목차(CONTENTS)

- 게임 설치 2
- 게임 시작하기 2
- 조작방법 3
- 메인 메뉴 4
- 게임 소개 4
- 호크 만들기 5
- *드래곤 에이지: 오리진* 이벤트 가져오기 6
- 대화 6
- 동료 7
- 캐릭터 성장 8
- 전투 10
- 아이템 22
- 제작진 24
- 성능 관련 팁 28
- 기술 지원 29
- EA KOREA 고객지원 안내 30
- EA KOREA 고객 지원실 31

게임 설치

알림: 시스템 요구 사항에 대해서는 readme 파일을 참고해주십시오.

설치(디스크 사용자):

디스크를 디스크 드라이브에 넣고 화면 상의 지시에 따르십시오.

자동 실행 메뉴가 자동으로 표시되지 않는다면, Windows® 7, Windows® Vista™, Windows® XP에서 시작 > 실행을 열고 상자에 **D:\AutoRun.exe**를 입력한 다음(CD/DVD-ROM 표시 문자가 'D:'가 아니라면 해당 문자를 수정해주십시오), '**확인**'을 눌러 인스톨러를 수동으로 실행하십시오.

게임이 설치되면 게임의 자동실행 메뉴에서 직접 실행하거나, **시작** 메뉴에서 게임을 찾아 실행할 수 있습니다.

설치(EA 스토어 사용자):

알림: EA 스토어를 방문하시면, EA의 PC 제품을 바로 구매하여 다운로드 받으실 수 있습니다. www.eastore.ea.com로 방문하시어, 다양한 EA의 PC 제품을 확인하시기 바랍니다.

EA 다운로드 매니저로 게임을 다운로드하면, 표시되는 설치 아이콘을 클릭하고 화면 상의 지시를 따르십시오.

(게임이 설치되었다면) EA 다운로드 매니저에서 게임을 바로 실행합니다.

알림: 게임을 이미 구매했고 다른 PC에 설치하고 싶다면, 먼저 EA 다운로드 매니저를 다른 PC에 다운로드하여 설치하십시오. 그다음 응용 프로그램을 실행하고 EA 계정으로 로그인합니다. 표시되는 목록에서 적절한 타이틀을 선택한 다음 시작 버튼을 클릭해 게임을 다운로드하십시오.

매킨토시에 설치:

1. 게임 디스크를 DVD-ROM 드라이브에 삽입합니다. 바탕화면에 게임 디스크를 의미하는 DVD 아이콘이 표시될 것입니다. 아이콘을 더블 클릭해 설치 프로그램을 실행하십시오.
2. 프로그램 하단에 있는 게임 설치 아이콘을 선택해 설치 메뉴를 엽니다.
3. 화면 상의 지시에 따라 설치를 마무리하십시오.

게임 시작하기

게임 시작 방법:

PC:

Windows Vista나 Windows 7에서 게임은 **시작 > 게임 메뉴**에 있으며,
구 버전 Windows에서는 **시작 > 프로그램**(또는 **모든 프로그램**) 메뉴에 있습니다.

매킨토시:

파인더 창을 열고 "응용 프로그램"을 선택한 다음 게임 아이콘을 더블 클릭합니다.

조작방법

마우스 휠로 카메라를 축소 또는 확대합니다. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 드래그하면 카메라를 회전할 수 있습니다.

대부분의 행동은 마우스 우클릭으로 실행합니다. 특정 대상을 우클릭하면 선택한 캐릭터가 적 공격, 아군 캐릭터에 말 걸기, 시체 약탈하기, 문 열기, 레버 당기기 같은 적절한 행동을 합니다. 키보드로 캐릭터를 이동하고 싶지 않다면, 지면을 우클릭하여 캐릭터가 해당지역으로 이동하게 합니다.

하지만 (퀵바를 클릭하거나 퀵바 능력에 대응하는 숫자키를 눌러서) 목표가 필요한 주문이나 기술을 선택했다면, 목표를 좌클릭해야 합니다.
우클릭은 주문이나 기술을 취소합니다. 좌클릭은 조작할 파티원을 선택하는 역할도 합니다. 여러 파티원을 좌클릭한 다음 주위에 표시되는 상자를 드래그하세요.

일반 조작(GENERAL CONTROLS)	
퀵 세이브	F5
퀵 로드	F9
대상 강조	TAB
메인 인터페이스 감추기	V
스크린 샷 찍기	PRT SCN
캐릭터	C
일지	J
인벤토리	I
능력	P
지도	M
전략	\
일시정지 메뉴	ESC

이동/카메라(MOVEMENT/CAMERA)	
앞으로 달리기	W
카메라 왼쪽으로 회전	A
뒤로 달리기	S
카메라 오른쪽으로 회전	D
왼쪽으로 달리기	Q
오른쪽으로 달리기	E
카메라 위로 회전	HOME
카메라 아래로 회전	END
확대	Pg Dn (또는 위로 스크롤)
축소	Pg Up (또는 아래로 스크롤)
달리기/걷기 전환	/ (숫자 패드)

전투(COMBAT)	
일시정지	SPACEBAR
가장 근접한 적 조준하고 공격	R
퀵바 능력 사용	1-0
퀵 힐	-
퀵 마나/스태미나	=
파티 이동/대기	H
전 파티원 선택	CTRL + A
캐릭터 1명 선택	F1-F4
캐릭터 다수 선택	SHIFT + F1-F4

메인 메뉴(MAIN MENU)

메인 메뉴는 특별한 설명 없이도 쉽게 이해할 수 있습니다. 게임을 시작하려면 새 게임(NEW GAME)을 선택하세요. 저장한 게임을 다시 하려면 게임 불러오기(LOAD GAME)를, 가장 최근에 저장한 게임을 불러오려면 재개(RESUME)를 선택하세요.

드래곤 에이지 서버에 등록하기(SIGN IN TO *DRAGON AGE*™ SERVERS)

서버에 등록하면 EA 계정에 로그인해(아니면 새 계정을 만들어) 도전 과제와 캐릭터 프로필을 http://social.bioware.com에 기록할 수 있습니다. 로그인했을 때 업로드 되는 데이터를 바꾸고 싶다면, 계정 옵션(Account Options) 화면을 이용하세요.

다운로드 콘텐츠(DOWNLOADABLE CONTENT)

드래곤 에이지 2 발매 후 제공되는 신규 콘텐츠가 표시되며, 다운로드한 콘텐츠도 여기서 관리할 수 있습니다.

플레이하려면 최종 사용자 사용권 계약에 동의해야 합니다. 온라인 기능 및 서비스를 이용하려면 EA 계정이 있어야 하고 한 번 사용하면 양도할 수 없는 동봉된 일련번호로 등록해야 합니다. EA 온라인 개인보호 정책과 서비스 이용약관은 WWW.EA.COM에서 확인할 수 있습니다. 계정에 등록하려면 만 14세 이상이어야 합니다. EA는 가능할 때 특정 부가 콘텐츠와 업데이트를 무상으로 제공할 수 있습니다. EA는 WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES에 고지 후 30일 후에 온라인 기능을 중단할 수 있습니다.

게임 소개(INTRODUCTION)

*드래곤 에이지 2*는 다섯 번째 블라이트(*FIFTH BLIGHT*)의 생존자이자 테다스(*THEDAS*)를 완전히 바꿔버릴 사건의 주인공이 되는, 한 호크 가문 사람의 이야기입니다.

모든 이야기가 기록으로 남겨진 것은 아닙니다. 어떻게 일개 난민이 커크월(Kirkwall)의 챔피언이 되었는지 알고 있는 사람은 극히 소수에 불과합니다. 이야기는 일어나는 당시가 아니라 한참 후를 기준으로 서술됩니다. 그리고 화자는 때론 과장도 덧붙입니다.

호크 만들기(CREATING HAWKE)

우리의 화자인 바릭(Varric)은 이 이야기를 한두 번 말한 적이 있습니다. 그는 호크를 아주 특이한 방식으로 기억합니다. 아, 물론 사실과 다른 점도 있겠죠. 어쨌든 누가 그에게 반박하겠습니까?

하지만 바릭조차도 속일 수 없는 몇 가지 기본적인 사항이 있습니다. 여자가 사실은 남자였다거나, 전사가 사실은 마법사였다고 하는데도 관중들이 진지하게 들어줄 거라 기대하진 마세요.

클래스(CLASS)

호크의 클래스는 게임을 진행하면서 호크가 배울 수 있는 능력을 결정하며, 전투에도 엄청난 영향을 미칩니다. 클래스, 그리고 성별은 호크에 대한 이야기 속 캐릭터들의 반응에도 영향을 줍니다.

전사(Warrior)

전사는 최전선에서 활약하는 싸움꾼이며, 파티가 공격을 받을 때 핵심적인 역할을 합니다. 거대한 양손 무기를 휘둘러 한 방에 적 여러 명을 처리하는 전사도 있고, 한 손 무기와 방패를 장비해 연속 공격을 하는 전사도 있습니다.

마법사(Mage)

마법사는 어려운 주문을 외우고 지팡이를 휘둘러 마법 공격을 합니다. 적과의 1 대 1 대결에는 대단히 취약하지만, 파티원들이 보호해주기만 한다면 마법사는 강력한 대미지를 입히고 아군을 치료해줍니다. 악마에 사로잡히기 쉽다는 이유로, 대부분의 테다스 국가에서 마법사들은 박해받거나 엄중한 감시를 받습니다.

