

Star Wars: The Old Republic



GameStar
Gold-Award



GameStar
für stimmige Atmosphäre

Nach wochenlanger Lichtschwertschwingerei reichen wir nun den finalen Test samt Wertung nach. Taugt das Endgame? Wie gut ist die Balance? Und an was muss Bioware noch arbeiten? Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, CS 04/11: 87 Punkte)** Termin: **20.12.2011**
Spieler: **unendlich** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7193 Auf DVD: Nachtest-Video

Jeder redet vom Endgame oder Highlevel-Content. Also von dem, was uns in einem Online-Rollenspiel erwartet, wenn alle Quests erledigt, jedes Gebiet erkundet und die Geschichte eigentlich abgeschlossen ist. Dann beginnt nämlich das, was für viele Spieler den größten Reiz solcher Programme ausmacht: Die Jagd nach besonders seltener Ausrüstung, das Meistern groß angelegter Raid-Instanzen oder die Perfektionierung der eigenen PvP-Fertigkeiten. Damit ist das Endgame für viele Entwickler ein Alptraum, grade ambitionierte Fans können

gar nicht genug davon bekommen. Vor allem, wenn sie in ihrem Lieblingsspiel durch intensive Dauernutzung schon innerhalb weniger Wochen alles gesehen, erlebt und bekämpft haben. Selbstredend wird **Star Wars: The Old Republic** diesbezüglich ebenso argwöhnisch von den Spielern (und von uns) beäugt wie jeder Genre-Konkurrent zuvor. Da wir uns wochenlang durch den Sternenkrieg gekämpft und mittlerweile mehrfach die Levelgrenze von 50 erreicht haben,

können wir nun auch abschließend beurteilen, ob und vor allem wie das Bioware-MMO seinen Vorschuss-Lorbeeren gerecht wird.

Das geht schon bei der Handlung los, schließlich brüstet sich **The Old Republic** damit, für jede der acht Charakterklassen eine auf den Spieler zugeschnittene und bis zum Schluss spannende Geschichte zu erzählen – ein Novum im spielprinzipbedingt oft eiförmigen MMO-Genre. Aber tatsächlich:

⊕ Stärken

- + Star Wars pur!
- + spannende Handlung
- + vertonte Dialoge
- + nützliche KI-Begleiter

⊖ Schwächen

- veraltete Technik
- maues PvP
- bisher vergleichsweise dünnes Endgame
- Instanzen recht anspruchslos



Die **Ewige Kammer** ist eine von zwei Raid-Instanzen, die für bis zu 16 Level-50-Spieler gedacht ist. Unser Dank gilt der Gilde EnVidia, mit der wir uns hier mit dem Zwischenboss Charj anlegen.



Die für Endgame-Spieler gedachten Weltraumschlachten fallen glücklicherweise kniffliger aus als die viel zu einfachen frühen Einsätze.

Diese Mammutaufgabe bewältigt Bioware durchgehend sehr gut. Ob wir als Schmuggler erst unserem Schiff und dann einem sagenumwobenen Schatz nachjagen, als Jedi-Ritter Gutes in der Galaxis tun oder uns als Sith-Inquisitor bei der Suche nach mächtigen Artefakten plötzlich die Frage stellen müssen, ob uns unsere Meisterin hinters Licht führt, bleiben wir dank der zahlreichen Zwischensequenzen und voll vertonten Dialoge stets am Ball. Zwar gibt es auch hier bisweilen unnötige dramaturgische Durchhänger (»Du hast zwei Relikte gefunden, nun reise zu Planet C und D und bringe mir zwei weitere«) mit dem klaren Ziel die Spielzeit zu strecken. Dafür punktet jede der acht Geschichten mit einem eigenen eindrucksvollen Finale. Und das haben die Entwickler nicht nur filmreif und emotionsgeladen in Szene gesetzt, sondern dazu in Sachen Questmechanik ganz auf die jeweilige Klasse abgestimmt. Diese letzten Aufgaben meistern wir nur, wenn wir die Talente unseres Charakters blind beherrschen. Eine Art Abschlussprüfung also mit eingebautem Motivationsgenerator – toll!

