

Star Wars The Old Republic

Nur noch wenige Wochen, dann startet Biowares ambitioniertes Riesen-Online-Rollenspiel. Nach unseren neuesten Erlebnissen aus dem momentan laufenden Betatest können wir es kaum noch erwarten. Von Daniel Matschijewsky

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

Da erlebt man so viel und darf nichts darüber erzählen. So ging es uns vor einem Monat, als die erste Beta-Phase von **The Old Republic** startete, begleitet von strikten Einschränkungen seitens Bioware zur Berichterstattung über das heiß erwartete **Star Wars**-MMO. Mitte November ging der Betatest in die zweite Runde, und Bioware lockerte nun überraschend die Nachrichtensperre. Damit dürfen wir nicht nur eigene Bilder veröffentlichen, sondern auch über alles berichten, was wir in unserem monatlichen, ganz persönlichen **Krieg der Sterne** erlebt haben. Man könnte so manches Buch damit füllen.

Auf jeden Spieler speziell zugeschnitten, so will **Star Wars: The Old Republic** seine Geschichte erzählen. Aber kann es in einem Spiel für jeden ein »persönliches« **Star Wars**-Universum geben? Wir starten in unser Abenteuer mit dem Jedi-Ritter, später probieren wir uns als Söldner. Das sind zwei der insgesamt acht Charakterklassen, beide spielen wir über mehrere Wochen. Und ja:

Krieg der Emotionen

Das atmosphärisch unglaublich packende Intro saugt uns sofort ins Spiel. Während der Jedi-Ritter auf dem Planeten Tython als blutjunger Padawan seine Ausbildung beginnt und zum Abschluss ein eigenes Lichtschwert schmieden darf – was für ein Moment! –, jagt der smarte Schmuggler auf Ord Mantell seinem Schiff hinterher, das ihm ein Separatisten-Gangster gemopst hat. Zwar klappert **The Old Republic** hierfür zunächst genre-typische Quest-Ketten ab

(inklusive Sammel- und Töte-Aufgaben), die zahlreichen Zwischensequenzen kaschieren dieses altbackene Spielprinzip aber erfolgreich. Ein Übriges tun die im Online-Rollenspiel-Genre einzigartigen Gespräche, in deren Verlauf wir wie in **Mass Effect** oder **Dragon Age** verschiedene Antwort- und Reaktionsmöglichkeiten haben, was immer wieder für viel Spannung sorgt. Gelegentlich nehmen unsere Entscheidungen auch Einfluss auf das »Helle Seite-/Dunkle Seite«-Meter, das die Summe unserer bösen und guten Taten protokolliert. Je weiter wir uns in die eine oder andere Richtung entwickeln, also unsere »Moral« im Spiel finden, desto mehr Zugriff erhalten wir auf besonders mächtige Gegenstände der einen oder anderen Seite, beispielsweise auf kritische Treffer ausgelegte Lichtschwerter. Diese ständigen Entweder-oder-Entscheidungen motivieren nicht nur, sondern erleichtern auch die Identifikation mit dem eigenen Helden. Selbst wenn unsere Antworten keinerlei Einfluss auf den Verlauf der Handlung haben, fühlen und hadern wir doch mit ihm.

+ Stärken

- + Star-Wars-Flair pur!
- + spannende Geschichten
- + gelungenes Talent- und Crafting-System
- + vertonte Dialoge

- Schwächen

- veraltete Technik
- teils maues Quest-Design

Die Weltraum-Schlachten sind enorm spektakulär, laufen aber streng linear ab.

BONUS SCHIESS DIE MARK-6-ABFANGJÄGER AB: 2/80
BONUS SCHIESS DIE MARK-6-ABFANGJÄGER AB: 4/80
BONUS SCHIESS DIE MARK-6-ABFANGJÄGER AB: 4/60

Jede Charakterklasse besitzt drei Talentbäume mit je 20 teils stufenweise ausbaubaren Fertigkeiten.

Zusammen mit unserem KI-gesteuerten **Droiden-Helfer T7-01** kämpfen wir uns zu einem fiesen Sith-General durch – und erledigen nebenbei noch eine Bonusaufgabe. (1920x1080 Pixel)

Durch dieses Menü dürfen wir unserem KI-Kameraden **Verhaltensweisen** (aktiv oder passiv) sowie **Talente** zuordnen, die er bevorzugt einsetzen soll.



