



DIVINITY

ORIGINAL SIN

Manuel de Jeu



Sommaire

Avant-propos.....	6
Pour commencer	8
Avertissement relatif à la santé.....	8
Avertissement.....	8
Distribution numérique.....	8
Configuration requise pour un ordinateur Windows.....	9
System Requirements for Mac OSX	9
En cas de problème.....	10
Je n'arrive pas à lancer le jeu.....	10
Je n'arrive pas à créer de nouvelle partie,	10
ou j'ai un autre problème.	10
Assistance technique.....	10
Paramètres de jeu.....	12
Multijoueur.....	12
Graphismes	12
Audio	14
Commandes	15
Jeu.....	15
Comment jouer.....	17
Divinity: Original Sin, c'est quoi ?.....	17
Création de personnage.....	18
Commandes	20
Interface principale	21
Canal de discussion	22
Barre d'état.....	22

Journal de jeu.....	23
Voyage par les failles.....	23
Minicarte.....	23
Journal.....	24
Quêtes.....	24
Secrets.....	24
Carte.....	25
Feuille de personnage.....	25
Statistiques.....	26
Statistiques supplémentaires.....	27
Points d'expérience.....	27
Taux.....	27
Statistiques élémentaires.....	29
Inventaire.....	29
Équipement - Silhouette de personnage.....	30
Capacités.....	30
Talents.....	31
Traits.....	31
Interaction.....	31
Personnages jouables.....	31
Personnages non jouables.....	32
Compagnons.....	34
Objets.....	34
Équipement.....	36
Ennemis.....	37
Pièges & Énigmes.....	37
Troc.....	37
Vol à la tire.....	38

Crochetage.....	39
Vol.....	39
La Demeure.....	39
Combat.....	40
Combattants.....	40
Points d'action.....	40
Déplacements.....	41
Attaquer.....	41
Compétences ou objets.....	41
Santé.....	42
Compétences.....	42
Malus.....	43
Surfaces et nuages.....	44
Agissez en stratégie.....	45
Passer le tour et battre en retraite.....	45
Multijoueur.....	46
Créer et rejoindre.....	46
Interaction.....	46
Échanger.....	47
Communiquer.....	47
Crédits.....	48
Notes.....	53



avant-propos

Cher joueur,

Ici Swen Vincke, fondateur de Larian Studios.

J'ai depuis longtemps pris l'habitude d'écrire une introduction aux jeux que nous développons, et je vous avoue qu'en cette occasion, j'en tire un honneur tout particulier. Divinity: Original Sin est le type de jeu de rôle auquel Larian Studios a toujours aspiré, et pour moi, sa sortie revêt une importance capitale.

Ce jeu mêle des éléments narratifs et des mécanismes de type « bac à sable » : il vous proposera des environnements diversifiés à explorer et vous incitera sans cesse à faire progresser votre personnage. Combats stratégiques et situations complexes mettront constamment votre ingéniosité à rude épreuve. Nous espérons qu'il vous fera également sourire. Vous pourrez jouer avec un ami, un proche ou même un parfait inconnu, et puisqu'il fonctionne très bien sur les ordinateurs portables, vous pourrez jouer à peu près partout.

En fait, le jeu propose une expérience similaire à celle d'un jeu de rôle sur table chapeauté par un bon maître de jeu, et c'est exactement le résultat que j'espérais quand nous avons entrepris l'aventure qu'a été le développement de ce jeu.

Bien entendu, nous ne serions pas arrivés aussi loin sans les 70 000 personnes qui nous ont fait part de leurs impressions, leurs critiques et leur soutien moral via Kickstarter et Steam Early Access.

Si vous êtes l'un de nos donateurs, merci, merci mille fois ! Je ne pourrai jamais trop le répéter. Vous avez fait preuve d'un soutien proprement phénoménal ; nous avons une chance incroyable d'avoir des fans si dévoués et impliqués.

Avec le jeu, nous vous proposons également le Divinity Engine, l'outil qui nous a permis de créer Divinity: Original Sin. Nous espérons qu'il y a parmi vous des maîtres de jeu qui s'en serviront pour réaliser leurs propres aventures. Étant donné que vous disposerez des mêmes outils que nous, vous pourrez retravailler n'importe quel mécanisme, objet de décor ou élément du jeu et l'intégrer à vos projets. J'ai vraiment hâte de découvrir vos réalisations !

Depuis le début du développement, j'espère pouvoir découvrir avec ma femme de nouvelles histoires sans en connaître le dénouement. J'ai vu d'autres couples jouer à notre jeu, et je n'ai pu m'empêcher de ressentir une pointe de jalousie en les voyant s'amuser à découvrir les secrets de Rivellon.

Je suis extrêmement fier de l'équipe responsable de Divinity: Original Sin. Ils ont mis tout leur cœur et toute leur âme dans ce jeu, et ça se voit. Vous serez étonnés par sa complexité, étant donné la petite taille de notre équipe. Pour moi, il s'agit du meilleur jeu de rôle que nous n'ayons jamais créé.

Au nom de toute notre équipe, je tiens à vous remercier d'avoir acheté notre jeu. C'est à vous que nous devons la chance d'avoir le travail de nos rêves, et nous espérons que de nombreuses heures d'amusement vous attendent sur Divinity: Original Sin. En tout cas, nous, nous avons pris un grand plaisir à le réaliser.

N'hésitez pas à nous donner votre avis sur www.larian.com/forums. Croyez-moi, nous lisons tous vos commentaires.

Sincères amitiés,

Swen Vincke

Pour commencer

Avertissement relatif à la santé

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières ou stimuli clignotants fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo comportant de tels stimuli. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des logiciels de jeux. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Avertissement

Larian Studios attache une importance toute particulière à l'amélioration et la mise à jour de ses jeux : nous proposons de nouvelles fonctionnalités et options, adaptons les commandes et l'interface utilisateur pour les rendre plus ergonomiques, ajustons la difficulté de certains éléments de jeu, assurons la compatibilité avec des composants plus récents, etc. Il est donc possible que certaines sections de ce manuel deviennent obsolètes une fois de telles mises à jour appliquées. Il est recommandé de lire les notes de mise à jour, vous y trouverez peut-être des informations non incluses dans ce manuel. De même, n'hésitez pas à consulter les descriptions et infobulles dans le jeu pour les informations les plus récentes et complètes.

Distribution numérique

Divinity: Original Sin est distribué numériquement, et les détaillants auprès desquels il est disponible sont sujets à modification. Différents détaillants peuvent proposer des copies digitales au contenu différent, dont, sans s'y restreindre, le mode multijoueur en ligne et le contenu

additionnel. Avant de prendre contact avec Larian Studios pour un problème technique, assurez-vous de savoir auprès de quel détaillant vous avez fait votre achat.

Configuration requise pour un ordinateur Windows

	Minimum	Recommandée
OS	Windows XP SP3 ou supérieur	Windows 7 SP1 ou Windows 8.1
Processeur	Intel Core2 Duo E6600 ou équivalent	Intel i5 2400 ou supérieur
Mémoire	2048 Mo RAM	4096 Mo RAM
Carte graphique	NVIDIA® GeForce® 8800 GT (512 Mo) ou ATI™ Radeon™ HD 4850 ou équivalent	NVIDIA® GeForce® GTX 550 ti 1Go ram ou ATI™ Radeon™ HD 6XXX ou supérieur
DirectX	Version 9.0c	Version 9.0c
Espace disque	10 Go d'espace libre sur le disque dur (peut évoluer en fonction de futures mises à jour)	10 Go d'espace libre sur le disque dur (peut évoluer en fonction de futures mises à jour)
Carte son	DirectX9c compatible	DirectX9c compatible

System Requirements for Mac OSX

	Minimum	Recommandée
OS	OSX 10.8.5	OSX 10.9.3
Processeur	Intel Core2 Duo	Intel i5 2400 ou supérieur
Mémoire	4096 Mo RAM	4096 Mo RAM
Carte graphique	Intel HD3000 ou Intel HD4000 ou supérieur	Intel Iris (Iris Pro) or NVIDIA® GeForce® 6 series or ATI™ Radeon™ HD 6XXX or higher
Espace disque	10 Go d'espace libre sur le disque dur (peut évoluer en fonction de futures mises à jour)	10 Go d'espace libre sur le disque dur (peut évoluer en fonction de futures mises à jour)

En cas de problème

Pour jouer à *Divinity: Original Sin*, assurez-vous de disposer des derniers pilotes pour tous vos périphériques, notamment, mais pas uniquement, de votre carte graphique et votre carte son. La dernière version de DirectX 9.0c disponible pour votre machine est également requise pour bénéficier de la meilleure expérience possible. En général, cette mise à jour se fait automatiquement lors de l'installation du jeu. *Divinity: Original Sin* requiert DirectX 9.0c quelle que soit votre version de Windows, y compris Windows 7 et Windows 8. Toute version différente de DirectX ne fonctionnera pas correctement.

Je n'arrive pas à lancer le jeu.

Assurez-vous que votre matériel corresponde à la configuration minimum requise par le jeu et que vos périphériques disposent des pilotes les plus récents. Vérifiez si les fichiers du jeu ont été correctement installés. Leur emplacement dépend de vos choix lors de l'installation du jeu.

Je n'arrive pas à créer de nouvelle partie, ou j'ai un autre problème.

