

DRAGON AGE™

ORIGINS



AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.






Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

-  Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
-  Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
-  Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
-  Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
-  Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

SOMMARIO

● AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA	1
PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO	1
● INSTALLARE IL GIOCO	7
PER INSTALLARE (DA SUPPORTO OTTICO).....	7
PER INSTALLARE (DA EA STORE).....	7
PER INSTALLARE (DA SERVIZI ONLINE DI TERZE PARTI).....	7
● AVVIARE IL GIOCO	7
● INTRODUZIONE	8
● ELENCO COMPLETO DEI COMANDI.....	8
COMANDI GENERALI	8
MOVIMENTO/VISUALE.....	9
COMBATTIMENTO	9
● PER INIZIARE	9
MENU PRINCIPALE.....	9
ALTRA CAMPAGNA.....	9
CONTENUTO SCARICABILE	9
PROFILO GIOCATORE	10
ENTRA	10
● GENERAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	10
SESSO	10
RAZZA	10
UMANO	10
ELFO	10
NANO	10
BENEFICI RAZZIALI	10
CLASSE.....	11
GUERRIERO	11
MAGO.....	11
LADRO	11
BENEFICI DI CLASSE.....	11
ORIGINI.....	12
UMANO NOBILE.....	12
MAGI.....	12
ELFO DI CITTÀ.....	12
ELFO DALISH.....	12
NANO POPOLANO.....	12
NANO NOBILE.....	12
BENEFICI DI ORIGINE	12

PERSONALIZZAZIONE.....	13
ASPETTO	13
RITRATTO.....	13
VOCE.....	13
NOME	13
AVANZATO	13
DIFFICOLTÀ.....	13
FACILE.....	13
NORMALE.....	13
DIFFICILE	14
INCUBO	14
● PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO.....	14
CARATTERISTICHE.....	14
FORZA.....	14
DESTREZZA	14
VOLONTÀ	14
MAGIA	15
ASTUZIA	15
COSTITUZIONE.....	15
PREDEFINITI DELLA PARTITA RAPIDA	15
ABILITÀ	15
COERCIZIONE	15
RUBARE	15
CREARE TRAPPOLE.....	16
SOPRAVVIVENZA	16
ERBORISTA.....	16
CREARE VELENI.....	16
ADDESTRAMENTO.....	16
STRATEGA	16
TALENTI/INCANTESIMI.....	16
CAPACITÀ AD ATTIVAZIONE.....	17
CAPACITÀ PASSIVE.....	17
CAPACITÀ PROLUNGATE.....	17
ESPERIENZA E LIVELLI	17
MEMBRI DEL GRUPPO	17
APPROVAZIONE	18
SPECIALIZZAZIONI.....	18
GUERRIERO.....	18
BERSERKER	18
CAMPIONE	18
TEMPLARE	18

DISTRUTTORE.....	18
MAGO	18
GUERRIERO ARCANO	18
MAGO DEL SANGUE.....	18
MUTAFORMA	18
GUARITORE SPIRITUALE.....	19
ROGUE.....	19
ASSASSINO.....	19
BARDO	19
DUELLANTE.....	19
ESPLORATORE	19
BONUS DI SPECIALIZZAZIONE	19
MISSIONI.....	20
DIALOGHI.....	20
PERSUADERE	20
INTIMIDIRE.....	20
ALTRE PROVE DI CARATTERISTICA.....	20
BACHECHE DI LAVORO	20
DIARIO.....	21
CODICE	21
REGISTRO DEI DIALOGHI.....	21
CONTENUTI SCARICABILI	21
MAPPE.....	21
● COMBATTIMENTO.....	24
SALUTE	24
VIGORE/MANA.....	25
FATICA.....	25
ATTACCO.....	25
ACCERCHIARE.....	25
PORTATA	25
COPERTURA	25
DIFESA	26
DIFESA A DISTANZA.....	26
DANNI	26
ARMATURA E PENETRAZIONE DELL'ARMATURA..	26
TIPI DI DANNO E COLORI.....	26
RESISTENZE ELEMENTALI	27
COLPI CRITICI	27
COLPI ALLE SPALLE	27
MODIFICATORI DI FORZA	27
FERITE.....	27

NEMICI.....	27
STILI DELLE ARMI.....	28
ARMA SINGOLA.....	28
ARMA E SCUDO.....	28
DOPPIE ARMI.....	28
ARMA A DUE MANI.....	28
BASTONE DA MAGO.....	29
ARCO.....	29
REGOLE LEGATE ALLA MAGIA.....	29
POTENZA DEGLI INCANTESIMI.....	29
INTERRUZIONE DEGLI INCANTESIMI.....	29
COMBINAZIONI DI INCANTESIMI.....	30
FUOCO AMICO.....	30
EFFETTI DI STATO.....	30
RESISTENZA FISICA.....	30
RESISTENZA MENTALE.....	30
STORDIMENTO, PARALISI, PAURA, IMMOBILITÀ E PIETRIFICAZIONE.....	30
DISORIENTAMENTO.....	31
SONNO.....	31
AMMALIAMENTO.....	31
TATTICHE DI COMBATTIMENTO.....	31
TATTICHE BASE.....	32
COMPORTEMENTO.....	32
TATTICHE PERSONALIZZATE.....	32
● OGGETTI.....	33
INVENTARIO.....	33
CONTENITORI E BOTTINO.....	34
MATERIALI.....	34
SET DI OGGETTI.....	34
POTERI DEGLI OGGETTI.....	34
RUNE.....	34
DONI.....	34
DENARO.....	35
BOTTEGHE.....	35
CREAZIONE.....	35
OGGETTI A USO RAPIDO.....	35
IMPIASTRI CURATIVI.....	35
PRONTO SOCCORSO.....	35
POZIONI DI LYRIUM.....	35
UNGUENTI ELEMENTALI.....	36

RIVESTIMENTI PER ARMI.....	36
VELENI.....	36
BOMBE.....	36
TRAPPOLE.....	36
ESCHE.....	36
BOCCONI DEL MABARI.....	36
ALTRI OGGETTI A USO RAPIDO.....	36
● RICONOSCIMENTI.....	37
● CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI.....	42
PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO.....	42
CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI.....	42
PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE.....	42
● ASSISTENZA TECNICA.....	43
● GARANZIA.....	43
GARANZIA LIMITATA.....	43



INSTALLARE IL GIOCO

Nota: per i requisiti di sistema, visita il sito all'indirizzo www.electronicarts.it.

PER INSTALLARE (DA SUPPORTO OTTICO):

Inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

PER INSTALLARE (DA EA STORE):

Nota: per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo www.eastore.it.

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Avvia il gioco (dopo averlo installato) direttamente da EA Download Manager.

Nota: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

PER INSTALLARE (DA SERVIZI ONLINE DI TERZE PARTI):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

AVVIARE IL GIOCO

Per avviare il gioco:

Windows Vista™ consente di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows™ attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**). Gli utenti di EA Store devono avere avviato EA Download Manager.

Nota: nel menu Start classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi**, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.



WWW.DRAGONAGE.COM

INTRODUZIONE

Dragon Age™: Origins è un'avventura moderna basata su un gioco di ruolo fantasy incentrato su un gruppo, sulla storia e sul combattimento tattico. Dato il complesso retaggio di *Dragon Age: Origins*, sono tante le cose da sapere. Poiché molte delle meccaniche di gioco sono profondamente collegate, ti conviene tenere a portata di mano l'indice, che ti servirà a trovare rapidamente una spiegazione quando un certo tema ti rimanderà a un altro. Un'ultima nota: sebbene non fosse possibile elencare qui le centinaia di incantesimi e talenti presenti, troverai le loro spiegazioni complete nel gioco.

ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

Una volta creato un personaggio usando il sistema di generazione del personaggio descritto a pag. 10, ti ritroverai ai comandi della telecamera del gioco, che potrai avvicinare per ottenere una visuale in terza persona dei tuoi personaggi (dalle spalle), o allontanare per ottenere una visuale dall'alto della zona. Per variare lo zoom della telecamera, usa la rotellina del mouse. Una volta allontanata la visuale al massimo, potrai effettuare una panoramica della zona usando i tasti freccia, tenendo premuta la rotellina del mouse e muovendo il mouse, o semplicemente portando il cursore ai bordi dello schermo. Con qualsiasi livello di zoom, cliccando con il pulsante destro del mouse e muovendo il mouse potrai ruotare la visuale. Per eseguire la maggior parte delle azioni, clicca con il pulsante destro del mouse. Cliccando con il pulsante destro del mouse sugli oggetti, il personaggio attualmente selezionato eseguirà la relativa azione: attaccherà un nemico, parlerà con un personaggio amichevole, esaminerà un cadavere, azionerà una leva e così via. Se preferisci non usare la tastiera per muoverti, cliccando con il pulsante destro del mouse sul terreno, il personaggio si sposterà fino al punto indicato. Tuttavia, una volta selezionato un incantesimo o un talento che richiede un bersaglio (sia cliccando sulla barra di scelta rapida che premendo il tasto numerico corrispondente) dovrai cliccare con il pulsante sinistro sul bersaglio. Cliccare con il pulsante destro annulla l'incantesimo o il talento. Inoltre, cliccando con il pulsante sinistro potrai anche selezionare un personaggio del gruppo. Tieni premuto il pulsante sinistro e trascina il quadrato di selezione per selezionare più personaggi.

COMANDI GENERALI

Salvataggio rapido	F5
Caricamento rapido	F9
Evidenzia oggetti	Tab
Nascondi interfaccia principale	V
Cattura schermata	Stamp
Scheda del personaggio	C
Diario	J
Inventario	I
Abilità	K
Incantesimi/Talent	P
Mappa dell'area	M
Mappa del mondo	N
Tattiche	ù
Menu principale	Esc

TASTIERE NON STATUNITENSIS

Se stai giocando in inglese, le indicazioni dei comandi da tastiera all'interno del gioco si riferiscono alle tastiere con la disposizione Inglese (Stati Uniti). Se stai usando una tastiera con disposizione diversa, i tasti relativi ai comandi potrebbero essere diversi. Per esempio, su una tastiera con disposizione Inglese (Regno Unito) la scorciatoia predefinita per raggiungere la schermata delle tattiche in combattimento, ovvero il tasto "\", sulla tastiera con disposizione Inglese (Stati Uniti), è il tasto "#", a sinistra del tasto Invio.

MOVIMENTO/VISUALE

Movimenti in avanti	W
Ruota visuale a sinistra	A
Movimenti all'indietro	S
Ruota visuale a destra	D
Movimenti a sinistra	Q
Movimenti a destra	E
Ruota visuale in alto	Inizio
Ruota visuale in basso	Fine
Zoom +	Pag Giù
Zoom -	Pag Su
Panoramica (visuale distante)	Tasti freccia
Correre/Camminare	/ (TastNum)

COMBATTIMENTO

Pausa	Barra spaziatrice
Usa capacità nella barra rapida	1-0
Scambia set di armi	-
Gruppo: seguire/mantenere la posizione	H
Seleziona il gruppo completo	i
Seleziona un personaggio	F1-F4
Seleziona più personaggi	Maiusc + F1-F4

PER INIZIARE

Una volta avviato *Dragon Age: Origins*, verrà visualizzata la finestra di avvio del gioco. La prima volta che cliccherai su Gioca, una finestra di configurazione ti consiglierà le impostazioni appropriate in base all'hardware rilevato. Dopodiché, *Dragon Age: Origins* verrà avviato.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale è piuttosto autoesplicativo. Per iniziare a giocare clicca su Nuova partita. In seguito, per riprendere la partita, clicca su Carica partita. Per caricare il salvataggio più recente, invece, clicca su Riprendi. Ci sono altre opzioni meno ovvie:

ALTRA CAMPAGNA

Qui potrai iniziare a giocare a una campagna personalizzata di *Dragon Age: Origins* che tu, i tuoi amici o la comunità di Internet avete creato usando l'editor gratuito scaricabile dal sito Internet di *Dragon Age*.

CONTENUTO SCARICABILE

Qui verranno mostrati i contenuti (gratuiti e a pagamento) resi disponibili dopo l'uscita di *Dragon Age: Origins*, e potrai gestire i contenuti che hai già scaricato.

È NECESSARIO ACCETTARE L'ACCORDO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE PER GIOCARE. PER ACCEDERE ALLE FUNZIONI E/O AI SERVIZI ONLINE È NECESSARIO UN ACCOUNT DI EA ONLINE E LA REGISTRAZIONE CON IL CODICE SERIALE INCLUSO. I TERMINI E LE CONDIZIONI ONLINE DI EA SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER REGISTRARE UN ACCOUNT EA. NEL MOMENTO IN CUI FOSSERO DISPONIBILI, EA POTREBBE FORNIRE DEI CONTENUTI AGGIUNTIVI E/O AGGIORNAMENTI SENZA RICHIEDERE ULTERIORI PAGAMENTI.

EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIBILITÀ DELLE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM.

PROFILO GIOCATORE

Qui potrai visualizzare i tuoi obiettivi e le tue immagini, e, una volta connesso al tuo account BioWare/EA, inviarle online.

ENTRA

Qui potrai creare un account BioWare/EA o entrare in uno già esistente, in modo da poter inviare le tue foto, aggiornare i tuoi obiettivi e il tuo profilo online e gestire i contenuti scaricabili.

GENERAZIONE DEL PERSONAGGIO

Prima di iniziare a giocare a *Dragon Age: Origins*, prenditi qualche minuto per creare un personaggio e apprendere i rudimenti del sistema di regole del gioco. Dopo aver cliccato su Nuova partita dal menu principale, verrà visualizzato un breve filmato introduttivo. Da qui sarai condotto alle seguenti opzioni della schermata di generazione del personaggio.

SESSO



Il sesso del personaggio non influisce sulle sue statistiche o capacità, ma altera alcuni dialoghi e trame della storia, oltre, naturalmente, alle opzioni del volto e del corpo.

RAZZA

La razza del personaggio determina la sua taglia fisica e le sue capacità naturali, oltre alla sua posizione all'interno del mondo di *Dragon Age*, dove le tensioni razziali sono all'ordine del giorno.

UMANO



Gli umani sono una razza molto varia, aspetto che l'ha resa la più numerosa del Thedas e, quindi, la razza dominante.

ELFO



Migliaia di anni fa, gli elfi governavano la superficie del Thedas; oggi vivono all'ombra degli umani, oppressi e confinati nei bassifondi urbani o, nel caso delle tribù dalish, costretti a vagare per sempre nelle antiche foreste.

NANO



I nani sono una razza in declino, poiché ogni giorno l'antica guerra centenaria contro i Prole Oscura consuma le loro vite e lo scarso territorio rimasto dell'antico regno sotterraneo. I nani possiedono una resistenza innata alla magia, che impedisce loro di diventare maghi.

