DRAGON AGE™ II
BIOWARE™
EA™

PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- Ne pas se tenir trop près de l'écran. S'installer à bonne distance de l'écran, aussi loin que le permet la longueur des câbles.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

SOMMAIRE

- INSTALLATION DU JEU 2
- DÉMARRER LE JEU 3
- COMMANDES DU JEU 3
- MENU PRINCIPAL 5
- INTRODUCTION 5
- DONNER VIE À HAWKE 6
- IMPORTATION DES ÉVÉNEMENTS DE *DRAGON AGE™: ORIGINS* 7
- CONVERSATIONS 8
- LES COMPAGNONS 10
- PROGRESSION DU PERSONNAGE 11
- COMBAT 15
- OBJETS 29
- ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU 32
- SERVICE CLIENTS 33
- GÉNÉRIQUE 35
- GARANTIE 39

INSTALLATION DU JEU

REMARQUE : pour toute considération technique, veuillez consulter le site www.electronicarts.fr.

Pour installer le jeu sur PC (utilisateurs du disque) :

Insérez le disque dans votre lecteur et suivez les instructions à l'écran.

Si le menu d'exécution automatique (Autorun) n'apparaît pas automatiquement, exécutez l'assistant d'installation manuellement (sous Windows® 7, Windows® XP et Windows Vista®) en allant dans **Démarrer > Exécuter**, puis en tapant **D:\AutoRun.exe** dans la ligne de commande. Cliquez ensuite sur OK (indiquer la lettre correspondant à votre lecteur de CD/DVD-ROM si celle-ci est autre que « D: »).

Une fois le jeu installé, vous pourrez l'exécuter depuis le menu d'exécution automatique (AutoRun) du jeu ou en cliquant sur la ligne correspondant au jeu dans le menu DÉMARRER.

Pour installer le jeu sur PC (utilisateurs d'EA Store) :

REMARQUE : Si vous souhaitez de plus amples informations à propos de l'achat en téléchargement direct des jeux EA, veuillez consulter le site www.eastore.fr et cliquez sur SERVICE CLIENTS.

Une fois que le téléchargement a été effectué par EA Download Manager, cliquez sur l'icône d'installation qui s'affiche et suivez les instructions à l'écran.

Lancez le jeu (une fois qu'il est installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

REMARQUE : Si vous avez déjà acquis un titre et que vous souhaitez l'installer sur un autre ordinateur, téléchargez et installez EA Download Manager sur un autre ordinateur, puis lancez l'application et enregistrez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche à l'écran et cliquez sur le bouton Start pour télécharger le jeu.

Pour installer le jeu sur Macintosh :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD. Une icône DVD représentant le disque du jeu apparaît sur votre bureau. Double-cliquez sur cette icône pour ouvrir l'utilitaire de lancement automatique.
2. Sélectionnez l'icône du programme d'installation en bas de l'utilitaire de lancement pour faire apparaître le menu d'installation.
3. Suivez les instructions à l'écran pour procéder à l'installation.

Installation sur un PC ou un Macintosh (utilisateurs tiers en ligne) :

Veuillez contacter le fabricant auquel vous avez acheté le jeu pour obtenir des instructions sur la procédure d'installation du jeu ou pour télécharger et réinstaller une copie.

WWW.DRAGONAGE.FR

DÉMARRER LE JEU

Pour démarrer le jeu :
Sur PC :

Pour lancer le jeu sous Windows Vista ou Windows 7, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**).

REMARQUE : Dans le mode classique de démarrage de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Tous les programmes > Jeux** > menu **Explorateur des jeux**.

Sur Macintosh :

Ouvrez une nouvelle fenêtre du Finder, sélectionnez «Applications» puis double-cliquez sur l'icône du jeu.

COMMANDES DU JEU

Utilisez la molette de la souris pour modifier le niveau de grossissement. Faire un clic droit tout en déplaçant la souris entraîne une rotation de la caméra.

Pour accomplir la plupart des actions de jeu, faites un clic droit. Faites un clic droit sur un élément du décor pour que le personnage actuellement contrôlé exécute l'action contextuelle appropriée : attaquer un ennemi, parler à autrui, fouiller un cadavre, ouvrir une porte, tirer un levier, etc. A défaut d'utiliser le clavier, vous pouvez également faire un clic droit sur le sol pour ordonner à votre personnage de rejoindre la destination spécifiée.

Néanmoins, lorsque vous sélectionnez un sort ou un talent qui implique la désignation d'une cible, soit en cliquant directement sur la barre de raccourcis ou en appuyant sur la touche de raccourci associée, vous devrez faire un clic gauche sur la cible. Faites un clic droit pour annuler le sort ou talent. Faites un clic gauche sur l'un des personnages de votre groupe pour le contrôler directement. Faites un clic gauche et tracez un champ de sélection multiple autour de plusieurs personnages pour tous les contrôler.

COMMANDES GÉNÉRALES	
Sauvegarde rapide	F5
Chargement rapide	F9
Surligner les objets	Tab
Masquer l'interface principale	V
Faire une capture d'écran	Impr écran
Archives personnelles	C
Journal	J
Inventaire	I
Capacités	P
Carte	,
Tactiques	*
Menu Pause	Echap

MOUVEMENT/CAMÉRA	
Avancer	Z
Aller à gauche	A
Reculer	S
Aller à droite	E
Rotation caméra à gauche	Q
Rotation caméra à droite	D
Rotation caméra vers le haut	Début
Rotation caméra vers le bas	Fin
Zoom avant	**Molette haut** (ou Flèche Bs page)
Zoom arrière	**Molette bas** (ou Flèche Ht page)
Alterner course/marche	/ (pavé numérique)

COMBATTRE	
Mettre le jeu en pause	Espace
Cibler et attaquer l'ennemi le plus proche	R
Utiliser un raccourci	&-à
Soins rapides	)
Mana/Endurance rapide	=
Rester en position/mouvement libre	H
Sélectionner tout le groupe	Ctrl + Q
Sélectionner un compagnon	F1-F4
Sélectionner plusieurs compagnons	Maj + F1-F4

MENU PRINCIPAL

Pour l'essentiel, le menu principal se passe d'explications. Pour commencer à jouer, sélectionnez NOUVELLE PARTIE ; pour reprendre votre dernière partie sauvegardée, sélectionnez REPRENDRE ; pour reprendre une partie sauvegardée en particulier, sélectionnez CHARGER UNE PARTIE.

Les options suivantes sont moins évidentes :

S'ENREGISTRER SUR LES SERVEURS *DRAGON AGE™*

Ceci vous permet de vous connecter à votre compte EA (ou d'en créer un nouveau) pour assurer le suivi de vos trophées et de votre profil à l'adresse http://social.bioware.com. Pour sélectionner les données qui sont mises en ligne quand vous vous connectez, allez à l'écran des paramètres de compte.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Cette option permet d'afficher les nouveaux contenus mis à disposition, gracieusement ou non, après la sortie de *Dragon Age™ II*. Vous pourrez également gérer les contenus que vous avez déjà téléchargés.

ACCEPTATION DU CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL REQUISE POUR JOUER. POUR ACCEDER AUX FONCTIONNALITES ET/OU AUX SERVICES EN LIGNE, VOUS DEVEZ ENREGISTRER CE JEU A L'AIDE DU NUMERO DE SERIE FOURNI DANS L'EMBALLAGE, NON TRANSMISSIBLE APRES UTILISATION. CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ ET CONDITIONS D'UTILISATION D'EA ONLINE DISPONIBLES SUR WWW.EA.COM. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR VOUS INSCRIRE EN LIGNE. EA PEUT ÉVENTUELLEMENT PROPOSER GRATUITEMENT DES MISES À JOUR ET/OU DU CONTENU ADDITIONNEL QUAND CES ÉLÉMENTS SERONT DISPONIBLES. EA SE RESERVE LE DROIT D'INTERROMPRE LES SERVICES EN LIGNE APRES UN PREAVIS DE 30 JOURS PUBLIE SUR LE SITE HTTP://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

INTRODUCTION

Dragon Age II relate les aventures d'un membre de la famille Hawke, un réfugié du 5e Enclin qui va jouer un rôle central dans des événements qui changeront à jamais la face de Thédas.

Les détails de l'histoire restent flous, et les péripéties qui ont permis à un réfugié de devenir le Héraut de Kirkwall ne sont connues que de rares privilégiés. Les faits ne sont rapportés que bien longtemps après leur déroulement.

Et leur narrateur est prompt à l'exagération.

DONNER VIE À HAWKE

Varric, notre narrateur, a déjà raconté son histoire une ou deux fois dans le passé. Le souvenir qu'il a de Hawke n'est pas toujours… en parfait accord avec la réalité des faits. Après tout, qui pourrait le contredire ?

Mais il y a certains points sur lesquels même Varric ne peut transiger. On ne peut prétendre qu'un homme était en fait une femme, ou qu'un guerrier était un mage, et espérer rester crédible aux yeux de son public.

CLASSE

La classe de Hawke définit les capacités qu'il ou elle pourra acquérir au fil du jeu et a un grand impact sur le combat. La classe et bien entendu le sexe modifient également la façon dont les protagonistes réagissent devant Hawke.

Guerrier

Les guerriers sont des combattants de première ligne, des forces de la nature aptes à soutenir l'assaut ennemi. Certains, équipés d'une imposante arme à deux mains, sont capables de frapper plusieurs adversaires à la fois. D'autres préfèrent associer une arme classique à un bouclier, qui peut aussi faire office d'objet contondant.

Mage

Les mages commandent aux pouvoirs mystiques et font pleuvoir des projectiles magiques avec leur bâton. Bien qu'ils soient vulnérables en combat rapproché, les mages bien protégés par leurs compagnons sont capables d'infliger des dégâts considérables et de soigner leurs alliés. En raison du risque de possession démoniaque qu'ils courent, les mages sont persécutés ou placés sous bonne garde dans la plupart des nations de Thédas.

