



DIVINITY II

E GO D R A C O N I S

HANDBUCH

MSI empfiehlt Windows Vista® Home Premium

 Windows Vista
Home Premium

msi

Quadcore im Doppelpack

Intel Quadcore-Power und die neueste Grafikgenerations in hochwertiger Aluminium-Verpackung. Die neuen Gaming-Experten **GT725** und **GT627** mit Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9000 (2,00 GHz, 6 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB) und ATI Radeon HD4850 bzw. Nvidia Geforce 9800M GS Grafik sorgen für unvergleichliche Höchstleistung bei 3D-Spielen. Rechenintensive Applikationen wie Videobearbeitung und HD-Wiedergabe können jetzt in Echtzeit ohne Verzögerungen umgesetzt werden.



GT627
GT725



MSI Notebooks erhalten Sie bei Ihrem Fachhändler sowie bei Alternate | Amazon | Arlt | e-bug.de | EP | Euronics | Home of Hardware | hwh.de | K&M Elektronik | Medimax | Notebook.de | notebooksbilliger.de | PC Spezialist | Redcoo

All eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Firmen und Organisationen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viv, Pentium, Pentium Inside, Viv Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. www.intel.com/go/rating

msi-computer.de



HANDBUCH

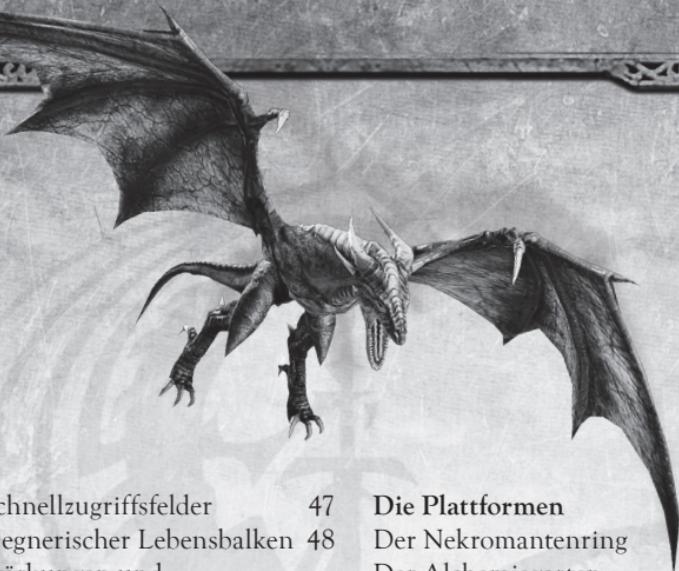


DIVINITY II

EGO DRACONIS

INHALT

Epilepsiewarnung	6	Intelligenz	23
Sevice und Hotline	7	Schaden und Resistenzen	23
VORWORT	8	Schaden	23
Die Vorgeschichte	10	Nahkampfresistenz	24
SYSTEM- ANFORDERUNGEN	15	Fernkampfresistenz	24
INSTALLATION UND START DES SPIELS	16	Magieresistenz	24
HAUPTMENÜ	19	Modifikatoren	24
CHARAKTER- ERSTELLUNG	20	Kräftiger Körper	24
Name und Aussehen	20	Erhöhte Reflexe	24
Anfangsattribute	21	Unbeugsamer Wille	25
CHARAKTER- ENTWICKLUNG	21	Drachenavatar	25
Charakterwerte	21	Lebenspunkte	25
Lebenspunkte	21	Mana	25
Mana	22	Erfahrung	25
Erfahrung	22	Angriff	26
Attribute	22	Verteidigung	26
Lebenskraft	22	Fertigkeiten	26
Willenskraft	23	Menschenfertigkeiten	27
Stärke	23	Aktive Fertigkeiten	27
Gewandtheit	23	Passive Fertigkeiten	37
		Drachenfertigkeiten	44
		Gedankenlesen	46
		Die Kreatur	46
		SPIELINTERFACE	47
		Der Spielbildschirm	47
		1.Statuskugel	47



