

Star Wars



⊕ Stärken

- + herausragende Dialoge
- + Jedi-Kämpfe
- + stimmige Grafik

⊖ Schwächen

- Gegner-Monotonie
- fade Instanzen
- generische Quests

A

m Rande des jährlichen EA Showcase in London gab's für uns die Möglichkeit, uns sechs Stunden durch die anfänglichen Jedi-Quests von Biowares

heiß erwartetem Online-Rollenspiel **Star Wars: The Old Republic** zu spielen. Der Titel ist für Bioware das erste Online-Rollenspiel, und die Spielergemeinschaft rund um die Welt setzt enorm hohe Erwartungen in ihn. Denn bisher gilt Bioware als absoluter Spezialist für komplexe, charakterstarke und lebendig inszenierte Solo-Rollenspiele. Das sind genau jene Attribute, bei denen selbst sehr gute MMOs (Massively Multiplayer Online Games) bis heute schwächeln. Das Bioware-Team wird von vielen jetzt als Heilsbringer gesehen, die den Heiligen Gral des Geschichtenerzählens ins Land der Res-

pawn (erledigte Gegner stehen immer wieder auf) und der Skriptsklaverei bringen sollen. Vorschusslorbeeren, die Tonnen wiegen, denn viele der gefühlten Schwächen solcher Online-Titel sind dem Spielprinzip geschuldet. Welten, die für Tausende gleich unterhaltsam sein sollen, in denen Spieler vor bestimmten Quest- oder Skriptereignissen Schlange stehen, wirken naturgemäß statischer, sind aber gleichzeitig um ein Vielfaches komplexer und vor allem beim Thema Balancing zerbrechlicher als die im Vergleich geradezu eindimensionalen Abenteueruniversen für einen Einzelspieler. Eine schwierige, eine riesige, vielleicht sogar eine unmögliche Herausforderung?

Als Edelenentwickler mit der mächtigen **Star Wars**-Lizenz und mit Electronic Arts als potentem Geldgeber im Rücken hat sich Bioware also ein hehres Ziel für seine Online-Premiere gesetzt: **The Old Republic** soll das erste handlungsgetriebene MMO werden, in dem die Spieler ihre eigene und individu-

elle Geschichte erleben. Und wie es aussieht, könnte Bioware das auch gelingen. Gerüchten zufolge soll **Guild Wars 2**, das andere Online-Rollenspiel, das mit genau dieser Vorgabe antritt, erst 2012 erscheinen.

Erste Enttäuschung: Die Charaktererstellung fällt für uns flach. Man hat das Spiel für uns so präpariert, dass wir mit einem fertig gebauten Jedi losziehen müssen. Immerhin dürfen wir zwischen einem Jedi-Berater oder einem Jedi-Ritter wählen. Wir schnappen uns den Ritter, die Kollegin unseres MMO-Magazins den Jedi-Berater. Berater? Sitzt der etwa nur rum und sagt den anderen, wie sie am besten zum Erfolg kommen? Nein, der im Englischen ungleich cooler klingende »Jedi Counselor« ist, übertragen auf das übliche MMO-Klassenschema, so etwas wie der Jedi-Magier. Er kann ordentlich Schaden austeilen, agiert aber auch als wertvoller Unterstützer. Doch zurück zu unserem Jedi-Ritter: Gleich nach ein paar Schritten beginnt schon der erste voll vertonte Dialog mit einem Ausbilder. Eigentlich eine vergleichsweise unspektakuläre Szene, wir bekommen erklärt, wo wir unsere erste Aufgabe erhalten. Allerdings sind die Dialoge schon hier wie in einem Film geschnitten, mit Perspektivwechseln und Großaufnahmen – **Mass Effect** lässt grüßen. In den Trainingsgründen der Jedis scheint es

The Old Republic

Die Star Wars-Lizenz, ein astronomisches Budget und Bioware als Entwickler: Was kann bei Star Wars: The Old Republic also noch schiefgehen? Erstaunlich viel, wie wir beim exklusiven Anspielen feststellen mussten. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware (Mass Effect 2, GS 03/10: 88 Punkte)
Termin: 2011 Status: zu 70% fertig

GameStar.de: Quicklink: 7193 Auf DVD: Preview-Video

Probleme zu geben, wir sollen uns dort beim Vorsteher melden und schauen, was los ist. Die Qualität der (englischen) Dialoge ist großartig, sowohl inhaltlich als auch in Sachen Vertonung. Und super: Oft gibt's für den Spieler nette, neutrale oder grimmige Gesprächsoptionen, also wiederum ganz wie in der **Mass Effect**-Serie.

