



Ein Meilenstein der Macht

Star Wars Knights of the Old Republic

Star Wars hin, Jedis her – Bioware liefert schlichtweg das beste und umfangreichste PC-Rollenspiel seit ihrem Knaller Baldur's Gate 2 ab.



Erst gegen Ende des Spiels treffen Sie in den **Taktikkämpfen** so starke Gegner wie diese jungen Rancors. Unser **Machtblitz-Flächenangriff** wirkt jedoch Wunder.

Gedächtnisverlust nervt nicht nur nach rauschenden Betriebsfeiern: Als Held im Rollenspiel **Knights of the Old Republic** («Ritter der Alten Republik») erwachen Sie auf dem Kreuzer »Endar Spire«. Ohne Erinnerungen, dafür mitten in einer Raumschlacht gegen die Sith-Armada. Zum Glück hilft Ihnen Zimmergenosse Trask, trotz Hirnleere und feindlicher Kapertrupps eine Rettungskapsel zu erreichen.

Sofort mittendrin

Die hektische Flucht von der »Endar Spire« führt Sie wie nebenbei in die Bedienung ein und ist zugleich der Auftakt zu einem der abwechslungsreichsten Abenteuer der Rollenspiel-Geschichte. Denn Entwickler Bioware (**Baldur's Gate 2**, **Neverwinter Nights**) hat das **D&D**-Regelwerk erfolgreich ins **Star Wars**-Universum transportiert.

Und sich eine fesselnde Geschichte mit massenhaft Nebenquests ausgedacht. Rund 4.000 Jahre vor der Handlung der Kinofilme sind die Jedi-Ritter auf Hunderten von Welten Garanten für Ordnung und Gerechtigkeit. Doch auch das Böse ist mächtig und ständig auf der Suche nach Jüngern. Sie allein entscheiden, ob Sie in dem gut 50 Stunden umfassenden Epos als Jedi-Wohltäter oder gemeiner Sith-Lord Karriere machen – oder irgendwo dazwischen.

Der Falke hebt ab

Nach der Notlandung auf dem Planeten Tatooine hilft Ihnen das erste Party-Mitglied, der republikanische Pilot Carth Onasi. Er weiß ein paar Details über Ihre Vergangenheit und unterstützt Sie beim Verlassen von Tatooine. Die ersten Spielstunden verbringen Sie damit, ein Schiff zu organisieren – die pfeilschnelle »Ebon Hawk«. Der Flitzer dient fortan als mobile Basis, und die Party jettet damit zwischen den sieben Planeten von Knights of the Old Republic umher. Der erste Flug bringt Sie von Tatooine

zur Jedi-Akademie auf Dantooine, wo Ihnen der Ältestenrat einen schwierigen Auftrag erteilt: Sie sollen die Star Forge suchen, eine gewaltige Waffenschmiede, die unter dem Kommando von Darth Malak unendlich viele Sith-Kriegsschiffe ausspuckt. Wenn niemand Malak aufhält, ist die Republik dem Untergang geweiht.

Lichtgestalt oder Dunkelmann

Knights of the Old Republic zwingt Sie ständig zu tief greifenden Entscheidungen. In nahezu allen der vielen Gespräche gibt es mindestens drei mögliche Erwidierungen. Freundliche Helden sammeln Machtpunkte für die helle Seite, müssen aber dafür bei Händlern mehr zahlen. Wenn Sie dagegen gemein sein wollen, können Sie Preise mit dem Blaster aushandeln. Dafür verteilt das Programm dunkle Machtpunkte. Böse Buben drohen etwa beim Droidenkauf, das Geschäft einzuzäusern – den Roboter gibt's dann kostenlos. Oder wir feilschen etwas, abhängig von unserem Charisma-Wert.



