



Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie in eigenem Interesse folgende Warnungen gründlich durch und folgen Sie diesen Empfehlungen.

Bei einigen Personen kann es unter Umständen wegen der im Spiel vorkommenden Licht- und Blitzlichteffekte zu epileptischen Anfällen kommen. Daher dürfen Personen, die an Epilepsie leiden, keine Computer- und Videospiele ohne Rat eines Arztes spielen. Auch Personen, die bislang keine Symptome zeigten, sind generell gefährdet. Wenn Sie längere Zeit spielen, sollten Sie nach jeder Stunde mindestens 15 Minuten eine Pause einlegen.

Spielen Sie nicht in Räumen ohne Licht oder wenn Sie müde sind.

Beenden Sie sofort das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, wenn sich folgende Symptome bei Ihnen zeigen:

Schwindelgefühl, Desorientierung, Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, wie auch jegliche Art unfreiwilliger Bewegungen, bzw. Krämpfe.

© 2004 Larian Studios. Alle Rechte vorbehalten. Larian Studios, das Larian Studios Logo und Beyond Divinity sind Marken der Larian Studios in Deutschland und/oder anderen Ländern. Divine Divinity ist either a registered trademark or trademark of Larian Studios and/or CDV Software Entertainment AG in the US and/or other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

© 2004 Ubi Soft Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Uses FMOD sound and music system, copyright © Firelight Technologies, Pty Ltd. 1994-2003

Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2003 by RAD Game Tools, Inc.



INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL I - EINFÜHRUNG	6
A. Vorwort	6
B. Die Story	9
 KAPITEL II - INSTALLATION	 10
A. Installation des Spiels	10
B. Grafik-Einstellungen	10
 KAPITEL III - HAUPTMENÜ	 12
A. Neu: Einen Helden erstellen	12
1. Aussehen	13
2. Attribute	13
3. Name	14
4. Schwierigkeitsgrad	14
5. Fähigkeiten	14
B. Speichern und Laden	15
C. Optionen	16
1. Video	16
2. Sound	17
3. Spiel	18
4. Tasten	18
D. Credits	18
E. Beenden	18

KAPITEL IV - BEDIENUNG**19****A. Interaktion mit der Welt****19**

1. Die Heldengruppe bewegen 19
2. Interaktion mit NPCs 20
3. Interaktion mit Objekten 25

B. Spielmenüs**31**

1. Portraits der Helden 31
2. Statusbalken 31
3. Knöpfe 32

C. Das Inventarfenster**33****D. Das Tagebuch****35**

1. Landkarte 35
2. Aufgaben 36
3. Trophäen 36
4. Konversationen 37

E. Fähigkeiten**37**

1. Grundsätzliches über Fähigkeiten 37
2. Eine neue Fähigkeit erschaffen 38
3. Eine Fähigkeit verwerfen 40

KAPITEL V - CHARAKTERENTWICKLUNG**40****A. Erfahrung und Stufenaufstieg****40****B. Charakterwerte****41**

1. Persönliche Charakterwerte 41
2. Attribute 42
3. Modifikatoren 43
4. Schaden 43
5. Rüstung und Resistenzen 43
6. Gewicht und Überlastung 43
7. Ansehen 44

C. Fähigkeiten**44**

1. Magier 44
2. Krieger 46
3. Überleben 49
4. Beschwörungs-Puppen 52

KAPITEL VI - DAS SCHLACHTFELD**53****A. Was ist das Schlachtfeld?****53****B. Wie kommt man im Spiel dorthin?****53****C. Wie kommt man auf das Schlachtfeld, nachdem man das Spiel bereits beendet hat?****53****CREDITS****54****ANHANG TASTATURBELEGUNG****56****SUPPORT****57**

Kapitel I - Einführung

A. Vorwort

Lieber Spieler,

zuerst möchte ich mich bei Ihnen für den Kauf dieses Spiels bedanken. Dadurch geben Sie uns die Möglichkeit, weiterhin die Arbeit zu tun, die wir lieben, und das verdient selbstverständlich unseren größten Dank. Ich wünsche mir, dass sie unsere Einstellung in dem Spielerlebnis wiederfinden werden, das nun auf Sie wartet.

Die Entwicklung von Beyond Divinity begann im Dezember des Jahres 2002, ein paar Monate nachdem Divine Divinity veröffentlicht wurde. Falls Sie Divine Divinity nicht gespielt haben, müssen Sie darüber eigentlich nur wissen, dass es unser erstes Spiel im Divinity Universum war. Dort begann die Geschichte um den Göttlichen, den Diener des Guten, und den Verdammten, der das Böse repräsentiert. Wir bekamen sehr viele positive Rückmeldungen von unseren Fans und besonders deshalb haben wir uns für die Entwicklung von Beyond Divinity entschieden.

Die grundlegende Idee hinter Beyond Divinity war, alle Technologien, die wir bereits für Divine Divinity entwickelt hatten, weiter zu verbessern und neue Spielideen damit auszuprobieren. Aus Zeit- und Geldgründen konnten wir damals nicht alle unsere Ideen in Divine Divinity umsetzen und auch bei der Entwicklung von Beyond Divinity gab es diese Probleme, doch mit einem bereits ausgereiften Spielsystem in der Hand konnten wir uns auf die wichtigen Dinge wie den Spielablauf konzentrieren.

Ein paar der Neuheiten in Beyond Divinity hatten großen Einfluss auf den Designprozess und viele erfahrene Divinity-Spieler werden den Eindruck haben, dass Beyond Divinity sich anders spielt als Divine Divinity. Wir waren uns des Risikos durchaus bewusst, denn viele Spieler wollten das ursprüngliche Divine Divinity-System beibehalten, aber wir wollten mehr aus Beyond Divinity machen als nur eine einfache Kopie. Hier ist eine Liste der wichtigen Änderungen/Innovationen: Vieles, vor allem aber die Steuerung, ändert sich allein dadurch, dass Sie nun eine komplette Gruppe von Spielfiguren kontrollieren. Wir sind damit das Risiko eingegangen, uns nicht an die Standards zu halten, aber unsere Erfahrung hat gezeigt, dass die Spieler ein System gut handhaben,

sobald Sie es einmal verstanden haben. Lassen Sie sich nicht von den unzähligen Möglichkeiten beeindrucken. Beyond Divinity ist ein komplexes Spiel mit vielen Möglichkeiten, aber Sie werden es während des ersten Aktes schnell erlernen. Man könnte den ersten Akt sogar als eine riesige Einführung ins Spiel betrachten.

Das Schlachtfeld, also die zufällig erzeugten Paralleluniversen, in die Sie jederzeit springen können (wenn Sie den Schlüssel dazu gefunden haben, versteht sich) machen viel Spaß und können Ihnen auch aus der Patsche helfen, wenn Ihnen eine Aufgabe noch zu schwierig erscheint. Dann könnte es gut sein, dass Sie nach ein paar Aufträgen auf dem Schlachtfeld Ihre Fähigkeiten so verbessern konnten, dass Ihre eigentliche Aufgabe nun lösbar wird. Wir halten das für einen guten Weg, die Schwierigkeit des Spiels auszubalancieren, aber das müssen Sie natürlich selbst entscheiden. Wenn Sie hingegen kein Interesse am Schlachtfeld haben, dann können Sie das Spiel auch komplett durchspielen, ohne auch nur einmal das Schlachtfeld betreten zu haben. Aber es würde Ihnen das Heldendasein sehr erleichtern, wenn Sie die Möglichkeiten des Schlachtfeldes nutzen.



Das neue Charaktersystem und speziell das Fähigkeitensystem ermöglichen Ihnen nahezu unbegrenzte Variationen von Heldenprofilen. Auch wenn wir die meisten beliebten Profile erahnen können, so ist das System doch so offen angelegt, dass Sie ein neues Profil entwickeln können, mit dem selbst wir nicht gerechnet hätten. Das bedeutet allerdings auch, dass es sehr schwierig werden kann das Spiel zu bestehen, wenn Sie Ihren Helden auf unkonventionelle Weise entwickeln. Hier kann es sich als hilfreich herausstellen, nicht in den typischen Rollenspiel-Klassen zu denken. Nutzen Sie die Möglichkeit, Fähigkeiten aus allen Klassentypen zu nutzen und vergessen Sie nicht, dass man Fähigkeiten auch wieder verwerfen kann.

Ich möchte Ihnen außerdem empfehlen, das Spiel zu pausieren. Standardmäßig ist die Leertaste darauf eingestellt, die Pause zu beginnen oder zu beenden. Wir haben den Kampf viel taktischer gestaltet und manchmal könnte es schwer werden, das Geschehen in Echtzeit zu überblicken. Mit Hilfe der Pause sind auch komplexe Manöver möglich. Wenn Sie allerdings in Echtzeit spielen möchten, dann sollten Sie regen Gebrauch von Ihren Aktionsknöpfen und der Strg-Taste machen.

Im Namen des Teams möchte ich Ihnen ein angenehmes Spielerlebnis wünschen. Wir haben viel Arbeit investiert, um das Spiel so gut wie möglich zu machen und wenn Sie Spaß daran haben, dann haben wir unser Ziel erreicht. Teilen Sie uns Ihre Meinung über das Spiel in unserem Forum auf www.beyond-divinity.com mit. Wir hören sehr genau darauf, was uns die Leute sagen und versuchen die Verbesserungsvorschläge in unseren nächsten Spielen umzusetzen.

Zu guter Letzt möchte ich Ihnen noch mitteilen, dass ich vor kurzem stolzer Vater geworden bin und wenn Sie das Glück haben, Rhiannas "Child of The Chaos" mit in Ihrer Spielpackung zu finden, dann wird es Sie vielleicht interessieren, dass auf dem Titelbild mein zwei Monate altes Baby zu sehen ist. Ihm und seiner Mutter widme ich meinen Anteil an diesem Spiel.

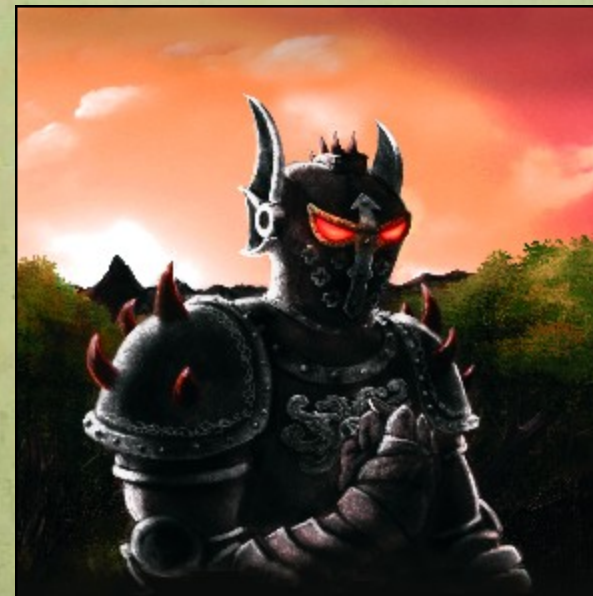
Wenn Sie diese Hintergrundgeschichte mit in Ihrer Packung liegen hatten, dann sollten Sie sie wirklich lesen - das Spiel gewinnt dadurch noch weiter an Tiefe.

Mit den besten Grüßen,
Sven Vincke
Larian Studios

B. Die Story

Ihr seid ein Schüler des Göttlichen, die Geißel von Totenbeschwörern und Zauberern. Euer Lebensziel ist der Kampf gegen das Böse. Doch während eines harten Kampfes gegen einen berüchtigten Totenbeschwörer wurdet Ihr von einem niederträchtigen Dämonen in eine fremde Dimension geschleudert. Dort wurde Eure Seele mit der eines Todesritters verschmolzen, auf dass Ihr für immer mit dieser abgrundtief bösen Kreatur verbunden sein sollt.

