

Divinity: Original Sin 2

DAS BESTE ROLLEN- SPIEL DES JAHRES?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Larian Studios** Termin: **15.9.2016 (Early Access)**

Auf DVD: Preview-Video

Wir sind zu den Larian Studios in Belgien gereist, um einen Tag lang Divinity: Original Sin 2 zu spielen – und hatten dort enorm viel Spaß. Von Maurice Weber

Larian-Gründer und Chefentwickler Swen Vincke bestreitet, ein niederträchtiger Mensch zu sein. Ist er aber wohl schon. Denn ein reines Herz könnte kein Spiel wie Divinity: Original Sin 2 entwickeln. Ein Spiel, das uns dazu verleitet, unseren Koop-Kollegen einen Dolch in den Rücken zu rammen. In dem es zum Standard-Kampfpertoire gehört, den Feind in ein Feuer zu teleportieren, das er selbst gelegt hat. Nein, das hier ist eindeutig ein niederträchtiges Spiel von niederträchtigen Menschen für niederträchtige Menschen. Genau deswegen macht es uns beim Anspielen ja auch so viel Spaß.

Mehr Story, mehr Persönlichkeit

Schon das erste Original Sin hatte Rollenspielfans enorm viel zu bieten: eine riesige Spielwelt voller Freiheit sowie ein geniales Rundenstrategie-Kampfsystem. Weniger toll fiel die maue Hauptstory aus, und die Charaktere hätten ebenfalls mehr Tiefgang vertragen können. »Das haben wir von vielen Spielern gehört«, stimmt uns Vincke

zu. Und mit Original Sin 2 will man hier einiges besser machen. Wo am ersten Teil noch zwei Autoren werkelt, hat Larian diesmal auf neun aufgestockt. Den neuen Storyfokus bemerken wir schon während der Charaktererstellung. Wir basteln uns diesmal kein unbeschriebenes Heldenblatt, sondern unser Charakter ist tatsächlich wer: Ganz ähnlich wie in Dragon Age: Origins picken wir uns eine von mehreren möglichen Persönlichkeiten heraus. Die verleihen unserem Protagonisten seinen Namen, sein Geschlecht und seine Hintergrundgeschichte. Zum Beispiel könnten wir als der rote Prinz losziehen, ein Echsenmensch, der von seinen eigenen Artgenossen verstoßen wurde. Moment, Echsenmensch? Ja! Original Sin 2 lässt uns endlich mehr Völker spielen als nur den ollen Homo Sapiens. In unserer Anspielversion stehen Menschen, Elfen, Zwerge und Echsen zur Wahl. Später sollen auch noch Untote dazu stoßen.

Wir entscheiden uns dann aber doch für einen ganz normalen Menschen. Oder genauer gesagt einen abnormalen. Die Geschichte von Lohse macht uns einfach am neugierigsten, einem Mädchen, das »nie gewöhnlich war«, weil ihr Dämonen im Kopf herumspuken. Klingt nach einer herrlich unorthodoxen Rollenspielheldin!

Die Persönlichkeit zwingt uns übrigens keineswegs in ein bestimmtes Spielstil-Korsett: Lohse kann eine Schwertmeisterin, eine Feuermagierin oder eine Schurkin sein, ganz wie wir wollen. Startfähigkeiten und Attribute lassen sich völlig frei wählen. Nur zu einem männlichen Zwerg dürfen wir unsere Heldin nicht machen.

Die spielbaren Persönlichkeiten



Der rote Prinz

Blaublütiger Echsenmensch, der aus seinem Reich verbannt wurde. Muss sich jetzt an ein gänzlich unwürdiges Plebejer-Dasein gewöhnen – oder sich zurückholen, was ihm zusteht.



Sebille

Rücksichtslose elfische Meuchelmörderin. Einst von Echsenmenschen versklavt, jetzt auf einem gnadenlosen Rachefeldzug. Demenstprechend gern hat sie den Roten Prinzen.



Ifan ben-Mezd

Sagte sich von seinem Dasein als eiskalter Söldner los, ist aber immer noch nicht völlig frei: Fremde Mächte haben seinen Sohn in ihrer Gewalt und zwingen Ifan zum Kampf.