BENEFICI RAZZIALI

	UMANI	ELFI	NANI
Bonus iniziali	+1 Forza	+2 Volontà	+1 Forza
	+1 Destrezza	+2 Magia	+1 Destrezza
	+1 Magia		+2 Costituzione
	+1 Astuzia		+10% probabilità di resistere alla magia ostile

CLASSE

La classe determina quali capacità il personaggio potrà apprendere nel corso del gioco. Ha un profondo impatto su come il personaggio agirà in combattimento. Per i maghi, la classe determina anche la storia delle origini del personaggio.

Sebbene le classi abbiano qualche punto in comune, non potrai mai usare un personaggio di una classe per compiere azioni pertinenti a un'altra classe. Per esempio, i guerrieri e i ladri non potranno imparare a lanciare incantesimi, mentre un mago non potrà apprendere i talenti avanzati relativi alle armi. I ladri possono apprendere più abilità rispetto alle altre classi, ma non possono specializzarsi nelle armi a due mani o negli scudi.

GUERRIERO



I guerrieri sono dei combattenti da prima linea, il fulcro di ogni gruppo sotto attacco. Si affidano alle armi da mischia e a distanza, supportati da potenti capacità speciali che attingono dalle loro riserve di vigore.

MAGO



I maghi sono gli unici personaggi che possono lanciare incantesimi, utilizzabili per l'attacco e il supporto personale e del gruppo. Sebbene i maghi possano impugnare armi fisiche, non le sanno usare in modo particolarmente abile. Preferiscono invece impugnare bastoni con cui scagliare dardi di fuoco magico. I maghi sono meno adatti al combattimento in mischia rispetto alle altre classi, ma, se protetti dal gruppo, possono infliggere notevoli danni e curare i propri alleati.

LADRO



I ladri sono degli scaltri combattenti che affrontano la battaglia affidandosi alla velocità, ai sotterfugi e a un'ampia gamma di capacità per abbattere i propri nemici nei modi più impensati, a volte persino prima che il bersaglio abbia percepito il pericolo. I ladri possono scassinare le serrature, incapacitare i nemici o avvicinarsi furtivamente ai bersagli per sferrare subdoli e incapacitanti attacchi alle spalle.

BENEFICI DI CLASSE

	GUERRIERI	MAGHI	LADRI
Salute iniziale	100	85	90
Vigore/Mana iniziale	100	115	90
Bonus iniziali alle caratteristiche	+4 Forza	+5 Magia	+4 Destrezza
	+3 Destrezza	+4 Volontà	+2 Volontà
	+3 Costituzione	+1 Astuzia	+4 Astuzia
Abilità iniziale	Addestramento	Erborista	Creare veleni
Talento/Incantesimo iniziale	Attacco con scudo, Tiro immobilizzante o Falcata a doppie armi	Quadrello arcano	Combattimento scorretto
Livelli per ottenere un'abilità	3	3	2
Salute per livello	6	4	5
Vigore/Mana per livello	5	6	4
Attacco base	60	50	55
Difesa base	45	40	50

ORIGINI

Le origini dal tuo personaggio determineranno quale delle sei diverse trame iniziali ti ritroverai a giocare, e continueranno a influire sulla storia nel corso dell'avventura. Sono presenti sei origini diverse, ma sono legate a determinate combinazioni di razze e classi. Una volta selezionata la tua razza e la tua classe, potrai scegliere soltanto tra due possibili origini.

UMANO NOBILE



I guerrieri e i ladri umani appartengono sempre alla nobile casata dei Cousland, una delle famiglie più potenti del Ferelden. Ma persino una vita privilegiata può andare in pezzi di fronte al tradimento...

MAGI



I maghi umani o elfi, provenienti rispettivamente dalle famiglie Amell o Surana, scopriranno che la loro lunga infanzia di apprendimento delle arti magiche sta per finire. È tempo di affrontare il Tormento, il rituale segreto attraverso il quale un apprendista diventa mago a tutti gli effetti... o sparisce per sempre.

ELFO DI CITTÀ



I guerrieri e i ladri elfi potranno scegliere di diventare membri della famiglia Tabris, emarginati elfi di città confinati nel quartiere più povero di Denerim, dove un matrimonio combinato offre un po' di distrazione da una vita di discriminazioni e abusi, anche se solo per un giorno. Ma quando un lord locale decide di rivendicare il suo "diritto" nei confronti della sposa, le tensioni razziali vanno ad alimentare un massacro...

ELFO DALISH



In alternativa, i guerrieri e i ladri elfi potranno scegliere una vita orgogliosa ma difficile nel clan Mahariel degli elfi dalish, preferendo vagare per le antiche foreste in perpetuo isolamento, piuttosto che lasciare che gli umani corrompano ciò che resta della vera cultura elfica. Ma un incontro casuale con una reliquia del passato del tuo popolo minaccia di cambiare i tuoi piani...

NANO POPOLANO



I guerrieri e i ladri nani potranno iniziare nella famiglia Broasca dei "senzacasta", il gradino più basso della società nanica, dove la sottomissione a un signore del crimine locale è sempre stato il modo più sicuro per sopravvivere... almeno per un altro giorno.

NANO NOBILE



In alternativa, i guerrieri e i ladri nani potranno scegliere di far parte della famiglia reale di Orzammar, la casata Aeducan, dove il potere politico è sempre accompagnato da lotte e tradimenti tra parenti.

BENEFICI DI ORIGINE

	UMANO NOBILE	MAGO	ELFO DI CITTÀ
Abilità iniziale	Addestramento	Stratega	Coercizione

	ELFO DALISH	NANO POPOLANO	NANO NOBILE
Abilità iniziale	Sopravvivenza	Rubare	Addestramento

PERSONALIZZAZIONE

Quando crei un nuovo personaggio potrai personalizzarlo sotto diversi aspetti durante il processo di generazione del personaggio. Gli altri membri del gruppo che acquisirai durante l'avventura non potranno essere personalizzati.

ASPETTO

La razza e il sesso del tuo personaggio determineranno la sua taglia fisica e i tratti del cranio. A parte questo, tutte le altre decisioni spetteranno a te: i tratti distintivi, il colore della pelle, i tatuaggi e tutti gli altri aspetti fisici. Per creare rapidamente un volto unico, scorri i nove profili predefiniti per la tua razza e sesso, e poi altera le singole componenti usando i comandi dettagliati raggruppati per categoria.

RITRATTO

Il ritratto del tuo personaggio apparirà nella schermata principale di combattimento ed esplorazione. Usa i comandi del ritratto per selezionare quello che preferisci. Assicurati che ti piaccia: lo avrai sempre davanti agli occhi. Se creerai un profilo BioWare/EA, potrai inviare questo ritratto al sito Internet della comunità di BioWare per usarlo come tuo avatar nel forum.

VOCE

Qui potrai scegliere tra sei diverse voci (che variano a seconda della razza e del sesso) per il tuo personaggio.

NOME

Il cognome del tuo personaggio dipende dall'origine che hai scelto in precedenza, ma potrai digitare un nome personalizzato o accettare quello suggerito dal gioco. Tale nome comparirà nei dialoghi, nella scheda del personaggio e ogni volta che porterai il mouse sul personaggio.

AVANZATO

Quando sarai soddisfatto di come hai personalizzato il tuo personaggio, clicca su Partita rapida per passare direttamente al gioco. In questo caso, ti verrà chiesto di selezionare un livello di difficoltà, e poi il gioco sceglierà automaticamente caratteristiche, abilità e talenti (o incantesimi) di partenza, in base dalla classe del tuo personaggio.

Tuttavia, se hai già esperienza con i giochi di ruolo, potresti voler prendere personalmente queste decisioni. In tal caso, clicca su Avanzato. Troverai la descrizione delle opzioni presenti nella sezione Progressione del personaggio di questo manuale (vedi pag. 14).

Anche se hai scelto Partita rapida, ti consigliamo di leggere le seguenti sezioni per comprendere meglio come le caratteristiche e le capacità del personaggio influiscono sul gioco.

DIFFICOLTÀ

Non importa se hai scelto Partita rapida o Avanzato dopo la personalizzazione dell'aspetto del personaggio: dovrai comunque selezionare il livello di difficoltà dei combattimenti. Potrai cambiare questa impostazione in qualsiasi momento dal menu Opzioni. I livelli di difficoltà più elevati non sono studiati per rendere il gioco impossibile. Al contrario, serviranno a offrire una valida sfida ai giocatori particolarmente abili nel sistema di combattimento tattico del gioco. Ai livelli di difficoltà più elevati i nemici diventeranno più potenti, mentre il tuo gruppo diventerà meno forte. Ciò significa che dovrai compiere frequenti pause per valutare l'approccio migliore a ogni scontro.

FACILE

Questa impostazione è consigliata a chi non ha mai giocato a un gioco di ruolo o a chi desidera giocare in tempo reale, invece di mettere spesso il gioco in pausa per pianificare le proprie tattiche. Con questa impostazione, i membri del gruppo sono immuni al fuoco amico e guariscono facilmente, mentre i nemici infliggono meno danni del normale.

NORMALE

Questa impostazione è consigliata a chi ha già un po' di esperienza con i giochi di ruolo, e fornisce un buon bilanciamento tra sfida e sopravvivenza. Richiede un discreto uso delle pause tattiche per pianificare le azioni in combattimento. Sebbene i membri del gruppo possano ferirsi a vicenda con l'uso avventato di alcune capacità, il danno inflitto dal fuoco amico è ridotto alla metà rispetto a quello inflitto ai nemici.

DIFFICILE

Questa impostazione è una sfida notevolmente superiore rispetto alla normale difficoltà. Per prevalere contro l'IA molto più aggressiva dei nemici, dovrai usare spesso e saggiamente la pausa e sfruttare al meglio varie combinazioni di talenti e incantesimi. Il danno inflitto dal fuoco amico non è più ridotto, e il gruppo non guarisce più tanto facilmente. I nemici infliggono danni maggiori, vengono influenzati dagli effetti di stato per meno tempo e sono più resistenti ai vari tipi di danno.

INCUBO

Questa impostazione è consigliata ai geni tattici che trovano il livello Difficile fin troppo semplice.

PROGRESSIONE DEL PERSONAGGIO

Per sopravvivere all'avventura, il tuo personaggio dovrà diventare più potente, imparare nuove abilità, acquisire equipaggiamento avanzato e reclutare abili alleati. Sebbene le scelte descritte nella sezione Generazione del personaggio di questo manuale (vedi pag. 10) riguardino solo l'inizio del gioco, quelle descritte in questa sezione verranno ripetute diverse volte nel corso dell'avventura.

CARATTERISTICHE

Ogni personaggio inizia con un minimo di 10 punti in ognuna delle sei caratteristiche, le quali determinano la tua abilità in combattimento, ma influenzano anche le abilità fuori dal combattimento e possono aprire nuove opzioni di dialogo.

La prima volta che esaminerai i tuoi punteggi di caratteristica, tuttavia, noterai che molti avranno già superato i 10 punti, grazie agli effetti cumulativi dei benefici razziali e di classe descritti in precedenza. Durante la creazione del personaggio, potrai distribuire cinque ulteriori punti caratteristica nel modo che preferisci. Se deciderai di saltare la creazione avanzata del personaggio, il gioco sceglierà al posto tuo, distribuendo i cinque punti secondo la tabella riportata in fondo a questa sezione. Ogni volta che avanzano di livello, i personaggi ottengono tre nuovi punti caratteristica.

Nota: in molti casi, le regole del gioco considerano soltanto i modificatori delle caratteristiche del personaggio, non le caratteristiche stesse. Per farla breve, il modificatore di una caratteristica è la differenza tra il punteggio attuale e il valore base di 10, ovvero il numero totale di punti che hai scelto di spendere in una determinata caratteristica.

FORZA

Un buon punteggio di Forza determina il danno base per tutte le armi, tranne le balestre e i bastoni da mago. Insieme alla Destrezza, inoltre, determina le probabilità che un attacco in mischia colpisca il bersaglio. Di conseguenza, la Forza è particolarmente importante per guerrieri e ladri, sebbene anche i maghi che usano armi da mischia possano trovarla essenziale. Un buon punteggio di Forza è richiesto per impugnare armi a due mani o per indossare armature pesanti. La Forza, inoltre, contribuisce alla resistenza fisica del personaggio e influenza i tentativi di intimidazione tramite l'abilità Coercizione.

DESTREZZA

In quanto componente primaria della difesa del personaggio, la Destrezza contribuisce a evitare gli attacchi. Insieme alla Forza, inoltre, la Destrezza contribuisce agli attacchi in mischia, determinando la probabilità che un attacco colpisca il bersaglio. Per le armi a distanza, invece, la Destrezza è l'unica caratteristica che contribuisce all'attacco. Un buon punteggio di Destrezza aumenta i danni inflitti con le armi perforanti, come per esempio pugnali e frecce, poiché il personaggio è in grado di manovrare la punta dell'arma con maggior abilità. Infine, la Destrezza contribuisce alla resistenza fisica ed è un prerequisito per alcuni talenti relativi alle armi. Questa caratteristica è molto importante per guerrieri e ladri.

VOLONTÀ

La Volontà determina le riserve di vigore o mana da cui il personaggio può attingere per usare talenti o incantesimi. Ciò la rende una caratteristica essenziale per i maghi, ma è anche molto utile per guerrieri e ladri che usano spesso i propri talenti. Inoltre, la Volontà contribuisce alla resistenza mentale del personaggio.

MAGIA

Prevedibilmente, i maghi sono quelli che traggono maggiori benefici da un buon punteggio di Magia. Il modificatore della Magia determina la potenza degli incantesimi dei maghi, la quale influenza l'efficacia degli effetti magici, inclusi i danni. La Magia determina anche l'efficacia di impiastri, unguenti e pozioni curative per i personaggi di tutte le classi. Un buon punteggio di Magia è richiesto per impugnare i bastoni di alto livello o per apprendere determinati incantesimi. Infine, la Magia contribuisce alla resistenza mentale del personaggio.

ASTUZIA

Se il personaggio non possiede un buon punteggio di Astuzia non potrà apprendere le abilità avanzate, perciò questa caratteristica si rivela molto importante per chiunque desideri utilizzare le proprie abilità con efficacia. È indubbiamente importante per i ladri, poiché molti dei talenti specifici per la classe vengono notevolmente potenziati da un buon punteggio di Astuzia. L'Astuzia aiuta a individuare i punti deboli nell'armatura dei nemici, aumentando la penetrazione dell'armatura e contribuendo alla resistenza mentale del personaggio e ai tentativi di persuasione tramite l'abilità Coercizione.

