

ab 16/18-DVD
- Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5479

Davon abgesehen, dass Sie sowohl am Boden als auch im Weltraum kämpfen, fühlt sich **Star Trek Online** an wie ein klassisches Online-Rollenspiel, in dem Sie Quests lösen und Belohnungen sammeln.

Star Trek Online



Um die Idee hinter **Star Trek Online** zu verstehen, muss man weder so weise wie Spock noch so blitzgescheit wie Data sein. Man muss nur wissen, dass der Entwickler Cryptic vorher an den Online-Rollenspielen **City of Heroes** und **Champions Online** gearbeitet hat. Spielerisch boten die beiden Superhelden-Abenteuer vornehmlich Standardkost, man jagte Gegner, löste Quests. Doch in einem Punkt ragten beide Spiele aus der Konkurrenzmasse heraus: der Individualisierung. In einem Editor durfte jeder Spieler seinen ganz eigenen Weltenretter basteln. Diese Stärke soll **Star Trek Online** erben, ansonsten baut Cryptic abermals auf Bewährtes: Sie jagen Gegner, lösen Quests – allerdings erstmals auf zwei Ebenen, im Weltraum und am Boden. So erforschen Sie allein mit Ihrem

Schiff oder einer ganzen Flotte von Raumkreuzern einen kompletten Sektor der Star Trek-Galaxis und beamen sich stil-echt mit computergesteuerten oder menschlichen Mitstreitern auf Planeten hinunter. Dabei setzt **Star Trek Online** auch auf Ihren Forscherdrang; Sie sollen Spaß daran haben, das Universum zu erkunden. Gefechte gegen andere Spieler sind möglich, aber keine Pflicht. Wir haben uns in den geschlossenen Betatest von **Star Trek Online** gestürzt und um die Galaxis gerungen – Energie!

Inhalt	
Einleitung.....	22
Das Universum	24
Die Klassen.....	26
So spielt es sich.....	28
Interview & Fazit.....	30



Auf Planeten kämpfen Sie auch gegen die Maschinenmenschen der Borg. Allerdings bereits im Tutorial, was die Feinde etwas entwertet.

Ein Föderationsschiff der Excalibur-Klasse kämpft sich durch eine Raumbasis (einen »Uni-Komplex«) der Borg.



GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5650

Nach dem gescheiterten Galaxies wagt sich das Star-Wars-Universum zum zweiten Mal ins Internet. Und zwar in einem **originellen Online-Rollenspiel**, das eine **zusammenhängende Geschichte** erzählen soll.

Star Wars: The Old Republic

Inhalt

Einleitung.....	23
Das Universum	25
Die Klassen.....	27
So spielt es sich.....	29
Interview & Fazit.....	31

der Entwickler Sony **Galaxies** später entschlackte und mehr Auftragsketten einbaute, jammerten wiederum die Veteranen – ein Teufelskreis. Das mag ein Grund dafür

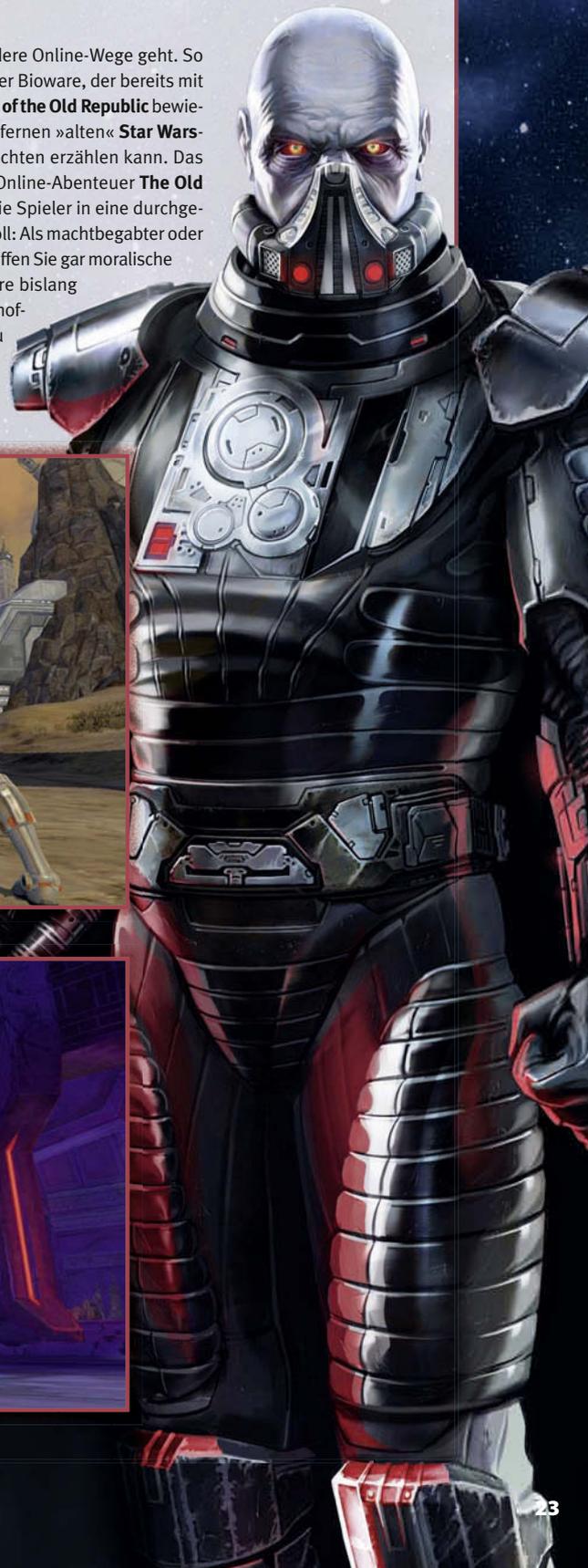
Als im November 2003 **Star Wars: Galaxies** startete, war es, als ob Tausende Fans aufjubelt hätten – um dann plötzlich zu verstummen. Denn das Online-Rollenspiel erfüllte die hohen Erwartungen nur bedingt, viele Neulinge schreckten vor der Komplexität und den eintönigen Aufgaben zurück. Als

sein, dass LucasArts nun andere Online-Wege geht. So engagierte man den Entwickler Bioware, der bereits mit dem Solo-Rollenspiel **Knights of the Old Republic** bewiesen hat, dass er auch im filmfernen »alten« **Star Wars**-Universum packende Geschichten erzählen kann. Das wollen die Kanadier nun im Online-Abenteuer **The Old Republic** wiederholen, das die Spieler in eine durchgehende Handlung einbinden soll: Als machtbegabter oder normalsterblicher Kämpfer treffen Sie gar moralische Entscheidungen. Was Bioware bislang enthüllt hat, lässt auf Großes hoffen. Um es wie Darth Vader zu sagen: »Die Macht ist stark in diesem da.«

Auch PvP-Kämpfe wird es geben, hier tritt ein **Sith** (links, mit Doppel-Lichtschwert) gegen einen Soldaten der Republik an.



