

Divinity: Original Sin 2

LARIANS MEISTERWERK



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spiel design



GameStar
für Umfang

Genre: Rollenspiel Publisher: – Entwickler: Larian Studios Termin: 14. September 2017 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: nicht geprüft Spieldauer: 80+ Stunden Preis: 45 Euro DRM: nein (GOG)

Teil eins war bereits hervorragend, Divinity: Original Sin 2 ist eines der besten Rollenspiele aller Zeiten.

Von Sascha Penzhorn

Wir sind ein Skelett. Und obendrein Quellenmagier. Klingt im ersten Moment bockstark! Dumm nur, dass überall dort, wo unseres seine magischen Kräfte wirkt, plötzlich unheimliche, schleimige Monster auftauchen und für Chaos und Verwüstung sorgen. Bei den meisten Bewohnern der

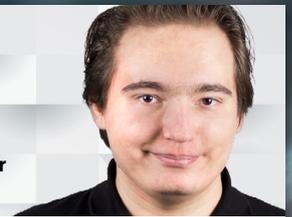
Spielwelt Rivellon sind wir deswegen ungefähr so beliebt wie Brechdurchfall in einem öffentlichen Whirlpool. Darum treten wir einen Kururlaub in der Freudenfeste in Lumpen und mit einer wunderschönen Halsfessel an, die unsere magischen Kräfte unterdrückt. Und der uns versprochene Heilprozess ist so fragwürdig wie eine Eigenurin-Therapie: Mögliche Nebenerscheinungen sind Neigung zu Kannibalismus, Geisteskrankheit, Verstümmelungen, die Verwandlung in einen willenlosen Sklaven und der Tod. Freudenfeste? Natürlich!

Höllische Nachbarn

Die anderen Kurgäste der Freudenfeste machen unseren Trip nicht angenehmer. Im Gegenteil: Ein vermeintlich freundliches Kartenspiel endet in einem Kampf auf Leben und Tod, ein Mithäftling stellt sich als Assassine heraus, der uns nach dem Leben trachtet, und selbst am Strand abseits der Feste finden wir keinen Frieden und werden von einem teleportierenden Riesenkrocodil angegriffen. Erst als wir unter den anderen Quellenmagiern ein paar Gefährten finden und uns aus Stöcken und Steinen notdürftig



Mit der schweren Armbrust rotzen wir einen Zombie weg. Der hinterlässt giftigen Glibber, der schön brennbar ist.



Maurice Weber
@Froody42

Über Divinity: Original Sin 2 freue ich mich wie seit Langem über kein Spiel mehr. Ich freue mich, dass die Entwickler all die Ideen, die mich schon bei meinem allerersten Studiobesuch zur Enthüllung des Titels begeisterten, tatsächlich zu so einem stimmungsvollen Gesamtkunstwerk zusammenbasteln konnten. Ich freue mich, dass Larian Studios endlich das Opus Magnum abgeliefert haben, das hinter jedem ihrer bisherigen Spiele durchschimmerte. Larian vereint wie kaum ein anderer Entwickler eine brennende Leidenschaft für das Ausgefallene und das noch nie Dagewesene mit dem kreativen Wahnwitz, sie auch voll auszulieben. Nur auf der Zielgeraden stieß die Vision dann zu oft auf schöne Realität – sei es nun in Form von Zeitdruck, Budget oder ganz anderen Problemen. Und so kamen meist Spiele heraus, die man bei allem Genuss trotz ihrer Macken lieben musste. Wie etwa das erste Original Sin mit seiner genialen Spielmechanik und seiner bestenfalls lauwarmer Story. Bis jetzt! Denn Original Sin 2 ist einfach nur noch genial. Es ist genau das geworden, was ich mir nach jenem ersten Besuch erhofft habe: Das beste Rollenspiel des Jahres. Und das freut mich am allermeisten. Für Larian, für mich als Spieler und für alle von uns, die gute rundenbasierte Rollenspiele lieben.



