



Die demokratische Republik wird vom Jedi-Orden verteidigt, musste dem Imperium jedoch in einem umstrittenen Friedensvertrag diverse Welten abtreten.

➕ Stärken

- + interessante Klassenstorys
- + moralische Entscheidungen
- + wichtige Gefährten

➖ Schwächen

- teils generische Aufgaben
- leicht angestaubte Grafik

Star Wars The Old Republic

Schluss mit Halbwissen: Wir haben Klartext mit Bioware geredet, um endlich zu klären, wie das Online-Rollenspiel im Detail funktioniert. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Mass Effect 2, GS 03/10: 88 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 90% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7193

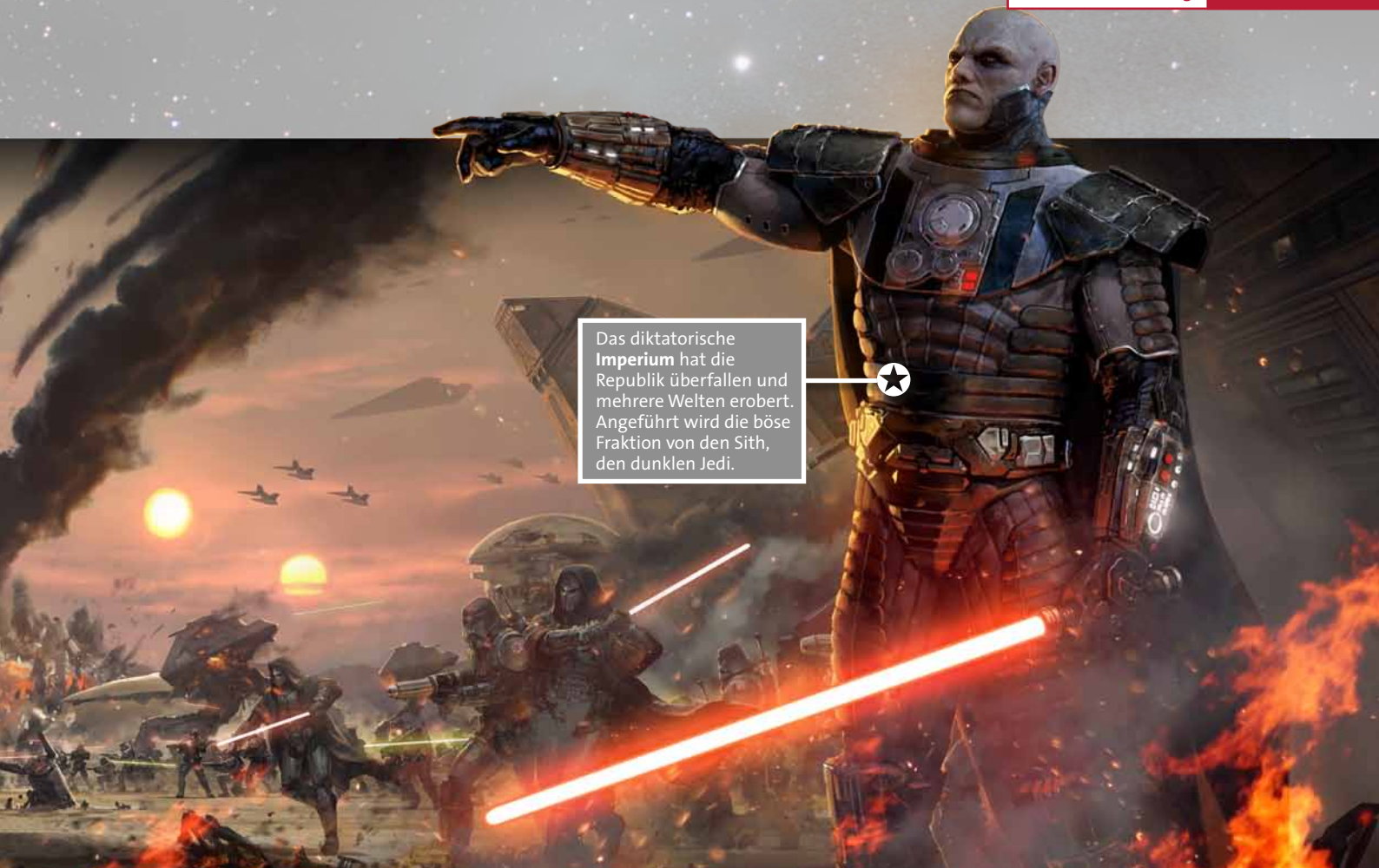
W

er Daniel Erickson die Laune verderben möchte, muss nur behaupten, **Star Wars: The Old Republic** sei **World of Warcraft**

mit anderen Texturen. So hatte kürzlich der Medienanalyst Doug Creutz gelästert, nachdem er das Jedi-Rollenspiel auf der E3 gesehen hatte. Wir sprechen Erickson darauf an, und Biowares sonst so witzig-charmanter Storyschreiber seufzt: »Solche Leute kennen sich nicht mit Spielen aus. Für die ist ein Online-Rollenspiel eben ein Online-Rollen-

spiel.« Genauso gut, ätzt Erickson, könne man behaupten, **Half-Life** sei **Quake** mit anderen Texturen. »Dabei hat Half-Life die Art und Weise verändert, wie Shooter Geschichten erzählen!« Mit **The Old Republic** will Bioware nun die Art und Weise verändern, wie Online-Rollenspiele Geschichten erzählen. Bleibt die Frage, ob das wirklich klappt. Denn im Internet kursiert viel Halbwissen über **The Old Republic**. Wir haben mit den Entwicklern gesprochen, um zu klären, wie das Spiel und seine Systeme im Detail funktionieren. Und haben dabei die eine oder andere Überraschung erlebt.

