



INHALT

EINLEITUNG	6
SYSTEMANFORDERUNGEN	6
DirectX 8.1	6
Weitere Systemanforderungen	7
SCHNELLSTART	7
Installation des Spiels	7
Spielstart	8
Ankunft in Norrath	9
Schwimmen	10
Kommunikation	10
Angriff mit Waffen	11
Magie anwenden	11
Fertigkeiten	12
Gegenstände erwerben, kaufen und verkaufen	12
Das Spiel verlassen	13
SO GEHT'S LOS	14
Installationsschritte	14
Erstellen eines Accounts	14
Einloggen bei EverQuest	15
Einen Charakter erstellen	15
Das Spiel verlassen	24
DIE BENUTZEROBERFLÄCHE VON EVERQUEST	25
Arbeiten mit den Fenstern	25
Einstellung der Fenster	27
<i>Hintergrund</i>	27
<i>Alpha</i>	27
Spieler-Fenster	28
Gruppen-Fenster	28
Ziel-Fenster	29
Haupt-Chat-Fenster	29
Fensterauswahl	30
Aktionen-Fenster	30
Schnelltasten-Fenster	31
Effekt-Fenster	32

Zauber-Fenster	33
Inventar-Fenster	35
Optionen-Fenster	35
<i>Allgemeine Optionen</i>	36
<i>Anzeige-Optionen</i>	36
<i>Maus-Optionen</i>	37
<i>Tastatur-Optionen</i>	37
<i>Chat-Optionen</i>	38
Freunde-Fenster	39
Helper-Info-Fenster	39
Hilfe-Fenster	39
Händler-Fenster	40
Bank-Fenster	40
Handel-Fenster	41
Geben-Fenster	42
Verbindungsstatus-Balken	42
Kamera-Perspektiven	42
Zoomen und drehen	43
Modifizieren der Benutzeroberfläche (Benutzer-Interface)	43
ALLGEMEINE TIPPS ZUM SPIEL	45
<i>Hinsetzen und lagern</i>	45
<i>Sichere und gefährliche Orte</i>	46
<i>Transportmethoden</i>	46
KOMMUNIKATION	46
<i>Chat-Text bearbeiten und ansehen</i>	47
<i>Chat-Modi</i>	47
<i>Die Verwendung von Emotionen</i>	48
<i>Die Verwendung anderer Sprachen</i>	49
<i>Fremden „auf den Zahn fühlen“</i>	49
<i>EverQuest-Chat</i>	49
MIT GEGENSTÄNDEN UMGEHEN	50
<i>Das Inventar einsehen</i>	50
<i>Waffen halten und tragen</i>	51
<i>Gegenstände aufheben, ablegen und zerstören</i>	51
<i>Gegenstände kaufen und verkaufen</i>	52



Gegenstände weggeben und handeln	52
Das Inventar anderer Spieler untersuchen	53
Flaggen an Gegenständen	53
Behälter und Banken	54
Essen und trinken	54
GELDANGELEGENHEITEN	55
FERTIGKEITEN UND KAMPF	55
Fertigkeiten	55
Fertigkeiten verbessern und trainieren	56
Kampffertigkeiten	56
Magische Fertigkeiten	57
Heilungsfertigkeiten	57
Musikalische Fertigkeiten (nur für Barden)	57
Sprachfertigkeiten	57
Diebesfertigkeiten	58
Andere Fertigkeiten	58
Handelsfertigkeiten	58
ERFAHRUNGSSTUFE	59
Der Erfahrungsbalken	59
Gruppenerfahrung	59
DER EINSATZ VON WAFFEN	60
Erwerb von Waffen	60
Waffenarten	60
Vor dem Angriff	60
Angriff mit Waffen	61
Waffenfertigkeiten entwickeln	61
MAGIE ANWENDEN	61
Zauberbuch und Mana	62
Zauber erwerben	62
Zauberarten	63
Zauber lernen	63
Die Farben der Zauber-Juwelen	63
Bevor Sie einen Zauber wirken	64
Zauber wirken	64
Magische Fertigkeiten entwickeln	65
Meditieren	65
Zauber der ersten Stufe	65
WEITERE HINWEISE ZUM KAMPF	66
Einen besiegt Gegner ausplündern	66
Verspotten	66
Duelle	66
Kampfschaden	66
Wachen	66
Rückzug	67
Helfer einsetzen	67
SgS: KAMPF GEGEN ANDERE SPIELERCHARAKTERE	68
Wo Sie gegen andere Spieler kämpfen können	68
GESUNDHEIT, SCHADEN UND TOD	69
Was ist, wenn Ihr Charakter stirbt?	69
Bindungen	69
Die Erlaubnis zum Mitnehmen eines Leichnams erteilen	69
Zerfall von Leichen	69
AUFTRÄGE UND GRUPPEN	70
Aufträge bekommen	70
Teilnahme an Gruppen	70
<i>Sich einer Gruppe anschließen, eine Gruppe verlassen und sie auflösen ..</i>	71
<i>Hinweise und Tipps für Gruppen ..</i>	71
KARTEN DER STÄDTE NORRATHS	72
MITWIRKENDE	86
TECHNISCHER SUPPORT	91
GARANTIE	92



EINLEITUNG

Willkommen bei der europäischen Version von EverQuest®! Sie sind dabei, eine Welt voller Abenteuer und Wunder zu betreten! Doch bevor Sie anfangen, machen Sie sich bitte mit diesem Handbuch vertraut. Wenn Sie neu sind bei EverQuest®, enthält dieses Handbuch Informationen, die auf Ihren Abenteuern noch wichtig sein könnten. Sie sollten sich auch das Kapitel zum Thema Schnellstart gründlich durchlesen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

DirectX 8.1

Um EverQuest zu spielen, muss auf Ihrem Rechner DirectX 8.1 oder eine höhere Version des Programms installiert sein.

Wenn Sie herausfinden wollen, welche Version von DirectX auf Ihrem Computer installiert ist, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Start**.
2. Klicken Sie anschließend auf die Option **Ausführen...**
3. Geben Sie in das Eingabefeld **DXDIAG** ein und klicken Sie dann auf OK.

Das DirectX-Diagnoseprogramm wird aufgerufen.

Ihre Version von DirectX ist unten auf der Registerkarte „System“ angegeben. Version 8.1 ist als „DirectX 8.1 (4.08.01.0881)“ aufgeführt. Treffen Sie vor dem Spielen von EverQuest bitte die folgend aufgeführten Vorkehrungen. Es ist sehr wichtig, dass alle Treiber in der angegebenen Reihenfolge installiert werden, um potenzielle Probleme möglichst auszuschließen.

1. Rufen Sie <http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?releaseid=33790&area=top&ordinal=3> auf und installieren Sie die neuesten DirectX-Treiber für Ihr Betriebssystem.
 2. Rufen Sie die Website Ihres Grafikkartenherstellers auf. Es gibt eine ganze Reihe von Herstellern, und am besten rufen Sie tatsächlich die des Herstellers Ihrer Grafikkarte auf. Wenn Sie wollen, können Sie auch die Website Ihres Chipsatzherstellers aufrufen. Laden Sie die aktuellen Treiber für Ihre Grafikkarte und Ihr Betriebssystem herunter und installieren Sie diese.
Einzelheiten hierzu finden Sie auch in unseren Grafik-FAQ unter (<http://www.eqloft.com>).
 3. Rufen Sie die Website Ihres Soundkartenherstellers auf und wiederholen Sie den Vorgang. Wenn Sie nicht wissen, von welcher Marke Ihre Soundkarte ist, können Sie es einfach herausfinden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Arbeitsplatz klicken. Klicken Sie dann auf **Eigenschaften**, rufen Sie den **Geräte-Manager** auf und klicken Sie anschließend auf **Audio-, Video- und Gamecontroller**. Wenn Sie eine Soundkarte der Marke SBLive haben, können Sie von der Systemsteuerung im Start-Menü ein so genanntes **LiveUpdate** machen. Einzelheiten hierzu finden Sie in unseren FAQ unter (<http://www.eqloft.com>).
- Um Ihnen zu helfen, kann es sein, dass unser Personal vom technischen Support von Ihnen die DXDiag-Informationen benötigt. Es kann daher Zeit sparen, wenn Sie diese Informationen gleich bei Ihrer Anfrage mitliefern – insbesondere bei Grafik- oder Audioproblemen.
1. Führen Sie im Start-Menü das Programm **DXDIAG.EXE** aus (klicken Sie dazu auf **Start** und **Ausführen...** und geben Sie anschließend **dxdiag.exe** ein).
 2. Klicken Sie unten im Programm-Fenster auf die Schaltfläche **Alle Informationen speichern**.
 3. Speichern Sie diese Datei unter **dxdiag.txt**.



Einzelheiten hierzu finden Sie in unseren FAQ unter (<http://www.eqloft.com>).

Sollte es während des Spielens von EverQuest zu einem Absturz kommen, schicken Sie uns bitte die Datei **dbg.txt** aus dem EverQuest-Verzeichnis per E-Mail an:

eqtech_fr@ubisoft.fr

eqtech_uk@ubisoft.fr

eqtech_de@ubisoft.fr

Weitere Systemanforderungen

Achten Sie vor der Installation des Spiels bitte darauf, dass Ihr System folgende Anforderungen erfüllt:

Mindestanforderungen:

- . Windows® 98/2000/ME/XP
- . Pentium® II 400MHz oder höher
- . 256 MB RAM
- . Mit Direct3D kompatible 16MB-Grafikkarte
- . Mit DirectX 8.1 kompatible Soundkarte
- . 28.8k-Internet-Verbindung (oder schneller)
- . 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- . Mindestens 450 MB freier Festplattenspeicher

Hinweis: Für Windows 98/2000/ME/XP wird DirectX 8.1 oder höher benötigt.

Empfohlen:

- . Windows® 98/2000/ME/XP
- . Pentium® III oder höher
- . 512 MB RAM
- . Mit Direct3D kompatible 32MB-Grafikkarte und Hardware T&L (z. B. ATI Radeon oder Nvidia GeForce 2 oder höher)
- . Mit DirectX 8.1 kompatible Soundkarte
- . 56.6k-Internet-Verbindung (oder schneller)
- . 16fach-CD-ROM-Laufwerk
- . Mindestens 1,5 GB freier Festplattenspeicher

Hinweis: Für Windows 98/2000/ME/XP wird DirectX 8.1 oder höher benötigt.

SCHNELLSTART

Dieses Kapitel dient dazu, Sie möglichst schnell mit EverQuest vertraut zu machen und Ihnen die Grundlagen des Spiels zu vermitteln.

Systemanforderungen

Achten Sie vor der Installation des Spiels darauf, dass Ihr System die Anforderungen für EverQuest erfüllt:

Installation des Spiels

Legen Sie die EverQuest-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Die Installation sollte innerhalb einer Minute automatisch beginnen. Ist dies nicht der Fall, so können Sie die Installation auch manuell





starten, indem Sie auf **Arbeitsplatz** klicken, dann auf das CD-ROM-Laufwerk doppelklicken und anschließend auf das **EverQuest**-Symbol doppelklicken. Folgen Sie den Anweisungen des Setup-Programms. Nachdem das Spiel vollständig installiert wurde, wird auf Ihrem Desktop und im Start-Menü eine Verknüpfung mit EverQuest hinzugefügt.

Weitere Einzelheiten finden Sie unter **Installationsschritte** im Kapitel **So geht's los**.

Spielstart

Um spielen zu können, müssen Sie zuerst einen EverQuest-Account anlegen.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- ◆ Stellen Sie eine Internet-Verbindung her.
- ◆ Doppelklicken Sie auf **EverQuest.exe** oder auf die Verknüpfung mit EverQuest auf Ihrem Desktop oder in der Taskbar (sofern Sie eine haben). Damit werden Sie mit dem Login-Server von EverQuest verbunden. Alle zusätzlichen Dateien, die geändert oder hinzugefügt wurden, werden heruntergeladen. Wenn Sie dies zum ersten Mal machen, ist es völlig normal, dass gleich mehrere Dateien heruntergeladen werden. Für EverQuest gibt es regelmäßig Updates. Daher müssen Sie sich die Änderungen herunterladen, die seit der Erstellung Ihrer CD gemacht wurden.
- ◆ Wenn das Patch-Programm mit dem Herunterladen der Dateien fertig ist, klicken Sie auf **Spielen**.
- ◆ Klicken Sie mit der linken Maustaste erst auf **Account** und dann auf **Neuer Account**. Damit lassen Sie sich registrieren und geben einen Namen sowie ein Passwort für Ihren neuen Account ein. Zum Einrichten eines neuen Accounts benötigen Sie an dieser Stelle Ihren CD-Code.
- ◆ Wählen Sie ein Passwort, dass NIEMAND kennt. Die Sicherheit des Accounts ist Sache des Account-Inhabers. Bitte beachten Sie, dass Sie sich Ihren EverQuest-Account mit niemandem teilen dürfen. Daher sollten auch Familienmitglieder alle ihren eigenen Account haben. Ausnahmen gelten nur für Eltern, die für ein Kind einen Account einrichten wollen. Einzelheiten über gemeinsame Accounts finden Sie im Lizenzvertrag für Endbenutzer, bei dem Sie jedes Mal, wenn Sie EverQuest spielen, auf **JA** klicken. Bitte teilen Sie uns mit, falls sich in Zukunft Ihre E-Mail-Adresse ändert. Ihre Account-Informationen können Sie unter www.station.com ändern, wenn Sie z. B. Ihren Internet-Provider wechseln o. Ä. Es ist wichtig, dass Ihre E-Mail-Adresse stets auf dem neuesten Stand ist, da wir in erster Linie auf diese Weise mit Ihnen in Kontakt treten.
- ◆ Klicken Sie auf **Account ändern**, um eine Zahlungsart zu wählen. Dazu benötigen Sie eine Kreditkarte.
- ◆ Klicken Sie auf **Verbinden**, um ein Spiel zu beginnen.
- ◆ Wählen Sie einen Server aus der Liste und klicken Sie dann auf **EverQuest spielen**.
- ◆ Klicken Sie auf **Neuen Charakter erstellen**. Nun müssen Sie Rasse, Klasse und Gottheit wählen. Außerdem müssen Sie Fähigkeitspunkte auf Ihre Attribute verteilen. Die Attribute, die Sie steigern sollten, sind grün hervorgehoben.
- ◆ Vor der Fertigstellung Ihres Charakters müssen Sie einen Namen aussuchen. Es wird dringend empfohlen, dass Sie sich die EverQuest-Regeln für die Namensgebung durchlesen. Diese Regeln für die Namensgebung sind notwendig, um unsere Rollenspielumgebung zu schützen. Lesen Sie sich die Regeln für die Namensgebung bitte unter www.EverQuest.com durch, ehe Sie sich einen Namen für Ihren Charakter aussuchen. Wenn Sie auf **Namen generieren** klicken, können Sie sich von unserem Zufallsgenerator auch einige Namen vorschlagen lassen. Allerdings könnten einige dieser Namen schon von anderen Spielern belegt worden sein. Daher wird nicht jeder Zufallsname genehmigt.
- ◆ Wenn Sie den Namen gewählt haben, können Sie eventuell die Stadt wählen, in der Sie das Spiel beginnen. (Für die meisten Rassen gibt es nur eine solche Stadt, aber für einige auch zwei.)

EverQuest

Nachdem Gottheit und Ausgangsstadt festgelegt wurden, klicken Sie auf **Welt betreten**, um das Spiel zu beginnen.

Ankunft in Norrath



Sie beginnen das Spiel in Ihrer Ausgangsstadt mit folgenden Gegenständen (drücken Sie die Taste **I** oder die Inventar-Schaltfläche im Auswahl-Fenster):

- ◆ 20 Laibe Brot und 20 Häute Milch
- ◆ Zauber (für einige Klassen)
- ◆ Standardwaffe (Dolch, Schwert oder Keule)
- ◆ Schriftrolle mit Anweisungen (eine zerschlissene Mitteilung: mit einem Rechtsklick auf die Schriftrolle können Sie diese lesen)

Lesen Sie als Nächstes die Schriftrolle durch (indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken) und befolgen Sie die Anweisungen. In der Regel werden Sie angewiesen, die Schriftrolle zu Ihrem Gildenmeister zu bringen. Der Gildenmeister oder die Gildenmeisterin gibt Ihnen dann etwas einfache Kleidung und mehr Informationen darüber, was als Nächstes zu tun ist.

So legen Sie einen neuen Gegenstand an:

- ◆ Drücken Sie **I** und öffnen Sie so das Inventar.
 - ◆ Klicken Sie auf den Gegenstand, um ihn aufzuheben.
 - ◆ Klicken Sie in die Mitte des Inventar-Bildschirms, um den Gegenstand anzulegen.
- Der zentrale Bereich des Inventar-Bildschirms ist ein Automatik-Ausrüstungsbereich. Wenn Sie einen Gegenstand in diesem Bereich ablegen, wird er automatisch angelegt, sofern das Fach für diesen Gegenstand leer ist und er von einem Charakter mit Ihrer Rasse, Klasse und Gottheit getragen werden kann. Kann der Gegenstand nicht getragen werden, wird er automatisch in eines der Haupt-Inventarfächer verschoben. Sind diese voll, kommt der Gegenstand in den ersten Behälter, beginnend ganz oben links in Ihrem Inventar. Wenn alle Haupt-Inventarfächer und Behälter voll sind, fällt der Gegenstand zu Boden. Aber denken Sie daran, dass einige Händler und NSCs gierig

Schellstart



sind und sich gern auf dem Boden liegende Gegenstände unter den Nagel reißen! Das gilt natürlich auch für so manch anderen Spieler.

Bewegen

Ihre Figur bewegen Sie in erster Linie über die Tastatur. Die Maus steuert den Mauszeiger und Ihre aktuelle Perspektive.

Laufen und gehen

Wenn Sie vorwärts oder rückwärts gehen wollen, drücken Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur oder die entsprechenden Tasten auf dem Ziffernblock.

Hier noch einige hilfreiche Bewegungstasten:

- Strg + r** zum Wechseln zwischen Lauf- und Gehmodus
- Num Lock** zum Einschalten des AutoRun-Modus

Hinweis: Wenn Sie die Bewegungstasten (Pfeile) nach vorn oder hinten drücken, wird der AutoRun-Modus ebenfalls beendet.

- | | |
|----------------------------------|---|
| Umschalt-Taste + → | oder |
| Umschalt-Taste + ← | zum Seitwärtsgehen |
| Spacebar | zum Springen |
| d | zum Wechseln zwischen kauern und stehen |

So verwenden Sie die Maus oder die Tasten des Ziffernblocks, um sich umzusehen oder die Perspektive zu wechseln: Rechtsklick und Ziehen der Maus zum Umsehen

- Ziffernblock **9** und **3** für Blick nach oben oder unten
- Ziffernblock **5** zum Neuzentrieren
- Ziffernblock **7** und **1** zum Vergrößern oder Verkleinern des Bildausschnitts

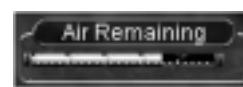
Schwimmen

Die meisten Städte in Norrath liegen in der Nähe von Teichen oder größeren Gewässern. Manche verfügen über Brunnen oder Aquädukte unter der Wasseroberfläche. Sie können für kurze Zeit unter Wasser schwimmen. Je besser Sie schwimmen können, desto länger können Sie die Luft anhalten.

Zum Schwimmen:

- ◆ Gehen Sie ins Wasser. Beachten Sie, dass eine neue Anzeige auftaucht. Diese Anzeige ist wichtig; sie gibt an, wie viel Luft Ihnen noch bleibt. Wird die Luft knapp, beginnt Ihr Charakter zu erstickeln.
- ◆ Richten Sie den Blick nach unten und bewegen Sie sich nach vorn, wenn Sie nach unten schwimmen wollen.
- ◆ Behalten Sie die Luftanzeige im Auge. Geht sie zur Neige, tauchen Sie zum Luftholen auf.
- ◆ Richten Sie den Blick oben unten und bewegen Sie sich nach vorn, wenn Sie nach oben schwimmen und Atem holen wollen.

Hinweis: Wenn Sie den Blick leicht nach oben richten, können Sie auch mit dem Kopf über Wasser schwimmen.



Kommunikation

EverQuest bietet immer auch die Möglichkeit des sozialen Miteinanders. Sie können sich in unseren Messageboards mit Ihren Mitspielern unterhalten oder mit NSCs oder anderen Spielern innerhalb des Spiels reden.

Generell gilt: Wann immer Sie eine Nachricht verschicken, werden Sie von allen Spielern in der



Umgebung „gehört“, und was Sie geschrieben haben, erscheint im verschiebbaren Textbereich ihrer Bildschirme (ihrem Haupt-Chat-Fenster). Sie können aber auch private Nachrichten verschicken. Dies tun Sie über die Chat-Leiste unten im Haupt-Chat-Fenster). Sämtliche Mitteilungen sämtlicher Charaktere erscheinen dann als Text im Haupt-Chat-Fenster.

So schicken Sie den Charakteren im Spiel Nachrichten:

- ◆ Drücken Sie **←Enter** oder klicken Sie in die Chat-Leiste, um den Cursor zu aktivieren.
- ◆ Geben Sie Ihre Nachricht ein.
- ◆ Drücken Sie **←Enter**, um die Nachricht abzuschicken.

Hinweis: Voraussetzung hierfür ist, dass Sie in Ihrem Chat als Standardeinstellung /sagen verwenden.

So sprechen Sie mit einem NSC (z. B. einem Ladenbesitzer):

- ◆ Klicken Sie den NSC an (sein Name sollte daraufhin im Ziel-Fenster auftauchen) und drücken Sie dann **h**.

Hinweis: In Ihrem Haupt-Chat-Fenster sollten Sie jetzt sehen, wie Ihr Charakter den NSC grüßt.

- ◆ Die NSCs werden oft auf Ihre Begrüßung reagieren. Die Wörter in eckigen [Klammern] sind dabei Schlüsselwörter. Wenn Sie solche Schlüsselwörter sehen, sollten Sie dem NSC weitere Fragen stellen, die diese Wörter enthalten. Auf diese Weise gelangen Sie vielleicht an wichtige Informationen oder sogar an einen Auftrag.

Hinweis: Ganz gleich, wie Sie kommunizieren: Verzichten Sie bitte auf vulgäre Ausdrucksweise und derbe Sprüche!

Angriff mit Waffen

Sobald Sie ein Angriffsziel ausgemacht haben, können Sie einfach die Taste **a** drücken (oder die Taste, mit der Sie diese Funktion neu belegt haben) und Ihr Charakter geht automatisch zum Angriff über. Jetzt gilt es für Sie, immer so nah am Ziel zu sein, dass Sie es auch treffen.

- a** Automatischen Angriff auf aktuelles Ziel einleiten.
- Esc** Aktuelles Ziel aus dem Ziel-Fenster entfernen. Besonders während des Nahkampfs müssen Sie nah bei Ihrem Gegner stehen.

Wenn Sie nicht nah genug sind, erscheint in Ihrem Haupt-Chat-Fenster die Nachricht „Euer Ziel ist zu weit weg“. Achten Sie darauf, dass Sie Ihr Ziel immer vor sich haben. Angriffe mit Schuss- oder Wurfwaffen können aus der Entfernung gestartet werden, die die Waffe zulässt. Kreaturen stürmen in der Regel auf Sie zu, sobald Sie sie getroffen haben. Der angezeigte Text verrät Ihnen zudem, ob Ihr Schlag getroffen hat oder nicht, bzw. ob Ihr Gegner Sie getroffen hat oder nicht. Wenn Sie Schaden genommen oder verursacht haben, können Sie dies ebenfalls sehen. Die Höhe des Schadens, den Sie anrichten können, errechnet sich automatisch aus Ihrer Stärke, der verwendeten Waffe und Ihren Waffeneigenschaften. Ihre Fähigkeit, Schlägen auszuweichen oder sie wegzustecken, basiert auf Ihren Kampffertigkeiten und Ihrer Rüstung.

Welche Auswirkungen der Schaden auf Sie hat, erfahren Sie im Kapitel Gesundheit, Schaden und Tod.

Magie anwenden

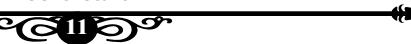
Einige Klassen beginnen das Spiel mit einem oder mehreren Zaubern.

So lernen Sie einen Zauber (d. h. schreiben ihn auf und prägen ihn sich ein):

- ◆ Klicken Sie auf das Symbol des Zauberbuchs unten in Ihrem Zauber-Fenster oder drücken Sie **Strg** + **B**, um Ihr Zauberbuch zu öffnen.
- ◆ Klicken Sie eine Zauberschriftrolle in Ihrem Inventar an und platzieren Sie diese damit auf Ihrem Mauszeiger. (Mit einem Rechtsklick auf die Schriftrolle können Sie sich zunächst ihren Inhalt ansehen.)
- ◆ Klicken Sie auf ein freies Fach in Ihrem Zauberbuch und schreiben Sie den Zauber auf diese Weise auf.



Schellstart





Niedergeschriebene Zauber sind permanent in Ihrem Zauberbuch verzeichnet. Sie können jedoch nicht alle Zauber in Ihrem Zauberbuch wirken. Sie müssen sich die Zauber erst einprägen. Ein Charakter kann sich immer nur acht Zaubersprüche merken. Auf höheren Stufen ist es also eine taktische Erwägung, welche Zauber Sie im Gedächtnis behalten wollen. Sobald Sie einen Zauber aufgeschrieben haben, klicken Sie auf das Zauber-Symbol in Ihrem Zauberbuch.

- ◆ Auf Ihrem Mauszeiger erscheint ein Zauber-Symbol.
- ◆ Klicken Sie auf eine der Zauber-Juwelen (das sind die ovalen Fächer in Ihrem Zauber-Fenster), um sich den Zauber zu merken.



So wirken Sie Zauber:

- ◆ Klicken Sie auf ein Ziel. Der Name des Ziels sollte nun im Ziel-Fenster erscheinen (Zauber, die nur Sie selbst betreffen, benötigen natürlich kein Ziel).
- ◆ Klicken Sie ein Zauber-Juwel an, das einen auswendig gelernten Zauber enthält.
- ◆ Die Zauberzeit wird angezeigt. Diese gibt an, wie lange Ihr Charakter benötigt, um den Zauber zu wirken.
- ◆ Warten Sie, bis die Anzeige für die Zauberzeit verschwunden ist, und wirken Sie den Zauber dann noch einmal, wenn Sie wollen.

Fertigkeiten



Jeder Charakter verfügt zu Beginn des Spiels über gewisse Grundfertigkeiten. So kann zum Beispiel jeder betteln, angeln, seinen Orientierungssinn einsetzen und Wunden verbinden. Andere Fertigkeiten wiederum (wie etwa Elfish oder Schlosser knacken) sind

Grundfertigkeiten bestimmter Rassen oder Klassen. Andere Fertigkeiten, die Sie zu Beginn nicht beherrschen, können Sie mit der Zeit lernen (z. B. Meditieren, wenn Sie magiebegabt sind). Um eine Fertigkeit schnell und einfach verwenden zu können, sollten Sie ihr eine Schnelltaste zuweisen.

So wird's gemacht:

- ◆ Klicken Sie im Aktionen-Fenster auf die Registerkarte mit den Fertigkeiten (die Hand).
- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Schnelltasten-Platz.
- ◆ Klicken Sie auf eine Fertigkeit, um sie diesem Platz zuzuweisen.
- ◆ Drücken Sie die Schnelltaste, wenn Sie die Fertigkeit einsetzen wollen.

Öffnen Sie Ihr Inventar (I) und klicken Sie auf **Fertigkeiten**, um zu sehen, wie gut Sie eine Fertigkeit beherrschen. Je öfter Sie eine Fertigkeit anwenden, desto besser beherrschen Sie diese. Jede Verbesserung Ihrer Fertigkeiten wird im Chat-Fenster angezeigt.

Gegenstände erwerben, kaufen und verkaufen

Die üblichste Methode des Erwerbs von Gegenständen besteht darin, Monster im Kampf zu besiegen und ihre Sachen an sich zu nehmen. Dabei sollten Sie unbedingt beachten, dass Sie den Leichnam eines NSCs nur dann plündern können, wenn der diesem NSC von Ihnen bzw. Ihrer Gruppe zugefügte Schaden größer war als der von irgendjemand anderem oder dessen Gruppe. Es gehört zum guten Ton, sich nur dann in einen Kampf einzumischen, wenn man darum gebeten wird (oder wenn man fragt, ob die angesprochene Person Hilfe braucht, und diese die Frage bejaht).

So plündern Sie den Leichnam eines Monsters oder Spielers, den Sie getötet haben:

- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Leichnam und öffnen Sie so sein Inventar.
- ◆ Klicken Sie einen Gegenstand im Inventar des Leichnams an. Er „schwebt“ nun auf Ihrem Mauszeiger.
- ◆ Klicken Sie auf ein freies Fach in Ihrem Inventar.

Hinweis: Da Sie einen nicht ablegbaren Gegenstand nicht fallen lassen können, sobald Sie ihn einmal bei sich tragen, erscheint bei dem Versuch, einen solchen Gegenstand zu plündern, eine Bestätigungsaufforderung. Sie können auch die Schnellmethode verwenden:

- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Leichnam und öffnen Sie so sein Inventar.
- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand im Inventar. Das Spiel versucht nun selbstständig, den Gegenstand im passendsten Fach Ihres Inventars zu platzieren (sofern dort Platz ist).

So kaufen oder verkaufen Sie Gegenstände:

- ◆ Machen Sie einen Rechtsklick auf einen NSC-Händler. Hinweis: Dazu müssen Sie relativ nah bei diesem Händler sein. Wenn Sie zu weit entfernt sind, erhalten Sie nur ein paar allgemeine Informationen über den Händler, aber das Händler-Fenster öffnet sich nicht.
- ◆ Klicken Sie einen Gegenstand in Ihrem Inventar an, den Sie anbieten oder verkaufen wollen, bzw. klicken Sie im Inventar des Händlers auf einen Gegenstand, den Sie erwerben möchten.
- ◆ Durch Klicken auf die Pfeile oder Eingabe einer Zahl können Sie die Mengenangabe verändern, falls Sie mehrere Gegenstände kaufen oder verkaufen wollen.
- ◆ Klicken Sie auf Kaufen oder Verkaufen, um die gewünschte Menge an Gegenständen zu kaufen oder zu verkaufen.

Wenn Sie auf Kaufen oder Verkaufen geklickt haben, aber nicht über genug Geld verfügen bzw. der Händler nicht am Kauf der von Ihnen angebotenen Gegenstände interessiert ist, wird er Ihnen dies sagen.