Voleur

Les voleurs sont des combattants adroits armés d'une dague dans chaque main ou d'un arc, décochant des pluies de flèches sur leurs ennemis. Ils sont d'une efficacité redoutable quand il s'agit d'éliminer un adversaire isolé et sont les seuls à pouvoir crocheter une serrure ou désarmer un piège.

Comparatif des classes

	GUERRIER	MAGE	VOLEUR
Bonus d'attributs initiaux	Force +3	Magie +3	Dextérité +3
	Constitution +2	Volonté +2	Ruse +2
	Volonté +1	Ruse +1	Volonté +1
Sorts/Talents initiaux	Frappe du pommeau	Onde mentale	Fiole miasmatique
Santé initiale	160	100	125
Endurance/ Mana initiaux	105	160	130
Régénération de santé/mana	A chaque ennemi tué	Sans interruption	A chaque coup porté

IMPORTATION DES ÉVÉNEMENTS DE *DRAGON AGE™: ORIGINS*

Alors que Varric vient à peine de débuter son récit, son interlocutrice remet déjà certains détails en question. Est-ce que Hawke était vraiment comme Varric le décrit ? Et quel était le lien entre Hawke et les événements du 5e Enclin, qui a plongé Férelden dans le chaos et la destruction, jusqu'à ce jour béni où un Garde des ombres parvint à occire l'archidémon au sommet d'une forteresse de Dénérim ?

A ce moment du jeu, vous pouvez importer une sauvegarde de *Dragon Age™: Origins* pour vous assurer que l'histoire de Varric restera en accord avec vos propres souvenirs des événements. Vous pouvez également choisir parmi trois histoires préexistantes qui représentent autant de chemins classiques dans *Origins*.

Vous pouvez importer n'importe quelle sauvegarde de *Dragon Age: Origins*, de l'extension *Dragon Age: Origins Awakening*, des contenus téléchargeables indépendants *Les Golems d'Amgarrak* ou *La Chasse aux Sorcières*, et ce, que vous ayez terminé le jeu avec cette sauvegarde ou non. Si vous n'avez pas terminé le jeu, Varric se basera sur les rumeurs les plus répandues pour relater les événements manquants de *Dragon Age: Origins*.

CONVERSATIONS

Quand Hawke prend la parole dans une conversation, une roue de dialogue apparaît pour présenter les différentes répliques possibles. Les options offertes dépendent souvent des choix que vous avez faits plus tôt dans le jeu.

Le texte qui est affiché est une courte paraphrase de la réplique complète que Hawke déclamera si vous la choisissez. Chaque paraphrase est accompagnée d'une icône au centre de la roue qui indique la nature ou le ton de la réponse.

ICÔNES

Indique que Hawke sera serviable ou particulièrement gentil.

Indique que Hawke fera preuve de compréhension et de tact.

Indique que Hawke sera mordant, drôle ou espiègle.

Indique que Hawke usera de son charme.

Indique que Hawke va parler ou agir de manière agressive.

Indique que Hawke va parler de manière directe ou impolie.

Indique que Hawke va déclencher un combat ou frapper/tuer quelqu'un dans la conversation.

Indique que Hawke va charger un compagnon d'agir ou de parler à sa place.

Indique que Hawke va flirter ou s'engager dans une histoire d'amour.

Indique que Hawke va mettre définitivement fin à une histoire d'amour ou rejeter une proposition.

Indique que Hawke est d'accord ou accepte.

Indique que Hawke n'est pas d'accord ou refuse.

Indique que Hawke choisit l'une des multiples options exclusives.

Indique que Hawke va faire un choix particulier rendu uniquement possible par ses décisions passées.

Indique que Hawke va extorquer de l'argent ou payer un informateur, selon ce qui est indiqué.

Indique que Hawke va mentir.

Indique que Hawke va poser une question qui ne mènera pas forcément directement à la fin de la conversation. Néanmoins, cela permettra d'obtenir des informations qui lui donneront accès à de nouveaux choix de conversation, plus tard. Quand plusieurs de ces questions sont disponibles au même moment, elles sont regroupées dans la section Mener l'enquête de la roue.

LES COMPAGNONS

Bien qu'il soit possible de laisser Hawke partir seul à l'aventure dans *Dragon Age II*, le jeu est conçu autour d'un groupe de quatre combattants, sélectionnés parmi le grand nombre de compagnons potentiels que vous rencontrerez. Vos compagnons ont d'autres vocations que le combat ; ils sont parfois intimement associés à l'intrigue et en appelleront à vous pour accomplir leurs quêtes personnelles.

Pour désigner lequel de vos compagnons vous contrôlerez directement, cliquez sur le personnage ou son portrait. Vous pouvez aussi sélectionner vos personnages à l'aide des touches **F1** à **F4**. Appuyez sur **CTRL** + **Q** pour donner des ordres à tous les membres du groupe d'un coup. Vous pouvez modifier la composition de votre groupe à chaque fois que Hawke regagne son foyer ou lors d'une visite à un compagnon dans sa résidence.

RÉSIDENCE DES COMPAGNONS

Une fois que Hawke s'installe dans sa nouvelle vie à Kirkwall, chaque compagnon dispose d'un endroit où résider dans la cité quand leur présence n'est pas requise par notre héros. Découvrez l'emplacement de ces résidences et rendez-leur souvent visite : une fois libérés de la tension du combat, les compagnons de Hawke sont plus enclins à se relâcher et à dire des choses qu'ils garderaient pour eux en temps normal. Ces conversations pourraient mener à de nouveaux choix de quête ou, dans certains cas, à une histoire d'amour potentielle.

AMITIÉ ET RIVALITÉ

Les compagnons de Hawke suivent leurs propres objectifs. Ils réagiront aux événements majeurs en conséquence. Quand ils sont d'accord avec les décisions de Hawke, ils penchent vers l'amitié ; dans le cas inverse, ils prennent le chemin de la rivalité. La rivalité n'est pas forcément une mauvaise chose : bien qu'elle prenne une voie conflictuelle, cela signifie que leur relation avec Hawke s'approfondit.

Vous pouvez consulter le niveau d'amitié ou de rivalité de vos compagnons dans leurs archives personnelles. Quand la relation qu'ils entretiennent avec Hawke a suffisamment évolué dans un sens ou l'autre, de nouveaux choix de conversations deviennent accessibles dans leurs résidences de Kirkwall. Une fois que Hawke a atteint le niveau maximum d'amitié ou de rivalité avec un compagnon, une capacité passive est déverrouillée dans son école personnelle. De plus, les décisions ultérieures n'influeront plus sur son opinion.

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Avant de devenir le Héraut légendaire qui est au centre de l'histoire de Varric, Hawke doit gagner en puissance, apprendre de nouvelles capacités, acquérir un équipement de premier choix et recruter des compagnons expérimentés. Ainsi, Hawke gagne un niveau peu de temps après sa fuite de Lothering et peut investir quelques points dans ses attributs et ses capacités pour la première fois.

Les compagnons qui viendront rejoindre le groupe par la suite progresseront sensiblement de la même manière.

EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

Hawke reçoit des points d'expérience (EXP) en accomplissant une quête ou en trouvant une entrée du codex, quand un membre du groupe tue un ennemi ou lorsqu'un voleur crochète une serrure ou désarme un piège. Quand un personnage a gagné suffisamment d'EXP, il gagne un niveau. La progression vers le niveau suivant est affichée juste au-dessus de la barre de raccourcis, dans l'interface principale et dans les archives personnelles.

A chaque gain de niveau, un personnage reçoit trois points d'attribut et un point de capacité. Aux niveaux 7 et 14, Hawke (et Hawke uniquement) obtient un point de spécialisation *(voir en page 14)*.

Quand un personnage gagne un niveau, vous pouvez investir les points vous-même à l'écran des attributs et des capacités.

ATTRIBUTS

Hawke commence l'aventure avec au moins 10 points dans chacun de ses six attributs ; ils illustrent pour l'essentiel son efficacité au combat, que ce soit directement (une meilleure constitution octroie davantage de points de santé) ou indirectement (le port d'armures lourdes requiert une grande puissance).

Lorsque vous parcourez pour la première fois vos valeurs d'attributs, vous constaterez que la plupart dépassent déjà 10 points, en raison des divers avantages inhérents à la classe de votre personnage. A chaque niveau, Hawke et ses compagnons gagnent 3 points supplémentaires à investir dans leurs attributs.

Force

La force augmente les dégâts causés par les guerriers, ainsi que leur valeur d'attaque. Pour toutes les classes, elle augmente la trempe, qui mesure la résistance à certains effets comme le fait d'être repoussé ou enflammé.

Dextérité

La dextérité augmente les dégâts causés par les voleurs, ainsi que leur valeur d'attaque. Pour toutes les classes, elle augmente la probabilité d'infliger un coup critique.

Magie

La magie augmente les dégâts causés par les mages, ainsi que leur valeur d'attaque. Pour toutes les classes, elle augmente la résistance magique, qui absorbe un pourcentage des dégâts causés par des attaques magiques et détermine la durée des effets magiques hostiles.

Ruse

La ruse augmente la défense pour toutes les classes, ainsi que la quantité de dégâts infligés par un coup critique. La ruse détermine également l'aptitude des voleurs à crocheter une serrure ou désarmer un piège. Les paliers de difficulté sont fixés à 10, 20, 30 et 40 points.

Volonté

La volonté augmente la réserve de mana des mages ou d'endurance pour les guerriers et les voleurs.

Constitution

La constitution augmente la santé maximum pour toutes les classes.

