DRAGON AGE™ II
BIOWARE™

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza videojuegos,deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

CONTENIDO

- CÓMO INSTALAR EL JUEGO 2
- INICIO DEL JUEGO 3
- CONTROLES COMPLETOS 3
- MENÚ PRINCIPAL 5
- INTRODUCCIÓN 5
- CREAR A HAWKE 6
- IMPORTACIÓN DE LOS HECHOS OCURRIDOS EN *DRAGON AGE™: ORIGINS* 7
- CONVERSACIONES 8
- COMPAÑEROS 10
- PROGRESIÓN DE PERSONAJE 11
- COMBATE 15
- OBJETOS 29
- CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO 32
- ATENCIÓN AL CLIENTE 33
- CRÉDITOS 35
- GARANTÍA 39

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

NOTA: para consultar los requisitos del sistema, visita www.es.ea.com.

Para instalar en un PC (usuarios de disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

En caso de que el menú de autoarranque no se inicie automáticamente, para ejecutar manualmente el instalador en Windows® 7, Windows® XP o Windows Vista®, abre **Inicio > Ejecutar**, escribe **D:\AutoRun.exe** en el cuadro de diálogo y haz clic en Aceptar (si la inicial correspondiente a tu unidad de CD/DVD no es «D:», sustitúyela por la correspondiente).

Después de instalar el juego, puedes ejecutarlo desde el menú de autoarranque o a través del menú de **INICIO**.

Para instalar en un PC (usuarios de EA Store)

NOTA: si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita www.eastore.ea.com y haz clic en Atención al usuario.

Una vez descargado el juego con el EA Download Manager, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el EA Download Manager.

NOTA: si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el EA Download Manager en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

Para instalar en un Macintosh:

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM. En el escritorio aparecerá un icono de DVD que representa el disco de juego. Haz doble clic en el icono para abrir la aplicación que permite iniciar el juego.
2. Selecciona el icono del instalador del juego en la parte inferior de la aplicación de inicio para que se muestre el menú de instalación.
3. Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

Para instalar en un PC o en un Macintosh (usuarios de terceras partes):

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.

WWW.DRAGONAGE.COM

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego:

Para PC:

En Windows Vista o Windows 7, los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

NOTA: en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran el en el menú **Inicio > Programas > Juegos > Menú explorador de juegos**.

Para Macintosh:

Abre una ventana del Finder, selecciona «Aplicaciones» y haz doble clic en el icono del juego.

CONTROLES COMPLETOS

Usa la rueda del ratón para acercar y alejar la cámara. Haz clic con el botón derecho del ratón y arrastra para hace girar la cámara.

Haz clic derecho para ejecutar la mayoría de las acciones. Si haces clic derecho en un elemento, el personaje que tengas seleccionado realizará la acción correspondiente: atacar a un enemigo, hablar con un personaje amistoso, saquear un cadáver, abrir una puerta, tirar de una palanca, etc. Si no te apetece usar el teclado para moverte, también puedes hacer clic derecho en el suelo para que tu personaje se desplace a ese lugar.

Sin embargo, cuando hayas seleccionado un hechizo o un talento que requiera un objetivo – bien haciendo clic en la barra de acceso rápido o pulsando el número del teclado numérico correspondiente a esa aptitud – deberás hacer clic izquierdo en el objetivo. Si haces clic derecho, cancelarás el hechizo o talento. También se usa clic izquierdo para seleccionar y controlar a un personaje del grupo. Traza un área alrededor de varios personajes haciendo clic izquierdo y arrastrando.

CONTROLES GENERALES	
Guardado rápido	**F5**
Carga rápida	**F9**
Resaltar objetos	**TABULADOR**
Ocultar interfaz principal	**V**
Captura de pantalla	**IMPR PANT**
Personaje	**C**
Diario	**J**
Inventario	**I**
Habilidades	**P**
Mapa	**M**
Tácticas	**Ç**
Acceder al menú de pausa	**ESC**

MOVIMIENTO/CÁMARA	
Correr adelante	**W**
Rotar cámara a la izquierda	**A**
Correr atrás	**S**
Rotar cámara a la derecha	**D**
Correr a la izquierda	**Q**
Correr a la derecha	**E**
Rotar cámara hacia arriba	**INICIO**
Rotar cámara hacia abajo	**FIN**
Acercar cámara	**Av Pág** (o desplazar hacia delante)
Alejar cámara	**Re Pág** (o desplazar hacia atrás)
Cambiar correr/andar	**/** (teclado numérico)

COMBATE	
Pausa	**BARRA ESPACIADORA**
Fijar objetivo en el enemigo más cercano y atacar	**R**
Usar aptitud de barra de acceso rápido	**1-0**
Usar curación rápida	**‘**
Maná/Vigor rápido	**¡**
Mover/Retener grupo	**H**
Seleccionar todo el grupo	**CTRL + A**
Seleccionar un personaje	**F1-F4**
Seleccionar muchos personajes	**MAYÚS + F1-F4**

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal es bastante intuitivo. Para comenzar a jugar, selecciona NUEVA PARTIDA; para cargar la última partida que hayas guardado, selecciona REANUDAR; y para cargar una partida en concreto, selecciona CARGAR PARTIDA.

Éstas son las opciones que no son tan obvias:

INICIAR SESIÓN EN LOS SERVIDORES DE *DRAGON AGE*™

Esta opción te permite iniciar sesión con tu cuenta de EA (o crear una nueva) para revisar tus logros y perfil en **http://social.bioware.com**. Para cambiar los datos que transfieres cuando inicias sesión, usa la pantalla de opciones de la cuenta.

DESCARGA DE CONTENIDO

Aquí se mostrarán los nuevos contenidos cuando estén disponibles tras el lanzamiento de *Dragon Age™ II* y podrás gestionar los que ya hayas descargado.

ACUERDO DE LICENCIA CON EL USUARIO FINAL NECESARIO PARA JUGAR. PARA ACCEDER A LAS PRESTACIONES Y SERVICIOS EN LÍNEA SE REQUIERE UNA CUENTA DE EA Y EL REGISTRO CON EL CÓDIGO DE SERIE ADJUNTO, QUE SOLO SE PUEDE USAR UNA VEZ Y NO ES TRANSFERIBLE UNA VEZ USADO. PUEDES ENCONTRAR LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD Y LAS CONDICIONES DE USO DE EA ONLINE EN WWW.EA.COM. PARA REGISTRARTE EN EA DEBES SER MAYOR DE 13 AÑOS. EA PUEDE PROPORCIONAR CIERTO CONTENIDO EXTRA Y ACTUALIZACIONES SIN COSTE ADICIONAL, SIEMPRE QUE ESTÉN DISPONIBLES. EA PUEDE RETIRAR LOS SERVICIOS EN LÍNEA 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN HTTP://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

INTRODUCCIÓN

Dragon Age II narra la historia de un miembro de la familia Hawke, un refugiado de la Quinta Ruina que tuvo un papel muy importante en los hechos que reformarían Thedas.

La historia completa no está bien documentada y solo unos pocos conocen los detalles de cómo un refugiado se convirtió en el campeón de Kirkwall. La historia no se cuenta mientras acontece, sino tiempo después.

Además, el narrador a veces es proclive a exagerar.

CREAR A HAWKE

Varric, el narrador, ya ha contado esta historia una o dos veces. Tiene una manera de recordar a Hawke que… bueno… puede que no sea del todo fiel a los hechos. Al fin y al cabo, ¿quién va a contradecirlo?

Pero hay unos cuantos datos básicos sobre los que Varric no puede mentir. No puedes decir que una mujer era en verdad un hombre o que un guerrero era un mago, y esperar que el público te tome en serio.

CLASE

La clase de Hawke determina las aptitudes que éste puede aprender durante el transcurso del juego y tiene un gran efecto en el combate. Su clase y, por supuesto, su sexo, también afectan a la relación de los demás personajes ante Hawke. (Nota: en este manual se considerará de modo genérico que Hawke es hombre, aunque el jugador siempre puede elegir este rasgo antes de empezar).

Guerrero

Los guerreros son luchadores de primera línea, la columna vertebral de cualquier grupo en combate. Algunos llevan un arma enorme a dos manos con la que pueden golpear a varios enemigos a la vez. Otros llevan un arma en una mano y un escudo en la otra, con el que también pueden golpear.

Mago

Los magos dominan los hechizos arcanos y lanzan magia con sus bastones. Aunque son vulnerables cuando luchan cuerpo a cuerpo, pueden hacer inmensas cantidades de daño y curar a sus aliados si el grupo los protege adecuadamente. Como corren el peligro de que un demonio los posea, en la mayoría de naciones de Thedas los magos son perseguidos o supervisados muy de cerca.

Pícaro

Los pícaros son astutos combatientes que llevan una daga en cada mano o disparan una lluvia de flechas desde lejos. Son especialmente buenos en abatir a enemigos sueltos y constituyen la única clase capaz de forzar cerraduras o desactivar trampas.

