



Der Regenzauber gehört zu den vielfältigsten Waffen in unserem Arsenal, wir können damit Flammen löschen, Pfützen zum Einfrieren erzeugen oder Feuerfeinde schwächen.

# Divinity Original Sin



Dass es sowas noch gibt: Original Sin begeistert mit alten Rollenspieltugenden, anspruchsvollen Rundenschlachten und einer völlig freien Spielwelt. Von Maurice Weber

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Larian Studios (Divinity: Dragon Commander, GS 09/13: 81 Punkte)**  
Termin: **30.6.2014** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Polnisch, Russisch** Preis: **40 Euro**

Auf DVD: Test-Video

**D**a stehen sie also, unsere vier wackeren Helden gegen eine Horde untoter Bogenschützen und ein Skelett mit einer riesigen Bombe auf dem Rücken. Was tun? Wir könnten vielleicht erst einmal einen Regentanz aufführen, um dem Sprengskelett die Lunte zu löschen. Die durchnässten Feinde wären dann anfälliger für ein paar wohlplatzierte Einfriersprüche. Oder noch besser: Wir lassen einen Blitz auf

die Regenwasser-Pfützen unter ihren Füßen los und lähmen damit alle auf einen Streich. Aber auch da fehlt irgendwo noch der letzte Kick. Also vielleicht doch kein Regenzauber. Moment, hatten wir nicht in der Nähe ein paar Ölfässer gesehen? Die lassen wir per Teleportzauber kurzerhand mitten in unsere Feinde fallen und werfen dann einen ma-

gischen Funken in die Öllache. Der brennende Boden wäre so schon verheerend genug, aber besonders dem Kerl mit der Bombe bekommt er überhaupt nicht. Tschüss Bogenschützen, tschüss Skelett! Es hätte noch Dutzende andere Strategien und Zauberkombinationen gegeben, denn Divinity: Original Sin ist ein Rollenspiel der Freiheit.

## Wo kaufen?

Die Ladenversion von Divinity: Original Sin muss mit einem kostenlosen Steamkonto verknüpft werden. Danach darf man das Spiel auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen. Online lässt sich Original Sin entweder direkt über Steam kaufen oder auf GoG.com. Die GoG-Version kommt ohne Kopierschutz aus, allerdings kann der Koop hier nur über ein lokales Netzwerk oder eine IP-Adressen-Verbindung gespielt werden, eine Lobby fehlt.



In Hiberheim retten wir einen Erd-Elementar-Revoluzzer vor der Tyrannei der Schneemänner.



Ein Feuerball sprengt Hindernisse aus dem Weg und Feinde in die Luft – besonders, wenn sie neben einer Ladung Ölfässer stehen.



Neben Steinschlägen und Erd-Elementaren gehört auch Gift zum Arsenal eines Erdmagiers. Das können wir dann wiederum mit Feuerzaubern entflammen.

Und das nicht nur in den rundenbasierten Kämpfen: Viele Aufgaben lassen sich auch durch Überzeugungskraft oder Schleichelei lösen, außerdem warten in der riesigen Welt unzählige vergrabene Schätze und geheime Dungeons. Vor allem aber lässt uns das Spiel die Freiheit, all das zu entdecken, ohne uns an die Hand zu nehmen – weshalb wir natürlich auch die Freiheit genießen, böse auf die Nase zu fallen.

Schon bei der Charaktererstellung haben wir jede Menge Spielraum, zumal wir uns gleich zwei Hauptfiguren basteln. Im Lauf des Spiels stocken wir unsere Gruppe dann noch mit bis zu zwei Begleitern auf. Diese Vierertruppe steuern wir entweder alleine oder wir laden einen Freund ein und überlassen ihm die Hälfte – Original Sin lässt sich vollständig im Koop durchspielen. In jedem Fall entwickeln wir unsere Helden völ-

lig ohne typische Klassenbeschränkungen. Selbst wenn wir als Schwertkämpfer losgehen, können wir später immer noch Magie lernen und einen Kampfmagier züchten. Dazu steigern wir klassische Attribute wie Stärke und Intelligenz und verteilen Fähigkeitspunkte auf unterschiedliche Diszipli-