Aber ist dies wirklich Euer Schicksal? Der Todesritter wehrt sich ebenso gegen diese Verbindung wie Ihr, und so brecht Ihr zusammen auf mit dem einen Ziel, diesen unheiligen Pakt zu beenden. Euer ungewollter Begleiter und Ihr findet bald darauf heraus, dass der einzige Weg diesen Fluch zu brechen das Spaltlaufen ist, die uralte Kunst zwischen den Dimensionen zu reisen.



Kapitel II - Installation

A. Installation des Spiels

Legen Sie die Beyond Divinity Installations-CD in Ihr Laufwerk ein. Wenn die Autoplay-Funktion ihres Laufwerks eingeschaltet ist, wird die Installation nun automatisch starten. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie die Installation von Hand ausführen, indem Sie doppelt auf die Datei "Setup.exe" im Hauptverzeichnis der Installations-CD klicken. Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

B. Grafik-Einstellungen

Wenn Sie das Spiel zum ersten mal starten, erscheint ein Konfigurations-Fenster. Das Programm wird nun versuchen, Ihre Grafikkarte automatisch zu erkennen. Wir empfehlen Ihnen, die Einstellungen, die das Programm vorschlägt, vorerst nicht zu ändern. Nur bei technischen Problemen mit dem Spiel sollten Sie hier andere Einstellungen versuchen (beachten Sie dazu auch unsere Tipps unter "Fehlersuche"). Starten Sie anschließend den Test. Nachdem der Test komplett durchgelaufen ist, klicken Sie auf "Übernehmen & Schließen". Daraufhin wird das Konfigurationsprogramm geschlossen und das Spiel startet.

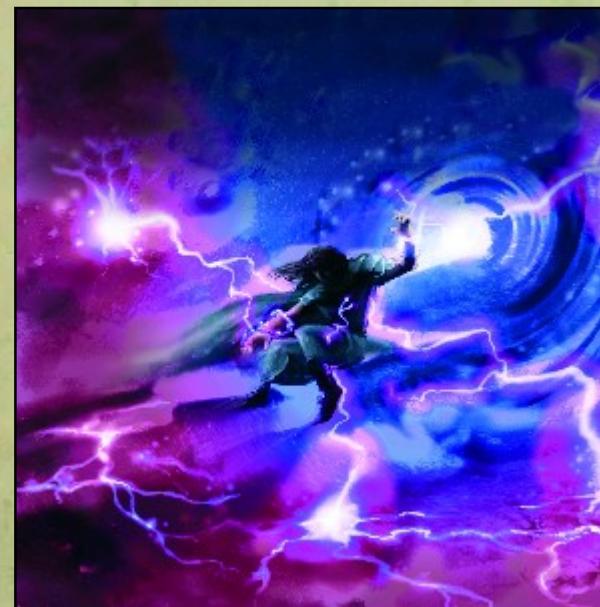
Um die Einstellungen, die sie im Konfigurationsprogramm getroffen haben, noch einmal einzusehen oder zu ändern, müssen Sie das Programm "ConfigTool.exe" aus dem Installationsverzeichnis von Beyond Divinity starten.

Das Konfigurationsprogramm bietet Ihnen die Möglichkeit, die Auflösung des Spiels einzustellen. Als Faustregel gilt: Je höher die Auflösung, desto mehr Rechenleistung wird benötigt. Wenn das Spiel zu langsam läuft, sollten Sie zuerst eine geringere Auflösung ausprobieren.

Des weiteren können Sie "FSAA" (Full Screen Anti-Aliasing) aktivieren oder deaktivieren.

Nachdem Sie die Einstellungen geändert haben, müssen Sie diese testen. Das Programm wird nun versuchen, in die von Ihnen gewählte Auflösung umzuschalten, um zu testen, ob diese mit Ihrem System möglich ist. Wenn der Test erfolgreich verlaufen ist, können Sie den Knopf mit der Aufschrift "Übernehmen & Schließen" anklicken. Die Änderungen werden dann gespeichert und treten beim nächsten Start von Beyond Divinity in Kraft.

Weitere Einstellungen (für Grafik und Sound) können Sie im Spiel selbst finden (siehe auch Kapitel III).



Chapter III - Hauptmenü

Das Hauptmenü erscheint zu Beginn des Spiels. Sie können aus dem Spiel jederzeit dorthin zurückkehren, indem Sie die Taste ESC drücken. Mit "Fortsetzen" können Sie das Spiel wieder aufnehmen.

A. Neu: Einen Helden erstellen

Mit dieser Option starten Sie ein neues Spiel. Ihre erste Aufgabe wird es sein, Ihren Helden und den Todesritter zu erschaffen.

Zuerst erstellen Sie Ihren Helden. Wenn Sie zufrieden mit Ihren Einstellungen sind, drücken Sie den Knopf rechts unten mit dem Häkchen. Daraufhin erscheint ein ähnlicher Bildschirm, bei dem Sie die Eigenschaften des Todesritters ändern können.

Sie können zu jeder Zeit diesen Vorgang abbrechen, indem Sie links unten den Knopf mit dem X darauf anklicken. Sie kehren dann ins Hauptmenü zurück. Wenn Sie schon den Todesritter bearbeiten und noch eine Einstellung an Ihrem Helden ändern möchten, dann klicken Sie ebenfalls den Knopf links unten an, um zu den Einstellungen für Ihren Helden zurückzukehren.



Wir wollen nicht lange um den heißen Brei herum reden, aber das Spiel beginnt tatsächlich schon hier, denn diese Einstellungen werden Ihren Spielstil für den Rest Ihres Abenteuers beeinflussen!

1. Aussehen

In dem kleinen Fenster können Sie das Aussehen Ihres Helden nach Ihren individuellen Vorlieben gestalten. Das Erscheinungsbild des Helden beeinflusst seine Charakterwerte nicht, sondern bestimmt nur sein Aussehen im Spiel. (Das Aussehen des Todesritters können Sie übrigens nicht ändern. Das würde ihm nicht gefallen - und Sie sollten ihn lieber nicht reizen!)

2. Attribute

In einem weiteren Fenster können Sie die Hauptattribute Ihres Helden wählen. Vorsichtige Spieler wählen hier eine der vorgefertigten und empfohlenen Kombinationen: Krieger, Überlebenskünstler oder Zauberer. Wenn Sie einen dieser "Berufe" auswählen, werden Ihre Attribute entsprechend eingestellt.

Dennoch hindert Sie Ihre Wahl nicht daran, später einen anderen Weg einzuschlagen und schränkt Sie auch nicht in der Wahl der Fähigkeiten ein, die Sie im Laufe des Spiel erlernen können. Ein Held, der als Zauberer beginnt, kann im Verlauf des Spiels durchaus zu einem gefürchteten Kämpfer werden, oder auch das beste von beiden in sich vereinen.

Experimentierfreudige und wagemutige Helden können ihre anfänglichen Attribute auch individuell zusammenstellen. Sollten Sie sich für diesen Weg entscheiden, können Sie Punkte von einzelnen Eigenschaften zurückziehen, indem Sie auf den Minus-Knopf neben dem entsprechenden Attribut klicken. Dementsprechend erhöhen Sie ein Attribut, indem Sie auf den Plus-Knopf klicken. Insgesamt stehen Ihnen 14 Punkte zur Verfügung, die Sie auf die verschiedenen Attribute verteilen können. Unten im Fenster können Sie sehen, wie viele Punkte Ihnen noch verbleiben.

Gehen Sie jedoch umsichtig vor: Eigenhändige Änderungen an den Attributen können bedeutende Konsequenzen auf andere Eigenschaften Ihres Helden haben! Mehr über die Eigenschaften können Sie in Kapitel V erfahren.

3. Name

Hier können Sie den Namen Ihres Helden eingeben. (Dem Todesritter können Sie allerdings keinen Namen geben. Niemand außer ihm selbst und seinem dunklen Herrn kennt seinen wahren Namen).

4. Schwierigkeitsgrad

Klicken Sie hier auf die Pfeile, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu ändern. Dies betrifft die Schwierigkeit der Kämpfe.

5. Fähigkeiten



Wenn Sie nun auf "Fortsetzen" klicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie zwischen drei Statuen wählen können. Diese repräsentieren den Krieger, den Zauberer und den Überlebenskünstler. Ihre Wahl wird den Pfad der Fähigkeiten festlegen, der Ihnen zu Beginn des Spiels zur Verfügung steht.

Durch die Seelenverbindung mit dem Todesritter profitieren beide Charaktere von ihrem gegenseitigen Wissen. Der Pfad der Fähigkeiten, aus dem Ihr Held Fähigkeiten erlernen kann, steht auch dem Todesritter zur Verfügung und umgekehrt.

Sollten Sie sich dafür entscheiden, beide Charaktere mit den gle-

ichen Fähigkeiten beginnen zu lassen (z.B. mit Krieger-Fähigkeiten), dann erhalten Sie noch weitere Fähigkeiten in diesem Pfad.

	Anfänglicher Pfad	Extra Fertigkeit in diesem Pfad, wenn er zweimal gewählt wurde
Krieger Überlebenskünstler	Nahkampffertigkeiten Diebesfähigkeiten	Handwerksfertigkeiten > Reparieren Fähigk. > Hinterhältiger Angriff und Glück
Magier	Elementarer Angriff > Zielgerichtet	Körperzauber > Defensiv > Getrennt

Das bedeutet auch, dass nicht alle Pfade zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen. Wählen Sie die anfänglichen Pfade der Fähigkeiten also weise und passend zu Ihren anfänglichen Attributen. Um weitere Pfade freizuschalten und neue Fähigkeiten daraus zu erlernen, müssen Sie im Spiel Bücher lesen und Lehrer aufsuchen. Mehr über die Fähigkeiten erfahren Sie in Kapitel V.

B. Speichern und Laden

Sie können jederzeit Ihren aktuellen Spielstand speichern. Drücken Sie die Taste ESC und klicken Sie auf "Speichern". (Wenn noch kein Spiel gestartet wurde, steht Ihnen diese Option allerdings noch nicht zur Verfügung). Dann erscheint ein Fenster, indem Ihre bisherigen Spielstände aufgeführt sind. Um einen Spielstand zu speich-



ern, klicken Sie auf das Eingabefeld unten im Fenster und geben Sie eine Beschreibung des Spielstands ein. Klicken Sie danach auf den Knopf unten rechts um das Spiel zu speichern. Sie können auch einen alten Spielstand überschreiben, indem Sie ihn aus der Liste auswählen und dann den Knopf unten rechts anklicken.

Wenn Sie auf "Laden" klicken, können Sie einen alten Spielstand wiederherstellen. Um einen alten Spielstand zu laden und das gegenwärtige Spiel zu verwerfen, müssen Sie ein gespeichertes Spiel auswählen und den Knopf unten rechts anklicken. Haben Sie sich doch anders entschieden und möchten keinen Spielstand laden, klicken Sie auf den Knopf mit dem X darauf.

Sowohl beim Speichern als auch beim Laden können Sie alte Spielstände löschen, indem Sie den Spielstand, den Sie löschen möchten, in der Liste auswählen und dann auf den Knopf mit der Tonne darauf (links unten im Fenster) klicken.

In beiden Fenstern sind außerdem die "Quick-Saves" zu sehen. Diese Spielstände können schnell angelegt werden, ohne dass Sie dafür extra ins Hauptmenü wechseln müssen. Beachten Sie aber, dass nur die beiden aktuellsten Quick-Saves dort erscheinen! Sie können im Spiel die Tastenkombination Strg + S drücken, um ohne Umwege zu speichern bzw. Strg + L, um das aktuellste Quick-Save zu laden.

