

D A T A D I S K K R P G

DRAGON AGE™

PRAMENY
PROCITNUTÍ



BiOWARE™








VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

Následující informace si přečtěte dříve, než začnete hru používat, anebo ji umožníte používat svým dětem.

Záblesky světla a blikající obrazce mohou u některých lidí vyvolávat epileptické záchvaty nebo ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu, anebo při hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenou a nikdy epileptickými záchvaty netrpěly. V případě, že jste vy anebo někdo jiný z vaší rodiny někdy trpěli příznaky epilepsie (záchvaty nebo ztrátou vědomí) v důsledku světelných záblesků, je třeba se před tím, než budete hrát, poradit s lékařem.

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

PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ

-  Nesed'te příliš blízko obrazovky.
-  Při hraní je lepší používat malou obrazovku.
-  Nehrajte, pokud jste unavení či nevyspalí.
-  Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
-  Při hraní počítačových her je třeba si každou hodinu udělat přestávku dlouhou alespoň 10–15 minut.



OBSAH

VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ	1	TALENT A KOUZLA	8
INSTALACE HRY	3	SPECIALIZACE	8
SPUŠTĚNÍ HRY	3	BOJOVNÍK	8
ÚVOD	4	MÁG	8
ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ	4	LOTR.	9
INSTALACE	6	BONUSY SPECIALIZACÍ	9
JAK ZAČÍT	6	PŘEDMĚTY	10
VYTVÁŘENÍ/ IMPORTOVÁNÍ POSTAVY	6	MATERIÁLY	10
POZADÍ	7	RUNY	10
ŠEDÝ STRÁŽCE	7	PŘEDMĚTY PRO RYCHLÉ POUŽITÍ	10
SCHOPNOSTI	7	AUTOŘI	11
RYTÍ RUN	7	TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU	14
VITALITA	7	ZÁKAZNICKÁ PODPORA ..	15
JASNOST	7	ZÁRUKA	16

ZŮSTAŇTE VE HŘE A ZAREGISTRUJTE SE!

Vytvořením členského účtu EA a zaregistrováním této hry získáte zdarma cheaty a herní tipy přímo od EA. Vytvoření členského účtu a registrace jsou snadné a rychlé!

Navštivte naši webovou stránku na adrese ea.onlineregister.com a zaregistrujte se ještě dnes!



WWW.DRAGONAGE.COM

INSTALACE HRY

POZNÁMKA: Systémové požadavky naleznete na adrese <http://www.electronicarts.cz/>.

Instalace (pokud máte herní disk):

Vložte disk do diskové jednotky a postupujte podle pokynů na obrazovce.

Instalace (pokud jste si hru stáhli z obchodu EA Store):

POZNÁMKA: Chcete-li další informace o digitálně zakoupených verzích, navštivte adresu www.eastore.ea.com a klikněte na odkaz MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (VÍCE O DIGITÁLNĚ ZAKOUPENÝCH VERZÍCH).

Poté, co se hra pomocí aplikace správce stahování EADM stáhne, klepněte na ikonu instalace a následujte pokyny na obrazovce.

Po instalaci hru spusťte přímo z aplikace správce stahování EADM.

POZNÁMKA: Pokud jste si hru již zakoupili a přejete si ji nainstalovat na jiný počítač, nejdříve si na druhý počítač stáhněte a nainstalujte aplikaci správce stahování EADM, poté ji spusťte a přihlaste se pod svým účtem EA. Vyberte si příslušnou hru ze seznamu a pro stažení dané hry klikněte na tlačítko start.

Instalace (pokud jste si hru stáhli ze stránek třetích stran):

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

ABY MOHL HRÁT, MUSÍ UŽIVATEL PŘIJMOUT LICENČNÍ UJEDNÁNÍ KONCOVÉHO UŽIVATELE (EULA). EULA A AKTUALIZACE HRY NAJDETE NA WWW.EA.COM. EA MŮŽE BEZ DODATEČNÝCH POPLATKŮ POSKYTNOUT URČITÝ DOPLŇKOVÝ OBSAH, BUDE-LI K DISPOZICI. EA MŮŽE ZRUŠIT ONLINE FUNKCE PO 30 DNECH OD UPOZORNĚNÍ ZVEŘEJNĚNÉHO NA WWW.EA.COM.

