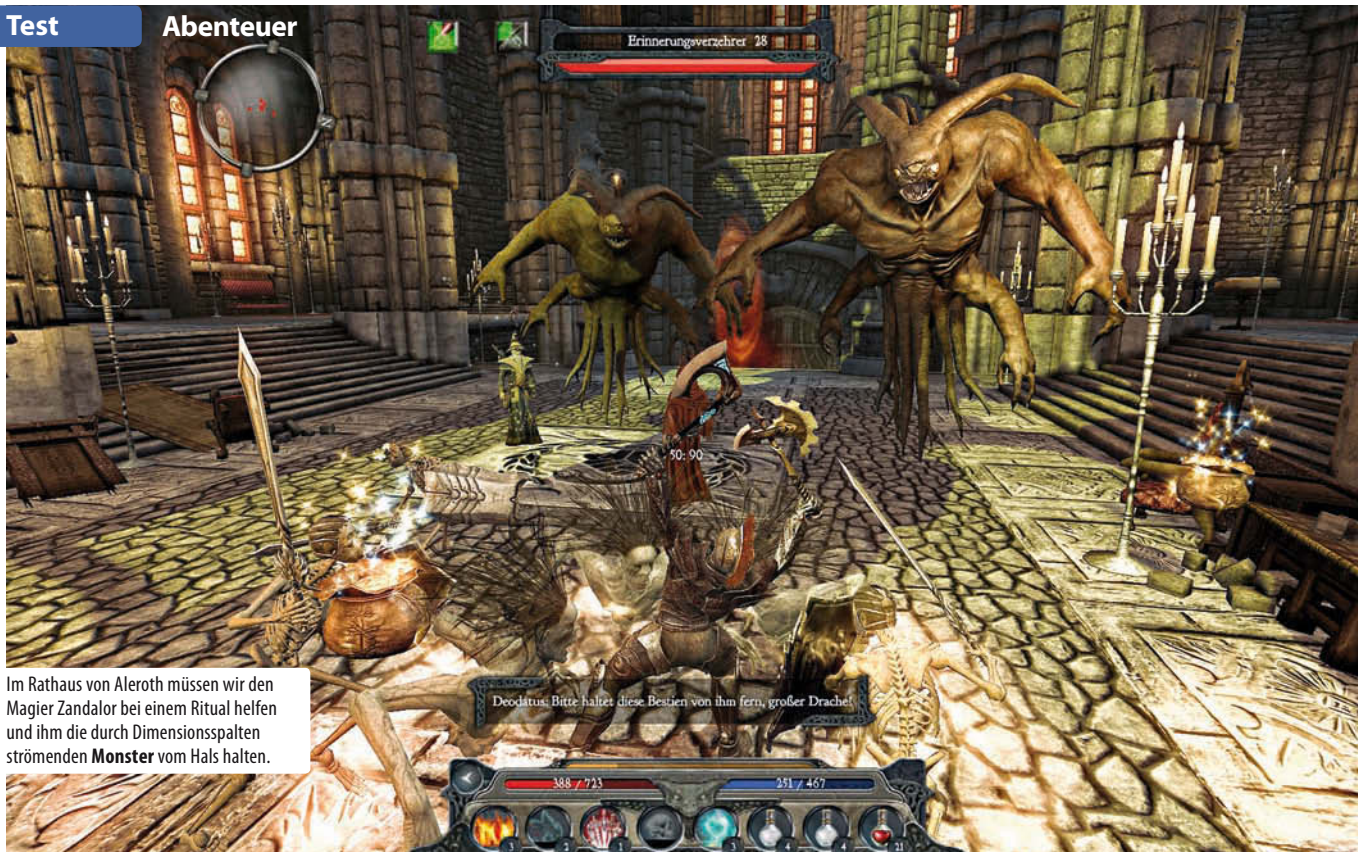




Im Rathaus von Aleroth müssen wir den Magier Zandalor bei einem Ritual helfen und ihm die durch Dimensionsspalten strömenden **Monster** vom Hals halten.



Divinity 2 Ego Draconis

Aus Drachentöter wird Drachenritter wird Drache: Das Rollenspiel
Divinity 2 verpackt die Metamorphose eines Helden in zahllose spannende Quests, actionreiche Klopereien und erfrischenden Humor.