So prächtig die Sprachausgabe, so grässlich banal die erste Quest. Zehn sogenannte Flesh Raider sollen wir im Trainingsareal der

Jedis vermöbeln. Die zweibeinigen Kreaturen, die auf dem Kopf so aussehen wie eine Mischung aus Hammerhai und Warzenschwein, gelten als angriffslustig, sind allerdings strunzdumm. Blaster, Rüstungen und gezielte Angriffe sind folglich nicht ihr Ding. Niemand kann sich so recht erklären, warum die potthässlichen Kreaturen plötzlich gezielt die Trainingsgründe der Jedis aufmischen. Und so richtig zielgerichtet wie beim Briefing angedroht wirkt der Angriff dann auch gar nicht auf uns. Eigentlich kann von

Das Crafting

Das Crafting, also das Herstellen von Waffen, Rüstungen und Verbrauchsgütern wie Heiltränken soll in Star Wars: The Old Republic etwas anders funktionieren als in anderen Online-Rollenspielen. So ist es nicht der Spielercharakter, der aus herangekarrten Rohstoffen Waren herstellt, sondern die Schiffsbesatzung übernimmt diesen Job. Jeder Spieler wird mit einem Raumschiff ausgestattet sein, auf dem er KI-Begleiter um sich scharft. Letzteren begegnet er in Quests und kann sie rekrutieren. Diese KI-Begleiter erfüllen dann vom Spieler in Auftrag gegebene Produktionen. Weiter sollen die KI-Begleiter bei Planetenbesuchen sogar selbst Rohstoffe sammeln dürfen. Das klingt nach einer sehr entspannten Art des Craftings und hat nichts mehr mit stundenlangem Rumstehen an irgendwelchen Herstellungsapparaturen zu tun. Fein!



Auf den Raumschiffen stellen die KI-Begleiter Rüstungen und Waffen her.



Ein hübsches Pärchen an einem geschichtsträchtigen Ort: Jedi-Ritter und -Beraterin haben sich vor einer großen Stadthalle auf Coruscant platziert.



Auf dem Startplaneten Tython müssen sich die Jedi-Klassen vor allem mit so genannten **Flesh Raiders** rumschlagen. Die Abwechslung bleibt dabei auf der Strecke.

einem Angriff nicht mal die Rede sein. Als wir uns nämlich mit unserem Anfänger-Lichtschwert auf die erste Trainingswiese stürzen, erleben wir exakt das, was wir schon seit dem es das Genre gibt immer wieder in Online-Rollenspielen erleben müssen: Kleine Feindgruppen bewegen sich wie in einem unsichtbaren Käfig innerhalb eines Minimal-Radius durchs Terrain (keine Spur einer

Angriffswelle) und warten darauf, von den Spielern zu Brei gehauen zu werden – um ein paar Minuten später wieder zu erscheinen. Um von den nächsten Spielern zu Brei gehauen zu werden. Wir müssen es hier sagen: Dieser Auftakt hat uns enttäuscht. Hier hätten wir uns eine actiongeladene Instanz gewünscht, ein für jeden Spieler einzeln geladenes Gebiet, in dem wir eindringlicher auf unser Dasein als Jedi eingeschworen hätten werden können. Sei's drum, wir verkloppen erst mal zehn von den Blöd-Viechern, rennen zurück zum Auftraggeber und kassieren unsere Belohnung in Form von Erfahrungspunkten.

(Jedi-Lehrling) mit mächtigem Machtpotenzial. Das mit dem Potenzial stellt sich allerdings erst in einer unserer ersten (endlich!) klasseneigenen Story-Quests heraus. In der führt uns unser Weg in eine Grotte. Unser Auftraggeber vermutet hier einen Hinweis darauf, warum die tumben Flesh Raider mit

Der Auftakt hat uns enttäuscht.

