

Kurzgeschichten zu SWTOR

Eigencharakteren und mehr

Von DokugaCoop

Kapitel 6: Fun-Operation: Turm des Wissens

Quest: Wissenshunger [Operation]

Republik

Du bist einer Twi'lek, namens Mew, auf der Republikanischen Flotte begegnet. Sie benötigt Hilfe, um ihren Bruder zu beschwichtigen.

Jahrelang hatte sie ihren jüngeren Bruder vor der Republik verteidigt, da diese annahm, dass Mewtwo mit dem Verschwinden verschiedener, mächtiger Meister zu tun hatte, da diese ihn unterstützten und ausbildeten. Mew unterstützte stets ihren Bruder, bis sie vor einiger Zeit feststellen musste, dass er am Tod ihres Verlobten beteiligt war, wobei er ihr versprochen hatte, diesen nicht weiterhin von seinen Missionen abzuhalten. Da sie weiß, dass Mewtwo Wissen sammelt, um sich selbst mächtig genug zu machen, um alle Spezies zu unterwerfen und den Twi'leks die Macht, über Leben und Tod, in der Galaxis zu übergeben, meint sie den Anhaltspunkt seiner neuen Machtquelle ebenfalls zu kennen.

Der Turm des Wissens auf Alderaan. Ohne große Hilfe wirst du das Problem allerdings nicht beseitigen können, da dieser Ort von seinem Gefolge, der Scienbeta, belagert wird.

Besiege die Twi'lek-Vereinigung Scienbeta. Stelle dich dem Wissensvampir und Verräter Mewtwo im Turm des Wissens.

Imperium

Moff Altiss hat eine wichtige Übertragung einer Twi'lek, mit dem Namen Mew, erhalten. Sie scheint Informationen einer gewaltigen Gefahr zu besitzen, die vereitelt werden muss.

Ihr Bruder versucht seit Jahren sein Wissen zu erweitern und dieses schließlich anzuwenden, um die Republik und um das Imperium zu stürzen, damit das Volk der Twi'leks die Kontrolle über die gesamte Galaxis erlangt. Schon vor einiger Zeit verschwanden talentierte Sith-Machtanwender spurlos von der Bildfläche, nachdem

sie auf einen mysteriösen und mächtigen Schüler eingegangen sind, der ihnen die feste Überzeugung gab, noch mehr Macht durch diesen zu erlangen. Nur wenige wurden geistig zurückgeblieben aufgefunden, ohne Erinnerungen oder Hinweise ihrer Existenz und des sogenannten „ewigen Schülers“. Nun weiß das Imperium, dass der Verräter Mewtwo hinter allem steckt, der einst der Republik angehörte und dieser schließlich den Rücken zukehrte. Fliege zum Turm des Wissens auf Alderaan und stelle dich der Bedrohung mit einem gut vorbereiteten Team.

Besiege die Twi'lek-Vereinigung Scienbeta. Stelle dich dem Wissensvampir und Verräter Mewtwo im Turm des Wissens.

Turm des Wissens

Ist eine Operation für 8 Spieler, die sich auf Alderaan befindet, wohin man mit einer Fähre von der republikanischen oder imperialen Flotte aus fährt. Dabei sein sollten vor allem: 3 Heiler, 2 Tanks und 3 DDs. Der Enrage-Timer der Bosse ist, im Gegensatz zu anderen OPs, relativ lang. Das Wichtige ist vor allem: Durchhaltevermögen. Die Gruppen der Scienbeta haben vor allem eines für euch parat: Viel Schaden. Nicht zu verachten sind vor allem die Bosse. Was wohl der ausschlaggebendste Punkt ist, in dieser OP, sind die Rätsel und langen Kämpfe, um das Wissen und die Geduld der Spieler zu testen und zu fordern.

Bereits der Weg zum Turm wird strengstens bewacht. Die Scienbeta-Twi'leks bestehen vorwiegend aus:

Sklave/in: Gibt es vorwiegend als Mensch, Zabrak, Mirialaner, Miraluka und Rattataki. Sie wurden während des Vorgehens gegen die Scienbeta gefangen genommen und versklavt. Sie verursachen kaum bis kleine Schäden und sind somit die einfachsten Einheiten in der OP.

Scienbeta-Soldat/in: Sind starke Gegner, die ab und zu geringe Flächenschäden raushauen. Einzeln ungefährlich, jedoch kommen sie oft in Massen an und können den Spielern so mit ihren Streukanonen übel zusetzen.

