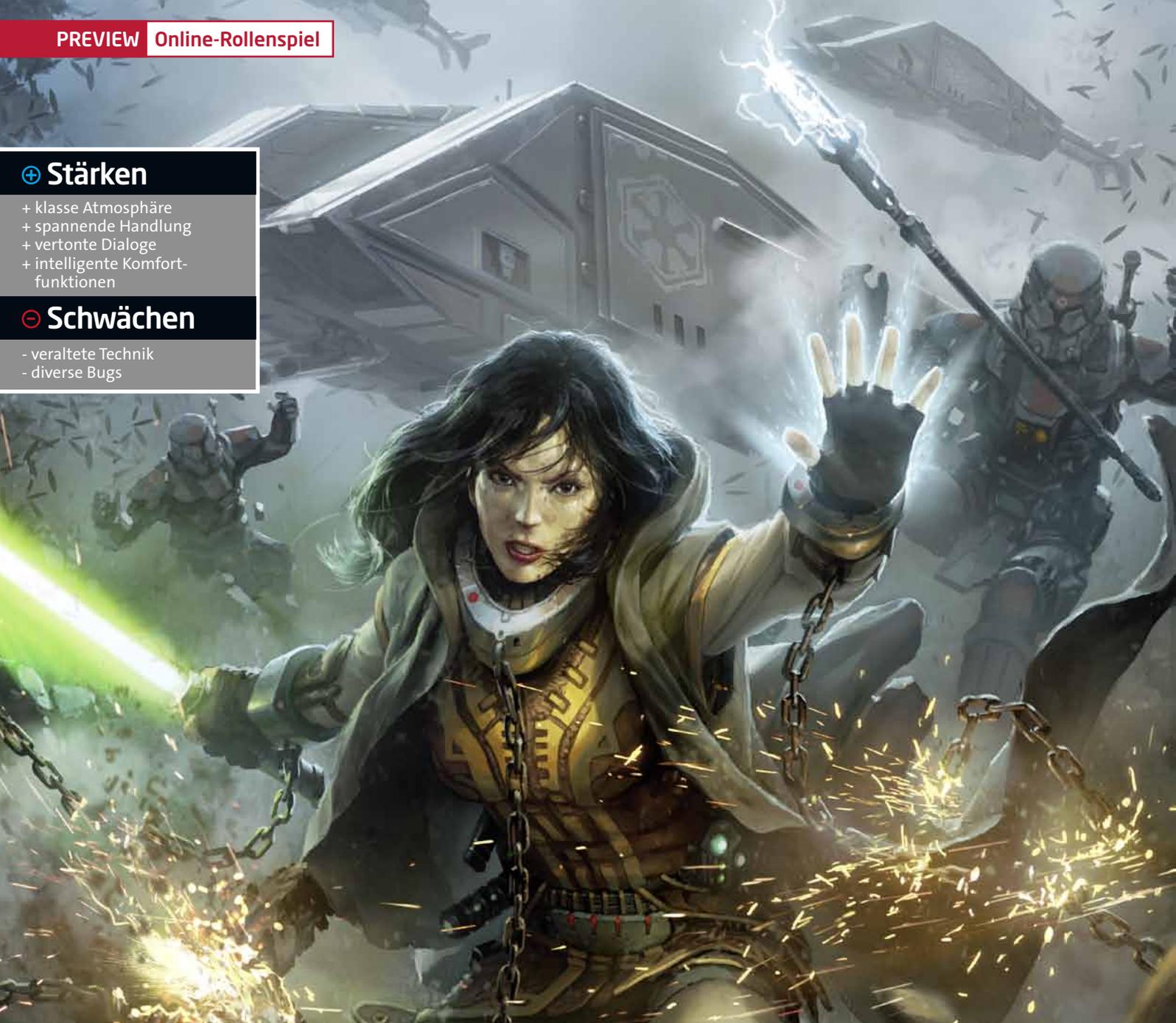


+ Stärken

- + klasse Atmosphäre
- + spannende Handlung
- + vertonte Dialoge
- + intelligente Komfortfunktionen

