

Star Wars The Old Republic



Nur ein World of Warcraft mit Lichtschwertern oder doch die erhoffte Offenbarung für Online-Rollenspieler? Wir haben Biowares Star Wars-MMO ausgiebig gespielt und geben in unserem Vorabtest die Antwort. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)** Termin: **20.12.2011**
 Spieler: **unendlich** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **55 Euro + 11-13 €/Monat**

GameStar.de/Quicklink/7193 Auf DVD: Topspiel-Videos

Stärken

- + klasse Atmosphäre
- + spannende Handlung
- + vertonte Dialoge
- + intelligente Komfortfunktionen
- + nützliche KI-Begleiter

Schwächen

- veraltete Technik
- vergleichsweise maue Quests



Die Weltraumschlachten zählen zu den spektakulärsten Abschnitten des Spiels, sind aber weitgehend anspruchslos.

Kein EA Origin

Anders als etwa **Battlefield 3** oder **Need for Speed: The Run** erfordert **Star Wars: The Old Republic** nicht zwingend eine Anmeldung bei Electronic Arts' umstrittener Online-Plattform EA Origin. Zwar können Sie das Spiel über Origin kaufen, die Aktivierung und Verwaltung des Kontos erfolgt aber über die Webseite Swtor.com.

Dabei beginnt **The Old Republic** wie nahezu jedes andere Online-Rollenspiel auch: mit der Charaktererstellung. Wir wählen eine Fraktion (Republik oder Imperium), eine von je vier Klassen und (spielerisch nicht relevanten) Rassen und legen Name, Geschlecht sowie Aussehen unseres Helden fest. Die verfügbaren Klassen gehören ebenfalls zum Genrestandard: zwei im Nahkampf zuhauende Lichtschwertschwinger (je ein Damage Dealer und ein Tank) sowie zwei auf Distanz spezialisierte Burschen, die entweder mit dickem Kaliber feuern oder eher schurkisch unterwegs sind. Fraktionsübergreifend unterscheiden sich die jeweiligen Klassen allerdings kaum. So greifen etwa der Jedi-Ritter und sein düsteres Pendant, der Sith-Krieger, auf nahezu dieselben Fertigkeiten und Angriffsmuster zurück. Macht aber nix, denn zum einen wird in PvP-Gefechten (Spieler gegen Spieler) so eine vernünftige

Wir spüren eine Erschütterung der Macht. Zumindest im Genre der Online-Rollenspiele. Denn seit **World of Warcraft** vor fast sieben Jahren erschienen ist, konnte kein Konkurrent dem Blizzard-MMO auch nur ansatzweise das Wasser reichen. Die Überlegenheit der Elfen, Orks und Tauren zwang viele Publisher sogar, ihre etablierten Titel auf kostenlose Free2Play-Konzepte umzustellen, darunter **Der Herr der Ringe**

Online, Age of Conan oder der Sony-Klassiker **Everquest 2**. Doch nun bäumt sich der **Mass Effect-** und **Dragon Age-**Entwickler Bioware mit aller Macht gegen Blizzard auf. Dank zugkräftiger **Star Wars-**Lizenz, vertonten Dialogen, Entscheidungsfreiheit, Weltraumschlachten und einer auf den Spieler zugeschnittenen Geschichte soll **Star Wars: The Old Republic** den Genre-Platzhirsch aus seinem Revier vertreiben. Wir haben das Sci-Fi-MMO im Betatest wochenlang gespielt und halten fest: Die Macht ist mit Bioware.



Teamarbeit: Auf Nar Shaddaa helfen wir dem versklavten **Wookie Bowdaar** beim Kampf gegen einen Kopfgeldjäger. Zum Dank begleitet er uns künftig als festes Crew-Mitglied. (1680x1050)

Balance gewahrt. Zum anderen fällt die Einstiegshürde für MMO-Neulinge dadurch verschwindend niedrig aus. Keine verwirrenden Texte über etwaige Spezialisierungen, kein Overkill an Möglichkeiten. Zumindest nicht zu Beginn, denn mit Level 10, also dann, wenn man seinen Charakter bereits etwas kennengelernt hat, kann sich jeder Held für eine von zwei Unterklassen entscheiden, die je drei Talentbäume à 20 Fertigkeiten bereithalten. So lässt sich allein schon der Schmuggler auf sechs unterschiedliche Arten spielen, etwa als schleicher Halunke mit Vorliebe für kritische Treffer oder ballernder Revolverheld mit zwei Blastern in der Hand und ordentlich Sprengstoff in den Taschen. Das dürfte selbst experimentierfreudige MMO-Profis zufriedenstellen, auch wenn wir noch nicht abschließend beurteilen können, ob sämtliche Fertigkeiten gut austariert sind.