Rein spielerisch, da sind sich Kritiker und Analysten einig, läutet **The Old Republic** keine Revolution ein. Wie auch? Ein Online-Rollenspiel ist ein Online-Rollenspiel, und die folgen nun mal genre-eigenen Gesetzmäßigkeiten. Sicherlich, Bioware hat spannende Ideen, die wir im Folgenden auch behandeln. Doch unsere bisherigen Anspiel-Partien haben gezeigt, dass weder das Kampfsystem noch das Gros der Aufträge originell, geschweige denn bahnbrechend ausfällt: Gefechte folgen dem bekannten und bewährten Iconclick-Schema, Quests vor allem zu Beginn oft



Das diktatorische Imperium hat die Republik überfallen und mehrere Welten erobert. Angeführt wird die böse Fraktion von den Sith, den dunklen Jedi.

Simpelmustern à la »Töte 10 Gegner«. Das muss man nicht verteufeln. Man muss aber akzeptieren, dass man mit **The Old Republic** ein (grafisch angestaubtes) Intenet-Abenteuer bekommt, das einiges anders, aber nichts fundamental neu macht. Außer, und das ist entscheidend, bei der Story.

Jeder der acht Charakterklassen spendiert Bioware eine eigene Auftragskette, mehr noch: eine eigene Handlung. Die unterteilt sich in drei Kapitel, alleine das erste ist laut Daniel Erickson »doppelt so groß wie Knights of the Old Republic«, also rund 80 Stunden lang. Jeder Akt erzählt eine abgeschlossene Geschichte, der Kopfgeldjäger etwa beteiligt sich im ersten Abschnitt an

der Großen Jagd, einem interplanetaren Wettkampf. Für jede Episode verspricht Erickson einen befriedigenden Abschluss, manche Konflikte sollen allerdings mehrere Akte überspannen: »Nicht alle Handlungsstränge sind am Ende eines Kapitels abgehakt, einige ziehen sich als roter Faden durch die gesamte Trilogie.«

Das gilt für Feind-, aber auch für Freundschaften. Der Jedi-Botschafter etwa versammelt im Handlungsverlauf einen Rat von Abgesandten neutraler Welten, die der Republik beitreten wollen. Dieses Kollegium reist auf seinem Raumschiff mit; jeder Spieler besitzt bekanntlich einen Sternenkreuzer, auf dem auch Teile der Handlung er-

zählt werden. Der Schmuggler wiederum stolpert durch eine chaotische Action-Komödie, seine Pläne gehen häufig drunter und drüber. »Man erlebt mit dem Schmuggler eine Art Han-Solo-Rollenspiel«, verpricht Erickson. So soll sich jede Klassengeschichte wie ein eigenständiges Abenteuer anfühlen.

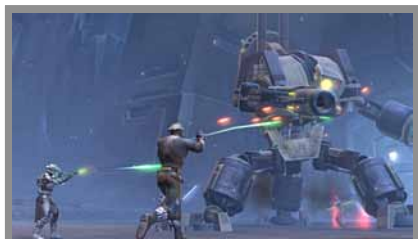
Dessen Handlung wird jeweils in einer speziellen Auftragskette erzählt. Wichtige Story-Elemente wie Dialoge oder Bosskämpfe spielen in Instanzen, damit kein anderer Spieler stört. Apropos andere Spieler: Die Klassenquests sind auf Solisten ausgelegt, man kann sie aber auch gemeinsam mit Freunden bestreiten, die dafür Bonus-Erfahrung kassieren. Im Verlauf der Quest trifft man moralische Entscheidungen, die den weiteren Verlauf der Geschichte beeinflussen. Allerdings hat dabei der eigene Charakter das letzte Wort, eventuelle Mitstreiter können sich nicht in die Entscheidungen einmischen. So kann zum Beispiel kein Begleiter einen Sith umbringen, den man ei-



Bei **Raid-Schlachten** treten die Spielergruppen gegen Horden von Feinden an.

Jede Klasse erlebt ihre eigene Star-Wars-Trilogie.

gentlich zur hellen Machtseite bekehren wollte. Anders läuft's in den »Flashpoints«, den Gruppen-Instanzen von **The Old Republic**. Die werfen ebenfalls Moralfragen auf, bei denen allerdings jedes Gruppenmitglied eine eigene Antwort wählen darf. Bei Mei-



Bossgegner wie der **Riesenroboter** erfordern spezielle Taktiken. Der Lead Combat Designer Georg Zoeller verspricht, dass die Entwickler die KI hierfür überarbeitet haben.

Diese republikanische **Soldatin** hat die erweiterte Klasse »Frontkämpfer« gewählt und schießt deshalb mit einem vergleichsweise leichten Blaster-Gewehr.