Zu Besuch bei Larian

Maurice hat Entwickler Larian im belgischen Gent besucht und einen Tag lang Divinity: Original Sin 2 gespielt. Hier prügelt er sich mit Studiogründer Swen Vincke in der Multiplayer-Arena.



Wer aber doch unbedingt einen männlichen Zwerg spielen will, muss sich keine Sorgen machen. Den gibt's zwar nicht als Persönlichkeit aus der Dose, aber wir dürfen die vorgefertigten Charaktere auch einfach in den Wind schießen und komplett frei einen Helden zusammenschrauben. Nachteil: Wir verzichten damit auf eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte. Wenn auch nicht komplett, zumindest zwei Story-Labels schreiben wir unserer Figur trotzdem auf den Leib. Zum Beispiel eine adelige Herkunft oder einen Hintergrund als Soldat. Daraus speisen sich dann später Dialogoptionen.

Willkommen im Internierungslager!

Alle Helden haben eins gemeinsam: Sie wachen nach der Charaktererstellung an der Küste von Fort Joy auf, und zwar alleine – anders als im Vorgänger starten wir diesmal mit nur einem Helden ins Abenteuer, nicht mit einem Zweierteam. Der Gefängniskahn, der uns nach Fort Joy bringen sollte, wurde von Monstern auf den Meeresgrund geschickt. Aber was ist dieses Fort Joy (»Fort Freude« auf gut Deutsch) überhaupt? Hier werden Quellenmagier eingepfercht, deren Zauberei für zu gefährlich gilt, um sie frei herumlaufen zu lassen. Wir erinnern uns, im ersten Original Sin haben wir noch selbst als Inquisitoren Jagd auf Quellenzauberer gemacht. Diesmal erleben wir die andere Seite. Nicht, dass wir von unserer Zauberkraft viel hätten. Die Magister, die Fort Joy betreiben, legen allen Gefangenen Halsbänder um und halten ihre Quellenmagie so unter Verschluss.

Immerhin bleibt uns unsere gewöhnliche Hexerei, die Halskette kommt nur Quellenzaubern in die Quere. In diese neue Fähigkeitsgattung fallen in Original Sin 2 all unsere mächtigsten Tricks, deswegen schalten wir sie erst später frei. Anders als normale Fertigkeiten können wir sie nicht einfach jederzeit abfeuern, wir brauchen Quel-



Lohse

Ein junges und eigentlich herzengutes Mädchen, das von den rasenden Dämonen in ihrem Kopf gerne mal zu niederträchtigsten Schandtaten verleitet wird, die sie später bereut.



Und der Zwerg?

Geplant war ursprünglich auch noch eine zwergische Charaktergeschichte, die fiel allerdings raus. Dennoch bleiben Zwerge eine spielbare Rasse, aber nur für frei erstellte Helden.

lenpunkte dafür. Schon ein einzelner davon ist keine Kleinigkeit, denn damit entfesseln wir apokalyptische Zauber wie den Meteoritenhagel und hämmern ganze Armeen in den Boden. Da ranzukommen ist aber keine einfache und oft eine reichlich zwielichtige Angelegenheit. Zum Beispiel können wir tote Körper konsumieren, um ihnen einen Quellenpunkt auszusaugen. Normale Zauber in Original Sin 2 kosten kein Mana und müssen sich lediglich ein paar Runden nach Einsatz aufladen. Was auch bestens funktioniert, aber den allerbesten Fähigkeiten tut ein Ressourcensystem wie die Quellenpunkte ganz gut. So müssen wir sie sorgsamer einsetzen und manchmal ganz ohne sie auskommen, was den strategischen Anspruch erhöht. Aber erstmal raus aus Fort Joy!

