DRAGON AGE™ II
EA™
BIOWARE™

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, — НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности

- Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- По возможности играйте на небольшом экране.
- Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

СОДЕРЖАНИЕ

- УСТАНОВКА ИГРЫ 2
- ЗАПУСК ИГРЫ 3
- КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ 3
- ГЛАВНОЕ МЕНЮ 5
- ВВЕДЕНИЕ 5
- СОЗДАНИЕ ХОУКА 6
- ИМПОРТ СОБЫТИЙ ИГРЫ *DRAGON AGE™: НАЧАЛО* 7
- РАЗГОВОРЫ 8
- СПУТНИКИ 10
- РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА 11
- БОЙ 15
- ПРЕДМЕТЫ 29
- РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ 32
- ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 33
- В СОЗДАНИИ ИГРЫ УЧАСТВОВАЛИ: 35
- ГАРАНТИЙНЫЙ СРОК 39

УСТАНОВКА ИГРЫ

ПРИМЕЧАНИЕ: системные требования перечислены на веб-сайте **electronicarts.ru**.

Установка на ПК (для пользователей игр, поставляемых на дисках):

Поместите диск с игрой в дисковод и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Если меню автозапуска не появляется автоматически, запустите программу установки самостоятельно. В Windows® 7, Windows® XP или Windows Vista® откройте **Пуск > Выполнить**, введите **D:\AutoRun.exe** в окне для ввода текста и щелкните по кнопке OK (используйте вместо D: букву, обозначающую ваш CD/DVD-ROM дисковод).

После установки игры ее можно запустить из меню автозапуска или из меню **Пуск**.

Установка на ПК (для пользователей EA Store):

ПРИМЕЧАНИЕ: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте **www.eastore.ea.com**. Щелкните по кнопке «Подробнее о прямой загрузке».

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните по пиктограмме и следуйте инструкциям на экране.

Запустите игру (когда она будет установлена) из программы EA Download Manager.

ПРИМЕЧАНИЕ: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи EA. Выберите соответствующую игру в списке и щелкните по кнопке запуска, после чего начнется загрузка.

Установка на Macintosh:

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод. На экране появится пиктограмма диска с игрой. Дважды щелкните по ней, чтобы включить программу запуска.
2. Выберите пиктограмму установки игры в нижней части окна запуска. Откроется меню установки.
3. Следуйте инструкциям на экране.

Установка на ПК или Macintosh (для пользователей сторонних Интернет-ресурсов):

Получите инструкции по установке, загрузке и повторной установке игры у поставщика цифровой продукции, у которого вы приобрели данную игру.

WWW.DRAGONAGE.COM

ЗАПУСК ИГРЫ

Для запуска игры:

На ПК:

В Windows Vista или Windows 7 игру можно запустить из меню **Пуск > Игры,** в более ранних версиях Windows — меню «**Пуск**» > «**Программы**» («**Все программы**» для Windows XP).

ПРИМЕЧАНИЕ: в Windows Vista при выборе классического меню **Start** данные игры хранятся в папке **Пуск > Программы > Игры > Список игр**.

На Macintosh:

Откройте окно Finder, выберите Applications и дважды щелкните по пиктограмме игры.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Чтобы изменить масштаб, покрутите колесико мыши. При перетаскивании с нажатой правой кнопкой мыши камера поворачивается.

Большинство действий выполняется посредством нажатия правой кнопки мыши. Если щелкнуть правой кнопкой мыши по объекту, выбранный вами персонаж совершает соответствующее действие — атакует врага, заговаривает с дружелюбно настроенным персонажем, обыскивает труп, открывает дверь, нажимает на рычаг и так далее. Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши по земле, чтобы направить своего персонажа в нужную сторону, если вы не хотите использовать для этой цели клавиатуру.

Однако если вы выбрали заклинание или умение (щелкнув по панели быстрого доступа или нажав соответствующую цифровую клавишу на панели быстрого доступа), для которого требуется указать цель, то нужно щелкнуть по цели левой кнопкой мыши. Нажатие правой кнопки отменяет заклинание или умение. Нажатием левой кнопки также выбирается персонаж в отряде, которым вы будете управлять. Чтобы выбрать сразу нескольких персонажей, обведите их указателем, нажав и не отпуская левую кнопку мыши.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ В ИГРЕ	
Быстрое сохранение	**F5**
Быстрая загрузка	**F9**
Выделить объекты	**TAB**
Скрыть главный интерфейс	**V**
Сделать снимок экрана	**PRT SCN**
Персонаж	**C**
Журнал	**J**
Инвентарь	**I**
Способности	**P**
Карта	**M**
Тактика боя	****
Меню паузы	**ESC**

ДВИЖЕНИЕ/КАМЕРА	
Бежать вперед	**W**
Поворот камеры влево	**A**
Бежать назад	**S**
Поворот камеры вправо	**D**
Бежать налево	**Q**
Бежать направо	**E**
Повернуть камеру вверх	**HOME**
Повернуть камеру вниз	**END**
Увеличение	**Pg Dn** (или колесико прокрутки вперед)
Уменьшение	Pg Up (или колесико прокрутки назад)
Бежать/Идти	/ (цифровая клавиатура)

БОЙ	
Пауза	**ПРОБЕЛ**
Выбрать ближайшего врага и атаковать его	**R**
Применить способность с панели быстрого доступа	**1-0**
Быстрое лечение	**-**
Быстрое восстановление маны/выносливости	**=**
Движение отряда/Стоять на месте	**H**
Выбрать весь отряд	**CTRL+A**
Выбрать одного персонажа	**F1-F4**
Выбрать нескольких персонажей	**SHIFT+F1-F4**

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню по большей части не нуждается в комментариях. Чтобы начать игру, выберите пункт НОВАЯ ИГРА. Чтобы загрузить последнюю сохраненную игру, выберите пункт ДАЛЕЕ. Чтобы загрузить определенную сохраненную игру, выберите пункт ЗАГРУЗИТЬ.

Некоторые параметры могут быть не столь очевидны:

ВОЙТИ НА СЕРВЕРЫ *DRAGON AGE*™

Позволяет войти в учетную запись EA (или создать новую учетную запись), чтобы отслеживать достижения и профиль персонажа на сайте **http://social.bioware.com**. Выбрать, какие данные будут отправляться на сервер при входе в систему, можно на экране «Настройки учетной записи».

ЗАГРУЖАЕМЫЕ МАТЕРИАЛЫ

На этом экране можно просматривать новые материалы, которые станут доступными после выпуска *Dragon Age™ II*, а также управлять уже загруженными материалами.

ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМО ПРИНЯТЬ УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ. ДЛЯ ДОСТУПА К СЕТЕВЫМ КОМПОНЕНТАМ И СЛУЖБАМ ТРЕБУЕТСЯ УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ EA И РЕГИСТРАЦИЯ ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРИЛАГАЕМОГО СЕРИЙНОГО КОДА, НЕ ПОДЛЕЖАЩЕГО ПЕРЕДАЧЕ ПОСЛЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ. С ПОЛИТИКОЙ КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТИ EA И УСЛОВИЯМИ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ УСЛУГ МОЖНО ОЗНАКОМИТЬСЯ НА ВЕБ-САЙТЕ WWW.EA.COM. РЕГИСТРАЦИЮ МОГУТ ПРОЙТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ В ВОЗРАСТЕ 13 ЛЕТ И СТАРШЕ. EA МОЖЕТ ПРЕДОСТАВЛЯТЬ ОПРЕДЕЛЕННЫЙ ДОБАВОЧНЫЙ КОНТЕНТ И/ИЛИ ОБНОВЛЕНИЯ БЕЗ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОПЛАТЫ ПРИ УСЛОВИИ ИХ НАЛИЧИЯ. EA ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ ПРАВО ПРЕКРАТИТЬ ПОДДЕРЖКУ СЕТЕВЫХ КОМПОНЕНТОВ ДЛЯ ДАННОГО ПРОДУКТА ЧЕРЕЗ 30 ДНЕЙ ПОСЛЕ ПУБЛИКАЦИИ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ОБЪЯВЛЕНИЯ НА ВЕБ-САЙТЕ HTTP://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

ВВЕДЕНИЕ

Dragon Age™ II рассказывает нам о человеке из семьи Хоук, который бежал от Пятого Мора и стал ключевой фигурой в событиях, изменивших облик всего Тедаса.

Сведения о его судьбе обрывочны. Мало кому в подробностях известна жизнь простого беженца, который стал Защитником Кирквола. Много лет прошло с тех пор, как произошла эта история.

И рассказчик ради красного словца не прочь преувеличить.

СОЗДАНИЕ ХОУКА

Варрик, наш рассказчик, уже пересказывал эту историю один или два раза. Его воспоминания о Хоуке имеют свойство . . . хм . . . не всегда следовать фактам. В конце концов, кто сможет оспорить его слова?

