DRAGON AGE™ II
EA™
BIOWARE™

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiekolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W czasie gry należy zachować następujące środki ostrożności

- Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

- INSTALACJA GRY 2
- URUCHAMIANIE GRY 3
- STEROWANIE 3
- MENU GŁÓWNE 5
- WPROWADZENIE 5
- TWORZENIE POSTACI HAWKE'A 6
- IMPORTOWANIE WYDARZEŃ Z GRY *DRAGON AGE™: POCZĄTEK* 7
- ROZMOWY 8
- TOWARZYSZE 10
- ROZWIJANIE POSTACI 11
- WALKA 15
- PRZEDMIOTY 29
- PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI 32
- CENTRUM POMOCY 33
- AUTORZY 35
- GWARANCJA 39

INSTALACJA GRY

UWAGA: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie www.ea.pl.

Instalacja na komputerze PC (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Jeśli menu automatycznego uruchamiania nie zostanie wyświetlone, należy uruchomić plik instalacyjny ręcznie. W systemach Windows® 7, Windows® XP oraz Windows Vista® należy kliknąć menu **Start**, wybrać opcję **Uruchom**, wpisać w wyświetlonym oknie **D:\AutoRun.exe** i kliknąć przycisk OK. Literę D: należy zastąpić literą przypisaną do napędu CD/DVD-ROM.

Po zainstalowaniu gry można ją uruchomić z menu automatycznego uruchamiania płyty lub z folderu umieszczonego w menu **Start**.

Instalacja na komputerze PC (gry zakupione przez EA Store):

UWAGA: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

UWAGA: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk Start, aby pobrać grę.

Instalacja na komputerach Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM. Na pulpicie pojawi się ikona przedstawiająca płytę z grą. Kliknij dwukrotnie tę ikonę, aby uruchomić program startowy gry.
2. Wybierz ikonę instalatora gry w dolnej części programu startowego, aby wywołać menu instalacji.
3. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie, aby dokończyć instalację.

Instalacja na komputerach PC lub Macintosh (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

WWW.DRAGONAGE.COM

URUCHAMIANIE GRY

Rozpoczęcie gry:

Komputery PC:

W Windows Vista i Windows 7 należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows menu **Start > Programs** (lub **Wszystkie programy**).

UWAGA: W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator** gier.

Komputery Macintosh:

Otwórz okno programu Finder, wybierz Aplikacje i dwukrotnie kliknij ikonę gry.

STEROWANIE

Kamerę możesz zbliżać i oddalać za pomocą kółka myszy. Kamerę możesz obrócić, naciskając prawy przycisk myszy i przeciągając kursor.

Większość czynności w grze wykonasz naciskając prawy przycisk myszy. Gdy klikniesz jakiś obiekt prawym przyciskiem myszy, wybrana aktualnie postać wykona odpowiednią czynność – zaatakuje wroga, porozmawia z przyjazną postacią, przejrzy dobytek martwego przeciwnika, otworzy drzwi, pociągnie dźwignię, i tak dalej. Jeśli nie masz ochoty korzystać z klawiatury, możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy na miejscu docelowym, aby przemieścić tam postać.

Gdy jednak wybierzesz zaklęcie lub talent, które wymagają wskazania celu – z paska szybkiego dostępu lub naciskając klawisz odpowiadający umieszczonej na tym pasku zdolności – musisz kliknąć cel lewym przyciskiem myszy. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy anuluje użycie zaklęcia lub talentu. Za pomocą lewego przycisku myszy wybierasz także postać z drużyny, nad którą będziesz sprawować bezpośrednią kontrolę. Aby wybrać wszystkie postaci należące do drużyny, zaznacz je trzymając lewy przycisk myszy.

STEROWANIE OGÓLNE	
Szybki zapis	F5
Szybkie wczytanie	F9
Podświetlenie obiektów	TAB
Ukrycie głównego interfejsu	V
Zrzut ekranu	PRT SCN
Postać	C
Dziennik	J
Ekwipunek	I
Zdolności	P
Mapa	M
Taktyka	\
Menu pauzy	ESC

PORUSZANIE SIĘ/KAMERA	
Bieg do przodu	W
Obrót kamery w lewo	A
Bieg do tyłu	S
Obrót kamery w prawo	D
Bieg w lewo	Q
Bieg w prawo	E
Obrót kamery w górę	HOME
Obrót kamery w dół	END
Przybliżenie widoku	**Pg Dn** (lub ruch kółkiem myszy do przodu)
Oddalenie widoku	**Pg Up** (lub ruch kółkiem myszy do tyłu)
Przełączenie biegania/chodzenia	**/** (klawiatura numeryczna)

WALKA	
Pauza	SPACJA
Namierzenie najbliższego celu i atak	R
Użycie zdolności z paska szybkiego dostępu	1-0
Szybkie leczenie	-
Szybkie odzyskanie many/wytrzymałości	=
Ruch/wstrzymanie drużyny	H
Wybór całej drużyny	CTRL + A
Wybór jednej postaci	F1-F4
Wybór kilku postaci	SHIFT + F1-F4

MENU GŁÓWNE

Opcje w menu głównym w większości są intuicyjne. Aby rozpocząć zabawę, wybierz opcję NOWA GRA. Aby wczytać najnowszy zapis, wybierz WZNÓW. Aby wczytać określony plik zapisu, wybierz WCZYTAJ GRĘ.

Mamy tu także kilka opcji, których funkcje nie są aż tak oczywiste:

ZALOGUJ SIĘ NA SERWERACH *DRAGON AGE™*

Opcja ta pozwoli Ci stworzyć konto EA (albo zalogować się do konta już istniejącego), umożliwiające oglądanie zdobytych osiągnięć oraz profilu postaci pod adresem http://social.bioware.com. Aby zmienić rodzaj danych wysyłanych podczas logowania, wejdź na ekran opcji konta.

ZAWARTOŚĆ DO POBRANIA

Tutaj wyświetlane są nowe elementy udostępnione po premierze gry *Dragon Age™ II*. Tutaj możesz także zarządzać już pobranymi elementami.

DO GRY NIEZBĘDNE JEST ZATWIERDZENIE WARUNKÓW UMOWY UŻYTKOWNIKA. ABY UZYSKAĆ DOSTĘP DO FUNKCJI ORAZ/LUB USŁUG SIECIOWYCH, WYMAGANE JEST POSIADANIE KONTA SIECIOWEGO EA ORAZ REJESTRACJA GRY ZA POMOCĄ ZAŁĄCZONEGO, JEDNORAZOWEGO NUMERU SERYJNEGO. REGULAMIN SERWISU EA ORAZ INFORMACJE O OCHRONIE DANYCH OSOBOWYCH MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE WWW.EA.COM. ABY ZAŁOŻYĆ KONTO EA, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 16 LAT. EA MOŻE DOSTARCZAĆ OKREŚLONE MATERIAŁY DODATKOWE I (LUB) AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWEJ OPŁATY, JEŚLI I KIEDY BĘDĄ DOSTĘPNE. EA MOŻE ZAPRZESTAĆ OBSŁUGI FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYNIĘCIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE HTTP://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

WPROWADZENIE

Dragon Age II opowiada historię członka rodziny Hawke'ów, uchodźcy uciekającego przed Piątą Plagą, który stał się główną postacią wydarzeń mających doprowadzić później do wielkich zmian w całym Thedas.

Cały przekaz nie jest dobrze udokumentowany, zaś szczegóły tego, jak uchodźca stał się Bohaterem Kirkwall, znane są tylko nielicznym. Historia nie jest także opowiadana na bieżąco, gdyż od jej zakończenia minęło już wiele czasu.

Narrator zaś pozwala sobie czasem na fantazjowanie.

TWORZENIE POSTACI HAWKE'A

Varrik, nasz narrator, już opowiadał kiedyś tę historię raz czy dwa. Pamięta Hawke'a na swój własny sposób, który … jakby to powiedzieć … nie zawsze zgodny jest z faktami. Ale z drugiej strony, kto może zaprzeczyć jego wersji?

Istnieje jednak kilka podstawowych prawd, których nawet Varrik nie może zmienić. Nie można przecież powiedzieć, że kobieta była mężczyzną, a wojownik magiem i oczekiwać, że słuchający potraktują to poważnie.

KLASA

Klasa Hawke'a decyduje o tym, jakich zdolności może nauczyć się podczas gry, co będzie miało ogromny wpływ na walkę. Klasa – oraz oczywiście płeć – wpływają także na to, jak inni bohaterowie opowieści będą reagować na osobę Hawke'a.

Wojownik

Wojownicy to postacie stojące zawsze na pierwszej linii, stanowiące podporę każdej drużyny. Niektórzy władają potężną bronią dwuręczną, która może trafić kilku wrogów jednocześnie. Inni wolą korzystać z broni jednoręcznej oraz tarczy, którą można także okładać wrogów.

Mag

Magowie władają tajemnymi mocami i miotają magicznymi pociskami ze swoich kosturów. Choć są niemal bezbronni walcząc w zwarciu, to gdy drużyna zapewni im ochronę, mogą zadawać przeciwnikom ogromne obrażenia i leczyć sprzymierzeńców. Ponieważ ryzykują zostanie opętanymi przed demony, w większości krajów Thedas są albo prześladowani, albo dokładnie kontrolowani.

Łotrzyk

Łotrzykowie wykazują się przebiegłością w walce, atakując wrogów sztyletami lub zasypując ich strzałami z bezpiecznej odległości. Szczególnie dobrze radzą sobie z pojedynczymi przeciwnikami i są jedyną klasą, która może otwierać wytrychami zamki i rozbrajać pułapki.

