

D O D A T E K D O G R Y

DRAGON AGE™

POCZĄTEK
PRZEBUDZENIE



BiOWARE™



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ)

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

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

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

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

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



SPIS TREŚCI

⦿ OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKĄ) .. 1	⦿ TALENTY/ZAKŁĘCIA..... 8
⦿ INSTALACJA GRY 3	⦿ SPECJALIZACJE 8
⦿ URUCHAMIANIE GRY 3	WOJOWNIK 8
⦿ WPROWADZENIE 4	MAG 8
⦿ STEROWANIE 4	ŁOTRZYK 9
⦿ INSTALACJA 6	PREMIE ZWIĄZANE ZE SPECJALIZACJĄ 9
⦿ WPROWADZENIE 6	⦿ PRZEDMIOTY..... 10
⦿ TWORZENIE/ IMPORTOWANIE POSTACI..... 6	MATERIAŁY..... 10
⦿ POCHODZENIE POSTACI. 7	RUNY 10
SZARA STRAŻ..... 7	PRZEDMIOTY DO SZYBKIEGO UŻYCIA.... 10
⦿ UMIEJĘTNOŚCI 7	⦿ AUTORZY..... 11
TWORZENIE RUN 7	⦿ PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI..... 14
WITALNOŚĆ 7	⦿ CENTRUM POMOCY..... 15
KLAROWNOŚĆ..... 7	⦿ GWARANCJA..... 16

ZAREJESTRUJ SIĘ W EA™, ABY BYĆ NA BIEŻĄCO!

Załącz konto użytkownika EA i zarejestruj tę grę, aby otrzymać darmowe kody i podpowiedzi od EA. Założenie konta EA oraz rejestracja gry wymagają niewiele czasu i wysiłku.

Odwiedź naszą stronę pod adresem ea.onlineregister.com i zarejestruj grę już dziś!



WWW.DRAGONAGE.COM

INSTALACJA GRY

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

Instalacja (wersja płytowa):

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

Instalacja (gry zakupione przez EA Store)

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

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

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

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

Instalacja (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

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

DO GRY WYMAGANE JEST ZAAKCEPTOWANIE UMOWY LICENCYJNEJ. UMOWĘ LICENCYJNĄ, REGULAMIN SIECIOWY ORAZ AKTUALIZACJE ZNALEŹĆ MOŻNA NA WITRYNIE WWW.EA.PL. EA MOŻE UDOSTĘPNIĆ OKREŚLONE ELEMENTY DODATKOWE GRY I/LUB AKTUALIZACJE BEZ DODATKOWYCH OPŁAT, JEŚLI BĘDZIE TO MOŻLIWE. EA MOŻE ZAPRZESTAĆ OBSŁUGI FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYŃNIĘCIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE WWW.EA.PL.

URUCHAMIANIE GRY

Rozpoczęcie gry:

W Windows Vista™ należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows™ menu **Start > Programs (lub Wszystkie programy)**. (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

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

WPROWADZENIE

Dragon Age™: Początek – Przebudzenie to rozszerzenie kontynuujące epicką historię, która miała swój start w *Dragon Age™: Początek*. Podobnie jak *Dragon Age: Początek*, *Dragon Age: Początek – Przebudzenie* to rozbudowana, fabularna gra fantasy, w której główny nacisk położono na opowiadaną historię oraz taktyczną walkę.

STEROWANIE

Gdy stworzysz już swego bohatera lub bohaterkę przy pomocy systemu tworzenia postaci opisanego na str. 6, otrzymasz możliwość sterowania kamerą, którą możesz przybliżyć, otrzymując widok z perspektywy trzeciej osoby (nad ramieniem), lub oddalić, uzyskując widok całego obszaru.

Kamerę możesz zbliżać i oddalać za pomocą kółka myszy. Kiedy kamera jest maksymalnie oddalona, możesz przesuwać ją nad polem bitwy za pomocą klawiszy strzałek, naciskając kółko myszy i przeciągając kursor lub przesuwać go ku brzegom ekranu. Niezależnie od tego, jaki widok wybierzesz, kamerę obrócisz naciskając prawy przycisk myszy i przeciągając kursor.

