



Warum treten mir Online-Rollenspiele eigentlich nicht mehr mit Anlauf in den Unterleib? Warum das zwar richtig weh tut, aber großartig sein kann, zeigt Everquest. Von Jochen Gebauer



Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Wahrscheinlich hätte ich **Everquest** nie angefasst, wenn Berthold seine Arbeit gemacht hätte. Berthold leitete den technischen Kundendienst eines großen Spieleherstellers und hieß überhaupt nicht Berthold, aber das macht nichts, denn er leitete auch keinen technischen Kundendienst – er ließ sich bloß dafür bezahlen. In Wahrheit nämlich spielte Berthold **Everquest**, acht Stunden pro Tag, fünf Tage pro Woche, hochkonzentriert und an zwei Rechnern parallel. Seine Arbeit erledigten unterdessen die studentischen Hilfskräfte. Eine davon war ich, und ich liebte den Job. Na schön, die Kunden waren haarsträubend («Was steht denn jetzt auf Ihrem Bildschirm?» – «Ein Blumentopf, aber der stand schon vorher da!«), die Luft in unserem Büro ein Verstoß gegen die Haager Landkriegsordnung und das Mittagessen vom Lieferchinesen ein Mordkomplott in süß-sauer. Aber die Bezahlung war fantastisch, und nachdem ich mit **Everquest** angefangen hatte, verging der Tag quasi von alleine.

Bei meinem ersten Charakter handelte es sich um einen Nekromanten. Zuvor hatte ich tagelang die einschlägigen Internetseiten studiert und mich ausführlich mit Berthold beraten. Seine Ratschläge folgten zwar keiner mir bekannten Grammatik («wenn du zwei Mobs pullst, dann musst du einen



rooten und ein DoT draufklatschen, während du den anderen kitest«), klangen aber potenziell sehr hilfreich, sobald ich herausgefunden hatte, in welcher Sprache wir überhaupt kommunizierten. Kurz: Ich fühlte mich allen kommenden Herausforderungen gewachsen – und hatte die Rechnung ohne Jabaner gemacht. Nie werde ich diesen Namen vergessen! Ein untoter Diener sollte er meinem Nekromanten sein, den Gegner im Nahkampf beschäftigen («die Aggro halten«, nannte Berthold das), damit ich ihn aus der zweiten Reihe mit Zaubersprüchen bombardieren kann. Ha! Aber nicht mit Ja-

baner! Gedient hat der höchstens meinem grausamen Tod. Wenn ich das Skelett auch nur eine Sekunde aus den Augen ließ, dann machte es sich raffiniert aus dem Staub und wackelte drei Minuten später wieder zurück, vierundsiebzig fuchsteufelswilde Orks auf den Fersen und ein seliges Grinsen auf dem Knochengesicht. Und dann ich so: Heilige Hottentottenschei ... Und dann vierundsiebzig fuchsteufelswilde Orks so: Bäm!

Bei einem modernen Online-Rollenspiel würde ich das bestimmt lustig finden. Bei **Everquest** war es überhaupt nicht lustig,



Im Laufe der Jahre machte das **Interface** eine Entwicklung durch. Es wurde vernünftig.

Deswegen legendär

- ✦ erbarmungslos schwierig
- ✦ bildete eine faszinierende Subkultur
- ✦ Druiden und Wizards als virtuelle Mitfahrzentralen
- ✦ Wo ist eigentlich Jabaner? Heilige Hottentottenschei ...
- ✦ hieß Everquest, hatte aber (fast) keine Quests

denn Sterben kostete Erfahrungspunkte – und zwar viele. Mit Stufe 20 die Grätsche machen, war lästig. Sie mit Stufe 52 zu machen, war eine Katastrophe: Der Spielfortschritt einer ganzen Woche grätschte gleich mit. Klingt niederträchtig? Ha! Anschließend nämlich musste man die eigene Leiche einsammeln, sonst waren sämtliche Gegenstände ebenfalls futsch. Und wenn man dabei erneut die Grätsche machte, zum Beispiel, weil man keine Gegenstände dabei hatte und vierundsiebzig fuchsteufelswilde Orks auf den sterblichen Überresten Kasatschok tanzten, dann war noch eine Woche weg. Klingt hundsgemein? Ha! Passierte einem diese Tragödie kurz nach einem Stufen-



Auktionshäuser gab es nicht. Wer was verkaufen wollte, tat das im **Tunnel** der East Commonlands. Dort steppte also rund um die Uhr der Bär.

