

# Adventures

Markus Schwerdtel



**Online-Overkill.** Wenn Sie noch immer nicht per Flatrate-Verbindung ins Internet gehen, wird es in diesem Online-Rollenspiel-Winter wirklich höchste Zeit – gleich drei große Namen buhlen um Ihre Aufmerksamkeit. Wir nehmen diese Spieleflut zum Anlass, die Hitliste neu zu sortieren: **Dark Age of Camelot** bleibt trotz hervorragendem Addon auf dem sechsten Platz. Im Rahmen des Tests von **Planes of Power** haben wir uns das lokalisierte Hauptprogramm **Everquest Europa** angeschaut – und unter anderem wegen der kaum verbesserten, uralten Grafik abgewertet. Das wunderhübsche **Asheron's Call 2** steigt auf Platz 17 neu ein, der Vorgänger fliegt aus der Hitliste.

**Weltraum auf Probe.** Amerikanische PC-Piloten haben's gut. Denn die dürfen mit einer US-exklusiven Demo des Online-Rollenspiels **Earth & Beyond** fünf Tage lang kostenlos ihre Runden zwischen Raumstationen und Planeten drehen. Aufwachen, Electronic Arts! So eine Demo wäre die ideale Möglichkeit, das Kundeninteresse an diesem Titel auch in Deutschland zu testen. Die Spieler würde es freuen, der Hersteller begrenzt sein Risiko. Ich wünsche mir so eine nur zeitlich beschränkte Demo für jedes Online-Spiel.

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	01/01	91%
2	Diablo 2	Action-Rollenspiel	08/00	90%
3	Morrowind	Rollenspiel	07/02	89%
4	Gothic 2	Rollenspiel	01/03	88%
5	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	12/02	87%
6	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	5/02	86%
7	Monkey Island 4	Adventure	01/01	86%
8	Metal Gear Solid	Action-Adventure	01/01	86%
9	Dark Project 2	Action-Adventure	05/00	86%
10	Final Fantasy 8	Rollenspiel	03/00	85%
11	Neverwinter Nights	Rollenspiel	08/02	85%
12	Everquest Europa	Online-Rollenspiel	NEU	84%
13	Runaway	Adventure	01/03	84%
14	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	06/02	84%
15	Vampire	Rollenspiel	09/00	84%
16	Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	84%
17	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	NEU	83%
18	Nox	Rollenspiel	03/00	83%
19	Fallout 2	Rollenspiel	01/99	83%
20	Tomb Raider 4	Action-Adventure	01/00	83%
21	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
22	Planescape Torment	Rollenspiel	03/00	82%
23	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
24	Harry Potter 2	Action-Adventure	01/02	82%
25	The Longest Journey	Adventure	04/01	79%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

## Adventure-Inhalt

Asheron's Call 2 .....	88
Everquest: Planes of Power .....	91
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles .....	92
Grom .....	93
Silent Hill .....	93

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

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 Grafikooptionen 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 Grafikooptionen) 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
1			2				3		

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

**ALTERNATIVEN**

**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.



Im Himmel über Norrath

# Everquest Planes of Power

Im vierten Addon erforschen passionierte Everquester die göttlichen Ebenen der Macht. Aber: Charaktere unter Level 46 müssen draußen bleiben.



In der Wildnis campieren die Soldaten von Marr.

Große Aufregung herrscht im Fantasy-Reich Norrath: Ein magisches Portal führt neuerdings zu den bislang unerforschten »Ebenen der Macht«. In diesen 20 Gebieten warten auf Everquest-Jünger viele neue Monster, magische Gegenstände und eine spannende Story. Das inzwischen vierte Addon **Planes of Power** bedient hauptsächlich High-Level-Spieler: Ihr Charakter muss mindestens Stufe 46 erreicht haben, sonst darf er nur die erste Ebene betreten, die »Plane of Knowledge«. Portalsteine transportieren Ihren Charakter von hier aus in alle

großen Städte, sodass die langen Reisezeiten endlich wegfallen.