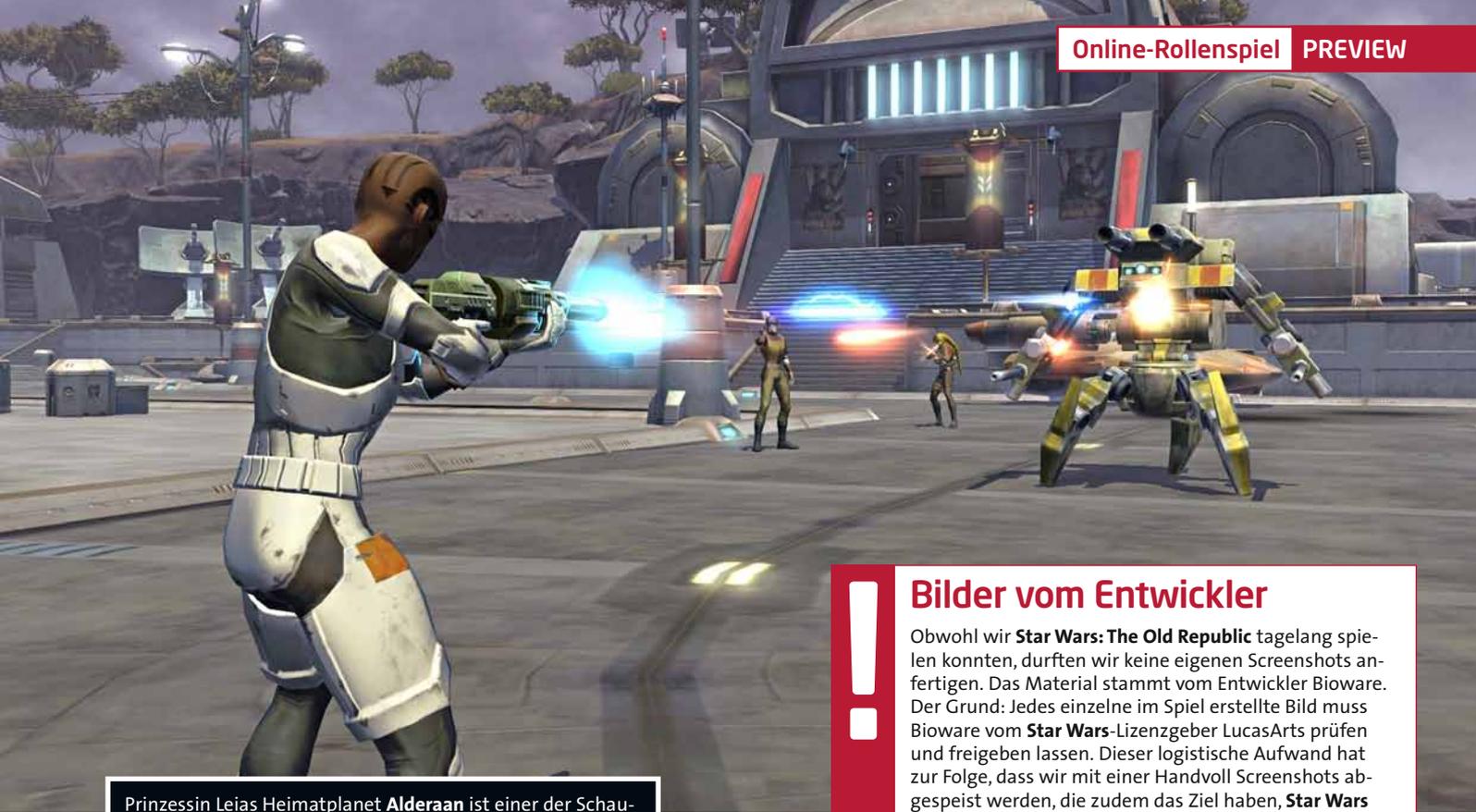
- Schwächen

- veraltete Technik
- diverse Bugs



Star Wars The Old Republic

Biowares Riesen-MMO will das Genre mit einer epischen Geschichte, vertonten Dialogen und Entscheidungsfreiheit aufmischen. Wir haben tagelang im Krieg der Sterne mitgekämpft - und strahlen nun wie Obi-Wans Lichtschwert. Von Daniel Matschijewsky