Porównanie klas

	WOJOWNIK	MAG	ŁOTRZYK
Początkowe premie do atrybutów	+3 do siły	+3 do magii	+3 do zręczności
	+2 do kondycji	+2 do siły woli	+2 do sprytu
	+1 do siły woli	+1 do sprytu	+1 do siły woli
Początkowe talenty/ zaklęcia	Cios Rękojeścią	Umysłowe Uderzenie	Cuchnący flakon
Początkowa żywotność	160	100	125
Początkowa wytrzymałość/mana	105	160	130
Regeneracja wytrzymałości/many	Przy każdym zabiciu wroga	Cały czas	Przy każdym trafieniu

IMPORTOWANIE WYDARZEŃ Z GRY *DRAGON AGE™: POCZĄTEK*

Po kilku minutach od rozpoczęcia relacji Varrika, przesłuchująca żąda podania bardziej dokładnych informacji. Czy Hawke naprawdę wyglądał tak, jak opisuje to Varrik? I jaki był jego związek z wydarzeniami Piątej Plagi, która pustoszyła Ferelden, aż w końcu Szary Strażnik zabił arcydemona na szczycie fortecy w Denerim?

W tym momencie możesz zaimportować plik zapisu z gry *Dragon Age™: Początek*, aby mieć pewność, że opowieść Varrika będzie zgodna z Twoimi doświadczeniami. Możesz także wybrać jedną z trzech już przygotowanych historii, które przedstawiają popularne ścieżki fabularne w Początku.

Możesz zaimportować dowolny zapis z gry *Dragon Age: Początek*, rozszerzenia *Dragon Age: Początek Przebudzenie*, samodzielnego dodatku *Golemy Amgarraku* lub samodzielnego dodatku *Polowanie na czarownicę*, niezależnie od tego, czy gra z tego zapisu została ukończona. Jeśli nie udało Ci się skończyć gry, Varrik uzna, że pozostałe wydarzenia *Dragon Age: Początek* zgodne są z najczęściej słyszaną wersją.

ROZMOWY

Kiedy podczas konwersacji przychodzi kolej na Hawke'a, pojawia się koło dialogowe, które udostępnia kilka opcji co do rodzaju jego wypowiedzi. Prezentowane opcje często różnią się w zależności od wcześniejszych wyborów dokonanych w grze.

Tekst, który widzisz, jest krótką parafrazą dłuższej kwestii, którą wypowie Hawke, jeśli wybierzesz tę opcję. Każdej parafrazie towarzyszy ikona na środku okręgu, wskazując na rodzaj wypowiedzi lub jej ton.

IKONY

Wskazuje, że Hawke będzie pomocny lub wyjątkowo miły.

Wskazuje, że Hawke przyjmie zgodną, taktowną postawę.

Wskazuje, że Hawke będzie wypowiadać się drwiąco, dowcipnie lub żartobliwie.

Wskazuje, że Hawke będzie starał się być czarujący.

Wskazuje, że Hawke będzie wypowiadał się lub działał agresywnie.

Wskazuje, że Hawke będzie bezpośredni lub niegrzeczny.

Wskazuje, że Hawke zainicjuje walkę lub uderzy/zabije kogoś podczas rozmowy.

Wskazuje, że Hawke zamiast siebie wyznaczy do rozmowy jednego z towarzyszy.

Wskazuje, że Hawke będzie flirtować lub zaangażuje się w romans.

Wskazuje, że Hawke zdecydowanie zakończy romans lub odrzuci propozycję.

Wskazuje, że Hawke zgadza się na coś lub daje swoje pozwolenie.

Wskazuje, że Hawke nie zgadza się lub odmawia.

Wskazuje, że Hawke wybiera jedną z wielu specjalnych opcji.

Wskazuje, że Hawke dokonuje specjalnego wyboru, który jest dostępny dzięki poprzednim decyzjom.

Wskazuje, że Hawke wymusi pieniądze lub opłaci informatora, w zależności od oznaczenia.

Wskazuje, że Hawke skłamie.

Wskazuje, że Hawke zada pytanie, które niekoniecznie doprowadzi rozmowę bezpośrednio do podsumowania. Informacje, które zdobędzie Hawke, mogą prowadzić do odblokowania nowych opcji dialogowych w przyszłości. Kiedy w jednym momencie rozmowy dostępnych jest więcej pytań, zostaną zgrupowane razem w osobnej, dochodzeniowej sekcji okręgu.

TOWARZYSZE

Choć przez większą część *Dragon Age II* Hawke może działać sam, gra opracowana została z myślą o drużynie składającej się z czterech postaci, wybranych spośród wielu potencjalnych towarzyszy, na jakich natkniesz się podczas podróży. Członkowie drużyny Hawke'a przydają się nie tylko podczas walki. Bywa i tak, że osobiście zaangażowani są w fabułę i mogą poprosić o pomoc w wykonaniu własnych misji.

Aby zmienić kontrolowanego członka drużyny, kliknij jego portret. Możesz także wybierać postaci za pomocą klawiszy od **F1** do **F4** lub nacisnąć **CTRL + A**, aby wydać rozkazy dla całej drużyny jednocześnie. Możesz zmieniać skład drużyny za każdym razem, gdy Hawke powróci do domu lub odwiedzi towarzysza w jego własnej siedzibie.

SIEDZIBY TOWARZYSZY

Kiedy Hawke wróci do normalnego życia w Kirkwall, każdy towarzysz posiadać będzie miejsce w mieście, do którego wraca, gdy Hawke go nie potrzebuje. Odszukaj te siedziby i często je odwiedzaj – kiedy kompani Hawke'a nie muszą brać udziału w walce, mogą się odprężyć i przekazują sugestie, którymi nie dzieliliby się podczas podróży. Rozmowy te mogą doprowadzić do otrzymania nowych misji, a w przypadku niektórych towarzyszy umożliwiają romans.

PRZYJAŹŃ I RYWALIZACJA

Towarzysze Hawke'a mają własne cele, co sprawia, że będą reagować na podjęte przez Ciebie decyzje. Kiedy będą się z nimi zgadzać, ich nastawienie stanie się bardziej przyjazne; kiedy zaś decyzje nie przypadną im do gustu, skierują się w stronę rywalizacji. Rywalizacja niekoniecznie musi być zła; cały czas pokazuje, że związek Hawke'a i danego towarzysza się pogłębia, choć idzie raczej w stronę konfrontacji.

Wskaźnik przyjaźni lub rywalizacji swoich towarzyszy możesz znaleźć na ich kartach postaci. Kiedy relacje Hawke'a z towarzyszem rozwiną się odpowiednio daleko w jednym lub drugim kierunku, w siedzibie danej postaci w Kirkwall pojawią się nowe opcje dialogowe. Jeśli Hawke dojdzie do poziomu całkowitej przyjaźni lub rywalizacji z towarzyszem, w jego szkole zdolności odblokowana zostanie specjalna zdolność pasywna, zaś kolejne decyzje nie wpłyną już na opinię postaci o Hawke'u.

ROZWIJANIE POSTACI

Aby stać się legendarną postacią, której historię opowiada Varrik, Hawke musi się nieustannie rozwijać, uczyć się nowych zdolności, zdobywać lepszy ekwipunek i werbować zahartowanych w boju towarzyszy. Jeszcze podczas ucieczki swojej rodziny z Lothering Hawke awansuje na kolejny poziom i może po raz pierwszy wydać kilka punktów na zdolności i atrybuty.

Towarzysze Hawke'a także będą rozwijać się w dość podobny sposób.

DOŚWIADCZENIE ORAZ POZIOMY

Punkty doświadczenia (PD) przyznawane są za każdym razem, gdy Hawke wypełni misję lub znajdzie wpis do kodeksu, albo gdy ktokolwiek w drużynie zabije przeciwnika podczas walki, albo też łotrzyk z drużyny otworzy wytrychem zamek lub rozbroi pułapkę. Kiedy Hawke lub towarzysz mają wymagane PD, aby przejść określony próg doświadczenia, postać awansuje na kolejny poziom. Postępy w tym zakresie widoczne są tuż nad paskiem szybkiego dostępu na głównym ekranie gry oraz na karcie postaci.

Awansując na kolejny poziom, postać otrzymuje trzy punkty atrybutów oraz jeden punkt zdolności. Na poziomie siódmym oraz czternastym Hawke otrzymuje także punkt specjalizacji *(patrz str. 14)*.

Podczas awansu postaci możesz rozdzielić te punkty samodzielnie na ekranie atrybutów i zdolności.

ATRYBUTY

Hawke rozpoczyna grę z sześcioma atrybutami na poziomie co najmniej 10 punktów każdy. Poziom atrybutów wpływa przede wszystkim na skuteczność postaci w walce, zarówno bezpośrednio (większa kondycja oznacza większą żywotność), jak i pośrednio (ubranie ciężkiej zbroi wymaga wielkiej siły).

Kiedy jednak po raz pierwszy zobaczysz atrybuty Hawke'a, niektóre będą już przekraczać wartość 10 punktów, a to z powodu premii klasowych wymienionych wcześniej. Na każdym poziomie zarówno Hawke, jak i pozostali członkowie drużyny, otrzymywać będą dodatkowe trzy punkty do rozdzielenia pomiędzy atrybuty.

Siła

Siła zwiększa zadawane obrażenia oraz współczynniki ataku u wojowników. W przypadku wszystkich klas zwiększa ich krzepę, która określa odporność na takie efekty jak odepchnięcie czy podpalenie.

Zręczność

Zręczność zwiększa zadawane obrażenia oraz współczynniki ataku u łotrzyków. W przypadku wszystkich klas zwiększa także szansę zadania trafienia krytycznego.

Magia

Magia zwiększa zadawane obrażenia oraz współczynniki ataku u magów. W przypadku wszystkich klas zwiększa odporność na magię, która absorbuje część obrażeń z ataków magicznych, a także określa czas działania efektów wrogich zaklęć.

Spryt

Spryt zwiększa obronę wszystkich klas, a także obrażenia zadawane w przypadku trafienia krytycznego. Spryt wpływa także na umiejętności łotrzyka w otwieraniu zamków oraz rozbrajaniu pułapek z poziomami trudności ustawionymi przy 10, 20, 30, i 40 punktach.

Siła woli

Siła woli zwiększa pulę many w przypadku magów oraz pulę wytrzymałości w przypadku wojowników oraz łotrzyków.

