



Alte Mechanismen, neues Gewand

EVERQUEST 2

Das Online-Rollenspiel von Sony will World of WarCraft die Stirn bieten. Eine hübsche Stirn hat es ja, aber die Gedanken dahinter sind so altmodisch!

Auf einem extrem hohen Berg vielleicht, in einer unter Tonnen von Fels begrabenen Höhle vielleicht, am Grund des Marianengraben vielleicht – irgendwo liegen sie verborgen, die uralten Regeln der Entwickler von Online-Rollenspielen. Eine dieser Regeln lautet ganz bestimmt: »Lasst die Spieler leiden, und sei es nur ein bisschen!« Sony Online hält sich daran, soviel ist sicher. Denn **Everquest 2** fasziniert nicht nur durch eine unglaublich schöne Fantasy-Welt voller majestäti-

scher Städte, gigantischer Monster und strahlender Helden, sondern erschüttert auch durch derbe Design-Schnitzer, die unsere Leidenschaft auf eine harte Probe stellten. Davon konnten wir uns im geschlossenen Beta-Test überzeugen.

Mit oder ohne Strähnchen?

Während Sie in **World of WarCraft** nach ein paar einfachen Klicks schon als Zwerg losziehen können, dauert eine Heldegeburt in **Everquest 2** deut-

lich länger. Da will erst eine von 16 Rassen ausgewählt werden, dann das Geschlecht. Und dann geht es ans Feintuning: Nase lang oder kurz? Augenbrauen gewölbt oder gerade? Volle Lippen? Markante Wangenknochen? Haarfarbe? Strähnchen? Jung, alt? Wir haben an unseren Charakteren jeweils bis zu einer Stunde gebastelt. Das Resultat konnte sich jedes Mal sehen lassen. Und der prächtige Nebeneffekt der Arbeit: Auf den beiden Beta-Servern gibt es keine zwei gleichen Spielerfiguren.

Quasselkasper

Wir entschieden uns, einen Charakter in Queynos anzusiedeln und einen in Freeport. In Queynos leben Rassen mit einer guten Gesinnung (etwa Hochelfen und Zwerge), in Freeport die bösen Buben (beispielsweise Dunkeelfen und echsenartige Iksar). Starten Sie als neutraler Mensch, müssen Sie sich entscheiden, für welche Seite Sie antreten. Die Karrieren verlaufen in beiden Städten gleich. Als kleiner Heldenpups bekommen



Mit unserer Chain-Attack (Angriffe in bestimmter Reihenfolge) machen wir gleich drei Monster am Rand der Forest Ruins auf einmal fertig. Da hagelt's Erfahrungspunkte!

Sie zunächst ein Zimmer in einer Herberge vor den Toren der Stadt. Erst wenn Sie eine spezielle Quest erfüllt haben, lässt man Sie in hinter die dicken Mauern schauen und in den Dienst Ihrer neuen Heimat treten.

In den Städten kommen Sie zunächst aus dem Staunen nicht mehr raus. Riesige Paläste, Herrenhäuser und Tempelanlagen dominieren das Bild. Überall stehen oder flanieren NPCs. Sprechen Sie die an, entsteht entweder ein belangloses Schwätzchen, oder Sie bekommen eine Aufgabe. Das Tolle daran: Die meisten der Figuren haben eine echte Stimme. Sie lesen nicht nur, sondern hören auch, was Ihre Gegenüber von sich geben. Manche der NPCs quatschen Sie sogar aktiv an. In einer finsternen Gasse trafen wir etwa eine windige Gestalt, die uns bat, Schmuggelware zum Hafen zu bringen. Nervig ist jedoch, wenn die Figuren immer das gleiche Sprüchlein aufsagen, wenn Sie in ihre Nähe kommen.

Kuchen suchen

Die Quests teilen sich auf in »Hau Monster A platt und bring mir Gegenstand B« und »Geh zu Typ C und bring ihm D«. Das Vermöbeln der Gegner funktioniert genretypisch über Normal- und Spezialattacken, die per Mausclick auf den entsprechenden Button ausgelöst werden. Eine schöne Variante der zweiten Quest-Kategorie haben wir in Baubbleshire erlebt. Eine Zwergendame beschwerte sich bei uns, dass ihr Kuchen gestohlen sei. Wir machten uns auf die Suche nach der Leckerei und stellten schließlich im örtlichen Pub fest, dass ein junger Bursche verdächtig danach roch. Wir stellten



Crusader Kirgit in Baubbleshire. Hier sieht es nicht nur aus wie im Auenland, hier wohnen sogar Zwerge.



Bevor wir den Forgotten Guardian angreifen, aktivieren wir zunächst unsere Schutzzauber (»Buffs«).

Oger-Enchanter Lizzi und Freunde verkloppen in den Common Lands einen gigantischen Sandriesen.

ihn zur Rede, er entschuldigte sich, und als Belohnung bekamen wir zwanzig leckere Törtchen, die uns – sobald gegessen – schneller regenerieren ließen.

Lade-Orgie

Baubbleshire ist ein kleiner Vorort von Queynos und schaut aus wie Frosos Auenland. Die Grafik von **Everquest 2** ist wunderschön und abwechslungs-

reich. Hoch aufgelöste Texturen und detailreiche Spielermodelle zwingen aber selbst Highend-Rechner in die Knie. In der höchsten Detailstufe verkommt das Spiel zu einer Diashow.

Ein weiterer grausiger Nachteil der Arbeitsspeicher fressenden Monstergrafik: Das Spiel ist in Zonen aufgeteilt. Die sind vor allem in den Städten ziemlich klein: Von Nettleville Hovel

nach Baubbleshire laden wir sage und schreibe vier Mal – wenn wir zu Fuß gehen. Fahren wir mit dem Schiff um die Stadt, müssen wir nur einmal »zonen«. Doch selbst das zehrt auf Dauer an den Nerven und hemmt den Spielfluss. Wir hoffen, Sony Online entschärft die Ladeorgie noch bis zum Release oder reduziert zumindest die Ladezeiten merklich. **PET**



Keine Spielerfigur gleicht einer anderen: So unterschiedlich können Trolle aussehen.

EVERQUEST 2

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: Dezember 2004

Entwickler: Sony Online
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Ein leichter Einstieg, die klasse Grafik und die NPCs saugten mich ins Spiel. Nun, nach einigen Wochen, bin ich ernüchert. Denn bis auf die genannten Punkte ist Everquest 2 ein klassisches Online-Rollenspiel, das nichts besser macht als andere. Ich hoffe, Sony lässt sich nicht durch World of Warcraft zu einem verfrühten Release hinreißen und feilt noch an der Welt. Die ist zu schön, um sie an ein »Nichts Neues«-Spiel zu verschwenden.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **K120**