## Charakterentwicklung ohne Schranken

nen wie Einhandwaffen oder die verschiedenen Mageschulen. Zauber und andere Spezialangriffe lernen wir aus Büchern, die jeder Held mit der nötigen Punktzahl in der zugehörigen Disziplin lesen kann. Außerdem sollten wir auch Fertigkeiten wie Taschendiebstahl, Charisma oder Handwerk mit ein paar Pünktchen bedenken – die hel-

fen uns zwar nicht im Kampf, machen uns den Weg durch die Welt aber doch um einiges leichter. Zuletzt gibt es noch Spezialtalente mit teils gravierenden Auswirkungen. »Tierfreund« etwa lässt uns mit der Fauna sprechen und »Glaskanone« gibt uns doppelt so viele Aktionen pro Zug im Kampf, halbiert aber unsere Lebenspunkte. Kurz gesagt, in Original Sin kann sich jeder genau seinen Traumhelden austüfteln und dabei an Dutzenden Schrauben drehen – herrlich!

Steht das Heldenduo, ziehen wir los in die Stadt Cyseal. Als sogenannte Quelljäger, eine Art Inquisition für verbotene Quellmagie, sollen wir hier einen magischen Mordfall untersuchen. Obendrein haben sich die üblichen Verdächtigen aus Orks, Untoten und finsternen Kultisten in der Umgebung breitgemacht. In Wirklichkeit steckt aber noch viel mehr dahinter, es geht – logisch –



Per Blitzschlag setzen wir Wasserflächen unter Strom, um alle Feinde (und Freunde!) darin zu lähmen. Geht übrigens auch mit Blutlachen.



Wenn wir die Eier der Königin nicht schnellstmöglich platzen lassen, schlüpft daraus Spinnennachwuchs.

Um die riesige Spinnenkönigin kleinzu- kriegen, haben wir unter ihr ein Feuer entzündet und sie in Brand gesteckt.

Die Königin hat ihr Gift über das Schlachtfeld versprüht, davon sollten wir uns fernhalten. Wenn wir sie aber selbst in die Pfützen locken, könnten wir sie per Feuerball in die Luft jagen.

Das beschworene Eis- Elementar haben wir der Königin vorgesetzt, um ihre Beißer nicht selbst abzukriegen.

Mit Feuerzaubern und einem beschworenen Eis-Elementar stellen wir uns einer Spinnenkönigin und ihrer Brut.



**Endlich!**

Jochen Gebauer  
Chefredakteur  
jochen@gamestar.de

Als Rollenspielkind der 90er habe ich mich Hals über Kopf in dieses Divinity verliebt. Es weckt genau die richtigen Erinnerungen an Klassiker wie Baldur's Gate 2, Planescape: Torment, Ultima 7 oder die frühen Fallout-Teile, spielt sich bei aller Nostalgie aber nie altmodisch, sondern zeitlos. Nach ein paar Stunden bin ich hoffnungslos in der riesigen Welt versunken, auch wenn der berühmte Humor meinen Geschmack mit bemerkenswerter Konsequenz verfehlt. Das ist neben der schleppenden Hauptstory aber mein einziger Kritikpunkt an einem schlicht großartigen Rollenspiel. Umso bedauerlicher ist es, dass solche Spiele in der vermeintlich modernen Zeit nur noch von unabhängigen Studios und mit finanzieller Fanhilfe entwickelt werden können. Es bliebe zu wünschen, dass der Erfolg von Original Sin auch an den großen Publishern nicht spurlos vorbeigeht. Doch so lange sich Serienaufgüsse wie geschnitten Brot verkaufen, wird das wohl ein frommer Wunsch bleiben. Aber genug gemeckert. Ich habe eine Welt zu entdecken.

ums drohende Ende der Welt, und nur wir – logisch – Auserwählte können es noch abwenden. Bis die Geschichte dann trotzdem mal aus dem Fantasy-Klischeekäfig ausbricht, vergeht eine ganze Weile, und vollends mitreißen konnte sie uns nie so recht. Das liegt auch daran, dass wir zu kaum einer Figur eine echte Beziehung aufbauen. Für unsere Heldengruppe stehen zwar Dutzende mögliche Begleiter zur Wahl, aber ge-

