



Samariter oder Sith-Lord

Star Wars Knights of the Old Republic

Bioware zwingt keinen zum Heldentum. Dank freier
Gesinnungswahl kämpfen Sie als guter oder böser Jedi.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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

Auf dem Planeten
Tatooine hetzen
uns die Häscher
der Sith bis in die
Stadt **Anchorhead**.
(1600x1200)

Werbespot im Jedi-Radio: »Du willst nicht ständig gegen Zorn, Hass und aggressive Gefühle ankämpfen? Lass es doch raus! Javas niedermachen, Nervensägen per Würgegriff zum Schweigen bringen – kein Problem! Steig noch heute um auf die dunkle Seite! Die ersten

50 Bewerber erhalten ein limitiertes Doppel-Lichtschwert in einer Farbe ihrer Wahl!«

Das neueste Werk der kanadischen **Baldur's Gate 2**-Macher Bioware lockt mit einem ähnlich unmoralischen Angebot: Sie können sich einen Wunsch-Jedi zimmern und entscheiden sich

im Verlauf des 3D-Rollenspiels für eine Gesinnung. Nie zuvor beeinflussten Entscheidungen die Handlung eines Spiels und den Ausgang der Geschichte so stark wie in **Knights of the Old Republic**. Wir haben die bereits fertige Xbox-Version ausgiebig gespielt. Für die PC-Fassung

verspricht Bioware massig zusätzliche Quests sowie eine überarbeitete Steuerung.

Keine Skywalkers

Die Story von **Knights of the Old Republic** spielt etwa 4.000 Jahre vor den **Star Wars**-Filmen. Keine Spur von Imperium und Re-



Die wichtigsten Talente



Jedi-Verteidigung

Kämpfer mit einem Lichtsäbel wehren Blasterschüsse automatisch ab. Vor allem gegen Sith-Soldaten mit Energiewaffen nützlich.



Ducken

Der Held weicht Angriffen besser aus, sogar von getarnten Feinden. Außerdem entgeht er geworfenen Granaten viel leichter.



Jedi-Wahrnehmung

Durch seine Verbindung zur Macht erkennt der Kämpfer Angriffe früher. Das erhöht den Verteidigungswert um +2. Nur für Jedis!



Implantat

Erlaubt nützliche Ausrüstung wie Wahrnehmungsverstärker oder Reflexbeschleuniger zu benutzen. Nicht für Wookiees!



Zwei-Waffen-Kampf

Der Schadensmalus linkshändig geführter Waffen verringert sich. Ideal für Jedis mit zwei Lichtschwertern. In drei Stufen ausbaubar.



Kritischer Schlag

Erhöht in drei Stufen die Wahrscheinlichkeit, einen schweren Treffer zu landen. Außerdem ist das Ziel für sechs Sekunden gelähmt.



Power-Angriffe

Der im Nahkampf angerichtete Schaden steigt, die Treffer-Wahrscheinlichkeit sinkt allerdings. Ideal für schwache Gegnerpuls.



Wirbel

Ermöglicht einen zusätzlichen Nahkampf-Angriff pro Runde. Allerdings sinkt kurzzeitig der Verteidigungswert. Zwei Ausbaustufen.

bellern. Statt Darth Vader und dem Imperator knechten die bösen Sith die Galaxis und machen den guten Jedis der Alten Republik das Leben schwer. Angeführt vom fiesen Darth Malak, produzieren die Sith-Gesellen Kampfdroiden und Raumschiffe in rauen Mengen. Wir

sollen vom Planeten Taris aus den Bösewicht aufhalten. Nach sechs der insgesamt rund 50 Spielstunden verlassen wir Taris Richtung Dantooine. Allerdings müssen wir, wie für Jung-Jedis üblich, dort erst mal als Polizist und Richter arbeiten, bevor es später im Spiel gegen Malak geht.

Vielseitiger Held

Hinter den Abenteuern der Sternenkrieger steckt das Regelwerk der **D&D**-Rollenspiele. Daran angelehnt müssen wir gleich zu Beginn der Reise einen Helden erschaffen. Wir wählen aus den drei Klassen Soldat, Schurke

oder Scout und können zudem ein wenig am Aussehen feilen. Danach zeigt sich der Rollenspiel-Kern von **Knights of the Old Republic** zum ersten Mal in voller Pracht: Wir dürfen sechs Grundwerte wie Stärke und Charisma manipulieren. Obendrein gibt's acht Fertigkeiten, etwa Computer-Knacken, Schleichen und Erste Hilfe.

Doch das ist noch nicht alles: Damit der Held sich komplett nach unseren Vorstellungen entwickelt, besitzt jeder Charakter so genannte Talente. Das sind beispielsweise Kampftechniken, die es ihm erlauben, zwei Waffen effektiv zu führen oder Gegner mit einem Salto-Hieb zu plätten. Auch geistige Fähigkeiten wie Überredungskunst oder schnellere Reflexe sind dabei. Genre-üblich verteilen wir beim Level-Aufstieg weitere Status- und Fertigkeitspunkte.