Но есть моменты, которые даже Варрику не под силу изменить. Нельзя выдать женщину за мужчину или воина за мага и рассчитывать, что слушатели примут вас серьезно.

КЛАСС

Класс играет важную роль в бою и определяет, каким способностям Хоук может обучиться в процессе игры. Кроме того, от класса — и от пола, конечно, тоже — зависит, как другие персонажи будут взаимодействовать с Хоуком.

Воин

Воины хороши на передовой, они главная опора любого отряда во время сражения. Некоторые воины сражаются увесистым двуручным оружием, скашивая им по несколько врагов зараз. Другие предпочитают держать в одной руке оружие, а в другой — щит (которым при необходимости можно бить врагов, как дубинкой).

Маг

Маги творят заклинания и испускают волшебные снаряды из своих посохов. В рукопашном бою маг весьма уязвим, но зато он может наносить огромный урон врагу и лечить союзников, если его при этом защищают другие члены отряда. Из-за риска одержимости демонами магов в большинстве краев Тедаса содержат под строгим надзором, а то и преследуют.

Разбойник

Разбойники — это умелые бойцы, дерущиеся двумя кинжалами или осыпающие врагов стрелами издали. Особенно искусны они в боях один на один. Кроме того, это единственный класс, умеющий взламывать замки и обезвреживать западни.

Сравнительная таблица по классам

	ВОИН	МАГ	РАЗБОЙНИК
Начальные бонусы характеристик	+3 к силе	+3 к магии	+3 к ловкости
	+2 к телосложению	+2 к силе воли	+2 к хитрости
	+1 к силе воли	+1 к хитрости	+1 к силе воли
Начальные умения/заклинания	Удар эфесом	Взрыв разума	Удушающая фляга
Начальное здоровье	160	100	125
Начальная выносливость/мана	105	160	130
Восстановление выносливости/маны	При каждом убийстве	Непрерывно	При каждом ударе

ИМПОРТ СОБЫТИЙ ИГРЫ *DRAGON AGE™: НАЧАЛО*

Послушав Варрика пару минут, его собеседница начинает выпытывать подробности. Правда ли Хоук выглядит так, как описывает Варрик? И какое отношение Хоук имеет к событиям Пятого Мора, успевшего опустошить весь Ферелден, пока Серые Стражи не убили архидемона на самом верху денеримской крепости?

В этот момент вы можете импортировать сохраненную игру *Dragon Age™: Начало*, чтобы история Варрика не противоречила вашим собственным воспоминаниям. Но вместо этого можно и просто выбрать одну из трех готовых предысторий, отображающих типовые варианты развития событий в части *Начало*.

Можно импортировать сохраненную игру *Dragon Age: Начало*, дополнение *Dragon Age: Origins — Пробуждение* и отдельные дополнительные материалы *Golems of Amgarrak* и *Witch Hunt*, независимо от того, пройдена ли игра в этих сохранениях до конца. Если импортированная игра не завершена, Варрик попробует угадать ход нераскрытых событий части *Dragon Age: Начало* по слухам, которые доходили до него.

РАЗГОВОРЫ

Если у Хоука есть возможность что-то сказать, на экране появляется колесо диалога, предлагающее несколько вариантов реплики. Предлагаемые варианты могут меняться в зависимости от вашего поведения в игре.

На экране вы видите короткие формулировки, сжато передающие смысл того, что скажет Хоук при выборе того или иного ответа. Внутри колеса с каждой формулировкой сопоставлен значок, обозначающий тип ответа или его интонацию.

ЗНАЧКИ

Означает, что Хоук выкажет готовность помочь или проявит особую любезность.

Означает, что Хоук поведет себя учтиво и тактично.

Означает, что Хоук сострит или отшутится.

Означает, что Хоук попытается произвести хорошее впечатление.

Означает, что Хоук выскажется или поведет себя решительно или даже агрессивно.

Означает, что Хоук выскажется откровенно или даже грубо.

Означает, что Хоук начнет драку или ударит/убьет кого-то в разговоре.

Означает, что Хоук предложит высказаться или сделать что-то кому-либо из спутников.

Означает, что Хоук будет флиртовать или соблазнять.

Означает, что Хоук порвет близкие отношения или отклонит предложение.

Означает, что Хоук даст согласие или разрешение на что-то.

Означает, что Хоук не согласится или ответит отказом.

Означает, что Хоук выбирает из нескольких взаимоисключающих вариантов.

Означает, что Хоук выбирает особый вариант, возможный лишь благодаря предшествующим решениям.

Означает, что Хоук будет вымогать деньги или, напротив, заплатит за сведения, как показано на рисунке.

Означает, что Хоук соврет.

Означает, что Хоук задаст вопрос, который не обязательно приведет диалог к логическому завершению. Однако узнанная информация может открыть новые направления разговора в будущем. Если в один момент разговора доступно несколько таких вопросов, они будут сгруппированы в отдельном, «исследовательском», секторе колеса.

СПУТНИКИ

Хотя пройти большую часть *Dragon Age II* Хоук может и в одиночку, игра рассчитана на прохождение отрядом из четырех бойцов, выбранных из числа встреченных вами потенциальных спутников. Спутники — это не только подмога в бою. Часто они непосредственно связаны с сюжетом и могут попросить у Хоука помощи в своих собственных делах.

Чтобы сменить члена отряда, которым вы управляете, щелкните по нужному персонажу или по его портрету. Также персонажей можно выбирать горячими клавишами **F1–F4**, а нажав **CTRL+A**, можно отдать указания сразу всему отряду. Состав отряда можно менять, когда Хоук возвращается домой или навещает кого-то из товарищей в его жилище.

ЖИЛИЩА СПУТНИКОВ

К тому времени, когда Хоук обживется в городе, у каждого из его спутников появится свое жилище, где этот спутник будет обитать, когда Хоук в нем не нуждается. Разыщите эти жилища и заходите в гости почаще — в тишине и покое, вдали от тягот сражений, спутники Хоука могут поделиться с ним тем, о чем умолчали в дороге. С этих разговоров могут начаться новые приключения, а иногда даже и любовь.

ДРУЖБА И СОПЕРНИЧЕСТВО

У каждого из спутников Хоука есть свои планы и убеждения, и каждый по-своему будет реагировать на важные решения. Если спутник поддерживает решение Хоука, это шаг в сторону дружбы, если нет — в сторону соперничества. Соперничество — это не обязательно плохо. Отношения между Хоуком и спутником точно так же развиваются и углубляются, хотя и в направлении непонимания, конфликта интересов.

Уровень дружбы или соперничества для спутника отображается на экране сведений о персонаже. По мере того как отношения Хоука со спутником развиваются в ту или иную сторону, становятся доступны новые диалоги с этим спутником в его киркволлском жилище. Когда дружба или соперничество достигает предела, в личной школе спутника появляется новая способность. После этого отношение спутника к Хоуку изменить становится невозможно.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Чтобы стать тем легендарным героем, о котором повествует Варрик, Хоуку предстоит стать сильнее, овладеть новыми способностями, обзавестись более совершенным снаряжением и собрать вокруг себя опытных товарищей. Вскоре после спасения семьи из Лотеринга Хоук получает уровень, а вместе с ним несколько очков, которые может вложить в характеристики и умения.

Спутники, присоединяющиеся к Хоуку, развиваются практически тем же образом.

ОПЫТ И УРОВНИ

Очки опыта Хоук получает, когда выполняет задание или находит текст из кодекса, когда кто-либо в отряде убивает в бою врага, а также когда разбойник в отряде взламывает замок или обезвреживает ловушку. Как только количество очков опыта у Хоука или спутника достигает определенного порога, этот персонаж получает новый уровень. Продвижение к этому порогу можно увидеть над панелью быстрого доступа в главном интерфейсе и на экране сведений о персонаже.

С каждым уровнем персонаж получает три очка характеристик и одно очко способностей. На седьмом и четырнадцатом уровнях Хоук также получает по очку специализации *(см. стр. 14)*.

При каждом повышении уровня вы можете распределить очки самостоятельно (на экранах «Характеристики» и «Способности»).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

В начале игры у Хоука имеется как минимум по 10 очков в каждой из шести характеристик, влияющих в первую очередь на мастерство в бою — как напрямую (например, более крепкое телосложение означает больше здоровья), так и косвенно (для ношения тяжелых доспехов нужен высокий параметр силы).

Однако, когда вы впервые увидите значения характеристик Хоука, некоторые из них уже будут выше 10 благодаря классовым бонусам, приведенным выше. С каждым новым уровнем Хоук, как и его спутники, получает дополнительные три очка, которые можно вложить в характеристики.

Сила

Сила повышает параметры урона и атаки для воинов. Также она повышает стойкость для всех классов. Стойкость определяет устойчивость к таким эффектам, как отбрасывание и поджигание.

Ловкость

Ловкость повышает параметры урона и атаки для разбойников. Кроме того, она повышает для всех классов вероятность критического удара.

