

Divinity 2 Ego Draconis

Freiheit ist das Leitmotiv des ehrgeizigen Rollenspiel-Projekts vom Drakensang-Publisher Dtp.

Wir haben uns eine weit fortgeschrittene Version angesehen.



Prunkvolle Rüstung, markige Sprüche: Von Richard erhalten wir die erste **Hauptquest**.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5494

Sie wollen mal wieder mit einem einsamen Recken eine Fantasy-Welt erkunden, Fabelwesen verprügeln, Questreihen absolvieren, Intrigen spinnen und – vor allem – Wildschweine jagen gehen? Und das alles, bevor die eineinhalb **Gothic**-Nachfolger **Arcania: A Gothic Tale** und **Risen** oder der nächste **Witcher** erscheinen? Dann sollten Sie unbedingt **Divinity 2: Ego Draconis** vom belgischen Entwickler Larian Studios im Auge behalten, da können Sie zu all dem auch gleich noch eine Runde fliegen. **Divinity 2** ist der dritte Teil einer Serie. Die ersten Episoden **Divine Divinity** (GS 09/2002, 73%) und **Beyond Divinity** (GS 05/2004, 71%) erinnerten dabei durch Iso-Perspektive, Action-Kämpfe und Ausrüstungssamlei sehr an **Diablo 2**. **Divine**-Tester Christian Schmidt sprach 2002 von »Depressionen durch die farbarne Grobgrafik«. Beim **Beyond**-Experten Michael Graf ist es im Jahr 2004 neben fehlendem taktischen Tiefgang noch die »schwache Präsentation«, die ihn stört. Damit das in **Divinity 2** besser läuft, setzen die Entwickler 2009 auf moderne Technik, zahlreiche Kampfoptionen und ausgefuchste Quest-Abfolgen.

Ganz frei

Swen Vincke sieht müde aus. Kein Wunder, es ist Montagmorgen, und der Larian-Chef ist gerade aus London eingetroffen. Das Wochenende über hat er nicht ge-

schlafen, sondern an unserer Preview-Version von **Divinity 2** geschraubt, um uns exklusiv die fast fertige Version des Rollenspiels zeigen zu können. »Action-Rollenspiel« hört Swen übrigens nicht so gern, dieser Begriff limitiere unnötig. Dazu seien die Möglichkeiten der Charakterentwicklung, Quests sowie der Story des Spiels zu vielfältig. »Bei uns wird der Spieler in kein Korsett gezwängt, weder bei der Entwicklung seines Helden noch bei den Reaktionen auf Angebote, die andere Spielfiguren ihm machen. Der Spieler ist frei in seinen Entscheidungen.« Das sind große Worte, die schon ganz andere

später nicht eingehalten haben, denken wir bei uns. Wir sind also gespannt, wie Swen seine Ankündigen untermauern will, und tauchen mit ihm in das Fantasy-Universum Rivellon ein.

Ganz modern

Divinity 2 transportiert die Serie mittels der stark überarbeiteten Gamebryo-Engine in die dritte Dimension. Das technische Herz von **Oblivion** und **Fallout 3** schlägt also in der Brust dieses Rollenspiels – keine schlechten Gene. Die Optik des Spiels kommt zwar nicht an die modernster Titel wie **Arcania: A Gothic Tale** heran, und auch so manche Helden-Animation wirkt nach heutigen Maßstäben etwas müde. Aber was uns da an sattem Grün und leuchtenden Rot- und Goldtönen entgegen schlägt, ist schon bemerkenswert hübsch. Die Stärke der Gamebryo-Engine war noch nie das letzte fotorealistische Pixel, sondern lag von jeher in der harmonischen Umsetzung von Stimmungen.

Ganz Rollenspiel

Wir beginnen unsere schwindelerregende Reise durch Rivellon im verschlafenen Weiler Farglow. Unsere Mission bis hierhin: ein Dra-