C. Optionen

1. Video

Gamma

Je höher der Wert ist, desto heller wird das Bild.

Dunkelheit

Hier kann die Dunkelheit der unbeleuchteten Bereiche im Spiel eingestellt werden. Je höher dieser Wert, desto dunkler.

2. Sound

Hintergrundgeräusche

Hier können Sie die Lautstärke der Hintergrundgeräusche einstellen (Wetter- und Umweltsounds).

Soundeffekte

Hier können Sie die Lautstärke von Aktionen einstellen (d.h. bei Kämpfen, beim Manipulieren von Gegenständen oder beim Laufen)

Musik

Die Lautstärke der Hintergrundmusik.

Kommentare

Manchmal gibt Ihr Held Kommentare zu den Ereignissen im Spiel ab. Hier können Sie diese Kommentare an- oder ausschalten.



3. Spiel

Wortreichtum

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, sehen Sie zusätzliche Informationen über den Schaden, den Sie im Kampf anrichten.

Schwierigkeitsgrad

Hier können Sie die Schwierigkeit der Kämpfe im Spiel festlegen.

4. Tasten

Wenn Sie auf "Tasten" klicken, dann öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die Tasten im Spiel Ihren Vorlieben anpassen können. Hier finden Sie eine Auflistung der Funktionen, die Sie im Spiel mit einem Tastendruck auslösen können. Um eine Tastenbelegung zu ändern, klicken Sie auf den Knopf mit den drei Punkten darauf neben der entsprechenden Aktion. Drücken Sie dann die Taste, die Sie dieser Aktion zuweisen möchten. Sie können diese Zuweisung auch wieder aufheben, indem Sie die kleine Tonne neben der entsprechenden Aktion anklicken.

D. Credits

Wenn Sie diese Option anklicken, sehen Sie eine Liste der Personen, die an Beyond Divinity mitgearbeitet haben.

E. Beenden

Hier können Sie das Spiel beenden und zu Windows zurückkehren.

Kapitel IV - Bedienung

A. Interaktion mit der Welt

1. Die Heldengruppe bewegen

In Beyond Divinity können Sie Ihre Spielfiguren getrennt oder zusammen bewegen. Wählen Sie einen Charakter aus, indem Sie mit der linken Maustaste auf sein Portrait klicken. Nun können Sie ihn direkt steuern. Wenn Sie jedoch alle Charaktere zugleich bewegen möchten, dann müssen Sie zuerst einen Anführer auswählen, indem Sie mit der linken Maustaste auf eines der Portraits klicken, und dann den Knopf mit der Aufschrift "Alle auswählen" anklicken. Alle anderen Spielfiguren in Ihrer Gruppe werden dann automatisch dem Anführer folgen.

Sie können Ihren Charakter zu einer andere Stelle bewegen, indem Sie mit der Maus auf das Ziel klicken. Wenn Sie mehr Kontrolle auf den Weg ausüben möchten, den Ihre Spielfigur einschlägt, dann halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Ihr Held sich bewegt. Er wird nun immer auf den Mauszeiger zulaufen.

Sie können zwischen Laufen und Rennen umschalten, indem Sie die Taste "R" drücken.

Allerdings sinkt Ihre Ausdauer, während Sie rennen, und wenn sie komplett aufgebraucht ist, muss Ihr Held zuerst ein wenig verschnaufen und Ausdauer regenerieren, bevor er wieder rennen kann. Die Ausdauer steigt wieder an, wenn Sie still stehen. Wenn ihr Held überlastet ist, weil er zu viele Gegenstände mitschleppt, kann er auch nicht rennen.

2. Interaktion mit NPCs

a) Konversation

Einige Konversationen starten automatisch, andere wiederum müssen Sie selbst beginnen: Klicken Sie dafür mit der linken Maustaste auf einen freundlichen oder neutralen NPC. Nun öffnet sich ein Dialog-Fenster, in dem Sie mit dem NPC reden können. Im Textfenster findet das eigentliche Gespräch statt. Die Worte Ihres Helden sind gelb dargestellt. Darunter sehen Sie eine Anzahl an möglichen Fragen oder Antworten, aus denen Sie wählen können. Klicken Sie eine dieser Möglichkeiten an oder drücken Sie die entsprechende Nummern-Taste auf der Tastatur, um sie auszuwählen.



Links vom Textfeld befinden sich die Dialog-Symbole. Ganz oben sehen Sie ein Bild der Person, mit der Sie gerade sprechen. Darunter gibt es Knöpfe für "Handel", "Gesprächsverlauf" und "Schließen" (manchmal kann es sein, dass Ihnen nicht alle dieser Optionen zur Verfügung stehen). Klicken Sie auf "Gesprächsverlauf" um noch einmal einen Blick auf die bisherigen Gespräche mit dieser Person zu werfen. Wenn Sie das Gespräch sofort beenden wollen, klicken Sie auf "Schließen". Bedenken Sie aber, dass es als unhöflich aufgefasst werden könnte, Gespräche auf diese Art zu beenden. Mehr Informationen zum Handeln finden Sie im nächsten Abschnitt.

b) Handeln

Wenn Sie mit einem Charakter über einen Handel sprechen oder wenn Sie den Knopf "Handeln" im Gesprächsfenster anklicken, öffnet sich das Handelsfenster.

Hier können Sie zwischen drei Möglichkeiten wählen: Handeln, Identifizieren und Reparieren. Sie können eine dieser drei Möglichkeiten aktivieren, indem Sie auf das entsprechende Symbol unter dem Portrait Ihres Helden klicken.



- 1 : Spielerportrait
- 2 : Gesamtwert des Spielerinventars
- 3 : Umschalten in den Reparaturmodus
- 4 : Umschalten in den Identifiziermodus
- 5 : Gesamtwert der Gegenstände im Handelsfenster des Spielers
- 6 : Wertausgleich der Gegenstände im Handelsfenster des NPC's mit Gold
- 7 : Wertausgleich der Gegenstände im Handelsfenster des Spielers durch den NPC mit Gold
- 8 : Gesamtwert der Gegenstände im Handelsfenster des NPC's
- 9 : NPC-Portrait
- 10 : Gesamtwert des NPC-Inventars
- 11 : Transaktion durchführen
- 12 : Transaktion abbrechen
- 13 : Spielerinventar handelbarer Gegenstände
- 14 : Handelsfenster des Spielers
- 15 : Handelsfenster des NPC's
- 16 : NPC-Inventar handelbarer Gegenstände

Oben sehen Sie das Inventar-Fenster mit allen Gegenständen, die Sie besitzen. Unter jedem Gegenstand sehen Sie dessen Preis und - wenn dies zutrifft - wie viele Exemplare Sie davon besitzen. Wenn der Preis eines Gegenstands gelb gefärbt ist, dann bedeutet dies, dass Sie den

Gegenstand gerade angelegt haben. Wenn Sie Gegenstände identifizieren möchten, sind alle bisher noch nicht identifizierten Gegenstände blau. Genauso sind alle kaputten Gegenstände rot markiert, wenn Sie Gegenstände reparieren wollen.

Wenn Sie einen Gegenstand reparieren oder identifizieren möchten, müssen Sie das entsprechende Symbol auswählen und dann im Inventar-Fenster auf den gewünschten Gegenstand klicken. Da nichts im Leben kostenlos ist, wird Ihr Gesprächspartner wahrscheinlich Geld dafür verlangen.

Der Handel ist schon ein weniger aufwändiger. Unten im Handelsfenster sehen Sie die Gegenstände, die Ihr Gegenüber anbietet. Zwischen Ihrem und seinem Inventar sehen Sie noch zwei weitere Fenster: Im linken legen Sie die Gegenstände ab, die Sie zu geben bereit sind, und im rechten platzieren Sie die Gegenstände, die Sie von Ihrem Handelspartner haben möchten. Um Gegenstände anzubieten bzw. zu fordern, müssen Sie sie nur anklicken.

Wenn Sie auf den oberen Balance-Knopf drücken, wird mit Gold versucht, möglichst genauso viel zu bieten wie die Waren Ihren Gegenübers wert sind. Der untere Balance-Knopf funktioniert ähnlich, nur wird hier der Händler versuchen, möglichst auf den passenden Preis für Ihre Waren kommen.

Wenn Sie mit dem Handel einverstanden sind, klicken Sie auf "Akzeptieren". Stimmt auch Ihr Handelspartner zu, so wird der Handel nun vollzogen. Haben Sie sich jedoch anders entschlossen und möchten nicht mehr handeln, dann klicken Sie auf den Knopf mit dem X darauf.

c) Kampf

Angriff

Scharmützel werden in Beyond Divinity unausweichlich sein. Auf Ihrer Reise werden Ihnen viele feindlich gesinnte Kreaturen begegnen, die Sie besiegen müssen. Um zu Kämpfen müssen Sie das

Kampf-Symbol anklicken oder die Taste "C" drücken. Wenn Sie zuvor eine Waffe angelegt haben, wird diese nun gezogen und Sie sind bereit zum Kampf. Sollte Ihre Waffe jedoch kaputt sein oder wenn Sie gar keine Waffe angelegt haben, so wird Ihr Held seine Hände in eine Verteidigungshaltung heben.

Bevor Sie mit anderen Charakteren sprechen, sollten Sie den Kampfmodus ausschalten, um niemanden zu erschrecken oder zu bedrohen.

Um einen Gegner anzugreifen müssen Sie ihn mit der linken oder mit der rechten Maustaste anklicken. (Sie können mit jeder Taste eine bestimmte Fähigkeit, einen Zauberspruch oder eine Waffe verknüpfen. Mehr darüber, wie man Fähigkeiten anwendet, finden Sie unter "Spielmenüs". Mehr Informationen über Kampfzauber und Fähigkeiten erhalten Sie im Kapitel V). Ihre Spielfiguren werden nun den Gegner automatisch so lange angreifen, bis der Sieger der Auseinandersetzung feststeht.

Einen Kampf vermeiden: Schleichen

Sie können allerdings auch probieren einen Kampf zu vermeiden, indem Sie versuchen, die feindlichen Kreaturen mit der Fähigkeit "Schleichen" zu umgehen. Diese Fähigkeit besitzen zwar alle Helden von Anfang an, doch sind sie darin noch ziemlich ungeübt. (Sie können diese Fähigkeit jedoch weiter entwickeln, wenn Sie Fähigkeitspunkte bekommen - mehr dazu in Kapitel V).

Wenn Sie diese Fähigkeit mit einer der Maustasten verknüpfen und diese dann drücken, wird Ihr Held anfangen zu schleichen. Ein weiterer Klick auf diese Maustaste und Ihr Held bewegt sich wieder normal. Während Sie schleichen wird sich Ihre Umgebung verdunkeln und Feinde werden von einem roten Schein ummantelt. Wenn Sie diesen Schein betreten, wird der Feind Sie entdecken und angreifen. Beachten Sie, dass diese Fähigkeit Ausdauer benötigt. Geht Ihnen beim Umherschleichen die Puste aus, werden Ihre Feinde Sie wohl oder übel entdecken und angreifen.

Wie man mehrere Feind gleichzeitig umhaut: Die Wirbel-Attacke

Eine andere Fähigkeit, über die Ihre Spielfiguren gleich zu Beginn des Spiels verfügen, ist die Wirbel-Attacke. Wenn Ihr Euch umringt von Feinden wiederfindet, dann wendet diese flinke 360°-Drehung an, bei der Ihr Held allen Feinden um ihn herum mit seiner Waffe Schaden zufügt.