Schön gezeichnete Zwischensequenzen treiben die Handlung voran.

ein paar lächerliche Waffen zusammenbasteln, können wir die eine oder andere Konfrontation riskieren. Dann bekommt die Schweinebacke, die uns beim Kartenspielen abgezogen und ausgeraubt hat, erst mal eine Abreibung und wir reißen uns seine Axt unter den Nagel. Damit filetieren wir das beamende Krokodil und finden in seinem Bauch ein Paar verzauberter Teleportationshandschuhe. So mischen wir nach und nach jeden auf, der uns zuvor schief angesehen oder angepöbelt hat. Das geschieht über taktische, rundenbasierte Kämpfe, die je nach Schwierigkeitsgrad auch für Genre-Neulinge leicht zu schaffen sind oder die Gehirne von Rollenspielprofis zum Qualmen bringen – und alles dazwischen.

Grandiose Gefechte

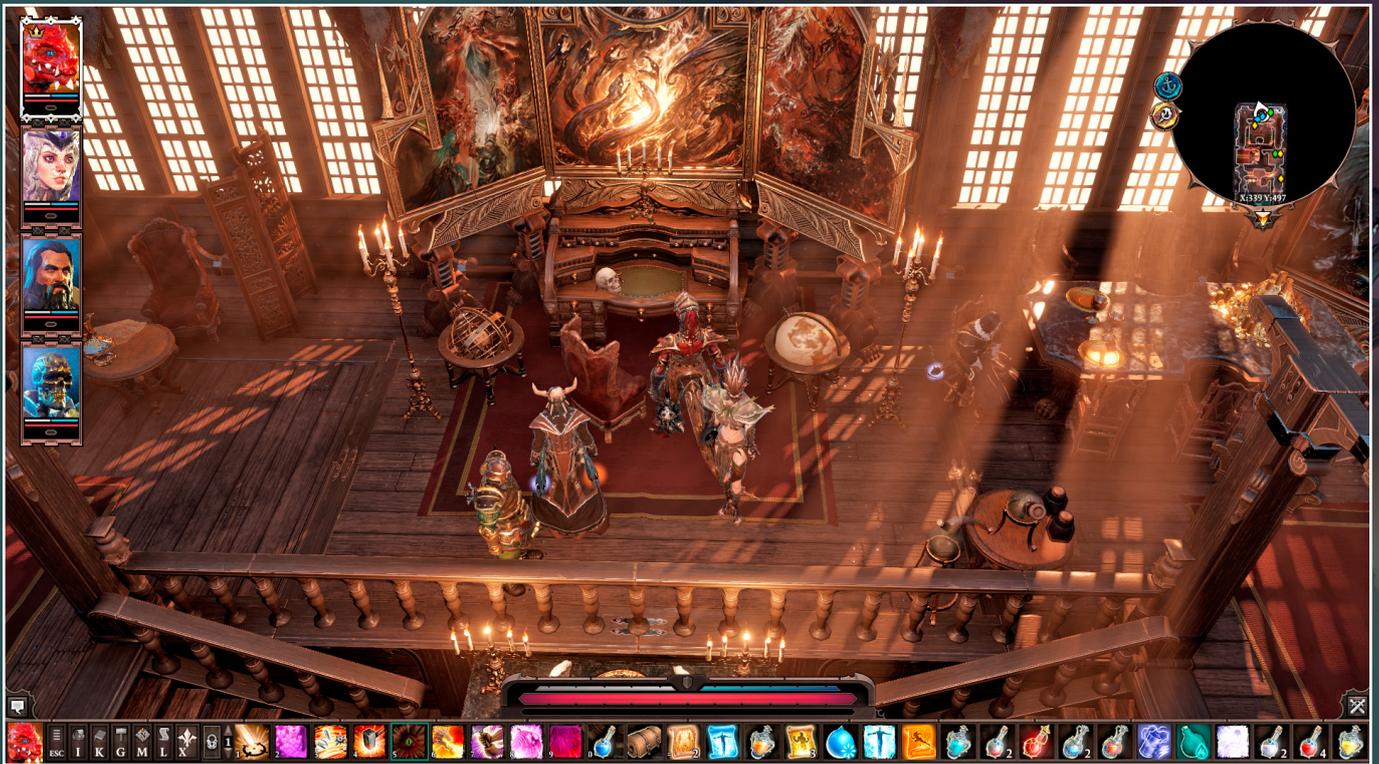
Wie in rundenbasierten Rollenspielen so üblich, verfügen Helden und Feinde über diverse Angriffe und Zauber, die sie einsetzen können, wenn sie am Zug sind. Wer die höchste Initiative hat, kommt zuerst dran. Die Nahkämpfer hauen drauf, Schurken schleichen herum und Zauberer sorgen für Spezialeffekte.