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

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

STEROWANIE OGÓLNE

Szybki zapis	F5
Szybkie wczytanie	F9
Podświetl obiekty	TAB
Ukryj główny interfejs	V
Zrób rzut ekranu	PRT SCN
Karta postaci	C
Dziennik	J
Wyposażenie	I
Umiejętności	K
Zaklęcia/Talenty	P
Mapa obszaru	M
Mapa świata	N
Taktyka	\
Główne menu	ESC

PORUSZANIE SIĘ/KAMERA

Bieg do przodu	W
Obrót kamery w lewo	A
Bieg do tyłu	S
Obrót kamery w prawo	D
Bieg w lewo	Q
Bieg w prawo	E
Obrót kamery w górę	Home
Obrót kamery w dół	End
Przybliż widok	Pg Dn
Oddal widok	Pg Up
Przesunięcie kamery (<i>widok z góry</i>)	Klawisze strzałek
Włącz bieganie/chodzenie	/ (klawiatura numeryczna)

WALKA

Pauza	Spacja
Użycie zdolności z paska szybkiego dostępu	1-0
Zmiana zestawów broni	/
Ruch/wstrzymanie drużyny	H
Wybór całej drużyny	=
Wybór jednej postaci	F1-F4
Wybór kilku postaci	SHIFT + F1-F4

NIESTANDARDOWE KLAWIATURY

Jeśli grasz w wersję angielską, oznaczenia klawiatury w grze odnoszą się do klawiatury północnoamerykańskiej. Jeśli nie masz takiej klawiatury, gra może zawierać odnośniki do klawiszy różniące się od ich opisu. Przykładowo, na typowej klawiaturze angielskiej, domyślnym skrótem do ekranu taktyki (w wersji północnoamerykańskiej „\”) jest klawisz „#”, znajdujący się na lewo od klawisza Enter.

INSTALACJA

Ponieważ *Dragon Age: Początek - Przebudzenie* jest rozszerzeniem gry *Dragon Age: Początek*, musi być ona zainstalowana zanim zaczniesz instalować *Dragon Age: Początek - Przebudzenie*.

INSTALACJA WERSJI CYFROWEJ

Rozszerzenie *Dragon Age: Początek - Przebudzenie* nie jest dostępne w sklepie z pobieraną zawartością w grze *Dragon Age: Początek*. Można je kupić jedynie u dystrybutorów cyfrowych lub w normalnych sklepach detalicznych.

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

UWAGA: Jeśli chcesz otrzymać dodatkowe informacje, wskazówki oraz aktualizacje gry, odwiedź www.ea.com lub www.eastore.com.

INSTALACJA WERSJI PŁYTOWEJ

Aby zainstalować wersję płytową *Dragon Age: Początek - Przebudzenie*, umieść płytę w napędzie DVD-ROM. Jeżeli nie zostanie automatycznie uruchomiony program startowy, może to oznaczać, że funkcja automatycznego odtwarzania jest wyłączona. Otwórz zawartość płyty DVD-ROM *Dragon Age: Początek - Przebudzenie* za pomocą eksploratora Windows i kliknij dwukrotnie plik „Setup.exe”. Wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie.

WPROWADZENIE

Kiedy grasz w *Dragon Age: Początek - Przebudzenie*, płyta z *Dragon Age: Początek - Przebudzenie* musi znajdować się w napędzie DVD-ROM. Jeśli chcesz ponownie zagrać w podstawową wersję *Dragon Age: Początek*, włóż płytę z *Dragon Age: Początek*.

Po zainstalowaniu gry *Dragon Age: Początek - Przebudzenie* i jej uruchomieniu, przejdziesz do głównego menu *Dragon Age: Początek*. Aby zacząć grę w *Dragon Age: Początek - Przebudzenie*, wybierz **NOWĄ GRĘ**, a następnie kliknij logo rozszerzenia.

TWORZENIE/IMPORTOWANIE POSTACI

W *Dragon Age: Początek - Przebudzenie* możesz grać używając swojego bohatera z *Dragon Age: Początek* lub tworząc nową, wysokopoziomową postać.

