

Star Wars The Old Republic

Nach neuen Raids, Flashpoints, Gefährten und Planeten hat Bioware seinem Jedi-MMO nun PvP-Raumschlachten spendiert. Höchste Zeit für einen Kontrollflug! Von Jürgen Stöffel

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)**
Termin: **20.12.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Raumschlachten gehören zu **Star Wars** wie haarige Schreihälse zu Schmugglern, die den Kessel-Flug in weniger als 12 Parsecs schaffen.

Nicht umsonst stehen die Weltraumklassiker **X-Wing** und **Tie Fighter** weit oben auf der Remake-Wunschliste zahlreicher Sternenkriegsveteranen. Doch **X-Wing Alliance** markierte anno 1999 das Ende der Offline-Laserduelle, als kleines Trostpflaster durften sich Raumpiloten ab 2004 immerhin im Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies** hinter die Steuerknüppel imperialer und rebellischer Raumjäger klemmen. Als **Galaxies** Ende 2011 den Serverlöffel abgab, ruhten die Hoffnungen der Online-Piloten auf **Star Wars: The Old Republic** – doch Biowares Jedi-MMO zwängte die Weiten des Weltalls in enge Ballerschlänge, wie auf Schienen glitt man durch Gefechte, die überwiegend so fordernd waren

wie ein Buchstabierwettbewerb gegen ein Silberfischchen. Das änderte sich auch nicht, als Bioware **The Old Republic** im November 2012 in ein Free2Play-Abenteuer mit optionalem Monatsabo ummodelte.

Die Überraschung war daher groß, als findige Datenbuddler im Herbst 2013 Hinweise auf einen freien Raumpilots-Modus aus dem Programmcode von **The Old Republic** zogen. Bald darauf – am 3. Dezember – startete das Raumschlacht-Addon **Galactic Starfighter** als neuer PvP-Modus, zunächst nur für zahlende Kunden. Ab dem 14. Januar 2014 ging's dann für Ex-Abonnenten ab ins All, am 4. Februar folgen die restlichen Gratispieler. **Galactic Starfighter** bleibt dabei kostenlos, Abonnenten bekommen lediglich ein paar mehr Upgrade-Requirierungspunkte pro Match. Außerdem können wir gegen Echtgeld kosmetischen Schnickschnack wie bunte Laserstrahlen sowie Premiumschiffe

freischalten. Letztere fallen vor allem durch ihr exklusives Design auf, besser als die herkömmlichen Maschinen sind sie nicht.

Auch sonst hat sich in **The Old Republic** einiges getan seit unserem letzten Kontrollbesuch. Als im April 2013 das für Nicht-Abonnenten kostenpflichtige Addon **Aufstieg des Huttenkartells** erschien, stand das Jedi-MMO noch unter einem schlechten Stern. Die Spielerzahlen stagnierten und die Free2Play-Umstellung war für viele ein Beweis für Biowares Versagen. Zu wenig Inhalt, zu viele Bugs und dazu die antiquierte Spielmechanik: Kaum jemand glaubte daran, dass sich **TOR** wieder aufrappeln würde. Und dann erhöhte die Hutten-Erweiterung nicht nur den Maximallevel auf 55, sondern brachte auch den neuen Planeten Makeb, Die spannende Story um die zum Untergang verurteilte Welt und das mysteriöse »Isotop 5« wehte frischen Sonnenwind in die

⊕ Stärken

- + unterhaltsame Raumschlachten
- + vielfältige Raumjäger-Upgrades
- + etwas mehr Endgame-Vielfalt
- + neue Planeten samt normalen und täglichen Quests
- + harte Schreckensmeister-Raids

⊖ Schwächen

- Raumschlachten nicht in normale Charakterentwicklung integriert
- keine freien Solo-Raummissionen
- Klassengeschichten immer noch nicht fortgesetzt
- tägliche Questsarten in Arbeit aus



Kampfschiffe verfügen über ein weitreichendes Geschütz samt **Zoomfunktion**.



Mit unserem wendigen Scout haben wir einen **Jagdbomber** anvisiert und versuchen, ihn zu erledigen, bevor er seine Schilde wieder aufladen kann. Die Ausrüstung unseres Schiffs haben wir zuvor im **Hangarmenü** (rechts) angepasst.



reißen sie wenig, aber das ist auch nicht ihre Aufgabe. Stattdessen suchen sich Kampfschiffe einen sicheren Platz am Spielfeldrand und schalten dann auf ihre Railgun um. Dieses Sniper-Geschütz hat eine Reichweite von 15 Kilometern, dank dem Zoom-Modus können wir Gegner aus sicherer Entfernung zerlegen. Da wir im Kampfschiff aber ziemlich wehrlos gegen nahe Scouts und Jagdbomber sind, sollten wir regelmäßig die Position wechseln oder uns eine Eskorte zulegen.