Und dann geht's auch schon los, **Star Wars**-typisch mit John Williams' berühmter Fanfanmusik und einem gelb gefärbten Text, der durchs All gleitet und die Geschichte einläutet. Oder eigentlich acht Geschichten, denn **The Old Republic** bietet für jede Charakterklasse einen eigenen, in mehrere Akte unterteilten Handlungsstrang, der sich von Level 1 bis zum so genannten Endgame durchzieht und in Story-Instanzen erzählt wird, also in Bereichen, die nur wir und unsere Gruppe betreten dürfen. Sith-Krieger etwa landen auf Korriban, um ihrem Meister zu beweisen, dass sie besonders begabt im Umgang mit der dunklen Seite der Macht sind. Schmuggler wiederum jagen auf Ord Mantell erst ihrem Schiff hinterher, das ihnen ein Separatisten-Gangster kurz nach der Landung gemopst hat, um sich an-

schließend auf eine abenteuerliche Schnitzeljagd nach einem sagenumwobenen Piratenschatz zu begeben.

Im Prolog, der mit Level 9 abgeschlossen wird, treiben wir uns lediglich auf dem jeweiligen Startplaneten herum und machen uns erstmal einen Namen. Mit dem Erreichen der zehnten Stufe werden wir schließlich als halbwegs bekannter Held in die große, weite **Star Wars**-Welt entlassen. Während es Angehörige der Republik zunächst auf den aus der neuen Filmtrilogie bekannten Stadtplaneten Coruscant verschlägt, verdingen sich die Imperialen in der Sith-Metropole Dromund Kaas. Ungewöhnlich für ein Online-Rollenspiel: **The Old Republic** erzählt seine Geschichte durch unzählige Ingame-Zwischensequenzen, in denen wir (im Englischen wie im Deutschen sehr gut) vertonten Dialogen lauschen. Und mehr, denn ähnlich wie in **Mass Effect** wählen wir über ein komfortables Kreismenü unterschiedliche Antworten und geben dem Gespräch so eine spezielle Richtung.

Dieses ständige Für und Wider erzeugt nicht nur viel Spannung, es macht aus unserem Helden auch mehr als nur einen anonymen Item-Träger. Wir lernen ihn kennen und können uns mit ihm identifizieren. Bis er uns

Star Wars im Überfluss

sogar förmlich ans Herz wächst. Spielerisch wirkt sich die Antwortwahl allerdings nicht aus, auch der edelste Jedi kann im Gespräch den Kotzbrocken raushängen lassen (Hat da jemand »Anakin« gesagt?).

Wesentlich bedeutsamer sind die regelmäßig eingestreuten moralischen Entscheidungen, die wir im Gesprächsverlauf fällen müssen, selbst in noch so kleinen Nebenquests. Verpfeifen wir einen Flüchtenden bei den Ordnungshütern oder lassen wir ihn laufen? Übergeben wir einen machtbegab-

Ein Spiel, drei Versionen

Neben der normalen Verkaufsfassung veröffentlicht Electronic Arts auch eine Digital Deluxe Edition von **The Old Republic**. Die 75 Euro teure digitale Version enthält zusätzliche Ingame-Gegenstände, unter anderem einen Trainingsdruiden, eine Signalpistole sowie eine Holotänzerin. Für Sammler interessant dürfte die Collector's Edition sein. Inhalt der hochwertig verarbeiteten, mit 150 Euro aber enorm teuren Box: das Tagebuch von Meister Gnost-Dural, der Soundtrack zum Spiel, eine Sternenkarte sowie eine etwa 22 Zentimeter hohe Figur von Darth Malgus.



Mehr Komfort The Old Republic bietet einige clevere Komfortfunktionen. Wir stellen Ihnen die drei wichtigsten vor.



Unterschiedliche **Lichtsäulen** weisen auf die Qualität der Gegenstände hin, die Sie bei erledigten Gegnern einsammeln können. Während bei grünen Säulen mächtige Premium-Items liegen, finden Sie bei hellblauen lediglich unbrauchbaren Krempel.



Die **Karte** zeigt sämtliche aktuellen Questziele sowie für Aufträge benötigte Monster («Mobs») an. Zudem blendet die Karte automatisch aus, wenn Ihr Charakter gerade läuft. Die Filterfunktion hätte allerdings etwas mehr Feinschliff vertragen können.



