

Knights of the Old Republic

DAS REMAKE
LEBT NOCH

Knights of the Old Republic ist eines der beliebtesten Star-Wars-Spiele. Doch sein Remake steckt seit Jahren in der Entwicklungshölle. Unsere Recherchen zeigen, weshalb. Von Michael Sonntag

66 vielversprechende Sekunden lang spürten Spieler weltweit eine Erschütterung der Macht: Auf einem Sony-Event im Herbst 2021 verkündete ein Trailer, dass Star Wars: Knights of the Old Republic (KotOR) von 2003 nach Ewigkeiten ein Remake erhalten soll. Dahinter steckte mit Aspyr Media ein Unternehmen, das zuvor bereits mehrere Remaster alter Klassiker veröffentlicht hatte. Auf die Vorfriede nach dem Trailer folgte jedoch lange Zeit: nichts. Fans und Presse reagierten irritiert ob der fehlenden Kommunikation. Wurde noch am KotOR-Remake gearbeitet oder wurde es stillschweigend eingestellt? Eine Vermisstensuche nach dem Star-Wars-Remake begann. Publisher Sony und Studio Aspyr schwiegen, Insider leakten einzelne Infos, doch das Puzzle blieb unvollständig. Klar war nur: Es stand nicht gut um das Remake. Die Hoffnung schwand, und dann wechselte auch noch das Studio. Inzwischen ist Saber Interactive an der Reihe.

Wir haben dem Ganzen auf den Zahn gefühlt. Was ist mit dem Remake zu Star Wars: Knights of the Old Republic wirklich passiert? Die Kernaussagen bleiben dieselben, aber weitere Details vervollständigen das Bild. Sie lassen ein vielversprechendes Spiel erahnen, das vermutlich niemals in dieser Form erscheinen wird.

Worauf dieser Artikel basiert

Für unseren Report haben wir sowohl das aktuell zuständige Studio Saber Interactive als auch die ursprünglich zuständige Spiele-schmiede Aspyr Media kontaktiert. Von Saber erhielten wir eine Absage für ein In-

terview, von Aspyr bislang überhaupt keine Antwort. Währenddessen haben wir auch verschiedene Entwickler bei Aspyr und Saber angeschrieben. Die meisten verwiesen auf ihre Verschwiegenheitserklärung und wollten uns gegenüber keine Aussagen tätigen. Nichtsdestotrotz machte ein Entwickler deutlich, wie wichtig die Aufarbeitung der Hintergründe des KotOR-Remakes sei: »Ich kann euch sagen, dass das KotOR-Team wirklich will, dass seine Geschichte erzählt wird. Hoffentlich wird sie irgendwann ans Licht kommen. Danke, ich schätze es immer, wenn Journalisten sich die Mühe machen, die Geschichten der Entwickler zu erzählen.«

Der britische YouTuber 100% Star Wars wurde schließlich zu unserer Hauptquelle. Er steht laut eigener Aussage in Kontakt zu einem Aspyr-Entwickler, der auch die Meinungen und Gedanken anderer Entwickler aus dem Studio wiedergab. Viele Informationen des YouTubers wurden uns darüber hinaus von einem (anonymen) Brancheninsider und einem weiteren (anonymen) Aspyr-Entwickler bestätigt.