Verknüpfen Sie diese Fähigkeit mit einer Maustaste und drücken Sie diese, um die Wirbel-Attacke auszuführen (Sie können diese Fähigkeit jedoch weiter entwickeln, wenn Sie Fähigkeitspunkte bekommen - mehr dazu in Kapitel V).

Die Wirbel-Attacke ist allerdings auch sehr anstrengend für Ihren Helden, so dass er schnell außer Atem geraten wird, wenn Sie diese Fähigkeit immer wieder in schneller Abfolge anwenden. Die Wirbel-Attacke kann nicht mit Speeren, Bögen oder mit bloßen Händen ausgeführt werden.

Angriff mit Köpfchen

Da Sie mehr als eine Spielfigur steuern können, lohnt es sich häufig, ein wenig List und Taktik ins Kampfgeschehen zu bringen. Soll heißen: Bedenken Sie die Auswirkungen Ihrer Aktionen und pausieren Sie das Spielgeschehen regelmäßig, um Ihre nächsten Aktionen zu planen und Ihren Spielfiguren Anweisungen zu geben.

Sie können das Spiel mit der Leertaste pausieren. Klicken Sie dann auf das Portrait einer Spielfigur, um diese auszuwählen und ihr neue Anweisungen zu geben. So ist es Ihnen möglich, der Reihe nach neue Befehle an Ihre Helden zu geben. Wenn Sie alle Befehle gegeben haben, drücken Sie erneut die Leertaste um das Spielgeschehen fortzusetzen und die Auswirkungen Ihrer Befehle zu sehen.

Während das Spiel pausiert ist, können Sie auch Tränke zu sich nehmen, Verknüpfungen mit Fähigkeiten verändern oder Gegenstände austauschen. Es ist allerdings nicht immer möglich die Waffe eines Helden zu wechseln, denn er führt eventuell gerade eine Aktion damit aus, wenn Sie gerade kämpfen. Beenden Sie in diesem

Fall kurz die Pause und pausieren Sie sofort wieder, wenn der Held seinen Angriff durchgeführt hat. Dann können Sie die Waffe wechseln.

Bleibt am Leben, sonst wird nie jemand von Euren Heldentaten erfahren!

Behalten Sie im Kampf stets die Gesundheits- und Magiebalken Ihrer Helden im Auge! Wenn einer dieser Werte im Kampf gefährlich niedrig wird, sollten Sie am Besten einen Trank einnehmen oder einen Heilzauber auf sich selbst sprechen. (Mehr über Tränke erfahren Sie unter "Spielmenüs". Kampffähigkeiten und Zaubersprüche werden in Kapitel V genauer beschrieben).

Beute

Nach dem Kampf sollten Sie Ihre toten Widersacher durchsuchen. Vielleicht tragen sie Gegenstände mit sich herum, die für Sie nützlich sein könnten. Alle Gegenstände, die ein Feind bei sich hatte, liegen in der Nähe seines Körpers. Bedienen Sie sich, er wird sie nicht vermissen. (Mehr über Gegenstände erfahren Sie im nächsten Abschnitt).

3. Interaktion mit Objekten

Auf Ihren Reisen werden Sie zahllose Gegenstände finden, mit denen Sie allerlei Dinge tun können. Sie können Sie aufheben, herumtragen, werfen, benutzen oder sogar mit anderen Gegenständen kombinieren. Wenn ein Gegenstand Ihre Aufmerksamkeit erregt, zeigen Sie mit dem Mauszeiger darauf. Der Gegenstand wird nun aufleuchten und Sie werden eine Beschreibung des Objekts sehen. Wenn der Gegenstand rot aufleuchtet, sind Sie zu weit entfernt, um ihn zu benutzen, aber wenn er weiß leuchtet, befindet er sich in Ihrer Reichweite.

a) Die Standard-Aktion bei Objekten

Bei einigen Gegenständen wird eine Standard-Aktion ausgeführt, wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Eine Lampe z.B. können Sie mit einem Klick auf die linke Maustaste an- bzw. ausschalten.

halten. Bei einem Buch beginnt Ihr Held es zu lesen. Wenn nichts passiert, dann bedeutet das lediglich, dass es keine Standard-Aktion für diesen Gegenstand gibt. Handelt es sich bei dem Gegenstand um eine Waffe, einen Trank oder eine Rüstung, dann bewirkt ein Klick auf die linke Maustaste, dass dieser Gegenstand ins Inventar des Helden abgelegt wird. Waffen und Rüstungen werden zusätzlich noch direkt angelegt, wenn Sie vorher noch keine Waffe bzw. Rüstung angelegt haben.

b) Objekte aufnehmen

Um ein Objekt aufzunehmen müssen Sie darauf zeigen, die linke Maustaste gedrückt halten und ihn dann auf das Portrait des Helden ziehen, der den Gegenstand aufnehmen soll. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird der Held den Gegenstand aufnehmen.

c) Objekte miteinander kombinieren

Sie können Objekte auch miteinander kombinieren. Wenn Sie beispielsweise einen leeren Krug mit einem Fass Bier benutzen, wird der Krug gefüllt. Heben Sie den Krug auf und ziehen Sie ihn auf das Fass. Der Krug wird dann mit Bier gefüllt auf dem Boden abgestellt. Beachten Sie dabei, dass das Fass weiß aufleuchtet, wenn Sie den Krug über das Fass ziehen. Damit wird angezeigt, dass die beiden Objekte miteinander verwendet werden können. Sollte jedoch ein rotes X erscheinen, so lassen sich die beiden Gegenstände nicht miteinander kombinieren.

d) Objekte bewegen

Sie können Gegenstände bewegen, indem Sie sie aufnehmen und zu dem Ort ziehen, an dem Sie sie ablegen möchten. Wenn ein Objekt an einem bestimmten Ort nicht abgelegt werden kann, dann erscheint ein rotes X an der dieser Stelle, wenn Sie mit dem Gegenstand darüber fahren. Doch lassen Sie Vorsicht walten: Manche Objekte können zu Bruch gehen, wenn Sie sie bewegen oder werfen.

e) Haltbarkeit von Objekten

Viele Objekte werden beschädigt oder sogar unbrauchbar, wenn sie benutzt wurden. Wenn die Haltbarkeitsanzeige eines Gegenstandes

zu 0 wird, muss er repariert werden, bevor er wieder benutzt werden kann. Wenn Sie geschickt genug sind, können Sie versuchen den Gegenstand selbst zu reparieren, oder Sie nehmen die Dienste eines NPCs in Anspruch (mehr dazu unter "Handel").

f) Gegenstände identifizieren

Wenn Sie einen Gegenstand gefunden haben, der noch nicht identifiziert ist, können Sie - entsprechendes Wissen vorausgesetzt - selbst seine Geheimnisse ergründen, oder Sie holen sich den käuflichen Rat eines NPCs. Um einen Gegenstand zu identifizieren, müssen Sie mit dem Mauszeiger auf den Gegenstand zeigen. Wird er dann noch nicht erkannt, so reicht Ihr Wissen noch nicht aus um diesen Gegenstand zu identifizieren.

g) Ein paar Beispiele für brauchbare und verbreitete Gegenstände

Auf Ihren Reisen werden Sie mit so vielen Gegenständen zu tun haben, dass es nahezu unmöglich ist, sie alle hier aufzuführen. Außerdem besteht der Reiz bei vielen Gegenständen gerade darin herauszufinden, wie sie funktionieren. Scheuen Sie also nicht davor zurück, einfach mal etwas auszuprobieren, auch wenn es nicht in der folgenden Liste steht:

Behälter

Behälter sind z.B. Truhen, Schränke, Bücherregale oder Fässer. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über diese Gegenstände fahren, können Sie sehen ob der Behälter Gegenstände enthält. Klicken Sie auf den Behälter und ein Fenster mit dem dessen Inhalt wird erscheinen. Hier können Sie Gegenstände in den Behälter legen oder aus ihm entnehmen. Wenn der Behälter verschlossen ist, müssen Sie zuerst den richtigen Schlüssel finden oder das Schloss knacken, bevor Sie einen Blick auf sein Inneres werfen können.

Plätze zum Übernachten

Um Ihre Gesundheit, Magie und Ausdauer wiederherzustellen, sollten Sie sich einen Ort zum Ausruhen suchen, z.B. einen Strohhafen oder ein richtiges Bett. Wenn Sie auf diese Gegenstände klicken, wird

sich Ihr Held automatisch ausruhen. Bevor Sie Ihre Helden zu Bett schicken, sollten Sie ihnen allerdings etwas zu Essen gönnen. Einmal ausgeruht sind Ihre Helden wieder tatenlustig und können nicht gleich wieder rasten. Unternehmen Sie etwas, bevor Sie Ihre Spielfiguren wieder schlafen lassen!

Gold

Gold brauchen Sie z.B., um Wissen von NPCs zu kaufen (d.h. Fähigkeiten-Pfade freizuschalten). Sie werden ab und zu Geld finden oder es besiegten Gegner abnehmen. Das Lösen von Aufgaben kann auch recht einträglich sein, genauso wie der Handel mit Gegenständen.

Tränke

Ein Trank ist ein magisches Gebräu, das die Regeneration des Helden unterstützt. Einige von ihnen erhöhen entweder die Gesundheit, die Magie oder die Ausdauer, andere regenerieren alle drei Eigenschaften zugleich. Es gibt auch Tränke, die die Attribute Ihres Helden kurzzeitig oder sogar dauerhaft erhöhen. Wenn Sie daran interessiert sind Ihre Tränke selbst zu brauen, dann sollten Sie sich den Fähigkeitenpfad "Alchemie" in Kapitel V genauer anschauen.

Waffen und Rüstungen

In einer neuen und unbekannten Umgebung sollten Sie stets mit Gefahren rechnen. Deswegen ist es sehr wichtig, dass Ihr Held den möglichen Bedrohungen bestmöglich gerüstet gegenübertritt. Mit einer Rüstung ist Ihre Spielfigur schwieriger zu verletzen und die Vorteile einer Waffe müssen wohl nicht eigens erläutert werden. Wenn Sie Details zu einer Waffe oder zu einer Rüstung sehen möchten, dann fahren Sie mit dem Mauszeiger darüber. Sie erfahren dann mehr über die Voraussetzungen zum Tragen dieses Gegenstands, seine Offensiv- bzw. Defensivwerte und spezielle Eigenschaften. Manche Gegenstände haben besondere Eigenschaften, die ein oder mehrere Attribute Ihres Trägers magisch steigern können.

Es ist ratsam, stets die beste verfügbare Rüstung zu tragen. Manchmal kann es allerdings auch klüger sein, eine andere Rüstung zu tragen, die einen speziellen Schutz vor dem Schaden bietet, den ein

bestimmter Angreifer hauptsächlich verursacht... Der Todesritter hingegen besteht darauf, seine eigene Rüstung zu tragen. Nur bei einem Schild, zwei Ringen, einem Gürtel und einer Kette lässt er mit sich reden.

Beachten Sie, dass manche Waffen (z.B. Bögen oder Stäbe) zwei- händig geführt werden müssen. In diesem Fall können Sie keinen Schild mehr anlegen, wie dies bei einhändigen Waffen möglich wäre.

Talismane

Talismane sind kleine, runde Steine, die Sie im Verlauf Ihres Abenteuers finden oder kaufen können. Es gibt viele verschiedene Talismane, die bestimmte Attribute Ihres Helden steigern können. Diese Talismane haben Einfluss auf Ihren Helden, aber auch Waffen können damit verzaubert werden: Ob das für eine bestimmte Waffe möglich ist, lassen deren Eigenschaften erkennen. Dort ist zu sehen, wie viele Verzauberungen auf eine Waffe angewendet werden können. Um eine Waffe zu verzaubern müssen Sie ihr Inventar öffnen und mit der linken Maustaste auf die angelegte Waffe klicken. Nun erscheint eine Anzahl an Fassungen für diese Waffe, in die Sie die Talismane dauerhaft einsetzen können.

