

Divinity 2 Flames of Vengeance



Im Addon gibt's endlich ein Happy End. Und massig unterhaltsame Quests obendrauf. Von Petra Schmitz

Genre: **Rollenspiel-Addon** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Larian (Divinity 2, GameStar 09/09: 83 Punkte)**
Termin: **30.7.2010** Spieler: **Singleplayer** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 25 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6942

Auf DVD: Test-Video

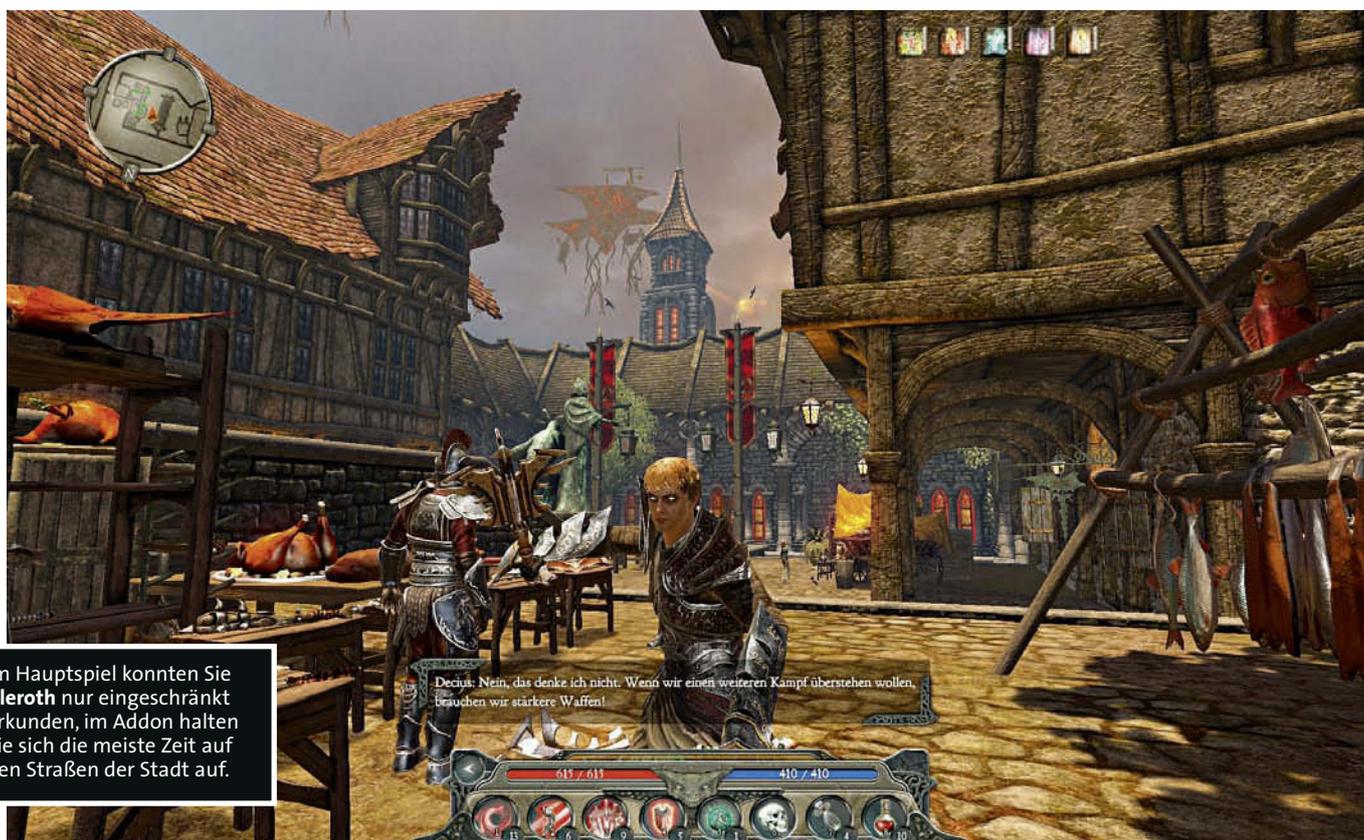
Für die Hexe Ursula sind Männer nur besseres Gemüse. Deswegen scheut sich die Dame auch nicht, lästige Herren in genau solches zu verwandeln. Hänsel würde seine Nachbarin Gretel gerne näher kennen lernen, aber Gretels Mann hat entschieden was dagegen. Und im Schauspielhaus führt ein Haufen Geister seit gefühlten Jahren das gleiche Stück über eine – öhm – Geisterbeschwörung auf. Ja, Aleroth könnte ein gar lustiges Fleckchen sein, wären da nicht des Oberbösewichts Damian fliegende Festungen, die dauernd lärmende Geschosse auf