Die **Sandleute** sind Ihnen grundsätzlich feindlich gesinnt. Doch gute Jedi können das ändern.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Die Kämpferin Juhani (rechts) retten Sie vor der dunklen Seite, damit sie in Ihrer Gruppe mitkämpft. Oder Sie bringen sie um und müssen ohne die Jedi-Dame auskommen.

Der uralte **Wächter-Droide** lähmt unsere Recken per Eisstrahl. Gegen ihn sind Ionenwaffen und entsprechend modifizierte Lichtsäbel effektiv.



Jörg Langer

Der neue Imperator

Als alten Star-Wars-Fan hat mich KOTOR sofort fasziniert. In der alten Republik entscheide ich nicht nur, wo ich was für wen erledige, sondern vor allem:

wie. Ob ich nun das Problem eines Wookiee-Stamms löse oder die Pelzlümmel in die Sklaverei verkaufe – meine Sache!

Obendrein haben die Entwickler das D&D-System vorbildlich angepasst. Alle Talente haben spürbare Auswirkungen, egal ob Doppelschwerthiebe oder Computer-Hacking. Obwohl Baldur's Gate 2 insgesamt größer ist, ist KOTOR das größere Rollenspiel: Jede Handlung von mir hat Folgen, ich kann beim erneuten Durchspielen wirklich eine ganz andere Rolle spielen.

ty einen Gegner erspäht, pausiert das Spiel. In Ruhe wählen Sie die nächsten Aktionen aus, bis zu vier lassen sich in eine Warteschlange klicken. Bei schwächeren Widersachern brauchen Sie nicht einzugreifen, die Charaktere agieren recht intelligent selbstständig oder anhand Ihrer Skript-Vorgaben.

Wenn die Party jedoch härteren Nüssen gegenübersteht, ist ständiges Pausieren und Taktieren Pflicht. Nach dem Sieg gibt's Erfahrungspunkte und Beutegut. Zu Beginn des Spiels besteht die optimale Heldenriege aus Fern- und Nahkämpfern. Gegen Ende haben dagegen die Jedis mit Lichtsäbeln und Machtfertigkeiten ihren großen Auftritt.

Kämpfe mit Tiefgang

Baldur's Gate 2 Kenner werden sich für die Kämpfe etwas um-

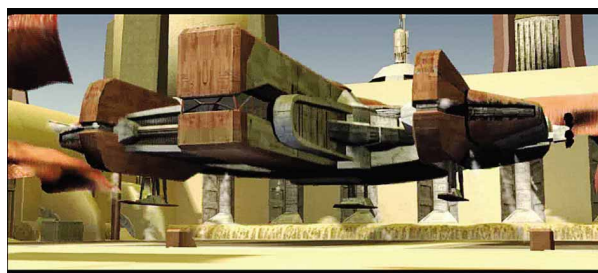
gewöhnen müssen. Formationen fehlen, die Party stellt sich selbstständig auf. Das heißt allerdings nicht, dass es an Tiefgang mangelt. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist der optimale Einsatz von Waffen und Fertigkeiten sehr wichtig.

Ein typisches Gefecht sieht etwa so aus: Sobald Sie den Gegner erspäht haben, sollten Sie ihn behindern. Das geht mit Lähmungszaubern oder Klebe-Granaten. Zugleich greift ein Fernkämpfer mit Fertigkeiten wie dem Sniper-Shot an. Helden mit hohem Wahrnehmungswert gelingt zudem oft ein Überraschungs-Sprungangriff. Zwar wird die Reichweite von Würfen, Sprüchen und Schüssen nicht eingeblendet, Ihre Leute bringen sich aber automatisch in eine gute Position. Wenn die Wirkung von Zaubern oder Gra-

Der Clou: Ihr Punktekonto beeinflusst spätere Unterhaltungen, die Auswahl der Nebenquests und in letzter Konsequenz sogar die Handlung. **Knights of the Old Republic** hat zwei völlig unterschiedliche Endphasen. Die meisten Abenteurer werden es deshalb zweimal durchspielen wollen.