Nach einem Match erhalten wir Erfahrung, Credits und spezielle Requirierungspunkte. Letztere investieren wir in Upgrades sowie frische Schiffsmodelle. Die Aufrüstmöglichkeiten sind enorm und überbieten die Forschungsmenüs von **World of Warplanes** und **War Thunder** bei Weitem. So können wir für jeden Pott pro Komponentenslot mehrere Alternativen einbauen und diese wiederum jeweils weiterentwickeln. Somit fällt die maue Auswahl an Schiffen anfangs gar nicht ins Gewicht, denn jede Maschine kann auf vielfältige Art aus- und umgebaut werden. Je nach Spielstil setzen wir bei einem Jagdbomber beispielsweise auf schnellfeuernde, aber insgeheim schwache Blaster oder lieber auf träge Geschütze mit hohem Schaden. Doch nicht nur das Schiff selbst spielt eine Rolle, es kommt auch auf die Besatzung an. Neben unserem Hauptcharakter fliegt nämlich einer unserer Begleiter als Co-Pilot mit. Der Kamerad kommentiert dann unsere Aktionen; abhängig vom Be-

angestaubte Lichtschwert-Schwingerei. Zeitgleich kam für alle Spieler der Patch 2.0 mit dem Raid »Abschaum und Verkommenheit«. Und Bioware versprach, fortan alle sechs bis acht Wochen weiteren Inhalt nachzuliefern. Kaum jemand glaubte diese vollmundige Ankündigung, aber schon wenige Wochen später folgten die ersten Updates. Wir werfen einen Blick auf die wichtigsten Fortschritte der letzten Monate – allen voran natürlich **Galactic Starfighter**.

Erfahrung und (spielerisch sinnlose) Erfolge. Für unseren Helden selbst oder seinen Privatpott bringen die PvP-Gefechte allerdings keine speziellen Vorteile, wir schalten keine neuen Talente oder Upgrades für sie frei. Dadurch fühlt sich das Laser- und Torpedogewitter seltsam abgekoppelt an von der eigentlichen Charakterentwicklung – schade.

Das heißt aber nicht, dass **Galactic Starfighter** keinen Spaß macht, im Gegenteil! Spielerisch erinnern die Raumkämpfe an die Luftkampf-MMOs **War Thunder** und **World of Warplanes**, wir lenken die Jäger mit Tastatur und Maus. Die Steuerung reagiert schnell, gerade mit Nachbrenner sausen wir mit halbschwerer Geschwindigkeit zwischen Asteroiden hindurch. Wer hier nicht aufpasst, knallt ruck-zuck gegen ein Hindernis. Anders als bei **World of Warplanes** können wir uns aber jederzeit wieder ins Getümmel stürzen und dabei sogar einen neuen Schiffstyp wählen. Limitiert sind diese Respawnns nicht. Weiterhin können wir mit den F-Tasten die Energieversorgung von Schilden, Antrieb und Waffen regulieren – das alte **X-Wing** lässt grüßen! Je nachdem, wie wir den Energieplan anpassen, sind wir schneller, besser geschützt oder haben mehr Wumms in den Kanonen.

Derzeit wählen wir zwischen drei Schiffsklassen und sieben Modellen pro Fraktion. Die Jäger von Imperium und Republik unterscheiden sich aber lediglich im Design, von den Werten her sind sie jeweils identisch. Jeder der drei Schiffstypen hat seinen Zweck und trägt auf seine Weise zum Sieg bei. Die flinken Scouts etwa können bereits zu Beginn einer Partie wertvolle Siegpunkte für ihr Team abgreifen, sind aber schwach gepanzert und bewaffnet. Jagdbomber haben von Anfang mehr Wumms und können mit noch besseren Waffen nachgerüstet werden. Sie verteidigen am besten die Missionsziele oder unterstützen die Scouts beim Erobern. Außerdem halten sie viel aus und fliegen schnell genug für Dogfights. Die dritte Klasse stellen die mächtigen Kampfschiffe. Sie sind langsam, träge und haben dicke Schilde sowie Hüllenpanzer. Im Nahkampf

Das »Star« in »Star Wars«

Das Weltraum-Addon bringt endlich das »Star« zurück in »Star Wars«. Zusammen mit elf Flügelmännern bekämpfen wir im All oder über Planeten die gegnerische Staffel und versuchen, Ziele zu erobern – und das völlig frei und ohne vorgegebene Flugstrecken. Lediglich die Kartenränder begrenzen unseren Flugdrang. Für eroberte Ziele gibt's Punkte; wer zuerst 1.000 davon gesammelt hat, gewinnt. Weitere Spielmodi sind Fehlangezeigt, zum Testzeitpunkt ringen wir auch nur um zwei Karten, zusätzliche sollen folgen. Anders als im herkömmlichen Weltraummodus fliegen wir in **Galactic Starfighter** übrigens nicht unser Spielerschiff, sondern einen Raumjäger. Mitmischen dürfen wir bereits ab Stufe 1, zur Belohnung gibt's Geld,