Viel zur Atmosphäre trägt auch die Spielwelt selbst bei, die zwar technisch beileibe nicht mit den Platzhirschen in dieser Kategorie wie **Age of Conan** oder **Rift** mithalten kann. Aber die Umgebungen sind äußerst stimmig gebaut und lassen vor allem Fans immer wieder auftauchen. Da steigen wir ehrfurchtsvoll die Stufen zur Schmiede der Jedi empor, erkunden das gewaltige Senatsgebäude von Coruscant oder stapfen durch die Dünen von Luke Skywalkers Heimatplaneten Tatooine. Zudem werden Schlüsselmomente mit John Williams' berühmter Orchestermusik untermalt, was nicht nur bei **Star Wars**-Liebhabern für Gänsehaut sorgt. Die gibt es auch um Level 16 bis 18 herum. Dann nämlich bekommt jeder Spieler sein eigenes Schiff. Das dürfen wir, ähnlich wie die Normandy in **Mass Effect**, betreten, dort mit Crew-Mitgliedern sprechen, Gegenstände lagern und täglich wiederholbare Weltall-Missionen annehmen. Letztere schicken

uns in spektakuläre Schlachten, in denen wir zwischen gigantischen Sternenerstörern auf feindliche Jäger ballern. An anderer Stelle manövrieren wir zwischen gefrorenen Asteroiden oder zerstören Schutzschildgeneratoren und Geschütztürme einer imperialen Raumstation. Allerdings dürfen wir dabei nicht selbst steuern, sondern werden einem Rail-Shooter gleich auf einer unsichtbaren Schiene durchs All gelenkt und dürfen lediglich mit der Maus zielen und feuern. Das klingt anspruchslos und ist es auch. Spaß macht uns die kurzweilige Ballei dennoch, weil's ordentlich knallt und sie Abwechslung in den »Wir latschen auf Planeten herum und lösen Quests«-Heldenalltag bringt. Zudem dürfen wir unser Schiff, genug Credits im virtuellen Geldbeutel vorausgesetzt, mit besseren Waffen und Schutzschilden ausstatten – das motiviert. Dennoch: Bioware sollte dringend mehr dieser Missionen ins Spiel einbauen. Bislang

dürfen wir lediglich aus einer Handvoll Weltall-Aufträgen wählen, die sich dann zu schnell wiederholen.

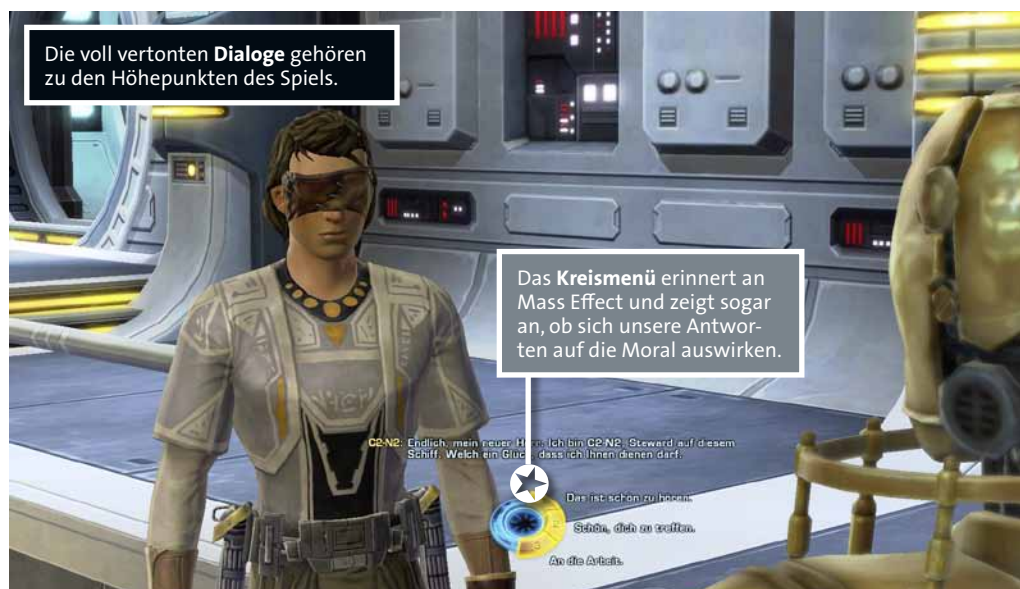
Auch die KI-gesteuerten Kameraden bringen frischen Wind ins Genre. Nach dem er-

Mehr Star Wars geht nicht

folgreichen Absolvieren bestimmter Story-Quests stellt uns **The Old Republic** Kampfgefährten zur Seite. Beim Jedi-Ritter sind das beispielsweise die junge Lichtschwertschwingerin Kira Carsen oder der niedlich piepsende Droide T7-01. Der Schmuggler wird unter anderem durch den vorlauten Halunken Corso Riggs begleitet, der laufend seinen Schneid beweisen will. Gespräche und gelegentlich eingestreute Kommentare hauchen den KI-Kollegen Le-



Die voll vertonten **Dialoge** gehören zu den Höhepunkten des Spiels.



Das **Kreismenü** erinnert an **Mass Effect** und zeigt sogar an, ob sich unsere Antworten auf die Moral auswirken.



