

DIVINITY® II

DEVELOPER'S CUT



HANDBUCH

Divinity II

DEVELOPER'S CUT

INHALT

Epilepsiewarnung	4	Gedankenlesen	32
Lizenz und nutzungsbestimmungen	4	Die Kreatur	33
Hinweise zur technischen			
problem-behebung	5	SPIELINTERFACE	33
Technischer kundendienst	5	Der Spielbildschirm	33
		1. Minimap	33
VORWORT	6	2. Statusbalken	33
Die Vorgeschichte	7	3. Pausebalken	33
SYSTEM-		4. Waffensets	33
ANFORDERUNGEN	11	5. Gegnerinformationen	33
INSTALLATION UND START DES		6. Mauszeiger	33
SPIELS	12	7. Stärkungen und Schwächungen	33
HAUPTMENÜ	14	DER KAMPF	40
CHARAKTER-		Kampf in Menschengestalt	40
ERSTELLUNG	15	Kampf in Drachengestalt	41
in „Ego Draconis“	15	Steuerung	42
in „Flames of Vengeance“	15	Interaktion mit NSCs	43
CHARAKTER-		Erfahrung und Stufenaufstieg	43
ENTWICKLUNG	17	Interaktion mit Gegenständen	43
Charakterwerte	17	Spielmenü	44
Attribute	18	Weltkarte	44
Schaden und Resistenzen	18	Held	44
Schaden	18	Fertigkeiten	45
Modifikatoren	19	Tagebuch	45
Drachenavatar	19	DER DRACENTURM	47
FERTIGKEITEN	20	Einführung	47
Menschenfertigkeiten	21	Thronsaal und Gemächer des Meisters	47
Aktive Fertigkeiten	21	Die Sammler	47
Passive Fertigkeiten	26	Die Truhe	48
Drachenfertigkeiten	31	Der Wegpunktschrein	48
		Der Illusionist	48
		Die Plattformen	48
		Der Nekromantenring	48

Der Alchemiegarten	48
Die Bezauberungswerkstatt	48
Bezaubern	48
Entzaubern	49
Die Trainingsarena	49
Der Drachenstein	49
OPTIONEN UND	
EINSTELLUNGEN	49
Audio	49
Steuerung	49
Gameplay	50
Grafik	50
Helligkeit	52
MITWIRKENDE	53

EPILEPSIEWARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden. Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden; in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinstörungen) aufgetreten sind, sollte diese sich vor der Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel **SOFORT** beendet und ein Arzt konsultiert werden.

LIZENZ- UND NUTZUNGSBESTIMMUNGEN

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermieterbar oder verleihrbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der Larian Studios, resp. ihren Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiliert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die Larian Studios, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die Larian Studios übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der Larian Studios vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt belgisches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtmäßig. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

© 2012 Larian Studios.

RECHTLICHER HINWEIS

Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekomplizierung, Vermietung, Aufführung, Sendung!

© 2002 - 2012 Larian Studios (Arrakis NV). Alle Rechte vorbehalten.

Divinity und Larian sind eingetragene Markenzeichen der Larian Studios (Arrakis NV).

Alle anderen Markennamen verbleiben Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.

Offizielle Webseite von den Larian Studios:
<http://www.larian.com/>

Werden Sie Teil der „Divinity II“-Community auf www.larian.com mit aktuellen Neuigkeiten, Downloads und Forum!

HINWEISE ZUR TECHNISCHEN PROBLEM-BEHEBUNG

PROBLEM-BEHEBUNG

Falls Du Probleme mit der Bildschirm-Anzeige hast oder Schwierigkeiten beim Starten des Spiels auftreten, oder wenn das Spiel zum Desktop hin abstürzt, kannst Du entweder die Einstellungen des Spiels oder die Systemkonfiguration Deines Computers verändern. Bitte stelle in einem solchen Fall zunächst sicher, dass Du die neusten Treiber für Deine Hardware verwendest.

UNTERSTÜTZTE KARTEN:

Es werden alle Grafikkarten mit ATI- oder NVIDIA-Chipsätzen unterstützt, die DirectX9-kompatibel sind. Ältere Grafikkarten werden nur teilweise unterstützt.

· ATI-treiber: <http://www.ati.com>

· NVIDIA-treiber: <http://www.nvidia.com>

Mainboardhersteller:

<http://www.intel.com> - Intel Inc.

<http://www.sis.com> - SIS

<http://www.viaarena.com> - Via

<http://www.nvidia.com> - NVIDIA

Soundkartenhersteller

<http://www.creative.com> - Creative Labs

(Soundblaster)

<http://www.terrateg.com> - Terratec

Sollten dennoch weiterhin Probleme auftreten, stelle sicher, dass Du die Standardeinstellungen verwendest, da Funktionen wie „ATITriform“, „Fullscreen Antialiasing (FSAA)“ oder ein deaktiviertes „VSYNC“ zu Darstellungsfehlern führen können.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Wenn Sie Probleme beim Installieren oder Spielen von Divinity II - Developer's Cut haben, zögern Sie nicht, unseren technischen Kundendienst entweder per E-Mail zu kontaktieren. In der Regel erhalten Sie innerhalb von 1-2 Werktagen eine Antwort. Diese Frist kann je nach Arbeitsaufkommen variieren.

Technischer Kundendienst: support@larian.com

Bitte halten Sie bei allen Fragen an unseren technischen Kundendienst ausführliche Informationen über Ihr spezielles Problem bereit. Folgende Details stellen eine Beispieldauswahl dar:

- Bitte erwähne um welches Spiel es sich handelt und welches Betriebssystem verwendet wird.
- Art des Problems?
- Wann tritt das Problem auf?
- Tritt das Problem jedes Mal auf?

Ebenfalls wichtig sind Informationen über Ihren Computer (Prozessorgeschwindigkeit, Grafikkarte, DirectXVersion, Treiberversionen).

Schicke uns bitte gegebenenfalls auch eine „dxdiag“-Datei zu. Du erhältst diese Übersicht über ihre Systemkonfiguration, indem Du im Windows-Startmenü „Ausführen“ anwählst, dort „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) eingibst und „OK“ klickst.

Im neuen Fenster wähle „Alle Informationen speichern“ und sichere die Datei, die Du uns dann bitte als E-Mail-Anhang zuschickst.

EIN WILLKOMMENSGRUSS UND EINE WARNUNG

Willkommen zum Developer's Cut von Divinity II! Mit dieser Entwicklerversion steht Ihr Bellegar in nichts nach und könnt in der Welt von Rivellon allerlei Schabernack treiben. Doch seid gewarnt, junger Zauberlehrling, denn das Herumspielen mit den magischen Kräften der Entwickler ist ein Spiel mit dem Feuer! Die Dinge können ziemlich leicht aus dem Ruder laufen. Beispielsweise kann es passieren, dass Ihr den logischen Ablauf der Story durcheinanderbringt und somit das Spiel nicht mehr wie vorgesehen beenden könnt. Daher wäre es ratsam, die „normalen“ Spielstände von den Spielständen zu trennen, die Ihr im Entwicklermodus angelegt habt. Im Entwicklermodus gespeicherte Spiele sind entsprechend gekennzeichnet und der Larian-Support kann bei Problemen im Zusammenhang mit diesen Spielständen keine Hilfe leisten. Aus großer Kraft folgt große Verantwortung – oder so ähnlich...

Anleitung

Mit F11 öffnet Ihr das Konsolenmenü. Beachtet dabei, dass es in einigen Bereichen des Spiels (Dialoge, Handelsfenster, Cutscenes, Menüs usw.) nicht funktioniert.

Es folgt eine Auflistung der verfügbaren Befehle:

give: Wählt den Prototyp eines Gegenstands in der Dropdown-Liste aus und klickt dann auf den Button „give“, um den Gegenstand Eurem Inventar hinzuzufügen. In Ego Draconis sind nur Gegenstände aus Ego Draconis verfügbar, in Flames of Vengeance nur Gegenstände aus Flames of Vengeance.

gief: Wählt den gewünschten Gegenstand in der Dropdown-Liste aus und klickt dann auf den Button „gief“, um den Gegenstand Eurem Inventar hinzuzufügen. In Ego Draconis sind nur Gegenstände aus Ego Draconis verfügbar, in Flames of Vengeance nur Gegenstände aus Flames of Vengeance.

zuperZirani: Klickt auf diesen Button, um Euch augenblicklich in einen mächtigen Charakter zu verwandeln (kann ein- und ausgeschaltet werden).

unlock: Klickt auf diesen Button, um einen Behälter oder eine Tür in der Nähe aufzuschließen.

morpho: Wählt eine Kreatur oder einen NSC in der Dropdown-Liste aus und klickt auf den Button „morpho“, um Euch in den entsprechenden Charakter zu verwandeln. Entfernt Eure Rüstung, um die Veränderungen an den Charaktermodellen zu sehen.

goto: Gebt die gewünschten Koordinaten (X, Y und Z) ein und klickt dann auf den Button „goto“, um Euch dorthin zu teleportieren.

goto Region: Wählt die Region, in die Ihr Euch begeben wollt, in der Dropdown-Liste aus und klickt dann auf den Button „goto Region“, um Euch dorthin zu teleportieren.

loc: Zeigt Eure aktuelle Position als Koordinaten (X, Y und Z) sowie den Namen der Region

an, in der Ihr Euch gerade befindet.

givegold: Gebt die Goldmenge ein, die Ihr erhalten möchten, und klickt dann auf den Button „givegold“.

god: Schaltet den God-Modus ein und aus.

image: Schaltet den Magiermodus ein und aus. Fertigkeiten können ohne Verzögerung wieder eingesetzt werden und Ihr verfügt über unerschöpfliche Manavorräte.

give bt: Fügt alle Edelsteine, Zutaten, Formeln, Rezepte und Gliedmaßentypen Eurem Inventar hinzu. Achtung: Ihr seid dann überladen und könnt erst wieder etwas aufnehmen, wenn Ihr viele Gegenstände aus dem Inventar entfernt habt!

reloadscripts: Klickt auf diesen Button, um alle Charaktere in einer Region auf ihre Standardskripte zurückzusetzen.

setskill: Wählt eine Fertigkeit in der Dropdown-Liste aus und gebt die gewünschte Stufe (1-15) ein. Klickt dann auf den Button „setskill“.

givexp: Gebt die Anzahl an Erfahrungspunkten ein, die Ihr erhalten möchten, und klickt dann auf den Button „givexp“.

give_all_of_type: Wählt den Gegenstandstyp in der Dropdown-Liste aus und klickt dann auf den Button „give_all_of_type“, um ihn Eurem Inventar hinzuzufügen. Achtung: Ihr seid dann überladen und könnt erst wieder etwas aufnehmen, wenn Ihr viele Gegenstände aus dem Inventar entfernt habt!

regionxp: Klickt auf diesen Button, um anzeigen zu lassen, wie viele Erfahrungspunkte noch in der aktuellen Region erhalten werden können.

gotocharacter: Gebt den Namen des Charakters ein (Groß-/Kleinschreibung beachten!), zu dem Ihr Euch teleportieren möchten, und klickt dann auf den Button „gotocharacter“. Dieser Befehl ist nur für Charaktere der Region möglich, in der Ihr Euch gerade befindet.

showallmarkers: Klickt auf diesen Button, um alle Markierungen auf der Karte anzeigen zu lassen. Dieser Befehl zeigt nur die Markierungen der Region an, in der Ihr Euch gerade befindet.

give_set: Wählt ein Set in der Dropdown-Liste aus und klickt dann auf den Button „give_set“, um das entsprechende Set Eurem Inventar hinzuzufügen.

d: Schaltet die Fähigkeit, Euch in einen Drachen zu verwandeln, ein und aus.

hj: Schaltet die Fähigkeit, einen Drachenritter-Sprung durchzuführen, ein und aus.

debugkeys: Aktiviert und deaktiviert die Benutzung zusätzlicher Debug-Befehle. Ist diese Funktion aktiviert, stehen einige weitere Befehle zur Verfügung, zum Beispiel:

Strg + 2-9: Beschwört eine Kreatur (wiederholt drücken, um mehrere Kreaturen zu beschwören).

t: Teleportiert Euch in die Richtung Eures Fadenkreuzes.

h: Blendet das Interface ein und aus.

BildAuf/BildAb: Zoomt hinein/heraus.

Ziffernblock 1: Teleportiert Euch 100 Meter nach oben.

Ziffernblock 2: Teleportiert Euch 100 Meter nach vorne.

...

Viel Spaß!

DIE VORGESCHICHTE

„Divinity II – Ego Draconis“ führt Euch zurück nach Rivellon, einer zeitlosen Welt voller Wunder und Magie, die von fürchterlichen apokalyptischen Kriegen gebeutelt mittlerweile brachliegt. Womit die friedfertige Bevölkerung dieser Welt solch ein schreckliches Schicksal verdient hat, wissen nicht einmal die Götter. Doch die Kriegsherren scheren sich nicht um derartige Gedanken, wenn der Herr des Chaos ganze Rassen auslöscht, Städte niederbrennt und einst fruchtbaren Boden mit Salz zerstört. Schon zweimal wagte sich diese Ausgeburt der Hölle aus seiner teuflischen Dimension heraus, um im Blut der gefallenen tapferen Recken zu baden, die sich ihm entgegenstellten, und zweimal ließen sich die Verteidiger Rivellons trotz schrecklicher Verluste nicht unterkriegen. Allerdings konnten sie sich nie über den Sieg freuen: Denn sie wussten ganz genau, dass der Dämon eines Tages zurückkehren würde.

