

Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit weit entfernten US-Galaxie: Eine Spezialeinheit namens Bioware Austin startet die Entwicklung eines neuen Star-Wars-Rollenspiels. Wir präsentieren Ihnen exklusiv die ersten Details.

Star Wars The Old Republic

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5650

Während der letzten zweieinhalb Jahre gab es immer wieder hektischen Hyperfunkverkehr in der Gerüchteküche zum ersten Online-Rollenspiel von Bioware. Hier noch einmal die wichtigsten Aufzeichnungen:

GameStar.de, 13. März 2006: »Wie der Entwickler Bioware am heutigen Tag offiziell bekannt gab, wurde vor kurzem ein neues Studio in Austin (US-Bundesstaat Texas) gegründet. Dieses trägt offiziell den Namen Bioware Austin und werkelt bereits an einem neuen Spiel. Dabei handelt es sich um ein noch unbekanntes Online-Rollenspiel, was gleichzeitig den Einstieg Biowares in dieses Genre bedeutet. Als Lead Designer fungiert James Ohlen, der in der Vergangenheit bereits an solchen Titeln wie **Neverwinter Nights**, **Baldur's Gate** und **Knights of the Old Republic** mitwirkte. Bisher ist allerdings weder ein Veröffentlichungs-

Termin noch eine Zielplattform des Spiels bekannt.«

GameStar.de, 23. Oktober 2007: »Eine Bioware-nahestehende Quelle hat angeblich bestätigt, dass das MMORPG im **Star Wars**-Universum, oder noch genauer im **Knights of the Old Republic**-Universum, angesiedelt sein wird.«

GameStar.de, 18. Juli 2008: »Nun ist die Katze aus dem Sack. In einem Interview mit dem Wirtschaftsmagazin Portfolio hat Electronic-Arts-Chef John Riccitiello offiziell bestätigt, dass Bioware an einem Online-Rollenspiel im Star Wars-Universum arbeitet.«

Darth Wer?

Mittlerweile ist aus den Gerüchten mehr geworden, die Entwickler haben uns die ersten konkreten Fakten verraten. Das geheimnisvolle Online-Rollenspiel heißt **The Old Republic** und soll irgendwann zwischen 2010 und

2011 ausschließlich auf dem PC erscheinen. Bioware Austin erschafft dafür ein **Star Wars**-Universum, das zeitlich Tausende von Jahren vor den sechs Kinofilmen angesiedelt ist. Aber auch deutlich nach **Knights of the Old Republic**, wie uns ein Dokument verrät, das ausdrücklich die beiden **KotOR**-Sith Revan und Malak nennt, die »vor Jahrhunderten« den verschollenen Sith-Planeten Korriban wiederentdeckten. Auch wenn also der zeitliche Rahmen ein anderer ist, werden wir bekannte Welten wie den Stadt-Planeten Coruscant oder das spätere Todesstern-Opfer Alderaan erforschen dürfen.

Obwohl Han Solo, Luke, Leia, Obi-Wan und Darth Vader noch Zukunftsmusiker sind, soll es an dramatischen Auseinandersetzungen natürlich nicht fehlen. Im Mittelpunkt der Story steht der Kampf Jedi gegen Sith: Letztere



Lichtschwert-Schwingen auf dem Sith-Planeten Korriban,

haben einen gewaltigen Krieg angezettelt, der mit einem äußerst wackeligen Friedensvertrag endete. Coruscants Senat ist nur noch eine Marionette der Sith-Lords, die in der gesamten Galaxis machtsensible Kinder rekrutieren, während die Jedi sich auf ihre alte Heimatwelt Tython zurückgezogen haben und in den Ruinen ihre Wunden lecken.

15 Wookiee-Felle? Nein, danke!

Laut Aussage der Entwickler wird **The Old Republic** den Schwerpunkt – ganz untypisch für ein



Ein **Vorfahre der Sturmtruppen** setzt seinen Blaster ein. Im Hintergrund: alte Jedi-Anlagen auf Tython, dem Heimatplaneten der »guten« Ritter.



der schon in mehreren Star-Wars-Spielen als Schauplatz diente. Noch ist unklar, ob die Kämpfe rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen.



