

목차

㉠ 게임 설치하기	2
㉠ 게임 시작	2
㉠ 게임 소개	3
㉠ 조작 방법	3
일반 조작	3
이동 / 카메라 조작	4
전투 조작	4
㉠ 시작하기	5
㉠ 캐릭터 생성 / 불러오기	5
㉠ 출신 배경	5
그레이 워든	5
㉠ 스킬	6
룬 세공	6
활력	6
명석한 두뇌	6
㉠ 능력 / 주문	6
㉠ 전문 클래스	6
전사	6
영혼 전사	6
가디언	6
마법사	7
헌자	7
매들메이지	7
로그	7
레기온 정찰병	7
새도우	7
전문 클래스 보너스	7
㉠ 아이템	8
재료	8
룬 문자	8
즉석 소모 아이템	8
스테미나 물약	8
디스펠 코팅, 수류탄 및 함정	8
원소 코팅, 수류탄 및 함정	8
기타 즉석 소모 아이템	8
㉠ CREDITS	9
㉠ 문제 해결	11
㉠ 기술 지원	12
㉠ EA KOREA 고객센터 안내	13
㉠ EA KOREA 고객센터실	14

게임 설치하기

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝은 확장팩이기 때문에, 이 타이틀을 설치하기 전에 드래곤에이지 오리진이 설치되어 있어야 합니다.

인스톨 (EA 스토어 사용자):

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝은 드래곤에이지 오리진 게임 내의 다운로드 콘텐츠 매장에서는 구입할 수 없습니다. 온라인 다운로드 패키지 판매 사이트를 통해서 구입하여 다운로드 받거나, 매장에서 디스크 패키지를 직접 구입해온 뒤에 설치해야 합니다.

참조: www.ea.com 또는 www.eastore.com에서 이 타이틀에 대한 더 자세한 정보 및 힌트와 패치 등을 확인할 수 있습니다.

인스톨 (디스크 사용자)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝의 디스크 버전을 설치하기 위해서는 디스크를 DVD-ROM 드라이브에 삽입해야 합니다. 디스크 삽입 후 설치 프로그램이 자동 실행되지 않는다면 윈도우 탐색기에서 DVD-ROM 드라이브를 찾아 "Setup.exe" 어플리케이션을 더블클릭하십시오. 이후 화면에 나타나는 지시에 따르면 됩니다.

인스톨 (온라인 사용자):

이 게임을 구입한 디지털 소매점에 인스톨 방법 혹은 다운로드 방법 및 다른 제품의 재설치에 대해 문의하십시오.

게임 시작

게임을 시작하려면:

Windows Vista 및 7 이용자의 경우 게임 타이틀은 **시작 > 게임** 메뉴에 있으며, Windows 다른 버전의 경우는 **시작 > 프로그램**(또는 **모든 프로그램**) 메뉴에 위치하고 있습니다(EA 스토어 사용자는 EA 다운로드 관리자가 실행 중이어야 합니다).

알림: Windows Vista 클래식 시작 메뉴 스타일에는, **시작 > 프로그램 > 게임 > 게임 탐색기** 메뉴에 있습니다.

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝을 비롯한 다양한 게임 타이틀에 대한
보다 자세한 정보는 www.ea.co.kr에서 확인하실 수 있습니다.



게임 소개

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝은 드래곤에이지 오리진의 대서사시를 이어 나가는 확장팩입니다. 이 타이틀은 본편인 드래곤에이지 오리진과 마찬가지로 파티 편제 중심의 광대한 판타지 롤플레이팅 게임으로서 스토리와 전술적 파티 전투에 초점을 맞추고 있습니다.

조작 방법

페이지 5에서 설명하고 있는 캐릭터 생성 시스템을 이용하여 캐릭터를 만들었면 뒤 게임을 본격적으로 시작하면 게임의 시야를 보여주는 카메라를 조작할 수 있게 됩니다. 캐릭터의 어깨 너머로 바라보는 넓은 시야를 갖는 3인칭 시점으로 zoom할 수도 있고, 좀더욱하여 한 지역을 상공에서 내려다보는 느낌의 시야를 가질 수도 있습니다.

카메라의 줌은 마우스의 휠로 조작할 수 있습니다. 최대 좀더욱된 상태에서 마우스 휠을 클릭하고 마우스를 드래그하거나, 커서를 화면 끝으로 이동시키면 전장을 둘러볼 수 있습니다. 줌 상태와 상관 없이 언제든지 마우스 우클릭을 하고 드래그를 하면 카메라를 회전시킬 수 있습니다.

대부분의 행동(액션)은 마우스 우클릭으로 실행 가능합니다. 무언가 사물에 커서를 대고 우클릭을 하면 캐릭터가 적을 공격하거나, 우호적인 상대에게 말을 걸거나, 시체가 지니고 있는 물건들을 뒤져보거나, 문을 열거나, 손잡이를 잡아당기는 등의 적절한 행동을 취하게 됩니다. 원하는 지점에 커서를 위치시키고 우클릭을 함으로써 키보드 대신 마우스를 이용하여 캐릭터를 이동시킬 수도 있습니다.

