DRAGON AGE™ II
BIOWARE™
EA™

EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényhatásokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamot sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiknek a videojátékokkal való időtöltését! Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, AZONNAL függessze fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

Óvintézkedések a használat közben:

- Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10–15 percet!

TARTALOM

- A JÁTÉK TELEPÍTÉSE 2
- JÁTÉKMENET 3
- TELJES IRÁNYÍTÁS 3
- FŐMENÜ 5
- BEVEZETŐ 5
- HAWKE LÉTREHOZÁSA 6
- ESEMÉNYIMPORT A *DRAGON AGE™: VÉRVONALAKBÓL* 7
- PÁRBESZÉDEK 8
- TÁRSAK (COMPANIONS) 10
- KARAKTERFEJLŐDÉS (CHARACTER PROGRESSION) 11
- HARC (COMBAT) 15
- TÁRGYAK (ITEMS) 29
- TELJESÍTMÉNYTIPPEK 32
- TERMÉKTÁMOGATÁS 33
- STÁBLISTA (CREDITS) 35
- GARANCIA 39

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

MEGJEGYZÉS: Rendszerkövetelmények, lásd: www.electronicarts.hu.

Telepítés PC-n (lemez használata esetén):

Helyezd a lemezt a meghajtóba, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

Ha nem jelenik meg automatikusan az Automatikus futtatás menü, manuálisan is elindíthatod a telepítést Windows® 7, Windows® XP vagy Windows Vista® alatt, ha megnyitod a **Start > Futtatás** programot, a szövegdobozba beírod a **D:\AutoRun.exe** parancsot, majd az OK gombra kattintasz. (Ha nem a „D:“ a CD/DVD-ROM meghajtód, értelemszerűen a helyes betűt kell megadnod.)

A telepítést követően a játék Autorun menüjéből, illetve a **START** menüből indíthatod el az alkalmazást.

Telepítés PC-n (EA Store használata esetén):

MEGJEGYZÉS: Ha további információra van szükséged az EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a www.eastore.ea.com honlapra, és kattints a MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (további információk a közvetlen letöltésről) pontra!

Ha a játékot letöltötted az EA Download Manager segítségével, kattints a telepítés ikonjára, és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

A játék (telepítés után) közvetlenül az EA Download Manager segítségével indítható el.

MEGJEGYZÉS: Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod azt telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az EA Download Managert, majd miután elindítottad, jelentkezz be az EA fiókoddal! Válaszd ki a megjelenő listából a kívánt játékot, és kattints a start (kezdés) gombra a letöltéshez!

Telepítés Macintosh-on:

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba! Az asztalon felbukkan a játékot jelző DVD ikon. Kattints duplán az ikonon, hogy elindítsd a játék indítómenüjét!
2. Válaszd ki a játék telepítő ikonját az indítómenü alján, hogy megnyisd a telepítő menüt!
3. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat a telepítés befejezéséhez!

Telepítés PC-n vagy Macintosh-on (online viszonteladóktól származó termék esetén):

Ha információra van szükséged arról, hogyan telepítsd a játékot vagy hogyan szerezhetsz belőle másik példányt, lépj kapcsolatba a viszonteladóval, akitől a terméket vásároltad!

WWW.DRAGONAGE.COM

JÁTÉKMENET

A játék megkezdése:

PC esetén:

Windows Vista vagy Windows 7 esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Games** (Játékok) menü, a Windows korábbi változatai esetén ez **Start > Programs** (Programok) vagy **All Programs** (Minden program) menü.

MEGJEGYZÉS: Klasszikus Start menüvel használt Windows Vista esetén a játékok helye: **Start > Programok > Játékok > Játéktallózó menü**.

Macintosh esetén:

Nyiss meg egy Finder ablakot, válaszd az ‘Applications’ menüt, és kattints duplán a játék ikonján!

TELJES IRÁNYÍTÁS

A kamera közelítése-távolítása az egérgörgővel történik. Nyomva tartott jobb egérgombbal forgathatod a kamerát.

A legtöbb cselekvést a jobb egérgomb megnyomásával hajthatod végre. Ha a jobb egérgombbal tárgyra kattintasz, a választott karakter végrehajtja a vonatkozó cselekvést: támad, beszédbe elegyedik, kifosztja a hullát, kinyitja az ajtót, meghúzza a kart, és így tovább. Ha a jobb egérgombbal a terep egy pontjára kattintasz, karaktered arrafelé indul – nem muszáj tehát a billentyűzetet használnod.

Ha a gyorsmenüre kattintva vagy az adott funkcióhoz rendelt számbillentyű megnyomásával kiválasztasz egy varázslatot vagy képességet, melynek célpontja van, a bal egérgombbal kell a célpontra kattintanod. A jobb kattintás törli a varázslatot vagy képességet. Bal kattintással választhatod ki az irányítandó csapattagot is. Több karakter egyidejű irányításához tartsd nyomva a bal gombot, és húzz keretet köréjük.

ÁLTALÁNOS IRÁNYÍTÁS	
Gyorsmentés	F5
Gyorstöltés	F9
Objektumok kijelölése	TAB
Kezelőfelület elrejtése	V
Képernyőfelvétel készítése	Print Screen
Karakter	C
Napló	J
Eszköztár	I
Képességek	P
Térkép	M
Taktika	\
Szünet menü (Pause menu)	ESC

MOZGÁS/KAMERA	
Futás előre	W
Kameraforgatás balra	A
Futás hátra	S
Kameraforgatás jobbra	D
Futás balra	Q
Futás jobbra	E
Kameraforgatás fel	HOME
Kameraforgatás le	END
Ráközelítés (Zoom in)	**Page Down** (vagy görgő előre)
Eltávolodás (Zoom out)	**Page Up** (vagy görgő hátra)
Futás/gyaloglás váltó	/ (num bill)

HARC	
Szünet	SZÓKÖZ
Legközelebbi ellenfél támadása	R
Gyorsmenü képesség használata	1-0
Gyors gyógyítás	-
Gyors mana/állóképesség	=
Csapat mozgatás/leállítás	H
Teljes csapat kiválasztása	CTRL + A
Egy karakter kiválasztása	F1-F4
Több karakter kiválasztása	SHIFT + F1-F4

FŐMENÜ

A főmenü funkcióinak többsége magától értetődik. A játék megkezdéséhez válaszd az ÚJ JÁTÉK (NEW GAME); a megkezdett játék folytatásához a FOLYTATÁS (RESUME), a legutóbbi mentett állás behívásához a BETÖLTÉS (LOAD GAME) gombot.

A kevésbé kézenfekvő opciók pedig:

BEJELENTKEZÉS A *DRAGON AGE*™ SZERVEREIRE (SIGN IN TO DRAGON AGE™ SERVERS)

Itt bejelentkezhetsz EA fiókodba (vagy létrehozhatsz egy újat), hogy nyomon követhesd eredményeidet és profilodat a http://social.bioware.com oldalon. A bejelentkezéskor feltöltendő adatokat a Fiók opciók (Account Options) képernyőn választhatod ki.

LETÖLTHETŐ TARTALOM (DOWNLOADABLE CONTENT)

Itt jelennek meg az új – ingyenes vagy megvásárolható – *Dragon Age™ II* tartalmak, és itt kezelheted a korábban letöltött tartalmakat is.

A JÁTÉK A VÉGFELHASZNÁLÓI LICENCSZERZŐDÉS ELFOGADÁSÁHOZ KÖTÖTT. AZ ONLINE TARTALMAK/SZOLGÁLTATÁSOK ELÉRÉSÉHEZ EA FIÓK, A MELLÉKELT, EGYSZER HASZNÁLATOS SOROZATSZÁMMAL VALÓ REGISZTRÁCIÓ SZÜKSÉGES. A SOROZATSZÁM FELHASZNÁLÁS UTÁN ÁT NEM RUHÁZHATÓ. AZ EA ONLINE ADATVÉDELMI ELVEI ÉS FELHASZNÁLÁSI FELTÉTELEI: WWW.EA.COM. AZ EA FIÓK REGISZTRÁCIÓJÁNAK FELTÉTELE A BETÖLTÖTT 13. ÉLETÉV. AZ EA TOVÁBBI INGYENES TARTALMAKAT ÉS/VAGY FRISSÍTÉSEKET BIZTOSÍTHAT, AMENNYIBEN ÉS AMIKOR AZOK ELÉRHETŐVÉ VÁLNAK. AZ EA AZ ALÁBBI HONLAPON KÖZZÉTETT TÁJÉKOZTATÁS UTÁN 30 NAPPAL MEGSZÜNTETHETI AZ ONLINE SZOLGÁLTATÁSOKAT: HTTP: //WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

BEVEZETŐ

A *Dragon Age II* a Hawke família egy, az Ötödik Veszedelmet átvészelt tagjának felemelkedését beszéli el; a hősét, aki átformálta Thedas arculatát.

Az írott források meglehetősen ritkák; a nincstelen menekült Kirkwall bajnokává válásának igaz történetét alig néhányan ismerik. A történet nem a jelenben, hanem a messzi múltban játszódik, ezért a mesélő olykor túlzásokba eshet.

HAWKE LÉTREHOZÁSA

Varric, a mesélő, számtalanszor előadta már ezt a történetet. A kép, amit Hawke-ról fest… hogy is fogalmazzunk... nem szükségképp valósághű. A részleteket, mint már jeleztük, kevesen ismerik.

A nagyobb ferdítésekkel viszont még Varric-nek is vigyáznia kell. Nem mondhatja egy nőre, hogy férfi, egy harcosra, hogy mágus... mármint ha elvárja közönségétől, hogy komolyan vegye.

CLASS (OSZTÁLY)

Hawke osztálya határozza meg, milyen képességekre tehet szert a játék során, emellett fontos tényezője harcértékének is. Az osztálya – és persze a neme – alapjaiban határozza meg viszonyát a többi karakterhez.

Harcos (Warrior)

A harcosok remek fegyverforgatók, nehéz helyzetben a csapat sorsa múlik rajtuk. Némelyek kétkezes fegyverükkel több ellenfélre is képesek lesújtani egyszerre. Mások egykezes fegyvert forgatnak, másik kezükben pedig pajzsot tartanak, melynek taglóként is hasznát látják.

Varázsló (Mage)

A mágusok természetfeletti erőknek parancsolnak, és varázslövedékeket röpíthetnek ki botjukból. A mágus sebezhetőbb a közelharcban más karakterosztályoknál, de nagyon komoly sebzést tud okozni, és képes felgyógyítani szövetségeseit, akik védelmezik. Mivel vonzzák a démonokat, akik akár meg is szállhatják őket, a mágusokat Thedas legtöbb államában üldözik vagy szigorúan ellenőrzik.

