

Jedi im Regen

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Mit mageren Neuerungen will LucasArts die Fans des Vorgängers wieder ans Lichtschwert locken.



Je höher die Erfahrungsstufe, desto mehr Bewegungen benutzen die Helden im Kampf.

Ein letzter Schlag mit dem Laserschwert und Dark Malak sinkt tödlich getroffen zu Boden. Was? Diese Szene aus **Knights of the Old Republic 2** (Untertitel: **Sith Lords**) kennen Sie schon? Kein Wunder, denn zu Beginn des Rollenspiels sollen Sie den Schluss des Vorgängers noch einmal spielen, um die Ausrichtung des Charakters

festzulegen. Dieses und viele andere Details verrieten uns die Entwickler von LucasArts.

Mächtige Amnesie

Die Helden der alten Republik sind extrem vergesslich: Ständig verlieren sie das Gedächtnis. Ähnlich wie im Vorgänger wachen Sie nach dem Eröffnungskampf mit Darth Malak in einer

Krankenstation auf und wissen kaum noch etwas über die Vergangenheit. Ein Trick, mit dem sich die Entwickler von Obsidian um Ex-Bioware-Mann Feargus Urquhart (**Icewind Dale**) die Arbeit ersparen, Spielercharaktere aus dem ersten Teil integrieren zu müssen. Schwacher Trost für alle Helden mit einer hohen Stufe: Vom Start weg sind Sie in **Knights of the Old Republic 2** als Jedi unterwegs.

In der Minenkolonie Peragus beginnt das Abenteuer rund fünf Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers. Hier treffen Sie zuerst eine Jedi-Dame, die sich der Party anschließt und sie vor einer Bedrohung warnt. Denn scheinbar hängt galaxisweit ein Steckbrief aus, die Sith sind hinter dem Helden her. Warum, müssen Sie erst herausfinden.

Spärliche Änderungen

An Kampfsystem, Interface und den Multiple-Choice-Dialogen wollen die Designer nur im Detail Modifikationen vornehmen. So sind die Animationen im Gefecht neuerdings an die Erfahrungsstufe der Helden angepasst: Wenn ein Jedi zum Beispiel seine Fähigkeit für kritische Treffer ausgebaut hat, wirbelt er besonders behände durch die Gegnerreihen. Schwach: Es gibt bislang nur zwei neue Machtkräfte: Per True-Sight erkennen wir die Gesinnung von NPCs – sogar durch Wände hindurch. Dunkle Jedi zerquetschen.

Wehende Mäntel

Im Übrigen beschränken sich die Neuerungen gegenüber **Knights of the Old Republic** auf Wettereffekte wie Regen sowie neue Klamotten für die Helden, etwa Umhänge oder Mäntel, die nett im Wind wallen. Ansonsten hat sich Obsidian gegenüber der Vorlage von Bioware schmerzlich wenig einfallen lassen. Wir hoffen dennoch, dass Story und Umfang von **Knights of the Old Republic 2** das Spiel zu mehr als einem Vollpreis-Addon aufwerten. **PH**



Manchmal kämpft der Held per Faust.



Per Tastendruck wechseln Sie schnell die Waffen.



Auf den ersten Blick hat sich wenig verändert – die Grafik-Engine ist die gleiche geblieben.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Genre: Rollenspiel
Termin: Februar 2005

Entwickler: LucasArts
Potenzial: Gut

Patrick Hartmann: »Obsidian geht viel zu behutsam mit dem KOTOR-Grundgerüst um. Ich hätte mir deutlichere Änderungen zum Vorgänger gewünscht: Mehr neue Machtfertigkeiten, bessere Waffen, andere Charakterklassen. Doch ich will nicht zu viel meckern. Denn der Titel sieht trotz alter Engine gut aus und verspricht, ein rundes Rollenspiel mit epischer Story zu werden.«



► CD/DVD/Video-Special



► GAMESTAR DE Screenshot
QUICKLINK E139