

# Star Wars The Old Republic

Biowares Riesen-MMO fühlt sich an wie World of Warcraft mit Lichtschwertern - im Guten wie im Schlechten. Wir haben The Old Republic ausführlich gespielt. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)  
Termin: 4. Quartal 2011 Status: zu 75 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7193](http://GameStar.de/Quicklink/7193)

# W

as für eine Zwickmühle. Auf dem verurteilten Planeten Nal'Hutta treffen wir in einer Kneipe auf die junge Mutter Gianna. Sie ist aufgebracht, ihr Mann habe ihren gemeinsamen Sohn entführt. Am Hafen finden wir den flüchtigen Vater. Er erzählt uns, dass Gianna den Sprössling auf die Sith-Akademie schicken will. Eine an sich glorreiche Zukunft. Doch diese Ausbildung meistern nur die wenigsten, alle anderen sterben einen qualvollen Tod. Wir stehen vor einer schwierigen Entscheidung: ambitionierte Mutter oder fürsorglicher Vater, zu wem soll der Junge gehen? Diese Szene ist nur eine kleine Nebenquest aus **Star Wars: The Old Republic**. Aber sie steht exemplarisch dafür, was der **Dragon Age**- und **Mass Effect**-Entwickler Bioware mit seinem Online-Rollenspiel vor hat.

Anders als andere Genrevertreter soll uns das kommende **Star Wars**-MMO die völlige Freiheit lassen, Aufgaben so zu lösen, wie wir wollen. Aggressiv oder diplomatisch, mit gezückter Waffe oder den richtigen Worten. Nach ausführlichem Ausprobieren der Preview-Version können wir sagen: Biowares Plan scheint aufzugehen. Doch die Kanadier laufen auch Gefahr, ihr spannendes Erzählkonzept durch all zu überholtes Spieldesign im Keim zu ersticken.

Auf dem EA Showcase in London konnten wir **The Old Republic** einen ganzen Tag lang ungestört spielen. In der virtuellen Haut eines Kopfgeldjägers (eine der vier Klassen des Imperiums) starteten wir eine frische Level-1-Karriere und erlebten bereits innerhalb der ersten Stunden allerhand Berichtenswertes, von spannungsgeladenen Dialogen über knackige Kämpfe bis zu folgenschweren Entscheidungen, aber auch von Quests, wie sie im Jahr 2011 nicht mehr zeitgemäß sind. Und von Bugs. Doch von vorn: Unser blutjunger Kopfgeldjäger will auf Nal'Hutta an der »Großen Jagd« teil-

## + Stärken

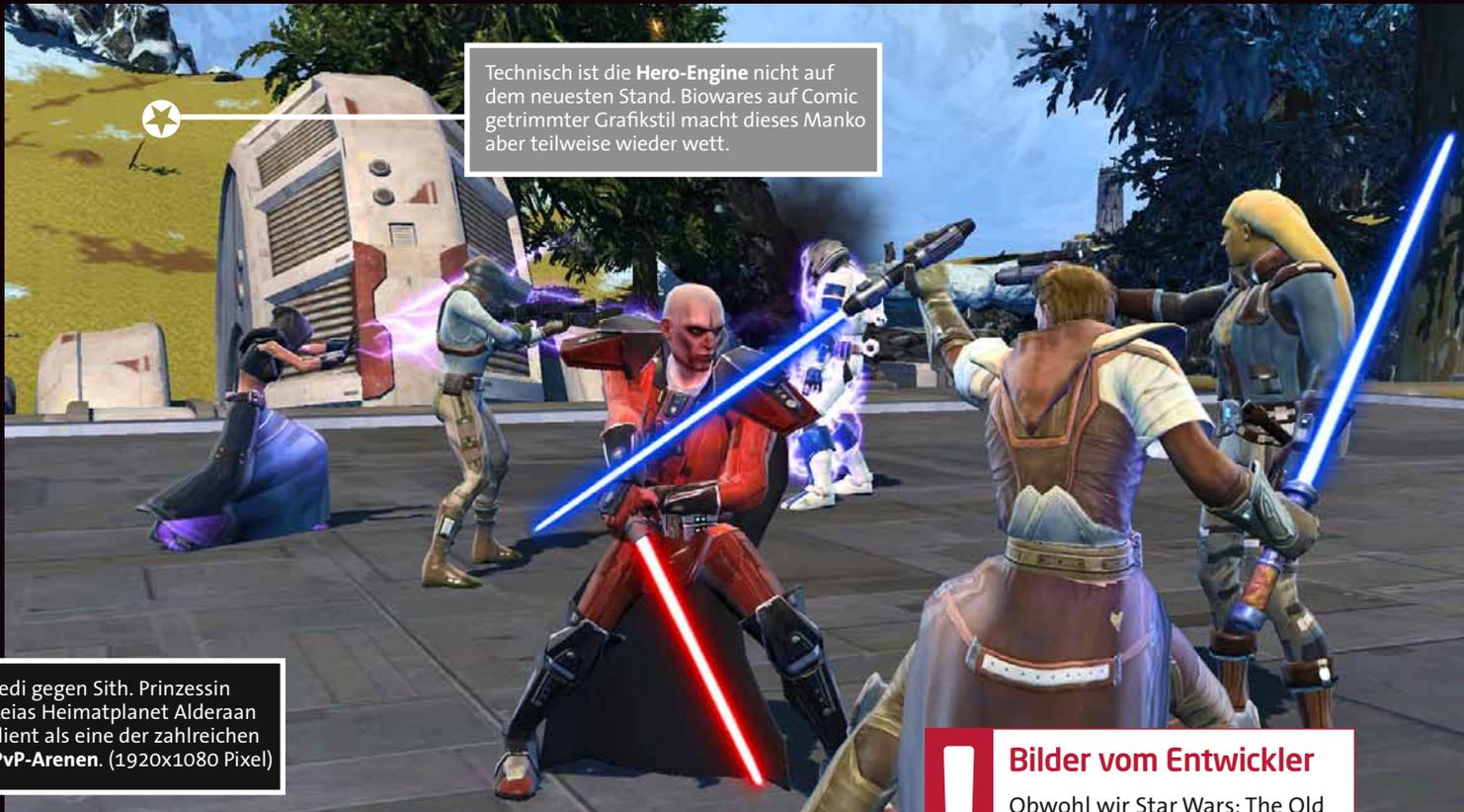
- + klasse Atmosphäre
- + große Entscheidungsfreiheit
- + vertonte Dialoge