Szerencsevadász (Rogue)

A szerencsevadászok remek harcosok, akik mindkét kezükben tört forgathatnak, vagy jókora távolságból zúdíthatják az ellenfélre nyilaik záporát. A kiemelt célpontok ártalmatlanná tételében ők a leghatékonyabbak, és csak ők értenek a zárnyitáshoz és a csapdafelfedéshez is.

Osztályok összehasonlítása

	HARCOS (WARRIOR)	VARÁZSLÓ (MAGE)	SZERENCSEVADÁSZ (ROGUE)
Induló tulajdonság bónusz	+3 erő (strength)	+3 mágia (magic)	+3 ügyesség (dexterity)
	+2 egészség (constitution)	+2 akaraterő (willpower)	+2 dörzsöltség (cunning)
	+1 akaraterő	+1 dörzsöltség	+1 akaraterő
Induló képességek/ varázslatok	Markolatgomb csapás (Pommel Strike)	Elmecsapás (Mind Blast)	Miazmás flaska (Miasmic Flask)
Induló életerő	160	100	125
Induló állóképesség/mana	105	160	130
Állóképesség/ mana visszanyerés	Minden öléskor	Állandóan	Minden találatkor

ESEMÉNYIMPORT A *DRAGON AGE™: VÉRVONALAKBÓL*

Pár perccel azután, hogy Varric belekezd történetébe, kihallgatója rákérdez bizonyos részletekre. Vajon tényleg olyan volt Hawke, amilyennek Varric leírta? És hogyan kapcsolódott személye az Ötödik Veszedelemhez, mely addig pusztította Fereldent, míg egy szürke kamarás meg nem ölte a vezérdémont a denerimi erőd tetején?

Ezen a ponton importálhatod mentett állásodat a *Dragon Age™: Vérvonalak* játékból; így Varric elbeszélése minden tekintetben igazodik majd a történelem általad ismert tényeihez. Alternatívaként választhatsz egyet a három előre megírt történetvonal közül, melyek összefoglalják a Vérvonalak cselekményét.

A mentett állás származhat a *Dragon Age: Vérvonalak* játékból, a *Dragon Age: Vérvonalak – Eszmélés* kiegészítőből, illetve a *Golems of Amgarrak* vagy a *Witch Hunt* különálló, letölthető tartalomcsomagokból, tekintet nélkül arra, hogy befejezted-e ezeket vagy sem. Ha nem játszottad végig a korábbi játékot, Varric a legáltalánosabban elfogadott változatnak megfelelően kerekíti ki a *Dragon Age: Vérvonalak* történetét.

PÁRBESZÉDEK

Mikor Hawke a beszélgetések során szóhoz jut, megjelenik egy párbeszéd tárcsa, mely több lehetséges választ is felkínál. Az alternatívák száma rendszerint szorosan összefügg korábban hozott döntéseiddel.

A szövegek, amiket ilyenkor látsz, csupán tartalmi összefoglalói annak, amit Hawke élőben mondani fog. A lehetőségek mindegyikéhez tartozik egy ikon a tárcsa közepén – ez mutatja, milyen típusú az adott megnyilvánulás, és milyen érzelmi töltés kapcsolódik hozzá.

IKONOK

Azt jelzi, hogy Hawke különösen segítőkész és udvarias lesz.

Azt jelzi, hogy Hawke igyekszik kimért és megfontolt maradni.

Azt jelzi, hogy Hawke fanyar, humoros vagy csipkelődő lesz.

Azt jelzi, hogy Hawke a kedvességével szándékszik hódítani.

Azt jelzi, hogy Hawke szóban vagy tettben agresszióra hajlik.

Azt jelzi, hogy Hawke nyers és szókimondó lesz.

Azt jelzi, hogy Hawke harcot provokál majd, esetleg meg is üt/öl valakit a szóváltás során.

Azt jelzi, hogy Hawke inkább egy társának adja majd át a szót.

Azt jelzi, hogy Hawke flörtölni vagy romantikázni készül.

Azt jelzi, hogy Hawke végleges szakítást vagy elutasítást fontolgat.

Azt jelzi, hogy Hawke egyetért vagy beletörődik.

Azt jelzi, hogy Hawke valamivel nem ért egyet.

Azt jelzi, hogy Hawke egy vagy több exkluzív lehetőséget készül választani.

Azt jelzi, hogy Hawke különleges választásra készül, melyet valamely korábbi döntése tett számára elérhetővé.

Azt jelzi, hogy Hawke kész pénzt kérni vagy pénzt elfogadni valamely információért.

Azt jelzi, hogy Hawke hazudni fog.

Azt jelzi, hogy Hawke olyan kérdést készül feltenni, mely nem szükségképp gördíti tovább a párbeszédet a kívánt végkifejlet felé. Az így szerzett információk azonban a későbbiekbe újabb párbeszéd-opciókat nyithatnak meg. Ha egy beszélgetés egyazon pontján több ilyen kérdés is felmerül, azokat a tárcsa Bővebben (Investigate) opciója alatt találod.

TÁRSAK (COMPANIONS)

Noha Hawke többnyire egyedül is elboldogul a *Dragon Age II* világában, a játék négytagú csapat használatára épül. Társaidat azok közül választhatod ki, akikkel utazásaid során találkozol. Hawke csapatának tagjai nemcsak harcban fontosak, néha megvannak azok a kapcsolataik is, amelyek szükségesek egy-egy küldetés végrehajtásához és segítséget kérhetnek tőle saját küldetéseikhez is.

Az irányítandó csapattag kiválasztásához kattints a karakter portréjára! Az egyes karaktereket az **F1** – **F4** billentyűkkel is kiválaszthatod, illetve valamennyiüket egyszerre utasíthatod a **CTRL** + **A** billentyűkombinációval. Csapatod összetételét olyan alkalmakkor tudod megváltoztatni, mikor Hawke hazatér, vagy társait otthonukban keresi fel.

TÁRSAK OTTHONA (COMPANIONS' HOME BASES)

Miután Hawke új életet kezd Kirkwallban, minden kísérője kap egy zugot a városban, ahová visszavonulhat, ha épp nincs rá szükség. Keresd meg a tanyájukat, és nézz be hozzájuk minél többször: Hawke társai a harc sűrűjétől távol sokkal könnyebben nyílnak meg, és olyasmit is elmondanak, ami útközben sosem hangzik el. Ezek a beszélgetések új küldetéseket tehetnek elérhetővé, és egyes személyek esetében akár szerelmi viszonyhoz is vezethetnek.

BARÁTSÁG ÉS RIVALIZÁLÁS (FRIENDSHIP AND RIVALRY)

A kísérőknek megvannak a maguk céljai, és véleményt is formálnak a fontosabb döntésekről. Ha Hawke mellett állnak, elkötelezettségi mutatójuk a barát felé, ha nem, a rivális irányába mozdul el. A rivalizálás nem szükségképp káros; Hawke ettől még lehet jó viszonyban az illetővel, de kapcsolatukban gyakoriak lesznek a konfliktusok.

Az egyes kísérők barát-rivális mutatójának állását a karakterlapjukon tudod megnézni. Ha Hawke és valamelyik kísérő kapcsolati mutatója eléggé kitér valamelyik irányba, a kirkwalli lakóhelyeken új párbeszédek válnak elérhetővé. Miután Hawke egy kísérője barátjává vagy rivalisává vált, a kísérő személyes iskolájában hozzáférhetővé válik egy passzív képesség. Az ezt követő döntések a kapcsolatra már nincsenek hatással.

KARAKTERFEJLŐDÉS (CHARACTER PROGRESSION)

Hogy azzá a legendás figurává válhasson, akiről Varric mesél, Hawke-nak erősebbé kell válnia, új képességekre, jobb felszerelésre és tapasztalt társakra kell szert tennie. Röviddel azután, hogy a család elmenekül Lotheringből, Hawke szintet lép, és először fordíthat néhány pontot tulajdonságai és képességei fejlesztésére.

Miután társakat szerez, azok is hasonló módon fejlődnek.

TAPASZTALAT ÉS SZINTLÉPÉS (EXPERIENCE AND LEVELS)

A sikeres küldetésekért, a megtalált kódexlapokért, a csapat által legyőzött ellenfelekért és a szerencsevadász hatástalanította csapdákért Hawke tapasztalati pontokat (XP) kap. Ha a csapat bármely tagjának elég pontja gyűlik össze, az illető szintet léphet. A következő szint ponthatára a kezelőfelület gyorsmenüje felett és a karakterlapon is megtalálható.

A karakterek minden szintlépéskor három tulajdonság (attribute) és egy képesség (ability) pontot kapnak. A 7. és a 14. szint elérésekor Hawke kap egy-egy specializáció (specialization) pontot is. *(lásd: 14. old.).*

Ha a karakter szintet lép, pontjait eloszthatod magad a Tulajdonságok (Attributes) illetve Képességek (Abilities) képernyőn.

TULAJDONSÁGOK (ATTRIBUTES)

Hawke-nak kezdettől minimum 10 pontja van hat tulajdonságán, melyek közvetlenül (jobb egészség, több életerő pont) és közvetve is (a súlyos páncél viseléséhez nagy erő kell) meghatározzák harcértékét.

Mikor először látod, némelyik tulajdonságán, a fentebb felsorolt osztály-bónuszok miatt, 10-nél több pont is lehet. Hawke és társai minden egyes szinten további három pontot fordíthatnak tulajdonságaik javítására.

Erő (Strength)

Az erő a harcosok sebzésének és támadó értékének fő összetevője. Minden karakterosztály esetében növeli a kitartást, ami különösen akkor jön jól, ha a karakter a földre kerül vagy meggyullad.

Ügyesség (Dexterity)

Az ügyesség a szerencsevadászok sebzésének és támadó értékének fő összetevője. Minden karakterosztály esetében növeli a kritikus találat esélyét.

Mágia (Magic)

A mágia a mágusok sebzésének és támadó értékének fő összetevője. Minden karakterosztály esetében kihat a mágiaellenállásra; utóbbi a mágikus támadások sebzését és az ártó mágiák hatásának időtartamát befolyásolja nagy mértékben.

Dörzsöltség (Cunning)

Minden karakterosztály esetében meghatározza a védő értéket és a kritikus találatok sebzésének mértékét. Meghatározza a szerencsevadász zárnyitási és csapdafelfedési biztonságát is; a határvonalak 10, 20, 30 és 40 pontnál húzódnak.

Akaraterő (Willpower)

A mágusok esetében a manatartalék nagyságát, a harcosok és a szerencsevadászok esetében az állóképességet határozza meg.

Egészség (Constitution)

Az életerő meghatározója minden karakterosztály számára.