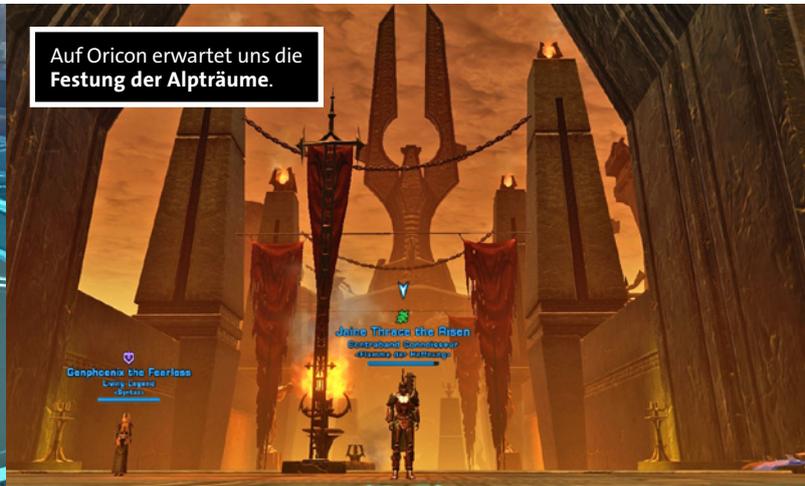
Mehr Schiffe

Sobald **Galactic Starfighter** am 4. Februar für alle SWTOR-Spieler erscheint, sollen bis zu 25 Schiffe pro Fraktion sowie Bomber (Bild) als neue Schiffsklasse mit dabei sein. Bomber sind hier eher als Unterstützer zu verstehen, die Minen legen und verbündete Jäger reparieren. Außerdem soll zum Free2Play-Start ein eigener Flashpoint den Story-Hintergrund zu den Raumschlachten liefern. Die Instanz findet auf dem Planeten Kuat mit seinen enormen Werft-Anlagen statt.





Der Wachsame ist ein gewaltiges Cyber-Monster und verkörpert das Sicherheitssystem von CZ-198.



Auf Oricon erwartet uns die Festung der Alpträume.

gleiter und den Schiffsbauteilen bekommen wir zudem drei optionale Talente, die uns beispielsweise kurzfristige Unverwundbarkeit beschern oder unsere Geschosse effektiver gegen Schilde machen. Unsere übrigen KI-Kumpane können sich als Boxencrew austoben und unserem Jäger bis zu zehn passive Boni verpassen. Dank ausgeklügeltem Upgrade- und Crew-Management dürfen wir unsere Schiffe also vielfältig modifizieren und an unseren Spielstil anpassen.

So weit, so **Galactic Starfighter**. Die Raumbkämpfe sind jedoch längst nicht die einzige Neuerung der letzten Monate. Bereits im Mai 2013 ließ Bioware die Katze aus dem Sack und die katzenhafte Spezies der Cathars ins Spiel. Seitdem können wir überdies unsere Charaktere jederzeit am Erscheinungsbild-Kiosk anpassen. Ein Menschen-Jedi lässt sich so kurzerhand zum Cathar, aber beispielsweise auch zum Twi'Lek, Chiss oder Cyborg ummodellieren. Weniger gut kommt an, dass die Weltraum-Miezen und die Charakter-Anpassung ausschließlich gegen Echtgeld zu haben sind. Weiterhin offeriert der Euro-Shop seit Version 2.0 regelmäßig neue Kartell-Pakete, die teilweise originelle Klamotten und Reitvehikel beinhalten. Besonders cool ist eine Mini-Hutten-Vergnügungsbark, auf der sich unser Charakter faul räkelnd und dabei Snacks futtert. Da die Boxen frei handelbar sind, können auch Echtgeld-Verweigerer mit genügend Credits komplette Kartell-Pakete oder einzelne Items daraus im Handelsposten erwerben.

