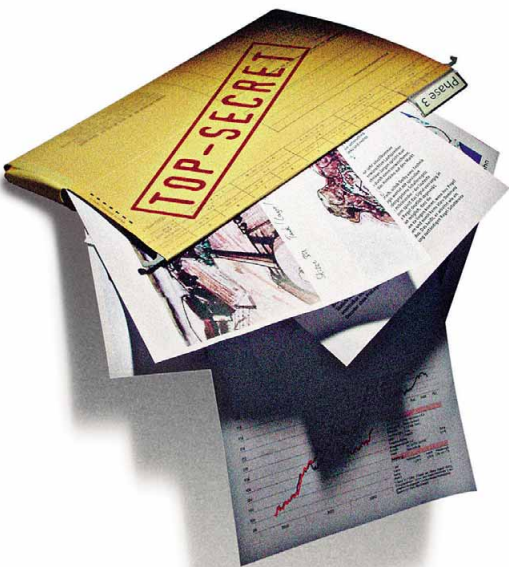




MAKING OF KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Die Macht ist stark in Kanada, oder: Wie 70 Entwickler drei Jahre lang an einer fantastischen Reise ins Star-Wars-Universum arbeiten – volle 4.000 Jahre vor Luke, Leia und Darth Vader.

Garantierte Stimmungskanone bei einem Spielerstammtisch: Werfen Sie die Worte »LucasArts« und »Star Wars« in den Raum. Wir versprechen laute Diskussionen darüber, dass es nie einen Nachfolger zu **X-Wing Alliance** gab, die **Jedi Knight**-Reihe immer unspektakulärer wurde und es LucasArts nicht mal gebacken bekam, das schillernde **Star Wars**-Universum in ein tolles Rollenspiel zu verpacken. Halt: Spätestens seit Ende 2003 zieht der letzte Punkt nicht mehr – da erschien nämlich Biowares Meisterwerk **Knights of the Old Republic**, abgekürzt: **KotOR**.

Vergangenheitsbewältigung

Dass den kanadischen Designern die Idee für **KotOR** bei einem Stammtischtreffen dümmerte, können wir an dieser Stelle verneinen: »LucasArts kam auf uns zu und bot uns an, ein Star-Wars-Rollenspiel zu entwickeln – wir waren alle total aus dem Häuschen, denn viele hier sind riesige Star-Wars-Fans«, erinnert sich Project Director Casey Hudson. LucasArts überließ es den Kanadiern sogar, sich die Zeitepoche auszusuchen: entweder die Kinofilm-Gegenwart oder die 4.000 Jahre entfernte Vergangenheit. »Die Frühzeit der Republik bot viel mehr Freiheiten für die Story, mehr

Gelegenheiten für neue Wesen und Schauplätze und natürlich mehr Jedis als unter der Herrschaft des Imperators«, erklärt Hudson die Wahl der Entwickler. Ihre Vision: ein Rollenspiel zu erschaffen, das in Sachen Dramatik, Action und Spannung einem **Star Wars**-Höhepunkt wie **Das Imperium schlägt zurück** in nichts nachsteht. Eine der größten Fragen war jedoch, wie sich **KotOR** spielen würde – und ob es überhaupt funktionieren könnte. »Vor sechs Jahren gab es keine Rollenspiele aus der Verfolgeransicht, deren Kamera so dicht an der Action positioniert war. Und deren Kämpfe so schnell wie unsere ablaufen würden«, erinnert sich Casey Hudson an die ersten Entwürfe im Jahr 2000 zurück. »Wir bauten deshalb einige Testgebiete mit den Engines von MDK 2 und Neverwinter Nights und experimentierten mit Kamerawinkeln und Spielergeschwindigkeiten. Letztendlich half uns das dabei, unser Ziel zu visualisieren. Und wenn man etwas visualisieren kann, kann man es auch bauen.«

