



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spiel design



GameStar
für Umfang



Divinity: Original Sin 2 – Definitive Edition

NOCH EIN BISSCHEN PERFEKTER

Genre: Rollenspiel Publisher: Larian Studios Entwickler: Larian Studios Termin: 31.8.2018 Sprache: Englisch mit dt. Untertiteln
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 90 Stunden Preis: 45 Euro DRM: nein (GOG)

Wenige Monate nach dem ersten Release erscheint das überarbeitete Rollenspiel der Extraklasse auch für die Konsolen. Wieso uns das interessieren sollte? Weil Entwickler Larian auch die PC-Version erweitert hat und damit ein (fast schon) perfektes Spiel noch besser macht.

Von Jonas Gössling

Stellt euch euer Lieblingsessen vor. Stellt euch vor, ihr könntet wahnsinnig viel davon essen, ohne dass euch auch nur ein bisschen schlecht wird. Stellt euch vor, ihr seid wunschlos glücklich und dann kommt jemand daher und macht aus dem Lieblingsessen noch etwas viel, viel Besseres. So ähnlich dürfte es jedem gehen, der Divinity:

Original Sin 2 noch einmal in der Definitive Edition spielen wird. Denn Larian Studios beseitigt nicht nur die letzten klitzekleinen Bugs und Fehler aus dem Spiel. Der Entwickler schafft es tatsächlich sein ohnehin schon meisterhaftes Rollenspiel der alten Schule noch zu toppen.

Wir schauen uns in diesem Nachtest die Besonderheiten der neuen Inhalte an. Warum schon das Grundspiel jedem Rollenspiel-Fan gefallen wird, steht in unserem Haupttest in der Ausgabe 11/2107.

Mehr Inhalt

Wir sind ein Skelett. Und obendrein Quellenmagier. Moment! Wir haben hier ein starkes Déjà-vu. Kein Wunder, denn die grundlegende Geschichte von Divinity: Original Sin 2 bleibt gleich. Wir landen mit einem selbstgebauten Charakter oder einem von sechs vorgefertigten Helden auf einem Schiff zur Gefangenensinsel Freudenfeste.

Aber schon sofort fällt eine Neuerung auf: Die Definitive Edition bietet zu Beginn ein kleines interaktives Tutorial, in dem wir die wichtigsten Gameplay-Mechaniken kennenlernen. Wirklich nötig ist die Einführung aber kaum. Neulinge verinnerlichen das Spielprinzip besser in der eigentlichen Kampagne, Profis rasen in wenigen Sekunden durch die Einführung.

Insbesondere im vierten Akt werden sich viele Veteranen hingegen gehörig freuen. Hier machen sich die laut Entwickler-Aussagen (wir haben nicht selbst nachgezählt) rund 150.000 Zeilen an neuer und umgeschriebener Handlung mehr als bemerkbar. Das gesamte Kapitel wirkt weniger gehetzt, und auch seinen finalen Bösewicht führt der Titel nun deutlich runder ein.

Ähnliches gilt für den Zwerg Bestie (einer der sechs vorgefertigten Helden), der durch neue Dialoge mehr Tiefe in seinen Revolten-Hintergrund bekommt. Wir wollen hier nicht



Vor allem Bestie bekommt deutlich mehr zu sagen als noch im Original.

Warum keine Aufwertung?

Die ursprüngliche Version von Original Sin 2 wurde von uns bereits mit einer 93 belohnt. Das bedeutet übersetzt in GameStar-Maßstäbe: Besser geht's eigentlich kaum. Die Luft jenseits der 90 Punkte ist bei uns bekanntermaßen sehr dünn und es bedarf für uns schlicht mehr, ein ohnehin schon fantastisches Spiel noch ein bisschen besser zu machen, um aus 93 Punkten 94 oder gar noch mehr zu machen. Um ein anderes Beispiel zu nennen: Selbst The Witcher 3, das wir in der Ursprungsversion von 93 auf 92 abgewertet hatte, bekam in der Game-of-the-Year-Edition (umfangreiche Patches plus die beiden Ausnahme-Addons Hearts of Stone und Blood & Wine) nicht mehr als die ursprünglichen 93 Punkte.

Kostenloses Update

Wer die Ursprungsversion von Divinity: Original Sin 2 besitzt, freut sich einerseits über ein kostenloses Update auf die Definitive Edition, muss aber andererseits damit leben, dass seine früheren Spielstände mit der neuen Version nicht kompatibel sind.



Der Kraken ist nur einer von den neuen Kämpfen, die uns in Arx ab sofort erwarten.

zu viel verraten, da die Geschichte einen großen Reiz ausmacht. Aber so viel sei gesagt: Der Kampfmagier hat gegen Ende ein paar Wörtchen mehr mitzureden als noch im Original. Sofern wir ihn denn auf unserer Reise mitnehmen.

