

Making of Knights of the Old Republic

ERSCHÜTTERUNG DER MACHT

Beeindruckt von Baldur's Gate klopft LucasArts 1999 bei Bioware an: Wie wär's mit einem Star-Wars-Spiel? Die kanadischen Rollenspielerexperten sind Fans, legen aber Wert auf kreative Freiheit. So kommt es zum Besuch in der Alten Republik – und zum wahrscheinlich besten Star-Wars-Spiel. Von Heinrich Lenhardt

Auf DVD: Hall-of-Fame-Video

Viele Entwickler träumen vergeblich davon, jemals ein Star-Wars-Spiel machen zu dürfen. Doch Bioware fällt die Lizenz regelrecht in den Schoß. Aus heiterem Himmel klopft im Herbst 1999 LucasArts an: Ob sich das kanadische Studio wohl vorstellen könnte, das erste Computer-Rollenspiel mit offizieller Star-Wars-Lizenz zu machen? Und da bis rauf zum Doktoren-Führungsduo Muzyka und Zeschuk die Bioware-Belegschaft zu einem beträchtlichen Teil aus Star-Wars-Fans besteht, kann man sich das selbstredend sehr gut vorstellen. LucasArts-Entwicklungschef Simon Jeffery ist seinerseits von Biowares Baldur's Gate-Rollenspielen begeistert, er träumt von einem Star-Wars-Titel im Stil der isometrischen Infinity-Engine. »Die Bioware-Leute haben mir das ausgedreht«, erinnert sich Jeffery später. Denn das Star-Wars-Rollenspiel soll cineastischer wirken und moderne 3D-Grafik verwenden, ein größeres Publikum ansprechen und zugleich Bioware-Tugenden treu bleiben: ausgefeilte Geschichten, interessante Charaktere, folgeschwere Entscheidungen und ein ausgeklügeltes Regelsystem. Herausgekommen ist ein Klassiker, der für viele heute noch das beste Star-Wars-Computerspiel ist. Dabei verdankt Knights of the Old Republic (KotOR) seine Entstehung nicht zuletzt einigen Fehlleistungen beim interaktiven Krieg der Sterne.



Die Jedi-Kriegerin Bastila avanciert zum ikonischen KotOR-Charakter, verkörpert von zahllosen Cosplayerinnen.

Episode I und andere Katastrophen

In der zweiten Hälfte der Neunziger wirft LucasArts die vornehme Zurückhaltung über Bord und kurbelt den Ausstoß an Star-Wars-Spielen an. Es ist ja auch so einfach: Man nehme ein gerade angesagtes Genre, klonen dessen Spielprinzip mehr oder weniger gekonnt und überbacke das Ganze mit der begehrten Lizenz. Was dabei manchmal herauskommt, droht jedoch das Image der Marke zu beschädigen. Auf jeden Klassiker wie Jedi Knight kommen mehrere dubiose Titel wie die Desktop-Dusse-



Das Interface der pausierbaren Kämpfe wird mehrmals überarbeitet und bereitet den Entwicklern viel Kopfzerbrechen.

Tatort Dantooine: Per Dialogmenü können wir überzeugen, lügen, Entscheidungen treffen und sogar einen wendungsreichen Nebenmissions-Kriminalfall lösen.



1. You wanted to kill Calder for having an affair with your wife!
2. Why would someone want to kill him?
3. Why were you out here?
4. You're holding your side. Are you injured?
5. Nothing more right now.



Damit die KOTOR-Kämpfe cineastische Qualität erreichen, kümmern sich 14 der insgesamt 75 Entwickler um die Animationen. Die Bewegungen der Spielfiguren werden in Handarbeit choreographiert.

ligkeit Yoda Stories oder die PlayStation-Prügelei Masters of Teräs Käsi. Als 1999 »Episode 1: The Phantom Menace« (dt.: »Die dunkle Bedrohung«) in die Kinos kommt, macht sich auch auf PC-Bildschirmen Ernüchterung breit. Das gleichnamige Action-Adventure ist eine lieblose Nacherzählung der ohnehin nicht sonderlich hellen Filmhandlung, die spielerische Einfallslosigkeit wird im GameStar-Test noch relativ gönnerhaft als »unwürdiger Eintopf« bezeichnet. Es muss sich dringend etwas bei der Produktstrategie von Star Wars ändern.

Suche nach den Dream Teams

Simon Jeffery beginnt seine Branchenkarriere 1987 in der Marketingabteilung von Electronic Arts' englischem Büro, danach geht er zu Virgin Interactive. Als er 1999 bei LucasArts die Entwicklungsverantwortung übernimmt, drängt er auf höhere Qualitätsstandards für Star-Wars-Spiele: »Wir hatten lange über die besten Entwickler in bestimmten Genres geredet. Wer sind die

Leute, die zuverlässig Top-Produkte machen und einem Star-Wars-Spiel wirklich gerecht werden? Wir begannen damit, diese Teams zu kontaktieren. Einige von ihnen wie Pandemic hämmerten ohnehin schon an meine Tür, weil sie ein Star-Wars-Spiel machen wollten.« So entsteht bei Pandemic die erste Generation der Multiplayer-Serie Battlefront. Fürs MMO-Genre wendet sich LucasArts dagegen an Verant Interactive, die Schöpfer des 1999er-Hits Everquest entwickeln Star Wars Galaxies. Nach dem überzeugenden Star-Trek-Shooter Voyager: Elite Force erhält Raven Software den Zuschlag für Jedi Knight 2. Ensemble Studios qualifiziert sich mit Age of Empires in der Echtzeitstrategie-Sparte, heraus kommt das Schlachtengetümmel Galactic Battlegrounds. Und beim Rollenspiel ist nach dem triumphalen Baldur's Gate ein kanadisches Studio erste Wahl.