KÉPESSÉGEK/VARÁZSLATOK (TALENTS/SPELLS)

A képességek (harcos és szerencsevadász) illetve varázslatok (mágus) olyan különleges eszközök, melyek harci helyzetben a közvetlen támadásokat helyettesítik. A képességek és varázslatok használata az állóképességét vagy a manát csökkentik, bár némelyik passzív, így az állóképesség és a manapont csökkenése nélkül is eredményezhetnek állandó előnyöket. A karakter minden szinten és a játék egyes fordulópontjain is egy-egy új képességhez vagy varázslathoz juthat.

A karakter, akit irányítasz, legyen az Hawke vagy bármelyik társa, csak akkor használja az aktiválható képességeket és az állandó hatásokat, ha erre utasítod. Csapatod többi tagja belátása szerint alkalmazza fentieket, illetve akkor, amikor a Harci taktikák (Combat Tactics) képernyőn általad eszközölt beállítások azt megengedik. *(ld. 27. old.)*.

A rendelkezésedre álló pontokból csak olyan képességeket sajátíthatsz el, melyek a választóképernyőn kékben jelennek meg. Hogy a többihez is hozzáférhess, eleget kell tenned a listában vörössel szereplő feltételeknek, vagy magasabb szintre kell lépned.

Aktiválható képességek (Activated Abilities)

A leggyakoribb, „aktiválható” képességeket gyémánt ikon jelzi. Nagyon sokfélék lehetnek: akadnak köztük egy vagy több ellenfélre ható támadó manőverek éppúgy, mint a karaktert vagy egész társaságát erősítő hatások. Egyes aktivált képességek egy másodpercig működnek, míg mások egy ideig aktívak maradnak. A legtöbb képesség aktiválásakor állóképességet vagy manát emészt fel, ezért újbóli alkalmazásuk előtt bizonyos – rendszerint rövid – ideig várnod kell.

Passzív képességek (Passive Abilities)

A kör ikonnal jelzett „passzív” képességek vagy varázslatok tartós hatások; némelyik alkalmazhatósága helyzetfüggő. Használatuk nem kerül állóképességbe vagy manába, továbbá, mivel nem szükséges aktiválnod őket, nem jelennek meg a gyorsmenüben sem. A karaktered által elsajátított passzív képességek listáját a Képességek (Abilities) képernyőn találod.

Állandó hatások (Sustained Modes)

Ha valamely képességet vagy varázslatot „állandó hatásként” (hatszög ikon) alkalmazol, az addig érvényesül, míg meg nem szünteted. Az állandó hatások tartósan lekötik a karakter manájának vagy állóképességének bizonyos százalékát. Ez a hányad más képességek használatára nem fordítható mindaddig, míg az állandósított hatást meg nem szünteted. Az állandó hatások deaktiválása után el kell telnie némi időnek, míg a módot újra aktiválni tudod.

Fejlesztések (Upgrades)

Minden iskola esetében ikonok jelzik azokat a képességeket, melyek aktiváltakká vagy állandósíthatóvá fejleszthetők. Ezek nem új képességek, mivel csupán a meglévőkre építenek. Noha a fejlesztések tűnhetnek kevésbé hasznosnak az új képességeknél és varázslatoknál, a karakter manája és állóképessége eleve korlátozza a harcban bevethető képességek számát. Így egy továbbfejlesztett képesség akár hasznosabb is lehet egy vadonatújnál. Ezen kívül csak továbbfejlesztett képességeket lehet osztályközi kombókhoz használni. *(lásd: 25. old.).*

Specializációk (Specializations)

Hawke a 7. és a 14. szintet elérve egy-egy specializációt vehet fel. A karakterosztályok mindegyikének három specializációja van. Mindegyik egyedi bónuszokat kínál, és más-más képességeket, varázslatokat tesz elérhetővé. Hawke útitársai nem vehetnek fel specializációkat, de egyedi iskoláikban olyan képességek és varázslatok találhatók, melyek nagyjából megfelelnek Hawke specializációinak.

HARC (COMBAT)

A *Dragon Age II* harci mechanikája roppant egyszerű: a karakter támadó értéke az alapértelmezett támadás valószínű sikerességének mérőszáma, a védő érték pedig az alapértelmezett támadások sikeres elkerüléséé. (A különleges, aktiválható képességhez kötött támadások, pl. a bombahajítás, többnyire sikeresek.)

Ezek a százalékok az ellenfél besorolásától és szintjétől függően változnak; a feltüntetett százalékok normál besorolású, a karakterével egyező szintű ellenfelekre értendők. Az ellenséges hadnagyok és főnökök elleni százalékok ezektől, ahogy alább kifejtjük, különbözhetnek.

Amennyiben a támadás sikeres, a célpontot bizonyos mértékű károsodás éri, mely különféle sebzésekkel szembeni ellenállása függvényében csökkenti aktuális életerejét.

A releváns értékeket – támadó- és védőérték, sebzés – további tényezők befolyásolhatják, az alábbiak szerint: A képességek, varázslatok, állapotváltozások, a jó minőségű holmik, valamint a nehézségi szint szintén befolyásolhatja ezt az értéket.

NEHÉZSÉG (DIFFICULTY)

A *Dragon Age II* négyféle nehézségi fokozatban játszható; az aktuálisat a Játékbeállítások (Gameplay Options) képernyőn bármikor megváltoztathatod. A magasabb fokozatokat nem büntetésnek, hanem kihívásnak szántuk; megfelelő taktikával és a csapattagok kellő odafigyeléssel történő irányításával a lidércnyomás (nightmare) fokozat inkább öröm, mint bosszúság.

Az egymást követő fokozatok növelik az ellenfelek életerejét, sebzését, támadó- és védőértékét, bizonyos esetekben különleges képességeik választékát is.

Alkalmi (Casual)

Ez a fokozat azoknak ajánlott, akik nem igazán jártasak a szerepjátékokban, és jobban kedvelik a valós idejű harcot a lépésenként kitervelt taktikánál.

Normál (Normal)

Ezt a fokozatot a szerepjátékok ismerőinek ajánljuk: megfelelő egyensúlyt biztosít kihívás és túlélhetőség között. Harc közben alkalmanként szükség lehet a játék szüneteltetésére és a cselekedetek eltervezésére. Általában csak fő karakteredet kell vezérelned; társainak irányításával a program nélküled is boldogul.

Nehéz (Hard)

Ez a beállítás lényegesen komolyabb kihívást jelent a normál fokozatnál. A küzdelem túléléséhez nem árt rendszeresen használnod a taktikai szüneteltetést, és minél hatásosabb kombinációkat kell bevetned a csapattagok képességeiből és varázslataiból.

Rémálom (Nightmare)

Ez a beállítás taktikai lángelméknek való, akik számára a nehéz is túl könnyűnek tűnik. Célozz gondosan: ezen a szinten az eltévedt varázslatok és lövedékek társaidban is kárt tehetnek!

ÉLETERŐ (HEALTH)

Amikor egy karakter sebzést szenved el, bizonyos mennyiséget elveszít életerő pontjai közül. A maximális életerő pontok számát kezdetben a karakter osztálya határozza meg *(lásd 7. old.)*, de minden szinten növekszik és tovább gyarapítható az egészség (constitution) tulajdonságra költött további pontokkal. Elveszett életerődet harc közben lassan, annak végeztével azonnal visszanyered. Ha már alig állsz a lábadon, hajts fel egy életerő-elixírt, vagy használj gyógyító mágiát!

Sebesülések (Injuries)

Ha egy csapattag túléli a küzdelmet, a harcban elesett karakterek az utolsó ellenfél pusztulása után magukhoz térnek... az elszenvedett sérülések azonban csökkentik maximális életerejüket. A legtöbb nehézségi fokozatban a karakterek összeadódó sérüléseket is elszenvedhetnek; ezeket az életerő maximalizálása érdekében mindenképp orvosolni kell.

A karakterek sérüléseit gyógycsomag alkalmazásával orvosolhatod. Hawke hazatérésekor a csapattagok sérülései azonnal elmúlnak.

ÁLLÓKÉPESSÉG/MANA (STAMINA/MANA)

A harcosok és szerencsevadászok személyes állóképességükből költhetnek képességeik használatára, a mágusok pedig manájuk árán hajthatják végre varázslataikat. (Egyes képességek semmibe nem kerülnek.) Az osztályok mindegyike másképp nyeri vissza állóképességét vagy manáját. A harcosok és a szerencsevadászok apránként (az ellenfelek megölésével, ill. a sikeres találatokkal) gyűjtik az állóképességet, a mágusok manája folyamatosan töltődik. A mana vagy az állóképesség visszanyerését egyes varázslatok és képességek is lehetővé teszik.

Mivel a mana- és állóképesség-tartalék véges, a képességek és a varázslatok nem pótolják, csak kiegészítik az alapvető támadásokat. Az állóképesség és manatartalék nagysága elsősorban a karakterosztálytól függ (lásd 7. old.). Az akaraterő minden pontnyi növelése fokozza.

TÁMADÁS (ATTACK)

Annak a százalékos valószínűségnek a kifejezője, mellyel egy karakter alapértelmezett támadása eltalálja a választott ellenfelet. Az összeadódó támadóértéken alapul, mely a Tulajdonságok (Attributes) képernyőn, a százalékos érték mellett látható.

Az összeadódó támadóérték mellett a százalékot befolyásolja az ellenfél besorolása és szintje is. A feltüntetett százalékok az esetek döntő többségében normál besorolású, a karakterével egyező szintű ellenfelekre vonatkoznak. A karakter ellenséges hadnagyok és főnökök elleni esélyszázalékának megjelenítéséhez lebegtesd az egérkurzort a Tulajdonságok képernyőn látható támadóérték felett.

Mivel a támadási százalék a karakterrel egyező szintű ellenfelekre vetítve jelenik meg, a szintlépéssel értelemszerűen csökken, ha nem költesz pontokat a növelésére. Ez annyit tesz, hogy a harcosok erejét, a mágusok mágiáját és szerencsevadászok ügyességét folyamatosan növelned kell.

Fedezék (Cover)

Az íjak és számszeríjak vesszői nem képesek átütni az oszlopokat és a fákat. Bár fedezékben lévő célpontokra is lőhetsz, a támadás a támadóértéked nagyságától függetlenül eredménytelen lesz.

VÉDEKEZÉS (DEFENSE)

A védőérték azon képesség mérőszáma, mely lehetővé teszi a támadások elkerülését. A védőérték ugyanúgy működik, mint a fentebb részletezett támadó, hatása azonban épp ellentétes: a megfelelő védelemmel rendelkező karakter nem, vagy csak minimális mértékben sérül.

A védettség százaléka, a támadáséhoz hasonlóan, a karakter besorolásától és szintjétől függően változik. Ahogy a karakter szintet lép, dörzsöltségét is növelned kell, hogy védettsége mindig a megfelelő szinten maradjon.