Aby zaimportować postać, wybierz opcję **IMPORTUJ Z INNEGO MODUŁU**. Na następnym ekranie wybierz postać, którą chcesz grać i kliknij **IMPORT**. Jeśli wybierzesz postać, która zginęła podczas finału *Dragon Age: Początek*, będziesz grać w *Dragon Age: Początek - Przebudzenie* tak, jakby postać ta przeżyła. Jeśli postać nie osiągnęła jeszcze 18 poziomu doświadczenia, natychmiast go osiągnie.

Jeśli zamiast tego wybierzesz **STWORZENIE NOWEJ POSTACI**, rozpoczniesz grę jako Szary Strażnik z Orlais. Wszystkie nowe postaci startują na poziomie 18 i możesz dowolnie rozdysponować posiadane punkty atrybutów, zdolności i specjalizacji. Aby uzyskać więcej informacji o procesie tworzenia postaci, zajrzyj do instrukcji *Dragon Age: Początek*.

POCHODZENIE POSTACI

Wszystkie nowe postacie przyjmują rolę Szarego Strażnika z Orlais, którego zadaniem jest odbudowanie Szarej Straży w Fereldenie. Zaimportowane postacie zachowują swoje pochodzenie z gry *Dragon Age: Początek*.



SZARA STRAŻ

Szarzy Strażnicy zostali niegdyś wygnani z Fereldenu za udział w spisku mającym na celu obalenie króla. Dwadzieścia lat temu król Maric pozwolił im wrócić. Szarzy Strażnicy poświęcili się zniszczeniu mrocznych pomiotów i walce z Plagą. Ponieważ niemal wszyscy Szarzy Strażnicy w Fereldenie zginęli podczas ostatniej Plagi, Pierwszy Szary Strażnik w Weisshaupt wysłał starszego rangą Strażnika, który uprzednio stacjonował w Orlais, aby objął kontrolę nad bractwem w Fereldenie.

UMIĘTNOŚCI

Dragon Age: Początek - Przebudzenie zawiera trzy nowe grupy umiejętności, które stają się dostępne kiedy nowa lub zaimportowana postać osiągnie poziom 20.



TWORZENIE RUN

Twórcy run badają ikonografię oraz inskrypcje w lyrium, dzięki czemu mogą tworzyć runy, które mogą być wykorzystywane do ulepszania uzbrojenia i pancerzy. Wyższe poziomy tej umiejętności pozwalają na tworzenie jeszcze potężniejszych run.



WITALNOŚĆ

Postaci posiadające tę umiejętność znajdują się w szczytowej formie fizycznej, co zwiększa ich odporność i wytrzymałość. Każdy poziom Witalności daje premię do żywotności.



KLAROWNOŚĆ

Postaci, które poznały tę umiejętność, wykazują wyjątkową dyscyplinę mentalną. Są w stanie całkowicie odciąć się od zbędnych bodźców i skupić na czekającym ich zadaniu. Każdy poziom Klarowności zapewnia premię do many lub wytrzymałości.

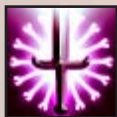
TALENTY/ZAKŁĘCIA

Dragon Age: Początek - Przebudzenie zawiera 56 nowych talentów i zaklęć, znacząco zwiększając Twoje możliwości taktyczne. Niektóre nowe zdolności stają się dostępne na poziomie 20, podczas gdy inne powiązane są z sześcioma nowymi specjalizacjami, opisanymi poniżej.

SPECJALIZACJE

Dragon Age: Początek - Przebudzenie zawiera dwie nowe specjalizacje dla każdej klasy i dodaje trzeci punkt do specjalizacji na poziomie 22. Oprócz tego, w momencie rozpoczęcia gry otrzymasz dwa punkty, które można wydać na specjalizacje odblokowane w *Dragon Age: Początek*.

WOJOWNIK



DUCHOWY WOJOWNIK

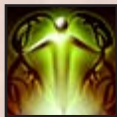
Choć duchowi wojownicy posiadają pewne zdolności magiczne, nie są w zasadzie magami; zamiast tego zawierają układ z mieszkańcami Pustki, którzy zgadzają się wzmocnić ich zdolności w zamian za choćby chwilowy kontakt ze światem fizycznym. Oczywiście templariusze Zakonu raczej rzadko zauważają tę subtelną różnicę.



