



DIVINITY II

THE DRAGON KNIGHT SAGA

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA



HYPERMAX

FOCUS
HOME INTERACTIVE



OBSAH

Varování před epilepsií.....	3	Modifikátory	14
Technická podpora	3	Dračí avatar	14
Instalační manuál (SK).....	3		
Licenční smlouva	3	SCHOPNOSTI.....	16
ÚVOD.....	4	Schopnosti člověka	16
PŘÍBĚH	5	Schopnosti draka	24
		Čtení mysli.....	25
POŽADAVKY NA HARDWARE		Stvoření	25
A SOFTWARE	7	HERNÍ ROZHRANÍ.....	26
Minimální konfigurace počítače.....	7	Herní obrazovka	26
Doporučená konfigurace počítače	7	Konfigurace ovládacích prvků	
INSTALACE.....	8	pro postavu člověka.....	31
Instalace	8	Konfigurace ovládacích prvků	
Ruční instalace	8	pro postavu draka	32
Aktivace hry	8	Herní nabídka.....	34
Spouštění hry	9	Logbook (Zápisník).....	36
Odinstalování hry	9	BITEVNÍ VĚŽ	37
Řešení problémů.....	9	Úvod	37
HLAVNÍ NABÍDKA	10	MOŽNOSTI A NASTAVENÍ.....	39
TVORBA POSTAVY.....	11	Audio (Zvuk)	39
Tvorba postavy v dílu Ego Draconis.....	11	Controls (Ovládání).....	39
Tvorba postavy v dílu		Gameplay (Hra)	39
Flames of Vengeance.....	11	Graphics (Grafika).....	40
VÝVOJ POSTAVY	12	AUTOŘI.....	42
Statistiky.....	13	Vývoj hry	43
Vlastnosti.....	13	Vydavatelství a distribuce	45
Útočnost a odolnost.....	14	Externí studia.....	45

Varování před epilepsií

Někteří lidé jsou náchylní k epileptickým záchvatům v případech, kdy jsou vystaveni blikajícím světlům nebo i běžným světelným efektům. Tito lidé mohou dostat záchvat při sledování některých televizních pořadů nebo hraní některých počítačových her. To se může stát i osobám, které s epilepsií dosud žádné problémy neměly. Pokud jste měli vy nebo někdo z vaší rodiny nějaké symptomy podobné epilepsii (záchvaty nebo ztráta vědomí) v případě vystavení blikajícím světlům, pak se před hraním této hry poraďte s lékařem. Doporučujeme, aby rodiče dohlíželi na své děti při hraní počítačových her. Pokud se u vás nebo vašich dětí objeví některý z následujících symptomů: závratě, rozmazané vidění, oční či svalové tiky, ztráta vědomí, ztráta orientace, nechtěné pohyby nebo křeče, okamžitě přestaňte hrát a poraďte se se svým lékařem.

Preventivní opatření při hraní počítačových her:

- Nebud'te příliš blízko obrazovky.
- Ujhněte se hraní, když jste unavení nebo ospalí.
- Ujistěte se, že místnost, v níž hrajete, je dostatečně osvětlena.
- Po každé hodině hraní si na 10 až 15 minut odpočíte.

Připojte se ke komunitě příznivců hry Divinity II: The Dragon Knight Saga na adrese www.divinity2-saga.com, kde získáte nejnovější informace i soubory ke stažení a kde můžete vstoupit do diskusního fóra!

©2010 Larian Studios a Focus Home Interactive. Vydává Focus Home Interactive v licenci Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios a příslušná loga jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive a příslušná loga jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Focus Home Interactive. Všechna práva vyhrazena. Všechny další názvy, ochranné známky a loga jsou majetkem příslušných vlastníků.

Technická podpora

V případě problémů se obraťte na naši technickou podporu /
V případě problémů sa obraťte na našu podporu:

Email: faq@hypermax.cz, Web: www.hypermax.cz
Tel./fax: +420 257 327 239

Instalačný manuál (SK)

Upozornenie! Obsahom tohto balenia je SW počítačový program v cudzom jazyku, ktorý je dielom podľa §6 odst. 1 písm. A autorského zákona a z toho dôvodu sa na SW vzťahuje právna úprava a ochrana autorského zákona (Zákon č. 383/1997 Zb. v znení Novely zák. č. 234/2000 Zb.).

Požiadavky na počítač

Minimálne požiadavky sú uvedené na obale hry.

Instalácia hry

Pre nainštalovanie hry na váš počítač vložte DVD do DVD mechaniky. Po vložení tohto DVD sa spustí instalačný program, ktorý vás prevedie inštaláciou hry. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie DVD, spustíte súbor setup.exe alebo autorun.exe z DVD. Ak nemáte nainštalované ovládače DirectX 9 alebo vyššie, pomocou instalačného sprievodcu ich nainštalujte a reštartujte počítač.

LICENČNÍ SMLOUVA

Licenční smlouvu uvidíte v průběhu instalace hry. Před pokračováním instalace si tuto smlouvu musíte přečíst a přijmout její podmínky.

ÚVOD

Vážení hráči,

rád bych vás přivítal ve světě hry Divinity II a poděkoval vám za to, že jste si tuto hru zakoupili. A jestliže jste již některou z her série Divinity hráli, pak vás vítám zpět!

Právě jste si pořídili výsledek jednoho z největších projektů firmy Larian Studios, který představuje stovky člověkohodin práce spousty členů týmu. Ti zasvětili podstatnou část svých životů tvorbě právě této hry. Každý z nich do ní vnesl díl svých jedinečných zkušeností a svůj pohled na svět Divinity a já doufám, že výsledek jejich snažení pro vás bude příjemným zážitkem.

Když jsme hru The Dragon Knight Saga poprvé ohlásili, řada lidí měla za to, že se bude jednat o pouhý balík her skládající se z dílů Divinity II: Ego Draconis a Divinity II: Flames of Vengeance, ale ve skutečnosti je The Dragon Knight Saga mnohem víc než jen to. Řada z nás by se na ni ráda dívala jako na to, čím měla původně být už hra Divinity II: Ego Draconis, a jestli jste někdy tento díl série Divinity hráli, všimnete si změn nejen v herním enginu, ale také ve vlastním obsahu hry.

Tyto změny odrážejí náš náhled, který jsme získali sledováním toho, jak hráči hrají ostatní hry ze série Divinity, a máme za to, že kombinace všech těchto změn doplněná novým obsahem přináší ještě hlubší prožitek a více zábavy ze světa Divinity II. Hráči vracející se k této sérii zjistí, jaký byl náš původní úmysl a kam se měla hra ubírat, a objeví, že byla přepracována rozsáhlá území a že spousta herních činností, které dříve mohly být časově náročné a otravné, se nyní stává mnohem přístupnější. Provedli jsme také řadu technických vylepšení přispívajících k plynulejšímu chodu hry a na první pohled by mělo být zřejmé, že se zlepšila kvalita grafiky.

Hra The Dragon Knight Saga je příběhem zabijáka draků, který svoji moc získává nevšedními prostředky. Při návrhu této hry bylo naším záměrem poskytnout vám úspěšně fungující mix plnění úkolů, boje, průzkumu, shánění předmětů a řešení hádanek. Jako prostředek ke splnění cíle jsme herní svět napěchovali zajímavými věcmi a jestliže jste tím typem hráče, který rád zkoumá, zjistíte, že za průzkum vás čeká slušná odměna. A nezapomínejte občas zapátrat v myslích jiných lidí! Do hry je zakomponována celá řada zkratk a tajemství, která lze tímto způsobem odhalit, ale budete přitom samozřejmě muset obětovat část své zkušenosti.

Protože hra pobízí k průzkumu a k náhodným toulkám po okolí, je možné, že občas narazíte na úkoly, na které bude vašemu hrdinovi chybět síla, což je také proto, že jsme se snažili udělat hru poměrně náročnou. V takovém případě bývá moudré nejprve zkusit splnit něco jiného a vrátit se zpět až později. Případně můžete také upravit obtížnost hry. Do hry jsme totiž zařadili obtížnost pro příležitostného hráče („casual“), ve které by se měl boj stát hračkou, a až se vám bude zdát, že je hra příliš snadná, můžete se kdykoliv vrátit k běžné herní obtížnosti.

Mám-li vše shrnout, pak doufám, že vás bude hra Divinity II: The Dragon Knight Saga bavit a že vám vykouzlí na tváři ne jeden úsměv. V našem fóru na adrese www.larian.com nám dejte prosím vědět, jaký máte na hru názor. Díky vám tak budou moci být naše další hry ještě lepší. Navíc to je skvělá příležitost, jak spolu můžeme komunikovat přímo, protože na tomto fóru také aktivně působí několik vývojářů z firmy Larian.

At' vás hra baví!

S úctou
Sven Vincke

PŘÍBĚH

S hrou Divinity II: Ego Draconis se vracíte do Rivellonu, věčného světa prosyceného strachem a magií, rozpolceného a zjizveného následky apokalyptických válek. Ani sami bohové nevědí, čím si mírumilovný lid této země zasloužil takovou pohromu. Ale jak jeden z diktátorů jízlivě podotkl, čas zázraků a otázek rychle pomine, jakmile začne Pán chaosu vraždit vaše blízké, vypalovat vaše města a solí potřísní vaši kdysi úrodnou půdu. Dvakrát se toto ztělesněné zlo vynořilo z pekelné dimenze, aby se krví statečných brodilo pod temnělou oblohou, a dvakrát obránci Rivellonu necougli zpět navzdory vlastním, děsivým ztrátám. Přesto vítězství úlevu nepřineslo: všichni věděli, že jednoho dne se Démon vrátí zpět.

A tak se i stalo, jenže dříve, než kdokoli předpokládal, protože, jak už to bývá, zlo pučí zevnitř: lidé věrní Zástupům Zatracených prahli nejen po návratu svého temného pána, ale chtěli také svého démonovi propůjčit lidskou podobu – místo toho, aby Rivellon zničil, měl se stát jeho vládcem. Tato skupina, která si říkala Černý prsten, byla svému cíli nadosah a beze všech pochyb by byla uspěla nebýt neúnavné bdělosti slavného čaroděje Zandalora a překvapivého osudu zneuznaného dobrodruha jménem Lucian. Tento dobrodruh, jako by vedený silami dobra, odhalil zlovolné plány Černého prstenu a, když nadešel správný čas, dobrovolně podstoupil nebezpečný rituál, při kterém byl prostoupen božskými silami. A tak se zrodil Božský.

Ztělesnění světla pronásledovalo nepřátele do jejich pevnosti skryté hluboko pod prachem pouště Yuthul Gor. Cestou po něm zůstávaly jen hrozné mrtvoly, až nakonec vystopoval a zneškodnil každého stoupence Černého prstenu a dostal se až k jejich d'ábelskému vůdci, Démonovi lži, kterému se postavil tváří v tvář. Zloduch se usmál a prozradil Božskému, že přišel příliš pozdě: přenos už byl dokončen a Pán chaosu se znovu vydal na cestu. Za ním, na velkém oltáři, leželo novorozené: skořápka nevinnosti obalená kolem nevýslovně zkažené duše. Meč Božského se postavil o Démonovu smrt, ale přestože mohl skoncovat s nevýslovným souzením, které téměř srazilo Rivellon na kolena, nenašel dostatek odhodlání, aby zabil dítě.

Dítěti dali jméno Damian a celá léta Zatracený, neuvědomující si jaké strašlivé síly dřímají pod jeho chlapeckým zevnějškem, vyrůstal v opatrovnictví Božského. Tak tomu bylo až do setkání s Ygernou. Tu vyslal její otec, nekromancer Černého prstenu Kalin, aby svedla Damiana. Oba se záhy spřátelili a Ygerně se okamžitě podařilo poplést mu hlavu. Ygerna jeho lásku opětovala, ale nejen to, probudila v něm dřímající moc. Nejprve zkoušeli neškodná kouzla, ale později přešli k hrozným magiím, vzácným zaklínadlům a, což bylo vůbec nejnebezpečnější, rozluštili zakázané vědění. Damianův božský opatrovník nějakou dobu zůstával v blažené nevědomosti a nevšímal si zlověstného vlivu Ygerny na svého syna, až jednoho dne odhalil její spojení s Kalinem, kterého nedávno popravil. Při výslechu Ygerna přiznala, že byla součástí jeho odporného úskoku, jehož nejdůležitějším cílem bylo obnovit Damianovy temné, skryté síly.

Když se Lucian tuto strašlivou skutečnost dozvěděl, nezbývalo mu nic jiného, než aby Ygernu popravil: s Černým prstenem nikdy neměl slitování, nehledě na okolnosti. Před očima moudrého, ale obavami naplněného Zandalora, meč Božského oddělil Ygerninu hlavu od jejího těla. V tomto jediném okamžiku, ještě když se kaluž Ygerniny krve rozlévala po podlaze, vstoupil Damian a pronesl kouzlo, které doslova šokovalo i tak mocné osazenstvo: kouzlo Padělání duše. Než mohl kdokoli zareagovat, otočil se Damian zpět a zmizel jako pára nad hrncem. Božský věděl, že od tohoto okamžiku se z něj stal jeho úhlavní nepřítel, a pochopil, že Damian právě odhalil značnou část

svého temného potenciálu: ten, kdo dokáže padělat duši, se stává tím největším protivníkem. Zatracený opět stanul na scéně.

Zatímco Lucian a Damian shromažďovali své armády, Zandalor zvažoval důsledky Damianova činu. Padělání duše je samo o sobě výjimečnou událostí; padělání duše v okamžiku, kdy skutečná duše prodlévá v těch několika málo časových okamžicích mezi životem a smrtí, to bylo nevídané. Přestože si nebyl jistý následky pro svoji osobu či pro Damiana, světlý Ygernino tělo do péče balzamovačů: měli vykonat obvyklý rituál pálení mrtvol členů Černého prstenu.

Za několik dní se Černý prsten a paladinové Božského střetli. Damianovi však šlo jen a pouze o samotného Luciana: hodlal mu prokázat stejnou laskavost, jakou on předvedl Ygerně. Netušil ovšem, že Božský je na něj připravený. Svého syna měl v úmyslu vlákat do Trhlinového chrámu a půjde-li vše podle plánu zapudit ho odtamtud do jiné dimenze. Damian zaslepený vlastním, vše pohlcujícím hněvem, neodhalil, že se řítí do pasti, a záhy se dostal pod zámek dimenze stínů Nemesis. Božský se navrátil do Rivellonu, potěšený odstraněním hrozby nevlastního syna, přesto však zasmušilý, protože pochopil, že Damianův neuvážený čin padělání duše byl v podstatě skutkem z lásky, ačkoliv Damian sám byl prodchnutý tak strašlivým zlem.

Zatracený však v Nemesis nelenil a nastalou situaci využil ve svůj prospěch. Vyčkával, až nadejde jeho čas, a rostl co do velikosti i moci, až dokázal to, v co mnozí doufali, že se nestane: osvobodil se ze svého vězení v jiné dimenzi a zpočátku doslova drtil překvapené Rivelloniany. Ve svých myšlenkách se plně soustředil na jedinou věc: zničit Božského a pomstít tak Ygernu. Tato válka změnila tvář Rivellonu: zuřila po celé roky a jedna katastrofická událost stíhala druhou. Tam, kde kdysi bývaly hory, rozkládají se nyní spálené pláně. Malebná, obděláná políčka byla zvrásněna a změnila se v drsné srázy. Lidstvo však i přesto čelilo pekelným protivníkům s pozoruhodnou odvahou a houževnatostí. Rozhodující příčinou jejich neutuchajícího optimismu bylo vytvoření nového spojení mezi Božským a vzácnými, zato neuvěřitelně mocnými, dračími rytíři: posledními a nepolapitelnými zastánci dračí magie v říších zaplavených démony.

V průběhu vrcholné bitvy se váhy vítězství nakláněly tu na jednu, tu na druhou stranu. Pak se však stalo něco nemyslitelného: jeden z dračích rytířů zradil a zavraždil nic netušícího Božského. V nastalém zmatku začali paladinové bojovat jak s draky, tak s démony. Naštěstí se Zandalorovi podařilo seskupit své jednotky a jen těsně tak zabránit pohromě. Damian, který již ztratil většinu svých jednotek a který se stal svědkem uskutečnění své pomsty, nařídil svým vojskům, aby se stáhla. Ovládnutí Rivellonu teď mohlo počkat. Kromě toho myslel ještě na další věci.

Po nastalé hořké, patové situaci se obě strany nějakou dobu léčily z ran a lidstvo se připravovalo na další válku. Když tato válka nevypukla ani po roce, ani po celém desetiletí, dobrý lid Rivellonu se začal domnívat, že Damian už pro něj nepředstavuje žádnou vážnou hrozbu. Lidé začali odpočívat a znovu utvářet své životy. Od té doby už uběhla téměř polovina století a přestože se Zatracený stále těší více než strašlivé pověsti, je považován za, přinejlepším, vzdálenou hrozbu. Přestože je tato úleva pochopitelná, uvidíme, čeho všeho se ještě můžeme dočkat.

POŽADAVKY NA HARDWARE A SOFTWARE

Minimální konfigurace počítače

Operační systém: Windows XP (32bitový nebo 64bitový) se Service Packem 2, Windows Vista** nebo Windows 7

Procesor a operační paměť: dvoujádrový procesor 1,8 GHz, 1 GB pro XP, 2 GB pro Vista nebo Windows 7

Grafika*: grafická karta s 256 MB VRAM podporující DirectX 9.0c s technologií Shader Model 3.0 (např. NVIDIA řady GeForce 7600, ATI Radeon 1600 nebo lepší)

Zvuk: zvuková karta podporující rozhraní DirectX 9.0c

DirectX: ve Windows XP rozhraní Direct X 9.0c, ve Windows Vista/7 rozhraní DirectX 10

Místo na pevném disku: 13 GB

Doporučená konfigurace počítače

Operační systém: Windows XP (32bitový nebo 64bitový) se Service Packem 2, Windows Vista** nebo Windows 7

Procesor a operační paměť: dvoujádrový procesor 2,6 GHz, 2 GB pro XP, 3 GB pro Vista nebo Windows 7

Grafika*: grafická karta s 512 MB VRAM podporující DirectX 9.0c s technologií Shader Model 3.0 (např. NVIDIA řady GeForce 8800, ATI Radeon HD 3800 nebo lepší)

Zvuk: zvuková karta podporující rozhraní DirectX 9.0c a technologii 5.1 Surround Sound

DirectX: ve Windows XP rozhraní Direct X 9.0c, ve Windows Vista/7 rozhraní DirectX 10

Místo na pevném disku: 13 GB

* Hra Divinity II nepoběží s integrovanými grafickými kartami.

** Aby bylo možné hru spustit, musíte nainstalovat rozhraní DirectX 9.0c. Soubory rozhraní DirectX 9.0c jsou přiloženy na disku s touto hrou.

INSTALACE

Instalace

1. Do DVD mechaniky vložte instalační disk s hrou „Divinity II: The Dragon Knight Saga“.
2. Po automatickém spuštění zahajte instalaci klepnutím na příkaz „Install Divinity II – The Dragon Knight Saga“ (Nainstalovat Divinity II – The Dragon Knight Saga).
3. V okně instalátoru klepněte na tlačítko „Continue“ (Pokračovat).
4. Potvrďte svůj souhlas s podmínkami licenční smlouvy a klepněte na tlačítko „Continue“ (Pokračovat).
5. Vyberte adresář, kam se má hra nainstalovat.
6. Klepněte na tlačítko „Continue“ (Pokračovat) a nechte vytvořit odkaz v nabídce Start operačního systému Windows.
7. V nabídce instalátoru zvolte příkaz „Install“ (Nainstalovat) a vyčkejte, než se data z DVD zkopírují do určeného adresáře.
- ** Chcete-li změnit parametry instalace, klepněte na tlačítko „Back“ (Zpět).
8. Instalaci dokončete klepnutím na tlačítko „Finish“ (Dokončit). Na poslední obrazovce instalátoru budete dotázáni, zda chcete nainstalovat nejnovější verzi rozhraní DirectX a zda chcete okamžitě spustit Divinity II.

** Instalaci můžete kdykoliv přerušit klepnutím na tlačítko „Cancel“ (Zrušit). Dojde-li však k přerušení instalace ještě před jejím dokončením, nebude hra správně fungovat.

Ruční instalace

Jestliže se úvodní nabídka neobjeví po vložení DVD automaticky, může to být zapříčiněno vypnutím funkce automatického přehrávání. V takovém případě postupujte následovně:

1. Poklepejte na ikonu „Počítač“ na pracovní ploše Windows nebo otevřete okno Průzkumníka Windows.
2. Poklepejte na ikonu mechaniky DVD a prohlédněte si obsah DVD Divinity II: The Dragon Knight Saga.
3. Poklepejte na soubor „SETUP.EXE“ a spusťte instalátor.

Aktivace hry

Poté, co se hra Divinity II: The Dragon Knight Saga nainstaluje, požádá vás program o zadání aktivačního klíče. Tento klíč umožní provést aktivaci hry na vašem počítači. Aktivační klíč najdete na štítku vlepeném v krabici. Opište prosím tento klíč do prázdného textového pole a klepněte na tlačítko „OK“. Narazíte-li na jakékoliv problémy, postupujte prosím podle pokynů na obrazovce.

UPOZORNĚNÍ! TENTO AKTIVAČNÍ KLÍČ JE VAŠÍM OSOBNÍM KLÍČEM A UMOŽNÍ PROVÉST AKTIVACI HRY NA VAŠEM POČÍTAČI. NÁLEŽITĚ SI HO PROSÍM CHRAŇTE A NEPOSKYTUJTE HO JINÝM HRÁČŮM!

Spouštění hry

Hru můžete spustit poklepáním na ikonu „Divinity II - The Dragon Knight Saga“ na pracovní ploše nebo prostřednictvím zástupce programu v nabídce Start Windows: klepněte na tlačítko „Start“ vlevo dole na obrazovce, pak na „Všechny programy“ (nebo jen „Programy“), pak na „Divinity II - The Dragon Knight Saga“ a nakonec ještě jednou na „Divinity II - The Dragon Knight Saga“. Doporučujeme před spuštěním hry ukončit všechny ostatní aplikace.

Disk DVD musí být při spuštění hry vložený v DVD mechanice.

Hra ke svému provozu vyžaduje rozhraní DirectX. To nainstalujete z herního DVD.

Odinstalování hry

Klepněte na tlačítko „Start“ vlevo dole na obrazovce, pak na „Všechny programy“ (nebo jen „Programy“), pak na „Divinity II - The Dragon Knight Saga“ a nakonec na „Remove Divinity II - The Dragon Knight Saga“ (Odstranit Divinity II - The Dragon Knight Saga). Spustí se program, který hru odinstaluje, jakmile na následující otázku odpovíte stiskem tlačítka „Yes“ (Ano).

Řešení problémů

Narazíte-li na potíže se zobrazením nebo s chodem hry, bude-li se hra nečekaně přerušovat a vracet se na pracovní plochu, můžete zkusit změnit nastavení hry nebo upravit nastavení své počítačové sestavy. V první řadě se prosím ujistěte, zda používáte nejnovější hardwarové ovladače.

NVIDIA (GeForce)

<http://www.nvidia.com>

ATI (Radeon)

<http://www.ati.com>

Budou-li problémy přetrvávat, ověřte si, zda používáte standardní nastavení, protože některé funkce, například „ATI TruForm“, „Celoobrazovkové vyhlazování (FSAA)“ nebo vypnutá „vertikální synchronizace (VSYNC)“, mohou způsobovat chyby v zobrazování.

HLAVNÍ NABÍDKA



Continue (Pokračovat)

Pokračuje ve hře od naposledy uložené pozice.

New Game (Nová hra): Divinity II – Ego Draconis

Spustí novou hru od úplného počátku série Divinity II.

New Game (Nová hra): Divinity II – Flames of Vengeance

Spustí novou hru, která popisuje události, k nimž došlo po první části Ego Draconis, přičemž můžete použít novou nebo předchozí postavu.

Load Game (Nahrát hru)

Nahrajete některou z dříve uložených her.

Options (Nastavení)

Upravíte grafickou a zvukovou stránku hry, její ovládání a další věci tak, jak si budete přát.

Credits (Autoři)

Podívejte se na jména těch, kteří se podíleli na vzniku her Divinity II: Ego Draconis a Flames of Vengeance.

Exit Game (Ukončit hru)

Opustíte hru Divinity II. Brzy opět nashledanou!

TVORBA POSTAVY



Tvorba postavy v dílu Ego Draconis

Jméno a vzhled

Po zahájení nové hry Divinity II: Ego Draconis si budete moci zvolit jméno svého hrdiny, jeho pohlaví, typ vlasů, tváře a hlasu. Tyto vlastnosti žádným způsobem neovlivňují schopnosti a dovednosti postavy. Kdybyste někdy během poutí po Rivellonu zatoužili změnit svůj vzhled, můžete se o to pokusit, budete-li vědět, kde najít iluzionistu. Tito kouzelníci dokáží změnit vaši podobu a dokonce – budete-li si to přát – i vaše pohlaví a jméno.

Počáteční vlastnosti

Při úvodní tvorbě postavy nemůžete změnit žádnou z počátečních vlastností, ale žádný strach: záhy zjistíte, že celou řadu věcí můžete změnit, až se dostanete přes úvodní část hry Divinity II: horskou vísku Farglow.

Tvorba postavy v dílu Flames of Vengeance

Pokračování se stávající postavou

Chcete-li v dobrodružství pokračovat se stávající postavou, stačí nahrát hru uloženou v dílu Ego Draconis a pokračovat až do jeho konce. Po závěru první části automaticky začne díl Flames of Vengeance.

Poznámka: Herní pozice uložené v původní verzi hry Ego Draconis nejsou s hrou Divinity II: The Dragon Knight Saga kompatibilní kvůli celé řadě změn, které byly do části Ego Draconis zaneseny v této verzi.

Zahájení s novou postavou

Chcete-li začít hrát díl Flames of Vengeance s novou postavou, budete mít možnost vybrat si buď některou z postav předem připravených nebo si vytvořit vlastního hrdinu/hrdinku, jakmile zvolíte jeho/její vzhled. V každém případě se bude jednat o postavu na 35. úrovni, která začíná novou pout' se spoustou zlata, čímž se kompenzuje skutečnost, že předtím neměla možnost získat žádnou výstroj.

Přednastavení

„Preset“ (přednastavení) znamená, že vybíráte z celé řady povolání, která pro vás připravili vývojáři a návrháři hry. Jsou to: válečník (warrior), odborník na boj zblízka; mág (mage), odborník na magii; hraničář (ranger), odborník na střelecký boj; a kněz (priest), odborník na vyvolávání. Vyberete-li některou z nabízených možností, přeskočíte další úpravy a okamžitě se můžete pustit do hry Flames of Vengeance.

Vlastní nastavení

Můžete se také rozhodnout, že si postavu upravíte sami, a připravit si zcela od začátku zbrusu novou postavu na 35. úrovni. I tak si však můžete zvolit jedno z nabízených přednastavení, které jen doladíte a upravíte podle svých představ. Je třeba podotknout, že když si během tvorby vybíráte schopnosti, můžete maximalizovat ty, které vám vyhovují, zatímco ostatní schopnosti budou mít po zahájení hry svůj běžný strop. S tím vám však samozřejmě pomohou vaši cvičitelé!

VÝVOJ POSTAVY



Statistiky

Hitpoints (životy)

Množství životů určuje vaši celkovou připravenost k boji a je přímým ukazatelem toho, kolik jste schopni vydržet. Zapomeňte na teorii, že „méně je někdy více“; chcete-li se udržet naživu, budete potřebovat slušnou zásobu životů. Ztracené životy se časem pomalu, automaticky obnovují. Utrpíte-li však vážná zranění, pak, co se doplnění životní energie týče, je lépe spolehnout se na lektvary a kouzla. Pamatujte: klesne-li počet životů na nulu, umíráte...

Určující vlastnost: Vitality (životaschopnost)

Mana

Množství many je odrazem vaší schopnosti sesílat kouzla a využívat dovednosti. Každé seslané kouzlo stojí nějakou manou, takže jestli se chcete proslavit coby čarodějové, zajistěte si pořádnou zásobu many, ze které budete moci čerpat. To však neznamená, že válečníci a hraničáři mají zásoby své many zanedbávat, protože provedení útočné smršti nebo vypálení bolestivých šípů také spotřebovává manou.

Určující vlastnost: Spirit (vědomí)

Experience (zkušenost)

Zkušenost se sbírá zabíjením nepřátel a plněním úkolů. Až nasbíráte dostatek zkušenosti, můžete postoupit na vyšší úroveň, což znamená, že můžete zlepšit své vlastnosti a zdokonalit své schopnosti nebo získat schopnosti zcela nové. Zkušenost se však také spotřebovává při využívání schopností čtení mysli, což může vést až ke zkušenostnímu deficitu. Další informace o tomto procesu můžete najít v tomto manuálu v kapitole Čtení mysli.

Vlastnosti

Vitality (životaschopnost)

Životaschopnost určuje váš celkový zdravotní stav a fyzickou způsobilost. Budete-li vydávat body na tuto vlastnost, zvýší se vám počet životů (hitpoints).

Spirit (vědomí)

Vědomí utváří vaše duchovní síly a povahu. Budete-li vydávat body na tuto vlastnost, zvýší se vám množství many.

Strength (síla)

Síla vyjadřuje fyzickou zdatnost. Budete-li vydávat body na tuto vlastnost, stanou se zranění působená nepřátelům útokem tváří v tvář vážnějšími, zatímco vaše vlastní odolnost vůči takovému útoku stoupne, stejně jako naroste procentuální modifikátor Conditioned Body (kultivované tělo).

Dexterity (obratnost)

Obratnost zahrnuje hbitost a reflexy. Budete-li vydávat body na tuto vlastnost, stanou se zranění působená nepřátelům střeleckým útokem vážnějšími, zatímco vaše vlastní odolnost vůči takovému útoku stoupne, stejně jako naroste procentuální modifikátor Heightened Reflexes (intenzivnější reflexy).

Intelligence (intelligence)

Intelligence stanovuje vaše poznávací schopnosti. Budete-li vydávat body na tuto vlastnost, stanou se zranění působená nepřátelům útokem kouzlem vážnějšími, zatímco vaše vlastní odolnost vůči takovému útoku stoupne, stejně jako naroste procentuální modifikátor Indomitable Will (nezdolná vůle).

Útočnost a odolnost

Damage (útočné číslo)

Tato hodnota představuje minimální a maximální zranění, jaké jste schopni způsobit právě drženou zbraní.

Melee Resistance (odolnost tváří v tvář)

Toto číslo udává v procentech, o kolik se sníží zranění, která utrpíte, budete-li čelit útoku tváří v tvář. Závisí na dvou parametrech: na součtu obranných čísel pro boj tváří v tvář u používané výstroje (Melee Armour Rating) a na vaší síle (Strength). Čím vyšší je poté celkový součet obranných čísel pro boj tváří v tvář a síly, tím větší je procentuální pokles zranění.

Ranged Resistance (odolnost proti střelám)

Toto číslo udává v procentech, o kolik se sníží zranění, která utrpíte, budete-li čelit střeleckému útoku. Závisí na dvou parametrech: na součtu obranných čísel proti střelbě u používané výstroje (Ranged Armour Rating) a na vaší obratnosti (Dexterity). Čím vyšší je poté celkový součet obranných čísel proti střelbě a obratnosti, tím větší je procentuální pokles zranění.

Magic Resistance (odolnost vůči magii)

Toto číslo udává v procentech, o kolik se sníží zranění, která utrpíte, budete-li čelit kouzelnému útoku. Závisí na dvou parametrech: na součtu obranných čísel proti kouzlům u používané výstroje (Magic Armour Rating) a na vaší inteligenci (Intelligence). Čím vyšší je poté celkový součet obranných čísel proti kouzlům a inteligence, tím větší je procentuální pokles zranění.

Modifikátory

Conditioned Body (kultivované tělo)

Kultivované tělo zkracuje dobu trvání vlivu kouzel Krvácení (Bleed), Hoření (Burn), Otrava (Poison) a Přeměna (Polymorph).

Heightened reflexes (intenzivnější reflexy)

Díky intenzivnějším reflexům působíte ještě vážnější zranění, když se vám zdaří kritický zásah.

Indomitable will (nezdolná vůle)

Nezdolná vůle určuje vaši odolnost vůči kouzlům a schopnostem Prokletí (Curse), Strach (Fear), Přeměna (Polymorph), Hraničářovo překvapení (Ranger Surprise) a Omráčení (Stun).

Dračí avatar

Vaše dračí podoba se od podoby lidské liší v tom, že po každém postupu na novou úroveň se k jejím parametrům přičítá jistý počet bodů. Tato čísla však můžete ještě zvyšovat, najdete-li ve hře

části zbroje, které když použijete, vám poskytnou potřebné bodové navýšení. K dračí podobě patří následující údaje: počet životů (hitpoints), mana, útočné (offence) a obranné (defence) číslo.

Další odlišností dračí podoby je to, že postupem na vyšší úroveň nemůžete zlepšit její jedinečné schopnosti; ty lze upravit pouze studiem knihy dovedností, kterou můžete najít během svého putování, nebo je získáte jako odměnu za splnění úkolu.

Hitpoints (životy)

Drak umírá stejně jako jeho lidský protějšek tehdy, klesne-li počet jeho životů na nulu. A také podobně jako u člověka platí, že pokud se snažíte takové situaci zabránit, jsou vydatnou pomůckou kouzla.

Mana

Ani dračí zásoby many nejsou bezedné, proto zatímco pustošíte nepřátelská opevnění, sledujte, kolik many vám zbývá. Přijít o ohnivý dech uprostřed útoku je víc než nepříjemné.

Experience (zkušenost)

Veškerá zkušenost, která se získá v dračí podobě, se s lidským avatarem sdílí.

Offence (útočnost)

Útočnost určuje, jaké škody dokážete působit. Čím je útočnost větší, tím větší jsou i působené škody.

Defence (obranyschopnost)

Obranyšchopnost určuje, jaká zranění snesete. Čím je obranyšchopnost větší, tím mírnější zranění utrpíte.

SCHOPNOSTI



Schopnosti jsou nedílnou součástí her na hrdiny, k nimž Divinity II patří. V této hře je celá řada schopností, které se váží ke konkrétnímu povolání, ať již to je válečník, hraničář nebo kouzelník, jiné schopnosti však nejsou povoláním ovlivněny vůbec. Je třeba připomenout, že Divinity II v zásadě využívá prvky RPG bez ohledu na vaše povolání: jak se vaše postava vyvíjí, můžete svobodně kombinovat všechny cesty, u kterých máte pocit, že vám zajistí maximální potěšení ze hry.

Ze stromu rozvoje schopností můžete vybírat schopnosti nové nebo zlepšovat už získané, máte-li na to body schopností. O všech svých schopnostech máte okamžitý přehled, takže během hry můžete důsledně plánovat, jakou schopnost potřebujete získat a jakou posílit. Pokud byste v určitém okamžiku chtěli již zvolené schopnosti radikálně změnit, dokáže váš cvičitel potřebnou změnu provést – ovšem, že ne zadarmo.

Schopnosti člověka

AKTIVNÍ SCHOPNOSTI



Battle Rage (Bojová zuřivost)

Schopnost Bojová zuřivost funguje přesně tak, jak by se podle názvu dalo čekat: stejně jako by se šílený barbar pustil do chabě bráněného kláštera, vrháte se vy do souboje, aniž byste přitom dbali na nebezpečí, jaké na vás může číhat. Jakákoliv zjevná hrozba bude nejspíš rychle zneškodněna, ale pamatujte, že tento stav vám ubírá na obratnosti, bez které se neobejdete při vlastní obraně.



Blind (Oslepení)

Oslepit nepřítele znamená zbavit ho dočasně zraku a nechat ho tápat ve tmě: účinnost protivníka v boji je pak možné srovnávat s účinností vrabce-pacifisty. Ovšem nevyplácí se příliš dlouho postávat poblíž a postiženému se vysmívat, protože dotýcný, až se mu zrak zase vrátí, bude poměrně rozezlen.



Charm (Očarování)

Funguje podobně jako kouzlo Přeměna (Polymorph) – okouzлите svého soupeře, abyste snížili počet nepřátel, kteří prahnou po možnosti rozetnout vaši lebku. Kouzlo Očarování je však nejen zneschopní tím, že z nich udělá doslova hrdličky. Navíc je obrátí proti sobě, takže budou zraňovat nebo dokonce zabíjet vaše protivníky do té doby, než účinky kouzla Očarování pomínou.



Curse (Prokletí)

Když vyslovíte toto kouzlo, stanou se bytosti ve vaší blízkosti prokletými, což znamená, že budou značně oslabené a připravené nechat se oškubat... nebo si nechat setnout hlavu. Bude jen na vás, čemu dáte přednost.



Defensive Posture (Obranné postavení)

Válečník musí poznat, kdy je třeba zaútočit s dravostí šelmy a kdy zaujmout obranný postoj jako ježek. Až se octnete v úzkých, tato schopnost dočasně odčerpá část vašich útočných sil a promění je v obrannou energii.



Explosive Arrows (Výbušné šípy)

Ty nejvzácnější šípy jsou nejspíš také nejmocnější. Tyto konkrétní šípy po dopadu vybuchují, takže jsou velice nebezpečné v rukou pyromana, který si rád pohrává s tětvou luky, a naprosto zničující budou v rukou zkušeného lukostřelce: svůj původní terč totiž po zásahu promění v krvavou kaši a navíc roztrhají na kusy každého, kdo je výbuchem rovněž zasažen.



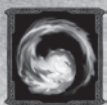
Fatality (Okamžité zabití)

Okamžité zabití je jedním z nejskvělejších úderů, jaké se může válečník naučit rozdávat, ale cesta k této dovednosti je zdlouhavá. Z počátku, než získáte se zabitím jediným úderem dostatek zkušeností, platí, že než se vám podaří takovou ránu zasadit, musí být váš protivník vážně zraněný. Jakmile ovšem schopnost zabití jediným úderem získáte, bude vás stát souboj méně času; stačí totiž najít soupeřovu slabinu, díky které se vším skončujete v jediném okamžiku.



Fear (Strach)

Strach vás dokáže ochromit: všechny funkce se zastaví, jak tělesné, tak duševní. Jenže v tomto případě je to trochu jiné. Tenhle strach napadne samotné nitro bytosti, přivede ji k nepříjemnému šilenství a oběť se nesnaží o nic jiného, než aby uprchla. Jinak řečeno: sešlete kouzlo a nepřátelé se rozprchnou.



Fireball (Ohnivá koule)

Na nešťastníky, kteří stojí proti vám, můžete z konečků prstů vypustit kouli tvořenou plameny, a ta, jako miniaturní slunce, sežehne maso na tělech vašich nepřátel. Přestože mnozí kouzelníci toto kouzlo považují za základní, žádný z nich neudělá tu chybu, aby podceňoval jeho smrtící sílu.



Firewall (Ohnivá stěna)

Jakmile je tento ohromný kruh rudé žhnoucích plamenů vztyčen, vše, co oheň zachvátí, rázem zčerná a každý, komu chybí zdravý rozum a vstoupí do jeho oslnivé záře, je v tu ránu spálen, takže vy získáváte jediným kouzlem nástroj poskytující ochranu a zároveň prostředek, kterému nechybí útočný potenciál.



Healing (Uzdravování)

Při boji se nevyhnete zranění. Ale žádný strach, toto prosté uzdravovací kouzlo skončuje s každým zraněním stejně jako voda s ohněm. Ohroženým nepřátelům pak nezbude než se podívat, čím to že jejich ostří nemělo předpokládaný účinek.



Hide in Shadows (Skrývání ve stínech)

Máchat kolem sebe širokou sekerou, nasadit si těžkou zbroj, sesílat kouzla v okamžiku, kdy vám kolem hlavy hvízdají prolétávající šípy, snažit se přesnou střelou skolit trolla, který se s hrozivým pohledem v očích řítí směrem k vám... zkrátka boj může být pěkně namáhavý podnik. Proto si ho někteří tu a tam nechávají ujit, splynou se stíny a stanou se pouhým okem neviditelní. Proč byste se zalamovali s problematickým bojem, když můžete svého nic netušícího protivníka prostě obejít?



Life Tap (Vysátí života)

Až se stanete mocným kouzelníkem, můžete se ocitnout v situaci, kdy budete sesílat všechna možná kouzla a přitom se držet v bezpečné vzdálenosti, nikým a ničím neohrožovaní. Je tu ovšem drobný problém, neboť časem vám začne docházet magická energie. Řešením je jednoduše si převést životní energii na energii magickou, a pak můžete pokračovat ve sledování hrozivého divadla, jaké jste zinscenovali.



Magic Blast (Kouzelný výbuch)

Zasáhnete-li protivníka kouzelným výbuchem, obklopí ho ničivá magie, kterou bude pociťovat jako bodání spousty magických dýk. Může se to zdát poněkud kruté, ovšem účel světí prostředky.



Magic Missile (Kouzelná střela)

Kouzelná střela je v podstatě výronem surové magické energie, která v několika po sobě jdoucích vlnách zasáhne protivníka. Je-li nepřítel více, střela automaticky zamíří na několik protivníků. Podobně jako ohnivá koule je i toto kouzlo stejně prosté jako smrtící.



Poison Arrows (Otrávené šípy)

Prohnanější a zároveň hanebnější hraničáři s oblibou namáčejí hroty šípů do smrtícího jedu. Šípy pak svoji oběť jednak poraní, ale způsobí jí také následnou bolest, když se jedovatá látka, která z jejich hrotu pronikla do těla, šíří dál žilami a cestou v těle ničí, na co naráží.



Polymorph (Přeměna)

Zkuste si představit dva rozličné nemrtvé bojovníky sápadící se po vás se zubatými meči, na kterých mají vyryté vaše jméno. Postavit se oběma takovým neúprosným soupeřům současně může být nad vaše síly. Naštěstí máte k dispozici kouzlo přeměny, které na krátkou dobu promění svůj cíl na neškodné slunéčko sedmitečné. Váš život je tak rázem mnohem snazší a jejich kratší.



Ranger Surprise (Hraničářovo překvapení)

Nebohá bytost, po které jdete a kterou zasáhnete šípem Hraničářovo překvapení, je zásahech zraněna plnou silou a navíc se sníží její odolnost, takže bude zranitelnější vůči jakémukoliv jinému typu útoku. Takže v čem vlastně to překvapení spočívá? Ve smrti, samozřejmě!



Rush Attack (Horečný útok)

Během horečného útoku ostře napadnete jednoho protivníka, způsobíte mu vážná zranění a s největší pravděpodobností ho omráčíte. Tento útok výborně funguje jako počáteční výpad, a to zvláště proti nepřítelům se střelnou zbraní.



Splitting Arrows (Rozdělující se šípy)

Rozdělující se šípy mají tu kouzelnou vlastnost, že se po výstřelu rozdělí na několik různých střel, takže s nimi lukostřelec dokáže zasáhnout naráz několik cílů. Čím větší zkušenost uživatel s touto schopností získá, v tím větší počet projektilů se původní šíp bude dělit.



Stun Arrows (Omračující šípy)

Využijete krátkodobě zvýšené koncentrace a dokážete vystřelovat šípy s takovou přesností a silou, že omráčí protivníka: ten na chvíli zůstane bez pohybu. Zabíjení ještě nikdy nebylo snazší.



Summon Demon (Vyvolání démona)

Dostanete-li se do situace, ve které budete čelit početní převaze, vzpomeňte na tuto schopnost. Zjevení démona nejen že ohromí vaše protivníky a ti na něho zůstanou civět s plnými kalhoty, ale navíc je jeho pařáty pošlou rozcupované na kusy rovnou do pekelné dimenze, odkud váš d'ábelský spojenec přišel.



Summon Ghost (Vyvolání ducha)

Duchové jsou nepokojné bytosti. Jejich hrozivý zjev nám nahání strach a naše vnímání otupuje úzkost. Někteří kouzelníci si proto jednou řekli, proč je tedy nepovolat, aby nám pomáhali v boji? Byla to moudrá úvaha, protože od těch dob už spousta kouzelníků potěšila své nepřátele poslední noční můrou, z jaké se už nikdy nevzbudili.



Summon Undead (Vyvolání nemrtvého)

Mrtví. K čemu jinému jsou dobří, než aby nad nimi rozkvétaly sedmikrásky? Ti, kdo mají žaludek na temnější stránky magie, na tuto otázku odpovídají právě tímto kouzlem. Mrtví, přivedení zpátky k životu, pro svého pána udělají cokoli, včetně toho, že za něj budou bojovat. A o boj, o ten jde především.



Thousand Strikes (Tisíce úderů)

Na nepřítele udeříte s mrštností a přesností kočky několika surovými seký: soupeř pak zůstane nevěřícně zírat na své končetiny válející se po zemi, než mu dojde, odkud ten děsivý útok ve skutečnosti přišel. Tenhle rychlý a surový útok je jedním z nejlepších, jaké se válečník může naučit.



Way of the Wise Wizard (Způsoby moudrého kouzelníka)

Po tomto kouzlu, které zlepšuje všechny statistiky svázané s obranou, budou s oblibou sahát ti, kteří rádi vztyčují neproniknutelný štít obranné magie.



Way of the Battle Mage (Způsoby bojového kouzelníka)

Po tomto kouzlu, které zlepšuje všechny statistiky svázané s útokem, budou s oblibou sahát ti, kteří si vyloženě užívají útočné magie.



Way of the Ranger (Způsoby hraničáře)

Ti, kteří se narodili proto, aby mohli nosit luk, mohou využít své profese na maximum, když zvolí tuto schopnost, která zlepšuje všechny statistiky s ní svázané.



Whirlwind (Smršť)

Se zbraní, kterou pevně třímáte ve svých rukou, rozpoutáte ocelový hurikán, začnete skákat s otočkou, přičemž rozpáráte každého nepřítele kolem. Až zase přistanete nohama na pevné zemi, bude jen krvavá spoušť na zemi důkazem vašeho nedávného řádění, zatímco vy, samotné oko bouře, zůstanete bez jediného šrámu.

PASIVNÍ SCHOPNOSTI



Bleed (Krvácení)

Zvláště kruté, krvavé útoky zvyšují šanci, že způsobíte zranění, ze kterých bude neustále vytékat krev: oběť tak bude neustále zraňována, dokud krvácení neustane nebo dokud úplně nevykrvácí a nezemře.



Confusion (Zmatení)

Rafinovaná, ovšem mocná schopnost přidává k dalším vámi sesílaným kouzlům speciální schopnost: pokaždé, když vámi použité útočné kouzlo zasáhne protivníka, bude mít šanci, že tohoto nepřítele na čas omráčí a ten zůstane pro účely boje naprosto nepoužitelný.



Death Blow (Smrtící úder)

Válečníci schopní provést smrtící úder strávili část svého výcviku výukou provádění ničivých úderů, kterými lze protivníkoví způsobit kritické zranění. Čím větší zručnost v těchto úderech získáte, tím větší budete mít šanci, že ušetříte údery, které pošlou nepřátele v cuku letu rovnou pod drn.



Destruction (Ničení)

Jako by ničivé síly magie samy o sobě nebyly dost hrozné, tato schopnost, jak její název naznačuje, násobí zhoubné účinky sesílaných ohnivých koulí, kouzelných střel a dalších kouzel.



Dual Wield Expertise (Vládnutí dvěma zbraněmi)

Není mnoho těch, kteří by na bojišti působili dojmem litého válečníka. Ovšem to neplatí, pokud v každé ruce třímají meč a jejich bezprostřední okolí se mění v krvavou scénu. Přestože mohou tito bojovníci působit dojmem šílenců a krvežíznivých primitivů, není radno dopustit se takové mylky, neboť ve skutečnosti jsou pravým opakem: zachovávají chladnou hlavu a udržují přísnou sebekázeň.

Mají pro to dobrý důvod: vládnout v boji dvěma zbraněmi vyžaduje náročný výcvik a ten, kdo jím prošel, musel často neúmyslně prodělat také rekonstrukci obličeje po zraněních, která si nechtěl přivodit.



Evade (Uhýbání)

Jste dokonale vycvičení v uhýbání před útoky tváří v tvář, kterými by vaši soupeři rádi odeslali vaše vnitřní orgány na venkovní dovolenou. Není třeba podotýkat, že pro každého, kdo tráví moře času v bitevní vřavě, se jedná o nadmíru užitečnou schopnost.



Mana Efficiency (Výkonnost many)

Provést účinnou smřť stojí něco many, jenže vy máte vycvičenou mysl a nemusíte nabírat svůj psychický dech tak dlouho jako ostatní. Je to bezpochyby praktická dovednost, protože, jak se říká, dvě smřti jsou vždycky lepší než jedna.



Jump Attack (Útok ze skoku)

Ti, kteří mají tuto schopnost ve svém repertoáru – a to jsou všichni zabijáci draků – dokáží vyskočit a dopadnout na zem s mohutným sekutím svojí zbraní. Tím nejen že vzroste tlak, kterému musí nepřítel čelit, ale roste také šance, že ho srazí na zem. Poté už bývá jen slušností postarat se, aby smrt protivníka byla rychlá a bezbolestná. No není to tak?



Life Leech (Pijavice života)

S pijavicí života nepřítele po zásahu nejen že zraníte, ale také mu začnete postupně odsávat jeho životní energii a s každým dalším úspěšným zásahem ji přidávat k energii vlastní.



Lockpick (Překonávání zámků)

Když narazíte na zajištěné dveře nebo truhlici s petlicí a bytelným zámekem, začne vás šzírat neodolatelná touha zjistit, co se za těmi dveřmi či v té truhlici skrývá. Víte dobře, že je to pravda. Zařadíte-li do svého repertoáru tuto schopnost, bude vaše zvědavost záhy ukojena a s ní se třeba i váš měsíc dočká nějakého toho přírůstku.



Mana Leech (Pijavice many)

S pijavicí many nepřítele po zásahu nejen že zraníte, ale také mu začnete postupně odsávat jeho magickou energii a s každým dalším úspěšným zásahem ji přidávat k energii vlastní.



Master Herbalist (Mistr bylinkář)

Se znalostmi, jaké máte o účincích a schopnostech všech rostlin a bylin, které v Rivellonu rostou, vám stačí méně vzorků na to, abyste dosáhli kýženého výsledku. To se netýká jen vaší slavné houbové polévky, ale také účinnosti, s jakou dokážete připravit užitečné lektvary.



Mindread (Čtení mysli)

Schopnost číst mysl jiných je v Rivellonu dána jen několika málo vyvoleným. A třebaže tento dar může být mocnou zbraní sám o sobě, neměli byste se zdráhat dále ho rozvíjet. Obvykle je totiž potřeba o něco více zkušeností, chcete-li číst myšlenky, řekněme, děkana Tajemné univerzity, než Doris, kosmetičky podlahových krytin.



One Hand and Shield Expertise (Vládnutí rukou a štítem)

Ti, kteří se do boje pouštějí s mečem a štítem, jsou občas terčem posměchu druhých, kteří jejich způsoby považují za přežitek svědčící o nedostatku fantazie. Jenže takovou kritiku si není třeba příliš připouštět, protože je všeobecně známo, že tato strategie, ačkoliv se může jevit jako klasická a poměrně běžná, je jedním z nejlepších postupů, které může válečník dodržovat: dokonale spojuje útok a obranu a, ve srovnání s jinými, nabízí velkou šanci vyjít z každé bitvy živ a zdrav.



Packed and Ready (Napěchování a pohotoví)

Dobrodruzi často mívají sklony shromažďovat kořist s vytrvalostí větší, než jakou má veverka chystající si zásoby ořechů na zimu. Není proto k zahoezení zdokonalit se v ládování svého zavazadla, protože při dobrém balení unesete mnohem větší objem kořisti!



Potion Efficiency (Účinnost lektvarů)

Každý dobrodruh má ve svém zavazadle pečlivě uloženy své spolehlivé lektvary života, many a lektvary s dalšími prospěšnými účinky. Ne všichni je však dokáží beze zbytku využívat. S výcvikem zdokonalujícím schopnost využít každičkou kapku dokážete z těchto převzácných lahviček vymačkat i ten poslední ždíbec energie.



Ranger Stealth (Hraničářovo utajení)

Podobně jako opravdový lovec v temnotách i hraničář, který je pod vlivem tohoto rafinovaného kouzla, splývá se svým okolím s grácií chameleona. Dokonce i když je hraničář zasažen, má i nadále šanci, že oběť jeho příštího šípu nebude mít ani zdání, odkud se střela vzala, a střelec tak zůstane neodhalen.



Ranger Strength (Hraničářova síla)

Některí hraničáři trénují svoji sílu téměř stejnou dobu, jakou věnují výcviku své obratnosti. V důsledku toho každý šíp, který vypálí, letí vyšší rychlostí a má větší sílu, takže, přirozeně, působí vážnější zranění.



Reflect (Odraz)

Ti, kteří využívají tohoto prospěšného kouzla, mohou s určitou škodolibostí sledovat, jak se zranění, která nepřítel způsobí, odrážejí zpátky k původci útoku. Tak může být protivník, který se postaví hrdinovi, zabit silou vlastních paží, což je překrásný příklad romantické spravedlnosti.



Regenerate (Obnova)

Než je třeba aplikovat ozdravné kouzlo, kterým se léčí utrpená zranění, se schopnost obnovy stará o sice pomalou, ale zato neustálou obnovu životní energie. Tento proces nabírá na rychlosti s tím, jak se ho jeho uživatel učí aplikovat s vyšší účinností.



Single-handed Combat Expertise (Vládnutí jednoruční zbraní)

V souladu s dávnou bojovou tradicí, podle které má válečník splynout se svou zbraní, jste se rozhodli specializovat se na nošení jediné jednoruční zbraně. Mávání s lehkým a velice obratným skvostem řemeslné výroby dovedete téměř k dokonalosti, které se nevyrovná žádná jiná kombinace výbroje.



Summon Mastery (Mistrovské vyvolání)

Kdyby se vám snad síla různých bytostí vyvolávaných coby vaši pomocníci nezdála dostatečná, postará se mistrovské vyvolání o to, aby bytost, která se zjeví, měla ještě větší moc než běžní, kouzlem pozvaní přísluhovači. Vy pak můžete jen postávat a sledovat průběh boje.



Two-handed Combat Expertise (Vládnutí obouruční zbraní)

Ať si říká kdo chce, co chce, boj není ani pěkný, ani jemný. A vy to máte v úmyslu dokázat mácháním mečí dlouhými jako paže trolla a kladivý tak mocnými, že dokáží jediným, dobře mířeným úderem nadělat z hlavy nešťastného tvora krvavou kaši.

Z toho plynoucí výhody v boji jsou zřejmé, a co víc, nikdy se neztratíte v lese, protože po vás budou zůstat stopy v podobě amputovaných končetin, což funguje daleko lépe než tradiční troušení drobků chleba.



Unarmed Combat Expertise (Ovládnutí boje beze zbraně)

Meče, sekery, palčáky – to vše považujete za nepraktická prodloužení svých skutečných zbraní pro boj tvář v tvář – svých pěstí. Svým protivníkům raději než příchut' oceli nabízíte jinou oblíbenou domácí pochoutku: boxerský sendvič.



Wisdom (Moudrost)

Protože jste válečnictví studovali nejen jako řadu účinných schopností, pohybů a dovedností, ale také jako umění, je vaše prozření po každé prožitě bitvě větší, než jakého se dostane ostatním. Po žebříčku zkušeností a úspěchů proto stoupáte mnohem rychleji.

Schopnosti draka



Dragon Burst (Dračí výpad)

Dračí výpad je mohutný útok, při kterém drak po krátký okamžik medituje o čiré síle své bytosti, aby následně uvolnil zničující výsledek toho, na co přišel, při výpadu zhoubné, kouzelné energie. Když k tomu dojde, bude tráva zelenější na svém druhém konci.



Dragon Polymorph (Dračí proměna)

Dokonce i drak se může ocitnout tváří v tvář přesile nebezpečných nepřátel. Proměnit je v netečná sluněčka sedmitečná a poté s nimi skoncovat v mnohem příznivějších početních stavech je v takovém případě bezpochyby moudrý přístup k řešení situace.



Dragon Shield (Dračí štít)

Ač to může znít neuvěřitelně, nacházejí se v divočejších částech světa protivníci, kteří se mohou postavit dokonce i drakovi. Dokážete proto před sebe postavit magickou sílu, která vás chrání před lítými útoky zastupů nepřátelského zlořádu.



Dragon Spirit (Dračí duch)

Když je po boji, věnují i draci chvíli času tomu, aby si olízali své šupiny. Pokud to považujete za příliš zdoluhavý proces, můžete si tímto kouzlem vyléčit případná zranění – a ušetřit si otravné užívání znaveného jazyka.



Fire Breath (Ohnivý dech)

Nedílným doprovodem draka je jeho nejobávanější útok: ohnivý dech – obrovitý kužel spalujících plamenů, které nevybíravě ničí a rozmělnují vše, co sevře ve svých dusivých pařátech. Draci, kteří touto mocnou silou vládnou, si mohou být jistí, že jejich nepřátelé buď zhynou strašlivou smrtí nebo uprchnou a nikdy se už nevrátí.



Fire Sphere (Ohnivá koule)

Ještě strašlivější než obvyklý záslleh plamenů je tato samostatně se vznášející ohnivá koule, schopná zažehnout i toho nejhouževnatějšího nepřítele. Není to nic delikátního, ale funguje to.



Summon Friend (Vyvolání přítele)

Když vzdorujete hejnu létajících protivníků, vždy se hodí mít po boku spolubojovníka. Zanedlouho zjistíte, že této role se velice dobře dokáže zhostit wyverna. Samozřejmě, že nepřítel tím také získává nový terč pro své útoky.



Wrath of the Patriarch (Praotcův hněv)

Čirá zuřivost draka se soustředí do mohutného útoku, který snadno zpusťosí nepřátelské stavby nebo celá hejna létajících nepřátel.



Zeppelin Barrage (Přehradná palba vzducholodí)

Ano, jste sice mocným drakem, ale nikdy není na škodu mít něco schované v záloze. S touto schopností můžete určovat spřáteleným vzducholodím cíle, které se pak během útoku korábů oblak stanou minulostí. Skutečné přátelství totiž znamená, že ani na ničení nejste sami.

Čtení mysli

Zvláštní schopností, která je dána do vínku pouze dračím rytířům a zabijákům, je umění čtení mysli. Ve hře Divinity II můžete nahlížet do myšlenek ostatních postav, čímž získáte nové informace, objevíte neznámá tajemství nebo dokonce najdete řešení úkolů. Čtení mysli však není zadarmo: pokaždé, když tuto schopnost využijete, musíte zaplatit určitou částí zkušenosti. To znamená, že každé čtení mysli zvýší parametr dluhu zkušenosti, a ten je třeba snížit na nulu, než budete moci postoupit na další úroveň, proto je třeba dobře vyvažovat přínosy a nevýhody této schopnosti.

Stvoření

Vaše stvoření je nevšedním spojencem, kterého můžete využívat a který pro vás dokonce může tvořit. Uvnitř kruhu nekromancie lze použít končetiny skřetů, nemrtvých a dračích elfů, kterými můžete svoje základní stvoření upravit. Čerstvé končetiny mu propůjčí nové, odlišné schopnosti. Je na vás, do jakých experimentů se pustíte (viz Kruh nekromancie). Budete-li chtít přivolat stvoření na bojiště, neobejdete se bez křišťálové lebky – jakéhosi zaklínadla, které můžete objevit při průzkumu herního světa. Křišťálová lebka tak funguje jako zařízení pro vyvolávání, s nímž lze povolat svého nekromantického spojence. Po vyvolání setrvá stvoření tak dlouho, než zemře nebo než ho odvoláte. Po jisté době odpočinku ho pak lze vyvolat znovu.

HERNÍ ROZHRANÍ

Herní obrazovka



1. Zmenšená mapa

Zmenšená mapa znázorňuje ráz krajiny ve vašem bezprostředním okolí a zachycuje polohu počítačem ovládaných postav nehlédě na to, zda jsou vašimi nepřáteli či nikoliv. Červené tečky představují nepřátele, zelené spoje.



2. Stavová lišta

Na stavové liště najdete v první řadě ukazatele zdravotního stavu, many a zkušenosti – jejich prostřednictvím můžete sledovat stav svých životů, zásobu many a pokrok při získávání zkušenosti. Dále jsou zde pohotovostní pozice. Na tyto pozice

lze dle svého přání umisťovat předměty nebo schopnosti. Je vhodné připravit si zde kombinaci svých oblíbených schopností nebo užitečných předmětů, jako jsou například elixýry zdraví. Stiskem a držením příslušného tlačítka na klávesnici otevřete nabídku pohotovostních pozic.

3. Lišta pozastavení

Z lišty pozastavení hry můžete buď vydat povel k pokračování ve hře nebo lze jejím prostřednictvím procházet seznam předmětů a schopností, což se hodí zejména tehdy, pokud nemáte předměty a schopnosti nastavené v pohotovostních pozicích na stavové liště.

4. Sady zabraní

Potřebujete rychle zaměnit luk za meč nebo běžnou těžkou výzbroj za kouzelnou těžkou výzbroj? Prostřednictvím této nabídky to bude dílem okamžiku.

5. Informace o nepříteli

Mezi informacemi o nepříteli najdete jeho jméno a typ, úroveň, jaké dosáhl, a jak je na tom se zdravím.

6. Ukazatel

Ukazatelem vybíráte a sesíláte kouzla na zvolené nepřítele. To se hodí zejména tehdy, když je třeba pozastavit hru a zaměřit konkrétního protivníka s využitím taktických schopností, jakými jsou Očarování (Charm), Oslepnutí (Blind) a Tisíce úderů (Thousand Strikes).

7. Zaklínadla a odeklinadla

Zaklínadla, pod jejichž vlivem se může postava ocitnout, mohou být prospěšná nebo naopak škodlivá a mohou se stát významnou pomocí nebo zásadním zdržením po dobu trvání svých účinků.

SEZNAM ZAKLÍNADEL A ODEKLÍNADEL



Feared (Vystrašení)

Zachvátí vás panika a nedokážete se ovládat.



Burning (Hoření)

Jste v jednom plameni! Doslova.



Butcher (Řezník)

Vaše údery jsou zvlášť nebezpečné.



Cursed (Prokletí)

Jste prokletí, což znamená, že řada vašich statistických údajů má sníženou hodnotu.



Dragon Spirit (Dračí duch)

Vaše dračí podoba se po určitou dobu pomalu uzdravuje.



Drinking (Napití)

Napili jste se a díky tomu se po jistou dobu pomalu uzdravujete.



Eating (Najedení)

Najedli jste se a díky tomu se po jistou dobu pomalu uzdravujete.



Extra Damage (Větší zranění)

Působíte vážnější zranění jak tváří v tvář, tak střelbou.



Extra Magical Damage (Větší zranění kouzly)

Působíte vážnější zranění kouzly.



Greater Resistance (Větší odolnost)

Veškeré statistické údaje související s odolností mají vyšší hodnotu.



Healing (Uzdravování)

Po určitou dobu se pomalu uzdravujete.



Heightened Dexterity (Zvýšená obratnost)

Zlepšila se vaše obratnost.



Heightened Mana (Zvýšená mana)

Vaše mana je posílena.



Heightened Intelligence (Vyšší inteligence)

Byla zvýšena vaše inteligence.



Heightened Strength (Větší síla)

Byla zvětšena vaše síla.



Hide in Shadows (Skrývání ve stínech)

Jste neviditelní.



Lifeline (Čára života)

Zvýšil se vám počet životů.



Magic Resistance (Odolnost vůči magii)

Jste méně zranitelní kouzelnými útoky.



Melee Resistance (Odolnost tváří v tvář)

Jste méně zranitelní útoky tváří v tvář.



Poisoned (Otrávení)

Jste otráveni jedem a ubývají vám životy.



Polymorphed (Přeměnění)

Jste přeměnění a velice snadno zranitelní plácačkou na mouchy.



Ranged Resistance (Odolnost proti střelám)

Jste méně zranitelní střeleckými útoky.



Ranger Surprised (Zaskočení hraničářem)

Byli jste natchytáni nepřipravení a všechny vaše statistické údaje ovlivňující odolnost jsou sníženy.



Reflect Damage (Odrážení zranění)

Některá zranění, která vám nepřátelé způsobí, se od vás odrazí a zraní jejich původce.



Regeneration (Obnova)

Zvýší se rychlost obnovy vašich životů.



Resist Curse (Odolnost vůči kletbě)

Právě jste odolali seslané kletbě, takže jste proti ní po určitou dobu imunní.



Resist Fear (Odolnost vůči strachu)

Právě jste odolali zastrášovacímu útoku, takže jste proti němu po určitou dobu imunní.



Resist Polymorph (Odolnost vůči přeměně)

Právě jste odolali přeměňovacímu útoku, takže jste proti němu po určitou dobu imunní.



Shielded (Chránění)

Jste chránění štítem a zranění, která vám jsou způsobena, nejsou tak vážná.



Shielded Stance: Battle Rage (Chráněný postoj: bojová zuřivost)

Jste pod vlivem schopnosti Battle Rage (Bojová zuřivost).



Stance: Defensive Posture (Postoj: obranné postavení)

Jste pod vlivem schopnosti Defensive Posture (Obranné postavení).



Stance: Way of the Battle Mage (Postoj: způsoby bojového kouzelníka)

Jste pod vlivem schopnosti Way of the Battle Mage (Způsoby bojového kouzelníka).



Stance: Way of the Ranger (Postoj: způsoby hraničáře)
Jste pod vlivem schopnosti Way of the Ranger (Způsoby hraničáře).



Stance: Way of the Wise Wizard (Postoj: způsoby moudrého kouzelníka)
Jste pod vlivem schopnosti Way of the Wise Wizard (způsoby moudrého kouzelníka).



Stunned (Omráčení)
Jste omráčen a nemůžete se hýbat.

BOJ V LIDSKÉ PODOBĚ

Stát se bojovým mistrem v Divinity II vyžaduje nasadit vhodnou kombinaci smrtící výzbroje, děsivých schopností a účinné magie. Věci se budou hýbat rychle kupředu, ale pokud budete vědět, jak následujících funkcí využít, začnete rázem bojovat jako ti nejlepší.

Pozastavení hry

Pamatujte, že hru můžete kdykoliv pozastavit stiskem klávesy Enter. Dostanete tak možnost prohlédnout si v klidu bojiště, budete mít čas upravit rozmístění předmětů a schopností a v případě potřeby zvládnete požit některý elixír. To vás může opravdu vytáhnout z bryndy.

Uhýbání

Zabiják draků je velice obratný válečník. Zvládněte náležitě ovládnání a zjistíte, že skákáním a uhýbáním dokážete svým protivníkům odepřít radost z vítězství. Za všech okolností můžete skákat vpřed a vzad, abyste uhnuli před letícími střelami, ale umíte se také sehnout vlevo a vpravo úkrokem stranou a stiskem skoku.

Uzamknutí cíle

Je možné určit klávesu, kterou přejdete do režimu uzamknutého cíle, což znamená, že veškeré vaše útoky a schopnosti mířené proti cíli se od tohoto okamžiku soustředí na určený cíl a jakýchkoliv ostatních nepřátel si nebudou všimnout. Můžete rovněž nastavit klávesu pro zachycení/přepínání cíle, což je v podstatě prostředek, jak dosáhnout uzamknutí zvoleného protivníka. Opakovaným stiskem stejné klávesy pochopitelně přepínáte dostupné cíle. Zrušení uzamknutí cíle uvolní právě aktivní uzamčení a příkaz rychlé uzamčení nabídne možnost okamžitě zamířit na nejbližšího nepřítele.

BOJ V DRAČÍ PODOBĚ

Boj v dračí podobě spočívá v zásadě v likvidaci nepřátel střeleckými útoky, přičemž nejběžnější je sesílání ohnivého dechu. Neopomíjteje však vhodně využívat všech dračích schopností, kterými vládnete. Vyvolávání, léčení, ochrana a další – to vše k prohnáním drakům patří.

Pozastavení hry

Viz „Pozastavení hry“ u Boje v lidské podobě.

Vyrázení

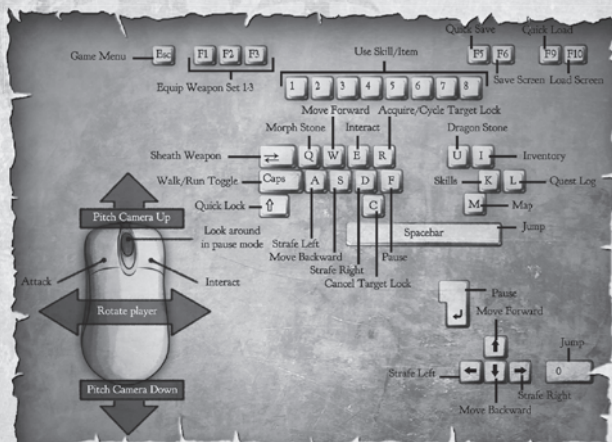
Stisknete-li pravé tlačítko myši, drak na krátký okamžik vyrazí prudce vpřed, což se může hodit, potřebujete-li se rychle vzdálit. K této schopnosti přistupujete tvořivě, vtrhněte na nepřátelské území, vyvolejte stvoření a zase se stáhněte.

Uzamknutí cíle

Viz „Uzamknutí cíle“ u Boje v lidské podobě.

OVLÁDÁNÍ

Konfigurace ovládacích prvků pro postavu člověka



Esc

F1-F3

1-8

F5

F6

F9

F10

TAB

Caps Lock

Shift

Q

W

E

R

A

S

Herní nabídka

Použít sadu zbraní číslo 1-3

Použít schopnost/předmět

Provést rychlé uložení

Obrazovka ukládání pozic

Nahrát rychle uloženou herní pozici

Obrazovka nahrávání pozic

Zbraň do pouzdra

Přepínač chůze/běh

Rychlé uzamčení cíle

Přeměňovací kámen

Pohyb vpřed

Komunikace/manipulace

Zachytit/přepnout cíl

Úkrok vlevo

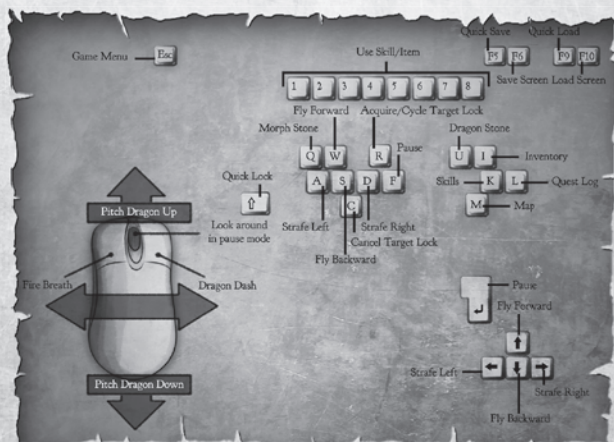
Pohyb vzad

D	Úkrok vpravo
F	Pozastavit
C	Zrušit uzamčení cíle
Mezerník	Skok
U	Dračí kámen
I	Inventář
K	Schopnosti
L	Zápisník úkolů
M	Mapa
Enter	Pozastavit
Šipka nahoru	Pohyb vpřed
Šipka dolů	Pohyb vzad
Šipka vlevo	Úkrok vlevo
Šipka vpravo	Úkrok vpravo
Num 0	Skok

Ovládání myši

Pohyb nahoru	Zvednout kameru nahoru
Pohyb dolů	Sklonit kameru dolů
Pohyb vlevo/vpravo	Otáčení hráče
Levé tlačítko	Útok
Pravé tlačítko	Komunikace/manipulace
Kolečko	Rozhlížení při pozastavené hře

Konfigurace ovládacích prvků pro postavu draka



Esc	Herní nabídka
1-8	Použít schopnost/předmět
F5	Provést rychlé uložení

F6	Obrázovka ukládání pozic
F9	Nahrát rychle uloženou herní pozici
F10	Obrázovka nahrávání pozic
Q	Přeměňovací kámen
W	Vpřed
R	Zachytit/přepnout cíl
A	Přesun vlevo
S	Letět vzad
D	Přesun vpravo
F	Pozastavit
C	Zrušit uzamčení cíle
Shift	Rychlé uzamčení cíle
U	Dračí kámen
I	Inventář
K	Schopnosti
L	Zápisník úkolů
M	Mapa
Enter	Pozastavit
Šipka nahoru	Letět vpřed
Šipka vlevo	Přesun vlevo
Šipka vpravo	Přesun vpravo
Šipka dolů	Letět vzad

Ovládání myši

Pohyb nahoru	Zvednout draka nahoru
Pohyb dolů	Sklonit draka dolů
Pohyb vlevo/vpravo	Otáčení draka
Levé tlačítko	Ohnivý dech
Pravé tlačítko	Dračí výpad
Kolečko	Rozhlížení při pozastavené hře

KOMUNIKACE S POČÍTAČEM OVLÁDANÝMI POSTAVAMI

Rozhovory

Chcete-li s lidmi, které v Rivellonu potkáte, zahájit rozhovor, stiskněte klávesu „komunikace/manipulace“, jakmile se ocitnete v jejich blízkosti (standardně „E“). Během rozhovoru můžete vybírat otázky a odpovědi, obchodovat s osobou, se kterou mluvíte (má-li něco na prodej) a provádět čtení mysli, dostanete-li tuto možnost k dispozici.

Obchodování

Výměnný obchod můžete provádět se všemi postavami, které mají co nabídnout. To, co si od vás cizí postava může koupit, je určeno množstvím zlata, které má na útratu. Uvnitř nabídky obchodování můžete přepínat mezi svým a obchodníkovým inventářem a vybírat ze zboží prodávaneého a nakupovaného. Předměty, které prodáte omylem, můžete na kartě nakupování zase odkoupit zpět.

Čtení mysli

Během rozhovoru můžete také zahájit čtení mysli. Tak můžete odhalit hloupé myšlenky, tajné poklady a nové přístupy k řešení úkolů.

BODY A ÚROVNĚ ZKUŠENOSTI

Až nasbíráte dostatek zkušenosti, zvýší se vaše úroveň. Po každém postupu na novou úroveň získáte body, které můžete dle své úvahy přidělit životaschopnosti, vědomí, síle, obratnosti a inteligenci. Obdržíte také body schopností, které lze přidat k vybrané schopnosti.

Až se z vás stane dračí rytíř, budou se vám automaticky zvyšovat údaje o počtu dračích životů, o množství dračí many a dračí útočné a obranné číslo. Body dračích schopností nejsou udělovány za postup na novou úroveň, ale lze je získat a využít, když ve hře najdete tu správnou knihu.

MANIPULACE S OBJEKTY

Když se přiblížíte k objektu, se kterým lze manipulovat, budete mít možnost stisknout klávesu „E“ a zahájit manipulaci s objektem.

Herní nabídka



Resume (Pokračovat)

Pokračování hry.

World Map (Mapa světa)

Mapa má tři úrovně prohlížení: pohled na svět, pohled na oblast a přiblížený pohled na zobrazenou oblast. Mapu můžete využít, potřebujete-li stanovit směr cesty a odhalit značky, které jsou na mapu přidávány automaticky, ale je možné vložit je na ni také ručně. Klepnutím pravým tlačítkem na značku na zmenšené mapě zahájíte sledování cíle. Rovněž vaše vlastní poloha je vždy zobrazena, abyste měli snazší orientaci.

Hero (Hrdina)

Na obrazovce inventáře je znázorněn model vašeho hrdiny; pozice vlevo a vpravo se používají

k jeho vybavení zbraněmi a zbrojí. Po klepnutí na pozici se otevře okno se všemi předměty, které se na určené pozici mohou nacházet. Předměty je také možné na správnou pozici přetáhnout: pozice, které jsou pro přetahovaný předmět k dispozici, se zvýrazní, zatímco ostatní zůstanou šedé. Po klepnutí na dračí orb v levém spodním rohu dojde k přepnutí na inventář draka.

Ve svém inventáři naleznete veškeré předměty, které jste našli, zakoupili nebo sebrali, rozdělené do několika karet: zbraně a štíty, zbroj, klenoty, potraviny, úkolové předměty a ostatní. Po výběru předmětu ho můžete začít aktivně používat nebo očarovat, odložit, zničit či umístit do truhlice v bitevní věži (k dispozici jediné tehdy, máte-li obsazenu bitevní věž).

Moc předmětů lze ještě zvýšit přidáním zaklínadel, která najdete v herním světě. Očarování je trvalé a nezvratné, proto než se k němu odhodláte, dobře si to promyslete.

Funkcí ničení můžete svůj inventář pročistit, ovšem dobře si rozmyslete, co chcete provést, neboť když tak učiníte, zvolený předmět v podstatě odstraníte ze hry. Pokud by se vám zdálo, že je v inventáři předmětů příliš a ztrácíte v něm orientaci, stačí ho zpřehlednit tlačítkem „Sort“ (Seřadit). Na kartě hrdiny pak můžete najít také všechny jeho statistické údaje.

Skills (Schopnosti)

Pod touto záložkou najdete kartu se stromem schopností. Máte-li k dispozici volné body schopností, můžete je rozdělit právě tady.

Logbook (Zápisník)



Quests (Úkoly)

Tyto karty sledují jednotlivé úkoly, které vám byly zadány. U každého úkolu najdete krátký a dlouhý popis, takže máte okamžitý přehled o tom, do čeho se můžete pustit, ale zároveň si můžete přečíst podrobnější popis v případě, že vás zradí paměť.

Active Quests (Aktivní úkoly)

Zde najdete aktuálně zadané úkoly. Lidé na vás spoléhají, tak je neklamte!

Closed Quests (Dokončené úkoly)

Zde můžete najít seznam uzavřených úkolů. Jsou to připomínky dobře odvedené práce.

Dialogues (Rozhovory)

Na tuto kartu je pečlivě zaznamenán přepis každého vámi vedeného rozhovoru. Tento zdroj informací se společně se zápisníkem postará o to, abyste nikdy neuvízli na mrtvém bodě.

Trophies (Trofeje)

Každé zabití, kterého dosáhnete, se zaznamená právě sem, takže se pak můžete s uspokojením kochat tím, čeho jste dosáhli.

Achievements (Úspěchy)

Zde můžete sledovat, které cíle jste již splnili a které vám ještě zbývá splnit.

Combat Log (Záznamník bitvy)

Záznamník bitvy obsahuje statistiky z posledního boje, kterého jste se zúčastnili.

BITEVNÍ VĚŽ

Úvod

Nad Strážním ostrovem se tyčí jako obří kamenný pařát Bitevní věž, ohromná tvrz vybudovaná před mnoha staletími dračím kouzelníkem Maxosem. Býval to jeho dům, jeho palác, jeho pracovna, jeho laboratoř a také dějiště jeho nesčetných pokusů nejneuvěřitelnější povahy. Věž se však stala skutečným centrem moci a předmětem zájvosti všech, kteří ji toužili mít, kvůli svému trůnnímu sálu, kde Maxos dokázal povolávat ty nejschopnější pomocníky z řad dračích rytířů: a to byla schopnost, jakou disponovala výhradně prastará rasa draků.

Celé dlouhé věky zůstávali věž i její vládce nenapadnutelní. Až jednoho dne Maxos zmizel a jeho pevnost byla uzamčena zdánlivě neproniknutelným kouzlem, které se však ukázalo jako nedostaččné, aby zastavilo děsivého nekromancera Laikena, jenž zhruba dvě staletí po Maxosově zmizení kouzlo prolomil a prohlásil Bitevní věž za svůj majetek. Kdyby se některému dobrodruhovi podařilo tuto mohutnou stavbu ovládnout, získal by tím přístup k mnoha zajímavým funkcím:

Bitevní věž je ústřední stavbou, ke které se můžete kdykoliv přenést (samozřejmě jen tehdy, pokud vám patří) pomocí zvláštního předmětu zvaného Dračí kámen. Kromě toho je ve věži řada místností a teras, kde různí sloužící poskytují zajímavé služby.

TRŮNNÍ SÁL A MISTROVA KOMNATA

Trůnní sál a mistrova komnata jsou srdcem Bitevní věže a můžete si v nich užít hned několika vymožeností.

Běžci

Nechce se vám osobně pachtit za drahokamy, nerosty nebo rostlinami? Vyšlete tedy běžce! Tito věrní sloužící vyrazí místo vás a požadované vzácné předměty přinesou. Pamatujte však na to, že svět Rivellonu je vůči nim nepřátelský stejně jako vůči vám. Čím hůře je tedy vybavíte, tím méně předmětů získají a tím větší je pravděpodobnost, že se dostanou do nepřátelského prostředí, kde budou zranění a bezmocní.

Existují však způsoby, jak šance svých sběračů zvýšit. Váš cvičitel, kterého najdete v aréně pro výcvik schopností, jim může poskytnout zbraně zvyšující jejich efektivnost v boji a tedy i schopnost dosahovat lepších výsledků, například nosit více předmětů. Váš zaklínač, kterého najdete na plošině zaklínání, pro ně umí připravit zbroj, která je ochrání před zraněním. Kdyby však přesto byli na svých cestách zranění, musíte na to upozornit svého alchymistu, a ten se postará o jejich léčbu. Běžce nemůžete vyslat na další cestu, dokud se jim rány nezacelí.

Bitevní truhlice

Když se vám uprostřed kobky zaplní celý inventář, nezoufejte! Předměty můžete přenést kouzlem do truhlice, kterou najdete v mistrově komnatě Bitevní věže. Odsud si je pak můžete kdykoliv zase vyzvednout.

Svatyně putování

Svatyně putování umístěná přímo v mistrově komnatě vás dokáže okamžitě přenést do jakékoliv jiné putovní svatyně objevené v herním světě.

Stačí klepnout na panel svatyně a pak vyhledat a vybrat požadovaný východ. Jakmile ho zvolíte, budete okamžitě přeneseni na dané místo.

Iluzionista

Iluzionista splní vaše přání týkající se změny vašeho vzhledu.

PLOŠINY

The Necromancy Ring (Kruh nekromancie)

Na této plošině se žáci černých umění snaží přivést na svět co nejhorší stvoření. Při putování Rivellonem si budete moci nasbírat končetiny padlých nepřátel. Nekromancer z nich poté sestaví stvoření, jehož moc bude záležet na materiálu, ze kterého vznikne. Takovéto stvoření pak můžete křišťálovou lebkou vyvolat v boji, aby vám posloužilo jako spojenec (viz „Stvoření“).

Stvoření můžete měnit hlavu, trup, paže a nohy a sledovat, jak se změna projeví na jeho statistikách a schopnostech. Takže si můžete připravit svého mazlíčka tak, aby vyhovoval vámi preferovanému stylu boje: tváří v tvář, střelecký, kouzelný nebo smíšený.

The Alchemy Garden (Alchymistova zahrada)

Alchymistova zahrada je pole působnosti alchymisty. Tato postava se stará o byliny a rostliny, které pěstuje ve věži a ze kterých připravuje své lektvary. Jenže, jak už to chodí, pokud budete chtít, aby svůj repertoár rozšířil, bude od vás potřebovat nové přísady a recepty.

The Enchanting Platform (Plošina zaklínání)

Dílna je pracovištěm vašeho vynálezce a zaklínače. Tento zdatný kovář je doma ve dvou oborech: umí to jak s vědou, tak s magií. Je přesvědčený, že tím drží klíč k nevšedním silám a stírá hranici mezi oběma disciplínami – jinými slovy dokáže vyladit své stroje tak, aby propůjčovaly vyráběným předmětům kouzelné vlastnosti.

Enchanting (Zaklínání)

Mocné zbraně a zbroj jsou doplněny o pozice pro získání kouzelných vlastností, které lze zaplnit celou řadou čarovných doplňků, a tím moc předmětů ještě zvýšit.

Disenchanting (Zrušení zakletí)

Byli-li předmět již očarován, je možné očarování odstranit a nahradit ho jiným, které se vám bude lépe hodit. Nezapomeňte, že tím přijdete o dřívější očarování.

The Skill Trainer Arena (Aréna pro výcvik schopností)

Plošina pro výcvik schopností je místem, kde můžete odhalit nebo zdokonalit své schopnosti pod vedením zkušeného cvičitele, který ovládá umění boje stejně jako umění magie.

DRAČÍ KÁMEN

Dračí kámen je zvláštní předmět, který vás dokáže v mžiku přenést na některou z plošin Bitevní věže či do trůnního sálu a zase zpět na místo, na kterém jste ho použili.

MOŽNOSTI A NASTAVENÍ

Audio (Zvuk)

Effects Volume (Hlasitost efektů)

Posuvníkem upravte hlasitost efektů, tzn. zvuk zbraní, kouzel, výbuchů apod.

Music Volume (Hlasitost hudby)

Posuvníkem upravte hlasitost hudby, která zní ve hře.

Speech Volume (Hlasitost řeči)

Posuvníkem upravte hlasitost řeči hráče a postav řízených počítačem.

Controls (Ovládání)

Mouse Sensitivity (Citlivost myši)

Posuvníkem nastavte citlivost pohybu myši.

Y-axis (Osa Y)

Rozhodněte, zda chcete či nechcete obrátit směr pohybu osy Y u myši při ovládání kamery v roli člověka nebo draka.

General Controls (Obecné ovládání)

Zde můžete určit funkce myši a klávesnice tak, aby vyhovovaly vašim potřebám.

Gameplay (Hra)

Tactical Pause (Taktické pozastavení)

Posuvníkem upravíte možnost automatického pozastavení děje ve chvíli, kdy počet vašich životů spadne pod stanovenou hranici. Rozsah je od nikdy (vypnuto) po 40 % životů.

Overhead Damage (Zranění nad hlavou)

Rozhodněte, zda chcete nad hlavami nepřátel vidět, jaká zranění způsobil každý váš zásah.

Difficulty (Obtížnost)

Posuvníkem upravte úroveň obtížnosti hry. Na výběr máte možnosti Easy (nízká), Medium (střední) a Hard (vysoká).

Crosshair (Záměrný kříž)

Rozhodněte, zda chcete či nechcete ve hře zobrazovat záměrný kříž.

Free Camera (Vlná kamera)

Rozhodněte, zda chcete či nechcete povolit volný pohyb kamery. Volný pohyb kamery znamená, že můžete záběr kamery měnit, pokud vaše postava nehnutě stojí. Je-li tato funkce vypnuta, pak kamera zabírá hráčovu postavu z výchozí pozice.

Pain Effect (Účinky bolesti)

Rozhodněte, zda chcete či nechcete mít na obrazovce červeně znázorněny účinky bolesti, když je vaše postava zasažena.

Graphics (Grafika)

Resolution (Rozlišení)

Vyberte si rozlišení. Mějte přitom prosím na paměti, že vyšší rozlišení mají neblahý vliv na plynulost běhu hry.

VSync (Vertikální synchronizace)

Synchronizací vykreslování snímků hry a obnovovací frekvence monitoru zabráníte „roztrhávání“ obrazu.

Anti-Aliasing (Vyhlažování)

Použijte celkové vyhlazování obrazu, který se tak zbaví „zubatosti“.

Quality Level (Úroveň kvality)

Zvolte si přednastavenou úroveň kvality obrazu. Mějte přitom prosím na paměti, že vyšší kvalita má neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Geometry (Geometrie)

Nastavuje kvalitu geometrie. Mějte přitom prosím na paměti, že vyšší kvalita má neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Dynamic Geometry Distance Rendering (Vykreslování dynamické geometrie v dálce)

Posuvníkem nastavte vzdálenost, při které se geometrické tvary začnou zjednodušovat. Mějte přitom prosím na paměti, že nastavení větší vzdálenosti má neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Dynamic Lighting Quality (Kvalita dynamického osvětlení)

Posuvníkem nastavte vzdálenost, na kterou zůstává dynamické osvětlení ještě viditelné. Mějte přitom prosím na paměti, že nastavení větší vzdálenosti má neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Timeslice Animation Update (Aktualizace animačních rámců)

Animace se budou aktualizovat až po několika rámcích. Je to sice graficky méně působivé, ale zlepšuje se tím plynulost běhu hry.

Render Shadows (Vykreslování stínů)

Zapíná či vypíná vykreslování stínů v reálném čase. Zapnete-li tuto funkci, může to mít neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Timeslice Shadow Update (Aktualizace rámců stínování)

Mapa stínů se aktualizuje jednorázově v každém rámcu. Vypnutí této funkce může mít vliv na plynulost běhu hry.

Shadow Quality (Kvalita stínů)

Chcete-li mít hladší stíny, upravte posuvníkem jejich rozlišení. Mějte přitom prosím na paměti, že vyšší rozlišení mají neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Texture Quality (Kvalita textur)

Upravte kvalitu textur. Požadujete-li vysokou kvalitu, doporučujeme grafickou kartu s nejméně 512 MB paměti.

Anisotropic Type (Typ anizotropního filtrování)

Zapíná anizotropní filtrování, které zlepšuje kvalitu textur zobrazovaných z ostřejších úhlů. Mějte přitom prosím na paměti, že tato funkce může mít neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Anisotropic Samples (Vzorky pro anizotropní filtrování)

Nastavuje kvalitu anizotropního filtrování. Mějte přitom prosím na paměti, že tato funkce může mít neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Dynamic Reflection (Dynamické zrcadlení)

Zapíná efekt zrcadlení v reálném čase. Mějte přitom prosím na paměti, že tato funkce může mít neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Use HDR (Použít HDR)

Zapíná použití HDR (vysokého dynamického rozsahu). Mějte přitom prosím na paměti, že tato funkce může mít neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Use Depth of Field (Použít hloubku pole)

Zapíná použití hloubky pole. Mějte přitom prosím na paměti, že tato funkce může mít neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Render Light Shafts (Vykreslování paprsků světla)

Zapíná vykreslování slunečních paprsků. Mějte přitom prosím na paměti, že tato funkce může mít neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Tree Quality (Kvalita stromů)

Posuvníkem nastavte vzdálenost, při které se ze stromů stávají plakáty. Mějte přitom prosím na paměti, že nastavení větší vzdálenosti má neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Vegetation Quality (Kvalita porostu)

Posuvníkem nastavte vzdálenost, na kterou se vykresluje vegetace. Mějte přitom prosím na paměti, že nastavení větší vzdálenosti má neblahý vliv na plynulost běhu hry.

Brightness (Jas)

Posuvníkem upravte jas obrazu. Výchozí hodnota je 50 %.

AUTOŘI

©2010 Larian Studios a Focus Home Interactive. Vydává Focus Home Interactive v licenci Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios a příslušná loga jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive a příslušná loga jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Focus Home Interactive. Všechna práva vyhrazena. Všechny další názvy, ochranné známky a loga jsou majetkem příslušných vlastníků.



Scaleform

Powered by
Wwise
audio pipeline solution



Část tohoto softwaru je v licenci © 2009 Emergent Game Technologies, Inc. Všechna práva vyhrazena. Část tohoto softwaru je v licenci © 2009 Scaleform Corporation. Všechna práva vyhrazena. Část tohoto softwaru využívá technologii SpeedTree®RT (© 2009 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® je registrovaná ochranná známka firmy Interactive Data Visualization, Inc. Všechna práva vyhrazena. Poháněno technologií Wwise. © 2006–2009 Audiokinetic Inc. Všechna práva vyhrazena. Využívá technologii PhysX firmy NVIDIA. © 2009 NVIDIA Corporation. Tento software obsahuje technologii Autodesk® Kynapse®, majetek firmy Autodesk, Inc. © 2009 Autodesk, Inc. Autodesk a „Autodesk® Kynapse®” jsou registrovanými ochrannými známkami nebo ochrannými známkami Autodesk, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Vývoj hry

Larian Studios

ŘEDITEL

Swen Vincke

VEDOUCÍ PRODUCENT

Benoît Louzas

VÝTVARNÝ ŘEDITEL

Koen Van Mierlo

VEDOUCÍ VÝTVARNÍK

Tristan Clarysse

Alex Van Ooteghem

VEDOUCÍ ANIMÁTOŘI

Thierry Van Gyseghem

Stijn Valkenburg

VEDOUCÍ PROGRAMÁTOR HRY

Mathieu Vanhove

VEDOUCÍ PROGRAMÁTOR ENGINE

Bert Van Semmertier

Kenzo ter Elst

VEDOUCÍ NÁVRHÁŘ

Farhang Namdar

VEDOUCÍ SCÉNÁRISTA

Jan Van Dosselaer

VEDOUCÍ PRO DOHLED

NAD KVALITOU

Octaaf Fieremans

HUDBA

Kirill Pokrovsky

ZVUK

Alex Otterlei

David Vink

PRODUKCE HRY

Benoît Louzas

PROGRAMOVÁNÍ HRY

Mathieu Vanhove

Jean-Sylvestre Zirani

Wim Vanherle

Xander Warnez

PROGRAMOVÁNÍ ENGINE

Kenzo ter Elst

Bert Van Semmertier

Alex Vanden Abeele

Bert Peers

Ignace Saenen

PROGRAMOVÁNÍ TECHNOLOGIE

FLASH

Stijn Van Doorselaere

VÝTVARNÉ NÁVRHY

Koen Van Mierlo

ZPRACOVÁNÍ PROSTŘEDÍ

André Taulien

Joachim Vlemineckx

Jonathan Housieaux

Marian Arnold

Tristan Clarysse

Wai Yeh Leung

Koen Van Mierlo

Alex Van Ooteghem

Guillaume Piette

ZPRACOVÁNÍ POSTAV

Frederic Lierman

Nicolas Collings

Wai Yeh Leung

Koen Van Mierlo

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY

Guillaume Piette

UŽIVATELSKÉ ROZHRANÍ

Guillaume Piette

Koen Van Mierlo

Iva Müller

PROGRAMOVÁNÍ UŽIVATELSKÉHO

ROZHRANÍ

Edgard De Smet

Ken Leroy

HERNÍ ANIMACE

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

HERNÍ SCÉNY

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

ANIMACE ROZHOVORŮ

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

NÁVRH ROZHOVORŮ

Felix Van Der Hallen
Goele Swenters
Cliff Laureys

NÁVRH HRY

Farhang Namdar
Axel Droxler
Jan Van Dosselaer
Sven Vincke

HERNÍ SKRIPTY

Ken Leroy
Axel Droxler
Bert Stevens

INTERNÍ TESTOVÁNÍ

Octaaf Fieremans
Stefan Vermeulen
David Walgrave
Davy Roelstraete
Robin Haudenhuyse

NÁVRH WEBU

Lynn Vanbesien
David Walgrave

SPRÁVA KANCELÁŘE

Lynn Vanbesien

VEDOUČÍ PRO OBSAH A KOMUNITU

Lynn Vanbesien

DALŠÍ PRODUKCE HRY

Kirsty Tunesi
David Walgrave

DALŠÍ PROGRAMOVÁNÍ

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

DALŠÍ PROGRAMOVÁNÍ

TECHNOLOGIE FLASH
Ken Leroy

DALŠÍ VÝTVARNÉ NÁVRHY

Daniel Igarza (Ravegan)
Hugo Puzzuoli
Cliff Laureys

DALŠÍ ZPRACOVÁNÍ PROSTŘEDÍ

Tim Overvliet

DALŠÍ NÁČRTY

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

DALŠÍ HUDBA

Alex Otterlei

DALŠÍ ZVUK

Björn Samyn
David Sampimon
Roman Kim

PŘÍSPĚVATELÉ SKRIPTY

Farhang Namdar
Jan Van Dosselaer

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

Vydavatelství a distribuce

Focus Home Interactive

HLAVNÍ ARCIMÁG
Cédric Lagarrigue

ŽENCI SNŮ
Olivier Macqueron
Thomas Barrau
Xavier Assémat
Vincent Teulé
Stanilas Mankowski

DRAČÍ LOVCI
Luc Heninger
Mohad Smlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Samuel Bagla
Amine Mimoun

MESMERISTA
Marie-Caroline Le Vacon

OBCHODNÍCI S DUŠEMI
John Bert
Aline Janzekovic
Aurélie Rodrigues
Damien Mauric
Vincent Chataignier

ILUZIONISTÉ
François Weytens
Benjamin Papeau

TAJEMNÍ MÁGOVÉ
Jean-Michel Hellendorff
Stephan le Gac
Damien Duca
Jean-Joseph Garcia

PÍSAŘI TEMNOT
Nathalie Jérémie
Linda Hanoun
Estelle Labastide
Mourad Dowlut-Mahomed
Rémi Wanesse
Kelly Figueira

ALCHYMISTA
Deborah Bellangé

NEJVYŠŠÍ VŮDCE
Jean-Pierre Bourdon

Externí studia

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

Subdodavatelé

RAVEGAN
Daniel Igarza
Fernando Calamari

3D BRIGADE HUNGARY INC.

VÝKONNÝ PRODUCENT
Tamas Daubner

PRODUCENT
Karoly Szoverfi

VEDENÍ DOHLEDU NAD KVALITOU
Daniel Domokos

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

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

Zvláštní poděkování
Naši oddaní fanoušci
Všichni lidé, kteří udržují fanouškovské
stránky hry Divinity II
Val, Lara, Mattis a Alexandra
Robert a Josiane
Má rodina – Benoît, Cas a Sam, můj pes Bas
a mé rybičky Koen, Kris, Lars a James
Tine, Frederik a Cato – za to, že snášeli
nepřítomnost manželů a otců a naléhali na ně,
aby to nevzdávali
Britt en Elias, Joelle, Hugo, Pierre, Karina
Maja a Cara
Pozdravy a poděkování všem hráčům
z shrimprefuge.be
Sophie Leduc, William Laureys a Yolande
Platton
Helen Gallez
Greet Schoubs, Benjamin Schrauwen, Johan
Mellemans, Patrick Reyntens a moji rodiče
Tamara Brackman a Elisabeth Binon
Velké poděkování zaslouží Mauro
Isabelle a rodina „Kie“, demoscéna a přátelé
Dinge, Himesama, DJ Deliciouz a The
O-Meister
Leung Chuen Sing, Chow Siu Wah, Julien
Meysmans
Má milovaná Debbie de Boer, moje
mamka Sourour Eftekhazadeh, můj tat'ka
Mohammad Ali Namdar
Shabahang Namdar, můj leguán SPIKE,
Mehrzad Karami, Wessel Mansveld, Felix
Pearson, Ali Goreiffi
Marjan van Rompaey a pes Luna
Florence Delpit, Francis a Evelyne
Droxler
Arnault Trussart
Pes Murphy
Kočky Eliot a Sydney
Monique, André, Risa, Eveline

Koen Vermaanen
Filip Fastenaekels
Francois Masciopinto
Jon Bailey
Denise Schaar
Cécile Schneider
Nils Enkelmann
Robert Seifert
Philipp Sorensen
Stefan Kopinski
Alexander König
Zvláštní poděkování patří Alexandře Mores
za hlasy všech duchů.





©2010 Larian Studios a Focus Home Interactive. Vydává Focus Home Interactive v licenci Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios a příslušná loga jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive a příslušná loga jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Focus Home Interactive. Všechna práva vyhrazena. Všechny další názvy, ochranné známky a loga jsou majetkem příslušných vlastníků.

HYPERMAX

V ČR vydává CINEMAX, s.r.o. a HYPE, s.r.o. – Edice HYPERMAX, WWW.HYPERMAX.CZ.