Kitérés (Dodging)

Egyes képességek és hatások fokozzák a támadások elkerülésének valószínűségét. A kitérés olyan érték, mint a védőérték, de azzal ellentétben nem viszonylagos. Míg a védőérték megfelelően magas támadóértékkel „túlüthető", a kitérés sikere független a támadó statisztikáitól.

SÉRÜLÉS (DAMAGE)

Az alaptámadás hatékonysága a fegyver sebzésének és a karakter elsődleges tulajdonságának függvénye; a harcosoknál az erőé, a mágusoknál a mágiáé, a szerencsevadászoknál az ügyességé.

Egy harcos megsemmisítő erejű csapása vagy egy szerencsevadász jól irányzott nyila nagyot sebez ugyan, de lassan. A két tőrt forgató szerencsevadász kevésbé hatékony, támadásai azonban villámgyorsak. Ezek az eltérések a Tulajdonságok (Attributes) és az Eszköztár (Inventory) képernyőn a karakter által forgatott fegyver PBS (pillanatonként bevitt sérülés – damage per second, DPS) értékeként jelennek meg.

A fegyversebzés azoknak a karaktereknek is fontos, akik varázslatokkal vagy képességekkel operálnak, hisz ezek sebzése szinte mindig az alapértelmezett támadás sebzéséből következik.

Páncél (Armor)

A páncél csökkenti a fizikai sérülést: ha a karakter páncélvédettsége 10%, a karakter 10%-kal kisebb sérülést szenved fizikai támadás esetén páncélban, mint anélkül. Akár a támadó- és a védőérték, a páncélvédettség is viszonylagos: hatásfoka alapértelmezésben az azonos szintű ellenfelekre vonatkozik, abszolút értéke csökken, ha a karakter nem fejleszti páncélzatát.

Ne feledd, hogy az elemi sebzéssel szemben a páncél nem nyújt védettséget; ezek hatásait más eszközökkel kell ellensúlyoznod.

Elemi sebzés (Elemental Damage)

Ötféle elemi sebzés létezik: tűz, fagy, villám, természeti és szellemi. A legtöbb támadó varázslat elemi sebzéssel operál, és egyes fegyverek is ilyet okoznak fizikai sérülés helyett. A rúnákkal megbűvölt fegyverek (lásd: 31. old.) többféle elemi sebzést is okozhatnak egyszerre.

Ha engedélyezed a sebzés számszerű megjelenítését a Kezelőfelület beállításai (Interface Options) képernyőn, színük alapján különítheted el egymástól az elemi sebzések típusait:

- A csapattagokat érő sérülés, típusától függetlenül, vörös.
- A fizikai sérülés színe fehér
- A tűzsebzésé narancsvörös
- A fagysebzésé kék
- A villámsebzésé sárga
- A természetié fakózöld
- A szellemié lila
- A gyógyítás élénkzöld, előtte + jel látszik

JELZÉS	MAGYARÁZAT
1	Karakter sérül (vörös köd)
2	Jelenleg irányított karakter
3	Elesett karakter *(17. old.)*
4	Szintlépés emlékeztető *(11. old.)*
5	Karakter jelenlegi cselekvése
6	Karakter életerő *(16. old.)*

JELZÉS	MAGYARÁZAT
7	Karakter állóképesség (csak harcos és szerencsevadász; *17. old.*)
8	Karakter mana (csak varázsló; a fehér rész az állandó hatásokhoz kell; *17. old.*)
9	Állj/Szünet gomb
10	Aktivált képességek feltöltődési skálával *(13. old.)*

JELZÉS	MAGYARÁZAT
11	Állandó hatások a gyorsmenüben *(14. old.)*
12	Használati tárgy és mennyisége *(29. old.)*
13	Pillanatnyi XP *(11. old.)*
14	Gyors gyógyítás/gyors állóképesség
15	Karaktert befolyásoló állandó hatások

JELZÉS	MAGYARÁZAT
16	Gyorselérés a leggyakoribb menükhöz
17	Terület minitérképe
18	Aktuális célpont neve/életereje
19	Talajgyűrű a karakterek azonosításához (ha a Játékbeállításokban engedélyezed)
20	Osztályközi kombó hatásindikátor *(25. old.)*

Elemi ellenállások (Elemental Resistances)

Minden elemi sebzés ellen létezik védettség, mely ugyanúgy működik, ahogy a páncél óv a fizikai behatásoktól. Példa: a 10% tűzellenállású karakterek 10%-kal kevesebb tűzsebzést szenvednek el. Akár a páncélvédettség, az elemi ellenállás is függ az ellenfelek besorolásától és szintjétől.

Ha valamely ellenfél számottevő ellenállással bír az adott sebzéssel szemben, neve mellett apró pajzs jelenik meg, ha effajta sebzés éri.

Mágiaellenállás (Magic Resistance)

Ha a támadás mágikus természetű, a célpont mágiaellenállása hozzáadódik fizikai és elemi ellenállásához. A fizikai és elemi ellenálláshoz hasonlóan a mágiaellenállás is csökkenti bizonyos százalékkal a sebzést, amit a célpont nélküle szenvedne el.

A mágiaellenállás befolyásolja a varázslatok okozta szövődmények időtartamát is. 20% mágiaellenállással és 10% tűzellenállással a karakter 30 százalékkal kevesebbet sebződik a mágikus tűztámadásoktól, 20 százalékkal kevesebbet mágikus fagytámadásoktól, és a mágia okozta bénultságból is 20 százalékkal rövidebb idő alatt ocsúdik fel.

Sebzésellenállás (Damage Resistance)

A mágiaellenálláshoz hasonlóan (mely az elemi besorolástól függetlenül óv minden mágikus támadástól) a sebzésellenállás hatékonysága is független a sérülés típusától. Mágikus támadás esetén a mágiaellenállással, az elemi ellenállással és a páncélvédettséggel adódik össze; egyéb támadások esetén az alapértelmezett sebzésellenállással, jobbára a páncélvédettséggel.

Kritikus találatok (Critical Hits)

Minden támadásnak van némi esélye kritikus találatot elérni, ahogy a karakterlapon látható kritikus esély-százalékok mutatják. Ha egy karakternek sikerül kritikus találatot bevinnie, a normált messze meghaladó bónusz sebzést okoz, ahogy a fenti képernyőn látható kritikus sebzés-százalékok mutatják.

Ha kritikus sebzést szenvedett el, a célpont életerőcsíkja fehéren villogni kezd.

MÖGÉ KERÜLÉS (FLANKING)

A kritikus találat esélye nagyobb, ha a támadás a célpont háta mögül indul; a „mögüle“ zónába „az oldalától kissé hátrébb“ is beleértendő. Ez a harc minden résztvevőjére igaz; ne engedd, hogy az ellenség társaid mögé kerüljön!

ERŐ ÉS KEMÉNYSÉG (FORCE AND FORTITUDE)

Az alapvető támadások, illetve a képességek és varázslatok zöme fizikai erőbehatást idéz elő. Minden fegyverforgatónak van egy bizonyos tűréshatára, amin belül képes lábon kiállni a találatokat. Nagyságát a keménység és maximális életerő határozza meg, melyek a karakter erejével és egészségével állnak szoros összefüggésben. Ha bármely beérkező erőhatás meghaladja a karakter tűréshatárát, az illető a sebzésen túl további hátrányt is szenved; a földre zuhan (fizikai támadás) vagy lángra lobban (elemi tamadás). Ha a harc valamely részvevőjét erővel elnyomják, nem támadhat tovább, és másodpercekbe is beletelhet, míg magára talál.

A varázslatok és képességek leírásában szereplő számok (x4) elemi vagy fizikai erősokszorozók. Azt jelentik, hogy az adott cselekvés x-szer nagyobb erőt közöl annál, amennyit sebez. Ha a sebzés kicsi, a négyszeres szorzó sem olyan nagy dolog, talán csak arra elég, hogy lökjön egyet az ellenfélen. Ha a sebzésalap elég nagy, egy négyszeres szorzójú támadás már ahhoz is elég lehet, hogy ledöntse a lábáról célpontját.

ELLENSÉG TÍPUSOK (ENEMY RANKS)

Ahogy korábban már említettük, a támadó- és védőérték, illetve a páncélvédettségi százalék normál besorolású, karakterrel azonos szintű ellenfélre vonatkozik. Ötféle ellenfél létezik, itt az egyszerűség kedvéért csak normál, hadnagy (lieutenant) és főnök (boss) besorolásúakról emlékezünk meg. Az ellenfél életerőcsíkjának méretéből következtetni lehet a veszélyességére: a normál besorolásúaké rövid, a hadnagyoké valamivel rosszabb, a főnököké pedig mintha sose akarna véget érni.

A magasabb besorolású ellenfelek több előnyt is élveznek. A csapat támadó- és védőértéke, illetve páncélvédettségi százaléka kisebb, ha hadnagy vagy főnök ellen küzd. E százalékok megtekintéséhez vidd a kurzort a karakterlap megfelelő értékei fölé!

Némelyik varázslat és képesség leírásában megtalálható a „normál ellenfél esetében“ kitétel is. Ez annyit tesz, hogy hatékonyságuk magasabb besorolású célpontok esetén csökken.

FENYEGETÉS (THREAT)

Az ellenfelek aszerint választanak célpontot, hogy kit ítélnek a legveszélyesebbnek. Ezt három szempont mérlegelésével döntik el: ki viseli a legerősebb páncélt, ki ütötte rajtuk a legnagyobbat, és ki esik hozzájuk a legközelebb.

Ha az ellenség folyton olyan karaktert támad, aki rosszul bírja a közvetlen támadásokat, fenyegetési mutatóját bizonyos varázslatokkal és képességekkel csökkenteni lehet. A kábult ellenfelek célpontjukról is megfeledkeznek, és újat keresnek helyette.

FEGYVERSTÍLUSOK (WEAPON STYLES)

Ha Hawke harcos vagy szerencsevadász, több (osztályonként kettő) fegyveriskola közül választhat. A fegyveriskolától függ támadásának gyorsasága, az egy csapással megsebezhető ellenfelek száma, és, bizonyos esetekben, a járulékos képességek alkalmazhatósága is. (A mágusbot nagyobb távolságra varázslövedékeket lő, közelharcban pedig szálfegyverként használható.) Hawke társai már rég elsajátították kedvenc fegyverük használatát, így ez a lehetőség számukra nem adott.

Kétkezes fegyver (Two-Handed Weapon)

A kétkezes fegyvert forgató harcosok viszonylag lassan támadnak, viszont egyetlen csapással több ellenfelet is eltalálhatnak személyes terük elülső harmadában. A Kétkezes iskola képességei ennél szélesebb körű támadásokat is lehetővé tesznek a karakter számára.