Comparativa de clases

	GUERRERO	MAGO	PÍCARO
Bonificaciones a atributos iniciales	Fuerza +3	Magia +3	Destreza +3
	Constitución +2	Voluntad +2	Astucia +2
	Voluntad +1	Astucia +1	Voluntad +1
Talentos/Hechizos iniciales	Golpe con la empuñadura	Explosión mental	Frasco de miasma
Salud inicial	160	100	125
Vigor/Maná iniciales	105	160	130
Regeneración de vigor/maná	Con cada muerto	Continuamente	Con cada golpe

IMPORTACIÓN DE LOS HECHOS OCURRIDOS EN *DRAGON AGE™: ORIGINS*

Tras oír un rato la versión de Varric, su interlocutora exigirá saber más detalles. ¿Realmente Hawke es como lo describe Varric? ¿Y qué relación tenía con los acontecimientos de la Quinta Ruina, que asolaron Ferelden hasta que un guarda gris mató al archidemonio Denerim en la cima de una fortaleza?

En ese momento, podrás importar una partida guardada de *Dragon Age™: Origins* para asegurarte de que la historia de Varric es coherente con lo que hiciste. Si no, puedes elegir una de las tres historias «prefabricadas» que representan los desenlaces más comunes de Origins.

Puedes importar cualquier partida guardada de *Dragon Age*: *Origins,* de la expansión *Dragon Age: Origins – El Despertar* o de los contenidos descargables independientes *Golems de Amgarrak* y *Caza de brujas* sin importar que hayas completado el juego o no en esa partida guardada. En caso de que no lo hayas hecho, Varric asumirá que los demás acontecimientos de *Dragon Age: Origins* se corresponden con los rumores que más ha escuchado.

CONVERSACIONES

Cuando le toque hablar a Hawke en una conversación, verás una rueda de diálogo que ofrece varias opciones con lo que puede decir. Estas opciones suelen variar en función de las elecciones que hayas tomado anteriormente.

El texto que verás es un pequeño resumen de lo que dirá Hawke si escoges dicha opción. Cada resumen va acompañado de un icono en medio de la rueda que indica el tipo de respuesta o el tono que se pretende dar a esa frase.

ICONOS

Indica que Hawke se mostrará servicial o especialmente amable.

Indica que Hawke adoptará una postura diplomática y discreta.

Indica que Hawke se mostrará irónico, gracioso o ingenioso.

Indica que Hawke se comportará de manera encantadora.

Indica que Hawke hablará o actuará con agresividad.

Indica que Hawke hablará de forma directa o grosera.

Indica que Hawke iniciará una lucha, pegará a alguien o incluso lo matará durante la conversación.

Indica que Hawke hablará o actuará en nombre de un compañero.

Indica que Hawke flirteará o buscará una relación más profunda.

Indica que Hawke pondrá fin a una historia de amor o rechazará una proposición.

Indica que Hawke accederá o consentirá algo.

Indica que Hawke no estará de acuerdo o se negará a algo.

Indica que Hawke elegirá una de las diversas opciones excluyentes.

Indica que Hawke está haciendo una elección especial disponible gracias únicamente a sus actos anteriores.

Indica que Hawke extorsionará para sacar dinero o pagará a un informador, según se señale.

Indica que Hawke mentirá.

Indica que Hawke hará una pregunta que no tiene por qué poner fin a la conversación. No obstante, la información que obtenga Hawke puede abrir más opciones de conversación en el futuro. Cuando haya disponible más de una de estas opciones en el mismo punto de la conversación, se pondrán juntas en la rueda, en el apartado especial «Investigar».

COMPAÑEROS

Aunque es posible que Hawke vaya solo durante gran parte de *Dragon Age II*, el juego está pensando para un grupo de cuatro combatientes seleccionados entre los compañeros más probables que encuentres. Los miembros del grupo de Hawke no solo son importantes en el combate, a menudo tendrán conexiones personales con las misiones y pueden pedirle ayuda con misiones propias.

Para cambiar el miembro del grupo que llevas, haz clic en un personaje o en su retrato. También puedes seleccionar a los personajes con las teclas de **F1** a **F4** o pulsar **CTRL** + **A** para dar órdenes a todos los miembros del grupo a la vez. Puedes cambiar la composición del grupo cada vez que Hawke vuelva a casa o visite a un compañero en su base.

BASES DE LOS COMPAÑEROS

Cuando Hawke se asiente en Kirkwall, cada compañero tendrá un lugar en la ciudad donde retirarse cuando el personaje no lo necesite. Busca esas bases y visítalas con frecuencia porque, cuando los compañeros de Hawke no están en la vorágine del combate, suelen compartir ideas y opiniones que no dan en plena aventura. Estas conversaciones pueden llevar a nuevas opciones de misiones y a un posible romance con ciertos personajes.

AMISTAD Y RIVALIDAD

Los compañeros de Hawke tienen sus propios objetivos y reaccionarán ante las decisiones importantes. Cuando apoyen las decisiones de Hawke, se acercarán a la amistad; cuando se muestren en desacuerdo, a la rivalidad. Esta última no tiene por qué ser mala necesariamente; solo indica que la relación de Hawke con el compañero es más profunda, aunque lleve a una confrontación directa.

Puedes mirar el grado de amistad o rivalidad con un compañero en su hoja de personaje. Cuando la relación de Hawke con el compañero haya avanzado lo suficiente en un sentido u otro, estarán disponibles otras conversaciones nuevas en la base que dicho compañero tenga en Kirkwall. Cuando Hawke consiga una amistad o rivalidad absolutas con un compañero, se desbloqueará una aptitud pasiva de la escuela personal de este último y las decisiones posteriores ya no cambiarán la opinión que éste tenga de Hawke.

PROGRESIÓN DE PERSONAJE

Para convertirse en el personaje legendario cuya historia está relatando Varric, Hawke necesita hacerse más poderoso, conseguir nuevas aptitudes, lograr equipo más avanzado y reclutar a compañeros experimentados. Es muy probable que, poco después de que su familia huya de Lothering, Hawke suba de nivel y puedas invertir por primera vez unos cuantos puntos en aptitudes y atributos.

A medida que Hawke reclute compañeros, éstos también avanzarán, más o menos de la misma manera.

EXPERIENCIA Y NIVELES

Recibirás puntos de experiencia (PX) cada vez que Hawke complete una misión o encuentre una entrada del códice, o bien si alguien del grupo mata a un enemigo en combate o un compañero pícaro fuerza una cerradura o desactiva una trampa. Cuando Hawke o un compañero tenga los PX necesarios para superar cierto umbral, dicho personaje subirá de nivel. Los avances realizados hacia dicho umbral se muestran en la interfaz principal, justo encima de la barra de acceso rápido, y en cada una de las pantallas de hoja de personaje.

Con cada nuevo nivel, el personaje ganará tres puntos de atributos y uno de aptitud. Además, en los niveles 7 y 14, Hawke ganará un punto de especialización *(consulta la página 14)*.

Cuando un personaje suba de nivel, puedes gastar los puntos tú mismo en la pantalla de atributos y aptitudes.

ATRIBUTOS

Hawke empieza con al menos 10 puntos en cada uno de los seis atributos. Éstos determinan su capacidad para el combate de forma directa (más Constitución supone más puntos de Salud) o indirecta (para ponerse una armadura pesada se requiere una gran Fuerza).

No obstante, cuando veas por primera vez los puntos de atributos de Hawke, es posible que algunos tengan más de 10 debido a las bonificaciones por clase indicadas anteriormente. Con cada nivel, Hawke y sus compañeros ganan tres puntos más para gastárselos en atributos.

Fuerza

La Fuerza aumenta los valores de daño y de ataque de los guerreros. También mejora la fortaleza de todas las clases, que sirve para medir la resistencia a efectos como los empujones o las quemaduras.

Destreza

La Destreza aumenta los valores de ataque y daño de los pícaros, y la probabilidad de conseguir un impacto crítico de todas las clases.

Magia

La Magia aumenta los valores de ataque y daño de los magos. También incrementa la resistencia a la magia para todas las clases de personajes, un valor que absorbe una parte del daño por ataques mágicos y determina la duración de los efectos mágicos hostiles.

Astucia

La Astucia aumenta la defensa de todas las clases y la cantidad de daño adicional infligido por un impacto crítico. También determina la capacidad de los pícaros para abrir cerraduras y desarmar trampas. Los umbrales de dificultad de éstas son 10, 20, 30 y 40 puntos.

Voluntad

La Voluntad aumenta el tamaño de la reserva de maná de los magos o de la de vigor de los guerreros y los pícaros.

Constitución

La Constitución aumenta la Salud máxima de todas las clases.

TALENTOS/HECHIZOS

Los talentos (para guerreros y pícaros) y los hechizos (para magos) son aptitudes especiales únicas que pueden utilizar en vez del ataque básico. Los talentos y hechizos suelen consumir parte de la reserva de vigor o maná, salvo que sean pasivos, en cuyo caso conceden ventajas permanentes sin gasto de vigor ni maná. En cada nivel, los personajes obtienen un punto para aprender un talento o hechizo y obtendrán más en algunos momentos concretos del juego.

El personaje que controles (ya sea Hawke o cualquier otro) utilizará las aptitudes activadas y los modos continuos solo cuando se lo indiques. Los demás personajes del grupo usarán las aptitudes cuando lo crean apropiado o cuando se lo diga las instrucciones condicionadas que les hayas dado en la pantalla de tácticas de combate *(consulta la página 27)*.

