DRAGON AGE™ II
BIOWARE™
EA™

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Následující informace si přečtěte, ještě než začnete hru používat, anebo ji umožníte používat vašim dětem.

Světelné záblesky a blikající obrazy mohou u některých lidí vyvolat epileptický záchvat či ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu, anebo při hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenou a epileptickými záchvaty nikdy netrpěly. V případě, že jste vy nebo někdo jiný z vaší rodiny trpěli někdy příznaky epilepsie (záchvaty či ztrátou vědomí) v důsledku světelných záblesků, bylo by vhodné se dříve, než budete hrát, poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby během hraní počítačových her věnovali svým dětem náležitou pozornost. Pokud máte vy nebo vaše děti při hraní počítačových her jakékoli z následujících příznaků – závrať, rozmazané vidění, cukání očí či svalů, ztrátu vědomí, ztrátu orientace, jakýkoli nechtěný pohyb nebo křeč – je nutné hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

Preventivní opatření při hraní

- Neseďte příliš blízko obrazovky. Seďte od ní v dostatečné vzdálenosti, jak to jen dovoluje délka kabelů klávesnice a myši.
- Při hraní vám doporučujeme používat menší obrazovku.
- Nehrajte, pokud jste unavení nebo nevyspalí.
- Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- Při hraní počítačových her byste si každou hodinu měli udělat přestávku alespoň na 10 až 15 minut.

OBSAH

- INSTALACE HRY 2
- SPUŠTĚNÍ HRY 3
- ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ 3
- HLAVNÍ NABÍDKA 5
- ÚVOD 5
- VYTVOŘENÍ POSTAVY HAWKE 6
- IMPORT UDÁLOSTÍ Z VIDEOHRY *DRAGON AGE™: PRAMENY* 7
- KONVERZACE 8
- SPOLEČNÍCI 10
- VÝVOJ POSTAVY 11
- BOJ 15
- PŘEDMĚTY 29
- TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU 32
- ZÁKAZNICKÁ PODPORA 33
- NA VIDEOHŘE SPOLUPRACOVALI 35
- ZÁRUKA 39

INSTALACE HRY

POZNÁMKA: Systémové požadavky naleznete na stránkách http://www.electronicarts.cz/.

Instalace na PC (pokud máte herní disk):

Vložte herní disk do diskové mechaniky a postupujte dle pokynů na obrazovce.

Pokud se nabídka automatického spuštění nezobrazí automaticky, spusťte v systému Windows® 7, Windows® XP či Windows Vista® instalační program ručně přes nabídku **Start > Spustit**, a do textového pole napište **D:\AutoRun.exe** a potvrďte stisknutím OK (pokud systémové označení vaší CD/DVD mechaniky neodpovídá písmenu D, nahraďte ho správným).

Poté, co se hra nainstaluje, ji můžete spustit přes nabídku automatického spuštění hry nebo přes nabídku **Start**.

Instalace na PC (pokud jste si hru stáhli ze stránek obchodu EA Store):

POZNÁMKA: Máte-li zájem o další informace ohledně digitálně zakoupených verzí her od EA, navštivte stránky www.eastore.ea.com a klikněte na položku „MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS“ (VÍCE O DIGITÁLNĚ ZAKOUPENÝCH VERZÍCH).

Poté, co se hra pomocí aplikace EA Download Manager stáhne, klikněte na ikonu instalace a postupujte dle pokynů na obrazovce.

Po dokončení instalace spusťte hru přímo z aplikace EA Download Manager.

POZNÁMKA: Pokud jste si hru už zakoupili a chcete ji nainstalovat na jiný počítač, nejdříve si na daný počítač stáhněte a nainstalujte aplikaci EA Download Manager, poté ji spusťte a přihlaste se pod svým účtem EA. Vyberte si příslušnou hru ze seznamu a pro stažení klikněte na tlačítko Start.

Instalace na Macintosh:

1. Vložte herní disk do mechaniky DVD-ROM. Na ploše se objeví ikona DVD představující herní disk. Dvakrát na ni klikněte a otevře se herní spouštěč.
2. Zvolte ikonu instalace hry ve spodní části spouštěče a otevře se instalační nabídka.
3. K dokončení instalace postupujte dle pokynů na obrazovce.

Instalace na PC nebo Macintosh (pokud jste si hru stáhli ze stránek třetích stran):

Pro pokyny ohledně instalace, stažení a přeinstalování vámi zakoupené hry kontaktujte příslušného prodejce.

WWW.DRAGONAGE.COM

SPUŠTĚNÍ HRY

PC:

V systémech Windows Vista a Windows 7 jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a v dřívějších verzích systému Windows v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

POZNÁMKA: V klasické nabídce Start systému Windows Vista jsou hry umístěny v nabídce **Start > Programy > Hry > Prohlížeč** her.

Macintosh:

Otevřete okno Finder, zvolte položku „Applications“, a dvakrát klikněte na ikonu hry.

ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ

Kameru přibližíte kolečkem myši. Kliknutím a přetažením myši kameru otočíte.

Většina akcí se provádí stisknutím pravého tlačítka myši. Kliknete-li pravým tlačítkem myši na nějaký objekt, aktuálně zvolená postava provede vhodnou činnost – na nepřítele zaútočí, s přátelskou postavou si promluví, mrtvolu prohledá, dveře otevře, za páku zatáhne apod. Pokud k pohybu postav nechcete používat klávesnici, můžete dát povel k pohybu také klepnutím pravým tlačítkem myši na místo na zemi, kam má postava přejít.

Jakmile však zvolíte kouzlo nebo nadání, které vyžaduje nějaký cíl, musíte na cíl klepnout levým tlačítkem myši. Kouzlo či nadání zvolíte buď klepnutím na panel schopností nebo stisknutím klávesy s číslem, které odpovídá schopnosti na panelu. Klepnutí na pravé tlačítko myši zruší vybrané kouzlo či nadání. Levým tlačítkem myši můžete také zvolit postavu v družině, kterou chcete ovládat. Chcete-li zvolit více postav najednou, podržte levé tlačítko myši a přetáhněte kolem postav výběrový obdélník.

OBECNÉ OVLÁDÁNÍ	
Rychlé uložení	F5
Rychlé načtení	F9
Zvýraznění objektů	TAB
Skrýt hlavní rozhraní	V
Vyfotit obrazovku	Print Screen
Postava	C
Deník	J
Inventář	I
Schopnosti	P
Mapa	M
Taktika	\
Herní nabídka	Esc

POHYB A KAMERA	
Běžet vpřed	W
Otáčení kamery doleva	A
Běžet vzad	S
Otáčení kamery doprava	D
Běžet doleva	Q
Běžet doprava	E
Otáčení kamery nahoru	HOME
Otáčení kamery dolů	END
Přiblížit pohled	Pg Dn (nebo otočení kolečka vpřed)
Oddálit pohled	Pg Up (nebo otočení kolečka vzad)
Přepnout běh/chůzi	/ (numerická klávesnice)

BOJ	
Pauza	Mezerník
Zaměřit nejbližšího nepřítele a zaútočit	R
Použít schopnost z panelu	1 až 0
Rychlé léčení	-
Rychlá mana/stamina	=
Pohyb/stání družiny	H
Zvolit celou družinu	CTRL + A
Zvolit jednu postavu	F1 až F4
Zvolit více postav	SHIFT + F1 až F4

HLAVNÍ NABÍDKA

Hlavní nabídka je většinou snadno srozumitelná. Hru zahájíte výběrem volby NOVÁ HRA. Chcete-li načíst poslední uloženou hru, vyberte volbu POKRAČOVAT nebo načtěte určitou hru výběrem možnosti NAČÍST HRU.

Tyto možnosti hlavní nabídky vyžadují bližší vysvětlení:

PŘIHLÁŠENÍ K SERVERŮM VIDEOHRY *DRAGON AGE™*

Výběrem této možnosti se přihlásíte k účtu EA na webu **http://social.bioware.com** (nebo vytvoříte nový účet), kde můžete sledovat dosažené výsledky nebo si prohlédnout profil postavy. Chcete-li změnit data, která se nahrávají při přihlášení k účtu, přejděte na obrazovku Možnosti účtu.

OBSAH KE STAŽENÍ

Na této obrazovce se objeví nový obsah dostupný po vydání hry *Dragon Age™ II*. Také zde můžete spravovat obsah, který jste si již stáhli.

SOUHLAS S LICENČNÍM UJEDNÁNÍM KONCOVÉHO UŽIVATELE JE NUTNÝ PRO HRANÍ. K ONLINE FUNKCÍM A SLUŽBÁM MŮŽETE PŘISTUPOVAT JEN POMOCÍ ONLINE ÚČTU EA. JE NUTNÉ SE REGISTROVAT ZADÁNÍM PŘILOŽENÉHO SÉRIOVÉHO ČÍSLA, KTERÉ JE PO POUŽITÍ NEPŘENOSNÉ. ZÁSADY OCHRANY OSOBNÍCH ÚDAJŮ A PODMÍNKY POSKYTOVÁNÍ SLUŽEB EA ON-LINE NALEZNETE NA WWW.EA.COM. CHCETE-LI ZAREGISTROVAT EA ÚČET, MUSÍTE BÝT STARŠÍ 13 LET. SPOLEČNOST EA MŮŽE POSKYTOVAT URČITÝ OBSAH A/NEBO AKTUALIZACE ZDARMA, BUDOU-LI TAKOVÉ K DISPOZICI. SPOLEČNOST EA MŮŽE ONLINE FUNKCE ZRUŠIT 30 DNÍ PO ZVEŘEJNĚNÍ ZPRÁVY O ZRUŠENÍ NA WEBU HTTP://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

ÚVOD

Dragon Age™ II vypráví příběh člena rodiny Hawkeových, běžence z Páté nákazy, který se stal ústřední postavou událostí, jež zcela promění kontinent Thedas.

Celý příběh není dostatečně zdokumentován a podrobnosti o tom, jak se běženec stal Šampionem Kirkwallu, jsou známy jen několika lidem. Příběh se vypráví až dlouho poté, co došlo ke zmiňovaným událostem.