## Gebündelte Kräfte

Bevor sich die Pforten zur jeweils nächsten Ebene der »Planes of Power« öffnen, müssen Sie bestimmte Aufgaben erledigen. Beispielsweise soll Ihr Held eine Nebenfigur vor Monstern beschützen. Derartige Quests erfordern oft die Durchschlagskraft einer kleinen Armee. Dank eines neuen Tools können ambitionierte Heerführer mehrere Partys zu einer Streitmacht vereinen.

Klassenspezifische Superrüstungen und -waffen motivieren zum Großangriff. Unter anderem finden Sie auf einer Ebene das »Ornate Sceptre«, das drei Attribute, fünf Widerstandsarten sowie Lebenspunkte und Mana erhöht. Die Entwickler schraubten die maximal erreichbare Stufe von 60 auf 65. Für diesen Levelbereich gibt es neue Zauber, die Sie als Belohnung für Quests erhalten.



Mit **Zaubersprüchen** und Waffe heizt Gamemaster Farox den toten Bestien ein. Die meisten Monster des Addons besiegen Sie nur in eingespielten **High-Level-Gruppen**.

## Man spricht deutsch

Fast vier Jahre nach Erscheinen des Online-Abenteuers gibt es mit **Everquest Europa** eine komplett lokalisierte Version. Passend dazu dürfen Sie jetzt auf mehreren europäischen Servern spielen. Die schnellere Anbindung soll Lag-Probleme minimieren. Ebenfalls sehr kundenfreundlich: Sie können die monatliche Gebühr von 12,95 Euro nun auch per Lastschriftverfahren bezahlen. **Everquest Europa** enthält neben dem Basisprogramm auch die Addons **Ruins of Kunark**, **Scars of Velious** und **Shadows of Luclin**. **GV**

## Georg Valtin



### Nachschub für Profis

Wer heutzutage Everquest zockt, gehört zur Gemeinschaft der Hardcore-Rollenspieler. Genau die Gruppe spricht Planes of Power an:

Eingespielte Partys und Gilden finden in den neuen Ebenen mehr als genug Arbeit, zumal das Spiel nun größere Feindfahrten über das neue Raid-Menüfenster unterstützt. Es lohnt sich außerdem, mal wieder die Musikkoption zu aktivieren: Statt nerviger Dudelei erklingen jetzt hörenswerte Klänge. Falls Ihr Charakter jedoch noch nicht Level 46 erreicht hat, sollten Sie abwägen, ob allein die Zeit sparende Portalfunktion den Preis von 30 Euro rechtfertigt.

## Planes of Power

Online-Rollenspiel



Publisher: Ubi Soft, (01805) 554 938  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CD, 96 S. Handbuch

Release (D): 29.09.2002  
 Preis: ca. 30 Euro  
 USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 5 Stunden Solo-Spaß: - Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

#### Pro

- Portalsystem minimiert Reisezeit
- große Armeen zusammenstellbar
- Levelmaximum auf 65 erhöht
- neue Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche
- schöner Soundtrack

#### Kontra

- grafisch veraltet
- nur für High-Level-Charaktere
- für Einsteiger extrem schwierig

### MULTIPLAYER

Internet (2.500)  Netzwerk (0 Spieler)  Modem (0 Spieler)  an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

### HARDWARE-KONFIGURATION

TINT 2  Voodoo 5  Geforce 1/2 MX  Geforce 2/4 MX  Radeon 9000  Geforce 3  Geforce 4 Ti  Radeon 9700

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,0 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße	450 MByte Installationsgröße
Geforce-Karte, 56K-Modem	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte

### ALTERNATIVEN

**AoC: Shrouded Isles** (87%, GS 02/03)

Neue Rassen, Klassen und Kontinente: derzeit bestes Fantasy-Online-Rollenspiel.

**Asheron's Call 2** (83%, GS 02/03)

Microsofts einsteigerfreundliche Rollenspielwelt bietet die schönsten Landschaften im Genre.

### WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Sehr Gut
Multiplayer:	Sehr Gut

Anspruchsvolle Erweiterung für Everquest-Profis.



WWW

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

Mittelalterliche Mobilmachung

# Dark Age of Camelot Shrouded Isles

Wenn drei sich streiten, freut sich der Spieler: In Albion, Hibernia und Midgard kämpfen neue Klassen und Rassen für den Ruhm ihrer Heimatwelten.

**Georg Valtin**



**Noch mehr Suchtpotenzial**

Mythic ist ganz schön gemein: Da packen die gleich sechs interessante Klassen ins Addon, sodass ich mich kaum entscheiden

kann. Während ich mir den neuen Beruf überlege, erkundet mein Level-50-Thane die neuen Ländereien. Hier tummeln sich saurierartige Echsen und Mammutherden, eine Gruppe Neandertaler bewacht eine Gebirgsschlucht, und mitten im ewigen Eis taucht plötzlich eine Trollfestung auf. Als Wikinger-Fan entscheide ich mich schließlich für einen Bonedancer namens Tordal Totentanz. Denn eines gilt für mich immer noch: Lang lebe Midgard!

zwei Klassen sowie eine wunderschöne Insel. Dank der neuen NetImmerse-Grafik-Engine (**Morrowind**) sehen vor allem Bäume und Wasser deutlich realistischer aus. Kleiner Wertstropfen: Die Grafikpracht schraubt den Hardware-Hunger im Vergleich zum Basispiel gehörig nach oben.

**Totentanz**

Entwickler Mythic bescheren Albion mit dem Necromancer die interessanteste Klasse: Der trennt sich auf Wunsch von seiner materiellen Hülle, schwebt als Geist durch die Gegend und befehligt seinen untoten Körper. Reaver sind als gute, magiebegabte Kämpfer der andere neue Karriereweg in König Arthus' Reich. Auch Hibernias Valewalker verwenden gleichermaßen Hokuspokus und Waffeln. Am liebsten hantieren sie mit riesigen Sensen. Animisten wirken dagegen fast harmlos,

haben es aber faustdick hinter dem Zauberstab: Die Naturmagier beschwören pilzförmige Geschütz-Türmchen. In Midgard bevorzugen die Bonedancer magischen Beistand und lassen Skelette für sich agieren. Der Savage stürzt sich mit Klauen bewaffnet auf die Gegner.

**Neues Spielgefühl**

Dass sich die neuen Charaktere im Kampf »Reich-gegen-Reich«

sehr gut schlagen und neue Taktiken ermöglichen, zeigt sich schon jetzt: Die ersten Necromancer, Animisten, Bonedancer und Co. stehen kurz vor dem Höchstlevel 50 und mischen munter in den Schlachten mit. Bisher dürfen aber nur Besitzer der US-Version die Vorzüge von **Shrouded Isles** genießen. Die deutsche Fassung soll laut Publisher Wanadoo am 18. Februar in den Läden stehen. **GV**



Auf DVD: Video-Special



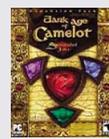
www.gamestar.de: zusätzliche Bilder in Screenshot-Galerie

Nachdem bereits zahlreiche Patches das Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** erweitert und verbessert haben, erscheint nun das erste Addon: **Shrouded Isles** erweitert die Reiche Albion, Hibernia und Midgard jeweils um eine Rasse,



Unsere Reaverin Elaiza drischt mit einem Streitkolben auf das Rieseninsekt ein.

