen. Wie viel genau, hängt dabei von der, durch das Stärke-Attribut eines Charakters bestimmten, Tapferkeit sowie der maximalen Gesundheit ab, die wiederum vom Konstitution-Attribut bestimmt wird. Wenn die Kraft oder Gewalt eines Angriffs die Widerstandsfähigkeit des Charakters übersteigt, erleidet dieser die entsprechenden Auswirkungen. Während körperliche Kraft zu Effekten wie Niederschlagen führen kann, verursacht Elementargewalt Effekte, die den Charakter beispielsweise in Brand stecken. Wird ein Kämpfer durch Kraft oder Gewalt überwältigt, unterbricht der Effekt auf jeden Fall dessen aktuelle Angriffe und kann darüber hinaus sein erneutes Eingreifen in den Kampf im Idealfall um einige Sekunden verzögern.

In den Beschreibungen der Zauber und Talente wird die Elementargewalt oder körperliche Kraft durch Angaben wie „4x“ ausgedrückt. Dies bedeutet, dass die von der Fähigkeit erzeugte Gewalt oder Kraft viermal so hoch ist wie der verursachte Schaden. Verursacht die Fähigkeit also nur geringen Schaden, wird ein viermal so hoher Gewalt- oder Kraftwert vermutlich nur geringe Auswirkungen haben – vielleicht gerade genug, um einen Gegner eine Sekunde lang zurückzuwerfen. Verursacht die Fähigkeit hingegen hohen Schaden, kann ein viermal so hoher Gewalt- oder Kraftwert einen Gegner mit Leichtigkeit zu Boden werfen.

GEGNER-RÄNGE

Wie bereits erklärt, werden einige Werte, wie die Angriffs-, Verteidigungs- und Rüstungs-Prozentwerte, im Verhältnis zu einem Gegner mit einem normalen Rang und derselben Stufe wie der Charakter angezeigt. Es gibt fünf verschiedene Ränge von Gegnern, die jedoch der Einfachheit halber meist als normale Gegner, Leutnants sowie Bosse zusammengefasst werden. Die relative Bedrohung eines Gegners lässt sich dabei an der Länge seiner Gesundheitsleiste ablesen: Kurze Gesundheitsleisten stehen für normale Gegner, etwas längere für Leutnants und außerordentlich lange für Bosse.

Gegner mit höheren Rängen erhalten zahlreiche Vorteile, was sich insbesondere an den niedrigeren Angriffs-, Verteidigungs-, Rüstungs-, Resistenz- und Widerstandskraft-Prozentwerten der Gruppe zeigt, wenn diese nicht gegen normale Gegner, sondern gegen Leutnants oder Bosse kämpft. Bewege im Attribute-Bildschirm den Mauszeiger auf den entsprechenden Wert, um dir die genauen Prozentwerte anzeigen zu lassen.

Darüber hinaus sind in einigen Zauber- oder Talentbeschreibungen auch Effekt-Chancen mit dem Hinweis „gegen normalen Gegner“ aufgeführt. Die Wahrscheinlichkeit, dass diese Effekte in Kraft treten, ist bei Gegnern mit höheren Rängen deutlich geringer.

BEDROHUNG

Deine Gegner wählen ihre Ziele abhängig davon, in welchem Charakter sie die größte Bedrohung sehen. Jeder Gegner berücksichtigt dabei drei Faktoren: welcher Charakter die schwerste Rüstung trägt, wer ihm selbst den meisten Schaden zugefügt hat und welcher Charakter ihm am nächsten ist.

Falls sich die Gegner ständig auf Charaktere stürzen, die einem direkten Angriff nicht gewachsen sind, gibt es verschiedene Zauber und Talente, mit deren Hilfe Charaktere Bedrohung aufbauen oder reduzieren können, damit sich die Gegner andere Ziele suchen. Darüber hinaus können Gegner durch Betäubungseffekte dazu gebracht werden, ihre aktuellen Ziele zu vergessen und sich neue zu suchen.