A vypravěč má tu a tam sklony přehánět.

VYTVOŘENÍ POSTAVY HAWKE

Náš vypravěč Varric se o tento příběh již jednou či dvakrát v minulosti podělil. Hawkeho si pamatuje svým zvláštním způsobem, a jeho vzpomínky se proto mohou od skutečnosti poněkud, ehm, lišit. Tak či tak, stejně byste nenašli nikoho, kdo by jeho slova mohl vyvrátit.

Avšak je tu několik věcí, z nichž se nedokáže vylhat ani Varric. Nemůžete říct, že žena byla ve skutečnosti mužem nebo válečník čarodějem, a přitom si myslet, že vás posluchači budou i nadále brát vážně.

POVOLÁNÍ

Hawkeovo povolání určuje, jakým schopnostem se on či ona mohou během hry naučit. Také má podstatný vliv na boj. Povolání a pohlaví má samozřejmě také vliv na způsob, jakým se jednotlivé postavy příběhu k Hawkeovi chovají.

Válečník

Válečníci bojují v první linii a jsou páteří každé napadené družiny. Někteří se ohánějí obrovskou obouručnou zbraní, která srazí několik nepřátel najednou. Jiní třímají v jedné ruce zbraň a v druhé štít, jenž používají i jako kyj.

Čaroděj

Čarodějové vládnou tajemnými kouzly, která bleskem vrhají svými holemi. Ačkoliv jsou čarodějové při boji na ostří nože zranitelní, dokážou pod ochranou družiny způsobit rozsáhlé škody nebo léčit své spojence. Jelikož se jich někdy mohou zmocnit démoni, většina národů Thedasu čaroděje buď pronásleduje, nebo pečlivě hlídá.

Lotr

Lotři jsou mazaní bojovníci, kteří v každé ruce svírají dýku nebo na dálku střílí šípy. Hodí se obzvláště na likvidaci jednotlivých nepřátel a jsou jediným povoláním, které dokáže vypáčit zámky nebo zneškodnit pasti.

Srovnání jednotlivých povolání

	VÁLEČNÍK	ČARODĚJ	LOTR
Počáteční bonusy k vlastnostem	+3 k síle	+3 k magii	+3 k obratnosti
	+2 k výdrži	+2 k vůli	+2 k mazanosti
	+1 k vůli	+1 k mazanosti	+1 k vůli
Počáteční nadání/ kouzla	Úder jílcem zbraně	Mentální úder	Miazmatická baňka
Počáteční zdraví	160	100	125
Počáteční stamina/ mana	105	160	130
Obnovení staminy/ many	Každým zabitím	Průběžně	Každým úderem

IMPORT UDÁLOSTÍ Z VIDEOHRY *DRAGON AGE™: PRAMENY*

Po několika minutách Varricova vyprávění požaduje posluchač další podrobnosti. Vypadal Hawke opravdu tak, jak popisuje Varric? A co měl Hawke společného s událostmi Páté nákazy, jež pustošily říši Ferelden předtím, než Šedý strážce zavraždil arcidémona na vrcholu pevnosti města Denerim?

V tomto okamžiku můžete importovat a uložit události z videohry *Dragon Age™: Prameny*. Tak bude Varricův příběh odpovídat vašim vlastním vzpomínkám. Alternativně si můžete vybrat jednu ze tří předem připravených historií, které se ubírají obvyklým sledem událostí videohry Prameny.

Události můžete importovat a uložit z videoher *Dragon Age: Prameny*, rozšiřujícího balíčku *Dragon Age: Prameny – Procitnutí* , samostatného stažitelného obsahu *Golemové Amgarraku* nebo ze samostatného stažitelného obsahu *Hon na čarodějnici* bez ohledu na to, zda jste hru s uloženou pozicí dokončili. Jestliže jste hru nedokončili, Varric usoudí, že se zbývající události z videohry *Dragon Age: Prameny* shodují s obvykle vyprávěnými pověstmi.

KONVERZACE

Jakmile bude mít Hawke příležitost v konverzaci promluvit, objeví se nabídka dialogů, v nichž si můžete vybrat, co Hawke řekne. Nabízené možnosti se často liší v závislosti na dřívějších rozhodnutích ve hře.

Zobrazený text je zkrácenou parafrází Hawkeovy promluvy, kterou pronese, pokud danou možnost vyberete. Jednotlivé parafráze jsou uprostřed nabídky doplněny ikonou, jež vyjadřuje typ nebo tón zamýšlené odpovědi.

IKONY

Naznačuje, že Hawke bude ochoten pomoci nebo bude velmi milý.

Naznačuje, že Hawke zaujme souhlasný, ohleduplný postoj.

Naznačuje, že Hawke bude ironický, humorný nebo vtipný.

Naznačuje, že Hawke bude jednat šarmantně.

Naznačuje, že Hawke bude mluvit nebo jednat agresivně.

Naznačuje, že Hawke bude mluvit přímo nebo hrubě.

Naznačuje, že se Hawke pustí do hádky nebo někoho během konverzace udeří/zabije.

Naznačuje, že Hawke pověří svého společníka, aby za něj jednal nebo promluvil.

Naznačuje, že se Hawke pustí do flirtování nebo naváže hlubší romantický vztah.

Naznačuje, že Hawke trvale ukončí vztah nebo odmítne milostné návrhy.

Naznačuje, že Hawke souhlasí nebo přijímá.

Naznačuje, že Hawke nesouhlasí nebo odmítá.

Naznačuje, že Hawke si vybírá jednu z několika výlučných možností.

Naznačuje, že Hawke provádí speciální výběr, který má k dispozici díky dřívějším rozhodnutím.

Naznačuje, že si Hawke podle situace vynutí peníze, nebo zaplatí informátora.

Naznačuje, že Hawke zalže.

Naznačuje, že Hawke položí dotaz, který nemusí dovést konverzaci k přímo naplánovanému konci. V budoucích konverzacích se však mohou objevit nové možnosti díky informacím, které se Hawke dozví. Naskytne-li se v určitém okamžiku konverzace více takových otázek, seskupí se v nabídce ve vyhrazeném oddílu Prozkoumat.

SPOLEČNÍCI

Hawke se sice může z velké části pohybovat ve videohře *Dragon Age II* sám, avšak hra je navržena pro skupinu bojovníků vybraných ze spousty možných společníků, které cestou potkáte. Členové Hawkeovy družiny nejsou důležití jen v boji – mají také osobní vazby k příběhu a mohou Hawkeho požádat, aby jim pomohl s jejich vlastními problémy.

Chcete-li změnit ovládanou družinu, klikněte na danou postavu nebo její vyobrazení. Postavy můžete vybrat také stiskem kláves **F1** až **F4**. Stisknutím kombinace **CTRL** + **A** zadáte rozkazy všem členům skupiny naráz. Složení skupiny můžete změnit pokaždé, když se Hawke vrátí domů nebo navštíví společníka v jeho či jejím sídle.

SÍDLA SPOLEČNÍKŮ

Jakmile Hawke začne v Kirkwallu nový život, dostane každý z jeho společníků ve městě sídlo, kam se může stáhnout, když jej Hawke nebude potřebovat. Tato sídla vyhledávejte a často navštěvujte – jakmile se totiž Hawkeovi společníci vzdálí z bitevního pole, uvolní se a pravděpodobně začnou odpočívat. Mohou se pak podělit o myšlenky, jež by vám během tažení neřekli. Takové rozhovory mohou vést k novým možnostem hry a u některých společníků také k navázání milostného vztahu.

PŘÁTELSTVÍ A SOUPEŘENÍ

Hawkeovi společníci mají svoje vlastní pohnutky a reagují na důležitá rozhodnutí. Podporují-li Hawkeova rozhodnutí, začnou být přátelští. Pokud nesouhlasí, pustí se s Hawkem do soupeření. Soupeření nemusí být samo o sobě špatné. Jen naznačuje, že se Hawkeovy vztahy s daným společníkem prohlubují, i když se ubírají spíše směrem vzájemné konfrontace.

Míru přátelství či soupeření vybraného společníka můžete sledovat v jeho či jejím záznamu. Jakmile se Hawkeův vztah s daným společníkem dostatečně rozvine tím či oním směrem, můžete u něj či u ní doma v Kirkwallu navázat nové konverzace. Dosáhne-li Hawke s určitým společníkem úplného naplnění vztahu či soupeření, odemkne se v osobní škole společníka pasivní schopnost a jeho následná rozhodnutí již nebudou závislá na tom, co si o Hawkeovi myslí.

VÝVOJ POSTAVY

Chce-li se stát legendární postavou, o níž vypráví Varric, musí Hawke zesílit, naučit se novým schopnostem, získat rozšířenou výbavu a zrekrutovat zkušené společníky. Samozřejmě, že krátce poté, co rodina uprchne z Lotheringu, Hawke získá určitou úroveň, a poprvé tak může utratit pár bodů za vlastnosti a schopnosti.

Společníci, které v průběhu času rekrutuje Hawke, se také vyvíjejí více či méně stejným způsobem.

ZKUŠENOST A ÚROVNĚ

Zkušenostní body (XP) se udělují vždy, když Hawke dokončí výpravu nebo najde záznam kodexu, když některý člen družiny zabije během souboje nepřítele, nebo když lotr vypáčí družině zámek či zneškodní past. Jakmile Hawke nebo společník získá dostatečné množství zkušenostních bodů a překročí tak určitý práh, postoupí tato postava do další úrovně. Postup k tomuto prahu se zobrazuje přímo nad panelem hlavního rozhraní a na obrazovce se záznamem postavy.

S každou novou úrovní získává postava tři body ke svým vlastnostem a jeden bod ke schopnostem. Po dosažení úrovně 7 a 14 získá samotný Hawke bod ke své specializaci *(viz strana 14)*.