Weapon and Shield (Fegyver és pajzs)

Az egykezes fegyvert és pajzsot használó harcosok gyorsabban támadnak a kétkezes fegyvert forgatóknál, de személyes terük elülső harmada helyett csak annak elülső negyedében érhetnek el találatot. A pajzs növeli a harcos páncélvédettségét, és maga is fegyverként viselkedik: a Fegyver és pajzs iskola megfelelő képességeinek birtokában a karakter csapást mérhet vele bárkire, aki túl közel kerül hozzá.

Két fegyver (Dual Weapon)

A közelharcra specializált szerencsevadászok mindkét kezükben tőrt forgathatnak. Ez a létező leggyorsabb fegyverstílus, az egyes találatok sebzése azonban viszonylag csekély. Mivel a szerencsevadászok minden egyes találattal visszanyernek egy keveset állóképességükből, e stílus használata garantálja, hogy sose fogynak ki belőle. A kétfegyveres iskola képességeinek célja a megfelelő pillanatban a lehető legnagyobb sebzést bevinni.

Íjászat (Archery)

Az íjjal felfegyverzett szerencsevadászok biztos távolból nyílzáport zúdíthatnak az ellenségre, és növelhetik társaik mozgásterét. A nyilak pusztító erővel csapódnak a célba, de lassabban sebeznek, mint egy két fegyvert forgató szerencsevadász. Ha az ellenség a közelükbe férkőzik, az íjász tőrt húz, és vadul kaszál vele; így próbál tért nyerni az újabb lövéshez. Az Íjászat iskola egyes képességei lehetővé teszik a szerencsevadász számára, hogy uralja a harctér egyes régióit, így ez a fegyverosztály stratégiailag kulcsfontosságú.

Mágusbot (Mage's Staff)

A mágusok többnyire botot hordanak, mely növeli varázslataik hatékonyságát. A bot alapértelmezett támadása a mágikus lövedék, közelharcban önvédelemre is megteszi. A varázslatokkal ellentétben a bot nem fogyaszt manát, így a mágus sosem marad teljesen védtelenül. A botharcnak nincs saját mágiaiskolája, használatának azonban a létező iskolák mindegyike nagy jelentőséget tulajdonít. Az íjászokhoz hasonlóan a mágusok is bocsátkozhatnak közelharcba, szálfegyverként használva botjukat.

OSZTÁLYKÖZI KOMBÓK (CROSS-CLASS COMBOS)

Minden osztálynak megvan a speciális hatása, mely osztályközi kombó alapjául szolgálhat. Ilyenkor az egyik osztályba tartozó karakter egy képességgel vagy varázslattal hátrányt okoz az ellenfélnek, a másik pedig kiaknázza azt egy másik képességgel vagy varázslattal. Az ilyen támadások rendkívül nagyot sebeznek.

A harcosok a Portyázó (Vanguard) és a Hadviselő (Warmonger) iskolák továbbfejlesztett képességeinek némelyikével MEGROGYASZTHATJÁK ellenfeleiket. A mágusok a Bűvharc (Arcane) és az Elsődleges (Primal) iskolák, a szerencsevadászok pedig a Kétfegyveres (Dual Weapon) iskola továbbfejlesztett képességei segítségével használhatják ki az ellenfél MEGROGYÁSÁT.

A mágusok az Elsődleges (Primal) és Elemi (Elemental) iskolák továbbfejlesztett képességeinek némelyikével TÖRÉKENNYÉ tehetik ellenfeleiket. A harcosok a Kétkezes (Two-Handed), a szerencsevadászok az Íjászat (Archery) iskola továbbfejlesztett képességei segítségével használhatják ki az ellenfél TÖRÉKENYSÉGÉT.

A szerencsevadászok a Szabotázs (Sabotage), a Piszkoskodás (Scoundrel) és az Íjászat (Archery) iskolák továbbfejlesztett képességeinek némelyikével MEGZAVARHATJÁK az ellenfelet. A harcosok a Fegyver és pajzs (Weapon and Shield), a mágusok a Szellemi (Spirit) iskola továbbfejlesztett képességei segítségével használhatják ki az ellenfél MEGZAVARÁSÁT.

Az osztályközi kombók alkalmazása semlegesíti a MEGROGYASZTÁS, TÖRÉKENYSÉG és MEGZAVARÁS hatásait. Ez annyit tesz, hogy a hatások előnyei csak a kombó sikeres végrehajtásáig élvezhetők (lásd: *Állapotváltozások*).

ÁLLAPOTVÁLTOZÁSOK (STATUS EFFECTS)

Számos képesség, varázslat és tárgy hatása túlmutat a puszta sebzésen. Ezek a hatások néha egyszerűek, például csak földre döntik az ellenfelet, de a alábbiakban ismertetett bonyolultabbak hatóideje hosszabb is lehet. E hatások mindegyike érvényesül az ellenségre, némelyik Hawke csapatára is.

Törékeny (Brittle)

Ha egy ellenfél TÖRÉKENY, minden őt ért támadáskor jelentős többletsebzést szenved el. A szerencsevadász vagy a harcos ilyenkor próbálkozhat osztályközi kombóval, melynek képzettsége sebzésbónuszt ad TÖRÉKENY célpontok ellen.

Megzavart (Disorient)

A szerencsevadász által MEGZAVART ellenfelek védő értéke jelentősen csökken. A harcos vagy a mágus ilyenkor próbálkozhat osztályközi kombóval, melynek képessége vagy varázslata sebzésbónuszt ad MEGZAVART célpontok ellen.

Megrogyott (Stagger)

Ha egy ellenfél MEGROGY, támadó és védőértéke egyaránt lecsökken. A szerencsevadász vagy a harcos ilyenkor próbálkozhat osztályközi kombóval, melynek képessége sebzésbónuszt ad MEGROGYOTT célpontok ellen.

Zavarodottság (Confusion)

A zavarodott ellenfelek képesek egymásnak esni és más ésszerűtlen döntéseket hozni.

Semlegesítés (Dispel)

A semlegesítés megszünteti az ártó mágia szövődményeit, azaz megszünteti a negatív előjelű állandósult hatásokat. Ez az ellenség képességeit fokozó és a szövetségesek képességeit rontó hatásokra egyaránt vonatkozik.

Megbűvölés (Enslavement)

A megbűvölt ellenfelek a hatás tartama alatt Hawke oldalán harcolnak.

Ködösítés (Obscure)

A ködösítés részleges láthatatlanságot biztosít. Jelentősen növeli az ellenség támadásai előli kitérés valószínűségét.

Csend (Silence)

A csend lehetetlenné teszi a varázslatok vagy a képességek használatát, az alapértelmezett támadásokat és mozgást azonban nem akadályozza.

Álcázás (Stealth)

Az álcázás észlelhetetlenné teszi a karaktereket a harcban. Az észlelhetetlenség előnye általában azonnal elvész, amint a karakter mást is csinál a mozgáson kívül. Területre ható támadásokkal az álcázott karakterek is sebezhetők. Ha az álcázott ellenfél sebzést szenved, elveszíti az észlelhetetlenség előnyét.

Kábítás/Altatás/Eltaszítás/Ledöntés/Bénítás/Lefogás (Stun/Sleep/Knockback/Knockdown/Paralyze/Pinning)

Ezen állapotváltozások mindegyike megakadályozza, hogy a célpont cselekedhessen és aktuális tevékenysége is félbeszakad. A vizuális effektus minden esetben különböző. A kába ellenfelek megfeledkeznek célpontjukról is, és újat választanak (rendszerint ugyanazt), miután kábaságuk megszűnik. Az alvó ellenfelek sebzést szenvedve tüstént felébrednek.

TAKTIKA (TACTICS)

Miután átláttad a harci stratégia alapjait, olyan taktikákat alkalmazhatsz, melyek fokozzák a csapat ütőképességét és egyes tagjainak önállóságát. Noha a harci taktikák képernyője elsőre bonyolultnak tűnhet, alapelve egyszerű. Ha a képernyő bal oldalán látható feltétel teljesül, létrejön a jobb oldalon leírt hatás; ha nem, nézd meg, mi a következő feltétel. Az aktuális karaktert mindig közvetlenül kell irányítanod, de csapatod többi tagja követi az általad megszabott taktikát.

Viselkedés (Behavior)

A viselkedés legördülő menüje a taktikai képernyő jobb felső sarkában található. Itt állíthatod be, hogy milyen legyen a karakter általános viselkedése a harcban, tehát például azt, mikor támadjon, milyen távolságban maradjon az ellenségtől és mikor váltson célzófegyverről közelharci fegyverre. A viselkedések körébe az általános reakciók tartoznak, a taktikák pedig meghatározott cselekvések.

Alapvető taktikák (Basic Tactics)

Ahogy karaktered egyre újabb varázslatokat és képességeket sajátít el, beépített taktikák (pl. támogató, romboló, gyógyító) kiegészülnek a hozzájuk tartozó feltételek és cselekvések kombinációival. Lehet például, hogy a gyógyító (Healer) előbeállítás eleinte üres lesz Bethany mellett, de automatikusan megjelenik majd, amikor megtanulja a Gyógyítás (Heal) varázslatot. Válassz ki egy olyan taktikai beállítást, amelyet megfelelőnek ítélsz a karakter számára. Minél több hasonló képességet sajátít el a karakter, annál több taktikát alkalmazhat.

Egyedi taktika (Custom Tactics)

Az EGYEDI beállítással létrehozhatsz saját taktikákat is, a meglévők módosításával vagy akár az alapoktól kezdve.

Tegyük fel, hogy azt szeretnéd, ha Bethany tűzgolyót vágna minden szűk helyen összeverődött ellenséges csoportba! Válts Bethany-ra, majd kattints egy feltétel (condition) fiókra a képernyő bal oldalán. A megjelenő menüből elsőként a taktika alanyát kell kiválasztani. Mivel ellenséges tömörüléseket szeretnénk megsütni, válaszd az ELLENSÉG (ENEMY) opciót! Új menü nyílik meg; válaszd a TÖMÖRÜLT (CLUSTERED), majd a TÖMÖRÜLT, LEGALÁBB 2 ELLENSÉG (CLUSTERED WITH AT LEAST 2 ENEMIES) opciókat! Ez az első feltétel: ha három ellenség verődik össze (egy, plusz kettő mellette), a játék telesültnek tekinti a feltételt, és aktiválja a kívánt cselekvést.

Most a hatást kell beállítanod. Kattints a képernyő jobb oldalán látható fiókra az imént létrehozott feltétel mellett! Válaszd a KÉPESSÉG HASZNÁLAT (USE ABILITY) majd a TŰZGOLYÓ (FIREBALL) opciót!

Ezzel megvolnánk. A taktikák mindig fentről lefelé aktiválódnak, így a sürgőseket, például a gyógyítást, érdemes legfelülre tenni. A taktikákat az előtte álló szám megnyomásával kiválasztva mozgathatod fel-le. Az egyes taktikákat a mellettük lévő négyzetben található pipa eltávolításával tilthatod le.