Wie in Online-Rollenspielen üblich, dürfen Sie sich an bestimmte Orte binden und auf Knopfdruck sofort dorthin reisen. In The Old Republic bietet jeder Planet statt einem gleich mehrere **Bindepunkte**. Die Abklingzeit («Cooldown») beträgt 30 Minuten.

ten Bub seinem fürsorglichen Vater oder lieber der ambitionierten Mutter, die ihren Zögling zur Sith-Ausbildung schicken will, welche aber nur die besten Schüler überleben? Das sorgt nicht nur für eine im Online-Rollenspiel-Genre ungeahnte Erzähltiefe, sondern beschert uns auch so genannte Helle-Seite- oder Dunkle-Seite-Punkte. Wenn wir genügend davon gesammelt haben, schalten wir bei Händlern besonders

ist, wenn ich mit einer Gruppe unterwegs bin und jeder Spieler anders antwortet? Keine Sorge: Zwar verläuft das Gespräch nach dem Willen dessen, der beim Würfeln gewonnen hat. Einfluss auf die eigenen hellen oder dunklen Punkte hat das aber keine. Soll heißen: Selbst wenn ein gefangener Quest-NPC hingerichtet wird, weil es der Gruppenchef so wollte, bleiben wir dem dunklen Pfad fern, wenn wir uns zuvor für eine Begnadigung ausgesprochen haben – super! In vom Rest der Welt abgegrenzten Story-Instanzen, die unsere individuelle Geschichte erzählen, haben wir sowieso immer das letzte Wort. Es soll uns schließlich kein Gutmensch dazwischenquatschen, wenn wir gerade in allerbesten Sith-Manier Unschuldige zum Tode verurteilen.

duziert sich das Kampfsystem nicht auf das bloße Anklicken von Talenten. So hat Bioware jeder Klasse eine taktische Besonderheit verpasst. Beispielsweise kann (und muss) der Schmuggler stets in Deckung gehen. Nur dann hat er Zugriff auf besonders mächtige Attacken, etwa eine Ladungssalve, deren erster Treffer besonders viel Schaden anrichtet. Andererseits ist der Han-Solo-Doppelgänger hinter einem Hindernis kauern nicht allzu mobil, was ihn insbesondere in PvP-Schlachten zum leichten Ziel macht. Noch mehr taktische Tiefe bringen die KI-Begleiter, den ersten bekommen wir bereits im Verlauf des Prologs an unsere Seite gestellt. Einen der Mitstreiter dürfen wir stets mit in den Kampf nehmen. Die Burschen agieren dann zwar weitgehend selbstständig, wir können jedoch diverse Verhaltensweisen vorgeben und durch wenige Klicks festlegen, welche ihrer Talente sie bevorzugt einsetzen sollen. Das funktioniert in den meisten Fällen prächtig. Nur sehr selten mussten wir eigentlich für unerwünscht erklärte Angriffsmuster erneut verbieten. Direkte Befehle oder Richtungsangaben wie etwa in **Mass Effect** dürfen wir übrigens nicht erteilen, was aber nicht wei-

Ein gutmütiger Sith? Das geht ...

mächtige Gegenstände frei – das motiviert. Dabei ist allerdings Konsequenz gefragt. Denn wer fleißig hin- und herspringt, nur weil ihm die jeweiligen Alternativen missfallen, der kommt in Sachen Moralaufstieg kaum auf einen grünen Zweig.

Cool hingegen: Rollenspiel-Puristen, die nicht wissen wollen, welchen Einfluss ihre Antworten haben werden, können die entsprechende Anzeige deaktivieren und sich so der unterbewussten Manipulation seitens des Programms entziehen. Doch was

Doch in **The Old Republic** wird nicht nur gequatscht, sondern auch gekämpft. Das funktioniert MMO-typisch: Statt dynamisch ablaufende Scharmützel zu inszenieren, in denen wir Laserschüssen ausweichen und gezielte Lichtschwertstiche verteilen, errechnet das Programm angerichteten wie eingesteckten Schaden anhand der aktuellen Charakterwerte und Items. Trotzdem re-



Endlich mit Gefühl

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Dass The Old Republic das Online-Rad nicht neu erfinden würde, war klar. Seine Quests und Kämpfe folgen den MMO-Standards, die wir seit dem ersten Everquest kennen. Technisch krebst der Bioware-Koloss sogar auf dem Niveau von 2004 herum. Allerdings hat das Star-Wars-Abenteuer auch eine sternenhelle Stärke: Es hat Gefühl. In diesem Universum fühlt sich nichts beliebig, nichts belanglos an. Obwohl ich nur Quests abarbeite, suggeriert mir The Old Republic, dass ich etwas bewirke. Klar, die vertonten Gespräche und Spielgrafik-Filmchen sind Lichtjahre von dem Feuerwerk entfernt, das Bioware in Mass Effect abbrennt. Dafür ist Mass Effect aber auch nach 20 Stunden vorbei. In The Old Republic hingegen verbringe ich Monate – mindestens.

Ab Level 10 bekommt jeder Held eine Unterklasse nebst 60 teils mehrfach ausbaubaren Talenten.





Acht gegen acht: In den effektgeladenen PVP-Kriegsgebieten wie hier auf Alderaan geht es heiß her.

ter negativ auffällt, da wir im Kampf ohnehin genug mit unseren eigenen Eigenschaften und Talenten beschäftigt sind.