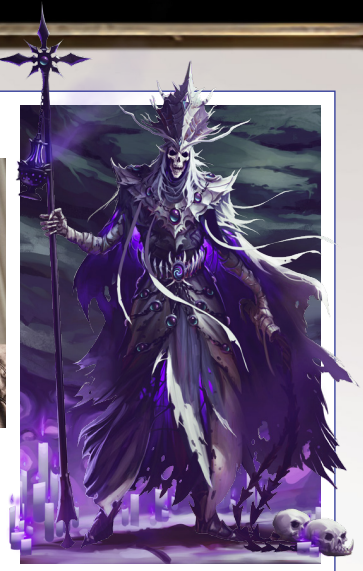
Vier gewinnt

Auf der Suche nach einem Ausweg bleiben wir nicht lange allein. Die Persönlichkeiten, die wir nicht für unseren eigenen Charakter gewählt haben, geistern nämlich als mögliche Begleiter durch die Spielwelt. So laufen wir mit Lohse recht schnell dem roten Prinzen als NPC über den Weg. Der sitzt wie wir in Fort Joy fest. Wir tun uns zusammen und legen so den Grundstock für unsere Party. Die kann bis zu vier Helden fassen – die wir entweder alle selbst steuern können oder zu zweit, dritt oder viert im Koopmodus aufteilen. Dafür erstellt sich dann jeder Spieler einen eigenen Charakter, und wir füllen die übrigen Slots mit Begleitern.

Während wir so mit den roten Prinzen im Schlepptau die Insel erkunden und ihre Bewohner kennenlernen, fällt uns eine Sache immer wieder auf: Es macht einen enormen Unterschied, mit welchem unserer Charakte-

Chris Avellone und die Untoten

Zu den Kickstarter-Stretch-goals von Original Sin 2 gehörte ein Charakter von Gastautor Chris Avellone (Planescape: Torment, Pillars of Eternity). Das wurde ursprünglich von den Fans als mögliches Ziel vorgeschlagen. Also schrieb Larian-Gründer Swen Vincke Avellone einfach mal auf Twitter an. Daraufhin trafen sich die beiden auf der PAX Prime, plauderten stundenlang über Rollenspiele und Avellone stimmte zu, den untoten Spielercharakter für Original Sin 2 zu schreiben. Der war allerdings in unserer Anspielversion noch nicht verfügbar.



re wir andere Figuren ansprechen. So wollen wir etwa mit Lohse eine Elfe ausfragen, aber die kann Menschen nicht riechen und spuckt uns nur ein »Schweineweib!« entgegen. Auf den roten Prinzen als noble Echse ist sie viel besser zu sprechen, erst mit ihm kitzeln wir die gewünschten Infos heraus. »Alles klar«, denken wir und fühlen uns recht schlau dabei, fortan alle Spitzohren nur noch mit dem silberzüngigen Prinzen anzuquatschen – bis uns beinahe die Haut abgezogen wird, weil wir an eine mordlustige Rebellin geraten, die früher einmal von Echsen verklavt wurde!

Besonders interessant soll laut Vincke auch die Untoten-Persönlichkeit werden. Was wir gerne glauben, schließlich wird sie von Gastautor Chris Avellone geschrieben! »Untote sind nicht gerade beliebt, deswegen trägt er immer eine Maske«, erklärt Vincke. »Aber der Spieler kann die jederzeit abnehmen und ruft dann plötzlich ganz andere Reaktionen hervor.« Das klingt schon mal spannend.

Charaktere mit Charakter

Und nicht nur, dass andere Figuren unterschiedlich auf unsere Charaktere reagieren, wir selbst kriegen ebenfalls die unterschiedlichsten Antwortmöglichkeiten serviert. Als roter Prinz können wir etwa schamlos den schnöseligen Adligen raushängen lassen. Frohnatur Lohse dagegen versucht auch mal, den örtlichen Gangsterboss mit einer Jonglier-Darbietung zu begeistern. Hier können wir tatsächlich völlig unterschiedliche, angenehm ausgefallene und höchst unterhaltsame Persönlichkeiten spielen. So wie eben einen Echsenmonarchen, der vielleicht große Heldentaten vollbringt, aber keine Gelegenheit auslässt, den Pöbel über seine Überlegenheit zu informieren.