Přesune-li se určitá postava o úroveň výše, můžete tyto body utratit na obrazovkách Vlastnosti a Schopnosti. Vlastnosti Hawke začínají alespoň 10 body v každé ze šesti vlastností, které určují především schopnosti v boji, a to jak přímo (více výdrže znamená více bodů zdraví), tak nepřímo (těžké brnění si žádá spoustu síly).

Při prvním zobrazení skóre Hawkeových vlastností však některé z nich překročí hodnotu 10. Je to kvůli bonusům za povolání, které jsou uvedeny výše. S každou úrovní získávají Hawke a jeho společníci další tři body, které mohou utratit za vlastnosti.

Síla

Se sílou se zvyšuje míra poškození a intenzita útoku válečníků. U všech povolání se zvyšuje statečnost, která měří odolnost postavy například vůči účinkům sražení či zapálení.

Obratnost

Obratnost zvyšuje hodnoty poškození a útoku lotrů. U všech povolání zvyšuje pravděpodobnost zasazení kritického úderu.

Magie

Magie zvyšuje hodnoty poškození a útoku čarodějů. U všech povolání zvyšuje odolnost vůči magii, tj. absorbuje část poškození způsobeného magickými útoky a určuje dobu trvání nepřátelských magických efektů.

Mazanost

Mazanost zvyšuje obranyschopnost všech povolání a také intenzitu poškození po zasazení kritického úderu. Mazanost také určuje schopnost lotrů otevírat zámky a zneškodňovat pasti s prahem obtížnosti nastaveným na 10, 20, 30 a 40 bodech.

Vůle

Vůle zvyšuje manu čarodějů nebo staminu válečníků a lotrů.

Výdrž

Výdrž zvyšuje maximální zdraví všech povolání.

NADÁNÍ A KOUZLA

Nadání (u válečníků a lotrů) a kouzla (u čarodějů) jsou zvláštní schopnosti, které je možné používat v boji namísto běžného útoku. Použitím nadání či kouzla postavě často odčerpáte zásoby staminy, resp. many. Některé schopnosti jsou však pasivní a poskytují trvalé výhody, aniž by přitom odčerpávaly staminu nebo manu. Postava získá v každé úrovni jeden bod, za který si může osvojit nové nadání či kouzlo. Body získá i v určitých dalších situacích ve hře.

Vámi ovládaná postava, ať již Hawke nebo jiný společník, jehož právě řídíte, používá aktivované schopnosti a udržované schopnosti pouze na váš příkaz. Další postavy z vaší družiny využívají svých schopností v případě potřeby nebo v souladu s podmíněnými instrukcemi, které nastavíte na obrazovce Taktika boje *(viz strana 27)*.

Na obrazovce Schopnosti se s modrým zvýrazněním zobrazují pouze ty schopnosti, které si aktuálně můžete osvojit v případě, že máte dostatek bodů. Chcete-li odemknout další, je nutné splnit červeně zvýrazněné požadavky v seznamu tím, že se naučíte předem stanovené schopnosti nebo dosáhnete určité úrovně.

Aktivované schopnosti

Nejpoužívanější nadání nebo kouzla jsou ikonou diamantu označena jako „aktivované“. Tyto schopnosti se velmi liší – některé jsou útočnými údery proti jednomu či více nepřátelům, jiné propůjčují postavě nebo dalším společníkům pozitivní účinky. Některé aktivované schopnosti účinkují jen okamžik, kdežto jiné zůstávají po krátkou dobu aktivní. Většina z nich okamžitě sníží staminu či manu a po aktivaci vybrané schopnosti je obyčejně nutné chvíli vyčkat, než ji budete moci použít znovu.

Pasivní schopnosti

Nadání a kouzla značená oválnou ikonou jako „pasivní“ mají trvalé účinky, ačkoliv některé z nich se uplatní pouze za určitých okolností. Nespotřebovávají žádnou staminu ani manu a neobjevují se v panelu schopností, protože je není třeba aktivovat. Chcete-li se přesvědčit, jaké schopnosti si postava osvojila, podívejte se na obrazovku Schopnosti.

Udržované schopnosti

Jakmile použijete určité nadání nebo kouzlo označené šestihrannou ikonou jako „udržovaná schopnost“, zůstane aktivní až do okamžiku, kdy jej vypnete. Většina udržovaných schopností si však vyhradí pevné procento z many či staminy vybrané postavy. Procenta pak nejsou k dispozici jiným schopnostem, dokud tuto schopnost nevypnete. Po vypnutí udržované schopnosti trvá určitou krátkou dobu, než můžete danou schopnost použít znovu.

Vylepšení

V každé škole schopností označuje několik malých ikon možná vylepšení aktivovaných nebo udržovaných schopností. Tato vylepšení nejsou sama o sobě schopnostmi. Namísto toho vylepšují určitou stávající schopnost. Ačkoliv se může zdát, že vylepšení nemá takovou hodnotu jako úplně nová schopnost či kouzlo, množství many nebo staminy určité postavy omezuje počet schopností, jež lze použít v jednotlivých bitvách. Vylepšení proto mohou být mnohem užitečnější než úplně nová schopnost. Pouze vylepšená nadání a kouzla mohou vytvářet kombinace smíšených povolání *(viz strana 25)*.

Specializace

Hawke se může naučit jednu specializaci po dosažení úrovně sedm a další na úrovni 14. Každé povolání má k dispozici tři specializace. Každé zaručuje jedinečný bonus a odemyká novou skupinu mocných nadání či kouzel. Hawkeovi společníci si nemohou osvojit žádné specializace, avšak jejich osobní školy vlastností obsahují nadání či kouzla, která navazují na stejné specializace, jež má k dispozici Hawke.

BOJ

Princip boje ve videohře *Dragon Age II* je jednoduchý: Procenta útoku bojovníka vyjadřují pravděpodobnost, že jeho základní útok zasáhne protivníka, zatímco procenta obrany bojovníka vyjadřují šanci vyhnout se základnímu útoku. (Zvláštní útoky, které využívají například aktivovanou schopnost nebo shození bomby, takřka vždy zasáhnou cíl.)

Tato procenta se liší v závislosti na hodnosti a úrovni protivníka. Nejčastěji zobrazovaná procenta popisují nepřítele s normální hodností na stejné úrovni, jakou má postava. K dispozici jsou však i procenta při boji proti nepřátelským poručíkům a vladařům, jak je vysvětleno níže.

V případě úspěšného útoku utrpí cíl poškození a z jeho zdraví se odečte určitý počet bodů v závislosti na odolnosti cíle vůči určitým druhům poškození.

Všechny tyto hodnoty (útočná a obranná hodnota a způsobené poškození) však může ovlivnit celá řada dalších faktorů, což vysvětlíme na následujících stránkách. Na většinu hodnot mohou mít vliv i nadání, kouzla, účinky efektů na postavu, kvalitní vybavení a úroveň obtížnosti.

OBTÍŽNOST

Videohra *Dragon Age II* nabízí čtyři úrovně obtížnosti boje, jež je možné kdykoliv změnit na obrazovce Možnosti hry. Vyšší nastavení neslouží k tomu, aby vás trestala, spíše mají představovat výzvu. Budete-li dostatečně takticky plánovat a pečlivě se starat o každého člena družiny, i to nejtěžší nastavení Noční můra by mělo poskytovat uspokojení ze hry, nikoliv frustraci.

Každá další úroveň obtížnosti zvyšuje nepřátelům specifické hodnoty zdraví, rozsah působených poškození, útočných skóre a frekvenci, s níž užívají speciálních schopností.

Bezstarostná

Bezstarostná obtížnost je nejvhodnější pro hráče, kteří jsou v RPG hrách začátečníci nebo chtějí procházet bojem v reálném čase, aniž by museli boj často zastavovat a promýšlet taktiku.

Střední

Střední úroveň obtížnosti se doporučuje hráčům, kteří již RPG hry znají. Toto nastavení poskytne dostatečnou výzvu, ale je při něm snadné přežít. Střední obtížnost vyžaduje občasné pozastavování boje kvůli plánování taktiky. Ovládate pouze svoji hlavní postavu, hra řídí vaše společníky.

Vysoká

Vysoká obtížnost přináší výrazně větší výzvu než střední obtížnost. Chcete-li přežít většinu soubojů, je nutné promyšleně používat taktické pauzování hry, důmyslně kombinovat kouzla a nadání a jednotlivě ovládat každého člena družiny.

Noční můra

Toto nastavení je určené pro taktické mistry, jimž vysoká obtížnost připadá příliš snadná. Pečlivě zaměřujte: Při tomto nastavení poškodí zbloudilá kouzla a útoky nepřátele stejně tak snadno jako spojence.

ZDRAVÍ

Kdykoli postava utrpí zranění, body způsobeného poškození se odečtou od celkového počtu bodů zdraví. Maximální zdraví je na začátku určené povoláním postavy (viz str. 7), ale zvyšuje se s každým bodem přiřazeným k vlastnosti výdrž. Ztracené zdraví se během boje regeneruje jen pomalu. Po skončení boje je však regenerace takřka okamžitá. Pokud jste na umření, použijte léčivý lektvar nebo sešlete léčivé kouzlo.

Zranění

Přežije-li souboj alespoň jeden člen družiny, ostatní padlí členové oživnou po usmrcení všech nepřátel – utrpí však zranění, která sníží jejich úroveň zdraví. V rámci většiny nastavení obtížnosti mohou jednotlivé postavy utrpět několik kumulativních zranění, kvůli nimž se nemohou úplně uzdravit, dokud nebudou zranění ošetřena.

Chcete-li určité zranění vyléčit, ošetřete danou postavu lékárničkou. Zraněná družina bude automaticky ošetřena, jakmile se Hawke vrátí domů.

STAMINA A MANA

Válečníci a lotři při používání svých nadání čerpají ze zásoby staminy a mágové používají k sesílání kouzel manu. (Používání některých schopností vám však staminu ani manu neubere.) Každé povolání si staminu či manu regeneruje jinak: válečníci nabývají určitou staminu po zabití nepřítele, lotři získají trochu staminy po každém zásahu a kouzelníci si manu regenerují průběžně. Postavy si mohou zregenerovat staminu či manu také určitými kouzly a nadáním.