퀵바(quickbar)를 클릭하거나 해당 퀵바 능력에 대응되는 숫자 키를 눌러서 마법 주문이나 능력을 선택했을 경우, 그 대상을 지정해줘야 한다면 커서를 대상에 맞추고 마우스 좌클릭을 해야 합니다. 우클릭을 하면 주문이나 능력이 취소됩니다. 이 외에도 좌클릭은 파티 중 조작하고자 하는 캐릭터를 선택할 때에도 사용됩니다. 마우스 좌측 버튼을 클릭하고 있는 에서 생기는 박스가 여러 명의 캐릭터를 포함하도록 드래그하면 한 번에 여러 파티 멤버를 선택할 수도 있습니다.

일반 조작

빠른 저장	F5
빠른 불러오기	F9
대상 하이라이트	TAB
메인 인터페이스 숨김	V
스크린샷 찍기	PRT SCN
캐릭터 정보	C
저널	J
인벤토리	I
스킬	K
마법/능력	P
지역 지도	M
세계 지도	N
전술	\
메인 메뉴	ESC

이동 / 카메라 조작

앞으로 이동	W
왼쪽으로 돌기	A
뒤로 이동	S
오른쪽으로 돌기	D
왼쪽으로 이동	Q
오른쪽으로 이동	E
위로 보기	Home
아래로 보기	End
줌 확대	Pg Dn
줌 축소	Pg Up
카메라 이동 (줌이 축소되었을 때)	화살표키
달리기/걷기 변경	/ (숫자 키패드)

전투 조작

일시중지	스페이스바
퀵바 능력 사용	숫자키 1-0
무기 세트 변경	/
파티 이동/정지	H
파티 전체 선택	=
캐릭터 선택	F1-F4
다수 캐릭터 선택	SHIFT + F1-F4

시작하기

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝을 플레이하는 동안에는 항상 DVD-ROM 드라이브 안에 게임 디스크를 넣고 있어야 합니다. 확장팩이 아닌 원작 드래곤에이지 오리진을 플레이하고자 할 때에는 드래곤에이지 오리진의 디스크를 DVD-ROM 드라이브에 삽입하면 됩니다.

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝을 설치한 뒤 게임을 기동하면 드래곤에이지 오리진의 메인 메뉴가 나타나게 됩니다. 드래곤에이지 오리진-어웨이크닝을 시작하려면 NEW GAME을 선택한 뒤 확장팩 로고를 클릭하십시오.

캐릭터 생성 / 불러오기

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에서는 드래곤에이지 오리진에서 사용하였던 고레벨 캐릭터를 불러와서 사용할 수도 있고, 새로이 캐릭터를 생성해서 플레이할 수 있습니다.

전작 캐릭터를 불러오기 위해서는 다른 모듈에서 캐릭터 불러오기(IMPORT FROM ANOTHER MODULE)를 선택한 뒤 원하는 캐릭터를 고르고 IMPORT를 클릭하십시오. 만일 선택한 캐릭터가 드래곤에이지 오리진의 스토리 클라이맥스(아크데몬을 쓰러뜨리기 위한 희생자 선택)에서 사망한 캐릭터라면 드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에서는 사망하지 않고 살아있던 것으로 간주해서 불러오게 됩니다. 만일 선택한 캐릭터의 레벨이 18 미만이라면 레벨 18까지 성장한 상태로 불러오게 됩니다.

불러오기 대신 새 캐릭터 만들기(CREATE NEW CHARACTER)를 선택한다면 올라이스(Orlais) 출신의 그레이 워든 대원으로서 시작하게 됩니다. 새로 생성한 캐릭터들은 모두 레벨 18에서 시작하며, 그만큼 축적된 전문 클래스(specialization), 속성(attribute), 스킬(skill) 및 능력(talent) 포인트는 플레이어어가 원하는 대로 분배하면 됩니다. 캐릭터 생성 과정에 대한 더 자세한 설명은 드래곤에이지 오리진의 설명서를 참조하십시오.

출신 배경

새로 생성한 캐릭터는 모두 페렐덴(Ferelden)의 그레이 워든 조직을 재건하기 위해 파견된 올라이스(Orlais) 출신의 그레이 워든 대원이라는 배경을 가지게 됩니다. 원작 드래곤에이지 오리진에서 불러온 캐릭터는 원작에서 지녔던 배경을 그대로 유지합니다.