Allerdings gibt es in der Fangemeinde auch Stimmen, die in **The Old Republic** gerade we-

gen der starken Geschichte und der damit verbundenen Einzelspielerfahrung das Gefühl eines echten Online-Rollenspiels vermischen. Viele Spieler berichten, dass selbst innerhalb einer Gilde fast jeder für sich seine Story erlebt und ein gemeinschaftliches Abenteuer, wie es etwa in **Guild Wars** oder **World of Warcraft** gang und gäbe ist, so kaum bis gar nicht zustande kommt. Ob man Spaß an **SWTOR** hat, liegt also mehr noch als in anderen Titeln auch am eigenen Spielstil und Anspruch. Denn über eines müssen sich abenteuerlustige **Star Wars**-Fans im Klaren sein: **The Old Republic** richtet sich in seiner jetzigen Form primär an Einsteiger und Gelegenheitsspieler. Also an Leute, die sich, angelockt von der Faszination **Star Wars**, an dem vergleichsweise sperrigen Genre mal versuchen wollen. Raid-Instanzen, Chats mit für Uneingeweihte wirren Nerd-Abkürzungen oder epische Set-Gegenstände, die man wie früher in **World of Warcraft** nur in 40-Mann-Teams und nach vier Stunden Bosskloppen ergattert, schrecken da ab. Eine packende, auf den Spieler und das Universum zugeschnittene Geschichte hingegen zieht hinein. In **SWTOR** gibt's zwar auch bis zu sechzehnköpfige Heldengruppen, aber im Vergleich zu den harten **WoW**-Instanzen ist das hier bis-

Jetzt mit Wertung

Obwohl wir **Star Wars: The Old Republic** in der vorangegangenen Ausgabe 02/2012 bereits ausführlich testen konnten, haben wir auf eine Wertung verzichtet. Der Grund: Uns fehlten wichtige Eindrücke aus dem Endgame, weshalb wir die Balance, Handlung und Charakterentwicklung nicht abschließend beurteilen konnten. Das holen wir in diesem Artikel nach – und geben **The Old Republic** eine (vorerst) finale Wertung.

her ein Kindergartenfest. Unser Tipp: Wenn Sie trotz allen Story-Gewichts das Gemeinschaftsgefühl mit anderen Spielern suchen, sollten Sie bei Gilden im Vorfeld nachfragen, welcher Spielstil gepflegt wird. Oder Sie gründen einfach eine eigene. Und für die Hardcore-Fraktion bleibt zu hoffen, dass weitere hochstufige Inhalte mit wachsendem Schwierigkeitsgrad in Patches oder Addons nachgereicht werden.

Fortgeschrittene Online-Spieler – und die will **The Old Republic** ja auch bedienen – suchen die Herausforderung dort, wo für viele Neulinge das Land der Schmerzen beginnt: in Gruppen-Instanzen, hier Flashpoints genannt. Von denen gibt es in **The Old Republic** immerhin ein gutes Dutzend, was durchaus im Genre-Schnitt liegt. Die ersten – das Schlachtschiff Black Talon auf Seiten des Imperiums sowie die Esseles für die Republik – sind bereits mit Level 10 betretbar und richten sich wie alle anderen Flashpoints an vier Spieler. Cool dabei: Auch in den Instanzen erleben wir (fürs Genre angemessen in Szene gesetzte) Zwischensequenzen, reden mit NPCs und treffen Entscheidungen. All das klappt selbst in der Gruppe hervorragend. Denn obwohl nur der Teilnehmer das Gespräch weiterführt, der beim Würfeln gewinnt, bekommen wir nach moralischen Entscheidungen auch dann die gewünschten hellen oder dunklen Punkte, wenn das Gespräch nicht zu unseren Gunsten verläuft.

Doch auch voll vertonte Dialoge und Skriptereignisse können nur bedingt darüber hinwegtäuschen, dass nahezu alle Flashpoints sowohl bei der Optik als auch beim Aufbau recht abwechslungsarm gebaut sind. Ob

Aufstieg der Rakghoule

Am 17. Januar hat Bioware das erste größere Content-Update für **Star Wars: The Old Republic** veröffentlicht. **Aufstieg der Rakghoule**, so der Name der kostenlosen Erweiterung, fügt unter anderem den Flashpoint »Die Belagerung von Kaon« hinzu, in dem vier Level-50-Helden des Imperiums oder der Republik zum neuen Planeten Kaon reisen, um die fiesen Rakghoule zurückzuschlagen. Zudem erweitert das Update die Operation »Karaggas Palast« um vier Bosse und feilt am PvP-System. So werden niedrigstufige Spieler nun nicht mehr mit Level-50-Charakteren zusammengeworfen, und das von den Fans stark kritisierte Belohnungssystem im Open-PvP-Gebiet auf Ilum wurde ebenfalls überarbeitet. Zu guter Letzt baut **Aufstieg der Rakghoule** die längst überfällige Unterstützung optionaler Kantenglättung (Antialiasing) ins Spiel ein. Auch in Zukunft will Bioware **The Old Republic** regelmäßig erweitern und verbessern. Der nächste Content-Patch ist bereits für März angekündigt und soll weitere Flashpoints, Operations, eine überarbeitete Benutzeroberfläche sowie zusätzliche Gildenfunktionen bieten.