INFO: 1 Platin = 10 Gold = 100 Silber = 1000 Kupfer

So geben Sie einen Gegenstand weg, zerstören ihn oder lassen ihn fallen:

- ◆ Öffnen Sie Ihr Inventar (I).
 - ◆ Klicken Sie auf den Gegenstand (er „schwebt“ auf dem Mauszeiger).
 - ◆ Um ihn fallen zu lassen, klicken Sie einfach irgendwo vor sich auf eine Stelle, an der sich kein SC oder NSC befindet (der Boden ist hier eine gute Wahl).
 - ◆ Um den Gegenstand zu verschenken, klicken Sie die betreffende Person an. Das Handel-Fenster wird geöffnet. Klicken Sie einfach auf **Handeln**, um der gewünschten Person den Gegenstand zu geben. Um den Handel abzuschließen, muss die andere Person ebenfalls auf **Handeln** klicken. Laufen Sie also nicht weg, bis die Sache über die Bühne ist!
 - ◆ Um den Gegenstand zu zerstören, klicken Sie auf **Zerstören**.
- Wenn Sie versehentlich einen Gegenstand fallen lassen, heben Sie ihn so wieder auf:*
- ◆ Klicken Sie den Gegenstand an. (Es kann sein, dass er als kleiner Beutel oder eine andere Darstellung des Gegenstands auf dem Boden herumliegt.)
 - ◆ Klicken Sie in ein leeres Inventarfach.

Hinweis: Fallen gelassene Gegenstände werden gern von gierigen NSCs oder anderen SCs mitgenommen. Der Boden ist daher kein sicherer Ort zur Aufbewahrung von Gegenständen!

Das Spiel verlassen

Wenn Sie nicht spielen, benötigt Ihr Charakter weder Essen noch Trinken noch Ruhe. Wenn Sie das Spiel fortsetzen, befindet sich Ihr Charakter in genau dem Zustand, in dem Sie ihn verlassen haben. (Waren Sie zum Beispiel zuletzt müde und hungrig, so sind Sie es auch noch, wenn Sie das Spiel fortsetzen.)

Um das Spiel zu verlassen, lassen Sie sich nieder und schlagen in einem sicheren Gebiet Ihr Lager auf. Klicken Sie im Aktionen-Fenster auf der Hauptregisterkarte erst auf **Hinsetzen** (oder **Strg** + **S**) und dann auf **Lagern** (oder **Strg** + **C**). Dies dauert etwa 30 Sekunden. Wenn Sie das Spiel später fortsetzen, erwartet Sie der Charakter an genau dieser Stelle. Das sollten Sie bedenken, wenn Sie Ihren Lagerplatz aussuchen.



SO GEHT'S LOS

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie das Spiel installieren, einen Account erstellen, das Spiel beginnen und es anhalten.

Installationsschritte

Wie vor der Installation jeder anderen Software auch, so sollten Sie auch hier zunächst ScanDisk ausführen und die Festplatte defragmentieren, um so sicherzustellen, dass Ihre Festplatte problemfrei läuft und richtig funktioniert. (Klicken Sie hierzu erst auf **Start** und dann auf **Ausführen...**, geben Sie **scandisk** oder **defrag** ein und klicken Sie anschließend auf **OK**.)

Als Nächstes sollten Sie überprüfen, ob Ihr System die Mindestanforderungen wenigstens erfüllt, wenn nicht gar übertrifft.

Installation des Spiels:

1. Überprüfen Sie, ob Ihr Computer die Systemanforderungen erfüllt oder übertrifft.
2. Starten Sie das Betriebssystem Windows 98/2000/ME/XP.
3. Legen Sie die EverQuest-Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
 - ◆ Ist die Funktion AutoStart für Ihr CD-ROM-Laufwerk aktiviert, wird das Programm automatisch gestartet. Ist dies nicht der Fall, klicken Sie erst auf **Arbeitsplatz** und danach zweimal auf das CD-ROM-Symbol. Doppelklicken Sie auf die Datei **setup.exe**. Die Installation wird gestartet.
4. Wählen Sie ein Installationsverzeichnis (Standard ist **C:/Programme/EverQuest**)
 - ◆ Wenn Sie das Spiel in ein anderes Verzeichnis installieren möchten, geben Sie einen anderen Pfad ein und klicken auf **Weiter**. Existiert dieses Verzeichnis noch nicht, wird es automatisch erstellt.
5. Installieren Sie die Treiber für DirectX 8.1, falls Sie DirectX 8.1 oder eine neuere Version noch nicht installiert haben.
 - ◆ Die auf der CD befindlichen DirectX 8.1-Dateien enthalten Treiber für die meisten Grafik- und Soundkarten. Es wird trotzdem dringend empfohlen, dass Sie sich beim Hersteller Ihres Computers, Ihrer Grafikkarte und Ihrer Soundkarte nach den neuesten Treibern für Ihre Hardware erkundigen, wie schon zu Beginn dieses Handbuchs im Kapitel „Systemanforderungen“ beschrieben.
 - ◆ Haben Sie DirectX 8.1 bereits installiert, klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Falls Sie sich nicht sicher sind, überprüfen Sie es, indem Sie **dxsetup.exe** ausführen (befindet sich im Verzeichnis Programme/DirectX).
 - ◆ Zur Installation der Treiber von DirectX 8.1 klicken Sie auf **Ja**. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.
6. Klicken Sie nach Abschluss des Setups auf **Ja** und starten Sie Ihren Computer neu.
7. Herzlichen Glückwunsch! Sie sind jetzt bereit, EverQuest zu spielen.
 - ◆ Doppelklicken Sie auf das EverQuest-Symbol auf Ihrem Desktop, um eine Verbindung herzustellen und mit dem Spiel zu beginnen.

Erstellen eines Accounts

Ehe Sie sich bei EverQuest einloggen können, benötigen Sie eine aktive Internet-Verbindung über einen Internet-Anbieter (ISP) sowie einen gültigen Spieler-Account. Zudem brauchen Sie eine gültige Kreditkarte, einen EverQuest-Registriercode (dieser befindet sich auf der CD-Hülle) und eine E-Mail-Adresse.

So erstellen Sie einen Account:

1. Doppelklicken Sie auf das EverQuest-Symbol auf Ihrem Desktop.

◆ Jedes Mal, wenn Sie das Spiel starten, werden automatisch aktualisierte Dateien und Patch-Nachrichten heruntergeladen. Es hat sich bewährt, diese Patch-Nachrichten zu lesen. Die Patch-Nachrichten von EverQuest sind oftmals die beste Quelle für die aktuellsten und neuesten Änderungen in und am Spiel. Sobald dieser Vorgang beendet ist, klicken Sie auf **Spielen**.

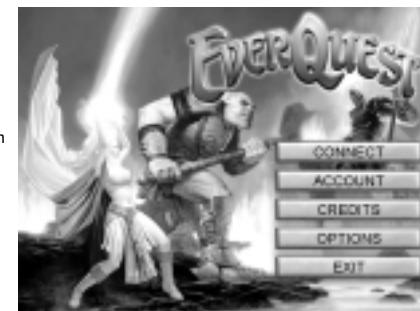
2. Klicken Sie erst auf **Account** und dann auf **Neuer Account**. Der Registrier-Bildschirm erscheint.

3. Geben Sie Ihren Namen, Ihre Adresse, E-Mail-Adresse und Ihr Geburtsdatum ein.

◆ Klicken Sie in eines der Felder und geben Sie die Informationen ein. Mit der Taste **TABULATOR** springen Sie ins nächste Feld.

4. Zum Fortfahren klicken Sie auf **Weiter**.

5. Optional können Sie auch die Spezifikationen Ihres PCs eingeben und andere Fragen von allgemeinem Interesse beantworten und dann zum Fortfahren auf **Weiter** klicken.



6. Geben Sie einen Login-Namen und Ihren EverQuest-Account-Code ein.

◆ Der Login-Name wird angezeigt, wenn Sie mit einem der EverQuest-Server verbunden sind und wenn Sie sich in einem der Chat-Räume von EverQuest befinden.

◆ Achten Sie bei der Eingabe Ihres Account-Codes darauf, dass Sie Nullen und Einsen korrekt eingeben. Denken Sie daran: Eine Null (0) ist schmäler als der Buchstabe O.

7. Geben Sie den Login-Namen einer Sony Station und ein Passwort ein.

◆ Wenn Sie aktuell keinen Account bei einer Sony Station haben, können Sie durch Eingabe eines Login-Namens und eines Passworts einen erstellen.

8. Klicken Sie auf **Fertig stellen**. Ihre Registrierungsinformationen werden an den Server geschickt und dort bearbeitet.

9. Sobald Sie Ihre Bestätigungs-E-Mail erhalten haben, wiederholen Sie die Schritte 1 und 2.

10. Klicken Sie auf **Account ändern**.

11. Geben Sie den Login-Namen einer Sony Station sowie Ihr Passwort (wie in Schritt 7) ein und klicken Sie anschließend auf **Verbinden**.

12. Ein Abonnement-Fenster wird aufgerufen. Zum Ausfüllen eines solchen Abonnements klicken Sie auf **Sofort**.

13. Entscheiden Sie sich für eine Zahlungsart, geben Sie alle notwendigen Abrechnungsinformationen an und klicken Sie auf **Fertig stellen**.

◆ Ihre Abrechnungsinformationen werden bearbeitet. Dies kann einige Minuten dauern. Sobald Ihre Informationen akzeptiert wurden, klicken Sie auf **Verlassen**, um zum Anfang zurückzukehren.

◆ Sollten Probleme beim Abrechnungsprozess auftreten, setzen Sie sich bitte unverzüglich mit unserem Kundendienst in Verbindung.

14. Klicken Sie auf **Verbinden**, um EverQuest zu spielen.





Einloggen bei EverQuest

Sobald Sie EverQuest abonniert haben, müssen Sie nur noch die Verbindung zu einem Spiel-Server herstellen.

1. Doppelklicken Sie auf das EverQuest-Symbol auf Ihrem Desktop.
2. Geben Sie das Passwort für die Sony Station ein und klicken Sie auf **Verbinden**. Auf der nun angezeigten Liste befinden sich alle verfügbaren Spiel-Server.
3. Klicken Sie erst den Server-Namen an und danach die große Schaltfläche **EverQuest spielen** unten rechts auf dem Bildschirm.



Als Nächstes müssen Sie einen Charakter erstellen. Sie können bis zu acht Charaktere auf einem Spiel-Server speichern. Wenn Sie das erste Mal EverQuest spielen, sollten Sie sich den Namen des Servers, auf dem Sie Ihren Charakter erstellt haben, vielleicht aufschreiben. So können Sie ihn leichter wiederfinden. Wenn Sie einen anderen Server wählen, werden Sie dort nur leere Charakterfächer vorfinden.

Einen Charakter erstellen

Sobald Sie sich eingeloggt und einen Spiel-Server ausgewählt haben, erscheint der Bildschirm für die Auswahl des Charakters. Hier können Sie Charaktere erstellen, verwalten und löschen. Jedes der acht Fächer zur Erstellung neuer Charaktere kann einen von Ihnen erstellten Charakter aufnehmen. Im Rest dieses Kapitels zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie einen Charakter erstellen.

- ◆ Klicken Sie dazu zunächst auf **Neuen Charakter erstellen**. Dadurch wird der Bildschirm für die Charaktererstellung aufgerufen.
- ◆ Befolgen Sie nun Schritt für die Schritt die Anweisungen zur Erstellung eines Charakters. Wenn Sie damit fertig sind, kehren Sie zu diesem Bildschirm zurück. Der Name Ihres Charakters erscheint dann im von Ihnen gewählten Fach. (In Zukunft müssen Sie jedes Mal, wenn Sie sich einloggen, einen Server wählen und dann auf ein Charakterfach klicken, um es zu aktivieren.)
- ◆ Klicken Sie dann auf **Welt betreten**, um das Spiel zu beginnen.



Der Bildschirm für die Charaktererstellung



Über diesen Bildschirm können Sie Schritt für Schritt Ihren Charakter erstellen.

Schritt I: Wählen Sie eine Rasse

In Norrath gibt es vierzehn spielbare Rassen, die alle in bestimmten Regionen Norraths leben. Sie alle haben einzigartige Talente und Berufe. Menschen etwa sind relativ schlau und können fast allen Berufen nachgehen. Oger hingegen haben da weniger Möglichkeiten, sind aber viel stärker. Zum Auswählen einer Rasse klicken Sie diese an. Die Anfangsstatistiken und die Liste der verfügbaren Klassen sind von Rasse zu Rasse unterschiedlich.

Hinweis: Die Iksar können nur von Spielern gespielt werden, die „Die Ruinen von Kurnak“ haben, und die Vah Shir können nur von Spielern gespielt werden, die „Die Schatten von Luclin“ haben.

Die Rassen von Norrath

BARBAREN: Barbaren sind mit ganzem Herzen Krieger. In ihrer Geschichte findet sich daher meist der eine oder andere Krieg.

Ausgangsstadt: Halas
Klassen: Bestienfürst (nur für Schatten von Luclin), Dieb, Schamane, Krieger
Abneigungen gegen: Dunkelelfen, Iksar, Oger, Trolle

DUNKELELFEN: Dunkelelfen sind Verwandte der anderen Elfen Norraths und sehen ihnen durchaus auch ähnlich, sind aber von eher übler Gesinnung. Sie leben fast immer unter der Erde. Dunkelheit kann ihnen also nichts anhaben.

Ausgangsstadt: Neriak
Klassen: Kleriker, Illusionsmagier, Magier, Nekromant, Dieb, Schattenritter, Krieger, Zauberer
Abneigungen gegen: Barbaren, Eruditen, Halbelfen, Hochelfen, Menschen, Iksar, Waldelfen

So Geht's Los





ZWERGE: Zwerge sind klein und stark und übertreffen Menschen von der Physis her bei weitem. Ihr hervorstechendstes Merkmal ist ihr ausgeprägter Bartwuchs, gefolgt von ihrer Zähigkeit.

Ausgangstadt: Kaladim

Klassen: Kleriker, Paladin, Dieb, Krieger

Abneigungen gegen: Dunkelelfen, Iksar, Oger, Trolle

ERUDITEN: Eruditen zeichnen sich durch ein ausgeprägtes Selbstbewusstsein und großen Intellekt aus. Körperliche Arbeit ist ihre Sache nicht; sie ziehen geistige Höchstleistungen vor. Der soziale Umgang ist ihre große Stärke und sie halten sich für die Spitze der Evolution.

Ausgangsstädte: Erudin oder Paineel (abhängig von der Klasse)

Klassen: Kleriker, Illusionsmagier, Magier, Nekromant, Paladin, Zauberer, Schattenritter

Abneigungen gegen: Dunkelelfen, Iksar, Oger, Trolle

GNAME: Gnome sind entfernte Verwandte der Zwerge. Sie leben häufig in unterirdischen Gemeinden in den Hügeln. Durch das mangelnde Tageslicht ist ihre Haut eher blass, und überhaupt geben sie sich nur selten mit anderen Rassen ab.

Ausgangstadt: Ak'Anon

Klassen: Kleriker, Illusionsmagier, Magier, Nekromant, Paladin,

Dieb, Schattenritter, Krieger, Zauberer

Abneigungen gegen: Dunkelelfen, Iksar, Oger, Trolle

HALBELFEN: Halbelfen sind Kinder von Menschen und Elfen und haben die hervorstechendsten Merkmale beider Rassen. Sie sind ein wenig intelligenter als die meisten anderen Rassen, dafür aber auch etwas schwächer als die meisten anderen Rassen Norraths.

Ausgangsstädte: Qeynos, Freihafen, Kelethin

Klassen: Barde, Druide, Paladin, Waldläufer, Dieb, Krieger

Abneigungen gegen: Dunkelelfen, Iksar, Oger, Trolle

HALBLINGE: Halblinge sind von kurzem Wuchs und den Menschen ähnlich. Sie sind bei weitem die schwächlichste, aber auch die beweglichste Rasse in Norrath. Sie sind äußerst geschickt, sehr agil und reisen für ihr Leben gern. Dadurch war es den Halblingen auch möglich, friedliche Beziehungen zu den meisten anderen Rassen aufzubauen.

Ausgangstadt: Stromtal

Klassen: Kleriker, Druide, Paladin, Waldläufer, Dieb, Krieger

Abneigungen gegen: Dunkelelfen, Iksar, Oger, Trolle

HOCHELFEN: Obwohl sie rein äußerlich den Waldelfen ähnlich sehen, sind Hochelfen doch geistig weit höher entwickelt. Sie sind bleich und dünn und verbringen ihre Zeit lieber damit, ihren Geist zu trainieren als ihren Körper.

Ausgangstadt: Felwithe

Klassen: Kleriker, Illusionsmagier, Magier, Paladin, Zauberer

Abneigungen gegen: Iksar, Oger, Trolle, Dunkelelfen

MENSCHEN: Menschen stellen in Norrath den Inbegriff des „Normalen“ und den Durchschnitt in Bezug auf körperliche und geistige Fähigkeiten dar.

Ausgangsstädte: Qeynos, Freihafen

Klassen: Alle außer Schamanen und Bestienfürsten

Abneigungen gegen: Dunkelelfen, Iksar, Oger, Trolle

IKSAR (nur verfügbar mit den „Ruinen von Kunark“): Die Iksar sind in Stämmen organisierte echsenartige Krieger, deren Geschichte von Eroberungen, Versklavungen und Zerstörungen geprägt ist. Trotz ihrer Größe und ihrem kriegerischen Gebaren sind Iksar ziemlich intelligent. Sie bleiben am liebsten unter sich.

Ausgangstadt: Neu-Sebilis (auch bekannt als Cabilis)

Klassen: Bestienfürst (nur für SvL), Mönch, Nekromant, Schattenritter,

Schamane, Krieger

Abneigungen gegen: Alle anderen Rassen

OGER: Oger verbringen so viel Zeit auf dem Schlachtfeld wie Eruditen und Dunkelelfen mit der Erforschung des Geistes. Mit ihrer riesenhaften Größe und Stärke verbringen sie einen Großteil des Tages damit, die Knochen gefangen Wildes abzunagen, und geben sich kaum anderen Gedanken hin.

Ausgangstadt: Oggok

Klassen: Bestienfürst (nur in SvL), Schattenritter, Schamane, Krieger

Abneigungen gegen: Jeden außer Dunkelelfen und Trollen

TROLLE: Trotz eines Größenunterschieds von zwei Fuß verstehen sich Trolle und Oger prächtig miteinander. Sie haben gemeinsame Vorlieben, Abneigungen und Zeitvertreib. Trolle sind nicht unbedingt helle, halten sich gern im Freien auf und sind an ihrer grünlichen Hautfarbe leicht erkennbar.

Ausgangstadt: Grobb

Klassen: Bestienfürst (nur in SvL), Schattenritter, Schamane, Krieger

Abneigungen gegen: Jeden außer Dunkelelfen und Oger

VAH SHIR (nur verfügbar mit „Schatten von Luclin“): Die Vah Shir sind hoch gewachsene, edle Katzenmenschen, gelenkig und stark. Sie verfügen über keinerlei schriftliche Überlieferungen und geben ihre Traditionen nur mündlich weiter. Die Vah Shir leben in Einklang mit der sie umgebenden Welt. Sie beten keine Gottheit an, sondern ziehen es vor, sich als Teil eines Kreislaufs des Lebens zu sehen.

Ausgangstadt: Shar Vahl

Klassen: Barde, Bestienfürst, Dieb, Schamane, Krieger

Abneigungen gegen: Keine

WALDELFEN: Waldelfen sind ein wenig schwächer als Menschen, aber sehr geschickt und wendig. Zwar leben sie oftmals in aller Abgeschiedenheit, trotzdem aber steht bei ihnen das Wohl der Gesellschaft im Mittelpunkt.

Ausgangstadt: Kelethin

Klassen: Barde, Druide, Waldläufer, Dieb, Krieger

Abneigungen gegen: Dunkelelfen, Iksar, Oger, Trolle

Schritt 2: Wählen Sie eine Klasse

Die Klasse bezeichnet gewissermaßen den Beruf ihres Charakters und damit sozusagen sein Karriereziel. In EverQuest können Sie das Leben führen, das Sie schon immer führen wollten – solange es Ihre Rasse zulässt.

- ◆ Zum Auswählen einer Klasse klicken Sie diese an. (Beachten Sie, dass jeder Beruf Ihnen typische Attribute verleiht, die durch grüne Zahlen gekennzeichnet sind.) Konzentrieren Sie sich bei der Verteilung der Fähigkeitspunkte auf diese Charakteristika.)



BARDE: Barden haben die ungewöhnliche Fähigkeit, magische Lieder zu spielen, deren übernatürliche Wirkung so lange anhält, wie sie singen. Barden verfügen über einige Kampfkennisse (Selbstverteidigung), aber ihre Konzentration gilt immer ihrer Kunst.
Modifikatoren: +5 Stärke, +10 Gewandtheit, +10 Charisma

BESTIENFÜRST (nur verfügbar mit „Schatten von Luclin“): Bestienfürsten sind die spirituellen Krieger der primitiven Kulturen Norraths und Luclins. Wie die Schamanen leben auch Bestienfürsten in enger Verbindung mit der Geisterwelt. Der Kampfstil der Bestienfürsten ist bei wilden Tieren abgeschaut. Sie kämpfen daher am liebsten unbewaffnet oder allenfalls mit einer kleinen Stichwaffe. Vor allem sind die Bestienfürsten jedoch für ihre Gefährten aus dem Tierreich bekannt, die sie ein Leben lang begleiten.
Modifikatoren: +10 Ausdauer, +5 Agilität, +10 Weisheit, +5 Charisma

KLERIKER: Kleriker sind Heilige, die von Geburt an die Kraft des Heilens besitzen und in geringerem Maße auch den Zorn ihrer Gottheit gegen ihre Gegner heraufbeschwören können. Ihre Fähigkeiten beziehen Kleriker aus dem Gebet.
Modifikatoren: +5 Stärke, +5 Ausdauer, +10 Weisheit

DRUIDEN: Als Naturliebhaber sind Druiden die Freunde der Tier- und Pflanzenwelt. Entsprechend werden Druiden in der Regel nur dann von Kreaturen attackiert, wenn sie zuerst angreifen. Druiden sind religiöse Zauberkundige, die sich ganz auf das Natürliche konzentrieren und daher die Natur um Hilfe anrufen können.
Modifikatoren: +10 Ausdauer, +10 Weisheit

ILLUSIONSMAGIER: Wie der Name schon vermuten lässt, dreht sich bei diesen Magiern alles um Illusionen und Verzauberung. Illusionsmagier wirken ihre Magie, um damit Leute, Orte und Dinge zu verzaubern. Ein Illusionsmagier kann Wesen so verzaubern, dass sie für einen neuen Meister kämpfen, oder die Fähigkeiten eines Schwertkämpfers magisch verbessern. Zudem können sie auch einige Offensivzauber wirken.
Modifikatoren: +10 Intelligenz, +10 Charisma

MAGIER: Magier beherrschen die geheimen Künste und können von einem Laib Brot bis zu einem riesigen Feuer-Elementar, das für sie kämpft, alles herbeizaubern. Wenn sie auch nicht über so mächtige Offensivzauber verfügen wie Zauberer, können sie doch sehr mächtige Zauber wirken.
Modifikatoren: +10 Ausdauer, +10 Intelligenz

MÖNCHE: Die Waffe der Mönche ist ihr Körper. Daher lehnen sie die meisten Waffen und Rüstungen ab. Auch sind Mönche sehr religiös. Es ist bekannt, dass die Götter die Mönche segnen, indem sie ihre Attacken magisch verbessern.
Modifikatoren: +5 Stärke, +5 Ausdauer, +10 Agilität, +10 Gewandtheit

NEKROMANTEN: Nekromanten haben sich der dunklen Seite der geheimen Künste verschrieben und beschäftigen sich mit dem Tod. Dank böser Zauber können sie Leichname und Skelette zum „Leben“ erwecken, auf dass sie ihnen dienen. Zudem können sie ihren Opfern durch Magie die Lebenskraft aussaugen.
Modifikatoren: +10 Gewandtheit, +10 Intelligenz

PALADINE: Paladine sind heilige Ritter, die in jeder Lebenslage für das Gute kämpfen. Sie verfügen auch über einige klerikale Kräfte, kämpfen fast so gut wie Krieger und haben zudem die Fähigkeit, durch simples Handaufliegen zu heilen.
Modifikatoren: +10 Stärke, +5 Ausdauer, +5 Weisheit, +10 Charisma

EverQuest

20

WALDLÄUFER: Waldläufer sind eine Mischung aus Druide und Krieger. Sie verfügen über Fertigkeiten beider Klassen. Am wohlsten fühlen sich Waldläufer in der freien Natur.
Modifikatoren: +10 Stärke, +10 Ausdauer, +10 Agilität, +5 Weisheit

DIEBE: Diebe gehören zu den im Verborgenen operierenden Klassen in Norrath und sind von der Gesinnung her irgendwo zwischen Spitzbuben und Assassinen anzusiedeln. Oft können Diebe recht gut mit Waffen umgehen, ziehen aber trotzdem den plötzlichen Angriff von hinten vor. Zudem verstehen sie sich aufs Schlosser knacken und auf Taschendiebstahl.
Modifikatoren: +10 Agilität, +10 Gewandtheit

SCHATTENRITTER: Schattenritter sind das genaue Gegenstück zum Paladin. Ihre Kräfte bekommen sie von ihren bösen Göttern. Schattenritter sind teils Krieger, teils Nekromanten, und haben die angeborene Fähigkeit, durch einfaches Handaufliegen einen Schadensschlag auszuführen.
Modifikatoren: +10 Stärke, +5 Ausdauer, +10 Intelligenz, +5 Charisma

SCHAMANEN: Schamanen sind den Klerikern recht ähnlich, haben aber mehr von Medizinhämmern und lassen sich in erster Linie unter den eher primitiven Rassen finden. Sie sind zuvorderst Heiler, verfügen aber auch über zahlreiche Offensiv- und Verbesserungszauber.
Modifikatoren: +5 Ausdauer, +10 Weisheit, +5 Charisma

KRIEGER: Krieger sind Meister des bewaffneten Kampfes in all seinen Formen. Ihr Zuhause ist das Schlachtfeld und sie können ebenso gut einstecken wie austeilen. Krieger sind die Klasse mit den meisten Gesundheitspunkten.
Modifikatoren: +10 Stärke, +10 Ausdauer, +5 Agilität

ZAUBERER: Zauberer haben ihr Leben der Suche nach Wissen verschrieben. Sie verwenden mächtige Zauber darauf, Dinge aus weiter Ferne zu sehen und sie von Ort zu Ort zu transportieren. Ihr Durst nach geheimem Wissen hat die Zauberer zu Meistern der magischen Translokation und zu einer Kraft der Zerstörung gemacht.
Modifikatoren: +10 Ausdauer, +10 Intelligenz

Schritt 3: Verteilen Sie Fähigkeitspunkte

Ihr Charakter verfügt über Primär- und Sekundärwerte. Die Primärwerte sind hellgrün und stellen die Fähigkeiten dar, die der von Ihnen gewählten Klasse am meisten nutzen. Die anderen Werte sind eher sekundär. Das heißt, sie haben einen gewissen Einfluss, sind aber nicht ganz so wichtig. In dem Kästchen oben rechts sehen Sie die Anzahl der Fähigkeitspunkte, die Sie zusätzlich verteilen dürfen. Die Höhe dieser Bonuspunkte variiert je nach Rasse bzw. Klasse. Diese Punkte können Sie grundsätzlich auf jede Fähigkeit verteilen, sollten sie aber in erster Linie den grünen, „primären“ Fähigkeiten zuweisen.

- ◆ Durch Klicken auf „+“ fügen Sie einer Fähigkeit einen Bonuspunkt hinzu.
- ◆ Durch Klicken auf „-“ ziehen Sie einer Fähigkeit einen Bonuspunkt ab. (Sie können eine Fähigkeit auf diese Weise jedoch nicht unter ihren Startwert reduzieren.)
- ◆ Wenn Sie direkt auf den Namen der Fähigkeit klicken, wird ihr mit einem Schlag die Maximalzahl an Bonuspunkten hinzugefügt.
- ◆ Durch Klicken auf die Schaltfläche „Fähigkeitspunkte“ machen Sie all Ihre Entscheidungen rückgängig.

Allgemein
POINTE LEFT: 90
STRENGTH: 95
STAMINA: 75
AGILITY: 90
DEFENSE: 20
WISDOM: 85
INTELLIGENCE: 102
CHARISMA: 80

So Geht's Los

21



Agilität: Die physische Agilität entscheidet über Ihre körperliche Gewandtheit und damit auch über die Wahrscheinlichkeit, in einem Kampf getroffen zu werden, sowie darüber, wie viel Schaden Sie bei einem Treffer nehmen und wie schnell Sie manche Fertigkeiten erlernen.

Charisma: Wie manche Gruppen auf Sie reagieren, hat einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Preise, die Ihnen manche Händler machen. Zudem hat der Charisma-Wert Auswirkungen auf die Wirkung von Zaubern, die von Barden oder Illusionsmagiern gewirkt werden, und hilft Barden dabei, mehr Noten zu spielen.

Gewandtheit: Dieser Wert gibt an, wie gut Ihre Koordination und Körperbeherrschung sind, wie viel Schaden Sie mit einem Bogen oder einer Wurfwaffe anrichten, wie viel Zeit zwischen Ihren einzelnen Angriffen vergeht und wie oft bestimmte Zauber und Waffen ihr Ziel finden. Zudem hat dieser Wert Auswirkungen auf gewisse Fertigkeiten und manche Bardenlieder.

Weisheit: Dieser Wert gibt an, wie schnell Sie bestimmte Fertigkeiten erlernen. Für Waldläufer, Paladine, Kleriker, Schamanen oder Druiden hat er zudem Einfluss auf den höchsten Manawert jeder Stufe.

Intelligenz: Dieser Wert gibt an, wie schnell Sie eine ganze Reihe von Fertigkeiten erlernen. Für Nekromanten, Zauberer, Magier, Illusionsmagier, Schattenritter oder Barden hat er zudem Einfluss auf den höchsten Manawert jeder Stufe.

Ausdauer: Dieser Wert steht für Gesundheit und Konstitution und hat Einfluss auf die Höchstzahl der Trefferpunkte auf jeder Stufe.

Stärke: Die physische Stärke – sie gibt an, wie viel Sie tragen können, wie viel Schaden Sie in einem Nahkampf ohne Waffen anrichten und wie schnell Sie manche Fertigkeiten erlernen können.