Магия

Магия повышает параметры урона и атаки для магов. Кроме того, она повышает для всех классов устойчивость к магии, которая выражается в поглощении части урона от магических атак и сокращении длительности действия враждебной магии.

Хитрость

Хитрость повышает для всех классов защиту и урон, наносимый при критическом ударе. Также хитрость определяет способность разбойника вскрывать замки и обезвреживать ловушки. «Повышение квалификации» происходит при наборе 10, 20, 30 и 40 очков хитрости.

Сила воли

Сила воли повышает размер запаса маны у магов и выносливости у воинов и разбойников.

Телосложение

Телосложение повышает для всех классов максимальное здоровье.

УМЕНИЯ/ЗАКЛИНАНИЯ

Умения (для воинов и разбойников) и заклинания (для магов) — это особые способности, которые можно применять в бою вместо базовой атаки. Умения и заклинания обычно отнимают у персонажа часть выносливости или маны. Исключением являются пассивные способности, которые дают персонажу постоянные преимущества, но не расходуют выносливость или ману. С каждым уровнем (а также в некоторых особых случаях) персонаж получает одно очко, которое может потратить на умение или заклинание.

Персонаж, которым вы управляете, будь то Хоук или кто-то из его спутников, применяет включаемые способности и долгосрочные режимы только по прямому указанию. Остальные персонажи в отряде применяют свои способности по мере надобности или согласно правилам, которые вы указали для них на экране «Тактика боя» *(см. стр. 27)*.

Синим цветом на экране «Способности» (при наличии непотраченных очков) отмечены способности, доступные в данный момент для изучения. Чтобы выучить другие способности, персонаж должен соответствовать требованиям, выделенным красным цветом. Например, может требоваться выучить предварительно другую способность или достичь определенного уровня.

Включаемые способности

Наиболее распространены так называемые «включаемые» умения и заклинания, которые обозначаются ромбом. Эти способности могут быть самыми разными — некоторые направлены против одного или нескольких врагов, другие тем или иным образом помогают персонажу или спутникам. Некоторые включаемые способности действуют лишь мгновение, действие других может длиться некоторое (обычно непродолжительное) время. Большинство этих способностей расходуют выносливость или ману непосредственно при использовании и нуждаются в «восстановлении»: после их применения должно пройти какое-то время, прежде чем способность можно будет использовать снова.

Пассивные способности

Умения или заклинания с пометкой «пассивные» (обозначены кружком) — это постоянно действующие эффекты, хотя некоторые из них применяются только в особых обстоятельствах. Они не потребляют выносливости или маны и, поскольку их не требуется включать, не отображаются на панели быстрого доступа. Чтобы выяснить, какими пассивными способностями овладел ваш персонаж, просмотрите их список на экране «Способности».

Долгосрочные режимы

При использовании заклинания или умения с пометкой «долгосрочный режим» (со значком в виде шестиугольника) оно будет работать до тех пор, пока вы его не отмените. Однако большинство долгосрочных режимов резервируют определенную часть запаса маны или выносливости персонажа. Эта зарезервированная часть будет недоступна для других способностей до отмены долгосрочного режима. После отключения долгосрочного режима обычно должно пройти некоторое время, прежде чем этот режим можно будет использовать снова.

Усовершенствования

Несколько маленьких значков (в любой из школ способностей) означают возможность усовершенствовать включаемую способность или долгосрочный режим. Усовершенствования не являются способностями сами по себе, но улучшают качество уже существующих способностей. На первый взгляд может показаться, что усовершенствования менее ценны, чем новое умение или заклинание. Но запас маны или выносливости персонажа ограничивает количество способностей, которые можно использовать в одном бою. Поэтому усовершенствования могут оказаться более полезными, чем еще одна новая способность. Кроме того, только улучшенные умения и заклинания позволяют выполнять межклассовые комбинации *(см. стр. 25)*.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

По достижении седьмого и четырнадцатого уровней Хоук может изучить ту или иную специализацию. Для каждого класса доступно три специализации. Каждая из них дает уникальный бонус и открывает новую категорию полезных умений или заклинаний. Спутники Хоука не могут изучать специализации, но в их личных школах способностей имеются умения или заклинания, принадлежащие к специализациям, доступным Хоуку.

БОЙ

Основная механика боя в *Dragon Age II* проста: процентный показатель атаки бойца — это вероятность того, что базовая атака попадет по противнику, а процентный показатель защиты — вероятность уклониться от базовой атаки. (Специальные атаки, такие как включаемая способность или метание бомбы, почти всегда попадают в цель.)

Эти процентные показатели могут быть различными в зависимости от разряда и уровня врага. Чаще всего вы будете видеть показатели для рядовых врагов того же уровня, что персонаж. Для сильных врагов и боссов тоже есть свои показатели, о которых рассказано ниже.

В случае если атака была успешной, цель получает некоторое количество урона, который вычитается из ее текущего здоровья с учетом устойчивости цели к определенным видам урона.

Впрочем, все эти показатели — атака, защита и урон — могут быть скорректированы рядом дополнительных факторов, о чем пойдет речь на следующих страницах. Кроме того, на большинство параметров влияют умения, заклинания, статусные эффекты, качество снаряжения и уровень сложности.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

В *Dragon Age II* существует четыре уровня сложности боя. Сложность можно изменить в любое время на экране «Игровые параметры». Высокие уровни сложности призваны не утомить игроков, а доставить им удовольствие от преодоления трудностей. При должном тактическом планировании и аккуратном управлении каждым членом отряда даже кошмарный уровень сложности будет в радость, а не в тягость.

При повышении уровня сложности в числе прочего повышается здоровье врагов, наносимый ими урон, их показатели атаки и частота использования ими особых способностей.

Низкая сложность

Низкий уровень сложности лучше всего подходит для игроков, малознакомых с ролевыми играми, а также для тех, кто предпочитает сражаться в реальном времени, а не продумывать тактику во время паузы.

Средняя сложность

Стандартный уровень сложности рекомендован для игроков, знакомых с ролевыми играми, и обеспечивает хороший баланс между опасностью и выживанием. Он требует умеренного использования тактической паузы для планирования действий во время боя. В большинстве случаев вам будет достаточно управлять только основным персонажем, а управление спутниками предоставить игре.

Высокая сложность

Высокий уровень сложности значительно труднее стандартного. В большинстве боев, чтобы выжить, вам придется использовать как все тонкости тактической паузы, так и продуманные комбинации заклинаний и умений, управляя каждым из спутников по отдельности.

Кошмарный сон

Кошмарный уровень сложности предназначен для тактических гениев, которым высокий уровень показался чересчур легким. Цельтесь аккуратно: при этой настройке заклинания и атаки причиняют вред как врагам, так и союзникам.

ЗДОРОВЬЕ

Всякий раз, когда персонажу наносится урон, очки урона вычитаются из общего количества очков здоровья. Максимальный запас здоровья изначально определяется классом персонажа *(см. стр. 7)*. Он возрастает с каждым очком, вложенным в характеристику «Телосложение». Потерянное здоровье восстанавливается медленно во время боя и почти мгновенно сразу по его окончании. Если вы близки к смерти, следует выпить лечебное зелье или прочитать лечебное заклинание.

Травмы

Если в бою выжил хоть кто-то из отряда, его павшие товарищи приходят в себя, когда все враги уничтожены. Однако они получают травмы, снижающие их запас здоровья. На большинстве уровней сложности эффект от нескольких травм складывается, что не позволяет полностью исцелить персонажей до того, как будут залечены травмы.

Вылечить травму можно с помощью аптечки. Кроме того, все повреждения автоматически проходят, когда Хоук возвращается домой.

ВЫНОСЛИВОСТЬ И МАНА

У воинов и разбойников на поддержание многих умений расходуется выносливость, а маги тратят на заклинания ману. (Впрочем, несколько способностей не требуют каких-либо затрат.) У разных классов этот ресурс восполняется по-разному: воины восстанавливают выносливость каждый раз, когда убивают врага, разбойники (хотя и понемногу) — с каждым ударом, а у магов мана восстанавливается непрерывно. Также восстанавливать ману или выносливость позволяют некоторые заклинания и умения.

Поскольку запас маны или выносливости ограничен, умения и заклинания являются в бою скорее дополнением к основным атакам, чем главной силой. Запас маны/выносливости изначально определяется классом персонажа *(см. стр. 7)*. Он возрастает с каждым очком, вложенным в характеристику «Сила воли».

АТАКА

Параметр атаки выражается процентным показателем, обозначающим вероятность для данного персонажа попасть по противнику базовой атакой. В основе процентного показателя лежит первичный показатель атаки, отображаемый вместе с процентным на экране «Характеристики».

При одном и том же первичном показателе атаки процентный показатель может различаться в зависимости от уровня и разряда врага. Тот процентный показатель, который вы видите чаще всего, рассчитан для рядового врага того же уровня, что и сам персонаж. Чтобы увидеть процентный показатель атаки персонажа против сильных врагов и боссов, откройте экран «Характеристики» и наведите указатель мыши на показатель атаки.