Scienbeta-Marodeur: Elitegegner. Springt auf zufällige Spieler zu, unterbricht und stunt sie für eine Sekunde. Diese Einheit verursacht ein hohes Maß an Schaden, durch viele, schnelle Schläge. Sollte zuerst gelegt werden.

Scienbeta-Wissenschaftler/in: Elitegegner. Nehmen einen Kameraden aus dem Kampf, daher sollten sie mit dem Marodeur zuerst gelegt oder aus dem Kampf genommen werden.

Scienbeta-Scharfschütze/in: Elitegegner. Stehen am weitesten vom Spieler entfernt und verursachen hohe Schäden mit flächendeckenden Granaten und Einzelschüssen, dafür schießen sie jedoch langsam. Am Wichtigsten wäre es, diese bei ihren Fähigkeiten zu unterbrechen.

Scienbeta-Mystiker/in: Champion. Die Heiler der Twi'lek-Vereinigung heilen nicht große Schäden weg, aber sie heilen schnell. Sie sollten zu aller erst aus dem Kampf

genommen werden.

Scienbeta-Kriegsherr: Champion. Diese Einheit besitzt einen Blaster und ein Impuls-Gerät, was Spieler von ihm wegstößt. Macht kaum Schaden, beschwört jedoch ab und zu Soldaten, die sofort beseitigt werden müssen.

Auserwählte/er des Verräters: Champion. Sie besitzen ein Doppellichtschwert, können sich ab und zu unsichtbar machen und schlagen hinterrücks zu. Ihr Schaden ist mäßig, sollte jedoch nicht unterschätzt werden, da sie eine hohe kritische Chance besitzen und vor allem, da ihr erster Hieb, am Beginn des Kampfes, der tödlichste ist. Sie sind Anfangs immer getarnt, daher sollte man Vorsicht walten lassen, um nicht niedergestochen zu werden. Sicher wäre es immer, den Tank, während der ganzen Operation lang, vorzuschicken, um instant-Tode zu vermeiden. Die Heiler sollten ohne zögern loslegen, um den Betroffenen, des tödlichen Hiebs, am Leben zu erhalten.

Miniboss:

Isabela

Eine Twi'lek-Heilerin, die der Operation einiges abverlangt. Nach wenigen Mob-Gruppen sieht man sie bereits auf einem großen, freien Platz vor sich rummeditieren. Sie scheint allein zu sein, doch der Schein trügt. Vor ihr stehen zwei Auserwählte des Verräters, die den Tank, mit ihrem hohen Schadensoutput, sofort töten können. Sie werden sichtbar, sofern man Isabela zum Kampf fordert. Wichtig ist hierbei, dass der Tank, für diesen Augenblick, seine Verteidigung immens verstärkt. Hierbei dreht es sich hauptsächlich um diese drei Gegner. Isabela heilt beide Auserwählten gleichzeitig schnell hoch, ebenfalls kann sie bei ihren Heilungswirkungen nicht unterbrochen werden, was die ganze Sache in die Länge ziehen kann. Den Schaden, den die Gruppe den beiden Auserwählten zufügen soll, sollte so hoch wie möglich sein, da auch erst Isabela Schaden zugefügt werden kann, wenn beide Einheiten eliminiert werden, da Isabela vorher von einem Schild umgeben wird. Fokus, auf einen einzigen Auserwählten, wäre von Vorteil. Zwischendurch können zudem mehrere Soldaten auftauchen (ca. 4-6 Stück alle geschätzte 25 Sekunden). Am Gefährlichsten sind jedoch die Raumjäger der Scienbeta, die ab und zu über das Feld fliegen und Bomben auf die Spieler loslassen. Die Bereiche werden mit roten Kreisen markiert, der betroffene Radius ist jedoch ein wenig größer, darauf sollte man besonders achten. Der Schaden, den die Bomben beim Aufprall verursachen, ist u.a. mit der gefährlichste in der ganzen Operation! So gesehen ist Isabela eine verbesserte Version eines Mystikers und eine Prüfung, um die Eignung der Gruppe, für die OP, zu beweisen. Nachdem Isabela jedoch besiegt wurde, ist die Bombardierung noch nicht vorbei. Erst wenn man eine Höhle erreicht hat, die als Unterschlupf der Scienbeta dient und weiter zum Turm des Wissens führt, hört der Bombenhagel auf.

1. Boss:

MK10-Wächterdroide

Es geht vorwärts, das Gras ebnet den Weg der Richtung des Turmes und je näher die Recken dem Turm kommen, umso verschneiter und felsiger wird das Gebiet.

