

Zurück in die Zukunft

Star Wars Knights of the Old Republic

Party pöppeln in der Star-Wars-Vergangenheit: Im ersten Rollenspiel zur Sciencefiction-Saga gehen Sie mit drei Helden auf Erfahrungspunkte-Jagd.



Lust auf Bleigießen? Kein Problem: Man nehme ein Laserschwert und einen Kampfroboter...

Die westkanadische Stadt Edmonton ist die Heimat zahlloser Drachen, Trolle und ähnlicher Fantasy-Monstrositäten. Zuletzt wurden dort auch piepsende Droiden, haarende Wookies und rüpelige Sith gesichtet. Hier ist nämlich Bioware zuhause, das Entwicklungsteam der AD&D-Epen **Baldur's**

Gate und **Neverwinter Nights**. Im Auftrag von LucasArts arbeiten die Hitpoint-Routiniers seit zwei Jahren am ersten **Star Wars**-Rollenspiel für den PC.

Macht statt Magie

Mit dem »Ich sehe ganz schön viele Sprites von schräg oben«-Look von **Baldur's Gate** hat **Knights of the Old Republic** (kurz und gnädig: **KOTOR**) nichts zu tun. Das neue SF-Epos setzt auf eine weiter entwickelte Version der 3D-Engine von **Neverwinter Nights**. Ihre Party besteht aus maximal drei Charakteren, doch Sie können immer wieder die Zusammensetzung ändern. Im Spielverlauf geschlossene Freundschaften mit NPCs führen zu einer Personal-Auswahl von über zehn Menschen, Droiden und Aliens. Die Klasse Ihres Starhelden

wählen Sie zu Beginn des Spiels aus **Star Wars**-typischen Berufen wie Kopfgeldjäger, Jedi-Wächter, Soldat oder Halunke (im Sinne von Han Solo). Die Macht-Kräfte der Jedis dienen quasi als Magie-Ersatz. Zu Feinheiten des Kampfsystems hält sich Bioware noch bedeckt. Prinzipiell soll in Echtzeit gekloppt werden, ob man auch à la **Baldur's Gate** das Geschehen pausieren kann, ist noch offen.

Ohne Film-Prominenz

Die Story ist etwa 4.000 Jahre vor den Geschehnissen der **Star Wars**-Kinofilme angesiedelt. Im Spielverlauf besuchen Sie rund zehn Welten wie den Wookiee-Heimatplaneten Kashyyyk, die Jedi-Akademie auf Dantooine oder das Sith-Zentrum Korriban. Die obligatorische Stippvisite auf Tatooine darf ebenfalls nicht fehlen. Flotte Minispielchen wie Gleiterrennen oder

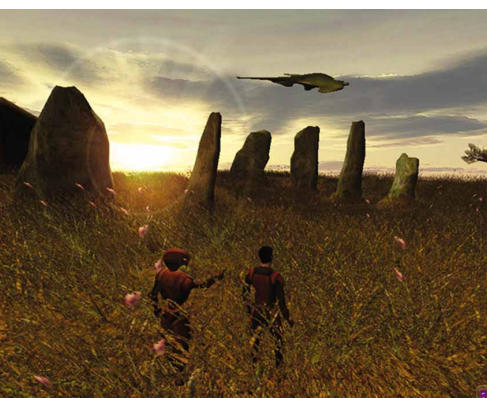
Bordgeschütz-Geballer lockern die Rollenspiel-Routine auf.

Gegen Ende des Jahres erscheint zunächst eine Xbox-Version, die PC-Fassung von **KOTOR** folgt erst Anfang 2003. LucasArts will eine Release-Überschneidung mit dem für Herbst geplanten Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies** vermeiden. Außerdem soll die Zeit für eini-



Ihre Party besteht aus maximal drei Helden.

ge PC-Optimierungen genutzt werden. Konkret verspricht man eine überarbeitete Bedienung: Ordentliche Maussteuerung statt des Gamepad-Gepfriegels, mit dem Konsolen-Umsetzungen oft nerven. **HL**



Wonniige Welten-Grafik, inklusive wogendem Gras.

Star Wars: Knights Of The Old Republic

Genre: Rollenspiel

Entwickler: Bioware

Termin: 1. Quartal 2003

Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Wenn die Rollenspiel-Päpste von Bioware sich im Star-Wars-Universum austoben dürfen, kann eigentlich nicht viel schief gehen. KOTOR duftet nach High-End-Grafik und packender SF-Atmosphäre. Angesichts der zuerst erscheinenden Xbox-Version stellt sich nur die Frage, wieviele spielerischen Zugeständnisse an den Konsolen-Geschmack gemacht werden.«