Schritt 4: Wählen Sie Ihr Aussehen

Wenn Sie das Gesicht Ihres Charakters verändern wollen, klicken Sie auf **Gesicht wählen** über dem Bild Ihres Charakters. Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die verschiedenen vorgegebenen Gesichter zu blättern. Wenn Sie zur Totalansicht Ihres Charakters zurückkehren wollen, klicken Sie auf **Übernehmen**.



Schritt 5: Suchen Sie einen Namen aus

Geben Sie hier entweder einen Namen ein oder klicken Sie auf **Namen generieren**, wenn der Computer einen Namen für Sie aussuchen soll. Sie können keine Leerzeichen, Bindestriche oder Sonderzeichen (#, ? usw.) verwenden. Großbuchstaben sind nur zu Beginn des Namens möglich.

- ◆ Klicken Sie in das Namensfeld und geben Sie den Namen ein.
- ◆ Zum Fortfahren klicken Sie auf **Weiter**.

Schritt 6: Wählen Sie eine Gottheit

Wenn Sie mit der Charaktererstellung fertig sind und auf **Weiter** geklickt haben, gelangen Sie zu dem Bildschirm, in dem Sie eine Gottheit auswählen können. Abhängig von Rasse und Klasse haben Sie die Auswahl zwischen 18 verschiedenen Gottheiten, können aber auch einen Agnostiker spielen, der keine Gottheit verehrt und vielleicht nicht willens ist, die Macht der Götter anzuerkennen.

Zum Auswählen einer Gottheit klicken Sie diese an. Rechts erscheint der Name der Gottheit. Über die Anhänger der einzelnen Gottheiten lässt sich kurz und knapp Folgendes sagen:

Bertoxxulous: Die Anhänger von Bertoxxulous lieben Zerfall und Seuchen – der Verbreitung von beidem haben sie sich verschrieben.

Brell Serilis: Die Anhänger von Brell Serilis haben sich für ein Leben unter der Erde entschieden und sind im Allgemeinen etwas einzägerisch.

Bristlebane Fizzlethorpe: Fizzlethorpes Anhänger glauben an Spaß und Unfug. Ihre Lehre sieht weder Vertrauen noch Ehrlichkeit vor.

Cazic-Thule: Die Anhänger von Cazic-Thule werden geleitet von Furcht, Hass, Grausamkeit und Folter.

Erolissi Marr: Die Anhänger von Erolissi Marr sind Verfechter der Gerechtigkeit und der Unschuld. Sie glauben an den Sieg der Liebe über den Hass.

Innoruuk: Innoruks Anhänger sind glühende Verfechter des Hasses. Unter ihnen existiert keinerlei Loyalität und sie glauben an die Schwäche alles Guten.

Karana: Karanas Anhänger sind Jünger des Regens. Sie respektieren vor allem die Macht des Wetters in den Wäldern.

Mithaniel Marr: Die Anhänger Mithaniel Marrs sind Verfechter des Guten, des Mutes und der Ehre. Unehrenhaftes Verhalten überlassen sie anderen.

Prexus: Die Anhänger von Prexus sind Wächter über das Wasser. Ihre Lehre verkündet, dass ihre Gottheit eines Tages ganz Norrath überflutet wird.

Quellious: Die Anhänger von Quellious sind Meister des inneren Friedens und der Erleuchtung. Sie glauben, das Wissen um sein Wahres Ich werde Norrath zum Frieden verhelfen.

Rallos Zek: Rallos Zeks Anhänger sind Krieger. Sie glauben an das Überleben des Stärkeren und den wahren Wert des Streits.

Rodset Nife: Rodset Nifes Anhänger sind selbstlose Diener der Schwachen und Kranken. Sie predigen Heilung und Reinigung als Lebenswerk.

Solusek Ro: Die Anhänger von Solusek Ro sind im wahrsten Sinne des Wortes glühende Verehrer des Feuers. Sie sind in allem, was sie tun, aggressiv und zweckgerichtet.

Das Tribunal: Die Anhänger des Tribunals sind Verfechter der Gerechtigkeit. Für sie gibt es nur schwarz oder weiß. Alle Vergehen müssen gerächt werden.

Tunare: Tunares Anhänger sind Beschützer der Natur. Das Land Norrath muss um jeden Preis beschützt werden.

Veeshan: Veeshans Anhänger sind Diener aller Drachen. Ihre Lehre verlangt Opfer und Hingabe.

Schritt 7: Wählen Sie eine Ausgangsstadt

In der Welt von Norrath gibt es viele Städte, aber nicht in allen sind alle Rassen, Berufe und Glaubensrichtungen willkommen. Bei der Wahl Ihrer Ausgangsstadt kommt es in erster Linie auf Ihre Rasse an. Sie können immer in mindestens einer der für die Rassen aufgelisteten Städte beginnen. Die Wahl einer bestimmten Gottheit oder eines bestimmten Berufes kann allerdings Einfluss auf Ihre Ausgangsstadt haben. Sie können das Spiel in jeder Stadt mit einem gelben oder weißen Namen beginnen. (Dabei haben Sie eventuell zwei oder mehr Städte zur Auswahl, manchmal aber auch nur eine.) Der Name der aktuell ausgewählten Stadt ist gelb; Städte, die nicht in Frage kommen, sind eingrauert.

- ◆ Zum Auswählen einer Stadt klicken Sie darauf (wobei Sie eventuell mehr als eine Stadt zur Auswahl haben).
- ◆ Klicken Sie zweimal auf **Weiter**, um zum Charakterstellungs-Bildschirm zurückzukehren.

Tipp: Wenn Sie planen, mit Ihren Freunden in einer neuen Stadt zu spielen, sollten Sie darauf achten, dass alle eine entsprechende Rasse, Klasse und Gottheit haben.





Das Spiel verlassen

Wenn Sie nicht spielen, benötigt Ihr Charakter weder Essen noch Trinken noch Ruhe. Wenn Sie das Spiel fortsetzen, befindet sich Ihr Charakter in genau dem Zustand, in dem Sie ihn verlassen haben. (Waren Sie zum Beispiel zuletzt müde und hungrig, so sind Sie es auch noch, wenn Sie das Spiel fortsetzen.) Um das Spiel zu verlassen, lassen Sie sich nieder und schlagen in einem sicheren Gebiet Ihr Lager auf. Klicken Sie auf der Hauptregisterkarte im Aktionen-Fenster erst auf **Hinsetzen** und dann auf **Lagern** (dauert etwa 30 Sekunden).

Alternativ dazu:

- ◆ Geben Sie /hinsetzen ein und drücken Sie die Taste **← Enter**, damit sich Ihr Charakter niederlässt.
- ◆ Geben Sie /lagern ein und drücken Sie die Taste **← Enter** zum Starten des 30-sekündigen Timers.

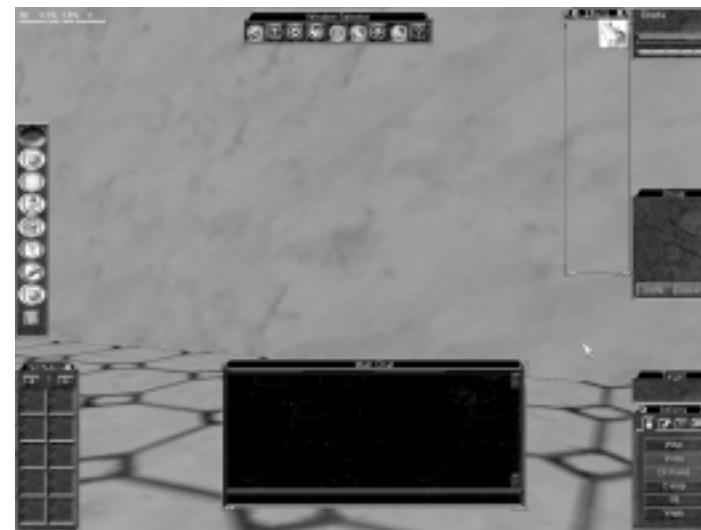
Wenn Sie das Spiel später fortsetzen, erwarten Sie der Charakter an genau dieser Stelle. Das sollten Sie bedenken, wenn Sie Ihren Lagerplatz aussuchen.

Die Auswahl des Servers

Die Wahl des Servers gehört zu Ihren ersten Entscheidungen beim Spielen von EverQuest. Zwar werden viele Leute, die im Spiel Freunde haben, den Server wählen, auf dem ihre Freunde spielen, aber Neulinge, die noch Anschluss suchen, sollten den am wenigsten frequentierten Server auswählen.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE VON EVERQUEST

Die Engine der Benutzeroberfläche von EverQuest wurde so konzipiert, dass sie für jeden Spieler leicht zu benutzen und anzupassen ist. Mit ein paar Mausklicks kann jeder Spieler die Oberfläche an seine persönlichen Bedürfnisse anpassen. Benutzern von XML bietet die Oberfläche zudem einige weitere Anpassungsmöglichkeiten. In diesem Handbuch werden jedoch nur die Optionen erklärt, die die Benutzeroberfläche selbst bietet. Wer sich also in XML einarbeiten und die Benutzeroberfläche selbst ausstatten möchte, sollte die Datei **AboutSDL.doc** lesen, die sich im EverQuest-Verzeichnis befindet.



TOOL-TIP: Für viele Dinge auf der Benutzeroberfläche gibt es so genannte Tool-Tipps. Mit kleinen Hinweisen wie dem Folgenden lassen wir Sie gegebenenfalls wissen, was diese Tool-Tipps im Spiel anzeigen.

Arbeiten mit den Fenstern

Die Benutzeroberfläche von EverQuest ist im Wesentlichen eine Ansammlung von Fenstern und Tools, die Sie im Spiel benötigen. Viele dieser Fenster haben einen besonderen Zweck und besondere Funktionen. Einige Eigenschaften sind jedoch allen Fenstern gemeinsam.

Bei sämtlichen der folgenden Beschreibungen wird vorausgesetzt, dass alle Fenster der Benutzeroberfläche auf die Grundeinstellung eingestellt sind. Befindet sich ein Fenster nicht an der Stelle, an der es der Beschreibung nach sein müsste, wurde es entweder verschoben oder ausgeschaltet. Sie werden es dann suchen müssen.





Was ist ein Fenster?

Die Fenster der Benutzeroberfläche von EverQuest funktionieren so ähnlich wie die des Betriebssystems Windows®. Wenn Sie mit Windows vertraut sind, werden Ihnen auch die folgenden Funktionen der EverQuest-Benutzeroberfläche keine Schwierigkeiten bereiten.



- ◆ Fenstergröße anpassen: Es gibt Fenster, deren Größe Sie durch Klicken und Ziehen der Fensterränder anpassen können.



- ◆ Fenster verschieben: Klicken Sie in die Kopfzeile des Fensters und verschieben Sie es. Ein Fenster, dessen Größe nicht verändert werden kann, können Sie ebenfalls durch Klicken und Ziehen der Fensterränder verschieben.



Fenster öffnen und schließen: Zum Öffnen und Schließen von Fenstern verwenden Sie die Fensterauswahl. Die meisten Fenster können durch Anklicken des x im Fenster oder durch Drücken von „X“, oder durch einen Klick mit der rechten Maustaste und anschließender Auswahl der Option „Schließen“ geschlossen werden. Zudem gibt es mehrere Tastenkombinationen zum Öffnen und Schließen verschiedener Fenster:

Alt + B	Stärkung-/Zauber-Effekt-Fenster
Alt + P	Party- (Gruppen-) Fenster
Alt + S	Zauber-Fenster
Alt + H	Schnelltasten-Fenster
Alt + T	Ziel-Fenster
Alt + Y	Eigenstatus-Fenster
Alt + M	Menü-(Aktionen)-Fenster

Alt + **W** Fensterauswahl

Alt + **O** Optionen-Fenster

- ◆ Scrollen in Fenstern: Einige Fenster haben an der rechten Seite eine Bildlaufleiste. Wenn Sie auf die Pfeile nach oben oder unten klicken, wird der Inhalt des Fensters verschoben (gescrollt). Ebenso können Sie auf das so genannte Bildlauffeld (das Kästchen in der Bildlaufleiste) klicken und es verschieben oder gegebenenfalls das Mausrad benutzen.
- ◆ Minimieren: Einige Fenster lassen sich über eine Schaltfläche oder das mit der rechten Maustaste aufrufbare Menü minimieren.

Einstellung der Fenster

Jedes Fenster verfügt über ein Einstellungsmenü, das sich aufrufen lässt, indem Sie entweder in die Kopfzeile oder in einen ungenutzten Teil des Fensters klicken. (So werden Sie z. B. das Menü nicht öffnen können, wenn Sie auf eine der Zauberjuwelen im Zauber-Fenster klicken, wohl aber, wenn Sie in den Raum zwischen den Juwelen klicken.) Einige Fenster haben spezielle Optionen in ihren Einstellungsmenüs. Diese werden in der Beschreibung der jeweiligen Fenster erläutert. Vier Optionen werden Sie jedoch in allen Einstellungsmenüs vorfinden:

Hintergrund, **Alpha**, **Minimieren** und **Schließen**. Einige dieser Optionen sind möglicherweise für bestimmte Fenster deaktiviert. So können Sie zum Beispiel die Fensterauswahl nicht minimieren oder schließen. Diese Optionen sind dann „eingegraut“. Optionen, die Sie auswählen können, werden mit weißer Schrift dargestellt. Schließen und **Minimieren** funktioniert so wie unter Windows, daher sollten Sie damit vertraut sein. Aber die Optionen **Alpha** und **Hintergrund** könnten Ihnen neu sein.

Hintergrund

Über die Option **Hintergrund** haben Sie ganz einfach die Möglichkeit, den Hintergrund der Fenster, mit denen Sie arbeiten, anzupassen. Dazu stehen Ihnen zwei Optionen zur Verfügung.

Textur: Mit dieser Option stellen Sie die Hintergrundtextur der Fenster ein oder aus.

Farbtöne: Diese Option ermöglicht Ihnen, den Hintergrund der Fenster einzufärben. In Fenstern ohne Textur wird der Farbton zur Hintergrundfarbe für das Fenster. Sie können entweder eine der voreingestellten Farboptionen verwenden oder die Farbwerte für Rot, Blau und Grün mittels der Regler oder der Textfelder verändern.

Hinweis: Weiß als Farbton ist gleichbedeutend mit gar keinem Farbton. Wenn Sie also wieder eine Textur ohne Farbton wollen, wählen Sie Weiß als Farbton.

Alpha

Der so genannte Alpha-Wert bestimmt den Transparenzgrad des Fensters. Bei einem Alpha-Wert von 50 ist das Fenster also zu 50 Prozent durchsichtig. Es gibt zwei mögliche Einstellungen des Alpha-Wertes für Fenster:

Normaler Level: Der normale Level wird verwendet, wenn sich das Fenster im Zentrum befindet, d. h. wenn Sie das Fenster benutzen oder Ihr Mauszeiger darüber steht.

Verblasster Level: Fenster, die nicht aktiv sind, befinden sich im so genannten verblassten Level. Der einem inaktiven Fenster zugewiesene Alpha-Wert entspricht einem Prozentsatz des normalen Levels. Das heißt, wenn für die Fenster ein normaler Alpha-Wert von 50 (= 50% Transparenz) eingestellt ist, hat auch der verblasste Level einen Alpha-Wert von 50. Inaktive Fenster haben dann einen Wert von 50% des normalen Levels, also einen Alpha-Wert von 25.

Tipp zur Benutzung: Stellen Sie beide Werte auf dieselbe Zahl ein, wenn Sie wollen, dass die Fenster stets den gleichen verblassten Level haben. Wenn Sie also beide Werte auf 100% einstellen, ist das Fenster immer voll sichtbar. Bei einer Einstellung beider Werte auf 50% ist das Fenster hingegen immer halb durchsichtig.



Spieler-Fenster

Das Spieler-Fenster befindet sich oben rechts auf dem Bildschirm. Ganz oben steht dabei der Name Ihres Charakters und darunter befinden sich zwei oder drei farbige Balken. Jeder dieser Balken ist eine Anzeige, die einen Wert Ihres Charakters anzeigt. Gehen Ihrem Charakter die Ressourcen aus, werden die Balken kleiner.



Rote Anzeige (Gesundheit): Zeigt den Gesundheitszustand Ihres Charakters an. Kontrolliert Ihr Charakter einen Helfer, teilt sich der Balken. Der obere Teil bleibt rot, der untere wird gelb. Der obere Teil steht noch immer für die Gesundheit Ihres Charakters, der untere hingegen für die des Helfers.

Blau Anzeige (Mana): Zeigt die Menge an Mana an, über die Ihr Charakter verfügt. Dieser Balken ist nicht sichtbar, wenn Ihr Charakter einer Klasse angehört, die kein Mana hat (z. B. Krieger oder Diebe).

Gelbe Anzeige (Ausdauer): Zeigt die Ausdauer Ihres Charakters an.

TOOL-TIP: Der Tool-Tipp für diese Anzeigen gibt Ihnen den Prozentsatz der verbleibenden Ressourcen an.

Gruppen-Fenster

Dieses Fenster befindet sich direkt unter Ihrem Spieler-Fenster und weist in der Kopfleiste das Wort „Gruppe“ auf. Wenn Sie nicht in einer Gruppe sind, befinden sich in diesem Fenster nur die beiden Schaltflächen **Einladen** und **Auflösen**. Wenn Sie sich einer Gruppe anschließen, werden in diesem Fenster die Gesundheitsbalken Ihrer Gruppenmitglieder angezeigt. Haben diese Gruppenmitglieder Helfer, wird deren Gesundheit ebenso angezeigt wie im Spieler-Fenster.



Einladen: Diese Schaltfläche steht nicht zur Verfügung (d. h. sie ist sichtbar, aber eingegraut), wenn Sie keinen Spielercharakter ausgewählt haben und in Ihre Gruppe einladen können. Sie können Spieler nur in Ihre Gruppe einladen, wenn Sie der Anführer der Gruppe sind oder sich gar nicht in einer Gruppe befinden (dann sind Sie grundsätzlich der Anführer). Außerdem muss in Ihrer Gruppe noch Platz für ein weiteres Mitglied sein.

Auflösen: Diese Schaltfläche steht nur zur Verfügung, wenn Sie auch Mitglied einer Gruppe sind. Durch Auflösen werden Sie aus der Gruppe entfernt. Wenn Sie bis dahin der Anführer der Gruppe waren, wird nach Ihrem Ausscheiden per Zufallsprinzip ein neuer Anführer ernannt. Sie können auch den Befehl /anführerbestimmen verwenden, um vor Ihrem Ausscheiden einen neuen Anführer zu bestimmen. Diesen Befehl benutzen Sie, indem Sie die Person als Ziel wählen, die neuer Anführer werden soll, und /anführerbestimmen eingeben.

Folgen: Die Schaltfläche **Einladen** wird zur Schaltfläche **Folgen**, wenn jemand Sie in eine Gruppe einlädt. Durch Anklicken dieser Schaltfläche schließen Sie sich der Gruppe an.

Ablehnen: Die Schaltfläche **Auflösen** wird zur Schaltfläche **Ablehnen**, wenn jemand Sie in eine Gruppe einlädt. Durch Anklicken dieser Schaltfläche lehnen Sie die Einladung ab.

TOOL-TIP: Der Tool-Tipp für die Gesundheits-Anzeigen gibt Ihnen den Prozentsatz der verbleibenden Gesundheit Ihrer Gruppenmitglieder oder deren Helfer an.

Ziel-Fenster

Das Ziel-Fenster befindet sich rechts auf dem Bildschirm unter dem Gruppen-Fenster. In der Kopfleiste des Fensters steht das Wort „Ziel“. Im Ziel-Fenster wird der relative Gesundheitswert des Charakters angezeigt, den Sie gerade ausgewählt haben.



Haupt-Chat-Fenster



Das Chat-Fenster befindet sich unten in der Mitte des Bildschirms und trägt die Bezeichnung „Haupt-Chat“. Die Chat-Leiste hat zwei Hauptteile. Der obere Teil des Fensters ist größer. Dort werden alle eingehenden Nachrichten dieses Chats angezeigt. Der untere Teil, die so genannte Chat-Leiste, ist kleiner. Dort geben Sie den Text ein, den Sie anderen Spielern schicken wollen. Sämtliche Mitteilungen, informellen Nachrichten und anderer Text werden dort angezeigt. Sie haben viele Möglichkeiten der individuellen Anpassung dieser Funktionen.

Rechtsklick-Optionen: Neben den Standard-Fenster-Optionen gibt es für das Haupt-Chat-Fenster noch einige andere Optionen.

Neues Chat-Fenster: Mit dieser Option erzeugen Sie ein weiteres Chat-Fenster am Standardplatz (d. h., wenn Sie Ihr Haupt-Chat-Fenster nicht verschoben haben, wird es vom neuen Chat-Fenster überlagert). Auch neue Chat-Fenster haben alle Optionen des Haupt-Chat-Fensters. Allerdings sind bei neuen Chat-Fenstern zu Beginn alle Filter aktiviert. Das bedeutet, im neuen Chat-Fenster erscheint erst dann Text, wenn Sie wenigstens einen der Filter ausschalten.

Filter: Wenn Sie die Option **Filter** auswählen, bekommen Sie eine Liste von Nachrichtarten, die Sie filtern lassen können (Sagen, Mitteilen, Gruppe, Gilde, SK, Auktion, Rufen, Emotionen, Chat-Kanal, Nahkampf, Zauber, Fertigkeiten und Sonstiges - wobei unter „Sonstiges“ alles fällt, was zuvor nicht aufgeführt wurde). Durch Auswahl eines Gegenstands in der Liste wird die Textart ein- oder ausgestellt. Denken Sie daran, dass von der Grundeinstellung her das Haupt-Chat-Fenster zunächst sämtlichen und das neue Chat-Fenster zunächst keinen Text anzeigt.

Kanal: Durch die Auswahl des Kanals legen Sie den Standardkanal für Ihren Charakter fest (Sagen, Mitteilen, Gruppe, Gilde, SK und Chat). Standardeinstellung ist „Sagen“. Wenn Sie also in die Chat-Leiste etwas eingeben, sprechen Sie automatisch im Kanal /sagen. Wenn Sie den Kanal auf **SK** umstellen, wird standardmäßig jeder Chat an den Kanal /sk geschickt.



Sprache: Die Sprachauswahl legt die Standardsprache für das Chat-Fenster fest. Diese Option führt alle Sprachen auf, die Ihr Charakter sprechen kann. Die Auswahl einer Sprache in dieser Liste macht sie zur Standardsprache Ihres Chats. Standardeinstellung aller Chat-Fenster ist „Gemeinsprache“.

Tipp zur Benutzung: Ein wirklich nützlicher Tipp zur Verwendung mehrerer Chat-Fenster ist die Verfolgung von Gilden- oder Gruppen-Chat unabhängig von anderem Chat. Es ist ganz einfach: Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste das Haupt-Chat-Fenster an und öffnen Sie ein neues Chat-Fenster. Positionieren Sie das neue Fenster an der gewünschten Stelle. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste das Fenster an und wählen Sie anschließend erst die Option Filter und dann Gilde. Im neuen Fenster erhalten Sie nun nur Nachrichten von Ihrer Gilde. An dieser Stelle sollten Sie vielleicht auch den Filter für Gilde in Ihrem Haupt-Chat-Fenster einschalten, damit dort nicht derselbe Text angezeigt wird. Durch Drücken der Umschalttaste und der BILD aufwärts- bzw. der BILD abwärts-Taste können Sie den Inhalt der Chat-Fenster ebenso verschieben wie mit dem Mausrad.

Fensterauswahl

Die Fensterauswahl befindet sich oben in der Mitte des Bildschirms. Es ist ein einfaches Tool, das es Ihnen ermöglicht, die am häufigsten benutzten Fenster schnell zu öffnen und zu schließen. Für jedes Fenster gibt es ein Symbol. Von links nach rechts sind dies: Aktionen, Inventar, Optionen, Freunde, Schnelltasten, Zauber, Helfer, Wirkungen und Hilfe. Durch Anklicken eines Symbols oder einer Schaltfläche werden die Fenster geöffnet oder geschlossen. Die Fensterauswahl selbst kann nicht geschlossen werden.



TOOL-TIP: Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf eines der Symbole deuten, wird Ihnen der Name des Fensters angezeigt, für das das Symbol steht.

Aktionen-Fenster

 Das Aktionen-Fenster befindet sich unten rechts auf dem Bildschirm. Das Fenster ist unter der Kopfzeile in vier Register unterteilt. Diese Register sind durch kleine Symbole gekennzeichnet (Silhouette, Hand, gekreuzte Schwerter und eine Sprechblase). Wenn Sie die Register anklicken, werden verschiedene Aktionsgruppen aufgerufen.

 **Hauptregisterkarte (Silhouette):** Auf dieser Registerkarte befinden sich sechs Schaltflächen für die häufigsten Aktionen (Wer, Einladen, Auflösen, Lagern, Hinsetzen und Rennen). Durch Anklicken dieser Schaltflächen werden die Aktionen ausgeführt. Die Schaltfläche „Wer“ aktiviert die Funktion /wer ohne andere Parameter.

 **Registerkarte „Fertigkeiten“ (Hand):** Über diese Registerkarte können Sie Schaltflächen für die Fertigkeiten des Charakters einrichten (etwa für Angeln oder Orientierungssinn). Dies tun Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine der Schaltflächen klicken und in der Liste eine Fertigkeit auswählen. Die Fertigkeit wird daraufhin der Schaltfläche zugewiesen. Durch Anklicken der Schaltfläche wird die Fertigkeit dann künftig aktiviert. Die hier aufgelisteten Fertigkeiten umfassen auch Kampffertigkeiten. Es ist aber trotzdem besser, diesen Schaltflächen keine Kampffertigkeiten zuzuweisen, da es auf der Registerkarte „Kampffertigkeiten“ eigene Schaltflächen dafür gibt.

 **Registerkarte „Kampffertigkeiten“ (gekreuzte Schwerter):** Diese Registerkarte funktioniert wie die Registerkarte „Fertigkeiten“. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine der Schaltflächen, wählen Sie eine Kampffertigkeit in der Liste aus und weisen Sie



diese der Schaltfläche zu. Im Gegensatz zur Registerkarte „Fertigkeiten“ werden hier jedoch nur Kampffertigkeiten aufgeführt (Wunde verbinden, Schlagen, Treten u. Ä.).

 **Registerkarte „Verhalten/Soziale Kontakte“ (Sprechblase):** Auf dieser Registerkarte befinden sich Schaltflächen, denen Sie fast alle Funktionen zuweisen können. Es gibt zehn Sätze mit je zwölf Schaltflächen. Durch Klicken auf die Pfeile nach links oder rechts blättern Sie durch die verfügbaren Sätze an Schaltflächen. Der erste Satz enthält zwölf voreingestellte Sozial-Makros. Durch Anklicken der Schaltflächen mit der rechten Maustaste sehen Sie, wie diese erstellt wurden, und können Sie verändern, wenn Sie es wünschen.

So stellen Sie soziale Kontakte her:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Schaltfläche.
 2. Das Fenster zur Erstellung sozialer Kontakte wird geöffnet.
 3. Klicken Sie in das Namensfeld und geben Sie den Namen für den sozialen Kontakt/das Verhalten ein.
 4. Wenn Sie es wünschen, können Sie auch eine Farbe für den Namen wählen (der Name erscheint später auf der Schaltfläche).
 5. Geben Sie den Text für das Verhalten ein (oft als Makro bezeichnet). Diese so genannten Verhalten-Makros können jeden der im Spiel verfügbaren -/Befehle enthalten.
- So können Sie zum Beispiel ein Verhalten-Makro erstellen, das Ihrem Ziel zuwinkt, hallo zu ihm sagt und es dann einlädt, sich Ihrer Gruppe anzuschließen.
1. Nennen Sie das Verhalten-Makro „Einladen“.
 2. Klicken Sie auf das grüne A, um den Namenstext grün zu färben (eine Farbkodierung Ihrer sozialen Kontakte/Verhaltensmuster kann nützlich sein).
 3. In den Textfeldern unter dem Namen und der Textfarben-Auswahl geben Sie Zeile für Zeile Folgendes ein:

/winken

/sagen Hallo %t, wie geht es Euch an diesem schönen Tag?
/einladen

Sofern Sie ein gültiges Ziel haben (und sich nah genug an diesem befinden), werden durch Anklicken dieser neuen Schaltfläche alle oben beschriebenen Aktionen ausgelöst.

TOOL-TIP: Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf mehrere Schaltflächen in diesem Fenster zeigen, sehen Sie die Tastenkürzel für die verschiedenen Aktionen.

Schnelltasten-Fenster

 Das Fenster für die Schnelltasten befindet sich unten links auf dem Bildschirm. Schnelltasten können aus beliebigen Schaltflächen der Benutzeroberfläche erstellt werden. Damit haben Sie die Möglichkeit, Schaltflächen, die Sie häufig benutzen, an einem leicht zu findenden Ort zu platzieren. Im Schnelltasten-Fenster gibt es zehn Sätze mit je zehn Schaltflächen. Sie haben also reichlich Auswahl.

Erstellen von Schnelltasten

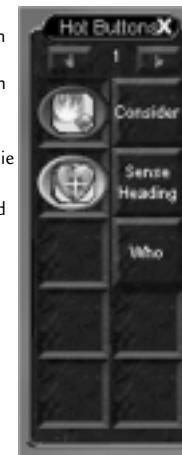
- ◆ Das Schnelltasten-Fenster muss geöffnet und der Punkt für die Schnelltaste, die Sie erstellen möchten, muss sichtbar sein.

Die Benutzeroberfläche Von Everquest





- ◆ Suchen Sie die Schnelltaste, die Sie kopieren wollen.
Dies kann so ziemlich jede Schaltfläche sein, die Sie auf dem Bildschirm finden können – einschließlich Zauber-Juwelen und Inventar-Fächer. Wenn durch Anklicken etwas passiert, kann man daraus wahrscheinlich auch eine Schnelltaste machen.
- ◆ Klicken Sie auf die Schaltfläche und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nach ein bis zwei Sekunden erscheint unter Ihrem Mauszeiger eine Kopie der Schaltfläche.
- ◆ Schieben Sie die Maus an die für die Schnelltaste gewünschte Stelle und linksklicken Sie. Jetzt sollte eine neue Schnelltaste entstanden sein.