2.Schnellzugriffsfelder	47	Die Plattformen	64
3.Gegnerischer Lebensbalken	48	Der Nekromantenring	64
4.Stärkungen und Schwächungen	48	Der Alchemiegarten	65
Der Kampf	54	Die Bezauberungswerkstatt	65
Kampf in Menschengestalt	54	Die Trainingsarena	65
Kampf in Drachengestalt	55	Der Drachenstein	66
Steuerung	56	OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN	66
Interaktion mit NSCs	57	MITWIRKENDE	66
Erfahrung und Stufenaufstieg	57		
Interaktion mit Gegenständen	58		
Spielmenü	58		
Weltkarte	59		
Held	59		
Fertigkeiten	60		
Tagebuch	60		
DER DRACHENTURM	62		
Einführung	62		
Thronsaal und Gemächer des Meisters	63		
Die Sammler	63		
Die Truhe	63		
Der Wegpunktschrein	64		
Der Illusionist	64		



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 Bewusstseinsstörungen 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 Bewusstseinsstörungen) 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 verleihbar. 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 noch wie vor bei der dtp entertainment AG, 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, dekompliiert 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 verstößen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die dtp entertainment AG 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 dtp entertainment AG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

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

© 2009 dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

RECHTLICHER HINWEIS

Divinity II – Ego Draconis © 2009 dtp entertainment AG and Larian Studios. All rights reserved. Developed by Larian Studios. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten - Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekomplierung, Vermietung, Aufführung, Sendung!

Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg. Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen.

Finanziert durch dtp Game Portfolio 2007 Fondsgesellschaft mbH & Co. KG, Hamburg.

www.divinity2.com
www.dtp-entertainment.com

HINWEISE ZUR TECHNISCHEN PROBLEMBEHEBUNG

Stellen Sie sicher, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik und Soundkarte installiert haben.

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.terratec.com> - Terratec

Service und Hotline

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Bevor Sie die Hotline anrufen:

Stellen Sie bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir Ihnen leider mit dieser Software nicht mitliefern. Sie können diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellen Treiber zu finden sind. Sollten Sie mit den Treibern Probleme haben, können Sie natürlich Unterstützung von unseren Support-Mitarbeiter/Innen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir Ihnen helfen, wenn Sie vor dem eingeschalteten PC sitzen. Sofern Sie bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben sollten, notieren Sie diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Sofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalten Sie diesen aus und wieder ein. Bevor Sie die kostenpflichtige Hotline nutzen, raten wir Ihnen auch auf den jeweiligen Internets Seiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter www.dtp-entertainment.com im Bereich Support eine Lösung Ihres Problems zu suchen.

Wenn Sie direkt vom PC aus telefonieren können:

Gehen Sie über den Windows-Start-Knopf auf „Ausführen“. In dem neuen Fenster können Sie ein Programm direkt aufrufen, indem Sie den Namen des Programms eintragen. Tragen Sie bitte „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) ein und klicken auf „OK“, um das DirectX-Diagnose-Programm zu öffnen. Lassen Sie dieses Programm bitte geöffnet. Bitte nennen Sie einfach den Produktnamen und schildern das Problem. Die Support-Mitarbeiter/Innen werden bei Bedarf auf diese Daten zurückgreifen, um Ihnen bei einer Problemlösung behilflich zu sein.

Wenn Sie nicht am PC sitzen können:

Diese Daten sollten Sie bereithalten, bevor Sie die Hotline anrufen:

- | | |
|--------------------------------------|--|
| - Windows Version (Betriebssystem) | - Arbeitsspeicher (RAM) |
| - Prozessor: Typ und Geschwindigkeit | - Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber |
| - DirectX-Version | - Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber |

Sie können diese Informationen erhalten, indem Sie das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnen. Die Windows-Version finden Sie auf dem Registerblatt „System“. Angaben zur Grafikkarte finden Sie auf dem Registerblatt „Anzeige“. Angaben zur Soundkarte können Sie auf dem Registerblatt „Sound“ bzw. „Sound 1“ erhalten.

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

VORWORT

Lieber Spieler,

Zuallererst möchte ich mich bei dir dafür bedanken, dass du unser Spiel gekauft hast, und dich darüber hinaus in der Welt Rivellon herzlich willkommen heißen. Solltest du bereits einen unserer früheren Titel gespielt haben, so freue ich mich, dass du unserer Spielreihe treu geblieben bist. Viele Personen haben einen beträchtlichen Teil ihres Lebens für die Entwicklung von „Divinity II – Ego Draconis“ geopfert und dabei stets ihr Bestes gegeben, damit am Ende ein einzigartiges Spielerlebnis für dich entsteht. Daher hoffe ich sehr, dass du viel Spaß mit diesem Spiel haben wirst.