COSTITUZIONE

La Costituzione aumenta la salute del personaggio, permettendogli di incassare più danni prima di crollare sul campo di battaglia. Pertanto, è una caratteristica importante per tutti i personaggi impegnati in prima linea. Inoltre, la Costituzione contribuisce alla resistenza fisica.

PREDEFINITI DELLA PARTITA RAPIDA

	GUERRIERO	MAGO	LADRO
Caratteristiche	+3 Forza +1 Destrezza +1 Volontà	+2 Volontà +3 Magia	+1 Forza +3 Destrezza +1 Astuzia
Abilità	Addestramento		
Talenti/ Incantesimi	Colpi precisi, Guardia con scudo e/o Attacco con scudo	Esplosione infuocata e Debolezza	Furtività e Addestramento con doppie armi

ABILITÀ

La abilità, disponibili per tutti i personaggi umanoidi, non influenzano direttamente il combattimento, anche se alcune potranno essere utilizzate anche in battaglia. I ladri guadagnano un punto abilità ogni due livelli, mentre i guerrieri e i maghi guadagnano un punto abilità ogni tre livelli. Ogni abilità ha quattro livelli di specializzazione, ma dovrai alzare la caratteristica Astuzia per apprendere i livelli superiori delle abilità. Inizierai l'avventura con due abilità predeterminate in base alla classe e alle origini, e potrai apprenderne un'altra a tua scelta. Se deciderai di saltare la creazione avanzata del personaggio, il gioco sceglierà al posto tuo.

COERCIZIONE



Coercizione apre nuove opzioni di dialogo per convincere gli altri personaggi a cambiare idea, rivelando nuovi modi per risolvere i problemi in modo più favorevole. Se nei dialoghi compare l'opzione Persuadere, la probabilità di successo dipenderà al tuo grado di Coercizione e dal tuo punteggio di Astuzia. Se nei dialoghi compare l'opzione Intimidire, la probabilità di successo dipenderà al tuo grado di Coercizione e dal tuo punteggio di Forza.

RUBARE



I personaggi che hanno imparato a rubare potranno provare a svuotare le tasche degli altri personaggi, siano questi amichevoli, neutrali o ostili. Per rubare in combattimento è necessario un alto grado nell'abilità. Solitamente, gli oggetti che riceverai rubando saranno in aggiunta a quelli che il nemico lascerebbe cadere una volta sconfitto in combattimento.

CREARE TRAPPOLE



I personaggi che hanno appreso questa abilità potranno costruire trappole o esche con componenti comuni, a patto che possiedano le ricette per creare i relativi meccanismi. Inoltre, il secondo e il quarto grado dell'abilità aumenteranno il raggio di individuazione delle trappole nemiche. Nota: sebbene tutti i personaggi dotati di questa abilità possano piazzare le trappole, solo i ladri possono disattivarle.

SOPRAVVIVENZA



Sopravvivenza permette a un personaggio di individuare nemici che sarebbero altrimenti nascosti. I gradi più elevati permettono di determinare la potenza del nemico nascosto e conferiscono dei bonus alla resistenza alla natura e fisica.

ERBORISTA



Erborista permette di creare una gamma più vasta di pozioni, impiastri, unguenti, balsami, elisir e così via, a patto di disporre degli ingredienti e della relativa ricetta. Ai gradi più elevati, il personaggio potrà completare ricette più complesse, creando oggetti particolarmente potenti.

CREARE VELENI



Creare veleni permette di creare sostanze letali che il personaggio potrà applicare sulle armi da mischia, infliggendo danni extra e lasciando spesso i nemici immobili. Inoltre, gli esperti in quest'arte potranno creare bombe esplosive e fiaschette da lanciare contro i nemici. Come per Erborista e Creare trappole, la creazione di oggetti con questa abilità richiede una ricetta e degli ingredienti. Nota: questa abilità non è richiesta solo per creare i veleni, ma anche per usarli.

ADDESTRAMENTO



Per i guerrieri e i ladri, ogni grado di questa abilità apre un nuovo livello di talenti relativi alle armi che il personaggio potrà apprendere, oltre a fornire altri piccoli benefici. Sebbene i maghi non possono apprendere i talenti relativi alle armi, questa abilità aumenta notevolmente il danno che possono subire da un attacco prima di interrompere il lancio di un incantesimo.

STRATEGA



Ogni grado di questa abilità aumenta il numero di slot disponibili nella sezione delle tattiche della scheda del personaggio (vedi pag. 31). Poiché ogni slot gestisce una singola azione condizionata in combattimento (per esempio, ordina a un mago di curare qualsiasi personaggio con salute inferiore al 50%), avere più slot significa poter impostare strategie di battaglia più elaborate per il tuo gruppo.

TALENTI/INCANTESIMI

I talenti (per i guerrieri e i ladri) e gli incantesimi (per i maghi) sono delle capacità speciali limitate a un certo tipo di personaggi, al contrario delle abilità, che possono essere apprese da tutti i personaggi. Tali capacità sono quasi sempre legate al combattimento. L'uso di un talento o di un incantesimo consuma spesso la riserva di vigore o di mana del personaggio, sebbene alcune capacità siano passive e forniscano vantaggi permanenti senza consumare vigore o mana. Un personaggio ottiene un talento o un incantesimo per ogni livello, più alcuni in determinati punti del gioco. Inizierai l'avventura con un talento o un incantesimo, predeterminato in base alla tua classe, e potrai apprenderne un altro a tua scelta. Se deciderai di saltare la creazione avanzata del personaggio, il gioco sceglierà al posto tuo.

Contrariamente alle abilità, i talenti e gli incantesimi non offrono gradi superiori. Invece, le capacità imparentate sono suddivise in gruppi di quattro. Imparando un talento o un incantesimo, sbloccherai la capacità successiva del relativo gruppo, a patto che il personaggio soddisfi gli altri requisiti, come per esempio il livello del personaggio o i punteggi di caratteristica.

Alcuni incantesimi e talenti sono disponibili a tutti i personaggi di una determinata classe, e alcuni gruppi di talenti, come per esempio Doppie armi e Arciere, sono disponibili sia per i guerrieri che per i ladri. Altri incantesimi e talenti, invece, sono legati a una determinata specializzazione che il personaggio potrà apprendere più avanti nell'avventura.

Ci sono centinaia di talenti e incantesimi in *Dragon Age: Origins*... troppi per poterli elencare qui. Tutte le capacità sono descritte all'interno del gioco.

CAPACITÀ AD ATTIVAZIONE

I talenti e gli incantesimi più comuni sono quelli "ad attivazione", ovvero quelli che il personaggio utilizzerà solo quando riceverà l'ordine. (Gli altri personaggi del gruppo useranno le proprie capacità ad attivazione quando lo riterranno opportuno o quando le istruzioni condizionate che hai impostato nella schermata delle tattiche daranno l'ordine.) Queste capacità sono molto varie: alcune hanno effetti positivi sul tuo personaggio o sui suoi alleati, mentre altre attaccheranno uno o più nemici, o agiranno su un'area d'effetto e su chiunque sia presente al suo interno. Alcune capacità ad attivazione resteranno attive solo per un secondo, mentre altre dureranno per un periodo di tempo. La maggior parte delle capacità ad attivazione richiede un costo immediato in vigore o mana, mentre altre non hanno alcun costo. Dopo aver utilizzato una determinata capacità ad attivazione ci sarà un breve periodo di ricarica, nel quale non potrai utilizzare tale capacità.

CAPACITÀ PASSIVE

I talenti e gli incantesimi "passivi" hanno effetti permanenti. Essi non consumano vigore o mana, e, non dovendoli attivare manualmente, non compaiono nella barra rapida. Se desideri visualizzare le capacità passive apprese dal tuo personaggio, esamina l'elenco dei suoi talenti o incantesimi.

CAPACITÀ PROLUNGATE

Una volta utilizzato un talento o un incantesimo "prolungato", resterà attivo finché non lo disattiverai o finché tale capacità non avrà consumato tutto il vigore o il mana del personaggio. Alcune capacità prolungate non hanno alcun costo, pertanto resteranno attive finché lo vorrai. Tuttavia, usare una capacità prolungata è faticoso, e causerà una penalità alla fatica. Ciò significa che tutte le capacità successive che utilizzerai insieme a tale capacità prolungata richiederà più vigore o mana. Dopo aver disattivato una capacità prolungata ci sarà un breve periodo di ricarica, nel quale non potrai utilizzare tale capacità.

ESPERIENZA E LIVELLI

Ogni volta che completi una missione o uccidi un nemico in combattimento, guadagnerai dei punti esperienza (anche abbreviati in PE). Una volta ottenuti abbastanza PE da superare un certo punteggio, il tuo personaggio avanzerà di livello. Potrai visualizzare i tuoi progressi sotto il nome del personaggio nell'interfaccia principale o nella scheda del personaggio. Occorrono 2.000 PE per passare dal livello 1 al livello 2, mentre ogni livello successivo richiederà 500 PE in più rispetto al precedente. (Ciò significa che, per passare al livello 3, occorreranno 4.500 PE, ovvero 2.500 PE in più rispetto al livello 2.) Non c'è alcun limite al livello che potrai raggiungere.

Ogni volta che avvanzerai di livello, il personaggio otterrà:

- Tre punti caratteristica
- Un talento o incantesimo
- Talvolta, un punto abilità (ogni due livelli per i ladri, ogni tre livelli per i guerrieri e i maghi)
- Alcuni punti salute e punti vigore/mana, a seconda della classe (vedi pag. 25)
- Un aumento dei danni base

Nella scheda del personaggio potrai assegnare personalmente punti caratteristica, punti abilità e punti talento/incantesimo, oppure potrai lasciare che il gioco si occupi automaticamente dell'avanzamento di livello dei personaggi.

MEMBRI DEL GRUPPO

Sebbene sia possibile giocare a *Dragon Age: Origins* usando soltanto il personaggio che hai creato, il gioco è studiato per un gruppo di quattro avventurieri, selezionati tra i vari compagni che incontrerai nel regno del Ferelden. I membri del gruppo non saranno soltanto importanti per i combattimenti, ma saranno personalmente legati alle missioni e potrebbero assegnarti alcune missioni personali. Per cambiare i membri del gruppo attivi, clicca sul pulsante Modifica gruppo della barra dei menu, nella parte superiore dell'interfaccia principale. (Alcune circostanze particolari potrebbero impedirti temporaneamente di modificare il gruppo.)

APPROVAZIONE

I membri del gruppo avranno i propri obiettivi e la propria personalità, e potranno reagire con forza alle tue decisioni. Potrai visualizzare il livello di approvazione di un personaggio nell'angolo in basso a sinistra della relativa scheda del personaggio (vedi pag. 14). Quando l'approvazione di un membro del gruppo cresce, potrai parlargli più a lungo nell'accampamento del gruppo. Tali conversazioni potrebbero sbloccare nuove missioni o, per alcuni personaggi, possibili storie d'amore. Inoltre, i personaggi che avranno fiducia nella tua guida otterranno dei bonus alle caratteristiche. Tuttavia, quando il livello di approvazione di un membro del gruppo scende, rischierai che ti abbandoni o che ti tradisca. Poiché i membri del gruppo differiscono notevolmente l'uno dall'altro, sarà difficile rendere tutti felici. Tuttavia, un generale saggio sa che se non si può sempre essere d'accordo, si può riconquistare la lealtà tramite doni (vedi pag. 34).

SPECIALIZZAZIONI

Quando uno dei tuoi personaggi sarà abbastanza potente e avrai scoperto determinate conoscenze segrete, potrai scegliere una specializzazione relativa alla classe del personaggio in questione. Il personaggio principale può scegliere due specializzazioni ai livelli 7 e 14. Gli altri membri umanoidi del gruppo possiedono già una specializzazione e potranno apprendere un'altra. Ogni specializzazione conferisce un paio di bonus e sblocca un nuovo gruppo di potenti talenti o incantesimi.

GUERRIERO

BERSERKER



Quando si abbandona all'ira e perde parzialmente la ragione, un berserker diventa una forza distruttiva inarrestabile, sebbene la sete di sangue sia difficile da mantenere a lungo.

CAMPIONE



Un campione è sempre al centro del campo di battaglia, impegnato a combattere a fianco dei suoi alleati e a incoraggiarli con una ferma convinzione che scoraggia i nemici.

TEMPLARE



I templari sono il terrore degli incantatori erranti, poiché possono neutralizzare le capacità più pericolose dei maghi nemici permettendo al gruppo di eliminarli.

DISTRUTTORE



I distruttori sono dei temibili masochisti che adorano giocare con la propria morte nella speranza di causare quella dei propri nemici.

MAGO

GUERRIERO ARCANO



Un guerriero arcano è un mago insolito che ha abbandonato gli attacchi magici diretti per diventare un combattente esperto nelle armi convenzionali.

MAGO DEL SANGUE



Un mago del sangue è uno studente dell'antica magia proibita che non attinge dal lyrium o dal mana, ma dall'essenza stessa della vita. I suoi incantesimi sono armi disgustose ma incredibilmente potenti, in grado di controllare la volontà altrui.

MUTAFORMA



Esperto nell'arte della trasformazione, il mutaforma non è mai l'avversario che il nemico si aspetta di incontrare.

GUARITORE SPIRITUALE



Un guaritore spirituale procede con calma verso una vittoria graduale, preferendo supportare i propri alleati piuttosto che sfoggiare vistosi poteri d'attacco.

LADRO

ASSASSINO



Gli assassini sono killer estremamente efficienti, in grado di individuare punti deboli da sfruttare per abbattere il nemico.

BARDO



Solo il più innocente dei bardi si considera un semplice intrattenitore, mentre gli altri sono dei veri e propri maestri della manipolazione che si nascondono dietro a una professione che consente loro di avvicinarsi ai luoghi di potere. I bardi non sono guerrieri solitari, ma si specializzano nell'ispirare gli alleati e nello scoraggiare i nemici, volgendo il combattimento a proprio favore.

DUELLANTE



I duellanti sono dei maestri della velocità, dell'agilità e della finezza. Non sono mai dove si aspetta il nemico, ma sono sempre pronti a confonderlo o a colpire rapidamente un punto vitale.

ESPLORATORE



L'esploratore è amico degli animali e, soprattutto, loro giurato alleato. Un esploratore in difficoltà troverà sempre un paio di zanne disposte ad aiutarlo.