SPUŠTĚNÍ HRY

V systému Windows Vista™ jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a ve starších verzích systému Windows™ v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**). (Pokud využíváte obchod EA Store, musíte mít spuštěnou aplikaci EA Download Manager.)

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

ÚVOD

Dragon Age™: Prameny – Procitnutí je datadisk, který je pokračováním epického příběhu *Dragon Age™: Prameny*. Stejně jako *Dragon Age: Prameny* je i *Dragon Age: Prameny - Procitnutí* epická fantasy RPG hra, která klade důraz na příběh a taktiku boje s malou skupinou společníků.

ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ

Nejprve si vytvořte postavu pomocí systému tvorby postavy popsaného na str. 6. Poté si vyzkoušejte ovládání herní kamery. Kameru je možné přiblížit tak, že uvidíte své postavy z pohledu třetí osoby (jakoby přes rameno), nebo naopak oddálit tak, že uvidíte širší oblast téměř shora.

Přibližování a oddalování kamery se provádí kolečkem myši. Když je kamera úplně oddálená, můžete se pohybovat po bitevním poli pomocí směrových kláves, pohybem myši se stisknutým kolečkem nebo jednoduše tak, že ukazatel myši přemístíte k okraji obrazovky. Při jakékoli úrovni přiblížení můžete otáčet kamerou tak, že stisknete pravé tlačítko myši a pohybujete myší.

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

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

OBECNÉ OVLÁDÁNÍ

Rychlé uložení	F5
Rychlé načtení	F9
Zvýraznění objektů	TAB
Skrýt hlavní rozhraní	V
Vyfoťit obrazovku	Print Screen
Záznamy postav	C
Deník	J
Inventář	I
Schopnosti	K
Kouzla a talenty	P
Mapa oblasti	M
Mapa světa	N
Taktika	\
Hlavní nabídka	ESC

POHYB A KAMERA

Běžet vpřed	W
Otáčení kamery doleva	A
Běžet vzad	S
Otáčení kamery doprava	D
Běžet doleva	Q
Běžet doprava	E
Otáčení kamery nahoru	Home
Otáčení kamery dolů	End
Přiblížit pohled	Page Down
Oddálit pohled	Page Up
Posun pohledu (při plném oddálení)	Směrové klávesy
Přepnout běh/chůzi	/ (numerická klávesnice)

BOJ

Pauza	Mezerník
Použít schopnost z panelu	1 až 0
Přepnout sadu zbraní	/
Pohyb/stání družiny	H
Zvolit celou družinu	` (klávesa vpravo od klávesy =)
Zvolit jednu postavu	F1 až F4
Zvolit více postav	SHIFT + F1 až F4

SEVEROAMERICKÁ KLÁVESNICE

Hrajete-li anglickou verzi hry, platí označení kláves uvedené ve hře pro severoamerický typ klávesnice. Máte-li jinou než severoamerickou klávesnici, může hra odkazovat na klávesy, které jsou označeny jinak. Především na standardní klávesnici používané ve Velké Británii je výchozí klávesovou zkratkou pro zobrazení bojové taktické obrazovky (klávesa „\“ na severoamerické klávesnici) ve skutečnosti klávesa „#“ umístěna bezprostředně nalevo od klávesy Enter.

INSTALACE

Dragon Age: Prameny - Procitnutí je datadisk, a proto musí být před jeho instalací nainstalována hra *Dragon Age: Prameny*.

INSTALACE KOPIE ZAKOUPENÉ V DIGITÁLNÍ PODOBĚ

Datadisk *Dragon Age: Prameny - Procitnutí* není dostupný přes obchod s obsahem ke stažení ve hře *Dragon Age: Prameny*. V digitální podobě jej lze získat pouze od třetích stran.

Pro instrukce jak hru nainstalovat, případně jak stáhnout a nainstalovat další kopii hry, kontaktujte prodejce, od jenž jste obsah v digitální podobě zakoupili.

POZNÁMKA: Pokud máte zájem o více informací o hře, tipy či opravy, navštivte www.ea.com nebo www.eastore.com.

INSTALACE Z DISKU

Pro instalaci datadisku *Dragon Age: Prameny - Procitnutí* z disku vložte disk do své DVD-ROM mechaniky. Pokud se po vložení disku nespustí instalační program automaticky, otevřete v programu Průzkumník obsah disku *Dragon Age: Prameny - Procitnutí* a dvakrát klikněte na „Setup.exe“. Postupujte podle instrukcí na obrazovce.

