

Star Wars: The Old Republic – Onslaught

ENDLICH WIEDER ZOFF!

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **22.10.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **im Abo enthalten** DRM: **ja (Origin)**

In Onslaught, der neuen Erweiterung von The Old Republic, kehren wir endlich in den Kampf zwischen Republik und Imperium zurück.

Von Gloria H. Manderfeld

Endlich ein Update: In der neuesten Erweiterung Onslaught werden lang gehegte Fan-Wünsche für Star Wars: The Old Republic wahr, der Konflikt zwischen der Galaktischen Republik und dem Sith-Imperium wird wieder angeheizt. Die Rückkehr der Jedi-Ritter nach Ossus Ende 2018 leitete diesen neuen Story-Bogen ein und wurde im Frühjahr 2019 durch ein neues Event mit Stellvertretergefechten beider Fraktionen auf Dantooine ergänzt. Nun gipfeln die Ereignisse in einem ersten, großen Konfliktfall, in dem sich beide Seiten direkt bekämpfen: Auf Corellia steht eine sehr moderne Schiffswerft kurz vor der Vollendung, deren Fertigungstempo der Republik im kommenden Krieg einen entscheidenden Vorteil ver-



Beim Endkampf gegen Darth Malgus kommen wir nur mit vereinten Kräften voran.

schaffen könnte. Die Rache der Sith lässt nicht lange auf sich warten.

Eine lange Durststrecke

Die letzten vier Jahre waren für The-Old-Republic-Fans ziemlich hart, da seit der Veröf-

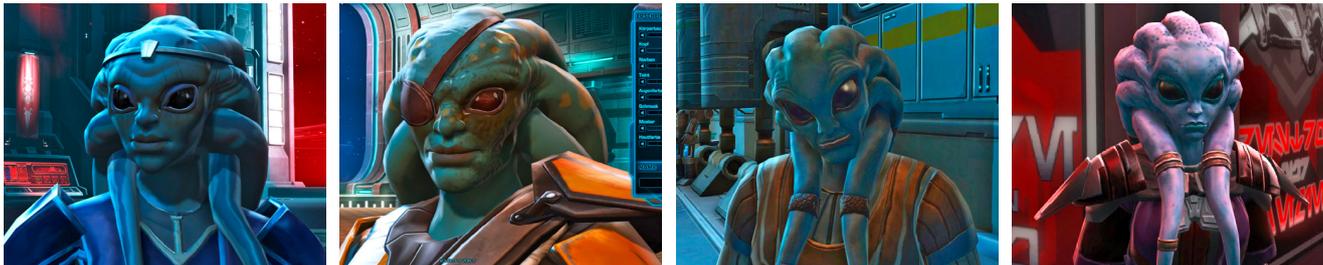
fentlichung der Erweiterung Knights of the Fallen Empire im Herbst 2015 immer weniger neue Inhalte ins Spiel kamen. Das Setting einer galaktischen Allianz gegen das übermächtige Zakuul-Imperium unter Imperator Valkorion fand wenig Anklang. Nach Ende



In Onslaught eskaliert der schwelende Konflikt zwischen Imperium und Republik aufs Neue.

Neue Spezies: Nautolaner

Mit Onslaught kam die neue Spezies der Nautolaner ins Spiel; Free2Play-Spieler können sich diese gegen Kartellmünzen kaufen. Bisher finden die sich recht stark ähnelnden Kopfmodelle nicht so viel Zuspruch, Probleme gibt es auch durch in Kleidungsdetails klippende Kopftentakel. Verglichen mit den bisher vorhandenen Nautolaner-Modellen wirkt ihre spielbare Version daneben deutlich klobiger.



der Zakuul-Story durch Knights of the Eternal Throne (2017) und die 2018 folgenden Storyhäppchen um die Zukunft der Allianz war wegen anhaltender Update-Flaute die Enttäuschung groß.