Und er kehrte schneller zurück, als irgendjemand erwartet hätte, weil das Böse wie so oft aus den Reihen der Guten selbst hervorging: Menschen, die den Horden des Verdammten treu ergeben waren, wollten nicht nur die Rückkehr ihres Dunklen Herrschers einleiten, sondern seinem dämonischen Wesen auch eine menschliche Form geben – so dass er über Rivellon herrschen möge, statt es zu vernichten. Diese Gruppe von Menschen, die als der Schwarze Ring traurige Berühmtheit erlangt hat, kam ihrem Ziel auch bedrohlich nahe und hätte es sicher erreicht, wenn sie es nicht mit der unermüdlichen Wachsamkeit des berühmten Zauberers Zandalor und dem außergewöhnlichen Wirken des bis dahin unbekannten Abenteurers Lucian zu tun bekommen hätte. Dieser Abenteurer, der von den Mächten des Guten geleitet wurde, deckte die finsternen Pläne des Schwarzen Rings auf und unterzog sich freiwillig einem gefährlichen Ritual, in dem er die Kraft der Götter erhielt. Das war die Geburtsstunde des Göttlichen.

Der Avatar des Lichts bahnte sich seinen Weg durch die teuflischen Scherben seines Feindes und folgte ihm in seine Festung, die sich tief unter dem Ödland von Yuthul Gor befand. Dort stellte er sich allen Offizieren des Schwarzen Rings entgegen und tötete sie im Kampf, bis er schließlich ihrem Anführer gegenübertrat - dem Dämon der Lügen. Mit einem boshaften Grinsen verriet der Feind dem Göttlichen, dass er zu spät gekommen sei: Die Übertragung sei bereits abgeschlossen und der Herr des Chaos würde wieder unter den Lebenden weilen. Und tatsächlich lag auf einem Altar hinter ihm ein neugeborenes Kind: eine unschuldige Schale, in der ein Kern des abgrundtief Bösen schlummerte. Daraufhin tötete der Göttliche den Dämon und hatte schließlich die einmalige Gelegenheit, der Höllenplage ein Ende zu bereiten, die für Rivellon beinahe die endgültige Katastrophe bedeutet hätte. Doch er brachte es nicht über sich, dem Kind etwas anzutun.

Er gab ihm den Namen Damian und so wuchs der Verdammte unter der Obhut des Göttlichen auf, ohne auch nur etwas von den schrecklichen Kräften zu ahnen, die unter seinem kindlichen Antlitz verborgen waren. Bis er Ygerna kennen lernte. Sie war von ihrem Vater Kalin, einem Nekromanten des Schwarzen Rings, geschickt worden, um Damian zu verführen. Und schon bald zog sie ihn in ihren Bann und freundete sich mit ihm an. Doch sie weckte nicht nur seine Liebe, sondern auch die seit seiner Geburt in ihm schlummernden Kräfte. Zu Beginn spielten sie noch mit harmlosen Zaubern, aber im Laufe der Zeit wagten sie sich an finstere Magie und seltene Beschwörungen heran, um dann schließlich längst vergessenes Wissen wieder aufzudecken. Die ganze Zeit über ahnte Damians göttlicher Zieh-

vater nichts vom sinistren Einfluss Ygernas auf seinen Sohn - bis er auf Beweise stieß, die eine Verbindung zwischen dem Mädchen und Kalin herstellten, den er erst vor kurzem hingerichtet hatte. Bei ihrer Befragung gestand Ygerna, dass sie dessen dunkle Pläne umgesetzt hätte - und der wichtigste von diesen war die Erweckung der schlafenden, teuflischen Kräfte in Damian.

Nach diesem erschreckenden Geständnis blieb Lucian nichts anderes übrig, als auch Ygerna hinzurichten: Der Schwarze Ring verdiente keine Gnade, ganz gleich, wie die Umstände sein mochten. Und so fuhr das Schwert des Göttlichen unter den besorgten Blicken des weisen Zandalor auf Ygernas Hals nieder und trennte ihren Kopf von ihrem zarten Körper! Doch genau im Augenblick ihres Todes, als ihr Blut sich gerade auf den Fußboden ergoss, tauchte Damian auf und sprach einen Zauber, der selbst die mächtigen Anwesenden vollkommen überraschte: die Seelenverbindung. Und noch bevor irgendjemand reagieren konnte, war er auch wieder verschwunden. Der Göttliche erkannte sofort, dass sein Sohn von diesem Tag an sein größter Widersacher werden würde und dass Damian bereits einen Großteil seiner dunklen Kräfte zurückverlangt hatte: Wer die Seelenverbindung beherrschte, war in der Tat ein überwältigender Gegner. Der Verdammte war wieder zurückgekehrt.

Während Lucian und Damian ihre Armeen mobilisierten, dachte Zandalor über die Auswirkungen von Damians Handlungen nach. Eine Seelenverbindung an sich war schon etwas Außergewöhnliches, aber eine Verbindung mit einer Seele, die sich gerade im Übergang vom Leben ins Reich der Toten befand, hatte es bis dahin noch nicht gegeben. Ohne zu wissen, welche Konsequenzen er oder Damian davontragen würden, übergab Zandalor Ygernas Leichnam in die Hände der Einbalsamierer, statt ihn zu verbrennen, wie es üblicherweise mit den Leichen des Schwarzen Rings geschah.

Einige Tage später trafen der Schwarze Ring und die Paladine des Göttlichen aufeinander. Damian jedoch hatte nur ein Ziel: Lucian. Er wollte ihm dasselbe antun, was Lucian seiner Ygerna angetan hatte. Allerdings ahnte er nicht, dass sich der Göttliche auf ihn vorbereitet hatte. Er wollte seinen Sohn in einen Spalttempel locken und, falls alles nach Plan laufen würde, ihn in eine andere Dimension verbannen. Damian war von seinem verzehrenden Zorn so geblendet, dass er nicht bemerkte, wie er in die Falle ging, und schon kurz darauf war er in der finsternen Welt Nemesis gefangen. Der Göttliche kehrte nach Rivellon zurück. Er war auf der einen Seite glücklich, dass er die große Gefahr, die sein Ziehsohn darstellte, gebannt hatte, doch auf der anderen Seite war er von großer Trauer um ihn erfüllt. Denn auch wenn das Böse von Damian Besitz ergriffen hatte, so war seine spontane Seelenverbindung mit der sterbenden Ygerna nichts anderes als ein Akt der Liebe.

Der Verdammte jedoch versuchte, das Beste aus seiner Situation in Nemesis zu machen. Er nutzte die Zeit dort, um seine körperliche Form und seine geistigen Fähigkeiten zunehmend zu verbessern. Bis er schließlich das vollbrachte, was niemand für möglich gehalten hatte: Er entkam aus seiner Gefängnisdimension und überrannte sogleich die überraschten Armeen Rivellons. Seine Gedanken kreisten noch immer um ein einziges Ziel: den Göttlichen zu vernichten und so Ygerna zu rächen. Der darauffolgende Krieg veränderte das Antlitz Rivellons: Er wütete lange Jahre, in denen sich eine Katastrophe an die nächste reihte. Wo sich früher Berge majestätisch in die Höhe erhoben hatten, prangten nun verbrannte Ebenen. Idyllisches Weideland war unwegsamen und zerklüfteten Klippenlandschaften gewichen. Trotz dieses Unglücks trat die Menschheit ihren höllischen Feinden mit erstaunlichem Mut und großer Hartnäckigkeit entgegen. Ein entscheidender Grund für diesen tapferen Optimismus war die neu geschmiedete Allianz zwischen dem Göttlichen und den seltenen, aber

unbeschreiblich mächtigen Drachenrittern... den letzten Verfechtern der Drachenmagie im dämonenverseuchten Rivellon.

Im Laufe der letzten Schlacht konnte lange Zeit keine der beiden Kriegsparteien die Entscheidung herbeiführen. Doch dann geschah das Undenkbare: Einer der Drachenritter beging Verrat und tötete den ahnungsgleichen Göttlichen. Wütend und verwirrt zugleich ob dieses Unheils kämpften die Paladine sowohl gegen die Dämonen als auch gegen die Drachen. Zum Glück gelang es Zandalor, die Truppen zu sammeln und dadurch eine vollständige Katastrophe zu verhindern. Damian, der schon einen Großteil seines Heeres verloren, aber auch seine Rache genossen hatte, befaßt den Rückzug. Seine Herrschaft über Rivellon konnte warten. Zudem hatte er noch andere Pläne.

Nach diesen tragischen Ereignissen hatten beide Seiten Zeit, ihre Wunden zu lecken und sich auf einen weiteren Krieg vorzubereiten. Je länger allerdings dieser Krieg auf sich warten ließ, desto mehr vergaßen die Menschen von Rivellon die Bedrohung, die Damian für sie darstellte. Sie begannen, wieder ein normales Leben zu führen.

Mittlerweile ist ein halbes Jahrhundert vergangen. Der Verdammte hat zwar immer noch einen gefürchteten Ruf, aber er wird bestenfalls als vergangene und ferne Gefahr betrachtet. Ob diese Annahme gerechtfertigt ist, wird sich zeigen...

SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimale Systemanforderungen

Betriebssystem: Windows XP (32 Bit oder 64 Bit) mit Service Pack 2, Windows Vista** oder Windows 7**

CPU: 1,8 GHz Dual-Core-Prozessor (XP/Vista)

Arbeitsspeicher: 1 GB für XP, 2 GB für Vista oder Windows 7

Grafikkarte*: DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte mit 256 MB VRAM und Shader-Modell 3.0 (d.h. Nvidia-GeForce-7600-Reihe, ATI Radeon 1600 oder besser)

Soundkarte: DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte

DIRECTX: DirectX 9.0c (Windows XP), DirectX10 (Vista)

DVD-ROM-Laufwerk

DIRECTX: 9.0c

Festplattenspeicher: 13 GB

Empfohlene Systemanforderungen

Betriebssystem: Windows XP (32 Bit oder 64 Bit) mit Service Pack 2, Windows Vista** oder Windows 7**

CPU: 2,6 GHz Dual-Core-Prozessor,

Arbeitsspeicher: 2 GB für XP, 3 GB für Vista oder Windows 7

Grafikkarte*: DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte mit 512 MB VRAM und Shader-Modell 3.0 (d.h. Nvidia-GeForce-8800-Reihe, ATI Radeon HD 3800 oder besser)

Soundkarte: DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte mit Unterstützung für 5.1 Surround Sound

DIRECTX: DirectX 9.0c (Windows XP), DirectX10 (Vista)

DVD-ROM-Laufwerk

DIRECTX: 9.0c

Festplattenspeicher: 13 GB

* Divinity II unterstützt keine Onboard-Grafikkarten

** Das Spiel setzt DirectX 9.0c voraus. Installationsdateien für DirectX 9.0c werden mit diesem Spiel mitgeliefert.

INSTALLATION UND START DES SPIELS

Vor der Installation

Drachentöter, macht Euch vor der Installation von DIVINITY II - Developer's Cut mit den minimalen und den empfohlenen Systemanforderungen vertraut. Euer Computer sollte alle Minimal-Anforderungen erfüllen, damit Ihr problemfrei spielen könnt. Wenn Euer Computer die empfohlenen Systemanforderungen erfüllt oder sogar noch übertrifft, wird Euch DIVINITY II - Developer's Cut eine deutlich bessere Spiel-Performance bieten.

Nach Möglichkeit sollte die Festplatte vor der Installation defragmentiert werden (verwendet hierzu das Programm „Defragmentierung“, das Ihr für gewöhnlich unter „START/Programme/Zubehör/Systemprogramme“ finden könnt), um die höchstmögliche Performance im Spiel zu erreichen. Sollten dennoch Probleme mit den Ladezeiten auftreten, so achtet bitte darauf, dass DMA für Eure Festplatte aktiviert ist. Um einen flüssigen Spielverlauf sicherzustellen, solltet Ihr vor dem Start des Spiels alle anderen Anwendungen schließen. Das gilt auch für solche, die im Hintergrund arbeiten und nicht in der Taskleiste angezeigt werden (diese können meist über ihre Symbole, die neben der Uhrzeitanzeige dargestellt sind, deaktiviert werden).

Installation

1. Legt die Installations-DVD von „DIVINITY II -Developer's Cut“ in das DVD-Laufwerk ein.
2. Klickt nach dem automatischen Start der Menu-Anwendung auf „DIVINITY II - Developer's Cut installieren“, um die Installationsroutine zu starten.
3. In der Installations-Anwendung klickt auf „Weiter“, um fortzufahren.
4. Wenn Ihr den Lizenzbestimmungen zustimmt, klickt auf „Weiter“.
5. Wählt ein Zielverzeichnis für die Installation.
6. Klickt auf „Weiter“, um eine Verknüpfung im Startmenü von Windows anzulegen.
7. Wählt im Installationsmenü „Installieren“ und wartet, bis die notwendigen Daten der DVD in das Zielverzeichnis kopiert wurden.** Falls Ihr zuvor vorgenommene Installations-einstellungen ändern möchtet, klickt auf „Zurück“.
8. Klickt auf „Fertigstellen“, um den Installationsvorgang abzuschließen. Zusätzlich habt Ihr in diesem letzten Bildschirm der Installationsroutine die Möglichkeit, die aktuelle DirectX-Version zu installieren oder DIVINITY II - Developer's Cut sofort auszuführen.

** Ihr könnt die Installation jederzeit durch einen Klick auf den „Abbrechen“-Button unterbrechen. Da in diesem Fall die Installation jedoch nicht erfolgreich abgeschlossen wird, ist das Spiel nicht funktionsfähig.

Manuelle Installation

Wenn der Installationsbildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht erscheint, kann es sein, dass die Autorun-Funktion deaktiviert ist. In diesem Fall geht wie folgt vor:

1. Doppelklickt auf das Symbol „Arbeitsplatz“ auf dem Windows-Desktop oder öffnet den Windows-Explorer.
2. Doppelklickt auf das Symbol für das DVD-ROM-Laufwerk Eures Computers, um Euch den Inhalt der DIVINITY II – Developer's Cut-DVD anzeigen zu lassen.
3. Doppelklickt auf die Datei „SETUP.EXE“, um die Installation zu starten.