JAK ZAČÍT

Během hraní datadisku *Dragon Age: Prameny - Procitnutí*, musíte mít po celou dobu v DVD-ROM mechanice disk *Dragon Age: Prameny - Procitnutí*. Pokud si budete chtít znovu zahrát *Dragon Age: Prameny*, vložte do mechaniky disk se hrou *Dragon Age: Prameny*.

Až si *Dragon Age: Prameny - Procitnutí* nainstalujete, spustíte hru, čímž se dostanete do hlavní nabídky *Dragon Age: Prameny*. Pokud budete chtít začít hrát *Dragon Age: Prameny - Procitnutí*, zvolte položku NOVÁ HRA a klikněte na logo datadisku.

VYTVÁŘENÍ/IMPORTOVÁNÍ POSTAVY

Dragon Age: Prameny - Procitnutí můžete hrát s jakoukoli postavou ze hry *Dragon Age: Prameny*, nebo si můžete vytvořit novou postavu na vysoké úrovni.

Pro importování postavy zvolte IMPORTOVAT Z JINÉHO MODULU. Na další obrazovce si vyberte postavu, se kterou chcete hrát, a vyberte volbu IMPORTOVAT. Pokud si vyberete postavu, která v závěru hry *Dragon Age: Prameny* zemřela, budete hrát *Dragon Age: Prameny - Procitnutí*, jako kdyby přežila. Pokud zvolená postava nedosáhla 18. úrovně, automaticky na tuto úroveň postoupí.

Pokud místo toho zvolíte VYTVOŘIT NOVOU POSTAVU, začnete hru v roli Šedého strážce z Orlais. Všechny nové postavy začínají na 18. úrovni a veškeré body do specializací, vlastností, schopností a talentu jim můžete rozdělit podle svého uvážení. Pro více podrobností o postupu při vytváření postavy si přečtěte manuál ke hře *Dragon Age: Prameny*.

POZADÍ

Nové postavy se ujmou role šedého strážce z Orlais, který byl vyslán do Fereldenu, aby zde obnovil místní řád Šedých strážců. Importované postavy si zachovávají svoji minulost ze hry *Dragon Age: Prameny*.



ŠEDÝ STRÁŽCE

Šedí strážci byli kdysi vyhnáni z Fereldenu kvůli spiknutí, které mělo svrhnout krále. Teprve král Maric jim před 20 lety umožnil, aby se vrátili. Posláním Šedých strážců je bojovat proti Nákaze a zničit zplodence. Protože byli ve Fereldenu během poslední Nákazy zabiti téměř všichni šedí strážci, poslal První strážce z Weisshauptu jednoho ze starších Šedých strážců sloužících v Orlais, aby se ujal velení řádu ve Fereldenu.

SCHOPNOSTI

Dragon Age: Prameny - *Procitnutí* obsahuje tři nové řetězce schopností, které budete mít k dispozici, jakmile nová nebo importovaná postava dosáhne 20. úrovně.



RYTÍ RUN

Rytci run studují ikonografii a lyriové nápisy, což jim umožňuje rýt runy, které se dají použít k vylepšení zbraní a zbrojí. Čím vyšší úroveň schopnosti rytí run postava má, tím mocnější runy dokáže vytvářet.



VITALITA

Postavy s touto schopností jsou na vrcholu své fyzické kondice, jsou velmi odolné a jen tak něco je nezlomí. Každá úroveň vitality přidává bonus ke zdraví.



JASNOST

Postavy, které se naučily této schopnosti, projevují úžasnou duševní disciplínu. Dokážou nevnímat rušivé elementy okolí a soustředit se na úkol, který před nimi leží. Každá úroveň jasnosti přidává bonus k maně nebo výdrži.

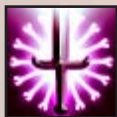
TALENT A KOUZLA

Dragon Age: Prameny - Procitnutí přináší 56 nových talentů a kouzel, které výrazně rozšiřují vaše taktické možnosti. Některé z nových schopností budete mít k dispozici od 20. úrovně, jiné jsou spojeny se šesti novými specializacemi, které popisujeme níže.

