



Im Flashpoint »Die verlorene Insel« jagen wir den finsternen, für die Rak-Ghul-Seuche verantwortlichen Doktor – müssen zuvor aber an seinen **Wächtern** vorbei.

Star Wars The Old Republic

Die Macht war nicht mit den Spielerzahlen des Sternenkrieger-MMOs, deshalb hat Bioware es auf Free2Play umgestellt - und auch sonst einiges getan. Von Sebastian Klix

Kontrollbesuch

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Bioware** WO GameStar.de/Quicklink/7193
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Nur 338 Tage. Nicht einmal ein ganzes Jahr lang hielt **Star Wars: The Old Republic** mit seinem klassischen Abo-Modell dem stetig wachsenden Konkurrenzdruck durch den Free2Play-Markt stand. Die anfängliche Euphorie rund um eine der wohl teuersten Spielproduktionen aller Zeiten lockte binnen zwei Monaten über 1,7 Millionen Spieler auf die Server, doch genauso schnell sank die Zahl der Abonnenten wieder. Mit ein Grund: der anfangs dünne Endgame-Content. Irgendwann nannten Bioware und Electronic Arts dann keine Spielerzahlen mehr, stattdessen gab es Probespiel-Wochenenden, Gratis-Abenteuer bis Stufe 15 und Freimonate für ausgestiegene Veteranen. Und schließlich kam die Ankündigung, mit der viele Spieler trotz aller Dementi schon gerechnet hatten: **Star Wars: The Old Republic** wird Free2Play. Man kann aber auch nach wie vor ein Abo für 11 bis 13 Euro pro Monat abschließen, um komplett uneingeschränkt durch die Galaxis zu düsen. Wobei, großartig eingeschränkt sind auch Gratis-Spieler nicht, zumindest nicht über weite Strecken des Spiels.

Die komplette Story von Level 1 bis 50 ist kostenlos. Das verspricht die Free2Play-Umstellung, und das hält sie auch: Alle Planeten, Missionen, Begleiter und Fähigkeiten stehen für lau zur Verfügung. Natur-

lich hat Bioware trotzdem einige Schranken eingebaut. Das beginnt bereits bei der Charaktererstellung: Zwar sind alle Klassen, nicht jedoch alle Rassen kostenlos spielbar. Das wirkt sich hauptsächlich optisch aus, kein großes Problem. Gleiches gilt für die meisten anderen Restriktionen, generell lautet das Credo: Spieler, die nicht zahlen wol-



Nach einer längeren Quest-Reihe dürfen wir den Killerdroiden **HK-51** in unsere Crew aufnehmen.

len, brauchen einfach länger. Sie bekommen später Zugriff auf Gleiter (»Mounts«), ihre Schnellreise-Funktion hat eine längere Abklingzeit, und sie dürfen sich nicht per Medisonde direkt am »Unglücksort« wiederbeleben. Der gravierendste Nachteil aber: Gratisspieler erhalten ab Stufe 10 weniger Erfahrungspunkte für absolvierte Quests & Co. In ein auftragsloses »Grinding-Loch« fällt man so aber auch als Free2Play-Held nicht, vorausgesetzt, man grast die einzelnen Planeten gründlich ab.

Die alte Republik unterscheidet zudem zwei Arten von Gratispielern. Veteranen steigen automatisch in den »bevorzugten Status« auf. Der einmalige Kauf von Kartell-Münzen, der neuen Echtgeld-Währung, gewährt den Status ebenfalls. Wer längere Zeit im Spiel verbringen möchte, sollte dies auch nutzen, denn so fallen einige Nervfaktoren weg. Beispielsweise steigt das Credit-Limit, die Wartezeit im allgemeinen Chat entfällt, und man darf bereits ab Stufe 1 sprinten. Als bevorzugter Spieler und Solist lässt sich **The Old Republic** so ordentlich spielen, jedenfalls bis zur Höchststufe 50. Schließlich bekommen Kostenlos-Recken noch ein Limit aufgebremmt, wie oft sie pro Woche an Flashpoints (3), Kriegsgebieten (5) und Weltraum-Missionen (3) teilnehmen dürfen. Raids bleiben ihnen gleich komplett verwehrt. Flashpoints hingegen können zwar auch öfter besucht werden, allerdings werfen besiegte Bosse dann keine Beute ab. Das lässt sich aushebeln, indem man mit Kartellmünzen Wochenpässe kauft. Damit darf man für rund 2,50 Euro eine Woche lang beliebig viele Flashpoints, PvP-Kriegsgebiete, Weltraum-Einsätze oder Raids bestreiten. Was die Kartellmünzen sonst noch bringen, verraten wir im Kasten rechts.