WAFFENSTILE

Ist Hawke ein Krieger oder Schurke, stehen ihm oder ihr pro Klasse zwei mögliche Waffenstile zur Auswahl. Diese Waffenstile bestimmen über die Geschwindigkeit der Angriffe, über die Anzahl der Gegner, die mit einem einzigen Angriff getroffen werden können, und in einigen Fällen auch, welche Talente Hawke einsetzen kann. (Magierstäbe erfüllen eine Doppelfunktion. Sie verschießen im Fernkampf magische Geschosse und dienen auf kurze Distanz als Nahkampfwaffen.) Da jeder von Hawkes Gefährten bereits in seinem persönlichen Lieblings-Waffenstil ausgebildet ist, haben sie diese Wahl nicht.

Zweihändige Waffe

Krieger, die zweihändige Waffen führen, greifen zwar relativ langsam an, treffen dafür aber mit einem einzigen Schlag sämtliche Gegner im vorderen Drittel ihres persönlichen Bereichs. Die Talentgruppe „Zweihändige Waffen“ beinhaltet zahlreiche Angriffe, bei denen sogar noch größere Bereiche des Schlachtfeldes betroffen sind.

Waffe und Schild

Krieger, die sich für eine Einhandwaffe und einen Schild entscheiden, schlagen schneller zu als Krieger mit Zweihändern, treffen dafür aber nur Gegner im vorderen Viertel, statt im vorderen Drittel, ihres persönlichen Bereichs. Der Schild erhöht natürlich außerdem den Rüstungswert des Kriegers und kann darüber hinaus beinahe selbst wie eine Waffe eingesetzt werden. Wenn der Krieger die Talente aus der „Waffe und Schild“-Gruppe effektiv nutzt, kann er den Schild verwenden, um auf Gegner einzuschlagen, die ihm zu nahe kommen.

Zwei Waffen

Schurken, die sich für den Nahkampf entscheiden, können in jeder Hand einen Dolch führen. Die enorme Geschwindigkeit dieses schnellsten Waffenstils macht dabei den relativ geringen Schaden pro Treffer mehr als wett. Da Schurken außerdem bei jedem Treffer Ausdauer zurückerhalten, stellt dieser Waffenstil sicher, dass ihre Energiereserven niemals allzu lange erschöpft sind. Die Talente der „Zwei Waffen“-Gruppe sind vor allem darauf ausgerichtet, im Idealfall gewaltigen Schaden zu verursachen.

Bogenschießen

Schurken, die einen Bogen verwenden, können aus großer Entfernung den Tod auf ihre Gegner herabregnen lassen. Sie sind dabei relativ sicher vor feindlichen Vergeltungsmaßnahmen und ermöglichen der Gruppe mehr Flexibilität bei der taktischen Aufstellung. Pfeile verfügen zwar über eine gewaltige Durchschlagskraft, dafür sind die Schüsse deutlich langsamer als die Angriffe eines Schurken mit zwei Waffen. Wird ein Bogenschütze von Gegnern bedrängt, zückt er einen verborgenen Dolch und wechselt zu einem schnellen Angriffsstil, um sich wieder Platz für seine Schüsse zu verschaffen. Die Talente aus der „Bogenschießen“-Gruppe erlauben es dem Schurken, bestimmte Teile des Schlachtfeldes zu kontrollieren, wodurch die strategischen Möglichkeiten dieses Waffenstils deutlich erweitert werden.

Magierstab

Magier tragen stets magische Stäbe bei sich, mit denen sie ihre Zauber verstärken, normale Angriffe mit magischen Geschossen ausführen und sich im Nahkampf verteidigen. Da der Stab im Gegensatz zu Zaubern kein Mana verbraucht, muss ein Magier nie befürchten, plötzlich vollkommen wehrlos zu sein. Es gibt für den Stabkampf keine spezielle Zauberschule. Er ist vielmehr ein grundlegender Bestandteil aller Schulen. Genau wie Bogenschützen können Magier ihren Stab als Nahkampfwaffe verwenden, wenn ihnen ihre Gegner zu nahe kommen.

KLASSENÜBERGREIFENDE KOMBOS

Jede Klasse verfügt über einen speziellen Statuseffekt, der eine klassenübergreifende Kombo einleiten kann. Bei einer solchen Kombo setzt ein Charakter ein Talent oder einen Zauber ein, um einen Gegner mit dem Effekt zu beeinträchtigen, bevor ein Charakter einer anderen Klasse diesen Zustand mit einem anderen Talent oder Zauber ausnutzt. Dies führt zu einem außergewöhnlich mächtigen Angriff.

