

Gefahr für UO und Everquest

Asheron's Call

Platz da, Ultima und Everquest – Microsoft will Tausende von Spielern in eine neue Online-Welt locken. GameStar folgte dem Ruf von Lord Asheron.



Auf Demo-CD:
Video-Special

Viele PC-Besitzer würden gerne dem lockenden Ruf einer Online-Rollenspielwelt folgen. Aber ach! Grauslich teuer ist die Verbindung und langwierig die Einspielfase. Wer dann noch auf einen grünen Zweig kommen will, muß viel Zeit im Internet verbraten. Prima für Frührentner, die den ganzen Tag lang Pilze züchten und Wespen erschlagen können. Doch was macht der Fantasyfan mit sozialen und beruflichen Verpflichtungen?

An den zwackenden deutschen Telefongebühren wird selbst Microsoft nichts ändern können, aber die genannten spielerischen Hemmschwellen will **Asheron's Call** abbauen. Dessen dreidimensionale Fantasy-Welt Dereth wird von Tausenden menschlicher Mithelden bevölkert, die sich per Internet aus aller Welt einklinken. Gemeinsam ist man stark, um Dungeons zu erkunden, Rätsel zu lösen



Bei der Dungeon-Erkundung verbünden wir uns mit einigen anderen Spielern, um die bedauernswerten **Drudge-Monster** zu schnetzeln. Die Bedienleiste läßt viel Platz für die Spielgrafik. (800x600, Direct 3D)

und die steten Monsterströme zu lichten. Das Spiel ist so aufgebaut, daß man auch mit unregelmäßigen Kurzaufenthalten seinen Spaß ha-

ben kann: Teleporterstationen verkürzen die Wege in Nachbarstadt und nächsten Dungeon, die flotte automatische Hitpoints-Regeneration senkt die Sterbequote. Wer doch mal abnippelt, verliert nur sein wertvollstes Item und etwas Gold, kann diese Gegenstände aber durch Aufspüren der eigenen Leiche wiedererlangen.

Schöne Aussichten

Daß **Asheron's Call** trotz solcher Freundlichkeiten kein spielerisches Leichtgewicht ist, wird schon bei der Charaktergenerierung klar. Fünf Helden dürfen pro Konto einge-

richtet werden. Sie sind nicht an klassische Berufsgruppen wie Zauberer oder Krieger gebunden, sondern können auch eigenständige Talentkombinationen improvisieren. Diese Flexibilität setzt sich im späteren Spielverlauf fort; gewonnene Erfahrungspunkte werden nach Belieben auf Fähigkeiten und Charakterwerte verteilt. Selbst Gesicht und Outfit Ihres Helden können Sie ändern. Wählen Sie aus verschiedenen Hemd-, Hosen- und Hutmoden, dazu noch eine individuelle knallige Farbgebung – fertig ist der letzte Schrei für die Frühjahrskollektion. Nach erfolgter

Suche nach der Erfolgsformel: Neue **Zauber-sprüche** werden nicht gekauft, sondern aus fünf Zutaten zusammen gemixt.





Wir nutzen eine Kampfpause, um in der rechten Bildschirmhälfte einige **Talente** durch Erfahrungspunkte-Einsatz auszubauen.

Charaktergenerierung werden Sie über ein Portal nach Dereth befördert. Die 3D-Spielwelt mit ihren romantischen Sonnenuntergängen, treiben-



Totes Monster, beförderter Held: Der Lichtwirbel verkündet den nächsten **Charakterlevel**.

den Wolkenfeldern und enormer Sichtweite lässt sich auch ohne Beschleuniger-Hardware betreten. 3D-Karten werden optional unterstützt und sind für höhere Auflösungen, schönere Lichteffekte und feinere Texturen äußerst empfehlenswert.

Schlaue Haue

In einem Einsteiger-Dungeon wird man Schritt für Schritt mit den wichtigsten Kommandos vertraut gemacht und testet seine Kampfkünste an wehrlosen Strohfiguren. Dazu wechseln Sie per Tastendruck vom Freundlich-herumspazier-Modus in die Raufbereitschaft. Je länger Sie dann die Maustaste gedrückt halten, desto weiter holt Ihr Held mit der aktiven Waffe aus. Ei-

ne segensreiche Automatik sorgt für wiederholtes Dauerprügeln mit gewünschtem Stärkegrad, bis der Feind besiegt ist (oder Sie sich fürs Weglaufen entscheiden). Gezaubert wird nicht minder flott: Sie müssen nur Ihren Zauberstab als »Waffe« schwingen und dann per Mausklick den gewünschten Spell wählen.

Monster-Radar

Dem Einstiegsdungeon entronnen, macht sich der Jungabenteurer auf den Weg in die nächste Stadt, pfeift ein munteres Liedlein und genießt die schöne Landschaft. Doch plötzlich hält er erschrocken inne, als er einen braunen Punkt auf seinem Radarschirm sieht. Dieses aus Flugsimulationen entlehene Komfort-Feature ist vielleicht nicht ganz Tolkien-gemäß, erleichtert aber frühzeitiges Aufspüren von Freunden, Feinden und Teleporterfeldern ungemein. Der braune Punkt wird beim Anklicken als flauschiges Häschen identifiziert, das ideale Kanonenfutter für schwächliche Level-1-Charaktere. Trampelt man hingegen einem zu starken Untier auf die Pfoten, bestehen gute Weglaufchancen. Die Monster folgen Ihnen nur bis zu einer bestimmten



In den wohlthuend übersichtlichen Städten finden Sie die wichtigsten Läden. Hier herrscht großer Andrang beim **Waffenschmied**.

Entfernung und kehren dann an ihren Heimatort zurück.

Treuepunkte

Beim Barkeeper erfahren Sie kleine Tips sowie Teleporter-Standorte. Ganz in der Nähe befindet sich meistens auch ein schöner Dungeon. Sie können alleine losziehen oder mit Zufallsbekanntschaften eine »Followship« genannte Party gründen, um brüderlich die Erfahrungspunkte zu teilen. Eine gänzlich neue Idee für soziale Interaktion ist die »Allegiance«: Erfahrene Spieler können Neulinge quasi als »Untergebene« aufnehmen und ihnen mit Rat und Tat helfen, um im Gegenzug einen Erfahrungspunkte-Bonus zu erhalten. Wer ausreichend Vasallen anwirbt und ständig bei Laune hält, kann sogar einen Adelstitel erringen. Vielversprechend auch das Zauberspruch-Bastelsystem, bei dem Sie neue Spells aus verschiedenen Zutaten brauen.

Noch im November soll **Asheron's Call** in den USA starten. Bis dahin wird sich auch herausstellen, wieviel Asche der Spieler für diesen Zweitwohn-



Die **Landkarte** von Dereth. In den unerforschten Regionen warten die schrecklichsten Monster.

sitz abdrücken muß. Zum Vergleich: Bei **Ultima Online** und **Everquest** sind jeweils rund 10 Dollar monatliche Gebühren fällig. Wann und wie es eine spezielle Version für deutsche Spieler geben wird, dürfte sich in den nächsten Monaten klären. **HL**

Asheron's Call

Genre: Online-Rollenspiel **Hersteller:** Microsoft
Termin: November '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Asheron kann sich sehen lassen und hat ein paar witzige Designideen. Dank Komfort-features und sanfter Schwierigkeitsgrad fühlt man sich schnell zuhause. Ich bin auf Quests, Spielweltdynamik und Storyverlauf der Endversion gespannt.«