Поскольку процентный показатель подсчитан для врагов того же уровня, что и персонаж, он будет уменьшаться с каждым новым уровнем, если не тратить на его повышение очки. Это означает необходимость постоянно вкладывать очки в основную характеристику — силу для воинов, магию для магов и ловкость для разбойников.

Укрытие

Лучные и арбалетные стрелы не могут пробить такую преграду, как колонна или дерево. И хотя прицелиться в укрывшегося врага и выстрелить можно, выстрел не достигнет цели, как бы ни был высок показатель атаки.

ЗАЩИТНОЕ

Параметр защиты выражает способность персонажа полностью уклоняться от атак. Защита действует подобно атаке, как описано выше, но эффект она дает противоположный: если защита достаточна, атака не причиняет вреда или причиняет его по минимуму.

Как и атака, защита обычно выражается процентным показателем, который различается в зависимости от разряда и уровня врага. Соответственно, по мере того как персонажи получают новые уровни, следует не забывать вкладывать очки в характеристику «Хитрость», чтобы параметр защиты оставался высок.

Уворачивание

Некоторые способности и эффекты дают возможность с некоторой вероятностью увернуться от атаки. Уворачивание похоже на защиту, за исключением того, что его действие абсолютно. Если защиту можно преодолеть, имея высокий показатель атаки, то вероятность увернуться существует всегда, каково бы ни было значение атаки у нападающего.

УРОН

Урон, наносимый базовой атакой, определяется показателем урона оружия и основной характеристикой атакующего — силой у воинов, магией у магов и ловкостью у разбойников.

Однако, хотя удары меча воина и выстрелы разбойника мощны, их не получится производить часто. Разбойник же, сражающийся двумя кинжалами, хотя и не причиняет такого большого урона каждым ударом, зато успевает наносить их с молниеносной быстротой. Из-за этих различий была введена еще одна величина, отображаемая на экранах «Характеристики» и «Инвентарь», — урон в секунду (УВС). Он определяется для оружия, которое персонаж держит в руках.

Величина урона, наносимого оружием, важна и для тех персонажей, которые пользуются преимущественно заклинаниями или умениями, поскольку урон от способностей почти всегда включает в себя как множитель урон от базовой атаки персонажа.

Броня

Броня смягчает физический урон. Так, если защитный показатель брони составляет 10 %, то персонаж получает на 10 % меньше урона от физических атак, нежели без нее. Как и в случае с атакой и защитой, процентный показатель брони подсчитывается относительно противника того же уровня, поэтому он снижается, если персонаж получает уровни, но ходит в одних и тех же доспехах.

Имейте в виду, что броня совершенно не защищает от различных типов стихийного урона, противостоять которому помогает соответствующий тип устойчивости.

Стихийный урон

Существует пять типов урона от различных стихий — огня, холода, электричества, сил природы и магии духа. Большая часть наступательных заклинаний наносит урон, соответствующий одной из стихий. Некоторые виды оружия наносят стихийный урон вместо физического. Оружие, зачарованное рунами *(см. стр. 31)*, может наносить стихийный урон нескольких типов сразу.

Если на экране настроек интерфейса включено отображение показателей урона, то тип урона можно определить по цвету сообщения о нем.

- Урон, нанесенный вашему отряду, всегда красного цвета, независимо от типа урона
- Физический урон обозначается белым цветом
- Урон от огня обозначается оранжевым цветом
- Урон от холода обозначается синим цветом
- Урон от электричества обозначается желтым цветом
- Урон от сил природы обозначается темно-зеленым цветом
- Урон от магии духа обозначается фиолетовым цветом
- Лечение обозначается ярко-зеленым цветом, и перед числом стоит знак «+»

РАСШИФРОВКА МЕТОК	
1	Персонаж получает урон (красный туман)
2	Непосредственно управляемый персонаж
3	Павший персонаж *(стр. 17)*
4	Уведомление о повышении уровня *(стр. 11)*
5	Текущее действие персонажа
6	Здоровье персонажа *(стр. 16)*
7	Выносливость персонажа (только для воинов и разбойников; *стр. 17*)

РАСШИФРОВКА МЕТОК	
8	Мана персонажа (только для магов; белым обозначена часть, зарезервированная долгосрочным режимом; *стр. 17*)
9	Кнопки «стоять на месте» и «пауза»
10	Включаемая способность со шкалой восстановления *(стр. 13)*
11	Долгосрочные режимы на панели быстрого доступа *(стр. 14)*

РАСШИФРОВКА МЕТОК	
12	Расходуемый предмет и количество таких предметов в инвентаре *(стр. 29)*
13	Текущий опыт персонажа *(стр. 11)*
14	Быстрое лечение/быстрое восстановление выносливости
15	Долгосрочные режимы, влияющие на персонажа
16	Горячие клавиши для общих меню

РАСШИФРОВКА МЕТОК	
17	Мини-карта территории
18	Имя и здоровье выбранной цели
19	Круг на земле для опознания персонажей (если эта функция включена на экране «Игровые параметры»)
20	Обозначение эффекта межклассовой комбинации *(стр. 25)*

Устойчивость к стихиям

От каждого из типов стихийного урона защищает соответствующий тип устойчивости аналогично тому, как броня защищает от физического урона. Например, если устойчивость персонажа к огню составляет 10 %, весь урон от огня уменьшается на 10 %. Как и в случае с броней, устойчивость к стихиям каждого из членов отряда изменяется в зависимости от разряда врага и уровня.

Если устойчивость врага к тому или иному типу урона высока, то при нанесении ему такого урона рядом с его именем появляется маленький щит.

Устойчивость к магии

Если источник атаки имеет магическую природу, к стихийной или физической устойчивости жертвы добавляется ее устойчивость к магии. Устойчивость к магии, подобно физической и стихийной, предотвращает часть урона, который должна нанести атака.

Также устойчивость к магии снижает продолжительность действия враждебных магических эффектов, наложенных на персонажа. Таким образом, персонаж, устойчивый к магии на 20 % и к огню на 10 %, будет получать на 30 % меньше урона от магических огненных атак, на 20 % меньше — от магических атак холодом, а магический эффект паралича будет длиться на 20 % меньше.

Устойчивость к урону

Подобно тому как устойчивость к магии применяется ко всему урону, нанесенному магией, независимо от стихийного типа, устойчивость к урону применяется ко всему урону вообще. При магических атаках она складывается с устойчивостью к магии и устойчивостью к стихиям или броней, при немагических атаках — с базовой устойчивостью к урону, обычно обеспечиваемой доспехами.

Критические удары

При каждой атаке имеется небольшая вероятность нанести критический удар. Процентное выражение этой вероятности можно найти на экране характеристик персонажа. Если персонажу удается нанести критический удар, он причиняет дополнительный урон вдобавок к тому, который дает обычная атака. Процентная величина дополнительного урона приведена на том же самом экране.

О том, что вы нанесли критический удар, можно понять по миганию полоски здоровья врага.

ОБХОД С ФЛАНГА

Вероятность нанесения критического удара выше, если нападающий стоит у противника за спиной или даже сбоку, но в заднем полукруге. Это правило действует для всех бойцов, так что не позволяйте врагам заходить за спину вашим товарищам!

СИЛА И СТОЙКОСТЬ

Базовые атаки, а также многие заклинания и умения порождают физическую или стихийную силу. Каждый боец может выдержать действие силы определенного уровня, что определяется его стойкостью, зависящей от характеристики «Сила» и максимального здоровья (которое, в свою очередь, определяется характеристикой «Телосложение»). Если сила атаки превышает величину, которую может вынести жертва, к жертве применяется дополнительный эффект, например физическая сила может опрокинуть бойца наземь, а стихийная — поджечь. Так или иначе, когда бойцы попадают под действие силы, эффект прерывает их текущие атаки и может выключить из боя на несколько секунд.

В описаниях заклинаний и умений стихийная и физическая сила обозначается числами наподобие 4x. Это означает, что сила способности вчетверо превышает урон от нее. Если урон, наносимый способностью, невелик, то сила 4x не окажет значительного воздействия — разве что оттолкнет врага на секунду, — но если у способности высокий урон, то сила 4x может легко сбить врага с ног.

РАЗРЯДЫ ВРАГОВ

Как уже объяснялось выше, некоторые процентные параметры, такие как атака, защита и броня, приводятся в расчете на рядового врага того же уровня, что и персонаж. Существует пять разрядов врагов, хотя для простоты можно говорить о трех — это рядовые враги, сильные враги и боссы. О том, какую опасность представляет враг, можно судить по его шкале здоровья: у рядовых врагов она короткая, у сильных врагов — длиннее, а у боссов — особенно длинная.

Враги более высокого разряда имеют несколько преимуществ. В первую очередь процентные параметры атаки, защиты, брони и устойчивости членов отряда ниже при бое с сильным врагом или боссом, нежели при бое с рядовым врагом. Чтобы увидеть точное значение, наведите указатель мыши на интересующий показатель на экране «Характеристики».