Spiel starten

Startet das Spiel durch einen Doppelklick auf das Desktop-Icon „DIVINITY II – Developer's Cut“ oder über das Windows-Startmenü: Klickt in der unteren linken Ecke des Desktops auf den Button „Start“, anschließend auf „Alle Programme“ (evtl. auch „Programme“), dort auf „DIVINITY II – Developer's Cut“ und schließlich nochmals auf „DIVINITY II – Developer's Cut“. Wir empfehlen, vor dem Start des Spiels alle laufenden Anwendungen zu beenden.

Die DVD-ROM des Spiels muss sich im DVD-Laufwerk befinden. Das Spiel benötigt DirectX. Ihr findet diese Anwendung zur Installation auf der DVD des Spiels.

Deinstallation des Spiels

Klickt in der unteren linken Ecke des Desktops auf den Button „Start“, anschließend auf „Alle Programme“ (evtl. auch „Programme“), dort auf „DIVINITY II – Developer's Cut“ und schließlich auf „DIVINITY II – Developer's Cut entfernen“. Wenn Ihr die darauf folgende Sicherheitsabfrage mit „Ja“ bestätigt, wird die Deinstallationsroutine automatisch gestartet.

Problem-Behebung

Falls Du Probleme mit der Bildschirm-Anzeige hast oder Schwierigkeiten beim Starten des Spiels auftreten, oder wenn das Spiel zum Desktop hin abstürzt, kannst Du entweder die Einstellungen des Spiels oder die Systemkonfiguration Deines Computers verändern. Bitte stelle in einem solchen Fall zunächst sicher, dass Du die neusten Treiber für Deine Hardware verwendest.

NVIDIA (GeForce)
<http://www.nvidia.com>

ATI (Radeon)
<http://www.ati.com>

Sollten dennoch weiterhin Probleme auftreten, stelle sicher, dass Du die Standard-einstellungen verwendest, da Funktionen wie „ATITriform“, „Fullscreen Antialiasing (FSAA)“ oder ein deaktiviertes „VSYNC“ zu Darstellungsfehlern führen können.

HAUPTMENÜ



Fortfahren

Setzt das Spiel von Eurem letzten Spielstand aus fort.

Neues Spiel: „Divinity II - Ego Draconis“

Beginnt ein neues Spiel am Anfang der „Divinity II“-Saga.

Neues Spiel: „Divinity II - Flames of Vengeance“

Beginnt mit einem neuen oder bereits existierenden Charakter ein neues Spiel, das nach den Ereignissen von „Ego Draconis“ anfängt.

Spiel laden

Ladet einen Eurer zuvor gesicherten Spielstände.

Wegen Verbesserungen im Ego Draconis Abenteuer können die Speicherdaten aus der ursprünglichen Ego Draconis Version nicht übernommen werden.

Optionen

Passt die Spieleinstellungen für die Grafik, den Sound, die Steuerung usw. Euren Wünschen an.

Mitwirkende

Werft einen Blick auf das Team hinter „Divinity II“

Spiel beenden

Beendet „Divinity II“. Bis hoffentlich bald!

CHARAKTERERSTELLUNG



Charaktererstellung in „Ego Draconis“

Name und Aussehen

Wenn Ihr ein neues Spiel in „Divinity II – Ego Draconis“ startet, könnt Ihr den Namen, das Geschlecht, die Frisur, das Gesicht und die Stimme Eures Helden auswählen. Bedenkt bitte, dass diese Eigenschaften die Fertigkeiten und Attribute Eures Charakters in keiner Weise beeinflussen. Solltet Ihr während Eures Abenteuers in Rivellon Euer Aussehen ändern wollen, so könnt Ihr dies jederzeit tun – vorausgesetzt, Ihr wisst, wo Ihr einen Illusionisten findet. Diese Zauberer können Euer Äußeres und, sofern Ihr das wünscht, sogar Euer Geschlecht sowie Euren Namen ändern.

Anfangstalente

Während der Charaktererstellung könnt Ihr keine Talentpunkte vergeben. Allerdings besteht kein Grund zur Sorge: Zu Beginn von „Divinity II – Ego Draconis“ werdet Ihr im Bergdorf Leuchtenfeld die Möglichkeit haben, einen Talentpfad zu wählen.

Charaktererstellung in „Flames of Vengeance“

Fortfahren mit einem existierenden Charakter

Wenn Ihr Euer Abenteuer mit einem existierenden Charakter fortsetzen möchtet, müsst Ihr lediglich einen Spielstand aus „Ego Draconis“ laden und bis zum Ende des Spiels gelangen. Nach dem Finale beginnt automatisch „Flames of Vengeance“.

Mit einem neuen Charakter beginnen

Wollt Ihr „Flames of Vengeance“ mit einem neuen Charakter beginnen, könnt Ihr, nachdem Ihr das Aussehen festgelegt habt, entweder einen voreingestellten Charakter auswählen, oder aber selbst die Werte anpassen. Es handelt sich dabei um einen Charakter der Stufe 35, der das Abenteuer mit einer großen Menge Gold beginnt. Damit soll das Fehlen all der Ausrüstungsgegenstände kompensiert werden, die der neue Charakter zuvor nicht einsammeln konnte.

Voreinstellung

„Voreinstellung“ bedeutet, dass Ihr eine der Klassen auswählt, die im Spiel vorgegeben sind. Das sind: der Krieger, ein Nahkampfspezialist; der Magier, ein Zauberspezialist; der Waldläufer, ein Fernkampfspezialist; der Priester, ein Beschwörungsspezialist. Wenn Ihr Euch für eine dieser Klassen entscheidet, werden alle weiteren Einstellungen übersprungen und „Flames of Vengeance“ startet sofort.

Angepasst

Alternativ könnt Ihr auch die „Erweiterte Anpassung“ auswählen, mit der Ihr einen von Grund auf neuen Charakter der Stufe 35 erstellt. Hier habt Ihr auch die Möglichkeit, eine der vorgegebenen Klassen auszuwählen und dann nach Euren Wünschen anzupassen. Wichtig dabei ist, dass Ihr bei der Charaktererstellung die gewünschten Fertigkeiten maximieren könnt, aber wenn das Spiel beginnt, gelten für die restlichen Fertigkeiten die gewöhnlichen Höchstgrenzen. Eure Ausbilder können Euch da jedoch sicher weiterhelfen!

CHARAKTERENTWICKLUNG



Charakterwerte

Lebenspunkte

Die Anzahl Eurer Lebenspunkte zeigt an, wie gut Ihr Euch allgemein im Kampf schlägt, und legt fest, wie viele Treffer Ihr einstecken könnt. Vergesst dabei solche Sprüche wie „Weniger ist mehr“: Falls Ihr überleben wollt, braucht Ihr ausreichend Lebenspunkte. Diese regenerieren sich im Übrigen langsam, aber stetig von selbst. Dennoch solltet Ihr im Falle von schweren Verletzungen die Hilfe von Tränken und Zaubern in Anspruch nehmen, um Eure Lebensenergie schnell wiederherzustellen. Denn vergesst niemals: Wenn Eure Lebenspunkte auf Null sinken, sterbt Ihr, Drachentöter! Basiert auf: Lebenskraft

Mana

Euer Manavorrat stellt Eure Fähigkeit dar, Zauber zu sprechen und Eure Fertigkeiten einzusetzen. Jeder Zauber, den Ihr ausführt, kostet Mana und daher solltet Ihr einen großen Manavorrat Euer Eigen nennen, wenn Ihr Euch einen Namen als mächtiger Zauberer machen wollt. Das heißt jedoch nicht, dass Krieger und Waldläufer ihr Mana vernachlässigen können – im Gegenteil, denn ein Wirbelwindangriff oder etwa aufspaltende Pfeile zehren ebenfalls von Eurem Manavorrat. Basiert auf: Willenskraft

Erfahrung

Erfahrung erhaltet Ihr, indem Ihr Gegner tötet und Quests löst. Wenn Ihr genug Erfahrung gesammelt habt, könnt Ihr in die nächste Stufe aufsteigen. Das bedeutet, dass Ihr Eure Attribute und Fertigkeiten verbessern oder neue Fertigkeiten erlernen könnt. Daneben wird Erfahrung auch eingesetzt, um das Gedankenlesen zu „bezahlen“. Mehr darüber erfahrt Ihr im Abschnitt „Gedankenlesen“ dieser Anleitung.

Attribute

Lebenskraft

Die Lebenskraft steht für Eure allgemeine Gesundheit und körperliche Verfassung. Wenn Ihr dieses Attribut verbessert, erhöht Ihr auch Eure Lebenspunkte.

Willenskraft

Die Willenskraft stellt Eure geistige Kraft und Fähigkeit dar. Investiert Ihr Steigerungspunkte in dieses Attribut, erhöht Ihr auch Euren Manavorrat.

Stärke

Die Stärke gibt Eure körperlichen Fähigkeiten wieder. Wenn Ihr Steigerungspunkte für dieses Attribut aufwendet, erhöht Ihr den Schaden, den Ihr mit Nahkampfwaffen verursacht, Eure Widerstandskraft gegen Nahkampfangriffe sowie den Modifikator „Kräftiger Körper“.

Gewandtheit

Die Gewandtheit stellt Eure Agilität und Reflexe dar. Steigert Ihr dieses Attribut, erhöht Ihr auch den Schaden, den Ihr mit Fernkampfwaffen verursacht, Eure Widerstandskraft gegen Fernkampfangriffe sowie den Modifikator „Erhöhte Reflexe“.

Intelligenz

Die Intelligenz gibt Eure kognitiven Fähigkeiten wieder. Investiert Ihr Steigerungspunkte in dieses Attribut, erhöht Ihr auch den Schaden, den Ihr mit Magieangriffen verursacht, Eure Widerstandskraft gegen Magieangriffe sowie den Modifikator „Unbeugsamer Wille“.

Schaden und Resistenzen

Schaden

Dieser Wert zeigt den minimalen und maximalen Schaden an, den Ihr mit Eurer aktuell ausgewählten Waffe verursachen könnt.

Nahkampfresistenz

Dieser Wert zeigt an, um wie viel Prozent der Schaden verringert wird, den Ihr bei einem Nahkampfangriff erleidet. Er hängt von zwei Parametern ab: Eurer Stärke sowie der Summe der einzelnen Nahkampfrüstungswerte Eurer getragenen Ausrüstung. Je höher diese beiden Parameter sind, desto weniger Schaden erleidet Ihr.

Fernkampfresistenz

Dieser Wert zeigt an, um wie viel Prozent der Schaden verringert wird, den Ihr bei einem Fernkampfangriff erleidet. Er hängt von zwei Parametern ab: Eurer Gewandtheit sowie der Summe der einzelnen Fernkampfrüstungswerte Eurer getragenen Ausrüstung. Je höher diese beiden Parameter sind, desto weniger Schaden erleidet Ihr.

Magieresistenz

Dieser Wert zeigt an, um wie viel Prozent der Schaden verringert wird, den Ihr bei einem Magieangriff erleidet. Er hängt von zwei Parametern ab: Eurer Intelligenz sowie der Summe der einzelnen Magierüstungswerte Eurer getragenen Ausrüstung. Je höher diese beiden Parameter sind, desto weniger Schaden erleidet Ihr.

Modifikatoren

Kräftiger Körper

„Kräftiger Körper“ verringert die Wirkungsdauer der Zauber „Ausbluten“, „Feuerball“, „Feuerwand“, „Giftpfeile“ und „Polymorph“ auf Euch.

Erhöhte Reflexe

„Erhöhte Reflexe“ legt fest, wie viel zusätzlichen Schaden Ihr verursacht, wenn Ihr einen kritischen Treffer erzielt.

Unbeugsamer Wille

„Unbeugsamer Wille“ legt Eure Resistenz gegen „Verfluchen“, „Furcht“, „Polymorph“, „Böse Überraschung“ und „Betäubungspfeile“ fest.

Drachenavatar

Eure Drachengestalt unterscheidet sich dahingehend von Eurem menschlichen Körper, dass bei jedem Stufenaufstieg ihre Werte um eine feste Anzahl von Punkten erhöht werden. Diese Werte könnt Ihr noch mit Rüstungsteilen verbessern, die Ihr im Spiel findet. Die Drachenwerte umfassen Lebenspunkte, Mana, Angriff und Verteidigung.

Eine weitere Eigenschaft des Drachen ist, dass seine einzigartigen Fertigkeiten nicht durch Stufenaufstiege verbessert oder erlernt werden können, sondern indem Ihr Bücher lest, die Ihr auf Euren Reisen findet oder als Belohnung für Eure Mühen erhältet.

Lebenspunkte

Genauso wie in Eurer Menschengestalt sterbt Ihr als Drache, wenn Eure Lebenspunkte Null erreichen. Und auch in der Drachengestalt könnt Ihr dieses Unglück mit Zaubern vermeiden.

Mana

Selbst ein Drache verfügt nicht über einen endlosen Manavorrat, daher solltet Ihr Euer Mana im Auge behalten, während Ihr die Stellungen Eurer Gegner in Schutt und Asche legt. So wäre es doch mehr als peinlich, wenn Euch mitten in einem Angriff der Drachenzorn ausgehen würde, oder?

Erfahrung

Die Erfahrung, die Ihr in Drachengestalt sammelt, teilt Ihr mit Eurem menschlichen Avatar.

Angriff

Der Angriffswert legt den Schaden fest, den Ihr verursacht. Je höher der Wert ist, desto mehr Schaden könnt Ihr verursachen.

Verteidigung

Der Verteidigungswert legt den Schaden fest, den Ihr erleidet. Je höher der Wert ist, desto weniger Schaden müsst Ihr einstecken.