### Questgeber: Trolle, Lasttiere, Muscheln

rade mal zwei von ihnen haben überhaupt eigene Dialoge oder Persönlichkeitszüge – kein Vergleich zur bunten Besetzung eines Baldur's Gate 2 oder Planescape Torment. Und auch diese zwei bleiben die meiste Zeit arg einseitig. Die Ex-Quelljägerin Madora zum Beispiel sieht in jedem Schatten (und jeder kuscheligen Miezekatze) garstige Quellenteufel und gibt fast das gesamte Spiel wenig anderes von sich als einen absurden Verdacht nach dem anderen – anfangs noch ganz witzig, bringt uns ihr Geplapper bald nur noch zum Gähnen. Später erfahren wir zwar immerhin in einer Extra-

Quest, warum sie so paranoid durch die Welt stapft, zu einer wirklich interessanten Figur macht sie das aber auch nicht mehr.

Während wir uns aber so auf der Suche nach ersten Mordfall-Indizien durch Cyseal tasten, entdecken wir die eigentliche Stärke von Original Sin: die unglaublich reichhaltige Spielwelt. Es ist keine Welt, in der wir schnellstmöglich der Haupthandlung folgen, sondern eine Welt, die vor allem durch ihre zahllosen Nebengeschichten zum Leben erwacht. Da will eine melancholische Muschel zurück ins Meer geworfen werden, ein Lasttier fleht uns an, seinen grausamen Meister abzustechen, oder ein herzkrank-er Troll sehnt sich nach weiblicher Gesellschaft. Wie von der Divinity-Reihe gewohnt nimmt sich auch Original Sin keineswegs bierernst, sondern schwelgt in seinem abgedrehten Humor. Genauso oft wie wir lachen, müssen wir aber richtig schwierige Entscheidungen fällen. So treffen wir zum Beispiel auf einen Geist, der zu Lebzeiten aus Eifersucht das Schiff seiner Geliebten versenkte und dies nun auf ewig bereut – überzeugen wir den Geist der Herzensdame, ihm zu verzeihen, oder hat er seine Strafe verdient? In solchen Fällen kann jede unserer beiden Hauptfiguren eine eigene Mei-



Kriegerin Madora greift die Königin aus der Flanke an und senkt damit ihre Verteidigung.

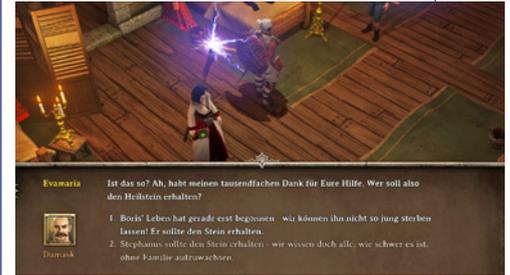
Schätze, und nur wer die gesamte Karte abgrast, findet alle geheimen Dungeons. Original Sin lotst uns aber nie, sondern fordert unseren eigenen Entdeckertrieb – wenn wir was Cooles verpassen, weil wir nicht genau hinschauen, sind wir selbst schuld. Umso triumphaler ist dafür das Hochgefühl, wenn wir eben doch ein clever verstecktes Geheimnis zutage fördern. Außerdem lädt die Welt zu kreativen Spielereien ein: Fast jedes Objekt lässt sich bewegen (vielleicht ist unter dieser Truhe ja eine Falltür versteckt?), fast alles lässt sich stehlen und verkaufen, wenn wir uns schlau genug anstellen. Oder

## Zahllose kreative Strategien

zum Crafting verwenden. Aus Nägeln und einem Ast wird etwa eine provisorische Keule, und wer in den Minen Stahl abbaut, kann sich damit in der Schmiede eine hochwertige Axt fertigen. Genauso lassen sich für die meisten Aufgaben unterschiedliche, aber immer nachvollziehbare Lösungswege finden. Kitzeln wir im erwähnten Mordfall beispielsweise durch unseren Charme neue Informationen aus den Verdächtigen heraus oder stibitzen wir ihnen ihre Schlüssel aus den Taschen und durchsuchen ihre Gemächer nach Beweismaterial? Einzig die hakenartige Bedienung dämpft die Entdeckerfreude: Unsere Helden stiefeln arg behäbig durch die Landschaft, das unübersichtliche Inventar fließt schnell über vor Crafting-Zutaten und sonstigem Krimskrams, und die Kamera will besonders bei großen Höhenunterschieden nicht immer ganz wie wir.