BONUS DI SPECIALIZZAZIONE

	BERSERKER	CAMPIONE	TEMPLARE	DISTRUTTORE
Bonus alle caratteristiche	+2 Forza	+2 Volontà	+2 Magia	+1 Costituzione
Bonus secondari	+10 salute	+1 Astuzia	+3 resistenza mentale	+5 resistenza fisica

	GUERRIERO ARCANO	MAGO DEL SANGUE	MUTAFORMA	GUARITORE SPIRITUALE
Bonus alle caratteristiche	+1 Destrezza	+2 Costituzione	+2 Costituzione	+2 Magia
Bonus secondari	+5 attacco	+2 potenza degli incantesimi	+1 armatura	Rigenerazione extra della salute

	ASSASSINO	BARDO	DUELLANTE	ESPLORATORE
Bonus alle caratteristiche	+2 Destrezza	+2 Volontà	+1 Destrezza	+1 Costituzione
Bonus secondari	+2,5% probabilità di critico	+1 Astuzia	+1 danno	+5 resistenza alla natura

MISSIONI

Dragon Age: Origins è un gioco basato sulla storia, non solo sui combattimenti. Per avanzare nell'avventura non basterà cercare il prossimo scontro, ma dovrai parlare, ragionare ed esplorare il mondo di gioco. L'avventura è composta da centinaia di piccole missioni che andranno a comporre una vasta storia epica. Quasi tutte le missioni possono essere risolte in diversi modi e comprendono vari risultati finali. Il modo più semplice per risolvere una missione consiste nel cercare il punto successivo segnato sulla mini-mappa o il personaggio successivo con un punto esclamativo sulla testa. I giocatori più creativi potranno plasmare la propria storia in modi inattesi e, a volte, anche inquietanti.

DIALOGHI

Alcune conversazioni iniziano automaticamente, come succede per esempio all'inizio delle storie di origine, mentre la maggior parte dei dialoghi richiederà che sia tu ad avvicinarti agli altri personaggi per chiedere aiuto o informazioni. (Ricordati di parlare anche con i membri del gruppo, potrebbero sapere più di quanto tu creda...) Se, portando il mouse su un personaggio, apparirà un'icona a forma di fumetto, potrai cliccare con il pulsante destro per avviare un dialogo. Quando il tuo personaggio dovrà parlare, avrai a disposizione diverse opzioni di dialogo. Clicca sulla frase che preferisci o premi il tasto numerico corrispondente. Scegli con attenzione: le conseguenze delle tue scelte potrebbero rivelarsi soltanto molto più tardi nell'avventura.

PERSUADERE

Alcune frasi del giocatore iniziano con "(Persuadere)" o un altro prefisso. Se la tua abilità è sufficientemente alta, convincerai il personaggio con cui stai parlando a cambiare idea. Tuttavia, in caso di fallimento, potresti peggiorare le cose. Le frasi di persuasione dipendono dal grado del tuo personaggio nell'abilità Coercizione e dalla caratteristica Astuzia.

INTIMIDIRE

L'intimidazione è l'opposto della persuasione: sebbene dipenda comunque dall'abilità Coercizione, viene influenzata dalla caratteristica Forza, e non dall'Astuzia. L'intimidazione è meno frequente della persuasione, ma i suoi risultati possono essere più drammatici. Come per la persuasione, il prezzo del fallimento può essere salato.

ALTRE PROVE DI CARATTERISTICA

Alcune frasi speciali metteranno alla prova le caratteristiche del tuo personaggio. Per esempio potresti incontrare una frase che comincia con "(Astuzia)" quando viene messo alla prova il tuo intuito. Se la caratteristica in questione è sufficientemente alta, il tuo interlocutore risponderà favorevolmente. In caso contrario, potresti perdere credibilità.

BACHECHE DI LAVORO

Diverse organizzazioni del Ferelden gestiscono delle bacheche in cui vengono affisse delle proposte di lavoro, nella speranza che qualche avventuriero abbia bisogno di soldi. Le bacheche più diffuse sono quelle dei cantori, religiosi che parlano soltanto attraverso le scritture del Canto della Luce. Poiché è molto raro che un lavoro possa essere descritto usando solo le parole delle sacre scritture, i cantori locali affiggono richieste scritte su bacheche vicine. Una volta completato un incarico, torna dal cantore per riscuotere la tua ricompensa. Troverai altre bacheche simili gestite da gruppi locali minori.

DIARIO

Il diario tiene traccia di tutte le missioni che incontri. Ti fornirà alcune informazioni sugli obiettivi e sulle motivazioni e, a volte, potrebbe suggerirti soluzioni alternative ai problemi. Sebbene tu possa occuparti di più missioni contemporaneamente, solo una potrà essere contrassegnata come attiva dalle due frecce che vi appariranno sopra. L'interfaccia principale e la mappa dell'area mostreranno i punti di interesse relativi soltanto alla missione attiva. Nel diario, la sezione segnata da un'icona a forma di freccia indica le missioni incomplete, mentre quella segnata da un'icona a forma di spunta indica le missioni completate, in caso tu voglia esaminarle.

CODICE

Il codice, che troverai nella sezione del diario indicata da un'icona a forma di pergamena, contiene le informazioni sul mondo del Thedas e sul gioco. A volte conterrà dei brani tratti dai libri trovati o voci enciclopediche su determinati argomenti. Potrai scoprire nuove voci del codice esaminando gli oggetti del mondo, durante determinati dialoghi o uccidendo i nemici. Qui verrà registrato anche il tutorial che compare nell'angolo in basso a destra dello schermo.

Presta particolare attenzione alle voci del codice riguardanti la categoria Relativi alla missione. In genere, queste voci ti forniranno importanti informazioni per completare le missioni.

REGISTRO DEI DIALOGHI

La quarta sezione del diario, contrassegnata da un'icona a forma di fumetto, riporterà i 25 dialoghi più recenti, permettendoti di consultare ciò che hanno detto i personaggi. Non preoccuparti se i dialoghi verranno rimossi dall'elenco, poiché il diario riporterà sempre i punti chiave dell'avventura.

CONTENUTI SCARICABILI

L'ultima sezione del diario, contrassegnata da un'icona a forma di scrigno, mostrerà i contenuti che potrai scaricare per espandere il mondo di gioco. Questa sezione è simile alla schermata Contenuti scaricabili accessibile dal menu principale.

MAPPE

Dragon Age: Origins utilizza due tipi di mappe: le mappe dell'area, che sono incomplete appena entrati in un'area e rivelate man mano che la esplori, e la mappa del mondo, che puoi usare per spostarti tra le diverse aree. La mini-mappa nell'angolo in alto a destra della schermata di gioco mostra soltanto una piccola parte della mappa dell'area.

La mappa del mondo (in realtà, la mappa della sola nazione del Ferelden, poiché l'intero Thedas è molto più vasto) si renderà disponibile dopo aver completato il prologo del gioco. Nell'angolo in alto a destra troverai l'accampamento del gruppo, che potrai visitare per curare automaticamente le ferite dei membri del gruppo. Attenzione: viaggiando da un luogo all'altro della mappa del mondo, gli avventurieri potrebbero cadere in un'imboscata nemica.



SPIEGAZIONE

1	Salute del personaggio (pag. 24)
2	Vigore/mana del personaggio (pag. 25)
3	Azione attuale del personaggio
4	Membro del gruppo a terra
5	Personaggio attualmente selezionato
6	Personaggio sotto attacco (pag. 26)
7	Avviso di avanzamento di livello (pag. 22)
8	Clicca per selezionare l'intero gruppo
9	Clicca per ordinare al gruppo di mantenere la posizione
10	Clicca per cambiare set di armi (pag. 34)

SPIEGAZIONE

11	Clicca per bloccare la barra rapida
12	Barra dell'esperienza (pag. 17)
13	Effetti di stato di un personaggio (pag. 30)
14	Capacità della barra rapida e relativi tasti rapidi
15	Oggetti della barra rapida e relativa quantità (pag. 35)
16	Timer di ricarica
17	Descrizione della capacità selezionata
18	Trascina per ridimensionare la barra rapida
19	Mini-mappa dell'area (pag. 21)
20	Clicca per ridurre la mini-mappa



SPIEGAZIONE

21	Scheda del personaggio (pag. 14)
22	Talenti/incantesimi (pag. 14)
23	Abilità (pag. 15)
24	Inventario (pag. 33)
25	Diario (pag. 21)
26	Mappa (pag. 21)
27	Tattiche di combattimento (pag. 31)
28	Modifica il gruppo
29	Menu principale
30	Talento o incantesimo in uso

SPIEGAZIONE

31	Effetto di guarigione/elementale (pag. 24)
32	Danno a un membro del gruppo (pag. 26)
33	Danno a un nemico
34	Membro del gruppo non selezionato
35	Nemico non selezionato
36	Arco di accerchiamento (pag. 25)
37	Personaggio selezionato
38	Bersaglio attuale
39	Nome/salute del bersaglio attuale
40	Danno da colpo critico (pag. 27)

COMBATTIMENTO

Sebbene la magia funzioni in modo leggermente diverso, buona parte dei combattimenti segue una meccanica molto semplice: la differenza tra l'attacco dell'assalitore e la difesa del bersaglio, più circa 50, è pari alla percentuale di probabilità di colpire. In caso di successo, il bersaglio subisce un determinato ammontare di danni, che verranno sottratti dalla sua attuale salute. Tuttavia, tutte queste statistiche (attacco, difesa e danno) possono essere modificate da una serie di fattori aggiuntivi, come verrà spiegato nelle pagine successive.



LABEL	SPIEGAZIONE
1	Clicca per cambiare personaggio
2	Razza (pag. 10)
3	Classe (pag. 11)
4	Specializzazioni (pag. 18)
5	Salute (pag. 24)
6	Vigore/mana (pag. 25)
7	Fatica (pag. 25)
8	Armatura (pag. 26)
9	Difesa (pag. 26)
10	Attacco (pag. 25)

LABEL	SPIEGAZIONE
11	Danni (pag. 26)
12	Effetti di stato (pag. 30)
13	Approvazione (pag. 18)
14	PE al prossimo livello (pag. 17)
15	Caratteristiche (pag. 14)
16	Resistenza fisica/mentale (pag. 30)
17	Resistenze elementali (pag. 27)
18	Clicca per visualizzare le statistiche di gioco
19	Clicca per avanzare di livello
20	Clicca per attivare l'avanzamento automatico di livello

SALUTE

Ogni volta che un personaggio subisce dei danni, tali punti verranno sottratti dalla sua riserva attuale di punti salute. La salute massima è inizialmente determinata dalla classe del personaggio (vedi pag. 11), ma aumenterà a ogni avanzamento di livello e con ogni punto speso nella caratteristica Costituzione. La salute persa si rigenererà col passare del tempo, anche se più lentamente durante i combattimenti. Se durante uno scontro la tua salute raggiunge livelli critici, usa un impiastro curativo (vedi pag. 35) o lancia un incantesimo di guarigione.

VIGORE/MANA

I guerrieri e i ladri attingono da una riserva personale di vigore per potenziare molti dei propri talenti, mentre i maghi usano il mana per i propri incantesimi. (Alcune capacità, tuttavia, non hanno alcun costo.) Il vigore o il mana consumato si rigenererà col passare del tempo, anche se più lentamente durante i combattimenti. Questo significa che un personaggio potrà utilizzare un numero limitato di capacità. Particolarmente ai livelli bassi, quando la riserva di vigore o mana dei personaggi è limitata, i talenti e gli incantesimi saranno un supporto speciale ai normali attacchi, non il fulcro della battaglia. La riserva di vigore o mana è inizialmente determinata dalla classe del personaggio (vedi pag. 11). Questa aumenta a ogni avanzamenti di livello e con ogni punto speso nella caratteristica Volontà.

FATICA

Il peso di un'armatura o di uno scudo è piuttosto gravoso quando il personaggio è impegnato in combattimento, e causa una penalità alla fatica, aggiungendosi al normale costo dei talenti o degli incantesimi. La fatica viene applicata come percentuale cumulativa. Pertanto, se un personaggio indossa dei guanti con affaticamento del 2,5% e degli stivali con affaticamento del 3%, tutti i talenti o gli incantesimi consumeranno il 5,5% in più di vigore o mana. Per i personaggi da prima linea, la protezione offerta dall'armatura potrebbe valere il relativo costo in fatica, ma i personaggi che si tengono alla larga dalla mischia per concentrarsi su talenti o incantesimi potrebbero preferire indossare dei normali abiti. Anche le capacità prolungate causano fatica (vedi pag. 17).

ATTACCO

L'attacco di un personaggio è determinato dal suo attacco base, che varia a seconda della classe (vedi pag. 11), più metà dei suoi modificatori di Forza e Destrezza (o, per gli attacchi a distanza, niente modificatore di Forza, ma tutto il modificatore di Destrezza). Talent, incantesimi, abilità, effetti di stato, equipaggiamento e livello di difficoltà del gioco possono modificare ulteriormente questo punteggio.

ACCERCHIARE

Quando un assalitore attaccherà un bersaglio alle spalle, guadagnerà un notevole bonus all'attacco e una maggiore probabilità di sferrare un colpo critico. Tali bonus verranno gradualmente ridotti man mano che l'assalitore si sposta verso il fianco del bersaglio. La sezione scura del cerchio rosso ai piedi del nemico indica l'area di accerchiamento. Alcuni talenti possono proteggere (pienamente o parzialmente) un personaggio dall'accerchiamento. (I ladri possono trasformare gli attacchi con accerchiamento in colpi alle spalle, vedi pag. 19.)

PORTATA

Gli attacchi con armi a distanza mantengono il normale punteggio di attacco, a patto che l'assalitore sia sufficientemente vicino al bersaglio, ovvero entro la portata indicata nelle statistiche dell'arma. Se l'assalitore supera tale distanza, il punteggio d'attacco inizierà a ridursi rapidamente, riducendo le probabilità di colpire il bersaglio.

COPERTURA

Frecce e dardi non possono penetrare ostacoli, come per esempio tavoli, colonne o barili. Sebbene sia possibile prendere di mira e attaccare un bersaglio dietro copertura, l'attacco non lo colpirà, indipendentemente dal punteggio di attacco.

DIFESA

La difesa rappresenta la capacità di un personaggio di evitare completamente gli attacchi. Tale punteggio è determinato dalla difesa base del personaggio, che varia a seconda della classe (vedi pag. 11), più il suo modificatore di Destrezza. Scudi, talenti, incantesimi, abilità, effetti di stato, equipaggiamento e livello di difficoltà del gioco possono modificare ulteriormente tale punteggio. Sebbene gli scudi contribuiscano direttamente alla difesa, lo stesso non vale per le armature, che invece riducono i danni subiti, come descritto in seguito.