В описании некоторых заклинаний и умений содержится вероятность наложения эффекта с пометкой «против рядовых врагов». Для врагов более высокого разряда эта вероятность будет значительно ниже.

ПРОВОКАЦИЯ ОПАСНОСТИ

Враги выбирают себе в качестве цели того персонажа, который, на их взгляд, наиболее опасен. При выборе враг учитывает три фактора: на ком из персонажей самый тяжелый доспех, кто нанес больше всего урона ему лично, кто ближе всех к нему находится.

Если враги непрерывно нападают на персонажей, не способных противостоять им в прямом бою, можно воспользоваться специальными заклинаниями и умениями, отводящими или, наоборот, притягивающими агрессию, и вынудить противников сменить цель. Кроме того, враг забывает, с кем он дрался, когда приходит в себя после оглушения, и выбирает цель заново.

ВИДЫ ОРУЖИЯ

Если Хоук — воин или разбойник, он может выбрать для себя вид оружия (из двух вариантов в каждом классе). От вида оружия зависит скорость атаки, количество врагов, поражаемых одним ударом, и в некоторых случаях диапазон доступных Хоуку умений. (Посохи магов можно использовать двояко: для стрельбы магическими снарядами на дальней дистанции и как холодное оружие на ближней.) Спутники Хоука уже натренированы во владении тем или иным видом оружия, и потому у них такого выбора нет.

Двуручное оружие

Воины с двуручным оружием атакуют относительно медленно, зато одним ударом попадают по всем врагам в передней трети пространства вокруг себя. В школе «Двуручное оружие» есть умения, позволяющие покрывать одним ударом и более широкую область.

Оружие и щит

Воины, сражающиеся с одноручным оружием и щитом, производят атаки чаще, чем воины с двуручным оружием, но поражают врагов не в трети, а лишь в четверти пространства впереди себя. Безусловно, щит повышает показатель брони воина и сам по себе действует почти как оружие, ударяя по подошедшим близко врагам, если воин успешно применяет умение из школы «Оружие и щит».

Парное оружие

Разбойники, предпочитающие ближний бой, сражаются с кинжалами в обеих руках. Это самый быстрый из видов оружия, что с лихвой компенсирует относительно невысокий урон от каждого удара. Кроме того, поскольку разбойники восстанавливают выносливость с каждым ударом, этот вид оружия гарантирует, что боец не останется обессиленным надолго. Умения в школе «Парное оружие» в основном нацелены на нанесение большого объема урона за непродолжительное время.

Стрельба

Разбойники, вооруженные луком, могут успешно истреблять врагов издалека, что оберегает их от ответных ударов и дает отряду гибкость в тактическом построении. Стрелы наносят весомый урон, но промежуток между выстрелами гораздо больше, чем между ударами в бою парным оружием. Если враги подобрались близко, лучник достает кинжал и переключается на рукопашный бой, стремясь отвоевать достаточное пространство для стрельбы. Умения школы «Стрельба» позволяют стрелку держать под контролем те или иные участки поля боя, что расширяет стратегические возможности этого вида оружия.

Магический посох

Маги всегда носят с собой магический посох. Он усиливает их заклинания, из него можно испускать магические снаряды (это базовая атака), и, наконец, им можно защищаться в ближнем бою. В отличие от заклинаний посох не расходует ману, так что маг может не опасаться, что останется беззащитным. Школы, посвященной владению посохом, как таковой нет. Посох так или иначе задействуется во всех школах магии. Как и лучники, маги могут сражаться посохом как холодным оружием, если враги подобрались слишком близко.

МЕЖКЛАССОВЫЕ КОМБИНАЦИИ

У каждого класса существует особый статусный эффект, с помощью которого можно начинать межклассовые комбинации: персонаж одного класса накладывает на врага эффект посредством умения или заклинания, а затем персонаж другого класса пользуется ослабленным состоянием врага и использует другое умение или заклинание. В результате атака получается очень действенной.

Воины могут ОШЕЛОМЛЯТЬ врагов с помощью нескольких улучшенных умений из школ «Авангард» и «Разжигатель войны». Магам выгодную атаку против ОШЕЛОМЛЕННЫХ врагов дают улучшенные заклинания из школ «Боевая магия» и «Стихийная магия», а разбойникам — улучшенные умения из школы «Парное оружие».

Маги могут делать врагов ХРУПКИМИ с помощью нескольких улучшенных заклинаний из стихийных школ магии. Воинам выгодную атаку против ХРУПКИХ врагов дают улучшенные умения из школы «Двуручное оружие», а разбойникам — улучшенные умения из школы «Стрельба».

Разбойники могут ДЕЗОРИЕНТИРОВАТЬ врагов с помощью нескольких улучшенных умений из школ «Вредительство», «Негодяй» и «Стрельба». Воинам выгодную атаку против ДЕЗОРИЕНТИРОВАННЫХ врагов дают улучшенные умения из школы «Оружие и щит», а магам — улучшенные заклинания из «Духовной школы».

Эффекты ОШЕЛОМЛЕНИЯ, ХРУПКОСТИ и ДЕЗОРИЕНТАЦИИ снимаются с врага, когда межклассовая комбинация против него завершена. Таким образом, дополнительная выгода от этих эффектов имеет место лишь до того, как второй участник комбинации выполнит действие, завершающее ее (см. *Статусные эффекты*).

СТАТУСНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Многие умения, заклинания и предметы, помимо обычного урона, оказывают особые эффекты. Иногда они довольно просты (например, сбивают противника с ног), но есть и более сложные эффекты, действующие на цель в течение некоторого времени. Они описаны ниже. Все эти эффекты применимы к врагам, но только часть из них действует на отряд Хоука.

ХРУПКОСТЬ

Враги, которых маг сделал ХРУПКИМИ, получают значительно больше урона от всех атак. Разбойник или воин может завершить межклассовую комбинацию, применив умение, наносящее дополнительный урон ХРУПКИМ целям.

ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ

Враги, которых ДЕЗОРИЕНТИРОВАЛ разбойник, получают большой штраф к защите. Воин или маг может завершить межклассовую комбинацию, применив умение, наносящее дополнительный урон ДЕЗОРИЕНТИРОВАННЫМ целям.

ОШЕЛОМЛЕНИЕ

Враги, ОШЕЛОМЛЕННЫЕ воином, получают штраф как к атаке, так и к защите. Разбойник или маг может завершить межклассовую комбинацию, применив умение, наносящее дополнительный урон ОШЕЛОМЛЕННЫМ целям.

Замешательство

В замешательстве враг может напасть на своих товарищей или сделать что-то столь же неразумное.

Развеяние

Эффект развеяния снимает вражескую магию длительного действия, что обычно выражается в принудительном отключении долгосрочных режимов. Эффект действует как на магию, улучшающую боевые качества врагов, так и на ту, что мешает товарищам мага, применяющего развеяние.

Порабощение

Пока действует этот эффект, порабощенный противник сражается на стороне Хоука.

Укрытие

Укрытие частично прячет союзников от врагов. Это выражается в повышенном шансе увернуться от вражеской атаки.

Тишина

Тишина не дает бойцам применять заклинания и умения, но не мешает двигаться и выполнять базовые атаки.

Незаметность

Незаметность делает бойца невидимым для врагов. Обычно она теряется, как только спрятавшийся персонаж предпримет что-либо, кроме движения. Атаки, воздействующие на целую область, попадают по незаметным персонажам как обычно. Если невидимые враги получают урон, эффект незаметности с них спадает.

Оглушение, Сон, Отбрасывание, Сбивание с ног, Паралич, Сковывание

Все эти статусные эффекты не дают пораженному персонажу действовать и прерывают его текущие действия. Выглядят же эти эффекты по-разному. Оглушенные враги, помимо вышесказанного, забывают, с кем сражались, и, придя в себя, выбирают себе цель заново (часто ту же самую). Спящие враги просыпаются, как только получают урон.

СТРАТЕГИЯ

Овладев основами стратегии боя, можно начать создавать собственные тактические правила. Они помогут отряду действовать как единое целое, снимая необходимость постоянно управлять отдельными бойцами. Хотя экран «Тактика боя» может на первый взгляд показаться сложным, его идея чрезвычайно проста: если первое условие на левой стороне экрана верно, выполняется соответствующее действие на правой стороне экрана; если нет, то идет проверка следующего условия; и так далее. Выбранным персонажем всегда нужно управлять напрямую, но другие члены отряда будут следовать заданной для них тактике.

Поведение

Меню «Поведение» в верхней части экрана «Тактика боя» отвечает за общий стиль поведения персонажа в бою — когда атаковать, на каком расстоянии от врагов держаться, когда бросаться в погоню или переключаться с оружия дальнего боя на оружие ближнего боя. По сути, поведение — это общая реакция на события, а тактические правила — заданные действия.

