



In **Gesprächen** (links oben) dürfen nun auf Wunsch auch die Begleiter antworten.

Wieder ein Neverwinter-Addon voller Ideen – aber mit blassen Gefährten.

Neverwinter Nights 2 Storm of Zehir

Zwei Addons hatte das erste **Neverwinter Nights**, nun zieht der Nachfolger gleich: Mit **Storm of Zehir** erscheint die zweite Erweiterung zum komplexen Rollenspiel. Darin strandet Ihre vierköpfige Party im Tropenland Samarach, einem ebenso sonnen- durchfluteten wie unheilshüsteren Hinterwäldler-Dschungel, in dem Dinosaurier lauern und die Einheimischen vor dem fiesen Echsenvolk der Yuan-Ti zittern. Ein angenehm atmosphärisches Szenario, gewohnt detailreich präsentiert – beeindruckend, wie gut **Neverwinter Nights 2** immer noch aussieht. Als erste große Neuerung stromern Sie nun auf einer Übersichtskarte frei durch Samarach, weichen Gegnergruppen aus und stöbern verborgene Orte auf. Zwar geben Quests Zielpunkte vor, viele Zufallsfunde laden aber zum Herumstreifen ein.

Das motiviert ebenso wie das Handelssystem, bei dem Sie lukrative Absatzmärkte für Waren suchen. Die zweite große Neuerung: Statt einem Helden erstellen und verwalten Sie nun deren vier (zusätzlich lassen sich zwei Nichtspieler-Charaktere anheuern). Das gibt **D&D**-Profis wesentlich mehr Gestaltungsspielraum, allerdings verzichtet **Storm of Zehir** dafür auf die Charakterdialoge. Das Addon bleibt deshalb emotional flacher als die Vorgänger. Obacht: Helden können nun im Kampf sterben und müssen in Tempeln wiederbelebt werden, was die guten Taktik-Kämpfe noch einen Tick anspruchsvoller macht.

CS

NWN 2: STORM OF ZEHIR

GENRE Rollenspiel-Addon
HERSTELLER Obsidian / Atari
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 2,8 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 GT / Radeon X700

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

Ich Zehir viel Neues

Christian Schmidt: Storm of Zehir motiviert anders als das Hauptprogramm und das erste Addon: Hier stehen nicht mehr die Begleiter im Mittelpunkt, sondern größere Handlungsfreiheit. Das Erforschen der Karte, Hochleveln von gleich vier Charakteren, massig Quests und das Handelssystem geben Serienveteranen einen Schwung neuer Herausforderungen. Ein gelungenes Addon: kein simples »Mehr vom Gleichen«, sondern sinnvolle Variationen des bewährten Grundkonzepts.



christian@gamestar.de



Von ihrem Interpol-Büro aus telefoniert **Lara** mit Freunden und Informanten.

Bilder, Mörder, Toten-Themen sorgen für spannende Memento-Momente.

Memento Mori

Wenn sich zwei Frauen auf einer Party begegnen und das gleiche Kleid anhaben, steht Ärger bevor. Diesen Monat begegnen sich zwei Frauen in einer GameStar-Ausgabe und tragen den gleichen Namen, nämlich Lara. Während Miss Croft in **Tomb Raider** durch antike Kultstätten kraxelt, jagt die adrette Debütantin Larisa »Lara« Svetlova im Adventure **Memento Mori** Bilderdiebe. Beim Kratzen und Haareziehen behielt die Archäologin Lara wohl die Oberhand, die Interpol-Detektivin punktet dagegen mit Grips. Im berühmten Museum Eremitage in Sankt Petersburg ersetzt jemand wertvolle Gemälde durch Fälschungen, Lara soll den Fall lösen. Ihr cholerischer Ex-Chef heuert zudem den Bildfälscher Max an, der vor Ort Nachforschungen anstellt. **Memento Mori** wechselt von Kapitel zu Kapitel automatisch zwischen den beiden

Hauptfiguren Max und Lara, die sich in ihren Fähigkeiten nicht unterscheiden und meist an verschiedenen Schauplätzen befinden – von Russland über Frankreich bis Portugal und Finnland.

Die lineare Handlung des Thriller-Adventures wird nach und nach mysteriös, die Rätsel bleiben dagegen in der Wirklichkeit. Mit seinen nachvollziehbaren, meist aufeinander aufbauenden und mit überschaubarem Inventar-Einsatz auskommenden Knobeleien eignet sich das moderat schwierige **Memento Mori** für Adventure-Einsteiger und gemütliche Spieler. Die 3D-Schauplätze werden durch Kameraschwenks und Bild-im-Bild-Einblendungen schick inszeniert.

CS

MEMENTO MORI

GENRE Adventure
HERSTELLER Cantauri / Dtp
CA. PREIS 40 Euro (Download)
ANSPRUCH Einsteiger bis Profis
MINIMUM 2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6800 GT / Radeon X800

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**

Lara darf bleiben

Christian Schmidt: Es dauert eine Weile, bis ich mir Namen wie Sergej Vasiliev Ostankovic oder Anatoli Abramchikov gemerkt habe. Das war dann aber schon das Schwierigste an diesem rätselmilden, dafür gut und erwachsen erzählten Thriller-Abenteuer. Schade, dass das sauber animierte Spiel ausgerechnet bei der Mimik der charmanten Lara spart. Trotzdem führe ich die beiden sympathischen Helden gern zu einem der insgesamt acht unterschiedlichen Enden.



christian@gamestar.de