Als wir mit der Arbeit an „Divinity II – Ego Draconis“ anfingen, hatten wir noch keine Vorstellung davon, was uns erwarten würde. Ein Spiel, in dem sich die Hauptfigur in einen Drachen verwandeln kann, erschien uns allen als eine sehr reizvolle Idee, aber damals wussten wir noch nicht, wie herausfordernd die Entwicklung tatsächlich werden würde. Mit am schwierigsten gestaltete sich unser Vorhaben, einem der Grundprinzipien der Divinity-Reihe treu zu bleiben: die Spieler für ihre Entdeckungslust zu belohnen, indem wir die Spielwelt mit zahllosen interessanten Aufgaben und Überraschungen füllen. Bereits in einem gewöhnlichen Rollenspiel ist das ein schwieriges Vorhaben, aber wenn man die Spieler auch noch fliegen und von riesigen Klippen springen lassen will, nimmt das Ganze ungeahnte Ausmaße an.

Aus diesem Grund nahm die Entwicklung dieses Spiels viel mehr Zeit in Anspruch, als wir ursprünglich geplant hatten. Dies strapazierte die Geduld unserer Fans zwar sehr, aber ich glaube, dass es sich gelohnt hat. Der Drachenansatz zwang uns, wirklich dreidimensional zu denken, gab uns allerdings auch die Möglichkeit, eine Bewegungsfreiheit umzusetzen, die man

bisher kaum in einem Rollenspiel gesehen hat. Darüber hinaus wurden auch Situationen möglich, die sich teilweise stark von dem unterscheiden, was ein typischer Rollenspieler gewohnt ist und in einem Computerrollenspiel erwarten würde.

Wir haben versucht, mit „Divinity II – Ego Draconis“ ein Rollenspiel zu erschaffen, das dem Spieler immer wieder überraschende Spielerlebnisse bietet, anstatt ihn mit sich wiederholenden Aktionen zu langweilen. Ich persönlich kann mit Spielen, in denen man etwas immer wieder tun muss, nicht viel anfangen und hoffe, dass du mit „Divinity II – Ego Draconis“ solche Probleme nicht haben wirst. Im gesamten Spielverlauf werden sich dir immer wieder neue Gameplaymöglichkeiten eröffnen, und das hört nicht nach den ersten Spielstunden auf, sondern wird bis zum Ende fortgesetzt.

Ebenfalls erwähnenswert ist die Tatsache, dass es häufig mehrere Lösungswege für ein und dasselbe Problem gibt, die sich hinsichtlich ihrer Belohnung teilweise unterscheiden. In dem Zusammenhang sollte ich auch das Gedankenlesen nicht vergessen. Die Kosten dafür mögen dir zwar auf den ersten Blick etwas hoch erscheinen, aber du solltest es auf jeden Fall ausprobieren, da du so viele Geheimnisse und alternative Lösungswege für deine Quests erfährst. Du könntest sogar komplette Spielabschnitte aufdecken, die dir ansonsten verborgen bleiben würden!

Der Schwierigkeitsgrad von „Divinity II – Ego Draconis“ wurde so gewählt, dass er eine wirkliche Herausforderung für die Spieler darstellt, und wir haben ganz bewusst darauf verzichtet, dass die Spieler die ganze Zeit über an der Hand geführt werden. Wenn du einen bestimmten Teil des Spiels zu schwierig finden solltest, kannst du dich zuerst an einem anderen Bereich der Spielwelt versuchen, damit dein Spielcharakter an Erfahrung und Stärke gewinnt. Und solltest du dich in einer allzu hektischen Spielsituation wiederfinden, kannst du jederzeit das Geschehen pausieren und deinem Spielcharakter Anweisungen geben. Für den Fall, dass du Hilfe benötigst oder einfach mit anderen Fans über

das Spiel diskutieren willst, schau doch einfach auf der „Divinity II – Ego Draconis“-Webseite (www.divinity2.com) vorbei. In den Foren dort findest du eine sehr hilfsbereite und aktive Community, in der sich auch die Entwickler regelmäßig zu Wort melden. Und sollten wir den Eindruck gewinnen, dass das eine oder andere Geheimnis im Spiel zu sehr versteckt ist, geben wir in den Foren auch gerne kleine Tipps als Hilfestellung.