TALENTS/SORTS

Les talents (pour les guerriers et les voleurs) et les sorts (pour les mages) sont des capacités spéciales qui peuvent remplacer une attaque basique en combat. En général, l'utilisation d'un talent ou d'un sort puise dans les réserves d'endurance ou de mana d'un personnage, mais certains sont d'application passive et procurent des avantages permanents sans autre coût. Un personnage acquiert un point pour apprendre un nouveau talent ou sort à chaque niveau, ainsi qu'à certains points donnés du jeu.

Le personnage que vous contrôlez, Hawke ou un autre compagnon, utilise des capacités activées ou des modes maintenus uniquement à votre initiative. Les autres personnages de votre groupe utilisent leurs capacités lorsque les circonstances s'y prêtent, ou lorsque les instructions conditionnelles définies dans le menu Tactiques le leur imposent *(voir en page 27)*.

Quand vous avez des points à investir à l'écran des attributs, seules les capacités surlignées en bleu sont actuellement accessibles. Pour en déverrouiller d'autres, vous devez remplir les conditions affichées en rouge en apprenant certaines capacités requises ou en atteignant un niveau donné.

Capacités activées

Les talents et sorts les plus courants sont identifiés par la mention « Activé », indiquée par une icône de diamant. Ces capacités sont de natures très diverses : certaines prêtent des avantages à votre personnage ou à vos alliés alors que d'autres ont une vocation plus offensive, ciblant un ou plusieurs ennemis. L'effet de plusieurs de ces capacités ne dure guère plus d'une seconde ; d'autres restent actives pour une brève période. La plupart sont assorties d'un coût immédiat en endurance ou en mana. Lorsque vous déclenchez une capacité activée, il s'écoule généralement un bref temps de recharge avant que vous ne puissiez renouveler son utilisation.

Capacités passives

Les talents et sorts identifiés par la mention « Passif », indiquée par une icône circulaire, procurent des effets permanents, bien que certains ne s'appliquent que dans des circonstances particulières. Ils ne consomment ni endurance ni mana et, puisqu'ils sont de nature passive, ils ne figurent pas dans votre barre de raccourcis. Pour parcourir la liste des capacités passives que votre personnage a acquises, reportez-vous au menu des capacités.

Modes maintenus

Lorsque vous utilisez un talent ou sort signalé par la mention « Mode maintenu », indiquée par une icône hexagonale, il reste actif jusqu'à désactivation. Cependant, la plupart des modes maintenus réquisitionnent une portion fixe des réserves d'endurance ou de mana du personnage. Cette portion ne peut être utilisée par une autre capacité tant que le mode maintenu reste actif. Après avoir désactivé une capacité en mode maintenu, il s'écoule généralement un bref temps de recharge avant que vous ne puissiez renouveler son utilisation.

Améliorations

Dans chaque école de capacités, plusieurs petites icônes indiquent la possibilité d'apporter des améliorations à des capacités activées ou en mode maintenu. Ces améliorations ne sont pas des capacités en elles-mêmes : elles viennent améliorer une capacité existante. Bien qu'il puisse sembler qu'une amélioration soit moins intéressante qu'un nouveau sort ou talent, la taille de la réserve de mana ou d'endurance d'un combattant limite le nombre de capacités qu'il peut utiliser au cours d'un même combat. Les améliorations peuvent donc être bien plus utiles qu'une capacité supplémentaire. En outre, seuls les talents ou sorts améliorés permettent de réaliser des enchaînements interclasses *(voir en page 25)*.

Spécialisations

Hawke peut apprendre une spécialisation en atteignant le niveau 7, et une autre au niveau 14. Chaque classe peut choisir parmi trois spécialisations. Elles confèrent toutes un avantage unique et débloquent un nouvel ensemble de talents ou de sorts puissants. Les compagnons de Hawke ne peuvent apprendre de spécialisations mais leurs écoles de capacités personnelles proposent des talents ou des sorts équivalents.

COMBAT

Le coeur des mécanismes de combat de *Dragon Age II* est simple : le pourcentage d'attaque d'un combattant représente la probabilité qu'une attaque basique touche son adversaire, alors que son pourcentage de défense représente ses chances d'esquiver une attaque basique. (Les attaques spéciales, comme l'utilisation d'une capacité ou le lancement d'une bombe, touchent presque systématiquement leur cible.)

Ces pourcentages varient selon le rang et le niveau de l'adversaire. Les pourcentages les plus courants correspondent à un ennemi de rang normal et du même niveau que le personnage mais, comme nous l'expliquons plus bas, il existe aussi des pourcentages propres aux lieutenants et capitaines ennemis.

Si l'attaque réussit, la cible subit un certain nombre de points de dégâts qui sont alors soustraits à son total de santé (après la prise en compte des éventuelles résistances de la cible à certains types de dégâts).

Néanmoins, chacune des statistiques (attaque, défense et dégâts) peut varier selon un certain nombre de facteurs, décrits dans les pages suivantes. Les talents, sorts, altérations d'état, équipements de haut niveau ainsi que le niveau de difficulté ont également une incidence sur la plupart des statistiques.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Dragon Age II propose quatre niveaux de difficulté pour les combats ; vous pouvez en changer à tout moment, depuis l'écran des options du jeu. Les niveaux de difficulté les plus relevés ne sont pas une punition : avec une bonne planification tactique et une bonne gestion de chaque membre du groupe, même le niveau cauchemar devrait se montrer gratifiant plutôt que frustrant.

Plus précisément, chaque niveau de difficulté augmente un peu plus la santé des ennemis, les dégâts qu'ils infligent, leurs valeurs d'attaque et la fréquence à laquelle ils utilisent leurs capacités spéciales.

Facile

Ce niveau de difficulté est idéal pour les joueurs qui font leurs premiers pas dans les jeux de rôle ou qui souhaitent mener leurs combats en temps réel et non en faisant des pauses tactiques pour préparer les actions en combat.

Normal

Le niveau de difficulté normal est recommandé pour les joueurs coutumiers des jeux de rôle, ce niveau constituant un bon équilibre entre difficulté et convivialité. Il nécessite une utilisation modérée de la pause tactique pour planifier vos actions en combat. Généralement, vous n'aurez que votre personnage principal à contrôler, le jeu contrôlant vos compagnons.

Difficile

Le niveau difficile offre un défi nettement plus ardu que la difficulté normale. Pour survivre à la plupart des combats, vous devrez avoir une utilisation pointue de la pause tactique et savoir utiliser stratégiquement les sorts et les talents, en contrôlant tous les compagnons tour à tour.

Cauchemar

Le niveau cauchemar se destine à ceux dont le génie tactique est hors pair. Attention : dans ce mode, vos sorts et attaques peuvent blesser vos ennemis aussi bien que vos alliés.

SANTÉ

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, des points sont soustraits de son total de points de santé. La santé maximale est déterminée d'emblée par la classe du personnage (voir en page 7) ; elle augmente à chaque point investi dans l'attribut constitution. Les points de santé perdus se reconstituent lentement pendant le combat, mais sont presque immédiatement restaurés à la fin des hostilités. Si vous êtes aux portes de la mort, utilisez une potion curative ou lancez un sort de soin.

Blessures

Tant qu'au moins l'un des membres du groupe survit, vos compagnons tombés au combat reprendront leurs esprits une fois la menace écartée… mais les blessures qu'ils auront reçues réduiront leur réserve de santé. Quel que soit le niveau de difficulté, tous les personnages peuvent recevoir plusieurs blessures aux effets cumulatifs. Ils ne pourront pas guérir totalement tant qu'elles n'auront pas été traitées.

Pour soigner une blessure, utilisez un nécessaire de soin sur le personnage touché. Les blessures du groupe sont également soignées automatiquement quand Hawke retrouve son foyer.

ENDURANCE/MANA

L'endurance des guerriers et voleurs alimente nombre de leurs talents, tandis que les mages puisent dans leur mana pour lancer des sorts. (Cependant, certaines capacités n'ont aucun coût d'activation.) Chaque classe récupère mana ou endurance différemment : les guerriers en regagnent chaque fois qu'ils tuent un ennemi, les voleurs en retrouvent une petite portion à chaque coup porté, alors que pour les mages, le mana se régénère continuellement. Certains sorts et talents permettent aussi de régénérer mana ou endurance.

Le mana et l'endurance étant limités, les talents et sorts ne sont pas le nerf de la bataille ; ils ne servent que de compléments aux attaques plus classiques. Les réserves d'endurance ou de mana d'un personnage sont tributaires de sa classe *(voir en page 7)*. Elles augmentent en fonction du nombre de points investis en volonté.

ATTAQUE

L'attaque est le plus souvent représentée par un pourcentage indiquant la probabilité que l'attaque basique d'un personnage touche sa cible. Ce pourcentage se base sur une valeur d'attaque par défaut, visible dans la section correspondante de l'écran des attributs.

Pour une valeur d'attaque par défaut donnée, le pourcentage varie selon le niveau et le rang de l'adversaire. La valeur que vous voyez le plus souvent est calculée sur la base d'un ennemi de rang normal et du même niveau que le personnage. Pour consulter le pourcentage d'attaque d'un combattant contre les lieutenants et les capitaines, passez la souris au-dessus de la valeur d'attaque, dans l'écran des attributs.

Le pourcentage d'attaque étant calculé sur la base d'un ennemi de même niveau, il diminuera après chaque passage de niveau, à moins d'investir des points pour l'améliorer. Ceci implique que vous devrez continuellement investir dans l'attribut force pour les guerriers, magie pour les mages et dextérité pour les voleurs.

S'abriter

Les flèches et les carreaux d'arbalète ne peuvent franchir les obstacles comme des colonnes ou des arbres. Bien qu'il reste possible de prendre pour cible les adversaires retranchés à couvert, les projectiles n'auront aucun effet sur eux, quelle que soit la valeur d'attaque.