Kondycja

W przypadku wszystkich klas Kondycja zwiększa maksymalną żywotność.

TALENTY/ZAKLĘCIA

Talenty (w przypadku wojowników i łotrzyków) oraz zaklęcia (w przypadku magów) to zdolności specjalne, które można wykorzystać podczas walki zamiast normalnego ataku. Użycie talentu lub zaklęcia często pociąga za sobą wykorzystanie wytrzymałości lub many postaci, jednak istnieją także talenty lub zaklęcia pasywne, przynoszące pewne korzyści, nie pochłaniając przy tym wytrzymałości lub many. Postać otrzymuje jeden punkt na nauczenie się talentu lub zaklęcia podczas awansu na kolejny poziom, a także w kilku innych momentach gry.

Kontrolowana przez Ciebie postać – niezależnie, czy jest to Hawke, czy ktoś inny – wykorzystuje uaktywnione oraz podtrzymywane zdolności tylko wtedy, gdy nią pokierujesz. Inne postaci w Twojej drużynie będą korzystać ze swoich zdolności w odpowiednich sytuacjach lub gdy zostanie spełniony warunek instrukcji przygotowanych wcześniej na ekranie taktyki *(patrz str. 27)*.

Jeśli masz punkty do wydania na ekranie zdolności, dostępne do nauczenia są jedynie zdolności podświetlone na niebiesko. Aby odblokować inne, musisz spełnić opisane na czerwono wymagania, bądź to zdobywając wymagane zdolności, bądź osiągając określony poziom doświadczenia.

Zdolności aktywowane

Najbardziej powszechne talenty oraz zaklęcia oznaczone są jako „aktywowane“, co wskazuje ikona rombu. Zdolności te są bardzo zróżnicowane – niektóre pozwalają zaatakować jednego lub więcej wrogów, podczas gdy inne zapewniają pozytywne efekty postaci lub pozostałym towarzyszom. Niektóre zdolności aktywowane działają tylko przez sekundę, podczas gdy inne pozostają aktywne przez jakiś czas. Większość posiada określony koszt many lub wytrzymałości, zaś po skorzystaniu z danej zdolności, pozostaje ona nieaktywna przez jakiś czas i musisz poczekać, nim będzie można użyć jej ponownie.

Zdolności pasywne

Talenty lub zdolności, oznaczone jako „pasywne“ za pomocą okrągłej ikony, działają cały czas, choć niektóre są dostępne tylko w określonych sytuacjach. Nie zużywają wytrzymałości ani many, a ponieważ nie trzeba ich aktywować, nie pojawiają się na pasku szybkiego dostępu. Jeśli chcesz sprawdzić, jakich zdolności pasywnych nauczyła się Twoja postać, zajrzyj na ekran zdolności.

Tryb ciągły

Gdy użyjesz talentu lub zaklęcia oznaczonego jako „ciągłe“ za pomocą ikony sześciokąta, zdolność taka pozostanie aktywna aż do jej wyłączenia. Jednak większość takich zdolności rezerwuje sobie określony procent puli many lub wytrzymałości postaci. Ta rezerwa nie jest dostępna do wykorzystania dla innych talentów lub zaklęć do chwili, gdy wyłączysz działanie zdolności. Po dezaktywacji zdolności ciągłej pozostaje ona przez jakiś czas niedostępna i musisz poczekać, nim będzie można użyć jej ponownie.

Ulepszenia

W każdej klasie zdolności kilka małych ikon pokazuje możliwe ulepszenia aktywowanych lub podtrzymywanych talentów i zaklęć. Ulepszenia te nie są osobnym zdolnościami, lecz zamiast tego poprawiają działanie już istniejących. Choć może się wydawać, że ulepszenie nie jest tak cenne, jak całkowicie nowy talent lub zaklęcie, wielkość puli wytrzymałości i many postaci ogranicza liczbę zdolności, jakie mogą być użyte podczas walki. Dlatego ulepszenia mogą okazać się znacznie bardziej przydatne niż kolejna nowa zdolność. Oprócz tego, jedynie ulepszone talenty i zaklęcia mogą zostać wykorzystane do wykonania kombinacji międzyklasowych *(patrz str. 25)*.

Specjalizacje

Hawke może nauczyć się jednej specjalizacji po osiągnięciu poziomu siódmego, a następnej na poziomie czternastym. W każdej klasie są dostępne trzy specjalizacje. Każda z nich zapewnia unikalną premię i odblokowuje nową grupę potężnych talentów lub zaklęć. Towarzysze Hawke'a nie mogą nauczyć się specjalizacji, ale ich szkoły umiejętności zawierają talenty lub zaklęcia, które powiązane są ze specjalizacjami dostępnymi dla Hawke'a.

WALKA

Podstawowa mechanika walki w *Dragon Age II* jest bardzo prosta: współczynnik ataku walczącego określa szansę trafienia przeciwnika bazowym atakiem, podczas gdy współczynnik obrony oznacza szansę uniknięcia zwykłego ataku. (Specjalne ataki, takie jak wykorzystywanie aktywowanej zdolności albo rzucenie bomby, trafiają prawie zawsze.)

Te procentowe współczynniki uzależnione są od rangi i poziomu przeciwnika; najczęściej będziesz widzieć współczynniki dla normalnego przeciwnika na takim samym poziomie co postać, ale, jak opisano poniżej, dostępne są także wyliczenia dla wrogich bossów lub ich przybocznych.

Przy założeniu, że atak się uda, cel otrzymuje określoną liczbę punktów obrażeń, które odejmuje się od aktualnej liczby punktów jego żywotności, wziąwszy wcześniej pod uwagę odporność celu na określone rodzaje obrażeń.

Pamiętać jednak należy, że na poziom każdego z tych atrybutów – ataku, obrony oraz obrażeń – wpływa szereg dodatkowych czynników, które objaśniono na kolejnych stronach niniejszej instrukcji. Na większość statystyk mogą także wpływać talenty, zaklęcia, umiejętności, przypadłości, wysokiej jakości ekwipunek oraz poziom trudności gry.

POZIOM TRUDNOŚCI

Dragon Age II oferuje cztery poziomy trudności walki, które można zmienić w dowolnej chwili na ekranie opcji rozgrywki. Wyższe ustawienia nie mają za zadanie Cię pognębić, ale raczej rzucić Ci wyzwanie; dzięki odpowiedniemu planowaniu oraz zarządzaniu każdym członkiem drużyny nawet poziom koszmarny powinien dawać satysfakcję, a nie frustrować.

Każdy kolejny poziom trudności zwiększa żywotność wrogów, zadawane przez nich obrażenia, wartości ataku oraz częstotliwość używania specjalnych zdolności.

Niedzielny gracz

Ten poziom trudności nadaje się dla graczy, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z grami fabularnymi lub zamierzają prowadzić walkę w czasie rzeczywistym bez wstrzymywania gry celem zaplanowania działań taktycznych drużyny.

Normalny

Ten poziom trudności zalecany jest dla graczy, którzy mieli już do czynienia z grami fabularnymi. Oferuje dobrze zbalansowaną rozgrywkę. Wymaga korzystania z pauzy celem zaplanowania działań drużyny. Z reguły wystarczy, że będziesz kontrolować swoją główną postać, pozwalając grze zająć się towarzyszami.

Trudny

Ten poziom trudności stanowi poważniejsze wyzwanie od poziomu normalnego. Aby przetrwać większość walk, konieczne będzie korzystanie z pauzy oraz używanie sprytnych kombinacji zaklęć i talentów, kontrolując każdą postać w drużynie osobno.

Koszmar

Ten poziom przeznaczony jest dla geniuszy taktyki, którzy poprzedni poziom trudności uważają za zbyt łatwy. Staraj się ostrożnie celować: na tym poziomie niedokładne ataki i zaklęcia mogą zranić równie łatwo sojuszników co wrogów.

ZDROWIE

Za każdym razem, gdy postać odnosi obrażenia, odejmujemy określoną liczbę punktów od jej całkowitej żywotności. Początkowo poziom żywotności postaci zależny jest od tego, do jakiej należy klasy (patz str. 7). Później wzrasta wraz z każdym punktem przeznaczonym na podniesienie atrybutu kondycji. Stracona żywotność regeneruje się powoli podczas walki i prawie natychmiast po jej zakończeniu. Jeśli czujesz zbliżającą się śmierć, użyj mikstury leczniczej lub rzuć uzdrawiające zaklęcie.

Rany

Jeśli choć jeden z członków drużyny ujdzie z walki żywy po tym, jak martwy padnie ostatni przeciwnik, ci spośród Twoich towarzyszy, którzy zostali pokonani, odzyskają przytomność, jednak odniesione rany zmniejszą ich pulę żywotności. Na większości poziomów trudności postać może otrzymać wiele ran, które się kumulują i uniemożliwiają pełne wyleczenie do czasu ich opatrzenia.

Aby opatrzyć ranę, użyj na postaci zestawu do leczenia ran. Rany postaci z drużyny są także automatycznie opatrywane za każdym razem, gdy Hawke wraca do domu.

WYTRZYMAŁOŚĆ/MANA

Wojownicy oraz łotrzykowie do użycia swoich talentów wykorzystują wytrzymałość, a magowie rzucając zaklęcia korzystają z zapasu many. (Są też jednak zdolności, których używanie nic nie kosztuje.) Każda klasa inaczej regeneruje wytrzymałość lub manę: wojownicy uzupełniają część wytrzymałości za każdym razem, gdy zabiją wroga, łotrzykowie odzyskują drobny procent wytrzymałości przy każdym trafieniu, zaś magowie ustawicznie regenerują manę. Niektóre zaklęcia i talenty także pozwalają postaciom na odzyskiwanie many lub wytrzymałości.

Ponieważ zapas many i wytrzymałości jest ograniczony, talenty i zaklęcia stanowią uzupełnienie podstawowych ataków postaci, nie zaś główny ich element. Z początku zapas wytrzymałości lub many postaci uzależniony jest od jej klasy *(patrz str. 7)*. Rośnie z każdym punktem przydzielonym na zwiększenie atrybutu siły woli.