Prinzessin Leias Heimatplanet Alderaan ist einer der Schauplätze für die kurzweiligen PvP-Gefechte. (1920x1080 Pixel)

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **Star Wars: The Old Republic** tagelang spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Das Material stammt vom Entwickler Bioware. Der Grund: Jedes einzelne im Spiel erstellte Bild muss Bioware vom **Star Wars**-Lizenzgeber LucasArts prüfen und freigeben lassen. Dieser logistische Aufwand hat zur Folge, dass wir mit einer Handvoll Screenshots abgespeist werden, die zudem das Ziel haben, **Star Wars** als Marke zu präsentieren und das Programm möglichst schön darzustellen. Spielelemente wie das Interface, Talentbäume und Menüs haben da keinen Platz.

Angespielt Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
 Termin: **20. 12. 2011** Status: **zu 95 % fertig** GameStar.de/Quicklink/7193

Mit dem heiß erwarteten Zugang kam das große Aber: ein mehrseitiges Dokument mit Tabus und Schweigeverordnungen zu bestimmten Inhalten aus Biowares potenziellem Rollenspiel-Hit **Star Wars: The Old Republic**. So dürfen wir in der momentan laufenden Beta-Version nur auf Seiten der Republik in den Sternenkrieg ziehen. Wir dürfen nicht über das Spielerschiff berichten und wie man es ausrüsten kann. Infos über die Galaxiekarte und Weltraumschlachten sind ebenso tabu wie über die Erstellung und Individualisierung des eigenen Helden. Selbst über die Datengröße der Beta-Version und wie lange die Ladezeiten ausfallen, dürfen wir kein Wort verlieren. Dass Bioware eine solch strikte Geheimniskrämerie betreibt, stimmt uns angesichts des nahen Erscheinungstermins am 20. Dezember recht skeptisch. Zumal das Studio eigentlich keinen Grund hat, **The Old Republic** derart zu »verstecken«. Wir hatten mit dem **Star Wars**-Abenteuer nämlich schon in der Beta jede Menge Spaß.

um erzählt und davon, dass sich die verbliebenen Jedi-Ritter auf den abgelegenen Waldplaneten Tython zurückziehen, um sich neu zu organisieren. Jede der vier Klassen (bei der Republik sind das Soldat, Schmuggler, Jedi-Ritter und Jedi-Botschafter) erlebt eine eigene Haupthandlung, die laut Bioware ganz auf den individuellen Helden zugeschnitten ist. Unser frisch geschlüpfter Padawan etwa landet auf Tython, um seine Jedi-Ausbildung abzuschließen. Doch bevor Meister Orgus Den zur Tat schreiten kann, machen sich Unruhen breit; Sith-Spione scheinen mit den einheimischen Fleischräu-

bern zu kollaborieren, um den Tempel der Jedis zu zerstören. Wir werden vom Orden beauftragt, die Situation zu untersuchen, Alliierte für den Kampf zu gewinnen und die Sith zurückzuschlagen.

All das setzt **The Old Republic** in einer rund zehn Spielstufen umfassenden Prolog-Questreihe in Szene, die uns von Beginn an geradezu magisch ins **Star Wars**-Universum saugt. Zwar fällt schnell auf, dass auch **The Old Republic** nicht vor Aufträgen der Marke »Repariere drei Wasserrohre« oder »Erledige sieben Droiden« zurückschreckt. Aber: Das



Die veraltete Technik fällt vor allem bei den Texturen und Charakterdetails auf.



Jedi-Ritter gegen **Kopfgeldjäger**. Letzterer weiß sich aber trotz Schusswaffen auch im Nahkampf zu behaupten.

