



Star Wars The Old Republic

expo

Auf der E3 zeigen LucasArts und Bioware zum ersten Mal echte Spielszenen aus dem derzeit mit Abstand **größten und ehrgeizigsten Online-Rollenspiel-Projekt.**

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5650
E3-Trailer
► Quicklink: 6265

Eine gute Möglichkeit, einem überlegenen Gegner das Grinsen aus dem Gesicht zu wischen, ist die Folgende: Man steckt einige Kollegen in eine Raumfähre und lässt die durch die Eingangstür des Gebäudes krachen, in dem man just dem feixenden Feind gegenübersteht. Dann zückt man sein Lichtschwert.

Wie das in der Praxis aussieht, macht der fiese Sith im E3-Trailer zu **Star Wars: The Old Republic** vor, nachdem er in den Tempel der Jedi auf Coruscant gestieft ist. Hinter ihm bricht die Fähre durch die Wand, aus der Ladebucht strömen Sith-Krieger. Dann zischen die Lichtschwerter, und es entbrennt eine Schlacht zwischen mehreren Dutzend Anhängern der dunklen und der hellen Seite der Macht. Das Render-Video, das auf der E3 als Höhepunkt der Pressekonferenz von Electronic Arts gezeigt wurde, demonstriert, wie packend Kämpfe im **Star Wars**-Universum sein können. Zumindest im Film. Aber wie sieht's mit dem zugehörigen Spiel aus?

Zu den Kämpfen

Das gab's auf der E3 auch zu sehen, in einem separaten Präsentationsraum, in den die davor positionierten Jedi-Wachen nur geladene Gäste ließen. Gut 20 Minuten lang zeigten LucasArts-Leute darin voll spielbare Ausschnitte aus **The Old Republic**. Das hat – man ahnte es – mit dem Trailer herzlich wenig zu tun. Denn das **Star Wars**-Werk wird kein Actionsspektakel, sondern ein Online-Rollenspiel. Das bedeutet erstens, dass sich die Grafik eher im hübschen Mittelfeld bewegt als im High-End-Segment; zweitens laufen die Kämpfe taktisch ab, genau wie in **World of Warcraft**. Die Kontrahenten spulen also aneinandergereihte Aktionen ab, anstatt sich um Treffern und dynamische Schlagkombos zu scheren. Deshalb sehen auch die Gefechte in **The Old Republic** ein bisschen so aus, als habe man das Duell zwischen Obi-Wan und Darth Vader mit Jahrmarktautomaten nachgestellt. Was nicht heißen soll, dass die Schlachten ohne optischen Reiz

bleiben. In der E3-Demonstration sahen wir eine Massenschlacht zwischen imperialen Soldaten und republikanischen Troopern mit rund einem Dutzend Beteiligten, bei der zwischen Blaster-Gewitter und Granaten-Explosionen coole **Star Wars**-Atmosphäre aufkam. Später flogen im Kampf zwischen einem Sith und einem Jedi-Padawan die Lichtsäbel, mit Machtfähigkeiten schleudern sich die Kontrahenten durch die Gegend. Vor allem erlaubt das Kampfsystem den Helden aber, es mit gleich mehreren Gegnern auf einmal aufzunehmen, was vor allem Lichtschwert-Kämpfen besonderen Pep verleiht.

Zu den Klassen

The Old Republic spielt 300 Jahre nach den Ereignissen aus dem Bioware-Rollenspiel **Knights of the Old Republic** und rund 3.600 Jahre vor den Kinofilmen. Imperium und Republik haben einen wackeligen Frieden geschlossen, nun ist die Galaxie aufgeteilt. Auf den Planeten toben Stellvertre-

terkriege. Eine spannende Zeit für aufstrebende Helden – einer davon sind Sie. Fünf Klassen hat der Entwickler Bioware bisher entworfen, zwei auf Seiten des Imperiums, drei für die Republik.

Jedi: Die klassischen **Star Wars**-Helden, exzellente Nahkämpfer mit Lichtschwertern und magischen Fähigkeiten. Sie stehen für die helle Seite der Macht; Güte, Selbstkontrolle, Disziplin. Jedis sind mächtige, aber nicht übermächtige Charaktere, die Klassenbalance ist Bioware wichtig. Als Jedi-Padawan starten Sie auf Tython und legen sich dort als erstes mit Twi'leks an, die eine illegale Siedlung errichten wollen.

Sith: Das Gegenstück zu den Jedis auf Seiten des Imperiums; sie ziehen ihre Kraft aus der dunklen Seite der Macht. Was nicht zwangsläufig heißt, dass Jedis »die Guten« und Sith »die Bösen« sind, denn Sith können in ihrem radikalen Individualismus und ihrer Zügellosigkeit durchaus rechtsschaffende Ziele verfolgen – und Jedis in blinder Selbstgerechtig-



Die fetten **Hutts** beherrschen den Planeten Hutta, auf dem Kopfgeldjäger beginnen.



Trooper sind die gut gepanzerten Elitesoldaten der Republik.



Kopfgeldjäger nutzen im Nahkampf ihren am Arm montierten **Flammenwerfer**.



In den Gefechten setzen die Trooper vor allem auf **schweres Gerät**.



Der **Schmuggler** kann an passenden Stellen in der Spielwelt in Deckung gehen, um unbemerkt zu bleiben oder sich besser zu schützen.

keit hart und rücksichtslos sein. Sith-Schüler starten ihre Karriere auf Korriban, wo in den Katakomben unter der Akademie harsche Prüfungen auf sie warten.