FERTIGKEITEN



Fertigkeiten stellen einen wichtigen Aspekt der Rollenspielerfahrung dar, die „Divinity II“ vermittelt. Zahlreiche Fertigkeiten stehen nur für Krieger, Waldläufer und Magier zur Verfügung, andere wiederum sind für alle Klassen frei zugänglich. Vergesst aber nicht, dass „Divinity II“ dennoch im Prinzip ein Rollenspiel ohne Klassen darstellt: Während Ihr Euren Charakter entwickelt, könnt Ihr alle Pfade und Spezialisierungen nach Wunsch kombinieren und Euch so frei entfalten. Tipp: Lasst Euch ruhig Zeit in Leuchtenfeld, da Ihr dort zum ersten Mal einen Kampf erleben und damit einen Eindruck erhalten werdet, wie sich die unterschiedlichen Kampfstile spielen.

Im Fertigkeitenbaum könnt Ihr neue Fertigkeiten auswählen oder vorhandene verbessern, wenn Ihr über Fertigkeitspunkte verfügt. Von Anfang an könnt Ihr alle verfügbaren Fertigkeiten einsehen, sodass Ihr sorgfältig planen könnt, welche Fertigkeiten Ihr im Spielverlauf freischaltet und erhöht. Solltet Ihr irgendwann den Wunsch haben, alle Fertigkeitenentscheidungen rückgängig zu machen, kann Euer Ausbilder den gesamten Fertigkeitenbaum zurücksetzen - natürlich gegen einen gewissen Unkostenbeitrag.

Menschenfertigkeiten

AKTIVE FERTIGKEITEN



Kampfrausch

Der Kampfrausch entspricht genau seinem Namen: Ihr werft Euch mit der gleichen Wildheit in den Kampf, mit der ein wahnsinniger Barbar ein ungeschütztes Kloster überrennen würde, und schert Euch nicht im Geringsten um die Gefahren, die Euch dadurch drohen. Vermutlich werden die meisten Gegner recht schnell Eurem Kampfrausch zum Opfer fallen, aber Ihr solltet nicht vergessen, dass Ihr für die Dauer dieser Fertigkeit Eure Verteidigung vernachlässigt.



Blenden

Wenn Ihr Euren Gegner blendet, nehmst Ihr ihm sein Augenlicht und lasst ihn orientierungslos im Dunklen zurück, wodurch er im Kampf ungefähr so bedrohlich ist wie ein pazifistisches Lamm. Nur solltet Ihr Euch nicht zu lange Zeit damit lassen, ihn ob seiner Verwirrung auszulachen, denn er wird sicherlich nicht sehr zum Scherzen aufgelegt sein, wenn er sein Augenlicht wieder zurückerhält.



Bezaubern

Ähnlich wie die Fertigkeit ‚Polymorph‘ zielt auch ‚Bezaubern‘ darauf ab, die Anzahl der Gegner zu verringern, die ihre Waffen gerne an Eurem Schädel testen würden. Allerdings verwandelt diese Fertigkeit die Gegner nicht einfach in Marienkäfer, sondern lässt sie aufeinander losgehen. Dadurch verletzen oder töten sich Eure Gegner gar, bevor die Wirkung des Zaubers endet.



Verfluchen

Wenn Ihr diese Fertigkeit einsetzt, werden die Kreaturen in Eurer Nähe verflucht. Das heißt, sie werden extrem geschwächt und sind reif zur Ernte. Ein Fluch für sie, ein Segen für Euch.



Verteidigung

Ein Krieger sollte wissen, wann er mit der Grausamkeit eines Tigers anzugreifen hat und wann es ratsamer ist sich wie ein Igel zu verteidigen. Wenn Ihr Euch in einer misslichen Lage befindet, verringert diese Fertigkeit zwar vorübergehend Eure Angriffskraft, doch verbessert sie im gleichen Maße auch Eure Verteidigung.



Explosivpfeile

Die seltenste Pfeilart dürfte auch die stärkste sein. Diese Pfeile stellen in den Händen eines bogenverliebten Pyromanten eine große Gefahr dar; ist der Schütze ein geübter Bogenschütze, kann die Wirkung sogar verheerend für seine Opfer sein. Der Pfeil explodiert nämlich beim Auftreffen und verwandelt damit nicht nur das eigentliche Ziel in ein blutiges Puzzle aus Körperteilen, sondern zieht auch all jene in Mitleidenschaft, die das Pech haben, sich im Wirkungsbereich der Explosion zu befinden.



Tödlicher Angriff

Dieser Hieb gehört zu den mächtigsten Angriffen, die ein Krieger erlernen kann, aber der Weg zum Erfolg ist beschwerlich. Um mit einem einzigen Schlag zu töten, muss ein Gegner erst schwer verletzt sein. Doch je besser Ihr diese Fertigkeit beherrsch, desto schneller könnt Ihr im Kampf den entscheidenden Schwachpunkt Eures Gegners entdecken, um ihm auf der Stelle den Garaus zu machen.



Furcht

Furcht kann lähmend wirken und sowohl den Körper als auch den Geist erstarren lassen. Doch die Art der Furcht, mit der wir es hier zu tun haben, ist anders. Diese Furcht fährt bis in die Knochen des Ziels, versetzt es in einen krankhaften Wahnzustand und lässt es an nichts anderes als Flucht denken.

Anders ausgedrückt: Ihr setzt die Fertigkeit ein, Euer Gegner nimmt die Beine in die Hand.



Feuerball

Wie eine kleine Sonne, die Euren Feinden das Fleisch von den Knochen verbrennt, könnt Ihr einen einzelnen Feuerball von Euren Fingerspitzen auf einen bemitleidenswerten Gegner schleudern. Viele Zauberer betrachten das zwar als eine einfache Fertigkeit, doch niemand würde den Fehler begehen, ihre tödliche Kraft zu unterschätzen.



Feuerwand

Einmal freigesetzt, verschlingt dieser gleißende Flammenring alles in seinem Weg Stehende und verbrennt jene Narren, die sich in seine feurige Nähe wagen. Dadurch deckt Ihr mit einem Spruch sowohl Euren Angriff als auch Eure Verteidigung ab.



Heilung

Im Kampf werdet Ihr sicher Verletzungen davontragen. Aber nur keine Sorge, denn diese einfache Heilfertigkeit wird mit jeder Wunde so einfach und schnell fertig wie Wasser mit Feuer. Das wird auch Eure Gegner in ungläubiges Staunen versetzen, da ihre Waffen offenbar nicht die gewünschte Wirkung erzielen!



Uarmung der Schatten

Riesige Äxte schwingen, sich in schwere Rüstungen zwängen, gefährliche Zauber sprechen, rasenden Pfeilen ausweichen, sich blutdurstiger Trolle erwehren, in vollem Lauf präzise Schüsse abgeben... all das und noch vieles mehr erwartet einen im Kampf. Das kann auf Dauer sehr an den Nerven zehren.

Aus diesem Grund entzieht sich manch einer ab und an dem Getümmel, indem er mit den Schatten verschmilzt und somit unsichtbar für das bloße Auge wird. Denn warum sollte man sich die Mühen eines Kampfes auferlegen, wenn man sich an seinen ahnungslosen Gegnern auch einfach vorbeischleichen kann.



Lebensopfer

Als mächtiger Zauberer kann Euch Folgendes durchaus widerfahren: Ihr bleibt schön auf Distanz zum Kampfgeschehen, um Euch von Gefahren und Risiken fernzuhalten, und setzt munter Eure Fertigkeiten ein. Doch irgendwann geht Eure magische Energie zur Neige. Was tun? Die Lösung ist denkbar einfach: Ihr müsst nur einen Teil Eurer Lebenskraft in magische Energie umwandeln und schon könnt Ihr weiterhin ungestört Euren zauberhaften Spaß haben.



Magisches Trommelfeuer

Mit dieser Fertigkeit fügt Ihr Eurem Gegner zahlreiche stichartige Stöße zerstörerischer Magie zu. Das hört sich irgendwie sadistisch an und ist es wohl auch... aber auch sehr wirkungsvoll.



Magisches Geschoss

Ein magisches Geschoss ist im Grunde genommen nichts anderes als eine Explosion roher magischer Energie, die den Gegner in mehreren, kurz aufeinanderfolgenden Wellen trifft. Wenn nicht zufällig mehr als ein Gegner zugegen ist, denn dann knöpft sich das Geschoss automatisch mehrere Ziele vor. Wie auch der Feuerball ist diese Fertigkeit so einfach wie tödlich.



Giftpfeile

Eine der handwerklicheren, doch nicht minder hinterhältigen Fertigkeiten des Waldläufers besteht darin, seine Pfeilspitzen mit tödlichem Gift zu versehen. Dadurch verletzen die Pfeile ihr Ziel nicht nur wie gehabt, sondern fügen ihm darüber hinaus noch weiteren Schaden zu, solange das Gift durch die Adern des Getroffenen fließt.



Polymorph

Stellt Euch vor, zwei wilde, untote Krieger stünden Euch gegenüber, mit Blutdurst in den Augen und Eurem Namen auf ihren gezückten Schwertern. Manchmal kann es einfach zu viel der Mühe sein, gegen zwei solche Gegner zur gleichen Zeit zu kämpfen. Aber zum Glück steht Euch die Fertigkeit „Polymorph“ zur Verfügung, mit der Ihr Euer Ziel in einen harmlosen Marienkäfer verwandeln könnt. Das erleichtert mit Sicherheit Euer Leben und verkürzt das Eurer Gegner.



Böse Überraschung

Jedes bemitleidenswerte Geschöpf, das von einem „Böse Überraschung“-Pfeil getroffen wird, erleidet nicht nur den vollen Schaden dieses Treffers, sondern muss auch Einbußen bei seinen Resistenzen hinnehmen, wodurch es allen Arten von Angriffen gegenüber anfälliger wird. Was also ist hier die böse Überraschung? Nun, der Tod natürlich!



Sturmangriff

Bei einem Sturmangriff stürmt Ihr auf einen einzelnen Gegner zu, wodurch Ihr ihm schwere Verletzungen zufügt und ihn höchstwahrscheinlich auch betäubt. Diese Aktion eignet sich besonders als einleitender Angriff auf einen gegnerischen Fernkämpfer.



Aufspaltende Pfeile

Der aufspaltende Pfeil hat die magische Eigenschaft, dass er sich im Flug in mehrere Pfeile aufspaltet und dem Schützen damit die Möglichkeit gibt, mehrere Ziele gleichzeitig zu treffen. Je besser der Schütze diese Fertigkeit beherrscht, in umso mehr Einzelpfeile spaltet sich der abgefeuerte Pfeil auf.



Betäubungspfeile

Gestärkt von einer vorübergehend erhöhten Konzentrationsfähigkeit könnt Ihr Pfeile mit solch einer Genauigkeit und Kraft abfeuern, dass sie jedes Ziel betäuben und für eine gewisse Zeit bewegungsunfähig machen. Töten leicht gemacht.



Dämon beschwören

Falls Ihr je im Kampf einer zahlenmäßigen Übermacht gegenübersteht, ist das hier der perfekte Ausweg für Euch. Ein Dämon jagt Euren Gegnern nicht nur mit seinem Äußersten größte Angst ein, sondern reißt sie mit seinen rasiermesserscharfen Klauen in Stücke und schickt sie so direkt in jene Höllendimensionen, aus denen Euer unheiliger Verbündeter selbst stammt.



Geist beschwören

Geister sind ruhelose Wesen. Sie sehen furchteinflößend aus, suchen uns heim und jagen uns schreckliche Angst ein. So kamen einige Magier auf die naheliegende Idee, diese Geister im Kampf zu ihrer Unterstützung herbeizurufen. Und das war eine brillante Idee, denn seitdem haben schon viele Zauberer ihren Gegnern einen letzten Alptraum beschert, aus dem sie nie wieder erwacht sind.



Untoten beschwören

Die Toten. Was für einen anderen Zweck erfüllen sie, außer den Boden zu düngen? Jene, die sich der dunklen Seite der Magie zugewandt haben, präsentieren diese Fertigkeit als Antwort auf solche Fragen. Denn die Toten – wenn sie einmal auferweckt werden – würden alles für ihren Meister tun, auch kämpfen. Vor allem kämpfen, um genau zu sein.



Tausend Hiebe

Mit katzenhafter Geschwindigkeit und nahezu übermenschlicher Präzision überwältigt Ihr Euren Gegner mit einer Reihe von tödlichen Hieben.

Dem Armen bleibt nicht viel mehr übrig, als ungläubig seinen abgetrennten Gliedmaßen nach zu schauen, ohne zu wissen, was ihm widerfahren ist. Bei dieser schnellen und brutalen Fertigkeit handelt es sich um einen der besten Nahkampfangriffe, die ein Krieger meistern kann.



Weg des Weisen Magiers

Wem es gefällt, durch Magie undurchdringliche Schutzsilde zu erschaffen, schöpft seine besonderen Fähigkeiten mit dieser Fertigkeit aus, die alle betreffenden Werte verbessert.



Weg des Kampfmagiers

Wer Freude an aggressiver Angriffsmagie hat, schöpft seine besonderen Fähigkeiten mit dieser Fertigkeit aus, die alle betreffenden Werte verbessert.



Weg des Waldläufers

Wer für Pfeil und Bogen geboren ist, schöpft seine besonderen Fähigkeiten mit dieser Fertigkeit aus, die alle betreffenden Werte verbessert.



Wirbelwind

Ihr umgreift die Waffe, die Ihr gerade führt, besonders fest und entfesselt einen Wirbelsturm aus Stahl, indem Ihr einen Kreissprung ausführt, der jeden Gegner in Eurer Nähe in Mitleidenschaft zieht. Sobald Ihr wieder auf Euren Füßen landet, zeugen nur noch die blutigen Reste Eurer Feinde von dieser urgewaltigen Zerstörung, während Ihr, das Zentrum des tödlichen Wirbelsturms, unbeschadet obsiegt.