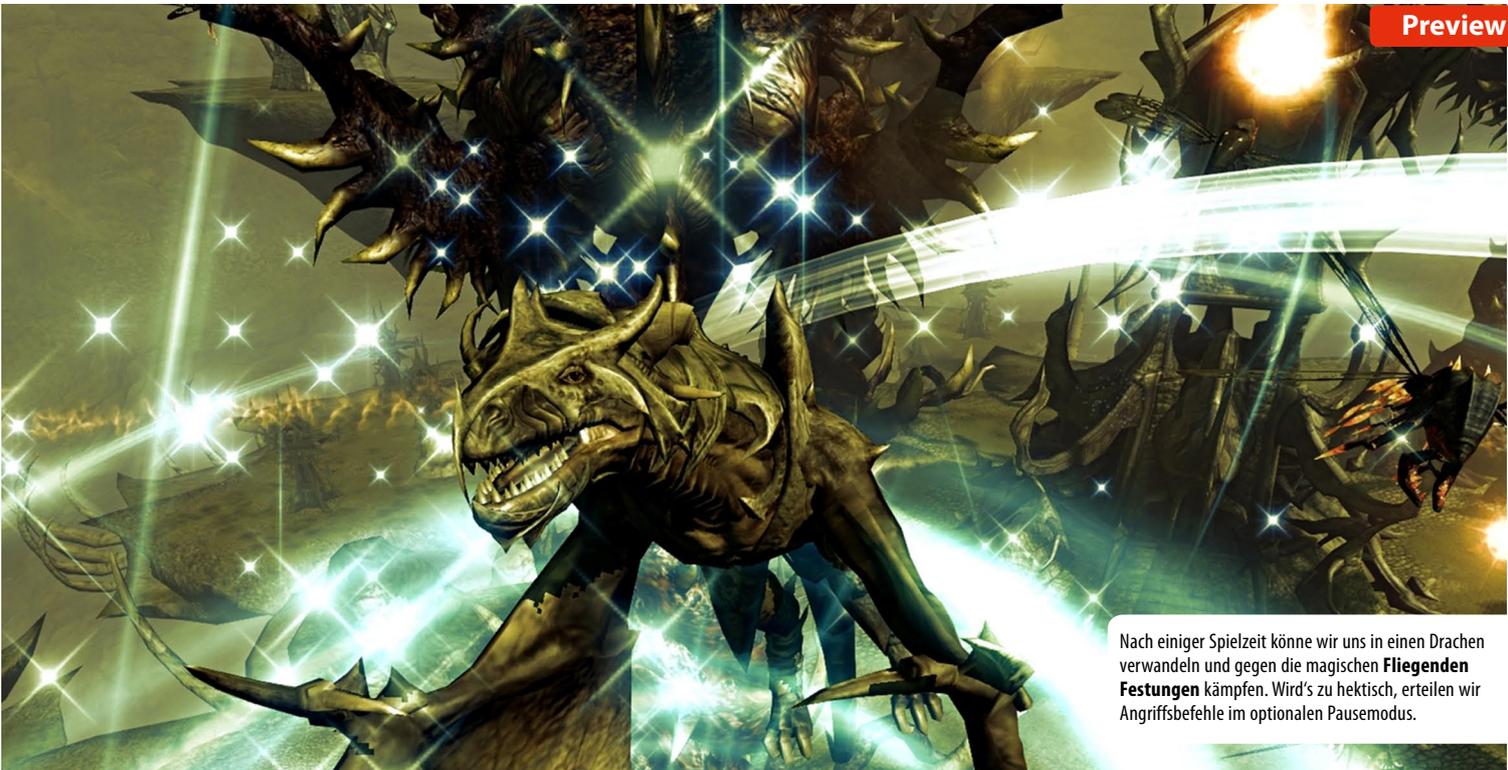
chentöter werden. Damit das auch klappt, dient das Dörfchen zunächst als Tutorial. Hier legen wir bei so genannten Illusionisten unser Geschlecht und Aussehen fest.

Eine Besonderheit von **Divinity 2** sind die Sonderfähigkeiten, die wir im Verlauf unserer Drachentöter-Ausbildung verpasst bekommen. So können wir plötzlich in die Welt der Geister sehen, was neben dunklen Gruselmomenten für zusätzliche Aufträge und Infos sorgt. Besonders fein ist die Gabe des Gedankenlesens. Damit drücken wir die Preise bei Händlern, schalten zusätzliche Dialogoptionen frei, erkennen böse Absichten oder erhaschen peinliche Geheimnisse, die wir ganz nach Gutdünken einsetzen können, auch für Erpressungen. Um die Spielbalance mit so einer universalen Superkraft nicht komplett aus dem Gleichgewicht zu bringen, kostet jeder Einsatz Erfahrungspunkte.