A taktikák különösen hasznosak, ha elvárod a csapattagoktól, hogy segítsék egymást. Például, ha Bethany a csapatod tagja, és ismer egy gyógyító varázslatot, utasíthatod rá, hogy párhuzamosan figyelje a csapatod összes tagját és gyógyítsa meg őket, ha szükséges. Mivel a mágusoknak nem erősségük a közelharc, utasíthatod harcosaidat, hogy megtámadják azokat az ellenségeket, akik a mágust célozzák meg. (Ellenség > Csapattagot támadja > Bethanyt támadja; Enemy > Attacking Party Member > Attacking Bethany).

Ahogy karaktereid szintet lépnek, egyre újabb feltétel/cselekvés fiók nyílik meg a képernyőn, így egyre összetettebb terveket szőhetsz.

TÁRGYAK (ITEMS)

A *Dragon Age II* egyedi tárgyak százait tartalmazza, melyek öt nagy csoportba sorolhatók: harceszközök (fegyverek, páncélok, kiegészítők), használati tárgyak (életerő elixírek), fegyver- és páncélrúnák, hozzávalók (nyersanyagok és receptek), illetve sztori objektumok (kulcsok, ajándékok Hawke társainak).

ESZKÖZTÁR (INVENTORY)

Az eszköztár tartalmazza az általad vásárolt, talált vagy készített harceszközöket és használati tárgyakat. (A tárgykészítéshez szükséges nyersanyagok és receptek a szakmák képernyőkön találhatók, és a sztori objektumok sem jelennek meg az eszköztárban.)

Valamely tárgy közelebbi vizsgálatához vidd fölé a kurzort az eszköztárban. Tájékoztatást kapsz a tárgy tulajdonságairól; ezek magyarázatát e kézikönyvben találod. Ha a karakter épp használ egy ugyanolyan típusba tartozót, itt találod a tételes összehasonlítást is.

Valamely tárgy fel- vagy levételéhez húzd bele azt a megfelelő rubrikába a karakter ábrája mellett, vagy kattints rá duplán! Ha valamelyik tárgyat használni akarod, kattints rá duplán! A tárgyakat a gyorsmenübe is áthúzhatod, hogy a varázslatokhoz és képességekhez hasonlóan aktiválhasd.

Csillagok (Stars)

Az eszköztárba került fegyverek, páncélok és kiegészítők mellett egy-öt csillag látható, mely relatív (a karakter szintjéhez és osztályához viszonyított) értéküket adja meg. A két csillag az adott szint alapértelmezett felszerelésének nívója. Ahogy a karakter szintet lép, a tárgyak csillagértéke csökkenésnek indul, amiből a vonatkozó tárgy csereérettségének mértékére lehet következtetni.

Teherbírás (Capacity)

Csak bizonyos mennyiségű felszerelést vihetsz magaddal; ha eszköztárad megtelik, bizonyos tárgyaidat meg kell semmisítened vagy el kell adnod. Ha több tárolóhelyre van szükséged, vásárolj hátizsákot!

Selejt (Junk)

Ha olyasmit találsz az eszköztáradban, amire érzésed szerint már nincs szükséged, kattints rá a jobb gombbal, majd válaszd a LESELEJTEZ (MOVE TO JUNK) opciót. Azok a tárgyak, amiknek nincs haszna, csak értéke, felvételekor azonnal a Selejtbe kerülnek. Így is csökkentik eszköztárad kapacitását, viszont egy boltba érve egyben eladhatod őket. Ha helyre van szükséged, végleg megszabadulhatsz fölös tárgyaidtól: kattints rájuk a jobb gombbal, és válaszd a MEGSEMMISÍT (DESTROY) opciót.

TÁROLÓK/ZSÁKMÁNY (CONTAINERS/LOOT)

Ha egy tárgy vagy egy ellenség holtteste fényleni kezd, az arra figyelmeztet, hogy felvehetsz egy tárgyat, feltéve, hogy ki tudod nyitni azt, amiben tárolják és van hely a felszerelésedben. Sok zárt ajtóra és ládára bukkansz majd vándorlásaid során. Egy zár kinyitásához kulcsra – bár nem mindig létezik ilyen – vagy egy szerencsevadászra van szükséged. Az egyszerűbb zárakkal minden szerencsevadász elboldogul, a komplexebb szerkezetek kinyitásához azonban növelniük kell dörzsöltségüket. 20, 30, és 40 pontos dörzsöltségnél a szerencsevadászok egy-egy kategóriával összetettebb zárszerkezetek megpiszkálására válnak képessé.

TÁRGYKÉSZLETEK (ITEM SETS)

Az egy készlethez tartozó – többnyire hasonló nevű – tárgyak egyidejű használata extra bónuszt ad azok tulajdonságaira. A tárgykészlet bónusz extra passzív képességként jelenik meg karakterlapodon. Ha olyan tárgykészleteket találsz, melyeket egyszerre használhatsz, azok előnyös tulajdonságai összeadódnak.

TÁRGYAK HATÁSAI (ITEM POWERS)

A felszerelési tárgyak néha javítják vagy lerontják (olykor semlegesítik) karaktered értékeit. Ha megvizsgálsz egy tárgyat felszerelésedben, annak pozitív hatásai zöld, a negatívak pedig piros színnel jelennek meg. Ezek a bónuszok vagy büntetések akkor jelentkeznek, ha a tárgyat magadra öltöd.

TÁRSAID PÁNCÉLJÁNAK TOVÁBBFEJLESZTÉSE (COMPANION ARMOR UPGRADES)

Noha Hawke társai maguk döntenek arról, mit viselnek, néhány apróságggal hatékonyabbá teheted páncélzatukat vagy ruházatukat. Amint rátalálsz ezekre a fejlesztésekre, társaid azonnal használatba veszik őket. Ha az eszköztárban megvizsgálod a páncélt, a fejlesztés zöld kiírásként jelenik meg.

RÚNÁK (RUNES)

A jó minőségű fegyverek hatékonysága egy vagy több lírium rúna bűvölő eszközökkel történő hozzáadásával tovább fokozható. Rúnákat találni ritkán lehet, viszont legtöbbjük elkészíthető. Miután a rúna felkerül, részévé válik a tárgynak, és nem távolítható el; a következő rúna felvitelekor megsemmisül. A rúna hatékonyságát a vele ellátandó fegyver vagy páncél minősége határozza meg; tartogasd legjobb rúnáidat a legjobb felszerelésre!

SZAKMÁK (CRAFTING)

A jó kézművesek számára a tapasztalat jelenti a fejlődés kulcsát. Ha Hawke a terepen rábukkan a megfelelő nyersanyagokra és felhasználásuk leírására, a kézművesek jó pénzért elixíreket, mérgeket, bombákat vagy rúnákat készítenek neki. Miután Hawke megismer egy-egy kereskedőt, az általa készített holmikból házhozszállítást is kérhet.

A kézművesek a Hawke által egyszer begyűjtött nyersanyagokból készletet képeznek, így azok mennyisége a tárgyak elkészültével nem csökken. Ne feledd: ha Hawke nem talál meg bizonyos anyagokat, azoknak valaki más látja hasznát. Az évek múlásával a meg nem talált anyagok eltűnnek.

TELJESÍTMÉNYTIPPEK

Macintosh szoftverfrissítés

A MacOS X rendszerszoftver elavultabb verziói problémát okozhatnak a játék teljesítményében. Válaszd a „Software Update…“ pontot az Apple menüből, és kövesd az utasításokat, hogy frissítsd MacOS X rendszerszoftveredet.

Problémák a játék futtatásakor

- Bizonyosodj meg arról, hogy géped eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítetted a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyádhoz és videokártyádhoz:
  NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a www.nvidia.com honlapot és töltsd le a megfelelőt.
  ATI videokártya használata esetén látogasd meg a www.ati.amd.com honlapot és töltsd le a megfelelőt.
- Ha a játék lemezes verzióját használod, próbáld meg újratelepíteni a DirectX programot a lemezről. Ez általában a lemez DirectX mappájában található. Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg a www.microsoft.com programot és töltsd le a DirectX legújabb változatát.

Általános hibaelhárítási tippek

- Ha a játék lemezes változatával rendelkezel és telepítéskor/játék közben nem jelenik meg automatikusan az Automatikus lejátszás képernyő, kattints az egér jobb gombjával a lemezmeghajtó ikonjára a My Computer (Sajátgép) mappában és válaszd az Automatikus lejátszás pontot.
- Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a videó és hangbeállításokat az opciók menüjében. A képfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
- Ha játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy a Windows összes háttérben futó funkcióját kikapcsold (kivéve az EADM alkalmazást).

TERMÉKTÁMOGATÁS

Ha problémák lépnek fel a játékkal kapcsolatban, az EA terméktámogatás lesz segítségedre.

Az *EA Help* (Súgó) fájl a legtöbb, gyakran előforduló problémára megoldást kínál és tanácsokat tartalmaz a termék megfelelő használatával kapcsolatban.

Az EA Help (súgó) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

Windows Vista vagy Windows 7 esetén nyisd meg a **Start > Games** (Játékok) menüt, jobb kattintás a játék ikonján, majd válaszd a megfelelő support (támogatás) hivatkozást a lenyíló menüből.

A Windows régebbi változatai esetén kattints a **Technical Support** (technikai támogatás) hivatkozásra a játék mappájában a következő menüben: **Start > Programs** (Programok) vagy **All Programs** (Minden program).

Az EA Help (súgó) fájl elérési útvonala (a játék telepítése után):

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba.
2. Kattints kétszer a My Computer (Sajátgép) ikonra az asztalon.
   Windows XP esetén kattints a **Start** gombra, majd a My Computer (Sajátgép) ikonra.
3. Kattints az egér jobb gombjával a DVD-ROM meghajtóra, amely a játék lemezét tartalmazza, majd válaszd az Open (MEGNYITÁS) opciót.
4. Nyisd meg a **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm** fájlt.

Az EA Help (súgó) fájl elérési útvonala Macintosh esetén:

1. Helyezd a lemezt a DVD-ROM meghajtóba!
2. Kattints a Finder ikonra a Dockon.
3. A File menüből válaszd ki a „New Finder Window“ pontot egy új Finder ablak létrehozásához.
4. Kattints a játéklemez ikonjára a Finder ablakban!
5. Nyisd meg a **Support > Electronic Arts Technical Support.html** fájlt.

Ha az EA Help (Súgó) fájlban foglalt információk nem segítenek a probléma megoldásában, kapcsolatba léphetsz az EA technikai támogatásával.

