



DIVINITY

ORIGINAL SIN

Handbuch

Inhalt

Vorwort	6
Vor dem Spiel	8
Gesundheitshinweise	8
Hinweis zum Handbuch	8
Digitaler Vertrieb	8
System Requirements for a Windows PC	9
System Requirements for Mac OSX	9
Hilfe bei Problemen	10
Ich kann das Spiel nicht starten.	10
Ich kann kein neues Spiel starten bzw. ich habe ein anderes Problem.	10
Technischer Support	11
Spieleinstellungen	12
Mehrspieler	12
Grafik	12
Sound	15
Steuerung	15
Gameplay	15
Das Spiel	17
Was ist Divinity: Original Sin?	17
Charaktererstellung	19
Steuerung	20
Hauptinterface	21
Chatfenster	22
Statusleiste	22

Spielprotokoll	24
Spaltreise	24
Minimap	24
Tagebuch	24
Quests	25
Geheimnisse	25
Karte	26
Charakterbogen	26
Attribute	27
Nebenattribute	28
Erfahrungspunkte	28
Werte	29
Elementarwerte	30
Inventar	30
Ausrüstung	32
Fähigkeiten	32
Talente	32
Charakterzüge	32
Interaktion	33
Spielbare Charaktere	33
Nichtspielbare Charaktere	34
Begleiter	36
Gegenstände	36
Ausrüstung	38
Gegner	39
Fallen und Rätsel	40
Handeln	40
Taschendiebstahl	41

Schlösser knacken	41
Diebstahl	42
Die Heimstätte	42
Kampf	43
Teilnehmer	43
Aktionspunkte	44
Bewegen	44
Angreifen	44
Fertigkeiten und Gegenstände	45
Gesundheit	45
Fertigkeiten	46
Statuseffekte	47
Flächen und Wolken	47
Strategisch vorgehen	48
Aufschieben und Fliehen	49
Mehrspieler	50
Erstellen und beitreten	50
Interaktion	51
Tauschen	51
Kommunikation	51
Mitwirkende	52

orwort

Liebe Spieler,

Mein Name ist Swen Vincke und ich bin der Gründer der Larian Studios. Es hat mittlerweile Tradition, dass ich zu unseren Spielen ein Vorwort schreibe, und in diesem Fall ist es mir eine besonders große Freude und Ehre. Divinity: Original Sin ist genau die Art von Rollenspiel, für die wir Larian Studios gegründet haben, und der Release ist, nicht nur für mich, sehr wichtig.

Es ist ein Rollenspiel, das eine spannende Geschichte mit Sandkasten-Mechanik vermischt, eine reichhaltige Umgebung bietet, die zur freien Erkundung einlädt, und die Spieler motiviert, ihre Charaktere ständig weiterzuentwickeln. Es wartet mit taktischen Kämpfen und interessanten Situationen auf, die euch immer wieder nicht nur zum Nachdenken anregen, sondern hoffentlich auch unterhalten und zum Lachen bringen werden. Ihr könnt zusammen mit einem Freund, eurem Partner oder sogar mit völlig fremden Leuten spielen. Und aufgrund der Tatsache, dass das Spiel auch auf Notebooks flüssig läuft, habt ihr die Möglichkeit, so gut wie überall euren Spaß damit zu haben.

Kurz gesagt: Divinity: Original Sin bietet euch dasselbe Spielerlebnis, das ihr bei einer P&P-Rollenspielrunde mit einem guten Spielleiter haben würdet. Und nichts anderes hatte ich mir erhofft, als für uns das Abenteuer der Entwicklung dieses Spiels losging.

Ohne Zweifel kann ich sagen, dass wir vermutlich meine hochgesteckten Ziele nicht erreicht hätten ohne die 70.000 Menschen und ihre Kommentare, Kritik und moralische Unterstützung über Kickstarter und Steam Early Access.

Wenn ihr also zu diesen Unterstützern gehört: Danke, danke, danke! Ich kann es nicht oft genug wiederholen. Eure Unterstützung war einfach phänomenal und wir können uns sehr glücklich schätzen, solch treue und aktive Fans zu haben.

Mit dem Spiel erhaltet ihr auch die Divinity-Engine-Toolsammlung, mit der wir Divinity: Original Sin entwickelt haben. Wir hoffen darauf, dass es unter euch kreative Köpfe gibt, die damit ganz neue Rollenspielabenteuer erschaffen. Da es sich um dieselbe Toolsammlung handelt, mit der auch wir gearbeitet haben, könnt ihr alle Mechaniken, Grafiken oder Inhalte, die ihr im Spiel sehen werdet, in euren eigenen Abenteuern verwenden.

Ich kann es ganz ehrlich kaum erwarten zu sehen, was ihr alles daraus erschaffen werdet.

Eine meiner stillen Hoffnungen seit Beginn der Arbeiten an Divinity: Original Sin war, dass ich zusammen mit meiner Frau irgendwann neue Geschichten mit für uns unbekanntem Ausgang spielen könnte. Ich habe andere Paare beim Spielen beobachtet und war ein bisschen neidisch darauf, wie viel Spaß sie beim Erkunden von Rivellon hatten. Auf das Team, das Divinity: Original Sin entwickelt hat, bin ich ungemein stolz. Sie haben mit Herzblut und ihrer ganzen Seele gearbeitet und das merkt man dem Endergebnis auch an. In diesem Spiel gibt es viel mehr zu entdecken, als man angesichts der vergleichsweise geringen Größe unseres Teams annehmen würde. Meiner Meinung nach ist das das beste Rollenspiel, das wir bisher auf die Beine gestellt haben.

Im Namen des gesamten Teams möchte ich mich bei euch dafür bedanken, dass ihr das Spiel gekauft habt. Damit unterstützt ihr uns bei unserer Arbeit, die wir so sehr lieben, und wir hoffen, dass ihr mit Divinity: Original Sin mindestens so viel Spaß haben werdet wie wir selbst beim Entwickeln.

In unserem Forum unter www.larian.com/forums könnt ihr uns schreiben, was ihr von dem Spiel haltet. Ich versichere euch, dass wir alle Beiträge lesen.

Liebe Grüße,

Swen Vincke



or dem Spiel

Gesundheitshinweise

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 Computer- oder Videospielen mit solchen Reizungen einen Anfall erleiden, selbst wenn ihre Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und sie nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei dir oder einem deiner Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wende dich bitte vor der Benutzung des Produkts an deinen Arzt. Besonders Eltern sollten auf ihre Kinder achten, wenn diese Computer- oder Videospiele spielen. Falls bei dir oder deinen Kindern mindestens eines der folgenden Symptome auftritt, musst du sofort das Spielen einstellen und dich an einen Arzt wenden: Schwindelgefühle, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Orientierungsverlust, Krämpfe und andere unkoordinierte Bewegungen oder Ohnmachtsanfälle.

Hinweis zum Handbuch

Wir bei Larian Studios legen großen Wert darauf, unsere Spiele regelmäßig upzudaten und zu erweitern, die Features und Optionen auszubauen, Steuerungs- und Kontrollmechanismen zu aktualisieren, um sie bedienerfreundlicher zu machen, am Balancing der Spielinhalte zu schrauben, Unterstützung für neue Hardware einzupflegen usw. Von daher kann es durchaus vorkommen, dass Teile dieses Handbuchs nicht mehr den neuesten Stand repräsentieren, sobald solche Updates veröffentlicht werden. Es ist ratsam, die Update-Hinweise sorgfältig zu lesen, da darin neue Informationen enthalten sein könnten, die in diesem Handbuch noch nicht vorlagen. Darüber hinaus solltest du die Beschreibungen und Hilfetexte im Spiel beachten, um aktuelle und detaillierte Informationen zu erhalten.

Digitaler Vertrieb

Divinity: Original Sin wird digital vertrieben und die digitalen Vertriebsplattformen, auf denen das Spiel erhältlich ist, können

sich ändern. Digitale Versionen von unterschiedlichen Plattformen können sich hinsichtlich der enthaltenen Spielinhalte unterscheiden, insbesondere was den Online-Mehrspielerpart und etwaige Bonusinhalte angeht. Wann immer du dich wegen technischer Unterstützung an die Larian Studios wendest, gib bitte unbedingt an, auf welcher digitalen Vertriebsplattform du dein Spiel gekauft hast.

System Requirements for a Windows PC

	Minimum	Recommended
OS	Windows XP SP3 or higher	Windows 7 SP1 or Windows 8.1
Processor	Intel Core2 Duo E6600 or equivalent	Intel i5 2400 or higher
Memory	2048 MB RAM	4096 MB RAM
Graphics	NVIDIA® GeForce® 8800 GT (512 MB) or ATI™ Radeon™ HD 4850 or equivalent	NVIDIA® GeForce® GTX 550 ti 1GB ram or ATI™ Radeon™ HD 6XXX or higher
DirectX	Version 9.0c	Version 9.0c
Hard Drive	10 GB available space (subject to change in future updates)	10 GB available space (subject to change in future updates)
Sound Card	DirectX9c compliant	DirectX9c compliant

System Requirements for Mac OSX

	Minimum	Recommended
OS	OSX 10.8.5	OSX 10.9.3
Processor	Intel Core2 Duo	Intel i5 2400 or higher
Memory	4096 MB RAM	4096 MB RAM
Graphics	Intel HD3000 or Intel HD4000 or better	Intel Iris (Iris Pro) or NVIDIA® GeForce® 6 series or ATI™ Radeon™ HD 6XXX or higher
Hard Drive	10 GB available space (subject to change in future updates)	10 GB available space (subject to change in future updates)

Hilfe bei Problemen

Um Divinity: Original Sin einwandfrei spielen zu können, solltest du die neuesten Treiber für deine Hardware installiert haben, insbesondere für Grafik- und Soundkarten. Die aktuellste Version von DirectX 9.0c, die von deinem System unterstützt wird, ist ebenfalls notwendig für einen reibungslosen Spielgenuss und wird daher bei der Spielinstallation für gewöhnlich automatisch installiert. Alle Windows-Versionen von Divinity: Original Sin, einschließlich Windows 7 und Windows 8, erfordern DirectX 9.0c. Andere Versionen von DirectX werden nicht korrekt funktionieren.

Ich kann das Spiel nicht starten.

Vergewissere dich, dass dein System die minimalen Systemanforderungen für das Spiel erfüllt und dass die neuesten Treiber installiert sind. Überprüfe, ob die Support-Pakete für dein Spiel korrekt installiert sind. Je nach Installationsoptionen befinden sich diese Pakete an unterschiedlichen Stellen.

Ich kann kein neues Spiel starten bzw. ich habe ein anderes Problem.

Wenn du auf einer 32-Bit-Version von Windows oder auf einem System spielst, das die minimalen Anforderungen gerade noch so erfüllt, kann es hilfreich sein, die Texturqualität zu senken, die Schatten zu deaktivieren oder andere niedrigere Einstellungen auszuwählen. Sollte damit das Problem nicht behoben werden, bieten wir noch ein Analyse-Tool an, das feststellen kann, was genau im Argen liegt:

http://www.larian.com/OriginalSinAlpha/AnalysisTool_DOS.exe

Lade diese Datei herunter, führe sie aus und gib den Installationsordner von Divinity: Original Sin an. Klicke danach auf „Start Tests“ und schließlich auf „Generate Report“. Dadurch wird die Datei „report.zip“ erstellt, die du uns dann per E-Mail an die folgende Adresse schicken kannst:

supportdos@larian.com.

Technischer Support

Wenn du bei der Installation, beim Starten oder beim Spielen von Divinity: Original Sin auf weitere Probleme stoßen solltest, zögere bitte nicht, dich per E-Mail oder im offiziellen Forum an unsere technische Supportabteilung zu wenden:

E-mail: supportdos@larian.com
Technischer Support: www.larian.com/forums

Bitte gib dabei die folgenden Informationen an:

- ♦ **Vertriebsplattform:** Auf welcher digitalen Vertriebsplattform oder in welchem Laden hast du das Spiel gekauft?
- ♦ **Sprache und Land:** Welche Sprache weist deine Spielversion auf und in welchem Land hältst du dich auf?
- ♦ **Problem:** Berichte uns so detailliert wie möglich von deinem Problem. Was genau passiert? Wie lauten die Schritte, um das Problem erneut hervorzurufen? Wann ist das Problem zum ersten Mal aufgetreten?
- ♦ **DirectX:** Klicke unter Windows auf den „Start“-Button und dann auf „Ausführen...“. Gib „dxdiag“ ein und klicke auf „OK“. Klicke im DirectX-Fenster auf „Alle Informationen speichern...“ und übermittle uns schließlich die erzeugte Textdatei. Diese Datei enthält Angaben über dein Betriebssystem und deine Hardwarekonfigurationen, die uns bei der Problemlösung helfen können.



