



XBOX 360

DIVINITY II

THE DRAGON KNIGHT SAGA



HANDBUCH

FOCUS
HOME INTERACTIVE

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

DIVINITY II

THE DRAGON KNIGHT SAGA

INHALT

EPILEPSIEWARNUNG	4	SPIELINTERFACE	27
HILFE – TECHNISCHER KUNDEN-		Der Spielbildschirm	27
DIENST	4	Der Kampf	31
GARANTIE	5	Steuerung	32
		Interaktion mit NSCs	33
VORWORT	6	Erfahrung und Stufenaufstieg	40
DIE VORGESICHTE	7	Handelsbildschirm	37
		Tagebuch	38
HAUPTMENU	10		
Charaktererstellung	11	DER DRACHENTURM	39
in „Ego Draconis“	11	Einführung	39
in „Flames of Vengeance“	11	Thronsaal und Gemächer des Meisters	39
CHARAKTERENTWICKLUNG	13	Die Plattformen	40
Wertebildschirm	13		
Attribute	14	OPTIONENE UND EINSTEL-	
Resistenzen	14	LUNGEN	41
Schaden	15		
Modifikatoren	15		
Drachenvater	16	Xbox LIVE	42
Fertigkeiten	17		
Menschenfertigkeiten	17	MITWIRKENDE	43
Drachenfertigkeiten	25		
Gedankenlesen	26		
Die Kreatur	27		

EPILEPSIEWARNUNG

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Arten von starken Blitzlichtern ausgesetzt werden: schnelle Bilderfolgen, wiederkehrende, geometrische Formen, Blitze, Explosionen etc. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Benutzung des Produkts an Ihren Arzt. Besonders Eltern sollten auf ihre Kinder achten, wenn diese Computer- oder Videospiele spielen. Falls bei Ihnen oder Ihren Kindern mindestens eines der folgenden Symptome auftritt, **MÜSSEN SIE SOFORT DAS SPIELEN EINSTELLEN** und sich an einen Arzt wenden: Schwindelgefühle, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Orientierungsverlust, Krämpfe und andere unkoordi-nierte Bewegungen oder Ohnmachtsanfälle.

Werden Sie Teil der „Divinity II · The Dragon Knight Saga“-Community auf www.divinity2-saga.com mit aktuellen Neuigkeiten, Downloads und Forum!

©2010 Larian Studios und Focus Home Interactive. Veröffentlicht von Focus Home Interactive unter Lizenz von Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios und ihre jeweiligen Logos sind Markenzeichen von Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive und ihre Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Focus Home Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Firmennamen, Markennamen und Logos sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.

HILFE – TECHNISCHER KUNDENDIENST

Wenn Sie Probleme beim Installieren oder Spielen von Divinity II · The Dragon Knight Saga haben, zögern Sie nicht, unseren technischen Kundendienst entweder per E-Mail zu kontaktieren.

Technischer Kundendienst: support@divinity2-saga.com

Bitte halten Sie bei allen Fragen an unseren technischen Kundendienst ausführliche Informationen

über Ihr spezielles Problem bereit. Folgende Details stellen eine Beispielauswahl dar:

- Art des Problems?
- Wann tritt das Problem auf?
- Tritt das Problem jedes Mal auf?

Ebenfalls wichtig sind Informationen über Ihren Computer (Prozessorgeschwindigkeit, Grafikkarte, DirectX-Version, Treiberversionen).

GARANTIE

Produktname: Divinity II · The Dragon Knight Saga

Focus Home Interactive leistet für das Aufzeichnungsmedium, auf dem das Produkt ausgeliefert wird, eine Garantie von neunzig (90) Tagen ab dem Tag des Kaufdatums und bei normaler Benutzung (ausgeschlossen sind Fahrlässigkeit, Missbrauch oder unsachgemäßer Gebrauch) gegen Material- und Bearbeitungsfehler. Sollte das Aufzeichnungsmedium in diesem Zeitraum Fehlfunktionen aufweisen, erklärt Focus Home Interactive sich nach eigenem Ermessen bereit, das Produkt zu ersetzen (vorausgesetzt, das Produkt wird dann noch von Focus Home Interactive hergestellt) oder Ihnen ein Produkt gleicher oder geringerer Qualität nach den unten genannten Bedingungen zur Verfügung zu stellen.

