

Nur zweiter Sieger

EVERQUEST 2

130 Stunden Sprachausgabe, Hammer-Grafik und Spaß für gut eingespielte Partys: Everquest 2 gewinnt in vielen Disziplinen. Verliert aber auch in vielen.

Der große Kampf hat begonnen: Und obwohl **World of Warcraft** erst drei Monate nach **Everquest 2** in Deutschland erscheint, steht der Sieger schon fest. Doch sollten Sie den Nachfolger des erfolgreichen Online-Rollenspiels nicht links liegen lassen. Denn **Everquest 2** sieht zum einen wunderschön aus, zum anderen bietet das Reich Norrath mit seinen beiden gigantischen Städten Qeynos und Freihafen gerade für Freunde von gut aufeinander abgestimmten Partys massig Raum zum Feiern.

Individuen ohne Individualität

Wo **World of Warcraft** schwächt, trumpft **Everquest 2** fast schon übertrieben auf: bei der Erstellung eines Charakters. Mit ein paar Klicks ist es nicht getan, ihren Helden wählen Sie aus 15 Rassen (eine sechzehnte ist noch nicht von Sony frei geschaltet). Da stehen edle Hochelfen in den Startlöchern, hässliche Trolle oder winzige Gnome. Denen können Sie nicht nur Haut- und Augenfarbe nach Ihrem Gusto verpassen, Sie dürfen sogar die Größe von Ohren, Nase und Kinn bestimmen. Hohe Wangenknochen oder Pausbacken? Wuschelmähne, Glatze, Geheimratsecken? Bis Sie Ihren Charakter fertig gebaut ha-



Kein Charakter auf den Servern gleicht einem anderen. Die zahlreichen Einstellungen machen es möglich.



Auf einer Insel vor Qeynos haben wir die Kerranerin Incindaria getroffen. Sie hilft uns beim Lösen einer kleinen Quest. (1024x768)

ben, vergehen gut und geme 40 Minuten. »Mir doch wurst, wie ich aussehe«-Typen können per zufälliger Auswahl auch das Spiel die Basterei übernehmen lassen. Vorsicht: Manche Rassen sind von vornherein an einen Startpunkt gebunden. So werden Hochelfen im freundlichen Qeynos ins Abenteuer starten. Dunkelelfen hingegen treten in Freihafen an, wo der Umgangston eher dem in einer Hafenspelunke ähnelt.

Wer das erste Mal in die Welt von **Everquest 2** eintaucht, absolviert ein Tutorial auf einem Segelschiff (beim zweiten Charakter können Sie es überspringen). Der Kapitän macht Sie in kleinen Aufgaben mit der Steuerung vertraut. Danach setzt man Sie auf einer Insel ab. Erst dort

bestimmen Sie, welche Heldenklasse Ihr Charakter haben soll: Kämpfer, Magier, Priester oder Scout. Später im Spiel verzweigen sich die vier Startklassen in weitere Spezialisierungen. Das geschieht gleich zwei Mal, bei den Stufen 10 und 20. So kann aus einem gewöhnlichen Kämpfer später ein edler Qeynos-Paladin werden. Fähigkeiten erlernen Sie automatisch beim Erreichen eines höheren Levels. Der genreübliche Gang zum Trainer entfällt. Zwar können Sie so Ihren Helden nicht »verskillen« (in eine nutzlose Richtung entwickeln), aber die Individualität bleibt auf der Strecke. Blöd auch, dass die meisten neuen Künste irgendwann nur bessere Varianten von bereits erlangten sind. Positiver Nebenaspekt

hingegen: Es gibt kaum einen Charakter, der signifikant stärker ist als ein anderer – auch nicht klassenübergreifend.

Eine Chance für die Helden

Kämpfe laufen nach dem altbewährten Schema ab: Sie klicken ein Monster an, wählen eine Angriffsart über die Zahlentasten oder per Buttons – und los geht's. Neu in **Everquest 2**: die sogenannten Helden-Chancen. Wenn Sie Spezial-Attacken in einer bestimmten Reihenfolge auslösen, richten Sie größeren Schaden an. Das gilt nicht nur für Einzelkämpfer, sondern auch und ganz besonders für Partys, da dort die Helden-Chancen deutlich stärker und vielfältiger sind. Folgendermaßen läuft es



Sir Jeager warnt uns vor dem Säbelzahn-Clan im Schwarzbau.