Основные тактики

По мере того как персонажи овладевают новыми заклинаниями и умениями, предустановленные тактики (такие как «Помощник», «Вредитель» и «Целитель») автоматически пополняются комбинациями условий и действий. Например, для Бетани предустановка «Целитель» вначале пуста, но автоматически заполнится, когда она изучит заклинание «Лечение». Выберите предустановку, соответствующую действиям, которых вы хотите добиться от персонажа. Чем больше аналогичных способностей персонаж выучит, тем больше тактик ему будет доступно.

Тактики пользователя

Вы также можете создавать собственные наборы тактик, изменяя предустановленные или создавая новые с помощью предустановки ТАКТИКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.

Предположим, вы хотите создать тактическое правило, по которому Бетани будет творить заклинание «Огненный шар» при виде группы плотно стоящих врагов. Сначала переключитесь на Бетани, затем щелкните по ячейке условия в левой части экрана. В появившемся меню выберите, к кому должно относиться данное тактическое правило. В данном случае требуется поджечь огненным шаром несколько врагов, поэтому выберем значение ВРАГ. Откроется другое меню. Выберем значение ОБЪЕДИНЕН, затем РЯДОМ С 2 И БОЛЕЕ ВРАГАМИ. Это первое условие: если три врага окажутся рядом друг с другом (один враг плюс еще два рядом), игра определит, что условие соблюдено, и выполнит соответствующее ему действие.

Теперь нужно задать само действие. Щелкните по ячейке в правой части экрана рядом с созданным условием. Выберите ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ, затем ОГНЕННЫЙ ШАР.

Готово! Оценка условий всегда производится, начиная с самых верхних, поэтому срочные действия, такие как исцеление, целесообразно размещать вверху списка. Передвинуть тактику вверх или вниз можно, щелкнув по ее номеру и перетащив его в нужное место. Выключить то или иное тактическое правило можно, щелкнув по флажку перед его номером.

Тактические правила оказываются особенно действенными, когда помогают разным спутникам поддерживать друг друга. Например, если в вашем отряде есть Бетани и она изучила заклинание исцеления, можно поручить ей следить за здоровьем сразу всех спутников и лечить их по мере надобности. Поскольку маги слабы в ближнем бою, можно поручить воину всегда атаковать врагов, нападающих на мага (Враг > Атакует члена отряда > Атакует Бетани).

По мере того как персонажи будут получать новые уровни, у вас на экране будут появляться дополнительные ячейки условий и действий, что позволит вам составлять более сложные планы боя.

ПРЕДМЕТЫ

В *Dragon Age II* имеются сотни уникальных предметов, которые делятся на пять больших категорий: снаряжение (в него входят оружие, доспехи и аксессуары), расходуемые предметы (например, зелья здоровья), руны для зачарования оружия и доспехов, предметы для изготовления чего-либо (рецепты или материалы) и сюжетные предметы, такие как ключи или подарки для спутников Хоука.

ИНВЕНТАРЬ

В инвентаре хранятся все расходуемые предметы и предметы снаряжения, которые вы купили, нашли или заказали у мастера. (Рецепты и материалы, необходимые для ремесла, перечислены на экране ремесла, а сюжетные предметы не появляются в инвентаре.)

Чтобы изучить предмет, наведите на него указатель мыши в инвентаре. Отобразятся различные свойства предмета, подробно разъясняемые в этом руководстве. Если персонаж использует другое снаряжение того же типа, появится сопоставление характеристик предметов.

Чтобы надеть или снять предмет, перетащите его в нужную ячейку рядом с персонажем (или из нее) или дважды щелкните по этому предмету. Чтобы воспользоваться расходуемым предметом, щелкните по нему дважды. Кроме того, используемые предметы можно перетаскивать на панель быстрого доступа и использовать подобно заклинаниям и умениям.

Звезды

В инвентаре рядом с каждым оружием, доспехом или аксессуаром отображается от одной до пяти звезд. Это примерная оценка полезности предмета для персонажа данного уровня и класса. Две звезды соответствуют типовому снаряжению для текущего уровня. По мере получения персонажем новых уровней количество звезд рядом с предметом будет сокращаться, означая, что персонаж «вырос» из снаряжения и должен найти новое.

Вместимость

С собой можно носить ограниченное количество снаряжения. Когда инвентарь заполнится, вам придется продать или уничтожить некоторые предметы, чтобы получить возможность брать новые. Чтобы повысить вместимость инвентаря, купите рюкзак.

Ненужные предметы

Если в инвентаре есть предмет, который вам не нужен, щелкните по нему правой кнопкой и выберите пункт МУСОР. Некоторые предметы, не имеющие никакой функции, а имеющие только стоимость, перемещаются на вкладку «Мусор» сразу, как только их подберут. «Ненужные» предметы продолжают занимать место в инвентаре, но в магазинах их можно продать все скопом. Также предметы можно уничтожать, освобождая место в инвентаре. Для этого щелкните по ним правой кнопкой и выберите пункт УНИЧТОЖИТЬ.

КОНТЕЙНЕРЫ/ДОБЫЧА

Если объект в мире или труп врага окружен свечением, значит в нем или на нем есть предметы, которые вы можете забрать себе (при условии, что сможете открыть контейнер и у вас есть место в инвентаре). Многие найденные вами двери и сундуки оказываются заперты. Чтобы открыть замок, нужен либо ключ (а он не всегда существует в природе), либо разбойник, который взломает замок. Простые замки умеют открывать все разбойники, но для более сложных потребуются дополнительные очки в характеристике «Хитрость». При наборе 20, 30 и 40 очков хитрости разбойники становятся способны открывать все более и более сложные замки.

НАБОРЫ ПРЕДМЕТОВ

Определенные сочетания предметов из одного набора — обычно они имеют похожие названия — дают дополнительный бонус, если надеты одновременно. Когда вы получаете бонус за комплект предметов, на экране способностей персонажа появляется дополнительная пассивная способность. Если вам удалось найти несколько полных наборов предметов, которые можно надеть одновременно, их бонусы суммируются.

СВОЙСТВА ПРЕДМЕТОВ

Снаряжение может улучшать (а иногда и ухудшать) параметры персонажа. При просмотре предметов в инвентаре их положительные эффекты выделяются зеленым, а отрицательные — красным. Эти бонусы или штрафы начинают действовать, когда персонаж надевает предмет.

УЛУЧШЕНИЕ ДОСПЕХОВ СОЮЗНИКОВ

Хотя союзники Хоука сами выбирают себе одежду, их доспехи и другие одеяния тоже можно обновлять. Если вы находите возможность улучшить снаряжение спутника, это происходит автоматически. При последующем просмотре доспехов в инвентаре это улучшение будет выделено зеленым цветом.

РУНЫ

Высококачественное оружие и доспехи можно улучшить, начертав на них одну или несколько лириумных рун с помощью зачаровывающего аппарата. Готовые руны попадаются редко, но их может изготовить мастер. Когда руна начертана, ее свойства добавляются к свойствам предмета. Нанесенную руну нельзя снять неповрежденной. Если поверх нанести другую руну, предыдущая руна теряет силу. Эффективность руны может различаться в зависимости от качества оружия или доспехов, на которые она нанесена. Сохраните лучшие руны для лучшего снаряжения!

РЕМЕСЛО

Мастера постоянно ищут новые материалы для своих ремесел. Если Хоук нашел где-то материал и у него есть рецепт чего-то, что из этого материала можно изготовить, мастер с радостью сделает для него (за деньги) расходуемые предметы, такие как зелья, яды, бомбы и руны. Встретившись с мастером один раз, Хоук сможет впоследствии заказывать предметы той же разновидности из дома.

Как только Хоук нашел какой-либо материал, этот материал уже постоянно будет в наличии у мастера. Впоследствии при изготовлении предметов материал не расходуется. Но имейте в виду, что, если Хоук не найдет какого-либо ремесленного материала, это рано или поздно сделает кто-нибудь еще. Ненайденные материалы по прошествии лет исчезают.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Обновление программного обеспечения Macintosh

При использовании устаревшей версии программного обеспечения MacOS X возможно возникновение проблем с производительностью игры. Чтобы убедиться, что у вас установлена последняя версия MacOS X, выберите Software Update… в меню Apple и следуйте указаниям по обновлению программного обеспечения.

Известные проблемы

- Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры, и на нем установлены последние версии драйверов видео- и звуковой карт. Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта **www.nvidia.ru**. Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта **www.ati.amd.com/ru**.
- При использовании на ПК версии игры, поставляемой на дисках, попробуйте переустановить программу DirectX с диска с игрой. Обычно она находится в папке DirectX. При наличии доступа в Интернет вы можете загрузить последнюю версию DirectX с веб-сайта **www.microsoft.com**.

ДЛЯ ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ, ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ПОДЛИННОСТИ И ПРИНЯТИЕ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ.

Советы

- Если при использовании на ПК версии игры, **поставляемой на дисках**, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши **ПО** пиктограмме дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите «Автозапуск».
- При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры или уменьшите разрешение экрана.
- Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ (кроме программы EADM, если применимо).