EA terméktámogatás az interneten

Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg az EA technikai támogatásának honlapját a következő címen:

http://termektamogatas.electronicarts.hu

Itt számos információt találhatsz a DirectX alkalmazásról, a játék vezérlőiről, a modemekről, a hálózatokról, valamint a rendszer karbantartásáról és a teljesítményről. Honlapunk naprakész információkat adhat a leggyakrabban fellépő problémákról, segítséget nyújthat a játékmenettel kapcsolatos kérdések esetén és válaszokat ad a leggyakrabban feltett kérdésekre.
Ezek megegyeznek azokkal az információkkal, amelyeket közönségszolgálatunk munkatársai adnak a teljesítménnyel kapcsolatos kérdésekre. Támogató honlapunkat rendszeresen frissítjük, így célszerűbb először odalátogatnod, ha gyors megoldásokat szeretnél.

TERMÉKTÁMOGATÁS MAGYARORSZÁGON

Ha további segítségre van szükséged, lépj kapcsolatba a terméktámogatással (munkanapokon 9:00 – 17:00)

Email: termektamogatas@ea.com

MEGJEGYZÉS: A támogatóközpont nem ad ki sem kódokat, sem tippeket.

A probléma megoldása érdekében, hívás előtt készíts jelentést a gépeden a DirectX futásáról. Ezt a következőképpen teheted meg:

Kattints a **Start > Run**… (Futtatás) menüre, majd írd be a következőt: dxdiag. Kattints az OK gombra, majd ha a jelentés elkészült, a Save all informations… (**MINDEN ADAT MENTÉSE**) pontra, és mentsd el a jelentést a Windows asztalra.

STÁBLISTA (CREDITS)

BIOWARE

Dragon Age II franchise vezetőség

Vezető producer és projektigazgató: Mark Darrah
Vezető tervező: Mike Laidlaw
Művészeti igazgató: Matthew Goldman
Technikai igazgató: Jacques Lebrun
Projektfejlesztési igazgató: Alain Baxter
Technikai fejlesztési igazgató: Adriana Lopez
Minőségellenőrzési vezető: Nathan Frederick
Online gyártásvezető: Fernando Melo
Franchise fejlesztési igazgató: Benoit Houle

Grafika és animáció

Karaktergrafikusok: Shane Hawco (vezető), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna
Filmbetét animátorok: Greg Lidstone (vezető), Carlos Arancibia, Edward Beek, Tim Golem, Suhas Holla, Nathan Zufelt
Koncepciós grafikusok: Ben Huen, Ville Kinnunen, Steve Klit, Casper Konefal, Matt Rhodes, Ramil Sunga, Nick Thornborrow
Környezet grafikusok: Ben McGrath (vezető), Sheila Nash (technikai vezető), Casey Baldwin, Hayden Duvall, Andrew Farrell, Rohan Knuckey, Boyd McKenzie, Chris Ryzebol, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Alex Scott
GUI grafikusok: Warren Heise (vezető), Tyler Lee
Játék animátorok: Clove Roy (vezető), Julio Alas, Steve Gilmour, Marc Jarvis, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos
Technikai animátorok: Charles Looker (vezető), Kevin Ng, Steve Runham
Technikai grafikusok: Geordie Moffatt (vezető), Yunus „Light" Balcioglu, Daniel Fedor, Suhwan Pak
Effektgrafikusok: Alim Chaarani (vezető), Jacky Xuan
További grafika és animáció: 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

Hangtechnika, lokalizáció és külső források

Audió tervezők: Michael Kent (kreatív vezető), Jeremie Voillot (technikai vezető), Matt Besler, Patrick Biason, Steven Bigras, Real Cardinal, Terry Fairfield, Andrew Gray, Joel Green, Jordan Ivey
Szinkron producer/rendező: Caroline Livingstone
Külső gyártásvezető: John Campbell
Külső társproducerek: Susanne Hunka, Steve Lam
Lokalizációs gyártásvezető: Jenny McKearney
Lokalizációs projektmenedzser: Jason Barlow
Helyettes lokalizációs projektmenedzser: Melanie Faulknor
Lokalizációs tanácsadó: Fausto Ceccarelli
Szinkron minőségellenőrzés: James Hamilton

Tervezés

Filmbetét tervezők: Jonathan Perry (vezető), Vanessa Alvarado, Richard Boisvert, John Ebenger, Ryan Ebenger, John Epler, Jonathan Epp, Frank Gordon, Sarah Hayward, Samuel Irwin, James McVinnie
Játékmenet tervezők: Peter Thomas (vezető), Mark Acero, Michael Liaw, Grant Mackay, Josh Stiksma
Pályatervezők: Yaron Jakobs (vezető), Mark Barazzuol, Tony Evans, Craig Graff, Jason Hill, Kaelin Lavallee, Tony Lynch, Cori May, David Sims, David Sitar, Keith Warner
Funkcióterv ezők: Rob Bartel, Dan Lazin, Aidan Scanlan
Írók: David Gaider (vezető), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson
Szerkesztők: Chris Corfe, Carlo Lynch, Karin Weekes
További tervezés: Noel Borstad, Tonia Laird, Michelle Pettit-Mee, Catherine Walsh

Gyártás

Producerek/Projekt menedzserek: Daniel De Freitas, Derek French, Joshua Langley, Kevin Loh, Colleen Perman, Nadia Phillipchuk, Heather Rabatich, Homan Sanaie, Kyle Scott, Robyn Theberge
További tartalmak: Randy Hildebrand

Programozás

Audió programozók: Andrew Butcher, Carson Fee, David Streat

Grafikai programozók: Andreas Papathanasis (vezető), Chris Michael Smith, Cody Watts, Keith Yerex

Lokalizációs programozók: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programozók: Derek Beland (vezető tervező), Gavin Burt (játékmenet vezető), 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 (korábbi technikai igazgató)

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

További programozás: Devin Doucette, George Hornmoen, Matt Peters, Henry Smith

Minőségellenőrzés

Elemzők: Dieter Goetzinger (technikai vezető), Edward Pollard (külső vezető), Mark Ramsden (tervezési vezető), William Brewer (kompatibilitási vezető), Benjamin Blanchard, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Will Kuhn, Allan Schumacher, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

QA programozók: Alex Lucas (vezető), Edward Bassett, Jonathan Cooper, Dave Schaefer, Jay Zhou

Ideiglenes tesztelők: 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

További QA: 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

Globális marketing igazgató: David S. Silverman

Rangidős marketing igazgató, Európa: Maria Sayans

Reklámok: Dana Marineau, Dustin Shekell, Leslie Shinn

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

Termékmenedzser: Randall Bishop

Közönségkapcsolatok: Andrew Wong (menedzser), Cindy Lum

Videó: Neel Upadhye

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

Stúdióvezetőség, BioWare Edmonton

Stúdióigazgató és alelnök, Electronic Arts: Aaryn Flynn

Rangidős igazgató, kreatív konzultáns: Alistair McNally

Rangidős igazgató, fejlesztés: Shauna Perry

Rangidős pénzügyi igazgató: Kevin Gunderman

Rangidős működtetési igazgató: Vince Waldon

Igazgató, üzleti tervezés és fejlesztés: Richard Iwaniuk

Személyzeti igazgató: Mark Kluchky

Programozási igazgató: Daniel Martin

Minőségellenőrzési csoportfőnök: Tulay Tetiker

Helyettes gyártásvezető: Duane Webb

Grafikai és animációs társigazgató: Dean Andersen

Fejlesztési társigazgató: Preston Watamaniuk

Informatikai társigazgató: Lee Evanochko

Üzleti tervezési és fejlesztési főmenedzser: Chris Bain

Főmunkatársak: Teresa Meester, Greta Melinchuk

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

Pénzügyi vezetők: David Conway, Vanessa Potter

Munkaügyisek: 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)

Informatikai rendszerek és szolgáltatások

Alkalmazás támogatás: Julian Karst (vezető), Chris Hoban, Robert McKenna

Desktop támogatás: Dave McGruther (vezető), Shane Gaudry, Neal Gray, Jeff Mills, Brett Tollefson

Infrastruktúra: Craig Miller (vezető), Sam Decker, Wayne Mah

Szolgáltatások: Dean Crowell (mededzser), Kelly Wambold

További informatikai rendszerek: Hanne Bjornstad

Külön köszönet az alábbiaknak:

Jessica Chobot, Tom Cipolla (rangidős alelnök, EA), Felicia Day, Scott Forrest, Stacy Glass, Nelson Housden, Jens Uwe Intat (rangidős alelnök, EA), Thomas Kelty, Pat LaBine, Brad Margolis, Kevin Martens, Steve Schnur (alelnök, EA), Todd Schull, Karl Smith, Nancy Smith (alelnök, EA), Iain Stevens-Guille, Mac Walters, Colin Walmsley, Chris Zarmakoupis, a többi BioWare csapat (Edmonton, Austin, Montreal, Fairfax és Galway), és az EAGL ill. EA csapat többi tagja. Köszönjük a támogatást mindannyiunk családjának!

Szinkronhangok

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

További hangok: 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 vezetőbeater, 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

BioWare Group vezetőség

BioWare társalapító/Csoportigazgató, BioWare Group/Rangidős alelnök, EA: Ray Muzyka

BioWare társalapító/Csoportigazgató, BioWare Group/Rangidős alelnök, EA: Greg Zeschuk

Működési igazgató, BioWare Group/Alelnök, EA: Rob Denton

Marketing igazgató, BioWare Group/Alelnök, EA: Patrick Buechner

Cégvezetés

Vezérigazgató: John Riccitiello

Működési igazgató: John Schappert

Gazdasági vezető és rangidős alelnök: Eric Brown

Alelnök, üzleti és jogi igazgató: Joel Linzner

Alelnök, személyzet igazgató: Gabrielle Toledano

Alelnök, céges kommunikáció: Jeff Brown

EA Games Label vezetőség

Elnök: Frank Gibeau

Működési főigazgató és rangidős alelnök: Bryan Neider

Pénzügyi vezető és alelnök: Mike Williams

Könyvelési vezető és kiemelt alelnök: Jeff Karp

Technológiai főigazgató és alelnök: David O'Connor

Rangidős személyzeti alelnök: Mala Singh

Közönségkapcsolati alelnök: Tammy Schachter

Lokalizáció

Nemzetközi projektmenedzserek: Cláudia Serafim, Sebastian Sparr

Szoftvermérnökök: Antonio Moya (projektvezető), Pedro Alfageme Langdon (audió vezető), Danilo „Warrior" Guerrero (technikai vezető), Juan Serrano Yuste (technikai vezetőhelyettes), Alberto Abad, Iván Arroyo, Francisco Retuerta De Lara, Ricardo Espinosa Navarro, Alberto Marín Ibáñez, Jose Pablo Hernández Cano, David Rodríguez, Adolfo Fernández García