Machtbegabte Spieler lernen Fähigkeiten wie den Vader'schen **Würgegriff**. Normalsterbliche kontern mit dicken Waffen.





Star Trek Online Das Universum

Abgesehen vom Dominion-Konflikt und Scharmützeln mit Borg, Romulanern & Co ging's in den **Star Trek**-Fernsehserien meist versöhnlich zu. Doch weil ein Online-Rollenspiel, in dem man bei einem Tässchen Earl Grey mit Außerirdischen plaudert, eine eher eingeschränkte Zielgruppe anspricht, gibt's in **Star Trek Online** eben doch Krieg: Im Jahr 2409 (31 Jahre nach der TV-Serie **Voyager**) bekämpfen sich die Föderation und die Klingonen, Sie schließen sich einer der Fraktionen an. Auf Seiten der Föderati-

on beharken Sie sich mit KI-gesteuerten Quest-Feinden; bei den Klingonen dreht sich alles um Gefechte gegen andere Spieler. So ringt das Kriegervolk sowohl gegen die Föderation als auch untereinander. Denn jeder Klingone wählt einen Familien-Clan, der mit den anderen Sippen im Clinch liegt – praktisch, wenn man keine Sternenflotten-Gegner findet.

Eines haben Klingonen und Föderation aber gemeinsam: »In **Star Trek Online** ist jeder ein Kapitän«, betont der Producer Andy Velasquez. Das heißt, dass Sie Ihr eigenes Raumschiff fliegen und nicht etwa im Maschinenraum eines Kameraden Kohlen schippen müssen. Beziehungsweise Dillithium-Kristalle. Auf Planeten beamen Sie mit maximal fünfköpfigen Außenteams. Bewaffnet, versteht sich. Es herrscht Krieg!

Galaktische Größe

Der Weltraum, unendliche Weiten. Gut, unendlich wird die Galaxie von **Star Trek Online** nicht. Aber groß, verdammt groß. Andy Velasquez verspricht »Tausende von Gestirnen«, die den Forscherdrang der Spieler wecken sollen. Um von Sternensystem zu Sternensystem zu gelangen, lenken Sie Ihr Raumschiff über eine 3D-Galaxiekarte. Dabei sehen Sie auch andere Spieler, zudem lauern hie und da KI-Geg-

Auf der **Sektorenkarte** fliegen Sie von einem instanziierten Sternensystem zum anderen.



ner. Kämpfe finden aber nicht auf dieser Hauptkarte statt, sondern ausschließlich in kleineren Instanz-Arealen. Dort steigen auch die PvP-Gefechte, für die es – neben dem Deathmatch – mehrere Modi geben soll. Zum Beispiel versuchen beide Fraktionen, dasselbe Missionsziel zu erfüllen.

Falls Sie nicht frei erkunden möchten, nehmen Sie Aufträge an, die Sie meist in Sonnensysteme führen. Auch die sind allesamt instanziiert, Ihre Gruppe bleibt dort unter sich. So schalten Sie in den meisten Quests die KI-Gegner im All aus, bevor Sie sich auf ein Schiff, eine Raumstation oder einen Planeten beamen. Auf Himmelskörpern erwarten Sie allerdings nur in Einzelfällen handgebaute Umgebungen, etwa bei bekannten Schauplätzen oder wich-

tigen Quest-Zielen. Alle anderen Welten werden zufallsgeneriert. Und sogar von den Designern entworfene Kulissen wirken im Beta-test unspektakulär, meist erkunden wir relativ kleine Karten.

Die Motivation stimmt trotzdem, wir wollen wissen, was uns in anderen Teilen der Galaxis erwartet. Zumal wir auf Seiten der Föderation nie ziellos herumgondeln: Um neue Quests zu bekommen, funken wir einfach das Hauptquartier an. Im Betatest bestreiten wir so spaßige, mehrstufige Kampfeinsätze, aber auch friedliche Missionen, die langweiliger ausfallen. Zum Beispiel, wenn wir minutenlang über einen unbewohnten Planeten hetzen, um Erzvorkommen zu finden. Da könnten wir nebenher ein ganzes Fässchen Earl Grey schlürfen.

Bekannte Schauplätze



Unter anderem besuchen Sie **Deep Space Nine** ...



... und den **Wächter der Ewigkeit**, ein antikes Zeitportal.

Auf Seiten der Föderation erledigen Sie eine computergesteuerte Klingonenflotte, die zuvor die **Sternbasis 24** (links) überfallen hat.



Danach beamen Sie sich ins Innere der verwüsteten **Raumstation**, um Forscher aus den Klauen der Klingonen zu retten.



Star Wars: The Old Republic

Das Universum

In **Star Wars** herrscht immer Krieg, sonst hieße es ja Star Peace. Folgerichtig stehen sich auch in **The Old Republic** die altbekannten Streithähne gegenüber: die demokratische Republik mit ihren herzenguten Jedi-Rittern und die finsternen Sith vom tyrannischen Imperium. Die Geschichte spielt rund 3.700 Jahre vor den Filmen und 300 Jahre nach **Knights of the Old Republic**.

Zu Spielbeginn entscheiden Sie sich für eine der beiden Fraktionen, die – abgesehen von grundverschiedenen Aufträgen – spielerisch gleichwertig sein dürften. Denn Republikaner und Imperiale besuchen dieselben Planeten, sieben davon hat Bioware bereits enthüllt (siehe rechts). Im Gegensatz zu den engen Planetenoberflächen von **Star Trek Online** soll **The Old Republic** individuell gestaltete, weitläufige Karten bie-

ten. Die können Sie voraussichtlich wie in anderen Online-Rollenspielen frei erkunden, um Auftragnehmer zu finden. Dabei besuchen Sie auch bekannte Schauplätze wie den Galaktischen Senat auf Coruscant. Wir gehen zudem davon aus, dass es Arenen für Kämpfe zwischen Spielern geben wird, es herrscht schließlich Krieg! Wie das PvP-System («Player versus Player») funktioniert, will Bioware aber noch nicht verraten.