**DAoC: Shrouded Isles** Online-Rollenspiel



Publisher: Wanadoo, (0190) 846 026 Release (D): 04.12.2002  
 Sprache: Englisch Preis: ca. 40 Euro  
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: nicht geprüft

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: - Multiplayer-Spaß: 100 Stunden

**DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG**

Pro	Kontra
neun neue Klassen	hohe Hardwareanforderungen
drei neue Rassen und Kontinente	Klassen nicht optimal ausbalanciert
verbesserte Grafik-Engine	wenig Anreiz für High-Level-Spieler
abwechslungsreiche Dungeons	

**MULTIPLAYER**

Internet (3.500 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 800 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 2,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
950 MByte Installationsgröße	950 MByte Installationsgröße	950 MByte Installationsgröße
3D-Karte, ISDN	Geforce-3-Karte, ISDN	Geforce-4-Ti-Karte, DSL

**ALTERNATIVEN**

<b>Everquest Europa</b> (84%, GS 02/03) Lokalisierte Version des allehrwürdigen Rollenspiel-Klassikers mit komplexer Spielmechanik.	<b>Asheron's Call 2</b> (83%, GS 02/03) Schönere Grafik, inhaltlich richtet es sich aber eher an Gelegenheitsspieler und Einsteiger.
--	---

**WERTUNG**

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr Gut
Spieltiefe:	Sehr Gut
Multiplayer:	Sehr Gut

Sehr gutes Addon, das monatelangen Spielspaß garantiert.



# Grom

Abgedrehte Aushilfsarchäologen.



Der Barkeeper verkauft nützliche Gegenstände.

hen aber jederzeit pausieren, um Befehle zu geben oder Waffen zu wechseln. Das Arsenal bietet zwölf Knarren – von der Donnerbüchse bis zur MP-40. Jeder Charakter besitzt Talentpunkte für die jeweiligen Kanonen und baut diese im Kampf aus. Mini-Spiele wie etwa Feilschen per Kartenlegen schaffen auf der Reise Abwechslung. Allerdings ist die Story von **Grom** ziemlich abgedreht und spricht vor allem Experimentierfreudige an. Außerdem wird der Schwierigkeitsgrad Einsteiger schnell frustrieren. **PH**

Genre:	Action-Rollenspiel
Publisher:	CDV (0180) 529 92 66
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 400 MHz	
128 MB, 3D-Karte	

68% SPIELSPAß

**WWW** Die Wehrmacht sucht 1942 in Tibet ein Artefakt, um damit die Weltherrschaft zu erlangen. Das müssen Sie im Action-Rollenspiel **Grom** mit dem gleichnamigen Titelhelden und bis zu vier Polygon-Abenteurern verhindern. Die steuern Sie per Maus und Tastatur durch vorgeordnete 2D-Kulissen. In Echtzeit-Kämpfen wehrt sich die Truppe gegen Banditen, Yetis, Mini-Panzer und sogar Dämonen. Sie dürfen das Spielgesche-

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

Auf DVD:  
Patch v1.1 (dt.)

# Silent Hill 2

Schlaflose Nächte für Zombie-Jäger.



Zombie von hinten? Da helfen Schrotflinten.

von **Resident Evil (dt.)**. Der Schwierigkeitsgrad für Rätsel und Kämpfe ist separat einstellbar. Das ändert nichts an einer gewissen Basis-Idiotie: Die Puzzles bestehen vorwiegend aus Schlüsselsuch-Orgien und Logik-Verbiegungen inklusive mächtig viel Rungelaufe. Zum Glück rettet der »Was erwartet mich im nächsten Raum?«-Nervenkitzel die Motivation, unterstützt von der bedrohlichen Licht-und-Schatten-Grafik. Letztendlich aber nur erwachsenen Fans des Survival-Horror-Genres zu empfehlen. **HL**

Genre:	Action-Adventure
Publisher:	Konami, (0190) 824 694
Preis:	ca. 50 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Minimum:	
CPU mit 700 MHz	
64 MB RAM	

66% SPIELSPAß

**E**in Brief seiner seit drei Jahren toten Gattin lockt den Durchschnittstypen James Sunderland ins nebelige Nest Silent Hill. Besonders trödelige Postzustellung oder Grüße aus dem Grab? Um dieses Mysterium aufzuklären, ist in **Silent Hill 2** Mut gefordert. James kämpft gegen gruselige Kameraeinstellungen, eine umständliche Steuerung und nicht zuletzt auch Zombies en masse. Das Action-Adventure wandelt in den blutigen Genre-Spuren