

Generationswechsel in Dereth



# Asheron's Call 2

Mit überwältigenden Landschaften und spielerischen Vereinfachungen fordert Asheron II die Online-Platzhirsche Camelot und Everquest heraus.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

**D**ieses magische Schwert will ich. Wirklich! Zum einen hat es einen klasse Schadensbonus im Umgang mit der weitläufigen Verwandtschaft der Ungeheuerspezies Drudge. Zum anderen sieht es verdammt cool aus, wenn ich damit in den Sonnenuntergang marschiere; den blauen Lichteffect der Superklinge habe ich schon lang genug neidisch bei meinem Kumpel Crushem All bewundert.

Dummerweise gibt es das gute Stück nur am Ende einer Mission, bei der ich einige un-

möglich schwere Monster abknipsen muss. Aber in einem Online-Rollenspiel sind derartige Hürden nur eine Frage der Organisation. Schnell komme ich mit einigen anderen Spielern ins Gespräch, die sich in den selben Jagdgründen tummeln. Die Taktik ist klar: Jeweils ein Held legt sich mit einem Monster an, die anderen helfen aus dem Hintergrund mit steter Heilzauber-Berieselung. Das machen wir so lange, bis jeder seine Missionsaufgabe erfüllt hat und bequem sein Magieschwert abholen gehen darf.

## Auferstanden aus Ruinen

Euphorische Momente dank gruppendynamischer Großtaten sind ein typisches Kennzeichen von Online-Rollenspielwelten. Der brandneue Genre-Vertreter **Asheron's Call 2** basiert auf der Spielwelt des Vorgängers von 1999. Zehn Generationen nach einer Invasion böser Mächte ist Dereth verwüstet und fest in Monsterhand. Ganz langsam trauen sich die ersten Überlebenden wieder aus ihren unterirdischen Verstecken heraus. Dabei entdecken sie, dass die

unbewohnten Städte von einst nur noch aus Ruinen bestehen. Größere Story-Vorkenntnisse sind dabei aber nicht nötig, viele spielerische Neuerungen und eine leistungsstarke Grafik-Engine machen das Epos auch für **Asheron**-Einsteiger interessant.

## Geld-zurück-Garantie

Rollenspiel-Veteranen sollten bei der ersten Charakter-Generierung das Riechsalz parat haben: Es gibt keinerlei Berufsklassen und nur drei Völker (Menschen, Lugians sowie Tumeroks), deren Unterschiede



Unser **Lugian** hat sich einen **Tumerok**-Charakter (rechts) als Begleitung angelacht. Das dynamische Duo mischt gerade die halbe Population eines unterirdischen Drudge-Dorfes auf. (1280x1024)



Musizieren ist das genialste Selbstzweck-Feature: Spieler packen ihre ansonsten nutzlosen **Instrumente** raus und jammen drauflos. Da reißt sich so mancher tanzende Zuseher schon mal vor Begeisterung die Klamotten vom Leib...

mehr schlecht als recht rüberkommen. Sie bestimmen ansonsten lediglich das Aussehen Ihres Helden, die Entwicklung der Fähigkeiten ergibt sich im Spielverlauf. Sobald Sie beim Monsterverdreschen genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, wird Ihr Charakter einen Level befördert und erhält einen Talentpunkt. Ob Sie damit neue Fertigkeiten in den Gebieten Nahkampf, Fernkampf oder Magie bevorzugen, bleibt Ihnen überlassen. Witzig ist die »Geldzurück-Garantie«: Ungeliebte Skills können Sie wieder verlernen und bekommen die investierten Talentpunkte zurück, um sie anderweitig einzusetzen.