SPECIALIZACE

Dragon Age: Prameny - Procitnutí přináší pro každou třídu postavy dvě nové specializace a umožní vám si na 22. úrovni postavy zvolit třetí specializaci. Jako bonus můžete ihned po zahájení hry použít dva body pro specializace zpřístupněné z ze hry *Dragon Age: Prameny*, .

BOJOVNÍK



PŘÍZRAČNÝ VÁLEČNÍK

Ačkoli přízrační válečníci používají magické schopnosti, nejsou to mágové. Místo toho komunikují s obyvateli Úniku, kteří souhlasí s tím, že zlepší schopnosti smrtelníka výměnou za pohled do fyzického světa. Templáři Oltáře však přirozeně jen zřídka vidí rozdíl.



OCHRÁNCE

Mnoho válečníků se bláhově domnívá, že zvládnou bitevních vřavu sami. Ochránci si uvědomují, že přežití spojence je stejně důležité jako smrt nepřítele. Ochránci dávají přednost přímé ochraně společníků, ale pokud je to nutné, jsou připraveni obětovat sami sebe, aby mohli jejich společníci žít.

MÁG



ARCHIVÁŘ

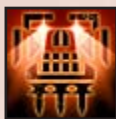
Každý dalský kmen má svého archiváře, moudrého duchovního vůdce, který odhodlaně usiluje o zachování pradávného odkazu elfů. Jen skutečně zřídka se stává, že by archivář učil někoho, kdo není členem klanu, a předal mu tak netradiční pohled Dálů na magii přírody, která se zaměřuje na ovládání kořenů pod zemí.



BOJOVÝ MÁG

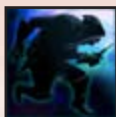
Někteří mágové se specializují na kouzla, která jim umožňují účastnit se boje z povzdálí. Bojovní mágové dávají oproti tomu přednost vrhnout se do bitvy po boku svých společníků, kteří bojují čepelí, a dostat se tak do blízkosti nepřátel, aby si mohli přechít strach v jejich očích. Svá kouzla zaměřují především na vlastní ochranu a ovládání živlů v bezprostředním okolí.

LOTR



ZVĚD LEGIE

Většina příběhů o trpasličí Legii mrtvých jsou jen povídačky minstrelů, avšak hromady mrtvých zplozenců, které za sebou její členové zanechávají, dokazují, jak kvalitní je jejich výcvik. Zvědové Legie často slouží jako přední voj svých společníků, díky čemuž prosluli svojí mimořádnou nezdolností a schopností přežít bitvy, které by se každému jinému staly osudnými.



STÍN

Stínové neznají řád, ani organizaci. Jsou to samoukové, elitní zloději a mistři v nepozorovaném pohybu a útocích ze zálohy. Útočí z temnoty za pomoci klamu a halucinogenních jedů, kterými rozptýlí nepřítele těsně předtím, než mu vrazí nůž mezi žebra.

BONUSY SPECIALIZACÍ

	PŘÍZRAČNÝ VÁLEČNÍK	OCHRÁNCE	ARCHIVÁŘ
Bonus k vlastnostem	+1 k výdrži	+1 k výdrži	+2 k magii
Dodatečný bonus	+5 k fyzické odolnosti	+5 k odolnosti vůči přírodě	+3 k duševní odolnosti

	BOJOVÝ MÁG	ZVĚD LEGIE	STÍN
Bonus k vlastnostem	+2 k magii	+2 k obratnosti	+1 k obratnosti
Dodatečný bonus	Malá regenerace zdraví v boji	+1 zranění/zásah	+5 k útoku

PŘEDMĚTY

Dragon Age: Prameny - Procitnutí nabízí více než 500 nových předmětů, včetně několika skutečně mocných zbraní a legendárních zbrojí.

MATERIÁLY

Zbraně a zbroje vyrobené ze dřeva, kovu a kůže se nyní dělí do devíti stupňů podle své kvality - což je o dva stupně více, než to nejmocnější vybavení ze hry *Dragon Age: Prameny*.