Um das fehlerhafte Produkt austauschen zu können, schicken Sie das Produkt in seiner Originalverpackung zusammen mit dem Kaufbeleg, einer Beschreibung des Problems und Ihren vollständigen Kontaktdaten an den technischen Kundendienst von Focus Home Interactive (die Versandkosten sind von Ihnen zu tragen).

Wir empfehlen Ihnen dringend, die Sendung als Einschreiben mit Rückschein an folgende Adresse zu schicken: Focus Home Interactive, Technical Support, 100 avenue du general Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX

VORWORT

Lieber Spieler,

Ich möchte dich im Divinity-Universum willkommen heißen und dir dafür danken, dass du unser Spiel gekauft hast. Und wenn du bereits eines der anderen Divinity-Spiele gespielt hast: Willkommen zurück!

Dieses Spiel, das du gekauft hast, ist das Produkt eines der größten Projekte der Larian Studios. Es repräsentiert hunderte von Mannjahren an Arbeit von vielen Mitarbeitern, die sehr viel Kraft investiert haben, um dieses Spiel zu erschaffen. Jeder einzelne von ihnen hat seinen ganz eigenen Lebenshintergrund und seine Vorstellungen in die Divinity-Welt eingebracht und ich hoffe, dass dir das Ergebnis gut gefällt.

Als wir „The Dragon Knight Saga“ ankündigten, dachten viele Leute, dass es einfach ein Bundle aus „Divinity II – Ego Draconis“ und „Divinity II – Flames Of Vengeance“ werden würde. Aber es ist viel mehr als das. Viele von uns denken, dass es das Spiel ist, das „Divinity II – Ego Draconis“ hätte werden sollen. Und wenn du einen der früheren „Divinity II“-Teile gespielt hast, wirst du feststellen, dass nicht nur an der Spiel-Engine, sondern auch am Inhalt zahlreiche Änderungen vorgenommen wurden.

Diese Änderungen basieren auf den Eindrücken, die wir gewinnen konnten, als wir den Spielern beim Spielen der früheren Divinity-Titel zugesehen haben. Wir sind überzeugt davon, dass diese Änderungen zusammen mit den zusätzlichen Inhalten dafür sorgen werden, dass „Divinity II“ viel mehr Spaß macht. Alte Spieler werden feststellen, dass wir dort, wo unserer Meinung nach der Spielfluss gestört wurde, ganze Bereiche geändert haben und dass viele Aktionen im Spiel, die früher für Frust sorgen konnten, jetzt viel zugänglicher geworden sind. Darüber hinaus haben wir an vielen Stellen an der Performanceschraube gedreht und du wirst auch sofort erkennen, dass wir die Grafikqualität erhöht haben.

„The Dragon Knight Saga“ ist die Geschichte eines Drachentöters, der auf ungewöhnlichem Wege an Stärke und Macht gewinnt. Bei der Konzeption dieses Spiels war es unser Ziel, den Spielern eine gesunde Mischung aus Quests, Kämpfen, Erforschen, Sammeln und Rätseln zu bieten. Unsere Methode bestand darin, die Spielwelt mit interessanten Aufgaben zu füllen, und diejenigen Spieler, die Spaß am Erforschen der Welt haben, sollten für diese Abenteuerlust belohnt werden. Zudem sollte man nicht vergessen, ab und an die Gedanken der Leute zu lesen! Viele Abkürzungen und Geheimnisse im Spiel können nämlich auf diese Art entdeckt werden, aber man muss natürlich abwägen, wie viel Erfahrung man dafür zu opfern bereit ist.