PASSIVE FERTIGKEITEN



Ausbluten

Diese Angriffe sind besonders gefährlich, da bei ihnen die Wahrscheinlichkeit besteht, dass die verursachte Wunde länger und stärker als gewöhnlich blutet. Dies fügt dem Opfer weiterhin Schaden zu, bis entweder die Blutung aufhört, oder aber der Verwundete verblutet ist.



Verwirrung

Diese feine, aber wirkungsvolle Fertigkeit verleiht Eurer Magie eine besondere Eigenschaft: Jedes Mal, wenn eine Eurer Angriffsfertigkeiten einen Gegner in Mitleidenschaft zieht, besteht die Chance, dass das Opfer für eine gewisse Zeit betäubt wird. Für die Wirkungsdauer der Fertigkeit ist Euer Gegner damit eine ziemlich leichte Beute.



Todesschlag

Krieger, die den Todesschlag beherrschen, haben einen Teil ihrer Ausbildung damit verbracht, vernichtende Schläge zu trainieren, die ihre Gegner äußerst schwer verletzen können. Je erfahrener sie in dieser Fertigkeit sind, desto größer ist ihre Chance, einen Gegner mit einem Schlag unter die Erde zu befördern.



Zerstörung

Als ob die verheerenden Kräfte der Magie nicht schon gewaltig genug wären, erhöht diese Fertigkeit, die Zerstörung, die Eure Feuerbälle, magischen Geschosse und anderen Zauberfertigkeiten verursachen.



Experte: Zwei Waffen

Kaum etwas ist eindrucksvoller auf dem Schlachtfeld als der Anblick eines Kriegers, der in beiden Händen eine Waffe führt und seine Gegner das Fürchten und vor allem auch Sterben lehrt.

Doch auch wenn solche Kämpfer wie Wilde wirken, die sich in einem wahnsinnigen Blutrausch befinden, sollte man sich nicht täuschen lassen. Denn das Gegenteil trifft auf sie zu: Sie gehen wohlbedacht und äußerst diszipliniert vor. Und das aus gutem Grunde: Das Führen von zwei Waffen im Kampf erfordert intensives Training, ansonsten kann es sehr schnell zu so unbeabsichtigten wie schmerhaften Verletzungen des Waffenträgers kommen.



Ausweichen

Mit dieser Fertigkeit könnt Ihr Nahkampfangriffen Eurer Gegner besonders gut ausweichen. Es versteht sich von selbst, dass diese Fertigkeit besonders für all jene empfehlenswert ist, die lieber mitten im Kampfgetümmel stehen, als nur dabei zuzuschauen.



Manawirkung

Einen Sturmangriff oder Wirbelwindangriff auszuführen, verbraucht Mana. Doch mit dieser Fertigkeit verbessert Ihr Euren Manaverbrauch derart, dass Ihr nicht so schnell außer Atem geratet wie manch anderer. Das ist eine sehr nützliche Eigenschaft, denn doppelt gewirbelt hält besser.



Sprungangriff

Wer diese Fertigkeit beherrscht – und alle Drachentöter tun das –, kann im Springen einen mächtigen Schlag durchführen. Das vergrößert nicht nur den Schaden, den der Gegner einstecken muss, sondern erhöht auch die Wahrscheinlichkeit, dass er umgestoßen wird. Wenn das geschieht, ist es ja nur noch eine Frage des guten Stils, das arme Opfer nicht lange leiden zu lassen und schnell zu töten. Oder?



Lebensentzug

Mit Lebensentzug verletzt Ihr Euren Gegner nicht nur, wenn Ihr ihn trefft, sondern entzieht ihm auch noch mit jedem Treffer einen Teil seiner Lebenskraft, um sie eventuell sogar Eurer eigenen hinzuzufügen.



Schlosser knacken

Verschlossene Türen, riesige Vorhängeschlösser an Truhen. Juckt es Euch nicht auch in den Fingern? Was liegt hinter der Tür? Was mag sich in der Truhe verbergen? Kommt schon, nur nicht zögern. Mit dieser Fertigkeit könnte Eure Neugierde bald gestillt und Eure Geldbörse gefüllt werden.



Manaentzug

Mit Manaentzug verletzt Ihr Euren Gegner nicht nur, wenn Ihr ihn trefft, sondern entzieht ihm auch noch mit jedem Treffer einen Teil seiner magischen Energie, um sie eventuell sogar Eurer eigenen hinzuzufügen.



Meister der Kräuter

Hiermit vergrößert sich Euer – natürlich schon profundes – Wissen über die Wirkungen aller Pflanzen und Kräuter von Rivellon. Daher benötigt Ihr weniger Zutaten, um erfolgreich Eure alchemistischen Künste umzusetzen.

Eure berühmte Pilzsuppe gelingt Euch so noch schmackhafter; vor allem aber erhöht sich Eure Effizienz bei der Herstellung von Tränken.



Gedankenlesen

Nur wenige in Rivellon erhalten die Gabe des Gedankenlesens. Diese Fähigkeit ist an sich schon beeindruckend, doch man sollte sich nicht scheuen, sie noch weiter zu verbessern.

Denn verständlicherweise braucht es schon etwas mehr Erfahrung, um etwa die Gedanken des Dekans der Arkanen Universität zu lesen als die von Doris der Putzfrau.



Experte: Waffe+Schild

Wer mit Schwert und Schild in die Schlacht zieht, muss ab und an mit der Häme seiner Kameraden rechnen, da man sein Aufreten als archaisch und einfallslos bewertet. Doch er wird solcherlei Kritik nicht ernst nehmen, da er genau weiß, dass seine Wahl - so klassisch und gewöhnlich sie auch sein mag - mit zu den besten Möglichkeiten eines Kriegers gehört.

Die Kombination aus Waffe und Schild vereint gekonnt Angriff und Verteidigung und sorgt sehr oft dafür, dass der Krieger eine Schlacht gesund und munter beendet.



Verstauen

Viele Abenteurer haben die Sammlermentalität eines Hamsters. Anders ausgedrückt: Sie stecken einfach alles ein! Daher ist keine schlechte Idee, wenn sie an ihrer Fähigkeit arbeiten, das Eingesammelte gekonnt zu verstauen. Denn je besser man sein Marschgepäck im Griff hat, desto mehr Gegenstände kann man mit sich führen.



Trankwirkung

Jeder Abenteurer führt seine geliebten Heil-, Mana- und anderen magischen Tränke mit sich, jedoch profitieren nicht alle gleichermaßen gut von diesen heilsamen Tropfen. Mit dieser Fertigkeit lernt Ihr, den maximalen Nutzen Eurer Tränke auszuschöpfen.



Heimlichkeit

Wie ein Wesen der Nacht oder ein Chamäleon bei Tage fügt sich der Waldläufer, der diese raffinierte Fertigkeit einsetzt, in seine Umgebung ein. Selbst wenn er einen Treffer landet, besteht die Chance, dass sein Opfer nicht den Hauch einer Ahnung hat, wo sich die Gefahrenquelle befindet.



Stärke des Waldläufers

Manche Waldläufer trainieren ihre Stärke genauso pflichtbewusst wie ihre Gewandtheit. Dies führt dazu, dass sie jeden ihrer Pfeile mit größerer Kraft und Geschwindigkeit abfeuern und damit folgerichtig größeren Schaden verursachen.



Schaden reflektieren

Jene Glücklichen, die diese nützliche Fertigkeit beherrschen, können sich voller Schadenfreude darüber amüsieren, wie ein Teil des Schadens, auf ihre Gegner zurückgeworfen wird. So werden ihre Gegner durch ihre eigene Gewalt gerichtet. Ein geradezu poetisches Bild der Gerechtigkeit.



Regenerieren

Mit dieser Fertigkeit benötigt Ihr im Normalfall keine Heilzauber oder tränke mehr, um Euch zu heilen, denn sie sorgt dafür, dass sich Eure Lebenskraft langsam, aber stetig von selbst wieder auffüllt. Je besser Ihr diese Fertigkeit beherrscht, desto schneller geht die Regeneration vonstatten.



Experte: Einhandwaffe

Einer alten Kriegstradition folgend, glaubt Ihr an die einzigartige Verbindung, die ein Krieger mit seiner Waffe eingeht. Aus diesem Grund spezialisiert Ihr Euch auf eine einzelne Einhandwaffe. Ihr führt ein leichtes und äußerst handliches Werkzeug des Todes und lernt, es mit einer Perfektion einzusetzen, wie Ihr sie mit keiner anderen Waffe erreichen könnt.



Meisterbeschwörer

Das Beschwören einer seltsamen und gefährlichen Kreatur stellt Euch nicht zufrieden? Mit dieser Fertigkeit könnt Ihr sogar noch stärkere Verbündete zu Eurer Unterstützung beschwören. Wundert Euch also nicht, wenn Ihr Euch in Euren Kämpfen schon bald mit der Rolle des Zuschauers begnügen könnt.



Experte: Zweihandwaffe

Ganz gleich was einige behaupten mögen: Der Kampf ist nichts Schönes oder Feinsinniges. Und genau das beweist Ihr dadurch, dass Ihr Schwerter schwingt, die so lang sind wie Trollarme, und Hämmer einsetzt, die mit einem einzigen Schlag eben jene Trolle in ein blutigen Klumpen verwandeln können. Die Vorteile in der Schlacht liegen klar auf der Hand.

Darüber hinaus könnt Ihr Euch mit solch einer Waffe kaum mehr im Wald verlaufen, denn Ihr zieht eine Spur aus Blut und Körperteilen hinter Euch her (Brotkrumen 2.0).



Experte: Unbewaffnet

Schwerter, Äxte, Streitkolben... all diese Kriegswerkzeuge sind für Euch nichts als unnütze Erweiterungen der einzig wahren Nahkampfwaffe: Eure Fäuste! Anstatt Euren Feinden mit stählernen Hilfsmitteln auf den Leib zu rücken, zieht Ihr es vor, sie buchstäblich eigenhändig von Eurem Standpunkt zu überzeugen.



Weisheit

Profitiert davon, dass Ihr die Kriegsführung und den Kampf an sich nicht nur als eine Abfolge von Aktionen und Reaktionen erachtet, sondern vor allem als eine Kunstform!

Dadurch sind Eure Erkenntnisse nach jeder Auseinandersetzung größer als die von anderen und folglich schreitet Ihr auf dem Weg zur Perfektion und zum Erfolg schneller voran als Eure Konkurrenten.

Drachenfertigkeiten



Drachenzorn

Hierbei handelt es sich um einen mächtigen Angriff, bei dem der Drache ganz kurz die schiere Kraft seines Wesens sammelt, um sie danach in alle Richtungen als Explosion von zerstörerischer magischer Energie freizusetzen. Drachen lieben den Duft von Röstfleisch am Morgen.



Drachenatem

Wenn man sich Drachen vorstellt, denkt man automatisch auch an ihren gefürchtetsten Angriff, den Drachenatem. Dabei handelt es sich um einen großen Flammenkegel, der alles verbrennt und auslöscht, was er berührt. Drachen, die über diese eindrucksvolle Fertigkeit verfügen, können sich fast immer darauf verlassen, dass ihre Gegner entweder einen schrecklichen, schmerzvollen Tod sterben, oder aber in Panik fliehen und nie wieder zurückkehren werden.



Drachenpolymorph

Wirklich ernst zu nehmende Gegner werden sich einem Drachen nur in überlegener Zahl stellen. Diese Fertigkeit löst solche Situationen auf elegantem Wege. Verwandelt mehrere Feinde in wehrlose Marienkäfer und nehmt Euch der angenehm geschrumpften Gegnerschar an.



Drachenschild

Es mag sich zwar unglaublich anhören, aber in den wildesten Gebieten unserer Welt leben tatsächlich Gegner, die es selbst mit einem Drachen aufnehmen könnten. Daher könnt Ihr einen magischen Schutzschild erzeugen, der Euch vor den erbitterten Angriffen mächtiger Feinde schützt.



Drachenheilung

Nach einem erfolgreichen Kampf nehmen sich für gewöhnlich auch Drachen Zeit, um ihre Wunden zu lecken. Wenn Ihr auf diesen langwierigen Vorgang verzichten wollt, könnt Ihr auf diese Fertigkeit zurückgreifen. Sie heilt die Verletzungen, die Ihr Euch zuzieht und schont dabei Eure Zunge.



Flammenkugel

Noch wirkungsvoller als der gewöhnliche Feuerball ist diese ehrfurchtgebietende Flammenkugel, die selbst die hartnäckigsten Gegner einschern kann. Das ist nicht gerade die feine Art, aber sorgt immerhin für ein tolles Feuerwerk.



Gefährten beschwören

In einer Auseinandersetzung mit einer Schar von Gegnern in der Luft kann ein fliegender Helfer durchaus von Nutzen sein. Und diese Beschreibung trifft auf einen Wyvern perfekt zu. Zudem stellt er auch ein weiteres Ziel für Eure Gegner dar.



Zorn des Patriarchen

Konzentriert den ganzen Zorn des Drachen in einem massiven Angriff, der Dutzende von gegnerischen Gebäuden oder ganze Scharen von fliegenden Gegnern auszulöschen vermag.



Zeppelinsperrfeuer

Kein Zweifel, Ihr seid ein mächtiger Drache, doch ein klein wenig Hilfe kann ja nicht schaden, oder? Mit dieser Fertigkeit legt Ihr ein Ziel fest, das dann von einem verbündeten Zeppelin vernichtet wird. Denn wozu hat man Verbündete, wenn nicht zum gemeinsamen Vernichten von jämmerlichen Gegnern?

Gedankenlesen

Eine besondere Fertigkeit, die nur Drachentöter und Ritter erhalten, ist die des Gedankenlesens. In „Divinity II“ könnt Ihr damit die Gedanken von NSCs lesen. Dadurch gewinnt Ihr oft neue Informationen, erfahrt Geheimnisse oder erhaltet sogar neue Lösungswege für Eure Quests.