Level 50. Und nun?

Mit der 50. Stufe ist erstmal Schluss mit Levelaufstiegen. Auch die Geschichte des eigenen Helden findet dann (vorerst) ihr Ende. **The Old Republic** bietet allerdings mehrere Möglichkeiten für weitere Abenteuer. Doch nicht jede motiviert dauerhaft.



Hardcore-Modus: Level-50-Helden dürfen jeden Flashpoint, auch niedrigstufige, in härteren Schwierigkeitsgraden erneut angehen. Als Belohnung winkt – mit etwas Glück – besonders wertvolle Beute.



Operations: Die auf acht oder 16 Spieler ausgelegten Raid-Instanzen setzen sich zwar spannend in Szene und sind recht anspruchsvoll. Momentan gibt es aber nur zwei davon. Weitere Operations sollen bald folgen.



Crafting: Die Crew-Berufe lohnen sich vor allem im Endgame sehr. Denn durch elitäres Zubehör, das wir nur in Hardcore-Flashpoints finden, stellen wir enorm mächtige Gegenstände her.



PvP: In Open-PvP-Zonen wie etwa auf dem Planeten Ilum kommt es nur selten zu größeren Scharmützeln, und die drei Kriegsgebiet-Modi lassen Abwechslung sowie eine durchdachte Balance vermissen.



In bevölkerungsstarken Arealen wie hier der **Fraktions-Raumstation** kommt es zu teils derben Rucklern und Grafikfehlern.

wir nun als Level-17-Held die belagerte Hammer-Station infiltrieren oder mit Stufe 48 in »Direktive 7« einen Droidenaufstand zurückschlagen, kämpfen wir uns durch zwar innerhalb des Szenarios stimmige, aber meist arg graue oder braune Raumschiffkorridore und Laborkomplexe – da hätte ein wenig mehr Kreativität sehr gut getan. Areale unter freiem Himmel wie etwa in der imperialen Ruinenstadt Athiss können wir an einer Hand abzählen – kein Vergleich zu den sehr abwechslungsreichen und eindrucksvollen Instanzen eines **World of Warcraft**. Cool hingegen: Bioware hat jedem Flashpoint diverse Abkürzungen spendiert, die man nur mit dem richtigen Beruf öffnen kann. So knacken Hacker verschlossene Tore, und Archäologen spüren versteckte Schalter auf.

Die Vier-Mann-Teams stellen sich in den Flashpoints zahlreichen Elite-Gegnern und Bossmonstern. Der Schwierigkeitsgrad dieser Kämpfe fällt aber (zumindest momentan noch) sehr moderat aus. Zwar reicht es schon in den niedrigstufigen Flashpoints nicht aus, einfach blind draufzuhauen. Mehr als Standardtaktiken wie »Zuerst das Gekröse umhauen« und »Vorsicht vor Flächenschaden« sind aber trotzdem nicht gefragt; von der Raffinesse so manches **World of Warcraft**-Obermotes können sich die Übelwichte in **The Old Republic** mal die eine oder andere Scheibe abschneiden – inseretwegen auch mit dem Lichtschwert. Das mag Genre-Einsteigern zugute kommen, hält sich doch so der Frust durch das niedrige Niveau der Instanzen in Grenzen. Wer hingegen Herausforderungen sucht, ist genau dadurch schnell gelangweilt.

Profis werden also bis zur vorerst finalen Stufe 50 von den Flashpoints chronisch unterfordert. Mit dem Erreichen der Levelgrenze dürfen wir jedoch jede Instanz, auch die allerersten, im Hardcore-Schwierigkeitsgrad erneut angehen. Für die bis jetzt zwei Raid-Instanzen (»Operations«) gibt's darüber hinaus noch den Nightmare-Modus. Die nun deutlich stärkeren Gegner erfordern dann tatsächlich taktisch kluges Vorgehen, die richtige Ausrüstung und eine gut zusammengestellte Gruppe. Als Belohnung winken besonders mächtige Gegenstände. Zumindest wenn man nicht gerade Opfer eines Bugs wird. Denn vor allem die Hardcore-Flashpoints sind auch einen Monat nach dem Start des Spiels noch erstaunlich fehlerbehaftet. Da lassen Monster der Stufe 50 nur Level-30-Items fallen, ein für die Quest wichtiger Boss steht direkt nach seinem Tod wieder auf, oder der eigene Charakter kann die gewünschte Instanz gar nicht erst betreten. Hier muss Bioware schnell nachbessern.