DVD
 Topspiel-Videos

GameStar.de
 Screenshots & Infos
 ► Quicklink: 5494

Auch wenn jeder von uns mindestens schon einmal den Wunsch hatte, die Gedanken seines Gegenübers lesen zu können, so wollen wir doch nicht wirklich im Detail wissen, was etwa im Kopf der hübschen Nachbarin vor sich geht. Zum einen würden wir vielleicht Dinge erfahren, die uns gar nicht gefielen (»Lächerlich! Der Typ glaubt doch nicht wirk-

lich, er könne bei mir landen!«), zum anderen wäre das, was wir erführen, vielleicht reichlich langweilig (»Steuern machen, Müll runterbringen, Katze füttern, den Typen hier abwimmeln – an was ich alles denken muss!«).

Im Rollenspiel **Divinity 2: Ego Draconis** wird Ihnen das Talent des Gedankenlesens mit auf die abenteuerliche Reise gegeben. Und wir dürfen Ihnen versichern, dass es in den Gehirnwindungen der Bewohner des Fantasy-Reichs Rivellon deutlich spannender zugeht als in denen der Nachbarin. Zumindest äußerst spannend für einen Drachentöter-Azubi, für den das Schicksal eine ganz große Aufgabe vorgesehen hat.

Doofe Drachentöter

Rivellon ist ein seltsames Reich: Man hält sich eine Armee aus Drachentötern, obwohl die Feuer-speier nahezu ausgestorben sind. Passend zu diesem Unfug will es die Tradition der sektenartigen

Vereinigung, dass Neuzugänge zunächst mal eine jahrelange Ausbildung absolvieren müssen, um dann in einem Initiationsritual alles Einstudierte wieder zu vergessen. Aber immerhin können die Lehrlinge danach Geister sehen, sogar mit ihnen sprechen und in den Köpfen anderer Wesen kramen. Mit diesen beiden Talenten und minimaler Angriffskraft ausgestattet starten Sie in **Divinity 2: Ego Draconis** ins Abenteuer, das

eine für einen Drachentöter recht ungewöhnliche Laufbahn vorsieht. In den ersten paar Stunden sind Sie noch ergebener Echsenjäger und untersuchen in einem kleinen Dörflein Drachensichtungen, bald allerdings wendet sich das Blatt. **Divinity 2** macht Sie quasi im Vorbeigehen zum Erzfeind der Drachentöter, zu einem Drachenritter. Als solcher bekommen Sie im Folgenden Stress mit den ehemaligen Arbeit-

! Testversion & Patch

In der uns vorliegenden Testversion wies Divinity 2 noch einige Fehler auf. So kam es etwa gelegentlich bei intensiven Klopereien zu Abstürzen. Quests, die nicht mehr zu lösen waren, blieben dennoch im Tagebuch der aktuellen Aufgaben vermerkt. Der Publisher Dtp verspricht für einen Termin um den Erscheinungstag des Spiels einen Patch, der die Stabilität verbessert und kleinere Fehler ausbügelt. Zusätzlich soll das zirka 50 MByte große Reparaturpaket eine Minimap einbauen und dafür sorgen, dass der Titel insgesamt fordernder wird. Auf GameStar.de werden wir auf Basis des Patches die Wertung gegebenenfalls anpassen.



In den Gesprächen hat der Held stets mehrere **Antwortmöglichkeiten**.



Der irre Bellegar (hinten klein auf der Säule) hat uns einen Troll auf den Hals gehetzt.



Los geht das Abenteuer in einem lauschigen Dörflein. Die Bewohner wollen einen Drachen gesehen haben.

gebern, vornehmlich müssen Sie sich allerdings mit der Geißel des Reichs keilen. Der böse Zauberer Damian will die lieblichen Täler und Fjorde Rivellons unterjochen. Der gute Zauberer Zandalor schickt Sie los, um Damian den Unfug aus dem Kopf zu schlagen.

Die Handlung von **Divinity 2** ist im Kern gelungen, ärgert allerdings auch immer mal wieder mit Schlampereien und Fehlern. Die Wandlung vom Drachentöter zum Drachensitter (und später zum Drachen) schluckt der Held so ungerührt, als sei das etwas, was ihm dauernd passiert. Und dass Damian und Ihre ehemalige Chefin

Rhoda nicht selbst versuchen, Sie ausknipsen, wenn sich Gelegenheit dazu bietet, sondern lieber in blödesten Bond-Bösewicht-Manier die minderbemittelten Schergen vorschicken, lässt denkende Menschen verständnislos zurück.

