

Bombast-Mittelalter

Asheron's Call 2

Wozu noch in den Ferien wegfahren, wenn Online-Spielwelten ständig schöner werden? Der neue Look von Dereth macht PC-Abenteurern den Mund wässrig.

Gepriesen seien die freudigen Überraschungen, die einen beschwingten Schrittes und selig lächelnd in den Alltag entlassen. »Moment mal, das ist wirklich Asheron's Call 2?«, ist die nahe liegende Reaktion angesichts der Grafik-Pracht des neuesten Online-Rollenspiels. Im wiegenden Gras sprießen Butterblümchen; riesige Monster verbreiten Angst und Schrecken. Spielfiguren bestehen aus bis zu 5.000 Polygonen und haben einen Besuch beim Bumpmapping-Schönheitschirurgen hinter sich. Wird Ihr Held verletzt, bekommt seine Rüstung Risse ab, die bei den Echtzeit-Lichtreflexionen berücksichtigt werden. Der Nachfolger des reichlich zwei Jahre alten **Asheron's Call** sieht so gut aus, als wolle er **Unreal 2** zum Frühstück vernaschen.

Wissen wächst auf Bäumen

Fertigkeiten lernen Sie nach einem Wissensbaum-Prinzip, das an **Diablo 2** erinnert. Jede Level-Beförderung bringt Skill-Punkte, mit denen Sie frische Talente lernen. Je nachdem, welcher der drei Rassen Ihr Held angehört (Mensch, Lugian oder Tumerok), stehen unterschiedli-



»Mann, das gibt viele Schnitzel!« – Der Nachwuchsheld bestaunt die sterblichen Überreste eines Tyrant-Monsters.

che Fertigkeiten zur Verfügung. Ist man mit einer neuen Gabe nicht ganz glücklich, lässt sie sich im Laufe der Zeit wieder »verlernen«. In dem Fall bekommen Sie die investierten Skill-Punkte zurück.

Das Streben nach mehr Spielkomfort führt auch zu einer Vereinfachung des Magie-Systems. Neue Spells sind keine Geheimnisse mehr, sondern ganz normale Wissensbaum-Fächer. Jetzt wird ohne Zutaten gezaubert, vorbei sind die Zeiten, in denen schnorrende Magier den Party-Smalltalk bestimmten (»Haste mal ein bisschen Ingwer für mich?«). Auch Pfeil-Mangel gehört der Vergangenheit an; Bogenschützen bekommen unendlich viel Munition spendiert.

Kampf-Kombos

Kämpfe laufen nicht mehr voll-automatisch ab wie im Vorgängerspiel. Schaffen Sie es, ein Monster ins Straucheln zu bringen, können Sie innerhalb weniger Sekunden eine Spezialattacke anbringen. Jason Booth, Creative Director von Entwickler Turbine, verspricht spezielle Kombinationen für kooperierende Spieler: »Einer konzentriert sich auf eine

Angriffstechnik, die das Monster quasi öffnet, der andere bringt dann den Critical Hit an.«

Online-Spielwiese ist wie im Vorgänger die Fantasy-Welt Dereth, allerdings 300 Jahre später. Nach einer Katastrophe ist Aufbauarbeit angesagt, monatliche Spezial-Events treiben die Story voran. Veteranen müssen nicht auswandern, denn **Asheron 1** soll weiterlaufen. **HL**



Ihr Charakter kann auch dem Lugian-Volk angehören. Dieser Frühaufsteher holt sich Morgentau-feuchte Füße.

Asheron's Call 2

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2003

Entwickler: Turbine
Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Ich dachte, dass World of Warcraft und Star Wars: Galaxies kaum Luft für weitere Online-Rollenspiele lassen würden. Aber Asheron's Call 2 haut grafisch dermaßen auf den Putz, dass die Modems glühen. Auch in spielerischer Hinsicht ist Optimismus angebracht.«