

EXTENSION \*

# DRAGON AGE: <sup>TM</sup> ORIGINS AWAKENING



**BiOWARE**<sup>™</sup>








# PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE

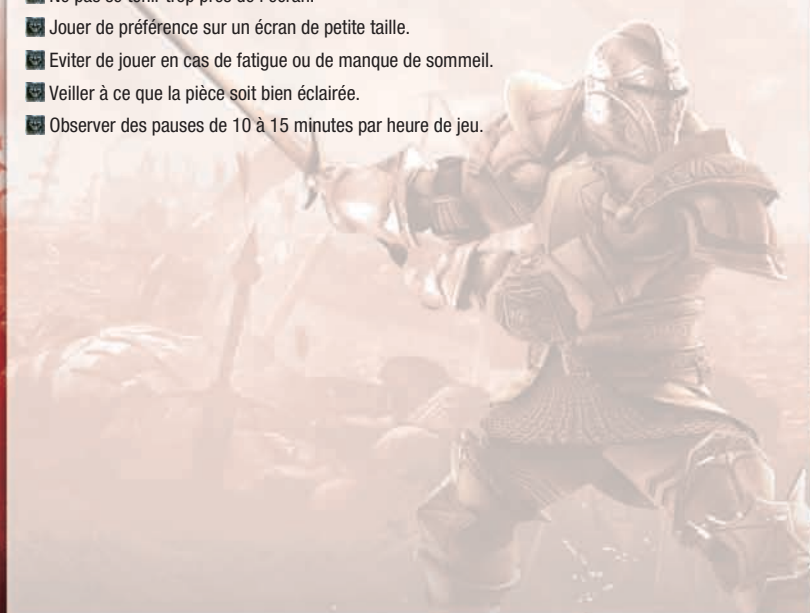
**A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.**

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser immédiatement la partie et consulter votre médecin.

## RÈGLES À RESPECTER POUR JOUER DANS LES MEILLEURES CONDITIONS POSSIBLES

-  Ne pas se tenir trop près de l'écran.
-  Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
-  Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
-  Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
-  Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.



# SOMMAIRE

|  |   |   |    |
|--|---|---|----|
| ● PRÉVENTION DES RISQUES D'ÉPILEPSIE ..... | 1 | ● SPÉCIALISATIONS.....                            | 8  |
| ● INSTALLATION DU JEU.....                 | 3 | GUERRIER.....                                     | 8  |
| ● DÉMARRER LE JEU .....                    | 3 | MAGE .....  | 8  |
| ● INTRODUCTION.....                        | 4 | VOLEUR .....                                      | 9  |
| ● COMMANDES DU JEU .....                   | 4 | BONUS DE SPÉCIALISATION .....                     | 9  |
| ● INSTALLATION.....                        | 6 | ● OBJETS .....                                    | 10 |
| ● DÉMARRAGE.....                           | 6 | MATÉRIAUX.....                                    | 10 |
| ● ANTÉCÉDENTS.....                         | 7 | RUNES.....  | 10 |
| LES GARDES DES OMBRES .....                | 7 | OBJETS D'UTILISATION RAPIDE.....                  | 10 |
| ● COMPÉTENCES.....                         | 7 | ● GÉNÉRIQUE .....                                 | 11 |
| ARTISANAT RUNIQUE...7                      |   | ● ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU ..... | 14 |
| VITALITÉ.....                              | 7 | ● SERVICE CLIENTS .....                           | 14 |
| LUCIDITÉ.....                              | 7 | ● GARANTIE .....                                  | 16 |
| ● TALENTS/SORTS.....                       | 8 |   |    |

## RESTEZ DANS LA PARTIE ET CRÉEZ UN COMPTE EA !

Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. La création d'un compte de membre EA et l'enregistrement de ce jeu sont faciles et rapides !

Rendez-vous sur [ea.onlineregister.com](http://ea.onlineregister.com) et enregistrez-vous dès aujourd'hui !



[WWW.DRAGONAGE.COM](http://WWW.DRAGONAGE.COM)

# INSTALLATION DU JEU

**REMARQUE :** pour toute considération technique, veuillez consulter le site [www.electronicarts.fr](http://www.electronicarts.fr).

## Pour installer le jeu (en utilisant le disque) :

Insérez le disque dans votre lecteur et suivez les instructions à l'écran.

## Installation (utilisateurs EA Store) :

**REMARQUE :** si vous souhaitez de plus amples informations à propos de l'achat en téléchargement direct des jeux EA, veuillez consultez le site [www.eastore.fr](http://www.eastore.fr) et cliquer sur SERVICE CLIENTS.

Une fois que le téléchargement a été effectué par EA Download Manager, cliquez sur l'icône d'installation qui s'affiche et suivez les instructions à l'écran.