Spieleinstellungen

Bevor du deine Reise in die Welt von Divinity: Original Sin beginnst, solltest du einen Blick auf die Spieleinstellungen werfen. Mit diesen Optionen kannst du das Spiel ganz an dein System und deine persönlichen Wünsche anpassen.

Mehrspieler

Spielmodus: Hier legst du fest, wer sich dir anschließen kann, während du spielst. Es gibt vier Möglichkeiten, die du jederzeit im Spiel über den diamantförmigen Button oberhalb der Minimap auswählen kannst.

- ♦ **Offline:** Es ist niemandem gestattet, sich dir anzuschließen. Wähle diese Option aus, wenn du es vorziehst, alleine zu spielen.
- ♦ **Nur auf Einladung:** Nur diejenigen Personen, die du explizit einlädst, können sich dir anschließen. Wähle diese Option aus, wenn sich dir andere Spieler nicht ohne deine Zustimmung anschließen dürfen sollen.
- ♦ **Freunde:** Alle Personen aus deiner Freundesliste können sich dir anschließen. Wähle diese Option aus, falls du damit einverstanden bist, dass sich dir deine Freunde jederzeit anschließen können, wenn sie es wünschen.
- ♦ **Öffentlich:** Jeder kann sich dir anschließen. Wähle diese Option aus, wenn du damit einverstanden bist, dass sich dir jederzeit auch Fremde anschließen können.

Grafik

Solltest du Performanceprobleme haben, können Änderungen an bestimmten Grafikeinstellungen zu großen Leistungsverbesserungen führen. Du könntest zum Beispiel eine niedrigere Auflösung auswählen oder die Schattendarstellung deaktivieren.

- ♦ **Auflösung:** Wenn dein System leistungsstark genug ist, liefert die native Auflösung deines Monitors das optimale Spielerlebnis. Falls nicht, kannst du versuchen, die Auflösung zu verringern, um die Performance zu verbessern.

- ♦ **Darstellungsmodus:** Diese Option legt fest, in welchem Modus das Spiel dargestellt wird.
- ♦ **Fenstermodus:** Das Spiel läuft in einem Fenster, das du einfach auf dem Desktop bewegen kannst.
- ♦ **Vollbild:** Das Spiel wird im Vollbildmodus ausgeführt, also nicht in einem Fenster, sondern bildschirmfüllend.
- ♦ **Quasi-Vollbild:** Das Spiel wird zwar bildschirmfüllend dargestellt, aber läuft dennoch in einem Fenster, sodass du einfach zu anderen Anwendungen auf einem anderen Monitor wechseln kannst. Das ist die beste Option für den Betrieb mit mehreren Monitoren.
- ♦ **V-Sync:** Die vertikale Synchronisation sorgt dafür, dass die Bildwiederholrate des Spiels mit der Frequenz deines Monitors synchronisiert wird. Diese Option solltest du nur dann aktivieren, wenn dein Computer sehr leistungsstark ist und das Spiel absolut flüssig darstellen kann.
- ♦ **Qualitätsvoreinstellung:** Mit dieser Option kannst du alle Grafikoptionen auf eine bestimmte Stufe einstellen, sodass du sie nicht alle selbst einzeln festlegen musst. Die Stufe sollte nach der Leistungsstärke des Computers ausgewählt werden. Wenn sich dein Computer eher an den minimalen Systemanforderungen orientiert, bietet sich eine niedrige Stufe an. Ist er hingegen auf dem Niveau der empfohlenen Systemkonfiguration oder übertrifft diese sogar, kannst du dich für eine höhere Stufe entscheiden. Wenn du dir nicht ganz sicher bist, kannst du mit dem Button Autom. einstellen dafür sorgen, dass das Spiel versucht, die besten Einstellungen für dein System zu ermitteln.
- ♦ **Modellqualität:** Hiermit wird die Qualität der Ingame-Modelle festgelegt. Niedrig ist die passende Wahl bei Grafikkarten mit 512 MB RAM, während Hoch die beste Einstellung für Grafikkarten mit 1 GB RAM oder mehr ist.
- ♦ **Texturqualität:** Diese Einstellung legt die Qualität der Texturen im Spiel fest. Sehr niedrig ist die passende Wahl bei Grafikkarten mit 512 MB RAM, während Hoch die beste Einstellung für Grafikkarten mit 1 GB RAM oder mehr ist.

- ♦ **Texturfilterung:** Auf welche Art und wie stark die Texturen gefiltert werden, wird hier festgelegt. Höhere Werte verbessern die Darstellungsqualität, erfordern jedoch neuere bzw. leistungsstärkere Grafikkarten.
- ♦ **Schattenqualität:** Diese Einstellung legt die Qualität der Schatten im Spiel fest. Höhere Werte verbessern die Darstellungsqualität, erfordern jedoch neuere bzw. leistungsstärkere Grafikkarten.
- ♦ **Lichtschatten:** Diese Option sorgt für eine komplexere Interaktion zwischen Lichtquellen und Schatten im Spiel. Aktiviere diese Option nur, wenn du eine neuere bzw. leistungsstärkere Grafikkarte dein Eigen nennst.
- ♦ **Antialiasing:** Mit dieser Option werden die Kanten in der Darstellung geglättet und die Treppchenbildung verringert. Aktiviere diese Option nur, wenn du eine neuere bzw. leistungsstärkere Grafikkarte dein Eigen nennst.
- ♦ **Umgebungsverdeckung:** Diese Option sorgt für genauere und schönere Lichteffekte. Aktiviere diese Option nur, wenn du eine neuere bzw. leistungsstärkere Grafikkarte dein Eigen nennst.
- ♦ **ScreenSpace-Reflexionen:** Diese Option sorgt für genauere und schönere Reflexionen. Aktiviere diese Option nur, wenn du eine neuere bzw. leistungsstärkere Grafikkarte dein Eigen nennst.
- ♦ **Tiefenunschärfe:** Wenn du diese Option aktivierst, werden weiter entfernte Objekte unschärfer dargestellt. Aktiviere diese Option nur, wenn du eine neuere bzw. leistungsstärkere Grafikkarte dein Eigen nennst.
- ♦ **Bewegungsunschärfe:** Ist diese Option aktiviert, wird die Darstellung immer dann, wenn es zu größeren Bewegungen kommt, mit einer entsprechenden Unschärfe versehen. Aktiviere diese Option, wenn du eine Mittel- bzw. Oberklasse-Grafikkarte dein Eigen nennst.
- ♦ **Gottesstrahlen:** Diese Option aktiviert einen visuellen Effekt von Sonnenstrahlen. Aktiviere diese Option, wenn du eine Mittel- bzw. Oberklasse-Grafikkarte dein Eigen nennst.

- ♦ **Bloom:** Mit dieser Option wird die Darstellung einer echten Kamera imitiert, indem der Effekt von sehr hellem Licht entsprechend stilisiert wird. Aktiviere diese Option, wenn du eine Mittel- bzw. Oberklasse-Grafikkarte dein Eigen nennst.

Sound

- ♦ **Effekte:** Hiermit legst du die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel fest – also von allen Soundeffekten, die die Charaktere, Gegenstände und Monster erzeugen.
- ♦ **Musik:** Dieser Schieberegler legt die Lautstärke der Spielmusik fest. Divinity: Original Sin wartet mit einem fantastischen Orchestersoundtrack auf, weswegen wir dir nur raten können, immer ein Ohr für die Musik zu haben!
- ♦ **Umgebung:** Die Lautstärke der Umgebungsgeräusche im Spiel legst du mit diesem Schieberegler fest – das sind die Hintergrundgeräusche der Umgebung, die aus keiner bestimmten Quelle stammen.

Steuerung

Hier kannst du die Spielsteuerung einsehen oder sie deinen Wünschen entsprechend anpassen. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um eine Zuweisung zu ändern.

Gameplay

- ♦ **Gruppendialoge aktivieren:** Da du in einer Gruppe spielst, werden die beiden Hauptcharaktere von Zeit zu Zeit miteinander über die letzten Ereignisse reden oder gar sich über eine Entscheidung streiten wollen. Wenn du solche Dialoge nicht wünschst, kannst du sie mit dieser Option deaktivieren.
- ♦ **ESC-Taste schließt alle Fenster:** Ist diese Option aktiviert, kannst du mit der ESC-Taste alle geöffneten Fenster im Spiel schließen.
- ♦ **Protokollfilter:** Diese Auswahlfelder legen fest, was im Spielprotokoll festgehalten werden soll. Diese Filter kannst du auch im Spiel selbst jederzeit einstellen.

- ♦ **Kampfaktionen:** Aktiviere diesen Filter, wenn du Details über Kampfaktionen sehen willst.
- ♦ **Dialogprotokoll:** Aktiviere diesen Filter, wenn die Dialoge mit anderen Charakteren angezeigt werden sollen.
- ♦ **Würfelergebnisse:** Aktiviere diesen Filter, wenn du die einzelnen Würfelergebnisse festhalten willst.
- ♦ **Interaktion mit Gegenständen:** Aktiviere diesen Filter, wenn deine Interaktion mit Gegenständen protokolliert werden soll.
- ♦ **Scrollen am Rand aktivieren:** Mit dieser Option kannst du den Bildausschnitt beliebig verschieben, indem du den Mauszeiger an den entsprechenden Bildschirmrand führst. Mithilfe des dazugehörigen Schiebereglers lässt sich die Scrollgeschwindigkeit von -3 (niedrigste Geschwindigkeit) bis 3 (höchste Geschwindigkeit) einstellen. Ist diese Option deaktiviert, kannst du weiterhin mit den Pfeiltasten scrollen.
- ♦ **Quicksaves:** Dieser Schieberegler legt fest, wie viele Quicksave-Spielstände insgesamt angelegt werden. Je mehr Quicksave-Spielstände existieren, desto mehr Möglichkeiten hast du, an einen vorherigen Punkt zurückzukehren. Allerdings belegen mehr Spielstände natürlich auch mehr Platz auf der Festplatte.
- ♦ **Autosaves:** Dieser Schieberegler legt fest, wie viele Autosave-Spielstände insgesamt angelegt werden. Je mehr Autosave-Spielstände existieren, desto mehr Möglichkeiten hast du, an einen vorherigen Punkt zurückzukehren. Aber auch hier gilt: Mehr Spielstände belegen mehr Platz auf der Festplatte.

Was ist Divinity: Original Sin?

Kurz gefasst ist Divinity: Original Sin ein gruppenbasiertes, klassenloses Rollenspiel mit rundenbasiertem Kampf und einer äußerst interaktiven Welt, in der die Spieler tun und lassen können, was sie wollen. Es wartet mit einem Mehrspielermodus, in dem die Mitspieler nach Belieben ein- und aussteigen können, und einem einzigartigen kooperativen Dialogsystem auf.

Bevor du mit deinem Abenteuer loslegst, findest du im Folgenden Erläuterungen über einige der Schlüsselfeatures:

- ♦ **Gruppenbasiert:** Du steuerst nicht nur einen Charakter, sondern mindestens zwei Hauptcharaktere. Deine Gruppe besteht immer mindestens aus zwei Charakteren, die zusätzlich noch bis zu zwei Begleiter anheuern können. Im Kampf kann die Gruppe noch weiter anwachsen, indem du mit Magie starke Kreaturen herbeibeschwörst.
- ♦ **Klassenlos:** Jeder Charakter kann alle Arten von Rüstungen und Waffen benutzen und ist zudem in der Lage, alle Arten von Fertigkeiten, Fähigkeiten und Talenten zu erlangen.
- ♦ **Rollenspiel:** Ein Rollenspiel zeichnet sich vor allem durch eine umfangreiche und sinnvolle Charakterentwicklung aus. In Divinity: Original Sin kannst du jede denkbare Art von Held (oder Bösewicht) spielen und die entsprechenden Werte, Zauber und äußerlichen Eigenschaften auswählen, die zu deinem Wunschcharakter passen.
- ♦ **Rundenbasierter Kampf:** Das Spiel läuft grundsätzlich in Echtzeit ab, außer wenn es zum Kampf kommt. Der rundenbasierte Kampf ähnelt einer Schachpartie: Die Spieler agieren nacheinander in ihren jeweiligen Zügen, was für eine gewisse Vorhersehbarkeit sorgt. Was du aber in deinem Zug machst, hängt ganz von dir, deinen strategischen Vorlieben und den Bedingungen am Schauplatz der Auseinandersetzung ab. Sobald der Kampf beendet ist, kehrt das Spiel wieder in den Echtzeitmodus zurück.