aufstieg, dann war die gerade gewonnene Stufe auch im Eimer – mitsamt den so erworbenen Fähigkeiten. An diesem Punkt blieben eigentlich nur noch zwei Möglichkeiten: Entweder leistete man den heiligen Schwur, diese spielgewordene Nachgeburt der Hölle nie wieder anzufassen, und tat diesen unabänderlichen Entschluss in allen öffentlichen Kanälen kund, bloß um zwei Tage später verschämt wieder zurückzukriechen. Oder man bettelte im Chat panisch nach einem Kleriker und bot seinen erstgeborenen Sohn für eine Wiederbelebung, denn die kompensierte immerhin einen Teil der verlorenen Erfahrungspunkte. Dazu musste man aber a) überhaupt einen Kleriker finden, der bereit war, Kopf und Kragen zu riskieren, und ihn b) irgendwie zum Schauplatz der Tragödie bringen. Die Sache war nämlich folgende: Eine Schnellreisefunktion gab's in **Everquest** nicht, nur zwei von insgesamt 18 Klassen durften sich (sowie Gruppenmitglieder) teleportieren, die damals rund 150 Zo-

nen waren riesig, Reittiere glänzten durch Abwesenheit, die Laufgeschwindigkeit tendierte zum Gletscher. Hatte man tatsächlich einen Kleriker aufgetan, dann standen die Chancen ziemlich gut, dass er gerade am Hintern der Welt lümmelte – und entsprechend wenig Lust hatte, zwei Echtzeit-Stunden in einen »Corpse Run« zu investieren. Also musste ein Druide oder Wizard her, um den Kleriker in die Nähe zu teleportieren; und anschließend wieder zurück zu was auch immer Kleriker taten, wenn sie einem nicht gerade den Hals retteten.

Rooten. Dotten. Kiten.

Im Nachhinein klingt das schrecklich, ja geradezu wahnsinnig. Warum sollte man Monate (ach was: Jahre) in ein Spiel versenken, das einem mit so viel Eifer in den Unterleib tritt? Die Wahrheit lautet: Weil es anders keinen Spaß macht – jedenfalls nicht lange. Seit **Everquest** habe ich viele Online-Rollenspiele gespielt, alle waren hübscher, komfortabler, zugänglicher, abwechslungsreicher ... und beliebiger. Keines davon hat mir das Gefühl vermittelt, ich hätte tatsächlich etwas erreicht, das ein dressiertes Äffchen nicht ebenfalls erreichen könnte. Und bei keinem davon bildete sich eine so faszinierende Subkultur. Auf meinem Server existierte unter Druiden und Wizards beispielsweise eine »Don't Port«-Liste. Wer darauf landete (weil er grob unhöflich zu seinem

Wo ist das Video-Special?

Everquest macht seinem Titel zwar alle Ehre und wird auch 15 Jahre nach Erscheinen noch gespielt, hat in der aktuellen Free2Play-Inkarnation aber kaum noch etwas mit dem **Ur-Everquest** von 1999 am Hut – und sieht nach insgesamt 20 Erweiterungen auch nicht mehr so, äh, schön aus. Wir verzichten deshalb auf das Video-Special und spendieren Everquest zum Ausgleich eine zusätzliche Seite.

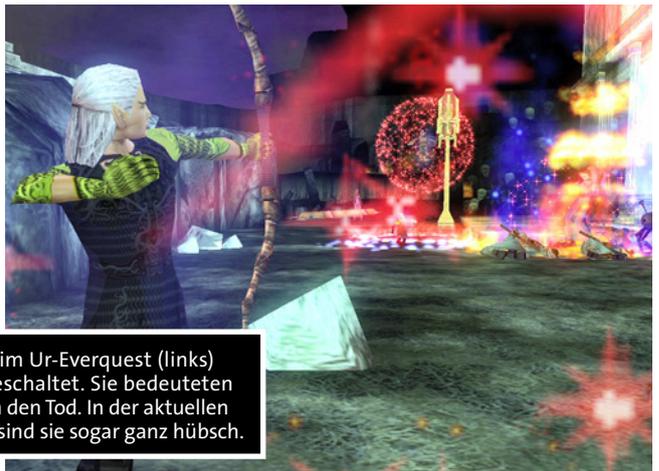


Drachen wie **Lady Vox** waren jahrelang die Geißel von schlecht funktionierenden Raid-Gruppen.