In diesem Sinne wünsche ich dir viel Spaß und zahlreiche unterhaltsame Stunden mit „Divinity II – Ego Draconis“. Viel Glück in deinem Abenteuer!

Dein Swen Vincke
Larian Studios

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 Schergen 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 kind-

lichen 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 Ziehvater 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 zurückgelangt 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 darauf folgende 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 ahnungslosen 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, befahl 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/Vista

CPU: 1.8 GHz Dual Core Prozessor

Arbeitsspeicher: 1GB RAM (XP)/ 2GB RAM (Vista)

GPU: Grafikkarte mit 256MB sowie Unterstützung für DirectX 9.0c und Shader Model 3.0 (NVIDIA 7600-Serie/ATI 1600 oder besser)

Audio: Direct X 9.0c kompatible Soundkarte

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

Speicher: 9 GB freier Festplattenspeicher

Empfohlene Systemanforderungen

Betriebssystem: Windows XP/Vista

CPU: 2.6 GHz Dual Core Prozessor

Arbeitsspeicher: 2GB RAM

GPU: Grafikkarte mit 512MB sowie Unterstützung für DirectX 9.0c und Shader Model 3.0 (NVIDIA 8800-Serie, ATI 3800-Serie)

Audio: Direct X 9.0c kompatible Soundkarte

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

Speicher: 9 GB freier Festplattenspeicher

INSTALLATION UND START DES SPIELS

Wie wird Divinity II installiert

Vor der Installation

Drachentöter, macht Euch vor der Installation von DIVINITY II – EGO DRACONIS 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 – EGO DRACONIS 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 - EGO DRACONIS“ in das DVD-Laufwerk ein.
2. Klickt nach dem automatischen Start der Menu-Anwendung auf „DIVINITY II - EGO DRACONIS 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 Installationseinstellungen 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 - EGO DRACONIS 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 - EGO DRACONIS-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 - EGO DRACONIS“ 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 - EGO DRACONIS“ und schließlich nochmals auf „DIVINITY II - EGO DRACONIS“. 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 - EGO DRACONIS“ und schließlich auf „DIVINITY II - EGO DRACONIS entfernen“. Wenn Ihr die darauf folgende Sicherheitsabfrage mit „Ja“ bestätigt, wird die Deinstallationsroutine automatisch gestartet.

HAUPTMENÜ



Neues Spiel

Beginnt ein neues Spiel von „Divinity II – Ego Draconis“.

Spiel laden

Ladet einen Eurer zuvor gesicherten Spielstände.

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 – Ego Draconis“.

Spiel beenden

Hiermit beendet Ihr „Divinity II – Ego Draconis“. Bis bald!

CHARAKTERERSTELLUNG



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 Talentspfad zu wählen.

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 erhaltet.

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 – Ego Draconis“ 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 – Ego Draconis“ 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 Eure Fertigkeiten verbessern oder neue Fertigkeiten erlernen, wenn Ihr über Steigerungspunkte verfügt. Ihr seht auf den ersten Blick, wie der Fertigkeitenbaum aufgebaut ist, sodass Ihr sorgfältig planen könnt, welche Fertigkeiten Ihr im weiteren Spielverlauf freischalten und welche Ihr verbessern wollt. Bedenkt jedoch, dass Ihr, sobald Ihr vergebene Punkte bestätigt, dies nicht mehr rückgängig machen könnt. Hütet Euch also vor allzu schnellen Entscheidungen.

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 zu rückehält.



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 Pfeilarbeit 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 beherrschst, 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!



Umarmung 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

Diese Fertigkeit sorgt dafür, dass das bemitleidenswerte Geschöpf, das von einem Eurer Pfeile getroffen wurde, weiterhin geschwächt wird, so lange Ihr ihm Eure ungeteilte Aufmerksamkeit widmet – bis das Ziel aufhört, sich zu bewegen. Das ist zwar keine besonders schöne Überraschung, aber niemand hat gesagt, dass das Leben immer schön sein muss!