Für die einzige neue Operation seit Jahren wurden die Bosse beispielsweise nur im Monatsabstand veröffentlicht, das Galaktische Kommando-System (dazu später mehr) oder neue Daily-Gebiete boten insgesamt kaum echte Spielanreize, sondern funktionierten auf Dauer eher gegenteilig.



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Als The-Old-Republic-Spielerin der ersten Stunde habe ich mit diesem MMORPG eine Menge Höhen und Tiefen mitgemacht und blieb auch nach der Onslaught-Ankündigung skeptisch. Zu oft gab es für treue Spieler in den letzten Jahren nur ein paar lieblos zusammengestoppelte Brocken. Abseits der täglichen Quests und schnell langweilig werdenden Flashpoints war es einfach frustrierend, monatelang auf ein Lebenszeichen der Entwickler zu warten, das nicht aus neuen Gegenständen im Kartellmarkt (dem Ingame-Shop) bestand. Bei Onslaught leiste ich mir inzwischen aber eine vorsichtige Form von Hoffnung: Gerade die Neuerungen im PvE-Bereich sind sinnvoll und geben Spielern Kontrolle der eigenen Ausrüstungsentwicklung. Auch der Cliffhanger am Ende der Story macht Lust auf mehr, da er eine mystische Komponente in künftigen Ereignissen andeutet – Star Wars war schließlich immer mehr als nur die Geschichte eines Krieges zwischen zwei Extremen. Wirklich versöhnt bin ich zwar noch nicht, dafür ist mir der Umfang des Updates insgesamt zu klein geraten, in Onslaught ist inzwischen aber schon vieles dabei, das in die richtige Richtung deutet. Jetzt muss Bioware diesen Weg nur endlich auch beschreiten – wie wäre es mal mit einem Grafik-Update für Spielercharaktere? Die detaillierten Modelle der Story-Hauptpersonen zeigen schließlich, dass so etwas durchaus möglich ist!

Was steckt in SW:ToR – Onslaught?

Bei beiden Fraktionen erwartet uns jeweils eine etwa fünfstündige, mit vielen gut vertonten Zwischensequenzen angereicherte Geschichte, deren Hauptereignisse locker aufeinander aufbauen. Entscheidungen verändern zwar einige Details, nicht aber die jeweiligen Enden. Mit dem Ausblick auf eine dunkle Bedrohung fügen die Entwickler auch einen Cliffhanger für neue Updates ein. Wer ein Gesamtbild der Lage und alle Hintergrundinformationen zu den handelnden Personen haben möchte, sollte auf jeden Fall beide Story-Stränge spielen. Haben wir uns auf Ossus für die Unterstützung der jeweils anderen Fraktion entschieden, können wir sogar zum fiesen Saboteur werden!

Abseits der Story und des Weges zum neuen Maximallevel 75 bieten die grandios gestalteten Welten Onderon und Mek-Sha viel fürs Auge, die Leveldesigner beweisen hier Können beim Erschaffen einzigartiger Spielumgebungen. Gerade die vielen verwinkelten, düsteren Ecken von Mek-Sha und Onderons prächtige Bauten bleiben lange im Gedächtnis.

Neben den Nautolanern als neuer spielbarer Rasse (siehe Kasten) gibt es frisches Futter für Gruppenspieler mit dem Flashpoint »Meridian-Ziel« und der Operation »Die Natur des Fortschritts«. Deren Bossmechaniken setzen gewohnt auf Beweglichkeit sowie Koordination und bieten neue Herausforderungen in mehreren Schwierigkeitsgraden. Auf Onderon und Mek-Sha erhalten wir nach Abschluss der jeweiligen Hauptgeschichte tägliche Quests, Spieler beider Seiten sammeln Onderon-Ruf für neue Dekorationen im schicken Baustil des Planeten.

