

Die Zukunft online

Neocron

Feuer frei: Eine gewaltige Stadt im Internet ist demnächst der Schauplatz des ersten deutschen Online-Rollenspiels.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Wer bevorzugt mit großkalibrigen Knarren kämpft, statt rostige Klängen zu schwingen, dem bieten Online-Rollenspiele bislang wenig. Dem einstigen Hoffnungsträger **Anarchy Online** laufen die Mitglieder davon, jetzt ruhen die Sehnsüchte der Science-fiction-Fans auf **Neocron**. Das Programm des Hannoveraner Entwicklerteams

Reaktor will angehenden Cyberkriegern ein Zuhause bieten. GameStar hat sich in der dritten Stufe des laufenden Beta-Tests ausführlich für Sie in düsteren Industriebezirken, Rotlichtvierteln und der Außenwelt herumgetrieben und schon jede Menge Erfahrungspunkte gesammelt. Die fertige 3D-Metropole soll noch im ersten Quartal

Die Außenwelt ist gefährlich: Dort begegnen Sie besonders starken Monstern.



Ganze Horden von computergesteuerten **Mutanten** lauern im versteckten Kraftwerk.



2002 als Vollpreisspiel in die Läden kommen, pro Monat kostet die Bürgerschaft nach aktuellem Stand um die zehn Euro.

Jagd in den Kanälen

Die Karriere als Held des Datennetzes bestreiten Sie wahlweise als Privatdetektiv, Spion, Elitekämpfer oder Mönch, jeweils mit männlichem oder weiblichem Polygonkörper. Der Elitesoldat etwa kann schon bald schweres Kampfgerät nutzen, der schwächliche Mönch verfügt dafür über magische Energiewaffen. Erste Erfahrungspunkte bekommen Sie für Standardgegner. Ein paar erledigte Ratten, Hunde oder Insekten in der Kanalisation lassen Stärke und Wendigkeit emporschnellen – was in der Beta-Version übrigens noch eine echte Herausforderung war, die nur mit Massen an Med-Packs gelang. Im späteren Spielverlauf motzen Sie Ihre Fähigkeiten nicht nur per Erfahrung auf, sondern kaufen bei einem der zahlrei-

chen Händler Implantate, beispielsweise mit verbesserter Zielaufschaltung oder höherer Schussfrequenz. Während des Spiels agieren Sie in der Ich-Perspektive und kämpfen auch wie in einem Ego-Shooter. Wenn die Werte allerdings zu niedrig sind, führt Ihre Figur bei Dauer-Mausklicks zwar Angriffe aus – Treffer landet sie dabei aber nur gelegentlich.

Virtuelles Eigenheim

Zum Spielstart befinden sich frisch gebackene Einwohner in den eigenen vier Internet-Wänden. Dort lagern Sie später all die Schätze, die Ihnen das Online-Leben beschert, oder laden auch mal Gäste ein. Außerdem dient Ihr Heim anfangs als Wiederbelebungsort, wenn Sie in den virtuellen Betonboden beißen. Mit Credits können Sie in zwei weiteren Ausbaustufen bessere Appartements kaufen; statt in engen Mauern residieren Sie irgendwann im großen, verglasten Luxus-Penthouse. **PS**

Neocron

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2002

Entwickler: Reaktor
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Neocron hat alles, was zum Internet-Erfolg dazugehört: ein durchdachtes Rollenspiel-System, Berge von ebenso schicken wie teuren Extras und schöne Grafiken. Mal sehen, ob sich auch genug Teilnehmer in der 3D-Metropole einfinden.«