### Handwerkskammer

Ein Kapitel für sich sind Handwerks-Talente, die sich lediglich

durch Übung verbessern. Jeder Charakter kann versuchen, bestimmte Waffen- oder Ausrüstungsteile zu schmieden, und produziert allmählich immer bessere Güter. Die Erfolgchancen steigen, wenn Sie neben einem Handwerksbetrieb stehen oder ein Werkzeug in der Hand

halten. Kurioserweise gibt es in **Asheron's Call 2** keine NPC-Händler. Wozu auch, überflüssige Beute wird im Inventar in Gold verwandelt, und fehlende Ausrüstung schmiedet man sich zur Not schnell selber. Außerdem lassen gerade zu Beginn des Spiels viele Gegner

### Das Talent wächst auf Bäumen

Was genau aus Ihrem Helden wird, entscheiden Sie im Laufe der Level-Beförderungen in vier **Fertigkeits-Diagrammen**. Deren Baum-Struktur erinnert an Diablo 2. Durch



Investition von Erfahrungspunkten verbessern sich bereits erlernte Talente in ihrer Wirkung. Ausgewogenheit ist angesagt: Auch zarte Magier machen bei Beförderungen große Hit-Points-Sprünge, und selbst Nahkämpfer können nebenbei heilen. Im Spielverlauf werden die meisten Charaktere allmählich immer spezialisierter, aber die Faszination richtiger Berufsklassen à la Everquest oder Dark Age of Camelot geht uns trotzdem ein wenig ab.

richtig nette Fummel und Waffen für Sie fallen. Die ersten zehn Stunden sind Sie dadurch gut versorgt. Durch diese eigenwilligen Designentscheidungen verkommen die meisten Städte allerdings zu langweiligen Plätzen mit dauerhaft hochgeklappten Bürgersteigen. Nur rund um die spärlich verstreuten Schmieden tobt ein wenig das Leben.

### Technik-Check

#### Auflösung

Asheron's Call 2 läuft ab 600 MHz flüssig, solange mindestens eine Geforce 2 im Rechner steckt und die Details bei 800 mal 600 Pixeln auf das Minimum reduziert sind. Für ruckelfreien Spielspaß bei 1024 mal 768 Bildpunkten und allen Details gehört eine 1,4-GHz-CPU samt Geforce 3 zur Grundausstattung. TNT-2- und Voodoo-5-Boards verweigern wegen fehlendem Hardware-T&L die Zusammenarbeit.

#### RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP die doppelte Menge. Zusätzliches RAM verkürzt die Ladezeiten und das Ruckeln am Anfang einer Partie, bis die Texturen im Speicher sind. Asheron's Call 2 belagert auf Ihrer Festplatte rund 1,4 GByte.

#### Tuning-Tipps

**TIPP 1:** Vor Spielbeginn können Sie mit dem Konfigurationstool die Grafikqualität in fünf Stufen grob vorgeben. Wählen Sie eine niedrige Einstellung, und passen Sie die Grafikoptionen direkt im Spiel an. Auf

diese Weise sehen Sie leichter, welche Kompromisse Sie bei Qualität und Leistung eingehen sollten. Außerdem ruckelt so der Mauszeiger in aller Regel weniger als bei maximaler Qualität.

**TIPP 2:** Ausgeschalteter »Triple Buffer« und der Verzicht auf »Anisotropic Filtering« (in den Grafikoptionen) bringen Ihnen je nach System 10 bis 15 Prozent Geschwindigkeit – sehr zu empfehlen.

**TIPP 3:** Reduzieren Sie die Sichtweite und den Detailgrad entfernter Objekte. Zusammen mit den Einstellungen für Schatten und Nebel macht der Leistungsunterschied zwischen maximalen und minimalen Werten rund 40 Prozent aus. Wir empfehlen die mittlere Einstellung.

**TIPP 4:** Ab einer Geforce 3 lohnt sich der »Pixelshader« für schönere Wassereffekte, ohne Leistungseinbußen hinnehmen zu müssen.

**TIPP 5:** Vollbild-Antialiasing sollten Sie nur mit einer Radeon 9700 einschalten – mit allen anderen 3D-Karten bricht die Leistung zu stark ein.

