



Norrath statt Azeroth?

## EVERQUEST 2

Ende des Jahres stehen wir vor der Wahl: World of Warcraft oder der viel versprechende Nachfolger des weltweit erfolgreichsten Online-Rollenspiels?

**I**m guten, alten **Everquest**-Universum (dem ersten echten 3D-Online-Rollenspiel) ist der Mond von Luclin explodiert, Bruchstücke des Himmelskörpers sind in Norrath eingeschlagen und haben die Landschaft nachhaltig verändert. Ein gelungener Kunstgriff der Entwickler: So dürfen sie die Gebiete von **Everquest 2** weitgehend unabhängig von den Vorgaben des ersten Teils

neu und in schmucker Grafik gestalten. Inhaltlich erfindet **Everquest 2** das Online-Rollenspielrad nicht neu. Doch haben sich die Designer vorgenommen, den Titel deutlich einsteigerfreundlicher zu gestalten, ohne die Komplexität herunterzufahren. Bei einer Präsentation in der Redaktion konnten wir uns davon überzeugen, dass Sony Online Entertainment einen würdigen und einzig ernsthaft-

ten Konkurrenten für Blizzards **World of Warcraft** zimmert.

### Helden en masse

Im Kern hat sich Norrath kaum verändert. 500 Jahre nach der Handlung des Vorgängers liegen die Städte Freeport und Qeynos noch immer im Clinch: Freeport ist Heimstatt der »bösen« Rassen, darunter Dunkelfelfen, Oger und Trolle. In Qeynos wohnen die Guten, etwa Hoch- und Waldelfen sowie Zwerge. Neutrale Helden wie Menschen und Eruditen bestimmen zu Beginn und anhand von Quests mit mehreren Lösungswegen im Spiel, zu welcher Seite sie tendieren.

Die verzweigte Charakterentwicklung von **Everquest 2** ähnelt der von **Lineage 2**: Anfangs wählen Sie eine der vier Basisklassen Kämpfer, Magier, Priester oder Scout. Später entscheiden Sie sich für zweimal für eine Spezialisierung: Kämpfer können beispielsweise erst Krieger und dann Berserker werden oder sich vom Nahkämpfer zum Mönch entwickeln. Insgesamt stehen 48 Jobs und 16 Rassen zur Auswahl.

### Furchen und Schuppen

Die Grafik- und Detail-Protzerei beginnt schon bei der Charaktergenerierung: Wir basteln uns einen grimmig dreinschauenden Zwergenkämpfer, verpas-







Eine Heldentruppe legt sich mit einer Riesenechse an. Partys sind in Everquest 2 maximal sechs Mann stark.



Dieser Iksar glänzt mit hoch aufgelösten Texturen.



Bevor wir den Drachen angreifen, verbessert unser Priester mit einem effektvollen Zauber die Verteidigung seiner Gruppe.

sen ihm Glatze, Zottelbart sowie eine dunkle Hautfarbe. Das Ergebnis ist so lebensecht wie in keinem anderen Online-Rollenspiel! Hochaufgelöste Texturen überziehen den angehenden Heroen, selbst kleinste Gesichtsfurchen sind zu erkennen. Besonders beeindruckend sind die Iksar: Die hoch gewachsenen Echsenwesen überzieht ein schimmerndes Schuppenkleid, das Sie farblich ganz nach Ihrem Gusto gestalten können.

### Schwätzchen gefällig?

Zufrieden mit dem Äußeren unseres Alter Egos wagen wir uns ins eigentliche Spiel. Doch vor unseren ersten Heldentaten steht das Tutorial, verpackt in eine Schiffsreise in unsere neue Heimat. Der Kapitän begrüßt

uns an Bord, macht uns mit den Menüs vertraut und gibt uns erste Aufträge. So sollen wir etwa einen verlorenen Hut finden, Ratten erledigen oder einfach mit anderen NPCs an Bord einen Plausch halten – und zwar im wirklichen Sinne: Denn **Everquest 2** lässt alle wichtigen Nicht-Spieler-Charaktere wirklich sprechen. Insgesamt warten im Spiel 140 Stunden Sprachausgabe auf Sie – auf Deutsch. Denn Sony will neben der englischen Version auch lokalisierte Fassungen des Spiels veröffentlichen.

### Schöne Heimat

In Qeynos angekommen, fühlen wir uns gleich heimisch. Auf den Straßen flanieren Bürger und halten Schwätzchen, eine junge Frau lacht über einen Witz. Vor

der Burg exerzieren Soldaten, auf einer Brücke vor der Magierschule erhalten einige Studenten Zauberunterricht. Bei all diesen Figuren handelt es sich um NPCs. **Everquest 2** will Ihnen eine eben lebensechte Spielwelt präsentieren, in der selbst die künstlichen Charaktere ein glaubwürdiges Eigenleben führen, morgens zur Arbeit gehen und abends den Heimweg antreten. Um das Bild zu vervollkommen, grasen Rehe unter sattgrünen Bäumen, Hunde scheuchen Katzen und Schmetterlinge flattern herum.

### Warten entfällt

Anders als im ersten **Everquest** wird es im Nachfolger keine mehrstündigen Bossmonster-Verkloppereien mit zig Spielern geben. Auch das lästige, sich manchmal Tage hinziehende Warten auf einen besonderen Gegner entfällt. Denn für jede Heldengruppe (maximal sechs Mitglieder) erstellt das Spiel so genannte »Instanced Zones«. Dabei handelt es sich um eigens für die Gruppe generierte Kopien bestimmter Gebiete, in denen Sie dann mit Ihren Kameras ungestört Quests erledigen oder auf Monsterjagd gehen. Eine der »Instanced Zones« ist beispielsweise der Tempel von Cacic Thule. Dort werden Sie gegen einen gigantischen, Giftgas speienden Drachen antreten.

### Guter Ruf, gute Preise

Jeder Spieler erhält gleich zu Beginn seines Online-Lebens ein Zuhause. Das anfänglich karge Ein-Zimmer-Appartement sollen Helden im Laufe der Zeit in einen kleinen Palast verwandeln können. Auch von Vorteil: eine gute Reputation innerhalb der Gemeinde. Die soll sich vor allem für Gilden bezahlt machen. Erledigt eine Gruppe viele Aufträge für die Heimatstadt, steigt ihr Ansehen. NPCs reagieren freundlicher und bieten bessere Waren an. Aber das Ansehen kann auch wieder sinken, wenn Sie sich nicht um die Belange Ihrer Heimat kümmern. Größere Gilden werden übrigens deutlich fixer die gute Reputation einbüßen als kleinere. Damit will Sony Online sicherstellen, dass auch überschaubare Spieler-Vereinigungen attraktiv sind. **PET GV**



Nightblood-Dämonen gehören zu den stärksten der 160 Gegnertypen.

### EVERQUEST 2

Genre: Online-Rollenspiel  
Termin: 4. Quartal 2004  
Entwickler: Sony Online  
Potenzial: Sehr gut

**Petra Schmitz:** »Wie soll ich World of Warcraft und Everquest 2 denn bloß gleichzeitig spielen? An Letzterem reit mich vor allem das Gildensystem und die geniale Optik. Ich fürchte, ab Ende des Jahres brauche ich deshalb ein zweites Leben!«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **G62**