ATAK

Atak zwykle przedstawiony jest przez procentową wartość, która pokazuje szanse postaci na trafienie przeciwnika zwykłym atakiem. Procent ten uzależniony jest od bazowego współczynnika ataku, który widoczny jest obok procentu na ekranie atrybutów.

Dla danego bazowego współczynnika procent różni się w zależności od rangi i poziomu przeciwnika. Procentowa wartość, którą najczęściej widzisz, obliczona jest w porównaniu do normalnego przeciwnika na takim samym poziomie, co postać. Jeśli chcesz zobaczyć procentową wartość ataku w porównaniu do silniejszych wrogów lub bossów, najedź myszą na współczynnik ataku na ekranie atrybutów.

Ponieważ procent ataku jest obliczany względem przeciwników na poziomie postaci, zmniejsza się on na każdym poziomie, chyba że wydasz punkty na jego poprawienie. Oznacza to, że musisz cały czas inwestować w atrybuty siły dla wojowników, magii dla magów oraz zręczności w przypadku łotrzyków.

Osłona

Strzały i bełty do kusz nie są w stanie przebić przeszkód takich jak kolumny czy drzewa. Choć przeciwnika kryjącego się za osłoną można wziąć na cel i strzelać w jego kierunku, nie odniesie on obrażeń, niezależnie od tego, jak wysoki jest współczynnik ataku atakującego.

OBRONA

Współczynnik obrony reprezentuje zdolność postaci do unikania wrogich ataków. Obrona działa dokładnie tak, jak opisany powyżej atak, oprócz tego, że wywołuje odwrotny efekt; dzięki odpowiedniej obronie ataki odbijają się od postaci lub zadają jej minimalne obrażenia.

Obrona, podobnie jak atak, jest zwykle przedstawiona w postaci wartości procentowej, która różni się w zależności od rangi i poziomu przeciwnika. Wskutek tego, wraz z awansowaniem na kolejne poziomy, musisz inwestować w atrybut sprytu, aby utrzymywać współczynnik obrony na wysokim poziomie.

Uniki

Kilka zdolności i efektów zapewnia procentową szansę na uniknięcie ataków. Unikanie przypomina obronę, z tym że jest bezwarunkowe. Podczas gdy obrona może zostać zanegowana przez wysoki współczynnik ataku, szansa na unik działa zawsze, niezależnie od wartości ataku przeciwnika.

USZKODZENIA

Obrażenia zadawane przez zwykły atak stanowią kombinację współczynnika obrażeń broni oraz bazowego atrybutu odpowiedzialnego za ataki – siły w przypadku wojowników, magii dla magów oraz zręczności u łotrzyków.

Jednak, choć ciosy broni wojownika lub strzały z łuku łotrzyka charakteryzują się dużą siłą, są także dość powolne. Z drugiej strony, łotrzyk władający dwoma sztyletami może nie zadaje wielu obrażeń każdym ciosem, ale atakuje z oszałamiającą szybkością. Dlatego właśnie na ekranie atrybutów oraz ekwipunku widnieje także wartość obrażeń na sekundę dla broni będącej na wyposażeniu.

Obrażenia zadawane przez broń są ważne nawet dla postaci używających głównie zaklęć lub talentów, ponieważ obrażenia od zdolności prawie zawsze stanowią wielokrotność obrażeń od bazowego ataku.

Pancerz

Pancerz zmniejsza otrzymywane obrażenia fizyczne – jeśli pancerz postaci ma współczynnik 10%, postać ta będzie otrzymywać 10% mniej obrażeń fizycznych niż normalnie. Podobnie jak atak i obrona, wartość pancerza obliczana jest w zależności od przeciwnika na tym samym poziomie, więc współczynnik ten zmniejsza się, jeśli postać nie będzie znajdować lepszych rodzajów zbroi.

Pamiętaj, że pancerz jest całkowicie nieskuteczny przeciwko różnego rodzaju obrażeniom od żywiołów. Zamiast tego można im zapobiec, posiadając odpowiednią odporność.

Obrażenia od żywiołów

Istnieje pięć rodzajów obrażeń od żywiołów – obrażenia od ognia, od zimna, od elektryczności, od sił natury oraz obrażenia duchowe. Większość czarów bojowych wykorzystuje jeden z typów żywiołów, zaś niektóre rodzaje broni zadają obrażenia od żywiołów zamiast obrażeń fizycznych. Broń, która została zaklęta za pomocą run *(patrz str. 31)*, może jednocześnie zadawać kilka różnych rodzajów obrażeń.

Jeśli na ekranie opcji interfejsu włączysz liczbowe wyświetlanie obrażeń, ich rodzaj będzie można rozpoznać po kolorze informującego o nich tekstu:

- Obrażenia odnoszone przez Twoją drużynę mają kolor czerwony, niezależnie od ich typu
- Obrażenia fizyczne mają kolor biały
- Obrażenia od ognia mają kolor pomarańczowy
- Obrażenia od zimna mają kolor niebieski
- Obrażenia od elektryczności mają kolor żółty
- Obrażenia od sił natury mają kolor zielony
- Obrażenia duchowe mają kolor fioletowy
- Leczenie ma kolor jasnozielony i znak + na początku

ETYKIETA / OBJAŚNIENIE	
1	Postać otrzymuje obrażenia (czerwona mgiełka)
2	Obecnie kontrolowana postać
3	Poległa postać *(str. 16)*
4	Informacja o awansie *(str. 11)*
5	Akcja wykonywana przez postać
6	Żywotność postaci *(str. 16)*

ETYKIETA / OBJAŚNIENIE	
7	Wytrzymałość postaci (tylko wojownicy i łotrzykowie; str. 17)
8	Mana postaci (tylko magowie; biała część to rezerwa trybu ciągłego; *str. 17*)
9	Utrzymanie pozycji/zatrzymanie akcji
10	Zdolności aktywowane ze wskaźnikiem regeneracji *(str. 13)*
11	Zdolności ciągłe *(str. 14)*

ETYKIETA / OBJAŚNIENIE	
12	Przedmiot nadający się do użycia oraz zapas w ekwipunku (str. 29)
13	PD zaznaczonej postaci *(str. 11)*
14	Szybkie leczenie/ odzyskanie wytrzymałości
15	Zdolności ciągłe działające na postać
16	Skróty do najczęstszych opcji
17	Mini-mapa obszaru

ETYKIETA / OBJAŚNIENIE	
18	Imię lub nazwa/ żywotność obecnego celu
19	Obrys na ziemi ułatwiający odróżnienie postaci (jeśli zostanie włączona na ekranie opcji)
20	Wskaźnik efektu kombinacji klas *(str. 25)*

Odporności na żywioły

Dla każdego rodzaju obrażeń od żywiołów istnieje odporność, która przeciwdziała tym obrażeniom w taki sam sposób, jak pancerz chroni przed obrażeniami fizycznymi. Na przykład postać mająca 10% odporności na ogień otrzymuje 10% mniej obrażeń od ognia. Odporności na żywioły członków drużyny, podobnie jak pancerz, zależne są od poziomu przeciwnika oraz różnicy poziomów postaci i wroga.

Jeśli wrogowie mają znaczną odporność na pewien rodzaj obrażeń, to za każdym razem, gdy otrzymają obrażenia tego typu, przy ich imieniu lub nazwie pojawi się mały symbol tarczy.

Odporność na magię

Jeśli źródło ataku jest magicznej natury, wartość odporności na magię ofiary dodawana jest do odporności fizycznej lub na żywioły. Odporność na magię działa w ten sam sposób, co pozostałe odporności – neguje pewną część obrażeń zadawanych przez atak.

Odporność na magię skraca też czas trwania wrogich efektów magicznych, którymi dotknięta jest postać. Postać mająca 20% odporności na magię i 10% odporności na ogień, na przykład, otrzymywałaby 30% mniej obrażeń od magicznego ognia, 20% mniej obrażeń od magicznego zimna, a magiczny efekt paraliżu trwałby 20% krócej.

Odporność na obrażenia

Odporność na obrażenia działa na podobnej zasadzie, co odporność na magię – stanowi kolejną warstwę ochrony przed obrażeniami wszystkich rodzajów. W przypadku ataków magicznych odporność na obrażenia kumuluje się z odpornością na magię oraz odpornościami na żywioły lub pancerzem. Dla ataków niemagicznych kumuluje się tylko z podstawową odpornością na obrażenia, czyli w większości przypadków – z pancerzem.

Trafienia krytyczne

Każdy atak ma małą szansę stać się trafieniem krytycznym. Prawdopodobieństwo takiego trafienia jest widoczne na ekranie cech postaci jako szansa na cios krytyczny. Kiedy postaci uda się zadać trafienie krytyczne, atak powoduje więcej obrażeń niż zwykle. Dokładna siła trafień krytycznych jest widoczna na tym samym ekranie jako wartość procentowa.

Jeśli pasek żywotności wroga rozbłyśnie na biało, oznacza to, że udało się zadać trafienie krytyczne.

ATAK Z FLANKI

Napastnik ma większą szansę na trafienie krytyczne, jeśli uderza wroga od tyłu – czy to prosto w plecy, czy z boku pod niewielkim kątem. Członkowie Twojej drużyny również są podatni na atak z flanki. Nie daj się okrążyć!

SIŁA I KRZEPA

Zwykłe ataki oraz liczne zaklęcia i talenty posiadają pewną siłę fizyczną lub siłę żywiołu. Każdy uczestnik walki jest w stanie oprzeć się mniejszej lub większej sile w zależności od swej krzepy (opartej na współczynniku siły postaci) i maksymalnej żywotności (opartej na współczynniku kondycji). Jeśli siła ataku przekroczy krzepę postaci, siła fizyczna jest w stanie powalić ją na ziemię, a siła żywiołu powoduje efekty w rodzaju podpalenia. Ataki o znacznej sile w taki czy inny sposób przerywają obecnie wykonywaną przez postać czynność i mogą nawet wyłączyć ją z walki na kilka sekund.

