

GameStar.de

→ www.gamestar.de

Auch im Sommer eilt unsere Website von Erfolg zu Erfolg: Im Juni erreichte GameStar.de deutlich über vier Millionen Page-Impressions und ist damit weiterhin die größte IVW-geprüfte deutsche Spieleseite. Auch unser neuer wöchentlicher Email-Newsletter, den Sie

bei www.gamestar.de/aktuell/newsletter

abonnieren können, erfreut sich steigender Beliebtheit: Bis zum Redaktionschluss haben sich rund 2.700 Leser eingetragen.

Clan-Turnier

Höhepunkt im Juli auf GameStar.de war das erfolgreiche Clan-Turnier. Einen ausführlichen Bericht dazu finden Sie ab Seite 46. Gewonnen haben die Clans BuBu (**Counterstrike**), No-Clan (**TFC**) und Rocketz of Destruction (**UT**). Wir berichteten während der Matches ununterbrochen live: Einer von uns war immer im Beobachter-Modus im Spiel und sendete in Sekundenintervallen Screenshots auf die Webseite. Dort wurden auch ständig die Ergebnisse bekannt

gegeben. In mehreren Chats und einem eigenen Forum in unserem Pinboard konnten sich die Mitspieler austauschen und Fragen an Webmaster und Redakteure loswerden. Nach dem Turnier blieb der Server noch einige Zeit offen. Ein Angebot, das gerne genutzt wurde...

Chatten mit Redakteuren

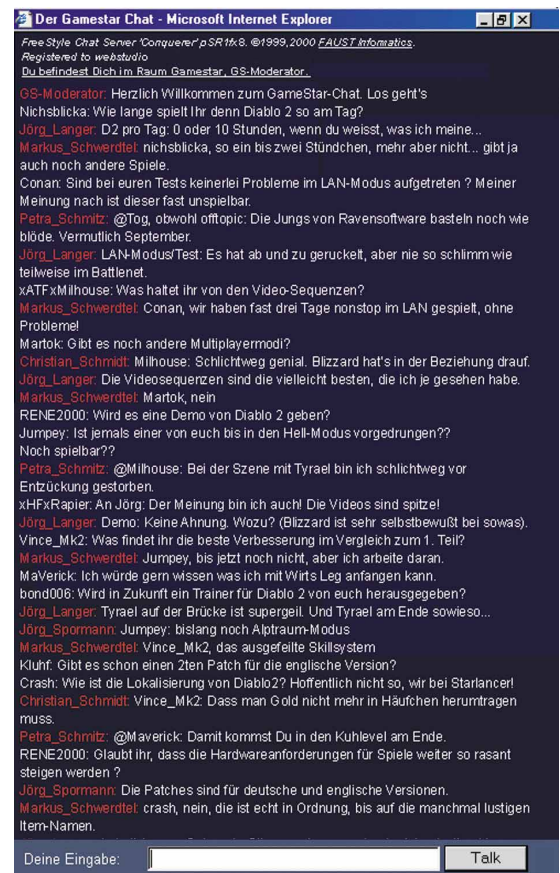
Unsere Redakteure Frank Maier und Gunnar Lott waren am 25. Juni im Einsatz. Weil **Deus Ex**, eigentlich als Thema vorgesehen, sich verschoben hatte, standen die PC-Spiele zur EM im Mittelpunkt. Rasch zeigte sich jedoch, dass das miserable Abschneiden der deutschen Mannschaft die Gemüter stark erhitzt hatte: Es ging mehr um Fußball als um Spiele.

Der zweite Chat des Monats drehte sich um **Diablo 2**: Jörg Langer, Markus Schwerdtel, Petra Schmitz und Christian Schmidt war von Redaktionsseite dabei. Zur stärksten Zeit waren über 180 Chatter dabei. Der Grundtenor: So gut wie allen gefällt **Diablo 2**, kaum jemanden stört die pixelige Grafik. Einziger Kritikpunkt blieb das nicht sehr gelungene Speichersystem. Aber auch darüber könne man im Rausch des Spielens hinwegsehen, meinte die Mehrheit.

