



Im Tempel des toten Drachenritter-Obergurus Maxos warten nicht nur spannende Rätsel und plapperige Geister auf Sie, sondern auch reichlich **Kloppereien** gegen Damians übellaulige Schergen.

Divinity 2 Ego Draconis

Sind Drachen nun böse oder nicht? Welche Leichen hat der Bauer im Keller? Und was denkt eigentlich ein Imp? Diese und andere Fragen beantwortet demnächst das neue und ideensprühende Rollenspiel der Larian Studios.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5494

Bauersfrau Dana führt detailliert Tagebuch über ihre Männerbekanntschaften, inklusive delikater Details. Uschi, Schankmaid im Wirtshaus zum Schwarzen Eber, regt sich darüber auf, dass die Gäste ständig anzüg-

liche Witzchen über ihren Namen reißen. Richard von Aleroth, ein skrupelloser Ritter, schlägt uns vor, das bei ihm verdiente Gold in Dirnen und Alkohol umzusetzen. Ein geistig nicht ganz sauberes Ehepaar will uns erst langsam um-

bringen, dann unser Blut trinken und sich anschließend wild vor dem Kamin, äh, lieben. Und bei einem Rätsel, dessen eigentliche Lösung alles andere als schweinisch ist, denken wir zunächst an ... ach, Sie wissen schon.

Die belgischen Larian Studios haben offenbar eine diebische Freude an zotigen Anspielungen, **Divinity 2: Ego Draconis** strotzt nur so davon. Allerdings bietet das Rollenspiel mehr als Humor und schlüpfrige Albernheiten. Etwa ein cleveres Kampfsystem, eine spannende Geschichte mit interessanten und teils abgedrehten Charakteren, endlich eine schicke 3D-Optik (die Vorgänger **Divine Divinity** und **Beyond Divinity** waren noch in isometrischem 2D) und so viel zu entdecken, dass wir uns tagelang mit großem Spaß in der Preview-Version rumgetrieben haben.

Gehirnwäsche

Die Reise geht wie in den ersten beiden Teilen wieder ins Fantasy-Reich Rivellon. Dort starten Sie als Drachentöter-Azubi ins Abenteuer, machen aber im Laufe der Handlung einige erstaunliche Wandlungen durch. Erst werden Sie Drachenritter, später sogar Drache (deswegen »Ego Draconis«) und bekommen den Auftrag, den bösen Damian auszuschalten.

Doch bevor Sie sich in Ihrer Rolle als Drachentöter ins Dörfchen Flussheim begeben, in dessen Umgebung Leute feuerspeiende Lindwürmer gesehen haben wollen, wischt Ihnen eine Magierin in einer Initial-Zauberei Ihr Gehirn blitzblank, alles bisher Erlernte verschwindet – Amnesie einmal anders. Akrobatisches Klingenschwingen, den zielsicheren Umgang mit Pfeil und Bogen, schmerzhaftes Zauberei oder



Der Soldat **Kunrath** hat ein Problem mit dem Händler Locke. Es geht um einen flauschigen Hasen.



Im Drachenturm stehen Ihnen Angestellte zur Verfügung. Beim Nekromanten können Sie sich eine **Helfer-Kreatur** (links) zusammenbauen lassen, der Alchemist (rechts) braut für Sie **Tränke**.

das Beschwören von Toten? Vergessen! Blöd, doch das »Resetten« des Oberstübchens gehört bei den Drachtöttern zur Ausbildung. Schade nur, dass sich die Bande kurz nach Ihrer gelungenen Mutation zum Drachenritter als eine Versammlung von fehlgeleiteten Vollposten herausstellt. Da muss man sich dann über den Gehirnwusch-Quatsch auch nicht mehr sonderlich wundern. Immerhin können Sie nach dem Ritual Geister sehen sowie Gedanken lesen. Beides erweist sich alsbald als äußerst nützlich. Den restlichen Heldenkram müssen Sie allerdings erst wieder auf dem üblichen Weg über Levelaufstiege lernen.

Qualitäts-Quests

In Flussheim angekommen sollen Sie zunächst die Bewohner über den Drachen ausquetschen. Wann wurde er gesehen? Wo wurde er gesehen? Ist überhaupt was an der Geschichte dran? Das bedeutet viele Gespräche. Allerdings sind die alles andere als langweilig. Das liegt vor allem an zweierlei: Zum einen sind die Texte prima geschrieben. Unterhaltsam, oft witzig, kurz: nie langweilig. Zum anderen sind alle Dialoge auf NPC-Seite exzellent vertont. Jede Betonung sitzt bombensicher.