Si vous jouez sur une version 32 bits de Windows ou avec un ordinateur qui correspond tout juste à la configuration minimum requise, il peut être utile de réduire la qualité des textures, de désactiver les ombres ou d'opter pour d'autres paramètres graphiques réduits. Si votre problème n'est toujours pas réglé, un outil en ligne est à votre disposition :

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

Téléchargez ce fichier, exécutez-le et indiquez le répertoire d'installation de *Divinity: Original Sin*. Ensuite, cliquez sur « Start Tests » puis « Generate Report ». Vous obtiendrez ainsi un fichier intitulé report.zip, à envoyer par e-mail à supportdos@larian.com.

Assistance technique

Si vous rencontrez d'autres difficultés pendant l'installation ou l'exécution de *Divinity: Original Sin*, n'hésitez pas à contacter notre service d'assistance technique par e-mail ou via le forum officiel :

Email: supportdos@larian.com
Assistance technique: www.larian.com/forums

Veuillez inclure les informations suivantes dans votre message :

- ♦ **Distributeur** : auprès de quel détaillant numérique, ou dans quel magasin, avez-vous acheté le jeu ?
- ♦ **Langue et pays** : quelle est la langue de la version du jeu dont vous disposez, et dans quel pays vivez-vous ?
- ♦ **Problème** : décrivez le problème le plus précisément possible. Que se passe-t-il exactement ? Quelles sont les étapes permettant de reproduire votre problème ? À quel moment est-il survenu ?
- ♦ **DirectX** : si vous jouez sur un ordinateur Windows, cliquez sur « Démarrer » puis « Exécuter » et tapez « dxdiag ». Sélectionnez « Enregistrer toutes les informations » et envoyez-nous le fichier texte ainsi généré. Ce dernier contient des informations sur votre système d'exploitation et votre matériel qui nous aideront à résoudre votre problème.

Paramètres de jeu

Avant d'entamer votre voyage dans l'univers de Divinity: Original Sin, n'hésitez pas à parcourir les options du jeu. Celles-ci vous permettent d'adapter l'expérience de jeu à votre convenance et aux performances de votre ordinateur.

Multijoueur

Mode de jeu : détermine qui peut vous rejoindre en jeu. Il existe quatre paramètres pouvant être changés à tout moment en cours de partie. Il suffit pour cela de cliquer sur l'icône en forme de losange au-dessus de la minicarte.

- ♦ **Hors ligne** : personne ne peut rejoindre votre partie. Choisissez cette option si vous préférez voyager en solitaire.
- ♦ **Sur invitation uniquement** : seuls les joueurs à qui vous avez personnellement envoyé une invitation peuvent se joindre à vous. Choisissez cette option si vous ne souhaitez pas qu'on rejoigne votre partie sans votre invitation.
- ♦ **Amis** : toute personne sur votre liste d'amis peut rejoindre votre partie. Choisissez cette option pour que vos amis puissent vous rejoindre à tout moment s'ils le souhaitent.
- ♦ **Public** : n'importe qui peut rejoindre votre partie. Choisissez cette option pour autoriser des inconnus à rejoindre votre partie à tout moment.

Graphismes

Si vous rencontrez des problèmes de performance, la modification de quelques paramètres graphiques peut suffire à faire la différence. Essayez par exemple de réduire la résolution ou de désactiver les ombres.

- ♦ **Résolution** : si votre configuration en est capable, mieux vaut jouer avec la résolution native de votre écran. Sinon, essayez de réduire la résolution pour améliorer les performances.
- ♦ **Mode d'affichage** : définit la façon dont la fenêtre de jeu interagit

avec votre système d'exploitation. Il existe trois paramètres:

- ♦ **Plein écran simulé** : le jeu occupe l'intégralité de votre écran tout en vous permettant de passer sans problème aux applications sur un autre écran. Optimal pour une installation à plusieurs écrans.
- ♦ **Plein écran** : le jeu occupe l'intégralité de votre écran
- ♦ **Plein écran simulé** : le jeu occupe l'intégralité de votre écran tout en vous permettant de passer sans problème aux applications sur un autre écran. Optimal pour une installation à plusieurs écrans.
- ♦ **Synchronisation verticale** : synchronise le taux d'images par seconde du jeu avec la fréquence de rafraîchissement de votre écran. Ne sélectionnez cette option que si vous disposez d'un ordinateur très performant capable de faire tourner le jeu de manière stable et sans chute d'IPS.
- ♦ **Préréglages** : permet de régler toutes les options graphiques à un niveau prédéfini, ce qui vous évite d'avoir à les ajuster constamment. Les performances de votre ordinateur détermineront ces paramètres. Si votre machine est limitée à la configuration minimale requise, optez pour un préréglage assez bas. Si au contraire elle approche ou dépasse la configuration recommandée, vous pouvez sélectionner des paramètres plus élevés. Si vous hésitez, cliquez sur Détection automatique et le jeu déterminera les paramètres optimaux pour votre ordinateur.
- ♦ **Qualité des modèles** : détermine la qualité des modèles 3D du jeu. Faible convient aux cartes graphiques avec 512 Mo de RAM, tandis qu'Élevé est réservé aux cartes graphiques disposant de 1 Go de RAM ou plus.
- ♦ **Qualité des textures** : détermine la qualité des textures du jeu. Très faible convient aux cartes graphiques avec 512 Mo de RAM, tandis qu'Élevé est réservé aux cartes graphiques disposant de 1 Go de RAM ou plus.
- ♦ **Filtrage des textures** : détermine le niveau de filtrage des textures en vue de la qualité finale. Les paramètres élevés conviennent davantage aux cartes graphiques plus récentes et performantes.

- ◆ **Qualité des ombres** : détermine le niveau de détail des ombres du jeu. Les paramètres élevés conviennent davantage aux cartes graphiques plus récentes et performantes.
- ◆ **Ombre et lumière** : activez cette option pour des interactions plus complexes entre ombres et lumières. Ne cochez cette case que si vous disposez d'une carte graphique récente et performante.
- ◆ **Anticrénelage** : cette option adoucit les lignes et les bords irréguliers. Ne cochez cette case que si vous disposez d'une carte graphique récente et performante.
- ◆ **Occultation ambiante** : cette option génère une illumination plus précise et agréable à l'œil. Ne cochez cette case que si vous disposez d'une carte graphique récente et performante.
- ◆ **Reflets** : cette option génère des reflets plus précis et agréables à l'œil. Ne cochez cette case que si vous disposez d'une carte graphique récente et performante.
- ◆ **Profondeur de champ** : cette option génère un effet de flou sur les objets éloignés. Ne cochez cette case que si vous disposez d'une carte graphique récente et performante.
- ◆ **Flou de mouvement** : cette option génère un léger effet de flou accompagnant les mouvements. Cochez cette case si vous disposez d'une carte aux performances moyennes ou élevées.
- ◆ **Rayons de lumière** : cette option génère un effet visuel de rayons de lumière provenant du soleil. Cochez cette case si vous disposez d'une carte aux performances moyennes ou élevées.
- ◆ **Flou lumineux** : cette option simule une véritable caméra en générant un effet très lumineux. Cochez cette case si vous disposez d'une carte aux performances moyennes ou élevées.

Audio

- ◆ **FX** : cette barre de volume représente les effets sonores du jeu, c'est-à-dire les sons produits par les personnages, les objets et les monstres.

- ◆ **Musique** : cette barre de volume représente la musique du jeu. Divinity: Original Sin bénéficie d'une magnifique bande originale orchestrale, nous vous conseillons donc de ne pas désactiver cette option !
- ◆ **Ambiance** : cette barre de volume représente les sons ambiants du jeu, c'est-à-dire les bruits de fond de l'environnement non produits par une source spécifique.

Commandes

Ces options permettent de consulter les commandes du jeu et de les modifier. Suivez les instructions à l'écran pour modifier les raccourcis.

Jeu

- ◆ **Activer les dialogues entre héros** : puisque vous contrôlez un groupe d'aventuriers, les deux héros principaux voudront parfois discuter des événements récents ou débattre d'une décision. Si vous souhaitez éviter ces dialogues, vous pouvez désactiver cette fonctionnalité ici.
- ◆ **Échap ferme toutes les fenêtres** : cette option vous permet de fermer toutes les fenêtres du jeu en appuyant sur la touche Échap de votre clavier.
- ◆ **Filtres du journal de combat** : ces cases déterminent ce que vous souhaitez enregistrer dans le Journal de jeu. Vous pouvez également activer et désactiver ces filtres en cours de partie.
 - ◆ **Actions en combat** : sélectionnez cette option si vous souhaitez afficher les détails des actions en combat.
 - ◆ **Journal de dialogue** : sélectionnez cette option si vous souhaitez afficher les dialogues avec les autres personnages.
 - ◆ **Jets de dés** : sélectionnez cette option si vous souhaitez enregistrer les jets de dés effectués.
 - ◆ **Interactions avec les objets** : sélectionnez cette option si vous souhaitez enregistrer vos interactions avec les objets.

- ♦ Activer le déplacement de la caméra via les bords de l'écran : cette option vous permet de faire glisser la caméra dans la direction souhaitée en déplaçant votre curseur au bord de l'écran. Si l'option est activée, vous pouvez également configurer la vitesse de glissement de -3 (minimum) à 3 (maximum). Si l'option est désactivée, vous pouvez toujours déplacer la caméra à l'aide des touches fléchées.
- ♦ Sauvegardes rapides : cette barre détermine le nombre de fichiers réservés aux sauvegardes rapides. Plus vous disposez de sauvegardes rapides, plus vous aurez d'options pour revenir en arrière, mais cela occupera plus d'espace disque.
- ♦ Sauvegardes automatiques : cette barre détermine le nombre de fichiers réservés aux sauvegardes automatiques. Plus vous disposez de sauvegardes automatiques, plus vous aurez d'options pour revenir en arrière, mais cela occupera plus d'espace disque.