Jelikož jsou mana i stamina omezeny, nadání a kouzla jsou pouze zvláštním doplňkem základních útoků, nelze na nich založit celou bitvu. Množství staminy či many je na začátku určeno povoláním postavy *(viz strana 7)*. Zvyšuje se s každým bodem přiřazeným vlastnosti Vůle.

ÚTOK

Útok se obvykle znázorňuje v podobě procent, která označují pravděpodobnost, že daná postava zasáhne protivníka základním útokem. Tato procenta se zakládají na skóre přímého útoku, které se zobrazuje vedle procent na obrazovce Vlastnosti.

Tato procenta se u daného skóré přímého útoku liší podle úrovně nebo hodnosti protivníka. Nejčastěji zobrazované procentní skóre se vypočítává v porovnání s nepřítelem s normální hodností, který je na stejné úrovni, jakou má postava. Chcete-li si prohlédnout procenta útoku postavy ve srovnání s poručíky či vladaři, přesuňte ukazatel myši nad útočné skóre na obrazovce Vlastnosti.

Jelikož se procenta útoku vypočítávají v porovnání s nepřítelem na stejné úrovni, jakou má postava, procenta se v každé úrovní ztrácejí, pokud je pomocí bodů nevylepšíte. To znamená, že u válečníků je nutné neustále investovat do vlastnosti Síla, do Magie u čarodějů a do Obratnosti v případě lotrů.

Krytí

Šípy z luků a kuší neproniknou překážkami, jako jsou sloupy nebo sudy. Pokud je protivník za překážkou, je sice možné na něj zamířit a vystřelit, ale útok jej nezasáhne, ať už je útočné skóre jakkoli vysoké.

OBRANA

Obrana představuje schopnost postavy úplně se vyhnout zásahu. Obrana funguje stejně jako výše popsaný útok. Rozdíl spočívá v tom, že obrana má opačný účinek: Při dostatečné úrovni obrany se útoky neškodně odrazí nebo způsobí jen minimální škodu.

Obrana je stejně jako útok vyjádřena procentuální hodnotou, která se liší v závislosti na hodnosti a úrovni protivníka. Se zvyšující se úrovní postav je z tohoto důvodu nutné neustále investovat do vlastnosti Mazanost a udržovat vysoké obranné skóre postav.

Uhýbání

Některé schopnosti a účinky poskytují procentuální šanci, že se vyhnete útokům. Uhýbání je podobné obraně, avšak je absolutní. Zatímco obranu je možné překonat vysokým útočným skóre, pravděpodobnost, že se útoku vyhnete, na útočném skóre agresora nezáleží.

POŠKOZENÍ

Poškození způsobené základním útokem je kombinací ničivé účinnosti zbraně a hlavní vlastnosti útočící postavy – síly v případě válečníků, magie u čarodějů a obratnosti u lotrů.

Švih válečníkova meče nebo střelba z lotrova luku jsou sice velmi účinné, zato však pomalé. Naproti tomu nezpůsobí lotr ohánějící se dvěma dýkami takovou škodu, zato však dokáže udeřit ohromující rychlostí. Z tohoto důvodu najdete na obrazovkách Vlastnosti a Inventář také informace o škodách způsobených za vteřinu (Damage Per Second – DPS) postavou, jež je těmito zbraněmi vybavena.

Míra škod způsobených zbraněmi je důležitým ukazatelem i pro postavy, které jsou zaměřeny na kouzla či nadání, protože škoda způsobená schopnostmi je takřka vždy násobkem škod způsobených základním útokem postavy.

Zbroj

Brnění zmírňuje fyzické poškození – má-li brnění určité postavy ohodnocení 10%, postava utrpí při fyzických útocích o 10% nižší poškození, než kdyby brnění neměla. Stejně jako útok či obrana, také procenta brnění se vypočítávají podle protivníka na stejné úrovni. Procentní míra se proto snižuje v případě, že postava soustavně nevyhledává lepší brnění.

Pamatujte, že brnění je naprosto neúčinné proti různým druhům živelných poškození, před nimiž je nutné se chránit specifickou obranou.

Živelné poškození

Existuje pět druhů živelného poškození: oheň, chlad, elektřina, příroda a duchovno. Nejútočnější kouzla vytvoří jeden z typů živelného poškození a některé zbraně způsobují živelné poškození namísto poškození fyzického. Zbraně začarované runami (*viz strana 31)* mohou způsobit několik různých druhů poškození zároveň.

Povolíte-li na obrazovce Možnosti rozhraní čísla poškození, můžete identifikovat různé typy poškození podle barvy zobrazeného textu:

- Poškození způsobené vaší družině je červené bez ohledu na druh
- Fyzické poškození je bílé
- Poškození ohněm je oranžové
- Poškození chladem je modré
- Poškození elektřinou je žluté
- Poškození přírodou je zelené
- Poškození duchovnem je fialové
- Léčení se zobrazuje světle zelenou barvou, se znaménkem plus (+)

ZNAČKA	VYSVĚTLIVKA
1	Postava utrpěla poškození (červená mlha)
2	Aktuálně ovládaná postava
3	Padlá postava *(str. 17)*
4	Upozornění o postupu na další úroveň *(str. 11)*
5	Aktuální akce postavy
6	Zdraví postavy *(str. 16)*

ZNAČKA	VYSVĚTLIVKA
7	Stamina postavy (pouze válečníci a lotři, *str. 17*)
8	Mana postavy (pouze čarodějové, bílá část je rezervována pro udržované schopnosti, *str. 17*)
9	Tlačítka Držet pozici/pauza
10	Aktivované schopnosti s ukazatelem nabití *(str. 13)*
11	Udržované schopnosti na panelu *(str. 14)*

ZNAČKA	VYSVĚTLIVKA
12	Spotřební předmět a jeho počet v inventáři *(str. 29)*
13	Aktuální počet zkušenostních bodů XP postavy *(str. 11)*
14	Rychlé léčení/rychlá stamina
15	Udržované schopnosti týkající se postavy
16	Zkratky k nejčastěji používaným nabídkám

ZNAČKA	VYSVĚTLIVKA
17	Minimapa oblasti
18	Jméno/zdraví aktuálního cíle
19	Pozemní kruh, který označuje postavy (pokud je povolen na obrazovce Možnosti hry)
20	Označení efektu kombinace smíšených povolání *(str. 25)*

Odolnost vůči živlům

Jednotlivým typům živelného poškození je možné vzdorovat určitým druhem obrany, stejně tak jako brnění ochraňuje před fyzickým poškozením. Například postavy s 10% odolností vůči ohni utrpí o 10% nižší škody při kontaktu s ohněm. Pokud jde o brnění, odolnost vůči živlům se u členů družiny mění v závislosti na hodnosti a relativní úrovni nepřátel.

Mají-li nepřátelé podstatnou odolnost vůči určitému typu poškození, objeví se u jejich jména malý štít po každém zásahu daným živlem.

Odolnost vůči magii

Je-li zdrojem útoku magie, skóre odolnosti oběti vůči magii se přidá k její živelné či fyzické odolnosti. Stejně jako v případě fyzické či živelné odolnosti, i odolnost vůči magii snižuje procentuální míru poškození, kterou takový útok obyčejně způsobuje.

Odolnost vůči magii také snižuje trvání nepřátelských magických účinků na postavu. Platí tedy, že při 20% odolnosti vůči magii a 10% odolnosti vůči ohni by postava utrpěla o 30% nižší poškození při útoku magickým ohněm, o 20% nižší poškození při útoku magickým chladem a paralyzační účinky kouzel budou mít o 20% kratší trvání.

Odolnost vůči poškození

Stejně tak jako se odolnost vůči magii vztahuje na veškerá poškození způsobená magií bez ohledu na živelný typ, je odolnost vůči poškození další vrstvou ochrany, jež pokrývá veškerá poškození jakéhokoliv typu. V případě magických útoků je souhrnem odolnosti vůči magii a živlům nebo brnění. Jedná-li se o nemagické útoky, je souhrnem pouhé odolnosti vůči základnímu poškození, což je obyčejně brnění.

Kritické údery

Každý útok má určitou malou šanci na vytvoření kritického úderu, což je znázorněno procentuální pravděpodobností takového úderu. Ta se u zvolené postavy zobrazuje na obrazovce Vlastnosti. Pokud se postavě podaří zasadit kritický úder, způsobí bonusové poškození, které je větší než poškození způsobené obyčejným útokem, což signalizuje procentuální ukazatel, který se zobrazuje na stejné obrazovce.

Jestliže jste protivníkovi zasadili kritický úder, dozvíte se to podle jeho ukazatele zdraví, jenž se rozzáří bílou barvou.

OBCHÁZENÍ

Útočník má větší šanci zasadit kritický úder, pokud na protivníka zaútočí zezadu, a to včetně úderů, které jej jen těsně minou. To platí pro všechny bojovníky. Nepřátele proto nepouštějte do zad členů své družiny!

SÍLA A STATEČNOST

Základní útoky a spousta kouzel či nadání tvoří fyzickou nebo živelnou sílu. Každý bojovník je schopen v závislosti na své statečnosti snést určitý stupeň síly. Statečnost vychází ze síly dané postavy a maximálního zdraví, které závisí na výdrži. Překročí-li síla některého útoku míru, kterou je určitý bojovník schopen vydržet, fyzická síla jej například srazí k zemi a živelná síla může postavu třeba zapálit. Tak či tak, přemůže-li bojovníky síla, přeruší její účinky aktuální útoky bojovníků a na několik sekund je pozdrží, než se zase vrátí do boje.

Popisy kouzel a nadání signalizují živelnou či fyzickou sílu čísly, například „4x“. To znamená, že daná schopnost vytvoří čtyřikrát větší sílu a poškození. Je-li poškození, které způsobuje určitá schopnost, docela malé, nemusí mít 4x větší síla přílišný efekt – možná jen nepřítele na sekundu odstrčí. Způsobuje-li však určitá schopnost rozsáhlé škody, 4x větší síla může nepřítele snadno úplně zlikvidovat.