Allerdings hat das Gedankenlesen seinen Preis: Jedes Mal, wenn Ihr diese Fertigkeit einsetzt, müsst Ihr mit einem Teil Eurer Erfahrung dafür bezahlen. Das bedeutet, dass jeder

Gedankenlesevorgang Eure Gedankenschuld vergrößert. Dieser Wert muss erst durch neue Erfahrung auf Null fallen, bevor Ihr Eure eigentliche Erfahrung steigern könnt, die Ihr für Stufenaufstiege benötigt. Behaltet also diese Vor- und Nachteile stets im Auge und entscheidet Euch, wie Ihr vorgehen möchtet.

Die Kreatur

Eure Kreatur ist ein einzigartiger Verbündeter, den Ihr einsetzen und sogar frei formen könnt. Im Nekromantenring könnt Ihr mit Gliedmaßen, die Ihr von besieгten Goblins, Untoten und Drachenelfen erhaltet, Eure Basiskreatur erweitern und anpassen. Es liegt ganz an Euch, wie Ihr vorgeht. Experimentiert und lasst Eurer Kreativität freien Lauf (siehe Abschnitt „Der Nekromantenring“).

Um Eure Kreatur auf dem Schlachtfeld zu beschwören, benötigt Ihr einen Kristallschädel, den Ihr auf Eurer Reise durch die Spielwelt finden könnt. Der Kristallschädel stellt eine Art Beschwörungsobjekt dar, mit dem Ihr Euren nekromantischen Verbündeten herbeirufen könnt. Einmal beschworen, bleibt die Kreatur solange an Eurer Seite, bis sie stirbt oder Ihr sie wieder wegschickt. Nach einer bestimmten Erholungszeit kann sie dann wieder beschworen werden.

SPIELINTERFACE

Der Spielbildschirm



1. Minimap

Auf der Minimap werden Eure unmittelbare Umgebung sowie die Positionen von NSCs (gleich, ob feindlich oder nicht) angezeigt. Rote Punkte signalisieren Gegner, während grüne Punkte für freundlich gesinnte Charaktere stehen.

2. Statusbalken

Im Statusbalken werden Eure Gesundheits-, Mana- und Erfahrungsanzeigen dargestellt - so könnt Ihr Eure Lebenspunkte, Euren Manavorrat und Eure Erfahrung stets im Auge behalten. Darüber hinaus befinden sich hier auch die Schnellzugriffsfelder, die Ihr je nach Wunsch mit Gegenständen oder Fertigkeiten Eurer Wahl belegen könnt. Am besten legt Ihr Euch eine gute Kombination aus Euren bevorzugten Fertigkeiten und nützlichen Gegenständen wie Heiltränken zurecht. Halten die entsprechende Taste gedrückt, um das Schnellzugriffsmenü aufzurufen.

3. Pausebalken

Mit dem Pausebalken könnt Ihr entweder die Pause wieder aufheben und damit das Spiel fortsetzen oder Eure Gegenstände/Fertigkeiten einsehen. Das ist immer eine gute Idee, wenn Ihr einen Gegenstand oder eine Fertigkeit einsetzen wollt, die Ihr nicht in eines der Schnellzugriffsfelder gelegt habt.

4. Waffensets

Ihr wollt schnell den Bogen weglegen und ein Schwert in die Hand nehmen oder die normale Waffe einstecken und eine magische Waffe einsetzen? Mit diesem Menü gelingt Euch das in Sekundenschnelle.

5. Gegnerinformationen

Die Gegnerinformationen geben Euch Aufschluss über die Art des Gegners, mit dem Ihr es zu tun habt, seine Stufe und seine Gesundheit.

6. Mauszeiger

Mit dem Mauszeiger könnt Ihr Zauber auswählen und gegen einzelne Gegner einsetzen. Besonders hilfreich ist es, das Spiel zu pausieren und einen bestimmten Gegner auf diese Weise anzuvisieren, wenn Ihr taktische Fertigkeiten wie etwa „Bезауберн“, „Blenden“ oder „Tausend Hiebe“ einsetzt.

7. Stärkungen und Schwächungen

Stärkungen und Schwächungen symbolisieren die zahlreichen guten und schlechten Effekte, mit denen Euer Charakter es zu tun bekommen wird. Sie können von großem Nutzen sein oder erhebliche Nachteile mit sich bringen.

STÄRKUNGEN UND SCHWÄCHUNGEN



In Furcht

Ihr geratet in Panik und habt Euch nicht mehr unter Kontrolle.



In Flammen

Ihr steht buchstäblich in Flammen!



Gemetzel

Ihr verursacht zusätzlichen kritischen Schaden.



Verflucht

Ihr seid verflucht, weswegen viele Eurer Werte gesunken sind.



Drachenheilung

Euer Drachenavatar wird für kurze Zeit langsam geheilt.



Trinkt

Ihr trinkt und werdet daher für kurze Zeit langsam geheilt.



Isst

Ihr esst und werdet daher für kurze Zeit langsam geheilt.



Zusätzlicher Schaden

Ihr verursacht zusätzlichen Nah- und Fernkampfschaden.



Zusätzlicher Magieschaden

Ihr verursacht zusätzlichen Magieschaden.



Höhere Resistenz

Alle Eure Resistenzen sind erhöht.



Heilung

Ihr werdet für kurze Zeit langsam geheilt.



Erhöhte Gewandtheit

Eure Gewandtheit ist erhöht.



Erhöter Manavorrat
Euer Manavorrat ist erhöht.



Erhöhte Intelligenz
Eure Intelligenz ist erhöht.



Erhöhte Stärke
Eure Stärke ist erhöht.



Umarmt von den Schatten
Ihr seid unsichtbar.



Lebenslinie
Ihr verfügt über mehr Lebenspunkte.



Magieresistenz
Ihr seid weniger anfällig gegenüber Magieangriffen.



Nahkampfresistenz

Ihr seid weniger anfällig gegenüber Nahkampfangriffen.



Vergiftet

Ihr wurdet vergiftet und erleidet Schaden.



Polymorph

Ihr wurdet in einen Marienkäfer verwandelt und müsst Euch besonders vor Fliegenklatschen hüten.



Fernkampfresistenz

Ihr seid weniger anfällig gegenüber Fernkampfangriffen.



Böse überrascht

Ihr wurdet auf dem falschen Fuß erwischt und müsst Abzüge bei all Euren Resistzenzen hinnehmen.



Schaden reflektieren

Ein Teil des Schadens, den Eure Feinde bei Euch verursachen, wird auf sie zurückgeworfen.



Regeneration

Die Geschwindigkeit, mit der sich Eure Lebenspunkte regenerieren, ist erhöht.



Immun gegen Flüche

Ihr habt Euch gerade von einem Fluch-Angriff erholt und seid daher für kurze Zeit immun gegen Flüche.



Immun gegen Furcht

Ihr habt Euch gerade von einem Furcht-Angriff erholt und seid daher für kurze Zeit immun gegen Furcht.



Immun gegen Polymorph

Ihr habt Euch gerade von einem Polymorph-Angriff erholt und seid daher für kurze Zeit immun gegen Polymorph.



Abgeschirmt

Ihr werdet von einem Schutzschild abgeschirmt und erleidet weniger Schaden.



Kampfrausch

Ihr steht unter dem Einfluss der Fertigkeit „Kampfrausch“.



Verteidigung

Ihr steht unter dem Einfluss der Fertigkeit „Verteidigung“.



Weg des Kampfmagiers

Ihr steht unter dem Einfluss der Fertigkeit „Weg des Kampfmagiers“.



Weg des Waldläufers

Ihr steht unter dem Einfluss der Fertigkeit „Weg des Waldläufers“.



Weg des Weisen Magiers

Ihr steht unter dem Einfluss der Fertigkeit „Weg des Weisen Magiers“.



Betäubt

Ihr seid betäubt und könnt Euch nicht bewegen.

DER KAMPF

Kampf in Menschengestalt

Kämpfe in „Divinity II“ erfordern eine gesunde Mischung aus tödlichen Waffen, respekt einflößenden Fertigkeiten und mächtiger Magie. Das Ganze kann zwar durchaus hektisch werden, aber wenn Ihr die im Folgenden beschriebenen Funktionen richtig einsetzen könnt, werdet Ihr in kürzester Zeit keinen Feind mehr fürchten müssen.

Pause

Denkt stets daran, dass Ihr das Spiel jederzeit mit der Eingabetaste pausieren könnt. Dadurch verschafft Ihr Euch nicht nur einen ruhigen Überblick über das Schlachtfeld, sondern gewinnt auch Zeit, um Gegenstände und Fertigkeiten (neu) zuzuweisen sowie Tränke zu Euch zu nehmen, falls die Notwendigkeit dazu bestehen sollte. Das kann Euch im Notfall das Leben retten!

Ausweichen

Ein Drachentöter ist ein äußerst gewandter Krieger. Meistert die Steuerung und Ihr werdet erkennen, dass Ihr durch Springen und Ausweichen Euren Gegnern mit Leichtigkeit entkommen könnt. Nach vorne und nach hinten könnt Ihr immer springen, um den Angriffen Eurer Gegner auszuweichen. Darüber hinaus habt Ihr die Möglichkeit, Ausweichrollen nach links und rechts auszuführen, indem Ihr Euch seitwärts in die gewünschte Richtung bewegt und dabei die Sprungtaste drückt.

Anvisieren

Ihr könnt Tasten zuweisen, um Gegner ins Visier zu nehmen. Das bedeutet, alle Eure Angriffe und zielbasierten Fertigkeiten werden auf das ausgewählte Ziel ausgerichtet und alle anderen Gegner werden ignoriert.

Ihr könnt eine Taste mit Ziel speichern/durchschalten belegen. Das bedeutet, dass Ihr den gewünschten Gegner anvisiert. Wenn Ihr die Taste erneut drückt, schaltet Ihr zum nächsten Ziel.

Zielspeicher beenden hebt Eure Zielmarkierung auf und Ziel schnellspeichern gibt Euch die Möglichkeit, sofort den nächsten Gegner ins Visier zu nehmen.

KAMPF IN DRACHENGESTALT

Im Drachenkampf habt Ihr nur ein Ziel: alle Eure Gegner mit Fernkampfangriffen zu vernichten, von denen der Drachenatem der gebräuchlichste ist. Allerdings solltet Ihr auch die anderen Drachenfertigkeiten nicht außer Acht lassen. Schließlich könnt Ihr in Drachenform auch Gefährten beschwören, Euch heilen, einen Schutzschild erschaffen und noch einiges mehr.

Pause

Siehe „Pause“ im Abschnitt „Kampf in Menschengestalt“.

Vorpreschen

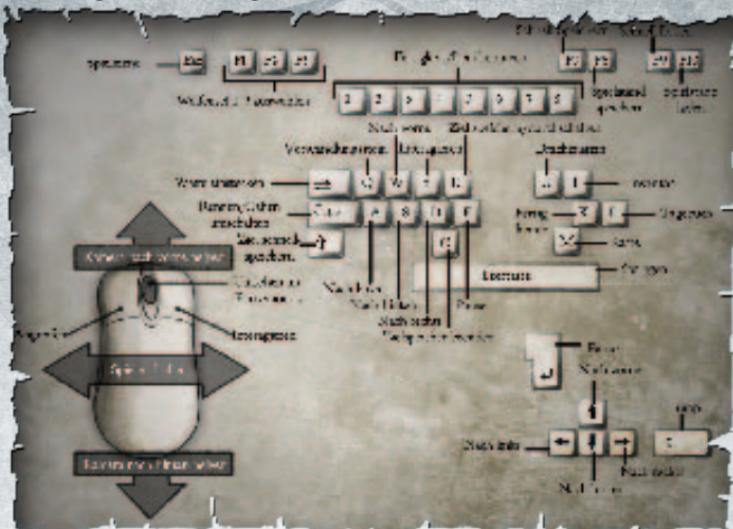
Wenn Ihr die rechte Maustaste drückt, prescht Eure Drachengestalt vor und beschert Euch einen gewissen Raumgewinn. Diese Aktion könnt Ihr auf kreative Art und Weise einsetzen: zum Beispiel könntet Ihr in feindliches Gebiet vorpreschen, eine Kreatur beschwören und Euch dann wieder zurückziehen.

Anvisieren

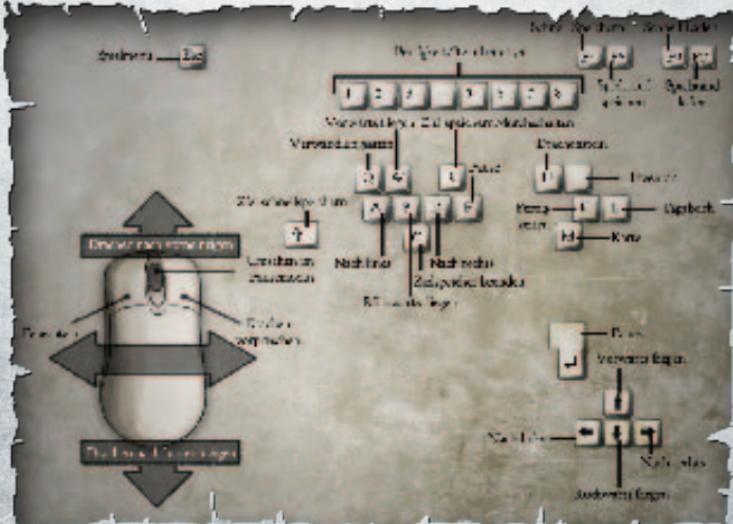
Siehe unter „Anvisieren“ im Kapitel „Kampf in Menschengestalt“

STEUERUNG

Steuerung in Menschengestalt



Steuerung in Drachengestalt



INTERAKTION MIT NSCs

Dialoge

Um mit den Personen zu interagieren, denen Ihr in Rivellon begegnet, müsst Ihr die Interaktionstaste (standardmäßig die Taste „E“) drücken, wenn Ihr Euch in ihrer Nähe befindet. Während des Gesprächs könnt Ihr die gewünschten Fragen und Antworten auswählen, mit Eurem Gesprächspartner handeln (wenn er etwas zu verkaufen hat) sowie seine Gedanken lesen, falls diese Option zur Verfügung steht.