Quest-Überfluss

Divinity 2 ist ein klassisches Rollenspiel, Sie steigen über das Lösen von Quests und über das Verdreschen von Gegnern im Level auf. Weder das eine noch das andere müssen Sie lange suchen, denn Rivellon ist vollgestopft mit Aufträgen und angriffslustigem Viehzeugs. Kaum, dass Sie ein

paar Meter Weg zurücklegen, auf denen Ihnen nicht irgendwelche Gestalten begegnen, die irgendwas von Ihnen wollen – und sei es nur, Sie zu Klump zu hauen. So treffen Sie beispielsweise im Trümmertal immer mal wieder auf den wahnsinnigen Magier Bellegar, der Ihnen zunächst stets ein (absichtlich) lausiges Gedichtlein vorträgt und Ihnen dann Monster auf den Hals hetzt. Haben Sie alle fünf Klopereien erfolgreich bestanden, werden Sie mit Gold und Geschmeide oder mit einem Passwort belohnt. Das Passwort bringt Sie in eine Mini-Paralleldimension, dort warten massig Heilträ-

ke. In den Orobassfjorden begegnen Ihnen falsche Exorzisten, Drachenfanatiker, hochnäsige Soldaten, ein unglücklich verliebter Expirat, Banditenbosse, streitlustige Imps, und sogar Bellegar reimt wieder, dass es einen schüttelt (sofern Sie die Tür zum richtigen Dungeon finden).

Das Schöne an den Quests in **Divinity 2**: Es gibt zumeist mehr als einen Lösungsweg. Wenn Sie Kommandant Ludwig beispielsweise helfen, ein Banditenlager ausfindig zu machen, dann dürfen Sie dort später an der Seite von Soldaten die Bösewichter in die Hölle schicken. Wenn Sie sich weigern,

TECHNIK-CHECK

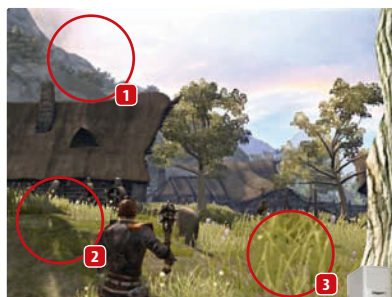
DIVINITY 2: EGO DRACONIS



STANDARD-PC

ATHLON 64 X2 / 3800+ • 1,5 GByte RAM • GEFORCE 7900 GT

► 1024x768 ► minimale Details
Auf Standard-PCs läuft Divinity 2 flüssig, wenn Sie auf Post-Processing 1, Schatten 2 und gerendertes Gras 3 verzichten. Texturen sind matschig.



MITTELKLASSE-PC

ATHLON 64 X2 / 5000+ • 2,0 GByte RAM • GEFORCE 8800 GT

► 1280x720 ► mittlere Details
Auf einem Mittelklasse-PC können Sie die atmosphärischen Schatten 2 und Post-Processing-Effekte 1 aktivieren. Texturen sehen deutlich besser aus.



HIGH-END-PC

CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► maximale Details
Nur auf High-End-Systemen aktivieren Sie die Option »Pflanzen rendern«. Außerdem sind Texturen hochauflösender und Schatten detaillierter 2.

TECHNIK-TIPPS

- Auch auf High-End-Systemen kommt es zu gelegentlichen Leistungseinbrüchen, besonders in Innenarealen. Das Abschalten der Option »Pflanzen rendern« hilft.
- Die Option »Pflanzen rendern« kostet extrem viel Rechenleistung. Abschalten bringt bis zu 50% Framerate.
- Divinity 2 ist für mehrere Rechenkerne optimiert. Das Spiel ist schon auf schwachen Zweikern-CPU's spielbar. Doch selbst die schnellsten Single-

Core-Prozessoren bringen nicht genügend Leistung.

- Grafikkarten mit nur 256 MByte Grafikspeicher profitieren vor allem von niedrigeren Auflösungen und Texturdetails. Setzen Sie die Texturdetails auf »Normal«. Reduzieren Sie dann die Auflösung.