Neben tatkräftiger Unterstützung im Kampf sind die KI-Begleiter auch fürs Crafting da. Hierfür bietet **The Old Republic** 14 Sammel- und Herstellungsberufe, von denen wir aber immer nur drei gleichzeitig ausführen dürfen. Oder vielmehr ausführen lassen. Denn das Aufklauben von Schrott, das Analysieren von Artefakten oder die Herstellung von Waffen und Rüstungsteilen übernehmen unsere computergesteuerten Kameraden. Um an besonders seltene Rohstoffe zu gelangen oder etwa durch den Beruf des Diplomaten auch abseits von Dialogen helle oder dunkle Punkte zu ergattern, müssen wir die KI-Helfer auf (recht teure) Missionen schicken, vergleichbar mit den Meuchelmörder-Aufträgen in **Assassin's Creed: Revelations**. Dann sind die Begleiter allerdings für mehrere Minuten nicht im Kampf einsetzbar. Trotz der vielseitigen Berufe fällt die Auswahl an herstellbaren Items aber vergleichsweise überschaubar aus. Wer zudem nicht permanent seine Jobfertigkeiten trainiert – was Zeit kostet –,

der stellt lediglich Gegenstände her, die immer weiter unter seinem aktuellen Level liegen. Immerhin bringen die Eigenanfertigungen bei Händlern ordentlich Credits. Spannend: Unsere KI-Begleiter melden sich auch in Gesprächen zu Wort und unterstützen oder missbilligen unsere Entscheidungen bisweilen, ähnlich wie die Teammitglieder aus **Dragon Age**. Wenn die Treue unseres Helfers einen bestimmten Level erreicht, bittet er uns zu einem kurzen Gespräch. Falls wir darauf eingehen, hagelt es Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten. Manchmal bietet der Begleiter sogar zusätzliche Quests an. Ein cleverer Schachzug, haucht Bioware den KI-Burschen so doch eine Menge Leben ein. In einer solchen Intensität kennen wir das bei Online-Rollenspielen nur von der **Guild Wars**-Reihe.

KI-Begleiter und Entscheidungsfreiheit können aber nur bedingt darüber hinweg täuschen, dass wir in Sachen Quests größtenteils Genre-Standard serviert bekommen. Da sollen wir in einem monsterverseuchten Gebiet drei Lüftungsschächte sprengen, aus fünf verschütt gegangenen Jedi-Statuen wertvolle Artefakte bergen oder zehn brandschatzende Piraten erledigen. Langeweile kommt trotzdem nur selten auf. Denn **The Old Republic** weiß dieses altbackene, aus zig anderen Online-Rollenspielen bekannte Prinzip durch die zahlreichen Dialoge zu kaschieren. Selbst als wir auf dem Dschungelplaneten Taris lediglich in einem von Banditen belagerten Dorf diverse Habseligkeiten der vertriebenen Einwohner einsammeln sollen, freuen wir uns über deren überschwängliche Lobeshymnen, wenn wir ihnen das Zeug zurückbringen. Und über die Bezahlung natürlich auch. Zudem würzt Bioware seine Quests immer mal wieder mit netten Ideen, etwa wenn wir als Sith-Krieger für ein Blutritual einen menschlichen Schädel finden und in einen Teich mit der roten Suppe tauchen sollen, um ein Monster zu beschwören. Cool auch, dass wir quasi nebenbei ständig Bonus-Missionen erledigen. Die fallen zwar ebenfalls nicht allzu kreativ aus (»6 von 20 imperialen Droiden ausgeschaltet«), motivieren aber mit zusätzlichen Belohnungen.



Warten auf das Endgame

Knut Gollert
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ein bisschen Enttäuschung liegt in der Luft. Was habe ich mir als langjähriger WoW-Spieler nicht alles von The Old Republic versprochen? Klar, tolle Story, tolles Setting! Aber auch neue Mechaniken, ein paar neue Ideen. Stattdessen bedient sich Bioware reichlich beim Genreprimus. Die Mechaniken sind dieselben angestaubten, die WoW schon von Everquest übernommen hat. Sicher, etwas grundlegend Neues zu bringen, ist riskant. Aber etwas moderner hätte sich das Star Wars-MMO schon spielen können. Ich werde es trotzdem genießen, denn die Geschichten und wie sie erzählt werden, sind wirklich klasse. Fragt sich, wie das am Ende ausgeht. Wenn die Story gespielt ist. Wenn das Endgame beginnt.

F.A.Q.

❖ **Muss ich monatliche Beiträge zahlen, um Star Wars: The Old Republic spielen zu können?**

Ja, wie zum Beispiel beim Konkurrenten World of Warcraft ist ein Abonnement erforderlich. Sie können eine der folgenden drei Varianten wählen:

- 1-Monats-Abonnement: 12,99 €
- 3-Monats-Abonnement: 35,97 € (11,99 € / Monat)
- 6-Monats-Abonnement: 65,94 € (10,99 € / Monat)

Alternativ können Sie auch eine Spielzeitkarte (Game Time Card) für 60 Tage erwerben. Bei Amazon kostet diese 25,99 Euro.