DIFESA A DISTANZA

Ogni personaggio possiede un punteggio di difesa separato (e invisibile) contro gli attacchi a distanza, utilizzato per evitare gli attacchi con armi a distanza. Gli scudi contribuiscono più alla difesa a distanza che alla normale difesa, e alcuni talenti o incantesimi aumentano direttamente la difesa a distanza del personaggio.

DANNI

Il danno base è determinato dal punteggio di danno dell'arma e (per gli attacchi con tutte le armi, tranne le balestre e i bastoni dei maghi) dal modificatore di Forza dell'assaltatore. (Quando un personaggio impugna due armi, il modificatore di Forza viene dimezzato per l'arma secondaria; in caso di arma a due mani, il modificatore di Forza viene aumentato del 50%.) Il personaggio, inoltre, ottiene un piccolo bonus al danno a ogni avanzamento di livello. I danni inflitti dalle armi perforanti, come per esempio pugnali e frecce, vengono anche influenzati dalla Destrezza del personaggio, poiché riuscirà a posizionarsi meglio per aumentarne l'efficacia. Talent, incantesimi, effetti di stato, equipaggiamento e livello di difficoltà del gioco possono modificare ulteriormente questo punteggio. Il danno che troverai riportato sulla scheda del personaggio è adattato alla velocità relativa dell'arma, perciò è difficile calcolarne con precisione la formula matematica.

ARMATURA E PENETRAZIONE DELL'ARMATURA










L'armatura riduce i danni subiti: se un bersaglio possiede un punteggio armatura di 10, esso subirà 10 danni in meno dagli attacchi. Indipendentemente dal punteggio di armatura, un colpo andato a segno infliggerà almeno un danno.

Tuttavia, ogni arma possiede un punteggio di penetrazione dell'armatura, che riduce l'efficacia dell'armatura del bersaglio prima che venga calcolato il danno finale. Questo significa che, se il bersaglio è protetto da un buon punteggio di armatura, la penetrazione dell'armatura è equivalente a danno extra, sebbene i moltiplicatori di danno, come per esempio i colpi critici, non si applichino a esso. Inoltre, se la penetrazione dell'armatura è superiore al punteggio di armatura del bersaglio, il punteggio in eccesso non infliggerà danni.

TIPI DI DANNO E COLORI

Esistono cinque tipi di danno elementale: fuoco, freddo, elettricità, natura e spirituale. Molte armi, rivestimenti o incantesimi infliggono uno o più tipi di danno elementale, oltre al normale danno fisico. I danni da elettricità riducono anche il vigore o il mana del bersaglio.

Potrai identificare i vari tipi di danno dal colore del relativo testo:

-  I danni al tuo gruppo sono indicati in rosso, indipendentemente dal tipo
-  I danni fisici, derivanti da attacchi normali o da capacità, sono indicati in bianco
-  I danni da fuoco sono indicati in arancione
-  I danni da freddo sono indicati in blu
-  I danni da natura sono indicati in verde scuro
-  I danni da elettricità sono indicati in giallo
-  I danni spirituali sono indicati in viola
-  I punti di guarigione sono indicati in verde chiaro e preceduti dal simbolo +
-  Qualsiasi tipo di danno elementale che vada ad aggiungersi ai normali danni dell'attacco (per esempio, da incantamento) è indicato con un simbolo +

RESISTENZE ELEMENTALI

I danni elementali sono soggetti alle relative resistenze, che alcuni nemici possiedono dalla nascita o che possono acquisire tramite talenti, incantesimi, abilità o equipaggiamento. Se, per esempio, un personaggio ha 10% di resistenza al fuoco, tutti i danni da fuoco verranno ridotti del 10%. Tuttavia, un personaggio può anche diventare vulnerabile a determinati elementi, subendo danni elementali extra.

Quando un bersaglio è immune a un determinato tipo di danno, potrebbe comparire sopra di esso un messaggio "Immune!" del colore legato a quell'elemento. Nota: l'immunità viene segnalata soltanto quando il danno di quel determinato tipo supera una certa quantità. Se infliggerai solo un paio di danni da fuoco, per esempio, non sarà annunciato che il bersaglio ne è resistente, ma appariranno informazioni più importanti.

Le resistenze elementali sono distinte dalla resistenza fisica e dalla resistenza mentale, che rappresentano la capacità del personaggio di resistere a determinati effetti di stato.

COLPI CRITICI

Ogni attacco ha una piccola probabilità di generare un colpo critico, il quale infligge il doppio dei danni rispetto al normale, ma dopo aver sottratto l'armatura. Gli attacchi ai fianchi e alle spalle aumentano le probabilità di colpo critico, così come alcuni talenti, incantesimi ed equipaggiamento. Il danno dei colpi critici verrà visualizzato in caratteri più grandi rispetto al danno normale.

COLPI ALLE SPALLE

Quando un ladro accerchia un bersaglio, i suoi attacchi diventeranno automaticamente dei colpi alle spalle. Un colpo alle spalle è simile a un colpo critico, ma alcuni talenti da ladro possono renderlo ancora più potente.

MODIFICATORI DI FORZA




La maggior parte delle armi possiede un modificatore di Forza. Questo punteggio indica la porzione del modificatore di Forza del personaggio che verrà aggiunta al danno. Essendo una proprietà dell'arma, non viene influenzata da come questa viene utilizzata e, pertanto, non risente della modifica al modificatore di Forza derivante dall'impugnare due armi o armi a due mani (vedi pag. 24).

FERITE

Finché almeno un membro del gruppo sopravvivrà allo scontro, i caduti in battaglia potranno rialzarsi dopo aver sconfitto tutti i nemici, ma subiranno delle ferite, le quali infliggeranno delle penalità alle loro caratteristiche. Per curare una ferita, usa un pronto soccorso sul personaggio ferito o riposa nel tuo accampamento. Potrai visualizzare le ferite nella scheda del personaggio, sotto forma di piccole icone rosse accanto al personaggio.

NEMICI

Il testo del nome dei nemici viene visualizzato in diversi colori, a seconda del relativo livello di minaccia:

-  I nomi dei nemici minori o normali sono visualizzati in bianco
-  I nomi dei nemici elite sono visualizzati in giallo
-  I nomi dei nemici boss o boss elite sono visualizzati in arancione

STILI DELLE ARMI

Il numero e il tipo di armi che un personaggio impugna influisce su attacco, danni e, in alcuni casi, difesa. Ogni personaggio può avere diversi set di armi equipaggiati contemporaneamente, sebbene soltanto un set possa essere attivo e impugnato dal personaggio. In genere, si tiene un set di armi per il combattimento in mischia e uno per quello a distanza, ma nulla vieta che il personaggio passi da un set di doppie armi a un'arma a due mani, da un arco a una balestra, o da un bastone da mago a una spada.

Per equipaggiare un set secondario, clicca sul pulsante **Scambia set di armi** presente nell'inventario. Per cambiare set di armi durante l'esplorazione o il combattimento, clicca sullo stesso pulsante nella schermata principale di esplorazione.

ARMA SINGOLA

Un personaggio che impugna una singola arma a una mano non guadagna bonus né subisce penalità particolari. Questo è il normale approccio al combattimento, e, nella parte iniziale dell'avventura, la maggior parte dei guerrieri e dei ladri sarà più efficace usando questo stile. Tuttavia, non esistono talenti relativi alle armi associati allo stile dell'arma singola, perciò il potenziale di crescita del personaggio sarà limitato.

ARMA E SCUDO

Aggiungere uno scudo a un'arma singola a una mano non altera l'attacco o i danni del personaggio, ma, grazie allo scudo, aumentano la difesa e la difesa a distanza del personaggio. Tuttavia, impugnare uno scudo richiede una certa resistenza: come per l'armatura, gli scudi aumentano l'affaticamento del personaggio, e, pertanto, i suoi talenti o incantesimi consumeranno più vigore o mana. I guerrieri hanno accesso alla scuola di talenti con arma e scudo, che insegnerà loro a sfruttare lo scudo come arma d'attacco e ad aumentarne le potenzialità difensive, inclusa la protezione dagli attacchi ai fianchi.

DOPPIE ARMI

Un personaggio può aumentare la frequenza dei suoi attacchi impugnando una normale arma a una mano insieme a un'arma piccola, come per esempio un pugnale, nella mano secondaria. Tuttavia, tali attacchi saranno solitamente meno efficaci rispetto a quelli con arma singola, poiché l'arma secondaria ottiene soltanto la metà del modificatore di Forza del personaggio per aumentarne i danni. (I danni combinati delle doppie armi potrebbero o meno superare i danni di una singola arma a una mano.) I guerrieri e i ladri hanno accesso alla scuola di talenti con doppie armi, che insegnerà loro come sfruttare due armi con maggiore efficacia, riducendo le penalità per l'uso delle doppie armi e sferrando attacchi sincronizzati con entrambe le armi. Un maestro delle doppie armi può arrivare a impugnare due armi a una mano di taglia normale.

ARMA A DUE MANI

Impugnare un'arma a due mani richiede un notevole sforzo. Sebbene tale peso significhi che il personaggio attaccherà più lentamente, un'arma a due mani infliggerà grandi danni con ogni colpo. Quando un personaggio impugna un'arma a due mani, il contributo al danno include 1,5 volte il suo modificatore di Forza, mentre un'arma a una mano usa il modificatore di Forza base. I guerrieri hanno accesso alla scuola di talenti con arma a due mani, che insegnerà loro a sfruttare le armi a due mani per sferrare attacchi ancora più devastanti, colpiti in grado di incapacitare il nemico o distruggerne armi o armatura.

BASTONE DA MAGO

Il bastone del mago è diverso dalle altre armi: sebbene richieda due mani per essere impugnato, i maghi non lo usano per attacchi diretti in mischia. Invece, con il bastone scagliano dei proiettili di fuoco magico che non mancano mai il bersaglio, indipendentemente dall'attacco del mago. Il danno è determinato dal potere di chi lo impugna e dal suo punteggio di potenza degli incantesimi (a sua volta influenzato dalla caratteristica Magia, vedi pag. 15). Contrariamente agli incantesimi, il bastone non consuma mana, perciò non rischierai di consumare tutto il mana e restare indifeso.

ARCO

Gli attacchi a distanza permettono al personaggio di attaccare da lontano, ma attenzione: se l'arciere subisce danni da attacchi in mischia, potrebbe perdere la concentrazione, riducendo la sua velocità di attacco. Tra i vari tipi di arco, gli archi corti godono della frequenza di tiro maggiore, ma dispongono di portata e danni limitati. Gli archi lunghi sono moderatamente potenti e possono colpire bersagli a distanze molto maggiori, ma hanno una frequenza di tiro minore rispetto agli archi corti. Le balestre offrono la portata e i danni maggiori, in particolare contro i bersagli corazzati, ma richiedono molto tempo per essere ricaricate. Contrariamente agli archi corti e lunghi, la balestre non ottengono danni extra a seconda del modificatore di Forza del personaggio, perciò un personaggio particolarmente forte potrebbe infliggere meno danni con la balestra. Tuttavia, poiché per utilizzare gli archi corti e lunghi è richiesta una buona Destrezza, solo i personaggi bilanciati potranno usare tutti i tipi di arco di alto livello. I guerrieri e i ladri hanno accesso alla scuola di talenti con armi a distanza, che insegnerà loro a usare diversi tiri speciali e a proteggersi meglio impugnando un arco o una balestra.

REGOLE LEGATE ALLA MAGIA

Prevedibilmente, la magia funziona in modo diverso rispetto al combattimento normale... Altrimenti, non sarebbe magia! I maghi si troveranno spesso in svantaggio se costretti a combattere da soli o usando armi convenzionali, ma saranno davvero temibili quando supportati da un gruppo ben bilanciato o controllati da un giocatore che comprenda appieno le regole della magia.

POTENZA DEGLI INCANTESIMI

Il punteggio di potenza degli incantesimi di un mago determina l'efficacia dei suoi incantesimi, i danni inflitti dai dardi magici del suo bastone e la potenza di pozioni, impiastri e unguenti. Il punteggio di potenza degli incantesimi è pari al numero di punti sopra il 10 che il mago ha appreso nella caratteristica Magia. Tuttavia, capacità, effetti di stato, bastoni da mago e altro equipaggiamento possono modificare ulteriormente tale punteggio. L'effetto di una maggiore potenza degli incantesimi varia a seconda dell'incantesimo lanciato. In parole povere, una maggiore potenza degli incantesimi non guasta mai. Alcuni bastoni da mago forniscono due bonus di potenza degli incantesimi. In tal caso, gli effetti sono cumulativi.

INTERRUZIONE DEGLI INCANTESIMI

Poiché il lancio degli incantesimi richiede grande concentrazione, un mago che subisce danni durante la preparazione di un incantesimo potrebbe essere interrotto. Il mago potrà sempre riprovare a lanciare l'incantesimo, ma il ritardo lo renderà meno efficace in combattimento. I gradi dell'abilità Addestramento aumenteranno i danni che un mago può subire prima di venire interrotto.

COMBINAZIONI DI INCANTESIMI

Quando due incantesimi opposti o complementari si incontrano, gli effetti possono essere insoliti e potenti. Esistono 10 possibili combinazioni di incantesimi nel gioco. Solo alcune di queste ti verranno indicate... Dovrai scoprire la maggior parte da solo. Una volta scoperta una combinazione di incantesimi, nel codice comparirà una descrizione che ti spiegherà come replicarne gli effetti.

FUOCO AMICO

Molti incantesimi (oltre a trappole, bombe e capacità speciali di alcune creature) colpiscono indiscriminatamente il bersaglio o una zona d'effetto. Tali incantesimi colpiranno (con effetti positivi o negativi) chiunque si trovi nei paraggi, non soltanto gli avversari o gli alleati. Se piazerai una trappola, soltanto i nemici potranno attivarla, ma i membri del gruppo potrebbero subirne gli effetti se saranno nei paraggi quando un nemico la fa scattare. Fa' attenzione!

EFFETTI DI STATO

Molti oggetti, talenti e incantesimi avranno effetti aggiuntivi sul bersaglio, oltre al normale danno. A volte, questi effetti si limiteranno a scagliare a terra il bersaglio, mentre gli effetti più complessi descritti in seguito potrebbero durare per un certo periodo di tempo.

In genere, i bersagli avranno una possibilità di resistere agli effetti di stato. La probabilità di resistere dipende dai punteggi di resistenza fisica o resistenza mentale, a seconda dell'effetto contrastato.

RESISTENZA FISICA

Per gli attacchi fisici, come per esempio venire scagliati a terra o bloccati sul posto, il gioco metterà a confronto il modificatore della caratteristica pertinente dell'assaltore (la Forza per molti talenti, la Magia per molti incantesimi e l'Astuzia per molti talenti da ladro) con la resistenza fisica del bersaglio. Se il punteggio di resistenza fisica è superiore, l'effetto di stato non verrà applicato. La resistenza fisica è pari a metà della somma dei modificatori di Forza, Destrezza e Costituzione.