Angekommen am Tor, zum Turm des Wissens, wird dieses von einem prachtvollen und gut ausgerüsteten Droiden bewacht. Dieser schießt Raketen in einer waagerechten und senkrechten Reihe auf die Spieler. Wichtig dabei ist: Nicht neben, vor oder hinter dem Tank stehen! Zudem sollte man auf die kleinen, blauen Felder achten, da der Droide ab und zu elektrische Sprengladungen verschießt. Bei jeweils 15% seines fehlenden Lebens, zieht er einen zufälligen Spieler zu sich ran und aktiviert einen Impulskanonen-Angriff, der dem Spieler und seinen Kameraden, die um ihn stehen, beträchtlichen Schaden zufügt. Heiler müssen sich sofort auf den betroffenen Spieler konzentrieren. Sollten sich mehrere Leute vor dem Droiden befinden, sollte eine sofortige Flächenheilung aller Heiler erfolgen.

2. Boss:

Kirara und Jar'kai

Im Turm des Wissens angelangt, gibt es nur noch einen Wendelpfad nach oben. Sobald man ungefähr die Mitte erreicht hat, wird der Bereich mit einer Barriere versperrt und man begegnet Kirara, sowie Jar'kai, einer Jedi-Heilerin und einem Jedi-Tank. Beide müssen gleichzeitig Schaden bekommen. Warum? Kirara heilt Jar'kai überaus effektiv, während dieser sie beschützt. Der Kampf ist daher der langwierigste von allen. Der Enrage-Timer ist bei ihnen jedoch besonders lang. Wenn beide angegriffen werden, muss Kirara sich selbst ebenfalls heilen, das ist der Knackpunkt. Heiler sollten ebenfalls Schaden machen, wenn möglich. Jar'kai macht ab und zu einen Flächenspott. Alle Spieler um ihn herum, werden gezwungen sein, ihn anzugreifen, in der Zeit kann Kirara sich und ihn unbesorgt heilen. Fernkämpfer haben daher leichteres Spiel, wenn sie während dieser Phase auf Kirara gehen und dazu die maximale Reichweite einhalten. Jar'kai kickt Spieler ab und zu und versucht sie somit in die Barriere zu drängen. Falls sie auf diese Treffen, prallen sie von ihr ab, bekommen reichlich Energieschaden und bleiben für 2 Sekunden liegen. Das sollte vermieden werden. Ab 10% kickt Jar-kai sehr oft, Nahkämpfer sollten ihm dann lieber aus dem Weg gehen. Falls Kirara auf 5% ihres Lebens angekommen ist und bis dahin Jar'kai noch nicht liegt, geht Jar'kai in Enrage. Als wäre es noch nicht genug, opfert sich Kirara, um sein GESAMTES Leben wiederherzustellen, daher wäre es klüger vorher Jar'kai zu töten, auch wenn er viel mehr Leben als seine Kameradin besitzt.

3.Boss:

A1-, B2- und C3-Geschützturm

Ein überaus komplexer Boss. Die Spieler fahren mit der Fläche hoch, auf der sie Kirara und Jar'kai besiegt haben. Um weiter den Turm hoch zukommen, müssen sie die kniffligen Geschütze ausschalten, die sich auf schwindelerregender Höhe befinden, dazu erscheint, in der Flächenmitte, ein rundes Pult und 3 Schaltungen. Ein Weg führt zu den an der Decke hängenden Geschützen im großen Bereich, der jedoch springend überquert werden MUSS, da man ansonsten runter fällt und stirbt. Die Decke ist zudem keineswegs normal, sondern drehbar. Ein Heiler sollte sich in die Mitte stellen und die 3 Energieleitungen, die gelbe, die blaue und die rote jeweils, je nach Gelegenheit, aktivieren. 2 Geschütze können getankt werden, eines wird auf die DDs und Heiler schießen, so oder so, da eines der Geschütze auf einen zufälligen Spieler