Interessant wird es, wenn die erste Figur eins aufs Dach bekommt und eine Blutlache auf dem Schlachtfeld hinterlässt. Jetzt könnten wir unseren Krieger in die Pfütze stellen, weil wir ihm die passive Fähigkeit verpasst haben, Lebenspunkte zu regenerieren, wenn er mit Blut in Berührung kommt. Oder wir setzen den roten Saft mit einem Blitzzauber

unter Strom, was jeden verletzt, der in die Lache tappt. Hat der Gegner nicht den Anstand, von selbst reinzulaufen, machen wir ihn einfach per Regenzauber – oder auch einfach per Wasserballon – nass. Auch das



Eklige Monster suchen Rivellon heim. Schuld daran soll Quellenmagie sein.



Auf der Jagd nach Schätzen und versteckten Goodies stellen wir alles auf den Kopf.

erhöht die Wirkung von Blitzmagie. Wasser auf dem Schlachtfeld wiederum können wir mithilfe von Eiszaubern zum Gefrieren bringen. Feinde und Verbündete, die sich übers Glatteis bewegen, legen sich mit großer

Wahrscheinlichkeit auf den Hosenboden und sind dann erst mal hilflos.

Ein weiterer toller Effekt ist giftiger Nebel, der Helden wie Monstern gleichermaßen schadet – es sei denn man ist untot wie wir, dann ist jedes Gift ein Heiltrank für uns! Dumm nur, dass die grünen Rauchschwaden hochexplosiv sind! Ein unvorsichtig abgefeuerter Brandpfeil kann unserem Knochenjockey ganz schnell zum Verhängnis werden. Natürlich können wir jetzt auch einfach die Kroko-Teleportationshandschuhe anlegen, den nächstbesten Feind in die Giftwolke zaubern und diese sogleich mit voller Absicht abfackeln!

Ö! Granaten! Elektrizität! Geisteskontrolle! Divinity: Original Sin 2 ist ein endlos unterhaltsamer Chemiebaukasten für kreative Rollenspieler. Kämpfe regen zum Experi-

mentieren an, statt mit endlos langen Tutorials zu nerven. Die toll ausbalancierten, frei kombinierbaren Klassenfertigkeiten sorgen für zusätzlichen Spielspaß – egal, ob wir als Tank massiv Schaden aufsaugen und Gegner in Schach halten, als extrem beweglicher Schurke gezielt und rasend schnell einzelne Feinde ausschalten oder mit Zauberei für Chaos und Verwüstung sorgen. Wenn der Tank dann noch Zombies beschwört, der Schurke Verbündete heilt und der Zauberer mit der Armbrust Gegnerhorden ausradiert, geht der Spaß erst richtig los!