Programm weiß dieses doch recht anti-quierte Spieldesign mehr als geschickt zu kaschieren. Bioware würzt jeden noch so kleinen Auftrag mit netten Geschichtchen, die zudem durch komplett vertonte Dialoge erzählt werden. Beispielsweise treffen wir auf die beiden Jedi-Schüler Moracen und Spanios, die sich innig lieben, was ihre Meister aber nicht erfahren dürfen, oder wir sollen Bottiche eines Elixiers aufspüren, das

Yeah! Wir schmieden unser eigenes Lichtschwert

von den Fleischräubern als Aufputzmittel zweckentfremdet wird. Ähnlich wie in **Mass Effect** und **Dragon Age** haben wir stets die Wahl, wie wir vorgehen. Übergeben wir die Droge unseren Verbündeten und riskieren böse Nebenwirkungen oder machen wir das Zeug unschädlich? Zwar wirken sich diese Entscheidungen weder auf die Handlung noch die Spielwelt aus, sondern lediglich auf die Art der Belohnung. Das ständige Für und Wider sorgt aber dafür, dass wir uns schnell mit unserem Helden identifizieren und sich das befriedigende Gefühl einstellt, Gutes (oder Böses) zu bewirken.

Vor allem die Hauptgeschichte erzählt **The Old Republic** packend wie bisher noch kein MMO. Wer mit seinem Padawan versucht, die mürrische Anführerin eines Eingeborenenvolkes für den Kampf gegen die Sith zu gewinnen, dabei einem Verräter auf die Schliche kommt und nach Beendigung der Ausbildung an der legendären Schmiede der Jedi sein eigenes Lichtschwert baut, der bekommt garantiert eine Gänsehaut. Verstärkt wird dieser Effekt durch KI-gesteuerte Begleiter, die uns das Programm in bestimmten Story-Quests zur Seite stellt. Auf Tython ist das der niedlich piepsende Droide T7-01, der uns nicht nur tatkräftig im Kampf unterstützt, sondern auch mit seiner (oft witzigen) Meinung zu unserer Vorgehensweise nicht hinter dem Berg hält. Das trägt zur Lebendigkeit der Figuren bei und hat darüber hinaus auch spielerische Auswirkungen. Ähnlich wie in **Dragon Age** beeinflusst die Loyalität unserer Begleiter nämlich direkt deren Kampfkraft.

Dass wir beim Spielen von **The Old Republic** oftmals erschrocken mitten in der Nacht auf die Uhr schauen, liegt aber nicht nur an der klasse erzählten Geschichte und den spannenden (wenn auch teils lahm geschnittenen) Dialogen, sondern auch am

schon in der Beta-Version herausragenden Spielfluss. Ähnlich wie im Genreprimus **World of Warcraft** führt uns das Programm behutsam von einem Gebiet ins nächste, präsentiert die Quests kurzweilig und legt unserem Helden in den richtigen Abständen besonders mächtige Belohnungen vor die Füße. Zudem enthält **The Old Republic** eine ganze Reihe cleverer Komfortfunktionen. So zeigen unterschiedlich eingefärbte Lichtsäulen an, ob bei erledigten Gegnern magische Waffen, Quest-Gegenstände oder doch nur wertlose Schrotteile liegen. Die Karte zeigt auf Wunsch alle aktuellen Questziele an und blendet beim Laufen automatisch in den Hintergrund, und wer vor einer so genannten Story-Instanz steht, der bekommt angezeigt, wie viel Zeit der folgende Auftrag in Anspruch nimmt. So laufen wir nicht Gefahr, kurz vor dem Schlafengehen noch eine Zwei-Stunden-Mission meistern zu müssen. Die wir dann aber natürlich trotzdem noch absolvieren, der Sog ist einfach zu stark, und schlafen kann man auch noch genug, wenn man ... Sie wissen schon.

Trotz allen Lobes gibt es noch Verbesserungspotenzial. So können wir auf der Gebietskarte zwar unterschiedliche Symbole für Händler, Trainer, Banken, Auktionshäuser, Taxis und Ähnliches aktivieren, aber immer nur einen Typ. Wer also erst gefundenen Krepel verkaufen will und danach das nächstbeste Geldinstitut oder einen Trainer sucht, der muss umständlich umschalten.