Klamotten für Katzen

Im Juni brachte dann das Update 2.2 den ultraschweren Alpträum-Modus für den bekannten Raid »Schrecken aus der Tiefe«, überdies darf man seitdem endlich gegen eine Gebühr den Server zu wechseln – auch das hatte Bioware zuvor lange angekündigt. Im Juli erschien dann auch der Alpträum-Modus für »Abschaum und Verkommenheit«. Bis Version 2.2 hatten die Entwickler zwar wie versprochen alle sechs bis acht Wochen Nachschub geliefert, doch handelte es sich dabei weitgehend um Dinge, die ohnehin schon längst im Spiel hätten sein sollen. Dies änderte sich im August mit Ver-

sion 2.3. Das Update hieß »Titanen der Industrie« und brachte endlich einen neuen Handlungsstrang. Der drehte sich um den Czerka-Konzern und dessen finstere Machenschaften auf dem Mond CZ-198. Das neue Gebiet bot weitere tägliche Quests sowie zwei knackig-kurze Flashpoints.

Doch damit nicht genug, mit der »Kopfgeld-Auftragswoche« kam ein neues wiederkehrendes Event, die zweite Woche jedes Monats ist seither ganz der Kopfgeldjagd gewidmet. Alle Helden können unabhängig von ihrer Klasse mitmachen und gesuchte Verbrecher tot oder lebendig abliefern. Als Belohnung winken Credits und Rufpunkte bei einer neuen Fraktion. Nun sind die Kopfgeld-Quests zwar nett gestaltet, auf Dauer mangelt es ihnen aber an Abwechslung. Dennoch lockert die Kriminellenhatz das

immer noch triste Endgame auf. Weiterhin stieß im August ein neuer Begleiter hinzu: Die brutale Ewok-Söldnerin Treek. Richtig gelesen, ein blutrünstiges Bärchen – brillant! Die flauschige Killerin bekommen wir ohne langweilige Sammelquests, ihre Dienste kosten »nur« eine Million Credits. Außerdem galoppierten endlich die lang ersehnten Tauntauns ins Spiel. Auf dem Eisplaneten Hoth können wir in einer längeren Questreihe eines der stinkenden Reitvieher zähmen – Han Solo wäre stolz auf uns!

Mit Patch 2.4 folgte schließlich im Oktober die dickste Erweiterung seit **Aufstieg des Huttenkartells**: »Der Schreckenskrieg« war im Update-Plan eigentlich als reiner PvP-Patch angekündigt, doch neben neuen Deathmatch-Arenen und PvP-Sets kamen überraschenderweise auch der Planet Oricon und gleich zwei knallharte Raids ins Spiel. Dort spannt Bioware die Nebenhandlung um die abtrünnigen Sith-Schreckensmeister weiter – und bereitete ihr ein fulminantes Ende. So kann's weitergehen! Wobei die Entwickler nun auch gerne wie versprochen die individuellen Klassengeschichten weiterführen dürfen. Heldenepen gehören schließlich zu **Star Wars** wie torpedofreundlich platzierte Lüftungsschächte zu mondgroßen Raumstationen. Jürgen Stöffel / GR



Der richtige Weg

Jürgen Stöffel
Freier Redakteur
micha@gamestar.de

Unterm Strich hat Bioware mit Galactic Starfighter ganze Arbeit geleistet. Die kostenlose Erweiterung könnte mit einer etwas größeren Auswahl an Schiffen und Karten auch als eigenständiges Spiel im Stil von World of Warplanes auf den Markt kommen. In den Augen vieler Veteranen bewegt sich The Old Republic damit endlich wieder in die richtige Richtung. Allerdings wären noch »freie« Solo-Weltraummissionen sowie Pazaak-Kartenspiele und Swoop-Rennen wünschenswert, denn solche Minispiele böten eine willkommene Abwechslung zur MMO-typischen Tretmühle aus Farmen und Raids. Trotz der verhältnismäßig vielen täglichen Quests im Endgame ist The Old Republic seit Update 2.5 sowohl für Raumpiloten als auch reguläre MMO-Fans wieder einen Besuch wert.

Allerdings hätte Bioware die Raumschlachten besser ins Spiel oder gar die Solo-Story einbetten können. Denn so spaßig sie auch sind, fühlen sie sich derzeit eher an wie ein aufgesetztes Actionspiel als wie ein fester und wertvoller Spielbestandteil. Das liegt vor allem daran, dass mein Held selbst außer Geld und Erfahrung keinen greifbaren Vorteil aus den Raumbkämpfen zieht, ich schalte damit keine Belohnungen, Spielerschiffe oder gar Gebiete frei. Auch die Solo-Geschichten hat Bioware seit Aufstieg des Huttenkartells nicht fortgesetzt – dabei warten viele Veteranen einzig und allein darauf. Aus diesen Gründen verzichten wir zwar auf eine Aufwertung, loben aber ausdrücklich, dass die Entwickler weiter am Spiel arbeiten, statt die Galaxis brachliegen zu lassen.

TERMIN	20.12.2011	PREIS	Free2Play	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				
Kopierschutz	Anmeldung				
KEINE WERTUNGSÄNDERUNG					
					86 SPIELSPASS