Kristalle und Kristallbeutel

Kristalle funktionieren ähnlich wie Talismane, mit dem Unterschied, dass man damit keine Waffen verzaubern kann. Sie können Ihre Kristalle in einem Kristallbeutel aufbewahren. Der Held, der diesen Beutel bei sich trägt, profitiert dann von den Kräften der Kristalle.

Teleportersteine

Im Laufe Ihrer Reisen werden Sie zwei pyramidenförmige Teleportersteine finden. Diese beiden Steine bilden ein Paar. Wenn Sie einen dieser Steine an einer Stelle ablegen, können Sie mit Hilfe des anderen jederzeit zu dieser Position zurückkehren. So können Sie z.B. einen Stein bei einem Händler Ihres Vertrauens oder vor einem ruhigen Plätzchen zum Ausruhen ablegen, während Sie den anderen Stein mit in Ihre Abenteuer nehmen.

Beachten Sie aber, dass sie sich nur zu einem Stein teleportieren können, der auf dem Boden liegt. Dies funktioniert nicht, wenn der andere Stein in einem Behälter liegt und natürlich auch nicht, wenn sich beide Steine in Ihrem Rucksack befinden.

Wenn einer oder beide Steine in Ihrem Gepäck sind, erleichtern Ihnen drei Symbole den Umgang mit den Steinen in schwierigen Situationen, wie z.B. im Kampf. Sie können diese Symbole auch mit einer Maustaste verknüpfen (mehr dazu unter "Spielmenüs"). Die Symbole bewirken folgendes:

Pyramide ablegen: Legt einen Teleporterstein auf den Boden

Pyramide benutzen: Benutzt den Teleporterstein in Ihrem Rucksack und teleportiert Sie zum anderen Stein. Verwenden Sie diese Option mit Bedacht, denn Sie müssen dann zu Fuß zu dem Ort zurückkehren, an dem Sie sich befanden, bevor Sie den Stein benutzen.

Pyramide ablegen und benutzen: Legt eine Pyramide aus Ihrem Inventar auf den Boden und benutzt diese anschließend. So können Sie sich zwischen zwei Orten hin und her teleportieren.

Nehmen Sie sich am besten ein wenig Zeit um mit den Teleportersteinen zu experimentieren, sobald Sie sie gefunden haben. Sie werden schnell merken, dass diese Steine Ihnen das Leben oft viel einfacher machen können. Vor allem im Kampf kann es überlebenswichtig sein sich schnell aus der Gefahrenzone teleportieren zu können, um sich dann in Ruhe zu erholen und gestärkt ins Getümmel zurückzukehren.

Beschwörungspuppen

Während Ihrer Abenteuer werden Sie vielleicht auf seltsame, magische Puppen stoßen. Dabei handelt es sich um Beschwörungspuppen. Wenn Sie diese Puppen anklicken, beschwören Sie ein zusätzliches Gruppenmitglied, das Sie bei Ihren Aufgaben unterstützt.

Doch bedenken Sie: Die Existenz der Puppe ist auf das Gebiet beschränkt, in dem sie beschworen wurde. Wenn Sie die Grenzen dieses Gebietes überschreiten, wird die Puppe verschwinden. Wenn

dies passiert, oder wenn die Puppe getötet wurde, können Sie sie erneut beschwören indem Sie wieder auf die Puppe klicken.

Sie können die Fähigkeiten der Beschwörungspuppen durch bestimmte Fähigkeiten verbessern. Mehr dazu erfahren Sie in Kapitel V.

B. Spielmenüs

Das In-Game Menü besteht aus den Portraits, Leisten und Knöpfen am oberen rechten Bildschirmrand.

1. Portraits der Helden

Die Portraits Ihrer Spielfiguren dienen dazu, zwischen den einzelnen Charakteren zu wechseln. Mit einem Klick auf die linke Maustaste "aktivieren" Sie eine bestimmte Spielfigur. Mit einem Doppelklick aktivieren Sie die Figur und zentrieren Sie gleichzeitig auf dem Bildschirm.

Ein Klick auf die rechte Maustaste öffnet ein Menü, in dem Sie das Inventar und die Fähigkeiten Ihres Charakters einsehen können. Dort lässt sich auch der gegenwärtige Zustand (friedlich oder Kampfmodus) Ihrer Spielfigur umstellen und Sie können ihr ein KI-Skript zuweisen. KI steht für "Künstliche Intelligenz". Das bedeutet, dass der Computer Ihre Spielfigur im Kampf für Sie steuert. Wenn Sie die KI auf "normal" setzen, haben Sie im Kampf die volle Kontrolle über die Spielfigur. Setzen Sie hingegen die KI auf "aggressiv", so greift die Spielfigur im Kampf automatisch jedes feindliche Wesen an, das sich ihr nähert.

2. Statusbalken

Unter jedem Portrait befinden sich drei Statusbalken. Hier erhalten Sie einen kurzen Überblick über den Zustand Ihrer Gruppenmitglieder: Der rote Balken stellt die Gesundheit der Spielfigur dar, der blaue ihr Mana und der gelbe ihre Ausdauer. Mehr zu diesen Werten finden Sie in Kapitel V.

3. Knöpfe

a) Die Aktionsknöpfe und Tränke

Neben jedem Portrait befinden sich auch drei Knöpfe: Primäraktion, Sekundäraktion und Tränke.







Wenn Sie den Knopf für die Primäraktion anklicken, weisen Sie der linken Maustaste eine bestimmte Fähigkeit zu. Der Knopf für die Sekundäraktion funktioniert im Prinzip gleich, hier wird jedoch die rechte Maustaste mit einer Fähigkeit belegt. Um die Maustasten zu belegen, müssen Sie einfach eine Fähigkeit rechts auf dem Bildschirm auswählen. Diese Zuweisungen können sich natürlich von Spielfigur zu Spielfigur unterscheiden. So könnte der linken Maustaste bei Ihrem Helden "Angriff" zugeordnet sein, während die gleiche Taste beim Todesritter einen Feuerball auslöst.

Einige Fähigkeiten sind passiv (z.B. "Fallen finden") und müssen nicht extra angewendet werden um in Kraft zu treten. Daher können sie auch nicht auf Maustasten gelegt werden. Wenn Sie eine Fähigkeit benutzen, kann es nötig sein diese auf einen bestimmten Ort, einen Feind oder eine Richtung anzuwenden. Mehr darüber erfahren Sie in Kapitel V.



b) Die wichtigen Sechs

Die sechs Knöpfe unter dem Portrait Ihrer Helden bedeuten folgendes:

-  **Inventar** Zeigt das Inventarfenster
-  **Landkarte** Zeigt die Übersichtskarte
-  **Tagebuch** Zeigt das Tagebuch
-  **Fähigkeiten** Zeigt das Fähigkeitenfenster
-  **Pause** Pausiert das Spiel
-  **Alle auswählen** Alle Gruppenmitglieder werden ausgewählt. Das Gruppenmitglied, das zuvor ausgewählt war, wird nun der Anführer der Gruppe. Das heißt die Gruppe wird ihm von nun an folgen und er wird es sein, der mit den anderen Personen handelt und spricht

C. Das Inventarfenster

Wenn Sie das Inventarfenster öffnen, werden Sie eine Vielzahl an Informationen über eine Spielfigur angezeigt bekommen. Diese Anzeigen sind das ganze Spiel hindurch sehr wichtig für Ihre Entscheidungen.

Dieses Fenster zeigt allerdings nur die Gegenstände und Details eines einzigen Gruppenmitglieds. Wenn Sie die Pfeile (4) links und rechts neben dem Charakterportrait anklicken, können Sie zu einer anderen Spielfigur wechseln.

Unten (7) sehen Sie das gegenwärtige Inventar Ihres Charakters: Hier können Sie einen genaueren Blick auf die Gegenstände werfen, die Sie auf Ihren Reisen gefunden haben. Ein Klick mit der linken Maustaste löst die Standardaktion für den gewählten Gegenstand aus. So wird eine Waffe z.B. angelegt, ein Ring getragen und eine Mahlzeit gegessen. Des weiteren können Sie eine bestimmte Fähigkeit (z.B. einen Pfeil aufwerten oder etwas reparieren) auf die

Gegenstände in Ihrem Inventar anwenden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand klicken. Daraufhin wird sich ein Menü öffnen, in dem Sie nun eine Fähigkeit auswählen können, die auf den Gegenstand angewendet werden soll - vorausgesetzt natürlich Sie beherrschen diese Fähigkeit auch. (Mehr über Fähigkeiten erfahren Sie in Kapitel V).



Wenn Sie sehr viele Gegenstände in Ihrem Inventar haben, können Sie diese auch filtern, um nur Gegenstände eines bestimmten Typs angezeigt zu bekommen. Benutzen Sie dafür die kleinen Knöpfe auf der linken Seite (6). So können Sie sich nur Gegenstände der folgenden Typen anzeigen lassen: Waffen, Rüstungen, Tränke, magische Gegenstände und alles was nicht unter die eben genannten Kategorien fällt.

Sie können Gegenstände an andere Gruppenmitglieder übergeben,

indem Sie den entsprechenden Gegenstand mit der Maus auf das Bild des Gruppenmitglieds ziehen, an das Sie den Gegenstand übergeben möchten. Wenn Sie einen Gegenstand wegwerfen möchten, dann ziehen Sie ihn einfach auf den Boden. Halten Sie gleichzeitig die Taste "Strg" gedrückt während Sie einen Gegenstand übergeben oder wegwerfen, um auswählen zu können, wie viele Gegenstände von diesem Typ übergeben bzw. weggeworfen werden sollen.

Links oben (1 & 2) sehen Sie, welche Gegenstände die aktuelle Spielfigur angelegt hat. Wenn Sie andere Gegenstände anlegen möchten, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste darauf oder ziehen Sie den gewünschten Gegenstand auf die entsprechende Stelle. Um genauere Informationen zu einem Gegenstand zu erhalten, fahren Sie einfach mit dem Mauszeiger darüber. Es sei noch mal erwähnt, dass der Todesritter darauf besteht, seine eigene Rüstung zu tragen.

In der rechten oberen Ecke (3 & 5) des Bildschirms finden Sie Informationen über Ihre Spielfiguren: ihren Namen, Reichtum, Stufe, Widerstandswerte, Attribute, Rüstungsklasse und wie diese Werte gegenwärtig beeinflusst werden. Mehr Informationen zu diesen Werten finden Sie in Kapitel V.

D. Das Tagebuch

Im Tagebuch werden alle Informationen, die Sie während Ihrer Reise erfahren, niedergeschrieben: Aufgaben, Gespräche, die Gebiete, die Ihre Heldengruppe schon besucht hat und vieles mehr. Wenn Sie sich einmal nicht mehr ganz sicher sind, was Sie als nächstes zu tun haben oder wo Sie hingehen sollten, kann Ihnen ein Blick in Ihr Tagebuch weiterhelfen.