Machtkämpfe und Blasterfeuer

Für den PvP-Modus orientiert sich Star Wars: The Old Republic an den Schlachtfeldern von Warhammer Online. Wenn etwa ein Jedi Lust darauf hat, sich mit Spielern der dunklen Seite der Macht zu messen, dann kann er sich von jedem Punkt des Spieluniversums zu einer passenden so genannten Warzone teleportieren lassen, um dort an einem zeitlich beschränkten Kampf teilzunehmen. Die Warzones werden wahrscheinlich genau wie bei Warhammer Online an die jeweiligen Stufen der Spieler gebunden sein. Ein offenes PvP-System, in dem sich Jedi und Sith, Schmuggler und Agenten permanent und überall auf die rivalisierenden Nasen hauen dürfen, sieht The Old Republic bisher nicht vor.



Das **PvP** von The Old Republic findet nur in instanziierten Warzones statt.

Doch langsam. Wir haben die Frage nach dem Wo und dem Wer noch nicht beantwortet. Wo: Tython, der Heimatplanet der Jedis. Und wen spielen wir? Einen Padawan

einem Mal (angeblich) organisiert angreifen. Der Eingang zur Höhle ist mit einem grünen Energiefeld versehen. Das Zeichen für uns, dass es dort für uns und nur für uns hinein geht, eine ganz persönliche Instanz also. Für etwaige Begleiter wäre das Ener-



Das **Abwehren von Schüssen** mit dem Lichtschwert funktioniert automatisch. Der Spieler muss dafür also keine besondere Fähigkeit lernen und aktivieren.

Die gute Seite



Soldat

Der Soldat ist Fernkämpfer, der Gegner zwar auch mit seiner Knarre auf den Kopf hauen kann, dessen Potenzial sich aber vor allem über die Kugeln aus seiner Waffe entfaltet. Soldaten starten auf dem Planeten Ord Mantell.



Schmuggler

Wer zu einem Schmuggler greift, mag es vor allem heimlich, still und leise. Die Han-Solo-Kopien tarnen sich und attackieren aus dem Hinterhalt. Schmuggler starten genau wie die Soldaten auf dem Planeten Ord Mantell.



Jedi-Ritter

Machtsprung, Lichtschwert-Attacken – wahrscheinlich werden die meisten Spieler zu Beginn eine Karriere als Jedi-Ritter wählen. Mit Level 10 muss sich der Ritter entscheiden, ob er Schaden austeilte oder als Tank welchen einsteckt.



Jedi-Botschafter

Die Jedi-Botschafter schleudern Felsbrocken auf Gegner oder halten Feinde per Würgegriff unter Kontrolle. Die Botschafter müssen sich für den Weg als Unterstützer oder für den als Damage Dealer (Aua-Macher) entscheiden.

giefeld rot und nicht passierbar. Voll hoffnungsfroher Erwartungen hüpfen wir also hinein ins Halbdunkel, sehen uns schnell von orangenen Felsen eingerahmt – und abermals den bereits bekannten Hammerhai-Warzenschweinen gegenüber. Hier ein Schlag, da eine Attacke, eine Gruppe ist hinüber. Auf zur nächsten. Wieder schwingen wir die Lichtklinge in kraftvollen Schlagfolgen, wieder ist eine Gruppe Feinde hinüber. Und so weiter. Nach dem effektvollen, aber anspruchslosen Gemetzel stehen wir dann vor einem jungen Mann in einer dunklen Kutte. Er gibt unumwunden zu, dass er für die Blitzevolution der Flesh Raider verantwortlich ist. Seine Gründe? Ach, das Jedi-Konzept sei antiquiert, es müsse Platz für Neues her. Ist der Typ noch ganz dicht? Immerhin ist der Namenlose selbst ein Jedi. Oder doch nicht? Jedenfalls gehört solch frevlerischem Treiben der Garaus gemacht. Doch gegen den Kuttenmann und seine zwei Flesh-Raider-Leibwächter zu bestehen, ist schwerer als gedacht. Wir fliehen, pöppeln uns mit einem Heiltrank wieder hoch – und siehe da, die beiden Wachen sind uns gefolgt, der Unheimliche nicht. Flesh Raider killen wir aber mittlerweile im Schlaf. So auch diese beiden. Und nun schaffen wir

auch den Schurken – ein Hoch auf die dumme KI, die lediglich mit Masse Wirkung erzielt. Wir brennen ihm alles auf die Kutte, was unser Jedi in der Ausbildung bereits gelernt hat. Gerade als wir den Kampf gewonnen glauben, löst sich der mysteriöse Fremde vor unseren Augen in Luft auf und lässt uns ratlos zurück. Unser Ausbilder allerdings hat eine Idee, was dahinter stecken könnte. Besser aber noch: Er wähnt in uns plötzlich einen ganz besonderen Padawan, einen, in dem die Macht förmlich brodelte.