그레이 워든(Grey Warden)



그레이 워든들은 왕위의 전복을 꾀했다는 이유로 한 때 페렐덴에서 추방당했다가, 20년 전 마릭 왕(King Maric)에 의해 복귀가 허락되었습니다. 그레이 워든들은 다크스폰(darkspawn)을 쓰러뜨리고, 다크스폰이 지상으로 몰려나오는 블라이트에 맞서기 위해 조직된 단체입니다. 가장 최근에 발생했던 블라이트에서 페렐덴의 거의 모든 그레이 워든들이 목숨을 잃었기 때문에, 바이스하우스트(Weissaupt)의 그레이 워든의 장(First Warden)은 페렐덴의 살아남은 그레이 워든들을 이끌어야 할 단장으로서 올라이스(Orlais)에 있던 고위 대원 한 명을 파견하였습니다.

스킬(Skills)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에서는 캐릭터가 레벨 20에 도달하면 취득할 수 있는 새로운 스킬 체인(skill chain) 3개가 추가되었습니다.

룬 세공술(Runecrafting)



룬 세공자들은 도상학과 리튬(Lyrium) 금속학을 연구하여 무기와 갑옷을 강화시킬 수 있는 룬을 세공하는 능력을 익힙니다. 룬 세공술 랭크가 오르면 더 강력한 효과의 룬을 세공할 수 있게 됩니다.

활력(Vitality)



이 스킬을 지닌 캐릭터들은 육체의 전성기를 누리게 되어 인내력과 회복력이 증가합니다. 활력 랭크가 높아질 때마다 체력(health)에 보너스가 부가됩니다.

명석한 두뇌(Clarity)



이 스킬을 익힌 캐릭터들은 엄청난 정신적 절제력을 보여줍니다. 현재 수행하고 있는 일에 집중하면서 잘 교란되지 않습니다. 명석한 두뇌 랭크가 오를 때마다 마나(Mana)나 스태미나(stamina)에 보너스가 부가됩니다.

능력(Talents) / 마법(Spells)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에는 56개의 새로운 능력과 마법이 추가되어 전술적 선택의 폭이 넓어졌습니다. 이 중 일부는 레벨 20에 도달했을 때 익힐 수 있으며, 아래에서 설명하는 6종의 새로운 전문 클래스와 관련되어 입수할 수 있는 것들도 있습니다.

전문 클래스(Specializations)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에서는 각 클래스(class)별로 두 개의 전문 클래스가 추가되었으며, 레벨 22가 되면 세 번째 새로운 전문 클래스가 추가됩니다. 게임을 시작하면 드래곤에이지 오리진에서 개방한 전문 클래스에 분배할 수 있는 보너스 포인트가 2 포인트 주어집니다.

전사(Warrior)

영혼 전사(Spirit Warrior)



영혼 전사들은 비록 마법 능력을 지니고는 있으나, 마법사와는 달리 정신의 세계인 페이드(the Fade)에 거주하는 영혼들에게 육신으로 이루어진 이계를 접할 기회를 얻는 대신에 육신을 지닌 자신의 능력이 강화되는 거래를 함으로써 마법의 힘을 사용합니다. 물론 찬트리 교단(the Chantry)의 템플러(Templar)들은 마법사와 영혼 전사의 차이점을 좀처럼 인정하지 않습니다.

가디언(Guardian)



많은 전사들이 자기가 홀출단신 전세를 뒤집을 수 있다는 그릇된 믿음을 가지고 만용을 부리곤 하지만, 가디언들은 적의 목숨을 빼앗는 것만큼이나 동료의 목숨을 지켜주는 것도 중요하다는 사실을 잘 알고 있습니다. 가디언들은 보통 직접 나서서 파티 멤버들을 지켜주며, 경우에 따라서는 동료가 살 수 있도록 자신을 희생시키기도 합니다.

마법사(Mage)

현자(Keeper)



모든 달리시(Dalish) 엘프 부락에는 고대로부터 구전되어 온 엘프의 지혜를 보존하기 위해 힘쓰는 현명한 스승의 역할을 맡는 현자가 한 명씩 있습니다. 현자들이 같은 달리시 엘프 집단의 구성원이 아닌 자에게 지하의 뿌리들을 조종하는 데에 중점을 두는 달리시 엘프들만의 독특한 자연 마법(nature magic)에 대해 가르쳐주는 경우는 대단히 드뭅니다.

배틀메이지(Battlemage)



마법사 중에는 원거리 전투에 특화된 주문을 주로 사용하는 이들이 있습니다. 배틀메이지들은 이와 달리 적의 눈동자에 갇든 공포를 직접 볼 수 있을 정도의 근거리로 뛰어들어 창검으로 싸우는 동료 전사들과 어깨를 나란히 맞대고 전투에 참여하기를 즐기는 이들입니다. 그들이 사용하는 주문들은 주변의 자연 요소들을 조종하는 것 이외에도 스스로의 몸을 지키는 데에 중점을 두고 있습니다.