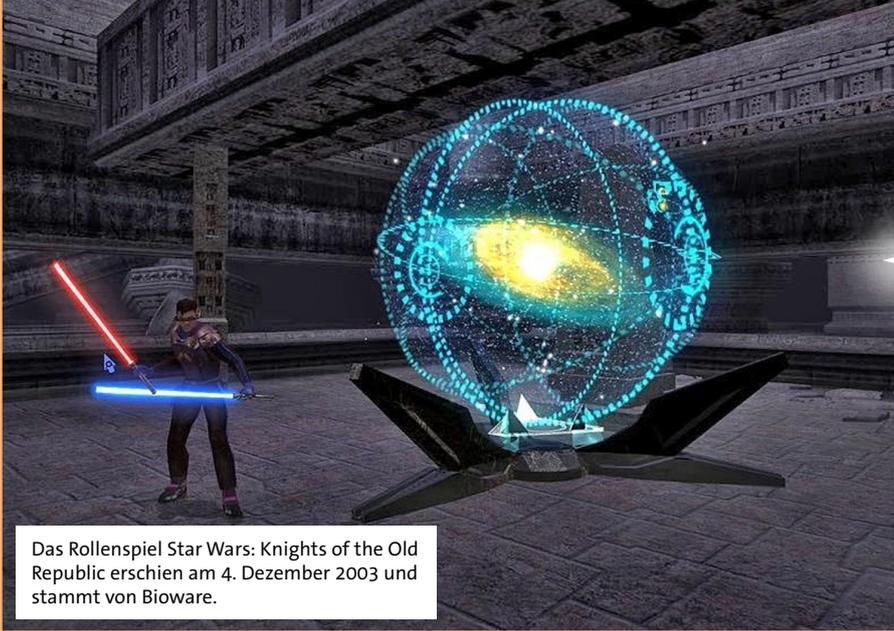
Was bisher geschah (offiziell und inoffiziell)

Bevor wir zu unseren Ergebnissen kommen, möchten wir – für einen besseren Überblick – die Historie des KotOR-Remakes zusammenfassen. Die folgenden Daten setzen sich aus offiziellen Infos und inoffiziellen Infos unserer Quellen zusammen. Inoffizielle Infos sind kursiv dargestellt:

- ✦ **2019:** Die Vorproduktion des Remakes beginnt unter dem Codenamen »Roméo«. Das Team besteht aus zahlreichen Bioware-Veteranen, die an dem ursprünglichen KotOR und dem MMO Star Wars: The Old Republic (SWTOR) gearbeitet haben. Andere Entwickler waren zuvor bei Naughty Dog, Bluepoint und anderen Studios angestellt.
- ✦ **Februar 2021:** Embracer übernimmt Aspyr und gibt an, dass das Spiel ein Budget von 70 Millionen Dollar habe.
- ✦ **2021:** Sony steigt als Publisher ein. Das Budget erhöht sich angeblich auf knapp 100 Millionen Dollar.
- ✦ **September 2021:** Der Trailer wird auf dem Sony-Event präsentiert. Das Spiel soll für PC und PlayStation 5 erscheinen.
- ✦ **Januar 2022:** Gerüchte um das Kampfsystem von KotOR geistern durch das Netz:

UNSER GESPRÄCHSPARTNER

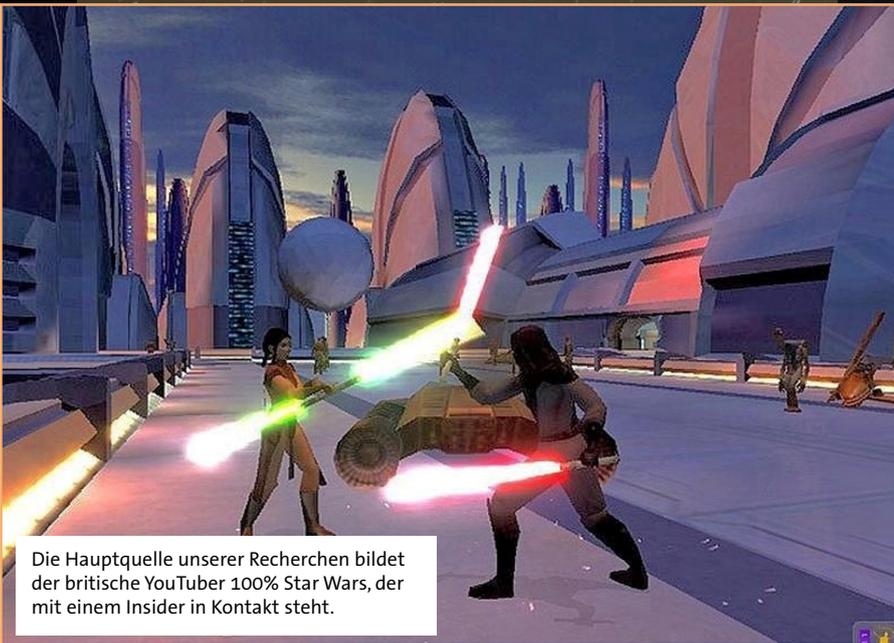
100% Star Wars ist ein in Großbritannien ansässiger Creator von Star-Wars-Videos, die sich der Geschichte, Philosophie und Psychologie des Star-Wars-Universums und seiner Charaktere widmen. Obwohl er sich in erster Linie auf Knights of the Old Republic und die älteren Epochen konzentriert, berichtet Luke, der Mann dahinter, auch über moderne (und alte) Star Wars-Spiele und veröffentlicht detaillierte Einblicke und Rezensionen zu Serien und Filmen.