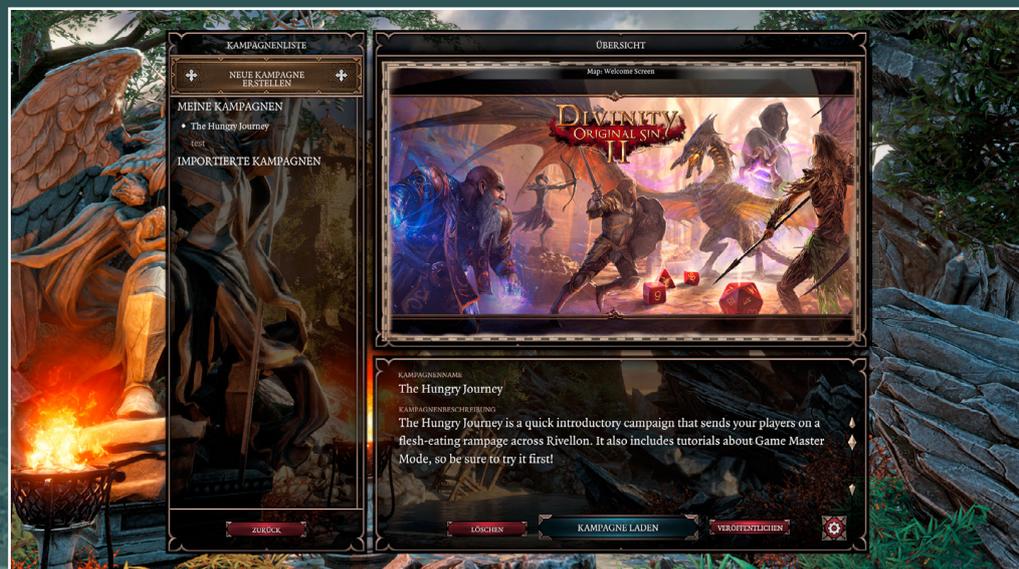
Unglaublich detailverliebt

Das Ausbruchsszenario aus Freudenfeste im ersten Akt dauert schon mal bis zu 20 Stunden, wenn wir brav alles erkunden und wirklich jede Quest abschließen. Und damit ha-



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Es fühlt sich so gut an, wenn ein beinhartes Rollenspiel mit richtig Tiefgang plötzlich mit beinahe 86.000 gleichzeitig aktiven Spielern in den Steam-Charts auftaucht! Wenn Tausende Userwertungen überwältigend positiv ausfallen. Während in anderen Rollenspielen immer mehr Optionen wegfallen, Zwischensequenzen und Trailer immer wichtiger werden als Spieltiefe, wenn Charaktere nur noch drei oder vier Tasten auf die Aktionsleiste bekommen, damit das Resultat auch ja massentauglich wird und zur Not auch noch von Omas Hund gespielt werden kann! Und dann kommt Larian daher, schert sich so gar nicht um irgendwelche Trends, haut ein absolutes Wahnsinns-spiel raus und räumt damit gnadenlos ab! Ich kann mich nicht erinnern, wann mich zuletzt ein Spiel so sehr vom ersten Augenblick an gefesselt hat! Wenn ich 60 Stunden später immer noch Lust darauf habe und unbedingt weiterspielen will, läuft doch irgendwas ganz entschieden richtig im Spiel, oder? Ich motze für mein Leben gern, aber abseits kleiner, unbedeutender (und größtenteils behobener) kosmetischer Bugs und einer nicht ganz perfekten Benutzeroberfläche gibt's hier einfach nichts, was dem Spielspaß schadet.



Im Spielleiter-Modus simulieren wir ein Pen-&-Paper-Rollenspiel. Yay!



Aus den Gedärmen gefallener Gegner formen wir einen Kampfbegleiter, der bei Bedarf explodiert.

ben wir dann gerade mal grob ein Viertel der Story abgeschlossen, die mit jeder verstrichenen Spielstunde immer mehr an Fahrt aufnimmt. Ganz besonders begeistert sind wir davon, wie sehr die Wahl unseres Charakters von Anfang an das Spielerlebnis beeinflusst. So können wir beispielsweise einen Charakter mit einer von sechs vorgefertigten Origin-Stories spielen. Die bringen eine pointierte Persönlichkeit und eine detaillierte Hintergrundgeschichte mit, die sich gemeinsam mit der Hauptstory als roter Questfaden durch das Spiel zieht.

Wir haben uns beispielsweise für den Roten Prinzen entschieden. Das ist ein aristokratischer Echsenmensch, der seines Königreichs verbannt wurde, weil er mit Dämonen im Bunde steht. Begegnen wir Echsen-NPCs, treten diese oft als Untergebene auf, die uns

jeden Wunsch von den Augen ablesen. Und wenn wir die passive Fertigkeit freischalten, mit Tieren zu quatschen, sprechen uns wilde Schildkröten mit »Vetter« an. Eine mögliche NPC-Gefährtin bringt uns derweil bei unserer ersten Begegnung um ein Haar auf der Stelle um, weil sie auf Oberklasse-Echsen überhaupt nicht gut zu sprechen ist. Jetzt können wir versuchen, den Konflikt mit Diplomatie zu lösen, oder wir stechen die Dame in Notwehr ab. Mit dem Anheuern für die Gruppe wird es dann natürlich schwer – alles hat Konsequenzen.