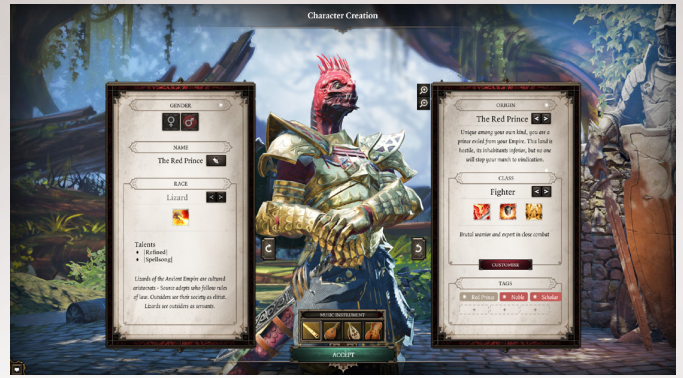
Was in unserer Version noch fehlt, sind die geplanten Beziehungen zwischen den Gruppenmitgliedern. Je nachdem, wie wir uns ihnen gegenüber verhalten, sollen wir dann Freundschaften und sogar Romanzen aufbau-



Im Kampf gegen diesen Dämon entfesseln wir ein elementares Inferno, hoffentlich ist das Vieh nicht feuerfest.



Eine mysteriöse Macht treibt die Monster am Strand von Fort Joy in den Wahnsinn, wir spielen deshalb erst mal Kammerjäger.



Die Charaktergestaltung bietet massig Möglichkeiten, unter anderem wählen wir aus diversen Rassen und Persönlichkeiten mit eigener Story.

en. Und nicht nur im Solomodus, sogar Liebeleien mit den Charakteren unserer Koopkameraden sollen möglich sein! Das hat Potenzial, wenn es gut umgesetzt wird.

Schon jetzt haben wir klar den Eindruck, dass Original Sin 2 in Sachen Erzählkunst einen großen Schritt nach vorne machen wird. Diesmal nehmen die Dialoge offensichtlich einen deutlich höheren Stellenwert ein als im Vorgänger. Sie sind spritzig geschrieben, bieten zahlreiche Optionen und überraschen uns oft mit gelungenem Humor oder unerwarteten Reaktionen. Es vergeht kaum ein Gespräch, das nicht zumindest teilweise auf unsere aktuelle Figur eingeht. Nur ob auch die Hauptstory langfristig fesselnder ausfällt als im Vorgänger, lässt sich nach einem Tag Spielzeit noch nicht beurteilen. Sie gehörte jedoch zu den größten Schwächen des ersten Original Sin. Will der zweite Teil für seine Erzählkunst im Gedächtnis bleiben, wird er hier mehr liefern müssen. Aber das ist den Entwicklern laut Swen Vincke bewusst.

Meine Quest, deine Quest

Unsere Hintergrundgeschichte sorgt nicht nur für neue Dialogoptionen, sie spendiert uns auch eine einzigartige Questkette. Lohse muss beispielsweise herausfinden, was es mit dem Dämon in ihr auf sich hat. Das bringt Ereignisse mit sich, die wir mit einem anderen Charakter gar nicht sehen würden.

Einmal treffen wir etwa eine elfische Seherin, die sofort erkennt, was mit uns los ist. Bevor sie uns aber mehr verraten kann, übermannt uns der Dämon und zwingt uns, auf die Elfe loszugehen. Wir müssen einen Überzeugungs-Check gegen die Stimme in unserem Kopf schaffen, um uns einigermaßen zeitig wieder unter Kontrolle zu kriegen. Sonst sind wir möglicherweise gezwungen, die Seherin oder ihre Begleiter zu massakrieren – ein sehr cooler Moment, der uns völlig kalt erwischt!

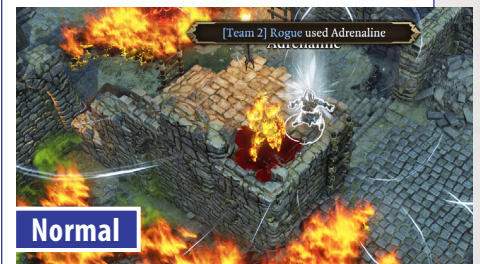
Um Überzeugungs-Checks zu gewinnen, spielen wir jetzt allerdings nicht mehr Stein-Schere-Papier. Stattdessen können wir in der Regel unterschiedliche Antworten wählen, um zu entscheiden, ob wir es etwa mit Logik oder Verführung probieren wollen. Dann testen wir unseren entsprechenden Charakterwert, beispielsweise Intelligenz für ein rationales Argument, gegen den unseres Ziels. So kommt ein Hauch von Strategie ins Spiel, diese Methode gefällt uns für ein Rollenspiel deutlich besser.