Pflichtpausen

Entwarnung für Bioware-Veteranen: Trotz 3D-Grafik bleibt das Spiel jederzeit übersichtlich. In Gesprächen und Kämpfen nimmt die Kamera automatisch eine passende Position ein. Gefechte laufen ähnlich ab wie in **Baldur's Gate 2**: Sobald die Par-



Landungen wie hier auf Tatooine sehen Sie in kurzen Filmsequenzen.



Levelaufstieg: Steigern Sie Fertigkeiten, Talente und Jedi-Kräfte.



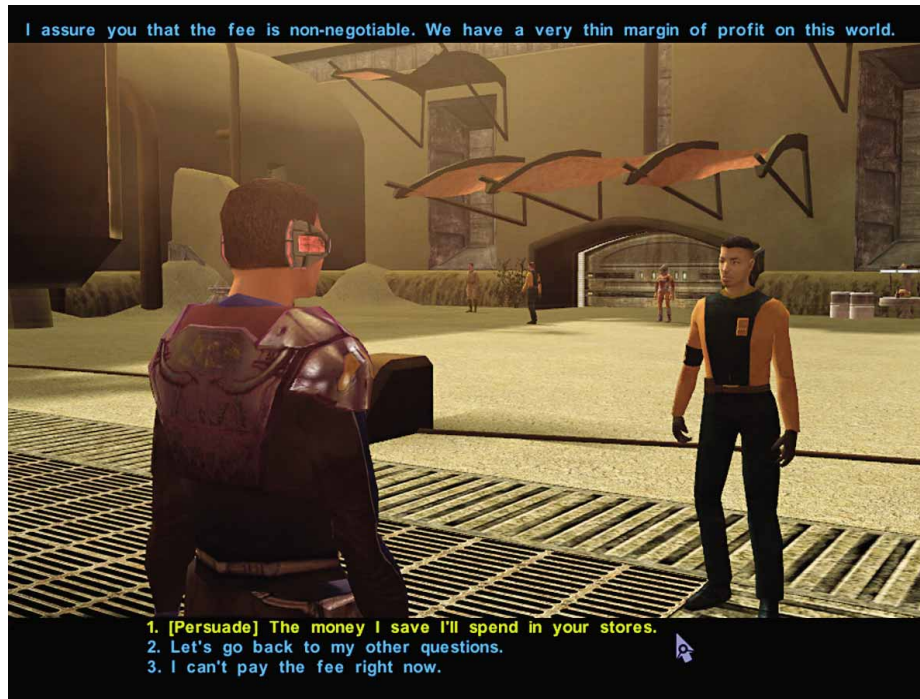
Im **Inventar** wechseln wir Waffen, Kleidung und Ausrüstung.

naten nachlässt, geht's in den Nahkampf. Wieder zählt der geschickte Einsatz von Kampf- und Macht-Fertigkeiten.

All-Talentsucher

Vor dem Start bestimmen Sie das Geschlecht und manipulieren das Aussehen des Helden. Außerdem legen Sie fest, ob er Kämpfer, Kundschafter oder Dieb ist. Später im Spiel wählen Sie zwischen drei Jedi-Klassen. Viel wichtiger als ein hübsches Gesicht sind die Grundfertigkeiten wie Reparieren oder erhöhte Aufmerksamkeit.

Dazu kommen Talente, die zum Beispiel den Umgang mit Waffentypen wie Blastern erleichtern. Fertigungspunkte gibt's



Auf Tatooine versuchen wir, den grummeligen Hafenmeister zu überreden, uns die **Landegebühr** zu erlassen.

beim Levelaufstieg. Die verteilen Sie (auch für die Party-Mitglieder) selbst oder lassen eine Automatik ran, die den Charakter allerdings einfallslos ausbaut.