Das Rollenspiel Star Wars: Knights of the Old Republic erschien am 4. Dezember 2003 und stammt von Bioware.

Jeff Grubb sagt auf Twitch, dass das Remake auf Eis liege. Der Journalist Jason Schreier widerspricht dem.

- ✦ **März 2024:** Die Embracer Group trennt sich vom Entwicklerstudio Saber Interactive. Embracer will die Aktivitäten in Russland einstellen (Saber verfügt dort über eine Abteilung), spricht von einer »Win-Win-Situation«. Saber Interactive kann diverse Entwickler sowie Marken- und Publishing-Rechte behalten.
- ✦ **April 2024:** Matthew Karch, CEO von Saber Interactive, äußert sich zum Remake: »Das Spiel ist quicklebendig, und wir sind fest entschlossen, die Erwartungen der Konsumenten zu übertreffen.«



Die Hauptquelle unserer Recherchen bildet der britische YouTuber 100% Star Wars, der mit einem Insider in Kontakt steht.

Originalgetreu, aber größer

So weit die Ereignisse, wie sie teils öffentlich und teils von unseren Quellen geschildert werden. Doch was für ein Spiel steckt hinter den Ankündigungen und sich teils widersprechenden Insiderberichten? Der YouTuber Luke (100% Star Wars) befindet sich laut eigener Aussage seit Frühjahr 2022 in Kontakt mit einem Aspyr-Mitarbeiter. Ein Jahr später zeigte ihm dieser einen Vertical Slice des Remakes, also einen Demo-Abschnitt des Spiels. Die folgenden Informationen basieren auf den Gesprächen mit dem Entwickler, wie von Luke geschildert, und den Erinnerungen des YouTubers an die Präsentation. »Aspyr hatte eine große Vision, ebenso große Ideen für das Studio, und der Umfang des Spiels war viel größer als das Original. Ein solches Vorhaben bringt immense Herausforderungen bei der Entwicklung mit sich«, erzählt der YouTuber. Aber das Studio habe hinter diesen gestanden und sich auch gewappnet gefühlt, so Luke. »Soweit ich weiß, hatten sie wenig bis gar keine Probleme bei der Entwicklung des Spiels, was auch für die Designteams gilt. Aspyr wurde von den Mitarbeitern als das »beste Studio, für das ich je gearbeitet habe« und »wie eine Familie« beschrieben – die Atmosphäre während der Entwicklung des Spiels soll hervorragend gewesen sein. Die Probleme scheinen sich eher auf einer höheren Ebene abgespielt zu haben, mehr auf das Geschäft bezogen. Die beiden Parteien – Publisher und Sony – waren sich nicht einig darüber, was gebaut werden sollte.«

Doch wie hätte Aspyrs Vision ausgesehen? Luke sagt: »Es sollte nichts großartig Neues wie neue Planeten, Gefährten oder so geben. Stattdessen hat man sich dafür entschieden, das, was bereits im Original enthalten war, stark zu erweitern, zum Beispiel die Aufträge und die Geschichten der Begleiter. Das Team wollte den Spielern mehr Möglichkeiten zur Bewältigung von Quests und Ähnlichem geben, und viele der Missionen wurden erweitert. Auch die Geschichten der Gefährten wurden viel umfangreicher und tiefergehend ausgebaut. Revans Vergangenheit und sein Hintergrund wurden

YouTuber MrMattyPlays sagt, es soll Action-Kämpfe wie in God of War haben.