STRAŻNIK

Wielu wojowników wykazuje się brakiem rozsądku, uważając, że są w stanie samodzielnie kontrolować przebieg bitwy, jednak obrońca zdaje sobie sprawę, że przetrwanie sojusznika jest równie ważne co śmierć wroga. Obrońcy preferują bezpośrednio chronić członków drużyny, a jeśli to konieczne, gotowi są na osobiste poświęcenie, aby ocalić życie swoich towarzyszy.

MAG



OPIEKUN

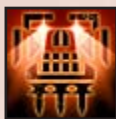
Każdy dalijski klan posiada opiekuna, mądrego mentora oddanego ocaleniu przastarej wiedzy elfów. Bardzo rzadko zdarza się, by opiekun przekazał osobie spoza klanu wiedzę o dalijskim pojmowaniu magii natury, skupiającym się na kontrolowaniu korzeni pod powierzchnią ziemi.



MAG BITEWNY

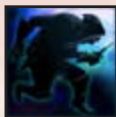
Niektórzy magowie specjalizują się w zaklęciach, które pozwalają im brać udział w walce z bezpiecznego dystansu. Magowie bitewni, dla kontrastu, wolą ruszyć do boju wraz ze swymi walczącymi wręcz towarzyszami i na tyle zbliżyć się do przeciwnika, by dostrzec przerwienie w jego oczach. Ich zaklęcia służą głównie do osobistej ochrony oraz kontrolowania żywiołów w bezpośrednim otoczeniu.

ŁOTRZYK



ZWIADOWCA LEGIONU

Większość opowieści o krasnoludzkim Legionie Umarłych to zapewne wymysły minstreli, ale ilość trupów mrocznych pomiotów pozostałych po przejściu Legionu świadczy o skuteczności ich szkolenia. Zwiadowcy Legionu często wyruszają w drogę przed swoimi towarzyszami i wielokrotnie udowodnili swą niezwykłą wytrzymałość, potrafiąc przetrwać w starciach, które zabiłyby innych łotrzyków.



CIEŃ

Nie istnieje żadne bractwo lub organizacja cieni - to najlepsi spośród najlepszych łotrzyków, mistrzowie kamuflażu i zasadzek. Uderzają z ciemności, wykorzystując wabiki i halucynogenne trucizny, aby odwrócić uwagę wrogów i wbić im sztylet w żebra.

PREMIE ZWIĄZANE ZE SPECJALIZACJĄ

	DUCHOWY WOJOWNIK	STRAŻNIK	OPIEKUN
Premie do atrybutów	+1 do kondycji	+1 do kondycji	+2 do magii
Dodatkowe premie	+5 do odporności fizycznej	+5 do odporności na siły natury	+3 do odporności psychicznej

	MAG BITEWNY	ZWIADOWCA LEGIONU	CIEŃ
Premie do atrybutów	+2 do magii	+2 do zręczności	+1 do zręczności
Dodatkowe premie	Niewielka regeneracja żywotności w walce	+1 do obrażeń/trafienia	+5 do ataku

PRZEDMIOTY

Dragon Age: Początek - Przebudzenie zawiera ponad 500 nowych przedmiotów, w tym wyjątkowo potężną broń i legendarne zbroje.

MATERIAŁY

Drewniane, metalowe oraz skórzane rodzaje broni i pancerzy są obecnie dostępne w dziewięciu klasach jakości - to o dwie klasy więcej niż najlepszy sprzęt w *Dragon Age: Początek*.

RUNY

Dragon Age: Początek - Przebudzenie dodaje kilka nowych rodzajów run, wliczając w to runy obronne, które można nałożyć na zbroję. Oprócz tego dodane zostają dwie nowe klasy mocy run, zwiększając ich ogólną liczbę z pięciu do siedmiu. Umiejętność tworzenia run pozwala Ci także na tworzenie i ulepszanie run - pod warunkiem, że posiadasz niezbędne składniki oraz udało Ci się znaleźć obrys pokazujący sposób zapisu runy. Ponieważ w sklepach raczej trudno znaleźć nowe runy, mądrym pomysłem jest dopilnowanie, by co najmniej jedna osoba z drużyny posiadała tę przydatną umiejętność.