DÉFENSE

La défense mesure la faculté du personnage à se dérober entièrement à une attaque. La défense fonctionne de la même manière que l'attaque décrite ci-dessus, à la seule différence qu'elle produit l'effet inverse : si la défense est suffisamment élevée, les attaques fendent l'air en n'infligeant aucun ou très peu de dégâts.

La défense d'un personnage, comme l'attaque, est le plus souvent représentée par un pourcentage qui varie selon le niveau et le rang de l'adversaire. En conséquence, vous devez toujours investir dans l'attribut ruse pour maintenir une valeur de défense élevée.

Esquiver

Certaines capacités et effets offrent une probabilité d'esquiver les attaques. L'esquive est similaire à la défense, à l'exception qu'elle est absolue. Là où la défense peut être ignorée par une valeur d'attaque élevée, la probabilité d'esquiver s'applique quelle que soit la valeur d'attaque du combattant.

DÉGÂTS

Les dégâts infligés par une attaque basique sont déterminés par la combinaison de la valeur de dégâts de l'arme et les attributs principaux du combattant (la force pour les guerriers, la magie pour les mages et la dextérité pour les voleurs).

Cependant, les coups assénés par un guerrier ou les flèches décochées par un voleur sont puissants mais lents. En comparaison, un voleur armé d'une dague dans chaque main inflige peu de dégâts par attaque, mais il enchaîne les coups à la vitesse de l'éclair. Pour refléter ces différences, les écrans d'attributs et d'inventaire indiquent également la valeur de dégâts par seconde (DPS) d'un personnage avec l'arme équipée.

Les dégâts de l'arme sont aussi importants pour les personnages qui se concentrent sur l'utilisation de sorts ou de talents, car les dégâts infligés par les capacités sont presque toujours fonction de leurs dégâts d'attaque basique.

Armures

L'armure amortit les dégâts physiques subis : si un personnage présente un indice d'armure égal à 10 %, les dégâts qu'il subira seront réduits d'autant. Tout comme l'attaque et la défense, le pourcentage d'armure est calculé en se basant sur un ennemi du même niveau que vous, ce qui signifie qu'il baisse si vous ne recherchez pas continuellement les meilleures protections.

Gardez bien à l'esprit que l'armure est totalement inopérante contre les différents types de dégâts élémentaires, qui sont réduits par des résistances spécifiques.

Dégâts élémentaires

Il existe cinq types de dégâts élémentaires : le feu, le froid, l'électricité, la nature et l'esprit. La plupart des sorts offensifs produisent l'un de ces types et certaines armes infligent des dégâts élémentaires au lieu de dégâts physiques. Les armes qui ont été enchantées avec des runes *(voir en page 31)* peuvent infliger plusieurs types de dégâts simultanément.

Si vous avez activé l'affichage des dégâts dans le menu des options, vous pourrez identifier chaque type de dégâts en fonction de leur couleur :

- Les dégâts infligés au groupe apparaissent en rouge, quel qu'en soit le type.
- Les dégâts physiques apparaissent en blanc,
- Les dégâts de feu en orange,
- Les dégâts de froid en bleu,
- Les dégâts d'électricité en jaune,
- Les dégâts naturels en vert normal,
- Les dégâts spirituels en violet.
- Les soins sont représentés en vert clair et précédés d'un symbole +.

LÉGENDE / EXPLICATIONS	
1	Personnage attaqué (brouillard rouge)
2	Personnage actuellement contrôlé
3	Personnage tombé au combat *(p. 17)*
4	Notification de gain de niveau *(p. 11)*
5	Action actuelle du personnage
6	Niveau de santé du personnage *(p. 16)*
7	Niveau d'endurance du personnage (guerriers et voleurs uniquement, *p. 17*)

LÉGENDE / EXPLICATIONS	
8	Niveau de mana du personnage (mages uniquement. La partie blanche est réservée pour le mode maintenu, *p. 17*)
9	Touches Rester en position/Pause
10	Capacité activée avec temps de recharge *(p. 13)*
11	Modes maintenus dans la barre de raccourcis *(p. 14)*

LÉGENDE / EXPLICATIONS	
12	Objets consommables et quantité dans l'inventaire *(p. 29)*
13	EXP actuelle du personnage *(p. 11)*
14	Soin rapide / endurance rapide
15	Modes maintenus affectant le personnage
16	Raccourcis vers les menus principaux
17	Mini-carte de la zone

LÉGENDE / EXPLICATIONS	
18	Nom / Niveau de santé de la cible actuelle
19	Anneau de couleur pour l'identification des personnages (si activé dans l'écran des options de jeu)
20	Effet de la combinaison interclasse *(p. 25)*

Résistances élémentaires

Chacun des différents types de dégâts élémentaires est contrebalancé par une résistance spécifique, tout comme l'armure compense les dégâts physiques. Par exemple, un personnage qui jouit d'une résistance au feu de 10 % subira 10 % de dégâts de feu en moins. Comme pour l'armure, les résistances élémentaires des membres du groupe varient en fonction du niveau et du rang des adversaires.

Si un ennemi dispose d'une résistance importante à un certain type de dégâts, un petit bouclier apparaîtra à côté de son nom à chaque fois qu'il sera touché par celui-ci.

Résistance magique

Quand la source d'une attaque est magique, la valeur de résistance magique de la cible vient s'ajouter à sa résistance physique ou élémentaire. A l'instar des résistances physiques ou élémentaires, la résistance magique compense un pourcentage des dégâts théoriques infligés par une attaque.

La résistance magique réduit également la durée d'action des effets magiques hostiles sur un personnage. Ainsi, un personnage disposant d'une résistance magique de 20 % et d'une résistance au feu de 10 % subira 30 % de dégâts en moins lors d'une attaque magique de feu, 20 % lors d'une attaque magique de froid, et un effet de paralysie magique durera 20 % moins longtemps.

Résistance aux dégâts

Comme la résistance magique qui s'applique à tous les dégâts d'origine magique quel que soit leur type élémentaire, la résistance aux dégâts offre une couche de protection supplémentaire contre tous les types de dégâts. Dans le cas des attaques magiques, elle s'ajoute aux résistances magiques et élémentaires ou à l'armure ; pour les attaques non magiques, elle est cumulée avec la résistance aux dégâts de base, qui est la plupart du temps l'armure.

Coups critiques

Chaque attaque a un faible pourcentage de chances d'engendrer un coup critique, comme indiqué par la probabilité de coup critique affichée dans les attributs du personnage. Quand le personnage parvient à porter un coup critique, il inflige davantage de dégâts que dans le cas d'une attaque normale, comme indiqué par le pourcentage de dégâts critiques affiché sur le même écran.

Lorsqu'un adversaire subit un coup critique, sa barre de santé devient blanche et scintille.

ATTAQUE DE FLANC

Un combattant a plus de chances de porter un coup critique quand il attaque sa cible dans le dos, voire même sur les flancs s'il se place très légèrement derrière elle. Ceci est aussi vrai pour vos ennemis, alors ne les laissez pas se faufiler derrière les membres de votre groupe !

FORCE ET TREMPE

Les attaques basiques et de nombreux sorts ou talents produisent une force physique ou élémentaire. Tous les combattants sont capables de résister à un certain niveau de force, déterminé par la trempe, qui est fonction de l'attribut force et de la santé maximum (qui dépend de l'attribut constitution). Quand la force d'une attaque est plus importante que la résistance d'un personnage, il subira des effets divers : la force physique peut par exemple le renverser, alors que la force élémentaire peut l'enflammer. Dans tous les cas, les combattants qui subissent une force trop importante voient leurs attaques interrompues et peuvent être neutralisés plusieurs secondes.

Les descriptifs des sorts ou talents représentent la force élémentaire ou physique avec des nombres comme 4x. Cela signifie que la capacité produit quatre fois plus de force que de dégâts. Si les dégâts qu'inflige la capacité sont faibles, une force de 4x peut sembler avoir des effets négligeables (peut-être juste assez pour repousser un ennemi l'espace d'une seconde), mais pour les capacités plus dévastatrices, une force de 4x pourrait facilement renverser totalement un adversaire.

RANGS DES ENNEMIS

Comme expliqué précédemment, certaines statistiques comme les pourcentages d'attaque, de défense et d'armure sont déterminées en fonction d'un ennemi de rang normal et du même niveau que le personnage. Il existe cinq rangs d'ennemis différents, bien qu'ils soient généralement simplifiés par les catégories suivantes : ennemis normaux, lieutenants et capitaines. La longueur de la barre de santé d'une cible indique la menace qu'elle représente ; elle est courte pour les ennemis normaux, un peu plus longue pour les lieutenants et très longue pour les capitaines.

Les ennemis de rang élevé bénéficient de certains avantages. Les pourcentages d'attaque, de défense, d'armure et de résistance de votre groupe sont par exemple plus faibles lorsque vous faites face à un lieutenant ou à capitaine que lorsque vous combattez des ennemis normaux. Pour afficher la valeur précise de ces pourcentages, passez la souris sur la valeur, dans l'écran des attributs.

La description de certains sorts ou talents inclut également les effets éventuels avec la mention « contre les ennemis normaux ». La probabilité d'activation de ces effets se trouve nettement diminuée contre les ennemis de rang élevé.

MENACE

Les ennemis choisissent comme cible le personnage qu'ils considèrent comme représentant la plus grande menace. Pour cela, chaque ennemi évalue trois facteurs : quel personnage porte l'armure la plus lourde, lequel leur a déjà infligé le plus de dégâts et lequel se situe le plus près.

