



Rückkehr der alten Ritter

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Die Jedis der Alten Republik treten wieder gegen die Sith an – nur im Detail verbessert, aber mit allen Tugenden des erstklassigen Vorgängers.



Charaktermodelle fallen etwas detaillierter aus als im Vorgänger. Auf dem Planeten Telos kämpfen Sie sich durch Schrottplätze.

ausrichtung von Gegnern und Kollegen. Wer lieber kämpft als zaubert, freut sich über Knarren wie den Handgelenk-Raketenwerfer und erweiterte Lichtsäbel-Modifikationen. Ebenfalls neu: Wie in **Diablo 2** wechseln Sie per Tastendruck schnell zwischen zwei Waffen-Sets.

Mächtige Party

Noch stärker als im Vorgänger soll in **Sith Lords** Ihre Machtausrichtung den Fortgang der Geschichte bestimmen. Die Programmierer versprechen Hunderte von Situationen (Gespräche und Kämpfe), in denen Sie sich für die dunkle oder helle Seite entscheiden. Die Macht-Zugehörigkeit beeinflusst das Aussehen des Helden und – noch mehr als in **Knights of the Old Republic** – die Stimmung innerhalb der Party. Manche Recken schließen sich der Heldengruppe erst gar nicht an, wenn sie sich an der Gesinnung des Anführers stören. Andere folgen Ihnen dagegen bei einem Wechsel auf böse Seite. Generell sollen Ihre Taten viel wichtiger werden, etliche Aufgaben werden

Die Deutsche Schmerzliga e.V. weiß: »Schmerzen sind keine schicksalsgewollte, unausweichliche Last. Sie haben das Recht auf eine kompetente Behandlung.« Ein schwacher Trost für Darth Sion: Der Sith-Bösewicht ist aus allen möglichen Körperteilen zusammengeflickt, rundum verbrannt und generell eher kränklich – kein Wunder, dass er ständig Schmerzen leidet und deshalb schlecht drauf ist. Obendrein hat Sion noch ein ganz anderes Problem: Sie. Denn im Rollenspiel **Knights of the Old Republic 2:**

Sith Lords sind Sie die letzte Hoffnung der guten Jedi und damit automatisch Sions Todfeind. Fünf Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers machen Sie sich vom Asteroiden-Stützpunkt Peragus Station auf, um Sion zu erledigen.

Darth Copperfield

Anders als in **Knights of the Old Republic** werden Sie in **Sith Lords** das Spiel bereits als machtaubernder Jedi beginnen können. Dafür stehen hoch-leveligen Kämpfen neue Prestige-Klassen zur Verfü-

gung: Gutmenschen kämpfen als Jedi Watchman, Jedi Master und Jedi Weapon Master. Letzterer ist unempfindlich für Schmerzen und daher sehr widerstandsfähig. Böse Buben bilden sich dagegen zum Sith Assassin, Sith Marauder oder Sith Lord fort, der sich auf mentale Manipulations-Tricks spezialisiert. Natürlich gibt's auch 20 neue Fertigkeiten wie den Machtshrei. Der verängstigt und verwirrt Gegner. Oder Sie schalten eine Art Röntgenblick ein, schauen durch Wände und offenbaren zudem die Macht-

NEUE MACHT-FÄHIGKEITEN



Per Force Scream verwirren Sie die Gegner.



Mit Force Fury schlagen dunkle Jedis härter zu.



Force Sight offenbart die Macht-Ausrichtung.



Der Held und seine Gefährten im Clinch mit Sith-Schergen. Am quasi rundenbasierten Kampfsystem ändert sich im Vergleich zum ersten Teil nichts.

sich mit der unpassenden Einstellung gar nicht lösen lassen.

Ebon Hawk, startbereit!

Kenner des ersten Teils können sich auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen, die entweder als Party-Mitglieder oder NPCs in **Sith Lords** auftauchen werden. Noch will Entwickler Obsidian allerdings nicht verraten,

ob zum Beispiel Haudegen Canderous Ordo oder der mordlüsterne Droide HK-47 erneut mitkämpfen. Fest steht dafür, dass Ihr altes Raumschiff Ebon Hawk wieder durchs All düst. Erneut dient der Seelenverkäufer als Transportmittel und mobile Basis, in der Sie sich von den Mitstreitern mit Gegenständen versorgen lassen.

Noch nix zur Story

Zur Geschichte von **Knights of the Old Republic 2** hüllt sich Obsidian bislang in Schweigen. Gut so, schließlich machten die überraschenden Wendungen im Vorgänger einen Großteil des Spaßes aus. Dafür stehen die ersten Quests schon fest: Gleich zu Beginn des Spiels werden Sie etwa die Ebon Hawk reparieren müssen. Das geht natürlich nicht ohne Ersatzteile. Sobald das Schiff flott ist, können Sie die sieben neuen Planeten erkunden. Wer dort (wie überall im Spiel) die Augen offen hält, wird Spielzeit-stre-

ckende Nebenquests und Minispiele entdecken. Und natürlich soll es sich auch bei Sith Lords lohnen, das Abenteuer nach dem Durchspielen anders gesinnt erneut anzugehen. **MS**



Mit zwei Laserschwertern vertrimmt Ihr Jedi-Ritter den gelähmten Gegner.



Meditation schwächt Gegner und stärkt Verbündete.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: SITH LORDS

Genre: Rollenspiel
Termin: Februar 2005

Entwickler: Obsidian
Status: zu 70% fertig

Markus Schwerdtel: »Es stört mich gar nicht, dass ich die Frühlingsmonate des nächsten Jahres wahrscheinlich vor dem PC verbringen werde. Denn schon jetzt bin ich heiß auf die neuen Klassen und Machtfähigkeiten. Dass sich die Optik gegenüber dem Vorgänger kaum verbessert, ist mir egal – wenn nur die Entwickler wieder so eine packende Geschichte wie in Teil 1 hinkriegen!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **L45**