Als gebildeter Prinz verfügen wir außerdem über spezielle Dialogoptionen, die weniger gut betuchte Helden nicht zur Auswahl haben. Als wir den nächsten Durchlauf mit einem Untoten anfangen, werden wir direkt zu Spielbeginn von einem Totenschädel an-

gesprochen, den wir bis dahin für Dekoration hielten. Wenn wir unser entstelltes Gesicht nicht verhüllen, suchen Kinder schreiend das Weite und die Stadtwachen knüppeln uns nieder. Das ist Liebe zum Detail und der Alltag eines freiberuflichen Spieltesters in einem. Vor allem erhöht das aber den Wiederspielwert ungemein.

Maßgeschneidertes Spielerlebnis

Keine Lust auf Helden mit vorgegebener Hintergrundgeschichte? In der Charaktergenerierung können wir als Mensch, Elf, Zwerg oder Echse, lebendig oder als Skelett-Variante auch ganz ohne Origin-Story an den Start gehen. Dann dürfen wir immer noch aussuchen, ob unser Held beispielsweise ein Gelehrter, ein Barbar oder ein Soldat ist, was unsere Dialogmöglichkeiten beeinflusst. Und egal ob mit oder ohne vorgefertigte Hintergrundgeschichte, unsere Fähigkeiten bestimmen wir ganz ohne Klassenkorsett. So legen wir fest, wie viel Wert wir auf Hauen, Dolchen, Schießen, Zaubern oder irgendwas dazwischen legen und wählen zum Schluss sogar ein Instrument, das besonders coole Aktionen unserer Hauptfigur musikalisch untermalt.

Die sechs Figuren mit Story dürfen wir jetzt immer noch als Gefährten anheuern, wobei wir aber immer nur mit maximal vier Figuren gleichzeitig losziehen dürfen. Können wir die Gefährten partout nicht leiden, nehmen wir im späteren Spielverlauf halt Söldner ohne persönliche Story in die Gruppe auf. Sämtliche Begleiter in unserer Truppe lassen sich nach dem ersten Kapitel außerdem komplett neu spezialisieren, wenn wir beispielsweise unseren Schurken doch lieber zum Magier umschulen wollen. Eine willkommene Komfortfunktion bei so einem



Hübsch: Die coolen Rüstungen im Spiel. Weniger hübsch: die Benutzeroberfläche.

Die sechs Origin-Charaktere

Es gibt sechs spielbare Charaktere mit vorgegebener Hintergrundgeschichte. Davon dürfen wir einen als Hauptfigur auswählen oder eine komplett eigene Figur erschaffen. Origin-Charaktere, die wir nicht selber spielen, schließen sich uns als Gefährten an. Klassen und Spezialisierungen unserer Gefährten dürfen wir ändern, falls uns die Voreinstellung nicht zusagt.

komplexen Charaktersystem wie dem von Original Sin 2! Es kann nämlich leicht passieren, dass wir das anfangs noch nicht vollends durchschauen und uns den ein oder anderen Fehltritt leisten.

Im kooperativen Multiplayer für bis zu vier Spieler erstellen unsere Mitstreiter ebenfalls individuelle Charaktere oder treten uns in einer laufenden Sitzung bei und übernehmen die Kontrolle über einen oder mehrere unserer Gefährten. Und wenn wir mal so gar keine Lust auf die Hauptstory haben, leiten wir eine selbst erdachte Spielrunde im Spielleiter-Modus. Dort finden wir allerlei Werkzeuge, mit deren Hilfe wir virtuelle Tabletop-Sitzungen veranstalten. Eine Arena für gepflegte Spielerkämpfe zwischendurch gibt's auch. Übrigens: Couchgaming-Fans können einen Mitspieler auch zum lokalen Splitscreen-Koop einladen. Kurz: Die Multiplayer-Möglichkeiten lassen keinen Wunsch offen. Hammer!