Im Schwarzbau empfängt uns dann auch gleich die Bande in Zweierpacks.

ab: Per Startbutton aktivieren Sie die Helden-Chance. Dann zeigt ein blinkendes Icon, welche Angriffsart als nächstes folgen muss. Sieht man beispielsweise ein Schwert, sollte ein Nahkämpfer zuschlagen. Bei einem Kelch ist ein Priester an der Reihe, und so weiter. Wenn die Helden-Chance genutzt wurde, winkt als Belohnung ein mächtiger Zauber. Zusätzliche Boni sind etwa »Heilung der Gruppe« oder eine Steigerung der Angriffswerte. Perfekt aufeinander eingespielte Partys können so Gegner knacken, die weit über ihrem Level liegen.

Diese Party-Orientierung ist zugleich das größte Manko von **Everquest 2**. Ab Level 20 ist es vorbei mit Solospaß. Zwar dürfen Sie noch immer einzelne Mobs auf Ihrem Level plätten, aber die lukrativen Monster bleiben unantastbar für Einzelkämpfer. Weil auch die Quests auf Gruppen ausgelegt sind, ge-

staltet sich der Charakter-Aufstieg mehr als mühsam. Das löst **World of Warcraft** deutlich besser, indem Sie dort auch Lohnenswertes finden, wenn Sie den einsamen Wolf spielen.

Suchen, finden, hauen

Auch in **Everquest 2** dürfen Sie einfach nur Monster vermöbeln, um an Erfahrungspunkte zu kommen. Doch schneller geht der Charakter-Aufstieg mit Quests. Davon gibt es mehr als Gnolle in der Gegend um Qeynos. Zudem bekommen Sie durch Quests dringend benötigtes Geld (in **Everquest 2** ist alles unverschämt teuer) und neue Ausrüstungsgegenstände wie Roben, Rüstung oder magischen Kleinkram (Ringe, Amulette). Wer geschickt Aufgaben und Laufwege aufeinander abstimmt, ist in zirka acht Stunden bereits auf Level 10.

Die Quests verlaufen meist nach klassischem Schema: »Ge-

he er hin und schlachte zehn Dachse. Dann komme er zurück und erhalte die Belohnung.« Außerdem wollen Gegenden ausgekundschaftet, Dinge un-gesehen gestohlen und die Geheimnisse von Schlüsseln enthüllt werden. Gelegentlich werden Sie sogar dafür belohnt, wenn Sie Person A ausrichten, dass Person B nicht zur Verabredung kommen kann. Einfacher geht es kaum. Unverzeihlich aber, dass das im Vorgänger so beliebte und spielbestimmende »Player versus Player«-System noch gänzlich fehlt.

In der Zone

So hübsch die Quests sind, so nervig kann die Latscherei dazwischen ausfallen. Gerade zu Beginn des Spiels sind Sie die meiste Zeit in Ihrer Stadt oder den nahen Siedlungen unterwegs. Dabei besteht jede Ortschaft aus einer eigenen so genannten Zone, die erst mal gela-

den werden muss. Das dauert, abhängig von Ihrer Anbindung und dem Betrieb auf dem Server zwischen 10 Sekunden und einer Minute. Dabei werden Sie jedes Mal ein bisschen aus der sonst sehr lebensechten Welt rausgerissen, die Atmosphäre leidet sehr darunter.

Bei späteren Reisen in die Außenbezirke ist das längst nicht mehr so brisant, da die Zonen deutlich größer ausfallen. Weil jedoch auch die Dungeons als eigenes Areal angelegt sind, wird immer mal wieder geladen.

Neben dem Laden nervt das Latschen. Zwar können Sie wie in **World of Warcraft** einen Greifenflug mieten, aber es gibt nur wenige Routen. Wer massig Kohle hat, darf sich ein Reittier kaufen. Der kleinste Zosse kostet über zwei Platin. Nur wenige Klassen bekommen ab Stufe 20 einen geschenkt, etwa der Paladin. Dessen riesiger Gaul ist aber verhältnismäßig lahm.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Auf der höchsten Detailstufe läuft Everquest 2 selbst auf modernen High-End-Systemen unspielbar langsam. Setzen Sie das »Leistungsprofil« deshalb höchstens auf »High Quality«. Besonders die aufwändigen Charaktermodelle Ihrer Mitspieler ziehen immens viel Leistung.