도적(Rogue)

도적은 재주가 뛰어난 싸움꾼으로, 양손으로 단검을 휘두르거나 원거리에서 화살을 퍼붓습니다. 도적은 적 개인을 쓰러뜨리는 데 특히 뛰어나며, 자물쇠를 따거나 함정을 해제할 수 있는 유일한 클래스입니다.

클래스 비교(Class Comparison)

	전사	마법사	도적
초기 속성 보너스	힘 +3	마법 +3	민첩 +3
	건강 +2	의지 +2	숙련 +2
	의지 +1	숙련 +1	의지 +1
초기 기술/마법	폼멜 스트라이크	마인드 블라스트	미아즈믹 플라스크
초기 체력	160	100	125
초기 스태미나/마나	105	160	130
스태미나/마나 재생	킬 할 때마다	지속적으로	히트할 때마다

드래곤 에이지: 오리진 이벤트 가져오기 (IMPORTING THE EVENTS OF *DRAGON AGE : ORIGINS*)

바릭이 각색해주는 이야기를 잠시 들어보면, 질문자들은 더 자세한 내용을 알고 싶어합니다. 호크가 정말 바릭의 말처럼 생겼을까? 호크는 그레이 워든(Grey Warden)이 데네림(Denerim)의 요새 정상에서 악마 왕을 쓰러뜨릴 때까지 페렐든(Ferelden)을 파괴해 온 다섯 번째 블라이트 사건에 어떻게 연루된 걸까?

이 시점에서 여러분은 *드래곤 에이지: 오리진*의 세이브 파일을 가져와 바릭의 이야기가 여러분이 기억하는 역사와 일치하게 만들 수 있습니다. 오리진의 일반적인 진행 과정을 담은, 미리 작성된 3가지 역사를 선택하셔도 좋습니다.

게임 클리어 여부에 상관없이 *드래곤 에이지: 오리진*, 확장판 *드래곤 에이지: 어웨이크닝*, 다운로드 콘텐츠인 *골렘즈 오브 암가락*과 *위치 헌트*의 세이브 파일을 가져올 수 있습니다. 게임을 클리어하지 않았다면, 바릭이 자기가 제일 많이 들었던 소문을 바탕으로 *드래곤 에이지: 오리진*의 남은 이야기를 추측할 것입니다.

대화(CONVERSATIONS)

대화에서 호크가 말할 차례가 되면, 호크가 할 수 있는 다양한 말이 있는 대화 휠이 표시됩니다. 선택지는 대부분 게임에서 이전에 했던 선택에 따라 달라집니다.

표시되는 글은 선택했을 때 호크가 말하게 되는 긴 문장의 일부입니다. 문장마다 휠 중앙에는 문장이 의도하는 반응이나 분위기를 보여주는 아이콘이 함께 표시됩니다.

아이콘(ICONS)

호크가 도움이 되거나 대단히 친절해집니다.

호크가 쾌활하고 영리한 사람이 됩니다.

호크가 풍자적이고, 유머러스하거나 재치 있는 사람이 됩니다.

호크가 매력적으로 행동하게 됩니다.

호크가 공격적으로 말하거나 행동하게 됩니다.

호크가 직설적이거나 무례하게 행동하게 됩니다.

호크가 싸움을 벌이거나 대화하는 사람을 공격/살해하게 됩니다.

호크가 친구에게 대신 말하거나 행동하게 합니다.

호크가 추파를 던지거나 진한 로맨스를 추구하게 됩니다.

호크가 로맨스를 완전히 끝내거나 유혹을 거절하게 됩니다.

호크가 동의하게 됩니다.

호크가 찬성하지 않거나 거절하게 됩니다.

호크가 다양한 선택지 중 하나를 고르고 있습니다.

호크가 이전에 내린 결정 때문에 발생한 특별한 선택을 하고 있습니다.

호크가 돈을 갈취하거나 정보원에게 돈을 지급하게 됩니다.

호크가 거짓말을 하게 됩니다.

호크가 대화의 결론과는 상관없는 질문을 하게 됩니다. 하지만 호크가 알게 되는 정보가 나중에 새로운 대화 선택지를 열기도 합니다. 대화 특정 지점에서 이런 질문이 여러 개 존재한다면, 휠의 특수 수사 부분에 함께 표시될 것입니다.

동료(COMPANIONS)

호크는 *드래곤 에이지 2*의 대부분을 혼자서 헤쳐나갈 수 있지만, 이 게임은 기본적으로 여러분이 만나게 되는 다양한 동료 후보 중에 선택된 4명의 전투원으로 진행해야 합니다. 호크의 파티원은 전투 시에만 활약하는 존재가 아닙니다. 그들은 이야기와 개인적인 관계가 있으며, 자신의 퀘스트 달성을 위해 호크에게 도움을 요청하기도 합니다.

조작하는 파티원을 변경하려면, 해당 캐릭터나 캐릭터 그림을 클릭하세요. F1~F4를 이용해 캐릭터를 선택하고, CTRL+A를 누르면 전 파티원에게 명령을 내리는 방법도 있습니다. 호크가 자기 집으로 돌아가거나 동료의 숙소에 있다면 언제든 파티 구성을 변경할 수 있습니다.

동료의 숙소(COMPANIONS' HOME BASES)

호크가 커크월에서 새로운 삶을 시작하면, 동료들은 저마다 도시 어딘가에 호크가 자신을 필요로 하지 않을 때 쉴 수 있는 곳을 마련합니다. 이들의 숙소를 찾아 자주 방문하세요. 전투의 긴장감에서 해방된 호크의 동료들은 휴식을 취하면서 밖에서는 드러내지 않았던 호감을 나타내기도 합니다. 이러한 대화는 새로운 퀘스트 옵션을 제공하거나, 동료에 따라서는 로맨스를 유발하기도 합니다.

우정과 적대관계(FRIENDSHIP AND RIVALRY)

호크의 동료들은 자신의 의견을 바탕으로 중요한 결정에 대한 반응을 보입니다. 호크의 결정을 지지한다면, 동료들은 한층 더 친해집니다. 결정에 동의하지 않는다면 라이벌에 가까워집니다. 적대관계가 반드시 나쁜 것만은 아닙니다. 서로 대립적이긴 하지만 호크와 동료의 관계가 계속 깊어지고 있다는 말이니까요.

특정 동료와의 우정이나 적대관계 수준은 해당 캐릭터의 기록에서 확인할 수 있습니다. 호크와 특정 동료의 관계가 충분한 단계에 도달하면, 커크월에 있는 동료의 숙소에서 새로운 대화를 할 수 있게 됩니다. 호크가 특정 동료와 완전한 친구나 라이벌이 되면 해당 동료의 개인 유파에 있는 패시브 능력이 해제되고, 이후의 결정은 더 이상 호크에 대한 동료의 의견에 영향을 주지 않게 됩니다.

캐릭터 성장 (CHARACTER PROGRESSION)

바릭의 이야기를 통해 전해지는 전설적인 인물로 성장하려면, 호크는 한층 더 강해지고, 새로운 능력을 배우고, 우수한 장비를 획득하고, 숙련된 동료를 모집해야 합니다. 물론, 호크는 온 가족이 로더링(Lothering)에서 탈출했던 짧은 기간 동안 레벨 1이 되었기 때문에 처음부터 약간의 포인트를 속성과 능력에 할당할 수 있습니다.

호크가 동료를 모집하면, 동료 역시 비슷한 방식으로 성장하게 됩니다.

경험치와 레벨(EXPERIENCE AND LEVELS)

경험치(XP)는 호크가 퀘스트를 완수하거나 코덱스 엔트리(Codex Entry)를 발견했을 때, 파티원이 전투에서 적을 죽일 때, 파티에 있는 도적이 자물쇠를 따거나 함정을 해제할 때 얻게 됩니다. 호크나 동료가 일정 수준의 경험치를 획득하면, 해당 캐릭터는 새 레벨이 됩니다. 레벨업 진행 상황은 메인 인터페이스와 캐릭터 기록 화면에 있는 퀵바 바로 위에 표시됩니다.

새로운 레벨이 되면, 캐릭터는 속성 포인트 3점과 능력 포인트 1점을 얻습니다. 레벨 7과 14가 되는 호크는 단독으로 전문 능력 포인트(10페이지 참고)를 획득하게 됩니다.

특정 캐릭터가 레벨업하면, 속성이나 능력 화면에서 여러분이 직접 포인트를 사용할 수 있습니다.

속성(ATTRIBUTES)

호크는 직접적으로(건강 수치가 높으면 체력이 더 강합니다)나 간접적으로(헤비 아머를 장비하려면 힘이 상당해야 합니다) 전투 실력을 결정하는 6가지 속성이 있으며, 이들은 최소한 10 이상으로 시작합니다.

하지만 호크의 속성 점수를 처음 보면, 앞서 언급한 클래스 보너스 때문에 일부 속성이 10을 초과할 것입니다. 새로운 레벨이 되면 호크와 동료들은 속성에 투자할 수 있는 추가 포인트 3점을 얻습니다.

힘(Strength)

힘은 전사의 공격력을 높입니다. 전 클래스 공통으로 힘은 쓰러짐이나 발화 같은 효과에 대한 저항력을 결정하는 인내력을 늘립니다.

민첩(Dexterity)

민첩은 도적의 공격력을 높입니다. 전 클래스 공통으로 민첩은 크리티컬 공격 확률을 높입니다.

마법(Magic)

마법은 마법사의 공격력을 높입니다. 전 클래스 공통으로 마법은 마법 공격을 흡수하고 나쁜 마법의 효과 지속 시간을 결정하는 마법 저항력을 높입니다.