Opisy zaklęć i talentów podają wartość siły fizycznej lub siły żywiołu w formie współczynnika, np. 4x. Oznacza to, że umiejętność taka ma siłę czterokrotnie większą od zadawanych obrażeń. Jeśli obrażenia zadawane przez ten atak są niewielkie, siła 4x może nie wywołać poważnego efektu – prawdopodobnie odepchnie przeciwnika do tyłu na sekundę – ale w wypadku potężnych zdolności siła 4x byłaby w stanie całkowicie zwalić wroga z nóg.

POZIOMY PRZECIWNIKÓW

Jak to opisano powyżej, wyświetlana wartość pewnych atrybutów – ataku, obrony, pancerza, itp. – oznacza tak naprawdę ich wartość w starciu z przeciwnikiem tego samego poziomu, co postać. Istnieje pięć rang przeciwników, ale w uproszczeniu można je podzielić na trzy grupy – zwykłych wrogów, poruczników i bossów. Długość paska żywotności wroga określa, jakie mniej więcej stanowi zagrożenie. Normalni wrogowie mają krótkie paski żywotności, porucznicy nieco dłuższe, paski żywotności bossów są bardzo długie.

Przeciwnicy o wysokim poziomie mają przewagę nad Twoimi postaciami. Przede wszystkim wartości ataku, obrony, pancerza i różnych odporności członków drużyny w starciu z porucznikiem lub bossem są niższe niż w walce ze zwykłym wrogiem. Jeśli chcesz zobaczyć dokładne dane procentowe, najedź myszą na odpowiednie wartości na ekranie atrybutów.

W opisach niektórych zaklęć i talentów, przy szansie zaaplikowania różnych przypadłości, pojawia się czasem formuła „przeciw zwykłym wrogom“. Prawdopodobieństwo dotknięcia tą przypadłością wroga o wyższym poziomie jest dużo niższe.

POZIOM ZAGROŻENIA

Wrogowie wybierają sobie za cel tę postać, która wydaje im się największym zagrożeniem. Każdy wróg bierze pod uwagę trzy czynniki – która postać ma na sobie najcięższy pancerz, która zadała temu wrogowi najwięcej obrażeń oraz która znajduje się najbliżej.

Jeśli wrogowie nieustannie atakują postaci, które nie są w stanie obronić się przed bezpośrednim atakiem, istnieją zaklęcia i talenty, które pozwolą tym postaciom obniżyć lub podnieść swój poziom zagrożenia i skierować uwagę wroga gdzie indziej. Efekty ogłuszające również sprawiają, że wróg zapomina, który cel atakował, i musi go wybrać ponownie.

BROŃ I STYLE WALKI

Jeśli Hawke jest wojownikiem lub łotrzykiem, może wybrać jeden z dwóch dostępnych stylów walki bronią. Style te wpływają na prędkość ataków, ilość wrogów trafionych jednym ciosem oraz, w niektórych wypadkach, talenty, których Hawke może używać. (Kostury magów spełniają dwie funkcje naraz: pozwalają strzelać magicznymi pociskami na odległość, a w zwarciu służą za broń białą.) Towarzysze i towarzyszki z drużyny mają już swoje ulubione style walki i nie da się ich przekonać do ich zmiany.

Broń dwuręczna

Wojownicy walczący bronią dwuręczną atakują stosunkowo powoli, ale każdy zamach trafia wszystkich wrogów stojących w 120-stopniowym stożku przed nimi. Szkoła talentów broni dwuręcznej zawiera kilka ataków, które są w stanie oczyszczać z wrogów jeszcze większe obszary pola bitwy.

Broń i tarcza

Wojownicy walczący bronią jednoręczną oraz tarczą atakują szybciej, niż ci posługujący się bronią dwuręczną, ale trafiają jedynie wrogów w 90-stopniowym stożku przed nimi. Tarcza, rzecz jasna, podnosi wartość pancerza wojownika i może sama służyć za broń. Przy pomocy odpowiednich talentów ze szkoły broni i tarczy wojownik może okładać nią wrogów, którzy za bardzo się zbliżą.

Dwie bronie

Łotrzykowie walczący w zwarciu mogą korzystać z dwóch sztyletów naraz. Szybkość ciosów zadawanych w tym stylu – najwyższa z możliwych – w pełni rekompensuje stosunkowo małe obrażenia zadawane przez każdy pojedynczy cios. Ponieważ łotrzyk odzyskuje wytrzymałość po każdym uderzeniu, ten styl pozwala bardzo szybko odnowić wyczerpane rezerwy energii. Talenty ze szkoły dwóch broni skupiają się na zadawaniu poważnych obrażeń w odpowiedniej chwili.

Łucznictwo

Łotrzykowie używający łuku mogą siać śmierć i zniszczenie ze znacznej odległości, pozostając poza zasięgiem wroga i ułatwiając reszcie drużyny przyjęcie dobrej pozycji podczas starcia. Strzały uderzają z wielką siłą, ale strzelectwo jest o wiele wolniejsze niż atakowanie dwoma sztyletami. Kiedy wróg zbytnio się zbliży, łucznicy wyciągają ukryty sztylet i błyskawicznie tną wroga, by łatwiej im było zwiększyć dystans. Talenty w szkole łucznictwa pozwalają łotrzykowi kontrolować konkretne strefy pola bitwy, co zwiększa możliwości strategiczne tego stylu.

Kostur maga

Magowie zawsze mają przy sobie magiczne kostury, których używają do wzmacniana zaklęć, ciskania czarodziejskich pocisków oraz samoobrony w walce w zwarciu. Kostur, w odróżnieniu od zaklęć, nie pochłania many, więc mag nie musi się obawiać, że stanie się zupełnie bezbronny. Nie istnieje szkoła skupiająca się na walce kosturem; korzystanie z niego jest nieodłączną częścią każdej szkoły magii. Magowie, podobnie jak łucznicy, mogą użyć kostura jako broni białej, jeśli wróg zbytnio się zbliży.

KOMBINACJE MIĘDZYKLASOWE

Każda klasa dysponuje specjalnymi umiejętnościami, przy pomocy których może rozpocząć kombinację ataków. Kombinacje działają następująco: postać należąca do jednej klasy używa talentu lub zaklęcia, by w jakiś sposób osłabić wroga, a następnie postać należąca do innej klasy wykorzystuje tę słabość przy pomocy innego talentu lub zaklęcia. Skutkiem tego jest niezwykle potężny atak.

Wojownicy potrafią spowodować ZACHWIANIE wroga przy pomocy kilku ulepszonych talentów ze szkół Podżegacza i Straży Przedniej. Magowie są w stanie wykorzystywać ZACHWIANIE przy pomocy ulepszonych zaklęć ze szkół Magii Pierwotnej i Mistycznej, a łotrzykowie – ulepszonych talentów ze szkoły Dwóch Broni.

Magowie mogą sprawić, że wróg stanie się KRUCHY, przy pomocy kilku ulepszonych zaklęć magii Pierwotnej i Żywiołów. Wojownicy są w stanie wykorzystywać KRUCHOŚĆ przy pomocy ulepszonych talentów ze szkoły Broni Dwuręcznej, a łotrzykowie – ulepszonych talentów ze szkoły Łucznictwa.

Łotrzykowie mogą DEZORIENTOWAĆ wrogów przy pomocy pewnych ulepszonych talentów ze szkół Sabotażu, Łajdaka i Łucznictwa. Wojownicy mogą wykorzystywać DEZORIENTACJĘ przy pomocy ulepszonych talentów ze szkoły Miecza i Tarczy, a magowie – przy pomocy ulepszonych zaklęć ze szkoły Ducha.

Jeśli wróg stanie się ofiarą kombinacji międzyklasowej, efekty ZACHWIANIA, KRUCHOŚCI i DEZORIENTACJI znikają. Oznacza to, że dodatkowe efekty tych przypadłości stosują się tylko do czasu ukończenia kombinacji (zob. *Przypadłości*).

PRZYPADŁOŚCI

Liczne talenty, zaklęcia i przedmioty powodują efekty wykraczające poza zwykłe obrażenia. Niektóre z nich są proste, jak na przykład obalenie przeciwnika na ziemię, ale bywają także bardziej złożone, utrzymujące się przez dłuższy czas. Opisano je poniżej. Wszystkie te przypadłości mogą dotknąć wrogów, ale tylko niektóre są groźne dla Twojej drużyny.

KRUCHOŚĆ

Wrogowie, których mag uczyni KRUCHYMI, odnoszą dużo większe obrażenia od wszystkich ataków. Łotrzyk lub wojownik może wykonać kombinację przy pomocy jednego z talentów, które zadają większe obrażenia KRUCHYM celom.

DEZORIENTACJA

Wrogowie ZDEZORIENTOWANI przez łotrzyka mają obniżoną wartość obrony. Wojownik lub mag może wykonać kombinację przy pomocy jednego z talentów, które zadają większe obrażenia ZDEZORIENTOWANYM celom.

ZACHWIANIE

Wrogowie CHWIEJĄCY SIĘ mają obniżone wartości ataku i obrony. Łotrzyk lub wojownik może wykonać kombinację przy pomocy jednego z talentów, które zadają większe obrażenia CHWIEJĄCYM SIĘ celom.

Zamęt

Wróg dotknięty zamętem może zaatakować swych sojuszników lub podjąć inne nieracjonalne decyzje.

Rozproszenie

Efekty rozproszenia usuwają trwałe zaklęcia wroga, co zwykle oznacza wyłączenie używanych przez niego trybów ciągłych. Rozproszenie działa zarówno na magię pomocną dla wrogów, jak i szkodliwą dla sojuszników.

Zniewolenie

Zniewoleni wrogowie będą walczyć po Twojej stronie, póki przypadłość trwa.

Zasłonięcie

Zasłonięci sojusznicy są częściowo skryci przed atakiem wroga. Oznacza to, że o wiele łatwiej jest im uniknąć ciosu.

