

Alle wollen an die Macht

Star Wars Galaxies

Das Weltraumministerium für Arbeit warnt: keine Ausbildungsplätze für Jedi-Ritter!
Wählen Sie bitte eine Karriere als Schmuggler, Kopfgeldjäger oder Stormtrooper.



Ein Tierhändler führt seinen mächtigen Rancor in die Stadt und sorgt für Aufsehen.



Rache für Episode 1: Auf Naboo bekommt ein Kollege von Jar Jar Binks Dresche.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Während Fans in aller Welt auf die dunkle Verwandlung von Anakin Skywalker zu Darth Vader im Kinofilm **Episode 3** warten, wächst und gedeiht das **Star Wars**-Universum im Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies**. Damit wollen LucasArts und Verant (**Everquest**) vieles besser machen als die Konkurrenz. Freie Klassenauswahl, ein reizvolles Kampfsystem, weniger Zeitaufwand fürs Hochleveln der Charaktere und ein Wirtschaftskreislauf, den die Spieler selbst steuern. Wir haben uns für einige Wochen aus dem Alltagsleben verabschiedet, um im Dauertest als Rebellen-Hauptmann Karriere

zu machen, die Knuddel-Ewoks auf Endor zu besuchen und bei einem kühlen Corellian Ale in der Raumkantine von Mos Eisley abzuhängen.

Was bin und werde ich?

Bei der Charaktergenerierung entscheiden Sie sich für zunächst für eine von acht **Star Wars**-Rassen, darunter Menschen, Wookies oder die gehörnten Zabrak. Anschließend wählen Sie einen von sechs Basisberufen: Handwerker basteln Gebrauchsgegenstände und Waffen. Nahkämpfer, Schützen und Scouts jagen Monster, während Heiler im Hintergrund die Wunden verarzten. Entertainer sorgen mit Tanz und Musik in den Kneipen dafür, dass sich erschöpfte Helden bei der Unterhaltung von den Strapazen des Abenteuerlebens erholen.

Je nach Job steigern die Online-Helden ihre Fähigkeiten auf andere Art: Beispielsweise sammeln Kampfklassen bei erfolgreichen Kampfketten Erfahrung, während Handwerker mit jedem zusammengebauten Teil besser werden.

Nach der Azubizeit bietet **Star Wars Galaxies** mehrere Karrierewege: Zum einen gibt es Meisterberufe wie Chefkoch. Dessen Leckereien steigern die Charaktere anderer Spieler. Zum anderen stehen Misch-Klassen offen, für die Sie die Kenntnisse mehrerer Basisberufe brauchen. Wer sich also als Kopfgeldjäger verdingen will, muss Scharfschütze und Scout gemeistert haben. Der derzeit beliebteste Job ist aber Tierhändler: Diese zähmen Monster wie Banthas oder Rancors und lassen die Biester für sich kämpfen.

Alle auf den Kopf!

Das Kampfsystem von **Star Wars Galaxies** gleicht dem anderer Online-Rollenspiele wie **Dark Age of Camelot**: Sie klicken den Feind an, und sofort schießt oder schlägt Ihr Held drauflos. Alle Kriegerklassen erhalten im Laufe ihrer Karriere Spezialattacken, die Sie per Mausklick oder Tastatur aktivieren. Diese wirkungsvollen Sondertechniken lassen sich sogar in eine Liste packen und werden anschließend nacheinander aus-

geführt. Im Waffenregal liegen neben Schwertern, Stäben und Äxten natürlich auch die obligatorischen Laserknarren und Wummen wie Elektrostrahler und Säuregewehr.

Spielfiguren und Feinde verfügen gleich über drei Gesundheitsbalken, die den Zustand von Kopf, Oberkörper und Beinen repräsentieren. Bei normalen Angriffen treffen Sie zufällig eine der drei Stellen. Erfahrene Streiter schießen und schlagen gezielt auf die Körperteile, was besonders die Jagd in der Gruppe erleichtert: Wenn etwa alle mit ihren Laserwaffen die Beine anvisieren, liegt der Feind schneller am Boden, als wenn jeder wild drauflos ballert. Bei einer maximalen Gruppengröße von 20 Spielern sind Taktikbesprechungen ein Muss, da sonst Chaos ausbricht.

Apropos Chaos: Bei den PvP-Kämpfen zwischen Imperium und Rebellen fehlt derzeit noch jegliches Balancing. Ein Kopfgeldjäger erledigt mit zwei »Augenschüssen« die meisten Feinde, ehe die überhaupt den Abzugsfinger bewegen können.



Unser Wookiee sucht in einer Bar nach Mitstreitern.



Auf dem Wüstenplanet Tatooine erlegt unsere Party dank guter Koordination einen riesigen Ronto.

Nahkämpfer haben keine Chance gegen Schützen, Tierhändler hetzen Feinden ein megastarkes Monster auf den Hals und können gemütlich zuschauen, wie ihr Haustier das Ziel zerlegt.

Ich mach's für Geld!