In den Gesprächen gibt's aber nicht nur Infos über die Drachen, sondern auch massig Aufträge für Sie. Viele der Flussheim-Herrschaften haben Problemchen, die Sie lösen sollen – für eine angemessene Belohnung in den Währungen Gold, Erfahrungspunkte oder Ausrüstungsgegenstände versteht sich. Ritter Richard würde gerne Lebensmittelvorräte klauen, um die bedürftige Bevöl-

kerung von Aleroth zu füttern. Dana schickt Sie mit einem Liebesbrief zu ihrer neuesten Eroberung, dem Schmied Derk. Der Händler Locke fühlt sich vom Wächter Kunrath um einen Hasen betrogen und Garnisonsvorsteher Ludwig will unbedingt herausfinden, wo eine Banditen-Gruppe ihr Lager aufgeschlagen

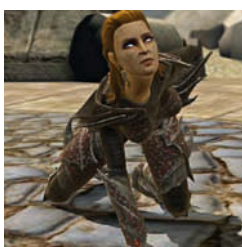
hat. Das Tolle an vielen der Quests ist, dass sie mehrere Lösungswege und Ergebnisse bieten. Wer Ludwig hilft, kämpft später im Banditencamp an der Seite der Wächter gegen die Schurken. Wer den Plan sabotiert, darf dagegen unbehelligt ins Lager und findet dort neue Quests. Wenn Sie Danas Brief überbringen, sind alle

glücklich – bis auf den gehörnten Ehemann Karl. Sie können den Brief aber auch lesen und versuchen, die untreue Gattin zu erpressen. Und wenn Sie zusätzlich noch Danas Gedanken durchstöbern, finden Sie wiederum einen Hinweis auf das Tagebuch ihres Mannes. Darin erzählt Karl vom Mord an einem ehemaligen Ne-

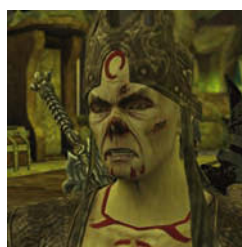
Wichtige Figuren in Rivellon



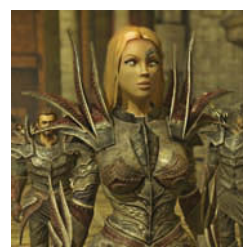
Im Bild unsere **Drachenritterin** und **Damian**, der Oberschurke, der die Welt Rivellon in Schutt und Asche legen will.



Die hübsche Drachenritterin **Talana** treffen Sie kurz vor ihrem Tod.



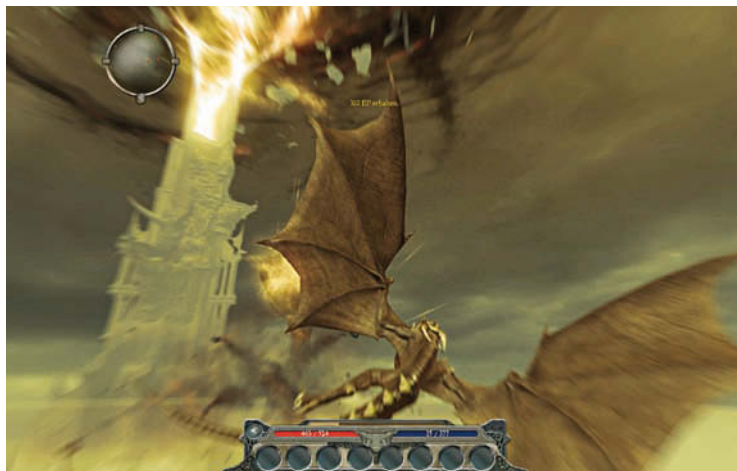
Nekromant **Laiken** haust im Drachenturm. Der Typ ist verrückt!



Drachentöter-Ausbilderin **Rhoda** versorgt Sie mit Ihrer ersten Quest.



Magier **Zandalor** taucht immer wieder auf und verrät Ihnen vieles.



Erst wenn Sie über den Drachenturm (im Hintergrund) herrschen, dürfen Sie zur **Feurechse** werden.

benbuhler. Diese Information wiederum eröffnet die Chance auf noch mehr Gold, Erfahrungspunkte und Klamotten.

In fremden Köpfen

Das Gedankenlesen ist eine sehr piffige Idee. Man braucht es nicht, um **Divinity 2** zu meistern, aber es verschafft Ihnen so manches Mal äußerst nützliche Informationen. Wer etwa in den Kopf des Gastwirts Tim schaut, erfährt, dass der Mann neben der Kirche einen Geldsack versteckt hat. Wer den Imp ZixZax (der nicht ganz weise) ausspioniert, wird mit einem Attributspunkt belohnt. Und wer sich gar am Geist von Lord Lovis, einem ehemaligen Drachensitter, versucht, bekommt vom überlegenen Hirn zwar in erster Linie Spott zu spüren, erhält allerdings auch eine Belohnung für den unterhaltsamen Versuch.