Handlungsreise

Für jede Charakterklasse soll **The Old Republic** eine individuelle Handlung erzählen. Wo die beginnt, hängt vom Heldentyp ab. Sith-Krieger etwa absolvieren ihre Ausbildung an der Akademie auf Korriban, Jedi-Ritter erledigen Selbiges im Ordenstempel auf Tython. Schmuggler wiederum sitzen anfangs auf Ord Mantell fest, weil ihr Raumschiff geklaut wurde.

Apropos: Wie Sie von Welt zu Welt reisen, ist noch unklar. Wir erwarten aber keine steuerbaren Raumjäger à la **Star Wars: Galaxies**, schließlich konzentriert sich **The Old Republic** auf die Planeten. Dort sollen die Spieler allerdings nicht nur zu Fuß unterwegs sein. Wir vermuten, dass Sie Laufwege mit Reittieren oder Vehikeln wie Schweben-Bikes verkürzen können. Ein Jedi marschiert doch nicht zu Fuß um die Welt!

Wo ist der Weltraum?



Ob Sie in **The Old Republic** auch **Raumschiffe** fliegen dürfen, ist noch unklar. (Bild aus **Star Wars: Galaxies**)

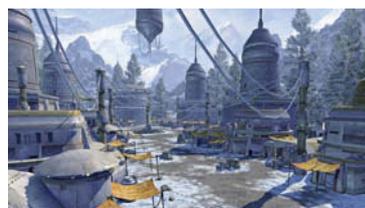
Selbst auf der friedlichen Jedi-Welt Tython lauern Gegner, etwa diese **Lendenschurz-Ungeheuer** mit Elektro-Schwertern.



Die Planeten

Alderaan

Einst war die **Schneewelt** ein Zentrum der Politik und Tugend, das engagierte Senatoren hervorbrachte. Doch nach dem Tod der Königsfamilie tobte ein blutiger Bürgerkrieg. Die Republik unterstützt darin das Haus Organa (Leias zukünftige Adoptivfamilie), das Imperium möchte einen ehrgeizigen Konkurrenz-Clan an die Macht putzen.



Tython

Als die Sith den Regierungssitz Coruscant (siehe unten) plünderten, flüchteten die Jedi auf diese **Waldwelt**. Denn hier hatten vor Jahrtausenden die ersten Experimente mit der Macht stattgefunden, bei denen der Planet fast zerstört worden war. Die Überlebenden hatten danach den Jedi-Orden gegründet, um künftige Desaster zu verhindern.



Korriban

Korriban ist das dunkle Gegenstück zur Jedi-Welt Tython: Auf dem **Heimatplaneten der Sith** werden böse Lichtschwert-Schwinger in der Akademie ausgebildet. Unter dem Wüstensand erstrecken sich Katakomben, in denen die Gebeine ebenso alter wie finsterner Macht-Meister ruhen. Spieler kennen Korriban aus **Knights of the Old Republic**.



Nal'Hutta

Die dreckige **Heimatwelt der fetten, schneckenhaften Hutten** (man denke an Jabba) gilt als Zentrum des galaktischen Verbrechens. Selbst hartgesottene Kopfgeldjäger wagen sich nur im Notfall hierher. Im Krieg zwischen Jedi und Sith ist Nal'Hutta neutral. So können sich die Fettschnecken besser um ihre Geschäfte kümmern.



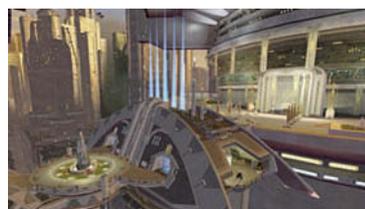
Ord Mantell

Auch auf der ehemaligen **Garnisonswelt** herrscht Bürgerkrieg: Die Regierung will der Republik treu bleiben, die Rebellen kämpfen für die Unabhängigkeit. Moralisch fragwürdig: Obwohl die korrupte Herrscherkaste von Verbrechersyndikaten unterstützt wird, schickt die Republik Elitetruppen nach Ord Mantell, um die Rebellen zu jagen.



Coruscant

Der galaktische Regierungssitz ist ein Stadtplanet, von jedem Fleckchen Festland ragen imposante Wolkenkratzer in den von Raumschiffen überfluteten Himmel. Kürzlich haben die Sith die Welt überfallen und den Jedi-Tempel zerstört. Danach wurden die Finsterlinge zwar wieder vertrieben, doch viele Gebäude liegen noch immer in Ruinen.



Balmorra

Weil auf der **Fabrikwelt** wertvolle Waffen und Kampfdroiden hergestellt werden, ist sie ein heiß umkämpftes Kriegsziel. Doch vor einiger Zeit zogen die Truppen an andere Fronten ab, wodurch das Imperium einen Brückenkopf auf Balmorra einrichten konnte. Noch ist aber unklar, wer den Planeten letztlich an sich reißen kann.



Star Trek Online Die Klassen



Der Schiffstyp bestimmt Ihre Rolle im Gruppenspiel, Kreuzer der **Constitution-Klasse** (vorn) sind besonders vielseitig.

Rot, Gelb, Blau. Das sind nicht nur die Nationalfarben Ecuador, sondern auch die Uniformfarben der drei Charakterklassen von **Star Trek Online**: Rot für Taktische Offiziere, Gelb für Ingenieure, Blau für Wissenschaftsoffiziere (siehe rechts). Obwohl die Klingonen aus denselben Helden-typen wählen, gilt dieser Dress-

code nur für die Föderation. Außerdem dürfen auch Sternenflotten-Kapitäne ihre Kleider umfärben. Schließlich stammt **Star Trek Online** vom Entwickler Cryptic, der traditionell viel Wert auf anpassbare Helden legt. Wer kein Reißbrett-Volk (Mensch, Vulkanier etc.) wählen möchte, kann sich im Charakter-Editor einen Alien-Offizier nach Maß basteln. Zudem wählen Sie bis zu vier Vorteile à la »telekinetisch« (kann Feinde zurückstoßen) oder »aggressiv« (höherer Schaden). Auch die Bauteile Ihres Schiffs dürfen Sie austauschen, was sich aber nur optisch auswirkt – schickere Warp gondeln machen den Pott keinen Tick schneller.

Captain Kit

Ihr Held wird in **Star Trek Online** viermal befördert, vom Lieutenant zum Admiral. Das klingt wenig, doch jeder Rang ist nochmal in zehn Stufen unterteilt. Erfüllte Missionen bringen Talentpunkte, mit denen Sie Ihre passiven Werte verbessern, etwa den Schaden im Bodenkampf. Neue Talente bekommen Sie bei Beförderungen.