RUNY

Dragon Age: Prameny - Procitnutí přináší několik nových druhů run, včetně run obranných, které lze zasadit do zbrojí a které zvýší rozsah jejich síly z pěti stupňů na sedm. Schopnost Rybí run vám navíc umožňuje runy vytvářet a vylepšovat - za předpokladu, že máte potřebné suroviny a že jste našli šablonu, která vám ukáže, jak danou runu vyrýt. Vzhledem k tomu, že nové runy se jen zřídka dají koupit v obchodech nebo najít po světě, by bylo moudré, aby alespoň jeden z členů vaší družiny ovládal schopnost Rybí run.

PŘEDMĚTY PRO RYCHLÉ POUŽITÍ

V *Procitnutí* je několik nových druhů předmětů pro rychlé použití, včetně nových mocných formulí pro spotřební předměty, které již znáte z *Dragon Age: Prameny* a které se nyní vyskytují i ve znamenité, mistrovské a nadpozemské formě.

LEKTVARY VÝDRŽE

Lektvary výdrže okamžitě obnoví válečníkovi nebo lotrovi část výdrže. Mágové lektvary výdrže pít nemohou.

NÁTĚRY NA ČEPELE, VÝBUŠNÉ LAHVIČKY A PASTI RUŠÍCÍ KOUZLA

Dragon Age: Prameny - Procitnutí přináší nové nátěry na čepel, výbušné lahvičky a pasti, které mohou zrušit efekty nepřátelských kouzel.

NÁTĚRY NA ČEPELE, VÝBUŠNÉ LAHVIČKY A PASTI S ŽIVELNÝM EFEKTEM

Dragon Age: Prameny - Procitnutí dále přináší nátěry na čepel, výbušné lahvičky a pasti, které přidávají poškození všemi pěti živly najednou.

DALŠÍ PŘEDMĚTY PRO RYCHLÉ POUŽITÍ

Ve hře objevíte mnoho dalších rozličných spotřebních předmětů. Mějte však na paměti, že tyto předměty jsou často užitečnější, když je smícháte s jinými a podle receptu vytvoříte jejich silnější verzi.

AUTOŘI

BIOWARE

Dragon Age: Prameny - Procitnutí:
Vedení

Produkce: Fernando Melo

Hlavní designér: Ferret Baudoin

Projektový manažer: Adriana Lopez

Hlavní programátor: Owen Borstad

Vedoucí zajištění kvality: Jason Leong

GRAFIKA A ANIMACE

Animátor sekvencí: Nathan Zufelt

Herní animátoři: Clove Roy (vedoucí), Julio Alas,

Michael Milan, Cody Paulson, John Santos

Techničtí animátoři: Charles Looker (vedoucí),

Kevin Ng, Steve Runham

Grafika postav: Shane Hawco (vedoucí),

Ben Carriere, Leroy Chen, Jae Keum, Francis Lacuna

Grafika rozhraní: Warren Heise (vedení), Tyler Lee

Grafici úrovní: Andrew Farrell (vedoucí),

Andre Santos, Lee Scheinbeim, Ian Stubbington

Technický grafik: Brian Chung

Grafici vizuálních efektů: Alim Chaarani (vedoucí),

Jacky Xuan

Další grafici: Joy Ang, Sung Kim, Steve Klit,

Matt Rhodes, Nick Thornborrow

Vedoucí grafiků a animátorů: Dean Andersen,

Alistair McNally

Zvuk, lokalizace a externí zdroje

Ředitel pro zvuk: Simon Pressey

Designéři zvuku: Matt Besler (vedoucí),

Real Cardinal, Vance Dylan, Terry Fairfield,

Jeremie Voillot

Produkce a vedoucí pro hlasy postav:

Caroline Livingstone

Externí produkce: John Campbell

Asistent externí produkce: Steve Lam

Projektový manažer lokalizace: Jason Barlow

Ředitelka pro zvuk, lokalizace a externí zdroje:

Shauna Perry

Design

Hlavní designéři: Grant Mackay, David Sims,
Josh Stiksma

Designéři sekvencí: Ryan Ebenger (vedoucí),
Jonathan Epp, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee

Designéři systému: David Sitar, Peter Thomas

Techničtí designéři: Mark Barazzuol,
Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Cori May