HODNOST NEPŘÁTEL

Jak jsme si již vysvětlili výše, některé statistiky (například útok, obrana a procenta brnění) se zobrazují relativně vůči nepříteli s normální hodností, který je na stejné úrovni, v níž se nachází i postava. Nepřátelé mají pět hodností, ačkoliv ty jsou obvykle zjednodušeny na nepřátele, poručíky a vladaře. Délka indikátoru zdraví nepřátel signalizuje jejich relativní hrozbu – obyčejní nepřátelé mají krátký indikátor zdraví, poručíci o něco delší a vladaři velmi dlouhý.

Nepřátelé s vysokou hodností získávají několik výhod. Všimněte si, že družina má nižší procentuální hodnoty útoku, obrany, brnění a odolnosti, pokud bojuje s poručíkem či vladařem, než když se pustí do křížku s běžnými nepřáteli. Přesná procenta zobrazíte přesunutím ukazatele myši nad skóre v obrazovce Vlastnosti.

V popisech některých kouzel či nadání najdete i pravděpodobnost účinku s poznámkou „proti běžnému nepříteli“. Šance, že uspějete i proti nepříteli s vysokou hodností, je v tomto případě mnohem nižší.

HROZBA

Nepřátelé si vybírají cíle v závislosti na tom, jakou postavu považují za největší hrozbu. Jednotliví nepřátelé zvažují tři faktory – která postava má nejtěžší brnění, kdo jim osobně způsobil největší škody a kdo je k nim nejblíže.

Útočí-li nepřátelé neustále na postavy, jež nejsou schopny odolat jejich přímému útoku, mohou tyto postavy použít několik kouzel a nadání, díky nimž se stanou nebo naopak přestanou být hrozbou, a nepřátelé se proto zaměří na jiné cíle. Také platí, že pokud na nepřátele použijete efekt omráčení, zapomenou na své cíle a vyberou si jiné.

STYLY ZBRANÍ

Je-li Hawke válečníkem nebo lotrem, má k dispozici výběr stylu zbraní, přičemž každé povolání má dvě možnosti. Na stylu zbraní závisí rychlost útoku, počet nepřátel sražených jediným úderem a v některých případech i nadání, jež může Hawke využít. (Čarodějova hůl má dvě možnosti – na dálku vystřeluje spršky kouzel a při boji zblízka s ní kouzelník může někoho přetáhnout.) Jednotliví Hawkeovi společníci jsou již vytrénovaní v boji se svou oblíbenou zbraní, a nemohou si proto vybrat jinou.

Obouruční zbraň

Válečníci třímající obouruční zbraně útočí relativně pomalu, avšak jediným švihnutím zasáhnou každého nepřítele v přední třetině svého osobního prostoru. Škola nadání pro boj s obouručními zbraněmi zahrnuje několik útoků, které vyčistí dokonce ještě rozsáhlejší oblasti bitevního pole.

Zbraň a štít

Válečníci, jež si vyberou jednoruční zbraň a štít, dokážou udeřit rychleji než válečníci s obouručními zbraněmi. Zasáhnou však pouze nepřátele v přední čtvrtině svého osobního prostoru, nepokryjí tedy celou přední třetinu. Samozřejmě, že štít zvyšuje skóre válečníkova brnění a dá se využívat do jisté míry i jako zbraň, jíž pobijete nepřátele, kteří se dostanou příliš blízko. To vše za předpokladu, že válečník řádně využije nadání ze školy zbraní a štítu.

Dvojité zbraně

Lotři, kteří chtějí bojovat zblízka, mohou do každé ruky popadnout dýku. To představuje vůbec nejrychlejší bojový styl a zdaleka vynahrazuje relativně omezené škody jednotlivých úderů. Jelikož se lotrova stamina regeneruje každým úderem, jeho zásoby energie se díky tomuto bojovému stylu vždy rychle doplní. Nadání se ve škole dvojitých zbraní zaměřuje na způsobení co nejrozsáhlejších škod v co nejkratším čase.

Lukostřelba

Lotři vybavení lukem mohou poslat smrtonosnou spršku z velké vzdálenosti, a zůstat tak v relativním bezpečí před nepřátelskou odplatou. Tak může družina pružněji reagovat a takticky se rozmístit. Šípy představují mocnou zbraň, avšak jednotlivé výstřely jsou ve srovnání s tím, co zvládne lotr s dvojitou zbraní, o dost pomalejší. Dostanou-li se nepřátelé příliš blízko, lukostřelci vytáhnou skrytou dýku a své nepřátele rozčísnou rychlými švihy. Tím získají prostor na lukostřelbu. V lukostřelecké škole získají lotři nadání, díky němuž ovládnou specifické části bitevního pole, což rozšiřuje strategické možnosti tohoto bojového stylu.

Kouzelná hůl

Čarodějové s sebou vždy nosí magické hole, jež používají k vylepšení svých kouzel, k vrhání magických projektilů během základního útoku a ke své obraně při rvačkách. Narozdíl od kouzel neodčerpává hůl manu. Čaroděj si proto nemusí dělat starosti, že by zůstal bez jakékoliv ochrany. Neexistuje žádná škola kouzel vyhrazená pouze boji s holí. Hůl je spíše nedílnou součástí každé školy. Stejně tak jako lukostřelci, i čarodějové mohou svou holí někoho přetáhnout, pokud se nepřátelé dostanou příliš blízko.

KOMBINACE SMÍŠENÝCH POVOLÁNÍ

Každé povolání má speciální účinek na postavu, který je možné nastavit jako kombinaci smíšeného povolání. Postava určitého povolání využije své nadání nebo kouzlo a na chvíli vyřadí či poškodí nepřítele. Jiná postava, která má odlišné povolání, tohoto zraněného nepřítele dorazí svými kouzly či nadáním. Tím vytvoříte extrémně účinný útok.

Válečníci mohou své nepřátele PŘEKVAPIT použitím několika vylepšených nadání ze škol Vanguard a Warmonger. Čarodějové mohou využít PŘEKVAPENÍ díky vylepšeným kouzlům ze škol Arcane a Primal. Lotři tak mohou učinit díky vylepšeným nadáním ze školy Dvojitých zbraní.

Čarodějové mohou OSLABIT nepřátele pomocí několika vylepšených kouzel ze škol Primal a Elemental. Válečníci mohou využít OSLABENÍ díky vylepšeným nadáním z Obouručné školy. Lotři toho využijí pomocí vylepšených nadání z Lukostřelecké školy.

Lotři mohou DEZORIENTOVAT své nepřátele pomocí několika vylepšených nadání ze škol Sabotáž, Padouch a Lukostřelba. Válečníci mohou využít DEZORIENTACI pomocí vylepšených nadání ze škol Zbraň a Štít, čarodějové pak díky vylepšeným kouzlům ze školy Přízrak.

Zraníte-li nepřítele kombinací smíšeného povolání, efekty PŘEKVAPIT, OSLABIT a DEZORIENTOVAT zmizí. To znamená, že dodatečné výhody těchto účinků působí pouze do té doby, než kombinaci dokončíte (viz *Účinky efektů na postavu*).

ÚČINKY EFEKTŮ NA POSTAVU

Celá řada nadání, kouzel a předmětů vytváří efekty, které kromě jednoduchého poškození vykazují i další účinky. Tyto účinky mohou být vcelku jednoduché, například sražení nepřítele k zemi, nebo může jít o níže popsané komplexnější účinky, které trvají delší dobu. Všechny tyto efekty působí na nepřátele, avšak jen některé mohou mít vliv na členy Hawkeovy družiny.

Oslabit

Nepřátelé, kteří byli OSLABENI čarodějem, utrpí během veškerých útoků podstatně větší škody. Lotr nebo válečník může uplatnit kombinaci smíšeného povolání a použít nadání s bonusem při poškození OSLABENÝCH cílů.

Dezorientovat

Nepřátelům, kteří byli DEZORIENTOVÁNI lotrem, se rozsáhle snižuje schopnost obrany. Válečník nebo čaroděj může uplatnit kombinaci smíšeného povolání a použít nadání či kouzlo s bonusem při poškození DEZORIENTOVANÝCH cílů.

Překvapit

Nepřátelům, kteří byli PŘEKVAPENI válečníkem, se snižuje schopnost útoku i obrany. Lotr nebo čaroděj může uplatnit kombinaci smíšeného povolání a použít nadání či kouzlo s bonusem při poškození PŘEKVAPENÝCH cílů.

Zmatení

Zmatený nepřítel může zaútočit na své spojence nebo udělat jinou nerozumnou akci.

Rozptýlení

Rozptylovací efekty ruší trvale agresivní magii. Většinou to znamená násilnou deaktivaci udržovaných schopností. Účinky mají vliv jak na magii, která zlepšuje protivníkovy bojové schopnosti, tak magii, jež omezuje spojence postavy, která uplatní rozptylovací efekt.

Zotročení

Zotročení nepřátelé bojují po dobu trvání efektu jako Hawkeovi spojenci.

Zastření

Zastření poskytuje spojencům částečný úkryt před zraky nepřátel. Tím získáte podstatně větší šanci vyhnout se útokům nepřítele.

Umlčení

Umlčení bojovníci nemohou používat kouzla ani nadání, avšak mohou se i nadále pohybovat a provádět základní útoky.

Neviditelnost

Neviditelnost skryje bojovníka před zraky nepřátel. Obecně platí, že neviditelnost se ztratí, jakmile postava provede jakoukoliv akci s výjimkou pohybu. Neviditelné postavy je i nadále možné zranit útokem, který zasáhne celou oblast. Utrpí-li neviditelní nepřátelé poškození, efekt neviditelnosti se ztratí.