Everquest gestern und heute



Die **Zaubersprucheffekte** im Ur-Everquest (links) wurden fast immer ausgeschaltet. Sie bedeuteten Lags. Und Lags bedeuteten den Tod. In der aktuellen Free2Play-Version (rechts) sind sie sogar ganz hübsch.



virtuellen Taxifahrer war; weil er die im Vorfeld vereinbarte Aufwandsentschädigung nicht rausrücken wollte; weil er laufend um eine Mitfahrgelegenheit bettelte), der wurde einfach nie mehr teleportiert – was das Spiel streng genommen zwar nicht unspielbar machte, aber auch nicht weit davon entfernt war. Schrie hingegen eine Level-20-Schamanin in den Dreadlands verzweifelt nach einem Taxi, dann war jedem bewusst: Die bleibt, wo sie ist. Schließlich konnte sie überhaupt nur auf einem einzigen Weg in diese Endgame-Zone gelangt sein: indem sie ein Druiden oder Wizard dort ausgesetzt hatte – und diese Strafe wurde gemeinhin nicht leichtfertig vollzogen. Solche ungeschriebenen Gesetze waren symptomatisch für **Everquest**, denn im Gegensatz zu modernen Genre-Vertretern ließ die Spielmechanik asoziales Verhalten grundsätzlich zu. Wenn der beinahe ununterbrochen campierte »Frenzy« in Lower Guk nach

sieben Stunden endlich seine von allen Gruppenmitgliedern heiß begehrte Schärpe fallen ließ, dann hätte ich die problemlos einsacken und Fersengeld geben können – ich musste nicht warten, bis ich sie ehrlich beim Auswürfeln gewinne, so wie alle anderen auch. Ich hätte bloß damit leben müssen, dass ich anschließend nie mehr eine Gruppe finden würde. Oder wiederbelebt werde. Oder ein Taxi bekomme. Oder in eine Gilde aufgenommen werde.

Tritt in den Unterleib

In so einem Umfeld kann leicht eine elitäre Community entstehen. Aber das passierte nicht. Im Gegenteil: Die Spielerschaft von **Everquest** war ungewöhnlich freundlich und hilfsbereit – so lange man diese Hilfsbereitschaft nicht ausnutzte. In gewisser Weise übernahm das Spiel die Rolle eines

cholerischen Chefs: Seine Erbarmungslosigkeit schweißte zusammen, es bildete einen gemeinsamen Feind, man unterstützte sich gegenseitig, weil jedem bewusst war, dass man alleine keine Chance besaß. Genau das fehlt mir bei modernen Online-Rollenspielen: die Herausforderung – und die Kameradschaft, die aus dieser Herausforderung wächst. Das Genre könnte so viel mehr sein als eine Leveltretmühle für Quasi-Solisten, wenn es nur den Mumm hätte, seine vermeintlich modernen Errungenschaften über Bord zu werfen. Ich brauche keine vollvertonen Zwischensequenzen. Ich brauche keine Questführung, die mich bis zur Maximalstufe an die Hand nimmt wie ein Kleinkind, damit ich nicht aus Versehen vor ein Auto laufe. Und ich brauche keine dynamischen Events, die mir eine Gemeinschaft vorgaukeln sollen und doch bloß offenbaren, dass jeder im Vakuum spielt. Das sind nur Glasperlen. Nein, ich hätte gerne mal wieder ein richtiges Online-Rollenspiel. Eins, bei dem sich jeder Schritt wie ein Abenteuer anfühlt. Eins, bei dem ich mitdenken muss, das mich fordert und keine Skrupel besitzt, mir auch mal mit Anlauf in den Unterleib zu treten – weil es Mitspieler gibt, die mir aufhelfen, und weil Siege nur dann etwas wert sind, wenn man sie gegen einen übermächtigen Gegnern erringt. **JG**

In den **Dreadlands** wimmelt es unter anderem von starken Untoten. Drum kamen dort abgesetzte Newbies nicht mehr raus.



Everquest Online-Rollenspiel



PUBLISHER Sony Online Entertainment
ENTWICKLER Verant Interactive
QUELLE Online
SPRACHE Deutsch, Englisch

SO LÄUFT S Everquest ist seit 2012 Free2Play. Den Client gibt's also kostenlos auf der offiziellen Webseite (www.everquest.com), es fallen keine monatlichen Gebühren an. Nach inzwischen 20 Erweiterungen unterscheidet sich das aktuelle Spielerlebnis aber gravierend von der in diesem Artikel beschriebenen Ur-Version. Classic-Server mit den alten Regeln existieren leider nicht.

Fazit Die Blaupause für das moderne Online-Rollenspiel.