RAM/FESTPLATTE

In den Gefilden von Norrath sind Sie im Idealfall mit einem vollen GByte RAM unterwegs. Bereits mit 512 MByte lädt das Rollenspiel ständig nach, mit 256 MByte ist Everquest 2 schlicht unspielbar. Auf der Festplatte benötigt der Titel etwa 4,4 GByte Speicher.

TUNING-TIPPS

- 1 Für höhere Performance im ganzen Spiel setzen Sie die Auflösung herunter. Pro Stufe steigt die Framerate um bis zu 30 Prozent.
- 2 Um den Leistungseinbruch bei vielen sichtbaren Mitspielern zu vermeiden, reduzieren Sie »Modelldetail«-Menü die »Max. Dreiecksdichte« und die »Charaktere mit hohem Detailgrad«.
- 3 Nächster Anlaufpunkt sind die »Schatten«. Vor allem die »Umgebungsschatten«, die »Schatten vom Bildschirmrand« und die »Schattenspiegelung« schlucken extrem viel Rechenleistung. Alternativ wählen Sie einfach »Balanced« als Einstellung.



DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM IM HIGH-QUALITY-MODUS)

CPU mit	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz 1024x768 (Extreme Performance-Modus)	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
1152x864	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
2,0 GHz	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
1152x864	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960 (1,0 GByte RAM)	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■
1600x1200 (1,0 GByte RAM)	□	□	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Die Kollegen gucken mich so schief an. Liegt sicher an den Augenringen: Ich bin mal wieder bis nachts um fünf vor dem Bildschirm gesessen. Aber ich bin süchtig, muss halt spielen. Everquest 2? Nein, World of Warcraft. Und das hat seine Gründe.

Für mich nur Platz 2

Ich fühle mich in Qeynos nicht wohl, die Everquest-Welt fühlt sich steril an. Vielleicht liegt's am schmucklosen Interface oder den stets grasgrünen Wiesen, die sich um Qeynos ziehen. Klar: Wenn ich später andere Regionen besuche, sieht die Gegend anders aus. Doch in World of Warcraft muss ich dafür keine Weltreise unternehmen, sondern nur wenige Minuten ins angrenzende Gebiet wandern. Diese Abwechslung macht Blizzards Online-Rollenspiel lebendig. Und verbannt Everquest 2 auf einen guten zweiten Platz.

»Zu wenig Abwechslung«





Fauler Zwerg! Mit dem Reisezauber teleportieren wir uns nach Qeynos.



Ein Paladin hoch zu Ross. Diese Klasse bekommt das Tier bei Level 20.

Ich bau dir eine Fähigkeit

Wer nicht nur prügeln, zaubern und heilen will, versucht sich nebenbei als Handwerker. Der Aufstieg in höhere Handwerkskünste verläuft genau wie der beim Kampfkönnen. Brillant: Die Herstellung von Waren verlangt ständige Aufmerksamkeit. Steht man bei **Dark Age of Camelot** bräsigt vor der Schmelde, klickt stupide auf »Herstellen« und wartet auf das Ergebnis, treten in **Everquest 2** immer mal wieder Probleme auf. Da ist vielleicht das Eisen zu heiß, ein Druck auf den entsprechenden Button zum Kühlen löst das Problem. Clever von Sony Online, denn so werden in Online-Rollenspielen verpönte Handwerks-Makros, die selbstständig Waren herstellen, im Keim erstickt.

Auch eine gute Idee, um das Zusammenspiel zu fördern: Die dritte Stufe eines Zaubers oder Kampfstils erreicht der Spieler nicht mehr durch einen Leve-

laufstieg. Lehrbücher oder magische Schriftrollen dafür müssen von anderen Spielern hergestellt werden. Das erinnert an **Star Wars Galaxies**, wo Ihnen Mitstreiter neue Fähigkeiten beibringen können. Wer Glück hat, findet so ein begehrtes Stück Papier aber auch bei getöteten Monstern.