Mehr zum Verhauen

Die neuen Inhalte begrenzen sich nicht nur auf mehr Handlung und Dialoge. Gleich sieben größere neue Herausforderungen sind nun im Spiel vorhanden – alle ebenfalls im vierten Akt. Ein sehr anschauliches Beispiel: Sind wir im Original zum Hafengebäude gegangen, standen wir halt dort herum. Dank Definitive Edition wartet hier aber ein Bosskampf gegen einen riesigen Kraken und seine fünf Tentakel. Von dem Schrecken erholen wir uns erst, als wir das Viech wieder ins Meer geschubst haben.

Detailverbesserungen

Wer das Original kennt, wird aber auch die Veränderungen im Detail bemerken. Vor allem am Balancing hat Larian Studios noch einmal ordentlich nachgebessert. Ein Bei-

spiel: Ursprünglich brauchte die Fertigkeit »Mückenschwarm« vier Runden, bis wir sie wieder einsetzen konnten. In der Definitive Edition sind es nur noch drei Runden. Das wirkt sich spürbar aus, wir nutzen den Angriff deutlich häufiger. Generell lockt uns das Spiel durch angepasste Cooldowns oder stärkeren Schaden, häufiger Fähigkeiten zu nutzen, die wir früher ignoriert haben.

Auch die KI agiert nun im Detail so, wie wir uns das von Anfang an gewünscht hätten. In der ersten Version haben Gegner gerne mal Figuren in Ruhe gelassen, denen wir die Abwehr gestärkt hatten. Doof, immerhin sollten die tanken und den Schaden für die anderen Gruppenmitglieder verringern. Tatsächlich ist dieses Problem ab sofort Geschichte. Gut so.

Larian hat übrigens auch an der Arena geschraubt. Neben vier neuen Karten fällt vor allem der neue Hotseat-Modus auf. Hier müssen wir nicht gegen die KI antreten, nicht online oder über LAN auf Kollegen oder Fremde warten. Wir können einfach eine Partie mit Freunden vor einem Monitor genießen und abwechselnd denselben PC

nutzen. Eine wundervolle Oldschool-Ergänzung, wie wir finden.

Jetzt auch für Genre-Einsteiger

Divinity: Original Sin 2 ist vieles, aber nicht immer einsteigerfreundlich. Mit der Definitive Edition kann aber wirklich jeder die spannende Geschichte um die Gotterweckten erleben. Denn im neuen Story-Modus fallen die Kämpfe sehr leicht aus.

Fechten wir dank des variantenreichen Systems des Originals im normalen Schwierigkeitsgrad gerne auch mal eine Stunde gegen Feinde, erledigen wir in der einfachen Variante die Gegner in wenigen Minuten. Dennoch lohnt es sich, mit der Umgebung zu interagieren, etwa Pfützen oder ähnliches unter Strom zu stellen.

Wenn es dann doch einmal eng wird, dürfen wir in diesem Modus zudem jedem Kampf ohne Probleme davonlaufen. Trotzdem bleiben die Schlachten keine Selbstläufer, auch hier kann die clevere KI uns ausspielen und besiegen. Das sorgt dafür, dass wir auch hier anfangen, zu experimentieren und eine Light-Variante des »richtigen« Kampfsystems erleben. Selbst auf diesem Schwierigkeitsgrad bleibt das Rollenspiel eben genau das unterhaltsame und belohnende Erlebnis, dass wir schon Ende 2017 kennengelernt haben. ★

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 DEFINITIVE EDITION

- tolle, noch rundere Handlung
- neue größere Gefechte
- ausgewogenere Kämpfe
- verbesserte Arena
- Story-Modus für Einsteiger
- Tutorial überflüssig

FAZIT

Mehr Story, bessere Gefechte, Bug-Fixes und ein Modus für jedermann: So macht man ein perfektes Rollenspiel noch besser.



Vernachlässigte Fertigkeiten sind in der Definitive Edition endlich attraktiv.



Jonas Gössling
@jogel19

Ich habe nach der tollen Enhanced Edition vom ersten Teil eigentlich nichts anderes erwartet. Aber dass Divinity: Original Sin 2 in seiner Definitive Edition noch einmal so einen draufsetzt, hat mich dann doch überrascht. Die großartige Geschichte ist noch ein Stückchen runder, die Balance besser und die Kämpfe sind deutlich taktischer geworden. Zumal mit dem Story-Modus nun auch wirklich jeder PC-Besitzer auf dieser Erde diese tolle Handlung erleben kann – ohne komplett auf den Genuss des durchdachten Kampfsystems verzichten zu müssen. Mir bleibt nur noch zu sagen: Chapeau, Larian Studios!