Aber zurück zur Elfenseherin. Hätten wir hier den roten Prinzen gespielt, würde uns gar nicht in den Sinn kommen, dass hier ein solches Blutbad passieren könnte. Die Seherin spielt möglicherweise eine wichtige Rolle dabei, einen Weg aus Fort Joy zu finden. Wer sie als Lohse abmurkst, könnte sich den verbauen. Aber keine Sorge: Wie schon der Vor-

gänger legt Original Sin 2 großen Wert darauf, dass Quests unterschiedlichste Lösungswege bieten. Wir haben beim Anspielen zwei Fluchtwege entdeckt, Swen Vincke verspricht insgesamt sogar eindrucksvolle elf.

Wieder ein anderer Hintergrund lässt uns nochmal mit einer völlig anderen Perspektive an diese Situation herangehen: Der Menschensöldner Ifan ben-Mezd betritt die Höhle der Seherin bereits mit dem Auftrag, sie kaltblütig zu erledigen. Die Magister von Fort Joy haben seinen Sohn in ihrer Gewalt und nur, wenn er ohne Widerworte die Drecks-

Elementar-Oberflächentypen



Klassisches Feuer tut, was wir erwarten würden – es versengt uns ordentlich.



Mit einem Segenszauber wird heiliges Feuer draus. Das schließt unsere Wunden.



In verfluchtes Nekrofeuer wollen wir dafür auf keinen Fall tapen, das lässt sich nämlich nicht mehr löschen.



In den Gesprächen haben wir fast immer einzigartige Antwortoptionen basierend auf unserem Charakter und seiner persönlichen Hintergrundgeschichte.

Flucht aus Fort Joy

Das Quellenmagier-Konzentrationslager Fort Joy (»Fort Freude«) ist das erste große Gebiet, in das es uns in Divinity: Original Sin 2 verschlägt. Beherrscht wird es von den Magistern, die Quellenmagie zur alleinigen Domäne der Kirche erklärt haben und sie allen anderen entweder gewaltsam austreiben oder gefährliche Magier zumindest wegsperren wollen. Die Gefangenen haben sich eine eigene Gesellschaft unter der kirchlichen Knute aufgebaut. Sie wird von Gangsterbossen, Schwarzmarkt-Hehlern und anderen zwielichtigen Gestalten beherrscht. Wir müssen irgendeinen Weg finden, von hier wegzukommen – derer gibt es ganze elf.



arbeit für sie erledigt, sieht er ihn je wieder. Drei Hintergrundstorys, drei komplett unterschiedliche Konstellationen. Klasse!

Koop gegeneinander

Besonders spannend wird das freilich im Koopmodus, wenn Lohse und Ifan zusammen spielen. Die persönlichen Quests sind bewusst so konzipiert, dass sie sich oft überschneiden. Ach ja, und wir können sie vor unseren Koop-Kollegen auch geheim halten! Ifan kann sich also schön in die Höhle der Seherin schleichen und sie abmurksen, bevor Lohse überhaupt je mit ihr sprechen kann. Noch gerissener aber: abwarten, bis unsere Teamkollegin ihren Anfall hat und dann die Seherin in der Hitze des Gefechts erledigen. So sieht Ifan völlig unschuldig aus, es war ja seine irre Kameradin, die mit dem Blutvergießen angefangen hat!

In Original Sin 2 entscheiden wir selbst, wie eng wir eigentlich mit unseren Koop-Kameraden zusammenarbeiten wollen. Je nach Story sollen die Figuren immer wieder unterschiedliche Interessen haben und für bestimmte Aufgaben unterschiedliche Lösungswege bevorzugen. Dann wetteifern wir mit unserem Team darum, unseren Weg durchzusetzen. Dafür können wir auch mal auf ei-

gene Faust losziehen, nicht alles wird im gemeinsamen Tagebuch verzeichnet. Manche Quests können wir auch einfach aus purer Gier alleine lösen – sodass nur wir die Belohnung einsacken! Auch ist es möglich, unse- ren »Kameraden« Steine in den Weg zu legen. Zum Beispiel, ihnen Diebesgut ins Inventar zu schmuggeln, damit sie von der Wache abgeführt werden. Oder wie wär's mit einem als Heiltrank getarnten Gift?