Im nächsten Monat wird beim Chat zu **Black & White** erstmals ein Prominenter dabei sein. Georg Backus, Programmierer bei Lionhead, will sich Ihren Fragen stellen – auf Deutsch. **GUN**

Unreal Tournament		
Vorrunde	Halbfinale	Finale
	1. Halbfinale 16.07. / 13:00 Uhr [GFF] German FUI Fraggers gegen --[HIML]-- Hemo Me Imp. L. Ergebnis: 162 : 206	Spiel um Platz 3 16.07. / 18:00 Uhr [GFF] German FUI Fraggers gegen --[HIML]-- Hemo Me Imp. L. Ergebnis: 191 : 350
	2. Halbfinale 16.07. / 13:40 Uhr [EM] Elite Marines gegen [ROD] Rocketz of Destruction Ergebnis: 216 : 233	Endspiel 16.07. / 18:00 Uhr --[HIML]-- Hemo Me Imp. L. gegen [ROD] Rocketz of Destruction Ergebnis: 278 : 527

Das GameStar-Clanturnier war Hauptattraktion auf GameStar.de: Hier die Auswertung der UT-Finals.

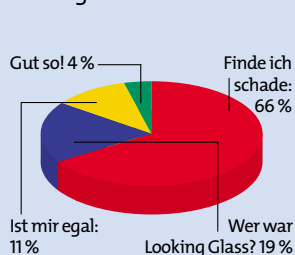


Der Screenshot zeigt einen kleinen Ausschnitt unseres Chats vom 11. Juli auf GameStar.de, bei dem es um **Diablo 2** ging. Redakteurnamen sind rot eingefärbt.

Ihre Meinung zählt

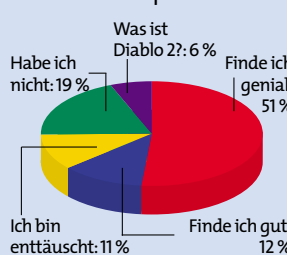
Jede Woche finden Sie auf der GameStar-Homepage eine neue Umfrage zu Themen, die Spielern unter den Nägeln brennen. Die Ergebnisse der jüngsten vier Meinungspolls lesen Sie unten. Über 35.000 Leser haben sich diesmal daran beteiligt.

Was sagen Sie zum Ende von Looking Glass?



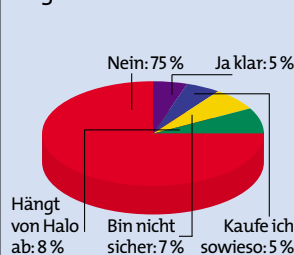
Fazit: Zwei Drittel der Teilnehmer bedauern die Pleite.

Wie beurteilen Sie Blizzards Action-Rollenspiel Diablo 2?



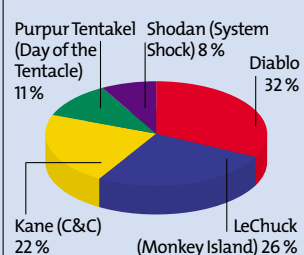
Fazit: Wer Diablo 2 gekauft hat, dem gefällt's auch.

Würden Sie eine Xbox nur wegen Halo kaufen?



Fazit: Ein Knaller allein macht noch keine Hit-Konsole.

Der beste Computerspiele-Bösewicht ist...



Fazit: Diablo beherrscht die Albträume der Spieler.

Update-Test

Asheron's Call

Die Online-Welt von Asheron's Call wird nicht nur repariert, sondern regelmäßig ausgebaut. Story und monatliche Events erhalten die Spannung.

Bewohner von Online-Rollenspielselten zahlen nicht nur für die Software, sondern drücken auch eine Monatsgebühr ab. Dafür darf man mehr erwarten als den einen oder anderen mitleidigen Patch. Die Programmierer von **Asheron's Call**

versprechen regelmäßige »Events«, und gut ein halbes Jahr nach unserem Test können wir bestätigen, dass dieses Versprechen gehalten wurde. Im Monatstakt bekommt der **Asheron**-Spieler Veränderungen zu spüren, die in die fortlaufende Handlung integriert werden.

Heinrich Lenhardt



Hier passiert's

Da kriegt man noch was für seine Spielgebühr: Auch wenn nicht jedes Monats-Event ein Hit ist, bietet Asheron's

Call erfreulich viel Abwechslung. Schwächen bleiben die zappeligen Animationen und die geringe Rassenwahl-Vielfalt.