Schnelltasten löschen

- ◆ Suchen Sie die Schnelltaste, die Sie löschen wollen.
- ◆ Klicken Sie auf die Schnelltaste und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nach ein bis zwei Sekunden erscheint die Schnelltaste unter Ihrem Mauszeiger.
- ◆ Schieben Sie die Maus an eine Stelle auf dem Bildschirm, an der sich keine Fenster befinden, und linksklicken Sie. Damit sollte die Schnelltaste dann entfernt sein.
- ◆ Wenn Sie eine Schnelltaste entfernen, hat dies keinerlei Auswirkungen auf die ursprüngliche Schaltfläche. Sie müssen also nicht befürchten, eine Schnelltaste zu löschen, die Sie noch brauchen. Sie können jederzeit eine neue Schnelltaste erstellen.

Sie können sich die Liste Ihrer Schnelltasten ansehen, indem Sie auf die Pfeile klicken oder die Tasten **[Umschalt-Taste] + [1] bis [0]** drücken. Die Nummer des aktuell ausgewählten Schnelltasten-Satzes steht zwischen den Pfeilen.

Es könnte nützlich sein, für folgende Aktionen Schnelltasten zu erstellen:

- ◆ Hinsetzen/Aufstehen
- ◆ Rennen/Gehen
- ◆ Häufig verwendete Kampffertigkeiten (Nahkampfangriff, Fernangriff usw.)
- ◆ Häufig verwendete Zauber (jeder auswendig gelernte Zauber)
- ◆ Häufig verwendete Fertigkeiten (Angeln, Handauflegen usw.)
- ◆ Häufig verwendete soziale Aktionen/Verhaltensmuster (zum Beispiel „/rufen“)

Effekt-Fenster



Das Effekt-Fenster befindet sich oben rechts auf dem Bildschirm innerhalb des Spieler-Fensters. In der Kopfzeile des Fensters steht „Effekte“. In diesem Fenster sehen Sie Zauber, Gifte, Krankheiten und andere Dinge, die Ihren Charakter momentan beeinflussen.

TOOL-TIP: Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf die Symbole in diesem Fenster deuten, wird Ihnen der Name des jeweiligen Effekts angezeigt. Wenn Sie die **[Alt]-Taste** gedrückt halten, während sich der Mauszeiger im Effekt-Fenster befindet, werden Ihnen sämtliche Tool-Tipps angezeigt.



Zauber-Fenster

Das Zauber-Fenster befindet sich links in der Mitte des Bildschirms. Wenn Ihr Charakter einer Klasse angehört, die ohnehin nie Zauber wirken kann, ist das Fenster für Sie weder sichtbar noch können Sie es über die Fensterauswahl öffnen. In diesem Fenster befinden sich Ihre acht Zauber-Juwelen (die eingeprägten Sprüche) sowie ein kleines Symbol für das Zauberbuch. Durch Anklicken des Symbols öffnen Sie Ihr Zauberbuch.

Zauberbuch



Hauptziel eines jeden Magiebegabten ist der Erwerb von Zaubern. Um einen Zauber ins Zauberbuch eintragen zu können, muss man zunächst die entsprechende Schriftrolle haben. Sobald Sie die Schriftrolle mit dem Zauber haben, ist es recht einfach, den Zauber ins Zauberbuch einzutragen.

Einen Zauber eintragen

- ◆ Öffnen Sie Ihr Zauberbuch und Ihr Inventar.
- ◆ Schlagen Sie die Seite im Zauberbuch auf, an der Sie den Zauber aufschreiben wollen. Jedes Feld im Zauberbuch (die so genannten Zauber-Fächer) bietet Platz zum Eintragen eines Zaubers.
- ◆ Suchen Sie die Schriftrolle mit dem Zauber in Ihrem Inventar und nehmen Sie sie (durch Anklicken) auf.
- ◆ Klicken Sie mit der Maus in ein leeres Fach Ihres Zauberbuchs.
- ◆ Die Zeitanzeige im Zauberbuch gibt an, wie lange es dauert, den Zauber einzutragen. Die meisten Aktionen, die Sie jetzt ausführen, würden den Prozess des Aufschreibens unterbrechen. Warten Sie daher am besten, bis die Zeit verstrichen ist.
- ◆ Im Zauberbuch steht nun ein Zaubersymbol und darunter der Name des Zaubers.

Verschieben von Zaubern innerhalb des Zauberbuchs

- ◆ Suchen Sie das Zaubersymbol, das Sie verschieben wollen.
- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Zaubersymbol.
- ◆ Suchen Sie das Zauber-Fach, in dem Sie den Zauber platzieren wollen. Dazu können Sie unbesorgt auf die Pfeile klicken und so durch das Zauberbuch blättern.



- ◆ Klicken Sie auf das Zauber-Fach, in das Sie das Zaubersymbol verschieben wollen. Das Symbol sollte nun in dem neuen Fach zu sehen sein.

Zauber einprägen

Allein durch Eintragen von Zaubern im Zauberbuch können Sie diese Zauber noch nicht wirken. Die Zauber in Ihrem Buch sind zunächst einmal wie Geld auf der Bank. Man kann nur ausgeben (wirken), was man wirklich in der Tasche hat. Ihr Charakter muss sich die Zauber aus dem Zauberbuch also einprägen, ehe er sie wirken kann. Dabei kann sich ein Charakter nur maximal acht Zauber merken (symbolisiert durch die acht Zauber-Juwelen im Zauber-Fenster). Höherstufige Charaktere müssen sich also genau überlegen, welche Zauber dies sein sollen.

So prägen Sie sich einen Zauber ein:

- ◆ Öffnen Sie das Zauberbuch.
- ◆ Entscheiden Sie, welchen Zauber Sie auswendig lernen wollen.
- ◆ Klicken Sie das Zaubersymbol im Buch an. Auf Ihrem Mauszeiger erscheint ein Zaubersymbol.
- ◆ Schieben Sie die Maus über eine der Zauber-Juwelen im Zauber-Fenster.
- ◆ Klicken Sie das entsprechende Zauber-Juwel an.
- ◆ Im Zauberbuch erscheint wieder eine Anzeige, die langsam abläuft. Das ist der Timer, der angibt, wie lange es dauert, sich den Zauber einzuprägen. Die meisten Aktionen, die Sie jetzt ausführen, würden den Prozess des Einprägens unterbrechen. Warten Sie daher am besten, bis die Zeit verstrichen ist.
- ◆ Das Zaubersymbol sollte nun im Zauber-Juwel zu sehen sein. Es erscheint zunächst eingegraut, nimmt dann aber langsam Farbe an. Ist ein Zauber-Juwel eingegraut, kann der Zauber nicht gewirkt werden.



Zauber vergessen

Wenn Sie den Zauber eines Zauber-Juwels ersetzen wollen, müssen Sie den alten Zauber zunächst vergessen. Sobald Sie einen Zauber vergessen haben, können Sie sich an dessen Stelle einen anderen merken.

- ◆ Schieben Sie die Maus auf das fragliche Juwel.
- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Zauber-Juwel. Das Zaubersymbol verschwindet.

Zauber wirken

Um einen Zauber zu wirken, müssen Sie einfach nur eine der acht Zauber-Juwelen mit der linken Maustaste anklicken.

Hinweis: Wenn Sie eines der Zaubersymbole (in Ihrem Zauberbuch oder den Zauber-Juwelen) mit der rechten Maustaste anklicken und diese gedrückt halten (wichtig!), können Sie mehr über den Zauber erfahren.



TOOL-TIP: Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf eine der Zauber-Juwelen deuten, wird Ihnen der Name des jeweiligen Zaubers angezeigt.

Hinweis: Wenn Sie die [Alt]-Taste gedrückt halten, werden Ihnen sämtliche Tool-Tipps für das Zauber-Fenster angezeigt.

Inventar-Fenster

Das Inventar-Fenster ist nicht grundsätzlich geöffnet. Zum Öffnen des Inventar-Fensters können Sie entweder auf das zweite Symbol von links klicken (die menschliche Gestalt) oder die Taste [I] auf Ihrer Tastatur drücken. Im Inventar-Fenster befinden sich die statistischen Daten Ihres Charakters (Name, Stufe, Klasse, Attribute und was dazugehört), die Gegenstände, die Ihr Charakter am Körper trägt (in den Feldern, die Körperregionen darstellen, wie etwa der Helm, der für den Kopf Ihres Charakters steht), das animierte Logo für Ihre Charakterklasse, das allgemeine Inventar des Charakters (das nicht an eine bestimmte Körperregion gebunden ist), sowie das Geld, das der Charakter bei sich hat.



Ganz unten befinden sich vier Schaltflächen:

Schaltfläche „Fertigkeiten“: Über diese Schaltfläche wird ein Fenster mit allen Fertigkeiten des Charakters geöffnet. Darin befindet sich der Name der Fertigkeit ebenso wie der Rang und der numerische Wert, den der Charakter in dieser Fertigkeit aufweist.

Schaltfläche „Alt. Fortschritt“: Über diese Schaltfläche wird das Fenster „Alternativer Fortschritt“ geöffnet. In diesem Fenster haben Sie die Möglichkeit, neue Fähigkeiten, die so genannten „Fortgeschrittenen Fähigkeiten“, zu erwerben. Zudem finden Sie hier eine Beschreibung dieser Fähigkeiten. Außerdem hat Ihr Charakter hier die Möglichkeit, erhaltene Erfahrungspunkte in alternative Erfahrungspunkte umzuwandeln.

Schaltfläche „Zerstören“: Verwenden Sie diese Schaltfläche zum Zerstören von Gegenständen. Wenn Sie einen Gegenstand an Ihrem Mauszeiger haben und dann diese Schaltfläche anklicken, wird der Gegenstand zerstört.

Schaltfläche „Fertig“: Schließt das Inventar-Fenster (ebenso wie [Esc]).

Um einen Gegenstand in Ihrem Inventar in Augenschein zu nehmen, müssen Sie nur mit der rechten Maustaste darauf klicken und die Taste gedrückt halten. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Fenster mit der Beschreibung des Gegenstands wieder geschlossen. Soll das Fenster offen bleiben, müssen Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und die Taste gedrückt halten. Schieben Sie den Mauszeiger dann von dem Gegenstand herunter und lassen Sie die Maustaste los.

TOOL-TIP: Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einen Gegenstand in Ihrem Inventar deuten, wird Ihnen der Name des jeweiligen Gegenstands angezeigt.

Optionen-Fenster

Das Optionen-Fenster ist nicht grundsätzlich geöffnet. Sie öffnen es durch Anklicken des Schraubenmutter-Symbols in der Fensterauswahl oder durch Drücken der Tastenkombination [Alt] + [O]. Das Optionen-Fenster hat vier Register: **Allgemein**, **Anzeige**, **Maus** sowie **Tastatur**. Über jede dieser Registerkarten können Sie eine der Grundeinstellungen des Spiels verändern. Eine Option ist aktiviert, wenn die Schaltfläche eingedrückt ist. Ist die Schaltfläche nicht eingedrückt, ist die Option deaktiviert.

Hinweis: Im Optionen-Fenster gibt es keine Schaltflächen für **Fertig** oder **Übernehmen**. Änderungen an den



Optionen werden sofort übernommen.

Allgemeine Optionen

Schnelle Zerstörung eines Gegenstands: Ist diese Option aktiviert, bekommen Sie bei der Zerstörung eines Gegenstands keine Bestätigungsanfrage mehr.

Gildeneinladungen erhalten: Ist diese Option aktiviert, können Ihnen andere Spieler Einladungen schicken, einer Gilde beizutreten. (Schalten Sie diese Option ab, wenn Sie bereits einer Gilde angehören oder keine Einladungen mehr bekommen wollen.)

Automatische Teilung: Ist diese Option aktiviert, wird von Leichnamen geplündertes Geld automatisch unter den

Gruppenmitgliedern aufgeteilt. Aber Achtung: So etwas wie Wechselgeld gibt es bei dieser Funktion nicht! Geld, das nicht zu gleichen Teilen an die Gruppenmitglieder verteilt werden kann, bekommt die plündernde Person.

Anonym: Ist diese Option aktiviert, sieht jeder, der den Befehl „/wer“ verwendet, nur den Namen Ihres Charakters.

Rollenspiel: Ist diese Option aktiviert, sieht jeder, der den Befehl „/wer“ verwendet, nur Ihren Charakter- und Gildenamen. Zudem wird der Name über dem Kopf Ihres Charakters lila statt blau.

Handeln (Jedermann / Nur Gruppenmitglieder / Niemand): Beschränkt Handel auf die ausgewählte Gruppe.

Soundrealismus (Regler): Regelt die Zahl der Soundeffekte während des Spiels (weniger/mehr).

Musik-Level: Regelt die Lautstärke der Musik (leiser/lauter).

Sound-Level: Regelt die Lautstärke der Soundeffekte (leiser/lauter).

Schnelles Ablegen (Mit Bestätigung / Ohne Bestätigung / Nie): Beschränkt die Fähigkeit Ihres Charakters, Dinge abzulegen. Ist die Option „Nie“ aktiviert, kann Ihr Charakter überhaupt keine Gegenstände ablegen.

Anzeige-Optionen

SC-Namen anzeigen: Ist diese Option aktiviert, sehen Sie die Namen der SCs über deren Kopf.

NSC-Namen anzeigen: Ist diese Option aktiviert, sehen Sie die Namen der NSCs über deren Kopf.

Detailstufe: Ist diese Option aktiviert, wird die Detailstufe für in der Ferne befindliche NSCs und SCs reduziert. Bei langsameren Computern kann dies die Leistung erhöhen.

Grafikmodi: Durch Anklicken dieser Schaltfläche wird ein weiteres Fenster geöffnet. Darin sehen Sie die im Spiel verwendete Auflösung, die Bildwiederholungsfrequenz und die Farbtiefe. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass diese Optionen von Ihrer Hardware und deren Treibern bestimmt werden. Falls Sie weniger Optionen zur Auswahl haben als erwartet (haben Sie zum Beispiel mit einer höheren Auflösung gerechnet), dann besteht der erste Schritt zur Behebung dieses



Problems in der Suche nach neuen Treibern für Ihre Grafikkarte.

Himmel (3D-Himmel aus / Eine Ebene / Zwei Ebenen): Dient der Einstellung der Detailstufe für den Himmel. Zur Verbesserung der Computerleistung können Sie die Stufe verändern.

Ausblendverzögerung: Legt fest, wie viele Sekunden es dauert, bis nicht genutzte Fenster ausgeblendet werden.

Ausblenddauer: Legt fest, wie viele Sekunden das Ein- oder Ausblenden von Fenstern dauert.

Gammakorrektur: Regelt die Helligkeit des Bildschirms während des Spiels.

Darstellungsweite: Die Darstellungsweite gibt an, wie weit Sie sehen können. Eine Reduzierung der Darstellungsweite kann zur Verbesserung der Computerleistung führen.

Partikelkichte (Aus / Niedrig / Mittel / Hoch): Regelt die Zahl der Partikel bei Zauber-Effekten. In manchen Fällen kann eine niedrigere Einstellung zur Verbesserung der Computerleistung führen.

Fenstertransparenz: Mit dieser Option stellen Sie den Standardlevel der Transparenz (Alpha) aller aktiven Fenster ein (mehr hierzu erfahren Sie unter **Einstellung der Fenster**). Eine Änderung dieser Einstellung betrifft sämtliche Fenster, auch wenn Sie die Transparenzwerte nur für ein bestimmtes Fenster ändern.

Überblendtransparenz: Mit dieser Option stellen Sie den Standardlevel der Transparenz (Alpha) aller Fenster ein, die aktiviert werden (mehr hierzu erfahren Sie unter **Einstellung der Fenster**). Eine Änderung dieser Einstellung betrifft sämtliche Fenster, auch wenn Sie die Transparenzwerte für einblendende Fenster nur für ein bestimmtes Fenster ändern.

Maus-Optionen

Y-Achse umkehren: Ist diese Option aktiviert, werden Auf- und Ab-Bewegung der Maussicht vertauscht. Wenn Sie die Maus nach vorn schieben, richtet dies den Blick nach unten anstatt nach oben.

Blick zurücksetzen: Wenn Sie diese Option aktivieren und die Maussicht verwenden, kehrt Ihre Ansicht automatisch in die zentrale Position zurück, sobald Sie die rechte Maustaste loslassen (oder aufhören, sich durch Drücken der Tasten **BILD↑** und **BILD↓** umzusehen).

Maussicht: Diese Option aktiviert die so genannte Maussicht. Die Maussicht ermöglicht es Ihnen, sich durch Klicken und Ziehen mit der rechten Maustaste umzusehen.

Mausempfindlichkeit: Regelt die Geschwindigkeit der Maus (bzw. des Zeigers).



Tastatur-Optionen

Kategorie wählen (Bewegung / Befehle / Zaubern / Ziel / Kamera / Chat / BO / Makros / Alle): Mit dieser Option können Sie Tastaturbefehle nach Kategorien geordnet suchen. Durch Aktivieren von „Alle“ können Sie sämtliche Tastaturbefehle auf einmal sehen.

Optionen ändern: Um die Tasten bzw. Tastenkombinationen zu ändern, mit denen sich Befehle aktivieren lassen, klicken Sie einfach den Gegenstand in der Tastendruck-Spalte an, den Sie ändern wollen. Sie werden aufgefordert, eine Taste zu drücken. Wenn Sie jetzt eine Taste bzw. Tastenkombination drücken, wird dies in der Spalte angezeigt.

Voreinstellungen neu laden: Mit dieser Option wird die Grundeinstellung aller Tastatur-Optionen wiederhergestellt.

Beispiel: Eine der am häufigsten vorgenommenen Änderungen ist die Neubellegung der Angriffs-





Taste. In der Grundeinstellung ist die Angriffs-Taste das leicht zu merkende a. Andererseits aber ist a auch ein sehr gebräuchlicher Buchstabe, und wenn Ihr Charakter im falschen Augenblick zum Angriff übergeht, kann das üble Konsequenzen haben. Wenn Sie also wollen, dass Ihr Charakter durch Drücken einer anderen Taste angreift:

- ◆ Öffnen Sie das Optionen-Fenster (**Alt** + **O**).
- ◆ Wählen Sie das Register für die Tastatur.
- ◆ Wählen Sie die Befehlskategorie.
- ◆ Suchen Sie die Autoangriff-Liste.
- ◆ Klicken Sie in der Tastendruck-Spalte auf **[a]** (daraufhin sollten Sie aufgefordert werden, eine Taste zu drücken).
- ◆ Drücken Sie die Taste, der Sie die Autoangriff-Funktion zuweisen sollen – vielleicht ß, da diese Taste keine Funktion im Spiel hat.
- ◆ Schließen Sie das Optionen-Fenster.

Danach dürfen Sie nur nicht vergessen, dass Sie die Tastaturbelegung geändert haben!

Chat-Optionen

Die Chat-Optionen dienen dem Herausfiltern aller Chat-Nachrichten. (Wenn Sie nicht wollen, dass sie in einem bestimmten Fenster erscheinen, ändern Sie die Optionen für die Chat-Fenster.)

Chat-Optionen, die Sie ausfiltern, werden in keinem Ihrer Chat-Fenster zu sehen sein. Zudem werden diese Nachrichten nicht vom Server an Ihren Computer geschickt. Dies hat den Vorteil, dass die über das Internet verschickten Informationen reduziert werden, und verbessert manchmal auch die Computerleistung.

Hinweis: Denken Sie daran, dass Sie mit dieser Option entscheiden, welche Nachrichten Sie sehen. Wenn Sie also Alle wählen, bekommen Sie sämtliche dieser Nachrichten angezeigt. Wenn Sie hingegen Keine wählen, bekommen Sie überhaupt keine Nachrichten angezeigt. Ist eine Schaltfläche nicht eingedrückt (und damit ausgewählt), sehen Sie alle Nachrichten dieser Art.

Der untere Teil des Fensters für die Chat-Optionen dient dem Ändern der Farben Ihres Chat-Texts. Die lange Liste der angezeigten

Einträge enthält alle Arten von Chat-Text, die Sie ändern können. Zum Ändern der Farbe einer Textart klicken Sie einfach die Schaltfläche an. Dadurch wird ein Fenster zur Farbauswahl aufgerufen. Wählen Sie eine neue Farbe aus und klicken Sie auf Übernehmen. Nun sehen Sie die Farbänderung auch auf der Schaltfläche für diesen Text. Wenn Sie wieder zur Standardeinstellung der Farben zurückkehren wollen, klicken Sie einfach die Schaltfläche Standardfarben wiederherstellen an.



Freunde-Fenster

Auch das Freunde-Fenster ist nicht grundsätzlich geöffnet. Es dient in erster Linie der Verwaltung Ihrer Freundesliste. Eine solche Freundesliste ist hilfreich, wenn Sie Leute im Auge behalten wollen, die Sie im Spiel getroffen haben.

Es ist einfach, einen Freund in diese Liste aufzunehmen. Geben Sie einfach den genauen Charakternamen in das Textfeld unten auf dem Bildschirm (links neben der Schaltfläche Hinzufügen) ein. Klicken Sie dann auf Hinzufügen. Der Name des Freuden sollte jetzt in dem Fenster zu sehen sein.

Wenn Sie jemanden aus der Liste entfernen wollen, wählen Sie einfach den Namen aus und klicken dann auf die Schaltfläche Entfernen unten auf dem Bildschirm.

Die beiden Schaltflächen Kontakt und Wer sind Kürzel, die die Benutzung Ihrer Freundesliste etwas erleichtern sollen.

Kontakt: Beginnt einen Befehl der Kategorie /mitteilen an einen Freund, den Sie in der Liste ausgewählt haben.

Wer: Damit können Sie herausfinden, welche Ihrer Freunde gerade online sind. Dies kann auf zwei Arten geschehen. Sie können einen Freund in der Liste auswählen und auf Wer klicken. Sie erhalten dann die Information /wer einzigt für diesen Charakter. Sie können aber auch auf Wer klicken, ohne einen Namen auszuwählen. Sie erhalten dann die Information /wer für die gesamte Liste.



Helper-Info-Fenster

Das Helper-Info-Fenster ist nicht grundsätzlich geöffnet. Es ist für Charaktere mit Helfern gedacht, denn diese sollten ein eigenes Fenster für Helper-Informationen und -Befehle haben. Ganz oben im Fenster steht der Name des Helfers (oder „Kein Helfer“, wenn Sie keinen haben). Darunter befindet sich eine Anzeige für die Gesundheit des Helfers. Darunter wiederum befinden sich Schaltflächen zum Aktivieren der gebräuchlichsten Helper-Befehle.

Eine Liste der Helper-Befehle finden Sie unter **Helper einsetzen**.



Hilfe-Fenster

Das Hilfe-Fenster ist nicht grundsätzlich geöffnet. Mit diesem Fenster können Sie das EverQuest-Handbuch auch während des Spiels aufrufen, sollten Sie einmal etwas nachlesen wollen.





Händler-Fenster

Mit einem Rechtsklick auf einen Händler öffnen Sie das Händler-Fenster (sofern Sie nah genug bei ihm sind – anderenfalls hat der Rechtsklick dieselbe Wirkung wie der Befehl /einschätzen) sowie Ihr Inventar-Fenster. Oben im Fenster steht der Name des Händlers, darunter eine Liste der Gegenstände, die er zum Verkauf anbietet. Wenn Sie einen Gegenstand im Inventar des Händlers anklicken, erscheint ein Bild des Gegenstands im „Eingeschätzter Gegenstand“-Fenster unten im Händler-Fenster, und der Händler sagt Ihnen, wie viel der Gegenstand kostet. (Der entsprechende Text erscheint in Ihrem Chat-Fenster.) Darunter sind die beiden Schaltflächen **Kauf** und **Fertig**. Wenn Sie von dem Händler etwas kaufen wollen, müssen Sie den gewünschten Gegenstand nur mit der linken Maustaste in dessen Inventar anklicken und dann auf die Schaltfläche **Kauf** klicken. Ist eine Schaltfläche eingegraut, können Sie den Gegenstand nicht kaufen – meistens, weil Sie nicht genug Geld haben.

Manche Gegenstände in EverQuest sind „stapelbar“, das heißt, bis zu 20 davon passen in ein Inventarfach. Im Händler-Fenster haben diese Gegenstände eine kleine „1“ in der unteren Ecke. Wenn Sie bei einem stapelbaren Gegenstand auf die Schaltfläche **Kauf** klicken, wird ein Fenster zur Mengenauswahl geöffnet. Die Anzahl können Sie festlegen, indem Sie den Regler verschieben oder einfach die Zahl eingeben. Wenn Sie nur einen Gegenstand kaufen wollen und die Mengenauswahl deshalb überspringen möchten, halten Sie die Taste **[Strg]** gedrückt, während Sie auf **Kauf** klicken. Wenn Sie die volle Anzahl von 20 Gegenständen kaufen wollen, halten Sie die Taste **[Shift]** gedrückt, während Sie auf **Kauf** klicken. Wenn Sie einem Händler etwas verkaufen wollen, klicken Sie erst den zu verkaufenden Gegenstand in Ihrem Inventar an und anschließend auf die Schaltfläche **Verkaufen**. (Die Schaltfläche **Kauf** wird zur Schaltfläche **Verkaufen**, wenn Sie einen Gegenstand in Ihrem eigenen Inventar ausgewählt haben.) Über die Schaltfläche **Fertig** werden das Händler-Fenster und Ihr Inventar geschlossen.

TOOL-TIP: Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einen Gegenstand im Inventar des Händlers deuten, wird Ihnen der Name des jeweiligen Gegenstands angezeigt.



Hinweis: Wenn Sie die Taste **[Alt]** gedrückt halten, werden Ihnen sämtliche Tool-Tipps für Händler angezeigt.

Bank-Fenster

Mit einem Rechtsklick auf einen Bankier öffnen Sie das Bank-Fenster (sofern Sie nah genug bei ihm sind – anderenfalls hat der Rechtsklick dieselbe Wirkung wie der Befehl /einschätzen) sowie Ihr Inventar-Fenster. In der Kopfzeile des Fensters sehen Sie das Wort „Bank“. Darunter befinden sich acht Bankfächer. In diesen Fächern können Sie alle Gegenstände oder Behälter ablegen, die Ihr Charakter tragen kann. Nutzen Sie diesen Platz zum Lagern von Gegenständen.

So bringen Sie einen Gegenstand auf die Bank:

- ◆ Klicken Sie den Gegenstand in Ihrem Inventar an, den Sie in der Bank lagern wollen. Der Gegenstand sollte jetzt an Ihrem Mauszeiger erscheinen.
- ◆ Klicken Sie in ein leeres Bankfach. Damit bringen Sie den Gegenstand auf die Bank. Unter den Bankfächern befinden sich vier Münzsymbole und neben ihnen eine Zahl. An diesen Stellen können Sie Münzen in der Bank einlagern. Von oben nach unten stehen die Münzen für Platin, Gold, Silber und Kupfer.

So bringen Sie Münzen auf die Bank:

- ◆ Klicken Sie eine der Münzarten in Ihrem Inventar an. Das Fenster zur Münzauswahl wird geöffnet.
- ◆ Entscheiden Sie, wie viele Münzen Sie zur Bank bringen wollen, indem Sie entweder den Betrag eingeben oder den Regler verschieben.
- ◆ Klicken Sie auf **Übernehmen**. Die gewünschte Anzahl Münzen sollte jetzt an Ihrem Mauszeiger erscheinen.
- ◆ Klicken Sie den entsprechenden Münzabschnitt im Bank-Fenster an. Damit sollten die Münzen jetzt sicher in der Bank lagern.

Hinweis: Der Bankier wechselt die Währungen für Sie. Wenn Sie also aus einem Silberstück zehn Kupferstücke machen wollen, legen Sie ein Silberstück in dem Bereich des Bank-Fensters für Kupferstücke ab. Statt eines Silberstücks platziert der Bankier dann zehn Kupferstücke in diesem Fach. Und wenn Sie aus zehn Kupferstücken ein Silberstück machen wollen, legen Sie einfach zehn Kupferstücke ins Bankfach für Silber, und der Bankier tauscht sie in Silber um.



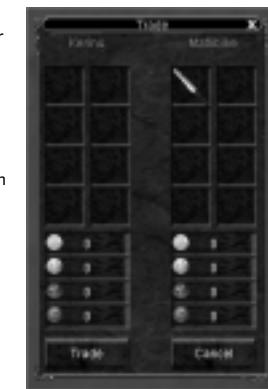
Handel-Fenster

Wenn Sie das Handel-Fenster öffnen wollen, nehmen Sie einen Gegenstand auf und klicken einen anderen Spielercharakter an. Das Handel-Fenster kann nur zwischen SCs geöffnet werden. NSCs verwenden das Geben-Fenster. Es ist wichtig zu beachten, dass eine Transaktion erst abgeschlossen ist, wenn beide Spieler durch Anklicken der Schaltfläche **Handeln** ihre Einwilligung signalisiert haben. Das Handel-Fenster ist dabei in zwei Bereiche mit verschiedenen Feldern unterteilt. In den Feldern auf der linken Seite sehen Sie die Gegenstände, die Sie erwerben wollen, und eventuell angebotene Geldstücke. Über diesen Feldern steht auch der Name des Charakters, mit dem Sie handeln wollen. In die Felder auf der rechten Seite kommen die Gegenstände, die Sie im Gegenzug anbieten. Sie können so lange Gegenstände aus dem Handel-Fenster entfernen oder ihm hinzufügen, bis beide Charaktere die Schaltfläche **Handeln** gedrückt haben. Die Schaltfläche **Handeln** taucht jedes Mal dann wieder auf, wenn einer der Beteiligten den Inhalt des Handel-Fensters verändert.

Nach jeder Änderung an den Gegenständen im Handel-Fenster müssen beide Teilnehmer wieder auf **Handeln** klicken, ehe der Handel abgeschlossen werden kann.

Hinweis: Achten Sie bitte darauf, dass alle Gegenstände im Handel-Fenster so sind, wie sie Ihrer Meinung nach sein sollen. Machen Sie auf alle Gegenstände vor dem Handel noch einmal einen Rechtsklick und inspizieren Sie sie. Sobald Sie nämlich auf **Handeln** geklickt haben, ist der Handel vollzogen.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass in Ihrem Inventar noch Platz für neue Gegenstände ist! Wenn Sie mehr Gegenstände nehmen, als Ihr Inventar aufnehmen kann, fallen überschüssige Gegenstände zu Boden. Um sie wieder aufzunehmen, müssen Sie entweder andere Gegenstände fallen lassen oder sich einen Behälter (etwa einen Rucksack) besorgen. Auf dem Boden liegende Gegenstände können von NSCs oder anderen SCs mitgenommen werden. Deshalb ist es wichtig darauf zu achten, dass im Inventar auch wirklich Platz für neue Gegenstände ist.