로그(Rogue)

레기온 정찰병(Legionnaire Scout)



드워프 사자(死者)들의 레기온(Legion of the Dead)에 대한 전설은 대부분 음유시인들이 지어낸 이야기겠지만, 레기온이 지나간 자리에 남은 무수한 다크스폰 시체들만 봐도 그들이 얼마나 효율적인 훈련을 받는지는 알 수 있을 것입니다. 레기온 정찰병들은 주로 동료들보다 먼저 앞서 출동하며, 그러한 임무에 적응하기 위해 놀라운 정도의 지구력과 인내력을 지니게 되어, 다른 로그라면 능히 목숨을 잃었을 치열한 전투에서도 끈질기게 살아남기로 유명합니다.

새도우(Shadow)



새도우들에게는 조직도 위계질서도 없습니다. 이들은 자수성가한 엘리트 로그로서 은신과 기습의 전문가입니다. 어둠 속에서 적을 습격하는 이들은 유인용 미끼 및 현각을 유발시키는 독 등 수단을 가리지 않는 냉철함으로 적을 교란시킨 뒤 은밀히 접근해서 심장에 비수를 꽂는 것이 특징입니다.

전문 클래스 보너스 포인트

영혼 전사		가디언		현자	
속성 보너스	+1 체질	+1 체질	+2 마법	+2 마법	+3 정신적 내성
2차 보너스	+5 육체적 내성	+5 자연적 내성	+5 자연적 내성	+3 정신적 내성	

배틀메이지		레기온 정찰병		새도우	
속성 보너스	+2 마법	+2 민첩	+1 민첩	+1 민첩	+5 공격
2차 보너스	전투 체력 재생	+1 대미지/명중률	+1 대미지/명중률	+5 공격	

아이템(Items)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에는 500여 개의 새로운 아이템이 추가되었으며, 그 중에는 엄청나게 강력한 전설의 무기와 갑옷도 있습니다.

재료(Materials)

나무(wood), 금속(metal) 및 가죽(leather) 장비들이 드래곤에이지 오리진에서의 최고급 장비보다 2 단계 강화된 9 단계의 품질로 제공됩니다.

룬 문자(Runes)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에는 갑옷에 새길 수 있는 방어형 룬(defensive runes)을 포함한 새로운 룬이 여러 종류 추가되었으며, 그 효력도 5 단계에서 7 단계로 늘어났습니다. 룬 세공술(runecrafting) 스킬이 있다면 룬을 만들어내고 강화시킬 수도 있습니다. 단, 그러기 위해서는 알맞은 장비와 재료 및 룬을 새기는 방법을 알려주는 투사도가 필요합니다. 새로 추가된 룬들은 상점에서 구입하거나 어딘가에서 우연히 발견할 수 있는 경우가 거의 없으므로, 파티 멤버 중 적어도 한 명 이상이 룬 세공술 스킬을 지니고 있는 것이 좋습니다.

즉석 소모 아이템(Quick-use Items)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에는 새로운 즉석 소모 아이템도 다량 추가되었습니다. 드래곤에이지 오리진에서 사용되었던 소모 아이템과 동일한 부류의 아이템들도 최상(Superb), 마스터(Master) 및 천상(Ethereal) 제품들이 추가되었습니다.

스태미나 물약(Stamina Draughts)

스태미나 물약은 즉석에서 전사나 로그의 스태미나를 일정량 회복시킵니다. 마법사들은 스태미나 물약을 사용할 수 없습니다.

디스펠 코팅(Dispel Coatings), 수류탄(Grenades) 및 함정(Traps)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에는 적들의 마법 효과를 무효화시킬 수 있는 무기 코팅, 수류탄 및 함정들이 추가되었습니다.

원소 (Elemental Coatings), 수류탄(Grenades) 및 함정(Traps)

드래곤에이지 오리진-어웨이크닝에는 또한 다섯 종류의 원소를 기반으로 적에게 대미지를 입힐 수 있는 무기 코팅과 수류탄 및 함정도 추가되었습니다.

기타 즉석 소모 아이템(Other Quick-Use Items)

그 외에도 다양한 종류의 새로운 소모용 아이템들을 발견할 수 있을 것입니다. 여기서 유념해둬야 할 것은 이들 대부분은 단독으로 사용할 때보다는 조합 레시피(crafting recipe)에 따라 혼합시켰을 때 더 강력한 효과를 발휘한다는 점입니다.