Jedi-Ritter der erweiterten »Wächter«-Klasse kämpfen mit zwei Lichtschwertern, sind aber weniger abwehrstark als ihre »Hüter«-Brüder.

In der Raid-Instanz »Ewige Kammer« treten die Spieler unter anderem gegen diesen **riesigen Roboter** an.

nungsverschiedenheiten würfelt das Spiel aus, wer Recht hat. Falls man mit dem Ergebnis nicht einverstanden ist (oder weitere Belohnungen sammeln möchte), kann man den Flashpoint jederzeit erneut angehen. Klassen-Quests lassen sich nicht wiederholen, in ihnen getroffene Entscheidungen sind unumkehrbar.

Eine große Rolle in der Handlung spielen die Gefährten, jeder Recke scharf im Spielverlauf fünf Mitstreiter um sich. Die sind für jede

Klasse einzigartig, das Sklavenmädchen Vette etwa begleitet nur Sith-Krieger. »Übersehen« kann man die Helfer nicht, sie stoßen im

Verlauf der Klassenquests automatisch zum Helden. Man hat auch keine Wahl, ob man sie mitnehmen möchte oder nicht. »Das haben wir verworfen, weil die Begleiter im Kampf bestimmte Rollen erfüllen«, erklärt der Lead Combat Designer (Leitender Kampfenwickler) Georg Zoeller. »Es gibt einen Unterstützungs-Begleiter, einen Fernkampf-Begleiter, einen Tank-Begleiter und so weiter. Alle Klassen sollen hier dieselben Optionen haben.« Einen sechsten Begleiter wird es übrigens auch geben, verrät Zoeller: »Aber ich kann nicht enthüllen, wer das ist – sonst verrate ich zu viel von der Story.« Ein bekehrter Bossgegner? Ein dreiköpfiger Wookiee? Wir sind gespannt.

Zur Rolle der Kameraden im Kampf (und beim Crafting) kommen wir gleich, zunächst interessiert uns ihr Einfluss auf die Geschichte. Durch moralische Entscheidungen und andere Aktionen sammelt man bei den Gefährten »Affection Points«, also Zuneigungspunkte. Weil Vette ein Elektroschock-Halsband trägt, kann ihr der Sith-Krieger jedes Mal einen Stromstoß versetzen, wenn sie sich in einen Di-

alog einmischt. Allerdings sollte er dann nicht erwarten, dass sie ihn mag. Doch was im Einzelnen die Affection Points beeinflussen, steht laut Georg Zoeller noch nicht endgültig fest: »Wir überlegen noch, ob sich die Loyalität eines Charakters auf seine Kampf- oder Crafting-Talente auswirkt. Das wäre logisch, allerdings wollen wir Spieler nicht für ihre Spielweise bestrafen.« Wer böse sein will, muss böse sein dürfen, ohne dass ihm alle Freunde davonlaufen.

Eines beeinflussen die Zuneigungszähler jedoch mit Sicherheit: die Romanzen. Mit einigen Mitstreitern kann man Affären anfangen, die laut Daniel Erickson ein weiteres Feld abdecken als die Nebenbei-Beziehungen in **Mass Effect**: »Außer Happyend-Affären gibt es auch solche, die man gnadenlos gegen die Wand fährt, oder solche, bei denen man ruft: ›Oh mein Gott, warum habe ich mich darauf nur eingelassen?!‹« Zudem sollen Romanzen mit Charakteren möglich sein, die ... nun, vielleicht nicht jedermanns erste Wahl wären. »Nach dem ersten Mass Effect haben sich die Spieler Affären mit Tali und Garrus gewünscht«, erzählt Erickson, »also mit einem Gasmasken-Mädchen und einem Alien-Typen!« Derartige Fantasien will

In dieser **Palast-Instanz** kämpft eine Spielergruppe gegen den verräterischen König Ulgo.





Dass der **Schmuggler** der erweiterten »Revolverheld«-Klasse angehört, erkennt man daran, dass er mit zwei Pistolen feuert.

Bioware auch in **The Old Republic** erfüllen – hat da jemand »Chewbacca« gesagt? Die Darstellung der Liebesszenen soll allerdings züchtig ausfallen. »In *Star Wars*«, begründet Erickson, »sind Liebesszenen ungefähr so explizit wie in 40er-Jahre-Filmen.«

Mit den Entscheidungen in den Klassen-quests und den Flashpoints beeinflusst man nicht nur die Bett-Bereitschaft der Gefährten, sondern auch die Ausrichtung des eigenen Helden, der – wie in **Knights of the Old Republic (KotoR)** – helle und dunkle Machtpunkte sammelt. Damit schaltet man Ausrüstung sowie Titel frei. Zudem sind manche Missionen nur verfügbar, wenn man zur hellen oder dunklen Seite der Macht gehört. »Im Endgame gibt es Orte, die Mitglieder der anderen Gesinnung gar nicht besuchen können«, führt Erickson aus. »Der Rat der

Jedi etwa ist nicht so blind der dunklen Seite gegenüber wie in den neuen Filmen.« Außerdem verspricht Erickson, dass auch neutrale, »graue« Charaktere exklusive Aufträge bekommen. Als wir ihn fragen, ob die Machtpunkte das Aussehen der Helden beeinflussen, ist der Storyschreiber kurz still und jauchzt dann: »Oho! Das wäre eine KotoR-Tradition, aber wir haben noch nichts angekündigt ...« Herrje, sag's doch einfach: Ja, wahrscheinlich werden fiese Killer auch fieser aussehen als brave Weltenretter.