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, 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 Äußeren 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 Alpträum 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 Schutzschilder 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 urgewartigen 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 schmerzhaften 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 dergestalt, 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 Dra- chentöter 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 Le- benskraft, um sie eventuell sogar Eurer eigenen hinzuzufügen.



Schlösser knacken

Verschlossene Türen, riesige Vorhängeschlösser an Truhen. Juckt es Euch nicht auch in den Fin- gern? 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 Auftreten 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 Kriegswerzeuge 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 einäschen 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.

Gedankenlesen

Eine besondere Fertigkeit, die nur Drachentöter und -ritter erhalten, ist die des Gedankenlesens. In „Divinity II – Ego Draconis“ 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. Statuskugel

Die Statuskugel hat verschiedene Funktionen. Ihr innerer Kreis fungiert als eine Art Radarschirm, auf dem die Positionen Eurer Gegner angezeigt werden.

2. Schnellzugriffsfelder



Am besten legt Ihr Euch eine gute Kombination aus Eurer bevorzugten Nah- oder Fernkampfwaffe, passenden Fertigkeiten

Diese Felder könnt Ihr mit Gegenständen oder Fertigkeiten Eurer Wahl belegen.

und nützlichen Gegenständen wie Heiltränke zurecht. Haltet die entsprechende Taste auf Eurem Controller gedrückt, um das Schnellzugriffsmenü aufzurufen. Zu dem findet Ihr dort die Anzeigen für Lebenspunkte, Mana und Erfahrung – damit Ihr Eure Charakterwerte stets im Auge behalten könnt.

3. Gegnerischer Lebensbalken



Zeigt die Lebenspunkte des Gegners an, der mit dem Fadenkreuz anvisiert wurde.

4. Stärkungen und Schwächungen

Stärkungen und Schwächungen symbolisieren die zahlreichen guten und schlechten Effekte, mit denen Ihr es in Eurem Abenteuer zu tun bekommen werdet. Diese wirken sich zwar stets vorübergehend aus, können jedoch von großem Nutzen sein oder erhebliche Nachteile mit sich bringen.



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.



Erhöhter 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 – Ego Draconis“ 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.

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 Drachenfähigkeiten nicht außer Acht lassen. Schließlich könnt Ihr in Drachenform auch Gefährten beschwören, Euch heilen, einen Schutzschild erschaffen und noch einiges mehr.

Pause

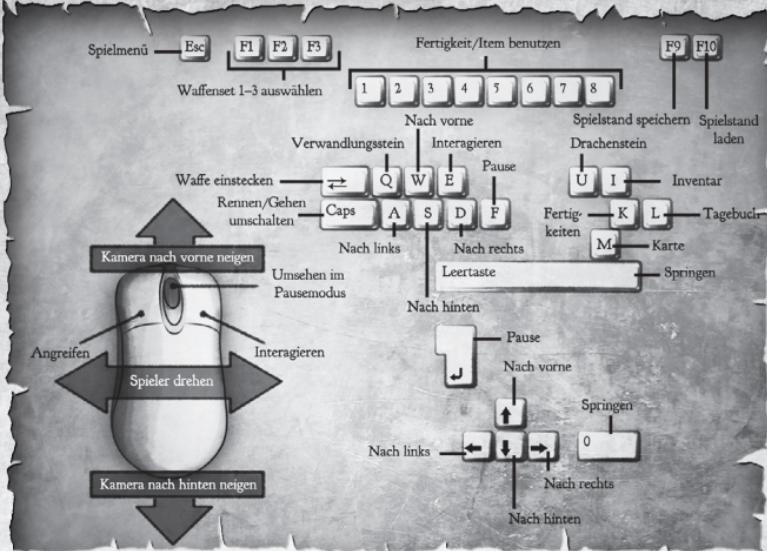
Siehe „Pause“ im Abschnitt „Kampf in Menschengestalt“.