Während andere Online-Welten nach NPC-Händler zum Shopping-Paradies werden, setzt **Galaxies** einzig auf ein von Spielern gesteuertes Wirtschaftssystem. Das erweist sich bisher als zweifelhafte Entscheidung, da Waffen, Rohstoffe und alle anderen Gegenstände nur von Spielern ge- und verkauft werden. Anbieter platzieren die Wirtschaftsgüter auf einem virtuellen Markt-

platz und erhalten erst dann Geld, wenn ein anderer Spieler die Ware kauft – das kann Tage dauern. Falls Online-Helden mal schnell ein paar erbeutete Gegenstände in Credits verwandeln wollen, haben sie Pech.

Wer nicht als Handwerker arbeitet, verdient sein Geld wohl oder übel mit Missionen. In jeder Siedlung stehen Terminals oder NPCs, die den Helden für Botengänge oder eine Monsterjagd anheuern – natürlich gegen Bezahlung. Gute Entertainer und Sanitäter bleiben von diesen eher langweiligen Pflichtübungen verschont, da sie für ihre Dienstleistungen großzügige Trinkgelder absahnen. Stichwort

Geld: **Galaxies** ist für deutsche Spieler ein teurer Spaß. Mangels lokalisierter Version müssen Sie die Originalversion beim Importhändler kaufen und jeden Monat knapp 17 Euro Ge-

Georg Valtin



Noch in den Kinderschuhen

Ich war Wookiee-Mediziner, Zabrak-Scharfschütze, Bothan-Kopfgeldjäger – und alles hat mir Spaß gemacht. Jedenfalls in den

zwei Wochen Dauerzocken, bis ich den Beruf gemeistert hatte und danach in dieses »Und was kommt jetzt?«-Loch gefallen bin. Als Power-Gamer (und das sind die meisten Online-Rollenspieler) vermisste ich einfach die Beschäftigungsmöglichkeiten als High-Level-Spieler.

Probleme mit dem Balancing

PvP macht mir momentan keinen Spaß: entweder besiege ich mit einer »Überklasse« wie Kopfgeldjäger locker jeden Gegner, oder ich liege mit meinem PvP-untauglichen Nahkämpfer beim ersten Feindkontakt im Dreck. Hoffentlich setzten die Entwickler ihre Ankündigungen (Spielerstädte, Reittiere, Fahrzeuge) bald um und verbessern das Balancing!

Star Wars Galaxies

Online-Rollenspiel

	Publisher:	LucasArts	Release (D):	26.6.2003
	Sprache:	Englisch	Preis:	ca. 55 € + 15 €/Monat
	Ausstattung:	Mini-Box, 3 CDs, 193 Seiten	USK-Freigabe:	nicht geprüft
		Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
		1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
Eingewöhnung: 5 Stunden		Solo-Spaß: –		Multiplayer-Spaß: 80 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + toll umgesetztes Star-Wars-Universum
- + freie Charakterentwicklung
- + abwechslungsreiche Planeten und Monster
- + interessante Klassen
- + durchdachtes Kampfsystem
- + berühmte Filmfiguren im Spiel

Kontra

- zäher Einstieg trotz Tutorial
- teils umständliche Bedienung
- bisher keine Jedi-Karriere möglich
- fehlende Langzeitmotivation
- PvP nicht ausbalanciert
- Spieler-gesteuertes Wirtschaftssystem

MULTIPLAYER

Internet (3.000/Server) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: –

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,6 GHz	CPU mit 2,5 GHz
128 MByte RAM	512 MByte RAM	768 MByte RAM
2,0 GByte Installationsgröße	2,0 GByte Installationsgröße	2,0 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte, 56K-Modem	Geforce-3-Karte, ISDN	GF-4-Karte, DSL, 5,1-System

ALTERNATIVEN

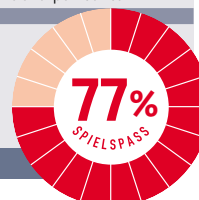
DAoC: Shrouded Isles (87%, GS 02/03)
Monatelanger Abenteuerspaß in Albion, Midgard und Hibernia mit gelungenem PvP-Part.

Eve Online (78%, GS 11/02)
Im riesigen Eve-Universum kämpfen, handeln, und wirtschaften Sie nur per Raumschiff.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Gelungene Star-Wars-Online-Welt mit Balancemängeln.



Spiel und Filme



In **Galaxies** entdecken Sie viele Filmfiguren. **Darth Vader** lebt in der Residenz des Imperators auf Naboo.

Star Wars Galaxies spielt zwischen Episode 4 und 5. Nachdem der Todesstern den Planeten Alderaan ausgelöscht hat, eskaliert der Krieg zwischen Rebellen und Imperium – Spieler können sich einer der Fraktionen anschließen oder neutral bleiben. Die Umsetzung der **Star Wars**-Welt gelang prächtig, ob nun Gebäude, Geräusche oder Figuren. Sie treffen sogar wichtige Personen aus den Filmen, darunter Han Solo, Prinzessin Leia und Jabba the Hutt.

Nur die wichtigsten Charaktere fehlen bisher: die Jedi-Ritter. Laut Aussage der Entwickler begegnen Spieler auf geheimnisvolle und bisher unbekannte Weise der Macht. Wenn sie den Pfad der Macht dann erfolgreich folgen, erhalten diese Zocker einen zusätzlichen Charakterslot, der die Karriere vom Padawan zum Jedi-Meister öffnet. Bisher hat dies aber noch kein einziger Spieler geschafft.