

Ultima Online 2

Altgediente Avatare erkennen ihr geliebtes Britannia kaum wieder: Die 3D-Welt in **Ultima Online 2** hat sich von **Ultima Online 1** abgespalten und in einer Parallel-Dimension völlig anders weiterentwickelt. Fantasy-typische Schwerter und Drachen existieren zwar immer noch, aber Sie sollen auch metallenen Karate-Kriegern oder Roboter-Spinnen begegnen. Ihr virtuelles Leben inmitten von Tausenden anderer Bürger werden Sie in Form der kampfstarken Rasse Juka, als magiebegabter Meer



oder Allrounder Mensch antreten können. Nach derzeitigem Stand sehen Sie die Hauptfigur – wie in **Ascension** – aus der Rückansicht. In der schicken Online-Umgebung haben Sie größtmögliche Freiheiten und bauen Ihren Helden ganz nach Belieben aus, etwa zum Bäcker oder Bogenschützen. Für glückliche Aktionen, egal ob Sie ein Monster erledigen oder einen Fisch fangen, gibt's Erfahrungspunkte, mit denen Sie es in einigen Dutzend Disziplinen zum »Großmeister« bringen können. Offiziell trägt das Programm momentan den umständlichen Titel **Ultima Worlds Online: Origin**. Angeblich denkt der Hersteller über eine Umbenennung in **Ultima Nexus** nach. **PS**



Ork trifft Metall-Krieger in der **Zwischendimension** des Spiels.

Ultima Online 2

Genre: Rollenspiel **Hersteller:** Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Den Mix aus Fantasy und Lowtech in **Ultima Online 2** mag ich sehr. Zudem denke ich, dass **Origin** genug Internet-Erfahrung gesammelt hat und das Programm ohne Kinderkrankheiten veröffentlicht.«

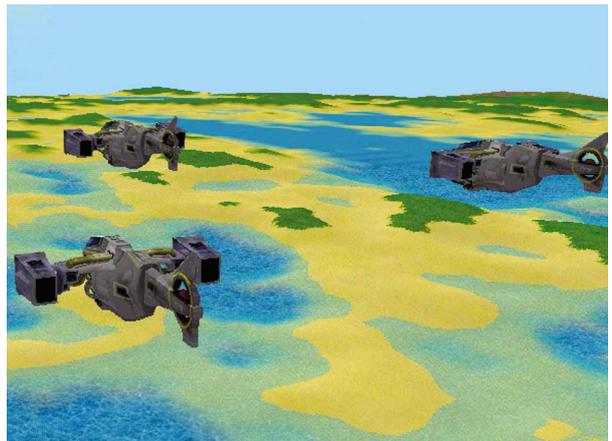
Internet-Welten für Alle

Online-Hoffnungen

Sovereign

Bald können auch Echtzeit-Generäle langfristig im Internet abtauchen. **Sovereign** spielt auf gewaltigen 3D-Planeten. Bis zu 500 Teilnehmer pro Partie sollen in klassischer **Command & Conquer**-Manier Basen erbauen – hier in Kleinstadt-Größe – und ihre Einheiten per Maus zum Angriff abkommandieren können. Gewinner ist je nach gewähltem Szenario meist, wer allein oder im Verbund die gesamte Polygon-Welt beherrscht. Je nach Abschneiden beginnen Sie die

nächste Runde dann mit einem anderen Rang und mehr oder weniger Truppen. Abgesehen von Fluggleitern, Panzern oder Atomraketen können Sie auch Spionagesatelliten bauen und sogar in den Orbit schicken, um feindliche Stellungen auszuspähen. Besonderen Wert legt das Entwicklerstudio Verant (**Everquest**) auf ein ausgefeiltes Diplomatie-System. Die Entwickler schätzen, dass eine Partie durchschnittlich rund vier Wochen lang gespielt wird – rund um die Uhr. Falls jemand während Ihrer Abwesenheit Ihre Stellungen attackiert, werden Sie umgehend per E-Mail oder Handy-SMS benachrichtigt und können dann sogar bei Allianzpartnern Hilfe anfordern. **LA**



Bei plötzlichen Angriffen könnte künftig Ihr Handy klingeln.