❖ **Darf ich umsonst Probe spielen?**

Jein. Zwar enthalten alle Versionen von The Old Republic eine kostenlose 30-tägige Spielzeit, kaufen müssen Sie das Spiel dafür aber trotzdem.

❖ **Wann spielt The Old Republic, verglichen mit dem Quasi-Vorgänger Knights of the Old Republic?**

The Old Republic spielt ungefähr dreihundert Jahre nach den Ereignissen von KotOR.

❖ **Ich möchte Chewbacca spielen. Oder Darth Vader.**

Berühmte Star-Wars-Persönlichkeiten sind aus zwei Gründen tabu. Zum einen wäre es merkwürdig, wenn Tausende Darth Vaders in der Spielwelt herumlaufen würden. Zum anderen erblickt der rachelnde Finstertling erst in 3.500 Jahren das Licht der Krieg der Sterne-Welt.

❖ **Muss ich in einer Gruppe spielen?**

Die meisten Quests können Sie alleine meistern. Wenn Aufträge die Zusammenarbeit mehrerer Spieler verlangen, werden sie entsprechend gekennzeichnet. Die Story-Instanzen, in denen The Old Republic die individuelle Geschichte unseres Helden erzählt, konnten wir im Betatest immer alleine bestreiten.

❖ **Gibt es Housing?**

Momentan nicht. Auch das eigene Schiff lässt sich bislang noch nicht einrichten.

❖ **Kann ich Achievements sammeln?**

Ja, The Old Republic bietet mehrere Hundert freischaltbare Erfolge.

❖ **Was ist das Level-Cap?**

Die Stufengrenze liegt bei 50.

❖ **Gibt es Mods, mit denen ich zum Beispiel das Interface individualisieren kann?**

Noch nicht. Vermutlich werden die ersten Mods in Kürze folgen.

❖ **Wie sieht es mit Makros für Talent-Kombos aus?**

Zum Start wird The Old Republic keine Makros unterstützen.

❖ **Ist Darth Vader mein Vater?**

Kommt drauf an. Sind Sie ein blonder Jüngling, der gerne in die Wüste fliegt, um Womp-Ratten abzuschießen?



Jede noch so kleine Nebenquest wird durch spannende, sehr gut vertonte **Dialoge** erzählt.

Je nach Spielweise erhalten wir zwischen Level 16 und 18 automatisch unser eigenes Schiff. Ähnlich wie die Normandy aus der **Mass Effect**-Trilogie dürfen wir den Pott jederzeit betreten, wirklich viel darin zu tun gibt es allerdings (noch) nicht. Neben weitgehend leeren Räumlichkeiten stehen in dem verwinkelten Schiff lediglich ein Schrank, in dem wir Gegenstände zwischen-

lagern können, ein Holodeck für interstellare Ferngespräche (wichtig für story-basierte Quests) sowie ein Terminal, an dem wir Weltall-Missionen annehmen. Zudem wartet an Bord unser zweiter KI-Begleiter, ein handwerklich äußerst geschickter Droide. In erster Linie ist das Schiff dazu da, um uns von A nach B zu kutschieren. Das funktioniert über die hübsche Sternenkarte, die

ebenfalls ein wenig an **Mass Effect** erinnert. Das **The Old Republic**-Universum ist in mehrere Sektoren unterteilt, in denen zahlreiche, aus den Filmen und Serien bekannte Planeten wie Alderaan, Tatooine, Coruscant oder Hoth darauf warten, von uns angefliegen zu werden. Praktisch: Damit man als Held der Stufe 20 nicht aus Versehen in einem Highlevel-Gebiet landet, sehen wir bereits auf der Karte, mit welcher Stufe man welchen Planeten ansteuern sollte.

Technik-Check Star Wars: The Old Republic

Technik-Tipps

- ▶ Wenn das Spiel in den Dialogszenen anfängt zu ruckeln, dann schalten Sie die »Konversations-Schärfentiefe« ab.
- ▶ Die Schatten kosten viel Leistung, vor allem in den Außenlevels. Falls das Spiel bei Ihnen ruckelt, deaktivieren Sie die Schatten und

- steigern Sie die Bildwiederholrate dadurch um rund 20 Prozent.
- ▶ Wenn Sie »Bloom« ausschalten, dann erhalten Sie 25 Prozent mehr Leistung. Der Effekt sorgt in städtischen Gebieten oder in Gebäuden allerdings für viel Stimmung. In der Natur fällt er hingegen kaum ins Gewicht.
- ▶ Auf Grafikkarten der Radeon-HD-4000-Serie

ist das Spiel zum Testzeitpunkt nur mit deaktivierten Schatten spielbar.

Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 21,0 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte, DirectX 9.0

So läuft Star Wars: The Old Republic auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
GRAFIKKARTE	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970	
	Radeon HD 6000		HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990	
PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
	Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960	
	Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600	
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
	ruckelt stark	1680x1050, mittlere Einstellungen, Schatten aus	1680x1050, hohe Einstellungen, Schatten niedrig	1920x1080, maximale Einstellungen



In niedrigen Grafikeinstellungen fallen die fehlenden Schatten **1** und die verwachsenen Texturen **2** ganz besonders ins Auge.



Auf maximalen Einstellungen bekommen alle Objekte einen Schatten **1** spendiert, die Texturen **2** sind schärfer und detaillierter.

Helle oder dunkle Seite der Macht?



Helle-Seite-Punkte bekommen Sie, wenn Sie in Dialogen Gnade zeigen oder selbstlos agieren. **Dunkle-Seite-Punkte** gibt's hingegen für böse Taten wie Verrat oder kaltblütigen Mord.



Praktisch für Einsteiger: Welchen Einfluss Ihre Antwort auf die Moral hat, wird auf Wunsch durch ein entsprechendes **Symbol** angezeigt.



Doch nun zu den Weltraumschlachten. Das sind von der Haupthandlung abgekoppelte Daily Quests; wir können die Missionen also alle 24 Stunden erneut angehen. Zu Beginn stehen lediglich drei Einsätze zur Verfügung, mit bestimmten Levelaufstiegen folgen weitere. Viel Zeit brauchen wir für die All-Aufträge nicht, im Schnitt dauern sie drei bis maximal sechs Minuten. Erstmal gestartet, gilt es beispielsweise eine unbewaffnete Fähre sicher zu einem Raumhafen zu eskortieren, einen Sternzerstörer vom Himmel zu holen oder die Schutzschilde, Antennen, Geschütztürme und Hangars einer riesigen Raumstation kaputt zu ballern. Anders als in klassischen **Star Wars**-Simulationen wie **Tie Fighter** (siehe Hall of Fame auf Seite 118) dürfen wir unseren Pott allerdings nicht selbst steuern, sondern werden

ähnlich wie im Action-Klassiker **Rebel Assault** an einer unsichtbaren Schiene durchs Weltall gezogen. Wir dürfen lediglich mit den Pfeiltasten Beschuss oder Asteroiden ausweichen und per Maus mit Lasern und Raketen um uns schießen. Das klingt nicht nur anspruchlos, das ist es bisweilen auch. Zumal wir beim Zielen nicht mal vorhalten müssen. Es reicht, den Gegner direkt ins Visier zu nehmen und zu feuern, ganz egal, wie weit er entfernt ist.

Spaß macht's trotzdem. Zum einen wissen sich die Raumschlachten durch die Original-Soundeffekte sowie die knalligen Explosionen spektakulär in Szene zu setzen. Zum anderen bringen sie Abwechslung in den

»Ich laufe auf Planeten rum und löse Quests«-Alltag. Zumal die All-Missionen nicht nur ordentlich Erfahrungspunkte bringen. Wir dürfen unser Schiff auch mit neuen

Hübsch verpackter MMO-Standard

Systemen aufrüsten, etwa stärkeren Schutzschilden, schlagkräftigeren Lasern oder größeren Raketenmagazinen. Auch wenn sich die Auswahl an Teilen abermals in Grenzen hält, macht die Bastelei am eigenen Schiff Laune, vor allem weil sie sich spürbar auf

Wir dürfen unser **Schiff** mit besseren Schilden, Generatoren und Waffen ausrüsten – das motiviert.



Die KI-Begleiter

Schon früh im Spiel bekommen Sie Ihren ersten von mehreren KI-Begleitern an die Seite gestellt. Die Burschen haben einiges auf dem Kasten:



Ihr Begleiter sammelt verwertbaren **Schrott** und Artefakte für Sie ein, legt den Kreppeel aber in Ihrem Inventar ab. Wir empfehlen, das Zeug entweder auf dem Schiff zu lagern oder gleich weiterverarbeiten zu lassen.



Sie können Ihre Begleiter auf **Missionen** schicken, um an besonders seltene Rohstoffe zu gelangen. Dann sind sie aber für mehrere Minuten nicht im Kampf einsetzbar. Vorsicht: Die Aufträge sind recht teuer.



Klar, dass Sie der KI-gesteuerte Begleiter auch (ziemlich clever) im **Kampf** unterstützt. Über ein Menü können Sie Verhaltensweisen definieren und festlegen, welche Talente er bevorzugt einsetzen soll.



Jetzt super, aber dann?