Zugänglicher fällt da das Talentsystem aus. So dürfen wir uns mit dem Erreichen der zehnten Stufe für eine von zwei Spezialisierungen entscheiden. Unser Jedi-Ritter etwa kann Wächter oder Hüter werden. Obwohl die Bezeichnungen kaum Unterschiede nahelegen, spielen sich Wächter und Hüter doch sehr anders. Während Ersterer mit zwei Lichtschwertern und Kombo-Attacken bevorzugt auf ausgeteilten Schaden und kritische Treffer setzt, macht der Hüter mit unterstützenden Auren und der Fähigkeit, schwere Rüstungen tragen zu können, eher



In den **Dialogen** können wir gut oder böse antworten. Auswirkungen auf die Geschichte hat das aber nicht.



Instanzen setzen clever zusammengestellte Gruppen voraus.



Nach dem Prolog: Das Imperium greift die Raumstation Carrick an.

auf Verteidigung. **The Old Republic** lässt dabei reichlich Individualisierungsmöglichkeiten zu. So besitzt jede Unterklasse drei Fertigkeitenbäume, die jeweils 20, in mehreren Stufen ausbaubare Talente bieten. Noch mehr Charakter-Tuning erlaubt das recht umfangreiche Crafting. So können wir bei Trainern so genannte Crew-Fertigkeiten wie etwa Archäologie, Plündern oder Biochemie erlernen und mit gefundenen, geklauten oder gebastelten Gegenständen unsere Waffen und Rüstungsteile an Werkstationen modifizieren. Ähnlich wie die Meuchelmörder-Azubis in **Assassin's Creed: Brotherhood** dürfen wir unseren KI-Kameraden sogar auf Crew-Missionen schicken, die mit entsprechenden Rohstoffen belohnt werden. Allerdings sind die Gestalten dann für mehrere Minuten nicht verfügbar.

Also alles gut in **The Old Republic**? Es scheint zumindest so. Der Auftakt der Geschichte zieht hervorragend ins Spiel, die Gespräche und Figuren sorgen für Tiefe, das Talentsystem sowie das Management der KI-Kameraden motivieren, und die Quests machen trotz der teils angestaubten Mechanik viel Spaß. Selbst die veraltete Technik mag man angesichts des stimmigen Artdesigns zumindest teilweise verschmerzen. Dennoch bleibt abzuwarten, ob das **Star Wars**-Abenteuer bis zur Levelobergrenze derart spannend bleibt, ob Bioware die Klassen und deren Fertigkeiten gut austariert und wie viel Langzeitmotivation der PvP-Teil bietet. Vor allem aber sind wir gespannt darauf, wie all die Elemente ineinander greifen, die Bioware derzeit noch derart rigide unter Verschluss hält. **DM**



Ein Fest für Fans

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Huch, schon wieder vier Stunden! Biowares **Star Wars**-MMO macht es einem aber auch leicht, die Zeit zu vergessen. Vor allem die Geschichte zieht dank der Dialoge und Charaktere schnell ins Spiel. Dazu das umfangreiche Talentsystem, KI-Begleiter, Crafting und die zugängliche Bedienung. Klar, **Star Wars**-Abgeneigte wird das Spiel trotz aller Zugänglichkeit und Storystärken nicht bekehren. Jeder Fan sollte sich den 20. Dezember aber ganz dick im Kalender anstreichen.

Potenzial: Ausgezeichnet



„Die coolste Website designen.“

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.

Jetzt 10.000 Euro gewinnen!



Was echt Cooles machen oder lieber auf Nummer sicher gehen? Machen Sie beides! Wir unterstützen Sie dabei, Ihre finanzielle Zukunft auf eine solide Basis zu stellen, damit Sie Ihre Pläne verwirklichen können. Sagen Sie uns, wie Ihre Wünsche aussehen und gewinnen Sie bei unserem Gewinnspiel 10.000 Euro. Sie mögen's kreativ? Dann gehen Sie online und designen Sie Ihr eigenes T-Shirt. Mehr Infos erhalten Sie bei teilnehmenden Volksbanken Raiffeisenbanken oder unter www.vr-future.de.