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

У вас есть проблемы или вопросы, связанные с нашими играми? Мы готовы вам помочь.

В интерактивном справочном файле *EA Help* содержатся ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы и информация о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой.

Для доступа к файлу EA Help (когда игра установлена):

В Windows Vista или Windows 7 выберите **Пуск > Игры**, щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме игры и выберите в ниспадающем меню соответствующий пункт.

В более ранних версиях Windows перейдите по ссылке **Техническая поддержка** в папке игры, расположенной в меню «**Пуск**» > «**Программы**» («**Все программы**» для Windows XP).

Для доступа к файлу EA Help (когда игра не установлена):

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод.
2. Дважды щелкните по пиктограмме «Мой компьютер» на Рабочем столе (в Windows XP нажмите кнопку **«Пуск»** и выберите пиктограмму «Мой компьютер»).
3. Щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме DVD-дисковода, в котором находится диск с игрой и выберите OPEN.
4. Откройте файл **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Для доступа к файлу EA Help на Macintosh:

1. Поместите диск с игрой в DVD-дисковод.
2. Щелкните по пиктограмме Finder на панели Dock.
3. Откройте новое окно Finder, выбрав New Finder Window в меню File.
4. Щелкните по пиктограмме диска с игрой в окне Finder.
5. Откройте файл **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Если информация, приведенная в файле EA Help, не помогла вам решить проблему, вы можете также обратиться к специалистам нашей службы технической поддержки.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ EA В ИНТЕРНЕТЕ

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт Службы технической поддержки EA по адресу:

http://www.electronicarts.ru/SupportCenter/

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также об обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о самых распространенных проблемах с разными играми и ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы (FAQ). Именно этой базой данных пользуются наши специалисты, помогая вам решить проблемы с игрой. Веб-сайт технической поддержки обновляется ежедневно.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ЦЕНТРА ПОДДЕРЖКИ

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону **+7 (495) 642 73 97**, а также вы можете написать на электронный адрес службы: **support_russia@ea.com**.
Служба работает с понедельника по пятницу с 11:00 до 19:00, по московскому времени.

ПРИМЕЧАНИЕ: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой DirectX и получите отчет о конфигурации вашего компьютера:

Щелкните по кнопке «**Пуск**», выберите «**Выполнить…**», введите **dxdiag** и подтвердите выбор. Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите «Сохранить все сведения» и сохраните отчет на рабочем столе вашего компьютера.

В СОЗДАНИИ ИГРЫ УЧАСТВОВАЛИ:

BIOWARE

Старшее руководство *Dragon Age II*

Исполнительный продюсер и директор проекта: Mark Darrah

Руководитель отдела дизайна: Mike Laidlaw

Арт-директор: Matthew Goldman

Технический директор: Jacques Lebrun

Директор по развитию проекта: Alain Baxter

Технический директор по развитию: Adriana Lopez

Руководитель группы контроля качества: Nathan Frederick

Онлайн-продюсер: Fernando Melo

Директор по развитию серии: Benoit Houle

Графика и анимация

Художники (персонажи): Shane Hawco (руководитель), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna

Аниматоры роликов: Greg Lidstone (руководитель), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt

Художники (концепция): Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga, Nick Thornborrow

Художники (среда): Ben McGrath (руководитель), Sheila Nash (технический руководитель), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott

Художники (графический интерфейс): Warren Heise (руководитель), Tyler Lee

Игровые аниматоры: Clove Roy (руководитель), Julio Alas, Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos

Технические аниматоры: Charles Looker (руководитель), Kevin Ng, Steve Runham

Технические художники: Geordie Moffatt (руководитель), Yunus «Light» Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak

Художники (визуальные эффекты): Alim Chaarani (руководитель), Jacky Xuan

Дополнительная графика и анимация: 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

Звук, локализация и внешние ресурсы

Аудиодизайнеры: Michael Kent (художественный руководитель), Jeremie Voillot (технический руководитель), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey

Продюсер/директор по озвучению: Caroline Livingstone

Внешний продюсер: John Campbell

Младшие внешние продюсеры: Susanne Hunka, Steve Lam

Продюсер по локализации: Jenny McKearney

Руководитель проекта по локализации: Jason Barlow

Помощник руководителя проекта по локализации: Melanie Faulknor

Консультант по локализации: Fausto Ceccarelli

Контроль качества озвучения: James Hamilton

Дизайн

Дизайнеры роликов: Jonathan Perry (руководитель), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie

Разработчики игрового процесса: Peter Thomas (руководитель), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma

Разработчики уровней: Yaron Jakobs (руководитель), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar, Keith Warner

Художественные руководители: Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan

Писатели: David Gaider (руководитель), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson

Редакторы: Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes

Дополнительный дизайн: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Производство

Продюсеры и менеджеры проекта: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge

Дополнительное производство: Randy Hildebrand

Программирование

Программисты по звуку: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

Программисты по графике: Andreas Papathanasis (руководитель), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex

Программисты по локализации: Chris Christou, And Desplenter, Christopher Mihalick

Программисты: Derek Beland (руководитель по архитектуре), Gavin Burt (руководитель по игровому процессу), 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 (первоначальный технический директор)

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

Дополнительное программирование: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Контроль качества

Аналитики: Dieter Goetzinger (технический руководитель), Edward Pollard (внешний руководитель), Mark Ramsden (руководитель по дизайну), William Brewer (руководитель по совместимости), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

Программисты по контролю качества: Alex Lucas (руководитель), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Тестирование терминов: 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

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

Маркетинг

Директор по глобальному маркетингу: David S. Silverman

Старший директор по маркетингу в Европе: Maria Sayans

Реклама: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

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

Управление продукцией: Randall Bishop

Связи с общественностью: Andrew Wong (менеджер), Cindy Lum

Видео: Neel Upadhye

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

Руководство студии BioWare Edmonton

Генеральный директор и вице-президент студии (Electronic Arts): Aaryn Flynn

Старший директор по творческому развитию: Alistair McNally

Старший директор по управлению развитием: Shauna Perry

Старший директор по финансам: Kevin Gunderman

Старший директор по оперативному управлению: Vince Waldon

Старший директор по планированию и развитию бизнеса: Richard Iwaniuk

Директор по кадрам: Mark Kluchky

Директор по программированию: Daniel Martin

Директор отдела контроля качества: Tulay Tetiker

Содиректор производства: Duane Webb

Помощник директора по графике и анимации: Dean Andersen

Помощник директора по дизайну: Preston Watamaniuk

Помощник директора по информационным системам: Lee Evanochko

Директор по планированию и развитию продукта: Chris Bain

Исполнительные помощники: Teresa Meester, Greta Melinchuk

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

Финансовые директора: David Conway, Vanessa Potter

Кадры: 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)

Информационные системы и производственные объекты

Поддержка приложений: Julian Karst (руководитель), Chris Hoban, Robert McKenna

Поддержка настольных компьютеров: Dave McGruther (руководитель), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

Инфраструктура: Craig Miller (руководитель), Sam Decker, Wayne Mah

Оборудование: Dean Crowell (менеджер), Kelly Wambold

Дополнительные информационные системы: Hanne Bjornstad

Особая благодарность:

Jessica Chobot, Tom Cipolla (старшему вице-президенту EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (старшему вице-президенту EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (вице-президенту EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (исполнительному вице-президенту EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, другим членам групп BioWare в Эдмонтоне, Остине и Монреале, другим членам группы в EAGL и EA. Спасибо всем нашим семьям за поддержку!