## - Schwächen

- maues Quest-Design
- bislang noch viele Bugs

Cooler Waffen wie einen **Flammenwerfer** bekommt unser Kopfgeldjäger bereits sehr früh im Spiel.





Technisch ist die Hero-Engine nicht auf dem neuesten Stand. Biowares auf Comic getrimmter Grafikstil macht dieses Manko aber teilweise wieder wett.

Jedi gegen Sith. Prinzessin Leias Heimatplanet Alderaan dient als eine der zahlreichen PvP-Arenen. (1920x1080 Pixel)

nehmen, dessen Sieger bis an sein Lebensende ausgesorgt hat. Doch dazu brauchen wir die Zustimmung von Nem'ro The Hutt, dem Herrscher des Planeten. Klar, dass der nicht abnickt, ohne zuvor diverse Gefallen einzufordern; der Start einer wendungsreichen Quest-Kette, die uns nicht nur mit der Welt, sondern vor allem mit unserem Helden vertraut machen soll. »Jede der acht Charakterklassen bekommt ihre eigene, auf sie zugeschnittene und in drei Akte aufgeteilte Geschichte«, erzählt uns Daniel Erickson, Chefautor von **The Old Republic**. Die beginnt rollenspieltypisch klein und sehr persönlich (Kopfgeldjäger auf der Suche nach Ruhm und Ehre), weitet sich im Verlauf aber zum allumfassenden Sternenkrieg aus, in dem wir eine tragende Rolle spielen. Zwar erreichen wir bereits mit Level 8 die Sith-Hauptstadt Dromund Kaas, wo die Handlungsstränge aller anderen Charakter-

klassen der Imperium-Fraktion zusammenkommen. Daniel Erickson verspricht aber, dass rund 20 Prozent aller folgenden Quests im Spiel exklusiv sind, sprich: nur von einer bestimmten Klasse angenommen werden können. Eine im Vergleich zu anderen Online-Rollenspielen eindrucksvolle Zahl.

Um in einer offenen, frei begehbaren Welt auf Spieler zugeschnittene Geschichten erzählen zu können, greift Bioware zu einem raffinierten Kniff. Alle Gebiete, in denen besondere Ereignisse auf unseren Kopfgeldjäger warten, sind durch Energiewände abgeschirmt, die nur unser Held und seine Gruppe durchschreiten dürfen. Dahinter beginnt die so genannte Story-Zone, in der das Programm personalisierte Dialoge und Skriptsequenzen startet, etwa einen Hintergrund raffigerer Banditen. In der Liga eines **Dragon Age** oder **Mass Effect** spielt **The Old**



Epische Gegner wie diesen Rancor bekommen wir nur im Team klein.

### Bilder vom Entwickler

Obwohl wir Star Wars: The Old Republic einen Tag lang spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Material vom Entwickler Bioware. Zwar entsprechen die Bilder dem aktuellen technischen Stand des Programms. Die weitgehend finalisierte Benutzeroberfläche – ein wesentlicher Aspekt eines Online-Rollenspiels – hat das Team aber für die Screenshots deaktiviert.