Da das Spiel das Erforschen und das zufällige Herumwandern in der Spielwelt ausdrücklich unterstützt, kann es durchaus vorkommen, dass du ab und zu einer Herausforderung gegenüberstehst, mit der dein Held noch nicht fertigwerden kann (insbesondere angesichts der Tatsache, dass wir das Spiel an sich schon recht herausfordernd gestaltet haben). In solchen Fällen ist es am vernünftigsten, zuerst etwas anderes anzugehen und erst später wieder zurückzukommen. Alternativ kannst du auch den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen.

Mit der Einstellung „Leicht“ sollte ein Kampf dann keine größeren Probleme mehr bereiten und wenn das Ganze zu einfach werden sollte, kannst du wieder zurück zum normalen Schwierigkeitsgrad wechseln.

Ich hoffe sehr, dass du viel Spaß mit „Divinity II – The Dragon Knight Saga“ haben wirst und unser Spiel dich oft zum Lachen bringen wird. Teile uns bitte in unseren Foren unter www.larian.com mit, was du über das Spiel denkst. Damit hilfst du uns dabei, unsere kommenden Spiele noch besser zu gestalten, und du hast zudem die einmalige Gelegenheit, mit anderen Spielern und auch einigen Entwicklern aus dem Larian-Team zu kommunizieren.

Viel Spaß mit dem Spiel!

Mit dem Segen des Göttlichen,

Swen Vincke

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 unbekanntem 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 Hölle 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 seltenere 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 zurückerlangt 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 Drachennatur in dämonenverseuchten Rivellon.

Im Laufe der letzten Schlacht konnte lange Zeit keine der beiden Kriegsparteien die Entscheidung herbeiführen. Doch dann geschah das Unerwartete: Einer der Drachenritter betrug 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...

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.

Einstellungen

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“ und „Divinity II - Flames of Vengeance“.

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



Wertebildschirm

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!

Die Zahl in Klammern gibt an, wie viel Prozent Eurer Lebenspunkte Ihr pro Sekunde automatisch regeneriert.

Basiert auf: Lebenskraft

Mana

Euer Manovorrat stellt Eure Fähigkeit dar, Zauber zu sprechen und Eure Fertigkeiten einzusetzen. Jeder Zauber, den Ihr ausführt, kostet Mana und daher solltet Ihr einen großen Manovorrat 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.

Die Zahl in Klammern gibt an, wie viel Prozent Eurer Manapunkte Ihr pro Sekunde automatisch regeneriert.

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 spiegelt Eure körperlichen Fähigkeiten wider. Wenn Ihr Punkte in dieses Attribut investiert, verbessert Ihr den Schaden, den Ihr im Nahkampf verursacht, Eure Resistenz gegen Nahkampfangriffe, Eure Eigenschaft „Kräftiger Körper“ sowie Eure Lebenspunkte-Regeneration..

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 steht für Eure kognitiven und geistigen Fähigkeiten. Wenn Ihr Punkte in dieses Attribut investiert, verbessert Ihr den Schaden, den Ihr bei Magieangriffen verursacht (hauptsächlich durch Waffen und indirekt durch Angriffszauber), Eure Resistenz gegen Magieangriffe, Eure Eigenschaft „Unbeugsamer Wille“ sowie Eure Mana-Regeneration.

Resistenzen

Nahkampfesistenz

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.

Fernkampfesistenz

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.

Schaden

Nahkampfschaden

Diese Zahl zeigt Euch den minimalen und maximalen Schaden an, den Ihr mit Eurer momentan verwendeten Nahkampfwaffe verursacht. Herkömmlicher Schaden wird weiß dargestellt, Magieschaden hingegen blau.

Fernkampfschaden

Diese Zahl zeigt Euch den minimalen und maximalen Schaden an, den Ihr mit Eurer momentan verwendeten Fernkampfwaffe verursacht. Herkömmlicher Schaden wird weiß dargestellt, Magieschaden hingegen blau.