Zum Start wartete **The Old Republic** mit zwei (fehlerhaften) Raids auf – nicht viel auf dem heutigen MMO-Markt. Auch hatte es Bioware versäumt, Beschäftigungen abseits des Genre-Standards für Veteranen anzubieten, die bereits die Höchststufe erreicht haben: Ein Housing-System fehlt, offenes PvP existiert praktisch nicht, die Raumschlachten sind kaum mehr als ein nettes Extra. Hier hatte der »Vorgänger« **Star Wars Galaxies** schon 2003 mehr auf dem Kasten. Klar, fair ist es nicht, dass **The Old Republic**

Die Bezahlvorteile

Bereits beim ersten Spielstart sticht er ins Auge: ein orangefarbener Button, der regelrecht »Klick mich!« schreit. Dahinter versteckt sich der neue Kartellmarkt, der Item-Shop von **The Old Republic**. Dessen Angebote hebeln viele der im Text erwähnten Einschränkungen für Gratispieler aus. Beispielsweise können wir temporäre Erfahrungs- sowie Tapferkeits-Schübe kaufen, um schneller zu leveln. Außerdem dürfen wir unser Inventar oder Bankfach erweitern, was nur als Abo-Spieler auch mit Spielgeld funktioniert. Wichtig sind auch die Wochenpässe, mit denen sich vorübergehend beliebig viele Flashpoints, Raids & Co. absolvieren lassen. Die restlichen Spielerrassen warten hier ebenfalls auf ihre Freischaltung,



Im neuen **Kartellmarkt** können Gratispieler zusätzliche Vorteile kaufen.

Ansonsten finden sich Dinge kosmetischer Natur, etwa Haustiere, spezielle Gleiter, die Anzeige von Titeln oder auch die Möglichkeit, seine Kopfbedeckung unsichtbar zu machen. Zunächst bedenklich: Der Markt bietet auch epische Rüstungen feil. Allerdings nur für niedrigere Charakterstufen, mit Beute aus Operationen & Co. ist der Kram also nicht konkurrenzfähig. Obwohl sich für Abonnenten gegenüber früher eigentlich nichts ändert, bekommen sie jeden Monat einige Münzen frei Haus, die man etwa anstelle von Credits in Bankerweiterungen stecken kann. Alternativ kaufen wir Berechtigungen wie Wochenpässe und verhökern sie weiter. Denn die meisten Waren aus dem Kartellmarkt sind nicht charaktergebunden – eine Alternative für Kostenlos-Spieler, um an Freischaltungen zu kommen, ohne Echtgeld auf den Tisch zu legen. Was im Kartellmarkt allerdings fehlt, sind weitere Charakterplätze. Wer das Limit von zwei erreicht hat und einen weiteren Helden erstellen will, muss derzeit zwingend ein Abo abschließen. Allerdings möchte Bioware die Heldenplätze für Gratispieler laut eigener Aussage »bald« auf sechs erweitern, was für eine schöne Vermächtnis-»Familie« erst mal ausreichen dürfte.

jahrelang gereifter Konkurrenz à la **World of Warcraft** gegenüber steht. Aber das ist nun mal die Marktrealität, der sich Bioware bewusst gestellt hat. Immerhin waren die Entwickler in den letzten Monaten fleißig und haben neben ein paar neuen Konfrontationen in »Karragas Palast« sowie zusätzlichen Weltbossen auch zwei weitere Operationen eingeführt. Der »Explosive Konflikt« führt uns auf den bewaldeten Planeten Denova, wo wir uns gegen abtrünnige Imperiale zum trandoshanischen Kriegsherrn Kephess durchkämpfen. In »Schrecken

aus der Tiefe« bekommen wir es hingegen mit den mächtigen Schreckensmeistern zu tun, denen wir die Kontrolle über ein uraltes Gree-Hypertor entreißen. Als Belohnung winken neue, mächtige PvE-Sets, deren Qualität auch davon abhängt, auf welchem Schwierigkeitsgrad wir antreten. Denn viele Herausforderungen lassen sich entweder im Story- oder im schweren Modus bestreiten.

Wer für die Operationen zu schwach ausgerüstet ist, kann vorher den neuen Stufe-50-Flashpoint »Kaon wird belagert« und



An der Novare-Küste schlagen Imperium und Republik PvP-Schlachten um **Artilleriestellungen**.



Im Vermächtnis-Menü verbinden wir all unsere Charaktere über einen **Stammbaum** zur Familie.



Das Schwarze Loch (links) und Sektion X sind zwei neue Gebiete voll täglicher Quests.

»Verlorene Insel« einen Besuch abstatten. Im nächtlichen Kaon City, das von blutrünstigen Rak-Ghulen heimgesucht wird, müssen oft Lampen zur spärlichen Beleuchtung des Areals ausreichen. Auf der verlorenen Insel wiederum jagen wir dem verrückten Wissenschaftler hinterher, der für den Ausbruch der Seuche verantwortlich ist. Dazu kommt Nachschub bei den Kriegsgebieten: An der »Novare-Küste« kämpfen Republik und Imperium um Artilleriestellungen. Bereits auf den Test-Servern befindet sich mit den »Alten Hyperraumtoren« ein weiteres PvP-Schlachtfeld. Auch »heroische« Weltraum-Missionen samt neuer Schiffsausrüstung soll das Update 1.6 bringen. Übrigens: Wer als Nicht-Abonnent mit den Beutestücken aus Flashpoints, Operationen und PvP-Schlachten überhaupt etwas anfangen will, benötigt eine Berechtigung – und die kostet Geld. Die meisten Gegenstände von Artefakt-Qualität (violett) darf man sonst nämlich gar nicht anlegen. Ohne die einmalige Gebühr von rund 8 Euro hat man gegen andere Spieler oder in den harten Operationen einen deutlichen Nachteil. Wer konkurrenzfähig bleiben will, wird also tatsächlich einmalig zur Kasse gebeten.