**TIPP 6:** Besitzer von EAX-fähigen Soundkarten sollten den entsprechenden Sound-Provider wählen, um den Prozessor zu entlasten. **SG**

| Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM) |                          |          |                |                |             |           |              |             |
|---|--------------------------|----------|----------------|----------------|-------------|-----------|--------------|-------------|
| CPU mit   | TNT 2 (32MB)             | Voodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti | Radeon 9700 |
| 600 MHz   | 800x600x32 (min.Details) | ■        | ■              | ■              | ■           | ■         | ■            | ■           |
|   | 800x600x32               | ■        | ■              | ■              | ■           | ■         | ■            | ■           |
| 1.000 MHz   | 1024x768x32              | ■        | ■              | ■              | ■           | ■         | ■            | ■           |
|   | 1280x1024x32             | ■        | ■              | ■              | ■           | ■         | ■            | ■           |
| 1.400 MHz   | 1024x768x32              | ■        | ■              | ■              | ■           | ■         | ■            | ■           |
|   | 1280x1024x32             | ■        | ■              | ■              | ■           | ■         | ■            | ■           |
| 1.800 MHz   | 1280x1024x32             | ■        | ■              | ■              | ■           | ■         | ■            | ■           |
|   | 1600x1200x32             | ■        | ■              | ■              | ■           | ■         | ■            | ■           |

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar   ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß   ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar   ■ flüssiges Spielen möglich



Lauschige Landschaften: Bei solchen **Sonnenuntergängen** wird's einem richtig schwer ums Herz.



Als Mitglied einer Fünfer-Party kämpfen wir uns durch einen **Kampagnen-Dungeon**. In der Gruppe steigen die Überlebenschancen ganz beträchtlich.



Ein **Drudge** kommt selten allein: Das Begrüßungskommando der Ruine liegt schon am Boden, der flatternde **Mystic** hält etwas mehr Treffer aus.

### Geschichtsträchtige Dungeons

Die Eingänge zu bestimmten Dungeons entpuppen sich als beliebte Szenetreffs, an denen unternehmungslustige Abenteurer abhängen. **Asheron's Call 2** steckt voller Missionen, deren Absolvierung mit Erfahrungspunkten oder einem Gegenstand gedankt wird. Besondere Bedeutung haben die Kam-

pagnen-Quests, an deren Ende Sie einen weiteren Einblick in die Hintergrundstory erhalten. In Dereth herumzukommen ist kein großes Problem, Teleporter-Portale verbinden Städte und Außenposten. Auf der hilfreichen Automap sind die wichtigsten Lokalitäten wie Dungeons, Ortschaften oder Portale bereits eingezeichnet.

Da sich mit Handel oder Handwerk keine Erfahrungspunkte verdienen lassen, besteht **Asheron's Call 2** vor allem aus Monstermetzeln. Auf einer Radaranzeige checken Sie aus sicherer Entfernung, welche Kragenweite die Kreaturen in Ihrer Nähe haben. Im Angriffsmodus verwendet Ihr Charakter automatisch und wiederholt seine aktive Waffe, zusätzliche Spezialattacken lösen Sie gezielt per Tastendruck aus. Das klappt am besten, wenn ein Monster durch verräterisches Aufglühen Verwundbarkeit signalisiert.

### Verfeindete Königreiche

Ihr Held kann sich im Spielverlauf auch für eines von drei Königreichen entscheiden. Jeder Verein bietet eine andere Liste von exklusiven Spezial-Fähigkeiten. Um diese zu erlernen, müssen Sie spezielle PK-Erfahrung im Kampf gegen andere menschliche Gegner sammeln. Die Spielwelt ist in drei Kontinente unterteilt, deren Schwierigkeitsgrad ebenso steigt wie der Anteil an Zonen, in denen solches »Player Killing« gestattet ist. Wer auf menschliches

Gegeneinander gänzlich verzichten will, kann natürlich neutral bleiben und ist damit immer und überall vor Angriffen anderer Spieler sicher. Seit dem 6. Dezember wird die deutsche Version von **Asheron's Call 2** verkauft, mit der Sie sich jedoch nur auf europäischen Servern einloggen können. Um möglichst viel Zeit für diesen Test zu haben, spielten wir bereits seit November die

US-Verkaufsversion. **Asheron**-Spieler brauchen auf jeden Fall reichlich Asche, denn nach den ersten vier Wochen ist eine saftige Monatsgebühr in Höhe von rund 13 Euro fällig. Monatliche Events sollen die Story voranbringen und für neue Missionen, Lokalitäten, Gegenstände und Monster sorgen. Beim Vorgängerspiel waren diese Updates erfreulich gut und lassen auf große Taten hoffen. **HL**

## Heinrich Lenhardt



### Aufgestylter Freizeit-Fresser

Asheron's Call 2 hat nicht nur die derzeit schönste Online-Fantasywelt, sondern auch genug innere Werte, um als gute Partie

durchzugehen: Kampagne und Missionen, Radaranzeige und Automap, konkurrierende Königreiche, sinnvolle Bedienungs-Vereinfachungen – sogar das Zutatengefummel für Magier hat ein gnädiges Ende gefunden.