Kritischer Treffer

Zeigt die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Treffers mit Eurer momentan verwendeten Waffe an.

Kritischer Nahkampftreffer

Zeigt die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Treffers mit Eurer momentan verwendeten Nahkampfwaffe an.

Kritischer Fernkampftreffer

Zeigt die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Treffers mit Eurer momentan verwendeten Fernkampfwaffe an.

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 „Btäubungspfeile“ fest.

Drachenvavatar

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 stirbt 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 Manovorrat, 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 geschütztes 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, nehmt 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 Pyromanen 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 beherrscht, 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 zwingen, 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 vorbeischieben 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.



Giftpeile

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, solange 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, 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 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 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 Schutzschilde 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

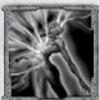
Euer Gegner damit eine ziemlich leichte Beute.



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 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 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?



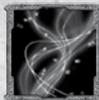
Lebensentzug

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



Schlösser 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 trifft, 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 einfalllos 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 Abenteuerer haben die Sammlermentalität eines Hamsters. Anders ausgedrückt: Sie stecken einfach alles ein! Daher ist es 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 Abenteuerer 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 Getränke 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 angenehmen 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 einäschern 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 – 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 besiegten Goblins, Untoten und Drachenhelfen 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. Um dieses Feld herum verteilt befinden sich die Anzeigen für Lebenspunkte, Mana und Erfahrung – damit Ihr Eure Charakterwerte stets im Auge behalten könnt.



2. Schnellzugriffsfelder

Diese Felder könnt Ihr mit Gegenständen oder Fertigkeiten Eurer Wahl belegen. Am besten legt Ihr Euch eine gute Kombination aus Eurer bevorzugten Nah- oder Fernkampfwaffe, passenden Fertigkeiten und nützlichen Gegenständen wie Heiltränke zurecht. Haltet die entsprechende Taste auf Eurem Controller gedrückt, um das Schnellzugriffsmenü aufzurufen.



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 Drachenvater 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.



Nahkampffresistenz

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.



Fernkampffresistenz

Ihr seid weniger anfällig gegenüber Fernkampfangriffen.



Böse überrascht

Ihr wurdet auf dem falschen Fuß erwischt und müsst Abzüge bei all Euren Resistenzen 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, respekteinflößenden Fertigkeiten und mächtiger Magie. Das Ganze kann zwar durchaus hektisch werden, wenn Ihr jedoch 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 pausieren könnt, indem Ihr **P** drückt. 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!

Anvisieren

Wenn Ihr Euch auf einen einzelnen Gegner konzentrieren wollt, könnt Ihr diesen anvisieren, indem Ihr **A** gedrückt haltet. Dies ist besonders hilfreich, wenn Ihr Bögen und/oder Fertigkeiten mit langer Reichweite einsetzt. Habt Ihr ein Ziel anvisiert, könnt Ihr die Gegner durchschalten, indem Ihr **S** seitwärts drückt.

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, doch wenn Ihr einen Gegner anvisiert, sind auch Ausweichrollen nach rechts und links möglich. Dazu müsst Ihr Euch in die gewünschte Richtung bewegen und **RB** drücken.

Kampf in Drachengestalt

Im Drachenkampf habt Ihr nur ein Ziel: alle Eure Gegner mit Fernkampfangriffen zu vernichten, von denen der Drachenfeuerball 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

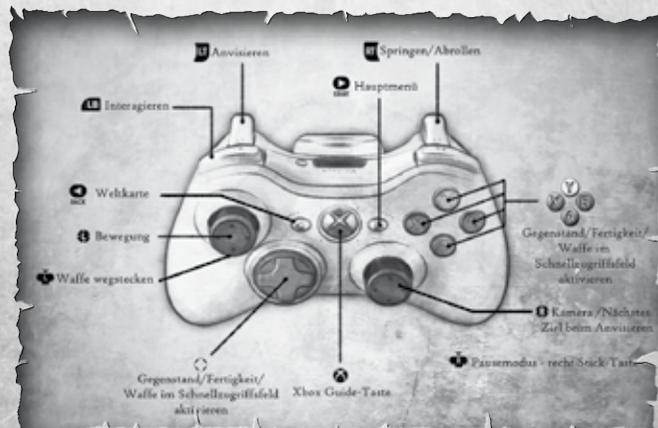
Siehe „Pause“ im Abschnitt „Kampf in Menschengestalt“.