Vorpreschen

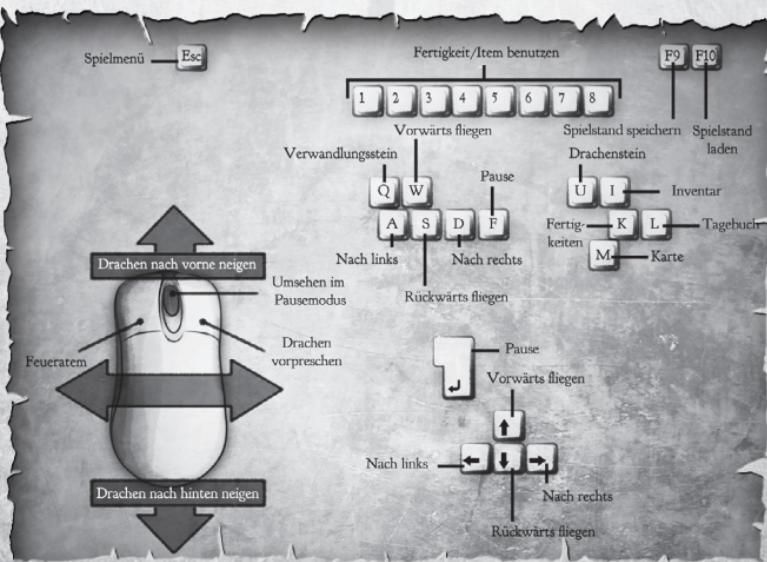
Wenn Ihr die rechte Maustaste drückt, prescht Eure Drachengestalt vor und beschert Euch einen gewissen Raumgewinn. Diese Aktion könnt Ihr auf kreative Art und Weise einsetzen: zum Beispiel könnetet Ihr in feindliches Gebiet vorpreschen, eine Kreatur beschwören und Euch dann wieder zurückziehen.

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 Fertigkeitenpunkte, 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

Nähert Ihr Euch einem Gegenstand, mit dem Ihr interagieren könnt, habt Ihr die Möglichkeit, diesen mit der Interaktionstaste (standardmäßig die Taste „E“) aufzunehmen oder, falls es sich um einen Behälter handelt, zu öffnen.

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. 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 Rüstungsstücke 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 eingesammelt 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 zer-

störter Gegenstand tatsächlich für immer vernichtet wird und aus dem Spiel verschwindet.

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 Drachenmagier 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 könntt (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 Bezaubungswerkstatt 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

In diesem Bereich könnt Ihr die Optionen sowie Sound-, Grafik- und Spieleinstellungen Euren Wünschen anpassen.

MITWIRKENDE

Divinity II – Ego Draconis © 2009 dtp entertainment AG and Larian Studios. All rights reserved. Developed by Larian Studios. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.



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.



Larian Studios

Director

Swen Vincke

Lead Producer

Benoît Louzas

Art director

Koen Van Mierlo

Lead artist

Alex Van Ooteghem

Lead animator

Stijn Valkenborg

Lead engine programmer

Kenzo ter Elst

Lead gameplay programmer

Mathieu Vanhove

Lead designer

Farhang Namdar

Lead writer

Jan Van Dosselaer

Lead QA

Octaaf Fieremans

Lead audio

David Vink

Game production

Benoît Louzas

Kirsty Tunesi

Engine programming

Kenzo ter Elst

Bert Van Semmertier

Alex Vanden Abeele

Bert Peers

Ignace Saenen

Gameplay programming

Mathieu Vanhove

Jean-Sylvèstre Zirani

Wim Vanherle

Xander Warnez

Flash programming

Stijn Van Doorselaere

Concept art

Koen Van Mierlo

Environmental art

André Taulien

Joachim Vleminckx

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

Game animations

Bram Van Rompaey
Reinout Swinnen
Thierry Van Gyseghem
Stijn Valkenborg

In-game scenes

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

Dialogue animation

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

Dialogue designers

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

Sound design

David Vink

Music

Kirill Pokrovsky

In-house testing

Octaaf Fieremans
Stefan Vermeulen
David Walgrave
Davy Roelstraete
Robin Haudenhuyse

Webdesign

Lynn Vanbesien

Office management

Lynn Vanbesien

Additional programming

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

Additional flash

programming

Ken Leroy

Additional game production

David Walgrave

Additional concept art

Daniel Igarza (Ravegan)
 Hugo Puzzioli
 Cliff Laureys

Additional environmental art

Tim Overvliet

Additional design

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

Script contributions

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

Additional audio

Björn Samyn
 David Sampimon

Additional testing

Wouter De Vlieger

dtp entertainment

Publishing and Distribution
 .dtp entertainment AG
 Goldbekplatz 3-5
 22303 Hamburg
 Germany
www.dtp-entertainment.com

Financed by.dtp Game Portfolio 2007 Fondsgesellschaft mbH & Co KG, Hamburg, Germany.

Producing

Development Director
 Mathias Reichert

Executive Producer
 Jonathan D'Cruz

Associate Producer
 Dan Golding

Marketing/PR

International Marketing Director
 Claudia Kuehl

Senior International Brand Manager
 Jon Bailey

Associate International Brand Manager
 Ashley Hodgetts

Head of Marketing & PR GSA
 Thorsten Hamdorf

<i>Senior Product Manager GSA</i>	QA Resource Manager
Mark Geise	Steffen Böhme
<i>Marketing Assistant</i>	QA Technical Lead
Robert Seifert	Mathias Reinke
<i>Senior PR Manager</i>	<i>Lead Tester</i>
Claas Wolter	Tobias Birk
<i>Content & Community Manager</i>	<i>Testers</i>
Bettina Korb	Thomas Bark
<i>Art Director Online</i>	Jemima Bedau
Christian Leibe	Torben Brzozowski
Packaging and Manual Design	Sven Damies
<i>Art Director</i>	Ufuk Fernandez
Stefan Sturm	Judith Gastell
<i>Graphic Designer</i>	Güney Gedik
Dennis Barcelona	Christof Gruber
Björn Richter	Valentin Heinrich
Martina Stellbrink	Jörn Helms
Kerstin Ebsen	Nico Knöfel
Localization	Daniel König
Johannes Bickle	Sascha Leuenroth
Berit Bonde	Mahmud Mir
Bernie Duffy	Jörg Nestler
Matthias Eckardt	Michael Noss
Patricia Grube	Dominique Paiva
Maren Nötzelmann	Vincent Pehrs
QA	Martin Petersen
<i>QA Manager</i>	Armin Röhrs
Pan Schröder	Heiko Loki Schiemann
	Wladimir Schlegel
	Marc Schönbrun
	Maik Schröder
	Tobias Schulze
	Dominik Späth

Christian Stahlich
Ronny Stoll
Jonas Teegen
Ingo Tuletz

Legal Advice

Maren Fischer
Kai Bodensiek,
Brehm & v. Moers

Special thanks to

Denise Schaar
Cécile Schneider
Nils Enkelmann
Philipp Sorensen
Stefan Kopinski
Alexander König

External studios

Motion capture actors

B.I.L. vzw (Belgische Improvi-
satie 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
Mark Kovacs
Attila Lazar
Nikoletta Lazar
Peter Orban
Gabor Szugyi
Tamas Radli
Gusztav Velicsek

Special thanks to

Our dedicated fans

All the people maintaining
Divinity II - Ego Draconis
fansites

Val, Lara, Mattis and Ale-
xandra

Robert and Josiane

My family Benoît, Cas and
Sam, and my dog Bas
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 Lau-
reys and Yolande Platton

Helen Gallez

Kou Shibasaki

Greet Schoubs, Benjamin
Schrauwen, Johan Mellemans,
Patrick Reyntens and my
parents

Tamara Brackman and Elisa-
beth Binon,

Met dank aan Mauro
Isabelle & family, „Kie“,
demoscene & friends,
Dinge, Himesama, DJ Deli-

ciouz and The O-Meister,
Leung Chuen Sing, Chow Siu
Wah, Julien Meysmans,
My love Debbie de Boer, my
mom Sourour Eftekharza-
deh, 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, Fran-
cis and Evelyne Droxler,
Arnault Trussart,
Dog Murphy,
Cats Eliot and Sydney,
Monique, André, Risa
Eveline, Koen Vermaanen,
Filip Fastenaekels,
Benji, Jake & Elwood - my
little support team,
François Masciopinto