Cuando tengas puntos para gastar en la pantalla de aptitudes, solo las que aparezcan resaltadas en azul estarán disponibles para aprender en ese momento. Para desbloquear las demás, tendrás que cumplir los requisitos marcados en rojo alcanzando un nivel determinado o reuniendo las aptitudes necesarias.

Aptitudes activadas

Los talentos o hechizos más comunes son los que aparecen «activados» y que se indican mediante un icono con forma de rombo. Estas aptitudes son muy variadas: algunas son golpes contra varios enemigos, mientras que otras suponen efectos favorables para el personaje o alguno de sus compañeros. Algunas aptitudes activadas solo duran un segundo, mientras que otras duran un breve periodo de tiempo. La mayoría de las aptitudes activadas tienen un coste inmediato de vigor o maná y, tras usarlas, existe un breve tiempo de recarga durante el que no las puedes volver a utilizar.

Aptitudes pasivas

Los talentos o hechizo considerados «pasivos», que se indican mediante un icono circular, tienen efectos permanentes, aunque algunos solo se aplican en determinadas circunstancias. No consumen vigor ni maná y, como no necesitas activarlos, no aparecen en la barra de acceso rápido. Para revisar las aptitudes pasivas que haya aprendido tu personaje, mira en la pantalla de aptitudes.

Modos continuos

Cuando hayas utilizado un talento o hechizo que se considere «modo continuo», indicado mediante un icono hexagonal, éste seguirá activo hasta que lo desactives. No obstante, la mayoría de modos continuos recibe un porcentaje fijo de la reserva de vigor o de maná del personaje. Ese porcentaje no podrá destinarse a otras aptitudes a menos que desactives la aptitud. Tras desactivar un modo continuo, existe un breve tiempo de recarga durante el que no lo podrás volver a utilizar.

Mejoras

En cada escuela de aptitudes hay varios iconos pequeños que indican las posibles mejoras que se pueden realizar a las aptitudes activadas o a los modos continuos. Estas mejoras no son aptitudes por sí mismas, sino que perfeccionan otras ya existentes. Aunque pueda parecer que una mejora es menos importante que un talento o un hechizo completamente nuevos, el tamaño de la reserva de vigor o de maná del personaje limita el número de aptitudes que puede usar en un combate. Por tanto, las mejoras pueden resultar mucho más útiles que otra aptitud nueva. Además, solo los talentos y hechizos mejorados pueden permitir las combinaciones entre clases (consulta la página 25).

Especializaciones

Hawke puede aprender una especialización al llegar a nivel 7 y otra a nivel 14. Hay tres especializaciones disponibles para cada clase. Cada especialización concede una bonificación única y desbloquea un grupo nuevo de poderosos talentos o hechizos. Los compañeros de Hawke no pueden especializarse, pero sus escuelas de aptitudes personales incluyen talentos o hechizos que tienen que ver con esas especializaciones que tiene el personaje.

COMBATE

La mecánica del combate en *Dragon Age II* es sencilla: el porcentaje de ataque de un combatiente es la posibilidad de que un ataque básico alcance a un oponente, mientras que el porcentaje de defensa es la probabilidad de evitar que un ataque básico te alcance a ti (los ataques especiales, como utilizar una aptitud activada o lanzar una bomba, siempre aciertan).

Estos porcentajes varían en función del rango y el nivel del oponente. Los porcentajes más habituales son los correspondientes a un enemigo de rango normal y del mismo nivel que el personaje, pero también existen porcentajes contra los lugartenientes y jefes enemigos, que explicaremos más adelante.

Suponiendo que el ataque tenga éxito, el objetivo sufre una cantidad determinada de daño que se resta de la Salud que tenga, tras descontar su resistencia a ciertos tipos de daño.

Sin embargo, todas esas estadísticas de ataque, defensa y daño pueden verse modificadas por determinados factores adicionales, tal como se explica en las siguientes páginas. Los talentos, hechizos, efectos de estado, equipo de gran calidad y el nivel de dificultad pueden alterar todavía más la mayoría de dichas estadísticas.

DIFICULTAD

Dragon Age II ofrece cuatro niveles de dificultad que pueden cambiarse en cualquier momento en la pantalla de opciones de juego. Los ajustes más altos no están pensados para castigarte, sino para que supongan un reto para ti. Si planificas una buena táctica y gestionas meticulosamente a cada miembro del grupo, hasta la dificultad Pesadilla te resultará satisfactoria y no frustrante.

En concreto, cada nivel de dificultad incrementa la Salud de los enemigos, el daño que hacen, sus valores de ataque y la frecuencia con la que usan las aptitudes especiales.

Fácil

La dificultad Fácil es la más apropiada para los jugadores que son nuevos en los juegos de rol o que esperan jugar el combate en tiempo real, en vez de ir deteniéndolo para planear las tácticas.

Normal

Éste es el ajuste recomendado para los jugadores familiarizados con los juegos de rol, pues proporciona un buen equilibrio entre dificultad y supervivencia. Requiere un uso moderado de las pausas tácticas para planear las acciones durante el combate. Por lo general, solo tendrás que controlar al personaje principal y podrás dejar que el juego lleve a sus compañeros.

Difícil

Este ajuste entraña una dificultad mucho mayor de lo normal. Para sobrevivir a la mayoría de combates, tendrás que hacer un uso refinado de las pausas tácticas, así como combinar astutamente los hechizos y talentos, y controlar por turnos a cada uno de tus compañeros.

Pesadilla

Este ajuste está pensado para los genios tácticos que encuentran que el grado Difícil es demasiado fácil. Apunta con cuidado: en este ajuste, los ataques y los hechizos perdidos pueden dañar tanto a los aliados como a los enemigos.

SALUD

Siempre que un personaje sufra daño, se restarán puntos de su reserva total de puntos de Salud. La Salud máxima inicial está determinada por la clase de personaje (consulta la página 7), y se incrementa con cada punto invertido en el atributo Constitución. La Salud perdida se recupera lentamente durante el combate, pero lo hará casi de inmediato al terminar la pelea. Si estás a punto de morir, echa mano de una poción curativa o lánzate un hechizo de curación.

Heridas

Siempre que alguno de los miembros del grupo sobreviva al combate, los demás que hayan caído podrán revivir cuando todos los enemigos estén muertos. Sin embargo, las heridas que hayan sufrido les reducirán su reserva de Salud. En casi todos los niveles de dificultad es posible que cada personaje sufra varias heridas acumulativas, lo que le impedirá restablecer toda su salud hasta que se le atiendan éstas.

Para curar a un personaje herido, usa un equipo de curación con él. Las heridas del grupo serán tratadas automáticamente cuando Hawke vuelva a casa.

VIGOR/MANÁ

Los guerreros y los pícaros recurren a su reserva de vigor personal para alimentar muchos de sus talentos, mientras que los magos emplean su maná para los hechizos. Sin embargo, hay algunas aptitudes que se pueden utilizar sin coste alguno. Cada clase regenera vigor o maná de un modo distinto: los guerreros recuperan un poco de vigor cada vez que matan a un enemigo y los pícaros recobran una pequeña cantidad de éste con cada golpe, mientras que los magos regeneran maná continuamente. Ciertos hechizos y talentos también permiten a los personajes regenerar maná o vigor.

Como el maná y vigor están limitados, los talentos y hechizos no serán los protagonistas del combate, sino meros complementos especiales para los ataques básicos. La reserva inicial de vigor o maná depende de la clase del personaje *(consulta la página 7)*. Se incrementa con cada punto invertido en el atributo Voluntad.

ATACAR

El ataque se suele representar con un porcentaje que indica la probabilidad que un personaje tiene de dar a un oponente (hacerle un «impacto») con un ataque básico. Este porcentaje se basa en una puntuación de ataque «pura», que se puede ver al lado del porcentaje, en la pantalla de atributos.

Por cada puntuación de ataque pura, el porcentaje varía en función del nivel y rango del oponente. El porcentaje más habitual se calcula en relación a un enemigo normal del mismo nivel que el personaje. Para ver el porcentaje de ataque que tiene un personaje contra los lugartenientes o jefes enemigos, pon el cursor encima de la puntuación de ataque, en la pantalla de atributos.

Como el porcentaje de ataque se calcula en relación a un enemigo del mismo nivel que el personaje, este porcentaje disminuye con cada nivel a menos que gastes puntos en mejorarlo. Esto supone que los guerreros deben invertir continuamente en el atributo Fuerza, los pícaros en el de Destreza y los magos en el de Magia.

Cobertura

Las flechas y los virotes de las ballestas no pueden atravesar obstáculos, como columnas o barriles. Aunque es posible apuntar y disparar a enemigos cubiertos, los disparos no los alcanzarán por mucha puntuación de ataque que tengas.

DEFENSA

La defensa representa la aptitud de un personaje para evitar ataques por completo. Funciona igual que el ataque, como se ha descrito antes, pero tiene el efecto contrario: con la defensa suficiente, los ataques rebotan sin hacer daño o infligen un daño mínimo.

La defensa, al igual que el ataque, suele representarse con un porcentaje que varía en función del rango y nivel del oponente. Por consiguiente, a medida que los personajes suban de nivel, tendrás que invertir continuamente en el atributo Astucia para que tengan una puntuación alta de defensa.