Neue Planeten hat Bioware der Galaxie bislang nicht spendiert, dafür aber zumindest zwei Welten vergrößert. So sind Corellia mit dem »Schwarzen Loch« und jüngst Belsavis mit »Sektion X« um je ein neues Gebiet gewachsen, randvoll mit täglichen und wöchentlichen Quests. In der Sektion X beginnt zudem unsere Suche nach dem

»Nachfolgemodell« eines Begleiters aus **Knights of the Old Republic**, dem Killer-Droiden HK-51. Nach einer längeren, durchaus spaßigen Schnitzeljagd quer durchs Universum dürfen wir den Mordroboter in unsere Crew aufnehmen. Einen kleinen Haken hat die Sache aber: Wer die Sektion X betreten will und kein Abo hat, muss sich den Flugschein einmalig kaufen. Kostenpunkt: gut 5 Euro. Das wäre auch ein vorstellbares Modell für künftige Erweiterungen.

Die alten Gebiete bleiben gratis zugänglich, die neuen kosten Eintrittsgebühr. **Herr der Ringe Online** macht's genauso – und das bekanntermaßen durchaus erfolgreich.

Bereits im April hat Bioware mit dem Update 1.2 zudem das »Vermächtnis«-System eingeführt. Dabei handelt es sich um einen Stammbaum, mit dem wir alle Helden unseres Accounts zu einer Familie verbinden. Das ist kein bloßes Schmuckwerk, unsere Charaktere steigen nämlich auch im Vermächtnis-Level auf. Je höher die Stufe, desto mehr spezielle Fähigkeiten lassen sich gegen Spielgeld freischalten, seit der Free2Play-Umstellung auch gegen Kartellmünzen. Die neuen Talente bringen in erster Linie Komfortfunktionen, etwa einen aufstellbaren Briefkasten und mehr Erfahrungspunkte für unsere Zweit- und Drittcharaktere (Twinks). Einige Boni helfen nur einem, andere all unseren Charakteren. Dank des Vermächtnis-Systems lassen sich nun zudem bestimmte klassenspezifische Fähigkeiten auch mit Twinks nutzen. Wer etwa mit dem Kopfgeldjäger einen be-

stimmten Fortschritt in der Story erzielt, kann künftig auch mit seinem Jedi-Ritter dessen Haupt-Buff anwenden und während eines »Heldenmoments« einen Flammenwerfer einsetzen. Wenn wir dann auch noch mit einem unserer NPC-Gefährten alle Dialoge führen, schalten wir zusätzliche Attributs-Boni für die gesamte Heldensippe frei. Und schließlich können wir weitere Rassen aktivieren. So können wir auch Spezies spielen, die einst der anderen Fraktion vorbehalten waren. Ein Chiss als Jedi-Botschafter? Kein Problem! Sebastian Klix / GR

Eintrittsgeld für Areale



Im stimmungsvollen Flashpoint »Kaon wird belagert« kämpfen wir in der Finsternis gegen Rak-Ghule.



Faires Free2Play

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Wer keinen Cent ausgeben möchte, kommt in der alten Republik gut klar. Vorausgesetzt man interessiert sich vorrangig für die Levelphase und die individuellen Klassengeschichten. Wer sich hingegen intensiv mit den Endgame-Inhalten beschäftigen möchte, muss in die Tasche greifen. Das geht durchaus in Ordnung, denn The Old Republic ist ja kein Wunschkonzert, auch EA und Bioware wollen irgendwie Geld verdienen. Und dafür haben sie sich immerhin ein überaus faires Free2Play-Modell ausgedacht. Ein Abo hingegen lohnt sich meiner Meinung nach nicht wirklich, denn dafür sind die Inhalte für Spieler auf der Höchsthöhe nach wie vor zu überschaubar, Vielspieler reizen das Endgame zügig aus. Erst recht solche, die Alternativen abseits der üblichen Raid-Instanzen und PvP-Schlachtfelder suchen, denn hier hat The Old Republic nichts zu bieten. Vielleicht täte Bioware gut daran, endlich die größte Stärke des Spiels auszubauen: die persönlichen Klassengeschichten. In Kombination mit einem höheren Maximallevel und frischen Planeten würde ich dafür auch gerne bezahlen.

TERMIN 20.12.2011 PREIS kostenlos USK ab 12 Jahren

Star Wars: The Old Republic

Online-Rollenspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Bioware
Sprache Deutsch, Englisch, weitere Sprachen
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Anmeldung



86

KEINE WERTUNGSÄNDERUNG