Omráčení/Spánek/Odvrhnutí/Sražení/Paralyzace/Přišpendlení

Všechny tyto účinky znemožní zasažené postavě provést jakoukoli činnost a zruší činnost, kterou postava právě provádí. Vizuální efekty se však liší. Omráčení nepřátelé také zapomenou svůj aktuální cíl. Jakmile omráčení přejde, vyberou si nový cíl (často stejný jako předtím). Spící nepřátelé se probudí hned poté, co utrpí další poškození.

TAKTIKA

Jakmile si osvojíte základní bojovou strategii, můžete si vytvořit bojovou taktiku, která členům vaší družiny pomůže účinně spolupracovat, aniž by potřebovali neustálé vedení. Obrazovka bojové taktiky sice na první pohled vypadá komplikovaně, ale funguje na jednoduchém principu: Pokud je první podmínka v levé části obrazovky splněna, postava provede odpovídající činnost na pravé straně obrazovky. Pokud podmínka splněna není, hra ověří splnění následující podmínky. Aktuálně zvolenou postavu musíte vždy ovládat přímo, ale ostatní členové vaší družiny se chovají podle taktiky, kterou pro ně vytvoříte.

Chování

Nabídka chování v horní části taktické obrazovky ovládá všeobecný přístup postavy k boji – např. kdy má zaútočit, v jaké vzdálenosti od nepřátel se má snažit držet, kdy je má pronásledovat a kdy má přepnout mezi zbraní na dálku a na blízko. Taktika je v podstatě sada konkrétních činností, kdežto chování je soubor všeobecných reakcí.

Základní taktika

Jakmile se během hry vaše postavy naučí nová kouzla a nadání, přednastavené taktiky (například Přívrženec, Ničitel nebo Léčitel) se automaticky zaplní kombinacemi podmínek a akcí. Například u postavy Bethany je přednastavení Léčitel zprvu prázdné, ale jakmile se naučí léčivé kouzlo, je tato taktika doplněna. Vyberte přednastavenou taktiku, která nejlépe vyhovuje tomu, jak by se postava měla podle vás chovat. Čím více podobných schopností se vaše postava naučí, tím více taktik se doplní.

Vlastní taktika

Můžete si vytvořit i svou vlastní taktickou sadu – buď zbrusu novou pomocí nastavení VLASTNÍ nebo úpravou přednastavené sady.

Řekněme, že chcete přidat novou taktiku tak, aby Bethany vrhala ohnivou kouli vždy, když uvidí několik nepřátel soustředěných v malém prostoru. Nejdříve přepněte na Bethany a v levé části obrazovky klikněte na sekci s podmínkami. Zobrazí se nabídka, z níž nejdříve vyberte postavu, kterou má daná taktika ovlivnit. U této podmínky se snažíme sežehnout několik nepřátel, vyberte proto položku NEPŘÍTEL. Nyní se otevře další nabídka. Vyberte SESKUPENÝ a následně SESKUPENÝ S ALESPOŇ 2 NEPŘÁTELI. To bude první podmínka – kdykoliv jsou tři nepřátelé seskupeni vedle sebe (jeden nepřítel plus dva další vedle), hra zjistí, že je tato podmínka splněna a aktivuje příslušnou akci.

Nyní musíme nastavit činnost. Vyberte sekci na pravé straně obrazovky vedle podmínky, kterou jste právě vytvořili. Vyberte volbu POUŽÍT SCHOPNOST a poté OHNIVÁ KOULE.

A je to! Taktické podmínky se vždy vyhodnocují shora dolů, proto by měly být naléhavé požadavky, jako je léčení, vždy nahoře. Taktiku můžete přesouvat výš nebo níž tak, že kliknete na číslo před ní a přetáhnete ji. Jednotlivé taktiky zakážete kliknutím na ikonu zaškrtnutí vedle příslušného čísla.

Taktická sada je obzvlášť účinná, když pomáhá různým členům družiny vzájemně se podporovat. Pokud máte například v družině Bethany, která ovládá léčivé kouzlo, můžete jí dát pokyn, aby sledovala všechny členy družiny zároveň a léčila vždy toho, kdo to potřebuje. Jelikož čarodějové jsou slabí při boji zblízka, můžete nasměrovat svého válečníka, aby vždy útočil na nepřátele, kteří se zaměřují na čaroděje (Nepřítel > Útočící na člena družiny > Útočící na Bethany).

S tím, jak se vaše postava dostává do vyšších úrovní, se objevují na obrazovce další sekce s podmínkami/akcemi, pomocí nichž můžete vytvářet komplikované bitevní plány.

PŘEDMĚTY

Ve videohře *Dragon Age II* se nachází stovky jedinečných předmětů, jež se dělí do pěti hlavních skupin – vybavení (např. zbraně, brnění či příslušenství), použitelné předměty (léčivé lektvary, runy, které očarují zbraně či brnění), řemeslnické předměty (recepty či prostředky), a příběhové předměty (klíče či dary pro Hawkeovy společníky).

INVENTÁŘ

Inventář obsahuje všechny použitelné předměty a vybavení, které zakoupíte, naleznete nebo vytvoříte řemeslným systémem. (Recepty a prostředky vyžadované k provozování řemesla jsou však uvedeny na obrazovkách věnovaných řemeslu. Příběhové předměty se v inventáři neobjevují.)

Chcete-li si určitý předmět prohlédnout, přesuňte ukazatel myši nad inventář. Tím zobrazíte různé vlastnosti předmětu, které popisujeme v tomto manuálu. Má-li určitá postava ve výbavě předmět stejného typu, zobrazí se vedle sebe jejich srovnání.

Chcete-li se vybavit určitým předmětem nebo se ho naopak zbavit, přetáhněte jej z příslušné sekce k dané postavě nebo na předmět poklepejte myší. Použitelný předmět použijete poklepáním na něj. Použitelný předmět můžete také přetáhnout na panel a pak jej použít stejně jako kouzlo či nadání.

Hvězdičky

Inventář zobrazuje u každé zbraně, brnění či příslušenství jednu až pět hvězdiček. Ty vyjadřují přibližnou užitečnost tohoto předmětu pro danou úroveň a povolání postavy. Dvě hvězdičky signalizují základní vybavení pro určitou úroveň. S tím, jak postavy přecházejí do vyšší úrovně, se počet hvězdiček vedle určitého předmětu snižuje, což signalizuje, že se předmět stává nevhodným a měli byste jej vyměnit.

Kapacita

Můžete s sebou nosit jen tolik předmětů, kolik se jich vejde do inventáře. Jakmile se inventář zaplní, je nutné některé věci prodat nebo zničit, abyste si mohli vzít další. Kapacitu inventáře zvýšíte zakoupením batohu.

Odpad

Naleznete-li v inventáři předmět, o němž předpokládáte, že jej nepoužijete, klikněte na něj pravým tlačítkem myši a vyberte volbu PŘESUNOUT DO ODPADU. Některé předměty, které nelze použít, avšak mají určitou hodnotu, se do odpadu přesunou automaticky ihned poté, co je zdvihnete. Předměty v odpadu i nadále zabírají kapacitu v inventáři, nicméně je všechny najednou můžete prodat v krámě. Předměty můžete také zničit, pokud si v inventáři chcete udělat místo. Klikněte na ně pravým tlačítkem myši a vyberte položku ZNIČIT.

SCHRÁNKY/KOŘIST

Všimnete-li si, že se určitý objekt či mrtvola mihotá, znamená to, že obsahuje předměty, které si můžete vzít, pokud dokážete objekt otevřít a máte dost místa v inventáři. Mnoho dveří a truhel bude zpočátku zamčených. Chcete-li odemknout určitý zámek, potřebujete buď klíč (který ne vždy existuje), nebo lotra, který zámek vypáčí. Všichni lotři otevřou jednoduché zámky, k otevření složitějších mechanismů jsou však potřeba další body vlastnosti Mazanost. Při hodnotách 20, 30 a 40 bodů Mazanosti otevřou lotři i náročnější typy zámků.

SADY PŘEDMĚTŮ

Určité kombinace předmětů ze stejné sady (většinou s podobnými názvy) nabízejí extra bonus, pokud se jimi vybavíte současně. Obdržíte-li bonus za sadu předmětů, objeví se u dané postavy na obrazovce schopností další pasivní schopnost. Pokud se vám podaří najít dvě sady předmětů, kterými se lze vybavit současně, získané bonusy se sčítají.

ÚČINKY PŘEDMĚTŮ

Vybavení někdy zvyšuje (případně snižuje) statistiky dané postavy. Když si prohlížíte předměty v inventáři, pozitivní účinky se zobrazují zeleně a negativní červeně. Tyto bonusy nebo postihy působí od chvíle, kdy předmětem vybavíte postavu.

VYLEPŠENÉ BRNĚNÍ SPOLEČNÍKŮ

Přestože si Hawkeovi společníci vybírají svůj vlastní oděv, jejich brnění či háv je možné trochu vylepšit. Jakmile takové vylepšení najdete, společník si jej automaticky obleče. Prozkoumáte-li následně v inventáři jejich brnění, uvidíte toto vylepšení označené zeleně.

RUNY

Vysoce kvalitní zbraně a brnění je možné vylepšit vyrytím jedné či více lyriových run na předmět pomocí čarovného nástroje. Runy jsou vzácné, je však možné je vytvořit řemeslem. Jakmile runu vyryjete, její vlastnosti se přidají k předmětu. Runu nelze bez poškození odstranit. Původní runu zničíte, pokud přes ni vyryjete runu jinou. Účinky run se liší v závislosti na kvalitě zbraně a brnění, do něhož jsou vyryty. Nejlepší runy si proto nechte na nejlepší vybavení.

ŘEMESLO

Zkušení řemeslníci neustále vyhledávají nové druhy prostředků, které při své práci používají. Objeví-li Hawke v divočině prostředky spolu s návodem popisujícím způsob jejich použití, řemeslníci z nich rádi výměnou za mince vytvoří použitelné předměty, jako jsou například lektvary, jedy, bomby či runy. Po setkání se řemeslníkem může Hawke objednat předměty daného typu i z domova.