- ♦ **Äußerst interaktiv:** Du kannst dich mit allen nichtspielbaren Charakteren im Spiel, die dir nicht feindlich gesinnt sind, unterhalten, mit ihnen Handel treiben, ihnen helfen oder sie sogar töten, falls du das wünschst. Mit nahezu allen Gegenständen in der Spielwelt kann interagiert werden – du kannst sie zerstören, einstecken, bewegen, stehlen usw. Die Gegenstände in der Welt reagieren aufeinander, wie man das von ihnen erwarten würde: Wenn du eine Holztür in Brand steckst, wird sie irgendwann vollständig verbrannt sein. Ein wichtiger Aspekt der Magie in Divinity: Original Sin besteht in der Kombination der Naturelemente. Ist bspw. ein Charakter zu Eis erstarrt, kannst du ihn mit Feuer wieder auftauen. Stößt du auf eine Wasserpflanze, kannst du sie ebenfalls mit Feuer in eine Dampfwolke verwandeln. Viele Gegenstände lassen sich miteinander kombinieren: Du kannst dein eigenes Brot backen, deine eigenen Schriftrollen verfassen, deine eigenen Waffen schmieden, deine Rüstung verstärken und noch vieles mehr.
- ♦ **Freiheit:** Du kannst in der Spielwelt gehen, wohin du willst, und dabei tun und lassen, was dir beliebt. Wenn du etwa alle wichtigen NSCs tötest, wirst du zwar Probleme beim Sammeln von Erfahrung haben, aber du kannst das Spiel dennoch erfolgreich beenden. Willst du Monster der Stufe 12 angreifen, obwohl du selbst auf Stufe 8 bist, kannst du das natürlich tun. Und wenn du dabei erfolgreich bist, erhältst du wertvolle Beute und viel Erfahrung – aber es wird sicher nicht einfach werden.
- ♦ **Mehrspieler:** Jederzeit kannst du einen Freund in dein Spiel einladen oder in das Spiel eines Freundes einsteigen, und zwar unabhängig davon, wie weit ihr im Spiel bereits gekommen seid.
- ♦ **Kooperativer Dialog:** Wenn eine Entscheidung gefällt werden muss, äußern sich beide Spielercharaktere dazu. Sie können einer Meinung sein oder sich widersprechen und wer in dem jeweiligen Konflikt die stärkere Persönlichkeit aufweist, geht siegreich aus der Diskussion hervor. Diese Entscheidungen treiben die Entwicklung deines Charakters voran.

Charaktererstellung

Beim Starten eines neuen Spiels musst du zuerst deine beiden Hauptcharaktere erstellen, bevor du dich in die Spielwelt begeben und dein Abenteuer beginnen kannst. Dabei handelt es sich um die Hauptfiguren in der Story und du hast die Möglichkeit, ihnen eine Hintergrundgeschichte zu verpassen. Du entscheidest, wer und was sie sind. Ist einer von ihnen ein angehender Dieb und die andere Figur eine unerfahrene Zauberin? Oder entscheidest du dich eher für eine Fernkampfexpertin und einen gefürchteten Schwertkämpfer? Im Laufe des gesamten Spiels wirst du zwar ständig Entscheidungen fällen müssen, aber diese erste Entscheidung ist die schwierigste: Welche Rollen willst du übernehmen?

Divinity: Original Sin ist wie bereits erwähnt ein klassenloses Spiel. Das bedeutet, dass ein Charakter jede Art von Waffe oder Rüstung benutzen und alle möglichen Fertigkeiten und Fähigkeiten im Spiel erlangen kann. Allerdings ist *Divinity: Original Sin* auch ein gruppenbasiertes Spiel mit Rundenkampf, sodass es ratsam ist, eine Gruppe zu bilden, die viele Talente bietet. Eine Gruppe, die lediglich aus Kämpfertypen oder nur aus Magiebegabten besteht, ist zwar durchaus möglich, aber nicht unbedingt empfehlenswert für Anfänger.

Bei der Charaktererstellung kannst du einen der vorgegebenen Charaktere aus der Liste auswählen. Die jeweilige Bezeichnung entspricht dabei der Rolle des Charakters. Solltest du das Spiel zum ersten Mal spielen und dich noch nicht so gut mit den Regeln und dem Spielsystem auskennen, ist es empfehlenswert, einen dieser vorgegebenen Charaktere auszuwählen. Die genauen Details des ausgewählten Charakters kannst du mit einem Klick auf den Button Bearbeiten einsehen. Dort kannst du auch den Namen und das Aussehen des Charakters ändern.

Wenn du jedoch nicht zum ersten Mal spielst oder generell viel Erfahrung mit Rollenspielen hast, spricht nichts dagegen, dass du deinen Charakter in allen Einzelheiten deinen Wünschen anpasst, indem du die Attribute, Fertigkeiten, Fähigkeiten und Talente änderst.

Du brauchst dabei keine Angst zu haben, dass du etwas falsch machen könntest. Da es sich um ein klassenloses Spiel handelt, kannst du die schwächliche, aber intelligente Hexe, die du zu Beginn erstellt hast, innerhalb weniger Stufenaufstiege in eine axtschwingende Kampffurie verwandeln, die weiterhin einige Zaubersprüche in petto haben wird!

Erinnere dich daran, dass deine Gruppe in Divinity: Original Sin aus bis zu vier Personen bestehen kann (etwaige beschworene Kreaturen nicht mitgezählt). Deinen beiden Hauptcharakteren können sich Begleiter oder Handlanger anschließen. Diese zusätzlichen zwei Gruppenmitglieder musst du in der Spielwelt finden, auswählen und rekrutieren. Gute Anlaufplätze, um interessierte Abenteurer aufzugabeln, sind Tavernen, Wirtshäuser, Büchereien und andere öffentliche Treffpunkte in den Ortschaften. Es ist generell eine gute Idee, deine Gruppe mit solchen zusätzlichen Mitgliedern zu erweitern, wenn sich die Möglichkeit dafür ergibt.

Steuerung

Nachdem du jetzt in die Spielwelt eingetreten bist, brennst du darauf, sie zu erkunden, nicht wahr? Das Spiel steckt zwar voller Details und Features, aber es lässt sich ziemlich einfach handhaben: Die meisten Aktionen im Spiel kannst du mit der Maus ausführen.

Deine Gruppe bewegst du, indem du auf den gewünschten Punkt in der Welt klickst. Du kannst auch die Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger über das Gelände führen – in dem Fall folgt der Anführer deiner Gruppe dem Mauszeiger.

Mit einem Klick auf einen Gegenstand in der Spielwelt führst du die Standardaktion aus, die für diesen Gegenstand vorgesehen ist. Ausrüstung, Beute und Gold werden zum Beispiel eingesammelt, Truhen, Kisten und Türen werden geöffnet und über Treppen oder Pfade begibst du dich an einen neuen Ort.

Wenn du auf einen nicht feindlich gesinnten Charakter klickst, startest du einen Dialog mit ihm. Mit einem Klick auf einen feindlichen Charakter greifst du ihn an. Den Unterschied zwischen ihnen kannst du am Mauszeiger erkennen, wenn du ihn auf dem jeweiligen Charakter platzierst.

Wenn du einen Charakter angreifen willst, der dir nicht feindlich gesinnt ist, musst du die STRG-Taste gedrückt halten, während du auf ihn klickst. Dasselbe gilt, falls du einen Gegenstand mit deiner Waffe angreifen willst: STRG-Taste gedrückt halten, Gegenstand anklicken.

Du kannst mehrere Aktionen stapeln, indem du beim Klicken die UMSCHALT-Taste gedrückt hältst. So ist es zum Beispiel möglich,

mehrere Kisten nacheinander zu öffnen, wenn du die UMSCHALT-Taste gedrückt hältst und die Kisten anklickst. Du kannst auch mit gedrückter UMSCHALT-Taste mehrere Punkte in der Spielwelt anklicken, um sie einen nach dem anderen anzusteuern.

Befinden sich deine Charaktere nicht im Kampf, halten sie ihre Waffen eingesteckt. Wenn du willst, dass sie die Waffen zücken, kannst du das mit der TAB-Taste erreichen. Drücke die TAB-Taste erneut, um die Waffen wieder einzustecken. Zu Beginn eines Kampfes ziehen die Charaktere ihre Waffen automatisch.

Halte die ALT-Taste gedrückt, um interessante Gegenstände grafisch hervorzuheben. Dabei gilt es allerdings zu bedenken, dass nicht alle Gegenstände hervorgehoben werden. Welche angezeigt werden, hängt vom Abstand zu deiner Gruppe und von der Wahrnehmungsstufe deiner Charaktere ab.

Eine Übersicht über alle Tastaturkürzel findest du unter Steuerung in den Spieloptionen.

Hauptinterface



1. Charakterliste 2. Statusleiste 3. Spielprotokoll 4. Minimap 5. Spaltreise

Oben auf der linken Bildschirmseite siehst du die Charakterliste. Diese beinhaltet die Porträts aller Charaktere, die sich aktuell in deiner Gruppe befinden. Das Porträt des momentanen Anführers der Gruppe ist dabei

grafisch hervorgehoben. Du kannst die Porträts mit gedrückter Maustaste bewegen und so die Positionen der Charaktere in der Formation ändern. Ziehst du ein Porträt weg von der Charakterliste, wird der Charakter von den anderen getrennt. Damit kannst du deine Charaktere zu unterschiedlichen Untergruppen zusammenfügen, die ihren jeweils eigenen Anweisungen folgen, statt gemeinsam zu handeln. Charaktere, die mit Ketten verbunden sind, folgen einander und agieren gemeinsam. Mit dieser Taktik kannst du Gegner ablenken oder etwa komplexe Rätsel lösen.

Ein einfacher Klick auf das Porträt eines Charakters macht diesen zum Anführer der Gruppe und blendet seine Statusleiste ein. Der Anführer der Gruppe führt alle Charaktere an, die mit ihm verbunden sind. Wenn du auf ein Porträt doppelklickst, wird die Ansicht umgehend auf den entsprechenden Charakter zentriert. Alternativ kannst du die POS1-Taste drücken, um die Ansicht auf den aktuellen Anführer der Gruppe zu zentrieren.

Unterhalb jedes Porträts befinden sich zwei weitere Buttons: Fertigkeiten und Inventar. Mit einem einfachen Klick auf diese Buttons öffnest du das Fertigkeiten- bzw. das Inventar-Fenster. Es können mehrere Inventar-Fenster gleichzeitig geöffnet sein, um Charaktere miteinander zu vergleichen und Gegenstände zwischen ihnen zu tauschen.

Direkt oberhalb der Charakterliste ist der Formationsbutton zu finden. Wenn du auf diesen Button klickst, kannst du festlegen, wie die anderen Gruppenmitglieder dem Anführer der Gruppe folgen – das heißt, wie sie laufen und wie sie sich positionieren.

Chatfenster ➤

In der linken unteren Bildschirmecke befindet sich ein Button, mit dem du das Chatfenster ein- bzw. ausblenden kannst. In diesem Fenster kannst du mit anderen menschlichen Spielern kommunizieren, die zur gleichen Zeit wie du spielen – entweder mit dir zusammen oder in anderen Gruppen. Du kannst das Fenster frei bewegen und in der Größe anpassen sowie weitere Optionen nach deinen Wünschen einstellen.

Statusleiste ➤

Die Statusleiste siehst du am unteren Bildschirmrand. Zentraler und größter Bereich dieser Leiste sind die Felder für Fertigkeiten und

Gegenstände. Mit gedrückter Maustaste kannst du diese Fertigkeiten und Gegenstände auf andere Felder legen oder aus der Statusleiste ziehen und so entfernen. Sie können jederzeit wieder hinzugefügt werden, indem du das Fertigkeiten- oder das Inventar-Fenster öffnest und die gewünschten Elemente auf die Statusleiste ziehst. In der Statusleiste können benutzbare Gegenstände oder Zauber, die du sprechen kannst, abgelegt werden. Selbst Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die du einsetzen kannst, sind hier ablegbar.