Jedi-Spezialitäten

Machtbegabte Charaktere investieren ihre Punkte zudem in Jedi-Fertigkeiten. Wieviel »Mana« die bei Gebrauch kosten, hängt von Ihrer Machtausrichtung ab. Ein Dunkler Jedi verbraucht bei einem Lähmzauber schon mal den ganzen Vorrat, sein guter Computerpart nur einen Fingerhut voll. Dafür wird für letzteren der Energieblitz teuer. Neutrale Sprüche wie der Lichtsäbelwurf oder das aus **Episode 1** bekannte »Überre-

den« kosten für alle Jedis gleich viel. Damit hat das Verhalten in Gesprächen indirekt massive Auswirkungen auf Gefechte. Ihre Gesinnung können Sie durch Ihr Verhalten später noch problemlos ändern.

Räuber und Rancor

Als Gegner fährt das Spiel fast das gesamte **Star Wars**-Repertoire auf: Gierige Rodianer, gamoreanische Sklavenhändler, Sandleute, Twi'lek-Söldner und natürlich Sith-Soldaten geben sich den Blaster in die Hand. Dunkle Jedis gibt's in vielfacher Ausführung, zum Beispiel als Lehrling oder Meister. Im Vergleich zu **Jedi Knight 3** ist die Gegnerschar wesentlich vielfältiger.

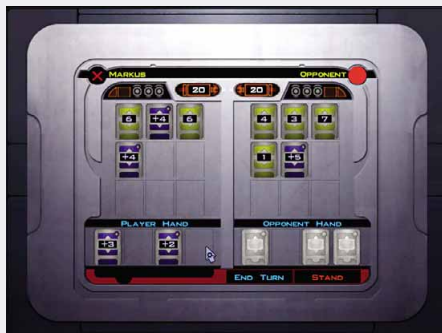
Zu zehnt gegen Malak

Insgesamt neun Mitstreiter stehen Ihnen nach und nach bei der Suche nach der Star Forge zur Seite. Maximal zwei davon kämpfen gleichzeitig mit Ihnen, der Rest wartet auf der Ebon Hawk, zu der Sie per Knopfdruck zurückkehren. Außer in Dungeons sind die Kämpfer jederzeit austauschbar. Kundschafter entdecken Minen und Fallen, Droiden knacken Türen. Das gilt aber nur für die erste Spielhälfte. Gegen Ende ist es einfacher, ausschließlich mit Jedis zu kämpfen und von deren Heilfähigkeit zu profitieren. Daheimbleiber bekommen übrigens immer ge-

Die Mini-Spiele



Swoop-Rennen: Bringen Credits, Prestige und Spezial-Quests.



Kartenspiel: Bei einer Partie Pazaak gewinnen Sie Credits.



Weltall-Kampf: Per Bordkanone ballern Sie auf Sith-Raumer.

Florian Stangl



Hochspannung

Knights of the Old Republic habe ich zuerst als Guter Jedi gespielt, dann noch mal so richtig böse: Juhani beleidigt mich? Dann murkse ich sie ab. Der Kopfgeldjäger droht mir?

Gleich hat sein letztes Stündchen geschlagen. Und der coole Elektroblitz der dunklen Seite macht viel mehr Spaß, als Droiden ausschalten. Überhaupt gehören die taktischen Kämpfe zu den Highlights des Spiels, weil ich gekonnt Macht und Waffen kombinieren muss.

Große Gefühle

Egal, ob gut oder böse: Wie geschickt dieses Spiel Spannung aufbaut und mit meinen Emotionen spielt, ist sagenhaft. In den Nebenquests flürte ich als Mann mit Bastila oder verführte als Frau den lieben Carth. Und immer wieder fallen in Dialogen Bemerkungen, die mein späteres Schicksal andeuten – Gänsehaut garantiert!

nauso viel Erfahrungspunkte wie die Kollegen im Feld.