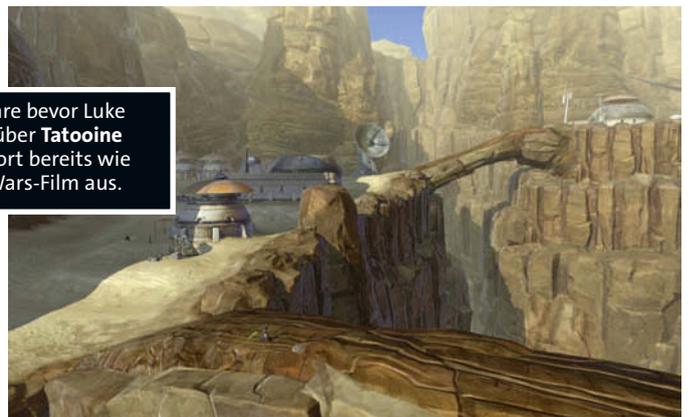
Nachdem wir unsere ersten Belohnungen kassiert und erste Levelaufstiege erlebt haben, wollen wir beim Trainer neue Fertigkeiten erlernen. Der will dafür genretypisch was von dem Geld, das wir unseren Opfern abgeknöpft haben. Wir finden zwar, dass das nicht unbedingt zum selbstlosen Dasein der Jedi-Bande passt, aber wir kennen die Notwendigkeit, dem Spieler die verdienten Münzen auch schnell wieder abzuluchsen. Sonst hätte man ratzfatzt die übelste Inflation in **Star Wars: The Old Republic**, und das wäre vor allem für das Crafting (dazu mehr im Kasten auf Seite 23) und dem damit verbundenen Handel tödlich. Also ergeben wir uns in unser Online-Rollenspiel-Schicksal

und lernen durch einen Rechtsklick auf ein Symbol eine neue Angriffsart. Unser Jedi-Ritter kann jetzt mit dem Standard-Schlag Macht aufladen, die er im neu erlernten Superangriff kanalisiert. Später erlernen wir noch einen kräftigen Überkopf-Hieb und einen unfassbar coolen Sprungangriff, mit dem wir sogar Abgründe locker überwinden können. Auch die Fähigkeiten des Jedi-Beraters machen eine Menge her, wie wir immer mal wieder mit einem Blick auf den Monitor der neben uns sitzenden MMO-Kollegin Steffi Kautschor feststellen. Der Jedi Counselor pulst mit der Machtkraft Felsbrocken aus dem Boden und schleudert sie auf Feinde. Oder er schickt eine Druckwelle gegen gleich mehrere Angreifer und lässt sie so auf den Hosenboden plumpsen. Oder er packt einen einzelnen Feind und hebt ihn per Machtwürgegriff in luftige und doch ziemlich ungesunde Höhen.

Die beeindruckende Kampfchoreographie ist es dann auch, die uns bei der Stange hält, die Quests sind es nicht. Oder anders: Der Weg bis Level 7 (weiter haben wir es in der knappen Zeit nicht geschafft) ist schrecklich dröge. Das reißen auch die an sich großartigen Questdialoge nicht raus,



Knapp 3.600 Jahre bevor Luke in den Himmel über **Tatooine** blickte, sah es dort bereits wie im ersten Star Wars-Film aus.



Kurz vor dem Finale der Jedi-Ausbildung dürfen sich die Machtprotze auf Tython auch mit anderen und vor allem größeren Gegnern als den Flesh Raidern anlegen. Hier verkloppt ein Jedi-Ritter gleich mehrere **Droiden**.



die zumindest zu Beginn stets darin gipfeln, dass man uns den Auftrag erteilt, Flesh Raider zu töten. Mal mit dem Ziel, einen Schlüssel zu finden, mal sollen wir die sterblichen Überreste einer vermissten Person aufspüren. Wenn hier das Ziel war, diese Spezies

Die Abwechslung hat Bioware vergessen.