Geben-Fenster

Wenn Sie das Geben-Fenster öffnen wollen, nehmen Sie einen Gegenstand auf und klicken einen NSC mit der linken Maustaste an. In der Kopfleiste des Geben-Fensters steht „Geben“. Es sieht dem Bank-Fenster sehr ähnlich und funktioniert größtenteils auch so. Es gibt vier Fächer, in denen Sie Gegenstände platzieren können, die Sie dem NSC geben wollen. Daneben gibt es vier Münzfächer. Wenn Sie eine Transaktion abschließen oder abbrechen wollen, klicken Sie auf die Schaltflächen **Geben** oder **Abrüchen** unten im Fenster.



Verbindungsstatus-Balken

Oben links auf Ihrem Bildschirm befindet sich ein grüner Balken mit vier Zahlen darüber. Das ist Ihr Verbindungsstatus-Balken. Er liefert Ihnen Informationen über die Verbindung zu unseren Servern per Internet. Wir wollen an dieser Stelle nicht unnötig in Details gehen und werden Ihnen daher nur erklären, wofür die einzelnen Zahlen stehen.



Die **Zahl ganz links** zeigt die Reaktionszeit zwischen Ihnen und dem EverQuest-Server an, also die Zeit, die ein einzelnes Datenpaket braucht, um von Ihnen zum Server und wieder zurück zu kommen. Man nennt das auch die „Ping-Zeit“.

Die **zweite Zahl von links** zeigt die Menge der empfangenen Daten an.

Die **dritte Zahl von links** zeigt die Menge der an den Server geschickten Daten an.

Die **vierte Zahl** gibt die Übertragungsrate in Bytes pro Sekunde an. Im Wesentlichen müssen Sie über den Balken für den Verbindungsstatus nur wissen, dass er die Farbe wechselt. Ist der Balken grün, ist die Verbindung sehr gut. Ist der Balken gelb oder rot, ist die Verbindung meistens nicht so gut.

Kamera-Perspektiven

Während des Spiels können Sie Ihren Charakter aus mehreren verschiedenen Kamerawinkeln betrachten, das Bild vergrößern oder verkleinern oder nach oben oder unten blicken.

Durch Drücken der Taste **F9** gehen Sie die verschiedenen Kamera-Perspektiven durch.

Direktsicht (Standard): Sie blicken aus der Sicht Ihres Charakters direkt nach vorn und können Ihren Charakter entsprechend nicht sehen.

Draufsicht (rotierend): Blick von oben (die Kamera dreht sich, wenn Sie sich drehen)

Verfolgersicht (rotierend): Blick von hinten (die Kamera dreht sich, wenn Sie sich drehen, und bleibt hinter Ihnen)

Draufsicht (fest): Blick von oben (die Kamera dreht sich nicht, wenn Sie sich drehen)

Verfolgersicht (fest): Blick von hinten (die Kamera dreht sich nicht, wenn Sie sich drehen). Zudem können Sie das Interface ein- und ausschalten (es auszuschalten hilft zu besseren Screenshots). Durch Drücken der Taste **F10** gehen Sie die verschiedenen Interface-Perspektiven durch.



Zoomen und drehen

Sie können die Kamera in verschiedene Richtungen drehen und sich so umsehen, indem Sie entweder die Tastatur benutzen (und **Alt**+**←**, **↑**, **→** oder **↓** drücken) oder die rechte Maustaste drücken. Zum Drehen der Kamera mit der Maus drücken Sie die rechte Maustaste und ziehen sie in die gewünschte Richtung. Dies funktioniert mit allen Perspektiven außer der festen Drauf- und Verfolgersicht. In diesen Fällen vergrößert oder verkleinert die Maus das Bild.

F12 Drehen mit der Maus aktivieren/deaktivieren

Hier einige nützliche Tastaturlbefehle für die Kamera:

Ziffernblock **5** oder **Pos 1** : Sicht neu zentrieren

Ziffernblock **9** und **3** oder **BILD 1** und **BILD 2** Blick nach oben oder unten richten

Ziffernblock **7** und **1** oder **Ins** und **Del** Bild vergrößern oder verkleinern

Modifizieren der Benutzeroberfläche (Benutzer-Interface)

Die Benutzeroberfläche von EverQuest wurde so konzipiert, dass man ihr sehr einfach einen persönlichen Zuschnitt geben kann. Dies erfordert jedoch einige Kenntnisse in XML, und leider können wir Ihnen in diesem Handbuch kein XML beibringen. Einige Tipps haben wir jedoch für Sie. Lesen Sie sich zunächst die Datei **AboutSIDL.doc** in Ihrem EverQuest-Verzeichnis durch. Darin sind Informationen enthalten, die für das Modifizieren der Benutzeroberfläche von EverQuest nützlich sind.

Außerdem werden Sie sicher die neuen Oberflächen für das Interface benutzen wollen, die andere Spieler erstellt haben. Tun Sie sich keinen Zwang an! Es geht schließlich nur darum, wie Sie die Benutzeroberfläche am besten für sich persönlich anpassen können. **ABER:** Sie müssen unbedingt darauf achten, dass Dateien, die Sie herunterladen, keine Viren oder andere unangenehme Überraschungen enthalten. Die Sicherheit Ihres Computers ist Ihre Sache.

Wir können nicht jede von Spielern erstellte Datei auf Probleme mit XML, Viren oder Ähnliches prüfen. Treffen Sie also bitte alle möglichen Vorsichtsmaßnahmen beim Herunterladen von Dateien aus dem Internet. Veränderte Versionen der Benutzeroberfläche müssen in einem eigenen Ordner gespeichert werden.

Dieser Ordner befindet sich im EverQuest-Verzeichnis und heißt **UIFiles**. Wenn Sie die Dateien im Standardordner ändern, werden diese von unserem Patch-Programm ersetzt, wenn Sie sich das nächste Mal einloggen.

Um eine Änderung zu verwenden, geben Sie im Spiel in die Chat-Leiste einfach /skinladen ORDNERNAME ein. Tun Sie dies jedoch nicht in einer gefährlichen Situation. Eine neue Oberfläche zu laden kann zu langen Verzögerungen führen! Wenn Sie sich zu diesem Zeitpunkt in einem Kampf befinden, könnte Ihr Charakter ganz schön in die Mangel genommen werden, während Sie darauf warten, dass Ihr Bildschirm aktualisiert wird.

Befehle für das Interface

/sichtfenster [Abstand von links, Abstand von oben, Breite, Höhe]: Der Befehl „viewport“ („sichtfenster“) ermöglicht Ihnen, die Größe des so genannten Gameplay-Bereichs auf dem Bildschirm zu verändern. Der Gameplay-Bereich ist der Bereich, in dem Norrath dargestellt wird.

Die Benutzeroberfläche Von Everquest





/skinladen [Ordnername] [1/0]: Der Ordnername ist der Name des Ordners, in dem sich die Oberfläche befindet, die Sie laden wollen (und der MUSS sich im Ordner UIFiles befinden). Das letzte Befehlsargument sollte 1 sein, wenn Sie die aktuellen Einstellungen der INI für die neue Oberfläche verwenden wollen, oder 0, wenn Sie die XML-Größen und -Positionen laden und dann entsprechend Ihrer Auflösung modifizieren wollen.

Labels

Die Benutzeroberfläche bietet für einige an das Interface geschickte Informationen auch so genannte Labels. Das ermöglicht es Ihnen, diese Informationen stets da zu haben, wo Sie sie brauchen.

Einfach ausgedrückt wird der Text jedes Labels mit einem #‐Tag darin ignoriert. Das # bestimmt, welcher Wert in diesem Label platziert wird. Beachten Sie, dass die Farbe bestimmter Labels von den Daten abhängt – wie etwa STÄ, das entweder grün, grau oder rot ist, je nach Stärkung (Buffs) oder Schwächung (Debuffs). Andere hingegen behalten die XML‐Färbung der Labels bei. Die Namen der Labels erklären sich hoffentlich von selbst.

Name = 1	Gruppenmitglied 2 Name = 31
Stufe = 2	Gruppenmitglied 3 Name = 32
Klasse = 3	Gruppenmitglied 4 Name = 33
Gottheit = 4	Gruppenmitglied 5 Name = 34
Stärke = 5	Gruppenmitglied 1 Gesundheitsprozentsatz = 35
Ausdauer = 6	Gruppenmitglied 2 Gesundheitsprozentsatz = 36
Gewandtheit = 7	Gruppenmitglied 3 Gesundheitsprozentsatz = 37
Agilität = 8	Gruppenmitglied 4 Gesundheitsprozentsatz = 38
Weisheit = 9	Gruppenmitglied 5 Gesundheitsprozentsatz = 39
Intelligenz = 10	Gruppen-Helfer 1 Gesundheitsprozentsatz = 40
Charisma = 11	Gruppen-Helfer 2 Gesundheitsprozentsatz = 41
Giftresistenz = 12	Gruppen-Helfer 3 Gesundheitsprozentsatz = 42
Krankheitsresistenz = 13	Gruppen-Helfer 4 Gesundheitsprozentsatz = 43
Feuerresistenz = 14	Gruppen-Helfer 5 Gesundheitsprozentsatz = 44
Kälteresistenz = 15	Stärkung 1 = 45
Magieresistenz = 16	Stärkung 2 = 46
Aktuelle Trefferpunkte = 17	Stärkung 3 = 47
Trefferpunkte maximal = 18	Stärkung 4 = 48
Prozentsatz Trefferpunkte = 19	Stärkung 5 = 49
Prozentsatz Mana = 20	Stärkung 6 = 50
Prozentsatz Ausdauer = 21	Stärkung 7 = 51
Rüstungsklasse = 22	Stärkung 8 = 52
Angriff = 23	Stärkung 9 = 53
Gewicht = 24	Stärkung 10 = 54
Maximalgewicht = 25	Stärkung 11 = 55
Prozentsatz Erfahrung = 26	Stärkung 12 = 56
Alternative Erfahrung Prozentsatz = 27	Stärkung 13 = 57
Zielname = 28	Stärkung 14 = 58
Prozentsatz Trefferpunkte Ziel = 29	Stärkung 15 = 59
Gruppenmitglied 1 Name = 30	

Zauber 1 = 60
Zauber 2 = 61
Zauber 3 = 62
Zauber 4 = 63
Zauber 5 = 64
Zauber 6 = 65
Zauber 7 = 66
Zauber 8 = 67

Gesundheit Ihres Helfers
Prozentsatz = 68
Name Ihres Helfers = 69
Alternativer Fortschritt aktuell
Punkte zum Verteilen = 71
Erfahrungspunkte aktuell
Prozentsatz zugewiesen an
Alternativer Fortschritt = 72
Nachname Charakter = 73

UI_character_##.ini

Für jeden Charakter gibt es eine Datei namens **UI_charactername##.ini**, wobei die Nummer (##) für den Server steht, auf dem der Charakter existiert. Diese Dateien befinden sich in Ihrem EverQuest‐Verzeichnis, und sie enthalten Informationen über die Einstellungen Ihres Interface für diesen Charakter auf diesem Server. Diese Datei werden Sie nur selten öffnen müssen. Die meisten darin enthaltenen Daten können im Spiel selbst geändert werden. Allerdings gibt es einige Zeilen in diesen Dateien, die erfahrene Spieler vielleicht verändern möchten. **Petbars = [True / False]:** Unter den Einstellungen für das [Spieler‐Fenster] und das [Gruppen‐Fenster] befindet sich eine Zeile für die so genannten Petbars – die Balken für die Helfer. Wenn Sie diese Zeile auf **False** einstellen, wird der Balken für die Gesundheit der Helfer nicht mehr in den Fenstern angezeigt.

ALLGEMEINE TIPPS ZUM SPIEL

Hinsetzen und lagern

Die Schaltflächen zum **Hinsetzen** und **Lagern** befinden sich auf der Hauptregisterkarte des Aktionen‐Fensters. Wann immer Sie rasten wollen, sollten Sie sich hinsetzen. Im Sitzen regeneriert Ihr Charakter schneller als im Stehen oder Gehen.

So setzen Sie sich hin:

- ◆ Klicken Sie die Schaltfläche **Hinsetzen** im Interface an, oder
- ◆ Drücken Sie **Strg** + **S**, oder
- ◆ Drücken Sie **←Enter** und geben Sie in die Chat‐Leiste /hinsetzen ein. Drücken Sie dann abermals **←Enter**, damit sich Ihr Charakter hinsetzt.

Schlagen Sie Ihr Lager auf, wenn Sie das Spiel verlassen wollen. Dies dauert etwa 30 Sekunden. Bevor er ein Lager aufschlagen kann, muss sich Ihr Charakter erst hinsetzen. Wenn Sie das Spiel später fortsetzen, erwartet Sie der Charakter an genau dieser Stelle und in genau dem Zustand, in dem er zuletzt war. (War er also verwundet, ist er es immer noch.) Das sollten Sie bedenken, wenn Sie Ihren Lagerplatz aussuchen. (Wählen Sie dazu einen sicheren Ort.)

So schlagen Sie Ihr Lager auf:

- ◆ Klicken Sie die Schaltfläche **Lagern** im Interface an, oder
- ◆ Drücken Sie **Strg** + **C**, oder
- ◆ Drücken Sie **←Enter** und geben Sie in die Chat‐Leiste /lagern ein. Drücken Sie dann abermals **←Enter**, damit Ihr Charakter das Lager aufschlägt.

Hinweis zum Sprachgebrauch: Wenn Sie hören, wie andere Spieler vom „Lagern“ reden, heißt das nicht unbedingt, dass diese das Spiel verlassen wollen. Einige Spieler treiben sich an Regenerationspunkten von NSCs herum (an die diese nach ihrem Tod zurückkehren), um das erneut zurückgekehrte Monster wieder anzugreifen, und nennen auch das dann „Lagern“.



Sichere und gefährliche Orte

Als Neuling sollten Sie in der Nähe von Städten bleiben – dort gibt es nur relativ selten Monster. Außerhalb der Städte hingegen sind Sie Freiwild für jagende NSCs. Gnollwelpen und Kobolde etwa sind dafür berüchtigt, sich in Gruppen auf einsame Reisende zu stürzen. Allgemein gilt: Je weiter Sie von einer Ihnen freundlich gesonnenen Stadt entfernt sind, desto gefährlicher die Gegend.

Transportmethoden

In EverQuest können Sie auf verschiedene Weise reisen. Wie Sie kurze Distanzen gehend, rennend oder schwimmend zurücklegen, wissen Sie bereits. In einigen Städten gibt es zudem Anlegestellen, an denen Sie ein Boot erwischen können. Mächtige Magiebegabte können manchmal auch Teleportationszauber wirken.

So nehmen Sie ein Boot:

- ◆ Suchen Sie sich ein Pier und warten Sie in der Nähe. Achten Sie darauf, dass Sie die Anlegestelle sehen können.
- ◆ Wenn ein Boot anlegt, betreten Sie es.

Um teleportiert zu werden, müssen Sie entweder selbst einen Teleportationszauber beherrschen oder jemanden kennen, der einen auf Sie wirkt. Einige Teleportationszauber wirken nur auf den Benutzer oder das Ziel, andere wiederum auf ganze Gruppen von Charakteren.

Die Portale der Ebenen der Macht:

Auf den Ebenen der Macht gibt es magische Portale, die es den Charakteren ermöglichen, zwischen der Ebene des Wissens und vielen Städten Norraths hin und her zu reisen. Weitere Informationen erhalten Sie unter **Karten der Städte Norraths**.

KOMMUNIKATION

EverQuest bietet immer auch die Möglichkeit des sozialen Miteinanders. Sie können sich in unseren Messageboards mit Ihren Mitspielern unterhalten oder mit NSCs oder anderen Spielern innerhalb des Spiels reden. Generell gilt: Wann immer Sie eine Nachricht verschicken, werden Sie von allen Spielern in der Umgebung „gehört“, und was Sie geschrieben haben, erscheint im verschiebbaren Textbereich ihrer Bildschirme (ihrem Haupt-Chat-Fenster). Sie können jedoch auch private Nachrichten senden.

Dies tun Sie über die Chat-Leiste unten im Haupt-Chat-Fenster. Sämtliche Mitteilungen sämtlicher Charaktere erscheinen dann als Text im Haupt-Chat-Fenster.



So schicken Sie den Charakteren im Spiel Nachrichten:

◆ Drücken Sie **[Enter]** oder klicken Sie in die Chat-Leiste, um den Cursor zu aktivieren.

◆ Geben Sie Ihre Nachricht ein.

◆ Drücken Sie **[Enter]**, um die Nachricht abzuschicken.

Hinweis: Voraussetzung hierfür ist, dass Sie in Ihrem Chat als Standardeinstellung /sagen verwenden. So sprechen Sie mit einem NSC (z. B. einem Ladenbesitzer):

◆ Klicken Sie den NSC an (sein Name sollte daraufhin im Ziel-Fenster auftauchen) und drücken Sie dann **[h]**.

Hinweis: In Ihrem Chat-Fenster sollten Sie jetzt sehen, wie Ihr Charakter den NSC grüßt.

◆ Die NSCs werden oft auf Ihre Begrüßung reagieren. Die Wörter in eckigen [Klammern] sind dabei Schlüsselwörter. Wenn Sie solche Schlüsselwörter sehen, sollten Sie dem NSC weitere Fragen stellen, die diese Wörter enthalten. Auf diese Weise gelangen Sie vielleicht an wichtige Informationen oder sogar an einen Auftrag.

Hinweis: Ganz gleich, wie Sie kommunizieren: Verzichten Sie bitte auf vulgäre Sprache und derbe Sprüche!

Chat-Text bearbeiten und ansehen

Vor dem Abschicken einer Nachricht können Sie den Cursor bewegen oder eine Textzeile bearbeiten.

[Umschalt-Taste] + **[Delete]**: Aktuelle Chat-Zeile wird entfernt

[Umschalt-Taste] + **[Ins]**: Aktuelle Chat-Zeile wird ersetzt

[Delete] / **[X]**: Buchstabe rechts oder links vom Cursor wird entfernt

[Umschalt-Taste] + **[←/→]**: Cursor wird nach links oder rechts bewegt

[Umschalt-Taste] + **[Pos 1]**: Cursor wird an den Zeilenanfang versetzt

[Umschalt-Taste] + **[End]**: Cursor wird ans Zeilenende versetzt

Wenn Sie die Bildlaufpfeile anklicken oder Tastenkombinationen verwenden, können Sie sich den Verlauf Ihres Chats noch einmal ansehen.

[Umschalt-Taste] + **[↑/↓]**: Chat-Verlauf nach oben oder unten verschieben

[Umschalt-Taste] + **[BILD↑/ BILD↓]**: Chat-Text nach oben oder unten verschieben

Chat-Modi

Sie können Nachrichten in folgenden Chat-Modi verschicken, indem Sie Ihren Nachrichten diese /-Befehle voranstellen. Wenn Sie also zu allen in der Nähe befindlichen Leuten „Hallo zusammen!“ sagen wollen, gehen Sie wie folgt vor:

◆ Drücken Sie und öffnen Sie so die Chat-Leiste.

◆ Geben Sie ein: /sagen Hallo zusammen!

◆ Drücken Sie **[Enter]**, um die Nachricht abzuschicken.

Hier einige der verfügbaren Chat-Modi:

Sagen (Standard): Verwenden Sie /sagen [Text]. Ihre Nachricht wird an alle in der Nähe befindlichen Charaktere geschickt. Dies ist der Standardmodus für Chat. Wenn Sie also keinen anderen Chat-Modus angeben, geht das Spiel automatisch davon aus, dass Sie den Modus /sagen verwenden wollen.

Rufen: Verwenden Sie /rufen [Text]. Ihre Nachricht wird an alle Charaktere in Ihrer aktuellen Zone



geschickt. Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie allen mitteilen müssen, dass Ärger ins Haus steht, oder Sie Ihre Gruppe rasch finden müssen. Verwenden Sie diesen Modus jedoch nicht zu oft. Es könnte andere Spieler verärgern.

Mitteilen: Verwenden Sie /mitteilen [Charaktername] [Text]. Ihre Nachricht wird an einen einzigen Charakter geschickt. Dieser bekommt Ihre Nachricht auf jeden Fall – ganz gleich, wie weit weg er ist.

Gruppe: Verwenden Sie /grusagen [Text]. Ihre Nachricht wird an Ihre Gruppe geschickt. Auf diese Weise bleibt Ihre Gruppe geschlossen und informiert und niemand von außerhalb bekommt Ihre Nachricht mit. Alle Gruppenmitglieder hören Sie, ganz gleich, wie weit entfernt sie sind.

Spielerkommentar: Verwenden Sie /sk [Text]. Diesen Modus benutzen Sie, wenn Sie nicht als Ihr Charakter auftreten. Verwenden Sie ihn bei Problemen oder Fragen, die nichts mit dem Spiel oder direkt mit Norrath zu tun haben. Diese Nachrichten werden von allen in Ihrer aktuellen Zone gesehen.

Versteigern: Verwenden Sie /versteigern [Text]. Allen Spielern in Ihrer aktuellen Zone wird eine Nachricht geschickt, dass Sie etwas kaufen oder verkaufen wollen. Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie lieber anderen Spielern etwas verkaufen wollen als einem Händler oder auf der Suche nach einem Gegenstand sind, den Sie kaufen wollen. Denken Sie daran, dass diese Art Nachrichten nur fürs Kaufen und Verkaufen gedacht ist, nicht fürs Chatten.

Schreien: Verwenden Sie /schreien. Damit wird ein Hilferuf an alle Spieler in der unmittelbaren Umgebung geschickt. Bei Hilferufen können Sie keinen speziellen Text eingeben. Da Sie diesen Befehl in Notfällen brauchen werden, sollten Sie dafür vielleicht das Tastenkürzel /y verwenden.

Gilden-Chat: Verwenden Sie /gilchat [Text]. Ihre Nachricht wird an Ihre Gilde geschickt. Nur Mitglieder Ihrer Gilde können die Nachricht sehen. Natürlich müssen Sie Mitglied einer Gilde sein, wenn Sie diesen Kanal benutzen wollen.

Die Verwendung von Emotionen

Es gibt spezielle Befehle, mit denen Sie es so aussehen lassen können, als verneige sich Ihr Charakter, als sei er gelangweilt oder deute auf einen bestimmten Punkt, indem er sichtbare Gesten macht. EverQuest bietet eine lange Liste solcher Emotionsbefehle, von denen einige sogar Animationen auslösen. Wenn Sie keine vordefinierten Emotionen verwenden wollen, können Sie praktisch alles selbst eingeben. (Ihr Charakter macht dann zwar keine sichtbaren Gesten, aber die anderen Spieler sehen einen Text, der Ihre Handlung beschreibt.)

Um die vorgefertigten Emotionen zu verwenden, geben Sie einfach die entsprechenden Befehle ein, z. B.

/hinsetzen

/tanzen

/verbeugen

Je nachdem, ob Sie einen Charakter anvisiert haben oder nicht, übermitteln diese Emotionsbefehle eventuell unterschiedliche Nachrichten.

So erstellen Sie eigene Emotionsnachrichten:

/em [text]

Hier ein Beispiel (unser Charakter heißt in diesem Fall Fippy):

/em kratzt sich an der Nase.

Dies würde bei allen Umstehenden erscheinen als:

Fippy kratzt sich an der Nase.

Die Verwendung anderer Sprachen

Grundsätzlich kommunizieren alle Charaktere in der Welt zunächst einmal in einer Sprache, die allen gemein ist (daher auch „Gemeinsprache“). Trotzdem haben die meisten Rassen auch die Möglichkeit, ihre eigene Sprache zu sprechen.

So ändern Sie die Sprache:

- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Haupt-Chat-Fenster.
- ◆ Wählen Sie in der Liste die Option **Sprache** aus.
- ◆ Sobald Sie die Sprache geändert haben, verstehen Sie nur noch Charaktere, die diese Sprache ebenfalls sprechen. Anderen erscheinen Ihre Worte als kompletter Unfug.

Fremden „auf den Zahn fühlen“

Die Bewohner von EverQuest können merken, wenn ihnen ein Fremder feindlich gesonnen ist. Diese Fähigkeit nennt sich **Einschätzen**, und Sie erfahren durch eine Textnachricht, wie Ihnen anvisierte NSCs, Spieler oder Monster gegenüberstehen. Auf diese Weise können Sie einschätzen, wie ein Ziel Sie wahrnimmt. Außerdem ist es praktisch, wenn Sie überlegen, ob Sie einen anderen Spieler oder ein Monster angreifen sollen oder nicht. Es gibt zwei Möglichkeiten des Einschätzens.

- ◆ Klicken Sie den Charakter oder das Monster an. Der entsprechende Name sollte im Ziel-Fenster erscheinen.
- ◆ Geben Sie /einschätzen ein und drücken Sie ↵Enter, oder
- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ziel, oder
- ◆ Drücken Sie C.

Sie können jeden NSC, jedes Monster und jeden Spieler im Spiel einschätzen. Beim Einschätzen von Händlern müssen Sie jedoch einen gewissen Abstand einhalten (oder /einschätzen eingeben, während Sie den Händler ausgewählt haben). Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Händler klicken und zu nah bei ihm stehen, rufen Sie damit seine Ware auf.

Hinweis: Die Spielercharaktere erscheinen (auf den meisten Servern) meistens „unbeteiligt“. Auch wenn ein NSC nicht weiß, dass Sie da sind (sei es, weil Sie unsichtbar sind, oder aus einem anderen Grund), erscheint er unbeteiligt. Das bedeutet nicht, dass er tatsächlich unbeteiligt oder gleichgültig ist; es bedeutet nur, dass er Sie nicht sehen kann. Sobald er Sie sehen kann, mag er Sie jedoch vielleicht oder hasst Sie.

EverQuest-Chat

Die Chat-Räume von EverQuest kann man vom Spiel aus nicht betreten. Stattdessen müssen Sie gleich beim Einloggen auf **Chat** klicken. (Der entsprechende Bildschirm wird aufgerufen, wenn Sie das Desktop-Symbol von EverQuest aktivieren.) Im Chat können Sie mit anderen Spielern über das Spiel sprechen oder Fragen stellen. Andere Spieler sind oft die beste Quelle für Antworten.





MIT GEGENSTÄNDEN UMGEHEN

In der Welt von Norrath wimmelt es nur so von Gegenständen, die Sie aufheben, kaufen, verkaufen, benutzen oder verändern können. Bei seiner „Geburt“ trägt Ihr Charakter bereits mehrere Gegenstände bei sich – seine Basiswaffe, etwas zu essen und etwas Wasser sowie eine oder zwei Schriftrollen. (Je nach Klasse und Rasse variieren diese Gegenstände leicht.) Aber es wird nicht lange dauern, bis er einige Wertgegenstände erworben hat. Sie werden sich schließlich Behälter kaufen wollen (und müssen), in denen Sie Ihre Gegenstände sammeln, oder Gegenstände zur sicheren Verwahrung in der Bank einlagern.

Manche der Gegenstände, die Sie bei sich tragen (Ihre Grundausstattung, z. B. die Waffe und das Essen), können nicht abgelegt, verkauft oder getauscht werden. Wenn Sie diese Gegenstände aus Ihrem Inventar entfernen wollen, müssen Sie sie entweder zur Bank bringen oder zerstören.

Das Inventar einsehen

Die Verwaltung Ihres Inventars ist eine unverzichtbare Fertigkeit. Wenn Sie ein eifriger Sammler sind, müssen Sie stets den Überblick darüber behalten, was Sie gerade bei sich tragen, und sich überlegen, was Sie mit den Gegenständen machen wollen. Sie können das Inventar einsehen, indem Sie das Inventar-Symbol anklicken.

Auch durch Drücken der Taste **i** können Sie das Inventar aufrufen.



Die Detailansicht des Inventars ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Gewisse Gegenstände können Sie nur an bestimmten Stellen Ihres Körpers tragen (Hände, Finger, Füße usw.).

In den acht allgemeinen Inventarfächern sehen Sie alle in Ihrem Besitz befindlichen Gegenstände, bei denen es sich nicht um Münzen, Rüstung oder Waffen handelt (gelagerte Waffen tauchen hier

allerdings auf). Verwenden Sie diese Fächer zur Aufbewahrung aller Gegenstände, die Sie nicht am Körper tragen, sowie aller Münzen und Waffen, die nicht in Gebrauch sind.

Hinweis: Rucksäcke passen nicht ins Inventarfach für den Rücken Ihres Charakters. Sie passen nur in allgemeine Inventarfächer.

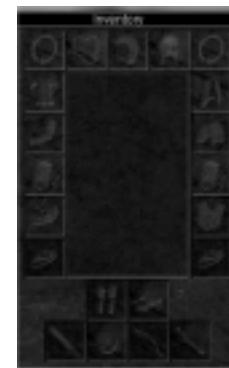
Es gibt auch Gegenstände, von denen Sie mehr als einen in einem Inventarfach „stapeln“ können. Die kleine Zahl in der Ecke des Fachs gibt an, wie viele Gegenstände dieser Art darin gestapelt sind. Es können maximal 20 Gegenstände in einem Fach gestapelt werden.

Waffen halten und tragen

Gegenstände in einem allgemeinen Inventarfach sind nicht in Gebrauch. Wenn Sie eine Waffe in die Hand nehmen oder ein neues Rüstungsstück oder Kleidungsstück anlegen wollen, müssen Sie diese Dinge im richtigen Fach platzieren:

- ◆ Klicken Sie einen Gegenstand im allgemeinen Inventarfach an.
- ◆ Sobald sich der Gegenstand an Ihrem Mauszeiger befindet, klicken Sie an der passenden Stelle auf ein Fach.

Mit dieser Methode des Kickens und Ablegens können Sie auch tragbare Gegenstände ablegen oder Waffen lagern.



Gegenstände aufheben, ablegen und zerstören

Gefundene Gegenstände können Sie aufheben und Gegenstände, die Sie nicht haben wollen, ablegen (insbesondere dann, wenn jemand anderes sie brauchen kann). Manche Gegenstände können jedoch nicht abgelegt, getauscht oder verkauft werden. Wenn Sie diese wirklich nicht mehr haben wollen, müssen Sie sie zerstören. Manchmal werden Sie auch auf Gegenstände auf dem Boden stoßen – in Form von kleinen braunen Beuteln.