PRZEDMIOTY DO SZYBKIEGO UŻYCIA

W rozszerzeniu *Przebudzenie* występuje kilka nowych przedmiotów do szybkiego użycia, wliczając w to doskonałe, mistrzowskie oraz eteryczne odmiany przedmiotów znanych z *Dragon Age: Początek*.

WYWARY WYTRZYMAŁOŚCI

Wywary te natychmiast przywracają część wytrzymałości u wojowników lub łotrzyków. Magowie nie mogą ich używać.

ROZPRASZAJĄCE SMAROWIDŁA, GRANATY ORAZ PUŁAPKI

Dragon Age: Początek - Przebudzenie wprowadza nowe rodzaje smarowideł na broń, granatów oraz pułapek, które mogą rozproszyć działanie wrogiej magii.

SMAROWIDŁA, GRANATY ORAZ PUŁAPKI ŻYWIOŁÓW

W *Dragon Age: Początek - Przebudzenie* dodano także smarowidła, granaty oraz pułapki, które mogą jednocześnie zadawać obrażenia od każdego z pięciu żywiołów.

INNE PRZEDMIOTY DO SZYBKIEGO UŻYCIA

Podczas gry natkniesz się na wiele nowych przedmiotów jednorazowego użytku—pamiętaj, że często bywają dużo bardziej użyteczne, gdy zmieszać je ze sobą, kierując się wskazówkami zawartymi w recepturach.

AUTORZY

BIOWARE

Starsze kierownictwo produkcji
Dragon Age: Początek - Przebudzenie

Producent: Fernando Melo

Główny projektant: Ferret Baudoin

Menadżer projektu: Adriana Lopez

Główny programista: Owen Borstad

Kierownik ds. kontroli jakości: Jason Leong

Grafika i animacja

Animator sekwencji filmowych: Nathan Zufelt

Animacje w grze: Clove Roy (kierownik), Julio Alas, Michael Milan, Cody Paulson, John Santos

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

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

Grafika interfejsu: Warren Heise (kierownik), Tyler Lee

Grafika poziomów: Andrew Farrell (kierownik), Andre Santos, Lee Scheinbeim, Ian Stubbington

Grafika techniczna: Brian Chung

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

Dodatkowa grafika: Joy Ang, Sung Kim, Steve Klit, Matt Rhodes, Nick Thornborrow

Kierownik artystyczny oraz ds. animacji: Dean Andersen, Alistair McNally

Dźwięk, lokalizacja oraz podwykonawcy

Reżyser dźwięku: Simon Pressey

Opracowanie dźwiękowe: Matt Besler (kierownik), Real Cardinal, Vance Dylan, Terry Fairfield, Jeremie Voillot

Producent / reżyser dubbingu: Caroline Livingstone

Producent zewnętrzny: John Campbell

Zastępca producenta zewnętrznego: Steve Lam

Menadżer projektu lokalizacji: Jason Barlow

Dyrektor ds. dźwięku, lokalizacji oraz podwykonawstwa: Shauna Perry

Projekt gry

Podstawowi projektanci: Grant Mackay, David Sims, Josh Stiksma

Projektanci sekwencji filmowych: Ryan Ebenger (kierownik), Jonathan Epp, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee

Projektanci systemu: David Sitar, Peter Thomas

Projektanci techniczni: Mark Barazzuol, Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Cori May

Scenarzyści: David Gaidar (kierownik), Sheryl Chee

Redaktor: Dan Lazin

Konwersja: Rob Bartel (kierownik), Craig Graff, Jason Hill

Dodatkowy projekt: Bryan Derksen, John Ebenger, Carlo Lynch, Ian Morrison

Produkcja

Zastępca producenta: Derek French

Zastępca menadżera projektu: Nadia Phillipchuk

Kierownicy produkcji: Benoit Houle, Duane Webb

Analitik biznesowy produkcji: Daniel De Freitas

Programowanie

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

Programiści lokalizacji: Chris Christou, Andy Desplenter, Christopher Mihalick

Programiści narzędzi: James Goldman, James Redford, Sydney Tang, Mika Uusnaki

Dodatkowe programowanie: Scott Meadows, Curtis Onuczko

Kontrola jakości

Analitycy: Vanessa Prinsen (kierownik projektu), William Brewer, Joshua Langley

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

Dodatkowa kontrola jakości: 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