Uciszenie

Uciszenie nie pozwala dotkniętym nim wrogom używać zaklęć i talentów. Nadal jednak mogą się poruszać i używać zwykłych ataków.

Maskowanie

Maskowanie sprawia, że wrogowie nie są w stanie zauważyć postaci. Efekt maskowania zazwyczaj znika, jeśli zamaskowana postać podejmie jakąkolwiek czynność oprócz poruszania się. Zamaskowane postaci wciąż mogą zostać trafione atakami, które działają na cały obszar. Jeśli zamaskowany wróg otrzyma obrażenia, traci efekt maskowania.

Ogłuszenie/Uśpienie/Odrzucenie/Powalenie/Paraliż/Przyszpilenie

Te przypadłości uniemożliwiają biorącemu w walce podejmowanie jakichkolwiek czynności. Powodują także anulowanie czynności aktualnie wykonywanych. Różnią się jednak efektami wizualnymi. Ogłuszony wróg zapomina też, który cel atakuje; gdy ogłuszenie dobiega końca, wybiera nowy cel (często ten sam, co przedtem). Uśpieni wrogowie budzą się, gdy otrzymują dalsze obrażenia.

TAKTYKA

Gdy opanujesz już podstawy walki, będziesz gotów do tego, by skorzystać z taktyk bojowych, dzięki którym członkowie Twojej drużyny zaczną ze sobą skutecznie współpracować, bez potrzeby nieustannego wskazywania im, co mają robić. Choć na początku ekran taktyki może wydawać się skomplikowany, funkcjonuje wedle jednej prostej zasady: jeśli pierwszy warunek po lewej stronie ekranu zostanie spełniony, wykonana zostaje powiązana z nim czynność z prawej strony ekranu; jeśli zaś warunek nie jest spełniony, przechodzimy do następnego. Aktualnie wybraną postać musisz kontrolować bezpośrednio, ale pozostali członkowie Twojej drużyny będą postępować wedle taktyk, jakie im wyznaczysz.

Zachowanie

Menu zachowań, znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu taktyki, kontroluje ogólne zachowanie postaci podczas walki; decyduje o tym, kiedy postać atakuje, jak daleko od przeciwnika się trzyma, kiedy ma go ścigać, kiedy przełącza się pomiędzy bronią dystansową a bronią do walki wręcz. Ogólnie rzecz biorąc, zachowania to ogólne reakcje na rozwój sytuacji, podczas gdy taktyki to konkretne czynności.

Schematy

Gdy twoja postać uczy się nowych zaklęć i talentów, gotowe szablony (takie jak Obrońca czy Uzdrowiciel) automatycznie zapełniają się kolejnymi warunkami oraz przypisanymi do nich czynnościami. Na przykład, szablon Uzdrowiciel może być z początku pusty w przypadku Bethany, ale zacznie się zapełniać, gdy nauczy się ona zaklęcia uzdrawiającego. Wybierz gotowe ustawienia taktyki, które odpowiadają czynnościom, jakie ma podjąć według Ciebie postać. Im więcej podobnych zdolności nauczy się postać, tym więcej taktyk pojawi się w dostępnych dla niej szablonach.

Własne taktyki

Możesz także tworzyć własne szablony, modyfikując gotowe zestawy lub tworząc swoje własne.

Powiedzmy, że chcesz dodać nową taktykę, która każe Bethany rzucić Kulę Ognia, kiedy ujrzy ona kilku wrogów skupionych na małym obszarze. Najpierw przełącz na Bethany, a następnie kliknij okienko warunku po lewej stronie ekranu. W menu, które się pojawi, musisz najpierw wybrać cel lub cele. W tym wypadku staramy się usmażyć paru wrogów, więc wybierz PRZECIWNIK. Otworzy się kolejne menu; wybierz SKUPISKO, a następnie W SKUPISKU Z CO NAJMNIEJ 2 WROGAMI. To był pierwszy warunek: za każdym razem, gdy trzy wrogie istoty (cel plus dwie inne istoty w jego pobliżu) będą blisko siebie, gra zauważy ten warunek i wykona związaną z nim czynność.

Teraz musimy wybrać czynność, która ma zostać wykonana. Kliknij okienko na prawo od stworzonego przed chwilą warunku. Wybierz UŻYJ ZDOLNOŚCI, a następnie KULA OGNIA.

To wszystko! Taktyki zawsze poddawane są ocenie od góry do dołu, więc sprawy niecierpiące zwłoki, takie jak leczenie, powinny znajdować się na szczycie listy. Poszczególne taktyki możesz przesuwać w górę i w dół listy, klikając znajdujące się przed nimi numery i przeciągając je w inne miejsce. Możesz także wyłączyć wybraną taktykę, klikając symbol zaznaczenia obok numeru.

Taktyki są szczególnie skuteczne, gdy umożliwiają członkom drużyny udzielanie sobie wzajemnie wsparcia. Na przykład jeśli do Twojej drużyny należy Bethany, która zna zaklęcia uzdrawiające, możesz polecić jej, aby monitorowała poziom żywotności wszystkich członków drużyny i leczyła tych, którzy znajdą się w potrzebie. Ponieważ magowie słabo radzą sobie w walce wręcz, możesz polecić wojownikowi, aby zawsze atakował przeciwników, którzy wezmą na cel maga (Przeciwnik > Atakuje członka drużyny > Atakuje Bethany).

Wraz z kolejnymi awansami postaci zyskują więcej miejsc na ekranie taktycznym, co pozwala Ci układać bardziej skomplikowane plany bitwy.

PRZEDMIOTY

W *Dragon Age II* istnieją setki przedmiotów należących do pięciu głównych grup – części ekwipunku, jak broń, pancerze i akcesoria, przedmioty jednorazowego lub wielokrotnego użytku (np. mikstury lecznicze), runy służące do zaklinania broni i zbroi, przedmioty rzemieślnicze w rodzaju surowców i receptur oraz przedmioty związane z fabułą (na przykład klucze lub podarunki dla członków drużyny).

EKWIPUNEK

W ekwipunku znajdują się wszystkie przedmioty nadające się do użycia, które kupujesz, znajdujesz lub tworzysz. (Receptury i surowce konieczne do tworzenia przedmiotów znajdują się jednak na ekranie rzemiosła i nie pojawiają się w ekwipunku.)

Aby obejrzeć przedmiot, najedź na niego myszką w ekwipunku. Na ekranie pojawi się opis cech przedmiotu, których znaczenie wyjaśniono na stronach niniejszej instrukcji. Jeśli postać używa już przedmiotu tego samego typu, zostanie wyświetlone porównanie obu przedmiotów.

Aby wyposażyć się w przedmiot, przeciągnij go na odpowiednie miejsce obok postaci. Możesz też to zrobić, dwukrotnie klikając dany przedmiot. Aby użyć przedmiotu jednorazowego, kliknij go dwukrotnie. Nadające się do użycia przedmioty możesz także przeciągnąć na pasek szybkiego dostępu, a następnie korzystać z nich podobnie do zaklęć czy talentów.

Gwiazdki

Przy każdej broni, części pancerza lub innym przedmiocie, który możesz założyć, wyświetli się od jednej do pięciu gwiazdek. Stanowią one przybliżoną ocenę użyteczności przedmiotu dla postaci danej klasy i poziomu. Dwie gwiazdki oznaczają przeciętny przedmiot dla danego poziomu. Wraz z awansem postaci ilość gwiazdek przy przedmiocie będzie się zmniejszać – to znak, że czas poszukać nowego, lepszego modelu.

Pojemność

Możesz przenosić ograniczoną liczbę przedmiotów. Gdy ekwipunek się zapełni, część przedmiotów trzeba będzie sprzedać lub zniszczyć. Aby zwiększyć ilość dostępnego miejsca w ekwipunku, kup plecak.

Śmieci

Gdy uznasz, że któryś przedmiot do niczego Ci się nie przyda, kliknij go prawym przyciskiem i wybierz PRZENIEŚ DO ŚMIECI. Niektóre przedmioty, z których nie możesz skorzystać, ale które są wartościowe, są przenoszone do zakładki śmieci natychmiast po ich zdobyciu. Śmieci zajmują miejsce w plecaku tak samo, jak inne przedmioty, ale kiedy odwiedzisz sklep, możesz je sprzedać wszystkie za jednym zamachem. Możesz także niszczyć przedmioty, aby zwolnić miejsce w ekwipunku, klikając je prawym przyciskiem i wybierając opcję ZNISZCZ.

POJEMNIKI/ŁUPY

Gdy znajdujący się w świecie gry obiekt lub ciało zabitego przeciwnika lśni, oznacza to, że zawiera przedmiot, który możesz podnieść, zakładając oczywiście, że obiekt ten jesteś w stanie otworzyć i masz dość miejsca w swoim ekwipunku. Drzwi i skrzynie, na które natkniesz się podczas gry, często będą zamknięte. Aby otworzyć zamek, będziesz potrzebować klucza – który może w ogóle nie istnieć – albo pomocy łotrzyka, potrafiącego sprawnie operować wytrychem. Każdy łotrzyk potrafi otwierać proste zamki, ale bardziej złożone mechanizmy wymagają wyższego sprytu. Łotrzykowie uczą się otwierać bardziej skomplikowane zamki, gdy ich spryt osiąga wartość 20, 30 i 40.

ZESTAWY PRZEDMIOTÓW

Pewne kombinacje przedmiotów z jednego zestawu – zwykle mające podobne nazwy – dają dodatkową premię, jeśli używasz ich równocześnie. Kiedy otrzymujesz premię od zestawu, na ekranie umiejętności postaci pojawia się dodatkowa umiejętność bierna. Jeśli znajdziesz dwa kompletne zestawy, które można nosić jednocześnie, związane z nimi premie się zsumują.

MOCE PRZEDMIOTÓW

Wyposażenie może podnosić (bądź obniżać) poziom statystyk postaci. W opisie przedmiotu efekty pozytywne oznaczone są kolorem zielonym, a negatywne kolorem czerwonym. Te premie lub kary wchodzą w życie, gdy przedmiot zostanie założony.