Koordináció: Marcel Elsner, Marco Nicolino, Nadine Wagner

Mastering: Rubén Del Pozo Moreno, Tomas Pedreño

Rögzítés: Bruno Dos Santos Pereira, Daniel Harty

Lokalizációs tesztelés: Hugo Rivalland (projektmenedzser), Philippe „Ollas" Charel (vezető), Hélène Hiére (vezető), Jordi Gallopin (francia vezetőtesztelő), Robert Lévai (német vezetőtesztelő), Cristian de Frassine (olasz vezetőtesztelő), Lukasz Srodka (lengyel vezetőtesztelő), Oleksandr Lebid (orosz vezetőtesztelő), Iñigo Luzuriaga (spanyol vezetőtesztelő), 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

Motion Capture

Stúdióigazgató: David Pierce
Rendező, utómunkálatok: Mike Harrison
Produkciós vezető: Brad Oleksy
CG vezető: Ryan Hietanen
Gyártás: Blair Leckie (vezető), Dave Raposo (vezető), Atlin Fraser, Vince Hung, Shelley Karakochuk, Vince Ng, Derek Peristy, Ken Tsia, Greg Wellwood
Géppark: Mike Iguidez, Nigel Nunn, Troy Thibodeau

Online

Online gyártásvezető: Adam Butterfoss
Fejlesztőmérnök: Michael Sop
Termékmenedzser: Dan Windrem
Fejlesztési igazgató: Vikash Shah
EA funció fejlesztés: Dave Gregory, Melissa Jamili, Craig Nielsen, Peter Okaru, Narayanan Palasseri, Alex Pomeranz
EA funkció tesztelés: Neil Diaz, Christopher Menezes, Juan Moreno, Anthony Mompoint, Jeffery Miller

Minőségellenőrzés

EA Canada: Matthew McGillivray (vezető), 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

KÜLSŐ PARTNEREK

Grafika és animáció

Karakter/Környezet grafikák: Liquid Development LLC, SperaSoft Inc., Ten Gun Design Inc.
Játékelőzetes: Digic Pictures

Hang és lokalizáció

Geopolitikai felmérés: Englobe, Inc.
Zeneszerző: Inon Zur
Előadók: Aubrey Ashburn, Chris Bleth, The Lyris Quartet
Zenei rendezés és stúdiómunkálatok: Penka Kouneva, John Kurlander, Tim Loo, Idan Raichel, Assaf Rinde, Noah Snyder, Paul Taylor
Fordítás: Albion Localisations (Lengyelország), Robert Böck (Németország), ExeQuo (Franciaország), ITI Ltd. (Oroszország), Synthesis International S.r.l. (Olaszország, Spanyolország), Florian Vanino (Németország)
Szinkronrendezők: Phil Evans, Damien Goodwin, Ginny McSwain
Szinkron utómunkálatok: Wave Generation (Montreal), Wolf Willow Sound (Edmonton)
Szinkronstúdiók: Anakan GmbH (Németország), ExeQuo (Franciaország), Pomann Sound (New York), Rec Games Sonido (Madrid), Side UK (London), Studiopolis (Los Angeles), Wolf Willow Sound (Edmonton)

Programozás

Platform optimizálás: Mesopotamia Software Inc.
Valós idejű leképezés R&D: Jorge Jimenez, Diego Gutierrez

TransGaming Inc

Főgyártásvezető: Daniel Posner
Gyártásvezető: Blair Yakimovich
Programozók: Mark Adams (kutatási és fejlesztési igazgató), Roman Kliotzkin (játéktartalom vezető), James Helferty (grafikai vezető), Daniel Koch (tervezőgrafikus), 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
Minőségellenőrzési tesztelők: Regan Chan, Scott Guy, Max Kiashko, Luke Shum, Sunny Thakkar
Hálózati fejlesztés és támogatás: Dan Bravender, Angelo Italiano, Martin Korych, Amanda Murphy
Marketing: Nina Bascos, Richard Yum
Adminisztráció: Andrew Harmon, Ellie Malek, Sangeeta Mehta
Informatikai technológia: Paul Nesbit, Lisa Seelye
Elnök és ügyvezető: Vikas Gupta
Munkatárs és gazdasági vezető: Dennis Ensing
Alapító és technikai főmunkatárs: Gavriel State
Alelnök, céges marketing és vállalkozásfejlesztés: Paul Nowosad

„I'm Not Calling You a Liar (*Dragon Age II* – Varric's Theme)"
Előadó: Florence and the Machine
Zene: Inon Zur és Steve Schnur
Keverés: Jack Joseph Puig
Mastering: Bernie Grundman
Szerző: Florence Welch
Kiadó: Goldzeal/Universal Polygram Int'l (ASCAP)
A felvétel az Island Records bocsátotta rendelkezése, az Universal Music Enterprises engedélyével

GARANCIA

MEGJEGYZÉS: Az alábbi garancia csak viszonteladótól vásárolt termék esetén érvényes. Ezen garancia nem vonatkozik az EA online boltjában vagy harmadik féltől vásárolt termékekre.

KORLÁTOZOTT GARANCIA

Az Electronic Arts az eredeti termékek vásárlói számára garantálja, hogy ez a PC szoftver termék, a médiahordozó, amin ez a szoftver található és rögzített, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetlegesen hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiahordozót a reklamáló elküldi az alább található címre, a vételi számlával, a hiba leírásával és a visszaküldési cím feltüntetésével. A garancia ezeken túl semmilyen más formában nem befolyásolja az egyéb vásárlói jogokat. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, önmagában került átadásra, és nem érvényes azon médiahordozókra, amelyek sérültek, elhasználódtak, avagy nem megfelelő módon voltak felhasználva.

VISSZATÉRÍTÉSI GARANCIA

Az Electronic Arts kicseréli a sérült médiahordozót, amennyiben a jelenlegi árukészlet ezt lehetővé teszi és amennyiben az eredeti médiahordozót visszaküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímére a vásárlást igazoló számlával együtt: Electronic Arts s.r.o. Gemini building, Na Pankráci, 1683/127, Prága 4, 140 00, Csehország. A küldeményben tüntesse fel a hiba részleteit, nevét, címét, és amennyiben lehetséges, egy telefonszámot, amelyen munkaidőben felvehetjük a kapcsolatot Önnel.

Az Electronic Arts semmiféle garanciát nem vállal, ha a terméket a vásárló másodkézből vásárolta és nem az első végfelhasználó.

© 2011 Electronic Arts Inc. Az EA és az EA logó az Electronic Arts Inc. védjegyei. A BioWare, a BioWare logó és a *Dragon Age* az EA International (Studio and Publishing) Ltd. védgegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.
E szoftver egyes részeit tartalmazza licenc alapján © 2011 Scaleform Corporation. Minden jog fenntartva.
Egyes részek © 2002–2011 NVIDIA Corporation. Minden jog fenntartva.
Powered by Wwise. © 2006–2011 Audiokinetic, Inc. Minden jog fenntartva
Bink Video felhasználásával. © 1997–2011 RAD Game Tools, Inc.

A játék a TransGaming Inc. Cider technológiáját használja. A Cider™ jogvédett tulajdon.
© 2000–2011 TransGaming Inc. Macintosh konverzió: TransGaming Inc.
A Cider C/C++ runtime komponensei (msvcrt.dll, msvcr71.dll, msvcp71.dll, msvcr80.dll, msvcp80.dll, msvcr90.dll, és msvcp90.dll) tartalmazzák a Visual C++ 6.0 runtime komponenseit és a Dinkum Compleat C/C++ Libraries részeit. A Visual C++ 6.0 runtime komponensei jogvédettek.
Jogtulajdonos: © 1999 Microsoft Corp. A Dinkumware komponensei jogvédettek.
Jogtulajdonos: © 1989–2006 by P.J. Plauger és Dinkumware Ltd. A Cider MFC & ATL komponensei (MFC42.dll, MFC71.dll) a Visual C++ 6.0 MFC & ATL komponenseit tartalmazzák. A Visual C++ 6.0 MFC & ATL komponensei a © 1992–1999 Microsoft Corp jogvédett anyagai.
A Cider része a libpng, Jogtulajdonos: © 1995–2004 a libpng projekt szerzői (a teljes listát lásd: http://www.libpng.org/pub/png/src/libpng-LICENSE.txt)
A szoftver részben az Independent JPEG Group munkáján alapul.
A Cider része a libjpeg. Jogtulajdonos: © 1991–1998, Thomas G. Lane.
A Cider NVIDIA Cg Toolkitet használ. Jogtulajdonos: © 2002–2008, NVIDIA Corporation.
A Cider része a dmalloc. Jogtulajdonos: © 2001–2006 Wolfram Gloger.
A Cider része a CSRI malloc. Jogtulajdonos: © 1988, 1989, 1993 University of Toronto.
A Cider része a The Better String Library (bstring). Jogtulajdonos: © 2002–2006 Paul Hsieh.
A Cider része az Unshield, Jogtulajdonos: © 2003 David Eriksson.
A szoftver egyes részeinek jogtulajdonosa: © 2006, Industrial Light & Magic, a Lucasfilm Entertainment Company Ltd. diviziója. A hozzájárulás mértéke és a mások által birtokolt szerzői jogok a feltüntetett adatoknak felelnek meg. Minden jog fenntartva.
Az iniParser összetevők jogtulajdonosa: © 2000, Nicolas Devillard, a lenti MIT licenc alapján.
A szoftver egyes részeinek jogtulajdonosa: © 1996–2010 The FreeType Project (www.freetype.org). Minden jog fenntartva.
A szoftver egyes részeinek jogtulajdonosa: © 2006 Simon Brown és a Squish projekt résztvevői (http://sjbrown.co.uk/?code=squish). Minden jog fenntartva.
A Cider libquartz.dylib komponens az ffmpeg
részeit tartalmazza. Jogtulajdonos: © 2000–2006 Fabrice Bellard, et al.
A Cider terjesztése a lenti Cider Technology License hatálya alá esik.
A Cider egyes részeinek jogtulajdonosa: © 2002–2006 a ReWind projekt szerzői (a teljes listát lásd: http://cvs.transgaming.org/cgi-bin/viewcvs.cgi/rewind/AUTHORS?root=rewind)
A ReWind komponensek terjesztése a lenti ReWind licenc hatálya alá esik.
A Cider egyes részeinek jogtulajdonosa: © 1993–2010 a Wine projekt szerzői (a teljes listát lásd: http://source.winehq.org/source/AUTHORS). A Wine komponensek terjesztése a lenti GNU Lesser General Public Licence (LGPL) hatálya alá esik.
Az LGPL komponensek forráskódja az alábbi címen hozzáférhető: http://transgaming.org/cvs/
Egyéb, a http://transgaming.org/cvs/ címen hozzáférhető Cider komponensek saját licenc hatálya alá esnek a hozzájuk tartozó LICENSE állományokban foglaltak alapján.