Neben den Flashpoints gibt's in **The Old Republic** bisher zwei Operations für acht oder 16 Spieler der Stufe 50 zu erforschen. Das klingt nach wenig, allerdings hatte Genre-Primus **World of Warcraft** mit dem »Geschmolzenen Kern« und »Onyxias Hort« zum Start auch nicht mehr zu bieten. Nichtsdestotrotz wünschen wir uns schnell weitere Inhalte. Zumal die beiden bereits vorhandenen Operations nicht nur knackig anspruchsvoll ausfallen, sondern auch klasse präsentiert werden. Während wir zum Beispiel in Karaggas Palast dem Boss gegenüberreten, trällert die aus **Episode 4: Eine neue Hoff-**



Ideal für Einzelspieler

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Mich reizen an Online-Rollenspielen vor allem die riesigen Welten. Mehr noch als selbst in den größten Solo-Titeln habe ich hier die Illusion eines Paralleluniversums, das ich in aller Ruhe erforschen möchte. Gar nicht in dieses Bild wollen nervige Mitspieler passen, die alle Arten von Druck erzeugen («Mach schneller!« »Kannst du das nicht besser, lol, rofl«.). Darum spiele ich mit Hingabe SWTOR. Ich kann jede Menge spannende Aufgaben allein mit meinem KI-Begleiter stemmen, die faszinierenden Solo-Quests sind das Sahnehäubchen. Und dann mit guten Kumpels in die Flashpoints – großartig!



nung bekannte Cantina-Melodie aus den Lautsprechern. Sowohl für die Flashpoints als auch die Operations gilt allerdings: Bioware sollte die Mitspielersuche vereinfachen. Dass man im Chat nur regional nach potenziellen Teilnehmern suchen kann, hat zwar einen gewissen Charme, wirklich prak-

tisch ist das aber nicht. Zumal **Star Wars: The Old Republic** nicht über eine automatische Gruppensuche verfügt, wie man sie etwa aus **World of Warcraft** kennt.

Wer Abwechslung vom üblichen Questen und Mobs-Verkloppen sucht, der probiert sich am PvP (Player vs. Player). Der Spieler-gegen-Spieler-Modus ist derzeit aber noch stark verbesserungsfähig. Zwar haben die entsprechenden Zonen auf Alderaan, der Voidstar und dem Huttenball mit ihren kurzweiligen und sehr spaßigen Modi durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. So versuchen wir uns beim Huttenball an einer **Star Wars**-Variante des American Football. Allerdings bietet **The Old Republic** bis zur Levelgrenze nur eben diese drei Kampfgebiete – zu wenig, um dauerhaft zu motivieren. Zumal im PvP-Teil ein ungewöhnliches System arbeitet: So werden nicht Spieler einer bestimmten Stufe in ein Areal geworfen, sondern alle zwischen 10 und 49. Lediglich Level-50-Helden bekamen mit dem Update 1.1 ein eigenes Matchmaking-System spendiert. Um

bei den anderen Spielern trotzdem eine gewisse Chancengleichheit zu gewährleisten, passt das Programm die Charakterwerte niedrigstufiger Teilnehmer für die PvP-Gefechte an. Das funktioniert nur bedingt, entscheiden doch nicht nur Stärke, Willenskraft und Krit-Wahrscheinlichkeit über Sieg oder Niederlage, sondern auch die erlernten Talente, von denen fortgeschrittene Spieler naturgemäß sehr viel mehr besitzen. Low-Level-Helden bekommen in den PvP-Gefechten nämlich keine ihrer späteren Fertigkeiten freigeschaltet. Das sorgt für ein unschönes Ungleichgewicht zwischen den Spielern.