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ

Хоук: Jo Wyatt, Nicholas Boulton

Андерс: Adam Howden

Авелин: Joanna Roth

Бетани: Rebekah Staton

Карвер: Nico Lennon

Фенрис: Gideon Emery

Изабелла: Victoria Kruger

Мередит: Jean Gilpin

Мерриль: Eve Myles

Варрик: Brian Bloom

Другие голоса: 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

Руководство группы BioWare

Соучредитель (BioWare)/генеральный директор группы (группа BioWare)/старший вице-президент (EA): Ray Muzyka

Соучредитель (BioWare)/генеральный директор (BioWare Austin)/вице-президент (EA): Greg Zeschuk

Директор по производственным вопросам группы (группа BioWare)/вице-президент (EA): Rob Denton

Директор группы по маркетингу (группа BioWare)/вице-президент (EA): Patrick Buechner

Ведущие специалисты

Исполнительный директор: John Riccitiello

Директор по производственным вопросам: John Schappert

Финансовый директор и исполнительный вице-президент: Eric Brown

Исполнительный вице-президент по коммерческим и юридическим вопросам: Joel Linzner

Исполнительный вице-президент по кадрам: Gabrielle Toledano

Вице-президент по корпоративной коммуникации: Jeff Brown

Руководство EA по игровым брендам

Президент: Frank Gibeau

Директор по производственным вопросам и старший вице-президент: Bryan Neider

Финансовый директор и вице-президент: Mike Williams

Финансовый директор по доходам и исполнительный вице-президент: Jeff Karp

Технический директор и вице-президент: David O'Connor

Вице-президент по кадрам: Mala Singh

Вице-президент по связям с общественностью: Tammy Schachter

Локализация

Международные менеджеры проекта: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

Разработка: Antonio Moya (руководитель проекта), Pedro Alfageme Langdon (руководитель по звуку), Danilo «Warrior» Guerrero (технический руководитель), Juan Serrano Yuste (помощник технического руководителя), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez, Adolfo Fernández García

Координация: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner

Мастеринг: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Звукозапись: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

Тестирование локализации: Hugo Rivalland (менеджер проекта), Philippe «Ollas» Charel (руководитель), Hélène Hiére (руководитель), Jordi Gallopin (руководитель по французскому языку), Robert Lévai (руководитель по немецкому языку), Cristian de Frassine (руководитель по итальянскому языку), Lukasz Srodka (руководитель по польскому языку), Oleksandr Lebid (руководитель по русскому языку), Iñigo Luzuriaga (руководитель по испанскому языку), Koroleva Anastasiya, Pierre Attali, Anima Berriatua, Giulia Brusaferri, Ana Calvillo, Rita Miriam Drago, Till Dzierzon, Sonja Engelhardt, Nacho Gaitan, Holeneva Galina, Paolo Giunti, Michael Glutz, Izabela Godzic, Dirk Kröll, Kamil «Cascador» Kurpios, Jalil Laalami Ouali, Gilles Mathiaut, Matthieu Montpellier, Benoît Mora, Sgibneva Natalia, Lyutfaliev Sarkhan, Angela Stockinger, Jérémy Teyssier, Martin von Cetto, Alicja Warowna, Angrit Wetzel, Aleksandra Zrebiec

DTP: Frank Werner (Руководитель европейской команды DTP), Katharina Mayer, Eva Heilmann, Sebastian Hack

Захват движения

Директор студии: David Pierce

Режиссер постпроизводства: Mike Harrison

Директор производства: Brad Oleksy

Администратор по компьютерной графике: Ryan Hietanen

Производство: Blair Leckie (руководитель), Dave Raposo (руководитель), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood

Системы: Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

Интернет

Онлайн-продюсер: Adam Butterfoss

Инженер по эксплуатации: Michael Sop

Менеджер по продукции: Dan Windrem

Директор по развитию: Vikash Shah

Развитие EA Access: Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri, Alex Pomeranz

Тестировщики EA Access: Neil Diaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint, Jeffery Miller

Контроль качества

EA Canada: Matthew McGillivray (руководитель), 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 arsha Pydi, Naga Vijaya Rao Sutari, Sudhakara Vankayalapati, Sai Srujan Kumar Yadavally, Naveen Yamijala

ВНЕШНИЕ ПАРТНЕРЫ

Графика и анимация

Художественная работа по персонажам и среде: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.

Трейлер к игре: Digic Pictures

Звук и локализация

Геополитическая оценка: Englobe Inc.

Оригинальная музыка: Inon Zur

Исполнение музыки: Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet

Запись музыки: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor

Перевод: Albion Localisations (Польша), Robert Böck (Германия), ExeQuo (Франция), ITI Ltd. (Россия), Synthesis International S.r.l. (Италия и Испания), Florian Vanino (Германия)

Режиссеры озвучения: Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain

Постпроизводство озвучения: Wave Generation (Монреаль), Wolf Willow Sound (Эдмонтон)

Запись озвучения: Anakan GmbH (Германия), ExeQuo (Франция), Pomann Sound (Нью-Йорк), Rec Games Sonido (Мадрид), Side UK (Лондон), Studiopolis (Лос-Анджелес), Wolf Willow Sound (Эдмонтон)

Программирование

Оптимизация под платформу: Mesopotamia Software Inc.

Исследования и разработки по рендерингу в реальном времени: Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

TransGaming Inc.

Исполнительный продюсер: Daniel Posner

Продюсер: Blair Yakimovich

Программисты: Mark Adams (директор по исследованиям и развитию), Roman Kliotzkin (руководитель по внедрению в игру), James Helferty (руководитель по графике), Daniel Koch (специалист по графической архитектуре), 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

Тестировщики по качеству: Regan Chan, Scott Guy, Max Kiiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar

Веб-разработка и поддержка: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy

Маркетинг: Nina Bascos, Richard Yum

Администрирование: Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta

Информационные технологии: Paul Nesbit, Lisa Seelye

Президент и исполнительный директор: Vikas Gupta

Руководитель и финансовый директор: Dennis Ensing

Учредитель и технический директор: Gavriel State

Вице-президент по корпоративному маркетингу и развитию бизнеса: Paul Nowosad

«I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* — Varric's Theme)»

Исполнитель: Florence and the Machine

Продюсеры: Inon Zur и Steve Schnur

Сведение: Jack Joseph Puig

Мастеринг: Bernie Grundman

Автор: Florence Welch

Издатель: Goldzeal/Universal Polygram Int'l (ASCAP)

Права на запись принадлежат Island Records по лицензии Universal Music Enterprises

ГАРАНТИЙНЫЙ СРОК

Гарантийный срок на носитель — 30 дней со дня продажи.

© Electronic Arts Inc., 2011. EA и логотип EA являются товарными знаками компании Electronic Arts Inc. BioWare, логотипы BioWare и *Dragon Age* являются товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Часть этого программного обеспечения используется по лицензии © Scaleform Corporation, 2011. Все права защищены.

Частично © NVIDIA Corporation, 2002–2011. Все права защищены.

В игре используется технология Wwise. © Audiokinetic Inc., 2006–2011. Все права защищены.

В игре используется технология Bink Video. © RAD Game Tools Inc., 1997–2011.

В игре используется технология Cider (TransGaming Inc.).
Cider™. © TransGaming Inc., 2000–2011.
Адаптация для Macintosh — TransGaming Inc.

Динамические компоненты Cider на C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll и msvcp90.dll) содержат в себе фрагменты динамических компонентов Visual C++ 6.0 и фрагменты библиотек Dinkum Compleat C/C++. Динамические компоненты Visual C++ 6.0. © Корпорация Майкрософт (Microsoft Corp.), 1999. Компоненты Dinkumware. © P.J. Plauger и Dinkumware Ltd., 1989–2006.

Компоненты Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) содержат в себе компоненты MFC & ATL для Visual C++ 6.0. Компоненты MFC & ATL для Visual C++ 6.0. © Корпорация Майкрософт (Microsoft Corp.), 1992–1999.

Cider включает в себя libpng. © Авторы проекта libpng (см. полный список по адресу http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt), 1995–2004.

Данное программное обеспечение частично основано на работе Independent JPEG Group.
Cider включает в себя libjpeg. © Thomas G. Lane, 1991–1998.
Cider использует NVIDIA Cg Toolkit. © NVIDIA Corporation, 2002–2008.
Cider включает в себя dmalloc. © Wolfram Gloger, 2001–2006.
Cider включает в себя CSRI malloc. © University of Toronto, 1988, 1989, 1993.
Cider включает в себя The Better String Library (bstring). © Paul Hsieh, 2002–2006.
Cider включает в себя Unshield. © David Eriksson, 2003.
Некоторые фрагменты данного программного обеспечения. © Industrial Light & Magic, подразделение Lucasfilm Entertainment Company Ltd., 2006. Фрагменты предоставлены при сохранении авторских прав владельцами, как указано. Все права защищены.

Фрагменты iniParser. © Nicolas Devillard, 2000, использовано по лицензии MIT License ниже.
Некоторые фрагменты данного программного обеспечения. © The FreeType Project (www.freetype.org), 1996–2010. Все права защищены.
Некоторые фрагменты данного программного обеспечения. © Simon Brown и долевые участники проекта Squish (http://sjbrown.co.uk/?code=squish), 2006.
Все права защищены. Компонент Cider libquartz.dylib содержит фрагменты ffmpeg.
© Fabrice Bellard и др., 2000–2006.
Cider распространяется согласно условиям лицензии Cider Technology License, приведенным ниже. Фрагменты Cider. © Авторы проекта ReWind (см. полный список по адресу http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind), 2002–2006.
Компоненты ReWind предоставлены согласно условиям лицензии ReWind, приведенным ниже.
Фрагменты Cider.
© Авторы проекта Wine (см. полный список по адресу http://source.winehq.org/source/AUTHORS), 1993–2010. Компоненты Wine предоставлены согласно условиям лицензии GNU Lesser General Public Licence (LGPL), приведенным ниже.
Исходный код компонентов LGPL доступен по адресу http://transgaming.org/cvs/
Прочие компоненты Cider, доступные по адресу http://transgaming.org/cvs/, лицензируются отдельно согласно условиям, приведенным в прилагаемых к ним файлах LICENSE.