gehen wird. Sobald dieses Geschütz in die Phase eintritt, kann es nicht abgespottet werden und der Tank muss zum nächsten Geschütz laufen, was von der Phase unberührt bleibt. Hilfreich wäre z.B. die Fähigkeit „Rettung“, um den Tank weite Wege zu ersparen. Alle Geschütze besitzen ein farbiges Schild, was immer wieder abgeschaltet werden muss. Der Heiler stellt dazu die Balken am Pult in der Mitte ein, was bis zu 3 Balken anzeigt. Umso mehr Balken ausgewählt werden, umso mehr dreht sich die Decke. Warum das Ganze? Die Farben der Schilde, die die Geschütze umgibt, sowie die Farbe der Energie, die die Generatoren abgeben, verändern sich ständig. Wird die Energie des Generators auf das Geschütz abgeschossen, hat die Operation 10 Sekunden Zeit, um dem Geschütz Schaden zuzufügen. Sie besitzen nicht viel Leben und können daher schneller zerstört werden, als alle anderen Gegner, dafür muss das Timing stimmen, da sie ansonsten schnell enrage gehen können. Nachdem das Geschütz soweit beschädigt wurde, sollten die nahe stehenden Helden zurückgehen, sobald die Fähigkeit „Aufladen“ erscheint, da der neu abgegebene Energiestrahle, nach dem Aufladen, sie ansonsten sofort tötet. Obwohl die Tanks mit dem Tanken der Geschütze beschäftigt sind, sollte sich immer nur ein Geschütz im Fokus aller befinden, was unverzüglich zerstört werden sollte. Ansonsten gibt es noch dazu zu sagen, dass hier und da ein Scienbeta-Wissenschaftler und 2 Ingenieure auftauchen, die versuchen werden das Geschütz zu reparieren. Diese sollten sofort umgeschlagen oder in den Abgrund geschubst werden.

4. Boss

Scienbeta-Einheiten und Cathar-Marodeurin (schwerer Modus)

Die atemberaubenden Säulen halten das Bauwerk beisammen und die verschiedenen Bereiche der riesigen Bibliothek, in denen das Wissen der gesamten Galaxis gespeichert ist, beleuchten die Umgebung des Turmes. Während der Fahrt nach oben, muss man Wellen an Gegnern überstehen, die sich mit Seilen auf die OP herablassen und auf die Spieler eintrudeln. Immer wieder hält die Fläche an, bis man den gegnerischen Trupp erledigt hat. 5 Wellen müssen beseitigt werden, im schweren Modus sogar 7 und einen zusätzlichen Boss, eine Cathar-Marodeurin, deren Name bisher nicht bekannt ist. Bekannt ist nur, dass sie persönlich von Mewtwo aufgezogen wurde. Wer meint, dass Mewtwo ein herzloser Bastard ist, der irrt sich. Herzloser könnte nur diese Cathar sein, die in kurzer Zeit (etwa bei 30% ihrer Lebenspunkte) in enrage geht. Damit ist sie der schnellste enrage gehende Boss des Spiels, wobei sie allerdings durch ihre mickrigen Lebenspunkte schnell gelegt werden kann und sollte, bevor sie die Operation in der Luft zerreißt. Den Heilern verlangt sie alles ab, da sie ein Rüstungs-Debuff auf den Tank legt, wobei sie nun 10% seiner Rüstung durchdringt und diesen 5 mal stapeln kann. In schneller Manier sollte der Tank geheilt werden, da der Boss ansonsten in flüchtiger Zeit die Truppe vernichtet. Der zweite Tank wäre daher von Vorteil, dieser sollte in gegebener Zeit schnell absputten, spätestens beim vierten Stack.

5. Boss

Mewtwo der Verräter / der Unsterbliche

Auch Wissensvampir bezeichnet, eignet sich dieser unfreundliche Gesell das gesamte

Wissen der Galaxis an. Er ist der Endboss der OP und überaus tödlich.

Begegnung:

schwebt im Turm umher, während seine Augen aufleuchten und er sich schnellstmöglich verschiedene informative Quellen ansieht, das Leuchten schwindet allmählich

„Nun, ich habe gewusst, dass ihr kommen würdet. Doch dass ihr es bis hierher geschafft habt, fasziniert mich....“ *dreht sich um, wendet sich der Gruppe zu* „Eure winzigen Gehirne können mir nichts mehr beibringen, was ich nicht schon weiß.“ *schwebt auf die Gruppe herab* „Ich besitze bald das gesamte, galaktische Wissen. Ich lerne schnell, schneller als ihr alle zusammen! Und ich bin...“ *breitet die Arme aus* „...unsterblich! Die Wege der Genforschung haben es mir ermöglicht, meinen Körper auf ewig jung zu halten. Die Twi'leks werden frei sein und euch jämmerlichen Kreaturen unterjochen, so, wie ihr sie unterjocht habt! Und ich werde sie anführen, während ich jede einzelne Generation mit meinem Wissen bereichern werde. Die Macht befindet sich im Wissen!“ *streckt die Hand nach der Gruppe aus* „Wisst ihr genug, um mich aufhalten zu können?“

Phase 1:

Der Kampf beginnt nun unverzüglich und das Pult verschwindet in der Mitte. Mewtwo lässt den Beginn mit einem Beben einläuten, was alle Spieler umwirft und ein wenig Schaden verursacht. Während des Kampfes wird er das „Machtbeben“ öfters aufrufen. Je weiter die Spieler von ihm entfernt stehen, umso weniger Schaden bekommen sie. Ein Spieler, der zu nah an ihm steht, wird gestunt. Das Beben wird BIS ZU vier Mal verursacht, dann visiert er einen Spieler an. Mit der Schrift „Mewtwo visiert ... an!“ Bedeutet es: Der anvisierte Charakter muss bei 75% der Fläche stehen bleiben, da sich Mewtwo in der Mitte befindet und nun eine Art Telekinese-Welle verursacht, die den Spieler in die Luft wirbelt. Steht derjenige zu weit hinten, stürzt er in den Abgrund und stirbt, steht er zu nah an Mewtwo, bekommt der Beschossene massiven Fallschaden bei der Landung. Befinden sich in seiner Nähe andere Spieler, werden diese ebenfalls in die Luft geschleudert, daher sollten die Verbündeten schnell Abstand nehmen. Mewtwo nimmt sich dann denjenigen vor, der am nächsten am Rand steht und versucht ihn mit „Telekinese-Wurf“ Schaden zuzufügen und runter zu stoßen. Die Heiler müssen sich währenddessen auf den Betroffenen konzentrieren, der metallene Bruchstücke abbekommt. Dieser Spieler muss dabei gegen den Angriff laufen, um nicht von der Fläche gestoßen zu werden.

„Mit eurem Wissen seid ihr am Ende!“

Phase 2:

Nachdem Mewtwo's Leben auf 55% gesunken ist, ruft er zwei Scienbeta-Soldaten, einen Auserwählten, sowie einen zufälligen Elitegegner herbei. Diese müssen sofort vernichtet werden. Während sie die Fläche betreten, führt Mewtwo „Wissensentzug“ aus, stunt den Tank und entzieht ihm seine Lebenskraft. Der zweite Tank muss sich daher auf die Mobs konzentrieren und sie mit der Truppe vernichten. Nachdem sie

vernichtet wurden, hört Mewtwo mit dem Wissensentzug auf, vorher nicht. Das bedeutet, er macht es solange, bis der Tank gestorben ist, damit er hinterher ein anderes Mitglied der Operation auswählen kann und verblöden lässt, bis es ebenfalls zusammenklappt. Nun wird ein neuer Angriff freigesetzt, das „Machtschmetter". Gelbe Kreise erscheinen auf der Fläche, jeder einzelne Spieler wird anvisiert. Sobald sie anfangen zu blinken, müssen die Spieler rauslaufen, da Mewtwo einen kleinen Bereichsschaden raushaut, der Macht im Gleichgewicht ähnelt. Die getroffenen Spieler werden unterbrochen und der zugefügte Schaden, von Mewtwo's Zielen, wird eine Zeit lang um 4% erhöht, was eine halbe Stunde anhält, oder bis derjenige mit dem Debuff stirbt. Dieser kann sich zudem unzählige Male Stapeln. Danach geht das ganze Spektakel, wie in Phase 1, wieder von vorn los.

„Die Galaxie gehört meinen Brüdern, Schwestern, und mir! Ich werde euch das vorhandene Wissen nicht gewähren lassen, niemals!"

Phase 3:

Ab 25% bewegt sich Mewtwo. Nun ist Teamplay wichtiger denn je, da die Spieler leicht gestunt, runter gestoßen oder sonst was werden können. Hinzu kommt zudem der Spontan-Angriff „Geist brechen", der die Spieler in einer kurzen Phase bewegungsunfähig macht und ihnen einen DoT (Damage over Time) zufügt, der in 12 Sekunden 5% des Lebens abzieht. Bei Spielern mit dem Machtschmetter-Debuff, wird die Prozentzahl der vorhandenen Stapel zusätzlich hinzugefügt. In der Zeit visiert Mewtwo sein nächstes Opfer schneller an. Schnelle Reflexe und Ansagen sind vonnöten, damit die Operation nicht wiped.

Mewtwo wurde besiegt:

kniert erschöpft nieder „Die Unwissenden haben gesiegt?!? Aber wieso? Wie könnt ihr nur so mächtig sein? Ich bin unsterblich!...Durch euch...werden wir...niemals frei sein können. Schwester...." *bricht zusammen*

Bereich verlassen