Kierownik kontroli jakości i systemów informatycznych: Ron Clement

Zespół starszego kierownictwa produkcji serii Dragon Age

Producent wykonawczy i kierownik projektu: Mark Darrah

Główny projektant: Mike Laidlaw

Kierownik artystyczny: Matthew Goldman

Główny programista: Ross Gardner

Menadżer projektu: Benoît Houle

Kierownik ds. kontroli jakości: Nathan Frederick

Marketing

Kierownik marketingu: Ric Williams

Starszy menadżer marki: David S. Silverman

Asystent menadżera marki: Randall Bishop

Public Relations: Matt Atwood, Erik Einsiedel

Sieć: Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke, Brett Ludwig, Jeff Rousell, Jesse Van Herk

Społeczność: "Evil" Chris Priestly

Grafika: Colin Walmsley

Asystent ds. marketingu: Michael Avery

Wideo: Neel Upadhye

Zarząd BioWare

Współzałożyciele: Ray Muzyka, Greg Zeschuk

Starszy dyrektor operacyjny: Vince Waldon

Starszy kierownik ds. rozwoju: Aaryn Flynn

Asystent zarządu: Greta Melinchuk

Administracja

Kierownik biura: Keri Clark

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

Rozwój biznesowy

Dyrektor ds. rozwoju biznesowego: Richard Iwaniuk

Asystent zarządu: Teresa Meester

Finanse

Dyrektor finansowy: Kevin Gunderman

Menadżer ds. finansów: Vanessa Potter

Zasoby ludzkie

Kierownik działu zasobów ludzkich: Mark Kluchky

Dział zasobów ludzkich: Celia Arévalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash, Christopher Pangrass

Systemy informatyczne

Menadżer ds. systemów informatycznych: Lee Evanochko

Wsparcie aplikacji: Chris Hoban, Julian Karst, Robert McKenna

Wsparcie techniczne: Dave McGruther (kierownik), Jeff Mills, Brett Tollefson

Biura: Mike Patterson (menadżer), Kelly Wambold

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

Specjalne podziękowania dla:

Chrisa Corfe, Daniela Fedora, Yarona Jakobsa, Luke'a Kristjansona, Bruce'a Venne, Keitha Warnera, Prestona Watamaniuka, pozostałych zespołów BioWare w Edmonton, Austin, oraz Montrealu, pozostałych zespołów w EAGL oraz EA, a także dla naszych rodzin za wsparcie i pomoc!

OBSADA

Anders: Jacek Bończyk

Justynian: Robert Tondera

Nathaniel Howe: Artur Kaczmarek

Oghren: Dariusz Odija

Sigrun: Brygida Turowska

Architekt: Mariusz Leszczyński

Matka: Elżbieta Gaertner

Varel: Stefan Knothe

Velanna: Anna Gajewska

Dodatkowa obsada (wersja angielska): 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