André Horn
Verlagsleiter
redaktion@gamestar.de

Eigentlich ist mir *The Old Republic* zu sehr wie *World of Warcraft*. Dennoch habe ich an einem Betatest-Wochenende unter Verdrängung aller Schlafbedürfnisse wie ein Besessener meinen Jedi-Wächter gelevelt. Warum gefällt mir dieses Spiel besser als der Blizzard-Platzhirsch? Die Antwort: der kleine, aber gesunde Schuss Bioware-Magie. Die schön erzählten Story-Quests, das gelungene Begleiter-System und kleine Gimmicks wie das eigene Raumschiff kassieren die fehlende Innovation im Gameplay-Kern. Das dürfte in den ersten Monaten reichen, um die Massen (mich inklusive) zu begeistern. Die Zeit muss Bioware nutzen, um etwas mutigere, eigenständige Spielelemente nachzuschieben.

dessen Kampfkraft auswirkt und im späteren Spielverlauf sogar einen Hauch Taktik («Mehr Energie auf die Schilde oder die Laser?») in die Raumschlachten bringt.

Doch was ist, wenn ich Level 50 erreichte und die Geschichte durchgespielt habe? Stellt sich dann Langeweile ein? Gibt's überhaupt noch etwas zu tun? Und ob. Denn erst wenn unser Charakter die Stufengrenze erreicht hat, darf er überhaupt in die so genannten »Operations«. Das sind (bislang zwei) groß angelegte Raid-Instanzen für acht bis 16 Spieler, in denen wir zum Beispiel auf dem Outer-Rim-Planeten Belsavis in den schwer bewachten Untergrundbunker »Eternal Vault« einbrechen, um einen mysteriösen Auserwählten aufzuspüren. Für Dauermotivation dürften auch die Flashpoints sorgen. Das sind auf vier Spieler ausgelegte Instanzen, von denen die erste bereits für Helden der Stufe 10 bis 14 ihre Pforten öffnet. Der Clou dabei: Level-50-Charaktere dürfen

sämtliche Flashpoints in einem besonders harten Schwierigkeitsgrad erneut angehen, zur Belohnung winken mächtige Items. Allerdings konnten wir bislang weder die beiden Operations noch die 13 Flashpoints im Elite-Modus testen. Ob die Instanzen genug Futter fürs Endgame bieten, sprich: quantitativ und qualitativ überzeugen, können wir also erst im Langzeittest beurteilen.

Typisch für das Genre bietet *The Old Republic* auch PvP-Gefechte, in denen wir im acht-köpfigen Team gegen andere Spieler antreten. Das funktioniert denkbar einfach: Egal, wo wir uns gerade befinden, können wir uns durch einen simplen Mausclick in die Warteliste für die so genannten Kriegsgebiete eintragen. Wenige Augenblicke später geht's dann auch schon los, und das Programm teleportiert uns unabhängig von unserem derzeitigen Standort in ein zufällig ausgewähltes PvP-Areal. Die werden in den meisten Fällen sogar durch ein kurzes Intro

Unvorsichtige Spieler tappen im PvP-Gebiet »Die Grube« schnell in tödliche **Feuerfallen**.





Wir cruisen mit unserem coolen, aber sauteuren Landspeeder durch die Wüste von Tatooine.

eingeleitet. Das Aufgabenspektrum fällt sehr abwechslungsreich aus: Während wir etwa auf dem havarierten Schlachtschiff »Voidstar« Türen aufbrechen sollen, um nach und nach Sektoren zu erobern, gilt es auf Prinzessin Leias künftigen Heimatplaneten Alderaan strategisch wichtige Punkte einzunehmen und zu halten, was an den Conquest-Modus aus **Battlefield 3** erinnert. Besonders gut hat uns »Die Grube« auf dem Hutt-Planeten Nar Shaddaa gefallen. Hier

Ist das genug fürs Endgame?

spielen wir die **Star Wars**-Variante von American Football, Hutten-typisch mit jeder Menge Schleimgruben (verlangsamten den Helden) und Flammenfallen (tun mächtig weh). Die PvP-Scharmützel machen viel Spaß, kracht und knallt es doch gewaltig, wenn sich 16 Spieler Blasterschüsse und Lichtschwerter um die Ohren jagen. Chaotisch wurde es im Test nur selten, zumal klu-

ge Zusammenarbeit elementar wichtig ist; Einzelkämpfer gewinnen in den Kriegsgebieten keinen Blumentopf. Als Belohnung winken PvP-Auszeichnungspunkte, die wir bei speziellen Händlern in neue Ausrüstung stecken. Die taugt durchaus auch für den Kampf gegen KI-Feinde – sehr motivierend.