Am Boden verfügt Ihr Held – neben seinen Waffen – nur über ein einziges Kampftalent. Das bestimmen Sie selbst, und zwar mit »Kits«. Je nach Klasse schaltet jeder dieser (wechselbaren) Ausrüstungsgegenstände eine andere Fähigkeit frei, von »Granat werfen« bis »Minenfeld legen«.

Welche aktiven Fähigkeiten Sie im Weltall einsetzen dürfen, hängt von Ihrer Klasse ab, zum Beispiel richten taktische Offiziere mit dem »Angriffsmuster Alpha« kurzfristig mehr Schaden an. Ihre Rolle im Gruppenspiel wird zudem auch von der Schiffsklasse bestimmt, die Sie fliegen. Forschungspötte etwa unterstützen und reparieren Verbündete, kleine Eskortflitzer teilen kräftig aus. Anfangs fliegen Sie allerdings nur leichte Standardkreuzer, neue Schiffstypen schalten Sie durch Beförderungen frei. Bei den Klingonen ist die Vielfalt etwas geringer, das Krieger-volk setzt vorrangig auf unterschiedlich schnelle und schlagkräftige Schlachtschiffe.

Vier Freunde

Wer schon mal eine **Star Trek**-TV-Serie gesehen hat, weiß: Die besten Kumpels des Kapitäns sind seine Offiziere. So auch in **Star Trek Online**, in dem Sie Führungspersonal anheuern, das sich wiederum in Kämpfer, Ingenieure und Wissenschaftler unterteilt. Falls Sie keine menschlichen Mitstreiter finden, dürfen Sie bis zu vier der KI-Begleiter auf Bodeneinsätze mitnehmen. Hierzu staten Sie die Jungs und Mädels mit Waffen und Rüstungen aus.

Auch im All spielen die Kameraden eine wichtige Rolle, jeder von Ihnen bringt ein Spezialtalent mit. Forscher zum Beispiel können Gegner schwächen oder mit

Die Drei von der Sternenflotte



Taktischer Offizier: Der Krieger teilt viel Schaden aus, zum Beispiel kann er in Raumschlachten mehrere Torpedos gleichzeitig verschießen oder im Bodenkampf Granaten schleudern. Außerdem kann er Gegner auf sich ziehen oder sich als unsichtbarer Attentäter verdingen.

Ingenieur: Der Bastler spielt sich eher defensiv, weil er im All und am Boden seine Schutzschilde schnell wieder aufladen kann. Auf Außenmissionen pflanzt er Geschütztürme oder legt Minenfelder. Seine Waffen kann er aufrüsten, Verbündete stärkt er mit Energiegeneratoren.



Wissenschaftsoffizier: Der Forscher heilt und stärkt seine Freunde, während er seine Feinde schwächt. Unter anderem setzt er auf Auren, die sämtliche nahen Schiffe und Personen beeinflussen. Außerdem ist er besonders begabt darin, Feinde zu lähmen, etwa mit Traktorstrahlen.



dem Traktorstrahl festhalten. Wie viele und welche Offiziere auf Ihre Brücke passen, hängt von der Schiffsklasse ab. Auf einem Forschungspott etwa dienen in erster Linie Wissenschaftler, auf einem Eskortkreuzer Taktische Offiziere. Das erhöht den Tiefgang, allerdings gibt's einen Wermutstropfen: Die Helfer bleiben Abziehbilder ohne eigene Charaktere, kein Vergleich zu den Kapitänskumpels aus den Fernsehserien.

Die Individualisierung

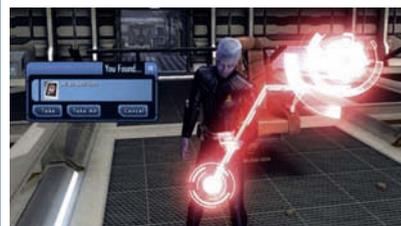


Im **Editor** können Sie einen außerirdischen Helden basteln. Dessen Aussehen dürfen Sie an Freunde weitergeben.



In der **Werft** dürfen Sie die Bauteile Ihres Schiffs jederzeit kostenlos austauschen und (dezent) umfärben.

Handwerksberufe



Klassische Handwerksberufe mit Stufenaufstiegen gibt's in **Star Trek Online** nicht, dafür finden Sie sowohl im Weltraum als auch am Boden **Anomalien**, aus denen Sie Artefakte bergen können. Die bringen Sie dann zur Sternenflotten-Bibliothek zurück, um dort neue Gegenstände zu basteln oder Ausrüstung aufzuwerten.

Star Wars: The Old Republic

Die Klassen



Ein **Sith-Inquisitor** grillt einen republikanischen Trooper mit seinem Machtblitz.



Republik und Imperium sind sich spinnefeind und haben doch vier Dinge gemeinsam. Die vier Klassen von **The Old Republic** nämlich, die auf beiden Seiten dieselben Grundrollen ausfüllen: Nahkämpfer, Unterstützer, Fernkämpfer und Attentäter (siehe unten). Allerdings setzen Gut und Böse andere Talente ein, Jedi beherrschen andere Macht-Tricks als Sith. Machtbegabte Recken sollen dabei nicht übermächtig ausfallen, selbst ein Jedi-Meister muss sich vor Raketen hüten.

Im Spielverlauf muss sich jede Klasse auf einen von zwei Entwicklungspfaden spezialisieren, Jedi-Botschafter etwa lernen vorrangig offensive Telekinese-Zauber oder Heilsprüche. Das geschieht aber nicht wie üblich über die Vergabe von Talentpunkten, sondern im Rahmen einer moralischen Quest-Entscheidung.

Ein guter Freund

Wenn Sie keine menschlichen Mitstreiter finden, müssen Sie in **The Old Republic** trotzdem nicht

allein um die Galaxis ringen. Denn jeder Spieler darf einen KI-Begleiter anheuern, etwa einen Droide. Der dient nicht nur als Kampfesgenosse, sondern hat Charakter und spricht mit Ihnen. Wer sich als böser Sith einen braven Helfer wählt, kann ihn gar zur dunklen Seite bekehren. Dadurch soll der Kamerad lebendig wirken. Spezielle Auftragsketten wird er zwar nicht bekommen, dafür können Sie ihn ausrüsten. Neue Talente lernt er automatisch, wenn er mit Ihnen im Level aufsteigt.