Die Vergabe der Machtpunkte funktioniert in **The Old Republic** übrigens etwas anders als in **KotoR**, das jede einzelne Aussage des Helden bewertete. In **The Old Republic** bekommt man Machtpunkte nur für die eigentlichen Taten. »Wer behauptet, dass er Jedi-Jünglinge töten wird, ist noch kein böser Sith«, sagt Erickson. »Er ist es erst dann, wenn er sie getötet hat.« Doch Obacht: Die Dialogoptionen beeinflussen durchaus die Zuneigung der Gefährten. »Das Universum dreht nicht jedes Mal gleich durch, wenn du dich arschig verhältst«, sagt Erickson, »deine Freundin aber schon.« Falls die Mitglieder einer Gruppe unterschiedlicher Meinung sind, würfelt das Spiel wie erwähnt aus, wer Recht hat. Punkte bekommt man jedoch nur für die Option, die man selbst gewählt hat. Falls sich ein Held entscheidet, einen Feind zu verschonen, der Würfelwurf aber bestimmt, dass der Gegner sterben muss – dann bekommst du der Menschenfreund trotzdem die hellen Machtpunkte.

Moralfragen, Gefährten, Klassengeschichten – all das dürfte die Identifikation mit dem Helden fördern, in einem für Online-Rollenspiele völlig neuem Ausmaß. Klar, auch **Guild Wars 2** will seine Recken in Geschichten einweben, jedoch weniger konsequent. So wird jeder **Guild Wars**-Recke derselben Grundhandlung folgen, in **The Old Republic** hingegen schlittern die Klassen durch komplett unterschiedliche Abenteuer. Die sind freilich nicht so packend inszeniert wie in **Mass Effect**, die Dialog-Zwischensequenzen wirken oft statisch. Trotzdem kann der Erzähl-Ansatz das Genre voranbringen – und Neulinge anlocken. »Dialog-Entscheidungen zu treffen, ist einfacher, als sich in Mechanismen einzuarbeiten«, sagt Erickson. »Nach und nach erhöhen wir dann die Komplexität auf das übliche Niveau.«

Allerdings entlässt **The Old Republic** seine Spieler nicht erst am Ende des dritten und letzten Handlungskapitels in die freie Spielwelt, sondern bereits früher. »Sobald man das eigene Schiff bekommt, kann man alle Planeten erkunden«, verspricht Erickson. »Dort werden dann aber bestimmte Aufträge, vor allem natürlich klassenspezifische, gesperrt sein, wenn man im Handlungsverlauf noch nicht weit genug fortgeschritten ist.« Nach dem dritten Kapitel ist die persönliche Handlung dann vorerst beendet, allerdings bastelt Bioware schon jetzt an Nachschub. »Ich kann dazu noch nichts genaues sagen«, weicht Erickson aus, »allerdings arbeite ich als Storyschreiber immer noch hier, obwohl alle Klassengeschichten für den Starttermin längst fertig sind.«

Außer mit der Haupthandlung können sich die Spieler auch mit Nebensträngen beschäftigen. So gibt's in der Galaxis mehrere Fraktionen wie die kriegerischen Mandalorianer und die Hutten (Jabbas Urahnen), die eigene Auftragsketten und Belohnungen anbieten. Fraktionspunkte oder -marken à la **World of Warcraft** wird es aber nicht geben. »Wir wollen Leute nicht auf Schlachtfelder werfen und rufen: »Schlag genügend Köpfe ein, dann bekommst du ein paar Zäh-