Řemeslníci se postarají o sbírku prostředků, jakmile Hawke nalezne první zásobu. Prostředky se následně neztratí, ani když z nich řemeslníci vytvoří předměty. Mějte však na paměti, že pokud Hawke různorodé řemeslnické prostředky neobjeví sám, někdo jiný to určitě udělá za něj. Neobjevené prostředky se v průběhu let ztrácejí.

TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU

Aktualizace softwaru Macintosh

Neaktuální verze systému MacOS X může vést k problémům s výkonem hry. Abyste se ujistili, že je váš systém MacOS X aktuální, zvolte možnost „Software Update…“ z nabídky Apple a pro aktualizaci systému postupujte dle uvedených pokynů.

Potíže se spuštěním hry

- Ujistěte se, že váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a zda máte nainstalovány nejnovější ovladače grafické a zvukové karty:
  Pro karty NVIDIA jsou ke stažení na internetových stránkách **www.nvidia.com**.
  Pro karty ATI jsou ke stažení na internetových stránkách **www.ati.amd.com**.
- Pokud vlastníte diskovou verzi této hry, zkuste z herního disku přeinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud máte přístup k internetu, můžete si rozhraní DirectX stáhnout z internetových stránek **www.microsoft.com**.

Všeobecné tipy při řešení problémů

- Pokud vlastníte diskovou verzi této hry a po vložení disku se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klikněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové mechaniky v nabídce Tento počítač a zvolte možnost Přehrát automaticky.
- Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu některých grafických a zvukových nastavení v nabídce herních možností. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.
- Pro dosažení optimálního výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace spuštěné na pozadí systému Windows (mimo aplikace EADM, pokud se vás to týká).

ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Máte-li s hrou potíže, pomoci vám může zákaznická podpora společnosti EA.

Soubor *EA Help* vám poskytuje řešení a odpovědi na nejčastější potíže a otázky ohledně správného používání tohoto produktu.

Umístění souboru EA Help (pokud máte hru nainstalovanou):

Pokud jste uživateli systému Windows Vista nebo Windows 7, v nabídce **Start > Hry** klikněte pravým tlačítkem na ikonu hry a z nabídky zvolte odpovídající odkaz podpory.

Pokud používáte dřívější verzi systému Windows, klikněte na odkaz **technické podpory** (Technical Support) ve složce hry v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

Umístění souboru EA Help (pokud nemáte hru nainstalovanou):

1. Vložte herní disk do mechaniky DVD-ROM.
2. Na ploše dvakrát klikněte na ikonu Tento počítač. (V systému Windows XP budete možná muset kliknout na tlačítko Start a následně na Tento počítač).
3. Pravým tlačítkem myši klikněte na ikonu mechaniky DVD-ROM, do které jste vložili herní disk a zvolte možnost Otevřít.
4. Otevřete soubor **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Umístění souboru EA Help v systému Macintosh:

1. Vložte herní disk do mechaniky DVD-ROM.
2. V Docku klikněte na ikonu Finder.
3. Otevřete nové okno Finder pomocí volby „New Finder Window“ z nabídky „File“.
4. V okně Finder klikněte na ikonu herního disku.
5. Otevřete soubor **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Jestliže se i přes použití informací ze souboru EA Help nadále potýkáte s problémy, můžete se obrátit na technickou podporu společnosti EA.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA SPOLEČNOSTI EA NA INTERNETU

Pokud máte přístup k internetu, určitě vyzkoušejte internetové stránky technické podpory společnosti EA na adrese:

http://podpora.electronicarts.cz

Zde naleznete spousty informací ohledně rozhraní DirectX, herních ovladačů, modemů a rovněž informace o běžné údržbě a výkonu systému. Na našich internetových stránkách naleznete aktuální informace o nejběžnějších potížích, herní nápovědu a nejčastější dotazy. Zde uvedené informace jsou stejné, jaké používají při řešení vašich problémů s hrou technici zákaznické podpory. Naše internetové stránky spolu s nejčastějšími dotazy denně aktualizujeme, proto se podívejte nejprve sem, kde můžete řešení nalézt bez čekání.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA PRO ČESKOU REPUBLIKU

Máte problém s naší hrou? Zákaznická podpora je tu pro vás!
(V pracovních dnech od 9:00 do 17:00.)

E-mail: **podporaCZ@ea.com**
Telefon: **224 326 860**

POZNÁMKA: Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytovat herní rady a tipy.

Hovory jsou zpoplatněné dle národních tarifů. Bližší informace vám poskytne váš poskytovatel telekomunikačních služeb.

Abyste nám pomohli zjistit příčinu problému, před tím, než nás kontaktujete, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX vašeho počítače:

Klikněte na nabídku **Start > Spustit**… a do pole Otevřít napište dxdiag. Klikněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klikněte na možnost Uložit všechny informace a zprávu uložte například na plochu systému Windows. Vygenerovaný soubor Dxdiag.txt přiložte prosím do přílohy kontaktního emailu.

NA VIDEOHŘE SPOLUPRACOVALI

BIOWARE

Nejvyšší management videohry *Dragon Age II*

Výkonný producent a projektový vedoucí: Mark Darrah
Hlavní designér: Mike Laidlaw
Umělecký vedoucí: Matthew Goldman
Technický ředitel: Jacques Lebrun
Ředitel vývoje projektu: Alain Baxter
Ředitel technického vývoje: Adriana Lopez
Vedoucí zajištění kvality: Nathan Frederick
Produkce on-line: Fernando Melo
Ředitel vývoje franšízy: Benoit Houle

Grafika a animace

Grafika postav: Shane Hawco (vedoucí), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna
Filmoví animátoři: Greg Lidstone (vedoucí), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt
Grafické návrhy: Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga, Nick Thornborrow
Návrh prostředí: Ben McGrath (vedoucí), Sheila Nash (technický vedoucí), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott
Grafika rozhraní: Warren Heise (vedoucí), Tyler Lee
Herní animátoři: Clove Roy (vedoucí), Julio Alas, Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos
Techničtí animátoři: Charles Looker (vedoucí), Kevin Ng, Steve Runham
Techničtí umělci: Geordie Moffatt (vedoucí), Yunus „Light“ Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak
Vizuální efekty: Alim Chaarani (vedoucí), Jacky Xuan
Doplňková grafika a animace: 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

Zvuk, lokalizace a vnější zdroje

Zvukový design: Michael Kent (umělecký vedoucí), Jeremie Voillot (technický vedoucí), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey
Produkce a řízení hlasů postav: Caroline Livingstone
Externí producent: John Campbell
Asistenti externího producenta: Susanne Hunka, Steve Lam
Produkce lokalizace: Jenny McKearney
Projektový manažer lokalizace: Jason Barlow
Asistent projektového manažera lokalizace: Melanie Faulknor
Konzultant pro lokalizaci: Fausto Ceccarelli
Zajištění kvality hlasů postav: James Hamilton

Design

Filmoví designéři: Jonathan Perry (vedoucí), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie
Herní designéři: Peter Thomas (vedoucí), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma
Designéři úrovní: Yaron Jakobs (vedoucí), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar, Keith Warner
Produkční designéři: Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan
Scénář: David Gaider (vedoucí), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Daniel Erickson, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson
Střih: Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes
Doplňkový design: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Produkce

Producenti/projektoví manažeři: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge
Doplňková produkce: Randy Hildebrand

Programování

Programátoři zvuku: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

Programátoři grafiky: Andreas Papathanasis (Lead), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex

Programátoři lokalizace: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programátoři: Derek Beland (vedoucí architekt), Gavin Burt (herní vedoucí), 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 (Původní technický vedoucí)

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

Doplňkové programování: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Zajištění kvality

Analytici: Dieter Goetzinger (technický vedoucí), Edward Pollard (externí vedoucí), Mark Ramsden (vedoucí designu), William Brewer (vedoucí spolupráce), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

Programátoři zajištění kvality: Alex Lucas (vedoucí), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Testování kvality: 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

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

Marketing

Ředitel globálního marketingu: David S. Silverman

Vrchní ředitel pro marketing, Evropa: Maria Sayans

Propagace: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

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

Produktový management: Randall Bishop

Styk s veřejností: Andrew Wong (manažer), Cindy Lum

Video: Neel Upadhye

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

Vedení studia, BioWare Edmonton

Generální ředitel studia a viceprezident, Electronic Arts: Aaryn Flynn

Vrchní ředitel, kreativní vývoj: Alistair McNally

Vrchní ředitel, vývojové operace: Shauna Perry

Vrchní ředitel, finance: Kevin Gunderman

Vrchní ředitel, provoz: Vince Waldon

Vrchní ředitel, plánování obchodu a vývoje: Richard Iwaniuk

Ředitel lidských zdrojů: Mark Kluchky

Ředitel programování: Daniel Martin

Manažer oddělení zajišťování kvality: Tulay Tetiker

Spoluředitel produkce: Duane Webb

Asistent ředitele pro grafiku a animaci: Dean Andersen

Asistent ředitele designu: Preston Watamaniuk

Asistent ředitele informačních systémů: Lee Evanochko

Vrchní manažer plánování a vývoje produktu: Chris Bain

Asistenti ředitele: Teresa Meester, Greta Melinchuk

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

Finanční manažeři: David Conway, Vanessa Potter

Lidské zdroje: 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)

Informační systémy a zařízení

Aplikační podpora: Julian Karst (vedoucí), Chris Hoban, Robert McKenna

Počítačová podpora: Dave McGruther (vedoucí), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

Infrastruktura: Craig Miller (vedoucí), Sam Decker, Wayne Mah

Příslušenství: Dean Crowell (manažer), Kelly Wambold

Doplňkové informační systémy: Hanne Bjornstad

Zvláštní poděkování

Jessica Chobot, Tom Cipolla (Vrchní viceprezident, EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (Vrchní viceprezident, EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (viceprezident EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (Řídicí viceprezident, EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, zbytek týmů BioWare teams v Edmontonu, Austinu, Montrealu, Fairfaxu a Galway a zbytek týmu EAGL a EA. Děkujeme našim rodinám za podporu!