Divinity: Original Sin, c'est quoi ?

Pour résumer, Divinity: Original Sin est un jeu de rôle en groupe sans classe, comprenant des combats au tour par tour et un univers aux nombreuses interactions dans lequel les joueurs peuvent agir à leur guise. Il comporte un mode multijoueur accessible et un système unique de dialogue coopératif.

Avant que vous ne plongiez dans l'aventure, nous tenons à attirer votre attention sur certains points :

- ♦ **Jeu en groupe** : vous ne contrôlez pas qu'un seul héros, mais au moins deux personnages principaux. Votre équipe sera toujours constituée d'au moins deux personnages, et vous pouvez engager jusqu'à deux compagnons supplémentaires. Au cours des combats, vous pouvez augmenter temporairement vos effectifs en invoquant de puissantes créatures.
- ♦ **Pas de classe** : tous les personnages peuvent porter n'importe quel type d'armure ou utiliser n'importe quelle arme, et apprendre tout type de compétence, de capacité ou de talent.
- ♦ **Jeu de rôle** : le terme « jeu de rôle » implique un développement de personnage poussé et ayant un impact sur l'aventure. Vous pouvez véritablement jouer n'importe quel genre de héros (ou de méchant) imaginable et choisir des statistiques, des sorts et une apparence correspondant à ce personnage.
- ♦ **Combat au tour par tour** : le jeu se déroule en temps réel, à l'exception des combats. Le combat à tour de rôle ressemble à une partie d'échecs : les adversaires agissent l'un après l'autre de manière plus ou moins prévisible, mais ce qu'ils font lors de leur tour dépend de leur stratégie personnelle et de la disposition des pièces sur l'échiquier. Quand le combat prend fin, le jeu passe à nouveau en temps réel.
- ♦ **De nombreuses interactions** : vous pouvez parler à tous les personnages non-joueurs amicaux du jeu, faire du commerce avec

eux, les aider et même les tuer si vous le souhaitez. Il est possible d'interagir avec presque tous les objets du jeu : vous pouvez les détruire, les ramasser, les déplacer, les voler, etc. Les objets réagissent entre eux d'une manière logique. Par exemple, si vous mettez le feu à une porte en bois, elle finira réduite en cendres. Dans l'univers de *Divinity: Original Sin*, la combinaison des éléments naturels constitue une part importante de la magie. Si un personnage est gelé, vous pouvez faire fondre la glace avec du feu. Si vous tombez sur une flaque d'eau, vous pouvez la transformer en nuage de vapeur avec des flammes. De même, il est possible d'associer de nombreux objets : faites cuire du pain, rédigez vos propres parchemins, forgez vos armes, renforcez votre armure, et ainsi de suite.

- ♦ Une liberté d'action : vous pouvez aller où bon vous semble et décider de ce que vous voulez faire ou ne pas faire. Si vous tuez tous les PNJ importants, vous allez avoir du mal à gagner de l'expérience, mais vous pourrez quand même finir le jeu. Vous avez envie de vous attaquer à des monstres de niveau 12 alors que vous n'êtes qu'au niveau 8 ? Rien ne vous en empêche. Si vous en ressortez triomphant, vous gagnerez beaucoup d'expérience et du butin de qualité, mais ce ne sera pas facile.
- ♦ Multijoueur : à n'importe quel moment, vous pouvez inviter un ami à se joindre à vous, ou rejoindre sa partie, quelle que soit votre progression respective dans le jeu.
- ♦ Dialogue coopératif : quand il faut prendre une décision, les deux personnages jouables échangent leurs points de vue. Vous pouvez partager leurs avis ou non, et c'est la personnalité la plus forte dans ce conflit particulier qui remportera le débat. Ces décisions contribuent au développement de votre personnage.

Création de personnage

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous devez créer vos deux personnages principaux avant d'entrer dans le monde du jeu et débiter votre aventure. Il s'agit des protagonistes de l'histoire, et vous êtes libre de leur inventer un passé. C'est vous qui décidez qui ils sont et ce qu'ils font. Le premier est-il un expert du cambriolage, et le second un mage novice ? Ou peut-être s'agit-il d'un duo composé d'un tireur d'élite et

d'un redoutable épéiste ? Tout au long de votre partie, vous serez amené à prendre de nombreuses décisions, mais la première est la plus cruciale : quel rôle jouerez-vous ?

Il n'y a aucune classe dans *Divinity: Original Sin*, ce qui signifie qu'un héros, ou une héroïne, peut utiliser n'importe quel type d'arme ou d'armure, et apprendre n'importe quelle compétence disponible dans le jeu. Gardez toutefois à l'esprit que *Divinity: Original Sin* est un jeu de combat au tour par tour en groupe, il est donc avisé de constituer une équipe disposant de talents variés. Un groupe uniquement composé de guerriers ou de magiciens peut être viable, bien que nous le déconseillions aux joueurs novices.

Quand vous créez votre personnage, vous pouvez choisir un archétype prédéfini dans une liste. Le nom de l'archétype décrit le rôle que jouera le personnage. Si vous jouez pour la première fois et si vous n'en connaissez pas très bien les règles, nous vous conseillons d'opter pour l'un de ces archétypes. Pour voir les détails de l'archétype choisi, cliquez sur le bouton « Personnaliser ». Dans ce menu, vous pourrez modifier le nom du personnage et son apparence physique.

Si ce n'est pas votre première partie, ou si vous avez déjà joué à de nombreux jeux de rôle, ne vous privez pas de personnaliser vos héros à l'envi en ajustant leurs statistiques, compétences, capacités et talents. N'oubliez pas, vous ne pouvez pas vous tromper. Puisqu'il n'y a pas de système de classe dans ce jeu, en quelques niveaux vous pouvez transformer votre frêle mais intelligente sorcière en une puissante guerrière qui terrasse ses ennemis à grands coups de hache. Cerise sur le gâteau, elle conservera certains de ses sorts !

Gardez à l'esprit que dans *Divinity: Original Sin*, votre groupe peut inclure jusqu'à quatre membres (sans compter les créatures invoquées). Compagnons et mercenaires peuvent prêter main-forte à vos deux héros. Il vous faudra trouver, trier sur le volet et recruter ces deux aventuriers supplémentaires à travers le monde. Les tavernes, auberges, bibliothèques et autres lieux de rencontre habituels se prêtent particulièrement bien à la recherche d'acolytes. Mieux vaut renforcer votre équipe dès que l'occasion se présente.

Commandes

Ça y est, votre aventure commence, prêt à explorer le monde de Rivellon ? Il y a des tas de choses à faire dans ce jeu, mais rien n'est compliqué : vous pouvez effectuer la plupart des actions avec la souris.

Déplacez votre groupe en cliquant sur le sol. Vous pouvez également maintenir le bouton de votre souris en la déplaçant, et le chef du groupe suivra le curseur.

Cliquez sur un objet de l'environnement pour exécuter l'action par défaut qui lui est rattachée. Vous pourrez ainsi ramasser l'équipement, le butin et l'or, ouvrir les coffres, les caisses et les portes ou changer de zone via les escaliers et les chemins.

Cliquez sur les personnages amicaux pour engager la conversation avec eux, et sur les personnages hostiles pour les attaquer. Pour les différencier, observez bien le curseur quand vous le placez sur un PNJ.

Pour attaquer un personnage amical, cliquez dessus en maintenant la touche CTRL. Faites de même pour frapper un objet avec votre arme.

Vous pouvez établir une suite d'actions en maintenant la touche MAJ et en cliquant. Par exemple, pour ouvrir plusieurs caisses l'une après l'autre, maintenez MAJ et cliquez sur les caisses. Vous pouvez faire de même en cliquant sur le sol pour enchaîner les déplacements.

Quand vos personnages ne sont pas en combat, ils rengainent leurs armes. Si vous souhaitez qu'ils les dégainent, appuyez sur la touche TAB. Pour les ranger à nouveau, appuyez encore une fois sur TAB. Vos personnages saisissent automatiquement leurs armes lorsqu'ils entrent en combat.

Pour mettre en évidence les objets avec lesquels il est possible d'interagir, maintenez la touche ALT. Sachez cependant que les objets ne passeront pas tous en surbrillance. Les objets affichés dépendent de la distance à laquelle ils se trouvent et du niveau de perception de votre groupe.

Pour une présentation de tous les raccourcis clavier, veuillez consulter la section Commandes du menu Options.

Interface principale



1. Liste des personnages 2. Barre d'état 3. Journal de jeu 4. Minicarte
5. Voyage par les failles

Dans le coin supérieur gauche de l'écran se trouve la liste des personnages. Celle-ci affiche les portraits de tous les personnages actuellement dans votre groupe. Le portrait du chef du groupe actuel est en surbrillance. Vous pouvez faire glisser les portraits avec la souris et modifier leur position dans la formation. Si vous sortez un portrait de la liste des personnages, vous désolidarisez ce héros, ce qui vous permet de créer plusieurs groupes de personnages suivant chacun des ordres distincts. Les personnages reliés par des chaînes se suivent. Cette tactique peut être employée pour distraire les ennemis ou même résoudre des énigmes complexes.

Cliquez sur le portrait d'un personnage pour le désigner en tant que chef du groupe et afficher sa barre d'état. Le chef du groupe commande tous les personnages qui lui sont reliés. Double-cliquez sur le portrait d'un personnage pour centrer instantanément la caméra dessus (cliquer sur le bouton Accueil centre également la caméra sur le chef du groupe).

Il y a deux boutons sous chaque portrait : les Compétences et l'Inventaire. Cliquez dessus pour ouvrir la fenêtre de Compétences ou d'Inventaire de ce personnage. Il est possible d'ouvrir plusieurs inventaires en même temps pour comparer vos personnages et faciliter les échanges entre eux.