Die Old Republic verwendet die bislang noch eher unbekanntere HeroEngine.



Hier kämpft ein Jedi gegen eine K'lor-Schnecke. Ja, die heißt wirklich so!

Online-Rollenspiel – auf das Geschichten-Erzählen legen: Das genreübliche »Bringe mir 15 flauschige Wookiee-Felle« oder »Zerstampe zwölf Ewoks« möchte Bioware Austin auf ein absolutes Minimum herunterfahren.

Spannend ist die Frage, wie genau die Texaner das hinbekommen wollen. Schließlich müsste ja jeder Spieler die Story einzeln erleben können. Wir gehen deshalb davon aus, dass **The Old Republic** seine Geschichten ähnlich wie **Guild Wars** vor allem in Instanzen erzählen wird. Bleibt zu hoffen, dass Bioware trotz des

Story-Fokus auch den Kampf Spieler gegen Spieler (PvP) im Auge behält und vielleicht sogar beide Elemente verbindet. Der sehr genau ausgearbeitete Konflikt zwischen Sith und Jedi spricht in jedem Fall schon mal dafür.

Ich bin ein Jedi! Ich auch! Und ich!

Ebenfalls offen: Wie will Bioware das Zahlenverhältnis zwischen Jedi, Sith und Normalsterblichen gut ausbalancieren? Schließlich gibt es in den Filmen nur relativ wenige Jedi-Meister und Azubis, während einfache Kämpfer das

Gros der Streitkräfte stellen. Schon Sonys **Star Wars Galaxies** verlor 2005 drastisch Abonnenten, weil es durch eine Regeländerung plötzlich hordenweise übermächtige Jedi-Ritter gab.

Die Technik ist mit dir

Bioware Austin baut die Spielwelt von **The Old Republic** anders als bei **Mass Effect** nicht mit der Unreal Engine 3, sondern nutzt unseren Informationen zufolge die HeroEngine von Simutronics; Entwickler der hierzulande eher unbekannteren Online-Rollenspiele **DragonRealms** und **Hero's Journey**. Die ersten Screenshots deuten bereits an, dass sich **The Old Republic** deutlich vom eher realistischen Stil eines **Star Wars Galaxies** abheben wird und auf einen comicartigen Look setzt, der fast ein wenig an **World of War-**

craft erinnert. Die Grafik-Engine beherrscht zwar alle moderne Shader- und Lichteffekte – ob sie allerdings 2010 noch auf dem aktuellen Stand der Technik ist, wagen wir zumindest nach unseren ersten Eindrücken zu bezweifeln.

Die Milchstraßen von San Francisco

Kurz nach Redaktionsschluss dieser GameStar-Ausgabe gibt Bioware Austin eine große Pressekonferenz in San Francisco, um das Spiel offiziell zu enthüllen und hoffentlich auch viele weitere Informationen zum Spiel zu verraten.

Wir sind als einziges deutsches Magazin dabei und halten Sie natürlich auf dem Laufenden: Auf GameStar.de finden Sie alle neuen Hintergrundinformationen zum Sternenkrieg, der bald im Internet toben wird. *Martin Deppe* | **HK**

Impressionen der Spielwelt



Audienz beim **Imperator**. Fehlt nur das gelbe Ausrufezeichen über dem Kopf.



Die Haupthalle der Sith-Akademie auf dem Wüsten-Planeten **Korriban**.

The Old Republic

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2010/11**
 ► Hersteller **Bioware Austin / LucasArts** ► Status **zu 30% fertig**

Martin Deppe: Star Wars geht wieder online, und ausgerechnet von Bioware – das kann eigentlich nur ein Erfolg werden! Klar, das Studio in Austin ist nicht das gleiche wie Bioware Edmonton (Mass Effect), aber die werden sich ja bestimmt emsig austauschen. The Old Republic dürfte eine viel zugänglichere Alternative zum komplexen Eve Online werden, das sich tapfer gegen die Fantasy-Übermacht im Genre wehrt.



redaktion@gamestar.de