Trooper: Unter den Soldaten der Republik gibt es Elitekämpfer, die sich durch exzellente Fähigkeiten auszeichnen. Die Trooper dürften die Tank-Klasse im Spiel stellen, denn sie sind stark gepanzert und setzen auf schwere Blaster als Hauptwaffe. Dazu sind sie Meister im Umgang mit Granaten, vor allem in der haftenden Variante. Trooper beginnen auf Ord Mantell, wo ein Bürgerkrieg zwischen Republikanern und imperialen Rebellen tobt.

Kopfgeldjäger: Die brandgefährlichen Lohnkrieger werden vom Imperium angeheuert. Kopfgeldjäger setzen auf hochmoderne Ausstattung. Dazu gehören der Jetpack, mit dessen Hilfe sie aus der Luft angreifen, und am Arm montierte Flammen- und Raketenwerfer. Das macht Kopfgeldjäger zu gefährlichen Gegnern im Nahkampf, obwohl sie von Natur aus mittelschwer gepanzerte Fernkämpfer sind. Die Kampagne als Kopfgeldjäger beginnt auf Hutta, wo gerade ein Wettbewerb beginnt, um den besten Attentäter des Jahres herauszufinden.

Schmuggler: Die cleveren Tausendassas wurden auf der E3 als neue Klasse für die Republik enthüllt. Als Schmuggler – quasi das Han-Solo-Äquivalent im Spiel – sind Sie nur leicht gepanzert, setzen dementsprechend auf Fernkampf, Bluffs und strategischen Kampf. Schmuggler können Deckungen nutzen; passende Stellen markiert das Spiel durch grüne Symbole. Einige Fähigkeiten setzen eine solche Schutzposition sogar voraus. Täuschung und

Angriffe aus dem Hinterhalt sind eine Spezialität dieser Klasse. Im Nahkampf werden Schmuggler rabiat: In der E3-Präsentation verpasste ein Raubein einem Soldaten einen Tritt ins Gemächt, um dem Schmerzgekrümmten anschließend mit einem Kopfschuss den Rest zu geben. Der Ausgangspunkt der Schmuggler-Kampagne ist noch unbekannt.

Zur Handlung

Sie merken schon, bei den Klassen war viel von Heimatwelten die Rede. Das hat seinen Grund. Denn Bioware will **The Old Republic** zum ersten Online-Rollenspiel machen, das für jede Charakterklasse eine eigenständige, durchgehende und wendungsreiche Geschichte erzählt. Die soll sich auch noch beständig verzweigen, wann immer die Spieler in den Missionen Entscheidungen treffen. Dann gibt's da noch die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zusammenzutun. Auf der E3 waren zwei Spieler (ein Sith, ein Kopfgeldjäger) gemeinsam an Bord eines imperialen Schiffs unterwegs, um dessen Kapitän wegen Befehlsverweigerung zu bestrafen. Als die beiden

Teamkollegen den Schiffs-Chef zur Rede stellen, treffen Sie abwechselnd klassenspezifische Dialogentscheidungen – Klasse! Schließlich müssen sie abwägen, ob der Captain leben oder sterben soll. Die Frage ging auf der E3 bei jeder Vorführung des Spiels ins Publikum, das in einer Blitzabstimmung entscheiden durfte. Dann spielten die LucasArts-Leute entsprechend weiter, und zwar angeblich auf komplett verschiedenen Wegen. Wird der Kapitän hingerichtet, dann entern republikanische Truppen das Schiff, die Quest mündet in eine Folge von Scharmützeln in den Korridoren. Wenn wir dagegen Gnade walten lassen, soll die Handlung eine andere Wendung nehmen. Angeblich zumindest, denn gesehen haben wir das nicht – und sonst scheinbar auch kaum jemand. Am Ende jeder Präsentation bekamen alle Anwesenden einen Anstecker geschenkt, entweder in Schwarz («Ich habe den Kapitän getötet») oder in Weiß («Ich habe den Kapitän verschont»). Offenbar sind Spielejournalisten keine sonderlich gnädigen Menschen. Am dritten Messetag gingen LucasArts die schwarzen Buttons aus. **CS**

Star Wars: The Old Republic

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2010**
► Hersteller **Bioware / LucasArts** ► Status **zu 60% fertig**

Christian Schmidt: Die E3-Präsentation von The Old Republic war ohne Zweifel die professionellste, perfekteste der ganzen Messe. Der Ausschnitt aus dem Spiel, den wir zu sehen bekamen, war vollständig fertig und könnte morgen so im Laden stehen. Wenn das gesamte Spiel diese Qualität erreicht – ganz zu schweigen vom versprochenen Tiefgang –, dann gibt es in Zukunft endlich eine konkurrenzfähige Alternative zu World of Warcraft.



christian@gamestar.de

Multimedia-Power von Teufel

Für jeden PC-User den optimalen Sound: die neue Generation vollaktiver Teufel PC-Soundsysteme in verschiedenen Leistungsstufen.

AREA DVD
ÜBERRAGEND



Abb. Concept E 300 nur € **269,-**

TEUFEL CONCEPT E 5.1-SETS

- 4 starke Sets bestehend aus jeweils 1 Aktiv-Subwoofer und 5 identischen, klangvollen Satellitenlautsprechern mit Tischfuß, ab 179,- Euro
- Bassreflex-Subwoofer mit 20cm-, 25cm- und 30cm-Tieftöner mit integriertem 5.1-Surround-Verstärker
- Satter Sound mit 200 bis 600 Watt Musikleistung

Area-DVD 03/2009: überragend! „Sehr harmonisches Klangbild!“

TEUFEL CONCEPT C 2.1-STEREO-SETS

Abb. Concept C 200 USB
inkl. Tischfernbedienung

HardwareLuxx 04/2009: Excellent-Hardware-Award; „Neue Boxen braucht das Land!“



Nur € **199,-**

Teufel

Die ganze Lautsprecher-Welt für Heimkino • Multimedia • HiFi



www.teufel.de