Neue Optik, neue Welt

Da die Grafik-Engine des vorangegangenen Bioware-Titels **Neverwinter Nights** die Anforderungen der Kämpfe und Kamerawinkel nicht mehr erfüllen konnte, entwickelten die Programmierer kurzerhand eine neue, »Odyssey« genannt. Das würfelbasierte D20-Kampfsystem der Vorgänger **Baldur's Gate 2** und **Neverwinter Nights** wurde jedoch nur geringfügig modifiziert und beschleunigt. Zum einen, weil es genügend taktische Tiefe und Anpassungsmöglichkeiten für den Spieler besaß; zum anderen, weil die Entwickler es wie ihre Westentasche kannten und sich daher ganz auf die Balance und den Spaßfaktor der Kämpfe konzentrieren konnten. Wie schon in der **Baldur's Gate**-Serie begleiten Sie in **KotOR** schillernde Charaktere mit faszinierenden Lebensgeschichten. Eine Reaktion auf die Spieler, die sich schon in **Neverwinter Nights** eine »richtige« Party gewünscht hatten? Casey Hudson antwor-



Ein atmosphärischer Entwurf: Der Planet Dantooine, Heimat einer Jedi-Akademie, wirkt organisch und glaubwürdig inszeniert.

tet diplomatisch: »Vor jedem neuen Spiel überprüfen wir ganz offen, wie gut wir bisher die Spielgeschichte erzählt haben. KotOR sollte ein filmähnliches Erlebnis in 3D bieten, darum haben wir jede einzelne Dialogzeile unserer NPCs vertont, und die Gespräche laufen wie in einem Kinofilm in festen Einstellungen ab.« Der Sprung in ein Sci-Fi-Szenario machte den Entwicklern keine Probleme. Schließlich spielten auch Biowares **Shattered Steel** und **MDK 2** in der Zukunft. Selbst die sonst so strengen Wächter des Lucas-Universums hatten wenig an den Vorentwürfen der Designer auszusetzen. Casey Hudson: »Aus einem Stapel von mehreren hundert Entwürfen mussten wir nur einen einzigen überarbeiten: den der Sandleute, denen wir etwas engere Hosen verpassen wollten. Lucasfilm wies uns sehr bestimmt darauf hin, dass sie keine großen Veränderungen oder Entwicklungen dieser Rasse sehen wollten.«

Planetenabenteuer

Ein Rollenspiel mit Dutzenden von Neben- und Hauptquests, Charakteren, Gegenständen und Schauplätzen ist eine komplexe Angelegenheit. Wie plant man so etwas, ohne dabei ins Chaos abzurutschen? »Nachdem die Rahmenhandlung feststand, stellte unser Lead Designer einen dicken Ordner mit der groben Beschreibung jedes Schauplatzes zusammen«, erklärt Casey Hudson. »Damit gingen die einzelnen Abteilungen ans Werk, um die Inhalte ins



Konzeptzeichnung: Mit der Ebon Hawk reisen Sie auf der Suche nach einer uralten Sith-Bedrohung kreuz und quer durchs Weltall.

Fünf Freunde: Canderous Ordo, mandalorianischer Söldner, Juhani, dunkle Jedi-Kriegerin, Zaalbar, ehrter Wookiee, HK-47, schießwütiger Roboter und T3-M4, Computergenie.



Dramatische Nahkämpfe, feine Grafik und überragende Story: KotOR ist ein moderner Klassiker.

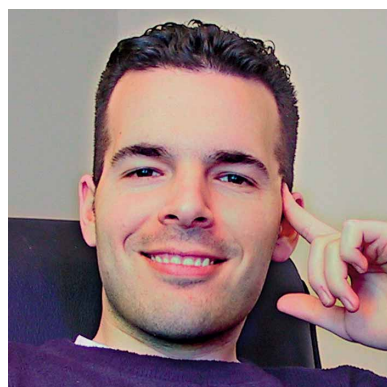
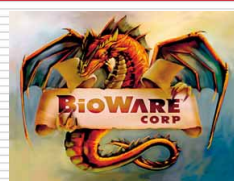
Leben zu rufen: Charaktermodelle, Gebäude, Texturen, Grafiken, Musik – um einen Planeten in KotOR zu bauen, entstanden Tausende und Abertausende von Bausteinen.« Ob die Stadtwelt Tanaris, der Wasserplanet Manaan, die geheimnisvolle Wookiee-Welt Kashyyyk oder das sonnengegerbte Tattooine: Jede Welt besitzt ihr ganz eigenes Thema und ihr eigenes Team von Grafikern, Designern und Autoren – und das merkt man dem Spiel auch an. Von Anfang an war **KotOR** übrigens sowohl für den PC als auch die Xbox-Spielkonsole geplant. Alle Texturen entstanden deshalb in einer deutlich höheren Auflösung, als sie für die Xbox nötig gewesen wäre. Damit wurde ihr Einbau in die PC-Version zum Kinderspiel. Etwas trickreicher: das Bedien-Interface. »Wir hatten die Steuerung so stark an den Xbox-Controller angepasst, dass es uns schwer fiel, sie an Maus und Tastatur umzusetzen«, gesteht Hudson. »Fünf Versionen waren nötig, die in der gesamten Firma getestet wurden, bis wir mit dem Ergebnis zufrieden waren.«