Die rundenbasierten Kämpfe steuern sich dafür leicht und intuitiv, genau wie bei der Geheimnisjagd wird uns aber auch hier nichts geschenkt. Das System ist eigentlich täuschend einfach: Jede Figur kriegt pro Zug eine bestimmte Menge Aktionspunkte. Die sind unsere einzige Ressource und werden zum Bewegen, Angreifen und Zaubern genutzt. Unglaublichen Tiefgang entfaltet Original Sin durch die endlosen Möglichkei-

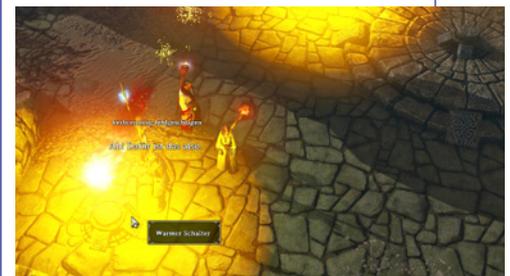
## Aus dem Alltag eines Abenteurers



Dialoge: Mit ausreichend hohem Charisma-Wert schwatzen wir den Figuren oft wichtige Geheimnisse ab oder umgehen Kämpfe.



Entdeckung: Ein guter Wahrnehmungswert sorgt dagegen dafür, dass wir so allerlei vergrabene Schätze ausbuddeln dürfen.



Rätsel: Immer wieder müssen wir auch Schalter- und Plattenrätsel lösen. Die arten aber oft in stupides Rumbprobieren aus.

ten, unsere verschiedenen Fähigkeiten und Elementarzauber kreativ zu kombinieren. Feindliche Flankenangriffe, Gelegenheitsattacken und Dolchstöße in den Rücken zwingen uns außerdem dazu, genau auf unsere Positionen zu achten. Eine ausgeklügelte

nung abgeben und hat dann mit höherem Charisma-Wert eine bessere Chance, sich durchzusetzen. Diese Gruppengespräche glänzen vor allem im Koop, wo jeder Spieler seinen eigenen Kopf haben kann. Aber auch alleine macht es Spaß, seine beide Helden mit ganz unterschiedlichen Persönlichkeiten zu spielen – wer darauf aber keine Lust hat, kann auch einer der Figuren eine KI-Persönlichkeit verpassen. In jedem Fall sind die Entscheidungsdialoge durchweg erstklassig geschrieben, statt einfachem Gut und Böse haben meist beide Seiten plausible Argumente. Leider kommen die meisten Gespräche nur als stumme Textfenster daher, die zudem von gelegentlichen Übersetzungspätzern geplagt werden. Eine umfangreiche Vertonung hätte hier noch deutlich mehr Atmosphäre erzeugt. Die wenigen vertonten Sätze wie die Hintergrundgeräusche vom Marktschreier bleiben auch in der deutschen Version komplett in Englisch. Original Sin kann in Sachen Inszenierung nicht wirklich glänzen, macht das aber durch seine cleveren Ideen mehr als wett.

Abseits der Quests gibt es in der riesigen Spielwelt nämlich noch viel mehr zu entdecken: Charaktere mit hohem Wahrnehmungswert stoßen vielleicht auf versteckte



Die Rundenschlachten verlangen taktisches Geschick – hier stürzt sich der Feuertäufel direkt auf unsere verwundbaren Magier. Die sollten dann lieber schnell zurückweichen.