So geben Sie einen Gegenstand weg, zerstören ihn oder lassen ihn fallen:

- ◆ Öffnen Sie Ihr Inventar (**i**).
- ◆ Klicken Sie auf den Gegenstand (er „schwebt“ auf dem Mauszeiger).
- ◆ Um ihn abzulegen (fallen zu lassen), klicken Sie einfach irgendwo vor sich auf eine Stelle, an der sich kein SC oder NSC befindet. Der Boden ist hier eine gute Wahl.
- ◆ Um den Gegenstand wegzugeben, klicken Sie die betreffende Person an. Das Handel-Fenster wird geöffnet. Klicken Sie einfach auf **Handeln**, um der gewünschten Person den Gegenstand zu geben. Um den Handel abzuschließen, muss die andere Person ebenfalls auf **Handeln** klicken. Laufen Sie also nicht weg, bis die Sache über die Bühne ist!
- ◆ Um den Gegenstand zu zerstören, klicken Sie auf **Zerstören**.

Hinweis: Wenn ein Gegenstand erst einmal zerstört ist, ist er weg. Stellen Sie also sicher, dass Sie diesen Gegenstand wirklich zerstören wollen (und es auch der richtige Gegenstand ist), ehe Sie auf Zerstören klicken.

So heben Sie einen Gegenstand auf:

- ◆ Doppelklicken Sie auf den Gegenstand. (Es kann sein, dass er als kleiner Beutel oder eine andere Darstellung des Gegenstands auf dem Boden herumliegt.)
- ◆ Klicken Sie in ein leeres Inventarfach.

Mit Gegenständen Umgehen





Gegenstände kaufen und verkaufen

Ganz gleich, ob Sie ein Neuling sind oder ein kampferprobter Veteran

- Sie werden immer wieder feststellen, dass Sie Gegenstände kaufen und verkaufen müssen. Zumindest werden Sie sich regelmäßig Essen und Trinken kaufen müssen. Einem Händler etwas zu verkaufen ist etwas anderes, als einem Spieler etwas zu verkaufen. Die nun folgenden Schritte funktionieren nur bei NSC-Ladenbesitzern. Wie Sie einem anderen Spieler etwas verkaufen, erfahren Sie unter **Gegenstände weggeben und handeln**.

So kaufen oder verkaufen Sie Gegenstände:

- ◆ Machen Sie einen Rechtsklick auf einen NSC-Händler. (**Hinweis:** Dazu müssen Sie relativ nah bei diesem Händler sein. Wenn Sie zu weit entfernt sind, erhalten Sie nur ein paar allgemeine Informationen über den Händler, aber das Händler-Fenster öffnet sich nicht.)
- ◆ Klicken Sie einen Gegenstand in Ihrem Inventar an, den Sie anbieten oder verkaufen wollen, bzw. klicken Sie im Inventar des Händlers auf einen Gegenstand, den Sie erwerben möchten.
- ◆ Durch Klicken auf die Pfeile können Sie die Mengenangabe verändern, falls Sie mehrere Gegenstände kaufen oder verkaufen wollen.
- ◆ Klicken Sie auf **Kauf** oder **Verkaufen**, um die gewünschte Menge an Gegenständen zu kaufen oder verkaufen.

Wenn Sie auf **Kauf** oder **Verkaufen** geklickt haben, aber nicht über genug Geld verfügen bzw. der Händler nicht am Kauf von Ihnen angebotenen Gegenstände interessiert ist, wird er Ihnen dies sagen. Einzelne Gegenstände aus einem Stapel können Sie kaufen oder verkaufen, indem Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie die Schaltflächen zum Kaufen oder Verkaufen anklicken. Zum **Kauf** oder **Verkaufen** eines ganzen Stapels von Gegenständen müssen Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie die Schaltflächen zum Kaufen oder Verkaufen anklicken.



Gegenstände weggeben und handeln

Manchmal werden Sie feststellen, dass Sie einen Gegenstand nicht brauchen (oder nicht haben wollen). Sie können auch anderen Spielern etwas verkaufen oder von ihnen etwas kaufen. Über das Handel-Fenster können alle Spielercharaktere untereinander kaufen, verkaufen und tauschen. Derartige Transaktionen sind jedoch erst dann abgeschlossen, wenn alle Beteiligten zugestimmt haben.

So geben Sie einen Gegenstand weg, tauschen oder verkaufen ihn einem anderen Spieler:

- ◆ Rufen Sie den Inventarbildschirm auf (i) und wählen Sie einen Gegenstand oder eine bestimmte Menge an Münzen aus. Daraufhin sollten die Gegenstände an Ihrem Mauszeiger „schweben“.
- ◆ Klicken Sie den Charakter an, mit dem Sie handeln (tauschen) wollen.
- ◆ Das Handel-Fenster wird geöffnet.



Das Handel-Fenster besteht aus zwei Teilen – einem für die Gegenstände bzw. Münzen, die Sie zum Handel anbieten, und einem für die Gegenstände bzw. Münzen, die der andere Charakter eintauschen will. Sie können dem Fenster nun nach Wunsch Gegenstände oder Münzen hinzufügen oder daraus entfernen.

Hinweis: Das Handel-Fenster wird geschlossen, wenn Sie sich zu weit von der anderen Person entfernen.

Um die Aktion abzuschließen, müssen beide Spieler auf **Handeln** klicken. Legt einer der Spieler einen weiteren Gegenstand in das Handel-Fenster, nachdem der andere bereits auf **Handeln** geklickt hat, muss er die Schaltfläche noch einmal anklicken.



Hinweis: Achten Sie bitte darauf, dass alle Gegenstände im Handel-Fenster so sind, wie sie Ihrer Meinung nach sein sollen. Machen Sie auf alle Gegenstände vor dem Handel noch einmal einen Rechtsklick und inspizieren Sie sie. Sobald Sie nämlich auf Handeln geklickt haben, ist der Handel vollzogen.

Achten Sie darauf, dass in Ihrem Inventar noch Platz für neue Gegenstände ist! Wenn Sie mehr Gegenstände nehmen, als Ihr Inventar aufnehmen kann, fallen überschüssige Gegenstände zu Boden. Um sie wieder aufzunehmen, müssen Sie entweder andere Gegenstände fallen lassen oder sich einen Behälter (etwa einen Rucksack) besorgen.

Hinweis: Fallen gelassene Gegenstände werden gern von gierigen NSCs oder anderen SCs mitgenommen. Betrachten Sie den Boden also nicht als sicheren Ort zum Lagern von Gegenständen. Versuchen Sie zudem, Inventarfächer frei zu halten, falls Sie Gegenstände eintauschen wollen oder Aufträge erfüllen, für die es Gegenstände zur Belohnung gibt.

Das Inventar anderer Spieler untersuchen

Wenn Sie sehen wollen, ob andere Spieler etwas haben, das Sie vielleicht eintauschen wollen, klicken Sie deren Charaktere an. Dadurch werden sie anvisiert und wenn Sie sich nah genug bei ihnen befinden, wird ihr Inventar-Fenster geöffnet. Es wird jedoch oft als Frage der Höflichkeit betrachtet, erst um Erlaubnis zu bitten, ehe man dies tut.

Tipp zur Benutzung: Wenn es Ihnen oft passiert, dass Sie andere Spieler versehentlich untersuchen, während Sie mit der rechten Maustaste auf dem Bildschirm herumklicken, sollten Sie vielleicht den Befehl /untersuchen verwenden und so das Untersuchen mit der rechten Maustaste ausschalten.

Wie man Dinge eintauscht, erfahren Sie unter **Gegenstände weggeben und handeln**.

Flaggen an Gegenständen

Wenn Sie einen Gegenstand untersuchen (indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und die Taste gedrückt halten), werden Ihnen oft kleine Flaggen unter dem Namen dieses Gegenstandes auffallen.

Magischer Gegenstand: Dies bedeutet, der Gegenstand wurde mit Magie veredelt. Ist der Gegenstand eine Waffe, können Sie damit Wesen verletzen, denen nur Magie etwas anhaben kann.

Wissen: Von diesen Gegenständen dürfen Sie immer nur jeweils einen gleichzeitig in Ihrem Besitz haben. Wenn Sie versuchen, einen weiteren Gegenstand dieser Art zu erwerben, werden Sie ihn nicht aufheben können. Auch wenn Sie einen solchen Gegenstand nur auf der Bank haben und ihn nicht bei sich tragen, können Sie dennoch keinen weiteren solchen Gegenstand aufheben.

Nicht ablegbar: Dies bedeutet, der Gegenstand kann nicht mit einem anderen Spieler getauscht oder an einen Händler verkauft werden. Allerdings können Sie diese Gegenstände NSCs überlassen, was für viele Aufträge wichtig ist.

Nicht mietbar: Ein Gegenstand, den man nicht mieten kann, verschwindet 30 Minuten nach dem Ausloggen aus Ihrem Inventar.

Artefakt: Dies bedeutet, ein Gegenstand ist auf dem Server, auf dem Sie spielen, einmalig, und es wird nie ein zweiter davon auftauchen. Artefakte verdienen Sie sich in der Regel durch die Teilnahme an dynamischen Aufträgen, die im Spiel regelmäßig vorkommen. Allerdings sind Artefakte so selten, dass die meisten Spieler nie eines zu Gesicht bekommen und noch viel weniger eines besitzen werden. Deshalb werden sie auch Artefakte großer Macht genannt.

Gegenstandsgröße: Bei allen Gegenständen wird auch die Größe angegeben (und bei Behältern wird angegeben, welche Größe die Gegenstände darin haben können). Dadurch dürfte die Organisation Ihres Inventars etwas leichter werden.

Name einer Gottheit: Steht auf der Flagge an dem Gegenstand der Name einer Gottheit, bedeutet dies, dass nur Anhänger dieser Gottheit den Gegenstand anlegen oder nutzen dürfen.

Mit Gegenständen Umgehen





Gewichtsreduzierung: Ist für einen Behälter der Prozentsatz der Gewichtsreduzierung angegeben, bedeutet dies, ein in diesen Behälter gelegter Gegenstand wird um den angegebenen Prozentwert leichter, solange er sich darin befindet.

Behälter und Banken

Sie verfügen nur über acht allgemeine Inventarfächer, von denen zwei praktisch ständig mit Essen und Trinken gefüllt sind. Einige Gegenstände (wie etwa Fische, Brot und Pfeile) können in einem einzigen Fach gestapelt werden. Andere Gegenstände wiederum nehmen ein ganzes Fach ein. Alle Gegenstände machen Ihren Charakter schwerer. Wenn Sie nicht ständig einen Gegenstand für einen anderen opfern wollen, sollten Sie versuchen, einen Behälter zu erwerben oder eine Bank zu finden.

Behälter

Durch den Erwerb von Rucksäcken, Beuteln und anderen Behältern erhöht sich die Tragfähigkeit Ihres Charakters. Indem Sie Gegenstände in einen Behälter legen, können Sie mehrere Dinge in einem Fach unterbringen. Zum Öffnen eines Behälters rechtsklicken Sie darauf. Bestimmte Behälter benötigen Sie auch, um mit ihnen Gegenstände zu erschaffen. So brauchen Sie etwa eine Schüssel, um Brot zu machen, und ein Nähkästchen, um Dinge zusammenzunähen.

Banken

Banken nehmen nur zu gern Ihre Münzen in Gewahrsam. Außerdem kann man in Banken sehr gut Gegenstände aus dem Inventar einlagern. Die Banken in Norrath sind bestens miteinander verbunden. Selbst wenn Sie im Ausland unterwegs sind, kann jeder Bankier Ihre Gegenstände sofort beschaffen. Insgesamt stehen Ihnen acht Inventarfächer zur Verfügung. Wenn Sie zu einer anderen Bank gehen, bekommen Sie damit keine zusätzlichen Fächer.

So bringen Sie einen Gegenstand auf die Bank:

- ◆ Suchen Sie sich eine Bank und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bankier. Acht Bank-Inventarfächer zu Ihrer Benutzung werden sichtbar.
- ◆ Klicken Sie auf einen Gegenstand in Ihrem Inventar (er „schwebt“ auf dem Mauszeiger).
- ◆ Klicken Sie auf ein Bank-Inventarfach.

Um einen Gegenstand aus der Bank zu holen, kehren Sie die oben beschriebenen Schritte um.

Hinweis: Bank-Inventarfächer funktionieren ebenso wie die allgemeinen Inventarfächer Ihres Charakters. Das heißt, mit Behältern können Sie Ihren Lagerraum in der Bank vergrößern.

Essen und trinken

Brot, Milch und Wasser sind Grundnahrungsmittel für die Bürger von Norrath. Diese Sachen bekommen Sie bei jedem Händler – ebenso übrigens wie Rattensteaks, Bärenfleisch und noch erlesener Speisen. Zu Beginn des Spiels haben Sie 20 Häute Milch und 20 Laibe Brot. In der Regel essen und trinken Sie davon jeweils 1 pro Spieltag (etwa 6 Stunden Spielzeit).

Gehen Brot oder Milch zur Neige, bekommen Sie eine Nachricht, die lautet „Ihr habt nur noch wenig zu essen“ oder „Ihr habt nur noch wenig zu trinken“. Wenn Sie daraufhin nicht möglichst bald etwas zu essen oder trinken finden, werden Sie rasch sehr durstig oder hungrig. Darunter werden schließlich Ihre Ausdauer und die Fähigkeit zum Regenerieren von Mana leiden.

Suchen Sie einen Stadthändler auf und kaufen Sie bei ihm Backwaren, Wasserflaschen, Milch und andere Gegenstände (siehe auch **Gegenstände kaufen und verkaufen**). Viele Händler verkaufen auch Alkohol. Allerdings stillen Altbier, Bier, Wein und andere scharfe Getränke nicht Ihren Durst. Im Gegenteil: In größeren Mengen genossen beeinträchtigen sie Ihre Fähigkeit zu sprechen (tippen) sowie Ihre Bewegungsfertigkeiten und Agilität. Derartige Gegenstände müssen Sie sich manuell

einverleiben.

So essen oder trinken Sie etwas:

- ◆ Sehen Sie Ihr Inventar (i) an.
 - ◆ Rechtsklicken Sie auf den Gegenstand, den Sie verzehren wollen.
- Befinden sich Brot und Mich in den allgemeinen Fächern Ihres Inventars, werden diese bei Bedarf automatisch konsumiert. Passiert bei einem Rechtsklick auf einen Gegenstand zum Essen oder Trinken nichts, wird dieser bei Bedarf automatisch konsumiert.

GELDANGELEGENHEITEN

Als neuer Charakter haben Sie gar kein Geld. Ihre ersten Spielrunden werden Sie folglich größtenteils damit verbringen, Geld für Essen, Trinken und Gegenstände zu verdienen. Sie können Geld verdienen, indem Sie die Kadaver kleiner, von Ihnen getöteter Tiere plündern und diese Gegenstände dann verkaufen.

Es gibt vier Arten von Münzen in Norrath – Platin, Gold, Silber und Kupfer. Für je zehn Münzen bekommen Sie eine höherwertigere Münze:

1 Platin = 10 Gold

1 Gold = 10 Silber

1 Silber = 10 Kupfer

Sobald Sie etwas Geld haben, wollen Sie es vielleicht zur sicheren Verwahrung auf die Bank bringen. (Einzelheiten erfahren Sie unter **Behälter und Banken**). In den meisten Städten gibt es Banken, in denen Sie Münzen und Gegenstände aus Ihren allgemeinen Inventarfächern lagern können.

Händlerpreise

Wenn Sie etwas kaufen, werden die Münzen automatisch aus Ihrem Inventar in das Fenster des Verkäufers übertragen. Wenn Sie einen Gegenstand verkaufen, gelangen die Münzen automatisch in Ihr Inventar.

Tipp: Wenn Sie mit einem Händler auf gutem Fuß stehen, bietet er Ihnen vielleicht einen besseren Preis für einen Gegenstand.

FERTIGKEITEN UND KAMPF

Fertigkeiten

Jeder Charakter verfügt zu Beginn des Spiels über gewisse Grundfertigkeiten. So kann zum Beispiel jeder betteln, angeln, seinen Orientierungssinn einsetzen und Wunden verbinden. Andere Fertigkeiten wiederum (wie etwa Elfisch oder Schlösser knacken) sind Grundfertigkeiten bestimmter Rassen oder Klassen. Andere Fertigkeiten, die Sie zu Beginn nicht beherrschen, können Sie mit der Zeit lernen (z. B. Meditieren, wenn Sie magiebegabt sind).

Um eine Fertigkeit schnell und einfach verwenden zu können, sollten Sie ihr eine Schnelltaste zuweisen. Mehr darüber erfahren Sie unter **Schnelltasten-Fenster**. Öffnen Sie Ihr Inventar (i) und klicken Sie auf **Fertigkeiten**, um zu sehen, wie gut Sie eine Fertigkeit beherrschen. Je öfter Sie eine Fertigkeit anwenden, desto besser beherrschen Sie diese. Jede Verbesserung Ihrer Fertigkeiten wird im Chat-Fenster angezeigt.

Fertigkeiten verbessern und trainieren

Je öfter Sie eine Fertigkeit anwenden, desto besser beherrschen Sie diese. Jede Verbesserung Ihrer



Fertigkeiten um einen Grad wird in Ihrem Haupt-Chat-Fenster angezeigt. Damit sich Ihre Fertigkeiten verbessern, muss Ihr Charakter über das Grundwissen verfügen (bei manchen Fertigkeiten bedeutet das, Sie müssen mindestens einen Übungspunkt in diese Fertigkeit investieren). Der Rang Ihrer Fertigkeit ist an Ihre Erfahrungsstufe geknüpft – auf Stufe 1 können Sie eine Fertigkeit nur ein wenig verbessern, auf Stufe 2 etwas mehr, noch mehr auf Stufe 3 und so weiter.

Sie können so viele Fertigkeiten entwickeln, wie Sie wollen. Ein Limit gibt es nicht. Einige Fertigkeiten sind für bestimmte Rassen, Berufe und Erfahrungsstufen jedoch besonders geeignet. Eine gute Möglichkeit der Verbesserung Ihrer Fertigkeiten ist der Besuch eines Ausbilders. Ausbilder sind Meister bestimmter Fertigkeiten und gewillt, Sie zu unterrichten. Als neuer Charakter können Sie Ihre Gildenhalle aufsuchen und dort Übungspunkte investieren, die Ihnen auf eine Ausbildung angerechnet werden. Später müssen Sie für Unterrichtsstunden zahlen.

So suchen Sie einen Ausbilder:

- ◆ Suchen Sie Ihre Gildenhalle auf (in der Regel steht in der Mitteilung, die Sie zu Beginn bekommen, nach wem Sie suchen müssen).
- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Gildenmeister oder einen Ausbilder.
- ◆ Die Seite mit den Fertigkeiten erscheint. Klicken Sie die Fertigkeit an, die Sie verbessern möchten.
- ◆ Klicken Sie auf **Üben**.

Einige Fertigkeiten können Sie erst ab einer gewissen Erfahrungsstufe üben (wird beim Besuch eines Trainers angegeben). Diese Fertigkeiten müssen Sie mindestens einmal üben, ehe Sie das Grundwissen beherrschen.

Kampffertigkeiten

Gift auftragen: Gift auf eine Waffe auftragen (nur für Diebe).

Bogenschießen: Bögen, Armbrüste und andere Schusswaffen einsetzen.

Meucheln: Einen Gegner von hinten treffen und ihm so erhöhten Schaden zufügen (nur für Diebe).

Schlagen: Einen Gegner betäuben und ihm möglichst die Orientierung rauben (kann das Wirken von Zaubern unterbrechen).

Abblocken: Eine Attacke unter Einsatz des Körpers abwehren (nur für Mönche und Bestienfürsten).

Stumpfe Einhandwaffen: Kampf mit einer stumpfen Einhandwaffe.

Stumpfe Zweihandwaffen: Kampf mit einer stumpfen Zweihandwaffe.

Verteidigen: Vermeiden von Schaden während eines Kampfs.

Entwaffnen: Dem Gegner die Waffe aus der Hand schlagen.

Ausweichen: Schlägen während eines Kampfs ausweichen.

Doppelangriff: Fügt größeren Schaden zu.

Drachenschlag: Spezieller Mönchsangriff.

Kampf mit zwei Waffen: In jeder Hand eine Einhandwaffe führen.

Adlerschlag: Spezieller Mönchsangriff.

Tot stellen: NSCs glauben lassen, dass Sie tot seien (nur für Mönche).

Sprungtritt: Spezieller Mönchsangriff.

Waffenloser Kampf: Kampf ohne Waffen.

Zweifel einflößen: Beim Gegner Angst hervorrufen.

Treten: Im Kampf treten.

Angreifen: Grundfertigkeit zum Zufügen von Schaden im Kampf.

Parieren: Schläge mit der Waffe abwehren.

Zustechen: Stichwaffe verwenden.

Riposte: Einen Schlag parieren und mit einem eigenen Angriff kontern.

Rundumtritt: Spezieller Mönchsangriff.

Rammen: Den Gegner mit der Schulter rammen (nur für große Rassen).

Einhand-Klingenwaffe: Kampf mit einer Einhand-Klingenwaffe.

Zweihand-Klingenwaffe: Kampf mit einer Zweihand-Klingenwaffe.

Verspotten: Den Gegner verspotten, damit er von einem anderen ablässt.

Werfen: Mit der Hand geworfene Waffen verwenden.

Tigerklaue: Spezieller Mönchsangriff.

Magische Fertigkeiten

Abwendung: Ist in erster Linie Defensivmagie und macht einen Charakter zum Beispiel resistenter gegen extreme Kälte.

Veränderung: Dient der Veränderung von Dingen – egal, ob nun Illusion oder tatsächliche Veränderung. Ruft Illusionen hervor oder tatsächliche physische Veränderungen (Teleportation, schnellere Bewegungen usw.).

Kanalisieren: Verleiht die Möglichkeit, mit dem Zaubern fortzufahren, ohne dabei unterbrochen zu werden, wenn man währenddessen getroffen wird.

Heraufbeschwörung: Bringt etwas aus dem Irgendwo in die Welt. Dies kann ein Elementarwesen ebenso sein wie eine mächtige Energiewolke.

Wahrnehmung: Ermöglicht dem Zaubernden, Dinge zu entdecken, die vorher verborgen waren, oder Dinge zu verbergen, die vorher sichtbar waren.

Beschwörung: Umfasst alle Zauber, bei denen es kräftig knallt. Feuerbälle, Kraftzauber und Ähnliches fallen unter diese offensive Fertigkeit.

Meditieren: Ermöglicht dem Zaubernden, sich Zaubersprüche schneller einzuprägen und Mana schneller zu regenerieren.

Spezialisierung: Spezialisierung auf eine der Magiearten (Abwendung, Veränderung, Heraufbeschwörung, Wahrnehmung oder Beschwörung) befähigt die Zaubernden, ihre Zauber mit weniger Mana und größeren Erfolgsaussichten zu wirken.

Heilungsfertigkeiten

Wunde verbinden: Heilt je nach Fertigkeitsstufe beim Ziel eine gewisse Anzahl an Schadenspunkten (Bandagen erforderlich).

Wunden heilen: Sich selbst heilen (nur für Mönche).

Musikalische Fertigkeiten (nur für Barden)

Blechblasinstrumente: Ein Blechblasinstrument spielen, z. B. ein Horn.

Schlaginstrumente: Trommeln spielen.

Singen: Magische Lieder singen.

Saiteninstrumente: Ein Saiteninstrument spielen, z. B. eine Mandoline.

Blasinstrumente: Ein Blasinstrument spielen, z. B. eine Flöte.

Sprachfertigkeiten

Gemeinsprache: Die gemeinsame Sprache sprechen.

Dunkle Sprache: Die gemeinsame Sprache aller bösen Rassen sprechen.

Alt-Elfisch: Die alte Sprache der Elfen sprechen.





Alt-Eruditsch: Die alte Sprache der Eruditen sprechen.

Diebessprache: In der Körper- und Zeichensprache der Diebe sprechen.

Diebesfertigkeiten

Schlösser knacken: Schlösser ohne Schlüssel öffnen.

Taschendiebstahl: Einen NSC (oder einen anderen Spieler auf einem SgS-Server) bestehlen.

Schleichen: Sich hinter jemandem an- oder an jemandem vorbei schleichen, ohne gehört zu werden.

Andere Fertigkeiten

Alkohol vertragen: Man kann mehr Alkohol trinken, bevor man betrunken ist.

Betteln: NSCs um Geld anbetteln.

Fallen entschärfen: Fallen gefahrlos loswerden (nur für Barden und Diebe)

Verstecken: Ungesehen bleiben.

Sicherer Fall: Fallen, ohne sich dabei zu verletzen (nur für Barden, Mönche und Diebe)

Fallen aufspüren: Fallen finden, ehe man sie auslöst (nur für Barden und Diebe)

Orientierungssinn: Die Richtung bestimmen.

Schwimmen: Sich im Wasser bewegen.

Spuren lesen: Eine Kreatur oder einen Charakter in derselben Zone finden (nur für Barden, Druiden und Waldläufer).

Handelsfertigkeiten

Mit einer Handelsfertigkeit können Sie durch Zusammenfügen von Einzelteilen bestimmte Gegenstände erschaffen. Einige dieser Handelsfertigkeiten machen es erforderlich, dass Sie einen Händler aufsuchen und bei ihm ein Buch oder eine für diese Fertigkeit spezifische Ausrüstung kaufen. Für andere Fertigkeiten (wie Angeln) müssen Sie nur das richtige Zubehör kaufen.

Ehe Sie die meisten dieser Fertigkeiten erlernen können, sollten Sie vielleicht einen Händler aufsuchen, der sich auf diesen Bereich spezialisiert hat. Der wird Ihnen dann ein Buch verkaufen, in dem die Grundfertigkeiten für eine bestimmte Fertigkeit beschrieben sind. Sobald Sie das Buch gelesen und die nötige Ausrüstung, Komponenten oder Zutaten besorgt haben, können Sie töpfern, Pfeil und Bogen herstellen, Backwaren machen und vieles mehr.

Um solche Gegenstände herzustellen, brauchen Sie alle Zutaten und den richtigen Behälter:

- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Behälter. (Ein kleines Fenster erscheint.)
- ◆ Klicken Sie in Ihrem Inventar auf die benötigten Gegenstände (der Gegenstand „schwebt“ auf dem Mauszeiger).
- ◆ Klicken Sie auf ein leeres Fach im Behälter und legen Sie den Gegenstand hinein.
- ◆ Klicken Sie auf **Kombinieren**.

Wenn Sie die Fertigkeit gut genug beherrschen und etwas Glück haben, ist Ihre Kreation gelungen. In Ihrem Inventar befindet sich dann ein neuer Gegenstand. Aber bedenken Sie, dass es auch Fehlschläge geben wird, bei denen Sie den gesamten Inhalt Ihres Behälters verlieren werden. Aber sowohl Erfolg als auch Misserfolge können zu einer Steigerung der Handeln-Fertigkeit führen.

Hinweis: Stapeln Sie niemals Gegenstände beim Kombinieren. Alle Gegenstände in der Kombination müssen einzeln sein.

Handelsfertigkeiten:

Alchimie: Tränke herstellen (Medizinbeutel erforderlich – nur für Schamanen)

Backen: Backwaren herstellen (Ofen erforderlich)

Schmieden: Metallgegenstände herstellen (Erz und Schmiede erforderlich)

Brauen: Alkohol herstellen (Destille erforderlich)

Angeln: Fische fangen (Angelrute, Köder und entsprechendes Gewässer erforderlich)

Pfeil-/Bogenmachen: Pfeile und Bogen machen (Bogenmacherausrüstung erforderlich)

Nahrung suchen: In der Wildnis Nahrung finden

Edelsteinbearbeitung: Schmuck herstellen (Juweliersausrüstung erforderlich)

Giftmischen: Gifte herstellen (verschiedene Zutaten erforderlich – nur für Diebe)

Töpferei: Objekte aus Ton herstellen (Ton, Töpferscheibe und Brennofen erforderlich)

Forschen: Zaubersprüche konstruieren (Foliant und spezifische Zauberzutaten erforderlich)

Schneiderei: Kleidung und Stoffe nähen (Nähkästchen erforderlich)

Basteln: Mechanische Objekte herstellen (Werkzeugkasten erforderlich – nur für Gnome)

ERFAHRUNGSSTUFE

Sie fangen stets als Charakter der Stufe 1 an. Mit zunehmender Erfahrung (meist durch Kämpfe) steigen Sie dann zur nächsten Stufe auf. Auf höheren Erfahrungsstufen können Sie viele Fertigkeiten und auch Ihre Zauberfähigkeiten verbessern.

Die beste Möglichkeit, Erfahrungen zu sammeln, ist, in die Wildnis vorzustoßen und Kreaturen zu töten, die Ihren Fähigkeiten entsprechen. Durch das Ausführen von Aufträgen sammeln Sie ebenfalls Erfahrung. Zu Beginn müssen Sie sich noch mit Ratten, Schlangen und anderem Kleingetier herumschlagen.

Sobald dies für Sie keine Herausforderung mehr darstellt und Ihnen keine Erfahrung mehr einbringt, ist es an der Zeit, sich größere Gegner zu suchen.

Wenn Sie eine Kreatur einschätzen, können Sie anhand der Farbe ihres Antworttextts erkennen, ob sie Ihnen Erfahrung einbringen würde. Halten Sie sich fern von Kreaturen mit rotem Text (zu schwierig). Suchen Sie lieber nach hellblauem (leichter zu töten) oder blauem Antworttext (Sie sind überlegen). Mehr über das Einschätzen und die Farben des Antworttextts erfahren Sie unter **Vor dem Angriff**.

Der Erfahrungsbalken

Die Entwicklung Ihrer Erfahrung und Ihre aktuelle Erfahrungsstufe können Sie im Inventarbildschirm überprüfen. Zwar bekommen Sie bei jedem Stufenaufstieg eine Textnachricht, aber es ist trotzdem eine gute Idee, hin und wieder einen Blick auf Ihre Statistiken und Ihren Stufenstatus zu werfen.



Der gelb-orange Balken stellt die Erfahrung dar, die Sie in Richtung der nächsten Stufe hinzugewonnen haben. Die blaue Linie darunter ist eine Vergrößerung einer der fünf abgestuften Linien (Blasen). Auf diese Weise können Sie Ihren Fortschritt Richtung nächste Stufe genauer verfolgen.

Gruppenerfahrung

Insbesondere nach den ersten Stufen ist es leichter, Erfahrung zu sammeln, wenn man Gruppen bildet. Wenn drei Leute auf einen Kobold oder Gnoll einprügeln, ist das wesentlich effektiver, als sich allein einem zu stellen. Jedes Mal, wenn eine Gruppe einen Gegner besiegt, werden die Erfahrungspunkte unter den Gruppenmitgliedern gemäß deren Erfahrungsstufen aufgeteilt. Je höher Ihre Erfahrungsstufe, desto höher Ihr Anteil. Für Gruppen gibt es einen Erfahrungsbonus: Je mehr Leute in Ihrer Gruppe sind, desto höher der Bonus.