Bei diesem Spiel beschränken sich die Programmierer nicht auf Feintuning und Fehlerausmerzung. Wenn Sie dann noch brav online die jüngsten Story-Entwicklungen nachlesen, haben Sie wirklich das Gefühl, Mitglied einer sich verändernden Welt zu sein. Im Vergleich zu unserem Test in Ausgabe 1/2000 hat sich Asheron's Call deshalb einen Extrapunkt redlich verdient.

Öfters was Neues

Perplex bestaunt wurde das erste Ereignis »Sudden Season«, das pünktlich zum Winter auf Erden für Schnee in der Spielwelt sorgte. Spieler konnten Eisbälle als Distanzwaffen missbrauchen und sich mit magischen Schneemännern duellieren. Inzwischen strahlt Dereth in hochsommerlicher Florapracht.

Weitere Verbesserungen reichen vom übersichtlichen Magie-Interface bis zur Anhebung der Monster-Beharrlichkeit bei Verfolgungen. Der grundsätzlich gutmütige Schwierigkeitsgrad konnte den Feinschliff gut vertragen. Vertraute Gegner wie der Drudge



Ein neuer **Event** kündigt sich durch das verfärbte Sonnenlicht an. Was steckt hinter dem Ascheschleier in der Atmosphäre? Bevor sich Trantor in einen der neuen Dungeons stürzt, sortiert er seine Zauberei mit dem verbesserten **Magie-Interface**.

wurden im Frühjahr grafisch aufgebessert, im Juni öffneten neue Dungeons ihre Pforten.

Was uns an **Asheron's Call** anhaltend gut gefällt, ist das Sozialsystem. Bonus-Punkte motivieren Veteranen, Newbie-

Charakteren zu helfen. Und die atemberaubenden Landschaften sind immer noch einzigartig. Manch lauschiger Sonnenuntergang hat Charakter-Hochzeiten in den neuen Festhallen inspiriert. **HL**



Für Hochzeitgesellschaften wie diese gibt es nun monsterfreie **Festhallen-Dungeons**.



März 2000: Mit dem Tauwetter kamen die Shadow Spires, Vorboten einer Invasion.

Asheron's Call

Genre: Online-Rollenspiel **Preis:** ca. 80 Mark (+ 20 DM/Monat)
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene **Hersteller:** Microsoft
Sprache: Englisch **Festplatte:** ca. 200 MByte
Multiplayer: ca. 2.000 pro Server (www) **Spieler:** Einer pro Original
3D-Karten: ☒ Voodoo 1 ☒ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium/II 233	Pentium/II 350
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
28.8 kbps	56 kbps, 3D-Karte	128 kbps, 3D-Karte

Grafik	<div></div>	Gut
Sound	<div></div>	Befriedigend
Bedienung	<div></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div></div>	Gut
Multiplayer	<div></div>	Sehr gut

Stetig wachsende und gedeihende Welt.



Update-Test

Everquest

Mit der »Kunark«-Erweiterung wurde das größte Online-Rollenspiel nicht nur größer, sondern auch etwas Einsteiger-freundlicher.

Ein Jahr nach dem Start von **Everquest** sehnen sich Strohvitwen und -witer nach der Zeit zurück, als ihre besseren Hälften allenfalls in Kneipen versackten – die **Everquest**-Sucht fordert ihren Tribut. Rund 225.000 aktive Abonnenten hat Hersteller Verant im letzten Frühjahr gezählt.

Multikulti-Bonus

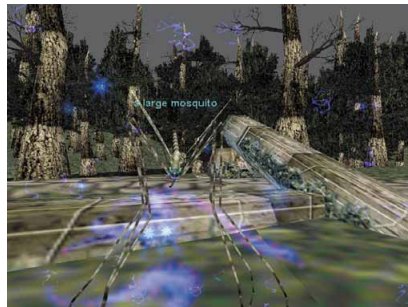
Auch lange nach unserem ersten **Everquest**-Test haben wir das Programm gerne gespielt. Da jede der 13 Rassen mit einer anderen Startstadt samt angrenzender Wildnis verbunden ist, reizt es ungemein, mehrere Charaktere aufzupäppeln. Beim Experimentieren mit verschiedenen Rassen und Klassen bestätigte sich der gute Eindruck von Vielfalt und Tiefgang. Gut abgestimmte Spezialtalente

und Zaubersprüche verführen zum steten Erklimmen neuer Erfahrungs-Levels.