Lancez le jeu (une fois qu'il est installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

**REMARQUE :** si vous avez déjà acquis un titre et que vous souhaitez l'installer sur un autre ordinateur, téléchargez et installez EA Download Manager sur un autre ordinateur, puis lancez l'application et enregistrez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche à l'écran et cliquez sur le bouton start pour télécharger le jeu.

## Pour installer le jeu (utilisateurs tiers en ligne) :

Veuillez contacter le fabricant auquel vous avez acheté le jeu pour obtenir des instructions sur la procédure d'installation du jeu ou pour télécharger et réinstaller une copie.

**ACCORD DU CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL NECESSAIRE POUR JOUER. LE CLUF ET LES MISES A JOUR SE TROUVENT SUR [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM). EA PEUT PROPOSER D'EVENTUELS CHANGEMENTS ET/OU DES MISES A JOUR SANS COUT SUPPLEMENTAIRE. EA SE RESERVE LE DROIT D'ENLEVER DES CARACTERISTIQUES EN LIGNE APRES VOUS EN AVOIR INFORME 30 JOURS A L'AVANCE SUR [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM).**

# DÉMARRER LE JEU

## Pour démarrer le jeu :

Pour lancer le jeu sous Windows Vista™, cliquez sur le menu **Démarrer > Jeux**. Sous les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**). (Pour les utilisateurs d'EA Store, EA Download Manager doit être activé.)

**REMARQUE :** dans le mode classique de démarrage de Windows Vista, les jeux se trouvent dans **Démarrer > Tous les programmes > Jeux > menu Explorateur des jeux**.



# INTRODUCTION

*Dragon Age™: Origins – Awakening* est une extension qui prolonge la geste épique de *Dragon Age™: Origins*. A l'instar de *Dragon Age: Origins*, *Dragon Age: Origins - Awakening* est un jeu de rôle d'inspiration fantasy enrichi d'une exceptionnelle dimension narrative et tactique.

## COMMANDES DU JEU

Lorsque vous aurez généré votre avatar à l'aide du système de création de personnage décrit en page 6, vous vous trouverez aux commandes de la caméra de jeu ; vous pourrez alors augmenter le grossissement pour basculer en vue à la troisième personne (vue à l'épaule) ou dézoomer pour adopter une perspective isométrique.

Utilisez la molette de la souris pour modifier le niveau de grossissement. Au niveau de grossissement minimal, cliquez sur la molette de la souris pour faire défiler la perspective du champ de bataille, ou bien déplacez le curseur de la souris contre le bord de l'écran. Quel que soit le grossissement, cliquer sur le bouton droit de la souris et faire glisser provoque la rotation de la caméra.

Pour accomplir la plupart des actions de jeu, faites un clic droit. Faites un clic droit sur un élément du décor pour que le personnage actuellement contrôlé exécute l'action contextuelle appropriée : attaquer un ennemi, parler à autrui, dépouiller un cadavre, ouvrir une porte, tirer un levier, etc. A défaut d'utiliser le clavier, vous pouvez également cliquer-droit sur le sol pour ordonner à votre avatar de rejoindre la destination spécifiée.

Néanmoins, lorsque vous sélectionnez un sort ou talent qui implique la désignation d'une cible, soit en cliquant directement sur la barre de raccourcis ou en appuyant sur la touche de raccourci associée, vous devrez faire un clic gauche sur la cible. Cliquez-droit pour annuler le sort ou talent. Faites un clic gauche sur l'un des personnages de votre groupe pour le contrôler directement. Faites un clic gauche et tracez un champ de sélection multiple autour de plusieurs personnages pour tous les contrôler.

### COMMANDES GÉNÉRALES

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| Sauvegarde rapide              | F5        |
| Chargement rapide              | F9        |
| Surligner les objets           | TAB       |
| Masquer l'interface principale | V         |
| Faire une capture d'écran      | Imp. écr. |
| Archives personnelles          | C         |
| Journal                        | J         |
| Inventaire                     | I         |
| Compétences                    | K         |
| Sorts/Talents                  | P         |
| Carte locale                   | ?         |
| Carte du monde                 | *         |
| Tactiques                      | \         |
| Menu principal                 | Echap     |

## MOUVEMENT/CAMÉRA

|                               |                    |
|-------------------------------|--------------------|
| Courir vers l'avant           | Z                  |
| Rotation caméra sur la gauche | Q                  |
| Courir vers l'arrière         | S                  |
| Rotation caméra sur la droite | D                  |
| Courir vers la gauche         | A                  |
| Courir vers la droite         | E                  |
| Rotation caméra vers le haut  | Origine            |
| Rotation caméra vers le bas   | Fin                |
| Zoom avant                    | Pg.Suiv.           |
| Zoom arrière                  | Pg.Préc.           |
| Défilement (mode dézoomé)     | Touches fléchées   |
| Alterner course/marche        | / (pavé numérique) |

## COMBAT

|                                      |                    |
|--------------------------------------|--------------------|
| Pause                                | Barre d'espacement |
| Utiliser un raccourci                | 1-0                |
| Changer configuration d'armes        | /                  |
| Déplacement/immobilisation du groupe | H                  |
| Sélectionner groupe entier           | =                  |
| Sélectionner un personnage           | F1-F4              |
| Sélectionner plusieurs personnages   | MAJ + F1-F4        |

## AUTRES CLAVIERS

Si vous jouez en anglais, les touches de clavier dont il est fait référence dans le jeu correspondent aux claviers d'Amérique du Nord. Si vous n'avez pas un tel clavier, le jeu peut faire référence à des touches différentes des vôtres. Par exemple, sur un clavier anglais standard, le raccourci par défaut pour l'écran des tactiques de combats (la touche \ en Amérique du Nord) sera la touche #, à gauche de la touche Entrée.

# INSTALLATION

Puisque *Dragon Age: Origins - Awakening* est une extension, *Dragon Age: Origins* doit être installé préalablement à l'installation de *Dragon Age: Origins - Awakening*.

## INSTALLATION DU CONTENU NUMÉRIQUE

*Dragon Age: Origins - Awakening* n'est pas disponible depuis le menu Contenu téléchargeable de *Dragon Age: Origins*, mais uniquement auprès des revendeurs numériques et physiques tiers.

Veuillez contacter le revendeur numérique auprès duquel vous avez acheté ce jeu pour en connaître les instructions d'installation ainsi que son mode de téléchargement et de réinstallation.

**REMARQUE :** si vous souhaitez vous informer davantage et accéder aux astuces et mises à jour les plus récentes, rendez-vous sur [electronicarts.fr](http://electronicarts.fr) ou sur [www.eastore.com](http://www.eastore.com).

## INSTALLATION MATÉRIELLE

Pour installer la version matérielle de *Dragon Age: Origins - Awakening*, insérez le disque dans votre lecteur DVD. Si l'assistant d'installation ne s'exécute pas automatiquement après insertion du disque, ouvrez l'Explorateur Windows, naviguez jusqu'à l'emplacement du DVD *Dragon Age: Origins - Awakening* puis double-cliquez sur l'application Setup.exe. Enfin, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

# DÉMARRAGE

Lorsque vous jouez à *Dragon Age: Origins - Awakening*, le disque *Dragon Age: Origins - Awakening* doit rester inséré dans votre lecteur DVD. Si vous souhaitez rejouer à *Dragon Age: Origins*, insérez plutôt le disque *Dragon Age: Origins*.

Lorsque *Dragon Age: Origins - Awakening* aura été installé, exécuter le jeu vous dirigera vers le menu principal de *Dragon Age: Origins*. Pour jouer à *Dragon Age: Origins - Awakening*, sélectionnez NOUVELLE PARTIE, puis cliquez sur l'icône de l'extension.

## IMPORTATION/CRÉATION DE PERSONNAGE

Dans *Dragon Age: Origins - Awakening*, vous pouvez importer un avatar depuis *Dragon Age: Origins* ou créer un nouveau personnage de haut niveau.

Pour importer un personnage, sélectionnez IMPORTER D'UN AUTRE MODULE. Depuis l'écran suivant, choisissez l'avatar que vous souhaitez incarner puis sélectionnez IMPORTER. Si vous optez pour un personnage qui aurait péri lors du dénouement de *Dragon Age: Origins*, la partie se poursuivra dans *Dragon Age: Origins - Awakening* comme s'il avait survécu. Si le personnage n'a pas encore atteint le cercle 18, il progressera immédiatement jusqu'à ce niveau.

Si vous sélectionnez plutôt NOUVEAU PERSONNAGE, vous commencerez la partie sous les traits d'un Garde des ombres orlésien. Tous les nouveaux personnages démarrent au niveau 18 : vous pourrez alors allouer vos spécialisations, attributs, capacités et points de talent comme bon vous semble. Pour de plus amples détails sur le processus de création de personnage, reportez-vous au manuel de *Dragon Age: Origins*.

# ANTÉCÉDENTS

Tout personnage nouvellement créé endosse le rôle d'un Garde des ombres orléisien, dépêché en Férelден pour refonder l'Ordre. Les personnages importés conservent les antécédents choisis dans *Dragon Age: Origins*.



## LES GARDES DES OMBRES

Les Gardes des ombres furent jadis exilés de Férelден pour avoir conspiré contre le roi. Ils ne doivent leur retour qu'à la volonté du roi Maric, voilà 20 ans de cela. L'Ordre se consacre à détruire les engeances, et à lutter contre l'Enclin. Puisque les Gardes féreladiens ont presque tous péri lors du dernier Enclin, le Haut commandeur de Weissaupt a dépêché l'un des plus puissants Gardes orléisiens afin de refonder l'Ordre en Férelден.

# COMPÉTENCES

*Dragon Age: Origins - Awakening* intègre trois nouveaux arbres de compétence, accessibles lorsqu'un personnage, nouveau ou importé, atteint le niveau 20.



## ARTISANAT RUNIQUE

Les artisans runiques étudient l'iconographie et la gravure du lyrium. Ils peuvent créer des runes susceptibles de renforcer leurs armes et armures. A plus haut rang d'Artisanat runique, un personnage peut façonner des runes d'autant plus puissantes.



## VITALITÉ

Les personnages dotés de cette compétence sont au sommet de leur forme physique : leur robustesse et leur résistance s'en trouvent renforcées. Chaque rang de Vitalité confère un bonus de santé cumulatif.



## LUCIDITÉ

Les personnages adeptes de cette compétence jouissent d'une exceptionnelle discipline mentale. Ils passent outre les distractions pour focaliser leur attention sur leur tâche en cours. Chaque rang de Lucidité ajoute un bonus de mana ou d'endurance.



# TALENTS/SORTS

*Dragon Age: Origins - Awakening* comprend 56 nouveaux sorts et talents qui étoffent encore vos options tactiques. Certaines de ces nouvelles capacités deviennent accessibles dès le niveau 20. D'autres sont intimement associées aux spécialisations décrites ci-dessous.

## SPÉCIALISATIONS

*Dragon Age: Origins - Awakening* propose deux nouvelles spécialisations pour chaque classe. Chaque personnage recevra un troisième point de spécialisation au niveau 22. En guise de bonus, en début de partie, vous pouvez utiliser deux points de spécialisation débloqués dans *Dragon Age: Origins*.

### GUERRIER



#### GUERRIER SPIRITUEL

Bien que les guerriers spirituels recourent aux arcanes, leur vocation les distingue des mages ; ainsi, ils pactisent avec des entités de l'Immatériel qui consentent à développer leurs aptitudes en contrepartie d'un bref aperçu du monde physique. Evidemment, les templiers de la Chantrie ne perçoivent que rarement la nuance.



#### GARDIEN

Nombre de guerriers imprudents s'estiment capables de renverser le cours d'une bataille à eux seuls. A l'inverse, le gardien comprend que la survie de ses alliés importe parfois autant que la mort de son ennemi. Les gardiens préfèrent protéger leurs compagnons directement mais, si la situation l'exige, ils sont résolus à sacrifier de leur vie pour garantir la survie de leurs frères d'armes.

### MAGE



#### ARCHIVISTE

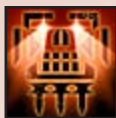
Chaque clan dalatien est guidé par un archiviste ; un mentor éclairé consacré à préserver l'ancien savoir des elfes. Les archivistes n'instruisent que rarement les étrangers de leur connaissance unique de la magie naturelle et de leur maîtrise des racines profondément enfouies dans la terre.



#### MAGE DE GUERRE

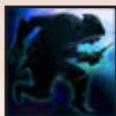
Certains parmi les mages s'adonnent à leur magie à distance respectable de l'ennemi. A l'inverse, les mages de guerre préfèrent oeuvrer au plus fort des combats, assez près de leurs adversaires pour lire la terreur dans leurs yeux. Leur magie se consacre à leur protection et au contrôle des éléments qui les entourent.

# VOLEUR



## ECLAIREUR DE LA LÉGION

La plupart des légendes attribuées à la Légion des morts ne sont qu'inventions de ménestrels, mais les innombrables cadavres d'engeances qu'elle laisse dans son sillage témoignent de sa redoutable efficacité au combat. Les éclaireurs légionnaires voyagent souvent au-devant de leurs compagnons et cultivent une faculté pour la survie que d'autres voleurs leur envient.



## OMBRE

Les ombres ne se réclament d'aucun ordre ou organisation : ils sont des maîtres-voleurs autodidactes qui excellent dans les arts de la dissimulation et de l'embuscade. Ils frappent sous le couvert de l'obscurité, recourant aux leurres et aux poisons hallucinogènes pour distraire leurs ennemis, avant de plonger une dague entre leurs côtes.

## BONUS DE SPÉCIALISATION

|                   | GUERRIER SPIRITUEL     | GARDIEN                 | ARCHIVISTE            |
|-------------------|------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Bonus d'attribut  | Constitution +1        | Constitution +1         | Magie +2              |
| Bonus secondaires | Résistance physique +5 | Résistance naturelle +5 | Résistance mentale +3 |

|                   | MAGE DE GUERRE                          | ECLAIREUR DE LA LÉGION | OMBRE        |
|-------------------|---|------------------------|--------------|
| Bonus d'attribut  | Magie +2                                | Dextérité +2           | Dextérité +1 |
| Bonus secondaires | Régénération de santé mineure en combat | Dégâts/coup +1         | Attaque +5   |

# OBJETS

*Dragon Age: Origins - Awakening* compte plus de 500 nouveaux objets, dont des armes d'exceptionnelle facture et des armures de légende.

## MATÉRIAUX

Les armes et armures de métal, de bois et de cuir se déclinent désormais en neuf grades—deux grades de plus que les pièces d'équipement les plus puissantes de *Dragon Age: Origins*.

## RUNES

*Dragon Age: Origins - Awakening* ajoute plusieurs nouveaux types de runes, dont des runes à vocation défensive applicables sur une pièce d'armure, et élargit leur indice de puissance de cinq à sept grades. La compétence Artisanat runique vous permet de créer et d'améliorer des runes, pourvu que vous disposiez des ressources et du motif nécessaires à son application. Les runes nouvelles sont rares et les marchands n'en écoulent qu'avec parcimonie ; assurez-vous donc qu'au moins l'un de vos compagnons s'adonne à l'artisanat runique.

## OBJETS D'UTILISATION RAPIDE

Il existe plusieurs nouveaux types d'objets dans *Awakening*, dont les versions Supérieures, Suprêmes et Éthérées des objets consommables accessibles dans *Dragon Age: Origins*.

## BREUVAGES D'ENDURANCE

Les breuvages d'endurance restaurent instantanément une partie de l'endurance d'un guerrier ou voleur. Leur utilisation est interdite aux mages.

## ENDUITS, GRENADES ET PIÈGES DE DISSIPATION

*Dragon Age: Origins - Awakening* propose de nouveaux enduits, grenades et pièges aptes à dissiper les effets magiques hostiles.

## ENDUITS, GRENADES ET PIÈGES ÉLÉMENTAIRES

*Dragon Age: Origins - Awakening* introduit également des enduits, grenades et pièges susceptibles d'infliger simultanément des dégâts de toutes les écoles élémentaires.

## AUTRES OBJETS CONSOMMABLES

Au fil de vos périples, vous découvrirez bien d'autres objets consommables—sachez toutefois qu'ils ne dévoileront parfois leurs propriétés que s'ils sont mélangés à d'autres ingrédients, suivant les indications d'une recette d'artisanat.

# GÉNÉRIQUE

## BIOWARE

### Responsables seniors

*Dragon Age: Origins - Awakening*

**Producteur** : Fernando Melo

**Concepteur en chef** : Ferret Baudoin

**Chef de projet** : Adriana Lopez

**Chef programmeur** : Owen Borstad

**Responsable assurance qualité** : Jason Leong

## GRAPHISMES ET ANIMATION

**Animation des cinématiques** : Nathan Zufelt

**Animation jeu** : Clove Roy (responsable), Julio Alas,

Michael Milan, Cody Paulson, John Santos

**Animations techniques** : Charles Looker

(responsable), Kevin Ng, Steve Runham

**Conception personnages** : Shane Hawco

(responsable), Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum,

Francis Lacuna

**Graphismes interface** : Warren Heise (responsable), Tyler Lee

**Graphismes niveaux** : Andrew Farrell (responsable),

Andre Santos, Lee Scheinbeim, Ian Stubbington

**Infographiste** : Brian Chung

**Effets visuels** : Alim Chaarani (responsable),

Jacky Xuan

**Graphismes complémentaires** : Joy Ang, Sung Kim,

Steve Klit, Matt Rhodes, Nick Thornborrow

**Direction artistique et animations** :

Dean Andersen, Alistair McNally

### Audio, localisation et ressources externes

**Directeur audio** : Simon Pressey

**Conception sonore** : Matt Besler (responsable),

Real Cardinal, Vance Dylan, Terry Fairfield,

Jeremie Voillot

**Production / direction des doublages** :

Caroline Livingstone

**Producteur externe** : John Campbell

**Producteur assistant externe** : Steve Lam

**Chef de projet localisation** : Jason Barlow

**Audio, localisation et ressources externes** :

Shauna Perry

## Conception

**Conception principale** : Grant Mackay, David Sims, Josh Stiksma

**Conception des cinématiques** : Ryan Ebenger (responsable), Jonathan Epp, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee

**Conception systèmes** : David Sitar, Peter Thomas

**Conception technique** : Mark Barazzuol, Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Cori May

**Rédaction** : David Gaider (responsable), Sheryl Chee

**Editeur** : Dan Lazin

**Conversion plateforme** : Rob Bartel (responsable), Craig Graff, Jason Hill

**Conception complémentaire** : Bryan Derksen, John Ebenger, Carlo Lynch, Ian Morrison

## Production

**Producteur associé** : Derek French

**Chef de projet associé** : Nadia Phillipchuk

**Directeurs de la production** : Benoit Houle, Duane Webb

**Analyste production commerciale** :

Daniel De Freitas

## Programmation

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

**Programmeurs de la localisation** : Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

**Programmeurs outils** : James Goldman, James Redford, Sydney Tang, Mika Uusnakki

**Programmation complémentaire** : Scott Meadows, Curtis Onuczko

## Assurance qualité

**Analystes** : Vanessa Prinsen (responsable conception), William Brewer, Joshua Langley

**Testeurs finaux** : Dave Berkes, Kristin Czarny, James Dang, Dale Furutani, Cole Hermanson, Patrick Irwin, Michael Lang, Terence Lui, Jackie Ostrem, Mark Shpuniarisky

**Assurance qualité complémentaire** : Zac Beaudoin, Michael Boyce, David Clifford, Andrew Gauthier, Robert Girardin, Alan Hildebrandt, Will Kuhn, James Leung, Michael Liaw, Catherine Lundgren, Cody Ouimet, Richard Poulin, Mark Ramsden, Steven Rideout, Allan Schumacher, Matthew Villeneuve, Mike Wellman

**Directeur assurance qualité et systèmes d'information** : Ron Clement



## **Responsables seniors franchise Dragon Age**

**Producteur exécutif et directeur de projet :**  
Mark Darrah

**Concepteur en chef :** Mike Laidlaw

**Directeur artistique :** Matthew Goldman

**Chef programmeur :** Ross Gardner

**Chef de projet :** Benoit Houle

**Responsable assurance qualité :** Nathan Frederick

## **Marketing**

**Directeur marketing :** Ric Williams

**Responsable marque senior :** David S. Silverman

**Responsable marque assistant :** Randall Bishop

**Relations publiques :** Matt Atwood, Erik Einsiedel

**Internet :** Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke,

Brett Ludwig, Jeff Rousell, Jesse Van Herk

**Communauté :** "Evil" Chris Priestly

**Infographie :** Colin Walmsley

**Assistant marketing :** Michael Avery

**Vidéo :** Neel Upadhye

## **Direction BioWare**

**Cofondateurs :** Ray Muzyka, Greg Zeschuk

**Directeur des opérations senior :** Vince Waldon

**Directeur senior opérations de développement :**

Aaryn Flynn

**Assistante exécutive :** Greta Melinchuk

## **Administration**

**Responsable site :** Keri Clark

**Administration :** Kris Donado, Amy Fraser,  
Rajkiran Grewal, Leah Hollands, Nils Kuhnert,  
Jeanne-Marie Owens, Barbara Schmid

## **Développement des ventes**

**Directeur développement des ventes :**

Richard Iwaniuk

**Assistante exécutive :** Teresa Meester

## **Finances**

**Directeur financier :** Kevin Gunderman

**Responsable finances :** Vanessa Potter

## **Ressources humaines**

**Directeur des ressources humaines :** Mark Kluchky

**Ressources humaines :** Celia Arévalo, Holly  
Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash,  
Christopher Pangrass

## **Systèmes d'information**

**Responsable systèmes d'information :**

Lee Evanochko

**Support d'application :** Chris Hoban, Julian Karst,  
Robert McKenna

**Support technique :** Dave McGruther (responsable),  
Jeff Mills, Brett Tollefson

**Locaux :** Mike Patterson (responsable),  
Kelly Wambold

**Infrastructure :** Craig Miller (responsable),  
Sam Decker, Wayne Mah

## **Nous remercions tout particulièrement**

Chris Corfe, Daniel Fedor, Yaron Jakobs,  
Luke Kristjanson, Bruce Venne, Keith Warner,  
Preston Watamaniuk, toutes les équipes BioWare  
à Edmonton, Austin et Montréal ainsi que le reste  
de l'équipe à EAGL et EA. Merci à nos familles pour  
leur soutien !