RESISTENZA MENTALE

Per gli attacchi mentali, come per esempio venire addormentati o storditi, il gioco metterà a confronto il modificatore della caratteristica pertinente dell'assaltore (l'Astuzia per molti talenti e la Magia per molti incantesimi) con la resistenza mentale del bersaglio. Se il punteggio di resistenza mentale è superiore, l'effetto di stato non verrà applicato. La resistenza mentale è pari a metà della somma dei modificatori di Volontà, Magia e Astuzia.

STORDIMENTO, PARALISI, PAURA, IMMOBILITÀ E PIETRIFICAZIONE

Questi effetti di stato impediscono al bersaglio colpito di compiere qualsiasi azione e interrompono le azioni in corso. Tuttavia, gli effetti visivi sono diversi e potrebbero reagire diversamente in congiunzione con altri effetti. Per esempio, i personaggi pietrificati possono essere infranti con colpi critici e altri effetti.

DISORIENTAMENTO

Un personaggio disorientato può ancora combattere, ma avrà meno probabilità di colpire il bersaglio e più probabilità di essere colpito, poiché l'effetto infligge penalità ad attacco e difesa.

SONNO

Un personaggio colpito dal sonno non potrà attaccare e avrà meno probabilità di resistere a ulteriori effetti, ma si risveglierà non appena un assalitore gli infliggerà ulteriori danni.

AMMALIAMENTO

I nemici ammalati combattono come alleati del giocatore per tutta la durata dell'effetto. Il personaggio principale, i membri del gruppo e gli altri alleati del giocatore sono immuni agli effetti di ammalamento.

TATTICHE DI COMBATTIMENTO



SPIEGAZIONE

1	Clicca per cambiare personaggio
2	Clicca per selezionare un set di tattiche
3	Clicca per disattivare questa condizione
4	Trascina il numero per ordinare le tattiche
5	Condizioni precedentemente create
6	Azioni precedentemente create

SPIEGAZIONE

7	Clicca per selezionare il comportamento generale
8	A chi si applica questa condizione
9	Quali criteri determinano questa condizione
10	Azione da compiere quando si verifica la condizione
11	Disattiva tutte le tattiche per questo personaggio
12	Salva le modifiche a questo set di tattiche

Una volta apprese le basi del combattimento strategico, sarai pronto a sfruttare le tattiche di combattimento per aiutare i membri del gruppo a coordinarsi efficacemente senza ordini continui. Sebbene la schermata delle tattiche possa sembrare inizialmente complessa, si basa in realtà su una semplice meccanica: se la prima condizione nella parte sinistra della schermata si verifica, verrà eseguita la corrispondente azione nella parte destra della schermata. In caso contrario, verrà controllata la condizione successiva. Avrai sempre il controllo diretto del personaggio attualmente selezionato, ma gli altri membri del gruppo seguiranno le tattiche impostate.

TATTICHE BASE

Man mano che il tuo personaggio apprendere nuovi talenti o incantesimi, cominceranno ad apparire delle tattiche predefinite (come per esempio Arciere, Difensore o Attaccabrighe) selezionando un'opzione del menu a scomparsa Predefinite. Per esempio, la tattica predefinita Guaritore potrebbe apparire inizialmente vuota per Morrigan, ma verrà automaticamente riempita quando apprenderà l'incantesimo Guarigione. Seleziona una tattica predefinita che corrisponda al tipo di azioni che desideri dal personaggio.

COMPORAMENTO

Il menu a scomparsa dei comportamenti nell'angolo in alto a destra della schermata delle tattiche controlla il comportamento generale del personaggio in combattimento: quando attaccare, che distanza tenere rispetto ai nemici, quando inseguirli e quando passare dalle armi a distanza a quelle in mischia. In pratica, le tattiche comprendono le azioni specifiche, mentre il comportamento comprende le azioni generiche.

TATTICHE PERSONALIZZATE

Puoi anche creare i tuoi set di tattiche personalizzati o modificare quelli predefiniti (se modificherai un set predefinito e cliccherai su Salva predefinita, il set non verrà più aggiornato automaticamente all'acquisizione di nuove capacità. Per conservare tale funzionalità, usa gli slot personalizzati).

Diciamo, per esempio, che tu voglia che il personaggio utilizzi un impiastro curativo quando la sua salute scende a livelli critici. Innanzitutto, clicca sullo slot della condizione sul lato sinistro della schermata. Dal menu che comparirà, seleziona il personaggio che desideri impostare. Da questa condizione vuoi che il personaggio controlli la propria salute, quindi seleziona Personale. Ora si aprirà un altro menu, da cui dovrai selezionare Salute e poi <50%. Questa è la tua prima condizione: quando la salute del personaggio scende sotto la metà, il gioco noterà il verificarsi di questa condizione e attiverà l'azione corrispondente.

Ora dovrai impostare un'azione. Clicca sullo slot sul lato destro della schermata, accanto alla condizione che hai appena creato, e seleziona Usa impiastro curativo: il meno potente. (Conserva gli impiastri curativi più potenti per le situazioni davvero difficili. Se l'impiastro meno potente non sarà sufficiente, la condizione si attiverà nuovamente e userà un altro impiastro.)

Ecco fatto! Le tattiche vengono sempre esaminate dall'alto verso il basso, perciò le necessità più urgenti, come per esempio le cure, dovrebbero stare in cima. Puoi spostare una tattica verso l'alto o verso il basso trascinando il numero che la precede.

Le tattiche sono particolarmente efficaci quando aiuteranno gli altri membri del gruppo a supportarsi a vicenda. Per esempio, se Morrigan è presente nel gruppo e conosce un incantesimo curativo, potrai ordinarle di controllare tutti i membri del gruppo e curare chiunque ne abbia bisogno. Poiché i maghi sono deboli in mischia, potrai ordinare ai tuoi guerrieri di attaccare i nemici che hanno preso di mira il mago (Nemico > Che sta attaccando un membro del gruppo > Che sta attaccando Morrigan).

Man mano che i tuoi personaggi avanzeranno di livello o acquisiranno nuovi gradi nell'abilità Tattiche di combattimento, otterrai altri slot di condizione/azione nella schermata, e potrai impostare strategie di battaglia più complesse.

OGGETTI

Nel mondo di *Dragon Age: Origins* sono presenti centinaia di oggetti unici, suddivisi in cinque gruppi principali: oggetti utilizzabili (come impianti curativi o trappole), oggetti di creazione o ingredienti (spesso utilizzabili da soli), oggetti della trama (come chiavi o lettere), doni per i membri del gruppo ed equipaggiamento (come armi, armature o accessori).



SPIEGAZIONE

1	Clicca per cambiare personaggio
2	Confronta con l'oggetto equipaggiato
3	Dettagli dell'oggetto selezionato
4	Materiali e livello (pag. 32)
5	Requisiti dell'oggetto (pag. 32)
6	Poteri dell'oggetto (pag. 34)
7	Soldi totali (pag. 35)
8	Ordina l'inventario per tipo, nome, data

SPIEGAZIONE

9	Tutto, tranne oggetti della trama
10	Armi
11	Armature
12	Accessori
13	Altri oggetti
14	Oggetti di creazione
15	Oggetti della trama
16	Capienza dell'inventario

INVENTARIO

Il tuo inventario conterrà tutti gli oggetti acquistati o recuperati nel corso della tua avventura nel Ferelden. Qui potrai confrontare le statistiche degli oggetti ed equipaggiare i membri del gruppo per la battaglia. Tuttavia, potrai trasportare solo un quantitativo limitato di oggetti. Quando il tuo inventario sarà pieno, dovrai vendere o distruggere alcuni oggetti per poterne raccogliere altri. Potrai aumentare la capienza dell'inventario acquistando uno zaino.

Portando il mouse su un oggetto, visualizzerai le relative informazioni principali. Cliccando e tenendo premuto con il pulsante destro del mouse su un oggetto dell'inventario aprirai un menu circolare, che ti permetterà, se possibile, di equipaggiare l'oggetto, donarlo a un membro del gruppo, esaminarne la descrizione e il valore o distruggerlo per liberare spazio nell'inventario.

Per equipaggiare un oggetto adeguato o usare un oggetto utilizzabile, clicca due volte su di esso dall'inventario. In alternativa, potrai trascinare l'equipaggiamento sul personaggio o nel relativo slot di equipaggiamento sul lato sinistro della schermata. Infine, potrai trascinare gli oggetti utilizzabili nella barra rapida per accedere velocemente, così come accade per abilità, talenti o incantesimi.

CONTENITORI E BOTTINO

Quando un oggetto del mondo di gioco o un cadavere nemico luccica, significa che contiene degli oggetti che puoi raccogliere, a patto che tu riesca ad aprire il contenitore e abbia spazio a sufficienza nell'inventario. Molte delle porte e dei bauli che troverai saranno chiusi. Per aprire una serratura avrai bisogno di una chiave (che non sempre esiste) o di un ladro che scassinì la serratura. Tutti i ladri hanno una certa abilità nello scassinare le serrature, ma potranno migliorarla acquisendo i vari talenti del gruppo relativo allo scassinare e spendendo punti nella caratteristica Astuzia. Se non vuoi rischiare di perdere dei preziosi bottini, recluta un ladro!

MATERIALI

Ogni arma o parte di armatura indica di quale materiale è fatta. Nel gioco sono presenti sette livelli di equipaggiamento, ognuno disponibile in tre diversi materiali: cuoio, metallo e legno. All'interno di un determinato materiale, gli oggetti di livello più alto offrono sempre statistiche migliori.

SET DI OGGETTI

Alcune combinazioni di oggetti appartenenti allo stesso set (non soltanto fatti dello stesso tipo di materiale, ma con nome simile, come stivali dalish, armatura dalish e guanti dalish) offrono un bonus extra se equipaggiati contemporaneamente. In questo caso, verrà visualizzata una piccola icona verde nell'interfaccia principale del gioco e nella scheda del personaggio. Per scoprire quali oggetti offrono un bonus da set, esaminali e leggi le descrizioni. Se riuscirai a trovare due interi set di oggetti che possono essere equipaggiati contemporaneamente, i loro bonus saranno cumulativi.

POTERI DEGLI OGGETTI

A volte, l'equipaggiamento migliora (o peggiora) le caratteristiche del tuo personaggio. Portando il mouse su un oggetto del tuo inventario, gli effetti positivi verranno mostrati in verde e quelli negativi in rosso. Questi bonus o penalità diventano effettivi solo quando hai equipaggiato l'oggetto in questione. Tuttavia, questi bonus non contano per soddisfare i requisiti di apprendimento di nuove capacità. Per esempio, se il talento Inarrestabile richiede un punteggio di Forza di 28, il personaggio dovrà avere almeno 28 punti nella caratteristica Forza senza oggetti equipaggiati né talenti o incantesimi temporanei attivi.

RUNE

Le armi di alto livello possono essere potenziate chiedendo a un incantatore di iscrivere una o più rune di lyrium sull'arma. Potrai trovare varie rune sparse per il Ferelden, ma gli incantatori e le armi di qualità sono piuttosto rare. Dopo aver iscritto una runa, le sue proprietà verranno aggiunte all'arma. La runa non verrà distrutta nel processo né permanentemente legata all'arma. Se, in seguito, troverai una runa migliore, potrai tornare da un incantatore per sostituirla.

DONI

Alcuni oggetti che troverai nel corso dell'avventura sono identificati come doni. Per consegnare un dono a un membro del gruppo, apri l'inventario, passa al membro del gruppo desiderato, clicca con il pulsante destro sull'oggetto in questione e seleziona Dono dal menu circolare. Se il personaggio accetterà il dono, la sua approvazione nei tuoi confronti aumenterà. Ogni personaggio ha le proprie preferenze per quanto riguarda i tipi di dono. Se consegnerai a un membro del gruppo il suo dono preferito, la sua approvazione aumenterà notevolmente. Alcuni doni sono particolarmente indicati a un determinato personaggio, e gli altri membri del gruppo si rifiuteranno di accettarli. Tuttavia, più doni consegnerai a un membro del gruppo, meno questo sarà interessato al dono successivo. L'accampamento del gruppo è un buon posto per consegnare i doni, poiché potrai parlare con tutto il gruppo.

DENARO

Il Ferelden utilizza tre tipi di moneta: i pezzi di rame (anche detti semplicemente "pezzi"), i pezzi d'argento e i pezzi d'oro, chiamati anche "sovrane". Un pezzo d'argento vale 100 pezzi di rame, e una sovrana vale 100 pezzi d'argento. Per comodità, il gioco convertirà automaticamente il tuo denaro nella minor quantità di monete. Pertanto, se possiederai 80 pezzi di rame e ne troverai altri 40, ti ritroverai ad avere 1 pezzo d'argento e 20 pezzi di rame. Il totale dei soldi a tua disposizione è visualizzato nella parte superiore della schermata dell'inventario.

BOTTEGHE

I mercanti del Ferelden vendono nuovo equipaggiamento e acquistano gli oggetti che non ti servono, offrendoti denaro contante e liberando spazio nel tuo inventario. Per comprare o vendere da un mercante, trascina gli oggetti desiderati dall'inventario del mercante al tuo, o viceversa. L'ultima icona su entrambi i lati dell'interfaccia della bottega ti consentirà di annullare scambi accidentali senza alcuna perdita di denaro, a patto che tu non abbia ancora chiuso l'interfaccia.

CREAZIONE

I personaggi che hanno appreso le abilità Erborista, Creare trappole e Creare veleni potranno creare i propri oggetti, a patto che possiedano la ricetta dell'oggetto desiderato e i relativi ingredienti. Troverai ricette e ingredienti nelle botteghe dei mercanti e sparse per il Ferelden.

Una volta acquisita una ricetta, apri l'interfaccia di creazione cliccando sul primo grado della relativa abilità dalla barra rapida o dalla schermata delle abilità. Le tue ricette saranno visualizzate sul lato sinistro. Dopo aver selezionato una ricetta, sul lato destro appariranno gli ingredienti necessari, insieme alle indicazioni relative alle tue attuali scorte. Se disporrai degli ingredienti necessari, potrai creare immediatamente l'oggetto in questione. Per creare oggetti più potenti saranno necessari altri gradi nella relativa abilità di creazione. Poiché tutte le abilità di creazione utilizzano la stessa interfaccia, ti basterà assegnare una sola icona abilità alla barra rapida.