Checkliste

- 6,5 GByte Speicherplatz
- Zweikern-Prozessor
- 1,5 GByte RAM
- GeForce 7900 GT / Radeon X1900 XT

NG

SO LÄUFT DIVINITY 2: EGO DRACONIS AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

	1	2	3	4
GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
	Radeon X1000	X700	X800 XL	X650 XT
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT
	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS
PROZESSOR	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro
	Pentium 4 / D	2.0 GHz	2.6 GHz	3.2 GHz
	Athlon 64	3200+	3500+	4000+
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+
	Phenom	8450	8750	9500
SPEICHER	Core 2 Duo	E4300	E6300	E6600
	Core 2 Quad	Q6600	Q6700	Q6800
	Speicher in MB	512	768	1.024
		1.536	2.048	2.560
		3.072	3.584	4.096

4 technisch unmöglich
niedrigste Stufe

läuft so flüssig:
1024x768, minimale Details, keine Schatten, kein Post-Processing

läuft so flüssig:
1280x720, mittlere Details, alle Effekte an, Pflanzen rendern aus

läuft so flüssig:
1920x1200, maximale Details, alle Effekte, 8x8F



Auch in den Orobasfjorden müssen wir als Feuerechse ran. Das Energiefeld markiert eine **Antidrachenzone**. Wenn wir da rein fliegen, sterben wir.



Das **Heldenmenü**: Wir tragen bereits eine mächtige Set-Rüstung.



Die **Karte** ist mangelhaft, sie gibt nur minimale Informationen.

Ludwig zu unterstützen, lässt man Sie unbehelligt ins Lager, wo Sie weitere Aufträge finden.

Sowas passiert Ihnen dauernd: Helfen Sie Aurelius und töten den Goblin Svadilfari? Oder lassen Sie sich von Svadilfari weichquatschen und vergiften Aurelius? Retten Sie Lord Lovis oder helfen Sie einigen Geistern, sich an dem Adligen zu rächen? Je nach Entscheidung fällt die Belohnung üppiger oder weniger umfangreich aus. Wir meinen, dabei allerdings eine leichte Bevorteilung von Gutmenschen gegenüber Schlingeldasein festgestellt zu haben.

Kopfarbeit

Wenn Ihnen die Entscheidungen bei Quests schwer fallen sollten, hilft es oft enorm, die Gedanken der beteiligten Personen zu lesen. Auf der Wächterinsel etwa erfahren Sie so, dass der Alchemist Anselm ein Lügner ist. Im Folgenden werden Sie mit Hilfe dieser Information eine wichtige Entscheidung treffen. Generell ist das Stöbern in fremden Köpfen sehr anzuraten. Falls Sie im Laufe des Spiels auf alle drei Mitglieder der Familie Gremory treffen (was nicht zwingend passieren muss), dann verraten Ihnen die Gedan-

ken der drei, wo der Familienschatz verborgen liegt, welches Passwort die Truhe öffnet und welche fiese Falle zuerst entschärft werden muss, um bei einem Diebstahl nicht in Flammen aufzugehen. Wenn Sie die Gedanken der Wächterinsel lesen, belohnt diese Sie mit einem Levelaufstieg. Das rentiert sich also, auch wenn Sie dafür massig Erfahrungspunkte opfern müssen. Das nämlich ist die Tauschwährung fürs Ausspionieren.

Offen für alles

Das Gedankenlesen ist eine von 54 Fertigkeiten, die Sie in Menschengestalt erlernen und über Levelaufstiege verbessern können. Fürs Kopfkramen bedeutet das: je höher das Talent, desto weniger Erfahrungspunkte müssen Sie investieren. **Divinity 2** kennt kein Klassensystem, auch wenn sich die Künste in Ausrichtungen wie Priester oder Walddläufer einteilen lassen. Ihre Charakterentwicklung ist frei, Sie dürfen also ohne Weiteres mit Pfeil und Bogen hantieren und gleichzeitig Dämonen beschwören, Äxte und Schwerter schwingen und dabei Flammenwände herbeizaubern. Das geht locker und unkompliziert von der Hand: Über die Maus visieren Sie einen Gegner an und lassen dann über Klicks die Klingen sprechen oder über eine Schnellzugriffstaste einen Zauber los. Geht's Ihnen mal dreckig, hilft beispielsweise ein Heiltrank. Klingt wie in den alten **Divinity**-Spielen oder wie in **Diablo**? Kampftaktik fordert der Titel nicht, sondern lediglich eine sinnvolle Steigerung Ihrer Talente.

Zunächst lassen sich die Fertigkeiten nur bis Stufe 5 ausbau-

en, später im Spiel haben Sie jedoch Zugriff auf einen persönlichen Trainer, der die Maximalstufe gegen entsprechendes Klimpergeld bis auf 13 ausweitet. Gesteigert wird allerdings nach wie vor über die Levelaufstiege.