숙련(Cunning)

숙련은 전 클래스의 방어력과 크리티컬 공격력을 높입니다. 또 숙련은 난이도가 10, 20, 30, 40점으로 설정되는 자물쇠와 함정을 해제하는 도적의 능력을 결정합니다.

의지(Willpower)

의지는 마법사의 마나 풀, 전사와 도적의 스태미나 풀을 늘립니다.

건강(Constitution)

건강은 전 클래스의 최대 체력을 높입니다.

기술/주문(TALENTS/SPELLS)

기술(전사와 도적)과 주문(마법사)은 전투에서 기본 공격 대신 사용할 수 있는 특수 능력입니다. 기술이나 주문은 보통 캐릭터의 스태미나나 마나를 소비하지만, 일부 패시브 속성은 스태미나나 마나를 소비하지 않고 영구적인 혜택을 제공합니다. 캐릭터는 레벨이 오를 때마다 기술이나 주문을 배울 수 있는 포인트 1점을 얻고, 게임 속 다른 부분에서도 약간의 포인트를 얻을 수 있습니다.

여러분이 조작하는 캐릭터(호크 또는 선택한 동료)는 명령을 받았을 때만 액티브 능력과 지속 모드를 사용합니다. 파티에 있는 다른 캐릭터는 적절한 순간일 때, 또는 여러분이 전투 전략(Combat Tactics) 화면에서 설정한 상황 명령(21페이지 참고)에 따라 능력을 사용합니다. 능력 화면에서 포인트를 사용할 때는, 배울 수 있는 능력이 파란색으로 표시됩니다. 다른 능력을 해제하려면, 특정 선행 능력을 배우거나 특정 레벨에 도달해 빨간색으로 표시된 필요조건을 충족해야 합니다.

액티브 능력(ACTIVATED ABILITIES)

자주 쓰는 기술과 주문은 다이아몬드 아이콘과 함께 "액티브"로 표시됩니다. 이러한 능력은 아주 다양해서, 하나 이상의 적을 공격하는 능력도 있고 캐릭터나 다른 동료에게 좋은 영향을 미치는 능력도 있습니다. 1초 동안만 지속되는 능력도 있고, 액티브 상태가 잠시 유지되는 능력도 있습니다. 대부분의 능력은 스태미나나 마나를 즉시 소비하며, 일반적으로 액티브 능력을 사용하면 시간이 조금 지나야 다시 사용할 수 있습니다.

패시브 능력(Passive Abilities)

원 아이콘과 함께 "패시브"로 표시되는 기술이나 주문은 영구적으로 영향을 미치지만, 일부는 특정한 상황에서만 적용됩니다. 이러한 능력은 스태미나나 마나를 소비하지 않으며, 활성화할 필요가 없기 때문에 퀵바에 표시되지도 않습니다. 캐릭터가 학습한 패시브 능력을 확인하려면 능력 화면을 살펴보세요.

지속 모드(Sustained Modes)

육각형 아이콘과 함께 "지속 모드"로 표시되는 기술이나 주문을 사용하면, 해당 능력은 여러분이 직접 해제할 때까지 계속 활성화됩니다. 하지만 대부분의 지속 모드는 캐릭터의 마나나 스태미나 풀의 일정량을 점유합니다. 점유된 부분은 능력을 비활성화하기 전까진 다른 능력을 위해 사용할 수 없습니다. 지속 모드를 비활성화하면, 대부분 시간이 조금 지나야 다시 사용할 수 있습니다.

업그레이드(Upgrades)

각 능력 유파에는 업그레이드 가능한 액티브 능력이나 지속 모드를 표시하는 작은 아이콘이 있습니다. 업그레이드는 능력은 아니지만 기존 능력을 개선하는 역할을 합니다. 새로운 기술이나 주문보다는 못하다고 생각하기 쉽지만, 캐릭터의 마나나 스태미나 풀 크기 때문에 전투에서 사용할 수 있는 능력의 수에는 제한이 있습니다. 따라서 업그레이드가 새로운 능력보다 훨씬 더 유익할 수 있습니다. 또 업그레이드된 기술과 능력만이 크로스 클래스 콤보(18페이지 참고)를 만들 수 있습니다.

전문 능력(SPECIALIZATIONS)

호크는 레벨 7과 14가 될 때마다 전문 능력 배울 수 있습니다. 이러한 전문 능력은 모든 클래스에 적용됩니다. 전문 능력은 특수한 보너스를 제공하고, 새로운 강력한 기술과 주문을 해제합니다. 호크의 동료는 전문 능력을 배우지 못하지만, 그들의 개인 능력 유파에는 호크가 배울 수 있는 전문 능력과 관련된 기술이나 주문이 있습니다.

전투(COMBAT)

*드래곤 에이지 2*의 핵심 전투 구조는 아주 단순합니다. 공격자의 공격률은 기본 공격이 적에게 명중할 확률이며, 전투원의 방어율은 기본 공격을 회피할 확률입니다. (액티브 능력 사용이나 폭탄 던지기 같은 특수 공격은 대부분 거의 명중합니다.)

이러한 확률은 적의 등급과 레벨에 따라 달라집니다. 여러분이 가장 자주 보는 확률은 캐릭터와 레벨이 같은 일반 등급 적의 확률이지만, 아래에서 설명하듯이 확률은 적 간부와 보스에게도 적용됩니다.

공격이 명중하면, 공격 유형에 대한 대상의 저항력이 적용된 후 대상의 현재 체력이 감소하게 됩니다. 하지만 공격력, 방어력, 대미지 같은 수치는 다음 페이지에 나와 있는 다양한 요소에 따라 달라집니다. 기술, 주문, 상태 효과, 고급 장비, 난이도도 대부분의 수치에 영향을 줍니다.

난이도(DIFFICULTY)

*드래곤 에이지 2*는 4가지 전투 난이도를 제공하며, 난이도는 언제든 게임플레이 옵션(Gameplay Options) 화면에서 변경할 수 있습니다. 어려운 난이도로 플레이한다고 해서 자신을 괴롭힌다고 생각하지는 마십시오. 단지 자신에 대한 도전이라고 생각하면 됩니다. 충분한 전략 수립과 섬세한 파티원 관리가 있다면, 나이트메어 난이도에서도 좌절하지 않고 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다.

구체적으로 설명하자면, 난이도가 높아질 때마다 적의 체력, 적이 입히는 대미지, 공격력, 특수 능력 사용 빈도가 증가합니다.

캐주얼(Casual)

캐주얼 난이도는 롤플레잉 게임에 익숙하지 않거나, 전략을 짜기 위해 게임을 멈추는 대신 실시간으로 전투를 즐기려는 플레이어에게 가장 적합합니다.

노멀(Normal)

노멀 난이도는 롤플레잉 게임에 익숙한 플레이어에게 권할만한, 어려움과 생존 가능성이 잘 조화된 모드입니다. 전투 도중 적절히 게임을 일시 정지하고 행동 계획을 수립해야 합니다. 기본적으로 메인 캐릭터만 조작하면 되지만, 설정에 따라 동료도 조작할 수 있습니다.

하드(Hard)

하드 난이도는 노멀 난이도에 비해 훨씬 더 어렵습니다. 대부분의 전투에서 살아남으려면, 전략적 일시 정지를 세심하게 활용하고 주문과 기술을 현명하게 결합해 파티원 전원을 조작해야 합니다.

나이트메어(Nightmare)

나이트메어 난이도는 하드 난이도도 쉽다고 생각하는 전략의 달인을 위한 모드입니다. 조심해서 조준하세요. 이 모드에서는 주문이나 공격을 잘못 사용하면 동료가 피해를 입기 쉽습니다.

체력(HEALTH)

캐릭터가 대미지를 입으면, 전체 체력 포인트에서 포인트가 차감됩니다. 기본적으로 최대 체력은 캐릭터의 클래스(5페이지 참고)에 따라 결정됩니다. 그리고 건강 속성에 포인트를 쓸 때마다 상승합니다. 줄어든 체력은 전투 도중 천천히 재생되지만, 전투가 끝나면 곧바로 거의 다 회복됩니다. 체력이 거의 다 떨어졌다면, 체력 회복약을 사용하거나 치료 주문을 외우세요.

부상(Injuries)

전투에서 파티원이 한 명이라도 살아남았다면, 전투에서 쓰러진 캐릭터는 모든 적이 죽었을 때 스스로 부활합니다. 하지만 부상을 입었기 때문에 체력 풀은 줄어듭니다. 대부분의 난이도에 각 캐릭터는 여러 번의 부상을 견딜 수 있으며, 부상을 치료할 때까지는 완전히 회복되지 않습니다.

부상을 치료하려면, 캐릭터에게 부상 키트를 사용하세요. 또 파티의 부상은 호크가 집으로 돌아오면 자동으로 치료됩니다.

스태미나/마나(STAMINA/MANA)

전사와 도적은 개인 스태미나를 이용해 대부분의 기술을 사용하고, 마법사는 마나를 이용해 주문을 외웁니다. (하지만 그냥 사용할 수 있는 능력도 있습니다.) 각 클래스는 서로 다른 방식으로 스태미나와 마나를 재생합니다. 전사는 적을 죽일 때마다 어느 정도의 스태미나를 회복하고, 도적은 적을 공격할 때마다 스태미나를 회복하며, 마법사는 지속적으로 마나를 회복합니다. 또 캐릭터의 마나와 스태미나를 재생하는 주문과 기술도 있습니다.