Erweiterung kostet

Vor ein paar Monaten erschien mit **Ruins of Kunark** ein umfangreicheres Addon, das die Spielwelt um rund 30 Prozent erweitert. Alte **Everquest**-Veteranen, die brav ihre monatliche Spielgebühr abdrücken, fühlten sich allerdings vom räudigen Gnoll gebissen: Der neue Kontinent wird nur durch einen kostenpflichtigen Upgrade zugänglich. Einsteiger, die sich die **Ruins of Kunark**-Edition kaufen, erhalten immerhin die komplette Spielwelt inklusive Erweiterung.

Der neue Kontinent bietet partiell frische Monster und vor allem eine neue Spieler-Rasse. Beim Design der Iksar wurde auf erhöhte Zugänglichkeit geachtet. Im Vergleich zu anderen **Everquest**-Völkern kommen die Echsenmenschen relativ flott zu Geld, Ausrüstung und Quests.



Die Heimat der neuen Rasse **Iksar** ist mit vier angrenzenden Einsteiger-Zonen gesegnet.

Ein Nachteil: Auf Kunark zwingen mehr grafische Details wie im Winde wogende Äste viele Rechner in die Knie.

Heinrich Lenhardt



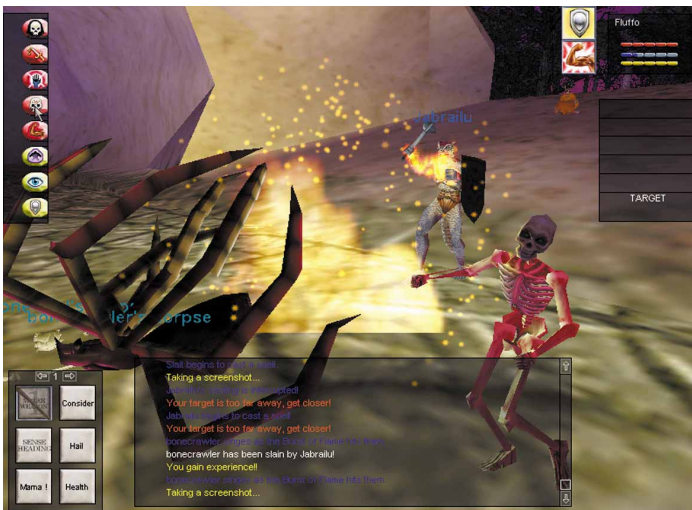
Mehr davon

Weniger Brot backen, mehr Monster metzeln: **Everquest** fasziniert immer noch durch schicke 3D-Spielfigu-

ren und aufregende Actionkämpfe. Genre-Vorreiter **Ultima Online** wirkt dagegen wie ein Altenheim. Wer auf Chat und Soziales steht, kommt bei **Everquest** zugegebenermaßen etwas zu kurz. In Partys drehen sich die Gesprächsthemen meist um Jagdgründe und Beuteverteilung.

So schön die **Kunark**-Erweiterung ist, ich wünsche mir für die Zukunft häufigere und vor allem kostenlose Erweiterungen. User-Interface und Handbuch bleiben zudem zwei chronische **Everquest**-Schwächen.

In Verbindung mit der hohen Spieleranzahl in den populären Newbie-Zonen droht der berüchtigte »EverLag«. **HL**



Die **Kunark**-Erweiterung: viel neue Geografie, aber recycelte Monstertypen.

Everquest (Ruins of Kunark)

Genre:	Online-Rollenspiel	Preis:	ca. 90 Mark (+ 20 DM/Monat)
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Verant/Sony/Ubi Soft
Sprache:	Englisch (dt. Handbuch)	Festplatte:	ca. 600 MByte
Multiplayer:	ca. 2.000 pro Server (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<div> <div>Voodoo 1</div> <div>Voodoo 2</div> <div>Voodoo 3</div> <div>Riva TNT</div> <div>Riva TNT2</div> <div>Geforce</div> <div>Matrox G400</div> <div>Rage 128</div> </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium/II 266	Pentium/II 400
64 MByte RAM, 4fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
28 kbps, 3D-Karte	56 kbps, 3D-Karte	128 kbps, 3D-Karte

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

Stabile Motivation dank **Kunark**-Expansion.