»Wer sich arschig verhält, verärgert die Freundin.«

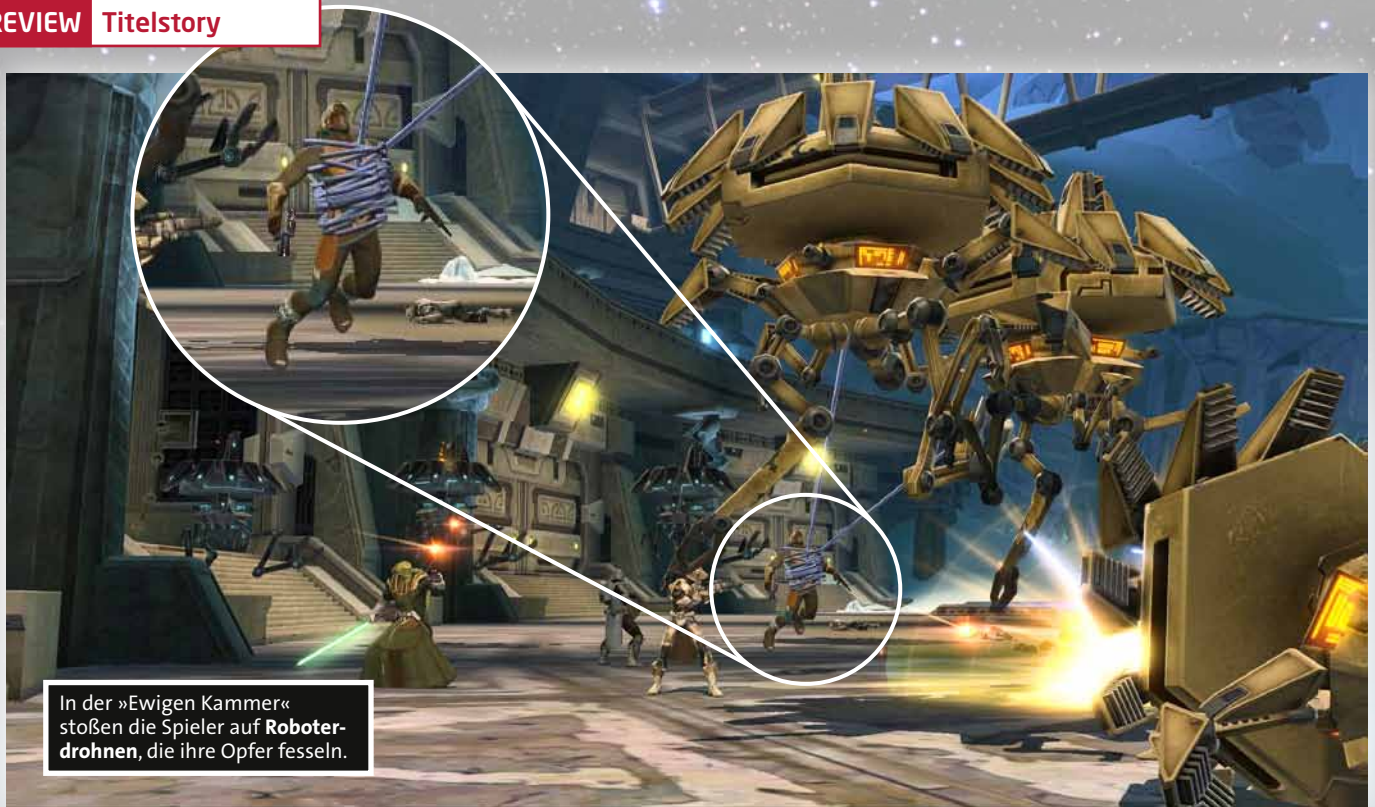
ler und eine neue Mütze!«, begründet Erickson. Darüber hinaus verspricht er Weltbosse, also mächtige Kreaturen, die man gemeinsam mit mehreren Mitstreitern jagen muss. Auf einschneidende Weltereignisse à la **Guild Wars 2** müssen die Spieler indes verzichten, außerhalb der Story-Instanzen ist das **The Old Republic**-Universum unveränderlich. Erickson nennt den Grund: »Wir haben diese Idee verworfen, weil wir so viel andere Arbeit hatten.« Die »viele Arbeit« belegt er mit Zahlen. Alleine die (komplett vertonten) Quest-Dialoge von **The Old Republic** sollen über 60 *Star Wars*-Romane füllen, in der Galaxis leben über 10.000 NPCs. »Wir erschaffen das größte Rollenspiel der Welt, das man bis in alle Ewigkeit spielen kann«, verspricht der Autor. Wobei das mit der »Ewigkeit« natürlich nur hinhaut, wenn Bioware regelmäßige Inhalte nachliefert.



Längere Strecken legen die Spieler mit Vehikeln wie diesem **Speeder** zurück.



Ein **Sith-Marodeur** (eine erweiterte Klasse des Sith-Kriegers) legt sich auf Tatooine mit Sandleuten an.



In der »Ewigen Kammer« stoßen die Spieler auf Roboterdrohnen, die ihre Opfer fesseln.

»Das größte Rollenspiel aller Zeiten!«

die **The Old Republic** »Operations« nennt. Eine davon hat Bioware bereits enthüllt, nämlich die »Ewige Kammer«, eine Gefängnis-Instanz, in der Spielerteams unter anderem gegen riesige Roboter antreten. Die Größe der Spielerteams lässt sich anpassen, jeder Raid bietet zwei Modi: für acht und für 16 Helden. Zudem gibt's einstellbare Schwierigkeitsgrade.

Vom Anspruch hängt auch der Wert der Belohnung ab. »Nach jedem Bosskampf bekommt JEDER Spieler einen Beutel mit Belohnungen«, erklärt der Lead Designer Gabe Amatangelo. »Darin können klassenspezifische Gegenstände liegen, aber auch Marken, mit denen man Items kaufen kann. Man muss sich also nicht um die Beute streiten.« Das soll Neulinge er-

muntern, an den Schlachten teilzunehmen. Klingt vernünftig, doch Moment: In **WoW** & Co. besteht die wichtigste Motivation an einem Raid teilzunehmen darin, Ausrüstung zum Angeben zu finden. Im **Star Wars**-Universum schwingt jeder Jedi oder Sith ein Lichtschwert – wie kann das besonders cool aussehen? »Nun, manche der Belohnungen sind tatsächlich Lichtschwerter in Farben, die es sonst nirgendwo im Spiel gibt«, sagt Amatangelo. Wir freuen uns schon auf den »Pinken Todessäbel des Umpustens +3«.

Gefährten darf man in die Raids nicht mitnehmen. »Wenn jeder Spieler einen KI-Mit-

Die Klassen Imperium

Sith-Krieger: Der Nahkämpfer entwickelt sich entweder zum verteidigungsstarken »Juggernaut« oder zum »Marodeur«, der mit zwei Lichtschwertern viel Schaden anrichtet.