마나와 스태미나는 제한되어 있으니, 기술과 주문은 전투의 핵심이 아니라 기본 공격을 보조하는 역할을 해야 합니다. 스태미나와 마나의 최초 크기는 캐릭터의 클래스에 의해 결정됩니다(5페이지 참고). 스태미나와 마나는 의지 속성에 포인트를 쓸 때마다 증가합니다.

공격(ATTACK)

일반적으로 공격은 기본 공격으로 적을 공격하는 캐릭터의 명중률을 의미하는 확률로 표시됩니다. 공격률은 속성 화면에 같이 표시되는 기본 공격력을 기반으로 결정됩니다.

기본 공격력의 경우, 확률은 적의 레벨과 등급에 따라 달라집니다. 여러분이 가장 자주 보게 되는 확률은 캐릭터 레벨이 같은 일반 등급 적을 기준으로 계산됩니다. 적 간부나 보스에 대한 캐릭터의 공격률을 확인하려면, 속성 화면의 공격력에 마우스 커서를 올려놓으세요.

공격률은 캐릭터와 레벨이 같은 적을 기준으로 계산되기 때문에, 포인트를 써서 개선하지 않으면 레벨이 높아질 때마다 줄어들게 됩니다. 이는 전사라면 힘에, 마법사라면 마법에, 도적이라면 민첩에 지속적으로 투자해야 한다는 뜻입니다.

엄폐물(Cover)

화살과 석궁은 기둥이나 나무 같은 장애물을 관통하지 못합니다. 엄폐물 뒤에 있는 적을 조준하고 공격할 수는 있지만, 공격력이 아무리 높다 하더라도 적을 맞추지는 못할 것입니다.

방어(DEFENSE)

방어는 적의 공격을 완벽하게 회피하는 캐릭터의 능력을 의미합니다. 방어는 앞서 설명한 공격과 같은 방식으로 적용되지만, 정반대의 효과를 가져옵니다. 방어력이 충분하다면 아무 피해 없이 공격을 튕겨내거나 최소한의 대미지만 입게 되죠.

공격처럼 방어도 대개 적의 등급과 레벨에 따라 달라지는 비율로 표시됩니다. 따라서 캐릭터의 레벨이 올라갈수록, 지속적으로 숙련에 투자해 방어력을 높은 수준으로 유지해야 합니다.

회피(Dodging)

일부 능력과 효과에는 공격 회피율이 적용됩니다. 회피는 방어와 비슷하지만, 절대적이라는 점이 다릅니다. 방어는 높은 공격력으로 극복할 수 있지만, 회피율은 공격자의 공격력과 상관없이 적용됩니다.

대미지(DAMAGE)

기본 공격의 대미지는 무기의 대미지 등급과 공격하는 캐릭터의 주요 특성(전사는 힘, 마법사는 마법, 도적은 민첩)으로 결정됩니다.

전사의 무기나 도적의 화살 공격은 대단히 강력하지만, 공격 속도가 느립니다. 반대로 양손으로 단검을 휘두르는 도적은 한 번에 많은 대미지를 입히지는 못하지만 전광석화 같은 속도로 공격합니다. 이러한 차이 때문에 속성과 인벤토리 화면에는 캐릭터가 장비한 무기의 초당 대미지(DPS)가 표시됩니다.

무기의 대미지는 주문이나 기술에 집중하는 캐릭터에게도 여전히 중요합니다. 능력이 입히는 대미지는 대부분 언제나 기본 공격 대미지의 배수이기 때문이죠.

방어구(Armor)

방어구는 물리적 대미지를 줄여줍니다. 캐릭터의 방어구 등급이 10%라면 해당 캐릭터는 물리 공격의 대미지를 10% 적게 받습니다. 공격이나 방어처럼 방어구의 비율도 같은 레벨의 적을 기준으로 계산되기 때문에, 캐릭터가 더 좋은 방어구를 꾸준히 찾아내지 않는다면 비율은 줄어들고 맙니다.

다양한 유형의 원소 대미지에는 방어구가 전혀 무용지물이라는 점을 주의하세요. 원소 대미지는 해당하는 저항력으로 상쇄할 수 있습니다.

원소 대미지(Elemental Damage)

원소 대미지에는 불, 냉기, 전기, 자연, 정령이라는 5가지 종류가 있습니다. 대부분의 공격 주문은 이러한 원소 대미지 중 하나를 생성하며, 물리적 대미지 대신 원소 대미지를 입히는 무기도 있습니다.

룬 문자(23페이지 참고)가 새겨진 무기는 한 번에 다양한 종류의 원소 대미지를 입히기도 합니다. 인터페이스 옵션(Interface Options)에서 대미지 숫자를 설정했다면, 표시되는 텍스트의 색깔로 대미지를 구분할 수 있습니다.

- 파티가 입은 대미지는 종류에 상관없이 빨간색으로
- 물리적 대미지는 흰색으로
- 불 대미지는 주황색으로
- 냉기 대미지는 파란색으로
- 전기 대미지는 노란색으로
- 자연 대미지는 짙은 녹색으로
- 정령 대미지는 보라색으로
- 치료는 앞에 + 기호와 함께 밝은 녹색으로

원소 저항력(Elemental Resistances)

각 원소 대미지는 방어구가 물리적 대미지를 상쇄하는 것과 같은 방식으로 특정한 저항력에 의해 상쇄됩니다. 예를 들어 불 저항력이 10%인 캐릭터는 불 대미지를 10% 적게 받습니다. 방어구처럼 파티원의 원소 저항력도 적의 등급과 상대적인 레벨에 따라 달라집니다.

적이 특정 유형의 대미지에 엄청난 저항력이 있다면, 해당 원소의 공격을 받을 때마다 이름 옆에 작은 방패가 표시될 것입니다.

마법 저항력(Magic Resistance)

공격의 근원이 마법이라면, 공격 대상의 마법 저항력이 원소나 물리 저항력에 추가됩니다. 물리나 원소 저항력처럼, 마법 저항력도 공격에 따른 대미지의 일정 비율을 상쇄합니다.

마법 저항력은 캐릭터에 걸린 나쁜 마법의 지속 시간을 줄이는 역할도 합니다. 따라서 마법 저항력이 20%이고 불 저항력이 10%라면, 캐릭터가 받는 불 공격의 대미지는 30% 줄어들고, 냉기 공격의 대미지는 20% 줄어들며, 마법 마비 효과 지속시간은 20% 줄어듭니다.

대미지 저항력(Damage Resistance)

마법 저항력이 원소 종류에 상관없이 모든 마법 대미지에 적용되듯이, 대미지 저항력은 모든 종류의 대미지에 적용되는 보호막입니다. 마법 공격을 받을 때 대미지 저항력은 마법 저항력과 원소 저항력 또는 방어구의 합입니다. 마법 이외의 공격을 받을 때 대미지 저항력은 대부분 방어구에 해당하는 기본 대미지 저항력이 됩니다.

크리티컬 히트(Critical Hits)

모든 공격은 크리티컬 히트를 입힐 확률이 있습니다. 이 확률은 캐릭터 속성 화면에 크리티컬 공격 확률로 표시됩니다. 캐릭터가 크리티컬 히트를 입히면, 같은 화면에 표시되는 크리티컬 대미지가 기본 공격에 추가됩니다.

크리티컬 히트를 입히면 적의 체력 바가 하얗게 번쩍입니다.

측면 공격(Flanking)

전투원이 적의 등을 공격하면 크리티컬 히트를 입힐 확률이 높아집니다. 측면으로 약간 돌아간 공격도 마찬가지입니다. 이는 모든 공격자에게 적용되니, 적이 파티원의 뒤를 잡지 않게 조심하세요!

힘과 인내력(FORCE AND FORTITUDE)

기본 공격, 수많은 주문과 기술은 물리적이거나 원소적인 힘을 생산합니다. 각 캐릭터가 감당할 수 있는 힘은 캐릭터의 힘 속성, 그리고 건강 속성에 따라 정해지는 최대 체력을 기준으로 설정되는 인내력에 따라 결정됩니다. 공격의 힘이 전투원이 감당할 수 있는 수준을 벗어나면, 물리적 힘은 캐릭터를 지면에 내다 꽂고 원소적 힘은 캐릭터를 불태워버릴 것입니다. 어느 쪽이든 전투원이 힘에 압도당하면, 해당 캐릭터의 공격은 중단되고 잠시 전투에 참가하지 못하게 되기도 합니다.

주문과 기술 설명에는 원소적, 물리적 힘이 4x 같은 숫자로 표시되어 있습니다. 해당 능력이 대미지의 4배에 달하는 힘을 생산한다는 뜻이죠. 능력이 입히는 대미지가 상당히 적다면, 4배 수준의 힘 역시 별다른 영향을 발휘하지 못할 것입니다. 적을 순간적으로 뒤로 물러나게 하는 정도겠죠. 하지만 대미지가 큰 능력이라면, 4배 수준의 힘으로 적을 쉽게 쓰러뜨릴 수 있습니다.

적 등급(ENEMY RANKS)

앞서 설명했듯이, 공격과 방어, 방어구 비율 같은 일부 정보는 캐릭터와 같은 레벨의 일반 등급 적을 기준으로 표시됩니다. 적 등급은 5가지가 있지만, 대부분 일반, 간부, 보스로 간단하게 표시됩니다. 적의 체력 바 길이를 보면 얼마나 위협적인 존재인지를 알 수 있습니다. 일반적인 적은 체력 바가 짧고, 간부는 좀 더 길며, 보스는 대단히 긴 체력 바를 갖고 있습니다.

