

Ultima Worlds Online: Origin

Ultima Online 2

Der Nachfolger des erfolgreichsten Online-Rollenspiels setzt auf 3D-Grafik, zahllose Fertigkeiten und gewaltig gesteigerten Spielkomfort.

Seit 1997 treffen sich Internet-Rollenspieler in **Ultima Online**, um alleine oder in Gruppen ausschweifende Fantasy-Abenteuer zu beste-

Technik eine Rolle spielt. Neuerdings heißt **UO 2** übrigens **Ultima Worlds Online: Origin**. Dieser abstruse Titel rührt von der neuen EA-Mar-

Die drei Rassen der Menschen, Meer und Juka bezahlen dabei unterschiedlich viel für bestimmte Talente. Streng getrennte Charakter-Klassen soll es allerdings nicht geben, durch die Verteilung von Punkten bestimmt der Spieler selbst den Werdegang des Helden. Wieder soll es möglich sein, vollständig auf das Monster-Kloppen zu verzichten und einem geregelten Beruf nachzugehen. Durch eine Vielzahl von herstellbaren Gegenständen dürften sich auch Vollzeit-Waffenschmiede nicht langweilen.

Wenn Sie dennoch einmal sterben sollten, so können Sie wählen, ob Sie am Ort Ihres Ablebens oder einem bestimmten Rücksetzpunkt wiederbelebt werden wollen. In jedem Fall wird aber eine Strafe in Form von Erfahrungspunkte-Abzug fällig. Keine Angst brauchen Sie vor Leichenfledderern zu haben, eine bestimmte Anzahl an Gegenständen können Sie einfach als nicht-plünderbar kennzeichnen.

Die 3D-Engine wurde eigens für das Spiel entwickelt, wie in **Ultima 9** schauen Sie



Drei Rassen wird es in UO 2 geben. Juka und Meer treffen sich hier im Yew-Baum.

hen. Mit dem angestaubten Bitmap-Look lassen sich aber nur noch schwer neue Spieler auf die Server locken, zumal die Konkurrenten **Everquest** und **Asheron's Call** mit 3D-Grafik protzen. Das hat man wohl auch bei Hersteller Origin verstanden, der dem Nachfolger von **UO** neben vielen anderen Neuerungen eine schicke 3D-Engine verpasst.

Was bin ich?

Ort der Handlung ist nach wie vor Britannia, allerdings in einer anderen Zeitlinie, in der die Ereignisse früherer **Ultimas** nie geschehen sind und neben der Magie auch die

ketingstrategie her, die sämtliche Labels dem »EA Games«-Logo unterordnen will. Obwohl das Internet-only-Spiel zeitlich ungefähr 200 Jahre nach **UO** angesiedelt ist, sollen die Stärken des Vorgängers erhalten bleiben. Die Fertigkeiten-Punkte können jetzt in über 1.000 verschiedene Talente investiert werden. Darunter finden sich so alltägliche Fähigkeiten wie Kochen oder Schneidern, aber auch Spezialistenjobs wie komplizierte Zaubersprüche oder Beherrschung exotischer Waffen. Die Entwickler planen zudem, nach und nach weitere Fertigkeiten einzubauen.

Keine Chance für Playerkiller

Die gefürchteten Player-Killer aus **UO**-Tagen sollen in Zukunft an Schrecken verlieren. Nur in speziellen Bereichen wird es noch möglich sein, gegen menschliche Spieler zu kämpfen. Gestorben wird in **Ultima Worlds** nicht mehr so leicht wie noch im Vorgänger. Bevor Sie den Löffel abgeben, wird Ihr Held erst einmal bewusstlos werden. So haben Party-Kollegen noch eine Chance, ihn vor übermächtigen Gegnern zu ret-



In den Kämpfen soll das **Motion Capturing** der Figuren besonders zur Geltung kommen.

Ihrem Helden von hinten über die Schulter. Wie hoch die laufenden Kosten für den Online-Spaß sein werden, ist noch nicht bekannt. **MS**

Ultima Worlds Online: Origin

Genre: Online-Rollenspiel Hersteller: Origin
Termin: 4. Quartal 2001 Ersteindruck: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »In neuen 3D-Gewand wird Ultima Worlds deutlich mehr Spieler ansprechen als der Vorgänger. Mehr Fertigkeiten und die Vielzahl der Möglichkeiten versprechen ein Rollenspiel-Highlight.«