Juste au-dessus de la liste des personnages se trouve un bouton intitulé Formation du groupe. Cliquez dessus pour déterminer le comportement des autres membres vis-à-vis du chef du groupe, c'est-à-dire la manière dont ils se déplacent et se positionnent.

Canal de discussion

Dans le coin inférieur gauche de l'écran se trouve un bouton permettant d'activer et de désactiver la fenêtre du canal de discussion. Cette dernière sert à communiquer avec les autres joueurs, qu'ils soient dans votre groupe ou engagés dans d'autres parties. Vous pouvez la déplacer et la redimensionner, et configurer d'autres options à votre convenance.

Barre d'état

La barre d'état se situe au centre de la partie inférieure de l'écran. Au milieu, occupant le plus large espace, se trouvent les boutons de compétences et d'objets. Vous pouvez changer la position de ces compétences et objets avec la souris, ou les faire glisser hors de la barre d'état pour les retirer. Vous pourrez toujours les réintégrer plus tard en ouvrant la fenêtre des Compétences ou l'Inventaire et en faisant glisser les icônes souhaitées dans la barre d'état. Celle-ci peut accueillir des objets à utiliser, des sorts à lancer et même des armes et des armures à équiper.

Chaque icône comporte un chiffre qui correspond à la touche du clavier servant à utiliser rapidement la compétence ou l'objet. La barre d'état comprend plusieurs sections : passez de l'une à l'autre en cliquant sur les boutons « haut » et « bas » situés à droite du mini-portrait du personnage sur la barre d'état.

Au-dessus de la barre d'état est affichée la barre de vie de votre personnage. Le nombre à sa gauche indique les points de vie qu'il lui reste, et celui de droite son maximum de points de vie.

Tout en bas de la barre d'état se trouve la barre d'expérience de votre personnage. Une fois celle-ci remplie, votre personnage gagne un niveau et reçoit des points à répartir entre les diverses statistiques et autres attributs. Placez le curseur sur cette barre pour afficher le nombre de points d'expérience dont vous disposez actuellement et le total à atteindre pour le prochain niveau.

À droite de la barre d'état se trouve le bouton Terminer le tour. Celui-ci permet de mettre fin au tour du personnage sélectionné lors d'un combat.

Deux boutons se trouvent en bas à gauche de la barre d'état : Furtivité et Dégainer/Rengainer les armes. Furtivité vous permet, en fonction des statistiques de votre personnage, de vous faufiler discrètement sans vous faire voir par les autres personnages ou les ennemis. Avec Dégainer/Rengainer, ordonnez à votre personnage de sortir ou ranger ses armes. En fonction de la situation, il peut être important d'avoir ses armes dégainées ou rengainées.

Journal de jeu

Dans le coin inférieur droit de l'écran se trouve un bouton permettant d'activer ou de désactiver la fenêtre du journal de jeu. Cette dernière enregistre les actions qui se produisent au cours de la partie. Vous pouvez la déplacer, la redimensionner, cocher des cases pour sélectionner les actions à afficher et configurer d'autres options pour adapter son comportement à votre convenance.

Voyage par les failles

Une fois un certain événement survenu dans le jeu, un bouton intitulé Voyage par les failles apparaîtra à l'écran. Cliquez sur ce bouton, puis sur un endroit de la carte que vous avez déjà visité pour y faire voyager votre groupe.

Minicarte



La minicarte, en haut à droite de l'écran, indique l'emplacement de votre groupe sur la carte. Le chef du groupe est représenté par une icône spéciale, vos autres personnages par des points bleus, les PNJ par des points verts et les ennemis par des points rouges.

La minicarte est entourée des boutons **Journal**, **Menu de jeu** et **Afficher la carte**. En bas à droite, deux boutons permettent de modifier le niveau de zoom de la **minicarte**.

Le bouton en forme de losange, intitulé **Menu** de connexion, ouvre une fenêtre vous permettant de déterminer qui peut ou non rejoindre votre partie en mode multijoueur.

Journal

Le Journal comprend plusieurs onglets proposant diverses informations sur le jeu, telles que les Quêtes, les Secrets, le Journal de dialogue, les Trophées et la Carte.

Quêtes

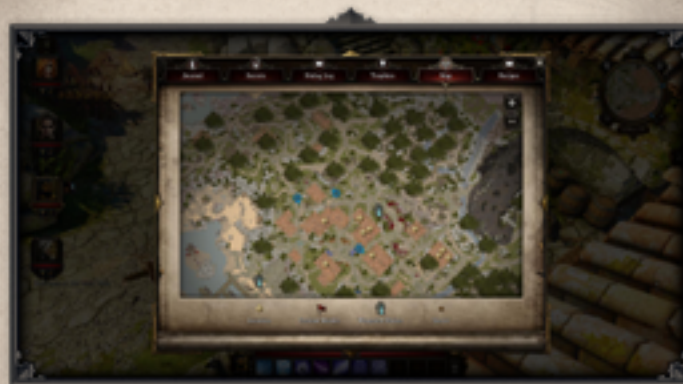


La page des Quêtes affiche le statut actuel de toutes vos quêtes sous la forme d'un journal de bord. Vous y trouverez des détails supplémentaires sur l'intrigue et des indices. Cliquez sur l'intitulé d'une quête pour passer en revue les informations recueillies jusqu'ici. Vous pouvez cocher l'option Filtrer quêtes terminées si vous souhaitez afficher uniquement les quêtes en cours. Cliquez sur Réduire tout ou Ouvrir tout pour développer ou réduire toutes les histoires en un seul clic. Les intrigues comportant de nouvelles entrées clignotent jusqu'à ce que vous les ouvriez.

Secrets

La page des secrets contient les secrets que vous avez découverts en enquêtant sur les Mystères de Rivellon. Pour faire la lumière sur davantage de secrets, lisez des livres, parlez aux personnages et inspectez soigneusement les environs.

Carte



La page de la carte vous présente la carte la plus détaillée du jeu. En haut à gauche figurent les boutons « zoom avant » et « zoom arrière ». Maintenez le bouton de la souris pour déplacer la carte.

Feuille de personnage



La feuille de personnage présente l'état actuel de votre personnage en ce qui concerne l'inventaire, les capacités et d'autres caractéristiques. Chaque personnage a sa propre feuille, et c'est grâce à celle-ci que vous

comprendrez les membres de votre groupe. Vous pouvez passer d'une feuille de personnage à l'autre grâce aux flèches de chaque côté du nom du personnage.

Statistiques

Dans la partie supérieure gauche de la feuille de personnage figurent les statistiques qui définissent votre héros. À mesure que vous montez en niveau et gagnez en puissance, vous pourrez orienter la progression de votre personnage en améliorant ces statistiques. Avant de partir affronter les plus grands dangers de ce monde, il est primordial que vous compreniez ce que ces statistiques représentent et l'impact qu'elles ont sur votre personnage. Pour une description détaillée et conforme aux dernières mises à jour de ces statistiques, passez votre curseur dessus et lisez l'infobulle.

Statistiques de base

Il s'agit des statistiques principales qui définissent votre personnage. Lorsque vous gagnez un niveau, vous choisirez une statistique à améliorer.

- ♦ **Force** : détermine la capacité de votre personnage à manier les armes nécessitant un certain niveau de force, la quantité d'équipement qu'il peut porter, les objets qu'il peut soulever, la distance sur laquelle il peut les lancer, et améliore les compétences de Guerrier. L'équipement de qualité supérieure requiert souvent un plus haut niveau de force.
- ♦ **Dextérité** : détermine la capacité de votre personnage à manier les armes nécessitant un certain niveau de dextérité, influe sur son taux de défense et améliore les compétences d'Archer. L'équipement de qualité supérieure requiert souvent un plus haut niveau de dextérité.
- ♦ **Intelligence** : améliore les compétences liées à la magie élémentaire. L'équipement de qualité supérieure requiert souvent un plus haut niveau d'intelligence.
- ♦ **Constitution** : détermine le niveau de vitalité de votre personnage et le nombre de points d'action maximum qu'il est possible de conserver en combat.
- ♦ **Vitesse** : affecte la vitesse de déplacement de votre personnage, son

- ♦ initiative au combat et le nombre de points d'action dont il dispose.
- ♦ **Perception** : affecte les chances de coup critique de votre personnage, son initiative, ses points d'action de base, sa capacité à détecter les pièges et autres objets cachés, ainsi que sa précision quand il tire sur une cible éloignée.

Statistiques supplémentaires

Ces statistiques sont déterminées par les statistiques de base de votre personnage. Elles peuvent être affectées par les compétences, les postures, les statuts, l'équipement, les capacités et les talents.

- ♦ **Vision** : détermine la distance à laquelle votre personnage peut voir et la rapidité avec laquelle il repère les ennemis.
- ♦ **Ouïe** : détermine la rapidité avec laquelle votre personnage entend les ennemis
- ♦ **Déplacement** : la distance que votre personnage peut parcourir en courant avec un point d'action.
- ♦ **Initiative** : détermine l'ordre des tours lors des combats.

Points d'expérience

Ces nombres vous permettent de suivre la rapidité de la montée en niveau de votre personnage.

- ♦ **Expérience** : représente le total de points d'expérience que votre personnage a accumulé.
- ♦ **Niveau suivant** : indique de combien de points d'expérience dont votre personnage a besoin pour atteindre le niveau suivant.

Taux

Les taux sont des nombres qui déterminent la prouesse de votre personnage au combat et ses interactions avec d'autres personnages.

Ils peuvent être affectés par les compétences, les postures, les statuts, l'équipement, les capacités et les talents.

- ♦ **Dégâts** : la quantité de dégâts qu'inflige votre personnage en attaquant un ennemi.
- ♦ **Armure** : la quantité de dégâts absorbés quand votre personnage subit une attaque. L'armure n'absorbe pas les dégâts magiques.
- ♦ **Blocage** : un pourcentage représentant la probabilité que votre personnage bloque une attaque de mêlée ou à distance. Votre personnage doit être équipé d'un bouclier pour pouvoir bloquer.
- ♦ **Chances de coup critique** : un pourcentage représentant les chances qu'a votre personnage d'infliger un coup critique.
- ♦ **Taux d'attaque** : détermine les chances qu'a votre personnage de toucher sa cible.
- ♦ **Taux de défense** : détermine la difficulté qu'ont les autres à vous toucher avec une attaque de mêlée ou à distance.
- ♦ **Vitalité** : détermine la quantité de dégâts que votre personnage peut subir. Si cette valeur atteint 0, votre personnage meurt et doit être ressuscité pour continuer.
- ♦ **Points d'action** : détermine le nombre d'actions possibles en un tour. Quand le combat commence, votre personnage dispose d'un certain nombre de points d'actions (PA). Quand arrive le tour de ce personnage, vous disposez d'un nombre prédéfini de PA de tour à utiliser pour accomplir diverses actions, comme vous déplacer ou attaquer. S'il vous reste des PA non dépensés lorsque vous mettez fin au tour de votre personnage, ils sont ajoutés au montant du tour suivant, mais votre total de PA ne peut jamais excéder votre score de PA maximum.
- ♦ **Réputation** : détermine la première impression que donne votre groupe. Plus cette valeur est élevée, plus votre équipe est appréciée. Au contraire, plus elle est faible, plus les gens vous détestent. La réputation est une statistique commune à tout le groupe.

Statistiques élémentaires

Ces statistiques déterminent la résistance du personnage face à certains types de dégâts, comme les dégâts magiques élémentaires. Certaines créatures sont immunisées contre un type précis de dégâts, et d'autres peuvent même les convertir en points de vie. Familiarisez-vous avec les différents types d'attaques élémentaires, cela pourrait bien vous sauver la vie en combat.

- ♦ **Feu** : réduit les dégâts de feu subis par votre personnage.
- ♦ **Eau** : réduit les dégâts d'eau subis par votre personnage.
- ♦ **Terre** : réduit les dégâts de terre subis par votre personnage.
- ♦ **Air** : réduit les dégâts d'air subis par votre personnage.
- ♦ **Ténèbres** : réduit les dégâts des ténèbres subis par votre personnage.
- ♦ **Poison** : réduit les dégâts de poison subis par votre personnage.

Inventaire

Votre inventaire se trouve dans la moitié inférieure de la feuille de personnage. Vous pouvez y voir les objets qu'il transporte. Chaque objet occupe un emplacement et fait un certain poids. Les inventaires ont une limite de poids, si elle est dépassée, le personnage deviendra encombré.

Pour plus d'informations sur un objet, placez la souris sur son icône. Pour le donner à un personnage, faites glisser l'objet sur son portrait. Vous pouvez également le faire glisser sur la barre d'état afin de l'avoir à disposition à tout moment. Pour vous en débarrasser, déposez-le sur le sol. Pour équiper un objet, faites-le glisser sur la silhouette du personnage. Déposez-le dans la fenêtre d'un récipient pour l'y poser. Généralement, les objets restent là où vous les laissez, à moins que des PNJ ne s'enfuient avec.

Par défaut, tous les objets sont affichés dans l'inventaire. Vous pouvez les filtrer par type grâce aux boutons catégorie d'objet. Ces types sont :

- ♦ **Équipement** : ce sont les objets que votre personnage peut équiper (armes, pièces d'armure, etc). En plaçant votre souris sur leur icône,

vous pouvez comparer leurs statistiques avec celles des objets correspondants déjà équipés.

- ♦ **Consommables** : ces objets ne peuvent être utilisés qu'une fois, et ont un effet temporaire sur votre personnage, comme les potions restaurant la santé, les potions améliorant provisoirement la résistance au feu, ou encore la nourriture. À vous d'essayer tous les aliments pour découvrir leurs effets !
- ♦ **Magiques** : ces objets, comme les parchemins, sont imprégnés de propriétés magiques, ils sont donc relativement rares et précieux.
- ♦ **Ingrédients** : ces objets peuvent être combinés entre eux afin de confectionner des objets spéciaux destinés à améliorer l'équipement, à préparer de la nourriture ou à fabriquer des outils.



Équipement - Silhouette de personnage

Affiche les objets actuellement équipés par votre personnage. À l'instar des autres objets, vous pouvez les déplacer entre vos personnages, les récupérer ou les jeter. Votre équipement se compose d'un casque, d'une cuirasse, d'un sarong, d'une ceinture, de deux anneaux, d'une arme, d'un bouclier (si vous n'avez pas équipé une arme à deux mains), de bottes, de brassards et d'un pendentif.

Votre inventaire affiche également le nombre de pièces d'or dont dispose votre personnage ainsi que le poids total porté (objets de l'inventaire + objets équipés).



Capacités

Lorsque votre personnage monte de niveau, il ou elle gagne un certain nombre de points à dépenser pour obtenir des capacités. Vos choix sont importants, car ils modifient de manière drastique votre personnage et la manière de jouer. Les capacités influent sur l'utilisation des armes, de la magie ainsi que des capacités spéciales, vos dons de voleur, et les interactions sociales. Il est conseillé de faire évoluer vos personnages dans des voies différentes afin de maximiser l'efficacité de votre groupe. Pour avoir une description détaillée de chaque capacité, placez votre curseur sur leur nom.



Talents

Parfois, vous remporterez des points à dépenser pour obtenir des talents. Les talents sont des attributs uniques qui confèrent des avantages (parfois l'inverse) à vos personnages dans certaines situations. Il est conseillé de choisir des talents qui complètent l'expérience de jeu et le type de personnage désiré. Pour avoir une description détaillée de chaque talent, placez votre curseur sur leur nom.



Traits

Les traits consistent en une série de continuums selon lesquels se comporte votre personnage. Chaque extrémité de ces continuums représente un trait qui ne peut pas se développer sans que son contraire ne s'affaiblisse. C'est en faisant des choix au cours du jeu et en discutant avec les membres de votre groupe que vous définirez les traits de vos personnages, qui peuvent les affecter. L'effet d'un trait est actif dès que celui-ci est débloqué. Si vous prenez des décisions qui vont à l'encontre d'un trait, la barre de progression commencera à avancer dans l'autre sens, et vous le perdrez ainsi que ses effets. Il est possible de dépenser des points de chaque côté d'un continuum, auquel cas c'est le trait en possédant le plus qui fait effet.

Interaction

Personnages jouables



À mesure que les personnages explorent, combattent, accomplissent des quêtes et progressent dans l'histoire, ils gagnent des niveaux et une icône

apparaît alors sur leur portrait. Cela signifie que vous pouvez dépenser les points remportés et valider le niveau via la feuille de personnage. Vous pouvez économiser les points, mais n'oubliez pas qu'il faudra faire un choix : les ennemis gagnent en puissance et le monde se fera de plus en plus exigeant.

Lorsque des membres du groupe veulent se parler, un symbole apparaît au-dessus de leur tête. Pour parler à un personnage, cliquez dessus. Les membres de votre groupe peuvent discuter de leurs motivations, de leurs origines, commenter vos actions, ou vous éclairer sur la quête en cours.

Personnages non jouables

Le monde de Divinity : Original Sin regorge de personnages non jouables (PNJ) intéressants et importants. Il est essentiel de leur parler afin de progresser dans l'histoire. Parfois, ce qu'ils vous diront n'aura que peu d'intérêt, ils pourront aussi être hostiles et vous attaquer sans prévenir. La manière dont un PNJ vous traite dépend de l'attitude.



Les PNJ neutres vous traiteront comme un étranger. Ils se contenteront de vous parler et de commercer avec vous. Ceux qui vous apprécient vous vendront leurs articles moins cher, et pourront même acheter les vôtres à un meilleur prix. Il se peut également qu'ils ferment les yeux s'ils vous voient voler quelque chose de faible valeur. En revanche, ceux qui n'ont aucune estime pour vous paieront une somme ridicule pour vos objets les plus précieux, et afficheront des prix exorbitants pour leurs articles, si tant est qu'ils daignent même vous adresser la parole ! Si un PNJ amical

ou neutre atteint le niveau d'attitude le plus bas, il est même possible qu'il devienne hostile et vous attaque à vue.

Un texte apparaît au-dessus de la tête d'un PNJ s'il parle à un autre PNJ. Cliquer sur un PNJ amical lancera une conversation. S'il est hostile, cliquer sur lui aura pour effet de lancer une attaque.

Les PNJ amicaux peuvent vous demander de l'aide ou vous parler d'un événement sur lequel ils souhaiteraient vous voir enquêter. Le jeu ne traite pas ces PNJ différemment : ces « donneurs de quête » ne seront jamais indiqués comme tels, aussi est-il conseillé de s'adresser à tous les personnages que vous rencontrerez. Les quêtes sont une importante source d'expérience, ainsi, lorsque vous achevez une quête donnée par un PNJ, assurez-vous de retourner le voir pour lui raconter votre aventure.

Remarque : de nombreuses quêtes ne s'afficheront pas en tant que « marqueur de quête » sur votre carte. C'est une question de logique : si, par exemple, un capitaine vous dit qu'il a perdu l'une de ses sections, il peut vous donner des indices, mais il lui est impossible de vous dire précisément où la trouver. À vous d'explorer et d'enquêter, si vous choisissez de résoudre ce mystère.

Les PNJ sont comme tous les autres personnages de Divinity: Original Sin : ils ont leur propre niveau, leurs propres compétences, capacités, résistances, armures, armes et inventaires. Certaines de ces informations sont visibles en passant le curseur sur le PNJ. La quantité d'informations visibles dépend du nombre de points alloués à la capacité Érudition.

La manière dont vous interagissez avec un PNJ est importante, car elle détermine l'attitude qu'il aura envers vous. Parfois, lors de certains dialogues, vous pourrez l'intimider, le charmer ou le raisonner. Le succès de ces actions dépend de votre charisme, du sujet de la conversation, du contexte, et du PNJ lui-même. Lorsque vous choisissez l'une de ces options, son succès est déterminé par un jeu de pierre-feuille-ciseaux : vous devez choisir entre la pierre (qui bat les ciseaux), la feuille (qui bat la pierre) ou les ciseaux (qui battent la feuille). Le PNJ fait de même. Vous devez remporter une ou plusieurs parties pour avoir le dessus lors de la conversation.

Si vous souhaitez attaquer un PNJ, même s'il est amical, maintenez CTRL et cliquez sur lui. Attaquer un PNJ peut avoir des répercussions sociales menant à l'arrestation ou à la mort de votre personnage.

Il est possible de terminer le jeu en tuant la quasi-totalité des PNJ rencontrés. Mais n'oubliez pas qu'avoir quelques amis peut vous simplifier la vie.

Compagnons <>

Les compagnons sont des PNJ qui peuvent rejoindre votre groupe. Ils possèdent leurs propres histoire et opinions, qu'ils partageront avec vous à mesure qu'ils resteront dans votre groupe. Ils peuvent avoir envie de vous parler de certains événements, notamment lorsqu'ils sont particulièrement satisfaits de vos décisions, ou quand, au contraire, elles les déçoivent.

Chaque héros ne peut avoir qu'un seul compagnon à la fois. Si vous rencontrez un nouveau compagnon que vous préférez à l'actuel, vous pouvez renvoyer ce dernier en lui parlant. Mais ne vous inquiétez pas : vous pourrez le réengager à tout moment.

Bien qu'ils possèdent des statistiques de départ, vous pouvez, comme pour les héros, personnaliser l'équipement de vos compagnons dès qu'ils rejoignent votre groupe. Lorsqu'ils montent de niveau, c'est vous qui décidez de leurs nouvelles capacités.

Objets <>

Il y a de nombreux objets disséminés à travers le jeu, et tous possèdent des statistiques qui influent sur leur poids et leur durabilité. Certains objets peuvent être placés dans votre inventaire, tandis que d'autres peuvent contenir eux-mêmes des objets. Certains peuvent être déplacés, tandis que d'autres peuvent être ramassés, jetés ou détruits. Le meilleur moyen d'interagir avec un objet est de cliquer dessus ou de cliquer/déplacer. Certains doivent se trouver dans votre inventaire pour être utilisés, tandis que d'autres ne peuvent être activés qu'à l'endroit où ils se trouvent.

S'il est possible d'interagir avec un objet, passer le curseur dessus le surlignera et affichera son nom. Maintenir la touche ALT permet de mettre en évidence tous les objets utiles autour de vous. Cette fonction s'avère indispensable après les combats ou lorsque vous fouillez des camps ennemis, afin de repérer rapidement tout ce que vous pouvez ramasser. Il suffit d'un clic-droit pour récupérer la plupart des objets.

Cliquer sur certains objets tels que les torches, boutons ou portes les active directement. D'autres peuvent être trainés et déplacés, selon votre force.

Voici quelques types d'objets notables :

- ♦ **Clés** : elles sont utilisées automatiquement si vous tentez d'ouvrir la porte ou le coffre qui leur correspond.
- ♦ **Parchemins** : ce sont des sorts à usage unique pouvant être utilisés par tous les personnages et qui ne nécessitent aucune capacité spéciale. Ils disparaissent après utilisation.
- ♦ **Flèches spéciales** : tout comme les parchemins, elles sont à usage unique. Elles nécessitent un arc, et peuvent avoir des capacités spéciales, comme des explosions, des écrans de fumée, des effets d'empoisonnement, et bien plus encore.
- ♦ **Livres de sorts** : ces ouvrages rares permettent à un personnage d'apprendre une nouvelle compétence. Ces livres sont extrêmement puissants et vous devrez les rechercher attentivement à mesure de l'évolution de votre personnage.
- ♦ **Ingrédients** : beaucoup d'objets peuvent sembler inutiles à première vue, mais combinés à d'autres, ils peuvent servir à confectionner ou améliorer des potions, parchemins, flèches, aliments, pièces d'armures, et bien plus encore. Certains livres renferment des recettes, mais vous pouvez aussi expérimenter pour en découvrir vous-même. Pour combiner ou confectionner des objets, déplacez simplement le premier sur le second. Certaines combinaisons nécessitent la capacité Artisanat ou Forgeron. Créer vos propres livres de sorts nécessite la capacité magique associée. Vous aurez parfois besoin de postes de travail, comme des fours ou des forges, pour confectionner certains objets. Déplacez un objet sur un poste pour vous en servir.



- ♦ **Pyramide de téléportation** : il s'agit d'un type spécial d'objets, et il n'en existe que deux dans tout Rivellon. Lorsque vous en utilisez une, vous êtes instantanément téléporté vers l'autre. Cela signifie que vous pouvez en laisser une en ville pour vous y téléporter à volonté, ou dans la poche de l'autre héros, pour pouvoir vous séparer puis vous rassembler dès que nécessaire. Vous pouvez également lancer l'une des pyramides derrière les lignes ennemies pour avoir un avantage tactique en combat.



◆ **Pelles et pioches** : en plus d'être des armes correctes, elles vous serviront lors de votre exploration. Vous pouvez utiliser les pelles sur les tas de terre pour déterrer ce qu'on y a caché, et les pioches pour extraire du minerai ou des métaux précieux.

- ◆ **Chaises et lits** : cliquez sur les chaises et les lits pour vous y reposer et récupérer lentement votre santé. Mais n'oubliez pas que vous relaxer dans un lit qui n'est pas le vôtre peut avoir des répercussions sociales.

Cette liste d'objets n'est pas exhaustive, à vous de découvrir des objets et de lire leur description pour percer leurs secrets.

Équipement ◇



L'équipement est l'ensemble des objets que vous pouvez porter, comme les armes, pièces d'armure, boucliers, anneaux et amulettes. Certaines pièces d'équipement sont réservées à un certain type de personnages, ou ne sont utilisables qu'à partir d'un niveau donné.

Les statistiques varient selon la pièce d'équipement : certaines armes telles que les haches lourdes nécessitent d'être maniées à deux mains et infligent des dégâts colossaux, mais les utiliser peut demander plus de Points d'action. De même, une arbalète infligera plus de dégâts qu'un arc ordinaire tout en ayant plus de chances de porter des coups critiques, mais sa portée sera moins élevée et l'utiliser coûtera davantage de Points d'action. L'utilisation d'une dague nécessite peu de Points d'action, mais elle n'infligera que des dégâts limités. En revanche, c'est la seule arme qui peut être utilisée pour assassiner un ennemi dans le dos, ce qui confère d'importants bonus.

À chaque coup donné ou reçu, les armes et armures perdent une partie de leur durabilité. Il est important de réparer régulièrement votre équipement si vous souhaitez que les pièces tiennent le coup. Pour ce faire, vous aurez besoin de la capacité Forgeron et d'un marteau de réparation.

Certaines pièces d'équipement sont enchantées (objets magiques, rares ou légendaires) et confèrent des bonus à certains attributs de personnage. Pour profiter pleinement de leur potentiel, elles doivent d'abord être

identifiées. Pour cela, vous devez avoir atteint un certain niveau dans la capacité Érudit et posséder une loupe d'identification.

Ennemis ◇

Rivellon est truffé d'ennemis qui tenteront de vous mettre des bâtons dans les roues. Ils sont de toutes les origines, et leur force ainsi que leurs pouvoirs varient du tout au tout. N'attaquez pas de groupes d'ennemis trop puissants pour vous, ou votre groupe sera annihilé et vous devrez charger une ancienne sauvegarde.

Vaincre ces ennemis vous rapportera de l'expérience et du butin.

Pièges & Énigmes ◇

Divinity: Original Sin propose des énigmes dont il vous faudra venir à bout afin d'avancer dans le jeu. Pour certaines, il suffit de placer des objets sur des dalles de pression ou de trouver des interrupteurs cachés dans les donjons.

Les pièges représentent une plus grande difficulté, et peuvent blesser votre groupe. Un membre du groupe avec un niveau élevé en perception vous permettra de repérer les pièges d'assez loin et de révéler des objets dissimulés, tels que des interrupteurs et des trésors secrets.

Troc ◇



Certains PNJ pourront troquer des objets avec votre groupe. L'icône Troc

apparaît en-dessous de leur portrait lorsque vous engagez la conversation avec eux.

Les prix proposés lors d'un troc dépendent de l'attitude du PNJ envers votre groupe. Dans la fenêtre de troc, vous pourrez même corrompre des personnages afin d'améliorer leur attitude envers vous. C'est avec les marchands dispersés dans Rivellon qu'il est le plus intéressant de commercer. Ils vendent les marchandises les plus recherchées et les plus intéressantes.

Le troc, c'est plus qu'un simple échange. Lors d'un troc, vous pouvez choisir les objets que vous êtes prêt à offrir, ainsi que ceux que vous voudriez avoir en retour. La valeur totale de votre offre, ainsi que celle du marchand, est affichée en haut de l'interface. Vous pouvez ainsi tenter un troc, mais si le marchand refuse, il peut en plus s'offenser. Vous pouvez également utiliser l'interface de troc afin de corrompre les PNJ, ou de gagner leurs faveurs en leur offrant plus que ce qu'ils vous proposent. Les marchands avec lesquels vous êtes généreux se souviendront de vous, et vous feront de bons prix en l'honneur de vos bonnes relations.

Vol à la tire



Pas besoin d'être honnête chaque fois que vous désirez obtenir quelque chose. Un personnage peut voler un PNJ en passant en mode Furtif puis en lui cliquant dessus. La capacité d'un personnage à voler (en termes de chances de succès, nombre d'objets et de poids total du butin) dépend de son niveau de vol à la tire, ainsi que du niveau de perception et d'intelligence de la victime.

Crochetage

Une fois la capacité Crochetage et quelques objets nécessaires obtenus, un personnage pourra crocheter portes et coffres (si vous prévoyez de pratiquer souvent, il pourrait s'avérer utile de placer l'objet de crochetage sur un emplacement de la Barre d'état) Utilisez l'objet, puis cliquez sur la porte ou le coffre de votre choix pour commencer le crochetage.

Vol



S'appropriier un objet n'est pas toujours sans conséquences. Si le curseur devient orange une fois placé sur un objet, cela signifie qu'il appartient à un autre personnage. S'il est blanc, l'objet n'est à personne. Voler à des personnages entraînera la dégradation de leur attitude envers votre groupe. Cependant, les PNJ avec lesquels vous entretenez de bonnes relations peuvent vous laisser prendre leurs objets de faible valeur sans faire de vagues.

La Demeure

À un certain point de l'histoire, vous découvrirez la Demeure, et aurez accès à de nouvelles options de jeu. Vous y trouverez par exemple des coffres vers lesquels vous pourrez envoyer des objets depuis n'importe où dans le monde. Vous pourrez également y relooker complètement votre personnage. Une fois la Demeure découverte, tout compagnon renvoyé se retrouvera dans le Panthéon des Héros, l'une des premières salles débloquées.

Combat

Dans Divinity: Original Sin, le combat repose sur un système tactique au tour par tour, qui demande au joueur de prendre des décisions stratégiques. Avec l'aide de votre groupe et des PNJ alliés, vous affronterez des ennemis maléfiques dans des combats dont seul un savant dosage de chance et de préparation vous permettra de sortir victorieux. Les combats commencent dès que vous vous trouvez assez près d'un ennemi pour être repéré, ou que vous engagez vous-même les hostilités.

Lorsque votre groupe est dispersé et que l'un des personnages entame un combat, le jeu ne passe en tour par tour que pour ce personnage. Les autres membres du groupe peuvent continuer à se déplacer librement, commencer leurs propres affrontements, ou même venir aider le personnage en combat.

Combattants

Quand un combat commence, les portraits de tous les combattants apparaissent en haut de l'écran. Ils sont entourés d'une couleur différente selon leur statut : doré pour le personnage sélectionné, bleu pour les compagnons, vert pour les PNJ alliés et rouge pour les ennemis. Juste en dessous se trouve la barre de vie du personnage. Placez le curseur sur un portrait pour le mettre en évidence sur le champ de bataille. Lorsque votre tour est arrivé, utilisez vos sorts et objets sur le portrait d'un personnage afin de l'affecter directement.

Quand arrive son tour (indiqué sur son portrait), chaque combattant peut utiliser ses Points d'action. Placez votre curseur sur un combattant pour voir des informations comme sa santé, son nom, ainsi que tous les effets pouvant affecter son état.

Tours de combat

L'ordre des tours dépend de l'initiative de chaque combattant.

Points d'action



Chaque combattant se voit allouer un certain nombre de Points d'action en fonction de ses statistiques. Les Points d'action déterminent quelles

actions un combattant peut entreprendre pendant ce tour. Toute action, qu'il s'agisse de se déplacer, d'attaquer, ou d'utiliser compétences et objets, coûte un certain nombre de Points d'action. Rien ne vous oblige à utiliser l'intégralité de vos points en un tour, il est même parfois stratégique d'en garder pour les tours suivants. Certaines compétences demandent plus ou moins de points, dépensez donc ces derniers avec sagesse.

Déplacements

Pour vous déplacer, pointez simplement votre curseur là où vous souhaitez vous rendre. Vous aurez alors un aperçu de la distance, du chemin qu'empruntera votre personnage, et du coût en Points d'action. Faites un clic-gauche si vous décidez d'effectuer ce déplacement. Il est possible d'annuler l'action en faisant un clic-droit ou en appuyant sur ÉCHAP.

Attaquer

Pour attaquer avec l'arme équipée par votre personnage, placez la souris sur le combattant que vous souhaitez toucher, vous verrez ainsi le coût en Points d'action (déplacement jusqu'à la cible compris). Faites un clic-gauche pour attaquer.

Placez le curseur sur la cible pour voir les chances de réussite. Elles dépendent de la statistique principale spécifique au type d'arme équipé et au type de coup porté, de votre taux d'attaque, ainsi que du taux de défense de l'ennemi. Les ennemis possédant des taux de défense bas seront faciles à atteindre, tandis que les autres pourront être très difficiles à toucher.

Si vous avez équipé un arc ou une arbalète, vous pouvez attaquer tout personnage dans votre champ de vision, même s'il se trouve au-delà de la portée effective de votre arme. Cependant, dépasser ladite portée réduira vos chances d'atteindre votre cible.

Compétences ou objets

Pour utiliser une compétence, cliquez simplement sur son icône située sur la barre d'état de votre personnage, puis placez le curseur sur votre cible. Le coût en Points d'action de l'attaque s'affiche, ainsi que la zone d'effet de certaines compétences. D'autres compétences seront exécutées

dès que vous aurez cliqué sur leur icône. Lisez la description de chaque compétence pour plus d'informations. La barre d'état ne limite en aucun cas le nombre de compétences que vous pouvez utiliser en combat : vous pouvez ouvrir la fenêtre de compétences pour en sélectionner d'autres.

Vous pouvez également utiliser des objets en combat, comme des potions, de la nourriture, des parchemins, ou même changer d'équipement. Bien entendu, toutes ces actions demandent des Points d'action.

Santé



La santé de chaque combattant est affichée en haut de l'écran. Une fois la barre de vie d'un combattant épuisée, ce dernier meurt. Si un membre du groupe ou un combattant particulièrement utile est tué, de puissants sorts éparpillés dans le monde sont capables de les ressusciter, pendant ou après le combat.

Compétences

La manière dont un combattant utilise ses compétences peut faire toute la différence. Il est en effet vital de procéder avec stratégie, en se demandant toujours laquelle correspond le mieux à sa tactique de combat. Si au prochain tour, c'est l'un de vos combattants qui attaque, il peut être judicieux d'utiliser une compétence qui augmentera ses dégâts ou son taux d'attaque. À l'inverse, si un allié est sur le point d'être attaqué, il ne faut pas hésiter à augmenter sa défense ou son armure, ou réduire les dégâts ou le taux d'attaque de l'ennemi.

Beaucoup de compétences peuvent agir en synergie : créer des enchaînements peut s'avérer profitable.

Par exemple, vous pouvez utiliser Téléportation sur un dangereux épéiste ennemi un peu trop près à votre goût. Une fois zappé, il devra dépenser des Points d'action pour revenir vers vous, et vous aurez de votre côté éloigné la menace. Mieux encore : après l'avoir téléporté, ralentissez-le. Cela vous donnera encore plus de temps pour l'attaquer à distance, ou pour vous occuper de ses camarades.

Un autre exemple : utilisez Flaque d'huile puis une compétence de feu (ou même une flèche explosive ou enflammée). Faites apparaître de l'huile sous les

pieds de vos adversaires (plus il y a de fous, plus vous rirez). Non seulement ils s'en trouveront ralentis, mais vous pourrez en plus y mettre le feu ! Maintenant que vous avez créé une zone de feu, pourquoi ne pas y envoyer une immense boule de terre ? Lancez un Jet de roche, lorsque le rocher traversera la zone, il se transformera en gigantesque boule de feu qui infligera des dégâts supplémentaires.

Pourquoi ne pas utiliser Pluie en guise de préliminaires ? Certes, elle éteindra le feu, mais elle créera aussi des flaques d'eau. Si des ennemis marchent dessus, ils seront plus sensibles aux attaques à base de glace et d'électricité. Vous pourrez en plus électrifier la flaque entière pour paralyser tous ceux qui s'y trouvent d'un seul coup. Certaines compétences peuvent aussi en contrer d'autres. Un prêtre maléfique vous a maudit ? Utilisez Bénédiction ! Un mage squelette vous a ralenti ? Lancez Hâte !

Malus



Certaines attaques infligent des malus à leur victime pour plusieurs tours. Le givre empêche un combattant d'agir, le poison lui fait perdre des points de vie sur la durée et le feu inflige des dégâts continus. La capacité des malus à affecter un personnage dépend de ses statistiques.

Les malus sont provoqués par des sorts ou des surfaces sur lesquelles les personnages marchent. Ces derniers bénéficient cependant d'un jet de sauvegarde contre ces malus.

Surfaces et nuages ◊



Les surfaces et les nuages sont des éléments du sol et de l'atmosphère. Tout, des simples flaques d'eau aux mares de sang, est susceptible d'être utilisé à des fins spéciales grâce à la bonne compétence ou au bon type de flèche.

Les surfaces et les nuages peuvent provoquer des malus, il peut donc s'avérer très dangereux de les traverser. Un sol incandescent pourra vous enflammer, et vous appliquer un malus de brûlure qui vous infligera des dégâts à chaque tour, jusqu'à ce qu'il soit retiré. Marcher sur une surface gelée peut mettre votre personnage au sol, jusqu'à ce qu'un jet de sauvegarde lui permette de se relever, que l'effet se termine, ou qu'un allié lui vienne en aide. Certains ennemis laisseront d'étranges surfaces ou nuages à leur mort, restez donc prudent.

Vous pouvez changer ou dissoudre les surfaces et les nuages, voire même interagir avec. Par exemple, lancer une boule de feu sur une surface glacée la fera fondre et laissera une flaque d'eau à la place, propice aux attaques électriques.

Si un tonneau d'huile se trouve entre votre personnage et un ennemi, l'atteindre avec une compétence de feu le fera exploser. Mais si vous le touchez avec une flèche ordinaire, l'huile se répandra au sol et ralentira les ennemis qui tenteraient de la traverser, vous pourrez également les enflammer.

Agissez en stratégie ◊

En combat, il vaut mieux prévoir une stratégie solide plutôt qu'essayer d'infliger un maximum de dégâts tout de suite. Votre groupe sera souvent surpassé en nombre, et les ennemis pourraient avoir des avantages que vous n'auriez pas (encore).

Essayez d'identifier les menaces principales dans le groupe ennemi. Par exemple, si un mage soigne inlassablement ses alliés, ou pire, les ressuscite à la chaîne, c'est lui que vous devez attaquer en priorité.

Essayez de ne pas viser trop de cibles différentes en même temps. Il vaut mieux abattre un ennemi plutôt que d'en blesser plusieurs. Deux trolls, même s'ils n'ont plus qu'un point de vie chacun, infligent toujours la totalité de leurs dégâts monumentaux. Il aurait mieux valu n'en cibler qu'un seul à la fois.

Utilisez l'environnement : par exemple, positionnez-vous de manière à ce que les archers ne puissent pas vous atteindre, ou soient obligés de se déplacer pour vous toucher. Ou créez des goulots pour empêcher les ennemis de pouvoir tous vous attaquer.

Observez bien l'environnement, certains objets peuvent vous être utiles en combat. Lancez des choses sur vos ennemis, détruisez-en autour d'eux pour les obliger à les contourner, faites exploser des tonneaux d'huile, etc.

Passer le tour et battre en retraite ◊

Vous aurez parfois besoin de passer votre tour sans effectuer d'action, il vous suffit alors de cliquer sur le bouton Passer le tour. Par exemple, si vous souhaitez attendre le bonus d'un mage pour attaquer un ennemi, passez votre tour. Ou si vous êtes un guérisseur, ne gaspillez pas vos sorts sur des alliés qui ne sont pas blessés, attendez l'attaque ennemie dévastatrice que vous sentez venir pour les soigner. Vous êtes un mage, et vous êtes enfin prêt à crier « Boule de feu ! » ? Passez votre tour pour laisser le temps à vos alliés de se mettre à l'abri, c'est quand même plus aimable.

Si vous êtes certain de ne pas pouvoir remporter la victoire, n'hésitez pas à cliquer sur Fuir.

Il n'est pas toujours possible de passer son tour et de fuir, tout dépend de la phase actuelle du combat et de la configuration de votre groupe.

Multijoueur

Divinity: Original Sin utilise la plateforme Steamworks, ce qui permet aux joueurs d'entrer et de sortir à volonté des parties multijoueur. N'importe quelle partie peut devenir multijoueur, rendez-vous pour cela dans le Menu de connexion et cliquez sur le diamant situé sur la minicarte. De plus, Divinity: Original Sin permet d'héberger les parties multijoueur en LAN et sur Internet.

Lors d'une partie multijoueur, chaque joueur contrôle l'un des deux héros, en combat et lors des interactions avec les PNJ. Vous pouvez vous parler et échanger des objets facilement. Le multijoueur est très semblable aux parties solo, hormis quelques différences bien précises.

Créer et rejoindre

Commencez une partie multijoueur, soit via le bouton Multijoueur du menu principal, soit en vous rendant dans le Menu de connexion lors d'une partie solo et en changeant le statut Personne pour Tout le monde, Amis seulement ou Sur invitation.

- ◆ Si vous décidez de créer une partie spécialement prévue pour le multijoueur, chaque joueur pourra créer son personnage dans le salon. Vous pouvez créer une nouvelle partie Multijoueur via le bouton du même nom dans le menu principal.

Joining a game is easy. Simply find your friend in your Steam friends list, right click their name, and click "Join Game" once they have a single player game opened or a multiplayer lobby started. Similarly, if you are hosting a game, you can find a friend in your Steam friends list, right-click their name, and click "Invite to Game" to send out an invitation.

Interaction

Dans une partie solo, en fonction de vos paramètres, vous pouvez souvent contrôler les répliques de vos deux héros. En multijoueur, chaque joueur contrôle les répliques de son propre personnage. Cela vous permet d'exprimer des opinions différentes, et parfois même votre désaccord.

Chaque joueur peut se déplacer librement, et n'a pas à suivre l'autre. Il est donc vital de vous tenir au courant de vos quêtes et de vos combats. Vous pouvez très bien dissoudre votre groupe et suivre des chemins différents, mais souvenez-vous : vous arpentez un monde dangereux...

Échanger

Il n'y a pas de différence entre l'échange en multijoueur et l'échange dans une partie solo : déplacez simplement l'objet de votre inventaire vers le portrait de votre ami dans la liste des personnages.

Communiquer

Pour communiquer avec votre partenaire, vous pouvez utiliser le canal de discussion.

rédits

Larian Studios

Director

Swen Vincke

Executive Producer

David Walgrave

Technical Director

Bert Van Semmertier

Animation Director

Thierry Van Gyseghem

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 Gyseghem

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 Gyseghem

In-Game Scenes

Cliff Laureys

Koen Van Mierlo

Liesa Bauwens

Thierry Van Gyseghem

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 Gyseghem
David Walgrave
Sarah Baylus
Thomas Pottie

Coding Interns
Julia Benndorf
Miklas Hoet
Simon Vanhauwaert
Stijn Doyen

Concept Art Interns
Jordy Lakiere
Liesja Bauwens
Maxime Ponselet

Environmental Art Interns
Elie Verbrugge
Jason Voet
Jeroen Van Hoorebeke
Jordy Lakiere
Liesja 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

SPECIAL THANKS TO

Our long time fans and Kickstarter backers

Arkafund & specifically Katya Degriek for believing in this project from the very beginning

IWT Vlaanderen

Lars, Mattis, Lara, Alexandra & of course the person who is the dearest to me, Valke. Thank you for all your support.

Nobody will ever know how important you all were to make this game possible.

Cats Eliot and Sydney

My love Benoît, my sweet son Jules, my two big stepsons Cas & Sam and my fluffy dog Bas!

My love Debbie de Boer, my mom Sourour Eftekhazadeh, my dad Mohammad Ali Namdar, my brother Shabahang Namdar, my good friends and role models Wessel Mansveld, Felix Pearson, Mehrzad Karami. Iguana Spike, parrot Diba and cat Snootchy!

Sophie Leduc

Helen Gallez

Tamara Brackman, Lucas en Xander Fieremans, Betty Binon

Thank you, Stefanie, my beautiful wife and Elizabeth, my cute little baby girl. You're the greatest!

Thanks to Belgium, Bavy, Bayluses, BBG, and Beyoncé

Thanks to Boris, Febe, Mom & Dad who support me in everything!

Thanks to Elke, our parents and family and friends, and "kleine beer" Fonzie. Personal dedication to "grote beer" Vargo. Rest now.

Thanks to my family, friends and cats. Special thanks to my fiancée, Hélène Sellier, for pushing me forward, and my newborn niece, Laura Concheri, for already being awesome.

Thanks to the 2 most important girls in my life: Emmy and Pluis.

Sofian, Inge Siwek, Jeanne Decoster & Remi Decoster and Ingmar Clarysse.

Special thanks to Wah, Sing, Tak and The Julz!

Special thanks to my wife An Govaerts! Special thanks to: My parents, family and Lilli

Thanks to Marjan, our dog Luna, our families and friends for being supportive and understanding during production

Thanks to my family and friends, especially Inge who was very supportive and patient during those lonely months Thanks to Annelies, Mouse and Plushie for holding down the fort

Marie, for her ceaseless support and endless patience. My little demon of a cat Bisous, whose playful mischief always makes me smile,

Thanks to friends and family, Marjolein in particular, for the support and putting up with my nagging

I'd like to thank everyone at Larian for the wonderful opportunity (internship) and their hard work, and Gert Dhaenens for the never-ending support

I'd like to thank my parents, friends, brothers and sisters for supporting me through thick and thin. And to Tine, my love, thanks for being there for me, I couldn't have made it this far without you.

Griet Vanhemel, Kristina Kempeneers, Jean Vanhemel, Nele Vanhemel, Kim, Alexander, Sebastian, Lucas Gijbels, Simon Vleminckx, Laura Vleminckx, Gilberte Jordens, Etienne Vanoirbeek, and Amelia Maya Andrea, for joining us on the planet!

Clef d'Activation Steam :

Pendant l'installation du DVD, vous aurez besoin d'utiliser ce Code Produit. Si vous ne possédez pas encore de compte Steam, l'installeur Steam vous guidera au fil des étapes de sa création.