Si les ennemis s'en prennent continuellement à des personnages vulnérables aux attaques directes, sachez qu'il existe un certain nombre de sorts et de talents qui permettent à ces personnages d'incarner ou de reléguer ce statut de menace de sorte à forcer les ennemis à diriger leurs attaques vers d'autres cibles. L'effet Assommement permet également de faire oublier aux ennemis leur cible d'origine et les pousse à en choisir une autre.

STYLES D'ARMES

Si Hawke est un guerrier ou un voleur, plusieurs styles d'armes s'offrent à lui, avec deux options par classe. Ces styles d'armes déterminent la vitesse de ses attaques, le nombre d'ennemis qu'il peut toucher par coup et, dans certains cas, les talents que Hawke peut utiliser. (Les bâtons de mages peuvent être utilisés de deux manières différentes : pour lancer des décharges magiques à distance ou en tant qu'armes de combat au corps à corps.) Chacun des compagnons de Hawke bénéficie déjà d'une solide expérience dans un style d'arme particulier et ne peut donc pas en changer.

Arme à deux mains

Les guerriers maniant des armes à deux mains souffrent d'une vitesse d'attaque relativement limitée, mais sont capables de toucher d'un seul coup tous les ennemis situés devant eux sur une zone de 60°. Les talents du combat à deux mains incluent plusieurs attaques permettant d'effectuer de grands coups encore plus dévastateurs sur le champ de bataille.

Arme et bouclier

Les guerriers choisissant d'utiliser une arme à une main associée à un bouclier bénéficient d'un taux d'attaque plus élevé que les guerriers maniant des armes à deux mains, mais ne peuvent toucher que les ennemis situés devant eux sur une zone de 45°. Le bouclier permet bien entendu d'augmenter l'indice d'armure du guerrier, mais peut aussi servir d'arme pour repousser les ennemis trop envahissants, à condition que le guerrier exploite de manière efficace ses talents de maniement d'arme et de bouclier.

Combat à deux armes

Les voleurs optant pour le combat au corps à corps ont la possibilité de tenir une dague dans chaque main. Ce style d'arme est le plus rapide de tous, ce qui compense très largement les dégâts relativement limités infligés à chaque coup. Dans la mesure où les voleurs récupèrent de l'endurance chaque fois qu'ils touchent leur cible, ce style d'arme garantit que leurs réserves d'énergie ne restent jamais vides bien longtemps. Les talents du combat à deux armes visent à infliger le plus de dégâts possible avec la meilleure fréquence possible.

Combat à distance

Les voleurs utilisant un arc peuvent déverser à distance une véritable pluie de flèches sur leurs ennemis, ce qui leur permet de rester à l'abri de toutes représailles et d'offrir à votre groupe une plus grande flexibilité dans son positionnement tactique. Les flèches infligent d'importants dégâts, même si leur vitesse d'attaque est inférieure à celle d'un voleur adepte du combat à deux armes. Lorsque les ennemis se font plus pressants, les archers dégainent une dague cachée leur permettant d'opter pour un style de combat plus incisif et de mettre suffisamment de distance entre eux et leurs ennemis pour décocher une flèche. Les talents de combat à distance donnent au voleur la capacité de contrôler des zones bien précises du champ de bataille, ce qui lui permet de développer de nombreuses stratégies différentes dans ce style d'arme.

Bâton de mage

Les mages ne se séparent jamais de leurs bâtons magiques, qu'ils utilisent aussi bien pour améliorer leurs sorts, que pour lancer des projectiles magiques ou encore pour se défendre au corps à corps. Contrairement aux sorts, l'utilisation des bâtons ne requiert pas de mana, ce qui permet aux mages de pouvoir se défendre quelle que soit la situation. Il n'existe pas de sorts dépendants de l'utilisation d'un bâton, dans la mesure où cette arme peut être utilisée pour n'importe quel style de combat. A l'instar des archers, les mages peuvent utiliser leurs bâtons en tant qu'arme de combat au corps à corps lorsque la situation l'impose.

COMBINAISONS INTERCLASSES

Chaque classe a la capacité d'infliger des altérations d'état spéciales ouvrant la voie à des combinaisons interclasses qui consistent à utiliser un talent ou un sort pour infliger à un ennemi un effet particulier avant qu'un personnage d'une autre classe profite de l'état de l'ennemi pour lui inflige à son tour les effets de l'un de ses talents ou de ses sorts. Ce type de combinaison donne lieu à une attaque particulièrement dévastatrice.

Les guerriers peuvent ainsi ETOURDIR leurs ennemis à l'aide de différents talents améliorés des écoles d'Eclaireur et de Belliciste. Les mages peuvent exploiter l'effet ETOURDISSEMENT par le biais de sorts améliorés des écoles Arcane et Sauvage. Les voleurs peuvent faire de même en utilisant des talents améliorés de l'école de talents Combat à deux armes.

Les mages peuvent aussi frapper leurs ennemis de FRAGILISATION en utilisant certains sorts améliorés des écoles Elémentaire et Sauvage. Les guerriers peuvent exploiter cette même altération lorsqu'ils utilisent des talents améliorés de l'école de talents Arme à deux mains, au même titre que les voleurs peuvent le faire à l'aide de talents améliorés de l'école de talents Combat à distance.

Les voleurs ont quant à eux la capacité de DESORIENTER leurs ennemis en utilisant l'un des talents améliorés des écoles de talents Sabotage, Vermine ou Combat à distance. Les guerriers peuvent exploiter l'état de DESORIENTATION de leurs ennemis par le biais de talents améliorés de l'école Arme et bouclier, au même titre que les mages peuvent le faire via des sorts améliorés de l'école de l'Esprit.

Les effets ETOURDISSEMENT, FRAGILISATION et DESORIENTATION s'estompent si l'ennemi est victime d'une combinaison interclasse. En d'autres termes, les avantages supplémentaires de ces effets s'appliquent uniquement avant la réalisation de la combinaison (voir *Altérations d'état*).

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Outre les simples dégâts physiques, de nombreux talents, sorts et objets infligent également aux ennemis des altérations d'état. Ils produisent sur la cible divers effets, du simple déséquilibre jusqu'aux altérations décrites ci-dessous, plus complexes et persistantes. Toutes ces altérations peuvent toucher les ennemis, mais seulement certaines d'entre elles peuvent affecter les compagnons de Hawke.

Fragilisation

Les ennemis FRAGILISES par un mage subissent beaucoup plus de dégâts des attaques dont ils sont la cible. Les voleurs et les guerriers peuvent réaliser une combinaison interclasse en utilisant un talent ayant la particularité d'infliger des dégâts supplémentaires aux cibles victimes de FRAGILISATION.

Desorientation

Les ennemis DESORIENTES par un voleur voient leur défense significativement réduite. Les guerriers et les mages peuvent effectuer une combinaison interclasse en utilisant un talent ou un sort ayant la particularité d'infliger des dégâts supplémentaires aux cibles victimes de DESORIENTATION.

Etourdissement

Les ennemis ETOURDIS par un guerrier reçoivent à la fois une pénalité de défense et d'attaque. Les voleurs et les mages peuvent effectuer une combinaison interclasse en utilisant un talent ou un sort ayant la particularité d'infliger des dégâts supplémentaires aux cibles victimes d'ETOURDISSEMENT.

Confusion

Un ennemi atteint de confusion est enclin à attaquer ses propres alliés ou à effectuer des actions incohérentes.

Dissipation

La dissipation permet de neutraliser les enchantements néfastes et persistants, ce qui revient généralement à désactiver les modes maintenus. Elle affecte non seulement les enchantements améliorant les capacités offensives des ennemis, mais aussi les enchantements affectant les alliés du joueur à l'origine de cette altération d'état.

Asservissement

Les ennemis asservis sont contraints à se battre aux côtés de Hawke et de ses compagnons pendant toute la durée de cet effet.

Enténèbrement

L'enténèbrement drape les alliés d'un voile. Cela a pour effet d'augmenter de manière significative les chances d'éviter les attaques ennemies.

Silence

Le silence empêche les combattants d'invoquer des sorts ou de faire appel à leurs talents, même s'il leur est toujours possible de se déplacer et d'effectuer des attaques basiques.

Furtivité

La furtivité permet à un combattant d'éviter d'être repéré par ses ennemis. La furtivité se dissipe généralement dès que le personnage concerné entreprend une action autre qu'un simple déplacement. Les personnages dissimulés peuvent néanmoins toujours être touchés par des attaques de zone. Tout ennemi dissimulé touché par une attaque perd automatiquement les bienfaits de cette altération d'état.

Assommement / Sommeil / Répulsion / Renversement / Paralysie / Incapacité

Ces altérations d'état empêchent la victime d'entreprendre la moindre action et son action en cours est interrompue. Bien qu'elles aient les mêmes répercussions sur l'ennemi, chacune de ces altérations bénéficie d'effets visuels qui lui sont propres. Les ennemis assommés oublient également quelle était leur cible d'origine et se voient donc obligés d'en choisir une nouvelle une fois cet effet dissipé. La plupart du temps, la cible reste cependant la même. Les ennemis endormis sortent quant à eux de leur torpeur dès qu'ils subissent de nouveaux dégâts.

TACTIQUES

Lorsque vous serez rompu aux rudiments stratégiques du combat, vous pourrez employer des tactiques avancées : vos compagnons redoubleront d'efficacité sans réclamer de constantes instructions. Bien que l'écran Tactiques puisse paraître complexe au premier abord, il est articulé autour d'une mécanique simple : si la première condition à gauche de l'écran est remplie, l'action correspondante, à droite de l'écran, sera exécutée. Dans le cas contraire, c'est la condition suivante qui s'appliquera. Vous devrez toujours contrôler directement le personnage actuellement sélectionné. Les autres membres du groupe adopteront quant à eux les tactiques que vous leur aurez prescrites.

Comportement

Situé en haut de l'écran Tactiques, le menu Comportement définit l'attitude générale d'un personnage au combat : à quel moment attaquer, à quelle distance se tenir de l'ennemi, quand partir à sa poursuite et quand alterner entre armes de corps à corps et armes à distance. Pour résumer, les tactiques s'appliquent aux actions contextuelles, tandis que les comportements décrivent les réactions d'ordre général.

Tactiques de base

A mesure que vos personnages acquièrent de nouveaux sorts et talents, les tactiques prédéfinies (telles que Soutien, Première ligne ou Guérison) s'enrichissent automatiquement de nouvelles combinaisons d'actions et de conditions. Par exemple, la tactique intitulée Guérison peut apparaître vide pour Bethany dans un premier temps ; la liste des tactiques qui lui sont applicables sera mise à jour lorsqu'elle apprendra le sort de soin. Optez pour une tactique prédéfinie qui corresponde au type d'actions que vous souhaitez que le personnage entreprenne. Plus le personnage acquiert de capacités similaires, plus ses options tactiques seront nombreuses.

Tactiques personnalisées

Vous pouvez en outre créer vos propres ensembles de tactiques, soit en modifiant les tactiques prédéfinies, soit en élaborant une tactique inédite depuis le créneau intitulé PERSONNALISÉE.

Imaginons que vous souhaitiez que Bethany lance le sort Boule de feu chaque fois qu'elle repère la présence de plusieurs ennemis dans une zone restreinte. Commencez par sélectionner Bethany. Cliquez ensuite sur un créneau conditionnel dans la partie gauche de l'écran. Dans le menu qui s'affiche, sélectionnez la cible de votre nouvelle tactique. Dans notre exemple, nous souhaitons attaquer un groupe d'ennemis. Sélectionnez donc la valeur ENNEMI. Un nouveau menu s'affiche alors. Sélectionnez EN GROUPE, puis AUX PRISES AVEC AU MOINS 2 CREATURES. Vous venez de définir votre première condition : chaque fois qu'un groupe de trois ennemis apparaît (soit un ennemi accompagné de deux autres), le système détecte que la condition définie est remplie et déclenche l'action associée.

Il ne vous reste plus qu'à définir cette action. Cliquez sur le créneau situé en regard de la condition que vous venez de créer, à droite de l'écran. Sélectionnez UTILISER CAPACITE, puis BOULE DE FEU.

Et voilà ! La table des tactiques est toujours traitée du haut vers le bas ; les actions les plus urgentes, comme les soins, doivent donc généralement figurer en début de liste. Vous pouvez modifier la hiérarchie d'une tactique en cliquant sur le chiffre qui lui fait face et en la faisant glisser. Désactivez une tactique individuelle en décochant la case associée, à côté du nombre.

Les tactiques sont particulièrement efficaces lorsqu'elles renforcent l'interaction du groupe. Par exemple, si Bethany fait partie de votre groupe et connaît un sort de soin, vous pouvez la charger de surveiller la santé de tous ses compagnons et de soigner quiconque en a besoin. Puisque les mages sont vulnérables à courte portée, vous pouvez sommer votre guerrier de toujours attaquer les ennemis qui s'en prennent au mage (Ennemi > Attaque un membre du groupe > Attaque Bethany).

A mesure que vos personnages graviront les échelons des niveaux, vous disposerez de nouveaux créneaux conditionnels ou d'actions, et pourrez ainsi mettre en oeuvre des stratégies plus élaborées.

OBJETS

Il existe des centaines d'objets uniques dans *Dragon Age II*, répartis en cinq catégories principales : les objets d'équipement comme les armes, les armures ou les accessoires ; les objets consommables, comme les potions curatives ; les runes, permettant d'enchanter vos armes et armures ; les objets d'artisanat comme les recettes et les ressources ; et enfin les objets de quête, comme les clefs ou les présents destinés aux compagnons de Hawke.

INVENTAIRE

L'inventaire regroupe tous les objets consommables ou pièces d'équipement que vous avez achetés, trouvés ou fabriqués via le système d'artisanat. (Les recettes et ressources utilisées pour l'artisanat sont répertoriées dans les écrans du système d'artisanat. Les objets de quêtes ne sont quant à eux pas inclus dans l'inventaire.)

Pour examiner un objet, passez la souris dessus, dans l'inventaire. Les diverses propriétés de l'objet qui s'affichent alors sont décrites plus en détail dans le présent manuel. Si un personnage est déjà équipé d'un objet du même type, celui-ci sera affiché juste à côté pour vous permettre d'en comparer les caractéristiques.

Pour vous équiper d'un objet ou le remettre dans l'inventaire, faites le glisser de l'emplacement approprié jusqu'au personnage ou faites un double clic dessus. Pour vous servir d'un objet utilisable, faites un double clic dessus. Vous pouvez également faire glisser un objet utilisable dans la barre de raccourci, avant de l'utiliser comme un sort ou un talent normal.

Etoiles

Pour chaque arme, pièce d'armure ou accessoire, l'inventaire affiche un nombre d'étoiles compris entre un et cinq. Cette valeur correspond au niveau d'utilité d'un objet en fonction du niveau et de la classe du personnage. Une valeur de deux étoiles indique un objet d'équipement de base pour le niveau en cours du personnage. A mesure que le niveau du personnage augmente, le nombre d'étoiles accompagnant cet objet diminuera, signalant ainsi que son utilisation n'est plus aussi justifiée qu'auparavant et devrait donc être remplacé.

Capacité

Sachez que votre capacité de chargement n'est pas illimitée : lorsque votre inventaire est saturé d'objets, vous devrez en vendre ou en détruire certains pour libérer de la place. Si vous souhaitez augmenter la capacité de votre inventaire, vous avez la possibilité d'acheter un sac à dos.

Bric-à-brac

Si vous trouvez un objet dans votre inventaire dont vous ne pensez pas avoir besoin, faites un clic droit dessus et sélectionnez DEPLACER DANS BRIC-A-BRAC. Certains objets dont la seule valeur est pécuniaire sont automatiquement placés dans cet onglet lorsque vous les ramassez. Ces objets font intégralement partie de votre inventaire, mais vous avez la possibilité, lorsque vous vous rendez dans une boutique, de tous les revendre en même temps en appuyant sur un simple bouton. Vous pouvez aussi détruire les objets superflus et ainsi alléger votre inventaire en faisant un clic droit dessus, puis en sélectionnant DETRUIRE.

RÉCIPIENTS/BUTIN

Lorsqu'un élément du décor ou le cadavre d'un ennemi scintille, cela indique la présence d'un objet susceptible d'être ramassé. Pour faire main basse sur ce butin, vous devrez être capable d'ouvrir le récipient concerné et disposer d'assez d'espace dans votre inventaire. Vous vous heurterez assez souvent à des portes et des coffres verrouillés. Pour les ouvrir, il vous faudra une clef (qui n'existe pas forcément) ou être accompagné d'un voleur pour crocheter la serrure. Tous les voleurs sont capables de venir à bout de serrures de base, mais certains mécanismes plus complexes nécessitent l'investissement de points dans l'attribut ruse. Ainsi, avec 20, 30 et 40 points de ruse, les voleurs acquièrent la capacité d'ouvrir des serrures de complexité croissante.

ENSEMBLES D'OBJETS

En vous équipant de certaines combinaisons d'objets d'une même famille (portant généralement des noms assez similaires), vous pouvez bénéficier de bonus supplémentaires. Lorsque vous bénéficiez d'un bonus d'ensemble, la capacité passive qui vous est accordée apparaît dans l'écran des capacités du personnage. Si vous découvrez plusieurs ensembles d'objets susceptibles d'être portés simultanément, leurs bonus seront cumulés.

POUVOIRS DES OBJETS

Vos pièces d'équipement renforcent parfois (voire altèrent) les caractéristiques de vos personnages. Lorsque vous examinez un objet de votre inventaire, les effets positifs apparaissent en vert et les effets négatifs en rouge. Ces bonus ou malus ne s'appliquent que lorsque vous vous équipez des objets concernés.

AMÉLIORATION DE L'ARMURE DES COMPAGNONS

Bien que les compagnons de Hawke choisissent leur propre équipement, certaines améliorations restent toutefois possibles pour leurs armures et robes. Lorsque vous découvrez l'une de ces améliorations, celle-ci est automatiquement appliquée par le compagnon concerné. Elle apparaît alors en vert parmi les caractéristiques de son armure dans l'inventaire.

RUNES

Les armes et armures de qualité supérieure peuvent être serties d'une ou plusieurs runes de lyrium via un dispositif d'enchantement. Vous ne trouverez que rarement des runes lors de vos aventures. Sachez toutefois que vous avez la possibilité d'en créer en appliquant certaines techniques d'artisanat. Lorsqu'une rune est gravée sur une arme, ses propriétés sont ajoutées à celles de l'objet. Les runes sont inamovibles, mais peuvent néanmoins être remplacées par d'autres runes, ce qui entraîne leur destruction. L'efficacité d'une rune dépend de la qualité de l'arme ou de l'armure à laquelle elle est associée. Assurez-vous donc de garder les meilleures runes pour vos équipements les plus performants.

ARTISANAT

Les artisans les plus aguerris recherchent en permanence de nouveaux types de ressources pour développer leurs connaissances. Si Hawke découvre de telles ressources lors de ses voyages, ainsi que de nouvelles recettes pour les utiliser, les artisans se feront une joie de fabriquer des objets consommables comme des potions, des poisons, des bombes ou encore des runes en échange d'une petite somme d'argent. Après avoir rencontré un artisan, Hawke a la possibilité de commander les articles qu'il propose selon ses besoins.