Krieger können Gegner ins STRAUCHELN bringen, indem sie eines von zahlreichen verbesserten Talenten aus den Gruppen „Vorreiter“ und „Kriegstreiber“ einsetzen. Während Magier das STRAUCHELN eines Gegners durch Einsatz von verbesserten Zaubern aus der arkanen oder urtümlichen Schule der Magie ausnutzen können, haben Schurken diese Möglichkeit, indem sie verbesserte Talente der „Zwei Waffen“-Gruppe einsetzen.

Magier können Gegner BRÜCHIG machen, indem sie einen von zahlreichen verbesserten Zaubern aus den urtümlichen und elementaren Schulen der Magie einsetzen. Während Krieger den BRÜCHIGEN Zustand eines Gegners durch Einsatz von verbesserten Talenten aus der Gruppe „Zweihändig“ ausnutzen können, haben Schurken diese Möglichkeit, indem sie verbesserte Talente aus der Gruppe „Bogenschießen“ einsetzen.

Schurken können Gegner BENOMMEN machen, indem sie eines von zahlreichen verbesserten Talenten aus den Gruppen „Sabotage“, „Halunke“ und „Bogenschießen“ einsetzen. Während Krieger die BENOMMENHEIT eines Gegners durch Einsatz von verbesserten Talenten aus der Gruppe „Waffe und Schild“ ausnutzen können, haben Magier diese Möglichkeit, indem sie verbesserte Zauber aus der Schule des Geistes einsetzen.

Sobald der Gegner die Auswirkungen einer klassenübergreifenden Kombo erleidet, verschwinden die Effekte STRAUCHELN, BRÜCHIG und BENOMMENHEIT. Die zusätzlichen Vorteile durch diese Effekte sind also nur aktiv, solange die Kombo noch nicht abgeschlossen ist (siehe *Statuseffekte S. 26)*.

STATUSEFFEKTE

Zahlreiche Talente, Zauber und Gegenstände bewirken Effekte, die über bloßen Schaden hinausgehen. Neben einfacheren Effekten wie Niederwerfen gibt es auch komplexere, die über einen längeren Zeitraum anhalten und weiter unten beschrieben werden. Gegner können von all diesen Effekten betroffen sein, Hawkes Gruppe nur von einigen.

Brüchig

Gegner, die durch einen Magier BRÜCHIG gemacht wurden, erleiden durch sämtliche Angriffe deutlich mehr Schaden. Ein Schurke oder Krieger kann eine klassenübergreifende Kombo ausführen, indem er ein Talent mit einem Schadensbonus gegen BRÜCHIGE Ziele einsetzt.

Benommenheit

Gegner, die durch einen Schurken BENOMMEN gemacht wurden, erleiden hohe Abzüge auf Verteidigung. Ein Krieger oder Magier kann eine klassenübergreifende Kombo ausführen, indem er ein Talent oder einen Zauber mit einem Schadensbonus gegen BENOMMENE Ziele einsetzt.

Strauchelnd

Gegner, die durch einen Krieger ins STRAUCHELN gebracht wurden, erleiden Abzüge auf Angriff und Verteidigung. Ein Schurke oder Magier kann eine klassenübergreifende Kombo ausführen, indem er ein Talent oder einen Zauber mit einem Schadensbonus gegen STRAUCHELNDE Ziele einsetzt.

Verwirrung

Ein verwirrter Gegner greift möglicherweise seine Verbündeten an oder trifft sonstige irrationale Entscheidungen.

Bannen

Bannen-Effekte lösen anhaltende gegnerische Magie auf, was normalerweise bedeutet, dass anhaltende Modi deaktiviert werden. Dies betrifft sowohl Magie, die gegnerische Kampffähigkeiten verbessert, als auch Magie, die die Verbündeten des Bannenden schwächt.

Versklavung

Versklavte Gegner kämpfen während der Dauer des Effekts als Hawkes Verbündete.

Verbergen

Durch „Verbergen“ werden Verbündete teilweise vor dem Blick ihrer Gegner verhüllt. Dies führt zu einer deutlich höheren Wahrscheinlichkeit, gegnerischen Angriffen ausweichen zu können.