Handwerksberufe



Noch verrät Bioware nicht, ob Sie Gegenstände herstellen dürfen. Logisch wär's aber, schließlich gibt es unter anderem mehrere **Lichtschwert-Typen**. Die könnten Sie doch nach Luke-Skywalker-Manier selbst basteln ...



Auf freiem Feld duellieren sich ein **Schmuggler** (links, mit zwei Blastern) und ein **Imperial Agent** (mit Präzisionsgewehr).

Die glorreichen Acht



Jedi-Ritter: klassischer Nahkämpfer (»Tank«), der mit der Lichtklinge austellt und Macht-Talente à la »Wegstoßen« und »Klingenswurf« beherrscht.

Jedi-Botschafter: malträtiert Gegner mit Telepathie-Talenten von »Niederschmettern« bis »Hochheben« oder spezialisiert sich alternativ ganz auf Heilung.



Trooper: schwer gepanzerter Meister im Umgang mit schweren Waffen wie Blastergewehren und Raketenwerfern, der zudem Technik-Tricks beherrscht.

Schmuggler: Han Solos Urahn avanciert zum Revolverhelden (Fernkämpfer mit zwei Blastern, geschickter Redner) oder zum Schurken (unsichtbarer Nahkämpfer).



Republik

Sith-Krieger: wie der Jedi-Ritter ein fähiger Lichtschwert-Nahkämpfer, der allerdings böse Macht-Fähigkeiten wie den Darth-Vader-Gedächtnis-Würgegriff einsetzt.



Sith-Inquisitor: Der finstere Macht-Zauberer kämpft mit dem Doppellichtschwert oder schädigt Feinde auf Distanz mit Talenten wie »Schock« oder »Blitzschlag«.



Kopfgeldjäger: Wie der Trooper teilt der (etwas dünner gepanzerte) Auftragskiller auf Distanz gut aus, zudem rettet er sich mit seinem Raketenrucksack aus brenzligen Situationen.

Imperial Agent: Der Schleichspezialist legt am liebsten ferngezündete Sprengsätze oder knipst Gegner aus der Deckung mit dem Präzisionsgewehr aus.



Imperium

Star Trek Online So spielt es sich

Wenn's nur die notorischen Stirnrunzler vom Klingonenreich wären! Aber in **Star Trek Online** balgt sich die Föderation mit so gut wie jedem, der halbwegs geradeaus schießen kann: von grünhäutigen Orion-Piraten über Gorn-Reptilien bis hin zu Borg und Romulanern. Die Galaxie quillt also über vor Feinden, weshalb Sie in den meisten Aufträgen vor allem – kämpfen.

Erst oben ...

Obwohl Sie in Raumschlachten meist nur Strahlenkanonen und Torpedos abfeuern (sowie ab und zu Spezialattacken wie Mehrfach-Salven), entfalten die Scharmützler überraschend viel Tiefgang. Zum Beispiel spielt der Schusswinkel eine Rolle; manche Waffen feuern nach vorn, andere nach hinten. Weil sich die Schutzschilde in vier Abschnitte (vorn, hinten, links,

rechts) unterteilen, sollten Sie Ihr Feuer durch geschickte Manöver im 3D-All (man kann auch nach oben und unten fliegen) auf eine Feindseite konzentrieren: Erst mit den Phasern den Schild zerstrahlen, dann den Rumpf torpedieren.

Falls eine Ihrer Schildseiten versagt, können Sie sie aufpäppeln, indem Sie Energie von den anderen Seiten umleiten. Oder Sie erhöhen die generelle Laderate, indem Sie dem Abwehrsystem mehr Strom zuweisen. Die Schiffsenergie verteilen Sie nämlich frei auf Waffen, Schilde, Antrieb und Hilfssysteme (Reparatur etc.). Je mehr Energie, desto effektiver arbeitet ein System; Waffen etwa richten mehr Schaden an. Ab dem zweiten Rang dürfen Sie gezielt Feindsysteme anvisieren, um zum Beispiel den Antrieb lahmzulegen. Das erhöht den Tiefgang, zumal Gefechte gegen mehrere Feinde ganz schön knifflig werden können. Und ganz schön Spaßig.

... dann unten

Am Boden kämpfen Sie mit bis zu fünfköpfigen Teams. Falls Sie keine menschlichen Mitstreiter finden,

Transparente Kreissegmente zeigen die Schildstärke.



werden Sie von KI-gesteuerten Brückensoffizieren begleitet. Dabei sollten Sie auf einen ausgewogenen Waffennmix achten. Zum Beispiel lähmt ein Kamerad Feinde per Betäubungs-Phaser, damit ein anderer mit dem Disruptor draufhalten kann. Weil Treffer in den Rücken mehr Schaden anrichten, sollten Sie bewegungsunfähige Feinde von der Flanke attackieren.

Die KI-Helfer verlieren auf verwinkelten Welten zwar gern mal die Orientierung, dafür setzen sie selbstständig Spezialtalente ein (Heilung, Granatenwurf etc.) und lassen sich befehlen. Zum Beispiel weisen Sie den Kameraden bestimmte Positionen zu. Weil die Schießereien im Betatest recht einfach ausfallen, brauchen wir solche Kniffe aber nie. Gleiches gilt für Nahkampfgriffe, Ausweich-Hechtsprünge und die Möglichkeit, sich zu ducken, um genauer zu feuern. Hoffentlich zieht der Schwierigkeitsgrad noch an.

Wir haben unseren **KI-Begleitern** Positionen zugewiesen (die Zahlen am Boden). Weil das in der Hektik schwerfällt, möchte Cryptic eine Pausefunktion einbauen: Wer nur KI-Helfer dabei hat, darf zum Kampfbeginn in Ruhe Befehle verteilen.



Beispiel-Mission Der wandelbare Botschafter



Im Föderations-Hauptquartier, einer Raumstation im Erdorbit, treffen wir den **Botschafter Sokketh**, den wir ins P'Jem-System bringen sollen.



Dort werden wir von **klingonischen Raumschiffen** angegriffen. Denn deren Anführer behauptet, der Botschafter sei ein getarnter Alien-Spion.



Nachdem wir die Schiffe erledigt haben, kämpfen wir auf der **Planetenoberfläche** weiter, wo die Klingonen ein vulkanisches Kloster besetzen.



Nachdem wir die Tempelablage gesäubert haben, erreicht uns eine **Nachricht**: Auf der Erde wurde die Leiche des Botschafters gefunden!