- ✦ **Januar 2022:** Beginn der sechsmonatigen Produktion. Rund 200 Leute arbeiten an dem Remake. Geplanter Release ist im Sommer 2023; zum 20-jährigen Jubiläum des Originalspiels. Die Entwickler halten 2024/2025 für wahrscheinlicher.
- ✦ **Juli 2022:** Der Vertical Slice wird Sony und Lucasfilm vorgestellt (Sony gefällt er nicht, Lucasfilm dagegen schon).
- ✦ **Juli 2022:** Branchenexperte Jason Schreier veröffentlicht einen Artikel über Probleme und einen Entwicklungsstopp beim KotOR-Remake. Er schildert die Entlassungen von Art Director Jason Minor und Design Director Brad Prince und weist darauf hin, dass der Stopp mit dem Vertical Slice zusammenhängt.
- ✦ **August 2022:** Schreier veröffentlicht einen weiteren Artikel. Die Entwicklung des KotOR-Remakes soll laut seinen Quellen an Saber Interactive übergeben werden.
- ✦ **Mitte bis Ende August 2022:** Die Entwicklung wird offiziell bei Aspyr eingestellt, Saber Interactive übernimmt alle Arbeiten von Aspyr an der Neuauflage.
- ✦ **Anfang bis Mitte September 2022:** Die ersten Aspyr-Mitarbeiter verlassen das Studio aufgrund von Kündigungen oder aus freiem Wunsch. Saber Interactive absorbiert Aspyrs Autorenteam.
- ✦ **Dezember 2022:** Über 70 Mitarbeiter haben Aspyr bereits verlassen.
- ✦ **Mai 2023:** Knights of the Old Republic taucht in den Jahresberichten der Embracer Group auf. Demzufolge wird immer noch an dem Spiel gearbeitet.
- ✦ **September 2023:** Aspyr stellt den KotOR-Teaser auf YouTube auf privat, die dazugehörigen Social-Media-Kanäle werden ebenfalls geschlossen.
- ✦ **November 2023:** Lars Wingefors, CEO der Embracer Group, will keinen Kommentar zum Remake abgeben. Brancheninsider

Drei Klassen, elf Schauplätze, zwei Enden und etwa 40 Stunden Spielzeit – KotOR ist ein Brett von einem Spiel.



KotOR spielt 4.000 Jahre vor der Filmreihe. Die Geschichte handelt von einem Charakter ohne Erinnerungen, der einen Feldzug gegen die Sith führt und dabei eine große Verschwörung aufdeckt.



Das Remake befand sich bei Aspyr Media sechs Monate lang in der Produktion.



zum Beispiel durch Rückblenden und Zwischensequenzen gezeigt.«

Den visuellen Stil des Remakes beschreibt der YouTuber als hyperrealistisch. Grundlage sei die Unreal Engine 5 gewesen, das Konzept habe dem modernen Star Wars entsprochen. »Es wurden viele Dinge visuell verändert, um sie an die Filme und Serien anzupassen: Der Krayt-Drache zum Beispiel war wie der in »Mandalorian«, nicht wie der im Originalspiel«, erzählt der Creator. Die Hauptgeschichte sollte exakt die gleiche bleiben. Allerdings wurden laut Luke einige kleinere Änderungen vorgenommen: »Man [Malaks Untergebener] war im Vertical Slice eine Schwarze Frau, [Kopfgeldjäger und Widersacher] Calo Nord war ebenso eine Frau.« Jedes potenzielle Gruppenmitglied sollte laut den Informationen des YouTubers bisexuell sein, sodass eine Romanze mit beiden Geschlechtern möglich gewesen wäre, egal welchem die Spielfigur angehört. »Abgesehen von Jolee und Mission und, so nehme ich an, Zaalbar und HK-47«, sagt Luke.

Der Protagonist sollte vollständig vertont sein. Die meisten der ursprünglichen Synchronsprecher wären zurückgekehrt (Jennifer Hale als Bastila, Raphael Sbarge als Carth, Catherine Taber als Mission und so weiter). Eine große Ausnahme stellt den bekannten Informationen Darth Malaks Synchronsprecher dar: Rafael Ferrer wäre durch Jason Spisak (»Arcane«) ersetzt worden.

Die Kanonfrage

Wie gut sich das Remake in den bisherigen Star-Wars-Kanon einfügen sollte, kann You-

Das Remake-Gameplay habe sich sehr stark am rundenbasierten Echtzeitkampfsystem aus den Final Fantasy 7 Remakes orientiert, so 100% Star Wars.

Alt Kurzbefehl
G Anvisieren



E Offensivhaltung
F Angriff
Kommandos

Cloud
Er repariert
ausschalt

Tuber Luke nicht genau sagen. Er gibt hierfür ein Zitat des Entwicklers wieder: »Alles, was in der neuen Ära veröffentlicht wird, ist technisch gesehen ›kanonisch‹, aber aufgrund der Tatsache, dass es in der ›Legenden‹-Zeitlinie stattfindet, steht das zur Debatte.« Der YouTuber ergänzt: »Sie hatten zu dem Zeitpunkt nicht vor, irgendetwas von Knights of the Old Republic 2 in Bezug auf die Geschichte neu zu schreiben, und SWTOR wurde größtenteils als irrelevant angesehen (keine Gehirnwäsche des Imperators und so weiter). Sie befanden sich stattdessen in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung von Konzepten mit einem sehr kleinen Team für ein Remake von KotOR 2, das Lucasfilm vorgelegt werden sollte/wurde. Das Studio wollte schließlich KotOR 3 machen.«

Viele Bekannte, eine Überraschung

Im Januar 2021 verbreitete der YouTuber MrMattyPlays die Information, dass das Kampf-Gameplay des KotOR-Remakes in Richtung God of War gehen solle. Sprich: actionreiche Third-Person-Kämpfe in Echtzeit. Wir beäugten dies – angesichts der diffusen Quellenlage – mit großer Skepsis. YouTuber Luke / 100% Star Wars wiederum behauptet nun: Die Vorlage für das neue Kampf-Gameplay sei nicht im eisigen Norden zu finden, sondern eher in einer industriellen Fantasy-Welt: »Das Spiel führte ein neues Kampfsystem ein, das eher dem Remake von Final Fantasy 7 ähnelte. Es gab ein Gleichgewicht zwischen praktischen Action-Kämpfen und einer Art pausen- beziehungsweise rundenbasierten Gameplay-Mechanik.« Seine Quel-

Die Handlung des Aspyr-Remakes wäre dentisch geblieben. Allerdings sollte das RPG-System viel mehr Freiheiten und Möglichkeiten bekommen.



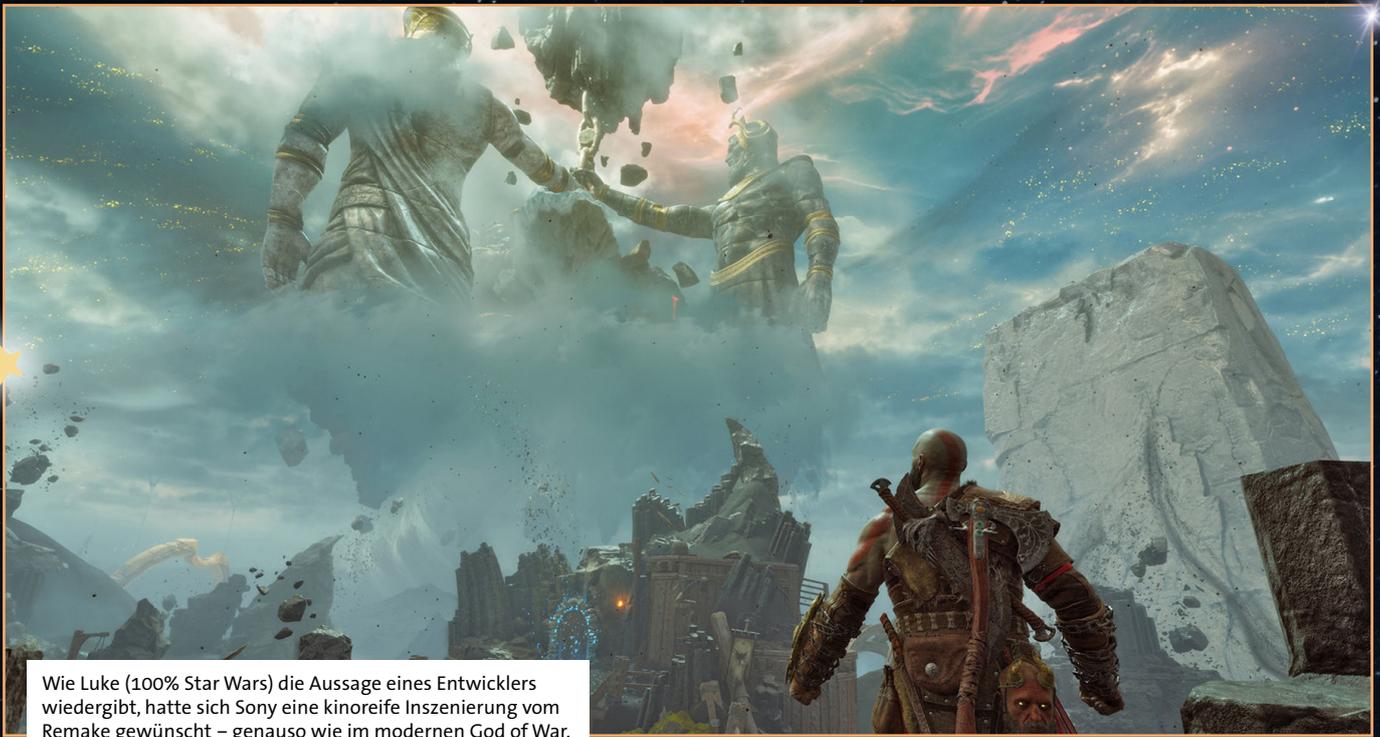
ert sich ... Schnell! Wir müssen ihn vorher
ten!

le verglich es ihm zufolge in einer früheren Phase auch mit dem Kampfsystem von Dragon Age: Inquisition. »Aber als die Entwicklung voranschritt, sagten sie, es sei ›direkt wie das FF7-Remake‹, und nach dem, was ich gesehen habe, bin ich geneigt, dem zuzustimmen«, so der Creator. Eine andere Mechanik, die kurz erwähnt wurde, gibt dem YouTuber Rätsel auf. »Anscheinend gab es kein freies Springen [im Original war Springen ebenfalls nicht möglich, Anm. d. Red.], sondern stattdessen ›Traversal-Punkte‹, was immer das auch heißen mag [vermutlich vordefinierte Punkte, an denen man per Tastendruck Hindernisse überwinden sollte]. Das habe ich nicht gesehen. Die Sache mit dem Springen war allerdings in einem Gespräch über Puzzles und Umgebung. Ich weiß nicht mehr, ob das auch den Kampf einschloss.«

Gute Nachrichten hätte es dagegen für Fans von Swoop Racing und Pazaak gegeben: Die beiden Minispiele aus dem Original (ein Rennspiel und ein mit Gwent vergleichbares Kartenspiel) sollten im Remake zurückkehren. Ob das auch auf die Arcade-artigen Ballereinigeln in Weltraumkämpfen zugetroffen hätte, ist unbekannt.

»Der Vertical Slice hat es ruiniert«

Sechs Monate nach Produktionsbeginn – im Juli 2022 – präsentierte Entwickler Aspyr



Wie Luke (100% Star Wars) die Aussage eines Entwicklers wiedergibt, hatte sich Sony eine kinoreife Inszenierung vom Remake gewünscht – genauso wie im modernen God of War.



Wie es dem Remake beim neuen Entwickler Saber Interactive ergeht, weiß die Außenwelt zurzeit nicht. Laut CEO Matthew Karch ist es zumindest »quicklebendig«.

Media seinen Auftraggebern Sony und Lucasfilm dann den besagten Vertical Slice des Remakes. Die Präsentation sei auf sehr gemischte Reaktionen gestoßen, berichtet der YouTuber mit Verweis auf seine Quelle, die anonym bleiben möchte. »Der Vertical Slice war sehr gut, aber er entsprach nicht den hohen visuellen Erwartungen von Sony. Disney und Lucasfilm liebten es ... aber Sony nicht.« Der Aspyr-Mitarbeiter präzisiert, was genau das Problem gewesen sei: »Wir hatten ein Treffen mit Sony, das ziemlich schlecht verlief, weil sie eine Präsentation auf dem Niveau von Sony Santa Monica erwarteten (God of War), was nach meinem Verständnis nicht das war, was wir anstreben.« Sony habe sich ein eher cineastisches Spiel gewünscht, ergänzt Luke. Eine nahtlose Erfahrung wie in God of War, vermutlich

dramatischer, spannender, emotionaler und näher bei den Figuren. »Sony wollte nicht das Gameplay von God of War, sondern die visuelle Präsentation des Blockbusters.«

Laut dem Entwickler hat das Team zudem einen entscheidenden Fehler bei der Präsentation gemacht. Luke gibt die Einschätzung wieder: »Der Vertical Slice war zu groß. Es hätte bessere Optionen gegeben, die billiger gewesen wären, weniger Zeit in Anspruch genommen hätten und alle wichtigen Dinge enthalten hätten. Zudem wäre die Ender Spire eine bessere Wahl für die Präsentation gewesen [um die Auftraggeber zu überzeugen], meinte meine Quelle.« Die Ender Spire ist das Raumschiff aus dem Prolog, das von Antagonist Malak in eine Falle gelockt wird, um Bastila und den Protagonisten zu schnappen. Nach der Flucht auf

den Planeten Taris lässt Malak das Raumschiff Ender Spire abschießen.

Aspyr Media versuchte angeblich, den Schaden zu begrenzen und das Vertrauen von Sony wiederherzustellen – mit radikalen Maßnahmen. »Aspyr geriet in Panik und feuerte den Art Director und den Design Director als Zeichen des guten Willens gegenüber Sony, was die Mitarbeiter schockierte. Über alles Weitere ließ das Management die Mitarbeiter im Unklaren«, erzählt Luke.

Die Maßnahme scheiterte jedoch offenbar, und die Entwicklung des Spiels wurde zu Saber Interactive verlegt. Aspyr unterhielt angeblich weiterhin eine gute Beziehung zu Disney und Lucasfilm, betont der YouTuber. Aber das Vertrauen der Mitarbeiter in das eigene Unternehmen sei zerstört gewesen – bis September 2022 verließen insgesamt 70 Angestellte das Studio.

YouTuber Luke lässt uns an seinen Eindrücken zum gezeigten Vertical Slice teilhaben: »Ich finde, er sah gut aus! Vielleicht ein bisschen abgehakt an manchen Stellen? Aber es war nur ein Vertical Slice. Er enthielt eine sehr ikonische KotOR-Questline auf einem sehr ikonischen Star-Wars-Planeten.« Damit spielt er höchstwahrscheinlich auf die Kashyyyk-Questreihe an, in der der Spieler entweder auf der Seite der Wookies kämpft oder diese in die Gefangenschaft der Corporation treibt. Oder er meint eine der vielen Quests auf Tatooine. »Ich kann mich wirklich nicht mehr daran erinnern, wie lang er war, aber es war eine Präsentation der Grafik, des Gameplay-Loops, einiger Dialoge und des Questsystems.«

Der Saber-Wechsel und die weitere Zukunft

Als das Remake im August 2022 von Aspyr Media an Saber Interactive übergeben wurde, absorbierte Saber unseren Informatio-

nen zufolge auch das Autorenteam. »Saber hat das gesamte Material des Remakes von Aspyr übernommen. Das beinhaltet das gesamte Writing, alle erstellten Assets, Animationen, Umgebungen, Zwischensequenzen, das Audio und den Code«, sagt uns Luke, der YouTuber hinter dem Kanal 100% Star Wars. »Ich meine, als KotOR-Fan, basierend auf dem, was ich gesehen habe und was ich wusste ... ja, es wäre ein gutes Remake geworden. Aber ich habe nur Teile gesehen und kannte sie nur bruchstückhaft. Das Spiel war wohlgemerkt erst seit sechs Monaten in voller Produktion. Jedoch ging das, was ich gesehen habe und was mir gesagt wurde, in eine brillante Richtung.«

Luke bleibt dem Wechsel zu Saber gegenüber vorerst neutral eingestellt. Sein Bauchgefühl sagt ihm allerdings, dass Saber im Vergleich zu Aspyr etwas Entscheidendes fehle: »Aspyr hat sich wirklich um KotOR und sein Erbe gekümmert. Das Studio hat versucht, das bestmögliche Spiel zu machen. Im Grunde wurde dieses Studio über die Jahre mit allen Entwicklern für ein Projekt wie KotOR geschaffen. Obwohl ich Vertrauen in Saber habe, wird sich das Studio nicht so sehr um das KotOR Remake kümmern wie Aspyr. KotOR war Aspyrs Prestigeprojekt. Für Saber wird KotOR nur ein weiteres Spiel sein. Ich bin ein hoffnungsvoller Mensch, und ich hoffe, dass Saber dem Spiel die Liebe entgegenbringt, die es verdient. Ich bin zuversichtlich, dass das Spiel irgendwann erscheinen wird. Allerdings habe ich das Gefühl, dass es ganz anders sein wird als das, was Aspyr entwickelt hat. Auch wenn ich mir genau dieses Spiel gewünscht hätte ...«

Doch wie ist Saber Interactive einzuschätzen? Liegt das Remake dort in guten Händen? Das seit 2001 bestehende Studio weist interessante Parallelen zu Aspyr Media auf. Abseits eigener Produktionen wie World War Z und Snowrunner hat Saber Interactive in der Vergangenheit – ähnlich wie Aspyr Media – diverse Videospieldportierungen herausgebracht. Dazu gehören unter anderem die Switch-Versionen von The Witcher 3: Wild Hunt und Vampyr. Gerade Geralt's Sprung auf die Switch hat uns sehr überrascht, da es ein technisches Kunststück ist, mit so wenigen Einbußen die Grafik und den großen Umfang des Spiels mit auf die Nintendo-Konsole zu nehmen.

Aktuell arbeitet Saber unter anderem an Warhammer 40.000: Space Marine 2, der Fortsetzung des Relic-Shooter-Bretts von 2011. Nach einer Verschiebung soll Space Marine 2 nun am 9. September 2024 erscheinen. Das könnte ein erster Lackmustrtest werden, um zu sehen, wie gut Saber darin ist, die Marken anderer Studios mit eigenen Ideen weiterzuspinnen.

In jüngsten Aussagen zum KotOR-Remake gibt sich Saber Interactive siegessicher in seinem Marketingsprech – ob das berechtigt ist, muss allerdings natürlich erst entsprechendes Gameplay-Material beweisen. Aber immerhin: Das Remake lebt noch. ★

Der Studiowechsel hat Aspyr Media einen fetten Dämpfer versetzt: Im Jahr 2022 haben wohl über 70 Mitarbeiter das Studio verlassen, aus eigenem Wunsch oder Kündigungsbedingt.



Hat Saber Interactive das Zeug für das KotOR-Remake? Es gibt Punkte, die dafür sprechen, zum Beispiel die technisch beeindruckende Portierung von Witcher 3 für die Nintendo Switch.



Nach World War Z und Snowrunner will Saber Interactive bei Warhammer 40k: Space Marine 2 endgültig zeigen, wie gut es fremde Marken weiterführen kann.