Neben dem Trainer stehen Ihnen noch weitere Gestalten zur Verfügung: ein Nekromant, der aus rankekarnten Leichenteilen eine Kampfreaktor für Sie bastelt, ein Alchemist, der für Sie Tränke braut, und ein Bezauberer, der mit Edelsteinen und Erzen Ihre Waffen, Rüstungen und Schmuckstücke verbessert. Damit Sie nicht die Hälfte des Spiels mit der Nase am Boden verbringen, um etwa Basilikum oder Ginseng zu finden, stellt Ihnen das Spiel noch drei Laufbur-schen an die Seite, die Sie losschicken dürfen, um für Sie den benötigten Kreppe zu besorgen.

Kurzer Drachenatem

Trainer, Nekromant und Co. wohnen in Ihrem Hauptquartier, einem riesigen Turm. Den müssen Sie erobern, damit es im Spiel weitergeht und damit Sie sich fortan auf Knopfdruck in einen Drachen verwandeln können. Nur als Feuerechse erreichen Sie so manchen Schatz, nur so können Sie die fliegenden Festungen von Damians Oberschergen schrotten und wertvolle Set-Items abstauben, nur als Feuerechse geht es für Sie in der Hauptquest weiter. Auf Knopfdruck dürfen Sie sich übrigens jederzeit in den Turm und wieder hinaus teleportieren.

Anders als das Können Ihrer menschlichen Form verbessern Sie die sieben Drachenfertigkeiten nicht über Levelaufstiege, sondern über Bücher.

Die fliegenden Festungen



Durch Portale geht's zu den fliegenden Festungen von Damians Oberschergen. Dort segeln Sie zunächst in Drachengestalt auf die **Verteidigungsanlagen** los, schrotten mit Feuer **Brutstättentürme**, um den Gegnerstrom zu unterbrechen und kloppen dann auf dem Boden das lästige **Fußvolk** um.

Doof: Ihr Drachentem kann noch so mächtig sein, Gegner auf dem Boden werden Sie damit nicht erreichen. Das Spiel will, dass Sie Imps, Goblins und Trollen in Menschengestalt gegenüber treten. Und auch in die Höhe geht's nicht unbegrenzt. Wer etwa die Schatzkiste auf dem Turm der Burg Drachenfels plündern will, muss schon per pedes hinaufsteigen.

Nicht steril

Trotz der Flugbeschränkungen ist die Welt von **Divinity 2** alles andere als klein. Lange Laufwege ersparen Sie sich dabei über die rege Nutzung von Teleportschreinen. Doch **Divinity 2** ist auch alles andere als bildhübsch. Hochaufgelöste Texturen suchen Sie vergeblich, und die Animationen sind in den seltensten Fällen rund. **Fallout 3** oder sogar **Oblivion** sehen deutlich schöner aus, obwohl die genau wie **Divinity 2** auf der Gamebryo-Engine basieren. Aller-

dings wirkt das Drachenspiel durch handgebaute Dungeons und Oberwelt längst nicht so steril wie etwa **Oblivion**.

Auf die Ohren

Dass **Divinity 2: Ego Draconis** technisch nicht der Klopfer ist, lässt sich leicht verschmerzen, nämlich über die Ohren: Die Vertonung der sehr vielen, oftmals lustigen Gespräche (der Held bleibt dabei allerdings stumm) ist herausragend und gehört mit zum Besten, was wir bisher im Genre hören durften. Nahezu jede Figur hat etwas zu sagen, und das sogar unabhängig von einer Plauderei mit Ihnen. Wenn Sie etwa im Hafen der Champions von Aleroth eine Weile neben zwei Soldaten stehen bleiben, plappern die über die jüngsten Vorkommnisse. In der Kneipe »Zum schwarzen Eber« jammern Minenarbeiter. Und in der Burg Drachenfels puschen sich fanatische Drachenfans mit



Die Zwischensequenzen werden die meiste Zeit direkt aus der Engine errechnet, selten gibt es prächtige Renderfilmchen.

markigen Sprüchen. Dass sich dabei die Stimmen ab und an wiederholen, bleibt nicht aus, allerdings kratzt das nicht an der Atmosphäre. Da sind die Story-Schwächen schlimmer, worunter auch das eigenwillige Ende fällt, das viele

Spieler vor den Kopf stoßen dürfte. Aber selbst das sollte Sie nicht davon abhalten, **Divinity 2** zu spielen. Hinter der nächsten Ecke könnte ja wieder eine neue Gestalt, eine neue Aufgabe oder ein neuer Schatz warten. **PET**