Stille

„Stille“ hindert die Kämpfenden daran, Zauber oder Talente einzusetzen. Sie können sich allerdings weiterhin bewegen und normale Angriffe ausführen.

Verstohlenheit

„Verstohlenheit“ bewirkt, dass ein Kämpfer von Gegnern nicht mehr gesehen wird. Die Verstohlenheit geht normalerweise verloren, wenn ein verstohlener Charakter eine Aktion ausführt, die über reine Bewegung hinausgeht. Verstohlene Charaktere können außerdem noch immer von Angriffen getroffen werden, die ein ganzes Gebiet betreffen. Sobald ein verstohlener Gegner Schaden erleidet, wird er wieder sichtbar.

Betäubung/Schlaf/Zurückwerfen/ Niederschlag/Lähmung/Festhalten

All diese Statuseffekte verhindern, dass das betroffene Ziel eine Aktion ausführen kann, und bewirken außerdem, dass gerade ausgeführte Aktionen abgebrochen werden. Die Effekte unterscheiden sich allerdings in ihrer optischen Darstellung. Darüber hinaus vergessen betäubte Feinde, wer ihr aktuelles Ziel ist. Sie suchen sich deshalb ein neues Ziel (häufig auch dasselbe wie zuvor), sobald die Betäubung nachlässt. Schlafende Feinde wachen auf, sobald sie erneut Schaden erleiden.

TAKTIKEN

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

Verhalten

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

Grundlegende Taktiken

Wenn deine Charaktere neue Zauber und Talente erlernen, erscheinen in den Taktik-Voreinstellung (wie Unterstützer, Vernichter oder Heiler) automatisch neue Kombinationen aus Bedingungen und Aktionen. So wird beispielsweise bei Bethany die Taktik „Heiler“ erscheinen, sobald sie den Zauber „Heilen“ erlernt hat, auch wenn diese Voreinstellung zuvor leer war. Entscheide dich einfach für eine Taktik-Voreinstellung, bei der genau die Aktionen ausgeführt werden, die du dir für den jeweiligen Charakter vorstellst. Erlernt dieser Charakter dann weitere ähnliche Fähigkeiten, erscheinen auch mehr Taktiken.

Eigene Taktiken

Du kannst außerdem eigene Taktiksets erstellen, indem du entweder die Voreinstellungen bearbeitest oder mithilfe der als EIGEN gekennzeichneten Voreinstellung ganz von vorne beginnst.

Nehmen wir an, du möchtest eine neue Taktik hinzufügen, die Bethany anweist, einen Feuerball zu wirken, sobald sich mehrere Gegner innerhalb eines kleinen Gebiets befinden. Wechsle dafür zunächst zu Bethany und klicke dann auf ein Bedingung-Feld auf der linken Seite des Bildschirms. Wähle im nun erscheinenden Menü als Erstes, auf wen diese Taktik Auswirkungen haben soll. Da du mit dieser Bedingung versuchst, eine Reihe von Gegnern zu verbrennen, musst du die Option GEGNER auswählen. Nun öffnet sich ein weiteres Menü. Wähle zunächst UMRINGT und dann VON MINDESTENS 2 GEGNERN UMGEBEN. Deine erste Bedingung sieht nun folgendermaßen aus: Sobald drei Gegner (ein Gegner und zwei weitere in seiner Nähe) nah beieinander sind, erkennt das Spiel, dass die Bedingung erfüllt ist, und aktiviert die entsprechende Aktion.

Diese Aktion musst du nun festlegen. Klicke auf der rechten Seite des Bildschirms auf das Feld neben der zuvor erstellten Bedingung. Wähle FÄHIGKEIT EINSETZEN und dann FEUERBALL.

Und das war es auch schon! Da die Taktiken immer von oben nach unten überprüft werden, solltest du dringende Aufgaben wie Heilung möglichst weit nach oben setzen. Verschiebe Taktiken nach oben oder unten, indem du die vorangestellte Nummer anklickst und die Taktik mit der Maus an eine neue Position ziehst. Du kannst außerdem einzelne Taktiken deaktivieren, indem du das Häkchen-Symbol neben deren Nummer anklickst.

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

Wenn dein Charakter Stufen aufsteigt, erhältst du zusätzliche Bedingungs- und Aktions-Felder, wodurch du auch komplexere Kampfstrategien entwickeln kannst.