Esquivar

Hay unas cuantas aptitudes y efectos que dan un porcentaje de probabilidad de esquivar los ataques. Esquivar es parecido a defender, pero con la diferencia de que es absoluta. Mientras que la defensa puede superarse con una puntuación alta de ataque, la probabilidad de esquivar se aplica con independencia de la puntuación de ataque del enemigo.

DAÑO

El daño infligido por un ataque básico es una combinación del valor de daño del arma y el atributo principal de ataque del personaje (Fuerza para los guerreros, Magia para los magos y Destreza para los pícaros).

No obstante, aunque los golpes realizados con el arma de un guerrero o los disparos del arco de un pícaro son muy poderosos, también son muy lentos. Por el contrario, puede que un pícaro con dos dagas no haga tanto daño, pero realizará los ataques a una velocidad de vértigo. Estas diferencias explican por qué la pantalla de atributos y la de inventario indican además el daño por segundo (DPS) de las armas que lleva el personaje.

El daño de las armas es importante hasta para los personajes que se concentran en la utilización de hechizos o talentos porque el daño infligido mediante estas aptitudes es casi siempre un múltiplo del daño de ataque básico.

Armadura

La armadura mitiga el daño físico. Si la armadura de un personaje tiene un valor de un 10%, el personaje sufrirá un 10% menos de daño en los ataques físicos. Al igual que en el ataque y la defensa, el porcentaje de armadura se calcula en relación a un oponente del mismo nivel, por lo que el porcentaje baja si el personaje no encuentra continuamente mejores armaduras.

Ten en cuenta que la armadura es completamente ineficaz contra los distintos tipos de daño elemental, pero se ven contrarrestados por resistencias específicas.

Daño elemental

Hay cinco tipos de daño elemental: por fuego, frío, electricidad, naturaleza y espiritual. Los hechizos más ofensivos producen daño elemental de un tipo y algunas armas también hacen daño elemental en vez del daño físico normal. Las armas encantadas mediante runas *(consulta la página 31)* pueden infligir diversos tipos de daño a la vez.

Si activas la opción de mostrar las cifras de daño en la pantalla de opciones de la interfaz, podrás identificar los distintos tipos de daño por el color en que aparezca el texto:

- El daño realizado al grupo es rojo, sin importar su tipo.
- El daño físico es blanco.
- El daño por fuego es naranja.
- El daño por frío es azul.
- El daño por electricidad es amarillo.
- El daño por naturaleza es verde neutro.
- El daño espiritual es morado.
- La curación es de color verde brillante precedido por un símbolo «+».

NÚMERO	EXPLICACIÓN
1	Personaje que sufre daño (neblina roja)
2	Personaje que se lleva en ese momento
3	Personaje caído *(pág. 17)*
4	Aviso de subida de nivel *(pág. 11)*
5	Acción actual del personaje
6	Salud del personaje *(pág. 16)*

NÚMERO	EXPLICACIÓN
7	Vigor del personaje (solo para guerreros y pícaros, *pág. 17)*
8	Maná del personaje (solo para magos; la parte blanca se reserva para un modo continuo, *pág. 17*)
9	Botones de mantener la posición/pausa
10	Aptitudes activadas con indicador del tiempo de recarga *(pág. 13)*

NÚMERO	EXPLICACIÓN
11	Modos continuos en la barra de acceso rápido *(pág. 14)*
12	Objeto consumible y cantidad disponible en el inventario *(pág. 29)*
13	PX actuales del personaje *(pág. 11)*
14	Curación rápida/Vigor rápido
15	Modos continuos que afectan al personaje

NÚMERO	EXPLICACIÓN
16	Atajos de los menús más comunes
17	Minimapa del área
18	Nombre y Salud del objetivo actual
19	Círculo en el suelo para identificar a los personajes (si se activa en la pantalla de opciones de juego)
20	Indicación del efecto de una combinación entre clases *(pág. 25)*

Resistencias elementales

Cada tipo de daño elemental se ve contrarrestado por una resistencia específica, del mismo modo que una armadura contrarresta el daño físico. Por ejemplo, los personajes con un 10% de resistencia al fuego sufren un 10% menos de daño por fuego. De igual modo que ocurre con la armadura, las resistencias elementales de los miembros del grupo cambian en función del rango y el nivel relativo de los enemigos.

Si los enemigos tienen una resistencia considerable a cierto tipo de daño, aparecerá un pequeño escudo al lado de su nombre cada vez que un elemento de ese tipo los alcance.

Resistencia a la magia

Siempre que el origen de un ataque sea mágico, se sumará la puntuación de resistencia a la magia de la víctima a su resistencia física o a los elementos. Al igual que con la resistencia elemental y física, la resistencia a la magia contrarresta un porcentaje del daño que el ataque habría infligido.

La resistencia a la magia también reduce la duración de los efectos mágicos hostiles sobre un personaje. Así, con un 20% de resistencia a la magia y un 10% de resistencia al fuego, un personaje sufriría un 30% menos de daño en los ataques mágicos de fuego, un 20% menos en los ataques mágicos de frío y los efectos mágicos de parálisis le durarían un 20% menos.

Resistencia al daño

De igual modo que la resistencia a la magia se aplica a cualquier tipo de daño mágico, con independencia del tipo de elemento, la resistencia al daño es un nivel más de protección que se aplica a todo tipo de daño. En el caso de los ataques mágicos, ésta se acumula con la resistencia a la magia y la elemental o la armadura. De tratarse de ataques que no sean mágicos, se acumulará con la resistencia al daño básica, que suele ser la armadura.

Impactos críticos

Cada ataque tiene una pequeña posibilidad de producir un impacto crítico, tal y como indica el porcentaje de probabilidad de crítico que se muestra en la pantalla de atributos del personaje. Cuando el personaje consigue asestar un impacto crítico, inflige un daño adicional muy superior al que infligiría con un ataque normal, tal y como indica el porcentaje de daño crítico que se muestra en esa misma pantalla.

Sabes que has asestado un impacto crítico cuando ves que la barra de Salud del oponente muestra un color blanco intermitente.

FLANQUEO

Es más probable que un atacante consiga realizar un impacto crítico si golpea en cualquier punto de la espalda, incluidos los golpes asestados un poco más allá de su costado. Esto afecta a todos los combatientes, así que no dejes que los enemigos se coloquen detrás de los miembros del grupo.

FUERZA Y FORTALEZA

Los ataques básicos y muchos hechizos y talentos otorgan una fuerza física o elemental. Cada combatiente puede resistir un nivel concreto de fuerza, basado en la fortaleza, que está determinada por el atributo Fuerza del personaje. Cada uno tiene también una Salud máxima, determinada por su atributo Constitución. Cuando la fuerza de un ataque supera la que un combatiente puede aguantar, la fuerza física provoca efectos como el de tirarlo al suelo; la fuerza elemental, por ejemplo, puede prenderle fuego. De una u otra manera, cuando los combatientes se vean superados por una fuerza, el efecto interrumpirá el ataque que estén realizando y retardará en un par de segundos su reincorporación al combate.

Las descripciones de talentos y hechizos indican la fuerza física o elemental con cifras como x4 (que significa que la aptitud tiene el cuádruple de fuerza cuando inflige daño). Si el daño que inflige la aptitud es lo bastante pequeño, una fuerza de x4 puede que no tenga un efecto relevante (quizá solo sirva para apartar a un enemigo durante un segundo), pero para las aptitudes que provocan mucho daño, una fuerza de x4 puede abatir por completo a un enemigo.

RANGOS ENEMIGOS

Como se explicaba anteriormente, algunas estadísticas (como los porcentajes de ataque, de defensa y de armadura) se muestran en relación a un enemigo normal del mismo nivel que el personaje. En realidad hay cinco rangos de enemigos, aunque se suelen simplificar en enemigos normales, lugartenientes y jefes. La longitud de la barra de Salud de los enemigos indica el peligro relativo que entrañan: los normales tienen barras de Salud cortas, las de los lugartenientes son más largas y las de los jefes son las que tienen más longitud.

Los enemigos de mayor rango tienen varias ventajas. Lo más destacable es que los porcentajes de ataque, de defensa y de armadura del grupo son inferiores cuando luchan contra un lugarteniente o contra un jefe que cuando combaten a un enemigo normal. Para ver los porcentajes exactos, pon el cursor encima de la puntuación, en la pantalla de atributos.

Además, las descripciones de algunos hechizos y talentos indican las posibilidades de efectos con la expresión «contra enemigos normales». La probabilidad de conseguir dichos efectos es muy inferior contra un enemigo de rango alto.

PELIGRO

Los enemigos eligen a sus objetivos en función de quién les parece que entraña el mayor peligro. Cada enemigo tiene en cuenta tres factores: qué personaje lleva la armadura más pesada, quién les ha infligido la mayor cantidad de daño y a quién tienen más cerca.

Si los enemigos atacan continuamente a personajes que no pueden soportar un ataque directo, hay varios hechizos y talentos que pueden ayudar a dichos personajes a reducir o aumentar el grado de peligro que suponen, para que así los enemigos cambien de objetivo. Además, los efectos de aturdimiento hacen que los enemigos olviden quiénes son sus objetivos y elijan otros nuevos.