Doch wie sieht es mit offenen PvP-Zonen auf Planeten aus, die ohnehin nur für eine bestimmte Heldenstufe geeignet sind? Die Antwort ist zumindest momentan noch sehr ernüchternd. So findet auf dem Level-50-Planeten Ilum zwar theoretisch ein großer Spieler-gegen-Spieler-Krieg statt, in dem es gilt, Sektoren einzunehmen, um Kisten mit wertvollen Items sicherzustellen. Wirklich zustande kommen PvP-Schlachten allerdings nur selten. Denn: Momentan wird lediglich das Erobern eines Sektors belohnt, nicht jedoch die Verteidigung desselben. So spielen sich in der Folge beide Fraktionen die Gebiete abwechselnd zu, um die wertvolle Beute möglichst mühelos einzustreichen. Das führt sogar so weit, dass Spieler der eigenen Fraktion im Chat bisweilen angefeindet werden, wenn sie im Verteidigungskampf »unnötige« Ambitionen zeigen. Es bleibt abzuwarten, ob sich das mit Update 1.1 überarbeitete Belohnungssystem positiv auf die noch unausgereiften Open-PvP-Zonen auswirkt. So oder so hat Bioware noch viel Nachholbedarf, schließlich zählt umfangreiches und durchdachtes PvP zu den größten Dauermotivatoren in einem Online-Rollenspiel.

Überhaupt merkt man **The Old Republic** nach längerem Spielen an allen Ecken und Enden an, wie jung es momentan noch ist. So nerven die teils unnötig langen Laufwege. Vor allem so manche Story-Quest schickt uns bisweilen nur wegen eines Dialogs von einem Planeten zum nächsten; ein

Woran Bioware noch arbeiten muss

- ✦ Bugs, vor allem bei den Flashpoints im Hardcore-Modus sowie den Operations
- ✦ höherer Schwierigkeitsgrad der Flashpoints
- ✦ unsinnige Laufwege
- ✦ abwechslungsreichere Raumschlachten
- ✦ das Ermöglichen von Makros und Interface-Mods
- ✦ bessere Performance in bevölkerungsstarken Gebieten



Die Zukunft entscheidet

René Heuser
Online-Redakteur
rene@gamestar.de

Ich tue mich schwer, The Old Republic zu bewerten. Es gibt viele Kleinigkeiten, die mich stören, die aber größtenteils Kinderkrankheiten und hoffentlich bald auskurieren sind. Die drögen Nebenaufträge und die etwas steril wirkenden Städte etwa trüben manchmal die sonst tolle Star-Wars-Atmosphäre. Ich hoffe, dass Bioware auf den Stärken wie der persönlichen Story, den Dialogen, den interessanten Schauplätzen und dem motivierenden Gruppenspiel aufbaut und die Welt kontinuierlich erweitert. Der erste große Patch 1.1 weist ja bereits in die richtige Richtung.

Ferngespräch übers Hologramm hätte es da auch getan. Dass sich die Benutzeroberfläche momentan nicht modifizieren lässt und das Programm keine Makros für Talentkombos zulässt, mag zwar hauptsächlich Profis sauer aufstoßen, nützlich und vor allem zeitgemäß wären diese Optionen aber allemal. Auch die für ambitionierte Rollenspieler wichtigen Elemente wie Housing oder komplexe Gildenfunktionen sollte Bioware alsbald nachreichen. Letztere hat das Team bereits für eines der nächsten Content-Updates angekündigt. Auch eine individualisierbare Benutzeroberfläche wird innerhalb der nächsten Monate nachgereicht.

Dass das Team auf Feedback aus der Community reagiert, zeigen die ständigen Mini-Updates. Gemeldete Bugs (etwa der einst absturzgefährdete Planet Taris) werden vergleichsweise zügig behoben, die Balance der Quests und Talente verbessert sich stetig. Auch die verhasste Wartelisten-Problematik beim Einloggen hat das Team durch die sukzessive angehobene Bevölkerungsgrenze in den Griff bekommen. Selbst auf stark frequentierten Servern wie dem deutschen PvP-Server Darth Traya sind die War-

zeiten von einst drei Stunden auf vertretbare fünf bis zehn Minuten geschrumpft. Allerdings wäre es sinnvoll, so manche Serverwartung umzuplanen; die Realms mitunter nachmittags abzuschalten, ist, sagen wir mal, verbesserungsfähig.