Update-Test

UO Renaissance

Ganz in weiß steht die neueste Fassung des Online-Kultspiels in den Regalen. Erneuert wurde aber nicht nur die nun doppelt so große Spielwelt.

Charles Glimm



Profis am Werk

Trendsüchtige mögen 3D-Perspektiven vorziehen, aber der Iso-Blick von UO hat einen unschlagbaren Vorteil:

Übersicht. Wenn's im Dungeon zur Sache geht, will ich nicht mit Mausartistik um die eigene Achse tanzen, sondern wissen, was hinter mir ist und meine Taktik darauf abstimmen können. Außerdem ist Britannia die einzige Welt, in der Spieler wirklich Spuren hinterlassen. Baue ich ein Haus, dann steht es sichtbar in der Landschaft.

Sicher, für Einsteiger ist das überkomplexe Ultima Online immer noch eine harte Nuß, aber wer Realismus liebt, kann eigentlich keine andere Wahl treffen.

Der Veteran unter den Online-RPGs ist immer noch erste Wahl für Rollenspiel-Veteranen. Aber auch Neulinge haben's inzwischen leichter. Zugänglichkeit und

Kommunikationsmittel, unsere Hauptkritikpunkte beim ersten Test vor bald drei Jahren, wurden seither konsequent erweitert und verbessert.

Sicherer Hafen

Heute finden Newbies eine sichere Stadt vor, Haven genannt, wo NPCs sie mit Übungs-Quests in die ersten Schritte einweisen. Fast rund um die Uhr findet man dort außerdem freiwillige Helfer. Unproblematischer ist auch das Wertesystem geworden. Eine Skillverwaltung, in der Sie selbst festlegen, welche Charakterwerte steigen oder sinken

dürfen, erspart stundenlange Geduldssübungen. So kann der Frischling sich ungefährdet durch (intelligenter gewordene) Monster oder Playerkiller erst einmal ein »Nestegg« erwirtschaften, bevor er sich in die freie Wildbahn wagt.

Landgewinn

Dort erwartet ihn seit kurzem doppelte Bewegungsfreiheit: Die alte Landmasse wurde grafisch verändert und unterliegt den gewohnt gefährlichen Bedingungen. Eine exakte Kopie des gesamten Gebietes ist dazugekommen, die neben freundlicherer Grafik und neuem Platz für Spieler-Behausungen vor allem entschärfte Spieler-gegen-Spie-

ler-Regeln bietet. Reisen von Welt zu Welt ermöglichen sogenannte Mondsteine, die nach Gebrauch verschwinden. Die Rückfahrkarte liefern Monster, die manchmal einen Stein im Gepäck haben.

Dialog-System

Die Bedienung ist leider immer noch ein Fall für Profis.

men können. Immerhin bessert EA auch hier stetig nach. So gibt es ein neues Party-Dialogsystem, das die Kommunikation mit Freunden erleichtert und den Schutz vor Leichenfledderei etwas verbessert. Eine der Stärken von **UO** ist die gewachsene Spieler-Community, die EA auch auf www.wo.com durch zahlreiche



Beim Übergang per **Moonstone** verändert sich die Grafik der Spielwelt dramatisch.

Nur wer sich etwa in die komplexen Makro-Funktionen einarbeitet, wird es jemals mit fortgeschrittenen PKs aufnehmen können.

übergreifende Funktionen wie Gildenlisten, Charaktersuche, Spieler-Event-Kalender oder Shard-News unterstützt. **CC**



Charakterwerte lassen sich gegen unerwünschte Entwicklung sperren.

Ultima Online Renaissance

Genre: Online-Rollenspiel **Preis:** ca. 80 Mark (+ 20 DMM/Monat)
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** Electronic Arts
Sprache: Englisch (dt. Handbuch) **Festplatte:** ca. 390 bis 590 MByte
Multiplayer: ca. 2.000 pro Server (www) **Spieler:** Einer pro Original

3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium/II 233	Pentium/III 400
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
28.8 kbps	56 kbps	ISDN

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

Anhaltender Spaß durch Runderneuerung.