Der Tod schmeckt ihr gut

So vielfältig wie unsere Möglichkeiten im Kampf und in der Charaktererschaffung sind auch die Lösungswege für Quests. Hat ein wichtiger NPC das Zeitliche gesegnet? Kein



BESTIE

Der liebenswert verschlagene Zwerg hat einen Aufstand gegen die Königin höchstselbst geplant. Die hat ihn darauf kurzerhand zur Freudenfeste verbannt. Heuern wir Bestie als Gefährten an, kommt er standardmäßig als Kampfmagier, der zaubert und draufhaut.



DER ROTE PRINZ

Der reichlich eingebilddete und einst hoch angesehene Echsenprinz wurde des Landes verbannt, weil er mit Dämonen im Bunde stand. Jetzt will er den Thron zurück. Als Gefährte kommt er mit Kämpferspezialisierung und kann vor allem ordentlich einstecken.



FANE

Als Angehöriger eines geheimnisvollen Volks sucht Fane verzweifelt nach Hinweisen über dessen Verbleib. Die Rassen des modernen Rivellon sind seiner nicht würdig. Heuern wir Fane an, beherrscht er standardmäßig Feuer- und Erdzauber und kämpft mit Zauberstäben.

Problem – zu unseren Gefährten gehört eine Elfendame, die einen Einblick in die Erinnerungen Verstorbener erhält, wenn sie deren Leichenteile verknuspert. Sie muss nur einmal in den vermoderten Fuß eines Toten beißen und schon weiß sie, was dessen Besitzer zu Lebzeiten so getrieben hat. Manchmal erlernen wir dadurch sogar neue Fertigkeiten und Zauber! In Rivellon wird Recycling noch ernst genommen!

Finden wir das eklig, können wir aber auch lernen, mit Geistern, Tieren und den Geistern von Tieren zu quatschen. Während viele moderne Rollenspiele wichtige NPCs einfach unsterblich machen, gibt uns Divinity: Original Sin 2 reichlich Möglichkeiten,

eine durch frühzeitiges Ableben einer wichtigen Person vermeintlich vermässelte Quest doch noch zu lösen. Keinen Bock, ein kompliziertes Schalterrätsel zu lösen? Teleportation ist die Antwort! Bosskampf zu schwer? Ein paar sorgfältig aufgestellte Gift- und Explosionsfässer eignen sich hervorragend als Falle für übereifrige KI-Vasallen.

Einfallreiche Spieler bekommen hier ein Erfolgserlebnis nach dem anderen und nicht selten geht die Spielerfahrung in Richtung: »Ich kann nicht glauben, dass das tatsächlich funktioniert hat!« Das trifft auch auf die interaktive Spielwelt zu. Tomaten hämmern wir zu Brei, aus Mehl machen wir Teig, dann backen wir Pizza, einfach so, weil's geht



Hoppla! Eine Sprengfalle jagt den halben Dungeon in die Luft. Wohl dem, der Fallen aufspüren und entschärfen kann.



IFAN BEN-MEZD

Ifan kämpfte als Kreuzritter in Lucians Armee und verlor durch die Schrecken des Krieges seinen Glauben. Jetzt ist er ein Söldner, der sich zum Ziel gesetzt hat, Lucians Sohn zu töten. Ifan ist als Wildling vorge stellt und setzt auf Fernkampf und Erdmagie.



LOHSE

Die spitzzüngige Musikerin und Künstlerin mit Vorliebe für das gleiche Geschlecht ist von einer sadistischen dunklen Entität besessen, die sie manipuliert und quält. Als Begleiterin ist Lohse auf Verzauberung spezialisiert und nutzt die Kräfte von Eis, Wasser und Elektrizität.



SEBILLE

Die als Sklavin gebrandmarkte Elfe ist eine gefährliche Meuchelmörderin mit dem Ziel, ihren ehemaligen Meister zu vernichten. Als Gefährtin tritt Sebille standardmäßig mit Spitzbuben-Spezialisierung bei und fällt Gegnern mit Dolchen in den Rücken.

(und Nahrungsmittel exzellente Heilmittel sind). Und das ist allemal spannender, als zehn Blumen zu pflücken oder acht Wildschweine zu töten.