Sovereign

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Verant
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Jörg Langer: »Echtzeit-Strategie rund um die Uhr – da jubelt das Feldherren-Herz. An der Grafik sollten die Jungs bei Verant aber noch kräftig arbeiten, derzeit macht die noch keine allzu große Lust aufs Spiel.«





Ganz viele **Ballermänner** bevölkern die vier Gebiete der 3D-Metropole.

Neocron

Genre: Online-3D-Action **Hersteller:** Reaktor
Termin: 3. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »3D-Actionspiel in einer riesigen und glaubwürdigen Umgebung: Mit Neocron haben die Entwickler sich viel vorgenommen. Ich freue mich schon auf heiße Auseinandersetzungen in der Internet-Welt.«

Neocron

Fans schneller PC-Schießereien sollen in **Neocron** auf ihre Kosten kommen. Der Internet-Ego-Shooter von Reaktor aus Hannover wird in einer gewaltigen 3D-Metropole spielen. Als einer der Einwohner können Sie eine Karriere als Kämpfer, Dieb, Detektiv oder magiebegabter Mönch einschlagen; je länger und erfolgreicher Sie agieren, desto weiter bauen Sie Fähigkeiten wie Stärke oder Intelligenz aus. Aus der Ich-Perspektive liefern Sie sich Gefechte mit anderen Online-Bürgern, werden als Söldner reich oder deathmatchen auch mal ein Stündchen im Holodeck.

Die Endzeitstadt ist in vier Gebiete aufgeteilt. Da gibt es den düsteren Fabrikkomplex, in

dem Sie sich beispielsweise in einer Straßengang organisieren und das örtliche Kraftwerk besetzen, um von Nachbarn Geld zu erpressen. Im Rotlichtviertel dagegen soll eine KI-Polizei über Recht und Ordnung sorgen. Die rückt Ihnen auch auf den Pelz, falls Sie sich in anrüchigen Etablissements daneben benehmen. Übrigens sind dort gleich mehrere Arten von Clubs geplant – von preiswert-plüschig bis hin zur eleganten, teuren Nachbar mit computergesteuerten Nackttänzerinnen. **PS**



Planeten erobern, Großmeister werden, Ballern pur oder Schlacht für das Gute: Geballten Massively-Multiplayerspaß mit Tausenden von Teilnehmern gibt's künftig auch für Strategie-Fans und Shooter-Freunde. GameStar stellt Ihnen die vier interessantesten der kommenden Netz-Welten vor.



Gut gegen Böse in einer schicken, weitläufigen Online-Welt – ganz ohne Magie.

Anarchy Online

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** Funcom
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Gunnar Lott: »Die klare Trennung der Spieler in Omni-Tek-Schergen und Rebellen ist ein geschickter Kniff, der langfristig für viel Spannung sorgen kann. Für mich ist Anarchy Online deshalb ein echter Geheimtipp.«

Anarchy Online

Rollenspiel ja, rauschebärtige Zauberer nein: Wenn das Ihre Spielvorlieben zusammenfasst, könnte **Anarchy Online** die Internet-Heimat für Sie werden. In einer fernen Zukunft stehen Sie wahlweise in Diensten des allmächtigen Konzerns Omni-Tek oder auf Seiten wackerer Rebellen. Ersterer verfügt über bessere Waffen, Rüstungen und andere Hightech-Gerätschaften, Letztere sollen das vor allem mit Stärken im Teamkampf wieder ausgleichen. Vor Spielbeginn legen Sie sich Ihr Alter Ego zu. Sie können wahlweise als starker Haudrauf, schlauer Spezialist für Waffen- und Sicherheitstechnik oder Allrounder agieren. Magie kommt in dem Spiel nicht vor.

Die schwedisch-irischen Entwickler Funcom legen viel Wert auf computergenerierte, aber komplexe Missionen. Beispielsweise müssen Sie Gebäude infiltrieren und dafür zunächst schwer verteidigte Schlachtfelder überwinden. Alle Missionen sollen zusammengefasst eine sinnvolle Handlung ergeben, in der entweder Gut oder Böse gewinnt. Die Welt besteht aus Städten, in denen Drogennebel die erhitzten Gemüter beruhigen, und aus Wäldern und Seen. **GUN**