den magischen Schutzwall der Stadt feuern. Der Zauberer Zandalor kann die Barriere nicht mehr lange aufrechterhalten. Also muss ein Held ran. Ein Held, der sein Können schon in den Abenteuern von **Divinity 2: Ego Draconis** unter Beweis gestellt hat. Aber halt! Wie soll das gehen? Gab's da nicht am Ende ... nein, keine Sorge, wir werden Ihnen an dieser Stelle das Finale des Rollenspiels von 2009 nicht auf die Nase binden. Vielleicht haben Sie es noch nicht erlebt. Eines müssen wir Ihnen an dieser Stelle dann doch mit auf den Weg durch den Test des Addons **Flames of Vengeance** geben: Das Ende von **Divinity 2** war et-

was ungewöhnlich. Manche Menschen würden sogar so weit gehen, es als reichlich blöd zu bezeichnen. Mit der Erweiterung **Flames of Vengeance** will der belgische Entwickler Larian das wiedergutmachen. Und es funktioniert!

»Hänsel würde Gretel gerne näher kennenlernen«

Vor den Spaß haben die Entwickler die Arbeit gesetzt. Oder anders: Bevor Sie sich mit Ihrem Recken aus **Divinity 2** in die





**Divinity 2
in klein**

Petra Schmitz,
Redakteurin,
petra@gamestar.de

Flames of Vengeance ist wie schon das Hauptspiel ein prächtiger, augenzwinkernder Spaß. Das Addon verzichtet dabei auf Storyfehler und größtenteils auf das schnell ermüdende Drachendasein, sondern packt das vergleichsweise überschaubare Areal von Aleroth voll mit gewohnt bekloppten Gestalten und motivierenden Aufträgen. Flames of Vengeance ist sozusagen ein komprimiertes Divinity 2. Wer das mochte, kann bedenkenlos zugreifen.

Abenteuer von **Flames of Vengeance** stürzen dürfen, müssen Sie sich im Zweifelsfall erst mal dorthin kloppen. **Divinity 2** legt am Ende nicht automatisch einen Speicherstand an, mit dem Sie dann gleich weitermachen können. Wer allerdings keine Lust auf erneutes Prügeln hat, kann auch direkt loslegen und sich einen neuen Helden zusammenbasteln. Der startet dann auf Stufe 35 ins Addon. Ihr Held schlägt auf dem Marktplatz von Aleroth auf. Wie das möglich ist, werden wir an dieser Stelle nicht preisgeben. Getreu dem alten Rollenspielgesetz, dass es irgendwo immer noch einen mächtigeren Zauberer gibt, ist es Ihre Aufgabe in **Flames of Vengeance**, eben jenen tief in den Katakomben von Aleroth aufzuspüren. Der mächtige Zauberer verfügt nämlich über das Allheilmittel gegen Damian und seine fliegenden Festungen.



In den **Dungeons** unter Aleroth gibt's wieder Monster, Skelette und Gespenster zu verhauen.

Ein weiteres altes Rollenspielgesetz schreibt vor, dass sowas nicht einfach mit einem Abstieg in die Gewölbe und einer netten Frage getan ist. Zwischen dem Auftakt und dem Aufspüren des Magiers Behrlinn (ja, Sie lesen richtig) liegen einige teils recht lange Hauptquests und zahlreiche optionale Aufgaben. 30 Aufträge hat Larian ins vergleichsweise kleine Aleroth gepackt. Die finden Sie mal im Vorbeilaufen, mal ergeben sich aus anfänglich kleineren Abenteuern weitere und zuweilen weitaus kompliziertere. So sollen Sie etwa im Auftrag einer attraktiven Freudenhausbesitzerin einige Morde untersuchen, die nächstens in den Zimmern des Etablissements begangen wurden. In den ersten beiden Räumen finden Sie die übel zugerichteten Überreste einiger alter Bekannter aus dem Hauptspiel (und ein Schwein). Das dritte Zimmer hingegen wird von zwei Soldaten bewacht. Man lässt Sie nicht passieren, weil die Familientradition des Opfers es will, dass der Tote in Ruhe einbalsamiert wird. Also müssen Sie sich was einfallen lassen, wenn Sie einen Blick auf die Leiche werfen wollen. In einer anderen Quest sollen Sie das Manuskript eines Theaterstücks aufspüren, um schließlich selber eine Rolle darin zu übernehmen. Doch wer als männlicher Held unterwegs ist, wird mit der Bemerkung fortgeschickt, er habe nicht das richtige Geschlecht. Also ab zur Wandlung.