Das alles klingt, als hätte es jede Menge Potenzial für spannende Situationen und Schadenfreude. Trotzdem sind wir skeptisch, ob ein kompetitiver Koopdurchgang langfristig tatsächlich Spaß machen wird. Schließlich spielen wir ja in der Regel genau deswegen Koop, weil wir zusammen mit unseren Freunden losziehen wollen – und nicht, um dann doch alleine Quests zu lösen und dabei gegeneinander zu arbeiten. Aber zum Glück kommt klassisches Teamwork deswegen ja nicht zu kurz. Es ist genauso möglich, ganz normal zusammenzuarbeiten.

Elementar, mein lieber Watson

Egal ob Singleplayer oder Koop-Multiplayer, das Kampfsystem von Original Sin 2 ist mindestens so genial wie im Vorgänger. Wir kommandieren rundenweise unsere Party

und greifen auf all unsere teuflische Kreativität zurück, um die Umgebung und die Kraft der Elemente gegen unsere Feinde zu wenden. Ein Ölfass in ihre Mitte zu teleportieren und mit einem Feuerball hochzujagen, gehört da noch zu den Anfängertricks. Die Möglichkeiten sind endlos, die Bilder unten auf dieser Seite sind nur ein Beispiel dafür!

Jeden Elementareffekt können wir nun nämlich auch noch segnen oder verfluchen. Macht uns der Feind Feuer unterm Hintern, verwandelt ein schneller Segenszauber das Inferno in heiliges Feuer. Und plötzlich werden wir geheilt, statt einen qualvollen Flammentod zu sterben! Verfluchtes Nekrofeuer dagegen lässt sich nicht löschen und wird dadurch besonders gefährlich. Clevere Planung dieser Effekte ist die eine Hälfte des Kampfspaßes von Original Sin 2. Die andere Hälfte liegt darin, wie rapide das Schlachtfeld bei all dem Elementar-Bombast komplett außer Kontrolle geraten kann. Manche Monster bluten etwa verfluchtes Blut, das alle Oberflächen sofort besudelt. Selbst wenn wir ihnen einfach nur einen Schwertschlag reinwürgen, kann sich plötzlich rasendes Nekrofeuer übers Feld ausbreiten, sollte das Blut mit Feuer in Berührung kommen. Mehr als einmal haben wir ganz aus Verse-



Eine Elementarkombo in Aktion: Wir machen das Schlachtfeld auf etwas eklige Weise nass, indem wir Blut herabregnen lassen.



Das vergiften wir dann mit einem Zauber – was diese giftimmunen Untoten erstmal noch nicht beeindruckt.



In der Arena zeigen wir anderen Spielern, wo der Hammer hängt. Die silbrigen Oberflächen verleihen uns einen Quellenpunkt und lassen uns damit einmalig einen unserer mächtigsten Zauber entfesseln. Dementsprechend sind diese Punkte auf der Karte heiß umkämpft.

hen den halben Bildschirm hochgejagt, weil wir nicht ganz genau hingeschaut haben, was wir mit unserem Plan so alles losretten könnten – immer unsere eigene Schuld, versteht sich. Das Kampfsystem braut genau die richtige Mischung aus potenziell heillosem Chaos und tiefem taktischem Anspruch, um einfach enorm viel Spaß zu machen.

Tod von oben

Original Sin 2 baut das ohnehin schon großartige Rundenkampfesystem an einigen Stellen sinnvoll aus. Höhenvorteile spielen nun eine wichtige Rolle. Postieren wir unseren Zauber auf einem Hügel, schleudert er seine Feuerbälle über größere Distanzen und richtet dabei auch noch mehr Schaden an. Schön: Die Spielwelt bietet uns nun auch

deutlich mehr Gelegenheiten, davon Gebrauch zu machen. Am Strand ragen etwa erklimmbare Schiffswracks aus dem Sand. Fähigkeiten wie Teleport gewinnen dadurch nochmal einige praktische neue Anwendungsbereiche. Wir zaubern einfach mal unseren Bogenschützen in eine erhöhte Position oder ziehen dem feindlichen Hexer seinen Vorteil unter den Füßen weg und holen ihn auf den Boden der Tatsachen zurück.