ESTILOS DE ARMAS

Si Hawke es un guerrero o un pícaro, podrá elegir entre distintos estilos de combate. Cada una de estas clases tiene dos opciones. Estos estilos de armas determinan la velocidad de los ataques, a cuántos enemigos puede alcanzar de un solo golpe y, en algunos casos, qué talentos puede usar Hawke. Los bastones de los magos desempeñan dos funciones, pues lanzan rayos mágicos a distancia y sirven de arma cuerpo a cuerpo. Cada uno de los compañeros de Hawke ya está entrenado en su estilo de arma favorito y, por tanto, no has de escoger por ellos.

Arma a dos manos

Los guerreros que empuñan armas a dos manos atacan de una manera lenta en comparación con el resto, pero alcanzan de un solo golpe a todos los enemigos que se encuentren en el tercio frontal del espacio que ocupan. Los talentos de la escuela de armas a dos manos incluyen varios ataques que barren áreas cada vez más grandes del campo de batalla.

Arma y escudo

Los guerreros que optan por llevar un arma en una mano y un escudo en la otra pegan más rápido que los que van con armas a dos manos, pero solo alcanzan a los enemigos que se encuentren en el cuarto frontal del espacio que ocupan, en vez del tercio. El escudo aumenta la puntuación de armadura del guerrero, lógicamente, y también sirve como arma con la que golpear a los enemigos que se acerquen demasiado si el personaje aprovecha bien los talentos de esta escuela.

Dos armas

Los pícaros que optan por luchar a distancias cortas pueden llevar una daga en cada mano. Éste es el estilo de armas más rápido y compensa sobradamente el daño relativamente limitado que hacen con cada impacto. Ya que los pícaros recuperan vigor con cada golpe, este estilo de armas en concreto les asegura que pocas veces se quedarán sin energía durante mucho tiempo. Los talentos de la escuela de dos armas se concentran en hacer cada vez más daño con tiempos óptimos.

Arquería

Los pícaros que llevan arco pueden sembrar la muerte desde lejos y mantenerse relativamente a salvo de las represalias enemigas a la vez que dan al grupo más flexibilidad en el posicionamiento táctico. Las flechas impactan con gran fuerza, pero los disparos son mucho más lentos que los cortes que podrían infligir si llevaran dos armas. Cuando los enemigos se acercan, los arqueros sacan una daga que llevan escondida y pasan a un estilo de tajos rápidos para poder recuperar el espacio necesario para disparar. Los talentos de la escuela de arquería permiten al pícaro controlar partes específicas del campo de batalla, lo que amplía las posibilidades estratégicas de este estilo de armas.

Bastón de mago

Los magos siempre llevan bastones mágicos que usan para mejorar su capacidad de lanzar hechizos, arrojar proyectiles mágicos como ataque básico y defenderse en combate cuerpo a cuerpo. A diferencia de los hechizos, el bastón no consume maná, por lo que un mago no tiene que preocuparse de quedarse indefenso. No hay una escuela de hechizos en particular dedicada al combate con bastón, sino que esta arma pertenece a todas ellas. Al igual que los arqueros, los magos pueden golpear cuerpo a cuerpo con el bastón cuando los enemigos se acerquen.

COMBINACIONES ENTRE CLASES

Cada clase tiene un efecto de estado especial que puede formar parte de una combinación entre clases, en la que un personaje de una clase usa un talento o un hechizo para entorpecer a un enemigo con un efecto antes de que un personaje de otra clase lo aproveche para utilizar otro hechizo o talento. Esto da como un resultado un ataque tremendamente poderoso.

Los guerreros pueden hacer tambalear al enemigo con varios talentos mejorados de las escuelas vanguardia y belicista. Los magos pueden aprovecharse del tambaleo con hechizos mejorados de las escuelas arcana y primordial, y los pícaros con talentos mejorados de la escuela de dos armas.

Los magos pueden quebrar al enemigo con varios hechizos mejorados de las escuelas primordial y elemental. Los guerreros pueden aprovecharse de ello con talentos mejorados de la escuela de dos manos, y los pícaros con talentos mejorados de la escuela arquería.

Los pícaros pueden desorientar al enemigo con varios talentos mejorados de las escuelas sabotaje, canalla y arquería. Los guerreros pueden aprovecharse de ello con talentos mejorados de la escuela arma y escudo, y los magos con hechizos mejorados de la escuela espiritual.

Los efectos de tambaleo, quiebra y desorientación se pierden si el enemigo sufre una combinación entre clases. Esto supone que los beneficios adicionales de estos efectos solo se aplican antes de que se complete la combinación (consulta *Efectos de estado*, a continuación).

EFECTOS DE ESTADO

Muchos objetos, talentos y hechizos producen efectos que van más allá del mero daño. Algunas veces esos efectos serán tan sencillos como derribar a los oponentes, pero los efectos que se detallan a continuación son más complejos y duraderos. Todos estos efectos se aplican a los enemigos y solo algunos de ellos pueden aplicarse también al grupo de Hawke.

Quebrar

Los enemigos a los que un mago haya vuelto quebradizos sufren mucho más daño por todos los ataques. Un guerrero o un pícaro pueden realizar una combinación entre clases mediante un talento que tenga una bonificación al daño contra objetivos quebradizos.

Desorientar

Los enemigos a los que haya desorientado un pícaro sufren una gran penalización a defensa. Un guerrero o un mago pueden realizar una combinación entre clases mediante un talento o un hechizo que tengan una bonificación al daño contra objetivos desorientados.

Tambalear

Los enemigos a los que un guerrero haga tambalearse tienen penalizaciones a la defensa y el ataque. Un pícaro o un mago pueden realizar una combinación entre clases mediante un talento o un hechizo que tengan una bonificación al daño contra objetivos tambaleantes.

Confusión

Un enemigo confuso puede atacar a sus aliados o realizar otras acciones absurdas.

Disipar

Los efectos de disipación cancelan la magia enemiga persistente, lo que suele suponer que se desactiven los modos continuos. Esto afecta tanto a la magia que mejora las capacidades de combate de los enemigos como a la magia que entorpece a los aliados del personaje disipador.

Esclavizar

Los enemigos esclavizados luchan como si fueran aliados de Hawke mientras dure el efecto.

Oscurecer

El oscurecimiento esconde en parte a los aliados de sus enemigos.
Esto aumenta la probabilidad de esquivar los ataques de los oponentes.

Silencio

El silencio impide que los combatientes utilicen hechizos o talentos, aunque pueden seguir moviéndose y realizar ataques básicos.

Sigilo

El sigilo impide que los combatientes vean a un enemigo. Por lo general, el personaje sigiloso pierde este efecto en cuanto realiza otra acción que no sea moverse. Los personajes sigilosos son susceptibles de seguir siendo alcanzados por los ataques que afecten a toda un área. Si un enemigo sigiloso recibe daño, pierde el efecto del sigilo.

Aturdir, dormir, empujar, derribar, paralizar e inmovilizar

Todos estos efectos de estado impiden que el combatiente afectado actúe, además de cancelar sus acciones en curso. Sin embargo, los efectos visuales son diferentes. Los enemigos aturdidos olvidan, además, a quién estaban atacando y, cuando dejan de estarlo, escogen a un nuevo objetivo (aunque suele ser el mismo). Los enemigos dormidos despiertan en cuanto se les inflige daño.

TÁCTICAS

Cuando domines la estrategia básica del combate podrás idear tácticas de combate que te ayudarán a coordinar a todo el grupo de forma eficiente sin necesidad de dar instrucciones constantemente. Aunque la pantalla de tácticas pueda parecer complicada al principio, está diseñada a partir de un esquema sencillo: si se cumple la primera condición de la izquierda, se ejecutará la acción correspondiente de la derecha. Si no se cumple, se pasa a la siguiente condición. Siempre debes controlar al personaje actual directamente, pero los demás miembros de tu grupo seguirán las tácticas que tú ordenes.

Comportamiento

El menú de comportamientos que hay en la parte superior de la pantalla de tácticas controla la actitud general del personaje ante el combate (cuándo debe atacar, qué distancia debe mantener con los enemigos, cuándo debe perseguirlos y cuándo debe cambiar entre armas a distancia y armas cuerpo a cuerpo, por ejemplo). En esencia, las tácticas son acciones concretas y los comportamientos reacciones genéricas.

Tácticas básicas

Cuando tus personajes aprendan nuevos hechizos y talentos, comenzarán a aparecer nuevas tácticas predeterminadas (como Defensor, Luchador o Curandero) con sus condiciones y acciones correspondientes. Por ejemplo, al principio, la preselección Curandero podría aparecer vacía para Bethany, pero las tácticas la llenarán de forma automática cuando aprenda el hechizo Sanar. Selecciona una preselección de tácticas que corresponda al tipo de acciones que deseas que lleve a cabo el personaje. Cuantas más aptitudes similares aprenda el personaje, más tácticas completará.

Tácticas personalizadas

También puedes crear tus propios grupos personalizados de tácticas modificando las preselecciones o creándolos desde cero si seleccionas la preselección «Seleccionar».