Erfahrungsstufe





DER EINSATZ VON WAFFEN

In EverQuest können Sie mit Nahkampfwaffen mit kurzer Reichweite (Schwerter, Keulen usw.), Schusswaffen (Pfeil und Bogen usw.) und mit bloßen Händen kämpfen. Wenn Sie über Zauberkräfte verfügen, können Sie auch diese im Kampf einsetzen. Mehr dazu unter **Der Einsatz von Magie**. Kämpfe in einer Stadt könnten sich als gefährlich erweisen, weil es dort immer eine Stadtwache gibt, die ihre Bürger beschützt.

Erwerb von Waffen

So gut wie jeder Charakter verfügt zu Beginn des Spiels über eine einfache Waffe. Wenn Sie mit Ihrer wie auch immer aussehenden Tätigkeit etwas Geld verdient haben, können Sie sich bei einem Händler größere und bessere Waffen kaufen. Behalten Sie Ihre alte Waffe trotzdem noch eine Weile – selbst ein einfaches Schwert ist nicht billig und es ist immer gut, noch einen Ersatz zu haben, falls man die bessere Waffe mal verliert. Ein Inventarfach in einer Bank ist ein hervorragender Ort zum Lagern von Waffen.

Waffenarten

Grundsätzlich gibt es fünf verschiedene Waffenarten und je eine Fertigkeit zu deren Benutzung. Bis auf die Schusswaffen sind es alles Nahkampfwaffen. Manche Waffen sind Einhandwaffen. Das bedeutet, sie können mit einer Hand geführt werden. Wenn Sie über die Fertigkeit „Kampf mit zwei Waffen“ verfügen, können Sie in jeder Hand eine Einhandwaffe führen und sie im Kampf gleichzeitig einsetzen. Zweihandwaffen müssen mit beiden Händen geführt werden und erfordern die entsprechende Kampffertigkeit.

Stumpf: Schlagverletzungen durch eine stumpfe Waffe (Gegner erleidet Quetschungen).

Hieb: Schnittverletzungen durch eine scharfe Klingewaffe (Gegner erleidet Schnitte).

Zustechen: Stichverletzungen durch eine spitze Waffe.

Schusswaffen: Aus der Distanz zugefügte Stichverletzung durch eine abgeschossene Waffe, wie etwa Pfeil und Bogen.

Wurf: Mit der Hand geworfene Projektiler, etwa kleine Pfeile und Steine.

Mit einigen Fertigkeiten, etwa Treten oder Schlagen, können Sie im Kampf mit Ihrem Körper Schaden zufügen. Dieser kommt dann zu Ihrem Waffenschaden hinzu.

Vor dem Angriff

Gehen Sie vor jedem Kampf im Kopf noch einmal folgende Prüfliste durch:

- ◆ Schreiben Sie all Ihre Offensivzauber nieder und prägen Sie sich diese ein.
- ◆ Legen Sie für Ihre Kampffertigkeiten und Kampfzauber (falls vorhanden) Schnelltasten fest.
- ◆ Merken Sie sich Ihre Schnelltaste für den automatischen Angriff (Standard ist die Taste **[a]**).
- ◆ Stellen Sie sicher, dass Sie eine Waffe in der Hand haben.
- ◆ Wählen Sie einen NSC aus. Dazu klicken Sie entweder einen an oder visieren durch Drücken von **[F8]** den am nächsten postierten NSC als Ziel an.
- ◆ Überprüfen Sie Ihre Chancen im Kampf. Mit einem Rechtsklick schätzen Sie das Ziel ein.

Grüner Text: Diesen Gegner werden Sie wahrscheinlich besiegen.

Hellblauer Text: Eine leichte Herausforderung – wenn überhaupt.

Blauer Text: Die Chancen, diesen Gegner zu besiegen, stehen gut, aber es wird nicht einfach.

Weißer Text: Dieser Gegner ist Ihnen mindestens ebenbürtig. Es ist ein Risiko, aber Sie könnten es schaffen.

Gelber Text: Diesen Gegner sollten Sie lieber in Ruhe lassen.

Roter Text: Sie werden wahrscheinlich sterben ...

Hinweis: Bei diesen Einschätzungen wird davon ausgegangen, dass Sie umso mehr Hilfe haben, je höher Ihre Stufe ist. Je nach Stufe könnten demnach auch hellblaue Gegner eine große Herausforderung für Sie sein.

Angriff mit Waffen

Sie können in EverQuest manuell kämpfen und die Kampffertigkeiten einsetzen, die Sie gelernt haben, aber am einfachsten ist es, die Funktion für den automatischen Angriff zu verwenden. Sobald Sie ein Angriffsziel ausgemacht haben, können Sie einfach die Taste a drücken (oder die Taste, mit der Sie diese Funktion neu belegt haben) und Ihr Charakter geht automatisch zum Angriff über.

[a] Automatischen Angriff auf aktuelles Ziel einleiten.

[Esc] Aktuelles Ziel aus dem Ziel-Fenster entfernen.

Besonders während des Nahkampfs müssen Sie nah bei Ihrem Gegner stehen. Wenn Sie nicht nah genug sind, erscheint in Ihrem Haupt-Chat-Fenster die Nachricht „Euer Ziel ist zu weit weg“. Achten Sie darauf, dass Sie Ihr Ziel immer vor sich haben. Angriffe mit Schuss- oder Wurfwaffen können aus der Entfernung gestartet werden, die die Waffe zulässt. Kreaturen stürmen in der Regel auf Sie zu, sobald Sie sie getroffen haben.

Der angezeigte Text verrät Ihnen zudem, ob Ihr Schlag getroffen hat oder nicht, bzw. ob Ihr Gegner Sie getroffen hat oder nicht. Wenn Sie Schaden genommen oder verursacht haben, können Sie dies ebenfalls sehen. Die Höhe des Schadens, den Sie anrichten können, errechnet sich automatisch aus Ihrer Stärke, der verwendeten Waffe und Ihren Waffenfähigkeiten. Ihre Fähigkeit, Schlägen auszuweichen oder sie wegzustecken, basiert auf Ihren Kampffertigkeiten und Ihrer Rüstung.

Waffenfähigkeiten entwickeln

Ob Sie waffenbasierte Kampffertigkeiten erhalten und später vielleicht sogar neue hinzubekommen, hängt von verschiedenen Dingen ab.

Klasse: Abhängig von der von Ihnen gewählten Klasse besitzen Sie eventuell schon zu Anfang eine oder mehrere Waffenfähigkeiten. Die meisten Klassen mit Kriegerfähigkeiten (Krieger, Paladine, Waldläufer und so weiter) haben solche Fertigkeiten schon zu Beginn.

Erfahrung: In der Regel bekommen Sie mit jedem Stufenaufstieg weitere Kampffertigkeiten.

Übung: Sie können in Ihrer örtlichen Gildenhalde einen Ausbilder aufsuchen und mit ihm Ihre Waffenfähigkeiten verbessern. Die ersten Lektionen sind noch umsonst, da Sie das Spiel mit einigen Übungspunkten beginnen, die Sie für Unterricht verwenden können. Fünf neue Übungspunkte bekommen Sie mit jedem Stufenaufstieg.

Später kosten diese Übungseinheiten neben den entsprechenden Punkten auch noch Geld. (Rechtsklicken Sie auf den Gildenmeister oder den Ausbilder und klicken Sie dann die Fertigkeit an, die Sie üben wollen). Einige Fertigkeiten können Sie erst üben, wenn Sie eine bestimmte Stufe erreicht haben.

MAGIE ANWENDEN

Wer zaubern will, muss zugunsten geistiger Fähigkeiten auf körperliche verzichten. Das Leben eines Zauberers, Magiers, Nekromanten, Illusionsmagiers, Druiden, Klerikers oder Schamanen zu führen, mag manchmal schwieriger sein, als anderen Berufen nachzugehen, aber es kann sich durchaus lohnen ...





Zauberbuch und Mana



Alle Zauberkundigen haben ein Zauberbuch. Durch Anklicken des Buchsymbols können Sie dieses Zauberbuch jederzeit öffnen. Sobald Sie einen Zauberspruch von einer Schriftrolle kopiert (niedergeschrieben) haben, ist er permanent in Ihrem Zauberbuch verzeichnet. Sie können sich acht niedergeschriebene Zaubersprüche gleichzeitig merken, indem Sie sie im Fach für Zauber-Juwelen platzieren. Danach können Sie den Zauber einfach durch Anklicken des Juwels wirken.

Zauber wirken verbraucht Mana, eine mystische Quelle magischer Energie. Jedoch regeneriert sich Mana ebenso wie Trefferpunkte mit der Zeit. Ihr aktueller Manalevel wird durch den blauen Manabalken symbolisiert. Je länger die blaue Linie in dem Balken, desto mehr Mana haben Sie zurzeit. Mit jedem Stufenaufstieg bekommen Sie auch zusätzliches Mana. Im Sitzen regenerieren Sie Ihr Mana schneller als im Stehen. Sobald Sie eine Stufe erreicht haben, die hoch genug ist, um die Fertigkeit des Meditierens zu erwerben, meditieren Sie automatisch, wenn Sie sich hinsetzen. Dadurch wird Ihr Mana schneller regeneriert.

Zauber erwerben

Manche Klassen (wie etwa die Paladine mit ihrer Fähigkeit des Handauflegens) haben eine oder mehrere Fertigkeiten, die Zauber sehr ähnlich sind, aber weder Schriftrollen noch Niederschreiben oder Meditieren erfordern. Diese können Sie so oft benutzen, wie es Ihre Fähigkeit erlaubt. Für die meisten Zauber müssen Sie jedoch eine Zauberschriftrolle erwerben, sie in Ihrem Zauberbuch eintragen und sich den Zauber einprägen, ehe Sie ihn wirken können. Zauberschriftrollen können Sie von Verkäufern magischer Gegenstände erwerben, und wenn Sie ein angehender Magiekundiger sind, haben Sie zu Beginn des Spiels wahrscheinlich schon eine oder zwei.

Es gibt auch besondere Aufträge, die Zauber zutage fördern.

Zauberarten

EverQuest bietet im wahrsten Sinne des Wortes Hunderte von Zaubern, die Sie erwerben und auf

verschiedenen Erfahrungsstufen wirken können. Das sind natürlich viel zu viele, als dass man sie hier alle aufführen könnte, aber größtenteils lassen sie sich in vier Kategorien unterteilen:

Offensiv: Dies sind reine Angriffszauber oder zumindest Zauber, die Angriffe unterstützen. Beispiele hierfür sind Frostschreck, Auflodernde Flammen und Schwächen.

Defensiv: Dies sind Zauber, die den Rüstungswert erhöhen, für zusätzlichen Schutz sorgen oder während eines Kampfs anderweitig Vorteile verschaffen, z. B. Mut, Haut wie Holz und Unsichtbarkeit gegenüber Untoten.

Heilung: Dies sind Zauber, die Gesundheit und Ausdauer wiederherstellen, wie Geringe Heilung, Krankheit heilen, Gift trotzen und Knochen zusammenfügen.

Gebrauch: Dies sind Zauber, die weder offensiv noch defensiv sind. So können Sie zum Beispiel die Zauber „Essen herbeizaubern“ oder „An Bereich binden“ wirken. In Kampfsituationen nützen diese Zauber zwar weder etwas noch schaden sie, aber sie haben schon ihren Zweck und Nutzen.

Zauber lernen

Ehe Sie einen Zauber wirken können, müssen Sie ihn in Ihr Zauberbuch kopieren und lernen.

So lernen Sie einen Zauber von einer Schriftrolle:

- ◆ Klicken Sie das Zauberbuch-Symbol an (das Bild eines Buchs unten in Ihrem Zauber-Fenster).
- ◆ Klicken Sie auf eine Zauberschriftrolle in Ihrem Inventar. Wenn Sie den Inhalt der Schriftrolle einsehen wollen, machen Sie einen Rechtsklick darauf.
- ◆ Klicken Sie auf ein freies Fach in Ihrem Zauberbuch und schreiben Sie den Zauber so auf. Unten im Zauberbuch erscheint eine Zeitanzeige, die misst, wie lange es dauert, den Zauber niederzuschreiben. Diesen Schritt müssen Sie bei jedem Zauber nur einmal machen. Sobald Sie einen Zauber aufgeschrieben haben, steht er für immer in Ihrem Buch. Nun prägen Sie sich den Zauber ein, indem Sie ihn einem Fach für Zauber-Juwelen hinzufügen. (Dies müssen Sie tun, bevor Sie den Zauber wirken können.)
- ◆ Klicken Sie das Bild des Zaubers im Buch an. Auf Ihrem Mauszeiger erscheint eine Darstellung des Zaubers.
- ◆ Klicken Sie auf eines der leeren Zauberfächer in Ihrem Zauber-Fenster links neben Ihrem Zauberbuch.
- ◆ Die Zeitanzeige misst, wie lange es dauert, sich den Zauber einzuprägen. Sobald Sie sich einen Zauber gemerkt haben, wird das Juwel farbig. Sie können sich bis zu acht Zauber gleichzeitig merken. Um einen Zauber zu „vergessen“ (ein Juwel zu entfernen), machen Sie einen Rechtsklick auf dessen Juwelenfach. In dem freien Fach können Sie sich dann einen anderen Zauber merken. (Wenn Sie nicht mehr wissen, welches Juwel für welchen Zauber steht, halten Sie die Taste [Alt] gedrückt.)



Die Farben der Zauber-Juwelen

Sobald Sie sich einen Zauber einprägen, wird das Juwel farblich hervorgehoben oder umrandet. Die Farbe sagt etwas über den Zauber aus, der sich in diesem Fach gemerkt wurde.

Gelb: Persönlich – Zauber wirkt nur auf den Zaubernden.

Rot: Einzelziel – Zauber wirkt nur auf (und benötigt) ein einzelnes Ziel.

Blau: Flächenzauber – Zauber wirkt in einem Gebiet um den Zaubernden, aber nicht auf den Zaubernden.

Grün: Ziel-Flächenzauber – Zauber wirkt auf Ziele in einem Gebiet rund um das Ziel.

Orange: Flächenzauber-Regen – Zauber wirkt oft über längere Zeit auf das Gebiet um das Ziel.

Lila: Gruppe – Zauber wirkt auf die gesamte Gruppe.

Magie Anwenden





Bevor Sie einen Zauber wirken ...

Vergewissern Sie sich (insbesondere in Kampfsituationen), dass Sie bereit sind, bevor Sie einen Zauber wirken:

- ◆ Achten Sie darauf, dass Sie sich die Zauber, die Sie anwenden wollen, eingeprägt haben. (Denken Sie dran: Wenn Sie die Taste **Alt** drücken, sehen Sie den Namen des Zaubers.)
- ◆ Überprüfen Sie Ihren Manavorrat. Sieht es damit schlecht aus, verschieben Sie den Angriff oder bessern Sie Ihr Mana auf.
- ◆ Merken Sie sich Ihre Schnelltaste für den automatischen Angriff (man weiß ja nie, wann man mal draufhauen muss).
- ◆ Stellen Sie sicher, dass Sie alle vorbereitenden Zauber (etwa zur Verbesserung Ihrer Stärke oder Rüstung) gewirkt haben.
- ◆ Wählen Sie einen NSC aus. Dazu linksklicken Sie entweder auf einen NSC oder visieren durch Drücken von **F8** den am nächsten postierten NSC als Ziel an.
- ◆ Überprüfen Sie Ihre Chancen im Kampf. Mit einem Rechtsklick schätzen Sie das Ziel ein.

Grüner Text: Diesen Gegner werden Sie wahrscheinlich besiegen.

Hellblauer Text: Eine leichte Herausforderung – wenn überhaupt.

Blauer Text: Die Chancen, diesen Gegner zu besiegen, stehen gut, aber es wird nicht einfach.

Weißer Text: Dieser Gegner ist Ihnen mindestens ebenbürtig. Es ist ein Risiko, aber Sie könnten es schaffen.

Gelber Text: Diesen Gegner sollten Sie lieber in Ruhe lassen.

Roter Text: Sie werden wahrscheinlich sterben ...

Hinweis: Bei diesen Einschätzungen wird davon ausgegangen, dass Sie umso mehr Hilfe haben, je höher Ihre Stufe ist. Je nach Stufe könnten demnach auch hellblaue Gegner eine große Herausforderung für Sie sein.

Zauber wirken

So wirken Sie Zauber:

- ◆ Klicken Sie ein Ziel an (Zauber, die nur auf den Zaubernden wirken, benötigen kein Ziel).
- ◆ Klicken Sie das Symbol für den eingeprägten Zauber an, den Sie wirken wollen.
- ◆ Warten Sie, bis die Zauberzeit verstrichen ist und das Zauber-Juwel aufleuchtet. Wirken Sie den Zauber gegebenenfalls dann noch einmal.



Wenn Sie einen Zauber wirken, zeigt Ihnen eine Zeitanzeige, wie lange es dauert, diesen Zauber zu wirken. Wenn Sie in dieser Zeit getroffen werden oder einen Schritt machen, kann der Zauber unterbrochen werden. Wenn Sie Ihre Fertigkeit im Kanalisieren verbessern, stecken Sie solche Situationen leichter weg.

Sämtliche Zauber sind direkt an bestimmte Fertigkeiten gebunden – Abwendung, Veränderung, Heraufbeschwörung, Wahrnehmung oder Beschwörung. Je besser Sie diese Fertigkeiten beherrschen, desto größer sind die Erfolgssichten Ihres Zaubers. Schlägt der Zauber fehl, bekommen Sie eine Nachricht im Textfeld, dass Ihr Zauber „verpufft“ ist.

Fehlgeschlagene Zauber kosten Mana, haben aber keinerlei Wirkung. Aber auch wenn Sie den Zauber erfolgreich gewirkt haben, kann es sein, dass Ihr Gegner ihm widersteht.

In der Regel können höherstufige Charaktere Zauber leichter widerstehen als niedrigstufige.

Hinweis: Wirkt jemand einen Zauber auf Sie, so erscheint in Ihrem Textfeld eine Nachricht. Manchmal wird in Ihrem „Stärkung-Fenster“ auch ein Zaubersymbol angezeigt. Schieben Sie die Maus auf das Symbol, und Ihnen wird der Name des jeweiligen Zaubers angezeigt.

Magische Fertigkeiten entwickeln

Einige Fertigkeiten beziehen sich direkt auf Magie – Abwendung, Veränderung, Kanalisieren, Heraufbeschwörung, Wahrnehmung, Beschwörung, Meditieren oder Spezialisierung (eine Liste mit Definitionen der Fertigkeitsarten finden Sie unter **Magische Fertigkeiten**).

Meditieren

Durch Meditieren können Sie die benötigte Zeit zur Regeneration Ihres Manas verkürzen. Dies verkürzt auch die Zeit zwischen den Kämpfen. Meditieren ist eine fertigkeitsbasierte Fähigkeit, die sich mit Training und Stufenaufstieg verbessert. Verfügen Sie über diese Fertigkeit, wird sie jedes Mal automatisch eingesetzt, wenn Sie sich hinsetzen. Zum Meditieren klicken Sie einfach das Bild Ihres Zauberbüchses im Zauber-Fenster an.

Zauber der ersten Stufe

Wenn Sie sich für ein Leben als Magiekundiger entschieden haben, können Sie auch als Anfänger schon bestimmte Zauber wirken. Mit jedem Anstieg Ihrer Erfahrungsstufe können Sie bessere Zauber erlernen. Dies ist eine Liste von Zaubern der einzelnen magiekundigen Klassen, die Sie auf Stufe 1 erlernen können.

Kleriker: Geringe Heilung und Mut

Druide: Geringe Heilung und Haut wie Holz

Illusionsmagier: Geringe Abschirmung und Flacher Atem

Magier: Geringe Abschirmung und Auflodernde Flammen

Nekromant: Geringe Abschirmung und Auszehrung

Schamane: Geringe Heilung und Inneres Feuer

Zauberer: Geringe Abschirmung und Frostschrecken



WEITERE HINWEISE ZUM KAMPF

Einen besiegten Gegner ausplündern

Sobald Sie eine Kreatur oder ein Wesen getötet haben, können Sie die Überreste nach wertvollen Gegenständen durchsuchen. Vieles, was Sie bei toten Kreaturen finden, ist wertvoll, und Sie können es Händlern oder anderen Spielern verkaufen.

So plündern Sie einen Leichnam:

- ◆ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Leichnam.
- ◆ Klicken Sie einen Gegenstand im Inventar des Leichnams an. Er „schwebt“ nun auf Ihrem Mauszeiger.
- ◆ Klicken Sie auf ein freies Fach in Ihrem Inventar.

Verspotten

Wenn Sie über die Fertigkeit des Verspottens verfügen, können Sie eine Kreatur von der Person ablenken, die sie gerade angreift. Wenn Sie ein Monster erfolgreich verspotten, wird es daraufhin stattdessen Sie angreifen. Sie werden feststellen, dass Verspotten eine unverzichtbare Gruppenfertigkeit ist – besonders, wenn Sie die Zaubernden in Ihrer Gruppe schützen wollen.

Verspotten ist eine Kampffertigkeit. Um sie einzusetzen, müssen Sie auf der Registerkarte für Kampffertigkeiten im Aktionen-Fenster eine Schaltfläche dafür einrichten.

Sobald Sie dies getan haben, müssen Sie die Kreatur nur noch anklicken, um sie auszuwählen, und danach die Schaltfläche **Verspotten** drücken.

Duelle

Auch wenn Sie sich nicht auf einem Server befinden, auf dem Spieler gegen Spieler antreten, können Sie jemanden zum Duell fordern. Sobald Sie ein Duell begonnen haben, geht es so lange weiter, bis einer der Spieler besiegt ist oder die Zone verlässt. Nur SCs können sich duellieren.

So beginnen Sie ein Duell:

- ◆ Wählen Sie den Spieler aus, mit dem Sie sich duellieren wollen.
- ◆ Geben Sie /d ein und drücken Sie **Enter**.

Um ein Duell zu akzeptieren, muss das Ziel die gleichen Schritte machen. In einem Duell zu sterben ist genauso, als würden Sie auf andere Weise sterben. Mehr erfahren Sie unter **Gesundheit, Schaden und Tod**.

Hinweis: Wenn NSCs ein Duell gewinnen, darf der Sieger den Leichnam des Unterlegenen nicht plündern.

Kampfschaden

Wann immer Sie von einem Gegner mit der Waffe oder einem Zauber getroffen werden, nehmen Sie Schaden und Ihre Gesundheit leidet. Behalten Sie deshalb immer den roten Gesundheitsbalken im Auge. Wenn er unter 1/3 fällt, sollten Sie sich zurückziehen, bis Sie geheilt sind.

Tipp: Wenn sich in Ihrer Gruppe ein Zauberkundler befindet, der Heil- oder Unterstützungszauber wirken kann, sollte er Heil- und Stärkungszauber wirken, während die anderen Charaktere in der Gruppe kämpfen.

Wachen

Wachen töten feindliche Kreaturen auf der Stelle, wenn sie zu nahe kommen. Das kann gut für Sie

sein (wenn Sie zum Beispiel gerade von einer solchen Kreatur fürchterlich in die Mangel genommen werden), aber auch schlecht (tötet eine Wache ein Monster, bekommen Sie weder die Erfahrungspunkte noch können Sie den Leichnam plündern). Es ist daher gut zu wissen, wo sich die Wächter gerade befinden.

Rückzug

Sollten Sie sich für einen Rückzug entscheiden, suchen Sie sich am besten den sichersten Fluchtweg. Manchmal können Sie sich zu anderen Charakteren in der Gegend flüchten und jemand hilft Ihnen im Kampf gegen das Monster oder lockt es durch Verspotten weg. Aber diese anderen Charaktere können oder wollen Ihnen vielleicht nicht helfen. Ja, wenn Sie zu ihnen rennen, kann sie das in Todesgefahr bringen. Es ist zwar sicherlich gut, im Notfall Hilfe zu bekommen, aber es ist nicht nett, andere umgefragt in Ihre Probleme hineinzuziehen! Erkundigen Sie sich also zuerst, ob die Charaktere in der Nähe gewillt wären, Ihnen zu helfen – und zwar, bevor Sie Hilfe brauchen.

Wenn man so unhöflich ist, einen Haufen gefährlicher NSCs zu einer Gruppe nichts ahnender Charaktere zu führen, wird das unter den Spielern „Training“ genannt – und das sollte man vermeiden. Auch Wachen können Ihnen (wie erwähnt) manchmal das Leben retten.

Tipp: Manchmal geraten Leute in Panik und verwenden den Befehl /rufen, um eine ganze Zone um Hilfe zu bitten. Aber leider nützt der Befehl „/rufen HILFE!!!“ auch dem hilfsbereitesten Charakter nichts, denn er enthält keine Informationen. In der Regel weiß er gar nicht, wo Sie sind.

Statt des Befehls /rufen als Hilferuf sollten Sie einfach den Befehl /schreien in einer eigenen Zeile verwenden. Dieser Befehl sagt allen, die sich in relativer Nähe befinden, dass Sie Hilfe brauchen, und auch, wo ungefähr Sie sich befinden.

Helper einsetzen

Manche Klassen können die Fertigkeit entwickeln, untote Helfer oder Elementarkräfte herbeizurufen oder sich mit wilden Tieren anzufreunden, die ihnen dann im Kampf beistehen. Dazu müssen Sie zunächst einmal den richtigen Zauber für Ihre Klasse finden und erwerben. Sonst können Sie keine Helfer herbeizaubern oder bezaubern. Suchen Sie nach Zaubern, die die Begriffe „Herbeizaubern“, „Befreunden“ oder „Bannen“ oder die Worte „Untote“ oder „Tier“ enthalten. Es gibt auch eine ganze Reihe von Zaubern für Helfer, mit denen Sie Ihren Helfer heilen oder stärken können.

Wenn Sie einmal einen Helfer haben, können Sie ihn folgendermaßen anweisen, Ihr Ziel zu verspotten, es anzugreifen, Ihnen zu folgen, einen Ort zu bewachen oder Sie zu beschützen.

/Helper [Befehl]: Erteilt einem herbeizauberten oder gebannten Helfer Befehle. Hier einige Beispiele:

/Helper wacht hier: Befiehlt dem Helfer, den Ort zu bewachen

/Helper bewacht mich: Befiehlt dem Helfer, alle anzugreifen, die seinen Meister angreifen oder die sein Meister angreift

/Helper soll folgen: Befiehlt dem Helfer, Ihnen zu folgen, endet aber beim Überschreiten einer Zonengrenze.

/Helperangriff [Ziel]: Befiehlt dem Helfer, das ausgewählte Ziel anzugreifen

/Helper weicht zurück: Befiehlt dem Helfer, den Angriff abzubrechen

/Helper zurück: Befiehlt dem Helfer, neutral zu sein, und macht alle vorangegangenen Befehle rückgängig

/Helper soll weggehen: Vernichtet den Helfer

/Helper Gesundheitsstatus: Gibt den Gesundheitsstatus Ihres Helpers in Prozent an

/Helper Gesundheit angeben: Gibt den Gesundheitsstatus Ihres Helpers in Prozent an

/Helper Gesundheit: Gibt den Gesundheitsstatus Ihres Helpers in Prozent an





/Helper verspottet [EIN/AUS]: Helfer verspottet Ziel oder verspottet es nicht
/Helper verspottet nicht: Befiehlt dem Helfer, den Gegner nicht zu verspotten

/Helper nicht spotten: Befiehlt dem Helfer, den Gegner nicht zu verspotten

/Helper Verspotten aus: Befiehlt dem Helfer, den Gegner nicht zu verspotten

/Helper Verspotten ein: Befiehlt dem Helfer, den Gegner zu verspotten

/Helper steht auf: Befiehlt dem Helfer aufzustehen

/Helper setzt sich: Befiehlt dem Helfer sich hinzusetzen

Hinweis: Helfer können Ihre Befehle nur auf relativ kurze Distanz hören. Wenn ein Helfer also nicht auf Sie reagiert, ist er vielleicht nur zu weit weg.

SGS: KAMPF GEGEN ANDERE SPIELERCHARAKTERE

Wo Sie gegen andere Spieler kämpfen können

Sie können überall außerhalb der Stadttore kämpfen oder in den Arenen innerhalb einer Stadt. Diese Arenazonen sind in Ihrem Chat-Fenster klar ausgewiesen, wenn Sie sie betreten. Wenn Sie in der Stadt einen anderen Spieler angreifen, greifen vielleicht die Wachen ein und töten Sie.

GESUNDHEIT, SCHÄDEN UND TOD

Was ist, wenn Ihr Charakter stirbt?

Nimmt Ihr Charakter zu viel Schaden, sinkt sein Gesundheitswert auf 0 und er stirbt. Aber machen Sie sich keine Sorgen – so lange man Ihren Leichnam noch bergen kann, kostet Sie der Tod weder Ihr Geld noch sonstigen Besitz. (Also ertrinken Sie bloß nicht in einem Aquädukt – es könnte schwierig sein, die genaue Stelle wiederzufinden und aufzutauen, ohne dabei erneut zu sterben.) Wenn Ihr Charakter stirbt, wird er an seinem „Bindepunkt“ „wiedergeboren“. Für neue Charaktere liegt dieser Bindepunkt just außerhalb der Ausgangsstadt. Charaktere unter Stufe 10 werden mit all ihren Gegenständen wiedergeboren und können ihr Abenteuer sofort fortsetzen. Sobald ein Charakter jedoch Stufe 10 erreicht hat, hinterlässt er am Ort seines Ablebens einen Leichnam. Damit Sie die Gegenstände des Charakters wiedererlangen können, müssen Sie den Leichnam suchen.

Um sich Ihr rechtmäßiges Eigentum zu holen, müssen Sie Ihren Leichnam finden, ihn mit der rechten Maustaste anklicken und die Gegenstände in Ihr Inventar legen (mehr dazu erfahren Sie unter **Gegenstände aufheben, fallen lassen und zerstören**).

Bindungen

Normalerweise liegt der Ort Ihrer Wiedergeburt in der Nähe Ihrer Ausgangsstadt. Eine Bindung (etwa durch einen An-Bereich-binden-Zauber oder durch ein Gespräch mit einem „Seelenbinder“, einem besonderen NSC) verlegt Ihren Regenerationspunkt an Ihren jeweiligen Standort. Suchen Sie einen magiekundigen Spieler, der Sie auf Reisen an einen neuen Ort bindet. Sonst werden Sie wieder in Ihrer Ausgangstadt geboren, wenn Sie sterben – ganz gleich, wie weit Sie zum Zeitpunkt Ihres Todes davon entfernt waren.