GEGENSTÄNDE

In *Dragon Age II* gibt es Hunderte einzigartige Gegenstände aus fünf Hauptgruppen: ausrüstbare Gegenstände wie Waffen, Rüstungen oder Accessoires, verwendbare Gegenstände wie Heiltränke, Runen zur Verzauberung von Waffen und Rüstungen, Handwerksgegenstände wie Rezepte und Rohstoffe sowie Plot-Gegenstände wie Schlüssel oder Geschenke für Hawkes Gefährten.

INVENTAR

Im Inventar werden sämtliche verwendbaren und ausrüstbaren Gegenstände aufbewahrt, die du kaufst, findest oder mithilfe des Handwerkssystems herstellst. (Die zur Herstellung von Gegenständen benötigten Rezepte und Rohstoffe werden hingegen im Handwerk-Bildschirm aufgeführt. Plot-Gegenstände erscheinen nicht im Inventar.)

Bewege im Inventar den Mauszeiger auf einen Gegenstand, um diesen zu untersuchen. Dir werden dadurch die verschiedenen, in diesem Handbuch erklärten, Eigenschaften des Gegenstands angezeigt. Ist ein Charakter mit einem anderen Gegenstand derselben Art ausgerüstet, wird dir ein Vergleich zwischen den beiden Gegenständen angezeigt.

Um einen Gegenstand auszurüsten oder abzulegen, musst du ihn in das entsprechende Feld neben dem Charakter oder von dort weg ziehen. Alternativ kannst du auch einen Doppelklick auf den Gegenstand ausführen. Um einen verwendbaren Gegenstand zu benutzen, musst du ebenfalls einen Doppelklick auf diesen ausführen. Du kannst einen verwendbaren Gegenstand außerdem in die Schnellleiste ziehen und ihn dann genau wie einen Zauber oder ein Talent einsetzen.

Sterne

Im Inventar werden neben jeder Waffe, jedem Rüstungsteil und jedem Accessoire ein bis fünf Sterne angezeigt. Diese liefern eine Einschätzung, wie nützlich der Gegenstand angesichts der Klasse und aktuellen Stufe des Charakters ist. Ein für die aktuelle Stufe normaler Gegenstand besitzt zwei Sterne. Wenn die Charaktere aufsteigen, nehmen die Sterne neben einem Gegenstand ab, um anzuzeigen, dass dieser nicht mehr angemessen ist und ausgetauscht werden sollte.

Limit

Du kannst nur eine begrenzte Menge an Ausrüstung bei dir tragen. Ist das Inventar voll, musst du erst Gegenstände verkaufen oder zerstören, bevor du weitere aufnehmen kannst. Kaufe dir einen Rucksack, um das Limit des Inventars zu erhöhen.

Plunder

Findest du in deinem Inventar einen Gegenstand, den du vermutlich niemals benutzen wirst, kannst du diesen mit der rechten Maustaste anklicken und dann die Option ZUM PLUNDER SCHIEBEN auswählen. Einige Gegenstände, die zwar einen gewissen Wert besitzen, ansonsten aber nutzlos sind, werden direkt in die Kategorie „Plunder“ verschoben, sobald du sie einsammelst. Dieser Plunder wirkt sich zwar auf dein Inventar-Limit aus, kann aber in einem Laden auf einen Schlag verkauft werden. Um Platz in deinem Inventar zu schaffen, kannst du Gegenstände außerdem zerstören, indem du sie mit der rechten Maustaste anklickst und dann die Option ZERSTÖREN auswählst.

BEHÄLTER/BEUTE

Ist ein Objekt oder gegnerischer Leichnam von einem Schimmer umgeben, enthält dieser Gegenstände, die du einsammeln kannst – vorausgesetzt natürlich, du bist in der Lage, den Behälter zu öffnen, und verfügst über genügend Platz in deinem Inventar. Viele Türen und Truhen sind allerdings verschlossen, wenn du sie findest. Um ein Schloss zu öffnen, brauchst du entweder den richtigen Schlüssel oder einen Schurken, der es knackt. Während einfache Schlösser von jedem Schurken geknackt werden können, sind für komplexere Mechanismen zusätzliche Punkte im Klugheit-Attribut erforderlich. Schurken erlangen bei 20, 30 und 40 Punkten Klugheit die Fähigkeit, auch schwierigere Schlösser zu knacken.