### Designschnitzer

Doch manches Feature erfüllt den Tatbestand der Verschlimmbesserung. Charakter-Erschaffung ohne Berufswahl? Hart an der Grenze zur Kastration der Rollenspiel-Faszination. Keinerlei NPC-Händler? Mir fehlt der Schaufensterbummel beim Warenangebot samt »Hui, auf dieses Schwert spar' ich jetzt«-Ansporn. Der Spielrhythmus ist außerdem extrem zickzackig: Nach der superleichten Unterforderungs-Anfangsphase wird die Handbremse bei der Charakter-Entwicklung angezogen, und es geht nur noch zäh voran. Doch trotz solcher sporadischen Motivations-Schlaglöcher ist Asheron's Call 2 eine Bereicherung des Genres. Rollenspiel-Liebhaber (mit solider Rechenkraft unterm Gehäuse) sollten Neu-Dereth mal einen Besuch abstatten.

## Asheron's Call 2 Online-Rollenspiel

**Publisher:** Microsoft, (0180) 525 1999 **Release (D):** 6.12.2002  
**Sprache:** Deutsch **Preis:** 30 Euro + 13/Monat  
**Ausstattung:** Minibox, 3 CDs, 34 S., 2 Karten **USK-Freigabe:** ab 12 Jahre

| Einsteiger             |   |   | Fortgeschrittene |   |   |   | Profis                             |   |    |
|------------------------|---|---|------------------|---|---|---|------------------------------------|---|----|
| 1                      | 2 | 3 | 4                | 5 | 6 | 7 | 8                                  | 9 | 10 |
| Eingewöhnung: 1 Stunde |   |   | Solo-Spaß: -     |   |   |   | Multiplayer-Spaß: über 100 Stunden |   |    |

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

|  |  |
|--|--|
| <b>Pro</b>   | <b>Kontra</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>motivierende Missionen</li> <li>einfache Bedienung und Automap</li> <li>flexible Charakter-Entwicklung</li> <li>PvP-Option durch Königreich-Fehden</li> <li>europäische Server</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Mangel an NPC-Charakteren</li> <li>tote Hose in den Städten</li> <li>Erfahrung nur durch Kämpfe</li> <li>keine Berufswahl</li> <li>kümmliche Dokumentation</li> </ul> |

**MULTIPLAYER**

Internet (2.000 Spieler) | Netzwerk (0 Spieler) | Modem (0 Spieler) | an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original | Multiplayer-Modi: -

**HARDWARE-KONFIGURATION**

TNT 2 | Woodoo 5 | Geforce 1/2 MX | Geforce 2/4 MX | Radeon 9000 | Geforce 3 | Geforce 4 Ti | Radeon 9700

| MINIMUM                      | STANDARD                     | OPTIMUM                      |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 600 MHz              | CPU mit 1,4 GHz              | CPU mit 1,8 GHz              |
| 256 MByte RAM                | 512 MByte RAM                | 512 MByte RAM                |
| 1,4 GByte Installationsgröße | 2,2 GByte Installationsgröße | 2,2 GByte Installationsgröße |
| 56K-Modem                    | ISDN-Anschluss               | DSL-Anschluss                |

**Earth & Beyond (87%, GS 12/02)**  
 Diese Online-Galaxis begeistert durch Edel-Gratik, Zugänglichkeit und Spielkomfort.

**Dark Age of Camelot (86%, GS 05/02)**  
 Frisch erweitertes Fantasy-RPG mit vielen Berufsklassen und besonders starker Community.

**WERTUNG**

|              |          |
|--------------|----------|
| Gratik:      | Sehr gut |
| Sound:       | Gut      |
| Bedienung:   | Sehr gut |
| Spieltiefe:  | Gut      |
| Multiplayer: | Sehr gut |

Prachtvolle Fantasy-Welt mit kleinen spielerischen Haken.