Gedankenlesen funktioniert jedoch nicht ohne Weiteres. Das Spiel verlangt dafür von Ihnen Erfahrungspunkte, mal mehr, mal weniger. Also genau das, was Sie eigentlich für Levelaufstiege benötigen. Wer sich also in vielen

Gehirnen herumtreibt, kraxelt langsamer in höhere Heldenregionen. Wer wiederum mit verdienten Fertigkeitenpunkten das Gedankenlesen verbessert, muss weniger Erfahrungspunkte pro Einsatz der Fähigkeit zahlen. Damit stellt das Spiel Sie früh vor spannende Entscheidungen Ihrer Spielweise betreffend.

Helden-Selbstbau

Mit jedem Levelaufstieg verdienen Sie nicht nur vier Attributspunkte, die Sie beispielsweise in Intelligenz, Stärke oder Willenskraft investieren, sondern Sie erhalten auch ein Plus für spezielle Fähigkeiten wie das Beschwören von Feuerwänden, Sprungattacken, Selbstheilung oder Schloßserknacken. Alle Fertigkeiten lassen sich in fünf Stufen ausbauen.

Divinity 2 kennt keine festen Klassen, Sie können also theoretisch Magier-, Totenbeschwörer-, Klingenmeister- oder Waldläufer-Können wild mixen, müssen allerdings dann damit leben, dass ihr Held zwar alles ein bisschen, aber nichts so richtig wirkungsvoll kann und in den vielen Kämpfen gegen



Wer dem Garnisons-Boss hilft, das **Banditenlager** zu finden, kämpft später dort an der Seite von Soldaten.

Goblins, Trolle, Skelette, Banditen und Co. flugs das Zeitliche segnet.

Die Bediensteten

Nicht nur ein sinnvoller Ausbau der Fertigkeiten verhindert frühe Tode. Auch eine gute Ausrüstung und reichlich Heil- sowie Mana-Tränke lassen Sie länger leben. Den Kram finden Sie entweder bei Ihren Reisen durchs Land oder Sie kaufen ihn sich. Noch besser: Tränke dürfen Sie selber herstellen, sofern Sie das entsprechende Rezept gefunden haben. Spezielle Rüstungen und Waffen können Sie mit weiteren Attributen veredeln, sollten Sie die entsprechenden Rohstoffe haben. Abermals besser: Wenn Sie im Laufe der Geschichte endlich Herr über den Drachenturm geworden sind, haben Sie einen persönlichen Alchemisten, einen persönlichen Nekromanten und einen persönlichen Bezauberer (verbessert Waffen) zur Hand. Die Burschen arbeiten selbstständig mit dem Material, das Sie rankarren – oder rankarren lassen. Denn zusätzlich stehen Ihnen noch drei Läufer zur Verfügung, die auf Ihr Geheiß losziehen

und für Sie Rohstoffe wie Kräuter oder Erze sammeln. Prima!

Fluggrenzen

Stichwort »Drachenturm«: Erst wenn Sie den erobert haben (damit ist das Abenteuer noch längst nicht zu Ende), dürfen Sie Ihre Gestalt in einen Drachen verwandeln, durch die Lüfte segeln und Feuer spucken. Jedoch ist das Flugvermögen nach oben wie nach unten begrenzt, unsichtbare Barrikaden verhindern extreme Höhen- und Sinkflüge. Das wirkt irgendwie künstlich aufgesetzt und passt nicht so recht zum durchdachten Rest des Spiels. Allerdings verhindern die Entwickler so, dass Sie Gegner am Boden schlichtweg brennen und Schätze, die an schwer zu erkletternden Stellen warten, einfach anfliegen. In beiden Fällen muss ihr menschliches Ich ran. Zudem würde Ihnen ohne Bodenkontakt so manches Geheimnis entgehen, so manche Quest und so manches Dungeon blieben unentdeckt. Und wir versichern Ihnen, die Höhle der moralischen Entscheidungen wollen Sie auf keinen Fall verpassen! **PET**



Wenn Sie die Fertigkeit »Tausend Hiebe« anwenden, dreht sich die Kamera effektiv um den Helden.

Divinity 2: Ego Draconis

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **24. Juli 2009**
► Hersteller **Larian Studios / Dtp** ► Status **zu 95% fertig**

Petra Schmitz: Da brat mir doch einer ein Drachenei! Ein derart liebevolles, detailreiches und motivierendes Fantasy-Rollenspiel ist mir schon ewig nicht mehr begegnet. Herrlich verschrobene Gestalten, eine prima Handlung, launige Kloppereien und die cleveren Ideen machen aus Divinity 2: Ego Draconis ein funkelnädes Kleinod des Genres, das Sie sich – sofern es fehlerfrei erscheint – nicht entgehen lassen sollten.



petra@gamstar.de

Potenzial Sehr gut