GEGENSTANDS-SETS

Ist ein Charakter mit mehreren Gegenständen desselben Sets – die normalerweise ähnliche Namen haben – gleichzeitig ausgerüstet, erhält er einen zusätzlichen Bonus. Wenn du einen solchen Bonus für ein Gegenstands-Set erhältst, erscheint im Fähigkeiten-Bildschirm des Charakters eine zusätzliche passive Fähigkeit. Solltest du mehrere Gegenstands-Sets finden, die gleichzeitig ausgerüstet werden können, werden die entsprechenden Boni addiert.

GEGENSTANDSEFFEKTE

Einige Ausrüstungsgegenstände können die Werte eines Charakters verbessern (oder auch verschlechtern). Wenn du einen Gegenstand im Inventar untersuchst, werden positive Effekte grün und negative Effekte rot angezeigt. Diese Boni oder Abzüge werden wirksam, sobald du den entsprechenden Gegenstand ausrüstest.

RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN DER GEFÄHRTEN

Obwohl Hawkes Gefährten ihre Kleidung selbst auswählen, sind auch für ihre Rüstungen und Roben einige Verbesserungen verfügbar. Sobald du eine dieser Verbesserungen findest, übernimmt der entsprechende Gefährte sie automatisch. Wenn du dir seine Rüstung anschließend im Inventar ansiehst, wird die Verbesserung in Grün angezeigt.

RUNEN

Hochwertige Waffen und Rüstungen können verbessert werden, indem mithilfe einer Verzauberungsvorrichtung eine oder mehrere Runen an ihnen angebracht werden.
Man findet Runen zwar nur selten, sie können jedoch durch Handwerk hergestellt werden. Sobald eine Rune angebracht wurde, werden ihre Eigenschaften dem Gegenstand hinzugefügt. Sie kann allerdings nicht wieder entfernt, sondern nur durch eine andere Rune ersetzt werden. Bei diesem Vorgang wird die ursprüngliche Rune zerstört. Die Effektivität einer Rune hängt von der Qualität der Waffe oder Rüstung ab, an der sie angebracht wird. Du solltest dir deine besten Runen also für die beste Ausrüstung aufheben.

HANDWERK

Erfahrene Handwerker sind ständig auf der Suche nach neuen Arten der Rohstoffe, die sie in ihrem Metier verwenden. Wenn Hawke in der Wildnis Rohstoffe und ein Rezept für deren Verwendung entdeckt, werden die Handwerker im Austausch für Münzen mit Freuden verwendbare Gegenstände wie Tränke, Gifte, Bomben oder Runen herstellen. Nach einer ersten Begegnung mit einem Handwerker kann Hawke Gegenstände der jeweiligen Art auch von zu Hause aus bestellen.

Nachdem Hawke die ersten Bestände eines Rohstoffes gefunden hat, kümmern sich die Handwerker fortan selbst um deren weitere Gewinnung. Die Rohstoffe gehen also nicht zur Neige, wenn die Handwerker Gegenstände herstellen. Sollte Hawke eine bestimmte Art eines Handwerksrohstoffes nicht entdecken, kannst du dir sicher sein, dass diese irgendwann von jemand anderem gefunden wird. Nicht entdeckte Rohstoffe verschwinden somit im Laufe der Jahre.

TIPPS ZUR LEISTUNG

Macintosh Software-Aktualisierung

Ältere Versionen der Software deines Mac OS X-Systems können zu Problemen mit der Spielleistung führen. Um sicherzustellen, dass du die neueste Version von Mac OS X verwendest, wähle im Apple-Menü bitte „Software-Aktualisierung“ und folge den Anweisungen, um deine Software upzudaten.

Probleme bei der Ausführung des Spiels

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

Allgemeine Tipps zur Fehlerbehebung

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

KUNDEN-SUPPORT

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

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

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ oder Windows 7 bitte unter **Start > Spiele** das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

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

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

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

Öffnen der EA-Hilfedatei (Macintosh):

1. Lege die Spiel-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicke auf das Finder-Symbol im Dock.
3. Öffne ein neues Finder-Fenster, indem du im Dateimenü „Ablage > Neues Fenster“ klickst.
4. Klicke im Finder-Fenster auf das Spiel-Symbol.
5. Öffne die Datei **Support > European Help Files\EA Help\De > EA-Help-de.htm**.