ULEPSZENIA PANCERZA TOWARZYSZY

Choć kompani z drużyny sami wybierają sobie ubiór, możesz na kilka sposobów ulepszyć ich pancerze lub szaty. Kiedy znajdziesz jedno z takich ulepszeń, odpowiedni towarzysz automatycznie zacznie go używać. Jeśli później zerkniesz na ich pancerz w ekwipunku, ulepszenie będzie na nim zaznaczone na zielono.

RUNY

Broń i pancerze wysokiej jakości można ulepszać, grawerując na nich runy wykonane z lyrium przy pomocy aparatu do zaklinania. Rzadko zdarza się znaleźć gotowe runy, ale zręczni rzemieślnicy mogą je dla ciebie stworzyć. Kiedy runa zostanie wygrawerowana, jej własności są dodawane do przedmiotu i nie da się jej usunąć. Można na jej miejsce wstawić inną runę, ale wtedy ta pierwsza ulegnie zniszczeniu. Skuteczność runy zależy od jakości broni lub pancerza, na którym zostanie ona wygrawerowana, więc zachowaj najlepsze runy na najlepszy sprzęt.

RZEMIOSŁO

Zdolni rzemieślnicy nieustannie szukają nowych odmian używanych przez siebie surowców. Jeśli Hawke odnajdzie podczas swych podróży złoża surowców, wraz z jakimś przepisem, który opisuje sposób korzystania z nich, rzemieślnicy z radością przygotują dlań nowe przedmioty – napoje, trucizny, bomby lub runy. Nie za darmo, oczywiście. Po spotkaniu odpowiedniego rzemieślnika Hawke może też zamawiać przedmioty danego typu ze swojego domu.

Po odnalezieniu złoża zadanie pozyskiwania z niego surowców spada na rzemieślników, a co za tym idzie, złoże takie nie wyczerpuje się. Pamiętaj jednak, że jeśli Hawke nie odkryje pewnej odmiany surowca, na pewno zrobi to ktoś inny. Wraz z upływem lat przegapione złoża surowców znikają.

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

Aktualizacja oprogramowania Macintosh

Starsze wersje oprogramowania systemu MacOS X mogą spowodować problemy z wydajnością gry. Aby upewnić się, że posiadasz najnowszą wersję systemu MacOS X, wybierz opcję „Aktualizacja oprogramowania…“ z menu Apple i postępuj zgodnie ze wskazówkami w celu zaktualizowania systemu.

Problemy podczas gry

- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej: Jeśli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę **www.nvidia.pl**, aby pobrać sterowniki. Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę **www.ati.amd.com**, aby pobrać sterowniki.
- Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę **www.microsoft.com** i pobrać najnowszą wersję bibliotek DirectX.

Ogólne wskazówki przy rozwiązywaniu problemów

- Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer“ i wybierz autoodtwarzanie.
- Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto w pliku *pomocy EA* znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

W przypadku systemu Windows Vista lub Windows 7: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikonę gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję **Centrum pomocy produktów EA** w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu optycznego.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer“ na pulpicie (w przypadku systemu Windows XP konieczne może być kliknięcie przycisku **Start**, a następnie ikony „Mój komputer“).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz“.
4. Otwórz plik **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Aby otworzyć plik EA Help na komputerach Macintosh:

1. Włóż płytę z grą do napędu DVD-ROM.
2. Kliknij ikonę programu Finder.
3. Otwórz nowe okno programu Finder wybierając opcję „Nowe okno Findera“ w menu Plik.
4. Kliknij ikonę płyty z grą w oknie Findera.
5. Otwórz plik **Support > Electronic Arts Technical Support.html**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku pomocy EA wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

http://pomoc.ea.pl

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00–17:00).

E-mail: pomoc_techniczna@ea.com

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry itp.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom**… i wpisz dxdiag. Kliknij OK, a następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE… i zapisz raport na pulpicie Windows.

AUTORZY

BIOWARE

Kierownictwo produkcji *Dragon Age II*

Producent wykonawczy i kierownik projektu: Mark Darrah

Główny projektant: Mike Laidlaw

Kierownik artystyczny: Matthew Goldman

Dyrektor techniczny: Jacques Lebrun

Dyrektor ds. rozwoju projektu: Alain Baxter

Dyrektor ds. rozwoju technicznego: Adriana Lopez

Kierownik ds. kontroli jakości: Nathan Frederick

Producent funkcji sieciowych: Fernando Melo

Dyrektor ds. rozwoju serii: Benoit Houle

Grafika i animacja

Grafika postaci: Shane Hawco (kierownik), Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna

Animatorzy sekwencji filmowych: Greg Lidstone (kierownik), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt

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

Graficy środowiska: Ben McGrath (kierownik), Sheila Nash (kierownik techniczny), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott

Grafika interfejsu: Warren Heise (kierownik), Tyler Lee

Animacje w grze: Clove Roy (kieownik), Julio Alas, Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos

Animatorzy techniczni: Charles Looker (kierownik), Kevin Ng, Steve Runham

Graficy techniczni: Geordie Moffatt (kierownik), Yunus „Light" Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak

Grafika efektów wizualnych: Alim Chaarani (kierownik), Jacky Xuan

Dodatkowa grafika i animacja: Joy Ang, Heathe 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

Dźwięk, lokalizacja oraz podwykonawcy

Opracowanie dźwiękowe: Michael Kent (kierownik kreatywny), Jeremie Voillot (kierownik techniczny), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey

Producent/reżyser dubbingu: Caroline Livingstone

Producent zewnętrzny: John Campbell

Zastępcy producentów zewnętrznych: Susanne Hunka, Steve Lam

Lokalizacja – producent: Jenny McKearney

Kierownik projektu lokalizacji: Jason Barlow

Asystent kierownika projektu lokalizacji: Melanie Faulknor

Konsultant ds. lokalizacji: Fausto Ceccarelli

Kontrola jakości nagrań: James Hamilton

Projekt

Projektanci sekwencji filmowych: Jonathan Perry (kierownik), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie

Projektanci rozgrywki: Peter Thomas (kierownik), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma

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

Projektanci produkcji: Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan

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

Redaktorzy: Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes

Dodatkowy projekt: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Produkcja

Producenci/Kierownicy projektu: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge

Dodatkowa produkcja: Randy Hildebrand

Programowanie

Programiści dźwięku: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

Programiści grafiki: Andreas Papathanasis (kierownik), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex

Programiści lokalizacji: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programiści: Derek Beland (główny architekt), Gavin Burt (kierownik ds. rozgrywki), 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 (początkowy dyrektor techniczny)

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

Dodatkowe programowanie: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Kontrola jakości

Analitycy: Dieter Goetzinger (kierownik techniczny), Edward Pollard (kierownik zewnętrzny), Mark Ramsden (kierownik ds. projektu), William Brewer (kierownik ds. zgodności), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

Programiści KJ: Alex Lucas (kierownik), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Testerzy stażyści: 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, Isaac35Matichuk, Cody Ouimet, Corey Owens, Lee Panas, Celeste Phillips, Steven Rideout, Tim Rideout, Joël Roy, Varden Schwake, Emil Sofroniev, Colin Steedman, Devon Wetheral, Nathan Willis

Dodatkowa KJ: 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

Światowy dyrektor ds. marketingu: David S. Silverman

Starszy dyrektor ds. marektingu, Europa: Maria Sayans

Reklamy: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

Usługi sieciowe: Derek Larke (menadżer), Jeff Marvin, Jesse Reid, Jeff Rousell, „Evil" Chris Priestly, Victor Wachter

Zarządzanie produkcją: Randall Bishop

Public Relations: Andrew Wong (menadżer), Cindy Lum

Wideo: Neel Upadhye

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

Kierownictwo studia, BioWare Edmonton

Główny dyrektor studia i wiceprezes, Electronic Arts: Aaryn Flynn

Starszy dyrektor ds. rozwoju kreatywnego: Alistair McNally

Starszy dyrektor ds. operacji biznesowych: Shauna Perry

Starszy dyrektor finansowy: Kevin Gunderman

Starszy dyrektor operacyjny: Vince Waldon

Starszy dyrektor ds. rozwoju i planowania biznesowego: Richard Iwaniuk

Kierownik działu zasobów ludzkich: Mark Kluchky

Dyrektor ds. programowania: Daniel Martin

Kierownik działu kontroli jakości: Tulay Tetiker

Współdyrektor ds. produkcji: Duane Webb

Asystent dyrektora artystycznego oraz animacji: Dean Andersen

Asystent dyrektora ds. projektowania: Preston Watamaniuk

Asystent dyrektora ds. systemów informatycznych: Lee Evanochko

Starszy kierownik ds. planowania i rozwoju produktu: Chris Bain

Asystentki zarządu: Teresa Meester, Greta Melinchuk

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

Kierownicy finansowi: David Conway, Vanessa Potter

Dział kadr: 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)

Systemy informatyczne oraz zaplecze techniczne

Pomoc przy aplikacjach: Julian Karst (kierownik), Chris Hoban, Robert McKenna

Pomoc sprzętowa: Dave McGruther (kierownik), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

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

Obiekty: Dean Crowell (kierownik), Kelly Wambold

Dodatkowe systemy informatyczne: Hanne Bjornstad

Specjalne podziękowania

Jessica Chobot, Tom Cipolla (Starszy wiceprezes, EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (Starszy wiceprezes, EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (Wiceprezes, EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (Wiceprezes zarządu, EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, oraz dla pozostałych zespołów BioWare w Edmonton, Austin, Montrealu, Fairfax i Galway, a także dla pozostałych zespołów EAGL oraz EA. Dziękujemy naszym rodzinom za wsparcie!