Drachenstark

Michael Trier: Diese Spiel ist für mich bisher die positive Überraschung dieses Jahres! Was hier an Spielwitz lauert, was an frischen Ideen aufgetischt wird, ohne dass bewährte Genre-Standards auf dem »Innovationen um jeden Preis«-Altar geopfert werden, das geht kaum auf eine Drachenhaut. Einzig das Kampfsystem ist für meine Spielweise ein wenig zu hektisch geraten. Aber das machen die Vielfalt und Originalität bei Quests und Charakterentwicklung wieder wett.



michael@gamestar.de

Halbgöttlich

Michael Graf: Divinity 2 ist ein gutes Rollenspiel, aber kein durchdachtes. Ich freue mich über die Quest-Geschichten, ärgere mich aber über die Logiklücken in der Handlung. Ich freue mich über den Drachenflug, ärgere mich aber über die unverwundbaren Bodenziele. Ich freue mich über die Talent-Vielfalt, ärgere mich aber über die Dauerklick-Ge-fechte. Spaß macht's mir aber trotzdem. Denn in Divinity 2 stecken mehr liebevoll-witzige Details als Zähne in einem Drachenmaul.



micha@gamestar.de

Muss! Nochmal! Spielen!

Petra Schmitz: Ich habe Divinity 2 nun etwa 2,5 Mal durchgespielt und noch immer nicht alle Aufgaben gelöst. Es gibt so viel zu tun! Ich fürchte, ich werde das Spiel abermals angehen müssen. Müssen? Ach was, ich werde es mit großer Freude tun! Denn trotz mancher Unzulänglichkeiten ist Divinity 2 mit seiner Liebe fürs Detail, mit der brillanten Vertonung und mit den tollen Quests für mich jetzt schon ein Rollenspiel-Glanzlicht des Jahres. Ich bin gespannt, ob die anderen, die eigentlichen großen drei Titel Risen, Arkania und Dragon Age: Origins mich wohl ähnlich begeistern können.



petra@gamestar.de

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Larian Studios (Beyond Divinity, GS 05/04: 71 Punkte)
PUBLISHER Dtp Entertainment
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Klapp-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 24. 7. 2009
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 35 Stunden

Bleibt dank der tollen Quests durchgängig motivierend.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf — Dialoge/Rätsel
CHARAKTER simpel — komplex
FREIHEIT linear — offene Welt
KÄMPFE Action — Taktik
HANDLUNG einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Hilfetexte
SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
Pentium D 950 Core 2 Duo E4600 Core 2 Quad Q6600
A64 X2 3800+ A64 X2 6000+ Phenom 8450
1,5 GB RAM 2,0 GB RAM 4,0 GB RAM
7,0 GB Festplatte 7,0 GB Festplatte 7,0 GB Festplatte

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK + viele Details + abwechslungsreiche Umgebungen
- hakelige Animationen - matschige Texturen 7 / 10
SOUND + sehr gute bis fantastische Sprecher + variantenreiche und passende Musik - dünne Stereo-Umgebungsgeräusche 9 / 10
BALANCE + mit jeder Heldenausrichtung meisterbar + gelungene Knobelaufgaben - Bosskämpfe (bis aufs Finale) zu leicht 7 / 10
ATMOSPHÄRE + gelungene Mischung aus traditioneller Fantasy und augenzwinkernder Ironie - erzählerische Schwachstellen 8 / 10
BEDienung + gute Steuerung mit Maus und Tastatur + belegbare Schnell Tasten
- Teleportfunktion - Inventar unübersichtlich - Karte mangelhaft 7 / 10
UMFANG + massig Aufgaben, die meisten davon optional + riesige und abwechslungsreiche Welt + ausbaufähige Heldenbastion 10 / 10
QUESTS + hübsch erzählte Geschichten + gute und böse Lösungswege
+ skurrile Charaktere + überraschende Wendungen 10 / 10
CHARAKTERSYSTEM + freie Entwicklung + Möglichkeiten für Experimente + viele sinnvolle Talente + Drachen-Verwandlung mit eigenen Fertigkeiten 9 / 10
KAMPFSYSTEM + knackig und spannend - kein aktives Blocken
- Nahkampf kaum vermeidbar - Drachenflug begrenzt 6 / 10
ITEMS + massenhaft Gegenstände, Waffen und Tränke
+ mächtige Set-Items + spürbare Verbesserungen möglich 10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Stimmungs- und humorvolles Drachenabenteuer.

83

SPIELSPASS