1. Landkarte

Hier finden Sie eine größere und detailliertere Version der Weltkarte, auf der Sie die Gegenden sehen können, die Sie schon bereist haben. Die dunklen Gebiete auf der Karte warten hingegen noch auf einen Besuch von Ihnen. Sie können sich frei auf der Karte



bewegen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und dann die Maus in eine Richtung bewegen. Der Kartenausschnitt wird sich dann auch in diese Richtung bewegen. Um die Karte aus näherer oder weiterer Entfernung zu betrachten, klicken Sie auf

die Lupe mit dem Plus- bzw. Minuszeichen darin. Des weiteren können Sie auch kleine Fähnchen mit Notizen auf der Karte platzieren um den Ort zu markieren, die Ihnen interessant scheinen. Klicken Sie dafür auf das "Notiz setzen"-Flaggensymbol und setzen Sie es an den Ort auf der Karte, den Sie markieren möchten. Nun haben Sie die Möglichkeit, eine Beschreibung für diesen Ort einzugeben. Diese Beschreibung erscheint nun immer, wenn Sie auf der Karte mit dem Mauszeiger über dieses Fähnchen fahren. Um die Fähnchen wieder zu entfernen, klicken Sie auf den Knopf "Notiz entfernen" und wählen Sie daraufhin das Fähnchen aus, das Sie entfernen möchten.

2. Aufgaben

Wenn Sie mit den Leuten sprechen, werden Sie häufig Aufgaben von ihnen gestellt bekommen. In Ihrem Tagebuch werden alle diese Aufgaben aufgeführt. Jede Aufgabe hat einen Titel und eine Beschreibung. Beim Betrachten der Aufgaben stehen Ihnen zwei Knöpfe zur Verfügung: Zum einen "Filtern", mit dem Sie alle bereits abgeschlossenen Aufträge ausblenden können, und zum anderen ein Knopf, mit dem Sie die aktuellste Aufgabe angezeigt bekommen. Das ist vor allem praktisch, wenn Sie im Spiel darauf hingewiesen werden, dass sich ein Eintrag in Ihrem Tagebuch geändert hat. Der betreffende Eintrag erscheint dann in rot.

3. Trophäen

Hier wird Buch geführt über die zahlreichen Widersacher, die Sie auf

Ihren Reisen besiegt haben. Unterschätzen Sie diese Liste nicht: Hier können Sie wichtige Informationen über Ihre Stärken und Schwächen im Kampf erfahren und daraus lehrreiche Schlüsse für den nächsten Kampf ziehen!

4. Konversationen

Jedes Gespräch, das Sie bisher geführt haben, können Sie hier noch einmal nachlesen. Die Liste zeigt den Namen Ihres Gesprächspartners und die Zeit, zu der Sie das Gespräch geführt haben, an. Um das Gespräch noch einmal einzusehen, müssen Sie auf den gewünschten Eintrag in der Liste klicken. Dieser Eintrag wird dann ausgeklappt und zeigt das komplette Gespräch mit dieser Person an.

E. Fähigkeiten

1. Grundsätzliches über Fähigkeiten

Es gibt vier Hauptgruppen von Fähigkeiten: "Magier", "Krieger", "Überlebenskünstler" und "Beschwörungspuppen". Jede dieser Gruppen ist wiederum in charakteristische Untergruppen unterteilt.

Je nachdem welchen Fähigkeitenpfad Sie bei der Erschaffung Ihres Helden gewählt haben, stehen Ihnen zu Beginn nur ein paar Untergruppen zur Verfügung. Um Fähigkeiten aus anderen Haupt- oder Untergruppen zu erlernen, müssen Sie Lehrer aufsuchen oder Bücher lesen. Sie können trotzdem alle Fähigkeitspfade mit Ihren Untergruppen anzeigen lassen, indem Sie links unten auf den Knopf mit der Aufschrift "Alle Pfade anzeigen" klicken. Diejenigen Pfade, die Ihnen noch nicht zur Verfügung stehen, sind grau unterlegt.

Das Fähigkeiten-System ist vergleichbar mit einem Baum, bei dem alle Äste wieder in neue Äste verzweigen. Wenn Sie sich von Ast zu Ast bewegen, werden Sie früher oder später auf die sog. Modifikatoren stoßen. Wenn Sie Punkte in die Modifikatoren investieren, können Sie neue Fähigkeiten erschaffen. Sie können sogar Modifikatoren verschiedener Arten als neue Fähigkeit zusammenfassen.

2. Eine neue Fähigkeit erschaffen

Wenn dies alles für Sie wie überflüssiges Geschwätz klingt, sollten Sie einen Blick auf diese beiden Beispiele werfen, um sich über Sinn und Zweck der Sache klar zu werden.

a) Was ein Krieger mit einem Fähigkeitspunkt anstellen kann

Angenommen Ihr Krieger hat seinen ersten Stufenaufstieg erreicht. Dafür erhält er einen Fähigkeitspunkt. Weil er es liebt, stachelbewehrte Keulen zu schwingen, würde er sich gerne auf diese Waffengattung spezialisieren.

Öffnen Sie dazu das Fähigkeitenfenster und markieren Sie ein leeres Feld im oberen Fenster. Wählen Sie dann im unteren Fenster



"Krieger" aus. Da es sich bei Keulen um einhändige Waffen handelt, wählen Sie "Nahkampf" und dann "Einhändige Waffen". (Sie können auch "Mit Schild" auswählen, wenn Sie einen Schild mit dieser Waffe zusammen verwenden und damit leben können, dass ein Schild zwar zusätzlichen Schutz bietet, aber Ihre Geschwindigkeit einschränkt...)

Hier können Sie nun die Art des Schadens auswählen, die Ihre Waffe anrichtet. Eine Keule richtet bekanntermaßen Schaden durch Zerschmettern an. Wählen Sie also "Zerschmettern". Nun sind Sie am

Ende des Pfades angekommen und können Fähigkeitspunkte in diese sog. Modifikatoren investieren. Wenn Sie wissen wollen, welche Auswirkungen die Modifikatoren genau haben, können Sie dies auf der Fähigkeitsenseite nachschauen (obwohl die Namen meistens für sich selbst sprechen: Wenn Sie den Schadens-Modifikator erhöhen, wird der Schaden mit einer einhändigen Waffen, die Schmetter-schaden anrichtet, erhöht).

Beim nächsten Aufstieg Ihres Helden können Sie sich noch weiter in diese Richtung spezialisieren, wenn Sie noch einen Fähigkeitspunkt dafür investieren. Öffnen Sie dazu das Fähigkeitenfenster und klicken Sie auf das Feld, in dem Ihre neu erstellte Fähigkeit liegt. Dort können Sie dann den Modifikator erhöhen.

b) Der Magier und die drei Fähigkeitspunkte

Ein anderes Beispiel ist ein Zauberer, der drei Fähigkeitspunkte aufgespart hat. Nun kann er diese drei Punkte zu einem vernichtenden Zauberspruch kombinieren: Klicken Sie auf ein leeres Feld im Fähigkeitenfenster und wählen Sie "Magier > Elementarer Angriff > Zielgerichtet > Geschoss" aus und vergeben Sie einen Punkt für Feuer, einen für Luft und einen für Wasser.

Dieser Zauberspruch benötigt zwar viel Mana, aber er verursacht auch drei verschiedene Typen von Schaden (und sieht noch dazu ziemlich cool aus!)



Wenn Sie weitere Fähigkeitspunkte bekommen, können Sie diese auch nachträglich noch in einen Zauberspruch investieren. Klicken Sie dazu einfach auf das Feld mit dem Zauberspruch, den Sie verbessern möchten, und investieren Sie Ihre Punkte dort.

Wenn Sie allerdings auf ein anderes, leeres Feld klicken, erschaffen Sie damit einen komplett neuen Zauberspruch, anstatt den bereits bestehenden Spruch zu verbessern!

Möchte der Zauberer nun seinen neuen Zauberspruch verwenden, so muss er ihn einer Maustaste zuweisen. Wie das geht, erfahren Sie unter "Spielmenüs".

3. Eine Fähigkeit verwerfen

Wenn Sie eine Fähigkeit verwerfen möchten, weil Sie keine Verwendung mehr für sie haben, können Sie dies auch im Fähigkeitenfenster tun. Wählen Sie hier ein Feld mit einer Fähigkeit aus und klicken Sie dann auf das kleine Symbol mit der Tonne. Dies wird Sie eine Kleinigkeit kosten, aber Sie erhalten dafür auch einen Fähigkeitspunkt zurück.

Kapitel V - Charakterentwicklung

A. Erfahrung und Stufenaufstieg

Eines der wichtigsten Dinge, die man in Beyond Divinity tun kann, ist das Entwickeln Ihrer Charaktere, denn bei steigender Erfahrung werden Sie stärker und mächtiger. Sie bekommen Erfahrung durch das Lösen von Aufgaben und Rätseln, wenn Sie NPCs helfen und durch das Bezwingen von Feinden.

Wenn Sie eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten gesammelt haben, steigt Ihr Charakter eine Stufe auf. Er wird mit fünf Punkten belohnt, die Sie anschließend, im Inventarfenster, auf ein oder

mehrere Attribute verteilen können. (Mehr über Attribute erfahren Sie im nächsten Abschnitt).

Zusätzlich bekommen Sie auch einen Fähigkeitspunkt, den Sie verwenden können, um eine Fähigkeit zu lernen. Alle fünf Stufen gibt es zwei Fähigkeitspunkte. (Mehr dazu erfahren Sie im Abschnitt Fähigkeiten).

B. Charakterwerte

1. Persönliche Charakterwerte

a) Gesundheit

Die Gesundheit repräsentiert den Schaden, den Sie einstecken können bevor Sie den Löffel abgeben. Mit anderen Worten: Sollte Ihre Gesundheit auf Null fallen, sterben Sie. Gesundheit regeneriert sich langsam beim Herumlaufen. Sie kann aber auch schneller aufgeladen werden, indem Sie rasten, Zauber sprechen oder Tränke einnehmen.

b) Mana

Mana ist die natürliche Energie, die Magie antreibt, und sie erlaubt das Zaubern von Sprüchen. Viele Zauber und einige Fähigkeiten sind mit einem Manapreis verbunden, und jedes Mal, wenn Sie diese benutzen, verringert sich Ihre Manareserve ein wenig. Sobald sie Null erreicht, werden Sie keinen Zauber mehr sprechen können. Wie die Lebenskraft, so regeneriert sich auch das Mana beständig und kann durch Rast oder Tränke schneller aufgeladen werden.

c) Ausdauer

Ihre Spielfiguren benötigen Ausdauer zum Rennen, zum Schleichen, für die Wirbelwind-Attacke... Wie auch die anderen Charakterwerte, so regeneriert sich die Ausdauer automatisch und kann durch Rasten oder durch Tränke schneller wieder hergestellt werden.

2. Attribute

a) Stärke

Starke Charaktere können schwerere Waffen und Rüstungen tragen, verursachen im Kampf mehr Schaden und können ohne Einbußen mehr Gegenstände mit sich herum tragen.

b) Agilität

Agilere Charaktere haben eine größere Angriffsgenauigkeit und können im Kampf besser ausweichen und sich verteidigen. Sie können ebenso Waffen und Rüstungen tragen, die eine hohe Agilität erfordern.

c) Konstitution

Konstitution bestimmt Ihre allgemeine Robustheit. Sie beeinflusst ebenfalls, wie viel Gesundheit und Ausdauer Sie besitzen, und wie resistent Sie gegen Gift sind.

d) Intelligenz

Intelligenz beeinflusst ihren Manavorrat und ist daher ein wichtiges Attribut für Magier. Auf Geist basierende Waffen haben bestimmte Anforderungen an Ihre Intelligenz und ziehen einen Nutzen aus hoher Geisteskraft, der sich in höherem Schaden auswirkt. Weiterhin macht eine höhere Intelligenz Sie resistenter gegen geistige Angriffe.

e) Überlebenskunst

Das Steigern der Überlebenskunst beeinflusst Modifikatoren wie Glück, Genauigkeit, Ausweichen, Initiative und Regeneration. Sie bekommen auch einen Bonus auf Elementare Resistenz, wenn sie eine hohe Überlebensfähigkeit haben. Je höher diese Fähigkeit, desto größer ist Ihre Chance, einen Gegner zu treffen.

f) Geschwindigkeit

Schnell zu sein zählt sich besonders bei dem Ausweichen von Angriffen, bei der Initiative und bei der Erholung aus.