Une fois que Hawke a découvert une ressource, les artisans se chargent de leur approvisionnement, ce qui signifie que ces ressources restent disponibles même une fois qu'elles sont utilisées pour fabriquer un objet. Sachez toutefois que si Hawke ne découvre pas un type de ressources particulier, celui-ci ne restera sûrement pas perdu pour tout le monde. Les ressources non découvertes finissent toutefois par disparaître au fil des années.

ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU

Mise à jour du logiciel Macintosh

Une version périmée du système d'explotation MacOS X peut entraîner des problèmes de performances. Pour vous assurer que vous possédez la dernière version de MacOS X, choisissez « Mise à jour de logiciels » dans le menu Apple et suivez les instructions pour mettre à jour votre système d'exploitation.

Problèmes d'exécution du jeu

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimale nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :
  Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur **http://www.nvidia.fr** pour vous les procurer.
  Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur **http://ati.amd.com/support/driver-fr.html** pour vous les procurer.
- Pour les utilisateurs PC, si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site **www.microsoft.com** (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

Astuces générales de dépannage

- Pour les utilisateurs PC, si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de «démarrage automatique».
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu « options » du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les autres tâches de fond (sauf l'application EADM, le cas échéant).

SERVICE CLIENTS

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation du jeu, vous pouvez vous tourner vers le Service Clients d'EA.

Le fichier d'aide EA propose des solutions et des réponses aux difficultés et questions les plus communes concernant la bonne utilisation de ce produit.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu est déjà installé) :

Pour les utilisateurs de Windows Vista et de Windows 7, cliquez sur **Démarrer > Jeux**, faites un clic droit sur l'icône du jeu, puis sélectionnez le lien d'aide approprié dans le menu déroulant.

Pour les utilisateurs des versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**), puis cliquez sur le lien Assistance technique dans le dossier du jeu.

Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu n'est pas encore installé) :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau. (Pour Windows XP, il se peut que vous deviez cliquer sur le bouton **Démarrer** puis sur l'icône Poste de travail.)
3. Faites un clic droit sur l'icône du lecteur DVD dans lequel vous avez inséré le jeu puis sélectionnez OUVRIR.
4. Ouvrez le fichier **Support > Fichiers d'aide européens > Assistance_Technique_Electronic_Arts.htm**.

Pour accéder au fichier d'aide EA sur Macintosh :

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Cliquez sur l'icône du Finder dans le Dock.
3. Ouvrez une nouvelle fenêtre en sélectionnant « Nouvelle fenêtre Finder » dans le menu Fichier.
4. Cliquez sur l'icône du jeu dans la fenêtre Finder.
5. Ouvrez le fichier **Support > Assistance technique Electronic Arts.html**.

Si vous continuez à rencontrer des difficultés après consultation du fichier d'aide EA, veuillez contacter l'assistance technique EA.

SERVICE CLIENTS EN LIGNE D'EA

Si vous disposez d'un accès à Internet, veuillez consulter le site d'Assistance technique d'EA à l'adresse suivante :

http://eusupport.ea.com

Vous y trouverez des informations sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur les performances et la maintenance du système. Notre site contient également les informations et FAQ les plus récentes sur les difficultés les plus communes relatives aux jeux. Ces mêmes informations sont utilisées par nos techniciens pour résoudre vos problèmes de performance. Le site d'Assistance technique est mis à jour quotidiennement. Veuillez le consulter en priorité pour les solutions urgentes.

COMMENT CONTACTER LE SERVICE CLIENTS :

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site **http://www.electronicarts.fr**, rubrique « Aide technique ».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique « Aide en ligne ». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service Clients qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

04 88 71 1001
(numéro géographique non surtaxé)
du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

0900 900 998
(CHF 1,9/min)
du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

REMARQUE : le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu.

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur « **Exécuter…** ». Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur « OK ».
2. Cliquez sur «Enregistrer toutes les informations…» afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Clients d'Electronic Arts.

GÉNÉRIQUE

BIOWARE

Responsables seniors *Dragon Age II*

Producteur exécutif et directeur de projet : Mark Darrah
Concepteur en chef : Mike Laidlaw
Directeur artistique : Matthew Goldman
Directeur technique : Jacques Lebrun
Directeur du développement du projet : Alain Baxter
Directeur du développement technique : Adriana Lopez
Responsable de l'Assurance qualité : Nathan Frederick
Producteur en ligne : Fernando Melo
Directeur du développement de la franchise : Benoit Houle

Graphismes et animation

Conception personnages : Shane Hawco (responsable), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna
Animation cinématiques : Greg Lidstone (responsable), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt
Infographie concept : Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga, Nick Thornborrow
Création des environnements : Ben McGrath (responsable), Sheila Nash (responsable technique), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott
Graphismes interface : Warren Heise (responsable), Tyler Lee
Animations : Clove Roy (responsable), Julio Alas, Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos
Animations techniques : Charles Looker (responsable), Kevin Ng, Steve Runham
Infographie : Geordie Moffatt (responsable), Yunus «Light» Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak
Effets visuels : Alim Chaarani (responsable), Jacky Xuan
Infographie et animation additionnelles : 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, localisation et ressources externes

Conception sonore : Michael Kent (responsable de la création), Jeremie Voillot (responsable technique), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey
Production / direction des doublages : Caroline Livingstone
Producteur externe : John Campbell
Producteurs assistants externes : Susanne Hunka, Steve Lam
Production de la localisation : Jenny McKearney
Chef de projet en localisation : Jason Barlow
Chef de projet de localisation adjoint : Melanie Faulknor
Consultant en localisation : Fausto Ceccarelli
Responsable Assurance qualité du doublage : James Hamilton

Conception

Conception des cinématiques : Jonathan Perry (responsable), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie
Conception jouabilité : Peter Thomas (responsable), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma
Conception des niveaux : Yaron Jakobs (responsable), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar, Keith Warner
Conception de la production : Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan
Rédaction : David Gaider (responsable), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson
Edition : Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes
Conception complémentaire : Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Production

Producteurs / Chefs de projet : Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge
Production complémentaire : Randy Hildebrand

Programmation

Programmeurs audio : Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

Programmeurs graphismes : Andreas Papathanasis (responsable), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex

Programmeurs de la localisation : Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programmeurs : Derek Beland (architecte principal), Gavin Burt (responsable jeu), 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 (directeur technique initial)

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

Programmation complémentaire : Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Assurance qualité

Analystes : Dieter Goetzinger (responsable technique), Edward Pollard (responsable externe), Mark Ramsden (responsable conception), William Brewer (responsable conformité), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

Programmeurs AQ : Alex Lucas (responsable), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Testeurs finaux : 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

AQ complémentaire : 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

Directeur du marketing mondial : David S. Silverman

Directeur senior du marketing, Europe : Maria Sayans

Promotion : Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

Services en ligne : Derek Larke (responsable), Jeff Marvin, Jesse Reid, Jeff Rousell, «Evil» Chris Priestly, Victor Wachter

Chef de produit : Randall Bishop

Relations publiques : Andrew Wong (responsable), Cindy Lum

Vidéo : Neel Upadhye

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

Responsables studio, BioWare Edmonton

Vice-président et directeur général du studio, Electronic Arts : Aaryn Flynn

Directeur senior du développement de la création : Alistair McNally

Directeur senior des opérations de développement : Shauna Perry

Directeur financier senior : Kevin Gunderman

Directeur des opérations senior : Vince Waldon

Directeur senior de la planification et du développement commercial : Richard Iwaniuk

Directeur des ressources humaines : Mark Kluchky

Directeur de la programmation : Daniel Martin

Responsable du service Assurance qualité : Tulay Tetiker

Codirecteur de la production : Duane Webb

Directeur assistant graphismes et animation : Dean Andersen

Directeur assistant de la conception : Preston Watamaniuk

Directeur des systèmes d'information assistant : Lee Evanochko

Responsable senior de la planification et du développement produit : Chris Bain

Assistants exécutifs : Teresa Meester, Greta Melinchuk

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

Responsables financiers : David Conway, Vanessa Potter

Ressources humaines : 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)

Systèmes d'information et locaux

Support d'application : Julian Karst (responsable), Chris Hoban, Robert McKenna

Support technique : Dave McGruther (responsable), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

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

Locaux : Dean Crowell (responsable), Kelly Wambold

Systèmes d'information complémentaires : Hanne Bjornstad

Nous remercions tout particulièrement

Jessica Chobot, Tom Cipolla (vice-président senior, EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (vice-président senior, EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (vice-président, EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (vice-présidente exécutive, EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, toutes les équipes BioWare à Edmonton, Austin, Montréal, Fairfax et Galway, ainsi que le reste de l'équipe à EAGL et EA. Merci à nos familles pour leur soutien !