Unser Begleiter ist also tatsächlich ein Alien – ein Monster der **Spezies 8472**! Im Kampf verletzen wir das Ungeheuer, es flüchtet auf ein Schiff.



Der **Alien-Schlachtkreuzer** ist so stark für uns. Also weichen wir aus und schießen anfliegende Supertorpedos ab, bis endlich Verstärkung eintrifft.

Star Wars: The Old Republic So spielt es sich

In einem Online-Rollenspiel eine packende Handlung zu erzählen, ist ungefähr so leicht, wie Jabba in ein Korsett zu zwingen. Schließlich wandern Tausende von Spielern durch die Internet-Welt – da fällt es dem Einzelnen schwer, sich einzigartig zu fühlen. **The Old Republic** stärkt das Heldengefühl daher mit einigen Tricks. Wie in **Guild Wars** führen Sie viele Aufträge in Instanzen, wo Zwischenfilmchen in Spielgrafik die Story weiterspinnen. Und wenn Sie außerhalb von Instanzen mit einem Auftraggeber sprechen, werden alle Abenteurer ausgeblendet, die nicht zu Ihrer Gruppe gehören.

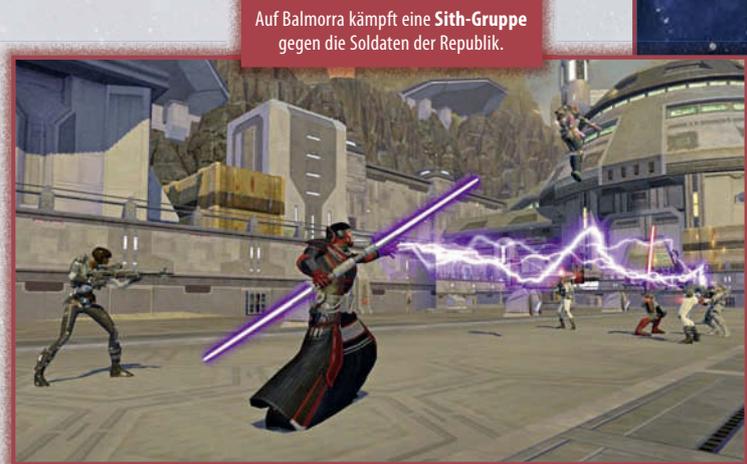
Für Dialoge mit computergesteuerten Charakteren hat Bioware ein neuartiges System ausgetüftelt. Es antwortet nämlich nicht immer derselbe Spieler, stattdessen dürfen die Gruppenmitglieder abwechselnd sprechen. Wer sich wann zu Wort meldet, bestimmt das Spiel automatisch. Dabei wählen Sie oft zwischen mehreren Antworten, die den Missionsverlauf beeinflussen können. Wortgewandte Charaktere wie Schmuggler dürfen Feinde manch-

mal sogar zur Kapitulation überreden. Über wichtige moralische Entscheidungen stimmt das Team ab. Wer Böses tut, erntet wie in **Knights of the Old Republic** dunkle Machtpunkte, was sich auf künftige Dialoge auswirkt.

Gemeinsam kämpfen

Wir gehen davon aus, dass es in **The Old Republic** zwei Auftragsarten gibt: »Normale« Quests für jedermann sowie spezielle Missionen, die für jede Klasse eine individuelle Handlung erzählen. Das heißt allerdings nicht, dass Sie klassenspezifische Aufträge allein lösen müssen, für knifflige Herausforderungen dürften Sie menschliche Kameraden brauchen.

Im Kampf müssen die Klassen zusammenarbeiten. Zum Beispiel springt der Jedi-Ritter mitten ins Getümmel, während der Botschafter Freunde heilt oder Feinde mit Telekinese-Zaubern durch die Gegend schleudert. Trooper halten aus der Distanz mit dem Raketenwerfer drauf, Schmuggler feuern aus der Deckung. Letzteres geht so: In der 3D-Ansicht markieren transparente Männ-



Auf Balmorra kämpft eine Sith-Gruppe gegen die Soldaten der Republik.



Um das Dickvieh auszuschalten, schleudert es die Jedi-Botschafterin mit einem Macht-Zauber durch die Luft.

chen günstige Positionen, an denen sich die Fernkämpfer hinter Mauern oder Felsen ducken können. Spezialattacken und Macht-Zauber lösen Sie über die Schnellzugriffs-Leiste oder die Zahlen-

tasten aus, Gegner bringen Ausrüstungsbeute. Zumindest in dieser Hinsicht bleibt **The Old Republic** dem Genre-Standard treu.

Beispiel-Mission Sith im Weltraum



Ein Kopfgeldjäger (Mitte) und ein Sith-Krieger stellen einen unfähigen Imperiums-Kapitän. Wer im **Dialog** antwortet, bestimmt das Spiel.



Gewissensentscheidung: Verschonen die Helden den Kapitän oder richten sie ihn hin? Die beiden stimmen ab und wählen Letzteres.



Kaum liegt der Kapitän am Boden, zeigt eine **Zwischensequenz**, dass ein Schlachtkreuzer der Republik das imperiale Raumschiff angreift.



Soldaten entern den Pott, der Sith-Krieger springt mit dem Lichtschwert ins Getümmel, der Kopfgeldjäger hält mit dem Flammenwerfer rein.



Zum Abschluss wartet ein **Jedi-Bossgegner**. Während der Sith-Krieger ihn im Nahkampf beschäftigt, feuert der Kopfgeldjäger aus der Distanz.



Danach sammeln die Helden die **Beute** ein. Der Sith-Krieger freut sich über ein zweites Lichtschwert, mit dem er fortan kräftiger austeilt.

Star Trek Online Interview & Fazit

Auf hohen Stufen wird es solche Großgefechte zwischen Föderation und (computergesteuerten) Romulanern geben. Ein Addon soll letztere später als spielbare Partei nachliefern.



Ein Star Trek-Captain strebt nicht nach Reichtum, er dient der Föderation aus Überzeugung. Allerdings nicht in **Star Trek Online**,

denn das Online-Rollenspiel dürfte maßgeblich von der Sammelsuchtspirale leben: Erledigte Gegner und Aufträge bringen Bodenkampf-Ausrüstung für Ihren Helden und seine Offiziere. Überdies erbeuten Sie Schiffsbauteile wie dickere Schilde. Wer PvP-Kämpfe gewinnt oder auf eigene Faust zufallsgenerierte Sonnensysteme erforscht, soll besonders wertvolle Belohnungen erbeuten. Zudem lauern in hochstufigen Gebieten Bossgegner wie Borg-Kuben, die nur von ganzen Spielerflotten besiegt werden können.