Außerdem können wir eine von drei Klassen aus dem üblichen Fantasy-Repertoire wählen: Krieger, Bogenschütze und Magier sind im Angebot. Aber wo es normalerweise heißt: »Augen auf bei der Berufswahl!«, können wir bei **Divinity 2** Entwarnung ge-



Auch Krieger in schwerer Rüstung können **Magie** einsetzen und so Monster aus der Ferne brutzeln.



Nach einiger Spielzeit könne wir uns in einen Drachen verwandeln und gegen die magischen **Fliegenden Festungen** kämpfen. Wird's zu hektisch, erteilen wir Angriffsbefehle im optionalen Pausenmodus.

ben. Auch als Krieger können Sie jederzeit Erfahrungspunkte in Fernkampf- oder Magiefähigkeiten investieren. Es gibt keine Klassengrenzen und damit keine anfängliche Grundsatzentscheidung, die Sie später bitter bereuen müssten. »Wir wollen, dass jeder Spieler das optimale Spielerlebnis hat, ganz auf seine individuelle Spielweise zugeschnitten«, kommentiert Swen Vincke. »Nicht die Regeln sollen das Spiel herausfordernd und spannend machen, sondern die Entwicklung von Story, Charakter und natürlich die Kämpfe.« Das hört sich gut an, ist aber eine echte Herausforderung an das Balancing und vor allem an die fein abgestimmte Struktur der einzelnen

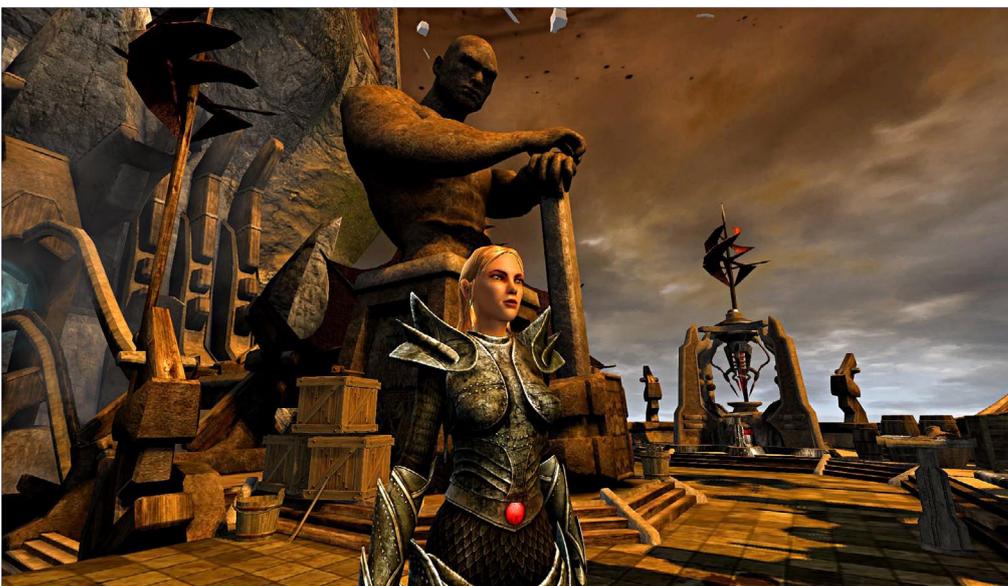
Spielelemente, und damit eine ergiebige Quelle für fatale Schnitzer beim Spieldesign.

Ganz schön durchtrieben

Wir bekommen direkt, nachdem wir Farglow Richtung des idyllisch weitgestreckten Broken Valley verlassen haben, einen Eindruck von dem, was Swen mit Entscheidungsfreiheit meint (die Übergänge zwischen verschiedenen Arealen verlaufen übrigens fließend; **Divinity 2** ist ein sogenanntes Open-World-Spiel, besteht also nicht aus festen Abschnitten wie etwa **Drakensang** oder **Neverwinter Nights 2**). Im Broken Valley treffen wir zunächst auf einen Krieger, der uns um Hilfe bei der