Charakterentwicklung nach Maß

Wie im ersten Original Sin dürfen wir unsere Charaktere völlig frei entwickeln. Es gibt keinen Klassenzwang, wer seinen Zauberer später noch zu einem Kampfmagier mit Schwert in der Hand umfunktionieren will, kann das tun. Attribute verbessern unterschiedliche

Spielstile, Intelligenz steigert etwa Zauberschaden. Fertigkeiten sind jetzt in zwei Kategorien unterteilt, für die wir unterschiedliche Punkte beim Levelaufstieg erhalten. Mit Kampffertigkeiten spezialisieren wir uns auf verschiedene Waffenstile oder Magieschulen, während Dinge wie Schleichen oder Überzeugungskraft unter die zivilen Fertigkeiten fallen. Eine sinnvolle Trennung: So können wir Punkte in kampferne Künste stecken, ohne dass wir damit an Schlachteffizienz einbüßen. Das entfernt die Versuchung, einfach alles in Kampfkraft zu stecken.

Dazu kommen einmalig wählbare Talente wie die Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen. Die eröffnet wieder einige einfallsreiche Zusatzlösungswege für Quests. Neu ist, dass auch unsere Rasse uns ein paar Talente oder Spezialfähigkeiten spendiert. Eine gestandene Echse darf etwa Feuer speien, Elfen dagegen haben etwas unorthodoxere Neigungen. Bei ihnen ist es Brauch, die Leichen ihrer Vorfahren genüsslich zu verspeisen. Aus spirituellen Gründen, versteht sich! So lebt der Ahnherr in ihnen fort. Was auch bedeutet, dass wir jeden gefundenen Körperteil zum improvisierten Heiltrank umfunktionieren können. Manchmal hat das sogar Story-Auswirkungen: Schlucken wir die Überreste bedeutender Charaktere, gehen uns plötzlich ein paar ihrer Erinnerungen auf und wir können sogar neue Fähigkeiten lernen. Schön, dass Larian sich hier treu bleibt und wieder so einige abgedrehte Möglichkeiten liefert, in der Spielwelt voranzukommen.

Die Charakterentwicklung soll insgesamt nochmal um einiges vielfältiger werden.



Zum krönenden Abschluss lassen wir aber dann unseren Echsenmenschen Feuer drüberatmen und jagen das ganze explosive Gemisch hoch.



Erneut gibt es viel zu entdecken, zum Beispiel Beutetruhen an geheimen Orten.

Dazu wurden die alten Attribute überarbeitet und erweitert. Zum Beispiel gibt es mit »Gedächtnis« jetzt einen neuen Wert. Er bestimmt, wie viele Fähigkeiten wir gleichzeitig in unsere Skill-Leiste laden können. Die lässt sich nur zwischen zwei Kämpfen befüllen. Bonus-Intelligenz macht uns also vielseitiger, aber die Punkte könnten natürlich stattdessen auch unsere kleinere Zahl an Fähigkeiten härter treffen lassen. Ein interessantes Dilemma und eine schöne Anlehnung an klassische Dungeons&Dragons-Magier und ihre Zauber-Vorbereitung.

Die Arena ruft

Neben dem Koopmodus gehört auch ein völlig eigenständiger Multiplayerpart zu Original Sin 2: die Arena. Darin treten wir mit vorgefertigten Helden in einem kurzen Schlachtfest gegen andere Spieler an. In unserer spielbaren Version gab es nur Deathmatch, es sollen aber noch weitere Modi wie Capture the Flag dazukommen. Nun würde man von einem riesigen rundenbasierten Rollenspiel nicht unbedingt schnelle, kurzweilige Multiplayermatches erwarten. Aber die Arena hat uns überrascht. Es ist tatsächlich enorm unterhaltsam, all die cleveren Tricks im Repertoire von Original Sin 2 gegen einen