Genre-Check

EINSTEIGER **PROFIS**
Die Spielmechanik ist nicht sonderlich kompliziert, der Schwierigkeitsgrad vor allem am Boden moderat.

SOLISTEN **GRUPPEN**
Einige Aufträge sollen nur in Gruppen lösbar sein, die Galaxis können Sie aber auch problemlos allein erkunden.

LIZENZ **NEUE WELT**
Obwohl Star Trek Online nach den Fernsehserien spielt, gibt es viele wiedererkennbare Schiffstypen und Schauplätze.

ACTION **TAKTIK**
Im All und am Boden müssen Sie mit dem richtigen Timing feuern und Gegner auch mal ausmanövrieren oder flankieren.

SPIELELEMENTE

MOUNTS Nein, abgesehen von den Raumschiffen.

HOUSING Nein.

CRAFTING Ja, aber sehr simpel.

PVP Ja, für Klingonen zentraler Spielbestandteil.

INSTANZEN Ja, jedes System ist instanziiert.

AM EHESTEN VERGLEICHBAR MIT

Pirates of the Burning Sea, weil es (Segel-)Schiffschlachten und Landkämpfe vermischt. Allerdings bietet Star Trek Online weniger Handel und mehr freies Erkunden.



Nettes Unspektakel

Diese Ausrüstungshatz muss **Star Trek Online** tragen, die Präsentation allein reicht nicht. Denn wo die Raumschlachten noch mit Effekten glänzen, sind die Bodenkämpfe mäßig animiert und oft unspektakulär. Immerhin bestreiten Sie häufig lange Auftragsketten mit Raum- und Bodenkämpfen, verpackt in nette Geschichtchen. Allerdings fehlen Zwischensequenzen, Ereignisse werden als schöne Texte präsentiert. Auch wenn es Gerüchte gibt, dass Cryptic viele Passagen vertonen möchte.

Stimmung mit Fluss

Ansonsten geht die **Star Trek**-Atmosphäre in Ordnung, nur an den Bodengefechten sollte Cryptic noch schrauben. Zudem müssen die Entwickler den Belohnungsfluss austarieren. Dafür haben sie nun noch zwei Monate Zeit. **GR**

Interview

mit Craig Zinkievich



Craig Zinkievich, Executive Producer bei Cryptic

GameStar ... **Craig, fasse Star Trek Online bitte in einem Wort zusammen.**
... **Zinkievich** Packend.

... **Warum »packend«?**

... Weil dich Star Trek Online dank der Auftragsketten ins Universum zieht. Egal, ob du kämpfst oder friedliche Missionen löst, du fühlst dich wie der Kapitän eines Raumschiffs. Also musst du dich nicht nur um dich selbst kümmern, sondern auch um dein Schiff und deine Crew.

... **Warum ist das Star-Trek-Universum ein guter Schauplatz für ein Online-Rollenspiel?**

... Erstens ist das Universum riesig, es gibt über 400 TV-Episoden und Kinofilme. Wir haben eine Liste aller Schauplätze und Völker erstellt, die wir im Spiel sehen wollten – und diese Liste war endlos! Zweitens erforscht man im Star-Trek-Universum sowohl das All als auch Planeten. Wir wollten natürlich beides umsetzen – und konnten so zwei Spiele in einem entwickeln.

... **Wer soll Star Trek Online spielen?**

... Jeder! Wir wollen die Fans ansprechen, junge und alte Spieler, Profis und Gelegenheits-Kapitäne. Und zwar vor allem dadurch, dass sich die

Missionen wie TV-Episoden anfühlen. Zudem soll das Spiel gleichzeitig komplex genug für Genre-Veteranen und zugänglich genug für Neulinge sein.

... **Spielerisch setzt ihr eher auf klassische Quests, anstatt wie in The Old Republic eine zusammenhängende Story zu erzählen.**

... Wir waren nicht darauf versessen, ein klassisches Online-Rollenspiel mit Auftragsketten zu entwickeln. Wir legten vielmehr Wert auf ein Spielerlebnis, das sowohl eingefleischte Trekkies anspricht als auch Spieler, die das Universum nicht so gut kennen.

... **Viele Online-Rollenspiele scheitern, etwa Age of Conan oder Warhammer Online. Was macht ihr besser?**

... Ich kann nicht beurteilen, was die anderen Entwickler falsch gemacht haben. Aber an Star Trek Online haben wir hohe Erwartungen. Uns war klar, dass es ein Mammutprojekt werden würde, diese riesige Lizenz umzusetzen. Weil Star Trek so viele Fans hat, mussten wir einerseits dem Universum treu bleiben und zugleich ein unterhaltsames Spiel entwickeln. Ich denke, das ist uns gelungen.

... **World of Warcraft hat gerade seinen fünften Geburtstag gefeiert und ist beliebter denn je. Wo siehst du Star Trek Online in fünf Jahren?**

... Nun, hoffentlich wird es in den nächsten fünf Jahren weiter wachsen. Das Spiel soll neue Spieler fesseln und zugleich – da haben wir's wieder – packend genug bleiben, um Veteranen zu halten. Vor allem soll Star Trek Online aber Spaß machen und der Lizenz treu bleiben. Auch noch in fünf Jahren.

Star Trek Online

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► **Termin 5. Februar 2010**
► **Hersteller Cryptic Studios / Namco Bandai** ► **Status zu 90% fertig**

Michael Graf: Auch wenn's nicht der spektakulärste Vertreter seiner Genre-Zunft wird, hat mich Star Trek Online schon im Betatest tagelang gefesselt. Mir gefällt vor allem die Mischung aus (munteren) Raum- und (etwas trockenen) Bodenschlachten, die es so noch in keinem Spiel gab. Wer gern Galaxien erkundet und Ausrüstung sammelt, darf schon mal den Warpknern vorbeizien.



micha@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Star Wars: The Old Republic Interview & Fazit

Die **PvP-Kämpfe** sind für Bioware ein wichtiger Bestandteil von The Old Republic, vor allem auf hohen Stufen. Man darf gespannt sein, welche Modi die Entwickler noch enthüllen.



Eigentlich hätte Bioware **The Old Republic** auch »Knights of the Old Republic Online« nennen können, so sehr erinnert das On-

line-Rollenspiel an den Solo-Klassiker. Daher muss sich es sich aber auch erzählerisch am Vorbild messen lassen: Schafft es Bioware, für jede der acht Klassen eine packende Geschichte zu erzählen? Dann dürfte die Story der zentrale Motivationsmotor werden.