NOTIZEN

NOTIZEN



PURE PERFORMANCE
GAMING MOUSE

PART OF THE

ROCCAT™
SDMS

PRO-OPTIC GAMING SENSOR
WITH 3200DPI

LEFT & RIGHT HAND
V-SHAPE BODY

EASY CONFIGURATION
DRIVERLESS



COMPACT
GAMING KEYBOARD

PART OF THE

ROCCAT™
SDMS

OPTIMUM PERFORMANCE ZONE
COMPACT DESIGN*

DUAL-ASSIGNMENT NUM PAD
MODE SWITCH

5 MACRO KEYS INCLUSIVE 3
THUMBSTER KEYS*

INDIVIDUALLY PROGRAMMABLE
MACRO FUNCTION



NUM PAD
IN GAME MODE

* patent pending



ACTIVE USB-HUB
WITH
MOUSE BUNGEE

PART OF THE

ROCCAT™
SDMS

4 FULLY POWERED PORTS
ACTIVE USB-HUB

ZERO-DRAG CABLE MOUNT
MOUSE BUNGEE

DEVICE + CABLE MANAGEMENT
DESK ASSISTANT

4 X 480MBPS
USB 2.0 PORTS

ATMOSPHERIC
UNDERLIGHT

FLEXIBLE
CABLE MOUNT



GRANULAR COAT
GAMING MOUSEPAD

PART OF THE

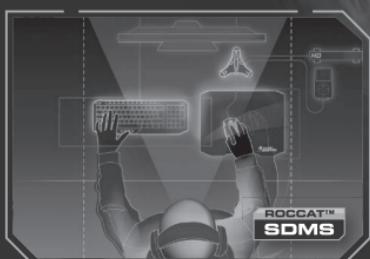
ROCCAT™
SDMS

INCREASED GLIDING SPEED
GRANULAR COAT

BOOST YOUR MOUSE TRACKING
METAL FOIL

350 X 270MM

HARD PAD AND SOFT BASE
HARD'N'FLEXIBLE



AVAILABLE IN 2 COLORS:
BLACK + BLUE

ORGANIZE YOUR DESKTOP
WITH ROCCAT™ SDMS



GRATIS!

DIE GEBALLTE LADUNG METAL AUF 150 SEITEN!



AUCH AM
KIOSK
ERHÄLTLICH!

WEIT ÜBER 13.500 COOLE ARTIKEL:

★ CDs ★ Vinyls ★ DVDs ★ Shirts ★ Poster ★ Patches ★ Nieten & Patronen ★ Schmuck ★
★ Accessoires ★ Leder ★ fette Verlosung ★ Metal Special ★ über 100 Reviews ★ und vieles mehr! ★

GRATIS ANFORDERN BEI:

NUCLEAR BLAST-MAILORDER • OESCHSTR. 40 • 73072 DONZDORF

MAILORDER@NUCLEARBLAST.DE • TEL: 07162 9280-26 • FAX: 07162 24556

WWW.NUCLEARBLAST.DE

OFFICIAL GAME MERCHANDISE PRESENTED BY deutschrock.de



DIVINITY II

EGO DRACONIS

Vorderseite



Rückseite



Fighting
Canvas Bag, black used
100% Polyester
Größe: 38 x 42 cm
Art.-Nr: 103567 - 29,99 EUR

Dragon Power
Kapuzenpullover schwarz
100% BW, 20% Polyester
Größen: S - XL
Art.-Nr: 103564 - 39,99 EUR



Crawling
T-Shirt schwarz
Größen: S - XL
Art.-Nr: 103561 - 19,99 EUR



Ego Draconis
Tasse weiß, Keramik
Größe: 8,2 x 9,6 cm
Art.-Nr: 103565 - 9,99 EUR

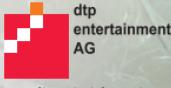


Fighting
mehrfarbiges Poster
Format: DIN A1
Art.-Nr: 103566 - 7,99 EUR



Sofort nicht anders angegeben, bestehen alle Textile Artikel aus 100% Baumwolle

DIE KOMPLETTE DIVINITY II: EGO DRACONIS-KOLLEKTION FINDET IHR UNTER
WWW.DIVINITY2.COM ODER WWW.DEUTSCHROCK.DE



www.dtp-entertainment.com

Divinity II – Ego Draconis © 2009 dtp entertainment AG und Larian Studios.
Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Larian Studios. Alle Logos, Bilder,
Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.