**Altmodisch, aber fantastisch**

Maurice Weber  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Divinity: Original Sin kann einen zu Beginn leicht überwältigen, besonders weil wir Rollenspiele dieser Art ja heute nicht mehr oft serviert kriegen. Die Charaktererstellung verlangt Einarbeitung, zu Beginn ist fast jeder Feind stärker als ich, und die Hauptquest gibt kaum Hinweise, wo es als Nächstes hingehen soll. Da kommt schnell die Frage auf: Was soll ich denn eigentlich machen? Aber die einfache Antwort lautet: Was ich will! Jeder Feind lässt sich mit der richtigen Strategie besiegen, und die dafür notwendigen Werkzeuge kann ich mir immer beschaffen – nur muss ich mir eben selbst überlegen, wie ich an sie rankomme, das Spiel kaut es mir nicht vor. Vielleicht klaue ich sie mir, vielleicht crafte ich sie, oder vielleicht spare ich, bis ich sie mir auf dem Marktplatz leisten kann. Die Welt folgt sehr nachvollziehbaren Regeln und überrascht mich trotzdem immer wieder damit, was ich denn tatsächlich alles machen kann. Und sie erwacht erst dann wirklich zum Leben, wenn ich sie auf eigene Faust erkunde. Nach einmaligem Durchspielen bin ich mir sicher, dass immer noch jede Menge Geheimnisse im Spiel schlummern, an denen ich blind vorbeispaziert bin. Ich habe also bestimmt noch einige weitere Abenteuerreisen vor mir – zumal Larian auch noch einen umfangreichen Editor beigelegt hat, mit dem in Zukunft Spieler ihre eigenen Kampagnen basteln können.

Strategie wird selbst mit überlegenen Feinden fertig – und die Feinde sind uns fast immer überlegen. Jeder Gagnetyp hat nämlich seine Besonderheiten: Eis-Elementare sind zum Beispiel nicht nur immun gegen Kältezauber, sie werden davon sogar noch geheilt. Ein besonders fetter Bossgegner springt gleich freudig zwischen verschiedenen Elementargattungen hin und her und zwingt uns von Runde zu Runde zum Umdenken. Und dann sind da noch Todesritter, die gleich komplett unverwundbar sind, bis

wir unter einigen Mühen den einzigen Zauberspruch zusammenschreiben, der gegen sie wirksam ist. Divinity: Original Sin lässt uns für unsere Siege teilweise richtig arbeiten, macht sie dadurch aber umso süßer. Die Schwierigkeitskurve dürfte jedoch etwas ausgewogener sein. Alternativ hätte Larian ein paar dezente Hinweise einbauen können, dass der soeben eingeschlagene Weg im sicheren Verderben oder zumindest in ultraschweren Kämpfen münden könnte. Wir hatten das gesamte Spiel über kaum einen härteren Kampf als gegen die Zombie-Wildschweine im Wald von Cyseal, denen wir als Anfänger ohne viel Ausrüstung gegenübertraten. Später, nachdem wir gewissenhaft Erfahrung durch Dutzende Nebenquests angehäuft hatten und uns im Spiel besser zurechtfinden, trieb uns nicht mal der mächtigste Dämon ähnlich viel Schweiß auf den Stirn wie die untoten Paarhufer.

Regelrecht süß präsentiert sich die Spielwelt: Dem derzeit üblichen grimmigen Fins-ter-Realismus setzt Original Sin eine wun-

## Eldorado für Entdecker

derschöne, knallbunte Märchenwelt entgegen. Ob nun belebte Stadt, lauschiger Wald oder verfallenes Heiligtum, jedes Gebiet sprüht nur so vor Liebe zum Detail und wird von einem absolut fantastischen Soundtrack untermalt (Serienkennern werden die Töne sehr vertraut erscheinen). Nur die Charaktermodelle sehen aus der Nähe vergleichsweise klobig aus, aber sie glänzen dafür mit einfallsreichem, abgedrehtem Design. So kämpfen wir nicht nur gegen furchteinflößende Dämonen, Elementarwesen und klassische Untote, sondern auch gegen rumhüpfende Schneemänner, Skelett-Hofnarren mit buntem Dudelsack und überdrehte Roboter-Hühnchen. Das ist vielleicht ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber Divinity: Original Sin ist eben in vielen Bereichen ein Spiel, auf das man sich einlassen muss. Es lohnt sich. Maurice Weber



Mit der Zeit sammeln sich so viele Crafting-Zutaten und anderer Kram im Inventar, dass wir bestimmte einzelne Items nur noch mit Mühe und Adlerraugen finden.