Heller Jedi, dunkler Jedi

Das herausragende Merkmal von **Knights of the Old Republic** ist die weitgehende Handlungsfrei-



Wachdroiden lassen sich an Terminals deaktivieren. Wir wählen jedoch den Kampf.



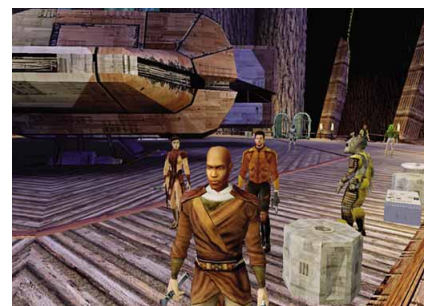
Gamorreaner Gurke und seine Kumpanen jagen auf Tatooine nicht nur Wüstenviecher.



Droiden und Wookiee geben uns im Kampf Deckung.



Dank entsprechender Fertigkeit führen wir zwei Säbel gleichzeitig.



An Raumhäfen gibt's Händler mit großer Auswahl.



Auf Dantooine beginnen wir unsere Jedi-Karriere, müssen aber zunächst in der Wildnis gegen fiese Monster antreten.



NPCs wie der Droide links geben Tipps und Quests.



Gemeinsam mit Jedi-Kollegin Bastila (rechts) geht's gegen einen per Energieschild geschützten Sith.

heit: Ähnlich wie in **GTA Vice City** können wir selbst bestimmen, ob unser nächster Ausflug zur Kneipe oder zum Gebrauchtdroiden-Händler führt. Nur selten hat man das Gefühl, einer vorgegebenen Geschichte zu folgen. Das gilt erst recht in Gesprächen und Quests. So sollen wir etwa eine Familienfehde im Stil von **Romeo und Julia** schlichten. Abhängig von unserem Verhandlungsgeschick nimmt das Dra-

ma mehrere Enden: Entweder die Familien vertragen sich wieder, und alles wird gut. Oder aber die verliebten Kinder brennen durch und lassen ihre verfeindeten Väter zurück. Oder die hasserfüllten Papas ballern im Zorn zuerst die Kinder, dann sich selber nieder.

Je nach unserem Verhalten in solchen Situationen entwickelt sich der Held zur hellen oder dunklen Seite der Macht. Das hat gravierende Auswirkungen

auf folgende Gespräche, angebotene Quests und nicht zuletzt unsere Machtfähigkeiten: Brave Jedis müssen etwa wesentlich mehr Punkte für die Würgegriff-Fertigkeit hinlegen als ihre finsternen Kollegen. Umgekehrt geben böse Jedis lausige Heiler ab.

Kontrollierte Kämpfe

In den dramatischen Kämpfen von **Knights of the Old Republic** blitzt das **D&D**-Regelwerk durch. Denn anders als in **Jedi Knight 3** brauchen wir für geschmeidige Schwertattacken keine Tastenkombis auswendig zu lernen. Die Begegnungen laufen rundweise ab und lassen sich wie in **Baldur's Gate 2** jederzeit pausieren. Nachdem wir unserem Vorkämpfer etwa befohlen haben, einen Salto-Hieb auszuführen, erledigt er den Angriff automatisch. Abhängig vom

Verteidigungswert des Gegners treffen wir oder schlagen vorbei. Die hübsche 3D-Grafik zeigt diese Zahlenspiele als fantastisch choreographierte Kämpfe, noch spannender als die Duelle in den **Star Wars**-Streifen. Dank frei drehbarer Kamera behalten Sie stets den Überblick.

Damit wir die teilweise sehr fordernden Gefechte heil überstehen, schließen sich im Spielverlauf neun NPCs unserer Gruppe an. Maximal zwei davon dürfen wir gleichzeitig in die Party nehmen. Der Rest wartet im Stützpunkt unseres Teams – auf den meisten Welten das Raumschiff Ebon Hawk. Wie in anderen Rollenspielen steigen die Gefährten in Stufen auf, müssen ausgerüstet werden und unterhalten sich mit uns. Oft geben die Kollegen passende Kommentare zu unseren Aktionen ab. **PH**



Unser Hacker-Droide (links) kämpft fleißig mit. Dank Pause-Funktion behalten wir den Überblick.

Knights of the Old Republic

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** Bioware
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: »Endlich hat meine Gesinnungswahl echte Auswirkungen auf den Spielverlauf. Doch egal, ob Jedi-Rabauke oder Macht-Gutmensch – packend sind Story und Kämpfe auf jeden Fall. Bioware überträgt das D&D-System perfekt in das Star-Wars-Szenario.«