Angaben in Wort und Bild

Grafisch protzt **Everquest 2** so sehr, dass schwächere Systeme ordentlich zu arbeiten haben. Auf Monstermaschinen hingegen genießen Sie Normal Mapping zum Anfassen. Hoch aufgelöste Texturen überziehen Häuserwände, Wasser reflektiert die Umgebung, und auf den Wiesen steht das Gras satt und grün. Aber selbst, wenn Sie in den umfangreichen Einstellungen die Effekte runterschrauben, sieht das Spiel immer noch unglaublich gut aus. Vor allem die Spieler- und NPC-Charaktere tragen eine Menge dazu bei. Detaillierte Gesichter,

Tätowierungen und butterweiche Animationen versüßen das Beobachten der Figuren. Wenn dann noch Zaubereffekte aufblitzen, steht die **Everquest 2**-Optik der eines Offline-Spiels in nichts nach und verweist das zwar stimmige, aber technisch anspruchslosere **World of Warcraft** auf Platz 2.

Everquest 2 ist das erste Online-Rollenspiel, das konsequent auf Sprachausgabe setzt. Quest-Aufträge lesen Sie nicht mehr nur nach, sondern hören Sie auch gleichzeitig. Gelegentlich quatscht Sie ein flanierender

Wachmann an und lobt die Heimatstadt, die Königin oder beklagt sich über den lanweiligen Dienst. 130 Stunden gesprochener Text warten im Spiel. Davon ist ein Großteil für die deutsche Version bereits übersetzt worden, doch immer mal wieder hören Sie englische Töne. Gerade in Freihafen sind noch sehr viele der Texte im Original-Zustand, und auch einige Item-Beschreibungen wurden noch nicht angepasst. Sony Online arbeitet jedoch mit regelmäßigen Patches daran.

► **HOTLINE:** (0800) 101 62 03 **KOSTENFREI**

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Everquest 2 ist ganz klar spröder als World of Warcraft. Trotz des gelungenen Tutorials und übersichtlichem Interface läuft das Abenteuer längst nicht so mühelos wie in Blizzards Online-Rollenspiel. Wer allerdings primär auf die Server geht, um mit anderen Spielern Spaß zu haben, findet in Qeynos und Freihafen sein Eldorado.

Die Quests sind zahl- und abwechslungsreich. Nur die Laufwege nerven gelegentlich, aber das tun sie auch in World of Warcraft. Nur, dass man da nicht von minutenlangen Ladezeiten gepeinigt wird. Aber die Zonen haben auch ihr Gutes: Durch die kleinen Areale konnte Sony Online die Grafikqualität nach oben prügeln. Und die rockt derzeit alle anderen Mitbewerber in Grund und Boden.

»Spröde Schönheit«



EVERQUEST 2 ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Ubisoft / Sony Online RELEASE (D): 28.2.2005
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 € + 14 €/Monat
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 DVDs, 72 S. Handbuch USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: World of Warcraft (90, GS 03/05) Blizzards Online-Geniestreich.
 Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) Internet-Krieg dreier fantastischer Reiche.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz Athlon	XP 1800+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ moderne Effekte + imposante Städte - Hardware-hungrig	9 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe + Surround-Sound - nicht alles übersetzt	9 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + Lernkurve - Mobs manchmal zu stark	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schöne Fantasy-Stimmung - gelegentlich etwas steril	8 / 10
BEDIENUNG	+ überschaubare Bedien-Elemente + gute Erklärungen	8 / 10
UMFANG	+ große Welt + viele Quests - PvP noch nicht drin	9 / 10
QUESTS	+ massig Kampf-Quests + Erkundungs- und Lern-Quests	7 / 10
CHARAKTERE	+ Heldenspezialisierung + Handelsberufe - keine Skill-Freiheit	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Helden-Chancen - später Gruppenzwang	9 / 10
ITEMS	+ steigern Werte merklich - kaum kostbare Items	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS — MULTIPLAYER-SPASS 300 Stunden

FAZIT: AUF TEAMPLAY AUSGELEGTEN ONLINE-SCHÖNLING.

84 SPIELSPASS

► CD/DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A143