CREDITS

BIOWARE

Dragon Age: Origins – Awakening

Senior Leadership

Producer: Fernando Melo

Lead Designer: Ferret Baudoin

Project Manager: Adriana Lopez

Lead Programmer: Owen Borstad

Quality Assurance Lead: Jason Leong

Art and Animation

Cinematic Animator: Nathan Zufelt

In-Game Animators: Clove Roy (Lead), Julio Alas,

Michael Milan, Cody Paulson, John Santos

Technical Animators: Charles Looker (Lead),

Kevin Ng, Steve Runham

Character Artists: Shane Hawco (Lead), Ben Carriere,

Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna

GUI Artists: Warren Heise (Lead), Tyler Lee

Level Artists: Andrew Farrell (Lead), Andre Santos,

Lee Scheinbeim, Ian Stubbington

Technical Artist: Brian Chung

Visual Effects Artists: Alim Chaarani (Lead), Jacky Xuan

Additional Art: Joy Ang, Sung Kim, Steve Klit, Matt Rhodes,

Nick Thornborrow

Directors of Art and Animation: Dean Andersen,

Alistair McNally

Audio, Localization, and External Resources

Audio Director: Simon Pressey

Audio Designer: Matt Besler (Lead), Real Cardinal,

Vance Dylan, Terry Fairfield, Jeremie Voillot

Voice-Over Producer / Director: Caroline Livingstone

External Producer: John Campbell

Assistant External Producer: Steve Lam

Localization Project Manager: Jason Barlow

Director of Audio, Localization, and External Resources:

Shauna Perry

Design

Core Designers: Grant Mackay, David Sims, Josh Stiksma

Cinematic Designers: Ryan Ebenger (Lead), Jonathan Epp,

Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee

Systems Designers: David Sitar, Peter Thomas

Technical Designers: Mark Barazzuol, Kaelin Lavallee,

Antony Lynch, Cori May

Writers: David Gaidler (Lead), Sheryl Chee

Editor: Dan Lazin

Platform Conversion: Rob Bartel (Lead), Craig Graff, Jason Hill

Additional Design: Bryan Derksen, John Ebenger,

Carlo Lynch, Ian Morrison

Production

Associate Producer: Derek French

Associate Project Manager: Nadia Phillipchuk

Directors of Production: Benoit Houle, Duane Webb

Production Business Analyst: Daniel De Freitas

Programming

Programmers: Gavin Burt, John Fedorkiw, Sebastian Hanlon, Christopher Kerr, Jacques Lebrun, Nicolas NgManSun, Eric Paquette, Paul Roffel, Paul Schultz

Localization Programmers: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Tools Programmers: James Goldman, James Redford, Sydney Tang, Mika Uusnakk

Additional Programming: Scott Meadows, Curtis Onuczko

Quality Assurance

Analysts: Vanessa Prinsen (Design Lead), William Brewer, Joshua Langley

Term Testers: Dave Berkes, Kristin Czarny, James Dang, Dale Furtani, Cole Hermanson, Patrick Irwin, Michael Lang, Terence Lui, Jackie Ostrem, Mark Shpuniarisky

Additional Quality Assurance: Zac Beaudoin,

Michael Boyce, David Clifford, Andrew Gauthier,

Robert Girardin, Alan Hildebrandt, Will Kuhn, James Leung,

Michael Liaw, Catherine Lundgren, Cody Duimet,

Richard Poulin, Mark Ramsden, Steven Rideout,

Allan Schumacher, Matthew Villeneuve, Mike Wellman

Director of Quality Assurance and Information Systems:

Ron Clement

Dragon Age Franchise

Senior Leadership

Executive Producer and Project Director: Mark Darrah

Lead Designer: Mike Laidlaw

Art Director: Matthew Goldman

Lead Programmer: Ross Gardner

Project Manager: Benoit Houle

Quality Assurance Lead: Nathan Frederick

Marketing

Director of Marketing: Ric Williams

Senior Brand Manager: David S. Silverman

Assistant Brand Manager: Randall Bishop

Public Relations: Matt Atwood, Erik Einsiedel

Web: Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke, Brett Ludwig,

Jeff Rousell, Jesse Van Herk

Community: "Evil" Chris Priestly

Art: Colin Walmsley

Marketing Assistant: Michael Avery

Video: Neel Upadhye

BioWare Executive

Co-Founders: Ray Muzyka, Greg Zeschuk

Senior Director of Operations: Vince Waldon

Senior Director of Development Operations: Aaryn Flynn

Executive Assistant: Greta Melinichuk

Administration

Office Manager: Keri Clark

Administration: Kris Donado, Amy Fraser, Rajkiran Grewal,

Leah Hollands, Nils Kuhnert, Jeanne-Marie Owens,

Barbara Schmid

Business Development

Director of Business Development: Richard Iwaniuk

Executive Assistant: Teresa Meester

Finance

Director of Finance: Kevin Gunderman

Finance Manager: Vanessa Potter

Human Resources

Director of Human Resources: Mark Kluchky

Human Resources: Celia Arévalo, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash, Christopher Pangrass

Information Systems

Manager of Information Systems: Lee Evanochko

Application Support: Chris Hoban, Julian Karst, Robert McKenna

Desktop Support: Dave McGruther (Lead), Jeff Mills, Brett Tollefson

Facilities: Mike Patterson (Manager), Kelly Wambold

Infrastructure: Craig Miller (Lead), Sam Decker, Wayne Mah

Special Thanks

Chris Corfe, Daniel Fedor, Yaron Jakobs, Luke Kristjansson, Bruce Venne, Keith Warner, Preston Watamaniuk, the rest of the BioWare teams in Edmonton, Austin, and Montreal, the rest of the team at EA GL and EA, and all our families for your support!

CAST

Anders: Greg Ellis

Justice: Adam Leadbeater

Nathaniel Howe: Simon Chadwick

Oghren: Steve Blum

Sigrun: Natalia Cigliuti

The Architect: Jamie Glover

The Mother: Dee Dee Rescher

Varel: Robin Sachs

Velanna: Grey DeLisle

Additional Voices: Matthew Ashforde, Ashley Barlow, Mark Bazeley, Shannon Blanchet, Susan Boyd Joyce, Wendy Braun, Lora Brovold, Cam Clarke, Dave Clarke, Belinda Cornish, Patrick Fraley, Jesse Gervais, Peter Giles, Zach Hanks, Adam Howden, Natasha Little, Mark Meer, Alix Wilton Regan, Mika Simmons, Jason Singer, Jan Smith, Kath Soucie, Simon Templeman, John Ulyatt, Steve Valentine, Tim Watson, Stephanie Wolfe, Fred Zbryski

EA

Corporate Leadership

Chief Executive Officer: John Riccitiello

President, Global Publishing and Chief Operating Officer: John Schappert

Executive Vice-President and Chief Financial Officer: Eric Brown

Executive Vice-President, Business and Legal Affairs: Joel Linzner

Executive Vice-President, Human Resources: Gabrielle Toledano

Senior Vice-President and Chief Accounting Officer: Ken Barker

Senior Vice-President, General Counsel, and Corporate Secretary: Stephen G. Bene

Games Label Leadership

President: Frank Gibeau

Chief Financial Officer: Mike Williams

Chief Operations Officer: Bryan Neider

Chief Technical Officer: David O'Connor

Senior Vice-President, Marketing: Jeff Karp

Vice-President, Human Resources: Mala Singh

RPG/MMO Group

Senior Vice-President and Group General Manager: Ray Muzyka

Vice-President and Group Creative Officer: Greg Zeschuk

Vice-President and Group Marketing Vice-President: Patrick Buechner

Vice-President and Group Operations Officer: Rob Denton

Localization

International Project Manager: Claudia Serafim

Coordination: Nicolas Danière, Marcel Elsner, Mária Nagy, Ana Ramirez Boix, Jan Staníček, Anna Tomala, Leonid Vekshin

Engineering: Pedro Alfageme, Amos Blanco, Alberto Abad, Juan Comesaña, Danilo "Warrior" Guerrero, Daniel Gutierrez, Jose Pablo Hernandez Cano, Ruben Martin

Quality Assurance: Chiara Magri (Project Manager), Jesús Ojeda (Project Manager), Serena Cannizzaro (Lead Tester), Giuliano Bettanin (Lead Tester), Wojciech Baran, Paolo Giovenco, David Martinez, Akos Mikola, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Šárka Pechočiaková, Caroline Sapt, Nacho Gaitan, Jordi Gallopín, Dirk Kroll, Vasiljii Mercalovs, Daniele Pegoretti, Jaroslav Radzio, Harald Raschen, Baptiste Ratieuville, Ekaterina Samolyak, Luis Sanchez, Miroslav Staniak, Cecile Solkan, Jiri Vystavel, Monika Göncz, Ségolène Goubin, Maciej Oginski, Paolo Giunti, Lorenzo Confalonieri, Aleksandra Zrebiec, Carmelo de las Heras

EXTERNAL PARTNERS

Art and Animation

Motion Capture: EA Worldwide Motion Capture Studio

Audio and Localization

Dialogue Editing / Post-Production: Wave Generation

Geopolitical Evaluation: Englobe, Inc.

Original Score: Inon Zur

Translation: Albion (Poland), Exequo (France), András Gáspár, Fontoló Stúdió Ltd. (Hungary), Vadim Poguliev, ITI Ltd. (Russia), PRESTO - PŘEKLADATELSKÉ CENTRUM s.r.o. (Czech Republic), Synthesis Iberia (Spain), Synthesis International (Italy), Florian Vanino (Germany)

Voice-Over Direction (Los Angeles): Ginny McSwain

Voice-Over Production Services: Tikiman Productions, Inc.

Voice-Over Recording: Side UK (London),

Technicolor Interactive Services (Burbank),

Wolf Willow Sound (Edmonton), Igor Cherenkov,

AcTV Ltd. (Russia), Exequo (France),

Start International Polska (Poland), tonework GmbH (Germany)

EA Canada

Testers: Dave "TH4 S4NDM4N" Eriksen (Lead), Tommy Hsu (Lead), Natalie Yarema (Senior), Kristopher Buller, Craig Charlesworth, Byron Leung, Sergio Marcelino, Robert Nickerson, Ashton Tower, Kristin Warren

Globant

Testers: Matias Emiliano Salvatierra (Lead), Alvaro Mañanes Tettamanti (Assistant Lead), Luis Badano, Facundo "Mr Clapi" Clapier, Luciano Duca, Ernesto Frazoni, Gabriel "El Efo" Henriquez, Patricio "Pateeto" Miner, Paola Parra, Axel Xavier Rolon, Alejandro Spampinato, Ramiro Zapata, Angel Zapiola

문제 해결

게임 실행이 잘 안 될 때

■ 본인의 컴퓨터 시스템이 게임에서 요구하는 최소 사양을 만족하고 있는지, 비디오 및 사운드 카드의 최신 드라이버가 설치되어 있는지를 확인하십시오. NVIDIA 비디오 카드의 드라이버는 www.nvidia.com에서, ATI 비디오 카드 드라이버는 www.ati.amd.com에서 다운로드 받을 수 있습니다.

■ 패키지(디스크) 이용자일 경우 디스크에서 다시 DirectX를 설치해보십시오. 이 파일은 보통 디스크의 루트 디렉토리의 DirectX 폴더에서 찾을 수 있습니다. 인터넷 접속이 가능하다면 www.microsoft.com에서 DirectX의 최신 버전을 다운로드 받을 수 있습니다.

일반 문제 해결

■ 패키지(디스크) 이용자인데 설치 및 플레이를 위한 자동실행(AutoPlay) 화면이 나타나지 않을 경우, 내 컴퓨터의 디스크 드라이브 아이콘에서 마우스 우클릭을 한 후 자동실행(AutoPlay)을 선택하십시오.

■ 게임 속도가 너무 느리다면 옵션 메뉴에서 비디오 및 사운드 품질 설정을 하향조종 해보십시오. 대부분의 경우 화면 해상도를 낮추면 매끄러운 게임을 즐길 수 있습니다.

■ 최상의 환경에서 플레이하기 위해서는 EADM 어플리케이션을 제외한 Windows의 다른 배경작업(background tasks)들을 비활성화시키는 것이 필요할 수 있습니다.

인터넷 회선 속도 문제 해결

온라인 플레이 중의 속도 저하를 방지하기 위해서 게임 시작 전 파일 공유, 스트리밍 오디오, 채팅 프로그램을 전부 종료시키는 것이 좋습니다. 이러한 어플리케이션들은 회선의 대역폭을 독점하여 렉 딜레이를 발생시키는 등의 부작용을 일으킬 수 있습니다.

본 게임은 온라인 플레이 시 다음 TCP 및 UDP 포트들을 사용합니다.

TCP 포트: 80, 8000

UDP 포트: 80, 8001

위 포트에서 게임 관련 트래픽을 허용하는 방법에 대해서는 라우터나 개인 방화벽 정보를 참조해 주십시오. 기업 인터넷 회선을 통해 플레이하고자 하는 경우는 네트워크 관리자에게 문의하십시오.

온라인 서비스를 이용하려면 먼저 게임 등록을 해야 합니다. 가입 동의 조건 및 서비스 업데이트에 대한 정보는 인터넷 홈페이지 www.ea.com에서 확인할 수 있습니다. EA 온라인은 만 14세 이상의 사용자에게만 서비스됩니다. EA는 www.ea.com에 공지한 날로부터 30일 뒤 온라인 서비스를 중단할 수 있습니다.

기술지원

이 게임을 즐기는 데에 문제가 발생한다면 EA 기술 지원(Technical Support)의 도움을 받을 수 있습니다. 이 제품을 사용하는 데에 있어서 흔히 발생하는 문제점과 의문점에 대한 해답은 EA 도움말 파일에 수록되어 있습니다.

EA 도움말 파일 열기(게임이 이미 설치된 상태일 때):

Windows Vista 및 Windows 7 이용자는 **시작** > **게임** 메뉴에서 게임 타이틀 아이콘에 마우스 우클릭을 한 뒤 드롭다운 메뉴에서 적절한 지원 링크를 선택하면 됩니다.

Windows 기타 버전 이용자는 **시작** > **프로그램** 또는 **모든 프로그램** 메뉴에서 게임 타이틀의 디렉토리 안에 있는 **기술 지원**(Technical Support) 링크를 선택하면 됩니다.

EA 도움말 파일 열기(게임이 아직 설치되지 않은 상태일 때):

1. DVD-ROM 드라이브에 게임 디스크를 삽입합니다.
2. 바탕화면의 내컴퓨터 아이콘을 더블클릭합니다(바탕화면에 내컴퓨터 아이콘이 없다면 **시작** 버튼을 클릭한 뒤 내컴퓨터 아이콘을 클릭하십시오).
3. 게임 디스크가 삽입된 DVD-ROM 드라이브에 마우스 우클릭을 하고 열기(OPEN)를 선택하십시오.
4. **Support** > **EA Help** > **Electronic_Arts_Technical_Support.htm** 파일을 여십시오.