Action & Bugs

Ein weiterer Balanceakt: **KotORs** Action-Minispiele, mit denen die Entwickler noch mehr Kinoflair ins Rollenspiel bringen wollten. Die Weltraum-Ballerszenen waren im Spiel einfach zu meistern, die Swoop-Rennen dagegen eine harte Nummer. Das war von Anfang an so geplant, glaubt man Casey Hudsons Worten: »Wir hatten sogar noch kompliziertere Minispiele in Arbeit. Alles, was mit der Fortführung der Geschichte zu tun hatte, sollte eher einfach sein, um den Frustrationsfaktor gering zu halten. Optionale Aufgaben wie die Swoop-Rennen sollten eine größere Herausforderung darstellen.« Der Projektleiter schlägt jedoch auch nachdenklichere Töne an: »Würden wir mit der Entwicklung nochmal von vorne beginnen, dann würde ich die Minispiele in eine Rollenspielform bringen, in der ein Regelwerk und nicht Geschicklichkeit über den Ausgang entscheidet.« Ein so umfangreiches Spiel wie **KotOR** zieht auch eine Menge Bugs an, die zum Teil für Heiterkeit

DESIGNER-FAKTEN BIOWARE

1995 von den Ärzten Dr. Ray Muzyka und Dr. Greg Zeschuk gegründet, holte BioWare 1998 mit Baldur's Gate das Rollenspiel-Genre ins Leben zurück. Knapp 300 Entwickler arbeiten heute daran, die Vision der Firmengründer umzusetzen: »Die besten storybasierten Spiele der Welt erschaffen.« Zwei Rollenspiele sind derzeit im kanadischen Edmonton in Arbeit: Der PC-Titel Dragon Age in einer klassischen Fantasy-Welt und Mass Effect für Xbox 360 – der erste Teil einer Science-Fiction-Trilogie. Dazu arbeitet Biowares Technologie-Abteilung an einer neuen Grafik-Engine namens Eclipse. Ob das grandiose, Ende letzten Jahres für Xbox veröffentlichte Orient-Rollenspiel Jade Empire für den PC umgesetzt wird, wurde offiziell noch nicht bestätigt – der Erfolg von KotOR 1 & 2 für den PC lässt uns aber weiterhin darauf hoffen.



Casey Hudson, KotORs Project Director, arbeitet derzeit in gleicher Position am SF-Rollenspiel Mass Effect für Xbox 360.

im Team sorgten: »Eines Tages bestand Carth Onasis nur aus zwei schwebenden Augäpfeln und einem Gebiss. In einer anderen Version besaß ein kleiner, Yoda-ähnlicher Charakter ein zwei Meter langes Ohr. Und einer der besten Tage war der, an dem Bastilas Knochengerüst versehentlich verdoppelt wurde. Sie ließ sich nach wie vor problemlos steuern – von der Tatsache abgesehen, dass sie ein extrem schlankes, vier Meter großes Monster war.«

Zurück in die Zukunft

Knights of the Old Republic wurde mit Traumwertungen und Auszeichnungen nur so überschüttet. Trotzdem lagerte BioWare den Nachfolger **Knights of the Old Republic 2** an Obsidian Entertainment aus. Schlägt das Herz der Kanadier doch stärker für klassische Fantasy-Geschichten? »Keineswegs«, entgegnet Casey Hudson. »KotOR war ein wichtiger Meilenstein für uns. Doch danach wollten wir uns an einen Science-Fiction-Titel wagen, der mindestens genauso gut ist, aber in einem von uns selbst erdachten Universum spielt – der Welt von Mass Effect.« Die Dialoge des nächsten BioWare-Sci-Fi-Titels sollen nach den Wünschen der Designer noch dramatischer und interaktiver sein und die Spieler noch stärker auf emotionale Weise ansprechen – da können wir nur hoffen, dass das derzeit nur für die Xbox 360 geplante Spiel auch für den PC umgesetzt wird.

RA