Vorpreschen

Wenn Ihr **LB** 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.

Steuerung

Steuerung in Menschengestalt



Steuerung in Drachengestalt



Interaktion mit NSCs

Um mit den Personen zu interagieren, denen Ihr in Rivellon begegnet, müsst Ihr **LB** drücken, wenn Ihr Euch in ihrer Nähe befindet. Sollte ein vollständiger Dialog mit dem entsprechenden Charakter möglich sein, wird daraufhin das Dialogmenü angezeigt. Hier könnt Ihr mit **○** oder **●** aus den möglichen Antworten auswählen. Zum Bestätigen der Antwort müsst Ihr **A**, zum Handeln **Y** und zum Lesen der Gedanken Eures Gesprächspartners **X** drücken.

Um zwischen dem Fenster des Händlers und Euren eigenen Gegenständen hin und her zu wechseln, benutzt **●** oder **○**. Mit diesen Tasten könnt Ihr auch zwischen den einzelnen Gegenständen in einem Fenster wechseln. Zum Scrollen der Gegenstandsbeschreibungen am unteren Fensterrand nutzt **●**. Um den aktuellen Tab in einem Fenster zu wechseln, drückt **LB** oder **RB**.

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 **Q** aufzunehmen oder, falls es sich um einen Behälter handelt, zu öffnen.

SPIELMENÜ



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 stets hervorgehoben.

Inventar



1. Lebenspunkte und Mana

Eure momentanen Lebens- und Manapunkte. Die Zahlen in den Klammern zeigen an, wie viel Prozent der Lebens- und Manapunkte pro Sekunde automatisch regeneriert werden.

2. Gegenstandsfelder

Eine Liste von Feldern, in denen Ihr Eure bevorzugten Waffen, Rüstungsteile und Schmuckstücke ablegen könnt. Wenn Ihr ein Feld auswählt, wird eine Liste der verfügbaren Gegenstände in der Gegenstandsliste (4) angezeigt. Dort müsst Ihr nur noch den gewünschten Gegenstand auswählen.

3. Spieler- und Gegenstandswerte

Hier werden Eure momentanen Resistenzen, Schadenswerte und Attribute angezeigt.

4. Gegenstandsliste

Dies ist die Liste von Gegenständen in Eurem Inventar. Wenn Ihr eine Waffe, ein Rüstungsteil oder ein Schmuckstück auswählt, werden die vollständigen Werte angezeigt, sodass Ihr diese mit den Werten Eures momentan getragenen Gegenstands vergleichen könnt. Die Werte werden unterhalb der Liste (5) angezeigt.

Während Ihr die Gegenstandsliste durchgeht, werden die Wirkungen des jeweiligen Gegenstands auf die Spieler- und Gegenstandswerte (3) – falls Ihr ihn verwenden solltet – in grüner (positiv) und/oder roter (negativ) Farbe angezeigt. Wenn Ihr **B** gedrückt haltet, verschwinden die grünen und roten Werte, sodass Ihr die Wirkungen des ausgewählten Gegenstands mit dem momentan verwendeten direkt vergleichen könnt.

5. Gegenstandswerte

Hier werden die Eigenschaften eines ausgewählten Gegenstands detailliert aufgeschlüsselt: die vollständigen Werte, Veredelungs- und Bezauberungseffekte, evtl. Setzugehörigkeit, Wissenswertes und so weiter und so fort.

6. Gegenstandskategorien

Mit **LB** und **LB** könnt Ihr zwischen den verfügbaren Gegenstandskategorien wechseln.