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

EA-SUPPORT IM INTERNET

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

www.electronicarts.de

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

Kontaktinformationen

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

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

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

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

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

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

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

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

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

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

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

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

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

MITWIRKENDE

BIOWARE

Dragon Age II
Senior Leadership

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

Art and Animation

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

Audio, Localization, and External Resources

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

Design

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

Production

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

Programming

Audio Programmers: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

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

Localization Programmers: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

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

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

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

Quality Assurance

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

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

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

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

Marketing

Worldwide Director of Marketing: David S. Silverman

Senior Director of Marketing, Europe: Maria Sayans

Advertising: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

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

Product Management: Randall Bishop

Public Relations: Andrew Wong (Manager), Cindy Lum

Video: Neel Upadhye

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

Studio Leadership, BioWare Edmonton

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

Senior Director, Creative Development: Alistair McNally

Senior Director, Development Operations: Shauna Perry

Senior Director, Finance: Kevin Gunderman

Senior Director, Operations: Vince Waldon

Senior Director, Business Planning and Development: Richard Iwaniuk

Director of Human Resources: Mark Kluchky

Director of Programming: Daniel Martin

Quality Assurance Department Manager: Tulay Tetiker

Co-Director of Production: Duane Webb

Assistant Director of Art and Animation: Dean Andersen

Assistant Director of Design: Preston Watamaniuk

Assistant Director of Information Systems: Lee Evanochko

Senior Manager of Product Planning and Development: Chris Bain

Executive Assistants: Teresa Meester, Greta Melinchuk

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

Finance Managers: David Conway, Vanessa Potter

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

Information Systems and Facilities

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

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

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

Facilities: Dean Crowell (Manager), Kelly Wambold

Additional Information Systems: Hanne Bjornstad

Special Thanks

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

CAST

Hawke: Sylvie Mißbach, Sascha Rotemund

Anders: Tammo Kaulbarsch

Aveline: Gundi Eberhard

Bethany: Tanya Kahana

Carver: Tim Knauer

Fenris: Dennis Schmidt-Foß

Isabela: Bianca Krahl

Meredith: Kerstin Sanders-Dornseif

Merrill: Schaukje Könning

Varric: Thilo Schmitz

Additional Voices: Walter Ahlich, Christoph Banken, Michael Baral, Michael Bauer, Valeriu Berel, Ariane Borbach, Diana Borgwardt, Konrad Bösherz, Dirk Bublies, Stephan Buchheim, Uwe Büschken, Karin David, Matthias Deutelmoser, Heide Domanowski, Kerstin Draeger, Oliver Elias, Nick Fossberg, Rainer Fritzsche, Joseline Gassen, Helmut Gauss, Cathlen Gawlich, Sven Gerhardt, Stefan Gossler, Rafi Guesseus, Karlo Hackenberger, Nicole Hannak, Mario Hassert, Melanie Hinze, Stephan Hoffmann, Giuliana Jakobeit, Julius Jelinek, Uwe Jellinek, Wicki Kalaitzi, Joachim Kaps, Rubina Karaoka, Martin Kautz, Tobias Kluckert, Uli Krohm, Michael Krüger, Florian Krüger-Shantin, Sebastian Liebich, Klaus Lochthove, Peter Lontzek, Jaron Löwenberg, Luise Lunow, Leonhard Mahlich, Nico Mamone, Yesim Meisheit, Steven Merting, Julia Meynen, Sandrine Mittelstädt, Tim Moeseritz, Kaya Möller, Daniel Montoya, Tommy Morgenstern, Dirk Müller, Marion Musiol, Tobias Nath, Klaus Peter-Grap, Dirk Petrick, Michael Pink, Filippe Pirl, Erich Räuker, Robert Rausch, Olaf Reichmann, Peter Reinhardt, Anke Reitzenstein, Raul Richter, Ricardo Richter, Sarah Riedel, Angela Ringer, Jan-David Roenfeldt, Anja Rybiczka, Tim Sander, Kerstin Sanders-Dornseif, Björn Schalla, Matthias Scherwernikas, Tilo Schmitz, Thomas Schmuckert, Frank Schröder, Michael Schwager, Assad Schwarz, Daniel Sellier, Oliver Siebeck, Felix Spiess, Sonja Spuhl, Britta Steffenhagen, Julia Stoelpel, Dirk Stollberg, Victoria Sturm, Ulrike Stürzbecher, Maria Sumner, Patrick Tavanti, Boris Tessmann, Bea Tober, Magdalena Turba, Ann Vielhaben, Bernhard Völger, Till Völger, Bernd Vollbrecht, Antje von de Ahe, Sabine Walkenbach, Carsten Wilhelm, Sabine Winterfeld, Jeffrey Wipprecht, Jesco Wirthgen, Roland Wolf, Christian Zeiger, Julia Ziffer

