



Martial Arts! Dämonen! Magie!

JADE EMPIRE

Ein China-Rollenspiel? Mit viel Action? Zuerst auf Xbox? Wer macht denn so was? Nun, die Kultfirma Bioware (Baldur's Gate, KotOR)! Lesen Sie also weiter...

Wer am PC spielt und auf gute Rollenspiele steht, kommt an der kanadischen Firma Bioware kaum vorbei: **Baldur's Gate 1 & 2**, **Neverwinter Nights** und **Knights of the Old Republic** (Spiel des Jahres 2003 der GameStar-Leser) stammen aus der Software-Schmiede in Edmonton. Umso ärgerlicher, dass Bioware bei der Vorstellung des neuen Rollenspiels **Jade Empire** im letzten Jahr angab, es nur auf der Xbox veröffentlichen zu wollen. Mittlerweile haben die Entwickler diese Meinung, zumindest inoffiziell, revidiert – wir gehen nun von einem Erscheinen einer PC-Fassung noch in diesem Jahr aus.

Eine Frage des Stils

Unsere Eindrücke basieren auf einer Stunde Spielzeit bei Bioware in Kanada, zu sehen gab es die Xbox-Version. Los geht's mit der Charaktererschaffung:



Die Martial-Arts-Moves stammen von chinesischen Kampfsportlern.



Die Szenarios schwanken zwischen düster und klatschbunt.

Jade Empire hat sechs vorgefertigte Archetypen, die man später noch feintunen kann. Wir wählen »Wu die Lotusblüte«, die nicht nur ein wenig nach Lucy Liu aussieht, sondern auch ausgewogene Fähigkeiten in Sachen Magie und Nahkampf mitbringt. Anfangs sind alle Helden in ihrem Können noch ähnlich – es liegt am Spieler, seine Figur im Laufe des Abenteuers individuell zu entwickeln. Bei **Jade Empire** dreht sich alles um »Stile«: Es gibt Waffen-Stile, waffenlose, solche mit Magie, Transformation und vieles mehr. Verändern Sie den Stil, kämpft Ihre Figur anders. Das wichtigste taktische Element der Gefechte ist denn auch, wel-

chen Stil Sie wann und gegen wen einsetzen. Beispiel gefällig? Gegen Horden von schwachen Feinden hilft der Eisregen eines Magiestils, gegen einen fetten Endgegner eher ein Martial-Arts-Stil mit starken Tritten. Oder die Verwandlung der Heldin in einen Feuertämon.

Dämonenkopf an der Wand

Nett ist auch, dass Ihr Charakter von Beginn an ein Haus hat, das er selber dekorieren kann: Wenn Sie einen Dämon besiegen, erhalten Sie eine Trophäe zum Aufstellen. Zwischen den Schauplätzen reisen Sie mit einer Art Flugschiff, das vermutlich als Minilevel funktioniert –

ähnlich wie die Ebon Hawk, das Raumschiff aus **Knights of the Old Republic**. Eine Heldengruppe gibt es nicht, stattdessen wählen Sie immer einen Gefolgsmann aus, der Sie im Kampf unterstützt (wie er genau agiert, können Sie festlegen). Viel von dem ansprechenden China-Flair erschließt sich über die zahlreichen Dialoge (**Jade Empire** hat 400.000 Wörter Text), die teilweise wirklich witzig sind. Bioware verspricht gute 30 Stunden Spielzeit. Wir sind nach unseren Eindrücken (und dem oft demonstrierten Können von Bioware) sehr zuversichtlich, dass uns ein Rollenspiel-Highlight ins Haus steht. **GUN**



Im Kampf mit einem Geist, der gegen Waffen immun ist. Gut, dass wir eine magisch begabte Heldin am Start haben. (alle Bilder Xbox)

JADE EMPIRE

gunnar@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: Ende 2005

Entwickler: Bioware
Status: zu 90% fertig (Xbox)

Gunnar Lott: »Ungewöhnliches Szenario, durchdachtes Kampfsystem, hübsche Grafik: Die Rollenspiel-Experten aus Kanada zeigen einmal mehr, dass sie's drauf haben. Mir gefällt es gut, mal abseits von Ork-Bergen, Alienplaneten oder amerikanischen Großstädten unterwegs zu sein: Das Alte China wirkt frisch und unverbraucht. Das Einzige, was mir noch ein wenig Sorgen macht, ist die starke Action-Ausrichtung von Jade Empire – hoffentlich lässt sich das auf dem PC (auch ohne Gamepad) vernünftig umsetzen.«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD: Video-Special