Aktionsmenü für Gegenstände

Wenn Ihr **A** drückt, während Ihr einen Gegenstand ausgewählt habt, werden Euch verschiedene Optionen präsentiert. Diese sind:

Ausrüsten/Ablegen

Wählt aus, ob Ihr Euch mit dem ausgewählten Gegenstand ausrüsten bzw. ihn ablegen wollt oder nicht.

Benutzen

Hiermit benutzt Ihr den Gegenstand, d.h. Ihr lest ein Buch, trinkt einen Trank und so weiter.

Vergleichen

Wenn Ihr einen Gegenstand mit Eurer momentanen Ausrüstung vergleichen möchtet, erscheint ein neues Fenster, in dem die vollständigen Werte der beiden Gegenstände angezeigt werden. So könnt Ihr sie einfach vergleichen.

Veredeln

Verfügt ein Gegenstand über leere Veredelungsfelder und wollt Ihr ihn veredeln, wird zuerst eine Liste der verfügbaren Veredelungen in Eurem Inventar angezeigt. Eine Veredelung ist ein permanenter und nicht mehr rückgängig zu machender Vorgang, daher solltet Ihr Euch das gut überlegen.

Zum Drachenturm

Sobald der Drachenturm Euch gehört, könnt Ihr Gegenstände in die Drachentruhe in Euren Privatgemächern schicken. Damit sorgt Ihr wieder für Platz in Eurem Inventar. Selbstverständlich stehen Euch die geschickten Gegenstände weiterhin zur Verfügung, wenn Ihr Euch zum Drachenturm begeb.

Zerstören

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.

Handelsbildschirm



1. Kategorien für Gegenstände des Händlers und des Spielers

Mit **LB** und **LB** wechselt Ihr zwischen den Gegenstandskategorien, die Euch und dem Händler zur Verfügung stehen.

Der letzte Reiter des Händlers ist für das Zurückkaufen reserviert. Hier könnt Ihr den Verkauf eines Gegenstands rückgängig machen, falls Ihr ihn versehentlich verkauft haben solltet oder Eure Meinung wieder geändert habt.

Der letzte Reiter auf der Spielerseite zeigt an, mit welchen Gegenständen Ihr momentan ausgerüstet seid.

2. Händlergold und Spielergold

Auf der linken Seite könnt Ihr den Namen des Händlers, mit dem Ihr es gerade zu tun habt, sowie seinen Goldvorrat sehen. Euer Name und Euer Vermögen werden auf der rechten Seite angezeigt.

3. Händlerinventar und Spielerinventar

Ihr könnt Euch das Inventar des Händlers anschauen und die Gegenstände kaufen, die Ihr wünscht. Dasselbe trifft auch auf Euer Inventar zu, natürlich mit dem Unterschied, dass Ihr hier Gegenstände verkauft. Eure verkauften Gegenstände werden nicht im Inventar des Händlers platziert, daher solltet Ihr Euch darauf vorbereiten, Euch für immer von den Dingen zu trennen, die Ihr verkaufen wollt.

4. Werte für Gegenstände des Händlers und des Spielers

Hier könnt Ihr die Gegenstände aus dem Inventar des Händlers mit denjenigen aus Eurem Inventar vergleichen und so entscheiden, ob sie Euer hart verdientes Geld wert sind.

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.

DER DRACHTURM

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 Zuhaus, 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 begehrenswert für alle Wissenden ist, stellt sein Thronsaal dar, wo Maxos seine ergebsten 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 Kristallschädels 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

Ton

Effektlautstärke

Legt die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel fest.

Musiklautstärke

Legt die Lautstärke der Musik im Spiel fest.

Sprecherlautstärke

Legt die Lautstärke der NSC-Sprachausgabe im Spiel fest.

Steuerung

Vibrationsstärke

Passt die Vibrationsstärke Eures Xbox 360 Controllers an.