Was kommt später?

Doch selbst wenn die Handlung unterhält – irgendwann ist sie vorbei. Schließlich kann Bioware nicht pro Klasse Hunderte von Stunden mit sinnvollen Aufträgen füllen. Doch wie geht's danach weiter? Klar, Sie können mit einer anderen Klasse neu starten, um eine andere Geschichte zu erleben. Der Wieder-spiel-Wert von **The Old Republic** dürfte in Ordnung gehen.

Allerdings lebt insbesondere der Genre-Primus **World of Warcraft** davon, dass sich Charaktere selbst auf der Höchststufe weiter verbessern lassen, etwa mit Raid-Beute. Wir sind gespannt, was Bioware für erfahrene Helden plant. Schon jetzt ist klar, dass die PvP-Kämpfe wichtiger werden sollen. Über die Spieler-gegen-Spieler-Modi verrät Bioware aber noch ebenso wenig wie darüber, ob es Raid-Gefechte gegen Bossmöner geben wird. In den nächsten Monaten dürften also spannende Enthüllungen folgen, noch gibt's nicht mal ein Startdatum. Wie Yoda sagen würde: »Schwer zu sehen, in ständiger Bewegung die Zukunft ist.« Stimmt, wir halten Sie auf dem Laufenden. **GR**

Genre-Check

EINSTEIGER ■ **PROFIS**
Was wir bislang gesehen haben, erinnert sehr an Knight of the Old Republic. Und das war nicht allzu kompliziert.

SOLISTEN ■ **GRUPPEN**
Auch wenn Sie teils eine Gruppe brauchen, vermuten wir, dass viele Spieler allein losziehen, um die Handlung zu erleben.

LIZENZ ■ **NEUE WELT**
The Old Republic spielt vor den Filmen und nach KotOR, die Entwickler können sich neue Geschichten ausdenken.

ACTION ■ **TAKTIK**
In den Gefechten ist weniger Bewegung gefragt, vielmehr müssen Sie Ihre Fähigkeiten überlegt einsetzen.

SPIELELEMENTE

- MOUNTS** Ja, aber keine Details bekannt.
- HOUSING** Unklar, aber unwahrscheinlich.
- CRAFTING** Unklar, aber wahrscheinlich.
- PVP** Ja, vor allem auf hohen Stufen.
- INSTANZEN** Ja, viele Aufträge sind instanziiert.

AM EHESTEN VERGLEICHBAR MIT

Guild Wars, weil sich das Online-Rollenspiel ebenfalls bemüht, eine Geschichte zu erzählen. In The Old Republic sind Sie allerdings auch außerhalb von Instanzen unterwegs.



Interview

mit **Blaine Christine**



Blaine Christine, Produzent bei Bioware

GameStar ❖❖❖ **Blaine, fasse The Old Republic in einem Wort zusammen.**
❖❖❖ **Christine** Radikal.

❖❖❖ **Warum »radikal«?**

❖❖❖ Erstens ist die Spielerfahrung Spaßig, cool – einfach »rad«! Okay, dieses Wort stammt aus den 80ern, aber hoffentlich kommt es bald zurück, gemeinsam mit Stulpensocken, Ray-Bans und Leuchtfarben. Zweitens verbinden wir filmhafte Star-Wars-Gefechte mit einer Handlung, beides gab's im Online-Genre so noch nie.

❖❖❖ **Warum ist das Star-Wars-Universum ein guter Schauplatz für ein Online-Rollenspiel?**

❖❖❖ Die Marke Star Wars hat eine Anziehungskraft, die auch mich immer wieder erstaunt. Welcher andere Film fasziniert 30 Jahre nach seinem Kinostart immer noch Jung und Alt? Jeder kennt das Universum und die Charaktere, sobald er sprechen kann! Außerdem ist Star Wars ein ausgesprochen reichhaltiges Universum, in dem man tolle Abenteuer erzählen kann. Das haben wir mit Knights of the Old Republic ja schon gezeigt.

❖❖❖ **Wer soll The Old Republic spielen?**

❖❖❖ Die Herausforderung liegt bei

Online-Rollenspielen darin, dass man immer versuchen muss, möglichst viele Spielergruppen anzusprechen. Traditionelle Solo-Rollenspieler bekommen mit The Old Republic alles, was sie aus früheren Bioware-Titeln kennen, also eine durchgehende Handlung, Lichtschwert-Duelle und Planeten zum Erforschen. Gelegenheitsspieler können einfach ins Spiel springen und trotzdem Erfolgserlebnisse sammeln. Genre-Veteranen möchten wir vor allem mit den hochstufigen Inhalten fesseln, darunter natürlich auch PvP-Kämpfe. Und wer gerne mit Freunden spielt, wird sich freuen, dass er Gilden gründen kann.

❖❖❖ **Spielerisch setzt ihr auf eine durchgehende Handlung, anstatt wie Star Trek Online auf klassische Quests.**

❖❖❖ Dass wir uns auf die Geschichte konzentrieren, war eine gemeinsame Entscheidung von LucasArts und Bioware. Denn beide Firmen glauben nun mal an starke Geschichten, sie gehören einfach zu einem Rollenspiel – oder, um genauer zu sein: zu einem Bioware-Rollenspiel. Außerdem konnten wir dadurch etwas Neues ins Online-Genre einbringen.

❖❖❖ **World of Warcraft hat gerade seinen fünften Geburtstag gefeiert und ist so beliebter denn je. Wo siehst du Star Wars: T.O.R. in fünf Jahren?**

❖❖❖ Mit The Old Republic wollen wir ein einzigartiges Erlebnis schaffen, das die Spieler regelrecht ins Star-Wars-Universum saugt. Wir möchten in den nächsten Jahren gern weiter daran arbeiten. Und unser Versprechen einlösen, das Erbe von Star Wars zu bereichern.

Star Wars: The Old Republic

- **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2010**
- Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Graf: Nach all den netten, aber auf Dauer monotonen Quest-Tretmühlen der vergangenen Jahre (World of Warcraft eingeschlossen) ist der handlungsgetriebene Ansatz von The Old Republic eine Wohltat. Was ich bislang vom Titel gesehen und gespielt habe, macht Lust auf mehr. Vor allem auf mehr Details zu den hochstufigen Inhalten, von denen noch nichts zu sehen war.



micha@gamstar.de

Potenzial **Sehr gut**