Pongamos que quieres incorporar una nueva táctica que le diga a Bethany que lance una Bola de fuego en cuanto vea a varios enemigos en un área pequeña. Primero, controla a Bethany y luego haz clic en un espacio de condición, en la parte izquierda de la pantalla. Aparecerá un menú en el que primero debes seleccionar a quién quieres que afecte esta táctica. En el caso de esta condición, estamos intentando carbonizar a varios enemigos, así que selecciona «Enemigo». Cuando se abra el menú siguiente, selecciona «Protegido» y, a continuación, «Protegido por al menos 2 enemigos». Ésta es la primera condición: cuando haya tres enemigos agrupados (uno protegido por otros dos), el juego verá que esta condición se cumple y activará la acción correspondiente.

Ahora debes determinar la acción. Haz clic en el espacio que hay a la derecha de la pantalla, al lado de la condición que acabas de crear. Selecciona «Usar aptitud» y «Bola de fuego».

¡Eso es todo! Las tácticas se evalúan de arriba a abajo, así que las que son urgentes (como la curación) deberían ir encima de todas. Sube o baja una táctica haciendo clic en el número que hay delante de ella y arrastrándola. Para desactivar una táctica en concreto, haz clic en el símbolo de aprobación que hay lado del número.

Las tácticas son especialmente poderosas cuando se intenta que diferentes miembros del grupo se ayuden entre sí. Por ejemplo, si Bethany está en tu grupo y conoce un hechizo curativo, dile que vigile a todos los miembros del grupo a la vez y cure al que lo necesite. Como los magos son débiles en combate cuerpo a cuerpo, puedes ordenarle a un guerrero que ataque siempre a los enemigos que estén atacando a la maga (enemigo>atacando a miembro del grupo>atacando a Bethany).

A medida que los personajes suban de nivel, obtendrás nuevos espacios de condición/acción que permitirán planes de batalla más complejos.

OBJETOS

En *Dragon Age II*, hay cientos de objetos únicos que corresponden a cinco grupos principales: equipables (como armas, armaduras o accesorios), utilizables (también llamados «consumibles», como pociones curativas), runas con las que encantar armas o armaduras, objetos de fabricación (como recetas o recursos) y objetos de la trama (como llaves o regalos para los compañeros de Hawke).

INVENTARIO

En el inventario se guardan todos los objetos equipables o utilizables que compres, encuentres o fabriques (no obstante, las recetas necesarias para elaborar cosas se indican en las pantallas de fabricación y los objetos de la trama no aparecen en el inventario).

Para inspeccionar un objeto, pon el cursor encima de éste en el inventario. Aparecerán las propiedades de éste, que se explican a lo largo del manual. Si un personaje lleva equipado («puesto») un objeto del mismo tipo, verás una comparativa de ambos.

Para poner o quitar un objeto, arrástralo desde el espacio apropiado o hasta él, al lado del personaje, o haz doble clic en dicho objeto. Para utilizar un objeto consumible, haz doble clic en éste. También puedes arrastrarlo a la barra de acceso rápido y usarlo como si fuera un hechizo o un talento.

Estrellas

En el inventario se muestran entre una y cinco estrellas al lado de cada arma, parte de armadura o accesorio. Son una valoración aproximada de la utilidad del objeto en relación con el nivel y clase del personaje. Dos estrellas indican que el objeto es básico para ese nivel. A medida que los personajes suban de nivel, el número de estrellas que hay al lado del objeto disminuirá para indicar que cada vez es menos apropiado y que deberías buscar uno nuevo.

Capacidad

Hay un límite de equipo que puedes llevar; cuando el inventario esté lleno, tendrás que vender o destruir algunos objetos antes de recoger más. Para aumentar la capacidad del inventario, adquiere una mochila.

Chatarra

Cuando tengas en el inventario algún objeto que no creas que vayas a utilizar, haz clic derecho en él y selecciona CHATARRA. Algunos objetos que no tienen utilidad, solo valor, se ponen en esta pestaña en cuanto los coges. Estos objetos siguen ocupando un puesto en tu inventario, pero podrás venderlos todos a la vez cuando entres en una tienda. También puedes destruir objetos para liberar espacio en el inventario si haces clic derecho en ellos y seleccionas DESTRUIR.

CONTENEDORES/BOTÍN

Si un objeto reluce en el mundo o sobre un cadáver de un enemigo, es porque contiene objetos que podrás recoger siempre que puedas abrir el contenedor y que tengas espacio en tu inventario. Muchas puertas y cofres estarán cerrados cuando los encuentres. Para abrir una cerradura necesitarás una llave (que no siempre existe) o un pícaro que la fuerce. Todos los pícaros pueden abrir cerraduras sencillas, pero los mecanismos más complejos requieren que se sumen más puntos al atributo de Astucia. A los 20, 30 y 40 puntos de Astucia, los pícaros se vuelven capaces de abrir cerraduras cada vez más complejas.

CONJUNTOS DE OBJETOS

Ciertas combinaciones de objetos del mismo conjunto (que suelen tener nombres similares) confieren una bonificación adicional cuando se llevan puestos a la vez. Cuando recibas una bonificación de un grupo de objetos, aparecerá una aptitud pasiva extra en la pantalla de aptitudes del personaje. Si consigues varios conjuntos de objetos que puedan equiparse a la vez, las bonificaciones se acumularán.

PODERES DE OBJETOS

El equipo a veces incrementa (o reduce) las estadísticas de un personaje. Cuando inspecciones un objeto del inventario, los efectos positivos se indican en color verde y los negativos en rojo. Estas bonificaciones o penalizaciones se aplican cuando se equipa el objeto.

MEJORAS DE ARMADURA DE LOS COMPAÑEROS

Aunque los compañeros de Hawke escogen su vestimenta, hay unas cuantas mejoras disponibles para su armadura o ropa. Cuando encuentres una de esas mejoras, el compañero la utilizará automáticamente. Si examinas esta armadura en su inventario, verás la mejora referida en verde.

RUNAS

Las armas de gran calidad se pueden mejorar consiguiendo que un encantador inscriba una o más runas de lirio en el arma utilizando un aparato de encantamientos. Las runas son raras de encontrar, pero se pueden fabricar. Cuando se haya «inscrito» (grabado) la runa, sus propiedades se sumarán al objeto y no se podrá quitar sin destruirla. Al poner una runa encima de otra, la primera se destruirá. La eficacia de una runa varía en función de la calidad del arma o de la armadura en la que está inscrita, así que guárdate las mejores runas para el mejor equipo que tengas.

FABRICACIÓN

Los hábiles artesanos están buscando constantemente nuevas variedades de recursos que poder usar en su oficio. Si Hawke descubre recursos en la naturaleza, además de una receta que diga cómo usarlo, los artesanos estarán encantados de crear objetos consumibles (como pociones bombas o runas) a cambio de dinero. Tras conocer a un artesano, Hawke también puede encargarle los objetos correspondientes desde casa.

Los artesanos se encargarán de recolectar los recursos cuando Hawke haya encontrado la muestra inicial y, por tanto, los recursos no se pierden cuando los artesanos crean los objetos. Pero ten en cuenta que, si Hawke no descubre un tipo de recurso de fabricación, seguro que algún otro lo hará. Los recursos que no se descubran irán desapareciendo a medida que pasen los años.

CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

Actualización del software de Macintosh

Si el software MacOS X de tu equipo está anticuado, puede que el rendimiento del juego se vea afectado negativamente. Para asegurarte de que dispones de la última versión de MacOS X, elige «Actualización de software…» desde el menú Apple y sigue las instrucciones para actualizar el software de tu equipo.

Problemas al ejecutar el juego en PC

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:
  Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en www.nvidia.com
  Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en www.ati.amd.com
- Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página www.microsoft.com y descárgate la última versión de DirectX.

Consejos generales para la resolución de problemas

- Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte.

El archivo *EA Help* incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista y Windows 7, dirígete a **Inicio > Juegos**, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace **Soporte técnico** del directorio del juego que encontrarás en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

Para acceder al archivo EA Help (sin haber instalado el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón **Inicio** y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco de juego y selecciona ABRIR.
4. Abre el fichero
   Soporte > Ficheros de ayuda europeos > Electronic_Arts_Technical_Support.htm.

Para acceder al fichero de ayuda EA Help en Macintosh:

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz clic en el icono Finder del Dock.
3. Abre una nueva ventana Finder eligiendo «Nueva ventana Finder» desde el menú Archivo.
4. Haz clic en el icono del disco de juego en la ventana Finder.
5. Abre el fichero **Soporte > Electronic Arts Technical Support.html**.

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

http://eusupport.ea.com

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, puedes ponerte en contacto con nosotros de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 19:00 horas, en el número **902.234.111** o por email a: **stecnico@ea.com**

Recuerda que todos los trucos, pistas, parches, así como los próximos lanzamientos, los puedes encontrar en **http://www.electronicarts.es**.

NOTA: el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Consulta con tu proveedor de telefonía para obtener más información. Las llamadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

NOTA: el servicio de atención al cliente no proporciona consejos ni trucos sobre el juego.

NOTA: no olvides registrar tu juego para estar al día con los últimos consejos y novedades. En la parte posterior de este manual encontrarás tu código de acceso.

Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:

Haz clic en **Inicio > Ejecutar**… y teclea dxdiag. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN… para guardar el informe en el escritorio de Windows.