Y-Achse umkehren (Kamerasteuerung)

Keht die Y-Achse für das Spiel in Menschengestalt um.

Y-Achse umkehren (Drachenflug)

Keht die Y-Achse für das Spiel in Drachengestalt um.

Gameplay

Spiel automatisch pausieren

Sorgt dafür, dass das Spiel automatisch pausiert wird, wenn Eure Lebenspunkte unter X % fallen. Wenn Ihr den Regler ganz nach links schiebt, deaktiviert Ihr diese Option.

Schadensanzeige über den Spielfiguren

Aktiviert die Option, dass jeder Schaden, den Ihr erleidet bzw. verursacht, kurzzeitig über Eurem Avatar bzw. Eurem Gegner angezeigt wird.

Schwierigkeitsgrad

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

Helligkeit

Passt die Helligkeit des Spiels an.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries..

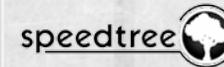
Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

MITWIRKENDE

©2010 Larian Studios und Focus Home Interactive. Veröffentlicht von Focus Home Interactive unter Lizenz von Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios und ihre jeweiligen Logos sind Markenzeichen von Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive und ihre Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Focus Home Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Firmennamen, Markennamen und Logos sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.



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
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 Gyseghe
Stijn Valkenburg

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-Sylvèstre Zirani
Wim Vanherle
Xander Warnez

ENGINE PROGRAMMING
Kenzo ter Elst
Bert Van Semmertier
Alex Vanden Abele
Bert Peers
Ignace Saenen

FLASH PROGRAMMING
Stijn Van Doorselaere

CONCEPT ART
Koen Van Mierlo

ENVIRONMENTAL ART
André Taulien
Joachim 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 Valkenburg
Thierry Van Gyseghe

IN-GAME SCENES
Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Joachim Vleminckx
Reinout Swinnen
Stijn Valkenburg
Thierry Van Gyseghe

DIALOG ANIMATION
Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Reinout Swinnen
Stijn Valkenburg
Thierry Van Gyseghe
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 MA-
NAGER**
Lynn Vanbesien

ADDITIONAL GAME PRODUCTION
Kirsty Tunesi
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 Vincke

Martijn Holtkamp
Rhianna Pratchett
Damon Wilson
Jonathan Sonnst
David S. Freeman

Publishing and Distribution Focus Home Interactive

ARCHMAGE CHIEF
Cédric Lagarrigue

DREAM REAPERS
Olivier Macqueron
Thomas Barrau
Xavier Assémat
Vincent Teulé
Stanilas Mankowski

DRAGON HUNTERS
Luc Hingner
Mohad Senglali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Samuel Bagla
Amine Mimoun

MESMER
Marie-Caroline Le Vacon

SOUL DEALERS
John Bert
Aline Janzekovic
Aurélié Rodrigues
Damien Mauric
Vincent Chataignier

ILLUSIONISTS
François Weytens
Benjamin Papeau

ARCANE MAGES
Jean-Michel Hellendorff
Stephan le Gac
Damien Duca
Jean-Joseph Garcia
DARKNESS' SCRIBES

Nathalie Jérémie
Linda Hanou
Estelle Labastide
Mourad Dowlut-Mahomed
Rémi Wanesse
Kelly Figueira

ALCHEMIST
Deborah Bellangé

HIGH WARLORD
Jean-Pierre Bourdon

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
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
fansites
Val, Lara, Mattis and Alexandra
Robert and Josiane
My family Benoît, 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 Reyntens and
my parents
Tamara Brackman and Elisabeth Binon
Met dank aan Mauro
Isabelle and family „Kie“, demoscene and
friends
Dinge, Himesama, DJ Delicouz 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 Goreiff

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



©2010 Larian Studios und Focus Home Interactive. Veröffentlicht von Focus Home Interactive unter Lizenz von Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios und ihre jeweiligen Logos sind Markenzeichen von Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive und ihre Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Focus Home Interactive.

Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Firmennamen, Markennamen und Logos sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt.