



Dungeons&Dragons trifft Star Wars

Wenn es um Kino-Merchandising, also um das große Geld mit filmverwandten Produkten geht, macht Produzent und Ressigieur George Lucas keine halben Sachen. Und so ist es kein Wunder, dass der zahlungswillige Konsument neben Star Wars Actionfiguren, Schlüsselanhängern, Darth Vader Masken und Zeichentrickserien nun auch schon seit Jahrzehnten mit Computer- und Konsolenspielen gelockt wird, die ihn genreübergreifend mit Actionspielen, Simulationen und sogar Vertretern des Strategielagers versorgen.

Mit Star Wars: Knights of the Old Republic (kurz: KotOR) wagt sich Lucasarts erstmalig auf das Parkett der Rollenspiele und überließ hier nichts dem Zufall; statt ein eigenes Regelwerk auszuarbeiten, bediente man sich lieber an dem bekannten D&D-System, welches in letzter Zeit in fast jedem Rollenspiel Anwendung zu finden scheint. Und welches Programmiererteam wäre für eine solche Umsetzung wohl besser geeignet als die (A)D&D Experten schlechthin? Richtig: Bioware, die mit Baldurs Gate das wohl erfolgreichste Computerrollenspiel der letzte Jahre kreierten, liefern mit KotOR einen weiteren Geniestreich ab.

Eigentlich ist Knight of the Old Republic ja schon ein alter Hut - und das sogar in zweierlei Hinsicht. Nicht nur, dass das Spiel schon vor etlichen Monaten für die Microsoft Konsole "X-Box" das Licht der Welt erblickte, nein, auch zeitlich darf man das "Old Republic" durchaus wörtlich nehmen, spielt die Handlung doch satte 4000 Jahre vor den eigentlichen Kinofilmen. Sie, also der Held des Spiels, haben schon gleich zu Anfang mit einem unangenehmen Gedächtnisverlust zu kämpfen - und das zum ungünstigsten Zeitpunkt, steht doch sein derzeitiges Trägerschiff, die Endar Spire, unter starken Beschuss der Sith-Flotte, einer Gruppierung, die es sich zum Ziel gemacht hat, das bekannte Universum für sich zu beanspruchen.

Held wider Willen

In all diesem Getöse rumpelt ihr Held nun aus seinem Tiefschlaf auf und trifft auch sogleich auf seinen Zimmergenossen, der uns wenigsten schon mal in die offensichtlichsten Dinge einweisen kann: unser Protagonist ist nicht nur ein Soldat der Republik (der "guten" Seite im Spiel), sondern zugleich auch ein besonders talentiertes Kerlchen, das sich auf der republikanischen Akademie mit seinen kämpferischen Fähigkeiten und seiner Sprachbegabung einen Namen in der Flotte machen konnte. Außerdem erfahren wir, warum sich der Held an Board der Endar Spire befindet: Bastila, eine junge Jedi, die über die kriegsentscheidene Fähigkeit der "Kampfmeditation" verfügt, ist ebenfalls an Bord und muss unter allen Umständen geschützt werden.

In den ersten 20 Minuten des Spiels versucht man sich auf der arg gebeutelten Endar Spire zurechtzufinden und trifft dabei auf die ersten Sith-Truppen, die bereits mit der Übernahme des Kreuzers beschäftigt sind. Dieser Teil des Spiels dient als eine Art Tutorial, in dem uns unser Zimmernachbar mit Tipps zur Spielmechanik unterweist. Natürlich gibt es hier auch erste Kämpfe zu bewundern, die in Schwertszenen besonders spektakulär in Szene gesetzt sind - aber dazu später mehr.

Da auf der Endar Spire letztlich nichts mehr zu retten ist, fliehen wir per Rettungskapsel auf den Planeten Taris, der ein intergalaktischer Hort des Handels, des Schmuggels und der Dekadenz ist. Hier hoffen wir mit Hilfe von Carth Onasis, seines Zeichens hochrangiger Soldat der Republik, die Jedi Bastila zu finden, welche sich ebenfalls in letzter Sekunde in eine Rettungskapsel flüchten konnte. Im weiteren Verlauf des Spiels versuchen wir mit Carth, Bastila und einer ganzen Reihe weiterer Mitstreiter die Republik vor den Sith zu retten - oder selbst ein Sith-Lord zu werden, denn bei KotOR ist der Weg, den man letztlich beschreitet, nicht fest definiert.

Mit einer Gruppe, die aus bis zu drei Charakteren bestehen kann, verfolgt man die spannende Geschichte rund um intergalaktische Konflikte, Laserschwertgefechte und die allgegenwärtige "Macht". Die Gefährten, die sich unserer Sache anschließen, wurden dabei geschickt in die Story miteingeflochten und ergänzen unseren Trupp mit individuellen Fähigkeiten: während Carth besonders gut mit zwei Blasterpistolen umgehen kann, ist die freche Mission Vao ein wahre Künstlerin des Computerhackings. Wookiee Zaalbar hingegen macht, wie es für seine Rasse üblich ist, im Nahkampf kurzen Prozess mit etwaigen Gegnern. Der Clou an der Sache: während des Spiels kann man sich meistens aussuchen, welcher der Protagonisten mit dem Hauptheld durch die Lande ziehen soll. Und da es reichlich unfair wäre, wenn die "Zurückgelassenen" nichts von den EXPs abbekämen, die man während eines Ausflugs ergattert, werden diese automatisch an den EXPs-Haushalt des Hauptcharakters angepasst - so hat man erfreulicherweise auch im weiteren Spielverlauf stets die Möglichkeit, sich seine Wunschtruppe für jede Lebenslage zusammenzustellen.



Neben zahlreichen Nebenquests verfolgt der Spieler einen roten Faden, der ihn auf mehrere Planeten, unter anderen nach Tatooine und auf die Wookiee-Heimatwelt Kashyyyk führt. Diese Planeten sind frei wählbar - es bleibt einem also überlassen, in welcher Reihenfolge man die Hauptquests und somit die Jagd nach der "Sternenschmiede" absolviert. Abhängig davon werden von Zeit zu Zeit nett gemachte Render- und Ingamesequenzen eingeblendet, die die Story kinoartig vorantreiben. Trotzdem hat man als Spieler nie wirklich das Gefühl, sich in einem freien Rollenspiel zu bewegen - dafür sind der Handlungsstrang und die damit verwobenen Locations einfach zu eng gezurrt. Trotzdem kann sich KotOR durch seine großartige Dialogvielfalt und den damit gegebenen Handlungsmöglichkeiten in die Riege der klassischen Rollenspiele einreihen.



Soldat, Gauner, Scout oder Jedi?

Am Anfang jedes Rollenspiels steht die Charaktergenerierung und hier macht auch KotOR keine Ausnahme. Die Berufswahl des Helden gestaltet sich allerdings als simpler, als in vergleichbaren Produkten gewohnt: statt einer reichhaltigen Klassen- und Rassenauswahl, stehen hier lediglich drei Professionen zur Verfügung: der Weg des Soldaten, der des Spähers oder der des Gauners. Soldaten spezialisieren sich auf Nah- und Fernkampfgefechte, während Forscher auf ihre Intelligenz bauen und Spezialisten für die technischen Abteilungen sind. Gauner hingegen öffnen verschlossene Türen und werfen auch ganz gerne mal ihren Tarnmechanismus an, um allzu kampfreichen Situationen aus dem Weg zu gehen. Immerhin hat man jeweils die Auswahl, ob der Protagonist männlich oder weiblich sein wird.

D&D-typisch besteht ein Charakter aus einer Ansammlung von Charakterwerten (Stärke, Geschick, Verfassung, Intelligenz, Weisheit, Charisma) und einer Reihe verschiedener Talente und Fähigkeiten, die in mehreren Stufen ausgebaut werden können. Zu Anfang darf man diese Werte mit bis zu 30 Punkten aufstocken. Stärke eignet sich z. B. hervorragend, um den Schaden eines Nahkämpfers zu maximieren, Geschick verbessert die Ergebnisse mit Blasterpistolen- und Gewehren, Charisma erhöht die Chance, ein Gespräch zu seinen Gunsten zu wenden. Fähigkeiten wie Heilung oder der Umgang mit Sprengstoff bauen auf diese Charakterwerte direkt auf und können ebenfalls mit Punkten versehen werden. Eine Ausnahme stellen die Talente dar: diese lassen sich nur in maximal drei Stufen ausbauen und umfassen den Umgang mit Rüstungen, speziellen Waffen und Spezialmanövern.

Der Name des Spiels lässt allerdings schon vermuten, dass das nicht alles sein kann und in der Tat: im Verlauf des Spiels promovieren wir natürlich zum Jedi-Ritter. Spätestens ab diesem Zeitpunkt fängt eine neue Ära an. Viele Talente, die vorher eine Rolle spielten, werden plötzlich ganz unwichtig, wenn man statt eines Blasters nun ein oder gar zwei Lichtschwerter in den Händen hält. Zusätzlich darf man sich nun der Erlernung von Machtfähigkeiten widmen, die in drei Kategorien unterteilt sind: gut, böse und neutral. Jede Anwendung der Macht kostet "Machtpunkte" - sozusagen als Ersatz für das gängige Mana in Fantasy-Rollenspielen. Und nun kommt ein weiterer wichtiger Aspekt ins Spiel: die Entscheidungen, die man während des Spielverlaufs trifft, sind entweder gut oder böse. Bei guten Entscheidungen gibt es helle Machtpunkte, bei bösen Entscheidungen schlägt das Pendel in Richtung Dunkle Seite aus. Je nachdem, wie gut oder böse man nun ist, wirkt sich das auch auf den Macht-Verbrauch bei Anwendung von





Macht-Fähigkeiten aus. Wirft man also einen Heilspruch auf seine Party, verbraucht dieser als guter Jedi weniger Energie, als wenn man dies mit einer bösen Gesinnung tut. Andersrum genauso: den Imperator-Blitz verballert ein böser Jedi natürlich deutlich effizienter als sein helles Pendant. Jedi-Mächte lassen sich übrigens ebenfalls in drei Stufen ausbauen - und damit an Effektivität deutlich steigern.

Wem das alles viel zu kompliziert ist, kann sich auch ganz auf das Spielgeschehen konzentrieren und die Automatik-Funktion benutzen. Dann berechnet die Computer-KI auch bei einem Levelanstieg selbstständig, welche Fähigkeiten, Attribute und Talente am geeignetsten erscheinen. Nun noch einen Namen und ein Portrait ausgesucht und schon kann es losgehen:

Das Star War Universum erwartet seinen neuen Helden. Das Höchstlevel stellt übrigens 20 dar - wenn sie also 8 Soldaten und 12 Jedi-Ritter Stufen hinter sich gebracht haben, gibt es keine Level ups mehr; bis dahin sollten sie allerdings ohnehin kurz vor Ende des Spiels stehen. Rollenspiel-Anfänger haben übrigens doppeltes Glück: obwohl das Handbuch mit mehr als 70 Seiten relativ umfangreich ist, werden die Ritter der Alten Republik stets durch eine umfangreiche Ingame-Hilfe informiert und kommen so nur höchst selten ins Straucheln.

Erfahrung sammeln - nicht nur eine Sache für Kämpfernaturen

Auch, wenn die KotOR-Kämpfe, wie in fast jedem Computerrollenspiel, die "Haupteinkaufsquelle" für Erfahrungspunkte darstellen, so gehen die Möglichkeiten in der Alten Republik weit über die eines simplen Hack&Slay-RPG hinaus. So können sich Intelligenz-Bestien, die eine technische Ader haben, EXPs für das Manipulieren von Computersystemen und Droiden verdienen. Hier kommen dann Computersonden- und teile zum Einsatz, die je nach Höhe des Skills in verschiedener Quantität benutzt werden, um z. B. Überwachungskameras zu knacken, Türen zu öffnen oder sogar Droiden so umzuprogrammieren, dass sie zukünftig an unserer Seite kämpfen. Verstohlene Naturen erfreuen sich an der Möglichkeit, Türen und verschlossene Behälter gegen Erfahrungspunkte zu entriegeln - Taschendiebstahl ist leider nicht möglich. Da generell alles, was irgendwie verschlossen ist, auch mit einer Portion Gewalt zu öffnen ist, sind selbst reine Kämpfernaturen, abgesehen davon, dass man ja auch auf sein Gefährten-Repertoire zurückgreifen kann, nicht völlig aufgeschmissen - freilich kriegt man in diesem Falle aber keine EXPs gut geschrieben ;). Last but not Least entpuppt sich natürlich so gut wie jede erledigte Quest als zuverlässiger Erfahrungs-Lieferant, so dass es, neben dem Spaßfaktor, dringend anzuraten ist, etwaige Nebenquests anzunehmen.

Apropos Spaßfaktor: Unsere Heldentruppe ist, wie schon in Baldurs Gate 2, mit starken Persönlichkeiten ausgestattet, die sich untereinander schon mal in die Haare bekommen. So hat Altjedi Jolee stets einen sarkastischen Spruch auf den Lippen, Bastila fährt uns in ihrer hochmütigen Art über den Mund und Mission moniert, dass sich ihr Wookiee-Freund vielleicht mal wieder waschen könnte. Derlei Dialoge finden auf verschiedene Art und Weise ihren Weg auf unseren Bildschirm: entweder, indem wir gezielt mit einer Figur aus unserer Truppe ein Gespräch anfangen - in diesem Fall bekommen wir dann Teile ihrer Lebensgeschichte oder Ansichten zu hören. Darüber hinaus melden sich die Gefährten auch mal ganz gerne selber zu Wort - sei es nun in spontanen Situationen oder in Gesprächen mit NPCs, in denen der eine oder andere Charakter immer gerne mal etwas einwirft, wenn man sich für eine Gesprächsoption entscheidet, die im krassen Gegensatz zu dessen Grundeinstellung steht. Leider wirken sich diese Einwürfe im Grunde nie wirklich auf den Spielverlauf aus und machen obendrein an manchen Stellen einen recht aufgesetzten Eindruck. Besonders die direkten Gespräche ufern bisweilen fast schon in Monologe aus, die zum Teil alles andere als spannend sind und somit einen misslungenen Versuch darstellen, die Atmosphäre des Spiels zu heben.

"Weiterfahn, Weiterfahn!"

Knights of the Old Republic muss sich in Sachen Gesprächsführung wahrlich hinter keinen Rollenspiel-Titel verstecken. Wie schon bei Baldurs Gate wird hier das bewährte Multiple Choice Verfahren angewandt, das dem Spieler die Wahl ermöglicht, ob er lieber seine gutmütige oder seine böse Seite zum Vorschein kommen lässt. Möchte man z. B. einen Trupp Betrunkener zur Vernunft bringen, bleibt einem die Wahl, es mit seiner Überredungskunst zu probieren (Talent Überredung), die Macht sprechen zu lassen (Macht-Überredung) oder gewalttätig zu werden und die Gruppe niederzustrecken. Je nachdem, für welche Lösung man sich entscheidet, wird sich die Machtachse in Richtung gut oder böse verschieben. Das gilt auch dann, wenn man die Macht für eigene Vorteile missbraucht: Preise bei einem Warenhändler per Machtüberredung zu drücken, bringt zumeist dunkle Jedi-Punkte und einen Rüffel eurer Mitjedies ein.

Wer sich einer Seite zu sehr verschreibt, verändert sich auch optisch: während ein guter Jedi im Statusmenü als strahlender Held im gleißenden Licht dargestellt wird, hat man bei einem dunklen Vertreter den Eindruck, dem Teufel persönlich gegenüberzustehen; rotes, infernales Licht umgibt unseren Charakter und lässt ihn mit bleichem Teint und glasigen Augen seine weiteren Abenteuer bestehen - da bekommt man es fast schon ein wenig mit der Angst zu tun ;)

Da es in KotOR unzählige, mit deutscher Sprachausgabe hinterlegter, Dialoge gibt, verwundert es nicht, dass das Spiel auf vier CDs ausgeliefert wird. Sogar an ein Star Wars typisches Merkmal wurde gedacht: Aliens reden grundsätzlich in ihrer Heimatsprache - mit deutschen Untertiteln versteht sich. Leider merkt man ausgerechnet diesen Sprachfetzen an, dass sie sich oft wiederholen. Gewisse Passagen werden allzu oft verwendet und entsteht der Eindruck, dass alle Alien-Rassen mit einem akustischen Sprachschatz von drei Standardsätzen auskommen. Überhaupt scheint die Qualität der Sprachausgabe mehr auf Masse als auf Klasse zu setzen. Die meisten Sprecher wirken ein wenig langweilig, fast fehlbesetzt. Bastila und Carth öden einen bisweilen schon an, wenn sie nur den Mund aufmachen - so sollte es eigentlich nicht sein. Gewöhnungssache: Sätze, die unser Hauptcharakter spricht, sind grundsätzlich nicht vertont.



Grafischer Leckerbissen

Auch, wenn die 3D-Grafik an manchen Stellen etwas steril wirkt und die Spielwelt in Wirklichkeit deutlich stärker eingeschränkt ist, als man es vielleicht von anderen Rollenspielen gewöhnt ist, so bleibt unter dem Strich dennoch eine fantastische Präsentation, die von tollen Außenarealen über belebte Innenräume bis hin zu den spektakulärsten Nahkampfgefechten der Rollenspielzunft wirklich alles zu bieten hat, was man sich nur vorstellen kann. Diese Grafik hat allerdings auch ihren Preis: wer in einer hohen Auflösung und Qualitätseinstellungen (AF, AA) spielen möchte, braucht einen schnellen PC unter seinem Gehäuse. Wer den jedoch besitzt, wird belohnt: die Laserschwertgefechte zwischen unserer Gruppe und den dunklen Jedi, sehen sogar ein Stück schicker als bei Jedi Knight 3: Jedi Academy aus. Da blitzt und funkelt es, wenn zwei Schwerter aufeinander treffen. Ein Jedi pariert geschickt, wird aber von dem gezielten Fußtritt seines Gegners schwer getroffen. Währenddessen schießen zwei weitere Gegner aus der Entfernung etliche Laser-Salven auf unsere Truppe - jetzt wird es allerhöchste Zeit, mal den Schutzschild der eigenen Recken zu aktivieren - und sogleich legt sich ein optisch sichtbarer Film auf die Protagonisten. Und da sich die Lebenspunkte der Gefährten schon gefährlich nahe in Richtung Null bewegen, wird noch eine effektreiche Gruppen-Machtheilung angewandt - Gefechte wie im Kino!

Leider hat jede Medaille zwei Seiten und so hilft alle Euphorie in Bezug auf die schönen Animationen nichts, wenn der Kampf an sich nicht gerade zu taktischen Meisterleistungen anspornen kann. So fehlt aufgrund der Perspektive und der konsolentypischen Handhabung ein wenig die Übersicht und die Gewalt über das Geschehen. Die Zeiten, in denen man wie in Baldurs Gate oder Icewind Dale alles im Blickfeld und im Griff hatte, scheinen mit der Einführung der 3D-Engine gezählt zu sein: statt jedem Charakter im Pausemodus genaue Anweisungen zu geben und dann die Pause-Taste zu entriegeln, kann man sich bei KotOR eigentlich entspannt zurücklehnen: selbst, wenn man nur wenige Aktionen während eines Kampfes ausführt, ist man stets auf der Gewinnerstraße, denn die KI nimmt einem sowohl für den Hauptcharakter, als auch für die beiden Mitstreiter so gut wie alles ab. Nur bei sporadisch auftretenden Endgegnern ist da überhaupt noch echte taktische Handarbeit von Nöten. Spätestens aber, wenn man sich mit drei voll ausgebauten Jedi-Rittern durch die gegnerischen Horden metzelt, ist persönliche Anwesenheit am Rechner nur noch geringfügig gefragt.

Und hier setzt ein weiterer Fehler im Gameplay ein: obwohl es rein theoretisch möglich ist, das Spiel mit einer bunten Truppe zu durchlaufen, wird sich kaum einer dem Jedi-Flair entziehen können und stets die Mitglieder auswählen, die in der Lage sind, ein Laserschwert zu ziehen. Und so kommt es auch, dass sich im Verlauf Unmengen aus Ausrüstung in unserem Inventar stapelt (vornehmlich Fernkampfaffen und schwere Rüstungen), die man im Grunde aber gar nicht braucht, da ein Jedi mit Plattenrüstung (= eingeschränkte Machtfähigkeit) und Lasergewehr wohl wenig Sinn machen würde. Und da man im Spiel nur höchst selten gezwungen wird, auf die speziellen Fähigkeiten eines bestimmten Teammitglieds zurückzugreifen, ist man fast immer mit dem gleichen Dreier-Gestirn unterwegs. Ob das nun ein Fehler in der Denkweise des Spielers oder des Herstellers ist, möchte ich mal dahingestellt lassen.

X-Box Umsetzung und Minispielchen



Obwohl sich Bioware bei der Umsetzung redlich bemüht hat, die größten Konsolenschnitzer auszubügeln, merkt man dem Spiel seine Konsolenherkunft deutlich an. Zwar dürfen sie sich über deutlich höhere Auflösungen, einer Quicksave-Funktion und einer zusätzlichen Raumstation freuen, aber Handhabung und Übersicht lassen dennoch zu wünschen übrig. Wenn das Spiel in einer Auflösung von 1280x1024 läuft, doch die Darstellung der Charakterwerte in einem Mini-Fensterchen von 320x200 Pixel erfolgt, braucht man sich nicht wundern, das selbst für die kleinsten Item-Beschreibungen nicht genug Platz ist und demnach gescrollt werden muss. Auch macht sich hier ein absoluter kritikwürdiger Mangel bemerkbar: ich habe selten ein Inventar gesehen, das so unübersichtlich ist. Stellen sie sich vor, sie schleppen 80 Gegenstände mit sich rum und nur fünf davon werden gleichzeitig dargestellt - das Ganze artet in einer einzigen, nervenaufreibenden Scrollorgie aus. Ähnliche Missstände machen sich auch im Kampf und an anderen Stellen bemerkbar - das Interface macht manchmal eben keinen pc-kompatiblen Eindruck.

Eher pc-untypisch sind auch die drei Minispielchen, denen man sich im Verlauf des Spiels widmet: neben dem Blackjack-Verschnitt "Pazaak", das quasi an jeder Ecke gegen Credits gespielt werden kann, darf man sich noch an den so genannten Swoop-Bike-Rennen beteiligen und an manchen Stellen hinter die Steuerung eines Turbo-Lasers schwingen, um auf feindliche Jäger zu ballern. Spaß macht diese Abwechslung aber auf alle Fälle, obwohl

besonders die Swoop-Rennen an Unglaublichkeit nicht zu überbieten sind. So will ihnen das Spiel eine Art Formel-1 Zirkus auf verschiedenen Planeten vorgaukeln, was in der Theorie keine schlechte Idee ist, in der praktischen Umsetzung hingegen deutliche Mängel an den Tag legt. So gibt es keine echte ingame Liga, die diesen Eindruck auch rechtfertigen würde. Auf jedem Planeten tummeln sich gerade mal 3-4 Fahrer, die es zu schlagen gilt. Danach ist man regionaler Swoop-Meister.

Auch die Dialoge tragen nicht zur Glaubhaftigkeit bei: da bekommt man hinter vorgehaltener Hand von einem besonders rücksichtslosen Fahrer erzählt, der kaum zu schlagen sei. Rücksichtslos? Wie soll man bei einem Rennen, bei dem man 23 Sekunden lang ohne Konkurrenz in fast gerader Linie noch vorne fährt, rücksichtslos sein? Ein Händler erzählt, dass er Swoop-Bike Verbesserungen im Angebot, während einer der Rennfahrer darüber klagt, dass er ohne Aufrüstung seines Bikes keine Chance hätte, weitere Rennen zu gewinnen. Tatsächlich besitzt das Spiel aber keinerlei Aufrüstfunktion. Da hilft es auch nicht, dass man zuweilen auf anderen Planeten als "großer Rennstar" erkannt wird - die Atmosphäre ist einfach nicht glaubhaft genug.

Vorbildlich, und auch deutlich wichtiger, ist die Steuerung der Charaktere, die eine Lenkung sowohl über die Tastatur, als auch ganz bequem über die Maus problemlos zulässt. Dass sich die Figur stufenlos drehen lässt, ist nur nicht nur ein grafischer Gag, sondern verbessert auch die Übersicht. Schade nur, dass sich die Perspektive nicht auch kippar ist.

Wohin mit den CDs? Nachteile der DVD-Verpackung

Umfangreiche Spiele sind immer gerne gesehen, aber warum in Gottes Namen muss man das Spiel auf 4 CDs pressen und dann in eine DVD-Plastikhülle packen, die gar nicht genug Platz bietet für derartige CD-Mengen. Keine Frage, dass da so manch ein Käufer neidisch auf die Karton-DVD-Verpackung der US-Version schaut, die im Gegensatz zur deutschsprachigen Variante nicht drei CDs auf eine Spindel quetscht und Nr. 4 in einer losen Papierhülle dazulegt. Es wäre also zu überlegen, ob man eine DVD-Hülle zukünftig nicht ihrer eigentlichen Bestimmung zuführt und sie auch tatsächlich mit DVD-Medien bestückt. Dass man bei so engen Platzverhältnissen nicht damit rechnen kann, etwaige Gimmicks wie eine Tastaturschablone in der Packung vorzufinden, ist klar; immerhin ist Handbuch einigermaßen umfangreich.

Knights of the Old Republic ist in Sachen Spielzeit kein Mammutrollenspiel. Fortgeschrittene Rollenspieler werden das Game in knapp 45 Stunden, inklusive aller Nebenquests, absolviert haben. Anfänger dürfen gerne noch 15 Stunden dazurechnen. Wenn sie über eine EAX-fähige Soundkarte verfügen, dürfen sie sich über 3D-Sound freuen, der in dem Spiel besonders in Gefechten gut zum Tragen kommt. Es ist anzuraten, den derzeit aktuellen Patch (1.02) zu installieren. Dieser behebt Performance-Probleme und erweitert das Spiel mit einigen Komfort-Funktionen.