CRÉDITOS

BIOWARE

Dirección sénior de *Dragon Age II*

Productor ejecutivo y director de proyecto: Mark Darrah

Jefe de diseño: Mike Laidlaw

Director artístico: Matthew Goldman

Director técnico: Jacques Lebrun

Director de desarrollo del proyecto: Alain Baxter

Directora de desarrollo técnico: Adriana López

Jefe del control de calidad: Nathan Frederick

Productor en línea: Fernando Melo

Director de desarrollo de la franquicia: Benoit Houle

Gráficos y animación

Grafistas de los personajes: Shane Hawco (jefe), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum y Francis Lacuna

Animadores de los vídeos: Greg Lidstone (jefe), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla y Nathan Zufelt

Diseños: Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga y Nick Thornborrow

Diseño de entornos: Ben McGrath (jefe), Sheila Nash (jefa técnica), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim y Alex Scott

Gráficos de interfaz: Warren Heise (jefe) y Tyler Lee

Animadores del juego: Clove Roy (jefe), Julio Alas, Michael Milan, Cody Paulson y John Santos

Animaciones técnicas: Charles Looker (jefe), Kevin Ng y Steve Runham

Grafismo técnico: Geordie Moffatt (jefe), Yunus «Light» Balcioglu, Daniel Fedor y Suhwan Pak

Gráficos de efectos visuales: Alim Chaarani (jefe) y Jacky Xuan

Animación y gráficos adicionales: Joy Ang, Heather Cerlan (BioWare Mythic), Chad Emond, Harvey Fong, Trevor Gilday, Lucas Hardi (BioWare Mythic), Sung Kim, Terrence Kim, Tohan Kim (BioWare Mythic), Miikko Kinnunen, Nate LaMartina, Tom Rhodes y Rion Swanson

Sonido, localización y recursos externos

Diseñadores de sonido: Michael Kent (jefe creativo), Jeremie Voillot (jefe técnico), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green y Jordan Ivey

Productora y directora de doblaje: Caroline Livingstone

Productor externo: John Campbell

Productores adjuntos externos: Susanne Hunka y Steve Lam

Productor de localización: Jenny McKearney

Gestión del proyecto de localización: Jason Barlow

Adjunta de gestión del proyecto de localización: Melanie Faulknor

Consultor de localización: Fausto Ceccarelli

Control de calidad del doblaje: James Hamilton

Diseño

Diseñadores de las animaciones: Jonathan Perry (jefe), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin y James McVinnie

Diseñadores del sistema de juego: Peter Thomas (jefe), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay y Josh Stiksma

Diseñadores de niveles: Yaron Jakobs (jefe), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar y Keith Warner

Diseñadores de producción: Rob Bartel, Dan Lazin y Aidan Scanlan

Guionistas: David Gaider (jefe), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby y Luke Kristjanson

Editores: Chris Corfe, Carlo Lynch y Karin Weekes

Diseño adicional: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee y Catherine Walsh

Producción

Productores ejecutivos y directores de proyecto: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott y Robyn Theberge

Producción adicional: Randy Hildebrand

Programación

Programadores de sonido: Andrew Butcher, Carson Fee y David Streat

Programadores de gráficos: Andreas Papathanasis (jefe), Chris Michael Smith, Cody Watts y Keith Yerex

Programadores de localización: Chris Christou, Andy Desplenter y Christopher Mihalick

Programadores: Derek Beland (arquitecto jefe), Gavin Burt (jefe de sistema de juego), Owen Borstad, Mark Brockington, John Fedorkiw, Michael Hamilton, Sebastian Hanlon, Yuri Leontiev, Christopher Kerr, Nicolas NgManSun, David Robinson, Paul Roffel, Paul Schultz, Michael Webb y Ross Gardner (director técnico inicial)

Programadores de herramientas: Bryan Derksen, James Goldman, Scott Meadows, David Mergele, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson y Mika Uusnakki

Programación adicional: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters y Henry Smith

Control de calidad

Analistas: Dieter Goetzinger (jefe técnico), Edward Pollard (jefe externo), Mark Ramsden (jefe de diseño), William Brewer (jefe de conformidad), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman y Stanley Woo

Programadores de control de calidad: Alex Lucas (jefe), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer y Jay Zhou

Pruebas de terminología: 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 y Nathan Willis

Control de calidad adicional: Tracy Aguilar, David Chung, Matthew Clarke, James Dang, Matthew Eades, Dave Gerhart, Bryan Featherstone, Scott Horner, John Lacanlale, Matt Powell, Jason Rasch y Corey Runnalls

Marketing

Director de marketing mundial: David S. Silverman

Directora sénior de marketing, Europa: Maria Sayans

Publicidad: Dana Marineau, Dustin Shekell y Leslie Shinn

En línea: Derek Larke (jefe), Jeff Marvin, Jesse Reid, Jeff Rousell, «Evil» Chris Priestly y Victor Wachter

Coordinación del proyecto: Randall Bishop

Relaciones públicas: Andrew Wong (jefe) y Cindy Lum

Vídeo: Neel Upadhye

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

Dirección de estudio, BioWare (Edmonton)

Director general del estudio y vicepresidente de Electronic Arts: Aaryn Flynn

Director sénior de desarrollo creativo: Alistair McNally

Directora sénior de desarrollo creativo: Shauna Perry

Director sénior de finanzas: Kevin Gunderman

Director sénior de operaciones: Vince Waldon

Director sénior de planificación y desarrollo empresarial: Richard Iwaniuk

Director de recursos humanos: Mark Kluchky

Director de programación: Daniel Martin

Jefa del departamento de control de calidad: Tulay Tetiker

Codirector de producción: Duane Webb

Director adjunto de animación y gráficos: Dean Andersen

Director adjunto de diseño: Preston Watamaniuk

Director adjunto de sistemas de información: Lee Evanochko

Coordinador sénior de planificación y desarrollo del producto: Chris Bain

Secretarios ejecutivos: Teresa Meester y Greta Melinchuk

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

Jefes de finanzas: David Conway y Vanessa Potter

Recursos humanos: 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) y Laura Sowder (BioWare Mythic)

Sistemas de información e instalaciones

Asistencia de aplicaciones: Julian Karst (jefe), Chris Hoban y Robert McKenna

Asistencia de edición electrónica: Dave McGruther (jefe), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills y Brett Tollefson

Infraestructuras: Craig Miller (jefe), Sam Decker y Wayne Mah

Instalaciones: Dean Crowell (coordinador) y Kelly Wambold

Sistemas de información adicionales: Hanne Bjornstad

Agradecimientos especiales

Jessica Chobot, Tom Cipolla (vicepresidente sénior de EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (vicepresidente sénior de EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (vicepresidente de EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (vicepresidente ejecutivo de EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis y a los demás equipos de BioWare en Edmonton, Austin, Montreal, Fairfax y Galway, y al resto del equipo de EAGL y EA. ¡Gracias a todas nuestras familias por vuestro apoyo!

REPARTO

Hawke: Jo Wyatt, Nicholas Boulton

Anders: Adam Howden

Aveline: Joanna Roth

Bethany: Rebekah Staton

Carver: Nico Lennon

Fenris: Gideon Emery

Isabela: Victoria Kruger

Meredith: Jean Gilpin

Merrill: Eve Myles

Varric: Brian Bloom

Voces adicionales: 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 y Patricia Zentilli

ELECTRONIC ARTS

Dirección del grupo BioWare

Cofundador de BioWare, director general del grupo BioWare Group y vicepresidente sénior de EA: Ray Muzyka

Cofundador de BioWare, director general de BioWare Austin y vicepresidente de EA: Dr. Greg Zeschuk

Director de operaciones del grupo BioWare y vicepresidente de EA: Rob Denton

Director de marketing del grupo BioWare y vicepresidente de EA: Patrick Buechner

Dirección empresarial

Director ejecutivo: John Riccitiello

Subdirector de operaciones: John Schappert

Subdirector de finanzas y vicepresidente ejecutivo: Eric Brown

Vicepresidente ejecutivo de asuntos jurídicos: Joel Linzner

Vicepresidente ejecutivo de recursos humanos: Gabrielle Toledano

Vicepresidente de comunicación empresarial: Jeff Brown

Dirección del sello EA Games

Presidente: Frank Gibeau

Subdirector de operaciones y vicepresidente: Bryan Neider

Subdirector de finanzas y vicepresidente: Mike Williams

Subdirector fiscal y vicepresidente ejecutivo: Eric Brown

Subdirector de tecnología y vicepresidente: David O'Connor

Vicepresidente de recursos humanos: Mala Singh

Vicepresidenta de relaciones públicas: Tammy Schachter

Localización

Jefes internacionales del proyecto: Cláudia Serafim y Sebastian Sparr

Ingeniería: Antonio Moya (jefe del proyecto), Pedro Alfageme Langdon (jefe de sonido), Danilo «Warrior» Guerrero (jefe técnico), Juan Serrano Yuste (jefe técnico adjunto), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez y Adolfo Fernández García

Coordinación: Marcel Elsner, Marco Nicolino y Nadine Wagner

Masterización: Rubén del Pozo Moreno y Tomás Pedreño

Grabación: Bruno Dos Santos Pereira y Daniel Harty

Pruebas de localización: Hugo Rivalland (coordinador del proyecto), Philippe «Ollas» Charel (jefe), Hélène Hiére (jefa), Jordi Gallopin (jefe de Francia), Robert Lévai (jefe de Alemania), Cristian de Frassine (jefe de Italia), Lukasz Srodka (jefe de Polonia), Oleksandr Lebid (jefe de Rusia), Iñigo Luzuriaga (jefe de España), 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 y Aleksandra Zrebiec