3. Modifikatoren

a) Initiative

Legt fest, wer den ersten Angriff ausführen kann.

b) Glück

Verbessert die Chance, bessere Gegenstände zu finden. Es erhöht außerdem die Chance, einen Gegner im Kampf zu treffen.

c) Regeneration

Verbessert die Geschwindigkeit, mit der Sie Gesundheit und Mana regenerieren.

d) Genauigkeit

Bestimmt die Genauigkeit im Umgang mit Waffen.

e) Ausweichen

Bestimmt Ihre Fähigkeit, Angriffen auszuweichen zu können.

4. Schaden

Dieser Wert zeigt den minimalen und maximalen Schaden an, den Ihre Attacken verursachen können. Sofern sie ihr Ziel treffen...

5. Rüstung und Resistenzen

Rüstung bestimmt Ihre allgemeine Resistenz gegen Schaden. Die verschiedenen Resistenzen zeigen den zusätzlichen Schutz gegen die jeweiligen Schadenstypen.

6. Gewicht und Überlastung

Je stärker Ihr Charakter ist, desto größer die Last, die er mit sich herumtragen kann. Wenn ein Charakter allerdings zuviel trägt, so ist er überlastet und kann nicht mehr rennen. Sie können dann schwere Gegenstände wegwerfen oder verkaufen, oder aber sich ein

sicheres Plätzchen für die Verwahrung Ihrer Kostbarkeiten suchen, wenn Sie sich nicht von ihnen trennen möchten...

7. Ansehen

Das Ansehen bestimmt, wie NPCs sich Ihnen gegenüber verhalten. Null bedeutet, dass sie abgrundtief böse sind, Hundert macht Sie hingegen zu einem Heiligen. Ihre Aktionen während des gesamten Spiels haben Einfluss auf diesen Wert und NPCs werden sich Ihnen gegenüber entsprechend verhalten.

C. Fähigkeiten

1. Magier

a) Elementarer Angriff

Schlagen Sie Ihre Feinde mit der Macht der vier Hauptelemente (Feuer, Wasser, Erde und Luft). Fokussieren Sie auf ein bestimmtes Ziel oder treffen Sie mehrere Ziele, in dem sie Ihre Magie kegelartig oder kreisförmig ausfächern. Weiterhin haben Sie die Wahl, Geschosse zu werfen oder Strahlen abzufeuern. Sie haben außerdem die Möglichkeit, den Winkel des Kegels oder den Radius des Kreises zu vergrößern.

b) Elementare Verteidigung

Schützen Sie sich und Ihre Gruppe vor elementarem Schaden durch Feuer, Wasser, Erde oder Luft. Sie können Ihre Resistenz gegen die Elemente verbessern oder einen Teil des Schadens, der Sie von einer Elementar-Attacke gegen Sie ausgeht, zurückwerfen.

c) Elementare Flüche

Verfluchen Sie Ihre Feinde, indem sie ihre Resistenz gegen die vier Elemente verringern. Treffen sie einzelne Ziele mit fokussierten Zaubern, oder mehrere Ziele, indem sie den Fluch kegelartig oder kreisförmig um sich herum wirken lassen. Zusätzlich können Sie die

Dauer Ihres Fluchs verlängern.

d) Körperzauber

Defensiv

Steigert auf magische Weise die physische Verfassung ihrer Gruppen-Mitglieder. Sie können Gesundheitspunkte wiederherstellen, vergiftete Charaktere heilen, Flüche entfernen, Kranke behandeln oder erlittenen Schaden auf Ihre Party-Mitglieder verteilen.

Offensiv

Verschlechtert auf magische Weise die körperliche Verfassung Ihrer Widersacher. Fokussieren Sie auf ein Ziel oder beeinflussen Sie mehrere Gegner. Sie können deren Charakterwerte beeinflussen, indem Sie sie erkranken lassen, sie verlangsamen, blenden, lähmen oder versteinern. Waghalsige Helden könnten sogar versuchen, ihren Herausforderer in einen schwächeren Feind zu verwandeln. Doch seien Sie gewarnt, dieser Spruch ist so komplex, dass er nicht immer das tut, was man von ihm erwartet...

e) Schamanenzauber

Wetterzauber

Beschwören Sie die Götter des Wetters, ihren heiligen Zorn auf Ihre Widersacher zu lenken. Zerschmettern Sie sie mit verwüstenden Meteoren, brennen Sie ihnen die Augen mit Säureregen aus, pusten Sie sie mit dem Wind der Wut um, oder elektrisieren Sie sie mit Blitzen! Um Ihre sadistischen Absichten zu befriedigen, können Sie diese Gräueltaten noch länger wirken lassen, indem sie ihre Dauer verlängern.

Naturzauber

Erbitten Sie sich Unterstützung im Kampf von Mutter Erde. Beschwören Sie eine Wolke aus stechenden Insekten, treiben Sie tödliche Stacheln durch die Erde in die Füße Ihrer Feinde, lassen Sie den Boden von einem gewaltigen Erdbeben erschüttern oder lassen

Sie einen massiven Hammer aus dem Himmel auf Ihre Feinde herabstürzen.

f) Ätherische Zauber

Blitz

Teleportieren Sie Ihren Charakter auf wundersame Weise zum Zielpunkt. Je geschickter sie dabei sind, desto weniger Mana kostet dieser Zauber.

Plätze vertauschen

Tauschen Sie Ihren Platz mit dem anvisierten Gegner.

Feuer der Weisen

Verbrennen Sie Ihre Feinde. Wenn Sie diese Fähigkeit verbessern, richtet sie mehr Schaden an.

Gegenstände altern lassen

Verringern Sie für kurze Zeit die Haltbarkeit der Gegenstände Ihrer Feinde. Das Verbessern dieser Fähigkeit bewirkt eine Verlängerung der Dauer dieses Zaubers.

Feuerball

Verarbeiten Sie Ihre Feinde zu einem Kohlenbrikett. Verbessern Sie diesen Zauber, um mehr Schaden zu verursachen.

2. Krieger

a) Nahkampffertigkeiten

Steigern Sie Ihre Fähigkeiten mit einhändigen oder zweihändigen Waffen, oder auch mit Waffe und Schild. Wählen Sie zunächst den Schadenstyp Ihrer Waffe (z.B. Klingenwaffe, Stichwaffe, Hiebwaffe, Schatten oder Knochen). Dann können Sie für diesen Waffentyp die Genauigkeit verbessern, zusätzlichen Schaden anrichten oder die Haltbarkeit verbessern. Zusätzlich können Sie die Chance erhöhen, mit dieser Waffengattung einen kritischen Treffer oder gar einen Todesschlag zu lan-

den.

b) Fernkampffertigkeiten

Bogen oder Armbrust

Steigern Sie Ihre Bogen- und Armbrust-Fähigkeiten. Sie können Ihre Genauigkeit verbessern, die Nachladezeit reduzieren, die Waffen im Nahkampf einsetzen, die Chance auf einen kritischen Treffer erhöhen oder zusätzlichen durchbohrenden Schaden verursachen.

Umgang mit Pfeilen

Der ausgewählte Pfeiltyp verursacht mehr Schaden, wenn diese Fähigkeit gesteigert wird.

c) Defensivfertigkeiten

Schildabwehr

Diese Fähigkeit befähigt Sie, Angriffe effizient mit Ihrem Schild zu blocken.

Ausweichen

Zur Seite weichen, bücken und parieren! Lernen Sie Angriffen auszuweichen.

Rüstungseinsatz

Wenn Sie diese Fähigkeit steigern, absorbiert Ihre Rüstung mehr Schaden.

Rüstunghaltbarkeit

Indem Sie gut mit Ihrer Rüstung umgehen, lernen Sie, ihre Haltbarkeit zu verlängern.

d) Wirbelwind

Verbessern Sie den Schaden der Fähigkeit "Wirbelwind", erhöhen Sie die Chance, dass Ihr Gegner betäubt wird oder reduzieren Sie die Ausdauer, die diese Fähigkeit verbraucht.

e) Handwerksfertigkeiten

Reparieren (Rechtsklick auf Gegenstand)

Reparieren Sie Ihre Waffen und Rüstungen.

Waffe schärfen (Rechtsklick auf Gegenstand)

Geschärfte Waffen richten mehr Schaden an, benötigen aber auch mehr Agilität, um Sie zu führen.

Pfeil umwandeln (Rechtsklick auf Gegenstand)

Wandeln Sie normale Pfeile in Feuer-, Wasser-, Erde-, Luft-, Gift-, Knochen-, Schatten-, Geist-, Äther-, Explosiv-, teilende oder Kraft-Pfeile um.

Pfeile wiederfinden (passiv)

Machen Sie verlorene Pfeile ausfindig. Das Steigern dieser Fähigkeit vergrößert die Anzahl der Pfeile, die Sie finden werden.

Identifizieren (automatisch bei Gegenständen; bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegner, um seine Charakterwerte zu lesen)

Werten Sie präzise die Eigenschaften von Gegenständen oder Kreaturen aus.

f) Kriegerfähigkeiten

Tod vortäuschen

Verblüffen Sie Ihre Feinde mit Ihrer Schauspielkunst und führen Sie eine dramatische Todesszene vor. Das Steigern dieser Fähigkeit verlängert die Dauer der Täuschung.

Berserker

Sie können Ihre Hauptattribute für kurze Zeit steigern, indem Sie sich selbst in einen Bluttausch versetzen. Steigern Sie diese Fähigkeit, um die Dauer Ihrer Raserei zu verlängern.

Entmutigen

Entmutigen Sie Feinde. Je mehr Fähigkeitspunkte Sie investieren, desto

höher ist die Stufe der Feinde, die sich von Ihnen entmutigen lassen.

Blick der Waldläufers (passiv)

Sie können weiter sehen und Feinde aus größerer Entfernung angreifen.

Ködern

Feinde in Ihrer Umgebung werden dazu verleitet, Sie anzugreifen. Je mehr Fähigkeitspunkte, desto höher die Stufe der Feinde, die sich anlocken lassen.

3. Überleben

a) Diebesfähigkeiten

Taschendiebstahl

Wenden sie komplizierte Techniken an, um auf rechtswidrigem Weg an das Hab und Gut anderer Leute zu kommen. Investieren Sie mehr Punkte in diese Fähigkeit, um höherstufige Gegenstände klauen zu können.

Schlösser knacken

Verschaffen Sie sich Zugang zu verbotenen Räumen oder untersuchen Sie die kostbaren Eigentümer anderer Leute, die "sicher" weggeschlossen waren.

Schleichen

Das Verbessern Ihrer Schleichen-Fähigkeit ermöglicht es Ihnen, sich Feinden noch dichter zu nähern, ohne bemerkt zu werden.

Vergiften (passiv)

Bestreichen Sie Ihre Waffen mit giftigen Substanzen und vergiften Sie Ihre Feinde dadurch. Sie können den Giftschaten ihrer Waffe oder die Dauer, während der Ihre Feinde Giftschaten erleiden, vergrößern.

b) Fähigkeiten des Überlebenskünstlers

Hinterhältiger Angriff (passiv)

Erhöhen Sie den Schaden von hinterhältigen Angriffen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Sie Ihren Widersacher tatsächlich von hinten angreifen.

Handeln (passiv)

Überzeugen Sie Händler, Ihnen bessere Preise anzubieten.