Qualitätsarbeit

Kenntnisse des ersten Teils sind nicht notwendig, um Divinity: Original Sin 2 zu genießen, denn es spielt Jahrhunderte später. Dafür bezieht es sich plötzlich wieder auf die ursprünglichen Divinity-Teile wie Divine Divinity und Ego Draconis, aber man findet sich auch problemlos zurecht, ohne die zu kennen. Viel wichtiger ist: Wer das erste Original Sin schon gemocht hat, findet hier alles wieder, was den Vorgänger so toll ge-

macht hat – und das in jeder Hinsicht verbessert. Ging der Story im Vorgänger noch auf halbem Weg die Puste aus, ist die Handlung des Nachfolgers durchgehend spannend, hervorragend geschrieben und bombardiert uns nicht länger mit tonnenweise mittelprächtigen Gags. Dungeons und Rätsel sind clever durchdacht, die Kämpfe und der Spielfluss sind runder und weniger holprig als im Vorgänger. Und der Soundtrack findet immer den richtigen Ton, von mitreißendem Fantasy-Bombast bis hin zu idyllischen Klängen bei unserer nächsten Erkundungstour durch unbekannte Gefilde.

Schon das erste Original Sin hat zahlreiche fantastische Ideen und Features. Dort

kommt aber stellenweise das Gefühl auf, dass Zeit und Budget der Entwickler knapp wurden, weshalb der sprichwörtliche Feinschliff bei manchen Inhalten fehlt. Im Nachfolger spüren wir die Leidenschaft der Entwickler in jedem Detail.

Divinity: Original Sin 2 ist ein überragendes Rollenspielerlebnis, das uns mit seiner wunderschönen Spielwelt, coolen Monstern, Kreaturen und Rüstungssets, großartigen Charakteren, professionell (englisch) vertonten Dialogen und ungewohnt viel Freiheit fesselt. Da stören uns auch kleinere Macken nicht, wie ein Quest-Tagebuch, das ab und zu behauptet, wir hätten Charaktere im Stich gelassen, die wir wenige Stunden zuvor gerettet haben. Auch weil Larian diesen Fehler inzwischen behoben hat. Kleinere Probleme in einem derart großen und komplexen Spiel verschmerzen wir locker, vor allem, wenn die Entwickler sofort auf die Probleme eingehen und diese beheben.

Allein die Benutzeroberfläche nervt ab und zu, wenn aufgehobener Krempel immer wieder ungefragt auf der Aktionsleiste landet (lässt sich per Mod beheben) oder wenn wir Gold und Beute immer wieder ins Inventar des Charakters verschieben müssen, der am besten feilschen kann. Und wer uns jetzt unterstellt, dass wir uns gerade anstrengen, um überhaupt irgendeinen Negativpunkt zu finden, der hat vollkommen recht.

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-650 / AMD A10-6700T
GeForce GTX 550 Ti / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-860S / AMD FX-8100
GeForce GTX 770 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ wunderschöne Spielwelt ➤ coole Kreaturen, Charaktere und Ausrüstung ➤ großartig (englisch) vertonte Dialoge ➤ hervorragend geschriebene Texte ➤ stimmungsvoller Soundtrack

SPIELEDISIGN



➤ packende taktische Kämpfe ➤ abwechslungsreiche Quests ➤ gelungene Mehrspielermodi ➤ tolles Charaktersystem mit Tiefgang ➤ teils fummelige Benutzeroberfläche

BALANCE



➤ für Einsteiger und Vollprofis geeignet ➤ Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar ➤ zahlreiche Skillungen und Spielweisen ➤ zahlreiche Lösungswege für Quests ➤ spaßiges Learning by doing

ATMOSPHÄRE / STORY



➤ durchgehend packende Hintergrundgeschichte ➤ hervorragende NPC-Gefährten ➤ extrem interaktiv ➤ Entscheidungen haben spürbare Konsequenzen

UMFANG



➤ locker 80 Stunden Spielzeit ➤ Spielleiter-Modus ➤ Koop lokal und online ➤ PvP-Modus ➤ hoher Wiederspielwert

FAZIT

Grandioses Rollenspiel, das unvergleichlich viele Freiheiten bietet und vor Inhalten und Möglichkeiten nur so strotzt.



Zwischen den Abenteuern reisen wir auf einem lebendigen Schiff.