menschlichen Spieler zu wenden. Jede Elementarkombo, die wir uns gegen die KI ausdenken, greift auch hier und sorgt für Schadenfreude. Als wir gegen Vincke antreten, manövriert er uns zunächst nach allen Regeln der Kunst aus. Er lässt unsere Helden in einer Giftwolke zurück und sichert sich einen Vorsprung auf dem Weg zu einer der übers Feld verteilten Beutekisten. Aber unser Magier hat einen Platztausch-Zauber im Gepäck. Plötzlich stehen wir bei der Truhe, und Vinckes Jungs müssen ihr eigenes Gift schlucken – das wir natürlich auch noch per Feuerball in die Luft sprengen. Zusätzlichen Anspruch schaffen die in der Arena verteilten Quellenpunkte. Sich die zu sichern und damit seine stärksten Zauber freizuschalten, ist ein enormer Vorteil, deswegen sind sie heiß umkämpft. Mit so einem Zauber drehen wir das Spiel dann auch endgültig, ein Hahlschauer gibt Vinckes Team den Rest. Ein tolles Match! Und Vincke nimmt prompt Rache: Für unsere nächste Arenaschlacht beordert er seinen leitenden Q&A-Tester herbei, der Tag und Nacht Original Sin 2 spielt. »Mach ihn fertig!«, so der simple Befehl. Wir haben ja gleich gesagt, dass Vincke ein niederträchtiger Mensch ist. Aber wen schert das, wenn er so tolle Spiele macht? ★



Wir nutzen den Höhenvorteil und feuern mit erhöhter Reichweite und richten mehr Schaden an.



Maurice Weber
@Froody42



Original Sin 2 hat beim Anspielen nur ein paar Minuten gebraucht, um mich wieder genauso in seinen Bann zu schlagen wie der von mir heißgeliebte erste Teil. Ich bin einfach ein riesiger Fan des Kampfsystems – die Elementarkombos sorgen für die perfekte Mischung aus Anspruch, kontrolliertem Chaos und purer Schadenfreude. Und der zweite Teil macht sie noch besser als der erste: Mehr Elementarkräfte, verfluchte und gesegnete Effekte, Rüstungswerte und Höhenwerte schrauben den taktischen Anspruch und das Potenzial für herrlich kreative Schachzüge weiter hoch. Das Beispiel mit den Skelettkriegern auf der vorigen Doppelseite ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf die vielfältigen Möglichkeiten, die Original Sin 2 bietet.

Weniger überzeugt bin ich vom neuen kompetitiven Koopmodus. Klar, der kann einige spannende Situationen schaffen, wenn ich und meine Kollegen tatsächlich mal entgegengesetzte Interessen haben und wir uns überlegen müssen, wie wir auf einen Nenner kommen. Oder eben wie wir die anderen übervorteilen. Aber alleine durch die Spielwelt zu gondeln, während ich und mein Kooppartner bei unseren eigenen Quests erfüllen und dem anderen aus dem Weg gehen, hat mir nicht allzuviel Spaß gemacht – dafür spiel ich doch nicht Koop! Aber zum Glück ist klassisches Rollenspiel-Teamwork ja weiter möglich.

Genau richtig finde ich dafür, dass Original Sin 2 größeren Wert auf Story und Dialoge legt. Zwar konnte der erste Teil mit einem richtig witzigen Ideen und einfallsreichen Nebenquests begeistern, aber bei klassischen Rollenspieltugenden wie interessanten Charakteren und Tiefgang bei der Hauptstory schwächelte er. Zumindest was die Charaktere angeht, konnte ich hier eine deutliche Verbesserung in Original Sin 2 feststellen: Alle spielbaren Helden punkten mit einer markanten Persönlichkeit und ihren eigenen Storyaufgaben. Und die Dialoge schäumen regelrecht über vor einzigartigen Gesprächsmöglichkeiten und Reaktionen, die speziell auf meinen Charakter zugeschnitten sind, egal wen ich spiele. Sehr cool! Ich hoffe, dass Larian diese Qualität auch die ganze Hauptstory lang durchhalten können. Dann könnte uns hier ein echter Rollenspielkracher ins Haus stehen.

Early Access

Wer sich selbst ein Bild von Original Sin 2 machen will, kann das schon bald tun: Das Spiel geht am 15. September 2016 in den Early Access auf Steam. Man wolle das Feedback der Fans einholen, das schon beim ersten Teil eine große Rolle in der Entwicklung gespielt habe, so Larian.