Glück (passiv)

Schätzen Sie sich glücklich und vergrößern Sie Ihren Glück-Modifikator.

Weisheit (passiv)

Einsicht und tief gehende Untersuchung befähigen Sie dazu, mehr Erfahrung zu bekommen als normal.

Ausrüstung veredeln (Rechtsklick)

Indem Sie ihre Gegenstände verschönern, erhöhen Sie ihren Wert.

Spuren suchen (passiv)

Feinde werden auf Ihren Karten angezeigt. Steigern Sie diese Fähigkeit um den Verfolgungsradius zu vergrößern.

c) Alchemie

Extrahieren

Erwerben Sie diese Fähigkeit, um Ihre eigenen Tränke zu brauen.

Kombinieren

Vermischen Sie Tränke, um Ihre eigenen Mixturen herzustellen.

d) Fallen

Befähigt Sie dazu, Fallen zu basteln (alle Fallen müssen von einem Feind

ausgelöst werden)

Skorpion - Diese Falle lässt einen Skorpion frei.

Sprengstoff - Diese Falle detoniert in einer riesigen Explosion.

Rauchbomben - Diese Falle löst eine Folge von Bomben aus. Diese Bomben werden beim Legen der Falle platziert und zwischen dem Spieler und der Falle selbst positioniert.

Stacheln - Rasiermesserscharfe Stacheln wachsen aus dem Boden.

Elementarfalle - Schaden Sie Ihren Gegnern mit einem elementaren Angriff wie Feuer, Wasser, Erde oder Luft.

Lähmende Falle - Diese Falle lähmt das Opfer.

Schreck-Sprengstoff - Diese Falle verschreckt Feinde.

Spinnenmine - Lässt eine kleine Spinne frei, die ihr Opfer verfolgt und bei Kontakt explodiert.

Teleportfalle - Diese Falle teleportiert das Opfer weg.

Insektenschwarm - Diese Falle löst einen Schwarm stechender Insekten aus.

Fluch - Wenn diese Falle ausgelöst wurde, ist das Opfer verwundbarer gegenüber elementaren Angriffen wie Feuer, Wasser, Erde oder Luft.

Beschwörung - Beim Auslösen dieser Falle materialisiert ein Skelett.

Fallen übernehmen

Wenden Sie die teuflischen Fallen Ihrer Feinde gegen diese.

Fallen entdecken (passiv)

Werden Sie geübt im Erkennen von Fallen.

Fallen entschärfen

Lernen Sie, Fallen zu entschärfen.

4. Beschwörungs-Puppen**a) Upgrades****Stufenaufstieg (speziell)**

Werten Sie die Stufe einer Ihrer Puppen auf. Um diese Aktion durchzuführen, müssen Sie das Inventar der Puppe öffnen und den "Stufe aufsteigen"-Knopf drücken.

Verbesserung der Resistenz (passiv)

Spenden Sie Resistenz-Upgrades gegen die Elemente (Feuer, Wasser, Erde und Luft) und andere Angriffstypen (Gift, Schatten und Knochen).

b) Besonderheiten**Zusätzliches Fähigkeitenfeld (speziell)**

Übertragen Sie einen der Fähigkeitspunkte des aktiven Charakters auf eine Beschwörungspuppe. Sie sollten anschließend zur Puppe Ihrer Wahl wechseln und ihr eine Fähigkeit zuweisen.

Respawn-Dauer (passiv)

Verringern Sie die Wiederbelebungs-Dauer Ihrer Puppen.

Zusätzliche Reichweite (passiv)

Vergrößern Sie den Radius, in dem Ihre Beschwörungspuppen aktiv sein können.

Kapitel VI - Das Schlachtfeld**A. Was ist das Schlachtfeld?**

Das Schlachtfeld befindet sich in einer Parallel-Dimension, weit entfernt von Ihrem eigentlichen Hauptauftrag. Alle Monster, Aufträge, Gegenstände, Händler und Verließe werden hier automatisch von Beyond Divinity generiert.

B. Wie kommt man im Spiel dorthin?

In jedem Kapitel gibt es ein paar magische Gegenstände. Mit diesen Gegenständen kann ein Zugang zum Schlachtfeld freigeschaltet werden.

Wenn Sie diesen Gegenstand gefunden haben, wird bei der Sekundäraktion eine Fähigkeit (mehr zu Fähigkeiten in Kapitel IV) erscheinen, mit der Sie jederzeit zum Schlachtfeld gelangen können.

Sollten Sie während des Spiels einmal in Bedrängnis geraten, können Sie sich auch in das Schlachtfeld retten, um dem sicheren Tod zu entgehen.

Außerdem bietet es die Möglichkeit, während des Spiels bessere Ausrüstung und mehr Erfahrungspunkte zu sammeln, wenn Sie im eigentlichen Spiel noch nicht weiter kommen. Das Gold, die Gegenstände, die Erfahrung und die Stufenaufstiege, die Sie im Schlachtfeld erhalten, bleiben Ihnen erhalten, wenn Sie zu Ihren Hauptaufgaben zurückkehren.

C. Wie kommt man auf das Schlachtfeld, nachdem man das Spiel bereits beendet hat?

Wenn Sie Beyond Divinity bereits durchgespielt haben, können Sie sich über das Hauptmenü direkt auf das Schlachtfeld begeben. Wenn Sie diese Option im Hauptmenü anklicken, dann können Sie ein Spieler-Profil auswählen. Diese Profile werden angelegt, wenn Sie Beyond Divinity durchgespielt haben und enthalten die Charakterwerte Ihrer Spielfiguren, wie sie am Ende des Spiels waren.

Während Sie sich auf dem Schlachtfeld befinden, können Sie ganz normal speichern und laden. Immer wenn Sie ein neues Schlachtfeld betreten, wird es automatisch mit neuen Gegenständen, Händlern, Aufgaben, Monstern und Verließen gefüllt. Ihre Charakterwerte und Ihr Inventar bleiben allerdings gleich.

CREDITS

Larian Studios

Projektleiter
Sven Vincke

Leitender Programmierer
Sven Vincke

Engineprogrammierung
Bert Peers
Yann Popo
Kris Taeleman

Toolprogrammierung
Ike Casteleyn
Grischa Jacobs

zusätzliche Programmierung
Fabrice Lété
Mike Slembrouck

Leitende Grafiker
Marian Arnold
André Taulien

Hintergrundgrafiken
Alex Vanooteghem
Steward Temmerman
André Taulien

Animationen
Marian Arnold
Stijn Valkenborg

Filmsequenzen
Marian Arnold
Felix Serwir

Interfacegrafiken
André Taulien

zusätzliche Grafiken
Vincent Van den Auwera
Karel Van Rompuy

Leitender Scripter
Frederik De Caster

Storyscripte
Frederik De Caster
Thomas Lenzen

Dialoge
Rhianna Pratchett
Thomas Lenzen

zusätzliche Dialoge
Dirk De Kesel
Wouter Ryckbosch
David Walgrave

Inhalte
Frederik De Caster
Fabian Lau
Thomas Lenzen
Jeroen Van Den Bossche
David Walgrave

Leitender Welt designer
Lynn Vanbesien

zusätzliches Welt design
Frederik De Caster
Thomas Lenzen
Henning Gerhardt
André Taulien

Sound
Ilya Rogozin
Stefaan Van Leuven

Musik
Kirill Pokrovsky

Musik Co-Produktion
John Bourguignon

Qualitätssicherung Larian Studios
Jeroen Van Den Bossche
David Walgrave

Handbuch
David Walgrave

Handbuch design
Marian Arnold
André Taulien
Lynn Vanbesien

Handbuch Lokalisation
Jan Burnath
Fabian Lau

Boxdesign
Marian Arnold
André Taulien
Lynn Vanbesien

Büromanagement & Webdesign
Lynn Vanbesien

UBI Soft

Business Development Director
Ralf Wirsing

Senior PR Manager
Karsten Lehmann

Junior Online Marketing Manager
Marc Homayounpour

External studios

deutsche Lokalisation
Studio Umlaut

Agency

Schanz International Consultants (www.schanzgames.com)

Ein großes Dankschön an

Raze, Barnabus, Kiya and Myrthos. Eure Hilfe war unbezahlbar!

Besonderen Dank an

Unsere Fans

Die Spieler, die zu uns gekommen sind, um Beyond Divinity zu testen.

All die Leute, die eine Beyond Divinity-Fanseite haben.

Jede einzelne Person, die uns im Forum Feedback gab.
Ohne sie hätten wir es nie geschafft.

Matthias Leidecker

ANHANG TASTATURBELEGUNG

Primäraktion	Linke Maustaste
Sekundäraktion	Rechte Maustaste
Zoomen	Mausrad
Rumliegende Objekte anzeigen	ALT
Pause	Leertaste
Rennen an/aus	R
Kampfmodus an/aus	C
Laden	L
Speichern	S
Quickload	Strg+L
Quicksave	Strg+S
Inventar anzeigen	I
Minikarte	M
Karte	A
Karte heranzoomen	+
Karte herauszoomen	-
Aufgaben anzeigen	Q
Fähigkeitenfenster	K
Anführer der Gruppe zentrieren	C
Gruppenmenü	TAB
Spielfigur 1 auswählen	F1 (2 x drücken zum zentrieren)
Spielfigur 2 auswählen	F2 (2 x drücken zum zentrieren)
Spielfigur 3 auswählen	F3 (2 x drücken zum zentrieren)
Alle auswählen	F4
Anführer der Gruppe ändern	F5
Pfeile (Möglichkeit 1)	1
Pfeile (Möglichkeit 2)	2
Pfeile (Möglichkeit 3)	3

SUPPORT

Falls Sie Probleme haben das Spiel zu starten, machen Sie bitte folgendes:

- Wenn möglich, stellen Sie sicher, dass Sie Administrator Rechte auf ihrem System haben.
- Installieren Sie die aktuellsten Treiber für ihre Grafikkarte sowie Soundkarte.
- Installieren Sie alle aktuellen Service Packs und Updates für ihre Windows-Version durch starten von Windows Update.

Falls Sie nicht wissen wie, wenden Sie sich an ihren PC-Fachhändler.

Falls Sie trotzdem immernoch Probleme haben:

* Gehen Sie als erstes auf die Webseite www.beyond-divinity.com und klicken auf den "Support"-Knopf um zu sehen, ob ein Patch verfügbar ist. Wenn dem so ist, downloaden Sie ihn bitte und installieren Sie ihn.

* Wenn ein Patch nicht hilft, ist der schnellste Weg Hilfe zu erhalten, unser Forum auf www.larian.com/ubbthreads/ubbthreads.php zu besuchen.

* Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindungen setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten Ihres Rechners, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was genau getan haben). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Folgende Angaben brauchen wir von Ihnen:

Persönliche Details

- E-mail-Adresse
- Sprachversion des Spiels

Computerdetails

- Marke und Modell des PC
- Windows Version
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM Laufwerks
- Grösse des Arbeitsspeichers
- Grösse des Video-RAMs
- Hersteller und Modell Ihrer Grafikkarte / bzw. 3D-Beschleunigerkarte
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus und Maustreiberinformationen oder weitere spezielle Peripheriegeräte (z.B. Joysticks)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld DXDIAG ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Textdatei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per E-mail oder für spätere Referenz ablegen.

Kontakte

- Per E-mail rund um die Uhr unter: support@larian.com
- Besuchen Sie das offizielle Forum:
www.larian.com/ubbthreads/ubbthreads.php

Bitte richten Sie keine Supportanfragen an unsere Firmenadresse oder -telefonnummer! Dort können wir keinerlei technische Anfragen beantworten.

