



Dungeons & Droiden

Star Wars Knights of the Old Republic

Nach *Neverwinter Nights* spielt Bioware jetzt bei *Star Wars* eine große Rolle. Wir haben die Jedi-Entwickler besucht.

geschichte. Vor rund drei Jahren buchte LucasArts die Entwicklungsdienste von Bioware (*Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*). Gemeinsam erdachten beide Firmen eine neue Story, die etwa 4.000 Jahre vor den Geschehnissen der Filme angesiedelt ist.

PC will Weile haben

Eine Erschütterung der Macht verspürte mancher Rollenspiel-Fan angesichts der Nachricht, dass *Knights of the Old Republic* erst ein paar Monate nach der Xbox-Version für den PC erscheint. Inhaltlich sind beide Versionen schließlich identisch und entstehen parallel. Bioware-Projektleiter Casey Hudson erklärt, warum die PC-Fassung dennoch länger braucht: »Wir werden noch eine beträchtliche Menge Zeit speziell für das PC-

User-Interface aufwenden. Es wird komplett überarbeitet, damit sich *Knights of the Old Republic* so spielt, wie es die PC-Besitzer erwarten.« Also keine Spur von Gamepad, die Unterstützung von Maus und Tastatur ist selbstverständlich.

Regelverwandtschaft

PC-Spieler fühlen sich bei Helden-Karriere und Statistik-Tiefgang gleich heimisch, denn die erinnern an *Neverwinter Nights*. Für die Charakter-Entwicklung lizenzierte Bioware das *Star Wars*-d20-Regelset, das wiederum auf der Dritten Ausgabe von *Dungeons & Dragons* basiert. Der Haupt-Held ist auf jeden Fall menschlich. Drei Berufsklassen (Soldat, Schurke, Scout) stehen jeweils in einer männlichen und weiblichen Variante zur Wahl.



Im Gespräch lassen Sie Ihre dunkle Seite raushängen.

Das Geschlecht wirkt sich nicht auf die Werte aus, wohl aber auf Interaktionen mit bestimmten NPCs. Vor dem Start gewichten Sie außerdem die sechs Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Bei jeder Level-Beförderung bekommt der Held Punkte zum Ausbau der acht Fertigkeiten Aufmerksamkeit, Computer-Programmierung,

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

Als gesetzestreuer Jedi alten Damen über die Straße zu helfen ist ja schön und gut. Aber manchmal lockt die dunkle Seite der Macht – nicht zuletzt wegen der schick wehenden Führungskräfte-Capes. Der Darth vom Dienst heißt diesmal Malak. Dieser Herr ist ein aggressiver Sith-Anführer und erklärter Obersuperschuft in *Knights of the Old Republic*, dem ersten *Star Wars*-Rollenspiel der Computer-



Bastila Shan (vorn) ist einer der neun Charaktere, die sich zu Ihrer Party gesellen.



Auf Tatooine brennen zwei Sonnen dem Dewback-Reittier auf den Rücken.



In unübersichtlichen **Massenkämpfen** gegen Sith-Krieger sorgt der Pausenmodus für Orientierung im Getümmel.

Sprengstoff, Überzeugung, Reparieren, Sicherheits-Systeme, Schleichen sowie Heilung.

Jedi-Karriere

Im **Star Wars**-Universum gibt es keine Magie im Fantasy-Sinn. »Macht« nichts, dafür erhebt man Sie beim Besuch der Akademie auf Dantooine in den Jedi-Stand. Das eröffnet eine Karriere als Guardian, Sentinel oder Consular. Gesammelte Erfahrungspunkte werden dann zwischen Jedi-Klasse und Start-Beruf geteilt. Macht-Fertigkeiten wie Laserschwert schleudern, Blitz, Würgegriff oder Schubser dienen als Zauberspruch-Alternativen. Jeder Einsatz verbraucht Macht, das **Knights of the Old Republic**-Gegenstück zu Mana. In diesem Punkt hat Bioware das Regelset modifiziert: Im Gegensatz zur Pen&Paper-Vorlage müssen Sie für den Einsatz dieser Tricks keine Lebensenergie opfern.

Hilft man Zivilisten in der Not, wird die Verwurzelung mit der guten Seite gefestigt. Reagieren Sie dagegen auf Bittsteller bevorzugt mit schwirrendem Laserschwert, treibt der Charakter langsam auf die dunkle Seite ab. Ihr Held hat die Freiheit, sich wie ein Jedi-Hooligan aufzuführen, gegen den **Episode 2**-Anakin der reinste Waisenknabe ist. Das Schlusskapi-

tel verläuft zudem völlig anders, wenn Sie sich auf die Seite der Sith geschlagen haben.

Party mit Wookie

Im Spielverlauf treffen Sie auf neun Mitstreiter, die sich Ihrer Truppe anschließen. Aus diesem Angebot wählen Sie vor jeder Mission zwei Begleiter für den anfangs generierten Zentralhelden. Ähnlich wie in **Baldur's Gate 2** bestimmen Sie auch die Entwicklung der anderen Party-Mitglieder, rüsten diese aus und vergeben Talent-

Auch in den Echtzeit-Kämpfen managen Sie die ganze Party und wechseln nach Belieben zwischen den drei Charakteren. Die beiden Kollegen agieren automatisch und folgen einstellbaren Verhaltensmustern. Das Geschehen lässt sich jederzeit anhalten, um Befehle zu geben. Ein netter Kniff erleichtert es jedoch, den Kampf einfach laufen zu lassen: Solange Sie im Menü zwischen Spezialattacken und Macht-Fähigkeiten wählen, gehen die Aktionen im Zeitlupe-Tempo weiter. Manchmal



Durch Jedi-Level-Beförderungen lernen Sie neue Fähigkeiten; hier ist der liebevolle **Lebenskraft-Sauger** im Einsatz.



Wer sich durch seine Taten der dunklen Seite zuwendet, kann negative Fertigkeiten wie den **Blitz** einsetzen.

Abgespeckte Action



Auf der E3 2002 waren wir gegenüber **Knights of the Old Republic** noch skeptisch. Action-Einlagen wie **Raumschiff-Geballer** und Gleiterrennen störten den Rollenspiel-Ablauf. Doch zum Glück hört Bioware auf Spielerwünsche: Die Einlagen sollen in der PC-Fassung nur am Rande vorkommen und auf keinen Fall spielentscheidend sein.

ist auch etwas Kreativität gefragt. Statt etwa einen Rancor frontal anzugreifen, bastelt man für den kleinen Racker lieber eine Kombination aus Duftstoff-Köder und Bombe.

Einsamer Streiter

Alle Dialoge im Spiel sind gesprochen, oft haben Sie mehrere Antwortmöglichkeiten. Eine Automap erleichtert das Orientieren, und der Spielstand lässt sich jederzeit speichern. Multiplayer-Modi wird es bei **Knights of the Old Republic** nicht geben, dafür soll die Story in bester Bioware-Tradition satte 40 bis 60 Stunden lang vorhalten. Das Bildmaterial auf diesen Seiten stammt übrigens größtenteils von der Xbox-Version. **HL**

Star Wars: Knights of the Old Republic

Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2003

Entwickler: Bioware
Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Knights of the Old Republic sollte einer der besseren Star-Wars-Titel werden, Bioware ist schließlich eine Rollenspiel-Macht. Der Verzicht auf Filmhelden ist verschmerzbar: Ein ausgefeiltes Regelsystem ist mir wichtiger als irgendein Kenobi-Gastauftritt.«