높은 등급의 적은 여러 가지 혜택을 받습니다. 특히 간부나 보스와 싸울 때 파티의 공격, 방어, 방어구, 저항력 비율은 일반 적과 싸울 때에 비해 더 낮아집니다. 정확한 비율을 확인하려면 속성 화면의 점수 위에 마우스 커서를 올려놓으세요.

일부 주문과 기술 설명에는 "일반 적 상대" 같은 말과 함께 영향력을 미칠 확률이 나와 있기도 합니다. 등급이 높은 적에게는 이러한 영향력이 잘 적용되지 않습니다.

위협(THREAT)

적은 가장 위협적이라고 생각하는 캐릭터를 목표로 삼습니다. 적은 가장 견고한 방어구를 착용한 캐릭터, 자신에게 가장 큰 대미지를 입힌 캐릭터, 가장 가까운 캐릭터라는 3가지 요소를 고려합니다.

적이 직접 공격을 감당하지 못하는 캐릭터에 공격을 계속 퍼붓는다면, 캐릭터의 위협 수준을 늘리거나 줄이는 다양한 주문과 기술을 이용해 적이 다른 목표를 노리게 할 수 있습니다. 기절 효과 역시 캐릭터가 목표를 망각하고 새로운 목표를 찾게 합니다.

무기 스타일(WEAPON STYLES)

호크가 전사나 도적이라면, 클래스마다 2가지 옵션이 있는 무기 스타일을 선택할 수 있습니다. 이러한 무기 스타일은 공격 속도, 공격 한 번에 타격 가능한 적 수, 그리고 상황에 따라 호크가 사용할 수 있는 기술을 결정합니다. (마법사의 지팡이는 원거리에서는 마법탄을 발사하고 근거리에서는 근접 무기 역할을 합니다.) 호크의 동료는 자신이 좋아하는 무기 스타일로 훈련했기 때문에 무기 스타일을 선택할 수 없습니다.

양손 무기(Two-Handed Weapon)

양손 무기를 휘두르는 전사는 공격 속도가 상대적으로 느리지만, 한 번 휘두르면 전사의 개인 공간 전방 3분의 1에 있는 모든 적을 타격합니다. 양손 무기의 기술에는 전장의 훨씬 더 넓은 지역을 쓸어버리는 연타가 있습니다.

구분	설명
1	대미지를 받는 캐릭터 (빨간색 안개)
2	조작하는 캐릭터
3	쓰러진 캐릭터(12페이지 참고)
4	레벨업 알림(8페이지 참고)
5	캐릭터의 현재 행동
6	캐릭터의 체력(11페이지 참고)
7	캐릭터의 스태미나(전사와 도적 전용, 12페이지 참고)
8	캐릭터의 마나(마법사 전용, 흰색은 지속 모드가 점유하는 부분, 12페이지 참고)
9	위치 고정/일시정지 버튼
10	액티브 능력과 쿨다운 미터(10페이지 참고)

구분	설명
11	퀵바의 지속 모드(10페이지 참고)
12	사용 가능한 아이템과 인벤토리에 있는 양(22페이지 참고)
13	현재 캐릭터의 경험치(8페이지 참고)
14	퀵 힐/퀵 스태미나
15	캐릭터에 영향을 미치는 지속 모드
16	공통 메뉴 바로가기
17	해당 지역의 미니맵
18	현재 목표의 이름/체력
19	캐릭터를 표시하는 그라운드 링(게임플레이 옵션 화면에서 설정했을 시)
20	크로스 클래스 콤보 효과 표시(18페이지 참고)

무기와 방패(Weapon and Shield)

한손 무기와 방패를 쓰는 전사는 양손 전사에 비해 공격 속도는 빠르지만, 개인 공간 전방 3분의 1이 아니라 4분의 1에 있는 적만 타격합니다. 방패는 전사의 방어구 수치를 높이며, 전사가 무기와 방패 유파의 기술을 효과적으로 활용한다면 그 자체가 무기 역할을 해 근접한 적을 공격할 수 있습니다.

이도류(Dual Weapon)

근접전을 벌이는 도적은 양손에 단검을 들 수 있습니다. 단검은 1회 공격력이 제한되어 있기는 하지만 대신 속도가 가장 빠릅니다. 특히 도적은 공격을 할 때마다 스태미나가 보충되므로, 이 무기 스타일을 이용하면 도적의 스태미나를 오랫동안 고갈되지 않게 할 수 있습니다. 이도류 유파의 기술은 최적의 순간에 대량의 대미지를 입히는 데 주력합니다.

궁술(Archery)

활을 들고 다니는 도적은 아주 먼 거리에서 공격할 수 있기 때문에, 적의 반격으로부터 대체로 안전하며 파티에 더 많은 전략적 요소를 부여합니다. 화살은 힘은 강력하지만, 이도류를 쓰는 도적의 공격보다는 속도가 훨씬 더 느립니다. 적이 가까이 오면, 궁수는 감춰둔 단검을 꺼내고 빠른 베기 모드로 전환해 화살을 쏠 공간을 확보해야 합니다. 궁술 유파의 기술은 도적이 전장의 특정 지역을 통제하게 해, 이 무기 스타일의 전략적 요소를 한층 풍부하게 합니다.

마법사의 지팡이(Mage's Staff)

마법사는 주문을 더 잘 외우게 하고, 기본 공격으로 마법탄을 날리고, 근접전에서 방어구 역할을 하는 마법 지팡이를 항상 들고 다닙니다. 마법과 달리 지팡이는 마나를 소비하지 않기 때문에, 마법사는 무방비 상태가 될 염려가 없습니다. 지팡이 전투에 특화된 주문은 없습니다. 대신 지팡이는 모든 유파의 필수 요소입니다. 궁수처럼 마법사도 적이 가까이 있으면 지팡이를 근접 무기로 쓸 수 있습니다.

크로스 클래스 콤보(CROSS-CLASS COMBOS)

각 클래스는 크로스 클래스 콤보를 할 수 있는 특수 상태가 있습니다. 크로스 클래스 콤보에서는 특정 클래스의 캐릭터가 기술이나 주문을 이용해 적을 저지하면 다른 클래스의 캐릭터가 자신의 기술이나 주문으로 또 한 번 공격합니다. 그 결과 콤보 공격이 시너지 효과를 일으켜 대단히 강력한 공격을 하게 됩니다.

전사는 여러 번 업그레이드한 뱅가드(Vanguard)와 워몽거(Warmonger) 유파의 기술을 이용해 적을 비틀거리게 할 수 있습니다. 그러면 마법사는 업그레이드한 아케인(Arcane)이나 프라이멀(Primal) 유파의 주문으로, 도적은 업그레이드한 이도류(Dual Weapon) 유파의 기술로 비틀거리는 적을 공격합니다.

마법사는 여러 번 업그레이드한 프라이멀(Primal)과 엘레멘탈(Elemental) 유파의 주문으로 적을 불안정하게 만들 수 있습니다. 그러면 전사는 업그레이드한 양손(Two-Handed) 유파의 기술로, 도적은 업그레이드한 궁술(Archery) 유파의 기술로 불안정해진 적을 공격합니다.

도적은 여러 번 업그레이드한 사보타지(Sabotage), 악당(Scoundrel), 궁술(Archery) 유파의 기술로 적을 혼란스럽게 할 수 있습니다. 그러면 전사는 업그레이드한 무기와 방패(Weapon and Shield) 유파의 기술로, 마법사는 업그레이드한 정령(Spirit) 유파의 주문으로 혼란에 빠진 적을 공격합니다.

비틀거림, 불안정화, 혼란 효과는 적이 크로스 클래스 콤보를 맞으면 해제됩니다. 이러한 효과의 혜택은 콤보가 끝날 때까지만 유효하다는 뜻이죠(상태 효과 부분을 참고하세요).

불안정화(BRITTLE)

마법사가 불안정하게 만든 적은 모든 공격으로부터 엄청난 추가 대미지를 입습니다. 도적이나 전사는 불안정해진 적에게 추가 대미지를 주는 크로스 클래스 콤보를 사용할 수 있습니다.

혼란(DISORIENT)

도적이 혼란스럽게 한 적은 방어력이 현저히 떨어집니다. 전사나 마법사는 혼란에 빠진 적에게 추가 대미지를 주는 크로스 클래스 콤보를 사용할 수 있습니다.

비틀거림(STAGGER)

전사가 비틀거리게 한 적은 공격력과 방어력이 모두 떨어집니다. 도적이나 마법사는 비틀거리는 적에게 추가 대미지를 주는 크로스 클래스 콤보를 사용할 수 있습니다.

상태 효과(STATUS EFFECTS)

많은 기술, 주문, 아이템은 단순한 대미지 이상의 효과를 발휘합니다. 적을 넘어뜨리는 것 같은 단순한 효과도 있지만, 아래에서 설명하는 복잡한 효과는 일정 기간 지속됩니다. 상태 효과는 적들에게는 모두 적용되지만, 호크의 파티에는 일부 효과만 적용됩니다.

혼란(Confusion)

혼란에 빠진 적은 동료를 공격하거나 엉뚱한 결정을 내립니다.

디스펠(Dispel)

디스펠 효과는 지속 모드를 강제로 비활성화하는 나쁜 마법을 취소합니다. 적의 전투 능력을 높이는 마법과 디스펠을 사용하는 캐릭터의 아군을 방해하는 마법 모두에 적용됩니다.