zur meistgehassten virtuellen Bande zu machen, dann ist das gelungen. Wenn es das Ziel war, einen abwechslungsreichen, unverwechselbaren Einstieg in ein (später

hoffentlich) großartiges MMO zu schaffen, dann ist das gründlich in die Hose gegangen. Denn die Abwechslung hat Bioware wohl beim ganzen Story- und Vertonungswahnsinn schlicht und ergreifend vergessen. Immerhin wartet am Ende eines unserer Bosskämpfe (gegen einen stärkeren Flesh Raider, seufz) eine der moralischen Entscheidungen: das Waffenarsenal der Invasoren zerstören oder der Bevölkerung von Tython überlassen? Wir schicken's zu den Bewohnern in der Hoffnung, dass man sich in Zukunft selber um die Flesh Raider kümmert und unseren Jedi damit in Ruhe lässt. Eine weitere moralische Entscheidung im Dunstkreis der Quests um die Viecher: das Gas, das sie zu (angeblich) schlauen und

starken Kämpfern gemacht hat, vernichten oder dem örtlichen Militär übergeben, das damit Supersoldaten züchten will?

Nachdem wir zahllose Flesh Raider über den Jedi-Jordan geschickt haben, geht's in ein sogenanntes Flashpoint Event. Das sind besondere Ereignisse in der Karriere der Klassen. In unserem Fall ist es die Reise von Tython nach Coruscant nach der Jedi-Ausbildung. Für die Reise hat man gemischte Gruppen gebaut. Wir ergreifen die Chance, noch eine andere Klasse auszuprobieren, genauer eine Soldatin. Die Vertreter der Republik, also die beiden Jedi-Klassen, die Soldaten sowie die Schmuggler treffen nach der Grundausbildung auf ihren jeweiligen

Die böse Seite



Kopfgeldjäger
Die Kopfgeldjäger holzen mit zwei Blastern oder rösten ihre Gegner mit dem Flammenwerfer. Los geht's für einen Kopfgeldjäger auf der Welt Hutta, wo sie entweder zum Tank oder Schadensausweiler ausgebildet werden.



Sith-Krieger
Die gut gepanzerten Kämpfer setzen aufs Lichtschwert, aber auch mit Machtfähigkeiten wie Blitzangriffen dürfen Sith-Krieger protzen. Auf Korriban startet für die Kampfmaschinen eine Karriere als Tank oder Nahkämpfer.



Imperial Agent
Angriffe aus dem Hinterhalt – so soll sich diese Klasse spielen. Energieschilde schützen die Agenten vor Beschuss. Sogar einen Luftschlag kann der Schurke ordern. Wie die Kopfgeldjäger starten die Agenten auf Hutta.



Sith-Inquisitor
Der Inquisitor versteht sich auf Machtfähigkeiten. Wenn er nicht gerade Feinde zu Tode würgt, entladen sich knisternde Machtblitze aus seinen Händen. Wie der Sith-Krieger startet auch der Inquisitor auf Korriban.



Auch in Biowares Star Wars: The Old Republic statten wir dem zerstörten **Stadtplaneten Taris** einige Besuche ab.



Startplaneten in einer Raumstation zusammen, um gemeinsam zum nächsten großen Ziel aufzubrechen. Oder auch alleine, wenn man sich denn traut, das folgende Abenteuer als Solist anzugehen. Blöderweise bekommen wir die Raumstation selbst gar nicht zu Gesicht, sondern stehen schon auf dem Frachter, der uns nach Coruscant bringen soll. Aber immerhin dürfen wir nun die Soldatin spielen! Doch auch hier setzt schon bald Ernüchterung ein, und wir entscheiden spontan, diese Klasse im fertigen **The Old Republic** nicht anzufassen, so langweilig spielt sie sich: Gegner auswählen, Knarre zücken, schießen, fertig.

Das Flashpoint-Event selbst entpuppt sich als recht unterhaltsam: Viele Dialoge und viel Action führen uns über das instanziierte Raumschiff. Dort haben sich Imperiale breit gemacht, weil neben uns auch noch eine wichtige Diplomatin der Republik an Bord ist. Die wollen die Feinde unter allen Umständen in ihre Gewalt bekommen. Und so ist es an unserer Gruppe, zu entscheiden, ob wir den Kampf aufnehmen und das Leben von zig Besatzungsmitgliedern dabei aufs Spiel setzen oder ob wir die Dame den Bösewichtern überlassen. Wenn Entscheidungen in Gruppenaufgaben anstehen, hat jedes der Partymitglieder die Möglichkeit, die gewünschten Antworten in Dialogen auszuwählen – endlich ein gelungenes und innovatives Element. Das Spiel würfelt darauf, der Charakter mit der höchsten Zahl darf antworten, seine Entscheidung gilt nun für