OGGETTI A USO RAPIDO

Puoi trascinare gli oggetti consumabili dell'inventario negli slot della barra rapida per usarli velocemente in combattimento. Molti degli oggetti consumabili descritti di seguito sono presenti in varie formule e gradazioni.

IMPIASTRI CURATIVI

Gli impiastri curativi ripristinano istantaneamente parte della salute perduta, anche se non guariscono le ferite persistenti.

PRONTO SOCCORSO

Il pronto soccorso guarisce le ferite subite dai personaggi dopo essere svenuti in combattimento. Inoltre, il pronto soccorso ripristina parte della salute perduta.

POZIONI DI LYRIUM

Le pozioni di lyrium ripristinano istantaneamente parte del mana di un mago. I guerrieri e i ladri non possono utilizzare le pozioni di lyrium.

UNGUENTI ELEMENTALI

L'unguento del gelo e le altre sostanze simili aumentano temporaneamente la resistenza del personaggio al tipo di danno elementale associato.

RIVESTIMENTI PER ARMI

Il rivestimento ardente e le altre sostanze simili possono essere applicate sulle armi da mischia del personaggio, infliggendo temporaneamente dei danni elementali dell'elemento associato.

VELENI

Similmente ai rivestimenti elementali per le armi, i veleni possono essere applicati sulle armi da mischia del personaggio. Tuttavia, solitamente i veleni hanno una probabilità di infliggere un effetto di stato (come per esempio la paralisi), oltre ai danni extra da natura.

BOMBE

Le bombe sono perlopiù fiaschette o involucri esplosivi che il personaggio può scagliare contro i nemici, infliggendo un determinato tipo di danno elementale. Tuttavia, se non farai attenzione, potresti ferire anche i tuoi alleati.

TRAPPOLE

Le trappole si attiveranno contro il primo nemico che si avvicina. A seconda del tipo, le trappole possono infliggere danni, effetti di stato o entrambe le cose. Alcune trappole colpiscono un'intera area, inclusi gli alleati nei paraggi (quindi fa' attenzione al fuoco amico). Altre trappole, invece, colpiscono soltanto il nemico che le attiva. Per resistere all'effetto di stato inflitto da una trappola, la vittima deve superare una prova contro il punteggio di Astuzia di chi l'ha piazzata. I ladri possono disattivare le trappole piazzate dal gruppo o cercare di disattivare quelle piazzate dai nemici cliccando con il pulsante destro sulla trappola. Una trappola si attiva una sola volta.

ESCHE

Le esche sono simili alle trappole, ma servono ad attrarre i nemici, attirando la loro attenzione durante il combattimento. Un'esca può essere utilizzata solo una volta, anche se alcune esche restano attive per un certo periodo di tempo, distraendo più nemici.

BOCCONI DEL MABARI

I bocconi del mabari sono una prelibatezza canina che guarisce le ferite persistenti e ripristina istantaneamente parte della salute e del vigore perduto.

ALTRI OGGETTI A USO RAPIDO

Nel corso dell'avventura scoprirai molti altri oggetti consumabili, ma fa' attenzione: alcuni potrebbero essere più utili se mischiati insieme ad altri ingredienti per creare oggetti più potenti, secondo le indicazioni delle ricette di creazione.

RICONOSCIMENTI

BIOWARE

Gestione senior di *Dragon Age: Origins*

Produttori esecutivi e direttori progetto: Mark Darrah, Dan Tudge

Capi progettisti: Brent Knowles, Mike Laidlaw, James Ohlen

Direttore grafica: Dean Andersen

Capo programmatore: Ross Gardner

Responsabile progetto: Benoît Houle

Capo controllo qualità: Nathan Frederick

Produttore online: Fernando Melo

Grafica e animazioni

Animatori filmati: Tony de Waal (Capo), Carlos Arancibia, Edward Beek, Katie Cibinel, Tim Golem, Suhas Holla, Andrew Hunt, Greg Lidstone, Hugo Morales, Bobby Stockport, Nathan Zufelt, Steven "Ed" Herft (DICE), Jesper Skoog (DICE)

Animatori gioco: John Santos (Capo), Julio Alas, Ceri Harrison, James Humphreys, Rick Li, Arnel Marquez, Marc-Antoine Matton, Michael Milan, Cody Paulson, Clove Roy

Animatori tecnici: Charles Looker (Capo), Yunus "Light" Balcioglu, Cristian Enciso, Kevin Ng, Steve Runham

Animazioni aggiuntive: Parrish Ley, Ray Lim, Joel MacMillan, Dave Wilkinson, Carman Cheung, Nick DiLiberto, Paul Dutton, Steve Gilmour, Chris Hale, Pasquale LaMontagna, Cliff Mitchell, Kees Rijnen

Grafico senior: Matthew Goldman

Grafici personaggi: Shane Hawco (Capo), Bobby Bath, Leroy Chen, Ken Finlayson, Jae Keum, Francis Lacuna, Ryan Lim, Herbert Lewis, Dustin Nelson, Ramil Sunga

Bozzettisti: Fran Gaulin, Sung Kim

Grafici interfaccia: Warren Heise (Capo), Tyler Lee

Grafici livelli: Ian Stubbington (Capo), Casey Baldwin, Boali Dashtestani, Andrew Farrell, Mike Hong, Steve Klit, Andrew Knight, Rohan Knuckey, Tobyn Manthorpe, Ben McGrath, Sheila Nash, Young Park, Andre Santos, Lee Scheinbeim, Gina Welbourn, Charlie Wong

Grafici tecnici: Daniel Fedor (Capo), Jean-Sebastian Baril, Brian Chung, Kevin Hayes, Suhwan Pak

Grafici effetti visivi: Alim Chaarani (Capo), Terrence Kim, Casper Konefal, Jacky Xuan

Grafica aggiuntiva: Joy Ang, Ben Carriere, Rion Swanson, Nick Thornborrow, Jaemus Wurzbach, Sasha Beliaev, Adrien Cho, Tristan Clarysse, John Gallagher, Mike Grills, Rod Green, Todd Grenier, Lindsay Jorgensen, Edward Kwong, Christopher Mann, Jessica Mih, Matthew Park, Tom Rhodes, Shareef Shanawany, Sean Smailes, Jason Spykerman, Rob Sugama, Brian Sum, Shane Welbourn, Dave Hibbeln (Primo direttore grafica)

Direttore grafica e animazioni: Alistair McNally

Audio, localizzazione e risorse esterne

Direttore audio: Simon Pressey

Produttore audio associato: Marwan Audeh

Progettisti audio: Matt Besler, Real Cardinal, Vance Dylan, Jordan Ivey, Michael Kent, Michael Peter, Steven Sim, Jeremie Voillot

Produttore e direttore doppiaggio: Caroline Livingstone

Assistenti produttori esterni: Melanie Fleming, Steve Lam, Heather Rabatic

Produttore localizzazione: Jenny McKearney

Responsabile localizzazione progetto: Flor Garcia Ruiz

Assistente produttore localizzazione: Jason Barlow

Produttore esterno: John Campbell

Audio aggiuntivo: Ellen Lurie

Direttore audio, localizzazione e risorse esterne: Shauna Perry

Progettazione

Progettisti filmati: Ken Thain (Capo), John Ebenger, Ryan Ebenger, Jonathan Epp, Nathan Moller, Jonathan Perry, Michelle Pettit-Mee, Guilherme Ramos

Progettisti sistemi: Georg Zoeller (Capo), Andrew Gauthier, Scott Horner, Emmanuel Lusinchi, David Sitar, Peter Thomas

Progettisti tecnici: Yaron Jakobs (Capo), Mark Barazzuol, Rick Burton, Craig Graff, Kaelin Lavallee, Antony Lynch, Grant Mackay, Cori May, David Sims, Gary Ian Stewart, Josh Stiksma, Keith Warner

Autori: David Gaider (Capo), Ferret Baudoin, Sheryl Chee, Daniel Erickson, Jennifer Brandes Hepler, Mary Kirby, Luke Kristjanson, Jay Turner

Editor tecnici: Chris Corfe, Dan Lazin, Karin Weekes

Progettazione aggiuntiva: Rob Bartel, Eric Fagnan, James Henley, Jason Hill, Bret Hoffman, Chris L'Etoile, Ian Morrison, Austin Peckenpaugh, Kris Schoneberg, Patrick Weekes, Dan Whiteside, Wolfram Wikeley

Consulente progettazione senior: Kevin Martens

Direttori progettazione: Kevin Barrett, Matt Robinson

Produzione

Produttori: Derek French, Vanessa Kade, Kevin Loh, Kyle Scott

Responsabili progetto: Alain Baxter, Karen Clark, Erin Devarennes, Adriana Lopez

Produzione aggiuntiva: Scott Greig (Primo direttore progetto), Trent Oster (Primo direttore Eclipse Engine), Darcy Pajak

Direttore produzione: Duane Webb

Programmazione

Architetti motore: Derek Beland, Paul Roffel

Programmatore audio: Marek Galach

Programmatori video: Dave Hill (Capo), Patrick Chan, Jason Knipe, Andreas Papatathanasis, Daniel Torres, Peter Woytiuk, Keith Yerex

Programmatori localizzazione: Chris Christou, Kristopher Tan

Programmatori: Jacques Lebrun (Capo motore di gioco), Noel Borstad, Owen Borstad, Gavin Burt, John Fedorkiw, Hesky Fisher, Dmitry Gapesin, Andrew Gardner, Brenon Holmes, Jose Ilitzky, Yuri Leontiev, Gabriel Moreno Fortuny, Nicolas NgManSun, Eric Paquette, Paul Schultz, Chris Michael Smith, Henry Smith, Craig Welburn, Graham Wihlidal

Programmatori strumenti: Tim Smith (Architetto), Ted Chen, James Goldman, Bo Liang, Scott Meadows, Curtis Onuczko, James Redford, Sydney Tang, Jon Thompson, Mika Uusnakkki

Tecnologia iniziale: Mark Brockington (Capo), Brook Bakay, Jonathan Baldwin, John Bible, Rob Boyd, Alden Chew, Neil Flynn, Mark Jaskiewicz, Mark Kennedy, Zach Kuznia, Sophia Lamar, Christopher Mihalick, Don Moar, Zousar Shaker, Janice Thoms

Programmatori interni: Jonathan Cooper, Bogdan Corciova, Jonathan Ferland, Cody Watts

Editor tecnico: Bryan Derksen

Programmazione aggiuntiva: Andy Desplenter, Blake Grant, Pat LaBine, Jocelyn Legault, Nathan Sturtevant, Steven Hand

Direttore programmazione: Aaryn Flynn

Controllo qualità

Analisti: Zac Beaudoin (Capo tecnico), Jason Leong (Capo online), Homan Sanaie (Capo esterno), Guillaume Bourbonniere, Chris Buzon, Robert Girardin, Dieter Goetzinger, Jack Lamden, Scott Langevin, Joshua Langley, Arone "QA Monkey" Le Bray, Michael Liaw, Ryan Loe, Ivan Mulkeen, Vanessa Prinsen, Mark Ramsden, Allan Smith, Bruce Venne, Mike Wellman, Stanley Woo

Programmatori CQ: Sam Johnson, Alex Lucas, Dave Schaefer, Jay Zhou

Tester terminologia: Dave Berkes, Melissa Costanzo, Chad De Wolfe, John Epler, Dale Furutani, Will Kuhn, Catherine Lundgren, Carlo Lynch, Pieter Parker, Richard Poulin, Colin Steedman, Jennifer Stefan, Thomas Trachimowich, Tory Turner, Devon Wetheral, Sarah Weymouth, Nathan Willis, Dann Wurster

CQ aggiuntivo: Reid Buckmaster, Steven Deleeuw, Mitchell Fujino, Cynthia Howell, Martin Lunde, David Lynch, Russell Moore, Mark Shpuniarsky, Iain Stevens-Guille, Daniel Trottier

Direttore CQ: Ron Clement

Marketing

Direttore marketing: Ric Williams

Responsabile marchio senior: David S. Silverman

Assistente responsabile marchio: Randall Bishop

Pubbliche relazioni: Matt Atwood, Erik Einsiedel

Web: Isa Amistad, Jeff Marvin, Derek Larke, Nadia Phillipchuk, Jeff Rousell, Jesse Van Herk

Comunità: "Evil" Chris Priestly, Jay Watamaniuk

Grafica: Colin Walmsley

Video: Neel Upadhye

Marketing aggiuntivo: Michael Avery, Jon Bailey

Operazioni

Direttore operazioni: Darryl Horne

Direttori sviluppo commerciale: Richard Iwaniuk, Robert Kallir

Assistenti esecutivi: Teresa Meester, Lanna Mess

Finanze

Direttore finanze: Kevin Gunderman

Finanze e pagamenti: Calvin Chan, Todd Derechey, Sharon Pate, Treena Rees

Risorse umane

Direttore risorse umane: Mark Kluchky

Risorse umane: Celia Arevalo, Theresa Baxter, Holly Bierbaum, Tammy Johnson, Leanne Korotash

RU aggiuntive: Derek Sidebottom
(Primo direttore risorse umane)

Sistemi informativi, impianti e amministrazione

Direttore sistemi informativi, impianti e amministrazione: Vince Waldon

Amministrazione: Keri Clark (Responsabile ufficio), Crystal Ens, Deb Gardner, Leah Hollands, Nils Kuhnert, Jo Marie Langkow, Jeanne-Marie Owens

Supporto applicativo: Lee Evanochko (Responsabile), Julian Karst, Robert McKenna

Supporto desktop: Chris Zeschuk (Responsabile), Dave McGruther, Brett Tollefson

Impianti: Mike Patterson (Responsabile), Kelly Wambold
Infrastrutture: Craig Miller (Responsabile), Sam Decker, Wayne Mah

Ringraziamenti speciali

Cookie Everman, Corey Gaspur, Chris Hepler, Drew Karpshyn, Christina Norman, Mike Spalding, Mike Trottier, Mac Walters, Preston Watamaniuk, Edward Bolme, David Gross, Stephen Hand, Gorman Ho, Mike Sass, Don Yakielashek, Elevation Partners, Pandemic Studios, il resto delle squadre BioWare di Edmonton, Austin e Montreal, e il resto della squadra EAGL e EA. Grazie a tutte le nostre famiglie per il loro supporto!