노예화(Enslavement)

노예가 된 적은 효과가 지속되는 동안에는 호크의 편에서 싸우게 됩니다.

교란(Obscure)

교란은 적이 아군을 잘 보지 못하게 합니다. 결국 적의 공격을 피할 확률이 대단히 높아집니다.

침묵(Silence)

침묵은 전투원이 주문이나 기술을 사용하지 못하게 합니다. 이동과 기본 공격은 영향을 받지 않습니다.

투명화(Stealth)

투명화는 적이 전투원을 볼 수 없게 합니다. 일반적으로 투명화는 투명해진 캐릭터가 이동 이외의 행동을 하는 순간 바로 해제됩니다. 투명화된 캐릭터도 지역 전체에 영향을 주는 공격은 그대로 받습니다. 투명화된 적이 대미지를 입으면, 투명화 효과는 사라집니다.

기절/수면/녹백/녹다운/마비/경직(Stun/Sleep/Knockback/Knockdown/Paralyze/Pinning)

이상의 상태 효과는 모두 전투원이 어떠한 행동도 하지 못하고, 진행 중인 동작을 멈추게 합니다. 하지만 시각적 효과에는 차이가 있습니다. 기절한 적은 현재 목표도 망각하게 됩니다. 기절 상태가 풀리면 새로운 목표(대개 이전과 동일한 목표)를 선택하게 되죠. 수면에 빠진 적은 대미지를 입으면 바로 깨어납니다.

전략(TACTICS)

기본 전투 방법을 익혔다면, 이제 추가 지시 없이도 파티 전체가 효과적으로 힘을 합쳐 싸울 수 있는 전략을 세워야 합니다. 전략 화면은 처음에는 조금 복잡해 보이지만, 기본 원리는 아주 간단합니다. 화면 왼쪽에 있는 있는 첫 번째 조건이 일치한다면, 화면 오른쪽에 있는 대응 행동을 실행합니다. 조건이 일치하지 않는다면, 다음 조건이 일치하는지 확인합니다. 현재 캐릭터는 반드시 계속 조작해야 하지만, 다른 파티원은 여러분이 명령한 전략을 따르게 됩니다.

행동(Behavior)

전략 화면 상단에 있는 행동 메뉴는 공격 시점, 적과의 거리, 추격 시점, 원거리와 근거리 무기 교환 시점 같은 전투에 대한 일반적인 성향을 조절합니다. 행동은 일반적인 반응이며, 전략은 특수한 활동입니다.

기본 전략(Basic Tactics)

캐릭터가 새로운 주문과 기술을 배우면, 미리 설정된 전략(서포터, 대미저, 힐러 등)에는 자동으로 다양한 조건과 행동의 조합이 표시됩니다. 예를 들어 베다니(Bethany)의 힐러 프리셋은 처음에는 비어 있지만, 베다니가 힐 주문을 배우면 자동으로 전략이 채워집니다. 캐릭터가 수행할 행동에 맞는 전략 프리셋을 선택하세요. 비슷한 능력을 많이 배울수록 더 많은 전략이 채워질 것입니다.

커스텀 전략(Custom Tactics)

프리셋을 수정하거나 커스텀(CUSTOM)으로 표시된 프리셋을 설정하면 자신만의 전술 모음을 만들 수 있습니다.

베다니가 좁은 지역 내에 다수의 적이 보이면 무조건 파이어볼을 날리는 새로운 전략을 추가하고 싶다고 합시다. 먼저 베다니로 변경한 다음, 화면 왼쪽에 있는 조건 슬롯을 클릭하세요. 메뉴가 나타나면 먼저 전략을 적용할 대상을 선택합니다. 이 조건을 충족하려면 적 다수를 불태워야 하니, 적(ENEMY)을 선택하세요. 이제 다른 메뉴가 나타날 것입니다. 집단(CLUSTERED)을 선택한 다음 적 2명 이상의 집단(CLUSTERED WITH AT LEAST 2 ENEMIES)을 선택하세요. 이것이 바로 여러분의 첫 번째 조건입니다. 이제 적 3명이 서로 근접해 있으면(적 하나가 적 2명 집단에 다가가면), 해당 조건이 충족된 것으로 간주되어 대응하는 행동을 실행하게 됩니다.

다음에는 행동을 설정해야 합니다. 화면 오른쪽 여러분이 생성한 조건 옆에 있는 슬롯을 클릭하세요. 그런 다음 능력 사용(USE ABILITY)을 선택하고 파이어볼(FIREBALL)을 선택합니다.

바로 이겁니다! 전략은 언제나 중요한 순으로 평가되기 때문에, 치료처럼 긴급한 필수요소는 대개 맨 위에 놓이게 됩니다. 전략 앞에 있는 숫자를 클릭하고 전략을 드래그하면 위나 아래로 옮길 수 있습니다. 개별 전략을 해제하려면 숫자 옆에 있는 체크 기호를 클릭하세요.

전략은 서로에게 도움을 주는 파티원들에게 쓸 때 특히 더 효과적입니다. 예를 들어 파티에 치료 주문을 쓰는 베다니가 있다면, 그녀에게 파티 전원을 동시에 관찰하면서 치료가 필요한 사람을 도와주게 하세요. 그리고 마법사는 근접 공격에 취약하니, 전사에게 마법사를 노리는 적을 공격하라는 명령을 내려주세요(적〉파티원 공격〉베다니 공격).

캐릭터의 레벨이 높아지면, 화면 상의 슬롯에 추가 조건/동작이 나타나 한층 더 복잡한 전투 계획을 세울 수 있습니다.

아이템(ITEMS)

*드래곤 에이지 2*에는 수많은 아이템이 존재하며, 이들은 크게 무기와 방어구, 장신구 같은 장비 아이템, 체력 회복약 같은 사용 아이템, 무기나 방어구에 주문을 걸 수 있는 룬 문자, 제조법이나 자원 같은 제작 아이템, 열쇠나 호크의 동료에게 줄 선물 같은 이야기 아이템이라는 5가지 범주로 구분됩니다.

인벤토리(INVENTORY)

인벤토리는 여러분이 구입하거나, 발견하거나, 제작 시스템으로 만들어낸 모든 사용 아이템과 장비 아이템을 저장합니다. (제작에 필요한 제조법과 자원은 제작 화면에 표시되며, 사용 아이템은 인벤토리에 나타나지 않습니다.)

아이템을 살펴보려면, 인벤토리에서 해당 아이템 위에 마우스 커서를 올려놓으세요. 이 매뉴얼에서 설명하는 다양한 특성을 확인할 수 있습니다. 캐릭터가 장비하고 있는 아이템과 같은 유형의 아이템이 있다면, 두 가지를 나란히 놓고 비교하게 됩니다.

아이템을 장비하거나 해제하려면, 캐릭터 옆에 있는 슬롯에 아이템을 드래그하거나 아이템을 더블 클릭하세요. 사용 아이템을 사용하려면 아이템 더블 클릭합니다. 사용 아이템을 퀵바로 드래그해 주문이나 기술처럼 사용하는 방법도 있습니다.

별(Stars)

인벤토리에서는 무기와 방어구 부품, 장신구 옆에 1~5개의 별이 표시됩니다. 별은 캐릭터의 레벨과 클래스에 대한 해당 아이템의 유용함을 의미합니다. 별 2개는 해당 레벨의 기본 장비라는 뜻입니다. 캐릭터의 레벨이 높아지면, 아이템 옆에 있는 별도 줄어들게 됩니다. 점점 적합하지 않게 되니 교체해야 한다는 뜻이죠.

용량(Capacity)

여러분은 많은 아이템을 소지할 수는 있지만 인벤토리 용량보다 더 많은 양을 가질 수는 없습니다. 인벤토리가 꽉 차면, 아이템을 팔거나 파괴해야 다른 아이템을 획득할 수 있습니다. 인벤토리의 용량을 넓히려면 배낭을 구매하세요.

정크(Junk)

인벤토리에 사용하지 않을 것 같은 아이템이 있다면, 아이템을 우클릭하고 정크로 보내기(MOVE TO JUNK)를 선택하세요. 사용할 수는 없고 오직 가치만 있는 아이템은 줍는 즉시 정크 탭으로 이동합니다. 정크 아이템은 인벤토리 용량은 차지하지만, 상점에서 한 번에 모조리 팔아버릴 수 있습니다. 아이템을 우클릭하고 파괴(DESTROY)를 선택하면 해당 파괴해 인벤토리 공간을 확보하게 됩니다.

컨테이너/약탈(CONTAINERS/LOOT)

특정 물체나 적의 시체에서 빛이 난다면, 수집 가능한 아이템이 있다는 뜻입니다. 여러분이 컨테이너를 열 수 있고 인벤토리에 공간이 있다면 말이죠. 대부분의 문과 상자는 잠겨 있습니다. 자물쇠를 열려면 열쇠(항상 존재하지는 않습니다)를 이용하거나 도적이 자물쇠를 따야 합니다. 도적이라면 누구나 간단한 자물쇠는 열 수 있지만, 복잡한 장치를 열려면 숙련이 일정 수준 이상이어야 합니다. 도적은 숙련이 20, 30, 40이 될 때마다 더 까다로운 자물쇠를 열 수 있습니다.