Zu jedem Feld gehört eine Ziffer. Wenn du eine dieser Ziffern auf der Tastatur drückst, setzt du die Fertigkeit oder den Gegenstand in dem entsprechenden Feld ein. Es gibt mehrere Gruppen von Feldern in der Statusleiste. Du kannst zwischen ihnen wechseln, indem du die Pfeiltasten rechts neben dem Miniporträt des Charakters in der Statusleiste benutzt.

Am oberen Rand der Statusleiste siehst du den Gesundheitsbalken des Charakters. Die linke Zahl in diesem Balken gibt die aktuelle Lebenskraft des Charakters an, während die rechte Zahl die maximal möglichen Lebenspunkte darstellt.

Den unteren Rand der Statusleiste nimmt der Erfahrungsbalken des Charakters ein. Wenn sich dieser Balken vollständig füllt, steigt der Charakter in die nächste Stufe auf und erhält Punkte, um seine unterschiedlichen Werte und Attribute zu steigern. Du kannst den Mauszeiger auf diesem Balken platzieren, um zu sehen, wie viele Erfahrungspunkte der Charakter gerade hat und wie viele insgesamt für einen Stufenaufstieg nötig sind.

Am rechten Rand der Statusleiste befindet sich der Button Zug beenden. Mit diesem Button beendest du im Rundenkampf den Zug des aktuell ausgewählten Charakters.

Links in der Statusleiste, unterhalb des Miniporträts, findest du zwei weitere Buttons: Schleichen an/aus und Waffe zücken/einstecken. Mit Schleichen an/aus kannst du – abhängig von den Werten deines Charakters – durch die Spielwelt schleichen, ohne dass andere Charaktere oder Gegner dich entdecken können. Waffe zücken/einstecken sorgt dafür, dass dein Charakter seine Waffe zückt bzw. einsteckt. Je nach Situation kann es durchaus wichtig sein, dass du deine Waffe gezückt oder eben eingesteckt hast.

Spielprotokoll ◇

In der rechten unteren Bildschirmecke befindet sich ein Button, mit dem du das Spielprotokoll-Fenster ein- bzw. ausblenden kannst. In diesem Fenster werden Ereignisse und Aktionen im Spiel festgehalten. Du kannst das Fenster frei bewegen sowie in der Größe anpassen, mit Filtern die angezeigten Aktionen und Ereignisse festlegen und weitere Optionen nach deinen Wünschen einstellen.

Spaltreise ◇

Nach einem bestimmten Ereignis im Spiel erscheint auf dem Bildschirm ein Spaltreise-Button. Danach kannst du mit einem Klick darauf und einem weiteren Klick auf den zuvor entdeckten Ort in der Spielwelt deine Gruppe dorthin versetzen.

Minimap ◇



Die rechte obere Ecke des Bildschirms ist für die **Minimap** vorgesehen. Sie zeigt den momentanen Aufenthaltsort deiner Gruppe auf der Karte. Der **Anführer der Gruppe** wird dabei mit einem speziellen Symbol dargestellt, während blaue Punkte deine anderen Charaktere, grüne Punkte NSCs und rote Punkte Gegner repräsentieren.

Um die Minimap verteilt sind die Buttons für das **Tagebuch**, das **Spielmenü** und die Karte. Mit den beiden Buttons rechts unterhalb der Minimap kannst du auf ihr zoomen.

Der diamantförmige Button oberhalb der Minimap öffnet das **Verbindungs Menü**. Darin kannst du festlegen, wer sich dir im Mehrspielermodus anschließen kann und wer nicht.

Tagebuch ◇

Das Tagebuch besteht aus mehreren Reitern mit unterschiedlichen Informationen über das Spiel, wie etwa Quests, Geheimnisse, Dialoge, Trophäen oder Karte.

Quests ◇

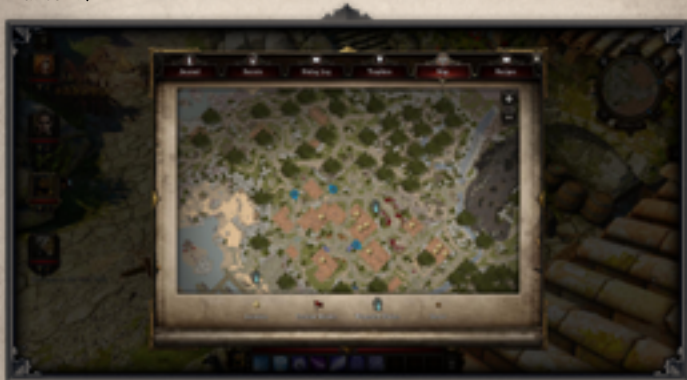


Der Quests-Reiter beinhaltet Informationen über den Stand all deiner Quests in Tagebuchform mit Details über Storyeinzelheiten und Hinweisen für die jeweilige Quest. Mit einem Klick auf eine Quest-Überschrift blendest du alle Informationen ein, die du bis dahin gesammelt hast. Du kannst die Option Abgeschlossene ausblenden aktivieren, wenn nur die noch nicht abgeschlossenen Quests angezeigt werden sollen. Mit den Buttons Alle aufklappen und Alle zuklappen hast du die Möglichkeit, alle Einträge gleichzeitig auf- oder zuzuklappen. Quests mit neuen Einträgen blinken, bis sie aufgeklappt werden.

Geheimnisse ◇

Unter Geheimnisse werden diejenigen Geheimnisse aufgeführt, die du im Laufe deiner Abenteuer in Rivellon entdeckst. Durch die Lektüre von Büchern, Gespräche mit Charakteren und das sorgfältige Erkunden deiner Umgebung kannst du mehr Geheimnisse entdecken.

Karte



Der Reiter Karte enthält die detaillierte und vollständige Karte der Spielwelt. In der rechten oberen Ecke der Karte befinden sich die **Zoom-Buttons** (alternativ kannst du auch mit dem Mausrad zoomen). Mit gedrückter **Maustaste** kannst du die Karte bewegen.

Charakterbogen



Der **Charakterbogen** zeigt den aktuellen Status deines Charakters an: das Inventar, die Fähigkeiten sowie weitere Eigenschaften. Jeder Charakter verfügt über seinen eigenen Bogen und diese Charakterbögen sind das wichtigste Hilfsmittel für dich, um die Charaktere in deiner Gruppe zu

erfassen und zu verstehen. Mit den Pfeilsymbolen links und rechts neben dem Charakternamen kannst du zwischen den einzelnen Charakterbögen wechseln.

Attribute

Links oben auf dem Charakterbogen findest du die Attribute, die deinen Charakter bestimmen. Im Laufe deines Abenteuers, wenn du neue Stufen erreichst und stärker wirst, kannst du deinen Charakter weiterentwickeln, indem du diese Attribute steigerst. Wenn du dich in den Kampf gegen das Böse in der Welt stürzt, ist es besonders wichtig zu verstehen, was diese Attribute repräsentieren und wie sie sich auf deinen Charakter auswirken. Aktuelle und detaillierte Beschreibungen der jeweiligen Attribute erhältst du in den Tooltips, wenn du den Mauszeiger auf sie führst.

Hauptattribute

Die Hauptattribute legen deinen Charakter in seinen Grundzügen fest. Bei Stufenaufstiegen kannst du auswählen, welche Attribute du steigerst.

- ♦ **Stärke:** Bestimmt, wie gut dein Charakter mit stärkebasierten Waffen umgeht und wie viel Gewicht er tragen, welche Gegenstände er aufheben und wie weit er Gegenstände werfen kann. Darüber hinaus verbessert dieses Attribut die Krieger-Fertigkeiten. Bessere Waffen und Rüstungen erfordern oftmals eine höhere Stärke.
- ♦ **Gewandtheit:** Bestimmt, wie gut dein Charakter mit gewandtheitsbasierten Waffen umgeht, wirkt sich auf seinen Verteidigungswert aus und verbessert die Waldläufer-Fertigkeiten. Bessere Waffen und Rüstungen erfordern oftmals eine höhere Gewandtheit.
- ♦ **Intelligenz:** Verbessert die magischen Elementarfertigkeiten. Bessere Waffen und Rüstungen erfordern oftmals eine höhere Intelligenz.
- ♦ **Konstitution:** Bestimmt die Lebenskraft deines Charakters und die maximale Anzahl von Aktionspunkten, die er im Kampf anhäufen kann.
- ♦ **Schnelligkeit:** Bestimmt, wie schnell sich dein Charakter bewegen kann, und legt sowohl seine Initiative als auch die Anzahl seiner Aktionspunkte im Kampf fest.

- ♦ **Wahrnehmung:** Wirkt sich auf die **Wahrscheinlichkeit** von **kritischen Treffern** des Charakters, seine Initiative, seine anfänglichen **Aktionspunkte**, seine Fähigkeit zum Entdecken von Fallen und anderen versteckten Gegenständen sowie seine Schussgenauigkeit über große Distanzen aus.

Nebenattribute

Diese Attribute werden durch die Hauptattribute deines Charakters festgelegt. Auch Fertigkeiten, Kampfstellungen, Statusseffekte, Ausrüstungsgegenstände, Fähigkeiten und Talente können sich auf sie auswirken.

- ♦ **Sicht:** Bestimmt, wie weit dein Charakter sehen und wie schnell er Gegner entdecken kann.
- ♦ **Gehör:** Legt fest, wie schnell dein Charakter Gegner hören kann.
- ♦ **Bewegung:** Die Distanz, die dein Charakter mit einem Aktionspunkt zurücklegen kann.
- ♦ **Initiative:** Bestimmt, wann genau dein Charakter im Rundenkampf zum Zug kommt.

Erfahrungspunkte

Diese Zahlen geben Aufschluss darüber, wann dein Charakter die nächste Stufe erreicht.

- ♦ **Erfahrung:** Dieser Wert gibt an, wie viele Erfahrungspunkte dein Charakter insgesamt gesammelt hat.
- ♦ **Nächste Stufe:** Wie viele Erfahrungspunkte dein Charakter für den Aufstieg in die nächste Stufe benötigt, gibt diese Zahl an.

Werte

Die einzelnen Werte legen fest, wie sich dein Charakter im Kampf und bei der Interaktion mit anderen Charakteren schlägt. Fertigkeiten, Kampfstellungen, Statusseffekte, Ausrüstungsgegenstände, Fähigkeiten und Talente können sich auf sie auswirken.

- ♦ **Schaden:** Wie viel Schaden dein Charakter verursacht, wenn er einen Gegner angreift.
- ♦ **Rüstungswert:** Wie viel Schaden absorbiert wird, wenn dein Charakter angegriffen wird. Dieser Wert wirkt sich jedoch nicht auf magischen Schaden aus.
- ♦ **Blocken:** Ein Prozentwert, der angibt, mit welcher Wahrscheinlichkeit dein Charakter einen Nah- oder Fernkampfangriff blockt. Dies funktioniert nur dann, wenn ein Schild eingesetzt wird.
- ♦ **Kritischer Treffer:** Ein Prozentwert, der angibt, mit welcher Wahrscheinlichkeit dein Charakter einen kritischen Treffer landet.
- ♦ **Angriffswert:** Legt fest, mit welcher Wahrscheinlichkeit dein Charakter einen Gegner im Kampf trifft.
- ♦ **Verteidigungswert:** Legt fest, wie schwierig es für andere ist, deinen Charakter mit einem Nah- oder Fernkampfangriff zu treffen.
- ♦ **Lebenskraft:** Bestimmt, wie viel Schaden dein Charakter einstecken kann. Wenn dieser Wert auf 0 sinkt, stirbt der Charakter und muss danach wiederbelebt werden, um fortfahren zu können.
- ♦ **Aktionspunkte:** Gibt an, wie viel dein Charakter in einer Runde unternehmen kann. Wenn der Kampf beginnt, verfügt er über seine anfänglichen Aktionspunkte (AP). Ist dein Charakter am Zug, kann er mit seinen vorhandenen AP Aktionen ausführen – wie zum Beispiel angreifen oder sich bewegen. Beendest du den Zug des Charakters, ohne alle AP verbraucht zu haben, werden diese in der nächsten Runde zu seinen AP addiert. Allerdings kann man auf diese Weise die maximal möglichen AP des Charakters nicht übertreffen.

- ♦ **Ruf:** Bestimmt die Reaktionen anderer Charaktere auf deine Gruppe. Je höher dieser Wert ist, desto beliebter ist deine Gruppe. Sinkt der Wert, verringert sich die Beliebtheit deiner Gruppe bei den anderen Charakteren. Der Ruf gilt für die gesamte Gruppe.

Elementarwerte

Diese Werte legen fest, wie hoch der Widerstand des Charakters gegen bestimmte Schadensarten ist, wie etwa bei magischen Elementarangriffen. Es gibt Kreaturen, die immun gegen bestimmte Schadensarten sind, und sogar solche, die Lebenskraft aus bestimmten Schadensarten ziehen. Von daher kann es im Kampf den Unterschied ausmachen, ob du dich mit den verschiedenen Elementarangriffen auskennst oder nicht.

- ♦ **Feuer:** Verringert den Schaden, den dein Charakter durch feuerbasierte Angriffe erleidet.
- ♦ **Wasser:** Verringert den Schaden, den dein Charakter durch wasserbasierte Angriffe erleidet.
- ♦ **Erde:** Verringert den Schaden, den dein Charakter durch erdbasierte Angriffe erleidet.
- ♦ **Luft:** Verringert den Schaden, den dein Charakter durch luftbasierte Angriffe erleidet.
- ♦ **Tenebrium:** Verringert den Schaden, den dein Charakter durch Tenebrium-Angriffe erleidet.
- ♦ **Gift:** Verringert den Schaden, den dein Charakter durch Gifte erleidet.

Inventar

Das Inventar deines Charakters befindet sich in der unteren Hälfte des Charakterbogens. Das Inventar zeigt die Gegenstände an, die der Charakter gerade bei sich trägt. Jeder Gegenstand belegt ein Feld im Inventar und hat ein bestimmtes Gewicht. Jeder Charakter verfügt über ein maximales Gewicht, das er zu tragen imstande ist. Übersteigt das getragene Gewicht dieses Maximum, gilt der Charakter als überladen.

Wenn du den Mauszeiger auf einen Gegenstand führst, erhältst du mittels Tooltips mehr Informationen. Ziehe einen Gegenstand auf das Porträt eines Charakters, um ihm diesen Gegenstand zu übergeben. Ziehe einen Gegenstand auf die Statusleiste, um ihn in einem der Schnellzugriffsfelder zu platzieren, oder auf den Boden in der Spielwelt, um den Gegenstand abzulegen. Wenn du einen Ausrüstungsgegenstand anlegen willst, ziehe ihn auf das entsprechende Feld im Ausrüstungsbereich auf der rechten Seite des Inventar-Fensters. Und schließlich kannst du einen Gegenstand auch in ein Behältnis-Fenster ziehen, um ihn in dem Behältnis zu deponieren. Gegenstände bleiben für gewöhnlich dort, wo du sie ablegst, außer NSCs stecken sie ein.

Standardmäßig werden im Inventar alle Gegenstände angezeigt. Mithilfe der Kategorie-Buttons kannst du jedoch festlegen, welche Arten von Gegenständen angezeigt werden sollen. Unter anderem gibt es folgende Kategorien:

- ♦ **Ausrüstung:** Das sind Gegenstände wie Waffen und Rüstungen, mit denen ein Charakter ausgerüstet werden kann. Bewege den Mauszeiger auf einen Ausrüstungsgegenstand in deinem Inventar, um einen Vergleich zwischen diesem und jenem Gegenstand zu erhalten, mit dem der Charakter gerade ausgerüstet ist.
- ♦ **Vorräte:** Hierbei handelt es sich um Gegenstände, die nur einmal benutzt werden können und eine vorübergehende Wirkung auf den Charakter haben, wie etwa Tränke, die die Lebenskraft wiederherstellen, Tränke zum Erhöhen der Feuerresistenz oder sogar Lebensmittel. Experimentiere mit verschiedenen Lebensmitteln herum, um herauszufinden, was sie bewirken.
- ♦ **Magie:** Das sind Gegenstände wie zum Beispiel Schriftrollen, die mit magischen Eigenschaften versehen wurden. Sie sind relativ selten und daher auch wertvoll.
- ♦ **Zutaten:** Hierunter fallen Gegenstände, die mit anderen Zutaten oder Gegenständen kombiniert werden können, um besondere Gegenstände zu erschaffen, Ausrüstung zu verbessern, Lebensmittel herzustellen oder Werkzeug zu produzieren.



Ausrüstung

Auf diesem Reiter werden die Gegenstände angezeigt, mit denen dein Charakter momentan ausgerüstet ist. Diese Gegenstände werden genauso gehandhabt wie diejenigen im Inventar und können zwischen Charakteren verschoben, im Inventar platziert oder in der Spielwelt abgelegt werden. Du kannst deinen Charakter mit einem Helm, einer Körperrüstung, einem Sarong, einem Gürtel, zwei Ringen, einer Waffe, einem Schild (außer die Waffe ist zweihändig), Stiefeln, Armschienen und einem Anhänger ausrüsten. Hier siehst du auch, wie viel Gold der Charakter mit sich führt und wie hoch das aktuelle Gesamtgewicht seiner Ausrüstung (Inventar plus ausgerüstete Gegenstände) ist.



Fähigkeiten

Steigt dein Charakter in eine neue Stufe auf, erhält er eine bestimmte Anzahl von Punkten, mit denen er seine Fähigkeiten steigern kann. Welche genau du steigerst, ist von entscheidender Bedeutung, denn diese Fähigkeiten wirken sich erheblich auf den Charakter und darauf aus, wie er sich spielen lässt. Fähigkeiten können einen Einfluss darauf haben, wie gut der Charakter mit Waffen umgeht, wie er magische und Spezialfertigkeiten einsetzt, wie erfolgreich er als Dieb ist und wie gut ihm soziale Interaktionen gelingen. Am besten ist es, wenn du deine verschiedenen Charaktere unterschiedlich weiterentwickelst, um die Effizienz deiner Gruppe zu maximieren. Detaillierte Beschreibungen der jeweiligen Fähigkeiten erhältst du in den Tooltips, wenn du den Mauszeiger auf sie führst.



Talente

Zu bestimmten Zeiten im Spiel erhältst du Punkte, die du in Talente investieren kannst. Talente sind einzigartige Eigenschaften, die deinen Charakteren in bestimmten Situationen Vorteile (und manchmal auch Nachteile) gewähren. Du solltest dabei Talente auswählen, die zu deinem Spiel und zu deinem gewünschten Charakter passen. Detaillierte Beschreibungen der jeweiligen Talente erhältst du in den Tooltips, wenn du den Mauszeiger auf sie führst.



Charakterzüge

Charakterzüge sind bestimmte Eigenschaften, die deine Charaktere auszeichnen. Jeder Charakterzug hat ein entgegengesetztes Pendant. Damit ein Charakterzug ausgebaut werden kann, muss das entsprechende Pendant schwächer werden. Charakterzüge bilden sich aus, wenn du

Entscheidungen im Spiel fällst und Dialoge mit anderen Gruppenmitgliedern führst. Charakterzüge können sich unterschiedlich auswirken. Wenn du einen Charakterzug erhältst, tritt die entsprechende Wirkung automatisch in Kraft. Wenn du vermehrt Entscheidungen fällst, die einem bestehenden Charakterzug zuwiderlaufen, wird dieser schwächer und sein Pendant stärker – bis du den Charakterzug und seine Wirkung verlierst (und dafür das entsprechende Pendant erhältst). Du kannst bei zwei gegensätzlichen Charakterzügen Punkte aufweisen. In solch einem Fall behält derjenige Charakterzug die Oberhand, für den du die meisten Punkte hast.

Interaktion

Spielbare Charaktere

Im Laufe der Erkundungen, Kämpfe, Quests und Storyfortschritte steigen Charaktere in neue Stufen auf. In solchen Fällen wird ein entsprechendes Symbol auf dem Porträt eines Charakters eingeblendet, das dir anzeigt, den Charakterbogen aufzurufen und die zur Verfügung stehenden Punkte für die neue Stufe zu investieren. Du musst diese Punkte nicht sofort verteilen und kannst sie aufheben. Allerdings werden die Gegner immer stärker und auch die Gefahren, die die Spielwelt bietet, wachsen mit der Zeit, sodass du dich im Normalfall zügig wirst entscheiden müssen.



Wenn Mitglieder deiner Gruppe sich miteinander unterhalten möchten, erscheint ein entsprechendes Symbol über ihren Köpfen in der Spielwelt. Klicke dann auf das jeweilige Gruppenmitglied, um den Dialog zu starten. Dabei kann es um Diskussionen über ihre Motivationen und

Hintergrundgeschichten, um Kommentare zu deinen Handlungen oder um Einblicke in dein aktuelles Abenteuer gehen.

Nichtspielbare Charaktere ◇◇

Die Welt von *Divinity: Original Sin* ist voll von interessanten und wichtigen nichtspielbaren Charakteren (NSCs). Es ist wichtig, dass du dich mit diesen nichtspielbaren Charakteren unterhältst, um in der Story voranzukommen. Es kann durchaus vorkommen, dass die NSCs dir nichts Relevantes erzählen. Sie können auch feindlich eingestellt sein und dich ohne Vorwarnung angreifen. Wie ein NSC sich dir gegenüber verhält, hängt von seiner Sympathie für dich ab.

Neutrale NSCs behandeln dich wie einen Fremden. Sie reden und handeln mit dir, aber das war es auch schon. NSCs, die dich mögen, verlangen weniger Geld für ihre Waren und bieten dir für deine Gegenstände mehr Geld. Sie können auch mal ein Auge zudrücken, wenn du etwas nicht allzu Wertvolles mitgehen lässt. NSCs, die nicht gut auf dich zu sprechen sind, bieten dir selbst für die wertvollsten Gegenstände kaum etwas und verlangen im Gegenzug horrend hohe Preise für ihre eigenen Waren – wenn sie sich überhaupt herablassen, sich mit dir zu unterhalten! Wenn nicht-feindliche NSCs die niedrigste Sympathiestufe dir gegenüber erreichen, werden sie zu feindlich gesinnten Charakteren und greifen dich sofort an, wenn sie dich sehen.

Wenn sich NSCs mit anderen NSCs unterhalten oder mit sich selbst reden, wird das Gesprochene über ihren Köpfen als Text angezeigt. Ist der NSC nicht feindlich gesinnt, beginnst du mit einem Klick auf ihn einen Dialog. Anderenfalls greifst du ihn mit einem Klick an.

Nicht feindlich gesinnte NSCs können dich um Hilfe bitten oder dich auf eine Situation hinweisen, die du näher begutachten könntest. Solche NSCs werden vom Spiel nicht anders behandelt als alle anderen. So genannte „Quest-Geber“ werden folglich nicht besonders hervorgehoben, weswegen du grundsätzlich mit so vielen Charakteren reden solltest, wie du nur kannst. Quests sind eine hervorragende Quelle für Erfahrungspunkte. Wenn dich jemand auf eine Quest geschickt hat und du diese beendest, kehre auf jeden Fall zurück zu diesem NSC und berichte ihm von deinem Abenteuer.

Beachte bitte auch, dass viele Quests nicht automatisch eine „Quest-Markierung“ auf deiner Karte erzeugen. Solche Markierungen erscheinen



nur, wenn sie logisch nachvollziehbar sind. Wenn dir zum Beispiel ein Hauptmann von einem Soldatentrupp erzählt, der verschwunden ist, kann er dir natürlich nicht genau zeigen, wo du die Soldaten findest – stattdessen kann er dir nur grobe Hinweise geben. In diesem Fall musst du Erkundungen und Untersuchungen anstellen, wenn du das Rätsel lösen möchtest.

NSCs sind wie alle anderen Charaktere in *Divinity: Original Sin*: Sie weisen ihre jeweils eigenen Stufen, Attribute, Fertigkeiten, Fähigkeiten, Resistenzen, Rüstungen, Waffen und Inventare auf. Einige dieser Informationen erhältst du, wenn du den Mauszeiger auf sie bewegst. Je mehr Punkte du in die Fähigkeit Lehrmeister investierst, desto mehr Informationen erhältst du so über NSCs.

Es ist von entscheidender Bedeutung, wie du mit einem NSC interagierst, denn diese Interaktion legt fest, ob er dir behilflich sein wird oder nicht. Manchmal hast du im Dialog die Möglichkeit, einen NSC einzuschüchtern, ihm zu schmeicheln oder mit ihm zu argumentieren. Der Erfolg dieser Optionen hängt von deinem Charisma, dem Thema der Diskussion, der aktuellen Situation und dem NSC selbst ab. Wenn du dich entschließt, eine dieser Optionen zu nutzen, entscheidet ein Stein-Schere-Papier-Spiel über Erfolg oder Misserfolg deines Versuchs. Dabei wählst du Stein (schlägt Schere), Schere (schlägt Papier) oder Papier (schlägt Stein) aus, was der Gesprächspartner ebenfalls macht. Um als Sieger aus der Diskussion hervorzugehen, musst du eines oder die Mehrzahl dieser Spiele gewinnen.

Wenn du einen NSC angreifen willst, selbst wenn er dir nicht feindlich

gesinnt sein sollte, musst du die STRG-Taste gedrückt halten und auf ihn klicken. Ein Angriff auf einen nichtspielbaren Charakter kann gesellschaftliche Konsequenzen nach sich ziehen und zu einer Verhaftung oder gar zum Tode deines Charakters führen.

Es ist absolut möglich, nahezu alle NSCs zu töten, denen du begegnest, und das Spiel dennoch erfolgreich zu beenden. Allerdings erleichtert es das Leben deiner Gruppe enorm, wenn du ein paar Freunde hast.

Begleiter ◇➤

Begleiter sind NSCs, die sich deiner Gruppe anschließen können. Sie haben ihre jeweiligen Hintergrundgeschichten und ihre eigenen Meinungen, die sie im Laufe eurer Zusammenarbeit mit dir teilen werden. Sie werden sich mit dir über bestimmte Ereignisse im Spiel unterhalten wollen – vor allem, wenn sie über deine Entscheidungen besonders erfreut oder erzürnt sind.

Jeder Hauptcharakter kann nur einen Begleiter haben. Wenn du jemandem begegnest, den du lieber als Begleiter hättest, kannst du dich von deinem aktuellen Begleiter trennen, indem du mit ihm redest. Aber keine Sorge: Frühere Begleiter können jederzeit wieder mitgenommen werden.

Begleiter sind genau wie Hauptcharaktere: Sie haben Anfangsattribute und sobald sie sich deiner Gruppe anschließen, kannst du über ihre Ausrüstung entscheiden. Wenn sie in eine neue Stufe aufsteigen, legst du fest, was sie als Nächstes erlernen.

Gegenstände ◇➤

In Divinity: Original Sin gibt es unzählige Gegenstände und diese haben alle ihre jeweiligen Werte, die ihr Gewicht und ihre Haltbarkeit festlegen. Manche Gegenstände kannst du in deinem Inventar ablegen, während andere ihrerseits Stauraum für Gegenstände bieten. Es gibt Gegenstände, die nicht bewegt werden können, und solche, die du aufheben, werfen oder zerstören kannst. Du interagierst mit Gegenständen, indem du auf sie klickst oder sie mit gehaltener Maustaste ziehst. Manche Gegenstände müssen sich in deinem Inventar befinden, bevor du sie benutzen kannst, andere wiederum können nur in der Spielwelt selbst verwendet werden.

Wenn du den Mauszeiger auf einen Gegenstand führst, mit dem du interagieren kannst, wird er hervorgehoben und sein Name wird

angezeigt. Mit der ALT-Taste blendest du die Namen und Positionen von nützlichen Gegenständen in deiner Umgebung ein. Diese Option ist besonders nach Kämpfen oder beim Plündern von gegnerischen Lagern wichtig, um schnell zu sehen, was du alles mitnehmen kannst. Die meisten Gegenstände können mitgenommen werden.

Einige Gegenstände wie bspw. Fackeln, Schalter und Türen werden sofort aktiviert, wenn du sie anklickst. Andere lassen sich in der Spielwelt ziehen und bewegen (abhängig von deiner Stärke).

Es folgen einige der häufigsten Arten von Gegenständen:

- ◆ **Schlüssel:** Wenn du eine Tür oder eine Truhe aufzuschließen versuchst, zu der du den passenden Schlüssel hast, wird dieser automatisch benutzt.
- ◆ **Schriftrollen:** Dies sind Einwegzauber, die von jedem Charakter eingesetzt werden können und keine besonderen Fähigkeiten voraussetzen. Sobald eine Schriftrolle benutzt wird, verschwindet sie für immer.
- ◆ **Spezialpfeile:** Spezialpfeile können wie Schriftrollen nur jeweils einmal eingesetzt werden und benötigen einen Bogen. Sie können einzigartige Eigenschaften aufweisen und so zum Beispiel Explosionen verursachen, Rauchwolken erzeugen, Gegner vergiften und vieles mehr.
- ◆ **Fertigkeitenbücher:** Fertigkeitenbücher sind seltene Werke, mit denen ein Charakter eine neue Fertigkeit erlernen kann. Diese Bücher sind sehr mächtige Werkzeuge und du solltest immer und überall die Augen nach ihnen offenhalten.
- ◆ **Zutaten:** Viele Gegenstände in der Spielwelt können den Eindruck erwecken, dass man sie nicht sinnvoll benutzen kann, aber sie können unter Umständen mit anderen Gegenständen kombiniert werden, um Tränke, Schriftrollen, Pfeile, Lebensmittel, Waffen, Rüstungsteile und vieles mehr herzustellen oder zu verbessern. In manchen Büchern stehen Rezepte, doch du kannst auch herumexperimentieren, um auf eigene Faust herauszufinden, was sich womit zu was kombinieren lässt. Um Gegenstände zu kombinieren oder herzustellen, musst du lediglich die Zutaten aufeinander ziehen und ablegen. Manche Kombinationen

erfordern die Fähigkeit Handwerk oder Schmiedekunst. Für die Herstellung eigener Schriftrollen benötigst du die entsprechenden magischen Fähigkeiten. Es gibt unbewegliche Objekte wie Öfen oder Schmieden, die notwendig sind, um bestimmte Gegenstände herzustellen. Ziehe einen Gegenstand auf ein solches unbewegliches Objekt, um damit etwas herzustellen.



♦ **Teleporterpyramiden:** Von diesem besonderen Gegenstand gibt es zur zwei Stück in ganz Rivellon. Wenn du eine dieser Pyramiden benutzt, wirst du umgehend zur anderen Pyramide teleportiert. Das heißt, du kannst eine Pyramide in einer Stadt deponieren und dich jederzeit dorthin zurückteleportieren. Oder du legst eine Pyramide ins Inventar eines Hauptcharakters, teilst die Gruppe auf und teleportierst dich bei Bedarf wieder zu dem Charakter mit der Pyramide. Eine weitere Einsatzmöglichkeit besteht darin, eine Pyramide im Kampf hinter die feindlichen Linien zu werfen und sie für deinen taktischen Vorteil zu nutzen.



♦ **Schaufeln und Spitzhacken:** Diese Gegenstände sind nicht nur durchaus brauchbare Waffen, sondern auch sehr nützlich bei der Erkundung der Spielwelt. Setze Schaufeln bei Erdhaufen ein, um auszugraben, was sich darunter verbirgt. Verwende Spitzhacken, um Erze oder wertvolle Metalle abzubauen.

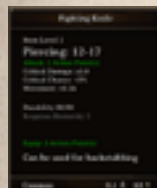
♦ **Stühle und Betten:** Klicke auf Stühle oder Betten, um dich auszuruhen und langsam deine Lebenskraft wiederherzustellen. Bedenke aber stets die gesellschaftlichen Konsequenzen, wenn du dich in einem Bett ausruhest, das nicht dir gehört.

Dies ist nur ein kleiner Auszug und umfasst beileibe nicht alle Arten von Gegenständen. Experimentiere mit Gegenständen und lies dir ihre Beschreibungen durch, um ihre Geheimnisse aufzudecken.

Ausrüstung ◇◇

Ausrüstung besteht aus Gegenständen wie Waffen, Rüstungen, Schilden, Ringen und Amuletten. Diese können Anforderungen haben, aufgrund derer sie nur von Charakteren einer bestimmten Art oder Stufe verwendet

werden können. Verbessere deine Ausrüstung im Laufe deines Abenteuers, um stets möglichst konkurrenzfähig zu bleiben.



Unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände haben unterschiedliche Eigenschaften. Manche Waffen wie bspw. schwere Äxte werden beidhändig geführt und verursachen schweren Schaden, aber benötigen dafür beim Einsatz mehr Aktionspunkte. So verursacht auch eine Armbrust mehr Schaden als ein gewöhnlicher Bogen und hat auch eine größere Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer, gleichzeitig ist ihre Idealreichweite aber geringer als die eines Bogens und sie erfordert mehr Aktionspunkte. Ein Dolch verbraucht weniger **Aktionspunkte**, verursacht dafür aber auch weniger Schaden. Allerdings handelt es sich dabei um die einzige Waffe, mit der du hinterhältige Attacken durchführen kannst, was wiederum für hohe Boni sorgt.

Die Haltbarkeit von Waffen und Rüstungsteilen nimmt mit jedem Schlag bzw. Treffer ab. Daher ist es wichtig, deine Ausrüstung zu reparieren, wenn sie lange halten soll. Zum Reparieren von Gegenständen benötigst du die Fähigkeit Schmiedekunst sowie einen **Schmiedehammer**.

Manche Ausrüstungsgegenstände sind bezaubert (magische, seltene oder legendäre Gegenstände) und wirken sich positiv auf bestimmte Charakterattribute aus. Diese Gegenstände müssen identifiziert werden, damit du ihr ganzes Potenzial ausschöpfen kannst. Dazu benötigst du die entsprechende Stufe der Fähigkeit Lehrmeister sowie eine **Identifizierungslupe**.

Gegner ◇◇

In der gesamten Spielwelt gibt es zahlreiche Gegner, die alles daran setzen werden, dich vom Erfüllen deiner Mission abzuhalten. Diese Gegner unterscheiden sich stark im Hinblick auf ihre Zugehörigkeit, Stärke und Fähigkeiten. Lege dich nicht mit Gruppen von Gegnern an, die du nicht besiegen kannst, sonst werden deine Hauptcharaktere getötet und du musst mit einem früheren Spielstand fortfahren.

Indem du Gegner im Kampf ausschaltest, erhältst du Erfahrung und Beute.

Fallen und Rätsel

Divinity: Original Sin wartet mit Rätseln auf, die du lösen musst, um im Spiel voranzukommen. Manche dieser Rätsel lassen sich dadurch lösen, dass du Gegenstände auf Druckplatten ablegst, die je nach Gewicht ausgelöst werden, oder, indem du verborgene Schalter in Dungeons findest.

Fallen sind schwieriger und fügen deiner Gruppe oftmals Schaden zu. Wenn ein Mitglied deiner Gruppe einen hohen Wert in Wahrnehmung hat, kannst du Fallen aus sicherer Entfernung entdecken und auch verborgene Gegenstände und Objekte wie zum Beispiel Schalter und geheime Schätze fallen dir so eher auf.

Handeln



Manche NSCs sind bereit, Handel mit deiner Gruppe zu betreiben. Diese NSCs erkennst du am Handeln-Symbol unter ihrem Porträt im Dialogfenster.

Die Preise beim Handeln hängen von der Sympathie des NSCs für deine Gruppe ab. Im Handelsfenster kannst du Charaktere sogar bestechen, um ihre Sympathie für deine Gruppe positiv zu beeinflussen.

Die besten Handelspartner sind die über ganz Rivellon verteilten Händler. Diese haben die begehrtesten und interessantesten Waren im Angebot.

Der Handel beschränkt sich nicht auf einfache Tauschgeschäfte. Du

kannst Gegenstände von deiner Seite des Fensters anbieten und auf der anderen Seite diejenigen Gegenstände auswählen, die du haben möchtest. Am oberen Rand in der Mitte des Fensters siehst du links den Wert deiner angebotenen Waren und rechts den Wert der Waren, die du haben willst. Du kannst versuchen, den Handel abzuschließen, aber wenn dein Gegenüber mit dem Geschäft nicht einverstanden ist, könnte er beleidigt reagieren. Im Handelsfenster kannst du NSCs auch Gegenstände übergeben, um sie zu bestechen, oder ihnen einen höheren Gegenwert als ihre Waren anbieten, um in ihrer Gunst zu steigen. Händler, mit denen du saubere Geschäfte machst, merken sich das und machen dir mit der Zeit bessere Preise.

Taschendiebstahl



In *Divinity: Original Sin* muss nicht alles moralisch einwandfrei ablaufen. Ein Charakter kann NSCs bestechen, indem du in den Schleichen-Modus gehst und auf den entsprechenden NSC klickst. Wie gut ein Charakter beim Taschendiebstahl im Hinblick auf die Erfolgchancen, die gestohlenen Gegenstände und das Gesamtgewicht der Beute ist, hängt von der Wahrnehmung und Intelligenz des bestohlenen NSCs sowie von der Taschendiebstahl-Fähigkeit des stehlenden Charakters ab.

Schlösser knacken

Sobald du die Fähigkeit Schlösser knacken beherrschst und einige Dietriche dein Eigen nennst, kannst du die Schlösser von Türen und Truhen knacken. (Falls du das öfter machen willst, bietet es sich an, die Dietriche aus deinem Inventar in einem leeren Feld der Statusleiste

abzulegen). Benutze dafür einfach den Dietrich und klicke danach auf die Tür oder Truhe, um das Knacken durchzuführen.

Diebstahl ✎



Nicht alle Gegenstände lassen sich ohne Konsequenzen einstecken. Wenn der Mauszeiger über einem Gegenstand orange ist, gehört der Gegenstand einem anderen Charakter. Ist der Mauszeiger weiß, gehört er aktuell niemandem. Wenn du einen Charakter bestiehlst, verringert sich seine Sympathie für deine Gruppe. Auf der anderen Seite kann ein Charakter mit einer großen Sympathie für deine Gruppe ein Auge zudrücken, wenn du seine weniger wertvollen Gegenstände mitgehen lässt.

Die Heimstätte

An einem bestimmten Punkt der Story wirst du die Heimstätte aufsuchen und Zugang zu neuen Spieloptionen erhalten. Zum Beispiel wirst du Truhen finden, in denen du von der gesamten Spielwelt aus Gegenstände ablegen kannst. Auch wird es dir möglich sein, deinem Charakter ein komplett neues Aussehen zu verpassen. Sobald du die Heimstätte aufgesucht hast, landet jeder Begleiter, von dem du dich trennst, in der Halle der Helden, welche zu den ersten Räumen gehört, die du dort freischalten wirst.

Kampf

Der Kampf in *Divinity: Original Sin* findet in einem rundenbasierten System mit taktischem Tiefgang statt, das die Spieler zu strategischen Entscheidungen ermuntert. Zusammen mit deiner Gruppe und verbündeten NSCs trittst du gegen böse Gegner an. Und mit sorgfältiger Planung sowie dem nötigen Quäntchen Glück wirst du stets siegreich aus diesen Kämpfen hervorgehen. Sobald du dich deinen Gegnern so weit nähерst, dass sie dich entdecken, wird in den Kampfmodus gewechselt. Natürlich geschieht dies auch, wenn du selbst den Kampf beginnst, indem du einen Gegner angreiffst.

Ist deine Gruppe aufgeteilt und einer der Charaktere gerät in einen Kampf, gilt der Rundenmodus nur für ihn. Die anderen Gruppenmitglieder können sich weiterhin frei bewegen, ihre eigenen Kämpfe anzetteln oder sich sogar dem kämpfenden Charakter anschließen, während dessen Auseinandersetzung noch läuft.



Teilnehmer ✎

Wenn ein Kampf beginnt, werden am oberen Bildschirmrand die Porträts aller Teilnehmer an diesem Kampf angezeigt. Das Porträt deines aktuell ausgewählten Charakters hat dabei einen goldenen Rahmen, die Porträts deiner Gruppenmitglieder einen blauen, die deiner NSC-Verbündeten einen grünen und die deiner Gegner einen roten. Der Gesundheitsbalken eines jeden Charakters wird unterhalb seines Porträts angezeigt. Wenn du

den Mauszeiger auf ein Porträt führst, wird der dazugehörige Charakter in der Spielwelt hervorgehoben. Bist du an der Reihe, kannst du Zauber und Gegenstände auf ein Charakterporträt anwenden, um den jeweiligen Charakter direkt als Ziel auszuwählen.

Jeder Teilnehmer kommt in der Runde einmal zum Zug und kann dann seine Aktionspunkte ausgeben. Der Teilnehmer, der gerade an der Reihe ist, wird entsprechend hervorgehoben. Wenn du den Mauszeiger auf einen kämpfenden Charakter führst, werden Informationen über ihn eingeblendet – wie etwa seine Lebenskraft, sein Name sowie alle Statureffekte, die sich gerade auf ihn auswirken.

Zugreihenfolge ➤

Die Reihenfolge, nach der die Kämpfenden in einer Runde zum Zug kommen, wird von den Initiative-Werten der Teilnehmer bestimmt.

Aktionspunkte ➤



Jeder Teilnehmer hat auf Basis seiner Attribute eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten. Diese bestimmen, welche Aktionen ein Teilnehmer in der Runde ausführen kann. Jede Aktion – Bewegen, Angreifen, Fertigkeiten oder Gegenstände benutzen – benötigt eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten. Du musst nicht alle Aktionspunkte in einer Runde verbrauchen und es ist oft sogar strategisch sinnvoll, sie für kommende Runden aufzusparen. Manche Fertigkeiten benötigen mehr (oder weniger) Aktionspunkte als andere, von daher solltest du deine Aktionspunkte klug einteilen.

Bewegen ➤

Führe zum Bewegen des Charakters einfach den Mauszeiger auf den gewünschten Zielpunkt. Daraufhin werden die Distanz, der Weg, den der Charakter nehmen wird, sowie die Anzahl der Aktionspunkte, die für diese Bewegung nötig sind, angezeigt. Klicke mit der linken Maustaste, wenn du die angezeigte Bewegung bestätigen willst. Du kannst Aktionen abbrechen, indem du die rechte Maustaste oder die ESC-Taste drückst.

Angreifen ➤

Wenn du einen Angriff mit der Waffe durchführen willst, mit der der Charakter gerade ausgerüstet ist, platziere den Mauszeiger einfach auf dem

gewünschten Gegner. Daraufhin wird angezeigt, wie viele Aktionspunkte dieser Angriff kostet (inklusive der Kosten für die Bewegung zum Ziel). Mit einem Klick führst du schließlich den Angriff durch.

Solange sich der Mauszeiger auf dem Ziel befindet, wird auch die Wahrscheinlichkeit eines Treffers angezeigt. Diese hängt nicht nur von deinem Angriffswert und dem Verteidigungswert des Gegners ab, sondern auch von dem Hauptattribut, das für die eingesetzte Waffe und die gewünschte Angriffsart in Frage kommt. Gegner mit einem niedrigen Verteidigungswert lassen sich leicht angreifen, während Gegner mit einem hohen Verteidigungswert mitunter sehr schwer zu treffen sind.

Falls deine eingesetzte Waffe ein Bogen oder eine Armbrust ist, kannst du alle Ziele im Sichtfeld angreifen, selbst wenn sie sich außerhalb der Idealreichweite der Waffe befinden. Allerdings sinkt mit steigender Distanz auch die Wahrscheinlichkeit auf einen erfolgreichen Treffer.

Fertigkeiten und Gegenstände ➤

Zum Ausführen einer Fertigkeit musst du lediglich auf ihr Symbol in der Statusleiste deines Charakters klicken und den Mauszeiger auf das gewünschte Ziel führen. Daraufhin werden die dafür notwendigen Aktionspunkte angezeigt. Bei manchen Fertigkeiten wird auch der Wirkungsbereich eingeblendet. Andere Fertigkeiten wiederum werden sofort nach dem Klicken ausgeführt. Lies dir die Beschreibungen der Fertigkeiten durch, um detailliertere Informationen zu erhalten. Die Fertigkeiten, die du einsetzen kannst, sind nicht auf diejenigen in deiner Statusleiste beschränkt. Du kannst auch das Fertigkeiten-Fenster öffnen und dort eine beliebige Fertigkeit auswählen, über die der Charakter verfügt.

Auch Gegenstände kannst du im Kampf einsetzen – zum Beispiel Tränke trinken, Lebensmittel essen, Schriftrollen verwenden oder sogar Ausrüstung wechseln. Natürlich kostet auch das Aktionspunkte.

Gesundheit ➤



Für jeden Kämpfenden wird unter seinem Porträt am oberen Bildschirmrand der Gesundheitsbalken angezeigt. Ist dieser Balken komplett leer, stirbt der entsprechende Charakter. Wenn ein Gruppenmitglied oder ein besonders nützlicher Kampfteilnehmer stirbt, gibt es einige äußerst mächtige Zaubersprüche, mit denen du die Getöteten sowohl während

des Kampfes als auch danach wiederbeleben kannst.

Fertigkeiten ◇

Wie gut sich jemand im Kampf schlägt, hängt auch davon ab, wie er seine Fertigkeiten einsetzt. Es ist wichtig, Fertigkeiten klug einzusetzen und stets zu überlegen, welche Fertigkeiten am besten zu deiner Kampfstrategie passen. Wenn du oder ein verbündeter Charakter als Nächstes angreift, wäre es sinnvoll, eine Fertigkeit einzusetzen, die euren Schaden oder Angriffswert erhöht. Wenn aber jemand aus deiner Gruppe oder ein verbündeter Charakter gleich Schaden einstecken wird, bietet sich eine Fertigkeit an, mit der euer Verteidigungs- oder Rüstungswert steigt oder der gegnerische Schaden oder Angriffswert gesenkt wird.

Viele Fertigkeiten lassen sich sehr gut mit anderen Fertigkeiten kombinieren. Es gibt also sozusagen eine Synergie von Fertigkeiten.

Zum Beispiel kannst du Teleportation auf einen gefährlichen gegnerischen Schwertkämpfer anwenden, der sich dir zu sehr genähert hat. Danach wird er erst einige Aktionspunkte aufwenden müssen, um wieder in deine Nähe zu gelangen. Somit wäre die Gefahr vorerst gebannt. Noch besser: Verlangsame ihn, nachdem du ihn wegteleportiert hast. Das gibt dir noch mehr Zeit, ihn aus sicherer Entfernung anzugreifen oder dich zuerst um andere Angreifer zu kümmern.

Ein weiteres Beispiel: Setze Mitternachtsöl in Kombination mit einer beliebigen Feuerfertigkeit (oder gar mit einem Feuer- oder Explosivpfeil) ein. Lege das Öl unter deine Gegner (je mehr Gegner desto besser). Damit verlangsamst du sie nicht nur, sondern kannst das Öl auch noch in Brand stecken!

Nachdem du jetzt eine Feuerfläche erzeugt hast, wie wäre es mit einem großen Erdball, den du durch die Flammen schleuderst? Wenn du Felswurf zauberst und der Felsen durch das Feuer fliegt, verwandelt er sich in ein brennendes Geschoss, das noch mehr Schaden verursacht.

Oder wie wäre es mit Regen als Vorbereitung? Damit werden zwar Feuer gelöscht, aber auch Wasserpfützen erzeugt. Wenn schließlich mehrere Gegner im Wasser stehen, sind sie nicht nur anfällig gegen Eis- und Stromangriffe – nein, du kannst die gesamte Pfütze unter Strom setzen und alle Gegner, die darin stehen, auf einmal treffen.

Manche Fertigkeiten lassen sich auch effektiv gegen andere Fertigkeiten einsetzen. Wurdest du von einem bösen Priester verflucht? Setze Segnen ein! Wurdest du von einem Skelettmagier verlangsamt? Hast lautet die Lösung!



Statuseffekte ◇

Bestimmte Angriffe sorgen bei ihren Opfern für Statuseffekte, die für mehrere Runden anhalten. Der Effekt Gefroren hält einen Kampfteilnehmer vom Handeln ab, Vergiftet entzieht ihm langsam die Lebenskraft und Brennt verursacht konstanten Schaden. Die Attribute eines Charakters legen fest, wie stark sich einzelne Statuseffekte auf ihn auswirken.

Statuseffekte werden von Zaubern oder Fertigkeiten hervorgerufen, die auf Charaktere angewendet werden oder auf Flächen, auf denen sich Charaktere bewegen. Gegen solche Effekte steht den Charakteren ein Rettungswurf zu.

Flächen und Wolken ◇

Flächen und Wolken sind Elemente auf dem Boden oder in der Luft. Sie bestehen alle – von einfachen Wasserpfützen bis hin zu großen Blutlachen – aus speziellen Elementen, die auf besondere Art mit der passenden Fertigkeit oder dem passenden Pfeiltyp genutzt werden können.

Flächen und Wolken verursachen im Allgemeinen Statuseffekte, weswegen es sehr gefährlich sein kann, über Flächen oder durch Wolken zu laufen. Eine brennende Fläche setzt dich in Flammen und fügt dir den Statuseffekt Brennt zu, der in jeder Runde Schaden verursacht, bis er aufgehoben wird. Wenn du auf eine gefrorene Fläche läufst, besteht die Möglichkeit, dass du ausrutschst und hinfällst. In dem Fall müsste dein Charakter so lange aussetzen, bis ihm ein erfolgreicher Rettungswurf erlaubt aufzustehen, bis der Effekt sich legt oder bis ein anderer Charakter ihm auf die Beine hilft. Manche Gegner hinterlassen seltsame Flächen



oder Wolken, wenn sie sterben, deswegen musst du stets auf der Hut sein. Du kannst Flächen und Wolken verändern, entfernen und mit ihnen interagieren. Wenn du bspw. einen Feuerball auf eine Eisfläche schleuderst, schmilzt das Eis und es entsteht eine Wasserfläche, die wiederum anfällig gegen Stromangriffe ist.

Befindet sich ein Ölfass zwischen dir und einem Gegner, kannst du das Fass mit einer Feuerfertigkeit angreifen und so zum Explodieren bringen. Oder aber du greifst es mit einem gewöhnlichen Pfeil an, was wiederum dafür sorgt, dass das Öl ausläuft. Die entstehende Ölfläche verlangsamt jeden, der sich auf ihr bewegt, und kann ebenfalls in Brand gesteckt werden.

Strategisch vorgehen

Im Kampf ist es generell besser, mit einer sinnvollen Strategie vorzugehen, als zu versuchen, möglichst schnell möglichst viel Schaden

zu verursachen. Deine Gruppe wird häufig zahlenmäßig unterlegen sein und deine Gegner könnten über Vorteile verfügen, die du (noch) nicht hast.

Versuche, die größte Gefahrenquelle unter deinen Gegnern ausfindig zu machen. Wenn es zum Beispiel einen Zauberer gibt, der ständig seine Mitstreiter heilt oder gar seine gefallen Kumpanen wiedererweckt, solltest du dich zuerst auf ihn konzentrieren.

Du solltest versuchen, nicht zu viele Ziele auf einmal anzugreifen. Richte deine Aufmerksamkeit darauf, einen Gegner auszuschalten, anstatt mehrere nur zu verletzen. Zwei Trolle mit je einem Punkt Lebenskraft verursachen weiterhin doppelt so viel Schaden wie ein völlig gesunder Troll. Dementsprechend wäre es sinnvoller gewesen, zuerst einen der Trolle auszuschalten, statt sie beide anzugreifen.

Nutze die Umgebung. Du kannst dich etwa so positionieren, dass Bogenschützen dich nicht treffen können oder sich zuerst bewegen müssen, um dich ins Visier zu nehmen. Oder du versuchst enge Stellen auszunutzen, damit nicht alle Gegner auf einmal angreifen können.

Halte stets Ausschau nach Gegenständen, die dir im Kampf behilflich sein können. Werfe mit Dingen nach deinen Gegnern, zerstöre Gegenstände in ihrer Nähe, damit sie Umwege nehmen müssen, sprengte Ölfässer in die Luft und so weiter.

Aufschieben und Fliehen

Manchmal kann es vorkommen, dass du nicht handeln musst oder willst, wenn du am Zug bist. In solchen Fällen kannst du mit dem gleichnamigen Button deinen Zug aufschieben. Wenn du zum Beispiel mit dem Angreifen warten willst, bis dich ein Zauberer gestärkt hat, kannst du deinen Zug aufschieben. Oder wenn du etwa ein Heiler bist und deine Kameraden bis zu deinem Zug keinen Schaden erlitten haben, aber nach dir noch ein starker Gegner voraussichtlich einen gewaltigen Treffer landen wird. Schiebe deinen Zug auf, damit du deine Zauber dann sprechen kannst, wenn sie wirklich zählen. Bist du ein Zauberer und bereit, einen Feuerball zu schleudern, ist es unter Umständen besser, deinen Zug aufzuschieben, bis sich deine Kameraden in Sicherheit gebracht haben. Sie werden es dir bestimmt danken!

Wenn du dir sicher bist, dass du den Kampf nicht gewinnen kannst,

solltest du den **Fliehen-Button** benutzen.

Es ist nicht immer möglich, den Zug **aufzuschieben** oder zu **fliehen** – die entsprechenden Buttons können in bestimmten Kampfsituationen oder abhängig von der Zusammensetzung deiner Gruppe deaktiviert sein.

Mehrspieler

Divinity: Original Sin verfügt über eine *Steamworks*-Integration, dank der ein nahtloses und beliebiges Ein- und Aussteigen im Mehrspielermodus möglich ist. Jedes Spiel kann kinderleicht in eine Mehrspielerpartie verwandelt werden, indem du auf den diamantförmigen Button über der **Minimap** klickst und dich damit ins **Verbindungsmenü** begibst. Darüber hinaus sind in *Divinity: Original Sin* auch IP-basierte Mehrspielerpartien sowohl im Netzwerk als auch über das Internet möglich.

Im Mehrspielermodus übernimmt jeder Spieler die Kontrolle über einen der beiden Hauptcharaktere – sowohl im Kampf als auch bei der Interaktion mit NSCs. Ihr könnt miteinander reden und auch ohne Probleme Gegenstände tauschen. Der Ablauf des Mehrspielermodus ähnelt sehr dem des Einzelspielermodus, es gibt lediglich einige grundlegende Unterschiede.

Erstellen und beitreten

Beginne ein Spiel – entweder über den Button **Mehrspieler** im Startdialog aus dem Hauptmenü heraus oder über das **Verbindungsmenü** im Einzelspielermodus und durch Ändern des Verbindungsstatus von Niemand auf Jeder, Nur Freunde oder Nur auf Einladung.

- ♦ Wenn du eine Mehrspielerpartie erstellst, hat jeder Spieler die Möglichkeit, in der Spiellooby seinen Charakter nach eigenen Wünschen zu gestalten. Eine neue Mehrspielerpartie erstellst du mit einem Klick auf den Button **Mehrspieler** im Startdialog aus dem Hauptmenü heraus.

Einem Spiel beizutreten, ist ganz einfach. Du musst lediglich deinen Freund in deiner Steam-Freundesliste finden, auf ihn rechtsklicken und dann „Spiel beitreten“ auswählen, sobald der entsprechende Freund eine Einzelspielerpartie gestartet oder eine Mehrspielerlobby erstellt hat. Ganz ähnlich ist es, wenn du selbst ein Spiel gestartet hast: Rechtsklicke auf einen Freund in deiner Steam-Freundesliste und wähle dann „Zum Spiel einladen“ aus, um eine Einladung an den entsprechenden Freund zu schicken.

Interaktion

Im Einzelspielermodus bestimmst du – abhängig von deinen Spieleinstellungen – häufig den Dialog der beiden Hauptcharaktere. Im Mehrspielermodus hingegen ist jeder Spieler für die Aussagen seines Charakters verantwortlich. Damit ist es möglich, dass ihr eure eigenen Meinungen ausdrücken und in manchen Fällen sogar gänzlich unterschiedlicher Meinung sein könnt.

Aufgrund der Tatsache, dass sich jeder Spieler frei bewegen kann und nicht gezwungen ist, seinem Mitspieler zu folgen, ist es wichtig, dass man sich hinsichtlich von Quests und Kämpfen auf dem Laufenden hält. Ihr könnt eure Gruppe zwar trennen und eure eigenen Wege gehen, aber die Welt da draußen kann ganz schön gefährlich sein...

Tauschen

Das Tauschen von Gegenständen zwischen zwei Charakteren im Mehrspielermodus entspricht exakt dem Tauschen von Gegenständen zwischen zwei Charakteren im Einzelspielermodus: Ziehe den gewünschten Gegenstand einfach aus dem Inventar des einen Charakters auf das Porträt des anderen Charakters in der **Charakterliste**.

Kommunikation

Um mit deinem Mitspieler zu kommunizieren, kannst du das **Chatfenster** verwenden.

Larian Studios

Director

Swen Vincke

Executive Producer

David Walgrave

Technical Director

Bert Van Semmertier

Animation Director

Thierry Van Gysegheem

Art Director

Koen Van Mierlo

Music

Kirill Pokrovsky

Lead Designer

Farhang Namdar

Lead Writer

Jan Van Dosselaer

Lead Artist

Tristan Clarysse

Lead Level Designer

Joachim Vleminckx

Lead Special FX

Guillaume Piette

Lead QA

Octaaf Fieremans

Story

Jan Van Dosselaer
Sarah Baylus
Swen Vincke

Dialogs

Jan Van Dosselaer
Sarah Baylus

Game Design

Axel Droxler
David Walgrave
Farhang Namdar
Jan Van Dosselaer
Swen Vincke

Level Design

Axel Droxler
Farhang Namdar
Koen Van Mierlo
Joachim Vleminckx

Additional Level Design

Joris Vervoort
Vincent-David de Clercq

Coding

Bastian Damman
Bert Stevens
Bert Van Semmertier
David Staessens
Edgard De Smet
Jan Triest
Ken Leroy
Mathieu Vanhove
Sebastiaan Sprengers
Thomas Meynen
Wannes Vanderstappen

Flash Coding

Ken Leroy

Additional Coding

Ignace Saenen
Laurens Brock
Michele Santullo
Tycho Terryn
Xander Warnez

Technical Artists

Leslie Van den Broeck
Wannes Vanderstappen

Additional Technical Artists

Mattias Van Camp
Tycho Terryn

Concept Art

Cliff Laureys
Wai Yeh Leung
Koen Van Mierlo
Leslie Van den Broeck
Thierry Van Gysegheem

Environmental Art

Alex Van Ooteghem
Frederick Senesael
Guillaume Piette
Joachim Vleminckx
Koen Van Mierlo
Leslie Van den Broeck
Tristan Clarysse
Wai Yeh Leung
Wannes Vanderstappen

Additional Environmental Art

Mattias Van Camp
Tycho Terryn

Character Art

Frederick Senesael
Joachim Vleminckx
Leslie Van den Broeck
Wai Yeh Leung

Additional Character art

Alexander Zimmerman
Steven De Meyer

Special FX

Guillaume Piette
Joachim Vleminckx
Joël Demaré
Pieter Glorie
Wai Yeh Leung
Wannes Vanderstappen

Additional Special FX

Tycho Terryn

User Interfaces

Cliff Laureys
Thomas Pottie
Tristan Clarysse

Game Animations

Alex Van Ooteghem
Joachim Vleminckx
Joël Demaré
Pieter Glorie
Shana Vandercruysse
Thierry Van Gysegheem

In-Game Scenes

Cliff Laureys
Koen Van Mierlo
Liesa Bauwens
Thierry Van Gysegheem
Thomas Muylle

Scripting

Alexandre Concheri
Axel Droxler
Bert Stevens
Edouard Imbert
Mathieu Vanhove

Additional Scripting

Joris Vervoort
Thijs Morlion
Vincent-David de Clercq

Sound Design

Felix Zirwes

In-House Testing

Octaaf Fieremans
Lorean Vanmeerhaeghe

PR Director

Kirill Perevozchikov

Webdesign

Thomas Pottie

Video Recording and Editing
Thomas Muylle

Office Management
Lynn Vanbesien

Packaging and Manual Design
Koen Van Mierlo
Thierry Van Gysegheem
David Walgrave
Sarah Baylus
Thomas Pottie

Coding Interns
Julia Benndorf
Miklas Hoet
Simon Vanhauwaert
Stijn Doyen

Concept Art Interns
Jordy Lakiere
Liesa Bauwens
Maxime Ponselet

Environmental Art Interns
Elie Verbrugge
Jason Voet
Jeroen Van Hoorebeke
Jordy Lakiere
Liesa Bauwens
Loan Dumazedier
Maxime Ponselet

Character Art Interns
Elie Verbrugge
Jeroen Van Hoorebeke
Jordy Lakiere
Shana Vandercruysse

Design Interns
Andreas Uhr
Christofer Öhman
Robin Lesage

User Interfaces Interns
Jordy Lakiere

PR Intern
Jesse Gianfreda

3RD Parties

Animation Outsourcing
Ravegan - www.ravegan.com

Mac Development
Elverils LLC

International PR
Evolve PR

German PR
Daedalic Entertainment

German Translations
Studio Umlaut

French Translations
Around The Word

English Voice recordings
SIDE

Community Manager
Leonard "Raze" McDonald

Manual Writing
Ahmed Khanzada

Steam-Aktivierungsschlüssel

Während der Installation werden Sie aufgefordert, den Steam-Aktivierungsschlüssel einzugeben. Sollten Sie noch keinen Steam-Account besitzen, wird der Steam-Installer Sie durch den Erstellungsprozess leiten.