## **DISTRIBUTION**

**Anders :** Greg Ellis

**Justice :** Adam Leadbeater

**Nathaniel Howe :** Simon Chadwick

**Oghren :** Steve Blum

**Sigrun :** Natalia Cigliuti

**L'Architecte :** Jamie Glover

**La Matriarche :** Dee Dee Rescher

**Varel :** Robin Sachs

**Vélanna :** Grey DeLisle

**Autres voix :** 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

### Direction générale

**Président directeur général :** John Riccitiello

**Président, édition internationale**

**et direction des opérations :** John Schappert

**Vice-président exécutif et directeur financier :**

Eric Brown

**Vice-président exécutif, direction commerciale**

**et juridique :** Joel Linzner

**Vice-présidente exécutive, ressources humaines :**

Gabrielle Toledano

**Vice-président senior, direction comptable :**

Ken Barker

**Vice-président senior, directeur conseil**

**et secrétaire général :** Stephen G. Bene

### Direction de la marque

**Président :** Frank Gibeau

**Directeur financier :** Mike Williams

**Directeur des opérations :** Bryan Neider

**Directeur technique :** David O'Connor

**Vice-président senior, marketing :** Jeff Karp

**Vice-présidente, ressources humaines :**

Mala Singh

### Groupe RPG/MMO

**Vice-président senior**

**et directeur général groupe :** Ray Muzyka

**Vice-président**

**et directeur créatif groupe :** Greg Zeschuk

**Vice-président et vice-président**

**marketing groupe :** Patrick Buechner

**Vice-président et directeur**

**des opérations groupe :** Rob Denton

### Localisation

**chef de projet internationale :** Claudia Serafim

**Coordination :** Nicolas Danière, Marcel Elsner,

Mária Nagy, Ana Ramirez Boix, Jan Staníček,

Anna Tomala, Leonid Vekshin

**Ingénierie :** Pedro Alfageme, Amos Blanco,

Alberto Abad, Juan Comesaña,

Danilo "Warrior" Guerrero, Daniel Gutierrez,

Jose Pablo Hernandez Cano, Ruben Martin

**Assurance qualité :** Chiara Magri (chef de projet),

Jesús Ojeda (chef de projet), Serena Cannizzaro

(responsable tests), Giuliano Bettanin (responsable

tests), Wojciech Baran, Paolo Giovenco,

David Martinez, Ákos Mikola, Jekaterina Panova,

Steffen Paul, Šárka Pechočiaková, Caroline Sapt,

Nacho Gaitan, Jordi Gallopín, Dirk Kroll,

Vasilijš Mercalovs, Daniele Pegoretti,

Jaroslav Radzio, Harald Raschen,

Baptiste Ratieuville, Ekaterina Samolyak,

Luis Sanchez, Miroslaw Staniak, Cecile Solkan,

Jiri Vystavel, Monika Göncz, Ségolène Goubin,

Maciej Oginski, Paolo Giunti, Lorenzo Confalonieri,

Aleksandra Zrebiec, Carmelo de las Heras

## PARTENAIRES EXTERNES

### Graphismes et animation

**Capture de mouvements :**

EA Worldwide Motion Capture Studio

### Audio et localisation

**Montage / Postproduction des dialogues :**

Wave Generation

**Evaluation géopolitique :** Englobe, Inc.

**Musique originale :** Inon Zur

**Traduction :** Albion (Pologne), ExeQuo (France),

András Gáspár, Fontoló Stúdió Ltd. (Hongrie),

Vadim Poguliaev, ITI Ltd. (Russie),

PRESTO - PŘEKLADATELSKÉ CENTRUM s.r.o.

(République tchèque), Synthesis Iberia (Espagne),

Synthesis International (Italie),

Florian Vanino (Allemagne)

**Direction doublages (Los Angeles) :**

Ginny McSwain

**Services de production des doublages :**

Tikiman Productions, Inc.

**Enregistrement des doublages :** Side UK (Londres),

Technicolor Interactive Services (Burbank),

Wolf Willow Sound (Edmonton), Igor Cherenkov,

ArcTV Ltd. (Russie), ExeQuo (France),

Start International Polska (Pologne),

toneworx GmbH (Allemagne)

### EA Canada

**Testeurs :** Dave „TH4 S4NDM4N“ Eriksen

(responsable), Tommy Hsu (responsable),

Natalie Yarema (Senior), Kristopher Buller,

Craig Charlesworth, Byron Leung, Sergio Marcelino,

Robert Nickerson, Ashton Tower, Kristin Warren

### Globant

**Testeurs :** Matias Emiliano Salvatierra (responsable),

Alvaro Mañanes Tettamanti (assistant), Luis Badano,

Facundo „Mr Clapi“ Clapier, Luciano Duca,

Ernesto Frazoni, Gabriel „El Elfo“ Henriquez,

Patricio „Pateeto“ Miner, Paola Parra, Axel Xavier

Rolon, Alejandro Spampinato, Ramiro Zapata,

Angel Zapiola

# ASTUCES POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU

## PROBLÈMES D'EXÉCUTION DU JEU

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :  
Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur <http://www.nvidia.fr> pour vous les procurer.  
Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur <http://ati.amd.com/support/driver-fr.html> pour vous les procurer.
- Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX placé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

## ASTUCES GÉNÉRALES DE DÉPANNAGE

- Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de «démarrage automatique».
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité des paramètres vidéo et audio à partir du menu «options» du jeu. La réduction de la résolution de l'affichage permet souvent d'améliorer les performances.
- Pour obtenir des performances optimales, il est préférable de désactiver les tâches de fond (sauf l'application EA Download Manager, le cas échéant).

## PROBLÈMES DE PERFORMANCE LIÉS À INTERNET

Pour éviter les problèmes de performance lors du jeu en ligne, assurez-vous d'avoir fermé toutes les applications d'échange de fichiers, de diffusion audio en ligne ou de chat avant de démarrer le jeu. Ces applications, qui occupent une partie de votre bande passante, risquent en effet de ralentir le jeu et d'en réduire les performances générales.

Ce jeu utilise les ports TCP et UDP suivants pour le jeu en ligne :

**TCP:** 8000 / **UDP:** 8001 / **Both:** 80

Pour obtenir des informations sur la façon d'autoriser la transmission d'informations liées au jeu sur ces ports, veuillez vous reporter à la documentation de votre routeur ou de votre pare-feu personnel. Si vous jouez avec une connexion d'entreprise, veuillez contacter votre administrateur réseau.

## SERVICE CLIENTS

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation du jeu, vous pouvez vous tourner vers le Service Clients d'EA.

Le fichier d'aide EA propose des solutions et des réponses aux difficultés et questions les plus communes concernant la bonne utilisation de ce produit.

### Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu est déjà installé) :

Pour les utilisateurs de Windows Vista, cliquez sur **Démarrer > Jeux**, faites un clic droit sur l'icône du jeu, puis sélectionnez le lien d'aide approprié dans le menu déroulant.

Pour les utilisateurs des versions précédentes de Windows, cliquez sur le menu **Démarrer > Programmes** (ou **Tous les programmes**), puis cliquez sur le lien Assistance technique dans le dossier du jeu.



### **Pour accéder au fichier d'aide EA (lorsque le jeu n'est pas encore installé) :**

1. Insérez le disque du jeu dans votre lecteur DVD.
2. Double-cliquez sur l'icône Poste de travail située sur le bureau. (Pour Windows XP, il se peut que vous deviez cliquer sur le bouton Démarrer puis sur l'icône Poste de travail.)
3. Faites un clic droit sur l'icône du lecteur DVD dans lequel vous avez inséré le jeu puis sélectionnez OUVRIER.
4. Ouvrez le fichier **Support > Aide EA > Assistance\_Technique\_Electronic\_Arts.htm**.

Si vous continuez à rencontrer des difficultés après consultation du fichier d'aide EA, veuillez contacter l'assistance technique EA.

## **SERVICE CLIENTS EN LIGNE D'EA**

Si vous disposez d'un accès à Internet, veuillez consulter le site d'Assistance technique d'EA à l'adresse suivante :

**<http://eusupport.ea.com>**

Vous y trouverez des informations sur DirectX, les manettes de jeu, les modems et les réseaux, ainsi que des informations sur les performances et la maintenance du système. Notre site contient également les informations et FAQ les plus récentes sur les difficultés les plus communes relatives aux jeux. Ces mêmes informations sont utilisées par nos techniciens pour résoudre vos problèmes de performance. Le site d'Assistance est mis à jour quotidiennement. Veuillez le consulter en priorité pour les solutions urgentes.

## **COMMENT CONTACTER LE SERVICE CLIENTS :**

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site **<http://www.electronicarts.fr>**, rubrique «Aide technique».

Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique «Aide en ligne». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service Clients qui vous répondra dans les plus brefs délais.

Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

**04 88 71 10 01**

(numéro géographique non surtaxé)

**du lundi au samedi de 09h00 à 20h00**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

**0900 900 998**

(CHF 1,9/min)

**du lundi au samedi de 09h00 à 20h00**

**REMARQUE :** le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur «**Exécuter...**». Dans la boîte de dialogue, tapez **dxdiag** et cliquez sur «OK».
2. Cliquez sur «Enregistrer toutes les informations...» afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Clients d'Electronic Arts.



# GARANTIE

**REMARQUE :** Les garanties suivantes ne s'appliquent qu'aux produits vendus au détail. Ces garanties ne s'appliquent pas aux produits achetés en ligne via EA Store ou aux utilisateurs tiers.

## GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique «Retour après la garantie», accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus «en l'état», ni dans le cas où le défaut résulte d'un usage impropre, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le «Retour après la garantie».

## RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Electronic Arts remplace tout support défectueux, dans la limite des stocks disponibles, si le logiciel original est retourné avec un chèque ou un mandat de 10 € par jeu au format PC, libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Veuillez joindre à votre envoi une description détaillée du défaut, ainsi que vos noms, votre adresse et, si possible, un numéro de téléphone où nous pouvons vous contacter pendant la journée.

**Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3**

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels achetés «en l'état», ni si le consommateur n'est pas le premier utilisateur du produit.

© 2010 Electronic Arts Inc. EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. BioWare, le logo BioWare, Dragon Age et le logo Dragon Age sont des marques commerciales ou des marques déposées d'EA International (Studio and Publishing) Ltd. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Des parties de ce logiciel sont sous licence © 2005 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.

Ce produit utilise la technologie SpeedTree®RT. © 2006 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® est une marque déposée d'Interactive Data Visualization, Inc. Tous droits réservés.



Ce produit utilise Bink Video. Droits réservés © 1997 – 2005 par RAD Game Tools, Inc.

**EAX01607375MT**