DISTRIBUTION

Hawke : Delphine Braillon, Gilduin Tissier

Anders : Olivier Jankovic

Aveline : Nathalie Spitzer

Bethany : Marie Chevalot

Carver : Benoit Du Pac

Fenris : Jeremy Prevost

Isabela : Gaëlle Savary

Mérédith : Catherine Cerda

Merrill : Adeline Moreau

Varric : Olivier Marina

Autres voix : Marie Brigitte Andrei, Sophie Arthuys, Catherine Artigala, Patrice Baudrier, Hervé Omnes Bernard, Hélène Bizot, Patrick Borg, Paul Borne, Luc Boulad, Thierry Bourdon, Philippe Bozo, Delphine Braillon, Marc Bretonniere, Marie Jean Burucoa, Hervé Caradec, Ilana Castro, Catherine Cerda, Pascale Chemin, Marie Chevalot, Jean Yves Chilot, Olivier Cordina, Sébastien Desjours, Thierry Desroses, Olivier Destrez, Ariane Deviegue, Alexandre Donders, Benoit Du Pac , Céline Duhamel, Xavier Fagnon, Christian Fischer, Yumi Fujimori, Malvina Germain, Natacha Gerritsen, Emmnanuel Gradi, Claudine Gremy, Brigitte Guedj, Daniele Hazan, Olivier Jankovic, Nathalie Karsenti, Caroline Klaus, Olivier Korol, David Kruger, Patrick Laplace, Martial Minoux Le, Virginie Ledieu, Laetitia Lefebvre, Gilbert Levy, Daniel Lobe, José Luccioni, Olivier Marina, Thierry Mercier, Jean Pierre Michael, Adeline Moreau, Natacha Muller, Claude Naslot, Michel Papineschi, Christine Paris, Benjamin Pascal, Jérome Pauwels, Olivier Peissel, Bernard Petit, Yann Pichon, Stéphane Pouplard, Jeremy Prevost, Michel Prud'homme, Sophie Riffont, Veronique Riviere, Mathieu Rivolier, Vincent Ropion, Philippe Roullier, Stéphane Roux, Gaëlle Savary, Adrien Solis, Bernard Soufflet, Serge Thiriet, Gilduin Tissier, Hélène Vanura, Jérôme Wiggins,

ELECTRONIC ARTS

Direction du groupe BioWare

Cofondateur de BioWare, directeur général du groupe BioWare, vice-président senior d'EA : Ray Muzyka

Cofondateur de BioWare, directeur général de BioWare Austin, vice-président d'EA : Greg Zeschuk

Directeur des opérations du groupe BioWare, vice-président d'EA : Rob Denton

Directeur marketing du groupe BioWare, vice-président d'EA : Patrick Buechner

Direction générale

Président-directeur général : John Riccitiello

Directeur des opérations : John Schappert

Directeur financier et vice-président exécutif : Eric Brown

Vice-président exécutif de la direction commerciale et juridique : Joel Linzner

Vice-présidente exécutive des ressources humaines : Gabrielle Toledano

Vice-président de la communication commerciale : Jeff Brown

Direction des labels EA Games

Président : Frank Gibeau

Directeur des opérations et vice-président senior : Bryan Neider

Directeur financier et vice-président : Mike Williams

Directeur d'exploitation et vice-président exécutif : Jeff Karp

Directeur des technologies et vice-président : David O'Connor

Vice-présidente des ressources humaines : Mala Singh

Vice-président des relations publiques : Tammy Schachter

Localisation

Chefs de projet internationaux : Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

Ingénierie : Antonio Moya (chef de projet), Pedro Alfageme Langdon (responsable audio), Danilo «Warrior» Guerrero (responsable technique), Juan Serrano Yuste (responsable technique assistant), 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

Masterisation : Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Enregistrement : Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

Testing de la localisation : Hugo Rivalland (chef de projet), Philippe « Ollas » Charel (responsable), Hélène Hiére (responsable), Jordi Gallopin (responsable du français), Robert Lévai (responsable de l'allemand), Cristian de Frassine (responsable de l'italien), Lukasz Srodka (responsable du polonais), Oleksandr Lebid (responsable du russe), Iñigo Luzuriaga (responsable de l'espagnol), 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

Mise en page manuel : Frank Werner (Responsable équipe mise en page Europe), Katharina Mayer, Eva Heilmann, Sebastian Hack

Capture de mouvements

Directeur du studio : David Pierce
Directeur de la postproduction : Mike Harrison
Responsable de la production : Brad Oleksy
Superviseur CG : Ryan Hietanen
Production : Blair Leckie (responsable), Dave Raposo (responsable), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood
Systèmes : Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

En ligne

Producteur en ligne : Adam Butterfoss
Ingénieur des opérations : Michael Sop
Responsable de la production : Dan Windrem
Directeur du développement : Vikash Shah
Développement Access EA : Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri, Alex Pomeranz
Testeurs Access EA : Neil Diaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint, Jeffery Miller

Assurance qualité

EA Canada : Matthew McGillivray (responsable), 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

PARTENAIRES EXTERNES

Graphismes et animation

Conception des personnages et des environnements : Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.
Bande-annonce : Digic Pictures

Audio et localisation

Evaluation géopolitique : Englobe, Inc.
Musique originale : Inon Zur
Musiciens : Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet
Production et enregistrement audio : Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor
Traduction : Albion Localisations (Pologne), Robert Böck (Allemagne), ExeQuo (France), ITI Ltd. (Russie), Synthesis International S.r.l. (Espagne et Italie), Florian Vanino (Allemagne)
Direction du doublage : Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain
Postproduction du doublage : Wave Generation (Montréal), Wolf Willow Sound (Edmonton)
Enregistrement du doublage : Anakan GmbH (Allemagne), ExeQuo (France), Pomann Sound (New York), Rec Games Sonido (Madrid), Side UK (Londres), Studiopolis (Los Angeles), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programmation

Optimisation de la plateforme : Mesopotamia Software Inc.
R&D du rendu en temps réel : Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

TransGaming Inc

Producteur exécutif : Daniel Posner
Producteur : Blair Yakimovich
Programmeurs : Mark Adams (directeur Recherches et développement), Roman Kliotzkin (responsable de l'application du jeu), James Helferty (responsable infographie), Daniel Koch (architecte infographie), 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
Testeurs Assurance qualité : Regan Chan, Scott Guy, Max Kiiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar
Développement et support Web : Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy
Marketing : Nina Bascos, Richard Yum
Administration : Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta
Technologies de l'information : Paul Nesbit, Lisa Seelye
Président et président-directeur général : Vikas Gupta
Secrétaire et directeur financier : Dennis Ensing
Fondateur et directeur de la technologie : Gavriel State
Vice-président, marketing des services l'entreprise et prospection de clientèle : Paul Nowosad

« I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* – Thème de Varric) »
Interprété par Florence and the Machine
Produit par Inon Zur et Steve Schnur
Mixé par Jack Joseph Puig
Masterisé par Bernie Grundman
Ecrit par Florence Welch
Publié par Goldzeal / Universal Polygram Int'l (ASCAP)
Avec l'aimable autorisation d'Island Records, Inc. sous licence d'Universal Music Enterprises.

GARANTIE

REMARQUE : les garanties suivantes ne s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, si le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 – 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés « en l'état », ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.

© 2011 Electronic Arts Inc. EA et le logo EA sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. BioWare, le logo BioWare et *Dragon Age* sont des marques commerciales d'EA International (Studio and Publishing) Ltd. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Certains parties de ce logiciel sont sous licence © 2011 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.
Partie de © 2002–2011 NVIDIA Corporation. Tous droits réservés.
Développé sous Wwise. © 2006–2011 Audiokinetic, Inc. Tous droits réservés.
Ce produit utilise Bink Video. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.

Ce jeu utilise la technologie Cider de TransGaming Inc.
Cider™ est soumis au copyright © 2000–2011 TransGaming Inc.
Macintosh Conversion par TransGaming Inc.
Les composants d'exécution Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll, et msvcp90.dll) contiennent des parties des composants d'exécution Visual C++ 6.0 et des parties des Bibliothèques Dinkum Compleat C/C++. Les composants d'exécution Visual C++ 6.0 sont soumis au copyright © 1999 Microsoft Corp. Les composants Dinkumware sont soumis au copyright © 1989–2006 au nom de P.J. Plauger et de Dinkumware Ltd.
Les composants Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) contiennent les composants Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Les composants Visual C++ 6.0 MFC & ATL sont soumis au copyright © 1992–1999 Microsoft Corp.
Cider contient libpng, et est soumis au copyright © 1995–2004 au nom des auteurs du projet libpng (liste complète consultable à l'adresse suivante http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt)
Ce logiciel est en partie basé sur les travaux de l'Independent JPEG Group.
Cider contient libjpeg, soumis au copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.
Cider utilise la Boîte à outils Cg de NVIDIA, soumis au copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.
Cider contient dmalloc, soumis au copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger.
Cider contient CSRI malloc, soumis au copyright © 1988, 1989, 1993 Université de Toronto.
Cider contient The Better String Library (bstring) soumise au copyright © 2002–2006 Paul Hsieh.
Cider contient Unshield, soumis au copyright © 2003 David Eriksson
Certaines parties de ce logiciel sont soumises au copyright © 2006 au nom d'Industrial Light & Magic, une filiale de la société Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Parties provenant d'autres auteurs et soumises au copyright d'autres auteurs selon indications. Tous droits réservés.
Certaines parties proviennent de iniParser, soumis au copyright © 2000 au nom de Nicolas Devillard et utilisé en vertu de la licence MIT figurant ci-après. Certaines parties de ce logiciel sont soumises au copyright © 1996–2010 The FreeType Project (www.freetype.org). Tous droits réservés.
Certaines parties de ce logiciel sont soumis au copyright © 2006 au nom de Simon Brown et des collaborateurs au projet Squish (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). Tous droits réservés.
Le composant libquartz.dylib de Cider contient des parties de ffmpeg, soumis au copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.
Cider est distribué selon les conditions définies dans la licence relative à la technologie Cider figurant ci-après. Certaines parties de Cider sont soumises au copyright © 2002–2006 au nom des auteurs du projet ReWind (liste complète consultable à l'adresse suivante http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind). Les composants ReWind sont disponibles selon les conditions définies dans la licence ReWind figurant ci-après.
Certaines parties de Cider sont soumises au copyright © 1993–2010 au nom des auteurs du projet Wine (liste complète consultable à l'adresse suivante http://source.winehq.org/source/AUTHORS). Les composants Wine sont disponibles selon les conditions définies dans la Licence Publique Générale GNU Limitée figurant ci-après. Le code source des composants soumis à la LGPL est disponible ici : http://transgaming.org/cvs/.
Les autres composants Cider disponibles sur http://transgaming.org/cvs/ font l'objet de licences séparées dont les conditions sont décrites dans les fichiers LICENCE qui les accompagnent.