Jagd nach einigen Plagegeistern bittet. Wir könnten jetzt annehmen und ganz normal eine kleine Belohnung und Erfahrungspunkte kassieren. Doch wir lehnen ab. In anderen Spielen würde der Typ von nun an immer an dieser Stelle rumlungern, und wenn wir Interesse hätten, könnten wir die Quest irgendwann aufnehmen. Doch hier rennt der Krieger in den Wald, wo wir ihn später wieder treffen, in einen Kampf verstrickt. Wieder können wir uns entscheiden, ihm zu helfen, was weitere und andere Aufträge zur Folge hat, als wenn wir seine erste Jagdquest akzeptiert hätten. Oder wir stellen uns gegen ihn, hauen ihn um und plündern sein Gepäck. Anderes Beispiel: Als wir durch

unsere Gedankenlesefähigkeit auf ziemlich fiese Weise ein ebrecherisches Pärchen auffliegen lassen, ergeben sich daraus sofort zwei Konsequenzen. Erstens ist der einzige Schmied des Dorfes sauer auf uns und schmeißt uns aus seiner Werkstatt, auch mit Handeln ist ein für alle mal Schluss, denn er war der Liebhaber in diesem Trio. Zum Ausgleich haben wir mit dem gehörnten Ehemann einen neuen Freund gewonnen, der uns mit einer neuen Quest versorgt. Hätten wir uns anders entschieden und den beiden Liebenden geholfen, hätten wir von nun an bessere und günstigere Waffen von dem Metallhandwerker kaufen können, schwierige Entscheidung.



Trautes Heim: Im Spielverlauf zieht der Spieler in seinen eigenen Turm. Hier kann er Gegenstände horten oder sich eigene Trainer zulegen.



Die **Drachengefichte** erinnern an Action-Flugsimulationen.



Krieger schwingen Äxte oder Schwerter auch **beidhändig**.

Ganz Drache

Ein besonderer Höhepunkt von **Divinity 2** erwartet uns nach etwa drei Stunden Spielzeit: Wir erhalten den Auftrag, einen so genannten Drachenritter zu töten. Der Kampf ist hart, doch wir siegen. Noch während er sich von dieser Welt verabschiedet, projiziert er plötzlich seine Fähigkeiten auf uns. Damit weckt er lange brachliegende Kräfte in uns: die Drachenerinnerung, ein Geheimnis aus unserer Vergangenheit, dem wir im Spielverlauf auf die Spur kommen. Von nun an können wir

uns in nichts weniger als einen Drachen verwandeln, vom Himmel aus auf Gegner herabstoßen oder wie in einer Action-Flugsimulation Luftkämpfe mit anderen Lindwürmern bestreiten, nur eben mit Feuerbällen statt MGs.

So, damit wären wir jetzt also die Beherrscher der Welt! Nicht ganz, denn nun tritt der Bösewicht aus **Beyond Divinity**, Damian auf den Plan. Und der rückt nicht nur mit einer ganzen Armee aus kamplustigen Boden- und Luftkreaturen an, sondern befiehlt darüber hinaus die riesigen

Fliegenden Festungen. Diese magischen Kampfplattformen sind der Quell immer neuer Monsterhorden und mit Schutzschilden gerüstet, die unser Drachen-Ich nicht durchbrechen kann. Wir schwingen uns auf zu einem Höhenflug, schießen mit Feuerbällen auf die Lindwürmer Damians, doch es werden zu viele. Wir stechen in die Übermacht hinein und zünden den Flammenteppich, eine Art Flächenzauber über den Wolken, die Gegner rauchen ab, wir verwandeln uns im Sturzflug in unsere Menschengestalt und

knallen voll durch den Schutzschild – der hält eben nur Drachen ab. Wir lösen ein Schalterrätsel, der Schutzschild verschwindet, die magische Fliegende Festung ist endlich verwundbar. Zum Schluss gibt uns Swen Vincke noch einen Ausblick auf die düstere Zukunft in **Divinity 2**: Damian und seine Horden haben das einst blühende Broken Valley in ein schwarzes Tal der Tränen verwandelt. »Das musst du alles wieder in Ordnung bringen«, grinst Swen. Okay, im Juni ist es soweit, wir sind gerüstet. MIT



Divinity 2 bietet **grandiose Augenblicke**, grade in der Drachengestalt.

Divinity 2: Ego Draconis

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Juni 2009**
► Hersteller **Larian Studios / Dtp** ► Status **zu 80% fertig**

Michael Trier: Ich war überrascht von den Möglichkeiten des Kampfes, der Dialoge, der Rollenspiel-Elemente. Divinity 2 ein Action-Rollenspiel zu nennen, greift zu kurz. Aber dieses Konzept birgt Gefahren: Die Entwickler müssen auf viele Fehlerquellen achten. Und das Balancing wird eine Herausforderung. Wenn Divinity 2 fehlerfrei und gut ausbalanciert erscheint, habe ich einen Rollenspiel-Hit mehr auf dem Zettel für 2009.



michael@gamestar.de