Handeln

Ihr könnt mit allen NSCs handeln, die etwas anzubieten haben. Wie viel Euch der jeweilige NSC jedoch abkaufen kann, hängt von der Goldmenge ab, die er bei sich führt. Im Handelsfenster könnt Ihr zwischen Eurem Inventar und dem Angebot Eures Gegenübers hin und her wechseln, um die Gegenstände Eurer Wahl zu kaufen bzw. zu verkaufen. Falls Ihr einen Gegenstand aus Versehen verkaufen solltet, könnt Ihr den Kauf unter „Zurückkaufen“ wieder rückgängig machen.

Gedankenlesen

Im Dialogbildschirm könnt Ihr die Option „Gedankenlesen“ auswählen. Damit entlockt Ihr Euren Gesprächspartnern lustige Gedanken, Informationen über versteckte Schätze oder sogar Hinweise und Lösungswege für Eure Quests.

Erfahrung und Stufenaufstieg

Wenn Ihr genügend Erfahrung gesammelt habt, steigt Ihr eine Stufe auf. Bei jedem Stufenaufstieg erhaltet Ihr zusätzliche Steigerungspunkte, mit denen Ihr Eure Lebenskraft, Willenskraft, Stärke, Gewandtheit und Intelligenz verbessern könnt. Darüber hinaus bekommt Ihr auch Fertigkeitspunkte, um Eure Fertigkeiten zu steigern.

Nachdem Ihr ein Drachenritter geworden seid, steigen die Lebenspunkte, das Mana und der Angriffs- sowie Verteidigungswert des Drachen automatisch. Drachenfertigkeiten steigert Ihr allerdings nicht nach Stufenaufstiegen, sondern durch die Lektüre geeigneter Bücher, die Ihr im Spiel findet.

INTERAKTION MIT GEGENSTÄNDEN

Wenn Ihr Euch einem Gegenstand nähert, mit dem eine Interaktion möglich ist, könnt Ihr die Taste „E“ drücken, um die Interaktion zu starten.

SPIELMENÜ



Fortsetzen

Setzt das Spiel fort.

Weltkarte

Eure Karte hat drei verschiedene Anzeigestufen: die Weltkarte, die Regionalkarte und die gezoomte Regionalkarte. Mit Hilfe der Karte könnt Ihr Euch in der Spielwelt orientieren und die Markierungen finden, die teilweise automatisch angelegt werden, allerdings auch von Euch hinzugefügt werden können. Wenn Ihr auf eine Markierung rechtsklickt, erscheint sie auf Eurer Minimap, sodass Ihr sie besser im Blick behalten könnt. Eure eigene Position wird zudem zur besseren Orientierung stets hervorgehoben.

Held

Euer Spielcharakter wird im Inventarbildschirm angezeigt. Die Felder rechts und links von ihm nehmen Waffen und Rüstungsteile auf. Wenn Ihr auf eines dieser Felder klickt, erscheint ein Fenster mit allen verfügbaren Gegenständen, die in diesem Feld getragen werden können. Ihr könnt die entsprechenden Gegenstände auch direkt auf die Felder ziehen: Die zum ausgewählten Gegenstand passenden Felder werden dabei hell hervorgehoben, während die übrigen Felder ausgegraut sind. Mit einem Klick auf die Drachenkugel in der linken unteren Ecke wechselt Ihr in das Dracheninventar.

In Eurem Inventar befinden sich alle Gegenstände, die Ihr gefunden, gekauft und einge-

sammelt habt. Sie werden in unterschiedlichen Bereichen abgelegt: Waffen, Rüstungen, Schmuck, Vorräte, Quest-Gegenstände und Diverses. Wenn Ihr einen Gegenstand auswählt, könnt Ihr Euch damit ausrüsten bzw. ihn veredeln, fallen lassen, zerstören oder in Eure Truhe im Drachenturm (diese steht nur zur Verfügung, nachdem Ihr den Drachenturm erobert habt) transferieren.

Mächtige Gegenstände können durch Veredelungen, die Ihr in der Spielwelt findet, noch weiter verstärkt werden. Eine Veredelung wirkt dauerhaft und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Daher solltet Ihr solche Aktionen nur nach reichlicher Überlegung ausführen.

Indem Ihr Gegenstände zerstört, könnt Ihr Platz in Eurem Inventar schaffen. Allerdings solltet Ihr bedenken, dass ein zerstörter Gegenstand tatsächlich für immer vernichtet wird und aus dem Spiel verschwindet.

Sollte Euer Inventar zu unübersichtlich werden, könnt Ihr einfach mit „Sortieren“ wieder für Ordnung sorgen.

Unter „Held“ könnt Ihr schließlich alle Eure Werte einsehen.

Fertigkeiten

Der Fertigkeitenbaum befindet sich in diesem Bereich. Wenn Ihr über Fertigkeitenpunkte verfügt, könnt Ihr hier Eure gewünschten Fertigkeiten auswählen.

Tagebuch



Quests

In diesem Bereich werden alle Eure Quests notiert. Zu jeder Quest gibt es eine kurze und eine längere Beschreibung. Das bedeutet, Ihr könnt entweder einen schnellen Überblick über Eure Quests erhalten, oder aber Ihr lest die längeren Erläuterungen durch, um Eurem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen.

Offene Quests

Hier findet Ihr Eure momentan offenen Quests. Die Menschen zählen auf Euch, lasst Euch also nicht unnötig viel Zeit!

Geschlossene Quests

Hier findet Ihr eine Liste Eurer geschlossenen Quests. Oder anders ausgedrückt: den Beweis Eurer fabelhaften Arbeit.

Dialoge

Jedes Eurer Gespräche wird in diesem Bereich schriftlich festgehalten. Mit Hilfe dieser Aufzeichnungen und Eurem Quest-Tagebuch solltet Ihr stets wissen, was zu tun ist.

Trophäen

Alle Gegner, die Euren Weg kreuzen und diese Begegnung nicht überleben, werden in diesem Bereich festgehalten, damit Ihr Euch immer wieder an der Liste Eurer Opfer erfreuen könnt.

Erfolge

Hier könnt Ihr sehen, welche Erfolge Ihr bereits freigeschaltet habt und welche noch auf eine Freischaltung warten.

Kampfaufzeichnungen

Die Kampfaufzeichnungen umfassen detaillierte Statistiken über Euren letzten Kampf.

Speichern

Speichert Euer Spiel. Dies ist jederzeit möglich.

Laden

Ladet einen Spielstand. Dies ist jederzeit möglich.

Optionen

Passt die Einstellungen Euren Wünschen an.

Zurück zum Hauptmenü

Kehrt in das Hauptmenü des Spiels zurück.

DER DRACHENTURM

Einführung

Wie eine gigantische Steinklaue ragt der Drachenturm über der Wächterinsel empor, wo er vor vielen Jahrhunderten von Maxos dem Drachemagier erbaut wurde. Er war sein Zuhause, sein Palast, seine Arbeitsstätte, sein Laboratorium – und damit zugleich der Ort zahlloser Experimente der phantastischsten Art. Den Grund jedoch, warum der Drachenturm ein wahres Zentrum der Macht und so begehrswert für alle Wissenden ist, stellt sein Thronsaal dar, wo Maxos seine ergebensten Adepten einst zu Drachenrittern ausbildete: eine Fähigkeit, die bis dahin nur die uralte Rasse der Drachen beherrschte.

Der Drachenturm und sein Besitzer blieben lange vom Lauf der Zeit unbehelligt. Bis Maxos eines Tages plötzlich verschwand und seine Festung von einem offenbar undurchdringlichen Zauber umgeben wurde. Dieser konnte den bösen Nekromanten Laiken allerdings nicht davon abhalten, zwei Jahrhunderte nach Maxos' Verschwinden in den Drachenturm einzudringen und ihn zu besetzen. Wenn sich ein Abenteurer nun berufen fühlen sollte, Laikens Herrschaft zu beenden und selbst über den Drachenturm zu herrschen, könnte er auch dessen zahlreiche beeindruckende Möglichkeiten nutzen:

Bei dem Drachenturm handelt es sich um ein zentrales Gebäude, zu dem Ihr Euch jederzeit teleportieren könnt (natürlich erst, wenn er Euch gehört), indem Ihr den sog. Drachenstein einsetzt. Darüber hinaus befinden sich im Drachenturm auch mehrere Bereiche, in denen Euch eine Reihe von Untergebenen ihre Dienste zur Verfügung stellen.

THRONSAAL UND GEMÄCHER DES MEISTERS

Der Thronsaal und die Gemächer des Meisters stellen das Zentrum Eures Drachenturms dar und bieten einige nützliche Möglichkeiten.

Die Sammler

Habt Ihr keine Muße, selbst nach Edelsteinen, Erzen oder Pflanzen zu suchen? Dann schickt einfach Eure Sammler! Diese treuen Diener begeben sich für Euch auf die Suche und sammeln die gewünschten Ressourcen. Vergesst aber nicht, dass Rivellon für Eure Sammler genauso gefährlich sein kann wie für Euch selbst. Das bedeutet, je schlechter die Sammler ausgerüstet sind, desto schlechter fällt auch ihr Sammelergebnis aus und desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie in feindliches Gebiet geraten und dann verletzt und ausgeraubt werden.

Doch Ihr könnt Eure Sammler besser ausrüsten. Euer Ausbilder - der sich in der Trainingsarena aufhält - kann ihnen Waffen zur Verfügung stellen, die ihre Effektivität im Kampf verbessern und dadurch für bessere Ergebnisse wie z.B. mehr gefundene Gegenstände sorgen. Euer Bezauberer - den Ihr in der Bezauberungswerkstatt findet - kann ihnen Rüstungen schmieden, die ihr Verletzungsrisiko senken. Sollten Eure Sammler trotz allem auf ihren Reisen verletzt werden, müsst Ihr Euch an Euren Alchemisten - den Ihr im Alchemiegarten findet - wenden, damit er sie heilt. Ihr könnt die Sammler nicht erneut aussenden, bevor ihre Blessuren behandelt wurden.

Die Truhe

Wenn Ihr mitten in einem großen Verlies feststellt, dass Euer Inventar randvoll ist, so verzagt nicht! Auf magischem Wege könnt Ihr Gegenstände in eine Truhe transferieren, die sich in den Gemächern des Meisters in Eurem Drachenturm befindet. Von dort könnt Ihr sie wieder nach Belieben zurückholen.

Der Wegpunktschrein

Der Wegpunktschrein in den Gemächern des Meisters kann Euch zu den wichtigsten Wegpunktschreinen in Rivellon teleportieren, sobald Ihr sie entdeckt habt.

Klickt auf das Steuerfeld des Schreins und sucht Euch danach ein bereits entdecktes Ziel aus. Nachdem Ihr es ausgewählt habt, werdet Ihr umgehend dorthin gebracht.

Der Illusionist

Der Illusionist kommt Euren Wünschen nach, wenn Ihr Euer Aussehen ändern möchtet (siehe Abschnitt „Charakterentwicklung“).

DIE PLATTFORMEN

Der Nekromantenring

Auf dieser Plattform findet Ihr einen Schüler der schwarzen Künste, der nur ein Ziel verfolgt: die ultimative Kreatur für Euch zu erschaffen. Auf Euren Reisen durch Rivellon könnt Ihr die Gliedmaßen Eurer besiegten Gegner einsammeln. Der Nekromant kann aus diesen Körperteilen dann Eure Kreatur erstellen. Ihre Stärke hängt von den einzelnen Elementen ab. Die Kreatur könnt Ihr schließlich mit Hilfe Eures Kristallschädel im Kampf beschwören (siehe Abschnitt „Die Kreatur“).

Ihr könnt den Kopf, den Oberkörper, die Arme und die Beine Eurer Kreatur austauschen und seht darunter die Änderungen der Werte und Fertigkeiten. So habt Ihr die Möglichkeit, die Kreatur ganz Euren Wünschen anzupassen, je nachdem ob Ihr mehr Wert auf Nahkampf, Fernkampf, Magie oder eine Mischung daraus legt.

Der Alchemiegarten

Im Alchemiegarten waltet Euer Alchemist. Dieser ist für die Kräuter und Pflanzen zuständig, die im Drachenturm wachsen und mit denen er seine Tränke braut. Aber selbstverständlich ist er auf Zutaten und Formeln angewiesen, die Ihr ihm beschaffen müsst, solltet Ihr sein Repertoire erweitern wollen.

Die Bezauberungswerkstatt

Die Bezauberungswerkstatt ist die Plattform Eures Erfinders und Bezauberers. Er ist ein Spezialist, der sich sowohl mit den Wissenschaften als auch mit Magie auskennt. Dieses Wissen hat dazu geführt, dass er mit seinen Maschinen die Grenzen zwischen diesen beiden Gebieten verwischt: Somit kann er Euren Gegenständen magische Fähigkeiten verleihen.

Bezaubern

Mächtige Waffen und Rüstungen verfügen über Bezauberungsfelder, die mit einer Reihe von Bezauberungen versehen werden können, wodurch der entsprechende Gegenstand verbessert wird.

Entzaubern

Nachdem ein Gegenstand bezaubert wurde, kann diese Bezauberung wieder entfernt und durch eine neue ersetzt werden. Bedenkt jedoch, dass die entfernte Bezauberung dabei für immer verloren geht.