Einige weitere gravierende spielmechanische Neuerungen behandeln wir noch weiter unten im Text. Auch die Free2Play-Spieler gehen nicht leer aus: Da Onslaught ausschließlich Abonnenten vorbehalten ist, wurden die Erweiterungen Aufstieg des Huttenkartells und Revans Schatten mitsamt den verbundenen Stufenerhöhungen für Gratispieler verfügbar gemacht.

Raus mit dem Geld, rein mit neuen Boni

Neben der UI und dem Charakterbildschirm gibt es auch ein verbessertes Inventar samt

Handwerksmaterialien-Box, auf die alle Charaktere des Vermächtnisses Zugriff haben. Gesammelte Ressourcen landen darin schon nach dem Aufklauben, das spart euch viele Klicks und Inventarplätze. Auch bei der Aus-

Die wichtigsten Schauplätze



Der prächtige Baustil des Planeten Onderon kontrastiert mit der wilden Natur vor den Toren gut geschützter Siedlungen.



Die ehemals von Hutten beherrschte, jetzt neutrale Raumstation Mek-Sha wurde in einen ausgehöhlten Asteroiden gebaut und steht für beide Fraktionen offen.



Beim imperialen Angriff auf die Meridian-Schiffswerft gibt es auf Corellia viele Kollateralschäden. Das macht die Schlacht umso bedeutsamer für das Geschehen.

Bedeutende Persönlichkeiten

Wie bei jedem Story-Update ist die Handlung in The Old Republic von den Handlungen bedeutender Personen abhängig. Bioware-typisch bekommen wir es mit strahlenden Lichtgestalten, aber auch echten Unsympathen zu tun – und treffen auch alte Bekannte wieder.



Darth Savik setzt als Nachfolgerin von Darth Malora auf Droiden und Intrigen – Republikaner kennen sie bereits aus der Corellia-Planetenstory.



Als herrschender König Onderons ist Petryph eine absolute Katastrophe und erliegt schnell den Einflüsterungen des Imperiums.



Jedi-Ritterin Tau Adair erhält mit dem unsicheren, schwer vercyberten Arn Peralun einen neuen Padawan mit reichlich spannenden Ecken und Kanten.



Nach wie vor dient unser alter Bekannter Darth Malgus (Der falsche Imperator) als Anführer der imperialen Offensive und führt rücksichtslos Krieg gegen die Republik.



Die Anführerin des Aufstands gegen die Hutten auf Mek-Sha versucht, ihren Einfluss im wieder aufflammenden Konflikt zu wahren.

rüstung wurde einiges verändert: Im neuen Taktik-Slot setzen wir taktische Gegenstände ein, mit denen wir die Effekte klassenspezifischer Fähigkeiten verstärken oder dank spezieller Heileffekte unsere Überlebensfähigkeit erhöhen.

Setboni sind künftig nicht mehr auf Modifikationen, sondern auf Kleidungsstücken angebracht; neue Setboni erfordern zwei, vier oder sechs Kleidungsstücke des entsprechenden Sets. Zusätzlich bauen wir wie gehabt Modifikationen ein. Das erleichtert uns zwar spürbar die Verbesserung unserer Ausrüstung, die Händler für die jeweiligen Kleidungsstücke bitten uns aber auch ordentlich zur Kasse: Viele neue Items kosten minimal eine Million Credits, daneben müssen wir reichlich Tech-Fragmente springen lassen. Glücklicherweise verdienen wir uns diese nebenher bei PvE-Aktivitäten wie wöchentlichen Quests, Flashpoints und Operations, können aber auch gefundene Ausrüstung zu Tech-Fragmenten zerlegen.