Taktisch weitgehend anspruchslose Instanzen, krude ausbalanciertes PvP, wenig Endgame-Inhalte – all das ist Kritik, die sich **The Old Republic** vor allem von MMO-Profis zu Recht anhören muss. Bioware hat es versäumt, dem »hinteren« Teil des Spiels genug Aufmerksamkeit zu schenken, um eifrigen Fans auch über den Freimonat hinaus genug Futter zu bieten. Die nächsten Patches sollten also dringend weitere Flashpoints, Operations und PvP-Verbesserungen in die **Star Wars**-Welt einbauen. Einsteiger und Gelegenheitsspieler hingegen, die ins Genre schnuppern wollen und zudem mehr Wert auf eine Geschichte und unkompliziertes Questen legen, finden mit **The Old Republic** die derzeit beste MMO-Alternati-



Mein neues MMO

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

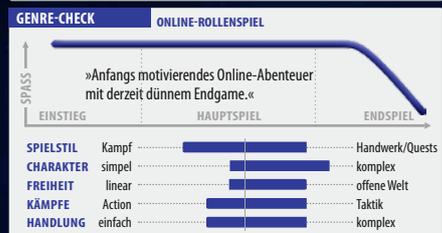
Ich war noch nie so ein MMO-Spieler, der unbedingt das mächtigste Item-Set haben oder den obersten Boss in der hintersten Hardcore-Instanz in Rekordzeit erlegen muss. Insofern ist es mir weitgehend schnuppe, dass The Old Republic für Profis momentan nur wenig Futter bietet. Ich will eine spannende Geschichte erleben. Und ich will auch dann Erfolg und Spaß haben, wenn ich mal keine Gruppe finde. Beides meistert The Old Republic mit Bravour und fesselt mich daher auch, nachdem mein Sith-Inquisitor Level 50 erreicht hat. Ich fange dann nämlich einfach eine neue Klasse an. Nur um zu sehen, was ich mit der alles erlebe. Und das ist wesentlich mehr als manches Durchschnitts-MMO Marke »Asia Grinder« insgesamt bietet.

ve. Denen ist das Gemeckere um das schwache Endgame ohnehin egal, die haben auch so ihren Spaß an Biowares **Star Wars**-MMO. Und davon eine ganze Menge. **DM**

TERMIN 20.12.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Star Wars
The Old Republic Online-Rollenspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Bioware
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs
Kopierschutz Kontobindung



GRAFIK

- hübsche Kampfeffekte + stimmiger Comic-Stil
- schwammige Texturen + generell sehr detailarm
- Plastikgesichter

7/10

SOUND

- Originalmusik und -Soundeffekte
- sehr gute englische wie deutsche Sprecher ...
- ... aber diverse Fehlbesetzungen

9/10

BALANCE

- sehr gute Lernkurve + Unterklassen gut austariert
- fair gestaltete PvP-Areale
- Flashpoints zu leicht + Quest-Niveau schwankt

7/10

ATMOSPHÄRE

- Star-Wars-Flair pur + cooles Moralsystem + häufige Zwischensequenzen + spektakuläre Weltraumschlachten
- oft leblose Areale + Bugs

9/10

BEDIENUNG

- übersichtliches Interface + gute Quest-Führung
- nützliche Komfortfunktionen + frei konfigurierbar
- keine Makros + Interface nicht individualisierbar

9/10

UMFANG

- Tausende Nebenquests + Story-Missionen für jede Klasse
- zahlreiche Planeten und Instanzen
- kurzweilige Weltraum-Schlachten + nur zwei Operations

9/10

QUESTS/HANDLUNG

- erzählen nette Geschichten + zahlreiche Dialoge
- Hauptquests spannend und wendungsreich
- viele Standard-MMO-Aufträge + variantenarme Flashpoints

9/10

CHARAKTERSYSTEM

- acht gut abgestimmte Klassen
- 60 Talente für jede Unterklasse + motivierendes Crafting
- Talentbäume kaum spezialisierbar

9/10

KAMPFSYSTEM

- MMO-typisches Taktik-Kampfsystem
- Dynamik durch Deckung + nützliche KI-Begleiter
- Spiegelklassen ohne Alleinstellungsmerkmale

9/10

ITEMS

- Auszeichnungen, PvP- und Spezialgüter
- Gegenstände bau- oder zerlegbar + Teile fürs Schiff
- insgesamt etwas weniger Vielfalt als bei der Konkurrenz

9/10



Die Instanz-Bosse erfordern selbst in hohen Levelbereichen keine all zu komplexen Taktiken.

86

Klassisches MMO mit starker Handlung.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 500 Stunden

MINIMUM C2 Duo E4300, A64 X2 1400+, 2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E7400, A64 X2 6000+, Radeon HD 5770, 4,0 GB RAM, 21,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 6600, Phenom II X2 560, GeForce GTX 460, 4,0 GB RAM, 21,0 GB Festplatte

ANFANGSSTIEG | **PROFIS**