Die Erlaubnis zum Mitnehmen eines Leichnams erteilen

Sie können jemandem die Erlaubnis erteilen, Ihren Leichnam zu bewegen. Dazu geben Sie einfach den Befehl „/zustimmung [Spielername]“ ein. Dies ist nützlich, wenn Sie sterben, während Sie mit einer Gruppe unterwegs sind. Jemand aus Ihrer Gruppe kann dann Ihren Leichnam an einen sichereren Ort in derselben Zone schleppen (Leichname können nicht über Zonengrenzen transportiert werden).

Zerfall von Leichen

Wenn Sie sterben, ist Ihr Leichnam zunächst einmal „verschlossen“. Niemand kann etwas aus Ihrem Inventar nehmen. Der einzige Haken an der Sache ist, dass Sie nur begrenzt Zeit haben, Ihren Leichnam zu finden und Gegenstände in Ihr Inventar zu übernehmen.

Leichname bleiben nur kurze Zeit in der Welt. Die sterblichen Überreste von Spielern sind mit einer Zeitanzeige (Timer) versehen. Ist die Zeit abgelaufen, verschwinden sie. Dies ist der Timer für die Leichen von Spielern. Bitte beachten Sie, dass alle Zeiten Echtzeit sind, nicht Spielzeit.

Stufe 1 – 9: 30 Minuten

Ab Stufe 10: 7 Tage

Hinweis: Sie sollten Ihren Leichnam sofort sicherstellen. Beachten Sie auch, dass der Timer an einer Leiche abläuft, ob Sie sich nun im Spiel befinden oder nicht.



AUFRÄGE UND GRUPPEN

Aufträge bekommen

Sobald Sie mit dem Spiel einigermaßen vertraut sind, können Sie einen Auftrag annehmen oder an einem Abenteuer mit einem bestimmten Ziel teilnehmen. Für die meisten dieser Aufträge gibt es eine Belohnung.

Bereitgestellte Aufträge: Viele NSCs haben kleine Aufträge für Sie. Das finden Sie am besten heraus, indem Sie die NSCs grüßen und danach fragen. NSCs haben so genannte Schlüsselwörter in eckigen Klammern – zum Beispiel: „Ich habe eine Problem und brauche hiermit Hilfe: [Problem].“ Wenn Sie darauf mit einer Frage antworten, die das Schlüsselwort enthält, bekommen Sie weitere Informationen.

Von Spielern erstellte Aufträge: Spieler können auch eigene Aufträge erstellen und sie über den Chat oder die Messageboards verbreiten. Halten Sie also Augen und Ohren nach interessanten Möglichkeiten offen. Hierzu gehören die Bekanntgabe von Duellen, Heiraten unter Charakteren, Feierlichkeiten und manchmal sogar Lotterien und Wettbewerbe.

Events: Die Spieleiter von EverQuest lassen auch Events steigen, in denen sie in die Rollen von Charakteren schlüpfen und mit den Spielern interagieren. Diese Events reichen von Schlachten bis hin zu Aufträgen jeder Art. Es ist oft besser, erst zu hören, was diese Charaktere zu sagen haben, ehe man gegen sie kämpft.

Teilnahme an Gruppen

Die Stadtgrenzen hinter sich zu lassen kann gefährlich sein. Sich einer Gruppe anzuschließen kann helfen Monster zu besiegen, die Sie allein nicht töten könnten, Gegenstände zu tragen, die nicht in Ihr Inventar passen würden, und überhaupt schneller durch die Stufen zu preschen, als Ihnen das allein möglich wäre.

Jeder Spieler kann sich mit jedem anderen Spieler zusammentun. Wie viele Erfahrungspunkte Sie für Ihre Abenteuer bekommen, hängt allerdings von den Stufen der Gruppenmitglieder ab.

Allgemein gilt: Die meiste Erfahrung bekommen Sie in einer Gruppe, die den jeweiligen Auftrag ausführen kann, aber nicht so übermächtig ist, dass die Missionen für sie keine Herausforderungen mehr darstellen. Wenn Sie eine Gruppe ins Leben rufen wollen, wägen Sie die Fertigkeiten der eingeladenen Mitglieder gut ab. Achten Sie auf eine gute Mischung aus Kampf-, Zauber- und Heilfähigkeiten. Sie sollten zumindest ein paar gute Kämpfer sowie einen Zauberer, Magier, Nekromanten oder Illusionsmagier dabei haben, der Zauber wirken kann, und zudem einen Charakter mit Heilkräften (z. B. Kleriker, Druiden oder Schamanen). Verwenden Sie Variationen des Befehls „/wer“, um sich Spieler einer bestimmten Stufe, Rasse oder Klasse anzusehen. Im Gegensatz zu Gilden, die eine dauerhafte Bindung zwischen den Spielern zulassen, sind Gruppen dabei eher temporäre Zusammenschlüsse.

Sich einer Gruppe anschließen, eine Gruppe verlassen und sie auflösen

Sie können entweder jemanden einladen, sich Ihrer Gruppe anzuschließen, oder eine Einladung von jemandem annehmen, der eine Gruppe ins Leben gerufen hat.

So laden Sie einen Spieler in Ihre Gruppe ein:

- ◆ Wählen Sie den Spieler aus.
- ◆ Klicken Sie im Gruppen-Fenster auf die Schaltfläche **Einladen**.

Der von Ihnen eingeladene Spieler erhält die Information im Haupt-Chat-Fenster und seine Schaltfläche **Einladen** wird zur Schaltfläche **Folgen**.

So nehmen Sie eine Einladung in eine Gruppe an:

- ◆ Bitten Sie um Aufnahme in eine Gruppe oder warten Sie, bis Sie eingeladen werden, sich einer Gruppe anzuschließen.
- ◆ Klicken Sie in Ihrem Gruppen-Fenster auf die Schaltfläche **Folgen** (sie wird dann wieder zur Schaltfläche **Einladen**).

So verlassen Sie eine Gruppe (oder lösen eine von Ihnen gegründete Gruppe auf):

- ◆ Klicken Sie im Gruppen-Fenster auf die Schaltfläche **Auflösen**.



Hinweise und Tipps für Gruppen

Mit **[F1]** bis **[F6]** wählen Sie die Gruppenmitglieder 1 bis 6 aus. Dabei sind Sie selbst immer Mitglied Nr. 1 (mit **[F1]** wählen Sie sich also selbst aus). Die Spieler im Gruppen-Fenster können Sie mit den Tasten **[F2]** bis **[F6]** von oben nach unten auswählen.

Tipp zur Benutzung: Hat ein Spieler in Ihrer Gruppe einen Helfer, wählen Sie diesen durch zweimaliges Drücken der jeweiligen F-Taste automatisch aus. Davon profitieren die Spieler am meisten, die Heilzauber wirken können und die Helfer ihrer Gruppenmitglieder am Leben erhalten wollen.

Kommunikation: Bleiben Sie stets in Kontakt mit den Gruppenmitgliedern. Stellen Sie vor jedem Kampf sicher, dass auch alle da und zum Kampf bereit sind.

Gruppenführer: Keine Gruppe ohne Anführer. Am besten wählen Sie jemanden, der die wichtigen Entscheidungen für die Gruppe trifft.

Gruppengesundheit: Die Namen der anderen Gruppenmitglieder stehen im Fenster der Gruppenmitglieder. Darunter befindet sich ein Balken, der den Gesundheitszustand des jeweiligen Mitglieds angibt.

Gruppen und Zauber: Einige Zauber wirken auf alle Gruppenmitglieder. Wenn Sie einen Zauberkundigen in Ihrer Gruppe haben, sollten Sie ihn deshalb dabei unterstützen, einen solchen Gruppenzauber zu erwerben.

Gruppen und Erfahrung: Je nach Erfahrungsstufe werden die Erfahrungspunkte unter den Gruppenmitgliedern aufgeteilt – siehe auch **Gruppenerfahrung**.

Beute aufteilen: Um erbeutete Münzen gerecht aufzuteilen, aktivieren Sie die „Automatische Teilung“ unter

Optionen: Allgemein. Gegenstände können nicht aufgeteilt werden und sollten von Fall zu Fall fair verteilt werden.

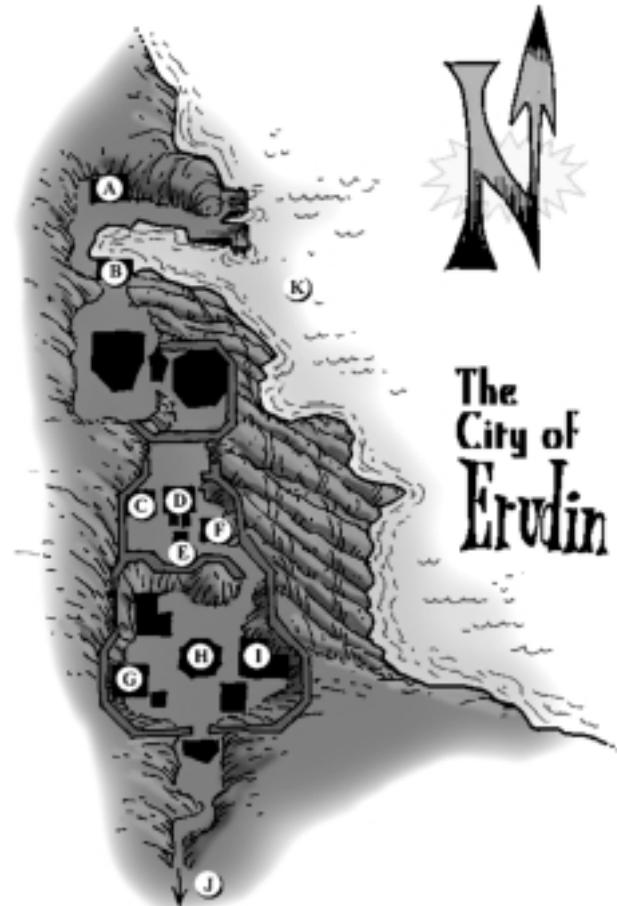


KÄRTEN DER STÄDTE NORRATHS



- A. Das Große Rad
- B. Abtei der Tiefen Grübelei
- C. Palast von Ak'Anon
- D. Die Schmiede des Trotzes
- E. Die Säule des Handels
- F. Bibliothek Mechanamagica
- G. Halle der Juwelenschneider
- H. Die Wand
- I. Die Minen, in denen nichts funktioniert
- J. Zum Dampfquellen-Gebirge
- K. Der Tildunk-See

*An der Gabelung der Straße, die aus Ak'Anon herausführt, nehmt den Weg nach rechts.
Entlang der Straße liegt das Portal zum Wissen.



- A. Hafenmeisterei von Erudin
- B. Hafentor
- C. Tempel des Himmlischen Lichts.
- D. Teleportationsjuwel zum Palast von Erudin
- E. Brunnen des Segens von Prexus
- F. Waffenkammer der Stadt Erudin
- G. Der Gasthof zur Gewaltigen Tiefe
- H. Die Bibliothek von Erudin
- I. Halle der Tiefwasser-Ritter
- J. Zum Wald von Toxxulia
- K. Eruds Überfahrt

*Genau östlich des Eingangs nach Erudin liegt das Portal zum Wissen im Walde verborgen.





- A. Der Nexus der Kunst
- B. Halle der Verzauberung
- C. Halle der Magie
- D. Halle der Zauberkunst
- E. Halle des Verteidigers
- F. Stumpf der Dunkelheit
- G. Felwithe-Bewahrer
- H. Nach Ober-Feendunkel

*Das Portal zum Wissen liegt neben dem westlichen Pfad, der von Felwithe nach Unter-Feendunkel führt.



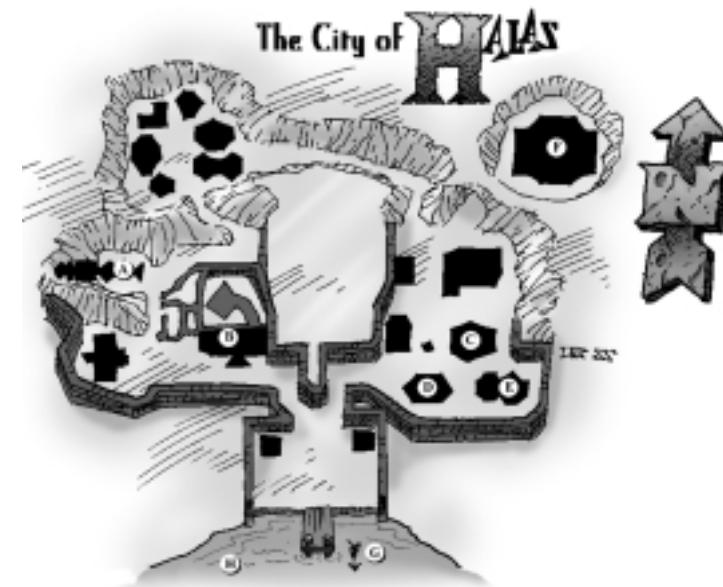
- A. Büro für Volksangelegenheiten
- B. Halle der Wahrheit
- C. Tempel der Marr
- D. Neuer Marktplatz
- E. Das Gewölbe
- F. Marshearts Akkorde
- G. Rathaus von Freihafen
- H. Koalition des Handelsvolks
- I. Haus der Freihafen-Miliz
- J. Akademie der Geheimen Wissenschaft
- K. Arena von Freihafen
- L. Theater der Ruhigen
- M. Hafenbehörde von Freihafen
- N. Freihafen-Gasthaus
- O. Die Tieflände
- P. Seemannsruh
- Q. Zur Wüste von Ro
- R. Zu den Gemeinlanden

*An der Südmauer von West-Freihafen wurde ein Teil der Mauer mit einem Illusionszauber belegt. Drückt gegen die Wand, und Ihr könnt hindurchgehen und gelangt in ein Höhlensystem. Das Portal zum Wissen liegt nicht weit innerhalb dieser Hallen.



- A. Platz von die Schlägers
- B. Wurzel des Innorukk
- C. Nachtwarte
- D. Erste Bank von Grobb
- E. Zum Innothule-Sumpf

*Nördlich von Grobb befindet sich das Portal zum Wissen auf einer kleinen Insel mitten im Sumpf.



- A. Die Messe der Gerechtigkeit
- B. Cappis Truhen
- C. McPhersons Blutige Klinge
- D. McQuaids Kräftiges Starkbier
- E. Yee Majik
- F. Das Feld des Gemetzels
- G. Zu den Immerfrost-Gipfeln
- H. Das Nest

*Von Halas kommend nehmt das erste Tal im Osten. Dort werdet Ihr im Schnee das Portal zum Wissen finden.



- A. Halle der Niederung
- B. Kathedrale der Niederung
- C. Rattenknochens
- D. Graublüten-Gehöfte
- E. Ewigfeuer-Schmiede
- F. Halle der Sturmwächter
- G. Sturmhammer-Feste
- H. Das Hackklotz-Tor
- I. Die Grube
- J. Zu den Hackklotz-Bergen
- K. Minendeckel

*Das Portal zum Wissen liegt geradewegs neben dem Pfad, der von Kaladim nach Süden führt.



- | | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| A. Smaragdkrieger | I. Funkelndes Glas |
| B. Liedermacher | J. Bank von Kelethin |
| C. Späher von Tunare | K. Herzholz-Taverne |
| D. Feendunkels Streiter | L. Gasthaus zur Schläfrigen Weide |
| E. Soldaten von Tunare | M. Aufzug |
| F. Bilrios Schmiede | N. Aufzug |
| G. Treffsicher-Bogen | O. Aufzug |
| H. Packwebers Allerlei | P. Nach Ober-Feendunkel |

*Nehmt den südöstlichen Pfad von Kelethin nach Felwithe, und Ihr werdet nicht weit entfernt von der Waldstadt am Portal zum Wissen vorbeikommen.



- A. Loge der Todesanbeter
- B. Halle der Ebenholzmaske
- C. Die Felsnadeln des Innoruuk

- D. Der Verachtete
- E. Indigo-Bruderschaft
- F. Zum Wald von Nektulos
- G. Die Polierte Münze

*Das Portal zum Wissen befindet sich nordwestlich der Zaubererpyramide am Ende eines Pfads.



- A. Schleuse von Oggok
- B. Grünblut-Gilde
- C. Zitadelle von Praak
- D. Läder-Rüstung
- E. Ässen und Drinken Toll Läcker
- F. Schädel von Murdunk
- G. Oggoks Warte
- H. Festung des Krieges
- I. Zum Feerrott
- J. Komarrs Höhlen
- K. Mätall-Rüstung

*Take the path heading Southeast of Oggok, as it comes to an end you will find the portal to Knowledge.





- A. Zum Wald von Toxxulia
- B. Zu den Gehegen
- C. Das Loch
- D. Finsterglut-Palast
- E. Das Tabernakel des Entsetzens
- F. Bank von Paineel
- G. Das Schlachthaus
- H. Die Hochmoor-Klinge

*Verlass die Stadt Richtung Wald von Toxxulia. Wendet Euch sofort nach Westen. Das Portal zum Wissen liegt ein kurzes Stück entfernt am Fuß der Berge.

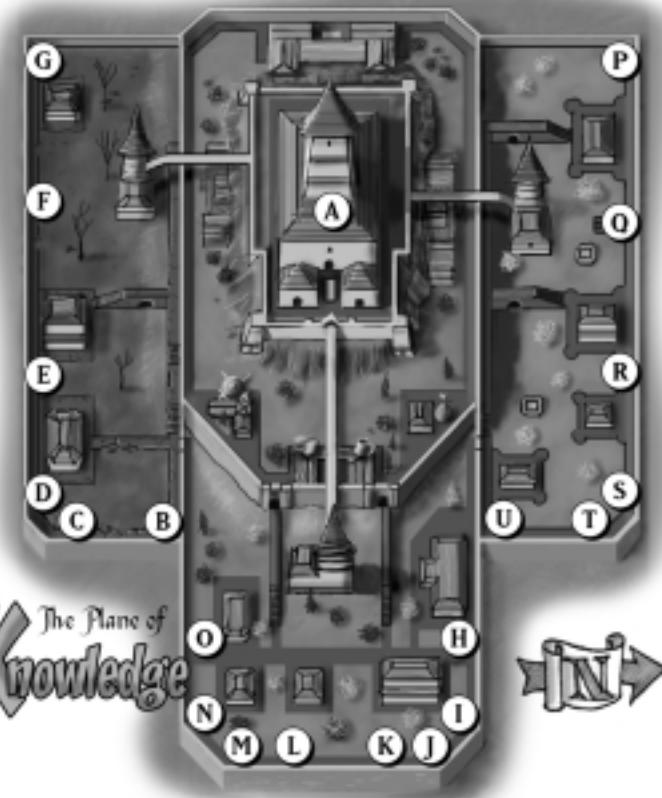


*Das Portal zum Wissen befindet sich in Nord-Qeynos entlang der westlichen Stadtmauer.



*Im Nebeldickicht, geradewegs westlich der Druidenringe, werdet Ihr am Ende eines Pfades das Portal zum Wissen finden.

EverQuest



Karten Der Städte Norraths



MITWIRKENDE

EverQuest was originally conceived by John Smedley and Brad McQuaid.
EverQuest was originally designed by Steve Clover,
 Brad McQuaid, Bill Trost and the EverQuest Team.

EverQuest

Executive Producer/Director of Development

Rod Humble

Senior Producer

Robert Pfister

Associate Producer

Jason Polk, Gordon Wrinn

Project Manager

John Laurence

Community Relations Manager

Alan VanCouvering

Art

Art Director

Scott McDaniel

Art Leads

Daniel MacGibbon and Dave Nevala

Artists, World Builders and Animators

Ronnie Ashlock, Allen Bond, Robert Collier, Dante Fuget, Adam McMahon, Vu Nguyen, Bob Painter, Shannon Parnell, Cory Rohlf, James Romedy, Evan Sampson and Tom Tobeby.

Additional Artwork

Vision Scape Interactive

Map

Rick Schmitz

Box Cover Art

Keith Parkinson

Game Design

Lead Game Designer

Rich Waters

Assistant Lead Designer, Planes of Power

Shawn Lord

Assistant Lead Designer, EverQuest Development

Oliver J. Smith

Game Designers

Jeremy Albert, Ryan Barker, Paul Carrico, Daniel Enright, Amanda Flock, Akil Hooper, Jason Mash, Jason Miller, John Troy, Eugene Wells and David White

Design Apprentices

Thomas Blair, Evan Blewett and Alex von Minden

Programming

Technical Director

Scott Hartsman

Programmers

Steve Clover, Roy Eltham, David Herman, Bill James, Alan Krause, Jeff Petersen, Bart Rothwell, Jamey Ryan, David Sauter and Todd Schmidt

Music, Sound & Video

Musical Production

Rob King

Musical Score by Paul Romero & Bob King

Soundtrack Recorded, Mixed & Mastered by Rob King @ Green Street Studios
Pasadena, CA

Sound Engineer

Play It Again Studios

Video Production

Paul Tighe

Technical Operations

Vice President of Technical Operations

Adam Joffe

Operations Managers

Jeff Bolaris, Michael Butler, Mark Preston and Dani Roisman

Operations Team

Bryan Blank, Thomas Delzer, Wesley Enfinger, Chad Folz, Anthony Gervais, Stacey M. Griebel, Michael Hardman, Chris Hatch, Sid Jaffee, David Jedd, Michael A. Klug, Kirk Lightfoot, David Prestin, Jonathan Rad, Chris Richard, Dominico Scaduto, Loren G. Skeels, Jeremy Siprelle, David Taylor, Chris Trichel, Anna Watts and Paul Zastoupil

EverQuest Installer

Bob Mitchell, Matt Sivertson and Casey Winn

Customer Service and Quality Assurance

Vice President of Customer Service and Quality Assurance

George Scotto

Executive Assistant

Brandie Thornley

Quality Assurance Manager

Tony Rado

Quality Assurance Supervisor

Jose Araiza

Quality Assurance Lead for EverQuest

Andrew Lamp

Quality Assurance Analysts

Harvey Burgess, Carl Flaherty, Salim Grant, Grant McDaniel, Eric Simpson, Taylor Steil, Ryan Antonelli, David Bryson, Neil Christmas, Will Figgins, Thomas Kirton, Chris Phillips, Tiffany Sanchez and Jason Stone

Director of Customer Service

Thom Terrazas

EverQuest

86

Mitwirkende

87



Customer Service Managers

Alan Crosby & Gary Mathews

Customer Service Administration Team

Fannie Gunton, Jen Moser, Aimee Rekoske and Zak Sheffler.

Knowledge Base Administrator

Steve Davis

Training Specialists

Zack Karlsson & David Kish

Lead Game Masters

Jalane Crosby, Christina Delzer, Bruce Economy, Thomas Lockard,

Sharon Morris, Ivan Robancho and Rich Schmelter

Game Masters

Dustin Abbott, Johnny Ah Sue, Justin Allen, Thomas Blair, Tabitha Blewett, Evan Blewett, Candace Bohrer, Brett Bowman, Steven Brown, Keith Carlsgaard, Jefferson Carpenter, Patrick Cirelli, William Crenshaw, Greg Dixon, Patrick Duffy, Jessica Freeman,

Norman Freeman, Christopher Garlick, Richard Granback, Bradley Griffin,

Heather Guthridge, Juan Guzman, Mark Halash, Eric Hall, Rodney Haza,

Greg Herzbrun, Eli V. Holding, Niklas Johansson, Janessa Johansson, Joshua Lambert, Melanie Lara, Christopher Lindsay, George Long, Jeffery Lovell, Christine McCoard,

Amy McCrary, Leslie Moschetti, Benjamin Norris, Patrick O'Hara, Travis Otten,

Norman Perez, Joseph Paolinelli, Lydia Pope, Rhonda Potter, Suzanne Owen,

Keith Rekoske, Ryan Robinson, Robyn Rogers, Andrea Rose, James Sheppard,

Ben Skelly, Olivia Skelly, Gregory Sodeman, Laura Szigeti, Sheri Tarter,

Jacob Thornley, Carly Towle, Ruth Trombly, Joseph Tyler, Kyle Vallee,

Alex von Minder, Michael Wagner, Fryda Wolff and Cassius Zedaker

Technical Support Managers

Satao Minami & Victor Ramirez

Technical Support Supervisors

Luke Brody & Gordon Dapkus

Senior Technical Support Representatives

Robert Bautista, Anthony Worthy and Nate Wright

Technical Support Representatives

Justin Almond, Adrian Alvarez, Walter Brame, Jonathan Caraker, Daniel Clifford, Brian DeMarco, Lisa Doleshal, John Elberson, Tony Flores, Morgan Hatch, Patrick Horne, Chris Johnson, Larry Majure, David Mallett, Patrick Murphy, Shawn Pitman, Zachary Rosser, Angelo Sanchez, Jeremy Swanson, Roger Sewell, Mike Smith, Jeremy Swanson, Victor Wachter, Eric Wile, Paul D. Williams and Timothy Zarza

Platform Services

Director of Web Presence

Nathan Pearce

EverQuest Front-end, Station Integration and Web Presence Team

Travis Ball, Tim Cox, Nick Davison, Elliot Feldman, Steve Fuller, Clayton Kroh, Leo De Leon, Tim Dunn, Todd Federman, Dan Gorman, Monte Green, Graeme Ing, Mike Murphy, Jason Parrott, Rich Sjoberg, Ryan Smith and Mike Tucker

International Operations

Vice President of International Operations

Cindy Armstrong

Localization Manager

Chris Lena

Sr. Programmer for International Operations

Bill Mauer

Sales & Marketing

Senior Vice President of Sales and Marketing

Don Vercelli

Vice President of Marketing and Public Relations

Scott McDaniel

Sales, Marketing and Public Relations Team

Adam Fiori, Christy Fritts, Tom Henry, Lisa Leyba, Mike Meyer, Tamara Sanderson, Katie Thomas and Tammy Tsuyuki

Fan Faire Coordinator

Cindy Bowens

Executive Staff - Sony Online Entertainment

Chairman of the Board

Yair Landau

Chief Operating Officer

John Smedley

Chief Technology Officer

Russell Shanks

Senior Vice President of Finance

John Needham

General Counsel and Vice President of Business Affairs

Andy Zaffron

The EverQuest Planes of Power Team would like to thank the following (in no particular order):

The EQ teams, past, present, and future. Shorty, Bunny and Duner McDaniel, Oliver J. Smith, Virginia Urgel, Jaclyn, Jason, Genesis and Trinity Sweany, Nan, Nick, John and Junior, the "Gumbies", Julie Ashlock and the Ashlock family, Ellis Goodson, Ham and Jen Marashi, Logan and Midori Bond, Ricardo Gomez, Jr., Steve Weiss, my many fans, my mom, all the players, and gnomes, Ester and Bethany Cline, Sue Wilson-Schmitz (Rick loves you!)

Portions of this software are © 2001 Systran Software Inc. All Rights Reserved.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

© 2002 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.



Ubi Soft

EMEA

Laura Hatton
Vincent Munoz

Brand Group Manager
Brand Manager

France

Herve Perret
Caroline Marchant
Pascal Lecoite
Emmanuel Carre

French Brand Manager
French Group Brand Manager
Press Relation
Press Relation

Germany

Michael Thielmann
Niels Bogdan

German Group Brand Manager
German Press Relation

United Kingdom

Sara Pelton
Phil Brannelly
Manab Roy

UK Group Brand Manager
UK Brand Manager
UK Press Relation

Scandinavia

Soren Lass
Martin Hultberg

Scandinavian Brand Manager
Scandinavian Press Relation

The Netherlands

Marcel Keij
Michiel Verheijdt
Relation

NL Group Brand Manager
NL Brand Manager & Press

Italia

Lorenzo Turconi
Andra Cordara

Italian Brand Manager
Italian Press Relation

Spain

Javier Montero
Sandra Melero

Spanish Product Manager
Spanish Press Relation

Belgium

Evelyn de Vooght

Belgian Product Manager
& Press Relation

Switzerland

Yannick Theler

Product Manager & Press Relation

Ubi.com

Diane Peyredieu
Sebastien Puel

European General manager
European Marketing Manager

EverQuest Team

Stéphane Decroix

European Operations Manager

Emmanuel Obert
European In-Game Customer Service Manager

In-Game Customer Service Representative

Arnaud Castaner
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Serge Olivier
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Sophie Bellegarde
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Yann Dessaude
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Deborah Pass
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Francisco De la Guardia
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Neil Turner
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Pierre Rosenthal
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Andreas Koenig
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Michael Jiresch
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Patrick Andre
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

Thorsten Jaenichen
In-Game Customer Service Representative

In-Game Customer Service Representative

And with very deep and special thanks to our Mums, Dads, sweet cat Innoruk, the coffee machine, the emergency coffee machine, Cyril "bearded giant" Beaudaux, David "magic fingers" Quiquempoix, Pierre "gather no moss" Lutic, DJ Xavier Fauthoux, Darkam Da Green, EQLoft community and EQLoft hosted websites, European guides, the precious Ozuri, Chris Lena and Cindy Armstrong !

A very special dedication to our In-Game CSR who achieved a fantastic work on the project, to EQLoft Taverns and the US guides that joined and helped us a lot.

EverQuest

90

UBI SOFT KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich, an sieben Tagen der Woche geöffnet. Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://www.ubisoft.de/bv/support/>

Bitte überprüfen Sie auf unseren SUPPORT -Seiten die Sektion **F.A.Q.**
(Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen)

Die Antwort, auf Ihre Frage ist dort vielleicht schon zu finden. Sollten Sie nicht fündig werden, können Sie unser **HOTLINE-FORMULAR** nutzen um uns Ihre Anfrage per E-Mail zu senden.

Bei allen technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:
01805 - 554938 (0,12 Euro/ Minute)

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten. Um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu ermöglichen bitten wir Sie folgende Angaben bereitzuhalten:

- ◆ Kompletter Name des Produkts.
- ◆ Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
- ◆ Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller.
- ◆ Größe des Arbeitsspeichers.
- ◆ Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM – oder DVD-Laufwerks.
- ◆ Hersteller/Typ der Soundkarte .
- ◆ Hersteller/Typ der Grafik- und 3D Beschleunigerkarte.
- ◆ Betriebssystem.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel CD-ROM.

Sollten Sie technische Probleme mit dem Produkt haben, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubi Soft Team



NOTES