OBSAZENÍ

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

Další hlasy: 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

Vedení skupiny BioWare Group

Spoluzakladatel, BioWare/generální ředitel skupiny, BioWare Group/vrchní viceprezident, EA: Ray Muzyka

Spoluzakladatel, BioWare/generální ředitel, BioWare Austin/viceprezident, EA: Greg Zeschuk

Provozní ředitel skupiny, BioWare Group/viceprezident, EA: Rob Denton

Marketingový ředitel skupiny, BioWare Group/viceprezident, EA: Patrick Buechner

Vedení společnosti

Výkonný ředitel: John Riccitiello

Hlavní provozní ředitel: John Schappert

Hlavní finanční ředitel a výkonný viceprezident: Eric Brown

Výkonný viceprezident, obchod a právní záležitosti: Joel Linzner

Výkonný viceprezident, lidské zdroje: Gabrielle Toledano

Viceprezident, podniková komunikace: Jeff Brown

Vedení značky EA Games

Prezident: Frank Gibeau

Hlavní provozní ředitel a vrchní viceprezident: Bryan Neider

Hlavní finanční ředitel a viceprezident: Mike Williams

Hlavní ředitel finančních příjmů a výkonný viceprezident: Jeff Karp

Hlavní technologický ředitel a viceprezident: David O'Connor

Viceprezident, lidské zdroje: Mala Singh

Viceprezident, vztahy s veřejností: Tammy Schachter

Lokalizace

Manažeři mezinárodních projektů: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

Technologie: Antonio Moya (projektový vedoucí), Pedro Alfageme Langdon (zvukový vedoucí), Danilo „Warrior" Guerrero (technický vedoucí), Juan Serrano Yuste (asistent technického vedoucího), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez, Adolfo Fernández García

Koordinace: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner

Mastering: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Nahrávky: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

Testování lokalizace: Hugo Rivalland (projektový manažer), Philippe „Ollas" Charel (vedoucí), Hélène Hiére (vedoucí), Jordi Gallopin (francouzský vedoucí), Robert Lévai (německý vedoucí), Cristian de Frassine (italský vedoucí), Lukasz Środka (polský vedoucí), Oleksandr Lebid (ruský vedoucí), Iñigo Luzuriaga (španělský vedoucí), 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, Katharina Mayer, Eva Heilmann, Sebastian Hack

Filmování

Ředitel studia: David Pierce
Ředitel postprodukce: Mike Harrison
Produkční manažer: Brad Oleksy
Konzultant počítačové grafiky: Ryan Hietanen
Produkce: Blair Leckie (vedoucí), Dave Raposo (vedoucí), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood
Systémy: Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

Web

Webová produkce: Adam Butterfoss
Provozní inženýr: Michael Sop
Produktový manažer: Dan Windrem
Ředitel vývoje: Vikash Shah
Vývoj přístupu k webu EA: Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri, Alex Pomeranz
Testování přístupu k webu EA: Neil Diaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint, Jeffery Miller

Zajištění kvality

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

EXTERNÍ PARTNEŘI

Grafika a animace

Grafika postav/prostředí: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.
Herní trailer: Digic Pictures

Zvuk a lokalizace

Geopolitické zhodnocení: Englobe, Inc.
Původní hudba: Inon Zur
Hudební umělci: Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet
Hudební produkce a nahrávky: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor
Překlad: Albion Localisations (Poland), Robert Böck (Germany), ExeQuo (France), ITI Ltd. (Russia), Synthesis International S.r.l. (Itálie a Španělsko), Florian Vanino (Německo)
Řízení mluvených nahrávek (voice-over): Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain
Postprodukce mluvených nahrávek (voice-over): Wave Generation (Montreal), Wolf Willow Sound (Edmonton)
Hlasové nahrávky (voice-over): Anakan GmbH (Německo), ExeQuo (Francie), Pomann Sound (New York), Rec Games Sonido (Madrid), Side UK (Londýn), Studiopolis (Los Angeles), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programování

Optimalizace platformy: Mesopotamia Software Inc.
Rendering v reálném čase, výzkum a vývoj: Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

TransGaming Inc

Výkonný producent: Daniel Posner
Producent: Blair Yakimovich
Programátoři: Mark Adams (ředitel pro výzkum a vývoj), Roman Kliotzkin (vedoucí pro herní portaci), James Helferty (vedoucí grafiky), Daniel Koch (grafický architekt), 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
Testování kvality: Regan Chan, Scott Guy, Max Kiiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar
Vývoj a podpora webu: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy
Marketing: Nina Bascos, Richard Yum
Administrativa: Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta
Informační technologie: Paul Nesbit, Lisa Seelye
Prezident a výkonný ředitel: Vikas Gupta
Tajemník a hlavní finanční ředitel: Dennis Ensing
Zakladatel a hlavní technický ředitel: Gavriel State
Viceprezident, korporátní marketing a obchodní rozvoj: Paul Nowosad

„I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* – Varric's Theme)"
Hrají Florence and the Machine
Produkce: Inon Zur a Steve Schnur
Mix zvuku: Jack Joseph Puig
Mastering: Bernie Grundman
Autor: Florence Welch
Publikovali: Goldzeal / Universal Polygram Int'l (ASCAP)
Nahráno ve studiu Island Records v licenci společnosti Universal Music Enterprises

ZÁRUKA

POZNÁMKA: Následující záruky se vztahují pouze na produkty prodané v rámci maloobchodu. Tyto záruky se nevztahují na produkty prodané on-line prostřednictvím internetových stránek obchodu EA Store nebo třetích stran.

OMEZENÁ ZÁRUKA

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby lze vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s dokladem o nákupu označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti Electronic Arts Czech Republic s. r. o. Gemini Building, Na Pankráci 1683/127 140 00 Praha 4. Tato záruka je pouze doplňkem vašich práv vyplývajících ze zákona a na tato práva nemá jako taková žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu", ani na nosiče, které byly používané nesprávným způsobem nebo nadměrně opotřebené.

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, logo EA jsou obchodními známkami společnosti Electronic Arts Inc. BioWare, logo BioWare a *Dragon Age* jsou obchodními známkami společnosti EA International (studio a vydavatelství) Ltd. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků.
Pro určité části tohoto softwaru platí licence © 2011 Scaleform Corporation. Všechna práva vyhrazena.
Pro určité části tohoto produktu platí © 2002–2011 NVIDIA Corporation. Všechna práva vyhrazena.
Tento produkt používá engine Wwise. © 2006–2011 Audiokinetic, Inc., Všechna práva vyhrazena.
Používá kodek Bink Video. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.

Tato hra používá technologii Cider od společnosti TransGaming Inc.
Cider™ je ochrannou známkou společnosti TransGaming Inc. Copyright © 2000–2011.
Konverzi na systém Macintosh provedla společnost TransGaming Inc.
Součásti běhového prostředí Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll, and msvcp90.dll) obsahují komponenty běhového prostředí Visual C++ 6.0 a část knihoven Dinkum Compleat C/C++. Práva na součásti běhového prostředí Visual C++ 6.0 vlastní společnost Microsoft, copyright © 1999 Microsoft Corp. Práva na komponenty Dinkumware vlastní P.J. Plauger a Dinkumware Ltd, © 1989–2006.
Součásti Cider MFC a ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) obsahují komponenty Visual C++ 6.0 MFC a ATL. Práva ke komponentám Visual C++ 6.0 MFC a ATL vlastní společnost Microsoft Corp., copyright © 1992–1999.
Prostředí Cider obsahuje knihovnu libpng, na niž vlastní práva autoři projektu libpng, copyright © 1995–2004 (úplný seznam najdete v souboru http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt)
Tento software je částečně založen na práci skupiny Independent JPEG Group.
Prostředí Cider obsahuje knihovnu libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane.
Prostředí Cider používá nástroje NVIDIA's Cg Toolkit, copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.
Prostředí Cider obsahuje knihovnu dmalloc, copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger.
Prostředí Cider obsahuje knihovnu CSRI malloc, copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.
Prostředí Cider obsahuje knihovnu The Better String Library (bstring), copyright © 2002–2006 Paul Hsieh.
Prostředí Cider obsahuje balík Unshield, Copyright © 2003 David Eriksson.
K některým částem tohoto softwaru vlastní práva společnost Industrial Light & Magic, divize společnosti Lucasfilm Entertainment Company Ltd., copyright © 2006.
Na některé součásti mají práva další označené subjekty. Všechna práva vyhrazena.
Práva na některé součásti knihovny iniParser vlastní Nicolas Devillard © 2000, použito v rámci licence MIT uvedené níže. Na určité části tohoto softwaru vlastní práva skupina The FreeType Project (www.freetype.org), © 1996–2010.
Všechna práva vyhrazena. K některým částem tohoto softwaru vlastní práva Simon Brown a přispěvatelé projektu Squish (http://sjbrown.co.uk/?code=squish), © 2006. Všechna práva vyhrazena.
Komponenta Cider libquartz.dylib obsahuje části softwaru ffmpeg, copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard a kolektiv.
Prostředí Cider se distribuuje v souladu s podmínkami licence Cider Technology Licence uvedené níže.
K určitým částem prostředí Cider vlastní práva autoři projektu ReWind, copyright © 2002–2006 (úplný seznam najdete na webu http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind).
Komponenty ReWind jsou k dispozici v souladu s podmínkami licence ReWind, kterou najdete níže.
K určitým částem prostředí Cider vlastní práva autoři projektu Wine, copyright © 1993–2010 (úplný seznam najdete na webu http://source.winehq.org/source/AUTHORS).
Komponenty prostředí Wine jsou k dispozici v souladu s podmínkami licence GNU Lesser General Public Licence (LGPL), kterou najdete níže. Zdrojový kód komponent LGPL najdete na webu: http://transgaming.org/cvs/.
Další komponenty prostředí Cider, které jsou k dispozici na webu http://transgaming.org/cvs/, jsou licencovány odděleně v souladu s podmínkami uvedenými v doprovodných souborech LICENSE.