Stark, stärker, Verstärker

Viele Ausrüstungsgegenstände haben zusätzlich noch einen Verstärker-Wert: Dieser hat kleinere Boni in mehreren Stärkegraden, die unsere Handwerksfähigkeiten effizienter machen, unseren Ertrag aus Missionsbelohnungen erhöhen oder, oder, oder. Passt uns ein Verstärker-Wert nicht, nutzen wir gegen Credits die Rekalibrierungsfunktion und würfeln zwei mögliche neue Werte aus. Das kostet immer ganz nett Geld. An jeder Ecke ist der Versuch erkennbar, die seit Jahren ruinierte Ingame-Wirtschaft durch enormen Geldabfluss wieder auf Kurs zu bringen.

Neue Verpackung, gleicher Inhalt

Und wie beschäftigt das Spiel uns nach dem Erreichen des Maximallevels? Schon mit der Erweiterung Knights of the Eternal Throne im Herbst 2016 fügten die Entwickler mit dem sogenannten Galaktischen Kommando-System eine Art Tretmühle ins Spiel ein. Ab der damaligen Maximalstufe 70 verdiente man statt Erfahrungspunkten neue Kommandopunkte und erhielt pro Levelanstieg eine Kiste mit einigen zur Klasse passenden Gegenständen (oder Haustieren, Fahrzeugen und so weiter), aber belohnend fühlte sich das System durch den Zufallsfaktor beim Auswürfeln des Kisteninhalts nie an. Auch eine Nachbesserung milderte die Auswirkungen nur ab, ohne das eigentliche Problem zu verändern.

Mit Onslaught-Release wurden das Kommando-System und alle erreichten Ränge ersatzlos gestrichen, ab Maximallevel 75 kehrt dasselbe Prinzip allerdings mit dem Ruhmsystem ins Spiel zurück. Verglichen mit den ersten Kommandorängen brauchen wir zudem deutlich mehr Ruhm, um eine weitere Stufe aufzusteigen. Ein Schelm, der Böses dabei denkt und befürchtet, dass dieses System eine neue Beschäftigungskrücke mit Blick auf eine künftige Update-Durststrecke wird. Für eine Weile wird uns der nun aufs Neue tickende Levelzähler eine Art Fortschritt vormachen können. Aber durch eine Neuauflage wird ein nervtötendes, langweiliges System bekanntlich nicht besser.

Hat The Old Republic eine Zukunft?

Insgesamt lassen die vielen Veränderungen im Gesamtspiel trotz des zweifelhaften

Ruhmsystems eine neue Hoffnung für The Old Republic aufkeimen. Endlich finden wieder mehr Aspekte als mit einem Flashpoint garnierte, reine Storyfortsetzungen den Weg ins Spiel. Die arg vernachlässigten Gruppenspieler erhalten durch die neuen Setboni, taktischen Items, Tech-Fragmente und Verstärker nun genug Anreize für Flashpoint- und Operation-Besuche. Generell hat sich unsere Kontrolle über unsere Wunschausrüstung deutlich erhöht.

Die Entwickler scheinen wieder einen Plan für SWTOR zu haben. Künftig bleibt jedoch das Update-Tempo enorm wichtig, damit wir nicht mehr nur einmal pro Dreivierteljahr ein paar Storyhäppchen vorgeworfen bekommen. Dann könnte sich The Old Republic vom vernachlässigten Spiel zu einem MMORPG mit Zukunft entwickeln. ★

STAR WARS THE OLD REPUBLIC – ONSLAUGHT

- 👍 gut inszenierte Hauptgeschichte
- 👍 tolle Schauplätze, bombastisch gute Musik
- 👍 sinnvolle Neuerungen in PvE und Handwerk
- 👍 taktische Gegenstände und Verstärker
- 👍 neuer Flashpoint, neue Operation
- 👍 neue spielbare Rasse Nautolaner
- 👎 insgesamt recht kurzer Storyteil
- 👎 keine neuen Inhalte für PvP-Spieler
- 👎 grindlastiges Ruhm-Rangsystem

FAZIT

Onslaught bringt viele sinnvolle Neuerungen ins Spiel, fällt aber insgesamt etwas zu kurz aus, um langfristig Spieler zu beschäftigen.