Inquisitor: Der Macht-Zauberer steigt zum getarnten »Attentäter« auf, der Feinde mit seinem Doppel-Lichtschwert und Machtblitzen traktiert, oder zum »Hexer«, der Gegner schwächt und Verbündete stärkt.



Kopfgeldjäger: Das Boba-Fett-Double heizt Feinden als zäher »PowerTech« mit dem Flammenwerfer ein oder hält als »Söldner« mit seinem Raketenwerfer und seinen beiden Blastern aus der Distanz drauf.



Agent: Der Schleicher betätigt sich als unsichtbarer »Saboteur«, der Feinde aus dem Hinterhalt attackiert und Freunde heilt, oder als »Scharfschütze«, der Feinde aus großer Distanz ausknipst.



Der **Soldat** 1 beharkt den Geschützturm mit einer Gatling-Kanone, der **Botschafter** 2 schleudert einen Gegenstand, der **Jedi-Ritter** 3 springt ins Getümmel.



streiter dabei hätte, wäre der Bildschirm schnell komplett voll«, begründet Georg Zoeller. Moment: KI-Mitstreiter? Ja, für gewöhnlich hat jeder Spieler einen seiner Gefährten dabei, der ihn im Kampf unterstützt. Wer etwa bevorzugt auf Distanz austeiht, nimmt einen Prügelknaben mit, der nahkämpferische Feinde auf sich zieht. Den Begleiter befiehlt man entweder detailliert über eine eigene Talenteiste – oder man konfiguriert nach **Guild Wars**-Manier seine KI. So verpasst man den Helfern generelle Verhaltensmuster, ordnet etwa an, dass sie sich aufs Heilen konzentrieren. Außerdem kann man ihnen detail-

liert vorgeben, ob und wann sie bestimmte Fähigkeiten einsetzen. In diesem Rahmen soll die KI dann eigenständige Entscheidungen treffen. Beispielsweise setzt der Begleiter sein Heiltalent erst dann ein, wenn die Lebensenergie des Spielers auf einen bestimmten Wert sinkt. In **The Old Republic** kämpft man also stets im Team, was auch der Grund dafür ist, dass es keine gesonderten »Pet«-Klassen gibt – also Heldentypen wie den Hexenmeister aus **World of Warcraft**, der Hilfskreaturen beschwört.

Wer lieber gemeinsam mit menschlichen Freunden spielt, sammelt »Social

Points«. Die gibt's laut Daniel Erickson immer dann, »wenn man sich bemüht, im Team zu spielen«. Beispielsweise, wenn man den Würfelwurf in einem Multiplayer-Dialog gewinnt, oder wenn man einen Auftrag gemeinsam mit einer Gruppe abschließt. Die Sozialzähler schalten dann Titel sowie kosmetische Gegenstände frei. »Wenn man gerne im Sandmenschen-Kostüm auf Gildenpartys rumhängt, sollte man Sozialpunkte sammeln«, witzelt Erickson.

Allerdings können auch bei Gruppen-Aufgaben Begleiter mitmischen, etwa in den Flashpoints oder bei »heroischen« Quests.

Die Klassen Republik



Jedi Ritter: Der Lichtschwert-Schwinger wählt den Pfad des besonders zähen »Hüters« (einer klassischen »Tank«-Klasse) oder des offensivstarken »Wächters« mit zwei Klingen.



Botschafter: Der Unterstützer kämpft als »Gelehrter« auf Distanz und heilt Verbündete. Oder er macht sich als »Schatten« unsichtbar und greift Feinde aus dem Hinterhalt an.



Soldat: Der Fachmann fürs Grobe stärkt als »Frontkämpfer« seine Abwehrkraft oder greift als feuerstarker »Kommando« zu besonders dicken Wummen wie zweiseitigen Blasterkanonen.



Schmuggler: Der sympathische Gangster kann als einzige Klasse hinter Hindernissen in Deckung gehen. Als »Revolverheld« teilt er mit zwei Blastern auf Distanz aus, als getarnter »Schurke« fällt er Feinden in den Rücken.

Das funktioniert so: Eine normale Spielergruppe hat vier Mitglieder, freie Plätze übernimmt die KI. Welche KI-Begleiter mit dürfen, bestimmt der Anführer der Gruppe. Georg Zoeller gesteht allerdings, dass die Helfer keinen Menschen ersetzen können: »Die Flashpoints sind maximal auf drei Spieler plus einen Gefährten ausgelegt. Bei zwei Spielern und zwei Gefährten wird's schon knifflig.« Denn die KI reagiert längst nicht so kreativ und clever wie ein Mensch.