아이템 세트(ITEM SETS)

같은 세트에 있는 (대개 이름이 비슷한) 아이템을 동시에 장비하면 추가 보너스가 제공되기도 합니다. 아이템 세트 보너스를 받으면, 캐릭터의 능력 화면에 추가 패시브 능력이 표시됩니다. 동시에 장비할 수 있는 아이템 세트가 여러 개라면, 보너스는 계속 축적됩니다.

아이템 파워(ITEM POWERS)

장비품이 캐릭터의 능력치를 향상(또는 저하)하기도 합니다. 인벤토리에서 특정 아이템을 보면, 긍정적인 효과는 녹색으로 표시되고 부정적인 효과는 빨간색으로 표시됩니다. 이런 보너스나 페널티는 아이템을 장비할 때 적용됩니다.

동료 방어구 업그레이드(COMPANION ARMOR UPGRADES)

호크의 동료는 복장을 직접 선택하지만, 방어구나 로브의 업그레이드는 가능합니다. 여러분이 업그레이드를 발견하면, 동료는 자동으로 이를 적용합니다. 나중에 인벤토리에서 동료의 방어구를 확인해보면, 해당 업그레이드가 녹색으로 표시될 것입니다.

룬 문자(RUNES)

고급 무기와 방어구는 새김 도구를 이용해 아이템에 리륨 룬(Lyrium runes)을 하나 이상 새겨 넣어 강화할 수 있습니다. 룬 문자는 아주 희귀하지만, 제작 기술로 만들 수도 있습니다. 룬 문자가 새겨지면, 룬의 특성이 아이템에 추가되고 제거할 수가 없게 됩니다. 다른 룬을 위에 새겨 넣으면 처음 룬은 파괴됩니다. 룬 문자의 유용함은 무기와 방어구의 특성에 따라 달라지기 때문에, 최고의 룬 문자는 최고의 방어구를 위해 아껴두시기 바랍니다.

제작(CRAFTING)

숙련된 장인은 언제나 작업에 이용할 새로운 자원을 찾습니다. 호크가 황야에서 자원과 이를 활용하는 방법이 적힌 제조법을 발견한다면, 장인은 기꺼이 돈을 받고 회복약과 독약, 폭탄, 룬 문자 같은 사용 아이템을 만들어줄 것입니다. 장인을 만난 후에는 집에서 같은 종류의 아이템을 주문할 수 있습니다.

일단 호크가 자원 공급원을 찾아내면, 장인이 이를 관리합니다. 따라서 장인이 아이템을 만들어도 자원 자체는 사라지지 않습니다. 하지만 호크가 제작에 필요한 자원을 발견하지 않으면, 다른 누군가가 찾아낼 것입니다. 발견하지 못한 자원은 시간이 지나면 사라집니다.

제작진(CREDITS)

BIOWARE

Dragon Age II
Senior Leadership

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

Art and Animation

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

Audio, Localization, and External Resources

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

Design

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

Production

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

Programming

Audio Programmers: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat
Graphics Programmers: Andreas Papathanasis (Lead), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex
Localization Programmers: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick
Programmers: Derek Beland (Lead Architect), Gavin Burt (Gameplay Lead), Owen Borstad, Mark Brockington, John Fedorkiw, Michael Hamilton, Sebastian Hanlon, Yuri Leontiev, Christopher Kerr, Nicolas NgManSun, David Robinson, Paul Roffel, Paul Schultz, Michael Webb, Ross Gardner (Initial Technical Director)
Tools Programmers: Bryan Derksen, James Goldman, Scott Meadows, David Mergele, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnakki
Additional Programming: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Quality Assurance

Analysts: Dieter Goetzinger (Technical Lead), Edward Pollard (External Lead), Mark Ramsden (Design Lead), William Brewer (Compliance Lead), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo
QA Programmers: Alex Lucas (Lead), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou
Term Testers: Oliver Aguilar, Luke Barrett, Dave Berkes, Robert Budac, Kai Chen, David Clifford, Gary Conrad, Andrew Crowe, Kristin Czarny, Patrick Demkiw, Chad De Wolfe, Dale Furutani, James Guindon, Alan Hildebrandt, Patrick Irwin, Michael Ivey, Michael Lang, James Leung, Catherine Lundgren, Isaac Matichuk, Cody Ouimet, Corey Owens, Lee Panas, Celeste Phillips, Steven Rideout, Tim Rideout, Joël Roy, Varden Schwake, Emil Sofroniev, Colin Steedman, Devon Wetheral, Nathan Willis
Additional QA: Tracy Aguilar, David Chung, Matthew Clarke, James Dang, Matthew Eades, Dave Gerhart, Bryan Featherstone, Scott Horner, John Lacanlale, Matt Powell, Jason Rasch, Corey Runnalls

Marketing

Worldwide Director of Marketing: David S. Silverman
Senior Director of Marketing, Europe: Maria Sayans
Advertising: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn
Online: Derek Larke (Manager), Jeff Marvin, Jesse Reid, Jeff Rousell, "Evil" Chris Priestly, Victor Wachter
Product Management: Randall Bishop
Public Relations: Andrew Wong (Manager), Cindy Lum
Video: Neel Upadhye
Additional Marketing: Chase Boyajian, Michael Brogowitz, Mark Edwards, Holden Hume, Keith Larson, Deeka Macdonald, Lauren Siegel, Matthew Villeneuve

Studio Leadership, BioWare Edmonton

Studio General Manager and Vice-President, Electronic Arts: Aaryn Flynn
Senior Director, Creative Development: Alistair McNally
Senior Director, Development Operations: Shauna Perry
Senior Director, Finance: Kevin Gunderman
Senior Director, Operations: Vince Waldon
Senior Director, Business Planning and Development: Richard Iwaniuk
Director of Human Resources: Mark Kluchky
Director of Programming: Daniel Martin
Quality Assurance Department Manager: Tulay Tetiker
Co-Director of Production: Duane Webb
Assistant Director of Art and Animation: Dean Andersen
Assistant Director of Design: Preston Watamaniuk
Assistant Director of Information Systems: Lee Evanochko
Senior Manager of Product Planning and Development: Chris Bain
Executive Assistants: Teresa Meester, Greta Melinchuk
Administration: Keri Clark (Manager), Tricia Cameron, Kris Donado, Amy Fraser, Raj Grewal, Nils Kuhnert, Kirsten Mailhot, Jeanne-Marie Owens, Barbara Schmid
Finance Managers: David Conway, Vanessa Potter
Human Resources: Celia Arévalo (BioWare Edmonton), Holly Bierbaum (BioWare Austin), Elisabeth Boehme (BioWare Edmonton), Eve Brison (BioWare Mythic), Tammy Johnson (BioWare Austin), Leanne Korotash (BioWare Edmonton), Christopher Pangrass (BioWare Edmonton), Ashley Pierce (BioWare Austin), Laura Sowder (BioWare Mythic)

Information Systems and Facilities

Application Support: Julian Karst (Lead), Chris Hoban, Robert McKenna
Desktop Support: Dave McGruther (Lead), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson
Infrastructure: Craig Miller (Lead), Sam Decker, Wayne Mah
Facilities: Dean Crowell (Manager), Kelly Wambold
Additional Information Systems: Hanne Bjornstad

Special Thanks

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

CAST

Hawke: Jo Wyatt, Nicholas Boulton
Anders: Adam Howden
Aveline: Joanna Roth
Bethany: Rebekah Staton
Carver: Nico Lennon
Fenris: Gideon Emery
Isabela: Victoria Kruger
Meredith: Jean Gilpin
Merrill: Eve Myles
Varric: Brian Bloom
Additional Voices: Jocelyn Ahlf, Robin Atkin Downes, Rachel Atkins, April Banigan, Mark Bazeley, Riley Beach, Oliver Bee, Tim Bentinck, Kate Binchy, Shannon Blanchet, Kellie Bright, Lora Brovold, Charlie Cameron, Clinton Carew, Óscar Castellanos, Tom Chadbon, Simon Chadwick, Pandora Colin, Stephane Cornicard, Belinda Cornish, Jon Curry, Daniel Curshen, Tim Dadabo, Shaun Dingwall, Paul Morgan Donald, D.C. Douglas, Susan Duerden, Greg Ellis, Keith Ferguson, Paul Fox, Héctor Garay, Jesse Gervais, Jamie Glover, Christopher Godwin, Zach Hanks,

Jonathan Harden, Mark Healy, Lisa Hogg, Stuart Hoye, Jessica Juffre, Corinne Kempa, Arlen Konopaki, Adam Leadbeater, Mark Lewis Jones, Yuri Lowenthal, Aoife McMahon, Mark Meer, Deborah Moore, Kate Mulgrew, Natasha Napoleao, Chris Nayak, Alec Newman, Mary Ann O'Donoghue, Nicole Papadopoulos, Olivia Poulet, Miranda Raison, Alix Wilton Regan, David Rintoul, Reece Ritchie, Christine Roberts, Mike Robertson, David Rolston, John Rubinow, Dwight Schultz, Jason Singer, David Sterne, Ronan Summers, Keith Szarabajka, Louis Tamone, Fred Tatasciore, Emma Tate, Steve Valentine, Jim Ward, Rick D. Wasserman, Timothy Watson, Danny Webb, Douglas Weston, James Daniel Wilson, Stephanie Wolfe, Scott Yakiwchuk, Fred Zbryski, Patricia Zentilli

ELECTRONIC ARTS

BioWare Group Leadership

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

Co-founder, BioWare / General Manager, BioWare Austin / Vice President, EA: Dr. 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

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 Kiiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar

Web Development and Support: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy

Marketing: Nina Bascos, Richard Yum

Administration: Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta

Information Technology: Paul Nesbit, Lisa Seelye

President and Chief Executive Officer: Vikas Gupta

Secretary and Chief Financial Officer: Dennis Ensing

Founder and Chief Technology Officer: Gavriel State

Vice President, Corporate Marketing and Business Development: Paul Nowosad

"I'm Not Calling You a Liar (Dragon Age II – Varric's Theme)"

Performed by Florence and the Machine

Produced by Inon Zur and Steve Schnur

Mixed by Jack Joseph Puig

Mastered by Bernie Grundman

Written by Florence Welch

Published by Goldzeal / Universal Polygram Int'l (ASCAP)

Recording courtesy of Island Records under license from Universal Music Enterprises

성능 관련 팁

매킨토시 소프트웨어 업데이트

구 버전 MacOS X에서는 게임 성능에 문제가 발생할 수 있습니다. MacOS X 최신 버전을 설치하려면, 애플 메뉴에서 '소프트웨어 업데이트...'를 선택하고 지시에 따라 시스템 소프트웨어를 업데이트하세요.