die ganze Gruppe. Dass die finale Wahl nicht immer allen Mitspielern schmecken dürfte, liegt auf der Hand. Denn je nachdem, wie die Gruppe auf zum Beispiel fiese oder gute Antwortmöglichkeiten reagiert, beeinflussen die Konsequenzen der Entscheidung die eigene Figur. Wer will, darf nämlich auch einen bitterbösen Jedi verkörpern. Auch hier orientiert man sich an der **Mass Effect**-Serie. Nur fallen die Auswirkungen in **Star Wars: The Old Republic** noch deutlicher aus als bei Commander Shepard. Je nach Pfad, den man einschlägt, eröffnen sich laut Bioware später alternative Quests, und auch in der Ausstattung des Helden sollen sich seinene Taten widerspiegeln.

Zurück zur Handlung: Wir wollen natürlich sowohl die Diplomatin als auch die Besatzung retten. Unser Plan ist simpel. Wir werden einen Weg zu den Rettungsschiffen freischießen. Allerdings müssen wir zuvor ein Generatorfeld deaktivieren und die von den Feinden besetzte Brücke zurückerobern. Es folgen viele Kämpfe gegen imperiale Soldaten, gegen kleine und große Droiden und riesige Kampfmaschinen. Einige der Klopereien sind ganz schön knackig, denn wir sind nur zu dritt, und unsere Version der Instanz scheint auf vier Spieler ausgelegt zu sein. Ganz wichtig sind in solchen Situationen die klug eingesetzten Heilerfähigkeiten des Jedi-Beraters. Und ohne die drei KI-Begleiter (zwei menschliche Schützen und ein ballender Droid), die uns für diesen Einsatz zugeteilt worden sind, hätten wir den Kampf kaum gewinnen können. Danke auch

an den Wiederbelebungsskill. Mit ihm kann jeder jeden jederzeit wieder auf die Füße stellen. So schaffen wir es schließlich zu unserem letzten Ziel, dem Hangar. Mit großer Geste stellt sich uns dort ein Sith-Krieger in den Weg. Er fordert uns auf, ihm die Diplomatin zu überlassen, wir weigern uns. Der finale Kampf entbrennt – und verlischt gleich wieder. Nach ein paar gezielten Attacken ist der Sith schon hinüber. Das war viel zu einfach! Neben der blamablen Vorstellung des Sith Gab's noch einen weiteren Wermutstropfen: Die Bonus-Aufgabe, 140 Imperiale zu töten, fanden wir reichlich albern. Wir haben's aber trotzdem gemacht.

Unser Fazit fällt nach den sechs Stunden gemischt aus. Ja, die Dialoge sind sehr gut. Ja, die Jedi-Klassen spielen sich flott und allein das Zuschauen macht bereits Spaß. Aber so vieles erscheint uns verbesserungswürdig. Als Jedi zu Beginn nur Flesh Raider töten zu müssen: langweilig. Die Instanzen auf Tython, soweit gesehen: langweilig. Die Soldaten-Klasse: langweilig. Das Gegnerverhalten: langweilig bis doof. Wir können nur inständig hoffen, dass Bioware unsere bereits deutlich vorgetragene Kritik ernst nimmt und noch nachbessert. Letztlich vertrauen wir aber Bioware und glauben, dass sie die Kurve kriegen. Und freuen uns schon jetzt darauf, mehr vom Spiel zu sehen. Denn das war bisher nichts als der Anfang des Abenteuers. Und aller Anfang ist schwer. **PET**

Die Straßenschluchten von **Coruscant** sind gigantisch. Dieses Bild ist kein Artwork, sondern eine Aufnahme aus dem Spiel.



Das braucht noch Zeit!
 Petra Schmitz,
 Redakteurin
 petra@gamestar.de

Star Wars: The Old Republic befindet sich schon in einem recht fortgeschrittenen Stadium. Und glaubt man den Gerüchten, dann haben die Entwickler auch schon mächtig viel Geld in das Spiel gesteckt. Ich kann nur hoffen, dass Electronic Arts nicht auf eine zu frühe Veröffentlichung drängt und Bioware stattdessen ausreichend Zeit einräumt, um aus dem in meinen Augen bisher lediglich guten, aber sicher nicht sehr guten Spiel ein großartiges zu machen. Potenzial ist allemal vorhanden, gebt den großartigen Jungs von Bioware auch die Zeit, es voll auszuschöpfen.

Potenzial: Gut