온라인 EA 기술지원

인터넷 접속이 가능하다면 <http://support.ea.com>에서 EA 기술지원부 웹사이트에 접속할 수 있습니다. 이곳에서 DirectX, 게임 컨트롤러, 모뎀 및 네트워크에 관한 풍부한 정보뿐 아니라 정기 시스템 검진 등에 관한 정보도 확인할 수 있습니다. 웹사이트에는 흔히 발생하는 문제점과 게임 타이틀 별 지원, 자주 묻는 질문들(FAQ)에 대한 최신 정보가 게재되어 있습니다. 본사의 기술지원부 직원들이 게임 실행 및 시스템 사양 관련 문제를 해결 및 수리할 때 이용하는 정보와 동일한 내용입니다. 이 지원 웹사이트는 매일매일 그 내용이 업데이트되므로 먼저 이 곳을 꼭 확인해보기 바랍니다. (영문 지원/ 한글 미지원)



게임을 즐기셨다면 이번에는 음악도 감상해보세요.
EA 사운드 트랙을 www.ea.com/eatrax/ 에서
감상하실 수 있습니다.

EA KOREA 고객지원 안내

■고객지원 서비스 범위

EA Korea 고객지원실은 아래 서비스를 제공합니다.

- 1) 소비자의 제품관련 문의/답변
- 2) 소비자의 불량 제품에 대한 A/S 교환

■제품 보증 기간

Electronic Arts는 소비자가 이 게임을 구입한 후 30일 동안 일반적인 사용환경에서 게임이 담긴 매체와 매뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다.

제품에 이상이 있을 경우 제품, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일 주소와 함께 불만 사항을 적어서 구입 일로부터 30일 이내에 보내주시기 바랍니다. 문제 확인 시 신제품으로 교환해 드립니다.

■A/S 가능한 품목

EA Korea 고객지원실은 해당 플랫폼에 대하여 아래 기간동안 A/S 교환을 실시하고 있으며, 기간이 지난 이후에는 교환이 불가함을 알려 드립니다.

- 1) PC 게임: 제품 출시 후 2년 이내
- 2) 콘솔 게임: 제품 출시 후 1년 이내

※제품 출시 기간이 지난 제품에 대한 A/S는 예외의 경우로 검증 후에 처리될 수 있습니다.

EA Korea 고객지원실은 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1) 디스크 손상 | 2) 디스크에 스크래치 |
| 3) 읽을 수 없는 디스크 | 4) 케이스 손상 |
| 5) 더러운 케이스 | 6) 타이틀 패킹 불량 |
| 7) 매뉴얼 불량 | 8) 케이스 속지 불량 |
| 9) EA의 광고 내용이 게임과 다를 경우 | 10) 공장에서 생산 중 발생한 모든 불량 |

■참고사항

A/S 교환 요청 시에는 아래 내용을 참고하시어 접수해 주시기 바랍니다.

- 제품 개봉 후 소비자 과실에 의한 불량에 대해서는 반품, 교환, 환불이 불가합니다.
- A/S 접수 시 먼저 EA 고객센터(080-578-8823 / 02-578-8823)으로 연락을 취하여 주십시오.
- 반드시 구입 영수증과 불량을 증명할 수 있는 제품과 불량에 대한 설명을 첨부하여 EA Korea 고객지원실로 보내주십시오.
- CD 분실은 제품 교환에서 제외됩니다.
- 제품 구입 일로부터 30일(소인유효) 까지 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품은 테스트 후 이상이 있을 경우 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품에 이상이 없는 경우 재발송 해드립니다.
- 제품제조상의 문제일 경우 소비자 보호법에 의거해 보상해 드립니다.
- 구입 후 제품 불량 발견 즉시 보내주시면 빠른 처리를 받으실 수 있습니다.
- 매장 진열 시 발생한 모든 A/S 는 불가합니다.

※자세한 내용은 고객지원실이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다.

(<http://www.ea.co.kr> ➡ 고객지원실에 문의)

EA KOREA 고객센터

주소: 서울시 강남구 삼성동 159-1 아셈타워 1302호 EA Korea 고객센터 (우) 135-798

일반 상담전화: 02) 578-8823

무료 상담전화: 080) 578-8823

온라인 고객센터: <www.ea.co.kr> ➡ 온라인 고객센터에 접속

Email: support@ea.co.kr

상담시간: 월요일 ~ 금요일 / AM 9:00 ~ PM 6:00

(토, 일요일, 공휴일은 휴무입니다)

홈페이지: <www.ea.co.kr>

NOTICE

Package Cover Illustration: BLT

© 2010 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare logo, Dragon Age and the Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

Portions of this software are included under license © 2005 Scaleform Corporation. All rights reserved.

Portions of this software utilize SpeedTree®RT technology. © 2006 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.

Uses Bink Video. Copyright © 1997 – 2005 by RAD Game Tools, Inc.



NOTE