Kämpfer mit Geschichte

Knights of the Old Republic stellt Ihnen echte Charakterköpfe zur Seite. Jeder der maximal neun Mitstreiter hat eine eigene Geschichte, über die Sie im Verlauf des Spiels stetig mehr erfahren und die oft zu Nebenquests führt. Außerdem mischen sich die Gefolgsleute in Gespräche ein. Untereinander entspinnen sich zwischen den Party-Mitgliedern oft witzige Dialoge, wenn sich etwa Haudegen Canderous über die verlorenen Schlachten von Carth Onasi lustig macht. Kurzum: **Baldur's Gate 2**-Veteranen bekommen all die Interaktion, die zuletzt **Temple of Elemental Evil** so schmerzlich vermissen ließ.

Große Ziele, kleine Taten

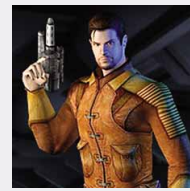
Die epische Suche nach der Star Forge könnte man über der Unmenge von Unter- und Nebenquests fast vergessen, wenn nicht ein Questlog gewissenhaft Buch führen würde. Mal sollen Sie einen gestohlenen Motor-Prototypen für ein Swoop Bike wieder beschaffen, mal ein auf der »Ebon Hawk« verstecktes kleines Mädchen finden. Fast immer existieren mehrere Lösungswege: Eine Sith-Basis infiltrieren Sie entweder mit roher Gewalt und laufen wie Rambo durch die Gänge. Oder Sie programmieren herumstehende Wachdroiden um, die den Job erledigen. Erfahrung gibt's bei Erfolg immer gleich viel. Sub- und Nebenquests bringen zudem oft Machtpunkte.

Mantel und Degen

Bei Händlern, gefallenen Gegnern und herumstehenden Behältern deckt sich die Party mit Gegenständen ein. Rüstungen gibt's in vier Klassen: Leicht, mittel, schwer und Jedi-Robe. Die Kämpfer hantieren mit allen Arten von Blastern, Schwertern, Granaten oder Minen. Hochwertige Waffen und Rüstungen dürfen Sie an einer Werkbank verstärken, zum Beispiel mit Zielfernrohren.

Mit bis zu drei Kristallen bestimmen Sie nicht nur die Far-

Die Party



Carth Onasi
Der treue Soldat der Republik brilliert im beidhändigen Umgang mit Blastern. Hat eine Rechnung mit den Sith offen.



Mission Vao
Die rotzfreche Twi'lek-Diebin kann sich unsichtbar machen und lebt mit ihrem Wookiee-Kumpel Zaalbar auf Taris.



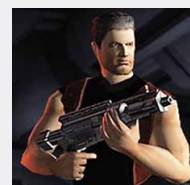
Zaalbar
Vom Planeten Kashyyyk stammt dieser Kundschafter. Er ist für Nah- und Fernkampf gleichermaßen geeignet.



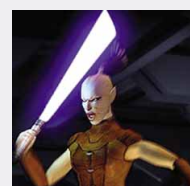
Bastila Shan
Muss auf Taris erst gerettet werden. Als Jedi-Wächterin ist sie sowohl mit Laserschwert als auch mit Machtzaubern fit.



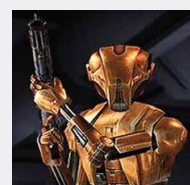
T3-M4
Der Codeknacker-Droide sieht putzig aus, kann jedoch exzellent mit Blastern und Flammenwerfern umgehen.



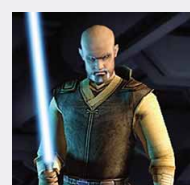
Canderous Ordo
Als mandalorianischer Söldner kennt Canderous harte Kämpfe. Er ist Spezialist für schwere Waffen und Rüstungen.



Juhani
Die Jedi-Schülerin vom Planeten Cathar retten Sie vor der dunklen Seite. Beherrscht die Macht-Tarnung.



HK-47
Der blutdürstige Droide wurde als Attentäter ausgebildet und kennt sich vor allem mit Fernkampf-Waffen aus.