DTP: Frank Werner (Jefe del equipo europeo de DTP), Katharina Mayer, Eva Heilmann, Sebastian Hack

Captura de movimientos

Director del estudio: David Pierce
Director de posproducción: Mike Harrison
Coordinador de producción: Brad Oleksy
Supervisor de grafismo informático: Ryan Hietanen
Producción: Blair Leckie (jefe), Dave Raposo (jefe), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia y Greg Wellwood
Sistemas: Mike Iguidez, Nigel Nunn y Troy Thibodeau

En línea

Productor en línea: Adam Butterfoss
Ingeniero de operaciones: Michael Sop
Coordinador de producción: Dan Windrem
Director de desarrollo: Vikash Shah
Desarrollo de acceso de EA: Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri y Alex Pomeranz
Revisión de acceso de EA: Neil Díaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint y Jeffery Miller

Control de calidad

EA Canadá: Matthew McGillivray (jefe), 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 y 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 y Naveen Yamijala

ASOCIADOS EXTERNOS

Gráficos y animación

Diseño de personajes y entornos: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc. y Ten Gun Design Inc.
Tráiler del juego: Digic Pictures

Sonido y localización

Asesoría geopolítica: Englobe, Inc.
Banda sonora original: Inon Zur
Intérpretes: Aubrey Ashburn, Chris Bleth y The Lyris Quartet
Producción y grabación musical: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder y Paul Taylor
Traducción: Albion Localisations (Polonia), Robert Böck (Alemania), ExeQuo (Francia), ITI Ltd. (Rusia), Synthesis International (Italia y España) y Florian Vanino (Alemania)
Dirección del doblaje: Phil Evans, Damien Goodwin y Ginny McSwain
Posproducción del doblaje: Wave Generation (Montreal) y Wolf Willow Sound (Edmonton)
Grabación del doblaje: Anakan GmbH (Alemania), ExeQuo (Francia), Pomann Sound (Nueva York), Rec Games Sonido (Madrid), Side UK (Londres), Studiopolis (Los Ángeles) y Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programación

Optimización de la plataforma: Mesopotamia Software Inc.
I+D de renderizado en tiempo real: Jorge Jiménez y Diego Gutiérrez

TransGaming, Inc.

Productor ejecutivo: Daniel Posner
Productor: Blair Yakimovich
Programadores: Mark Adams (director de investigación y desarrollo), Roman Kliotzkin (jefe de facilitación del juego), James Helferty (jefe de gráficos), Daniel Koch (arquitecto de gráficos), 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 y Shannon Woods
Pruebas de control de calidad: Regan Chan, Scott Guy, Max Kiiashko, Luke Shum y Sunny Thakkar
Desarrollo y asistencia Web: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych y Amanda Murphy
Marketing: Nina Bascos y Richard Yum
Administración: Andrew Harmon, Ellie Malek y Sangeeta Mehta
Tecnología de la información: Paul Nesbit y Lisa Seelye
Presidente y subdirector ejecutivo: Vikas Gupta
Secretario y subdirector de finanzas: Dennis Ensing
Fundador y subdirector de tecnología: Gavriel State
Vicepresidente, marketing y desarrollo empresarial: Paul Nowosad

«I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* – Varric's Theme)»
Interpretado por Florence and the Machine
Producido por Inon Zur y Steve Schnur
Mezclado por Jack Joseph Puig
Masterizado por Bernie Grundman
Compuesto por Florence Welch
Editado por Goldzeal/Universal Polygram Int'l (ASCAP)
Grabación cortesía de Island Records, Inc. con licencia de Universal Music Enterprises.

GARANTÍA

NOTA: Esta garantía aplica sólo a juegos físicos y no a juegos en formato de descarga digital que hayan sido comprados online. Consulta la garantía y condiciones de compra, en la página web de la tienda donde adquieras tu juego.

GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto, que el soporte de grabación en que se ha grabado el producto no sufrirá defecto alguno de materiales ni de fabricación, en un periodo de **90 días** a partir de la fecha de la compra original. Durante este periodo, los soportes de grabación defectuosos serán sustituidos siempre y cuando el producto original se devuelva a Electronic Arts* junto con el justificante de compra, una descripción de los defectos por escrito, nombre, dirección y teléfono de contacto. Esta garantía es adicional y no afecta a ninguno de sus derechos estatutarios en modo alguno. Esta garantía no es aplicable a los programas informáticos en sí mismos, que se proporcionan "tal cual", ni tampoco es aplicable y se declarará nula si el defecto del soporte ha sido originado por abuso, uso indebido, negligencia, pérdida, daños o desgaste por uso.

DEVOLUCIÓN TRAS EL PERIODO DE GARANTÍA

Transcurrido el periodo de 90 días de garantía, se sustituirá el soporte dañado, siempre y cuando haya existencias y si el soporte original se devuelve a Electronic Arts* junto con el justificante de compra y el ingreso en cuenta o transferencia bancaria por valor de 15€ por cada disco a sustituir. Recuerde incluir una descripción completa del defecto, su nombre, dirección y un número de teléfono de contacto.

Para más información, dudas o preguntas sobre las sustituciones de garantía u otros temas técnicos, escríbanos un correo electrónico a **stecnico@ea.com**

***En España, enviar a: Electronic Arts – Apartado de Correos 50810 28080 Madrid España**

NOTA: se recomienda el envío por correo certificado

© 2010 Electronic Arts Inc. EA y el logotipo de EA son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. BioWare, el logotipo de BioWare y *Dragon Age* son marcas comerciales de EA International (Studio and Publishing) Ltd. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
Parte de este software se incluye con licencia de © 2011 Scaleform Corporation.
Todos los derechos reservados.
Partes del mismo son © 2002–2011 de NVIDIA Corporation. Todos los derechos reservados.
Con tecnología Wwise. © 2006–2011 Audiokinetic, Inc. Todos los derechos reservados.

Se emplea Bink Video. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.
Este juego usa tecnología Cider de TransGaming Inc.
Cider™ tiene copyright © 2000-2011 TransGaming Inc.
Conversión a Macintosh por TransGaming Inc.

Los componentes de tiempo de ejecución de Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll y msvcp90.dll) incluyen parte de los componentes de tiempo de Visual C++ 6.0 y parte de las bibliotecas de Dinkum Compleat C/C++. Los componentes de tiempo de ejecución de Visual C++ 6 tienen copyright © 1999 Microsoft Corp. Los componentes de Dinkumware tienen copyright © 1989–2006 de P.J. Plauger y Dinkumware Ltd.

Los componentes de Cider MFC y ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) incluyen los componentes de Visual C++ 6.0 MFC y ATL. Los componentes de C++ 6.0 MFC y ATL tienen copyright © 1992–1999 de Microsoft Corp.

Cider incluye libpng, copyright © 1995–2004 de los autores del proyecto libpng (consulta en http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt la lista completa).

Este software se basa en parte del trabajo de Independent JPEG Group.
Cider incluye libjpeg, copyright © 1991–1998 de Thomas G. Lane.
Cider utiliza Cg Toolkit de NVIDIA, copyright © 2002–2008 de NVIDIA Corporation.
Cider incluye dmalloc, copyright © 2001–2006 de Wolfram Gloger.
Cider incluye CSRI malloc, copyright © 1988, 1989 y 1993 de la Universidad de Toronto.
Cider incluye The Better String Library (bstring), copyright © 2002–2006 de Paul Hsieh.
Cider incluye Unshield, copyright © 2003 de David Eriksson.
Parte de este software tiene copyright © 2006 de Industrial Light & Magic, una sección de Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Las partes cuentan con copyright y pertenecen a las entidades que se han indicado. Todos los derechos reservados.

Partes de iniParser, copyright © 2000 de Nicolas Devillard. Se usan con la licencia MIT indicada a continuación. Algunas partes de este software tienen copyright © 1996–2010 de The FreeType Project (www.freetype.org). Todos los derechos reservados.

Algunas partes de este software tienen copyright © 2006 de Simon Brown y de quienes han colaborado en el proyecto Squish (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). Todos los derechos reservados.

El componente libquartz.dylib de Cider incluye partes de ffmpeg, copyright © 2000–2006 de Fabrice Bellard y otros.

Cider se distribuye con las condiciones de la licencia de Cider Technology que se indican a continuación.

Algunas partes de Cider tienen copyright © 2002–2006 de los autores del proyecto ReWind (consulta en http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind la lista completa). Los componentes de ReWind están disponibles con las condiciones de la licencia de ReWind que se indica a continuación.

Algunas partes de Cider tienen copyright © 1993–2010 de los autores del proyecto Wine (consulta en http://source.winehq.org/source/AUTHORS la lista completa).

Los componentes de Wine están disponibles con las condiciones de la licencia pública general de GNU (LGPL) que se indica a continuación. El código fuente de los componentes de LGPL está disponible en http://transgaming.org/cvs/.

Otros componentes de Cider disponibles en http://transgaming.org/cvs/ tienen licencias independientes y se rigen por los términos de los archivos de licencia que los acompañan.