Meinung



Selten habe ich mir mit der Bewertung bei einem Rollenspiel so schwer getan wie bei KotOR. Grafisch gibt es an dem Spiel nichts auszusetzen und auch die fast schon epische Story weiß zu gefallen. Trotzdem fehlt mir der ganz große "wow!"-Effekt. Es ist schön, dass das Spiel voll gepackt mit gesprochenen Dialogen ist, aber vieles davon ist einfach langweilig. Wenn die zickige Bastila ihre Weisheiten über "die gute Seite der Macht" vom Stapel lässt oder Carth sein "Ich traue niemanden"-Geheule beginnt, klickt man sich unmotiviert durch die Dialogpassagen, nur weil man Angst hat, irgendeinen wichtigen Storyanteil zu verpassen. Einen gehörigen Anteil der Schuld trägt hier meines Erachtens auch die deutsche Sprachausgabe, die einfach nicht aus der Mittelmäßigkeit heraus kommt. Andererseits sind es aber auch gerade die Charaktere, die den Spieler in ihren Bann ziehen: die sarkastisch-analytischen Sprüche des Droiden-Mitstreiters HK-47 sind genauso witzig wie die ständigen Einwürfe, die der kautzige Jedi Jolee während diverser Gespräche zum Besten gibt.

Questmäßig gibt es nichts zu meckern. Hier zog Bioware praktisch alle Register, die man sich in einem Rollenspiel vorstellen kann: von einfachen Laufburschen-Aufgaben, über Meuchmordaufträge bis hin zu Detektiv-Arbeiten und zahlreichen, teils fordernden Zahlen- und Logikrätseln ist hier wirklich alles dabei. Zugegeben: die wenigsten Quests sind qualitativ so gut, dass man sie wirklich ein zweites Mal machen würde und wirken teilweise auch wieder ein wenig aufgesetzt.

Zu den Minispielchen hatte ich mich bereits geäußert. Alle drei ganz nett, aber vermisst hätte sie auch niemand. Ganz und gar nicht nett finde ich hingegen das unübersichtliche Inventar, das in einem viel zu kleinen Fenster präsentiert wird. Auf derartige Such- und Scrollorgien kann jeder Spieler getrost verzichten. Schade auch, dass man nicht schon beim Aufnehmen eines Items dessen Nutzen überprüfen kann. Ich würde gerne ein Datapad lesen, bevor es im Inventar landet - dann hätte ich das Such- und Findproblem auch nicht mehr. Aufgefallen ist mir außerdem, dass sich Gegenstände, besonders der Loot von getöteten Gegnern, manchmal schwer ausfindig machen lassen.

Warum Lucasarts unbedingt ein D&D Spiel aus ihrem Star Wars Rollenspiel machen mussten, ist mir etwas unklar - nicht genug Mut, mal etwas eigenes zu entwerfen? Die sonst so starren Pen&Paper Regeln wurden aber von Bioware sehr gut in das SW-Szenario übertragen und passen dort beinahe besser ins Bild als bei so manchem Fantasy-RPG. Positiv fielen mir auch die geringen Ladezeiten auf - besonders bei Benutzung der Quickload- und Quicksavetasten. In Sachen Soundeffekte hat sich Bioware ebenfalls ins Zeug gelegt, nur die Hintergrundmusik enttäuscht - das allerdings auf hohem Niveau: obwohl der bekannte Star Wars Flair gut eingefangen wurde, verfügt die Musik über keinerlei wirkliche Höhen und dümpelt etwas unmotiviert vor sich hin.

Letztlich ist es keine Frage, ob man sich KotOR zulegen sollte, denn es gehört sicherlich zu den wirklich guten Vertretern der Rollenspiel-Zunft und ist erst recht in Bezug auf die Konkurrenzsituation des aktuellen Rollenspielmarktes mehr als nur einen Blick wert. So ganz kann ich die Lobeshymnen der diversen Spiele-Magazine über das Star Wars RPG trotzdem nicht nachvollziehen, denn die Genialität echter Klassiker hat es in meinen Augen nicht - dafür fehlt auch ganz klar das, was man zumindest früher unter dem Begriff "spielerische Freiheit" verstanden hat. Hier verfärbt wohl der "Krieg der Sterne"-Bonus die eine oder andere Brille etwas in Richtung rosa ;)

Bewertung

Stand: 23.05.2004