Jolee Bindo
Auf Kashyyyk trifft der Held diesen alten Jedi-Meister, der vor allem im Nahkampf und gegen Droiden stark ist.



Unser Droide mit **Flammenwerfer-Upgrade** heizt dem Sith-Regenten von Taris ein.

Technik-Check

Auflösung

Die minimale Auflösung beträgt 800 mal 600 Pixel, die maximale 1600 mal 1200 Bildpunkte. Antialiasing verfeinert die Grafik sichtbar. Manche Effekte gibt's nur mit DirectX-9-Karten.

RAM/Festplatte

Auf Windows-XP-Systemen benötigt das Spiel mindestens 256 MByte RAM. Optimal sind 512 MByte Arbeitsspeicher. Die Installationsgröße liegt bei riesigen 3,6 GByte; zusätzlich sollten Sie mindestens 200 MByte für die Auslagerungsdatei bereithalten. Achtung: Ein Spielstand braucht rund 8 MByte.

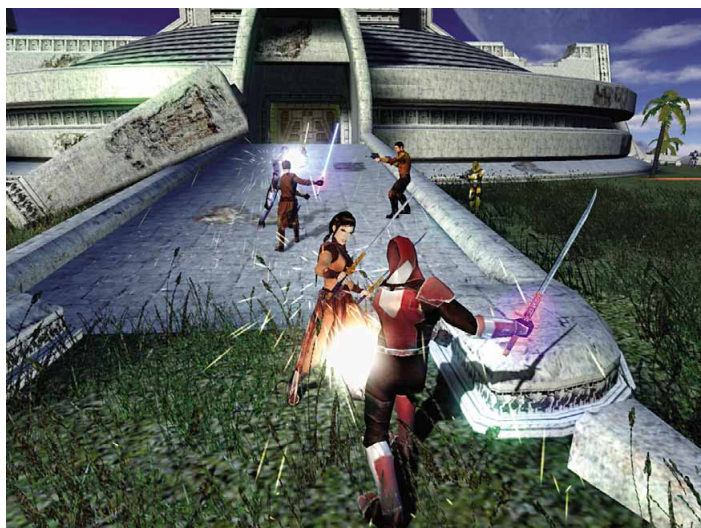
Tuning-Tipps

- 1 Am meisten Performance bringt das Herunterschrauben der Auflösung: pro Stufe etwa 15 bis 20 Prozent.
- 2 Durch Verringern der Texturqualität steigern Sie zwar die fps spürbar, die Grafikqualität sinkt jedoch stark.
- 3 Schalten Sie den Sound bei Stereo-Boxen in den »Software«-Modus. Das hilft bei ruckelnden Sequenzen.
- 4 Ohne »Frame Buffer Effects« gewinnen Sie kaum Leistung. Das Spiel sieht lediglich schlechter aus. **FG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details, 32 Bit und 512 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
1.200 MHz	800x600 (min. Details) 1024x768									
1.600 MHz	1024x768 1280x960									
2.000 MHz	1280x960 1600x1200 (4x FSAA)									

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



In einem von Söldnern bewachten Tempel verbirgt sich ein Teil der Erbauer-Sternenkarte.

be, sondern auch die Eigenschaften Ihrer Lichtschwerter. Die wirken dann besonders gut gegen Droiden oder lähmen Feinde für ein paar Sekunden.

Ballern und Rasen

Hin und wieder bringen Minispiele Hektik in den Rollenspiel-Alltag, wenn Sie etwa mit den Bordkanonen der »Ebon

Hawk« Sith-Jäger abballern. Diese Actioneinlage ist kinderleicht und damit eigentlich überflüssig. Wesentlich interessanter sind die Swoop-Bike-Rennen, die Sie auf drei der sieben Planeten austragen können. In den extrem schnellen Rasereien kommt es auf fixe Reflexe an. Wem das alles zu wild ist, der entspannt sich bei einer Partie

Pazaak. Das beliebte Kartenspiel bringt eine Menge Credits.