TERMIN 30.6.2014 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

### Divinity Original Sin

**Publisher** Daedalic Entertainment  
**Entwickler** Larian Studios  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Französisch, Polnisch, Russisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD  
**Kopierschutz** Steam / keiner (Box)

**GENRE-CHECK** ROLLENSPIEL

SPASS: »Sobald man sich auf die Spielwelt eingelassen hat, will man nicht mehr aus ihr fort.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

<b>SPIELSTIL</b>	Kampf	Handwerk/Quests
<b>CHARAKTER</b>	einfach	komplex
<b>FREIHEIT</b>	linear	offene Welt
<b>KÄMPFE</b>	Action	Taktik
<b>HANDLUNG</b>	einfach	komplex

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop-Kampagne (2)  
**SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein  
**SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden  
**WERTUNG** Sehr gut  
»Die Koop-Dialoge sorgen für ein einzigartiges Rollenspiel-Erlebnis.«

**GRAFIK**

- stimmiger Fantasy-Stil
- vielfältige und atmosphärische Umgebungen
- einfallsreiches Gegnerdesign
- aus der Nähe detailarm
- mäßige Animationen

**SOUND**

- großartiger Soundtrack
- passende Kampfgeräusche
- fast keine Vertonung ...
- ... und wenn, dann nur auf Englisch

**BALANCE**

- fordernd, aber fair
- drei Schwierigkeitsgrade
- Tutorial-Dungeon
- unterschiedlichste Vorgehensweisen
- zu Beginn schwerer als gegen Ende
- gelegentliche Trial&Error-Rätsel

**ATMOSPHÄRE**

- Spielwelt mit glaubwürdigen Regeln
- jede Menge Interaktionsmöglichkeiten
- skurriler Humor
- schwache Inszenierung

**BEDIENUNG**

- intuitive Kampfsteuerung
- Schnellreisepunkte
- freies Speichern selbst im Kampf
- unübersichtliches Inventar
- behäbige Charaktere
- teils störrische Kamera

**UMFANG**

- mindestens 50 Stunden Spielzeit
- zahlreiche Geheimnisse und Nebenaufgaben
- komplett im Koop spielbar
- mitgelieferter Editor

**QUESTS / HANDLUNG**

- clevere Nebengeschichten
- unterschiedliche Lösungswege
- Koop-Dialoge
- Haupthandlung kommt zu langsam in Fahrt
- belanglose Begleiter
- Übersetzungspatzer

**CHARAKTERSYSTEM**

- völlig freie, klassenlose Entwicklung
- zahlreiche Fähigkeiten und Kombinationsmöglichkeiten
- Gesprächsentscheidungen beeinflussen Werte

**KAMPFSYSTEM**

- anspruchsvolle Rundenkämpfe
- großartige Elementar-Interaktionen
- jede Menge kreative Strategien möglich
- vielfältige Gegner mit eigenen Stärken
- seltene KI-Aussetzer

**ITEMS**

- fast alles lässt sich aufnehmen, bewegen, beeinflussen
- viel nützliche Beute
- Crafting für Experimentierfreudige
- Waffen und Rüstungen unterscheiden sich nur geringfügig

**87** SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 50 Stunden

MINIMUM: AMD Athlon II X2 240, 2 GB RAM, 10 GB Festplatte  
REKOMMENDATION: Core 2 Duo E6600, 4 GB RAM, 10 GB Festplatte  
STANDARD: Core 2 Duo Q8300, AMD X4 640, Radeon HD 5850, 4,0 GB RAM, 20 GB Festplatte  
OPTIMUM: Intel i5-3200, Phenom II X4 920, GeForce GTX 550 Ti, 4,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

ANSPRUCH: EINSTEIGER