Als größter Stolperstein von **The Old Republic** entpuppt sich seine Technik. Optisch ist das Bioware-MMO angegrauter als Imperator Palpatine vor der Morgentoilette. Zwar haben die Entwickler teils eindrucksvoll riesige Umgebungen, Raumstationen und Landschaften gebaut – etwa die gigantische Regierungskuppel auf Coruscant –, es aber versäumt, diese mit Details zu füllen, zeitgemäß zu beleuchten und mit ausreichend aufgelösten Texturen zu bekleben. So wirken viele Areale steril und leblos. Dazu kommt die generell niedrige Polygonzahl, sowohl bei der Umgebung als auch bei den Charakteren. Letzteres fällt insbesondere bei den Gesprächen auf, wo wir laufend auf nur mäßig animierte Plastikgesichter schauen. Der überholten Technik steht das äußerst gelungene Artdesign gegenüber. Ob wir nun den quietschbunten Vergnügungsbezirk von Nar Shaddaa erkunden, durch die weitläufige Wüste Tatooines stromern oder die Ruinen um die Schmiede der Jedi unsicher machen, staunen wir laufend darüber, wie stimmig Bioware das **Star Wars**-Universum umgesetzt hat. Man fühlt sich fast ein wenig an **World of Warcraft** erinnert, das technisch ebenfalls nicht mehr auf der Höhe der Zeit ist, durch seinen fantastischen Stil aber trotzdem hübsch aussieht. **The Old Republic** bietet obendrein sehr aufwändige Kampfeffekte. Lichtschwerter schlagen ordnungsgemäße Funken, Explosionen gehen in hübschen Rauchschwaden auf, und die spektakulären Weltraumschlachten könnten sogar fast aus einem aktuellen Actionspiel stammen. Technisch hängt **The Old Republic** den Blizzard-Konkurrenten also schon mal ab, wenn auch nur knapp. Nun muss sich das **Star Wars**-MMO nur noch in Sachen Spielerzahlen gegen **World of Warcraft** behaupten. Wir würden es dem Spiel wünschen. **DM**



Großartig dieses Spiel ist

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

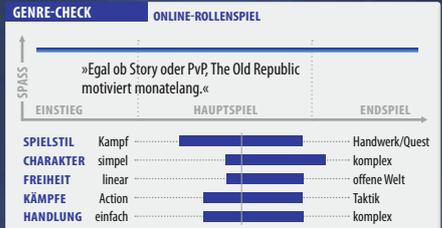
The Old Republic gibt mir als Fan genau das, was ich erwarte: Star Wars-Atmosphäre bis zum Abwinken. Ich darf mit Lichtschwertern herumfuchteln, Weltraumschlachten schlagen und auf den aus der Vorlage bekannten Planeten herumstromern. Ja, die Quests sind Genre-Standard. Und ja, das Kampfsystem fällt nicht sonderlich innovativ aus. Dafür bekomme ich eine auf mich zugeschnittene Handlung, die mich dank der Dialoge, coolen KI-Begleiter und der Entscheidungsfreiheit hervorragend ins Spiel zieht – etwas, das ich in einem Online-Rollenspiel so noch nicht erlebt habe. Ich sehe mich schon, wie ich alle acht Charakterklassen auf Level 50 hochtreibe, nur um die tollen Geschichten zu erleben.

TERMIN 20.12.2011 PREIS 55 Euro + 11-13€/Monat USK ab 12 Jahren

Star Wars The Old Republic

Online-Rollenspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Bioware
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs, Tastaturschablone
Kopierschutz Kontobindung



- GRAFIK**
- hübsche Kampfeffekte
 - stimmiger Comicstil
 - schwammige Texturen
 - generell sehr detailarm
 - Plastikgesichter
- SOUND**
- Originalmusik und -Soundeffekte
 - sehr gute englische wie deutsche Sprecher ...
 - ... aber einige Fehlbesetzungen
- BALANCE**
- sehr gute Lernkurve
 - Unterklassen gut austariert
 - fair gestaltete PvP-Areale
 - Wie ausbalanciert sind die Instanzen?
- ATMOSPHÄRE**
- Star-Wars-Flair pur
 - cooles Moralsystem
 - häufige Zwischensequenzen
 - spektakuläre Weltraumschlachten
 - oft leblose Areale
- BEDIENUNG**
- übersichtliches Interface
 - gute Quest-Führung
 - nützliche Komfortfunktionen
 - frei konfigurierbar
 - keine Makros
 - Interface nicht individualisierbar
- UMFANG**
- Tausende Nebenquests
 - Story-Missionen für jede Klasse
 - zahlreiche Planeten und Instanzen
 - kurzweilige Weltraum-Schlachten
- QUESTS/HANDLUNG**
- erzählen nette Geschichten
 - zahlreiche Dialoge
 - Hauptquests spannend und wendungsreich
 - viele Standard-MMO-Aufträge
 - Unterhalten Raids und hochstufige Instanzen?
- CHARAKTERSYSTEM**
- acht gut abgestimmte Klassen
 - 60 Talente für jede Unterklasse
 - motivierendes Crafting
 - Sind die Fertigkeiten überhaupt sinnvoll?
- KAMPFSYSTEM**
- MMO-typisches Taktik-Kampfsystem
 - Dynamik durch Deckung
 - KI-Begleiter erhöhen Taktiktiefe
 - Spiegelklassen ohne Alleinstellungsmerkmale
- ITEMS**
- Auszeichnungen, PvP- und Spezialgüter
 - Gegenstände bau- oder zerlegbar
 - Teile fürs Schiff
 - insgesamt etwas weniger Vielfalt als bei der Konkurrenz