PC-Verbesserungen

Die im Sommer erschienene Xbox-Fassung hat Bioware für den PC ordentlich erweitert. Eine neue Raumstation über Yavin verkauft erstklassige Gegenstände, und in höheren Auflösungen sieht **Knights of the Old Republic** deutlich besser aus. Speichern können Sie jederzeit, sogar mitten in Kämpfen. Neu ist auch die Quicksave-Funktion. Die Bedienung klappt komplett per Maus, in kleinen Menüs über den Gegnerköpfen wählen Sie die nächste Aktion aus. Das Spiel unterstützt EAX-Sound, vor allem in den Kämpfen fliegen Ihnen die Blasterschüsse spektakulär um die Ohren. Dazu kommt ein erstklassiger Orchester-Soundtrack à la **Star Wars**.

Detailmängel: Hin und wieder verhaken sich die Figuren ineinander. Gegenstände am Boden sind oft leicht zu übersehen, weil sie nicht wie andere automatisch markiert werden. **MS**

Markus Schwerdtel



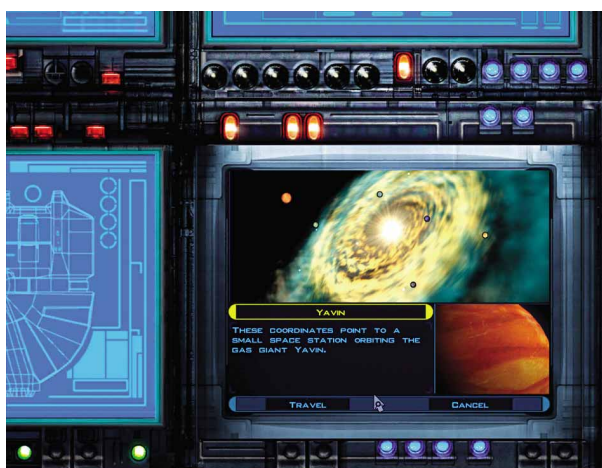
Macht-Meisterwerk

Keine Frage: KOTOR ist der bisher beste Bioware-Titel und übertrifft damit sogar Baldur's Gate 2. Obwohl ich kein Star-Wars-Fan bin,

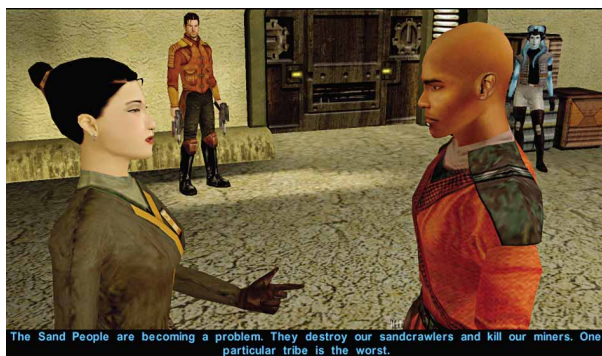
schlägt mich dieses Spiel nun schon zum zweiten Mal (nach der Xbox-Version) in seinen Bann. Das liegt weniger an der (guten!) Story um Darth Malak und die Star Forge als an der unglaublichen Abwechslung. Während des Tests haben die Kollegen und ich Aufgaben auf die unterschiedlichsten Weisen gelöst: Florian hat den Rancor mit einem Giftgranaten-Regen erledigt, von Jörg gab's ein Sprengladungs-Früstück, und ich habe die Bestie in einen Minenteppich gelockt. Dazu kommt die freie Gesinnungswahl mit ihren spürbaren Auswirkungen.

Echte Kumpels

In keinem anderen Spiel schließt man so schnell Freundschaft mit den Party-Mitgliedern. Raubein Canderous oder der zynische HK-47 sind einfach zu lustig. Da kann ich auch die zickige Jedi-Schnepfe Bastila verschmerzen. Ein Lob noch für die PC-Umsetzung: Bessere Grafik, richtige Maus-Steuerung und zusätzliche Schauplätze – da glotzen reine Konsolenbesitzer greinend in die Fernseh-Röhre.



Per Karte wählen Sie Ihren nächsten Zielplaneten. Yavin gibt's nur für PC-Spieler.



Im Auftrag der Czerka-Corporation sollen unsere Helden Sandleute jagen.

Knights of the Old Republic Rollenspiel

Publisher:	Activision, (01805) 255 155	Release (D):	27.11.2003
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)	Preis:	ca. 45 Euro
Ausstattung:	DVD-Box, 4 CDs, 76 Seiten	USK-Freigabe:	ab 12 Jahre

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung:	30 Minuten	Solo-Spaß:	80 Stunden	Multiplayer-Spaß:	-
---------------	------------	------------	------------	-------------------	---

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra

freie Gesinnungswahl	kleinere Bugs
viele Lösungsmöglichkeiten	kaum klassische Rätsel
glaubwürdige Charaktere	hardwarehungrig
tolle Taktikkämpfe	
massig Unter- und Nebenquests	
abwechslungsreiche Story	

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)	Netzwerk (0 Spieler)	Modem (0 Spieler)	an 1 PC (0 Spieler)
----------------------	----------------------	-------------------	---------------------

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 1,6 GHz	CPU mit 2,0 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
4,0 GByte Installationsgröße	4,0 GByte Installationsgröße	4,0 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-FX-Karte

ALTERNATIVEN

Baldur's Gate 2 (91%, GS 01/01)	Gothic 2 (88%, GS 10/03)
---------------------------------	--------------------------

Mit perfekter Fantasy-Atmosphäre und ausgefeilten Regeln der bisherige Genre-Primus. Keine Party, dafür eine riesige, glaubwürdige Welt mit stimmigen Charakteren.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Fesselndes Star-Wars-Abenteuer, taktisch herausfordernd.



Intelligente Gefechte nach Plan

Kampf auf Dantooine

Unsere Helden verprügeln madalorianische Schurken. Das Kampfsystem erlaubt Taktik-Kniffe von Fernkampf bis Heilkräfte – inklusive Pause-Taste.

Legende

- ▲ Wurf oder Schuß
- ▲ Bewegung

Sniper-Schuss

Mit seinem **Scharfschützen-Gewehr** visiert Canderous die Feinde schon aus der Ferne an. Durch ein Talent bekommt er einen Schadensbonus.



1

Plasma-Granate

Auf mittlere Distanz verursachen unsere **Sprengkörper** den meisten Schaden. Allerdings müssen wir Kameraden vorher aus dem Zielgebiet lenken.



2

Angriff

Die Gegner decken unsere Party mit Schüssen ein und **rücken vor**. Im Nahkampf sind die gepanzerten Mandalorianer mit ihren Schwertern stärker als aus der Distanz.



3



2

3

3

7

6

5



Waffe wechseln

Nach dem Angriff aus der Ferne pausieren wir und zücken für den Nahkampf eine **Vibro-Klinge**. Dann heben wir die Pause wieder auf und prügeln weiter.



Stasis

Die Jedi-Fertigkeit **Paralyse-Zauber** hält Feinde für kurze Zeit in einem Energiefeld gefangen. Die können sich dann für ein paar Sekunden nicht bewegen, geschweige denn angreifen.



Heilung

Mit der **Heilfertigkeit** kann ein Jedi Kameraden in seiner Nähe wieder aufpäppeln, ist aber währenddessen den Angriffen seiner Gegner ausgeliefert. Deshalb sollte ihn die Party schützen.



Level-Aufstieg

Selbst im Kampf sammeln unsere Helden Erfahrung und steigen dabei im Level auf. Neu erlernte **Fertigkeiten** und **Sprüche** dürfen wir gleich im Kampf einsetzen.