Helle Seite, dunkle Seite

Wir werfen einen Blick auf die wichtigsten Spielelemente und zeigen, was **Star Wars: The Old Republic** auszeichnet. Und wo unserer Meinung nach noch Besserungsbedarf besteht.



Dialoge

Sprachausgabe, unterschiedliche Antwortmöglichkeiten, wendungsreiche Gespräche – wie **The Old Republic** seine Geschichte erzählt, ist beispielhaft für das Genre. Selbst kleine Nebenquests bekommen durch die Dialoge eine gewisse Tiefe.



Bedienung

Bioware spendiert **The Old Republic** jede Menge praktische Komfortfunktionen, etwa auf der Gebietskarte, in den Menüs oder der eigentlichen Umgebung. Das sorgt für einen exzellenten Spielfluss.



Weltraumschlachten

Die Ballereien im All sehen klasse aus und bieten Kurzweil. Allerdings lenkt unser Schiff ganz automatisch, wir dürfen lediglich schießen. Zudem wiederholen sich die anspruchsvollen Aufträge zur Zeit sehr schnell.



Technik

The Old Republic wird stimmig präsentiert, vor allem die Kampfeffekte knallen. Bei den Texturen, Charakterdetails und der allgemeinen Polygonanzahl ist das Spiel aber hoffnungslos veraltet.



Crafting

Gegenstände lassen sich modifizieren, und die Berufe sowie Job-Missionen für unsere KI-Kollegen erlauben nützliche Spezialisierungen. Dennoch könnte die Auswahl an Items etwas größer sein.

ben ein, zudem versorgen sie uns mit zusätzlichen Quests. In der Liga eines **Mass Effect** oder **Dragon Age** spielen die Burschen zwar nicht, dafür fallen deren Geschichten zu dünn aus. Nach ein paar absolvierten Missionen wollten wir die Helfer aber trotzdem nicht mehr missen – und schon gar nicht sterben lassen. Zum einen können wir ihnen rudimentäre Befehle erteilen und Verhaltensweisen zuordnen, was den Kämpfen eine zusätzliche taktische Note verleiht. Zum anderen helfen die KI-Kollegen beim Ausbau der so genannten Crew-Fähigkeiten. Das sind Berufe wie Archäologie, Waffenbau, Diplomatie oder Schatzsuche, durch die wir dank gesammelter Rohstoffe neue Gegenstände fertigen oder bereits vorhandene Items verbessern können. Das Crafting erlaubt vielseitiges Basteln und macht viel Laune, zumal auch hier Entscheidungen gefragt sind: Nehmen wir unseren Kumpanen mit in den Kampf und meistern so vielleicht sogar eine auf Gruppen ausgelegte Instanz ohne menschliche Hilfe, oder schicken wir ihn wie in **Assassin's Creed: Revelations** auf eine eigene Mission, die uns zwar Items einbringt, aber eine Zeitlang die Unterstützung unseres Kollegen kostet?

Wie viel Spaß die von Bioware stark beworbenen PvP-Schlachten machen, können wir bislang noch nicht abschließend beurteilen. Zwar dürfen wir auf der Raumstation Carrik bereits mit Level 10 erste, sehr kurzweilige Spieler-gegen-Spieler-Scharmützel bestreiten, wirklich spannend wird's aber erst ab Stufe 25. Dann nämlich schickt uns das Programm in große, auf PvP ausgelegte Schlachtfelder, etwa nach Alderaan, wo es darum geht, wie im Online-Shooter **Battlefield 3** strategisch wichtige Punkte zu erobern und zu halten. Auch an den auf größere Spielergruppen ausgelegten Raid-Instanzen wie etwa die für Level-50-Helden gedachte »Ewige Kammer«, konnten wir noch nicht erkunden. Bis **Star Wars: The Old Republic** am 20. Dezember erscheint, steht das aber ganz oben auf unserer To-Do-Liste. Schließlich wollen wir mit all unseren Erlebnissen ja ein Buch füllen. **DM**



Die Macht ist mit Bioware

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Mittlerweile kann ich es kaum noch erwarten, bis **Star Wars: The Old Republic** erscheint. Die beiden Charakterklassen, die ich bislang ausprobiert habe, zogen mich bereits derart gut ins Spiel, dass ich garantiert noch alle anderen ausprobieren werde. Die Zwischensequenzen, die Dialoge, die Entscheidungsfreiheit – all das sorgt für Spannung, Tiefe und Atmosphäre. Dass ich dabei teils Standard-Quests absolviere und auf eine etwas altbackene Grafik blicke, stört mich nicht im Geringsten. Für mich als **Star Wars**-Fan beginnt Weihnachten wohl schon vier Tage früher!

Potenzial: Ausgezeichnet