게임 실행 상의 문제

- 본 게임의 최소 요구 사항을 충족하고 있는지, 설치된 비디오 카드와 사운드 카드 드라이버가 최신 버전인지 확인하십시오.
  NVIDIA 비디오 카드의 경우 www.nvidia.com에서 드라이버를 다운로드할 수 있습니다.
  ATI 비디오 카드의 경우 www.ati.amd.com에서 드라이버를 다운로드할 수 있습니다.
- 본 게임의 디스크 버전을 실행하고 있다면, 디스크에서 DirectX를 재설치해 보십시오. 일반적으로 디스크 루트의 DirectX 폴더에서 발견할 수 있습니다. 인터넷에 접속할 수 있다면, www.microsoft.com에서 DirectX 최신 버전을 다운로드 하십시오.
- PC 사용자이며 본 게임의 디스크 버전을 실행하고 있다면, 디스크에서 DirectX를 재설치해 보십시오. 일반적으로 디스크 루트의 DirectX 폴더에서 발견할 수 있습니다. 인터넷에 접속할 수 있다면, www.microsoft.com에서 DirectX 최신 버전을 다운로드 하십시오.

일반 문제 해결 팁

- 본 게임의 디스크 버전에서 설치/플레이를 실행하는 자동실행 화면이 표시되지 않는다면, '내 컴퓨터'의 디스크 드라이브 아이콘을 우클릭한 다음 '자동실행'을 클릭하십시오.
- 게임 실행 속도가 느리다면, 게임 옵션 메뉴에서 일부 영상 및 음향 설정 수준을 낮춰보십시오. 화면 해상도를 줄이면 성능이 향상되는 경우가 많습니다.
- 게임 플레이 시 최상의 성능을 원하신다면, Windows에서 실행되는 다른 백그라운드 작업(EADM 프로그램 제외)을 해제하십시오.
- PC 사용자이며 본 게임의 디스크 버전에서 설치/플레이를 실행하는 자동실행 화면이 표시되지 않는다면, '내 컴퓨터'의 디스크 드라이브 아이콘을 우클릭한 다음 '자동실행'을 클릭하십시오.

게임을 즐기셨다면 이번에는 음악도 감상해보세요.
EA 사운드 트랙을 WWW.EA .COM/EA TRAX/에서
감상하실 수 있습니다.

기술 지원

게임에 문제가 있다면, EA 기술 지원팀이 도와드릴 수 있습니다.

EA 도움말에는 본 제품의 올바른 사용에 대한 가장 일반적인 문제와 질문의 해결책과 답변이 수록되어 있습니다.

EA 도움말 보기(게임 설치 시):

Windows Vista와 Window 7 사용자라면 **시작 > 게임**에서 게임 아이콘을 우클릭하고, 드롭다운 메뉴에서 적절한 지원 링크를 선택하십시오.

Windows 구 버전 사용자라면, **시작 > 프로그램**(또는 **모든 프로그램**) 메뉴에 있는 게임 디렉터리에서 **기술 지원**을 클릭하십시오.

EA 도움말 보기(게임 미설치 시):

1. 게임 디스크를 DVD-ROM에 삽입합니다.
2. 바탕화면에 있는 내 컴퓨터 아이콘을 더블 클릭합니다. (바탕화면에 내 컴퓨터 아이콘이 없다면, **시작** 버튼을 누르고 내 컴퓨터 아이콘을 클릭하세요.)
3. 게임 디스크가 있는 DVD-ROM을 우클릭하고 '열기'를 선택합니다.
4. 미국 사용자라면 지원>EA **도움말 > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**을, 유럽 사용자라면 **지원 > 유럽 도움말 > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**을 엽니다.

매킨토시에서 EA 도움말 보기:

1. 게임 디스크를 DVD-ROM에 삽입합니다.
2. 독에서 파인더 아이콘을 클릭합니다.
3. 파일 메뉴에서 '새 파인더 창'을 선택해 새 파인더 창을 엽니다.
4. 파인더 창에서 게임 디스크 아이콘을 선택합니다.
5. **지원 > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**을 엽니다.

EA 도움말에 있는 정보를 활용하고도 문제가 해결되지 않는다면, EA 기술 지원팀에 연락해주십시오.

인터넷상의 EA 기술 지원

인터넷에 접속할 수 있다면, EA 기술 지원 사이트인 **http://support.ea.com**을 확인해보십시오.

이 사이트에는 DirectX, 게임 컨트롤러, 모뎀, 네트워크에 대한 정보 및 일반적인 시스템 관리 및 성능에 대한 방대한 정보가 수록되어 있습니다. 당사의 웹사이트는 가장 흔하게 발생하는 문제에 대한 정보, 게임 관련 도움말, FAQ를 포함하고 있습니다. 이러한 정보는 당사의 기술 지원팀이 여러분의 성능 문제를 해결할 때 쓰는 정보와 동일합니다. 당사는 매일 기술 지원 웹사이트를 점검하니, 문제를 바로 해결하고 싶다면 이 사이트를 확인해주십시오.

EA KOREA 고객 지원 안내

■고객 지원 서비스 범위

EA Korea 고객 지원실은 아래 서비스를 제공합니다.
1) 소비자의 제품관련 문의/답변
2) 소비자의 불량 제품에 대한 A/S 교환

■제품 보증 기간

Electronic Arts는 소비자가 이 게임을 구입한 후 30일 동안 일반적인 사용환경에서 게임이 담긴 매체와 매뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다.
제품에 이상이 있을 경우 제품, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일 주소와 함께 불만 사항을 적어서 구입 일로부터 30일 이내에 보내주시기 바랍니다. 문제 확인 시 신품으로 교환해 드립니다.

■A/S 가능한 품목

EA Korea 고객 지원실은 해당 플랫폼에 대하여 아래 기간동안 A/S 교환을 실시하고 있으며, 기간이 지난 이후에는 교환이 불가함을 알려 드립니다.
1) PC 게임: 제품 출시 후 2년 이내
2) 콘솔 게임: 제품 출시 후 1년 이내
※ 제품 출시 기간이 지난 제품에 대한 A/S는 예외의 경우로 검증 후에 처리될 수 있습니다.
EA Korea 고객 지원실은 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

1) 디스크 손상	2) 디스크에 스크래치
3) 읽을 수 없는 디스크	4) 케이스 손상
5) 더러운 케이스	6) 타이틀 패킹 불량
7) 매뉴얼 불량	8) 케이스 속지 불량
9) EA의 광고 내용이 게임과 다를 경우	10) 공장에서 생산 중 발생한 모든 불량

■참고사항

A/S 교환 요청 시에는 아래 내용을 참고하시어 접수해 주시기 바랍니다.
– 제품 개봉 후 소비자 과실에 의한 불량에 대해서는 반품, 교환, 환불이 불가합니다.
– A/S 접수 시 먼저 EA 고객센터(080-578-8823 / 02-578-8823)로 연락을 취하여 주십시오.
– 반드시 구입 영수증과 불량을 증명할 수 있는 제품과 불량에 대한 설명을 첨부하여 EA KOREA 고객 지원실로 보내 주십시오.
– CD 분실은 제품 교환에서 제외됩니다.
– 제품 구입 일로부터 30일(소인유효) 까지 교환이 가능합니다.
– 접수된 제품은 테스트 후 이상이 있을 경우 교환이 가능합니다.
– 접수된 제품에 이상이 없는 경우 재발송 해드립니다.
– 제품제조상의 문제일 경우 소비자 보호법에 의거해 보상해 드립니다.
– 구입 후 제품 불량 발견 즉시 보내주시면 빠른 처리를 받으실 수 있습니다.
– 매장 진열 시 발생한 모든 A/S는 불가합니다.
※ 자세한 내용은 고객 지원실이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다.
(http://www.ea.co.kr 5 고객 지원실에 문의)

EA KOREA 고객 지원실

주소: 서울시 강남구 삼성동 159-1 아셈타워 1302호 EA Korea (우)135-798
일반 상담전화: 02) 578-8823
무료 상담전화: 080) 578-8823
Web 고객 지원실: www.ea.co.kr 5 고객 지원 5 고객 지원실에 접수
Email: support@ea.co.kr
상담시간: 월요일 ~ 금요일 / AM 9:00 ~ PM 6:00 (토, 일요일, 공휴일은 휴무입니다)
홈페이지: 〈www.ea.co.kr〉

NOTICE

© 2011 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, the 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.
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 © 1993-2006 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 Sinan 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.

NOTE