



Die Stadt Aleroth ist nun frei begehbar und der Hauptschauplatz des 15 bis 20 Stunden langen Addons.

## Divinity 2 Flames of Vengeance

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Addon** ► Termin **September 2010**  
 ► Hersteller **Larian Studios / Dtp** ► Status **zu 75% fertig**  
 ► [GameStar.de Quicklink 6743](#) ► Potenzial –

Im ersten Addon zu **Divinity 2** haben Sie jede Menge zu erforschen, zu kämpfen, zu reden und natürlich wieder zu lachen.

Der genervte Geisterregisseur steht vor einem Problem: Unser Held ist eigentlich wie geschaffen für die Theaterrolle, wäre er nicht zu männlich für den im Stück vorgesehenen Frauenpart. Also marschieren wir zum örtlichen Illusionisten, wechseln kurzerhand das Geschlecht, und schon steht unserer Schauspielkarriere nichts mehr im Wege. Diese Quest ist bezeichnend für den Weg, den das erste **Divinity 2**-Addon **Flames of Vengeance** einschlagen will: mehr Abwechslung, mehr Ideen, mehr Humor. Natürlich geht's auch mit der Geschichte weiter, deren Ende in **Divinity 2** viele Fans enttäuschte. Der Entwickler Larian verspricht

sogar, dass in den etwa 15 bis 20 Spielstunden alle offenen Fragen geklärt werden, etwa der Verbleib des hilfreichen Zauberers Zandalor. Der Hauptschauplatz des Addons ist die Stadt Aleroth, die Sie im Hauptprogramm nur in kleinen Teilen gesehen haben, nun aber frei erkunden dürfen. Das rustikale Aleroth hält 36 neue Aufträge bereit. Die Quests sollen etwas weniger kampflastig ausfallen und mehr Wert auf Rätsel und Diplomatie legen. Beispielsweise treffen Sie den betrügerischen Verkäufer Willy wieder, der Sie in **Divinity 2** (vielleicht) ausgenommen hat und den Sie nun Ihrerseits über den Tisch ziehen können. Auch technisch tut sich etwas: Larian feilt derzeit sowohl an den Texturen als auch an der Beleuchtung. Im September soll **Flames of Vengeance** zum Preis von 30 Euro erscheinen. **DM**

Ein Kernelement von **Divinity 2** das auch im Addon nicht fehlen darf: die **Drachenflüge**.



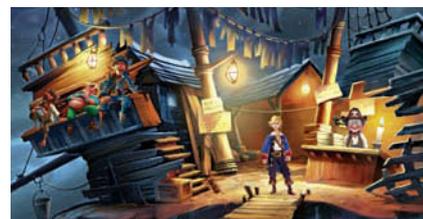
## Monkey Island 2 Special Edition

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **3. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **LucasArts** ► Status **zu 75% fertig**  
 ► [GameStar.de Quicklink 6749](#) ► Potenzial –

Nach dem grandiosen ersten Teil wird nun auch **Monkey Island 2** optisch generalüberholt.

Auf der Game Developers Conference in San Francisco hat LucasArts die Special Edition von **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** angekündigt. Wie schon Guybrushes erstes Abenteuer (das von den GameStar-Lesern zum besten Adventure 2009 gewählt worden ist) dürfen Sie den Genre-Klassiker von 1991 entweder in der pixeligen Originaloptik oder in einer grafisch deutlich hübscheren Neuinterpretation mit handgemalten HD-Hintergründen spielen. Cool: Diesmal lässt sich die neue (englische) Sprachausgabe auch in der klassischen Ansicht aktivieren; bei **The Secret of Monkey Island: Special Edition** blieben in der Retroversion noch

alle Figuren stumm. Serienveteranen lösen die durchweg unveränderten Dialog- und Kombinationsrätsel zwar im Schlaf, Neulinge dürfen jedoch auf eine Hilfefunktion für die teils kniffligen Knocheien (wer erinnert sich nicht an den Piano-Affen?) zurückgreifen. Als netten Bonus gibt's einen zuschaltbaren Entwickler-Kommentar, der Einblicke in die Entstehung des Adventure-Remakes erlaubt. **DM**



Altes Spiel, neue Optik: Sämtliche aus dem Original bekannten **Schauplätze** erstrahlen in hübscher HD-Grafik.

## Lara Croft and the Guardian of Light

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Crystal Dynamics / Square Enix** ► Status –  
 ► [GameStar.de Quicklink 6747](#) ► Potenzial –

Im Sommer schon dürfen wir wieder mit Lara durch Gräberturnen. Allerdings in recht ungewöhnter Manier.

Neues im Lara-Universum: Im Actionspiel **Lara Croft and the Guardian of Light** steuern Sie die Archäologin nicht in der Schulterperspektive, sondern in isometrischer Ansicht, also von schräg oben. Außerdem gibt es erstmals

Begleitcharaktere. Zwei Figuren stehen Lara zur Seite. Die werden von der KI oder im Koop-Modus von Spielern übernommen.

Bei **Lara Croft and the Guardian of Light** handelt es sich nicht um eine Fortsetzung der Serie, sondern um einen Arcade-Happen, der die Wartezeit auf den »echten« neunten Teil verkürzen soll. Der Titel wird lediglich als Download zu beziehen sein. **PET**



Ein seltsamer Anblick: Lara in **isometrischer Perspektive**.