**Republic** aber zu keiner Zeit. Die Gespräche sind vergleichsweise lahm geschnitten, und die Bewegungen wirken oft künstlich, zumal momentan noch Grafikfehler und abgehackte Animationen stören. Spannend sind die Wortduelle aber dennoch allemal. Zum einen hat Bioware sämtliche Gespräche hochwertig vertont, ein Novum im Genre. Zum anderen dürfen wir dank eines bioware-typischen Kreismenüs unsere Antworten stets selbst wählen. Das hat oft weitreichende Folgen. In einem Sumpf auf Nal'Huta etwa treffen wir auf einen großspurigen Amateurjäger, der sich selbst »Black Death« nennt und der auf Ureinwohner ballert. Sollen wir ihn für seine Taten büßen lassen und ihn töten, oder scheuchen wir ihn mit einem blauen Auge davon? Möglicherweise treffen wir ihn später wieder, und er zeigt sich entsprechend erkenntlich. So spannend solche Momente auch sind, so schnell wird deutlich, wie starr und überholt die Spielmechanik dahinter funktioniert. So haben wir auf dem Weg zu »Black Death« zwar dessen Wachdroiden zu Altmetall verarbeitet. Doch während des Dialogs, in dem wir ihm Gnade gewährten, »spawnten« die Roboter erneut und eröffneten sofort das Feuer, obwohl sie das nach der Abreise ihres ge-

**Spielerschiffe** dienen als Treffpunkt für Clans und sind vor allem eines: riesig. Zum Vergleich: die beiden Charaktere rechts im Bild.



läuterten Herrn eigentlich nicht mehr tun sollten. Dass sich zudem ein Gros der Quests trotz aller Dialoge und Zwischensequenzen lediglich darauf beschränkt, x Gegenstände zu sammeln oder y Feinde zu erledigen, passt ins Bild eines Online-Rollenspiels, das sich auf Altbewährtes verlässt und sich deshalb so anfühlt, als wäre es bereits vor fünf Jahren erschienen.

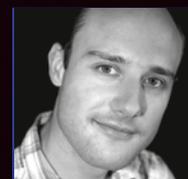
**The Old Republic** motivierte uns dennoch zum Weiterspielen. Das hat das Bioware-MMO vor allem seiner Welt zu verdanken, die zwar technisch beileibe keine Bäume ausreißt, durch ihre stimmige Comic-Optik aber einen besonderen Charme versprüht und durch stilischeres Artdesign überzeugt. Zudem weiß das Programm sein maues Questdesign immer wieder durch nette Ideen aufzupeppen. Beispielsweise wird unser

Kopfgeldjäger eine zeitlang von der KI-gesteuerten Kämpferin Mako begleitet, die uns in den effektreichen Scharmützeln tatkräftig unterstützt und in Dialogen häufig ihre Meinung kundtut. Ähnlich wie in **Dragon Age** hat es sogar Auswirkungen auf Makos Moral und damit ihre Kampfkraft, wie wir darauf antworten. Auch der schon jetzt hervorragende und angenehm an **World of Warcraft** erinnernde Spielfluss zieht vorbildlich ins **Star Wars**-Universum. Die eingängige Steuerung geht schnell ins Blut, Questziele werden auf der Karte markiert, und das Spiel führt uns behutsam von einem Gebiet ins nächste. So soll's sein.

Abseits der Haupthandlung gibt es in **The Old Republic** viel zu tun, etwa im PvP-Modus, den wir ebenfalls ausprobieren durften. Auf Alderaan etwa, dem Heimatplaneten

der späteren Prinzessin Leia, gilt es in **Battlefield**-Manier, drei Geschütztürme einzunehmen und zu halten. Da die Arenen recht klein ausfallen, kommt es an allen Ecken zu effektgeladenen Ballereien und Lichtschwertduellen. Überall zischt und funkt es, die Schlacht wogt ständig hin und her – klasse! Ob die PvP-Gefechte gut ausbalanciert sind, darüber können wir nach einem Tag noch nicht urteilen, Laune machen sie aber allemal. Auch die von der Haupthandlung abgekoppelten Weltraumschlachten sind eine willkommene Abwechslung. Hier fliegen wir wie Han Solo in **Das Imperium schlägt zurück** durch Asteroidenfelder, ballern auf Jäger und legen uns mit gewaltigen Sternenerstörern an. Ein Riesenspaß, der nur von einer berüchtigten Einblendung getrübt wird: »Sie haben 23 von 50 Gegner zerstört.« Augen zu und durch! **DM**

Typisch für Star Wars hantieren die **Sith** mit roten Lichtschwertern und schleudern fiese Blitze.



**The Old Spieldesign**

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Ich bin ein wenig enttäuscht. Gerade von Bioware habe ich erwartet, dass ich spannende, abwechslungsreiche Quests meistern darf; Dragon Age und Mass Effect machen es ja eindrucksvoll vor. Stattdessen bekomme ich 08/15-Aufgaben von der Stange serviert. Ja, das alles ist klasse präsentiert und zieht dank der hervorragend vertonten Dialoge sowie der großen Entscheidungsfreiheit gut ins Spiel. Ob das dauerhaft motiviert, bleibt allerdings abzuwarten. Als Star-Wars-Fan der ersten Stunde drücke ich Bioware alle Daumen.

**Potenzial: Sehr gut**