OBSADA

Hawke: Jo Wyatt, Nicholas Boulton

Anders: Adam Howden

Avelina: Joanna Roth

Bethany: Rebekah Staton

Carver: Nico Lennon

Fenris: Gideon Emery

Izabela: Victoria Kruger

Meredith: Jean Gilpin

Merrill: Eve Myles

Varrik: Brian Bloom

Dodatkowe głosy: 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

Zarząd grupy BioWare

Współzałożyciel, BioWare/Główny dyrektor grupy, grupa BioWare/Starszy wiceprezes, EA: Ray Muzyka

Współzałożyciel, BioWare/Główny dyrektor, BioWare Austin/Starszy wiceprezes, EA: Greg Zeschuk

Dyrektor operacyjny grupy, grupa BioWare/ Wiceprezes, EA: Rob Denton

Dyrektor ds. marketingu grupy, grupa BioWare/ Wiceprezes, EA: Patrick Buechner

Kierownictwo korporacyjne

Dyrektor generalny: John Riccitiello

Główny dyrektor operacyjny: John Schappert

Główny dyrektor finansowy i wiceprezes zarządu: Eric Brown

Wiceprezes zarządu, dział spraw biznesowych i prawnych: Joel Linzner

Wiceprezes zarządu, dział zasobów ludzkich: Gabrielle Toledano

Wiceprezes ds. komunikacji wewnątrzkorporacyjnej: Jeff Brown

Kierownictwo marki EA Games

Prezes: Frank Gibeau

Główny dyrektor operacyjny i starszy wiceprezes: Bryan Neider

Główny dyrektor finansowy i wiceprezes: Mike Williams

Główny dyrektor ds. przychodów i wiceprezes zarządu: Jeff Karp

Główny dyrektor techniczny i wiceprezes: David O'Connor

Starszy wiceprezes, dział zasobów ludzkich: Mala Singh

Wiceprezes, Public Relations: Tammy Schachter

Lokalizacja

Międzynarodowi kierownicy projektu: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

Inżynierowie: Antonio Moya (kierownik projektu), Pedro Alfageme Langdon (kierownik ds. udźwiękowienia), Danilo „Warrior" Guerrero (kierownik techniczny), Juan Serrano Yuste (zastępca kierownika technicznego), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez, Adolfo Fernández García

Koordynacja: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner

Mastering: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Nagrania: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

Testowanie lokalizacji: Hugo Rivalland (kierownik projektu), Philippe „Ollas" Charel (kierownik), Hélène Hiére (kierownik), Jordi Gallopin (kierownik wersji francuskiej), Robert Lévai (kierownik wersji niemieckiej), Cristian de Frassine (kierownik wersji włoskiej), Lukasz Srodka (kierownik wersji polskiej), Oleksandr Lebid (kierownik wersji rosyjskiej), Iñigo Luzuriaga (kierownik wersji hiszpańskiej), 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 (kierownik zespołu DTP, Europa), Katharina Mayer, Eva Heilmann, Sebastian Hack

Przechwytywanie ruchu

Dyrektor studia: David Pierce
Reżyser postprodukcji: Mike Harrison
Kierownik produkcji: Brad Oleksy
Nadzór nad sekwencjami filmowymi: Ryan Hietanen
Produkcja: Blair Leckie (kierownik), Dave Raposo (kierownik), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood
Systemy: Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

Sieć

Producent sieciowy: Adam Butterfoss
Inżynier operacyjny: Michael Sop
Menadżer produktu: Dan Windrem
Dyrektor ds. rozwoju: Vikash Shah
Opracowanie usługi EA Access: Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri, Alex Pomeranz
Testerzy EA Access: Neil Diaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint, Jeffery Miller

Kontrola jakości

EA Canada: Matthew McGillivray (kierownik), 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

PARTNERZY ZEWNĘTRZNI

Grafika i animacja

Grafika postaci/środowiska: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.
Zwiastun gry: Digic Pictures

Dźwięk i lokalizacja

Ewaluacja geopolityczna: Englobe Inc.
Muzyka: Inon Zur
Wykonawcy muzyki: Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet
Produkcja i nagrania muzyki: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor
Tłumaczenia: Albion Localisations (Polska), Robert Böck (Niemcy), ExeQuo (Francja), ITI Ltd. (Rosja), Synthesis International S.r.l. (Włochy i Hiszpania), Florian Vanino (Niemcy)
Reżyseria nagrań: Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain
Postprodukcja dialogów: Wave Generation (Montreal), Wolf Willow Sound (Edmonton)
Nagrania dialogów: Anakan GmbH (Niemcy), ExeQuo (Francja), Pomann Sound (Nowy Jork), Rec Games Sonido (Madryt), Side UK (Londyn), Studiopolis (Los Angeles), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programowanie

Optymalizacja platform: Mesopotamia Software Inc.
Badania nad renderingiem w czasie rzeczywistym: Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

TransGaming, Inc.

Producent wykonawczy: Daniel Posner
Producent: Blair Yakimovich
Programiści: Mark Adams (dyrektor ds. badań i rozwoju), Roman Kliotzkin (kierownik ds. portu gry), James Helferty (kierownik graficzny), Daniel Koch (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
Testerzy kontroli jakości: Regan Chan, Scott Guy, Max Kiiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar
Opracowanie i obsługa witryny sieciowej: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy
Marketing: Nina Bascos, Richard Yum
Administracja: Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta
Technologie informatyczne: Paul Nesbit, Lisa Seelye
Prezes i główny dyrektor wykonawczy: Vikas Gupta
Sekretarz i główny dyrektor finansowy: Dennis Ensing
Założyciel i główny dyrektor ds. technologii: Gavriel State
Wiceprezes ds. marketingu korporacyjnego i rozwoju biznesowego: Paul Nowosad

„I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* – Varric's Theme)"
Wykonawca: Florence and the Machine
Produkcja: Inon Zur oraz Steve Schnur
Miksowanie: Jack Joseph Puig
Mastering: Bernie Grundman
Autor: Florence Welch
Wydawca: Goldzeal/Universal Polygram Int'l (ASCAP)
Wykorzystano dzięki uprzejmości Island Records na licencji Universal Music Enterprises

GWARANCJA

UWAGA: poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania przez 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do Electronic Arts Polska, ul. Iłżecka 26, 02-135 Warszawa. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

© 2011 Electronic Arts Inc. EA oraz logo EA są znakami towarowymi firmy Electronic Arts Inc. BioWare, logo BioWare oraz *Dragon Age* są znakami towarowymi firmy EA International (Studio and Publishing) Ltd. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli. Fragmenty oprogramowania zawarte na licencji © 2011 Scaleform Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Fragmenty kodu © 2002–2011 NVIDIA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wykorzystuje Wwise. © 2006–2011 Audiokinetic, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra wykorzystuje technologię Bink Video. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.

Ta gra wykorzystuje technologię Cider firmy TranGaming Inc.

Cider™ objęty jest prawami autorskimi © 2000–2011 TransGaming Inc.

Konwersja na komputery Macintosh autorstwa TransGaming Inc.

Komponenty Cider C/C++ (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll i msvcp90.dll) zawierają część komponentów Visual C++ 6.0 oraz fragmenty bibliotek Dinkum Compleat C/C++. Komponenty Visual C++ 6.0 objęte są prawami autorskimi © 1999 Microsoft Corp. Komponenty Dinkumware objęte są prawami autorskimi © 1989–2006 P.J. Plauger oraz Dinkumware Ltd. Komponenty

Cider MFC & ATL (MFC42.dll, MFC71.dll) zawierają komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL. Komponenty Visual C++ 6.0 MFC & ATL objęte są prawami autorskimi © 1992–1999 Microsoft Corp.

Cider zawiera bibliotekę libpng, Copyright © 1995–2004 autorzy projektu libpng (pełną listę można znaleźć na witrynie http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt).

To oprogramowanie jest oparte częściowo na pracy niezależnej grupy JPEG. Cider zawiera bibliotekę libjpeg, copyright © 1991–1998, Thomas G. Lane. Cider wykorzystuje zestaw narzędziowy NVIDIA's Cg, Copyright © 2002–2008, NVIDIA Corporation.

Cider zawiera dmalloc, Copyright © 2001–2006 Wolfram Gloger

Cider zawiera CSRI malloc, Copyright © 1988, 1989, 1993 University of Toronto

Cider zawiera The Better String Library (bstring) Copyright © 2002–2006 Paul Hsieh

Cider zawiera Unshield, Copyright © 2003 David Eriksson

Fragmenty tego oprogramowania objęte są prawem autorskim © 2006, Industrial Light & Magic, oddziału firmy Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Wykorzystane fragmenty objęte są prawami autorskimi wskazanych osób/instytucji.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

iniParser Portions Copyright © 2000 Nicolas Devillard, wykorzystano na mocy licencji MIT umieszczonej poniżej.

Część tego oprogramowania objęta jest prawami autorskimi © 1996–2010 The FreeType Project (www.freetype.org). Wszystkie prawa zastrzeżone.

Część tego oprogramowania objęta jest prawami autorskimi © 2006 Simon Brown i współtwórcy projektu Squish (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). Wszystkie prawa zastrzeżone.

Komponent Cider libquartz.dylib zawiera fragmenty modułu ffmpeg, Copyright © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.

Cider jest dystrybuowany na podstawie warunków Licencji Technologii Cider umieszczonych poniżej.

Fragmenty programu Cider objęte sa prawami autorskimi © 2002–2006 twórców projektu ReWind (pełną listę można znaleźć pod adresem

http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind). Komponenty ReWind są dostępne na mocy licencji ReWind umieszczonej poniżej.

Fragmenty programu Cider objęte sa prawami autorskimi © 1993–2010 twórców projektu Wine (pełną listę można znaleźć pod adresem http://source.winehq.org/source/AUTHORS). Komponenty Wine są dostępne na podstawie Mniejszej Powszechnej Licencji Publicznej GNU (LGPL) znajdującej się poniżej.

Kod źródłowy do komponentów LGPL jest dostępny pod adresem: http://transgaming.org/cvs/

Pozostałe komponenty Cider dostępne na stronie http://transgaming.org/cvs/ są licencjonowane osobno, na podstawie warunków opisanych w dołączonych do nich plikach LICENCYJNYCH.