Textaři: David Gaider (vedoucí), Sheryl Chee

Editor: Dan Lazin

Konverze mezi platformami: Rob Bartel (vedoucí),
Craig Graff, Jason Hill

Dodatečný design: Bryan Derksen, John Ebenger,
Carlo Lynch, Ian Morrison

Produkce

Pomocná produkce: Derek French

Pomocný projektový manažer: Nadia Phillipchuk

Vedoucí produkce: Benoît Houle, Duane Webb

Obchodní analytik produkce: Daniel De Freitas

Programování

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

Programátoři lokalizace: Chris Christou,
Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programátoři nástrojů: James Goldman,
James Redford, Sydney Tang, Mika Uusnakki

Dodatečné programování: Scott Meadows,
Curtis Onuczko

ZAJIŠTĚNÍ KVALITY

Analytici: Vanessa Prinsen (vedoucí designér),
William Brewer, Joshua Langley

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

Dodatečné zajištění kvality: 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

Vedoucí zajištění kvality a informačních systémů:
Ron Clement

Hlavní vedení série Dragon Age

Výkonný producent a projektový vedoucí:

Mark Darrah

Hlavní designér: Mike Laidlaw

Vedoucí grafiků: Matthew Goldman

Hlavní programátor: Ross Gardner

Projektový manažer: Benoit Houle

Vedení zajištění kvality: Nathan Frederick

Marketing

Marketingový ředitel: Ric Williams

Hlavní manažer značky: David S. Silverman

Asistent manažera značky: Randall Bishop

Styk s veřejností: Matt Atwood, Erik Einsiedel

Web: Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke,

Brett Ludwig, Jeff Rousell, Jesse Van Herk

Komunita: "Evil" Chris Priestly

Grafika: Colin Walmsley

Asistent marketingu: Michael Avery

Video: Neel Upadhye

Vedení BioWare

Spoluzakladatelé: Ray Muzyka, Greg Zeschuk

Starší provozní vedoucí: Vince Waldon

Starší vedoucí vývojových projektů: Aaryn Flynn

Výkonný asistent: Greta Melinchuk

Administrace

Správa kanceláře: Keri Clark

Administrativa: Kris Donado, Amy Fraser,

Rajkiran Grewal, Leah Hollands, Nils Kuhnert,

Jeanne-Marie Owens, Barbara Schmid

Podnikový vývoj

Vedoucí podnikového vývoje: Richard Iwaniuk

Výkonný asistent: Teresa Meester

Financování

Finanční ředitel: Kevin Gunderman

Finanční manažer: Vanessa Potter

Lidské zdroje

Ředitel pro lidské zdroje: Mark Kluchky

Lidské zdroje: Celia Arévalo, Holly Bierbaum,

Tammy Johnson, Leanne Korotash,

Christopher Pangrass

Informační systémy

Manažer informačních systémů: Lee Evanochko

Aplikační podpora: Chris Hoban, Julian Karst,
Robert McKenna

Podpora stolních počítačů: Dave McGruther

(vedoucí), Jeff Mills, Brett Tollefson

Zařízení: Mike Patterson (manažer), Kelly Wambold

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

Zvláštní poděkování

Chris Corfe, Daniel Fedor, Yaron Jakobs,
Luke Kristjanson, Bruce Venne, Keith Warner,
Preston Watamaniuk, zbylým týmům BioWare
v Edmontonu, Austinu a Montrealu, zbytku týmu v EAGL
a EA a všem našim rodinám za jejich podporu!

OBSAZENÍ

Anders: Greg Ellis

Spravedlnost: Adam Leadbeater

Nathaniel Howe: Simon Chadwick

Oghren: Steve Blum

Sigrun: Natalia Cigliuti

Architekt: Jamie Glover

Matka: Dee Dee Rescher

Varel: Robin Sachs

Velanna: Grey DeLisle

Další hlasy: 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

Vedení společnosti

Generální ředitel: John Riccitiello

Prezident, ředitel globálního vydavatelství

a hlavní provozní ředitel: John Schappert

Výkonný viceprezident a hlavní finanční ředitel:

Eric Brown

Výkonný viceprezident,

obchod a právní záležitosti: Joel Linzner

Výkonný viceprezident, lidské zdroje:

Gabrielle Toledano

Starší viceprezident

a hlavní ředitel pro účetnictví: Ken Barker

Starší viceprezident, poradce

a tajemník společnosti: Stephen G. Bene

Vedení herních značek

Prezident: Frank Gibeau

Hlavní finanční ředitel: Mike Williams

Hlavní provozní ředitel: Bryan Neider

Hlavní technický ředitel: David O'Connor

Starší viceprezident, marketing: Jeff Karp

Viceprezident, lidské zdroje: Mala Singh

Skupina RPG/MMO

Starší viceprezident a hlavní manažer skupiny:

Ray Muzyka

Viceprezident a kreativní ředitel skupiny:

Greg Zeschuk

Viceprezident a viceprezident skupiny

pro marketing: Patrick Buechner

Viceprezident a provozní ředitel skupiny:

Rob Denton

Lokalizace

Mezinárodní projektový manažer: Claudia Serafim

Koordinace: Nicolas Danière, Marcel Elsner,

Mária Nagy, Ana Ramirez Boix, Jan Staniček,

Anna Tomala, Leonid Vekshin

Technika: Pedro Alfageme, Amos Blanco,

Alberto Abad, Juan Comesaña,

Danilo "Warrior" Guerrero, Daniel Gutierrez,

Jose Pablo Hernandez Cano, Ruben Martin

Zajištění kvality: Chiara Magri (projektový manažer),

Jesús Ojeda (projektový manažer), Serena Cannizzaro

(hlavní tester), Giuliano Bettanin (hlavní tester),

Wojciech Baran, Paolo Giovenco, David Martinez,

Ákos Mikola, Jekaterina Panova, Steffen Paul,

Šárka Pechočáková, Caroline Sapt, Nacho Gaitan,

Jordi Gallopin, Dirk Kroll, Vasilijs Mercalovs,

Daniele Pegoretti, Jaroslaw Radzio, Harald Raschen,

Baptiste Ratieuville, Ekaterina Samolyak,

Luis Sanchez, Mirosław Staniak, Cecile Solkan, Jiri

Vystavel, Monika Göncz, Ségolène Goubin,

Maciej Oginski, Paolo Giunti, Lorenzo Confalonieri,
Aleksandra Zrebiec, Carmelo de las Heras

EXTERNÍ PARTNEŘI

Grafika a animace

Motion capture:

EA Worldwide Motion Capture Studio

Zvuk a lokalizace

Úpravy dialogů a postprodukce: Wave Generation

Geopolitické zhodnocení: Englobe, Inc.

Původní hudba: Inon Zur

Překlad: Albion (Polsko), Exequo (Francie),

András Gáspár, Fontoló Stúdió Ltd. (Maďarsko),

Vadim Poguliev, ITI Ltd. (Rusko), PRESTO -

PŘEKLADATELSKÉ CENTRUM s.r.o. (Česká republika),

Synthesis Iberia (Španělsko), Synthesis International

(Itálie), Florian Vanino (Německo)

Řízení nahrávání hlasu (Los Angeles):

Ginny McSwain

Služby produkce nahrávání hlasu:

Tikiman Productions, Inc.

Nahrávání hlasu: Side UK (Londýn),

Technicolor Interactive Services (Burbank),

Wolf Willow Sound (Edmonton), Igor Cherenkov,

ArcTV Ltd. (Rusko), Exequo (Francie),

Start International Polska (Polsko),

toneworx GmbH (Německo)

EA Canada

Testeři: Dave „TH4 S4NDM4N“ Eriksen (vedoucí),

Tommy Hsu (vedoucí), Natalie Yarema (starší),

Kristopher Buller, Craig Charlesworth, Byron Leung,

Sergio Marcelino, Robert Nickerson, Ashton Tower,

Kristin Warren

Globant

Testeři: Matias Emiliano Salvatierra (vedoucí),

Alvaro Mañanes Tettamanti (asistent vedoucího),

Luis Badano, Facundo „Mr Clapi“ Clapier,

Luciano Duca, Ernesto Frazoni, Gabriel „El Elfo“


Henríquez, Patricio „Pateeto“ Miner, Paola Parra,

Axel Xavier Rolon, Alejandro Spampinato,

Ramiro Zapata, Angel Zapiola


TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU

POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY


 Ujistěte se, zda váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a zda máte nainstalovány nejnovější ovladače své grafické a zvukové karty:


Pro karty NVIDIA jsou k nalezení a stažení na stránce www.nvidia.com.


Pro karty ATI jsou k nalezení a stažení na stránce www.ati.amd.com.

 Pokud vlastníte diskovou verzi této hry, zkuste z disku přinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud jste připojeni k internetu, můžete navštívit stránku www.microsoft.com, kde je nejnovější verze rozhraní DirectX ke stažení.

VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

 Pokud vlastníte diskovou verzi této hry, a po jeho vložení se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové jednotky, kterou naleznete pod položkou Tento počítač, a zvolte Přehrát automaticky.

 Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu u některých nastavení grafiky a zvuku v nabídce herních možností. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.

 Pro dosažení optimálního výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace na pozadí (mimo aplikace EADM, pokud se vás to týká) spuštěné v rámci systému Windows.

POTÍŽE S RYCHLOSTÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU

Chcete-li zabránit nízké kvalitě spojení při hraní prostřednictvím internetu, ukončete před spuštěním hry všechny programy pro sdílení souborů, přehrávání zvukových proudů a komunikační programy. Tyto aplikace mohou obsadit celou šířku pásma připojení a způsobovat prodlevy nebo jiné nežádoucí efekty.

Tato hra používá pro hraní přes internet následující porty TCP a UDP:

TCP: 8000

UDP: 8001

Both: 80

Informace o tom, jak povolit přenos herních dat prostřednictvím následujících portů, naleznete v dokumentaci od svého směrovače anebo osobní brány firewall. Chcete-li hrát pomocí firemního připojení k internetu, obraťte se na správce sítě.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA

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

Soubor EA Help vám poskytuje řešení a odpovědi pro nejčastější potíže a otázky ohledně správného použití tohoto produktu.

Umístění souboru EA Help (pokud máte hru již nainstalovanou):

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

Pokud používáte dřívější verzi systému Windows, klepněte na odkaz Technická podpora v herní složce, kterou naleznete v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

Umístění souboru EA Help (bez toho, aby byla hra nainstalována):

1. Vložte herní disk do jednotky DVD-ROM.
2. Na ploše poklepejte na ikonu Tento počítač. (V systému Windows XP budete možná muset klepnout na tlačítko Start a pak klepnout na ikonu Tento počítač).
3. Klepněte pravým tlačítkem na jednotku DVD-ROM, ve které je vložen herní disk a zvolte Otevřít.
4. Otevřete soubor **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jestliže se stále potýkáte s problémy i přes použití informací ze souboru EA Help, můžete kontaktovat technickou podporu EA.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA EA NA INTERNETU

Podívejte se na webové stránky technické podpory EA na adrese:

<http://podpora.electronicarts.cz>

Zde naleznete spousty informací ohledně rozhraní DirectX, herních ovladačů, modemů a sítí, stejně tak informace o běžné údržbě a výkonu systému. Na naší webové stránce jsou aktuální informace o nejběžnějších obtížích, herní nápověda a často kladené otázky (FAQ). Informace zde uvedené jsou stejné, jaké používají technici zákaznické podpory při řešení vašich problémů s hrou. Naše webové stránky a FAQ sekce denně aktualizujeme.

ZÁKAZNICKÁ PODPORA PRO ČESKOU REPUBLIKU

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

E-mail: podporaCZ@ea.com

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

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

Klepněte na **Start > Spustit...** a do políčka Otevřít napište **dxdiag**. Klepněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klepněte na Uložit všechny informace, a zprávu uložte např. na plochu svého systému Windows. Vygenerovaný soubor DxDiag.txt prosím přiložte do přílohy kontaktního emailu.

ZÁRUKA

POZNÁMKA: Následující záruky se týkají pouze produktů prodaných v rámci maloobchodu. Tyto záruky se netýkají produktů prodaných on-line prostřednictvím stránek EA Store nebo třetích osob.

OMEZENÁ ZÁRUKA

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

© 2010 Electronic Arts Inc. EA a logo EA jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Electronic Arts Inc. BioWare, logo BioWare, Dragon Age a logo Dragon Age jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti EA International (Studio and Publishing) Ltd. Všechny ostatní ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.

Některé části tohoto softwaru byly zahrnuty na základě licence © 2005 Scaleform Corporation. Veškerá práva vyhrazena.

Některé části tohoto softwaru využívají technologie SpeedTree®RT technologie. (c) 2006 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® je registrovanou ochrannou známkou Interactive Data Visualization. Veškerá práva vyhrazena.



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

EA X01607375MT