Im Kampagnenverlauf steigen die Gefährten gemeinsam mit dem Spieler im Level auf und lernen neue Talente. Die kann man allerdings nicht selbst aussuchen, die Entwicklung der Begleiter ist fest vorgegeben. »Die fünf Mitstreiter decken ja schon alle denkbaren Kampffrollen ab«, begründet Zoeller, »vom Distanzschützen über den Nahkampf-Tank bis hin zum Unterstützer. Da muss man sie nicht noch weiter spezialisieren.« Dafür kann man die Helfer mit Gegenständen ausrüsten, was auch ihr Aussehen verändert: »Wenn ein anderer Spieler mit

Die KI ersetzt Menschen – aber nicht vollwertig.

demselben Gefährten herumläuft wie man selbst, heißt das noch lange nicht, dass die beiden Begleiter gleich aussehen«, verspricht Zoeller. Der (unveränderliche) Name des Gefährten ist zudem nur für den jeweiligen Spieler sichtbar, sodass nicht Dutzende



Bevor sich die Spieler in den Raid stürzen, gibt's eine **Missionsbesprechung** als Zwischenfilm.

de »Vettes« über die Welten wandern. Wer sich trotzdem dran stört – oder eine andere Taktik ausprobieren will –, der kann seinen Mitstreiter außerhalb von Kämpfen jederzeit auswechseln, selbst in einer Instanz.

Außer in den Kämpfen spielen die Begleiter auch eine wichtige Rolle beim Crafting, also bei der Herstellung von Gegenständen. Einerseits kann jeder Spieler seinen aktuellen Helfer Rohmaterial von gefallenen Feinden sammeln lassen. Andererseits müssen auch die restlichen Gefährten nicht tatenlos auf dem Schiff herumsitzen. Man kann sie nämlich Gegenstände herstellen lassen oder auf Missionen schicken. Letztere können mehrere Minuten, aber auch mehrere Stunden dauern und bringen Geld, neues Rohmateri-

al oder andere Belohnungen, die von den Talenten des Begleiters abhängen– etwa Ausrüstung oder Crafting-Blaupausen. Die meisten Missionen verlaufen nach Schema F, zum Beispiel soll man Informationen über ein Artefakt beschaffen. So arbeitet jeder Begleiter bis zu fünf Aufträge hintereinander ab – auch, während man offline ist.

Der Erfolg der Begleiter hängt von ihren Talenten ab. Ein Charakter mit hohem »Investigation«-Wert etwa stößt hochklassige Bonus-Missionsangebote auf, die man sogar im Auktionshaus (dem »Galaktischen Handelsnetz«) versteigern kann. Auch die herstellbaren Gegenstände richten sich nach den Fähigkeiten der Gefährten, beispielsweise können Helfer mit

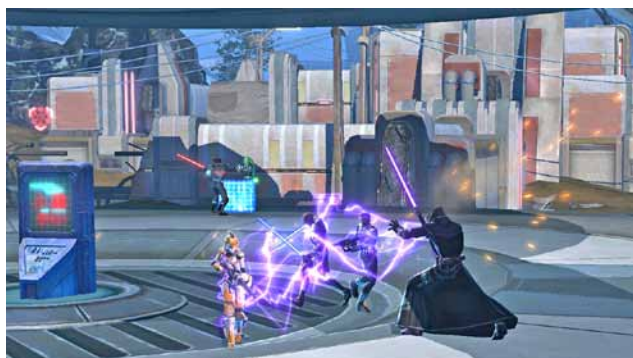
Die Instanztypen



Story-Instanzen: Hier erzählt und inszeniert The Old Republic seine Handlung, etwa bei klassenspezifischen Quests.



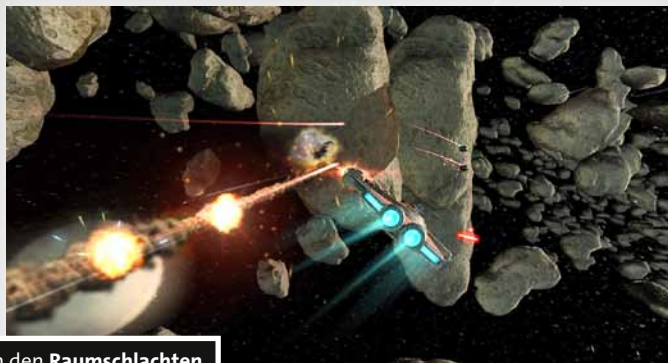
Flashpoints: Diese Gruppen-Instanzen erzählen in sich abgeschlossene Geschichten und lassen sich beliebig oft wiederholen.



Warzones: In den PvP-Arenen treten Spielerteams der beiden Fraktionen gegeneinander an und ringen etwa um Kontrollpunkte.



Operations: Bei den Raids kämpfen acht oder 16 Spieler gegen KI-Feinde und Bossgegner, die besondere Taktiken erfordern.



In den **Raumschlachten** folgt ihr Schiff einem vorgegebenen Pfad.

»Biochemie«-Erfahrung hilfreiche Tränke brauen. Insgesamt gibt es 14 solcher Crew-Fähigkeiten: sechs Herstellungs-, vier Sammel- und vier Missionstalenten. Jeder Spieler kann drei davon lernen, darunter aber nur eine Herstellungsfähigkeit. Die Gefährten steigen dann gemeinsam mit dem Spieler im Crafting-Level auf und verbessern sich in denselben Kategorien. Sie lernen also keine eigenen Fähigkeiten, profitieren aber von Boni: Ein Wissenschaftler wird sicherlich bessere Tränke brauen als ein Schmuggler.