ELECTRONIC ARTS

BioWare Group Leadership

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

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

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

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

Corporate Leadership

Chief Executive Officer: John Riccitiello

Chief Operating Officer: John Schappert

Chief Financial Officer and Executive Vice President: Eric Brown

Executive Vice President, Business and Legal Affairs: Joel Linzner

Executive Vice President, Human Resources: Gabrielle Toledano

Vice President, Corporate Communications: Jeff Brown

EA Games Label Leadership

President: Frank Gibeau

Chief Operations Officer and Senior Vice President: Bryan Neider

Chief Financial Officer and Vice President: Mike Williams

Chief Revenue Officer and Executive Vice President: Jeff Karp

Chief Technology Officer and Vice President: David O'Connor

Vice President, Human Resources: Mala Singh

Vice President, Public Relations: Tammy Schachter

Localization

International Project Managers: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

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

Coordination: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner

Mastering: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Recording: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

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

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

Motion Capture

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

Online

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

Quality Assurance

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

EXTERNAL PARTNERS

Art and Animation

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

Audio and Localization

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

Programming

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

TransGaming, Inc.

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

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

GEWÄHRLEISTUNG

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

GARANTIE

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

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

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

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

Gesetzliche Rechte bleiben von dieser Garantie unberührt.

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

Uses Bink Video. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.
This game uses Cider Technology from TransGaming Inc.
Cider™ is Copyright © 2000–2011 TransGaming Inc.
Macintosh Conversion by TransGaming Inc.

Cider C/C++ runtime components (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll, and msvcp90.dll) include portions of Visual C++ 6.0 runtime components and portions of Dinkum Compleat C/C++ Libraries. Visual C++ 6.0 runtime components are Copyright © 1999 Microsoft Corp. Dinkumware components are Copyright © 1989–2006 by P.J. Plauger and Dinkumware Ltd.
Cider MFC & ATL components (MFC42.dll, MFC71.dll) include the Visual C++ 6.0 MFC & ATL components. Visual C++ 6.0 MFC & ATL components are Copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.
Cider includes libpng, Copyright © 1995–2004 the libpng project authors (see http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt for a complete list)
This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.
Cider includes libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.
Cider uses NVIDIA's Cg Toolkit, Copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.
Cider includes dmalloc, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger
Cider includes CSRI malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto
Cider includes The Better String Library (bstring) Copyright © 2002–2006 Paul Hsieh
Cider includes Unshield, Copyright © 2003 David Eriksson
Portions of this software are Copyright © 2006, Industrial Light & Magic, a division of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Portions contributed and copyright held by others as indicated. All rights reserved.
iniParser Portions Copyright © 2000 by Nicolas Devillard, used under the MIT License below.
Portions of this software are copyright © 1996–2010 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.
Portions of this software are copyright © 2006 Simon Brown and contributors of the Squish project (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). All rights reserved.
The Cider libquartz.dylib component includes portions of ffmpeg, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.
Cider is distributed under the terms of the Cider Technology License listed below.
Portions of Cider are Copyright © 2002–2006 the ReWind project authors (see http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind for a complete list). ReWind components are available under the terms of the ReWind license found below.
Portions of Cider are Copyright © 1993–2010 the Wine project authors (see http://source.winehq.org/source/AUTHORS for a complete list). Wine components are available under the terms of the GNU Lesser General Public Licence (LGPL) found below.
Source code to the LGPL components is available through: http://transgaming.org/cvs/
Other Cider components available from http://transgaming.org/cvs/ are licensed separately under terms described in the LICENSE files that accompany them.