Apropos Drachenturm: Zwar sind Sie noch immer der Herrscher über den riesigen Bau sowie seine Bewohner (Nekromant, Bezauberer, Alchemist, Trainer und Sammler) und somit theoretisch in der Lage, sich in einen fliegenden Feuerspeier zu verwandeln, aber in Aleroth ist Ihnen das nicht gestattet. Hinaus in die Orobasfjorde des Hauptspiels geht's auch nicht. Der Teleportstein im Drachenturm ist kaputt. Nur gegen Ende des Addons müssen Sie sich in die fantastische Riesenechse verwandeln.

Der Entwickler Larian hat nicht nur einen Haufen gewohnt spaßiger Quests in **Flames of Vengeance** gepackt, sondern auch eine etwas schickere Grafik. Die Farben wirken satter, manchmal gibt's sogar schöne Shader- und HDR-Effekte zu sehen. Das hat allerdings seinen Preis. Wenn Sie mit einer mittelschnellen Grafikkarte die Optionen hochdrehen, kann es an einigen Stellen arg ruckeln, etwa im Drachenturm.

Akkustisch bleibt das Addon dem Hauptspiel treu. Ihre Abenteuer sind mit stets passender und abwechslungsreicher Musik unterlegt, und die Vertoner-Riege hat wieder eine exzellente Arbeit abge-

liefert. Einziger Wermutstropfen: Manche Stimmen werden Sie sehr oft in unterschiedlichen Rollen hören, auch wenn sich die Sprecher stets um eine andere Tonlage bemüht haben. Aber das Grinsen, das Ihnen die Gespräche, die absurden Gestalten und die teils herrlich verqueren Aufträge aufs Gesicht zaubern dürften, sollten dieses kleine Manko wieder wettmachen. Und das Happy End dürfte Sie dann auch mit dem ungewöhnlichen Finale des Hauptspiels versöhnen. **PET**

TERMIN 30.7.2010 PREIS 25 Euro USK ab 12 Jahren

**Divinity 2
Flames of Vengeance** Rollenspiel-Addon

Publisher Dtp
Entwickler Larian
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, kein Handbuch
Kopierschutz Securom

GRAFIK

- ✓ viele Details ✓ hübsche Zaubereffekte
- ✗ ruckelige Animationen
- ✗ zuweilen arge Texturmatsche

SOUND

- ✓ abwechslungsreiche Musik ✓ sehr gute Sprecher ...
- ✗ ... die arg viele Rollen übernehmen
- ✗ Held spricht nicht

BALANCE

- ✓ mit jeder Heldenausrichtung meisterbar
- ✓ prima Rätselaufgaben
- ✗ nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE

- ✓ herrliche selbstironische Fantasy
- ✓ sehr humorvoll ✓ weckt Forscherdrang
- ✓ gelungene Rückbezüge aufs Hauptspiel

BEDIENUNG

- ✓ intuitive Steuerung ✓ Schnellasten ✓ Schnellreisen durch Teleport ✓ Karte mit Markierungen ✓ Sortierfunktion des Inventars
- ✗ kein richtiger Helden-Import

UMFANG

- ✓ schöne lange Hauptquest ✓ viele kleine und größere optionale Aufgaben
- ✗ Aleroth sehr überschaubar
- ✗ ständig die gleichen Levelversatzstücke

QUESTS/HANDLUNG

- ✓ hübsche und oft witzige Geschichten
- ✓ mehrere Lösungswege ✓ schräge Charaktere
- ✓ unterschiedliche Quests greifen ineinander

CHARAKTERSYSTEM

- ✓ freie Entwicklung
- ✓ viele sinnvolle Talente
- ✓ beim Trainer neue Talentpunktvergabe möglich

KAMPFSYSTEM

- ✓ knackige Klopereien ✓ Kämpfe pausierbar (auch automatisch)
- ✗ kein aktives Blocken
- ✗ Nahkämpfe lassen sich kaum vermeiden
- ✗ Prügeleien zuweilen unübersichtlich

ITEMS

- ✓ massenhaft Rüstungen, Waffen und Tränke
- ✓ mächtige Set-Gegenstände
- ✓ spürbare Verbesserungen durch Verzauberungen