Bei PvP-Gefechten kommen die Gefährten nicht zum Einsatz – zumindest nicht in den »Warzones«, den PvP-Instanzen von **The Old Republic**. Darin kämpfen Spielerteams der beiden Fraktionen gegeneinander, Republik gegen Imperium. Die Modi orientieren sich am klassischen Multiplayer-Repertoire, beispielsweise erobern die Spieler Kontrollpunkte, auch »Capture the Flag«-Varianten dürfte es geben. In den bislang präsentierten Arenen bekämpften sich meist Vier- oder Achterteams. Ob's auch PvP-Großschlachten mit Dutzenden Mitstreitern gibt, lässt Georg Zoeller offen: »Wir experimentieren derzeit mit den Spielerzahlen.« Darüber hinaus plant Bioware eine Warzone, in der auch Spieler derselben Fraktion gegeneinander antreten können – als Notoption, falls sich nicht genügend Feinde finden.

Auch in der offenen Welt wird es zu PvP-Gefechten kommen, die laut Zoeller sogar Missionsziele bieten: »Es wird auf den Planeten spezielle PvP-Aufgaben geben.« Denkbar ist

beispielsweise, dass die Fraktionen Gebäude erobern oder feindliche Anführer ausschalten. »Durch die Aufgaben geben wir den PvP-Kämpfern einen Rahmen und konzentrieren sie auf bestimmte Gebiete«, führt Zoeller aus. Ob es auch bewaffnete Vehikel für die Schlachten geben wird, beantwortet er mit einem vielsagenden: »Vielleicht.« Es könnte also durchaus sein, dass die Spieler mit feuerkräftigen Fahrzeugen aufeinander losgehen – wenn schon nicht in der offenen Welt, dann zumindest in einer speziellen Warzone. Davon abgesehen soll man auch im Verlauf mancher normalen Quests gegen menschliche Gegner antreten. Ähnlich wie in **Warhammer Online** werden wohl bestimmte Einsätze in unkämpfte Gebiete führen, in denen man feindlichen Spielern über den Weg laufen kann.

PvP-Kämpfe werfen Belohnungen ab, allen voran Geld und Erfahrungspunkte. Siegreiche Warzone-Schlachten bringen zudem Abzeichen, mit denen man kurzfristige Vorteile kaufen kann, etwa Heilpäckchen. »Wer eine größere Mengen Abzeichen anspart, kann damit zudem langfristige Belohnungen bezahlen«, verspricht Georg Zoeller. »Wir wissen aber noch nicht genau, welche das sein werden.« Zu guter Letzt verdient man durch PvP-Siege »Valor Points«, also »Tapferkeitspunkte«. Wer genügend davon anhäuft, steigt im PvP-Rang auf und schaltet Titel frei. Und besondere Ausrüstung? »Das wäre möglich«, bestätigt Zoeller. »Aber wir haben noch keine finale Lösung.«

Bereits festgezurrte sind dagegen die Raumschlachten, in denen die Spieler mit ihrem

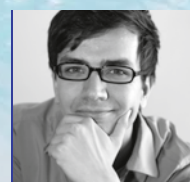
An **Werkbänken** an Bord des Schiffs stellen die Gefährten Gegenstände her.



Flieger durchs All sausen und Feindpötte abschießen. Dabei steuert man das Raumschiff nicht frei, sondern folgt ähnlich wie in **Lego Star Wars** einer vorgegebenen Flugbahn, innerhalb derer man nur minimal lenken darf – etwa, um Asteroiden auszuweichen. Als Belohnung für Siege gibt's Geld sowie Flotten-Abzeichen, mit denen man bei Händlern neue Schiffs-Bauteile kauft. Der Pott lässt sich nämlich aufrüsten, unter anderem mit besseren Waffen, Triebwerken und Schutzschilden. Alle Raumschlachten finden im Rahmen spezieller Solomissionen statt, Multiplayer-Schlachten plant Bioware derzeit nicht. Auch Zufallskämpfe bei Reisen wird's nicht geben, Georg Zoeller begründet:

Faule Jedi lassen ihre Begleiter arbeiten

det: »Stellt euch vor, ein Spieler möchte von einem Planeten zum anderen reisen, um sich mit seiner Gruppe zu treffen. Da wären Zwischendurch-Raumschlachten mehr als nervig.« Ein weiseres Urteil hätte selbst Yoda nicht sprechen können. **GR**



Bringt es zu Ende!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Dass die Grafik nicht gerade taufrisch und ein Teil der Quests Dutzendware ist, stört mich nicht. Mit **The Old Republic** bekomme ich eben keine spielerische Revolution, sondern ein klassisches Online-Rollenspiel – und zwar eines, das ich haben will! Jetzt! Was Bioware verspricht, klingt in meinen Star-Wars-Fanboy-Ohren nämlich faszinierend: drei vollwertige Geschichten für jede Klasse, angereichert mit Moralfragen und MMO-typischem Drumherum, vom Crafting über die PvP-Schlachten bis hin zu den Raids. Wohlgemerkt, all das ist bislang nur ein Versprechen. Ob die Story fesselt und das Drumherum motiviert, lässt sich wohl erst beurteilen, wenn **The Old Republic** erscheint. Und zwar hoffentlich noch dieses Jahr: Daniel Erickson hat mir versichert, das Spiel sei schon viel weiter als ursprünglich geplant. Also, Bioware: Bringt dieses Mammutprojekt zu einem guten Ende. Sonst schicke ich einen Todesstern nach Austin.

Potenzial: Sehr gut



Der **Sith-Inquisitor** verwendet einen Gegner als Blitzableiter.