Gestione studio, BioWare

Responsabile generale e direttore generale: Ray Muzyka

VP, operazioni di sviluppo: Greg Zeschuk

CAST

Alistair: Steve Valentine

Duncan: Peter Renaday

Flemeth: Kate Mulgrew

Arlé Howe: Tim Curry

Leliana: Corinne Kempa

Loghain: Simon Templeman

Morrigan: Claudia Black

Oghren: Steve Blum

Sten: Mark Hildreth

Wynne: Susan Boyd Joyce

Zevran: Jon Curry

Altre voci: Patrick J. Adams, Jocelyn Ahlf, Matthew Ashforde, Desmond Askew, Robin Atkin Downes, April Banigan, Steve Barr, Michael Beattie, Rob Beckwith, Nicola Bertram, Betsy Beutler, Connor Bewick, Shannon Blanchet, Brian Bloom, Nick Boulton, Peter Bramhill, Wendy Braun, Kimberly Brooks, Julieanne Buescher, Simon Chadwick, Cam Clarke, Josh Cohen, Jim Connor, Stephane Cornicard, Belinda Cornish, Elliot Cowan, Chris Cox, Kat Cressida, Jim Cummings, Tim Dadabo, Atiya Iman Dattoo, Josh Dean, Barry Dennen, Shaun Dingwall, Chris Edgerley, Paul Eiding, Jeannie Elias, Greg Ellis, Gideon Emery, Corri English, Keith Ferguson, Emma Fielding, Patrick Fraley, Victoria Gay, Brian George, Jesse Gervais, Jamie Glover, Ezra Godden, Michael Gough, Beth Graham, H. Richard Greene, Michael Gregory, Zach Hanks, Jeff Haslam, Cornelia Hayes O'Herlihy, Mark Healy, Theo Herdman, Dan Hildebrand, Victoria Hoffman, Julian Holloway, Adam Howden, Peter Jessop, Joel Johnstone, Eve Karpf, Seana Kofeod, Richard Laing, Ken Lally, Lex Lang, Adam Leadbeater, Wendee Lee, Natasha Little, David Lodge, Yuri Lowenthal, Erica Luttrell, Kim Mai Guest, Stefan Marks, Drew Massey, Fay Masterson, Erin Matthews, Mark Evan McClintock, Richard McGonagle, Graham McTavish, Mark Meer, Roland Meseck, Deborah Moore, Nolan North, Liam O'Brien, Michael Parsons, Louisa Patikas, Vyvan Pham, Tara Platt, Alix Wilton Regan, David Rintoul, Philip Anthony Rodriguez, Mark Rolston, John Rubinow, Tim Russ, Robin Sachs, Salli Saffioti, Eliza Jane Schneider, Dwight Schultz, Carolyn Seymour, Lloyd Sherr, Deo Simcox, Mika Simmons, Jason Singer, David Sobolov, Kath Soucie, Valerie Spencer, Gillon Stephenson, Robbie Stevens, April Stewart, Cree Summer, Keith Szarabajka, Fred Tattaciorre, Courtenay Taylor, Hellena Taylor, Kirk Thornton, Jemma Tonken, John Ulyatt, Kari Wahlgren, Audrey Wasilewski, Tim Watson, Douglas Weston, Colette Whitaker, James Wilson, Helen Wilson, Wally Wingert, Jo Wyatt, Matt Yang King

EA

Gestione corporativa

Direttore generale: John Riccitiello

Presidente, pubblicazione globale e direttore operativo: John Schappert

Vicepresidente esecutivo e direttore finanziario: Eric Brown

Vicepresidente esecutivo, affari commerciali e legali: Joel Linzner

Vicepresidente esecutivo, risorse umane: Gabrielle Toledano

Vicepresidente senior e direttore contabilità: Ken Barker

Vicepresidente senior, consulente generale e segretario corporativo: Stephen G. Bene

Gestione etichetta del gioco

Presidente: Frank Gibeau

Direttore finanziario: Mike Williams

Direttore operativo: Bryan Neider

Direttore tecnico: David O'Connor

Vicepresidente, risorse umane: Steve Cadigan

Vicepresidente, marketing: Mike Quigley

Gruppo GDR/MMO

Vicepresidente senior e responsabile generale gruppo: Ray Muzyka

Vicepresidente e direttore creativo gruppo: Greg Zeschuk

Vicepresidente e vicepresidente marketing gruppo: Patrick Buechner

Localizzazione

Produzione: Victoria Rose (Responsabile progetto internazionale), Pablo Dopicco, Claudia Serafim, Sibylle Steinau

Programmazione: Rubén Martín Rico (Capo progetto), Danilo José Guerrero Rodríguez (Capo tecnico), Alberto Abad, Santiago Albert, Pedro Alfageme, Luis Javier Lopez Arredondo, Mario Bergantiños, Cesar Puerta, Juan Serrano

Coordinamento: Nathalie Bonin, Marcel Elsner, Silvia Favia, Marta Julke, Alfonsina Mossello, Mária Nagy, Ana Ramirez Boix, Ana Esther Rodriguez, Jan Stani ek, Anna Tomala, Leonid Vekshin

Controllo qualità: Fausto Ceccarelli (Responsabile progetto), Esther Jansen (Responsabile progetto), Elena Anufrieva, Eugene Bogdanov, Robert Börski, Paolo Catozzella, Philippe Charel, Lucas Costas, Tomasz Dobosz, Bla ej Doma ski, Timothée Even, Elena Filippova, Federico Franzoni, Tatiana Gerasina, Paolo Giovenco, Romain Guilloteau, Christian Isopp, Zbigniew Kajak, Michał Kukawski, Alexandre Lelandais, Iñigo Luzuriaga, Gilles Mathiaut, Akos Mikola, Marco Nicolino, Ji í Noska, Maciej Ogi ski, Jekaterina Panova, Steffen Paul, Sárka Pecho iaková, Pavel Permin, Romain Pillard, Harald Raschen, Florian Ross, Jose Santamarina, Laurent Siddi, Miroslaw Staniak, Svitlana Sukhova, Bertold Virág, Marius Wolsztajn

Laboratorio masterizzazione EA Madrid: John Brunton (Responsabile), Rubén Del Pozo Moreno, Jakub Jilek, Tomas Pedreño, Anthony Jones

DTP: Frank Werner (DTP Team Leader Europe), Christine Delholme, Cecilia Wiking, Katharina Mayer, Eva Heimann, Pablo Campos, Miguel Lopez Camacho, Sebastian Hack

Marketing e pubblicazione

Direttore senior integrazione marchio: Rod Swanson

Direttore senior pubbliche relazioni: Tammy Schachter

Responsabile pubblicitario: David Sullivan

Servizi creativi: Corey Higgins (Vicepresidente), John Burns, Nathan Carrico, Daniel Davis, Joe Kaiser

Gruppo elaborazione dati: Michael Herst (Direttore), Derek Andersen

Acquirente e progettista senior: Ann Marie Ramirez

Pubblicazione globale: Maria Sayans (Direttore marketing EU), Walter Grinberg (Responsabile marketing internazionale), Peter Aleshkin, Astasios Anestis, Ralph Anheier, Thiago Appella, Craig Auld, Ferry Brands, Christian Brueckner, ALexandre Caldeira, Tommy Chen, Hazy Cho, Kenneth Chow, Juraj Chrappa, Farid Dilmaghani, Patrick Eilfeld, Christoph Ehrenzeller, Jaroslav Faltus, Ian Freitas, Adrian Fromion, Kevin Flynn, Michael Galli, Gemma Glancy, Jonathan Goddard, William Graham, Jonathan Harris, Paul Hellmrich, Dulcie Ho, Ellen Hsu, Zen Huan, Tomasz Jarzebowski, Cameron Jenkins, Orsolya Kasza, Alexander Lui, George Mamkos, Nikolaos Maniatis, Daniel Montes, Christopher Ng, Justin Olivares, Sophie Orlando, Mathieu Pastéeran, Dominique Poldervaart, Sven Schmidt, Inna Shevchenko, Daniele Siciliano, Andrea Smidova, Ralph Spinks, Wojciech Szajdak, Veerle Taeye, Diana Tan, Tomasz Tinc, Mario Valle, Vanessa Van Maurik, Tony Watkins, Valentina Zlobina, Krzysztof Zych

Marketing aggiuntivo: squadra EA Demand Planning, squadra EA Sales and Retail Marketing, EALA Mastering Lab, EARS Mastering Lab

Online

Gestione: Rob Bastian, Darko Bojanic, Javier Cubero, Joel Tablante, Lily Weiss

Produttori: Lars Smith, Shawn Stafford

Programmatori: George Arriola, Ryan Butterfoss, Chris Carrier, Corey Johnson, Omar Moussawel, Yugesh Naicker, Vikash Shah, Philip Smith, Mark Waller

Analisti CQ: Melissa Jamili, Abigail Poquez-Cervantes, Minsu Sohn

Controllo qualità

Capo tester: Eric Neugebauer

Tester compatibilità: William Brewer, Tim Duong, Kevin Quan, Chris Sevigny, James Wang, Irwin Wong-Sing

Tester struttura: Kristopher Buller, Eric Hanna, Cleveland Miettunen, Brian Penner, Curtis Roy, Donovan Styre, Katherine Teel, Ashton Tower

Tester: Raman Bassi, Kenny Chan, My Diep, Dung Hoang, Andrew Hulme, Albert Hutson, Alvin Jiang, Jeffrey Kamo, Cord Krohn, Thomas Kuo, Bruce Lin, Chris McHugh, Joshil Patel, Stephen Potts, Greg Priebe, Robert Ricketts, Laura Savage, Robyn Sinclair, Richard Skinner, Corey Tam, Gary Yau

PARTNER ESTERNI

Grafica e animazioni

Animazioni aggiuntive: Big Sandwich Games, Iron Claw

Grafica aggiuntiva: Liquid Development, LLC, Shadows in Darkness, Hermitworks Entertainment Corporation

Motion capture: Giant Studios, EA Worldwide Motion Capture Studio

Audio e localizzazione

Montaggio dialoghi e postproduzione: Wave Generation

Perizia geopolitica: Englobe, Inc.

Testi originali: Inon Zur

Traduzione: Albion (Polonia), András Gáspár - Fontoló Stúdió Ltd. (Ungheria), Robert Böck (Germania), CEET Ltd. (Repubblica Ceca), Emanuele Scichilone - Synthesis International S.r.l. (Italia), ExeQuo (Francia), ITI Ltd. (Russia), Synthesis Iberia (Spagna), Florian Vanino (Germania)

Direzione doppiaggio (Los Angeles): Chris Borders, Ginny McSwain

Servizi di produzione doppiaggio: Tikiman Productions, Inc.

Registrazioni doppiaggio: Side UK (Londra), Technicolor Interactive Services (Burbank), Wolf Willow Sound (Edmonton), ArcTV Ltd. (Russia), ExeQuo (Francia), Start International Polska (Polonia), toneworx GmbH (Germania)

Marketing

Agenzia pubblicitaria: Drafftcb

Partner esterni console

EA Canada

Tester: Tommy Hsu (Capo), David Eriksen (Senior), William Brewer, Jesse Bryant, Kristopher Buller, Raphael Chan, Kristin Czarny, Matthew Grant, Eric Hanna, Darren Joe, Byron Leung, Jordan Mews, Jamie Milman, Gustavo Morales, Marco Pasqua, Jeffrey Rosmer, Curtis Roy, Nathan Sereida, Ashton Tower

EA Madrid

Tester: Carmen Álvarez García, Pierre Attali, Giulio Cioncoloni, Phillipe Charel, Lorenzo Confalonieri, Rafal Czapski, Michał Kukawski, Vasilij Mercalovs, Steffen Paul, Laetitia Roques, Ekaterina Samolyak, Oliver Schönbett, Sigfrido Zazpe, Aleksandra Zrebić

Tiburón

Tester: Rob Diaz, Daniel Foote, Rachel Jollett

Globant

Tester: Anibal Berisso (Capo), Axel Rolón (Assistente capo), Tomás Romero Borzi, Mauro Fernandez, Mariano Giagante, Andrés Lobato, Álvaro Mañanes, Andrés Marquis, Andrés Miglio, Pablo Moabro, Paola Parra, Eduardo da Ponte, Jerónimo Shannon, Alejandro Spampinato, Ramiro Zapata

"Dragon Age: Origins (Tema iniziale)"

Musica di Inon Zur

Testi di Inon Zur e Aubrey Ashburn

Voce di Aubrey Ashburn

"Leliana's Song"

Musica di Inon Zur

Voce di Aubrey Ashburn

"Love Song"

Musica di Inon Zur

Testi e voce di Aubrey Ashburn

"I Am the One" e "I Am the Lonely One"

Musica di Aubrey Ashburn e Inon Zur

Testi di Aubrey Ashburn

"This Is War"

Eseguita da 30 Seconds to Mars

Scritta da Jared Leto

Pubblicata da Apocraphex Music / Universal Music - Z Tunes
LLC (ASCAP)

Registrazione su concessione di Virgin Records America, LLC
su licenza di EMI Film & Television Music

CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI

PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.
Per le schede video NVIDIA, visita www.nvidia.com per individuare e scaricare il driver.
Per le schede video ATI, visita www.ati.amd.com per individuare e scaricare il driver.
- Se usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Solitamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno della cartella principale del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare www.microsoft.com per scaricare la versione più recente di DirectX.

CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- Se possiedi la versione su supporto ottico del gioco e la schermata di AutoPlay non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il destro sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona AutoPlay.
- Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei (tranne l'applicazione EADM, se applicabile) in esecuzione all'interno di Windows.

PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE

Per evitare prestazioni scadenti nel gioco online, ricorda di chiudere programmi di file sharing, audio streaming e chat, prima di iniziare a giocare. Queste applicazioni possono occupare l'intera banda disponibile, causando latenza e altri effetti indesiderati.

Il gioco usa le seguenti porte di rete TCP e UDP per le modalità online:

TCP: 8000

UDP: 8001

Both: 80

Consulta la documentazione del router o del firewall per sapere come consentire il traffico dei dati di gioco su queste porte. Se stai cercando di giocare tramite una rete aziendale, contatta l'amministratore della rete.

ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

848.800.729

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

www.electronicarts.it

e consulta la sezione "Assistenza clienti".

È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo

servizio-clienti@electronicarts.it

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

Nota: se hai acquistato il gioco attraverso EA Store, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo **<http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf>**

GARANZIA

Nota: la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Store.


GARANZIA LIMITATA

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

A warrior in a detailed, dark, and textured armor stands in the center of a battlefield. He holds a large, round shield with a blue and white pattern. The background is a hazy, orange-tinted sky with a bright sun or moon, and several flags are visible on poles in the distance. The entire scene is framed by a red border.

© 2008 Electronic Arts Inc. EA e il logo EA sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. BioWare, il logo BioWare, Dragon Age e il logo Dragon Age sono marchi o marchi registrati di EA International (Studio and Publishing) Ltd. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.

Utilizza Bink Video. Copyright © 1997 - 2005 RAD Game Tools, Inc.

EAX01606313MT