Die Trainingsarena

Die Plattform des Ausbilders ist eine Arena, auf der Ihr unter der Leitung eines Experten Eure Fertigkeiten entdecken bzw. verbessern könnt. Der Ausbilder ist ein Meister des Kampfes sowie der Magie.

DER DRACHENSTEIN

Der Drachenstein ist ein einzigartiger Gegenstand, mit dem Ihr Euch augenblicklich auf eine der Plattformen oder in den Thronsaal des Drachenturms teleportieren könnt, sowie zurück an den Ort, an dem Ihr den Drachenstein zuletzt benutzt hattet.

OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN

Audio

Effektlautstärke

Benutzt den Schieberegler, um die Lautstärke der Effekte wie z.B. von Waffen, Zaubern und Explosionen anzupassen.

Musiklautstärke

Benutzt den Schieberegler, um die Lautstärke der Spielmusik anzupassen.

Sprecherlautstärke

Benutzt den Schieberegler, um die Lautstärke der Sprachausgabe der Charaktere im Spiel anzupassen.

Steuerung

Maus-Sensitivität

Benutzt den Schieberegler, um die Empfindlichkeit der Maus einzustellen.

Y-Achse

Legt fest, ob Ihr die Y-Achse Eurer Maus bei der Steuerung der Kamera in Menschen- und/ oder Drachengestalt umkehren wollt.

Allgemeine Steuerung

Hier könnt Ihr die Maus und Tastatur Euren Wünschen entsprechend belegen.

Gameplay

Taktische Pause

Mit diesem Schieberegler könnt Ihr einstellen, ab wie vielen Lebenspunkten, die Eurem Charakter noch übrigbleiben, das Spiel automatisch pausiert werden soll. Ihr könnt einen Wert zwischen 0% (die automatische Pause wird damit deaktiviert) und 40% der Lebenspunkte festlegen.

Schadensanzeige über den Spielfiguren

Legt fest, ob der Schaden, den Ihr Euren Gegnern zufügt, jedes Mal über ihren Köpfen angezeigt werden soll oder nicht.

Schmerzeffekt

Diese Option legt fest, ob ein roter „Schmerzeffekt“ angezeigt werden soll, wenn Euer Charakter getroffen wird, oder nicht.

Schwierigkeitsgrad

Benutzt den Schieberegler, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels einzustellen. Ihr habt die Wahl zwischen „Einfach“, „Normal“ und „Schwer“.

Fadenkreuz

Legt fest, ob im Spiel ein Fadenkreuz angezeigt werden soll oder nicht.

Freie Kamera

Wählt aus, ob Ihr mit freier Kamera spielen wollt oder nicht. Freie Kamera bedeutet, dass Ihr die Ansicht um Euren Charakter drehen könnt, wenn er steht. Ohne diese Option ist die Kamera fest auf die Verfolgerperspektive eingestellt.

Grafik

Auflösung

Wählt eine Auflösung aus. Beachtet bitte, dass sich höhere Auflösungen negativ auf die Spielerformance auswirken können.

VSync

Synchronisiert die dargestellte Bildrate mit der Frequenz Eures Monitors, um Darstellungsfehler auszuschließen.

Anti-Aliasing

Verwendet Anti-Aliasing-Effekte, um die Stufenbildung an Kanten zu minimieren.

Qualitätsstufe

Wählt eine der voreingestellten Qualitätsstufen aus. Beachtet bitte, dass sich eine höhere Qualität negativ auf die Spielerperformance auswirken kann.

Geometrie

Legt die Geometriequalität fest. Beachtet bitte, dass sich eine höhere Qualität negativ auf die Spielerperformance auswirken kann.

Distanz für die Darstellung von geometrischen Objekten

Legt mit dem Schieberegler die Distanz für die Darstellung von geometrischen Objekten fest. Beachtet bitte, dass sich eine höhere Distanz negativ auf die Spielerperformance auswirken kann.

Qualität der dynamischen Lichteffekte

Legt mit dem Schieberegler die Distanz für die Darstellung von dynamischen Lichteffekten fest. Beachtet bitte, dass sich eine höhere Distanz negativ auf die Spielerperformance auswirken kann.

Aktualisierungsgrad der Animationsdarstellung

Aktualisiert Animationen nur alle paar Frames. Dies schmälert zwar die visuelle Qualität, erhöht aber dafür die Spielerperformance.

Schatten darstellen

Aktiviert oder deaktiviert die Echtzeitdarstellung von Schatten. Aktive Echtzeitschatten können sich negativ auf die Spielerperformance auswirken.

Aktualisierungsgrad der Schattendarstellung

Aktualisiert nur eine einzelne Shadowmap pro Frame. Die Deaktivierung dieser Option kann sich negativ auf die Spielerperformance auswirken.

Schattenqualität

Passt mit dem Schieberegler die Schattenauflösung an, um weichere Schatten zu erzeugen. Beachtet bitte, dass sich höhere Auflösungen negativ auf die Spielerperformance auswirken können.

Texturenqualität

Legt die Texturenqualität fest. Für hohe Qualität wird eine Grafikkarte mit 512 MB oder mehr Speicher empfohlen.

Anisotrope Filterung

Aktiviert die anisotrope Filterung, die die Texturenqualität bei spitzen Winkeln erhöht. Beachtet bitte, dass sich dies negativ auf die Spielerperformance auswirken kann.

Anisotrope Optimierung

Legt die Qualität der anisotropen Filterung fest. Beachtet bitte, dass sich dies negativ auf die Spielerperformance auswirken kann.

Dynamische Reflexionen

Aktiviert Echtzeitreflexionen. Beachtet bitte, dass sich dies negativ auf die Spielperformance auswirken kann.

HDR verwenden

Aktiviert HDR. Beachtet bitte, dass sich dies negativ auf die Spielperformance auswirken kann.

Tiefenschärfe nutzen

Aktiviert Tiefenschärfe. Beachtet bitte, dass sich dies negativ auf die Spielperformance auswirken kann.

Lichtstrahlen darstellen

Aktiviert Sonnenstrahlen. Beachtet bitte, dass sich dies negativ auf die Spielperformance auswirken kann.

Baumqualität

Legt mit dem Schieberegler die Distanz fest, ab der Bäume flach dargestellt werden. Beachtet bitte, dass sich eine höhere Distanz negativ auf die Spielperformance auswirken kann.

Vegetationsqualität

Legt mit dem Schieberegler die Distanz für das Rendern von Pflanzen fest. Beachtet bitte, dass sich eine höhere Distanz negativ auf die Spielperformance auswirken kann.

Helligkeit

Stellt mit dem Schieberegler die Helligkeit ein. Die Standardeinstellung beträgt 50%.

MITWIRKENDE

© 2002 - 2012 Larian Studios (Arrakis NV). Alle Rechte vorbehalten.
Divinity und Larian sind eingetragene Markenzeichen der Larian Studios (Arrakis NV).
Alle anderen Markennamen verbleiben Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.



Powered by
Wwise[®]
audio pipeline solution

Scaleform[®]



Portions of this software are included under license © 2009 Emergent Game Technologies, Inc. All rights reserved. Portions of this software are included under license © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree®/RT technology (© 2009 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Powered by Wwise. © 2006–2009 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Uses PhysX by NVIDIA. Copyright © 2009 NVIDIA Corporation. This software product includes Autodesk® Kynapse®, property of Autodesk, Inc. © 2009, Autodesk, Inc. Autodesk and "Autodesk® Kynapse®" are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc. All rights reserved.

Game Developer & Publisher

Game Developer

Larian Studios

DIRECTOR

Swen Vincke

LEAD PRODUCER

Benoit Louzas

ART DIRECTOR

Koen Van Mierlo

LEAD ARTISTS

Tristan Clarysse
Alex Van Ooteghem

LEAD ANIMATORS

Thierry Van Gyseghem
Stijn Valkenborg

LEAD GAMEPLAY PROGRAMMER

Mathieu Vanhove

LEAD ENGINE PROGRAMMER

Bert Van Semmertier
Kenzo ter Elst

LEAD DESIGNER

Farhang Namdar

LEAD WRITER

Jan Van Dosselaer

LEAD QA

Octaaf Fieremans

MUSIC

Kirill Pokrovsky

AUDIO

Alex Otterlei
David Vink

GAME PRODUCTION

Benoit Louzas

GAMEPLAY PROGRAMMING

Mathieu Vanhove
Jean-Sylvestre Zirani
Wim Vanherle
Xander Warnez

ENGINE PROGRAMMING

Kenzo ter Elst
Bert Van Semmertier
Alex Vanden Abeele
Bert Peers
Ignace Saenen

FLASH PROGRAMMING

Stijn Van Doorselaere

CONCEPT ART

Koen Van Mierlo

ENVIRONMENTAL ART

André Taulien
Joaquin Vleminckx
Jonathan Housieaux
Marian Arnold
Tristan Clarysse
Wai Yeh Leung
Koen Van Mierlo
Alex Van Ooteghem
Guillaume Piette

CHARACTER ART

Frederic Lierman
Nicolas Collings
Wai Yeh Leung
Koen Van Mierlo

SPECIAL FX

Guillaume Piette

USER INTERFACES

Guillaume Piette
Koen Van Mierlo
Iva Müller

USER INTERFACE PROGRAMMING

Edgard De Smet
Ken Leroy

GAME ANIMATIONS

Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem

IN-GAME SCENES

Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Joachim Vleminckx
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem

DIALOG ANIMATION

Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem
Wai Yeh Leung

DIALOG DESIGN

Felix Van Der Hallen
Goele Swenters
Cliff Laureys

GAME DESIGN

Farhang Namdar
Axel Droxler
Jan Van Dosselaer
Swen Vincke

GAME SCRIPTING

Ken Leroy
Axel Droxler
Bert Stevens

IN-HOUSE TESTING

Octaaf Fieremans
Stefan Vermeulen
David Walgrave
Davy Roelstraete
Robin Haudenhuyse

WEBDESIGN

Lynn Vanbesien

David Walgrave

OFFICE MANAGEMENT

Lynn Vanbesien
CONTENT & COMMUNITY MANAGER
Lynn Vanbesien

ADDITIONAL GAME PRODUCTION

Kirsty Tunisi
David Walgrave

ADDITIONAL PROGRAMMING

Sander Brandenburg
Kris Taeleman
Fabrice Lété
Sébastien Van Deun
Swen Vincke
Clément Oliva

ADDITIONAL FLASH PROGRAMMING

Ken Leroy

ADDITIONAL CONCEPT ART

Daniel Igarza (Ravegan)
Hugo Puzzuoli
Cliff Laureys

ADDITIONAL ENVIRONMENTAL ART

Tim Overvliet

ADDITIONAL DESIGN

Joris Vervoort
Martijn Holtkamp
Djego Ibanez
Mark Brouwers
Paul van Eekelen
David Vink

ADDITIONAL MUSIC

Alex Otterlei

ADDITIONAL AUDIO

Björn Samyn
David Sampimon
Roman Kim

SCRIPT CONTRIBUTIONS

Farhang Namdar
Jan Van Dosselaer
Swen Vincze
Martijn Holtkamp
Rhianna Pratchett
Damon Wilson
Jonathan Sonnst
David S. Freeman

Mark Kovacs
Attila Lazar
Nikoletta Lazar
Peter Orban
Gabor Szugyi
Tamas Radli
Gusztav Velicsek

External Studios

MOTION CAPTURE ACTORS

B.I.L. vzw (Belgische Improvisatie Liga)
Filip Leonard
Anneleen Aerts
Bram Van Rompaey

Outsourcing Companies

RAVEGAN

Daniel Igarza
Fernando Calamari

3D BRIGADE HUNGARY INC.

EXECUTIVE PRODUCER

Tamas Daubner

PRODUCER

Karoly Szoverfi

QA SUPERVISOR

Daniel Domokos

ARTISTS

Janos Antal
Gabor Balla
Gabor Bodnar
Csaba Borbely
Jozsef Bosnyak
Laszlo Farkas
Katalin Gerlei
Balint Jaczko
Tamas Kemenczei

Special thanks to

Our dedicated fans

All the people maintaining Divinity II fansites
Val, Lara, Mattis and Alexandra
Robert and Josiane
My family Benoit, Cas and Sam, my dog Bas and my fishes Koen, Kris, Lars and James
Tine, Frederik, and Cato; for bearing their husband and father's absences and urging him not to give up
Britt, Joelle, Hugo, Pierre, Karina
Maja and Cara
Cheers and thanks to the gamers at shrimprefuge.be
Sophie Leduc, William Laureys and Yolande Platton
Helen Gallez
Greet Schoubs, Benjamin Schrauwen, Johan Mellemans, Patrick Reytens and my parents
Tamara Brackman and Elisabeth Binon
Met dank aan Mauro
Isabelle and family „Kie“, demoscene and friends
Dinge, Himesama, DJ Deliciouz and The O-Meister
Leung Chuen Sing, Chow Siu Wah, Julien Meysmans
My love Debbie de Boer, my mom Sourour Eftekharzadeh, my dad Mohammad Ali Namdar
Shabahang Namdar, my iguana SPIKE, Mehrzad Karami, Wessel Mansveld, Felix Pearson, Ali Goreiffi
Marjan van Rompaey and dog Luna
Florence Delpit, Francis and Evelyne

Droxler
Arnault Trussart
Dog Murphy
Cats Eliot and Sydney
Monique, André, Risa, Eveline
Koen Vermaanen
Filip Fastenaekels
Francois Masciopinto
Jon Bailey
Denise Schaar
Cécile Schneider
Nils Enkelmann
Robert Seifert
Philipp Sorensen
Stefan Kopinski
Alexander König
Special thanks to Alexandra Mores for all
the ghostly voices





© 2012 Larian Studios (Arrakis NV). Alle Rechte vorbehalten.
Divinity und Larian sind eingetragene Markenzeichen der Larian Studios (Arrakis NV).
Alle anderen Markennamen verbleiben Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber.