

Divinity 2: Ego Draconis

- Erschienen in 2009
- Entwickelt von Larian Studios
- Ein Third Person Action RPG



Warum ist es schlecht?

- **Eher träges Kampfsystem**
 - Charakter steht komplett still wenn Fähigkeiten ausgeführt werden
 - → Nahkampf spielweise stark erschwert
- **Sehr leicht das Spiel zu „soft-locken“**
 - Es gibt bestimmte Punkte an denen man einen Gegner bekämpfen muss, der jedoch nicht möglich ist wenn der Charakter zu schwach ist
 - Man kann nichtmehr zurückgehen → man muss auf einen alten Spielstand zurückgreifen, der jedoch ~1 bis 2 Spielstunden zurück liegt

Warum ist es schlecht?

- **Teilweise gute Ansätze für Systeme, die aber nur unzureichend umgesetzt wurden**
 - **Eigener Drachenturm den man verbessern kann, aber nur sehr wenig individuell**
 - **Gedankenlesen für extra Informationen, kostet aber Exp und bringt selten etwas, meistens nur Nutzlose Gedanken (z.B. „Der (Spieler) sieht aber gefährlich aus“)**
- **Scheinbar unfertige Questreihen**
- **Sehr unzufrieden stellendes Ende (wurde erst per DLC behoben)**

Onion Layer – Core Mechanics

- **Steuerung per Maus und Tastatur:**
- **Maus: umsehen, zielen**
- **Tastatur: Bewegen, Fähigkeiten benutzen, Inventar öffnen**

Onion Layer – Metagame

- **Spieler benötigt Mana für Fähigkeiten**
- **Spieler kann zum Drachen werden**



Onion Layer – Base Setting

- **Spielt in der Fantasy Welt Rivellon**
 - **Menschen, Goblins, Monster, etc**
- **Man bekämpft den Halbdämonen Damian**

Onion Layer – Contextualized Tokens

- **Monster töten:**
 - **Man bekommt Erfahrung und Loot**
 - **→ Monster töten um stärker zu werden**
- **Gedankenlesen kann Geheimnisse verraten**

Onion Layer – Contextualized Scenarios

- **Questreihen**
- **z.B. Gedankenlesen verrät einem Fundort
von versteck → Spieler kann
Banditenversteck vernichten**

Onion Layer – Story

- **Spieler wird vom Drachentöter zum Drachenritter**
- **Er muss in die Vergangenheit um die Hinrichtung einer Person zu verhindern um Damian zu stoppen**