Zarząd korporacyjny

Dyrektor generalny: John Riccitiello

Prezes, działalność wydawnicza oraz dyrektor operacyjny: John Schappert

Wiceprezes, dyrektor finansowy: Eric Brown

Wiceprezes, dział spraw biznesowych i prawnych: Joel Linzner

Wiceprezes, dział zasobów ludzkich: Gabrielle Toledano

Starszy wiceprezes, główny księgowy: Ken Barker

Starszy wiceprezes, radca prawny i sekretarz zarządu: Stephen G. Bene

Zarząd działu gier

Prezes: Frank Gibeau

Dyrektor finansowy: Mike Williams

Dyrektor operacyjny: Bryan Neider

Dyrektor techniczny: David O'Connor

Starszy wiceprezes, dział marketingu: Jeff Karp

Starszy wiceprezes, dział zasobów ludzkich: Mala Singh

Grupa RPG/MMO

Starszy wiceprezes oraz główny kierownik grupy: Ray Muzyka

Wiceprezes oraz kierownik kreatywny grupy: Greg Zeschuk

Wiceprezes oraz wiceprezes ds. marketingu grupy: Patrick Buechner

Wiceprezes oraz kierownik operacyjny grupy: Rob Denton

Lokalizacja

Międzynarodowy menadżer projektu: Claudia Serafim

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

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

Kontrola jakości: Chiara Magri (menadżer projektu), Jesús Ojeda (menadżer projektu), Serena Cannizzaro (główny tester), Giuliano Bettanin (główny tester), Wojciech Baran, Paolo Giovenco, David Martinez, Ákos Mikola, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Šárka Pechočáková, Caroline Sapt, Nacho Gaitan, Jordi Gallopín, Dirk Kroll, Vasilij Mercalovs, Daniele Pegoretti, Jarosław Radzio, Harald Raschen, Baptiste Ratiéville, Ekaterina Samolyak, Luis Sanchez, Mirosław Staniak, Cecile Solkan, Jiri Vystavel, Monika Göncz, Ségolène Goubin, Maciej Ogiński, Paolo Giunti, Lorenzo Confalonieri, Aleksandra Żrebic, Carmelo de las Heras

PARTNERZY ZEWNĘTRZNI

Grafika i animacja

Przechwytywanie ruchu: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

Dźwięk i lokalizacja

Montaż dialogów / postprodukcja: Wave Generation

Ewaluacja geopolityczna: Englobe, Inc.

Muzyka: Inon Zur

Tłumaczenia: Albion Localisations (Polska), Exequo (Francja), András Gáspár, Fontoló Stúdió Ltd. (Węgry), Vadim Poguliaev, ITI Ltd. (Rosja), PRESTO - PŘEKLADATELSKÉ CENTRUM s.r.o. (Czechy), Synthesis Iberia (Hiszpania), Synthesis International (Włochy), Florian Vanino (Niemcy)

Reżyseria dubbingu (Los Angeles): Chris Borders, Ginny McSwain

Produkcja dubbingu: Tikiman Productions, Inc.

Nagrania dubbingu: Side UK (Londyn), Technicolor Interactive Services (Burbank), Wolf Willow Sound (Edmonton), ArcTV Ltd. (Rosja), ExeQuo (Francja), Start International Polska (Polska), toneworx GmbH (Niemcy)

EA Canada

Testerzy: Dave "TH4 S4NDM4N" Eriksen (kierownik), Tommy Hsu (kierownik), Natalie Yarema (starszy tester), Kristopher Buller, Craig Charlesworth, Byron Leung, Sergio Marcelino, Robert Nickerson, Ashton Tower, Kristin Warren

Globant

Testerzy: Matias Emiliano Salvatierra (kierownik), Alvaro Mañanes Tettamanti (zastępca kierownika), 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

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

PROBLEMY PODCZAS GRY

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

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

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

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby zapewnić płynną grę w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszystkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio/wideo. Tego typu aplikacje mogą wykorzystywać zbyt dużą część przepustowości łącza, co powoduje występowanie opóźnień lub innych niepożądanych efektów w grze.

Gra wykorzystuje następujące porty TCP oraz UDP podczas gry w Internecie:

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

Zapoznaj się z dokumentacją swojego routera lub zapory internetowej, aby uzyskać informacje na temat udostępniania tych portów podczas gry. Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

CENTRUM POMOCY

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

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

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

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

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję Pomoc techniczna w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

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

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

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

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

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

<http://pomoc.ea.pl>

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

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

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

E-mail: pomoc_techiczna@ea.com

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

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

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

GWARANCJA

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

OGRANICZONA GWARANCJA

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

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

© 2010 Electronic Arts Inc. EA oraz EA logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Electronic Arts Inc. BioWare, logo BioWare, Dragon Age oraz logo Dragon Age są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy EA International (Studio and Publishing) Ltd. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

Fragmenty tego oprogramowania zostały wykorzystane na licencji © 2005 Scaleform Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Fragmenty tego oprogramowania wykorzystują technologię SpeedTree®R. © 2006 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Interactive Data Visualization, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Gra wykorzystuje technologię Bink Video. Copyright © 1997 – 2005 RAD Game Tools, Inc.

EAX01607375MT