Ende 1999 sind zwei Bioware-Titel in der Entwicklungsendphase. Das ist zum einen das Action-Adventure MDK 2, das nicht nur spielerisches Neuland für das Studio darstellt, son-

Als die KOTOR-Produktion 2000 richtig losgeht, experimentiert Bioware viel mit der 3D-Ansicht. Engine-Grundlage ist die Aurora-Technologie von Neverwinter Nights (Bild).



Zunächst ist auch bei KOTOR die Kamera ähnlich wie bei Neverwinter Nights recht weit von den Spielfiguren entfernt. Ab Mitte 2001 rückt der Blickwinkel dann näher heran.





»Ich mache mir Sorgen, dass Disney es übertreibt«

Interview mit Greg Zeschuk

Der studierte Mediziner Gregory Zeschuk gründet im Februar 1995 zusammen mit Ray Muzyka und Augustine Yip das kanadische Spielestudio Bioware. Als CO-CEO und Producer arbeitet er an zahlreichen Titeln wie Baldur's Gate, MDK 2 oder The Old Republic. 2012 zieht sich Zeschuk von Bioware/EA zurück und startet die Video-Interviewserie »The Beer Diaries«. Die Liebe zum Gerstensaft führte auch zu seinem jüngsten Unternehmen, der Brauerei Blind Enthusiasm mit dem angeschlossenen Restaurant Biera.

GameStar: Wie überraschend kam damals der Anruf von LucasArts, der zur Entstehung von Knights of the Old Republic führte?

Greg Zeschuk: LucasArts hatte damals noch seine interne Entwicklungsabteilung und arbeitete kaum mit externen Partnern. Deshalb haben wir gar nicht an sie gedacht, wenn es darum ging, neue Spielprojekte vorzuschlagen. Wir erhielten einen Anruf von Simon Jeffery, dem damaligen Entwicklungschef. Er sagte wörtlich: »Gentlemen, wir wollen mit euch darüber reden, dass ihr ein StarWars-Rollenspiel macht.« Und Ray und ich starteten uns gegenseitig an: Ist das ein Scherzanruf? Meint der das ernst? Es war perfektes Timing, denn wir dachten gerade darüber nach, was das Team von MDK 2 als Nächstes machen könnte. Casey Hudson war da Technical Artist und er hatte schon gesagt, dass er gerne mal ein eigenes Projekt leiten möchte.

KotOR war eine große Produktion mit einer Premiulizenz. Hat sich das Projekt in finanzieller Hinsicht für Bioware gelohnt?

Ja, das war ziemlich positiv, auch wenn ich mich nicht mehr an die

genauen Entwicklungskosten erinnere. LucasArts war recht großzügig, was auch daran lag, dass sie sowohl Lizenzgeber als auch Publisher waren. Angenommen, wir hätten damals ein »Herr der Ringe«-Spiel für EA gemacht: Sie hätten eine Lizenzgebühr für diese Rechte zahlen müssen und zusätzlich einen Anteil fürs Publishing einbehalten. Der Vorteil von LucasArts war, dass du nur eine Instanz hattest. Deshalb kam bei KOTOR ein ziemlich vernünftiger Entwicklungsdeal für uns raus.

Später hat Bioware darauf verzichtet, KotOR 2 selber zu machen. Lag das daran, dass ihr mit Mass Effect lieber euer eigenes Science-Fiction-Universum erfinden wolltet?

Ja, das war ein wesentlicher Faktor. Ein anderer Grund war der Entwicklungszeitraum für KotOR 2. LucasArts hatte einen festen Plan, wann und wie sie das Spiel veröffentlichen wollten, den wir für etwas überambitioniert hielten. Wir wollten uns nicht zu etwas verpflichten, bei dem die Gefahr besteht, dass wir wegen Termindrängen keine Qualität abliefern können.

dern auch seine erste Konsolenentwicklung. Zum anderen wird Baldur's Gate 2 langsam fertig, die noch umfangreichere und bessere Fortsetzung des D&D-Rollenspielhits von 1998. Als nächstes D&D-Projekt ist bereits Neverwinter Nights geplant, eine ehrgeizige Mischung aus Storykampagne, Online-Multiplayer und Editor. Die Pixel-Landschaften von Baldur's Gate sind von gestern, für dieses Projekt wird die 3D-Engine Aurora entwickelt. Aber was wird das zweite neue Spiel? Muzyka und Zeschuk ziehen verschiedene Ideen in Erwägung – darunter die Adaption eines Fantasyromans von George R.R. Martin.

Mittelerde, Westeros oder Tatooine?

»Ich erinnere mich, wie Ray das Buch »Game of Thrones« erwähnte. Ich sollte es lesen, um abzuschätzen, ob wir es vielleicht lizenzieren sollten«, verrät uns der KotOR-Lead-Designer James Ohlen. »Aber noch bevor ich den Roman auslesen konnte, trafen Ray und Greg die erste Vereinbarung, ein StarWars-Spiel zu entwickeln – und das war der Beginn des Projekts.« Game of Thrones ist 1999 nur Fantasy-Lesern ein Begriff. Star Wars ist die deutlich saftigere Lizenz, Science-Fiction für das Studio eine willkommene Abwechslung nach einer Reihe von Fantasy-Rollenspielen. Es gibt noch andere interessante Überlegungen: Activision schlägt Bioware vor, ein Rollenspiel auf Basis der Comiclizenz X-Men zu produzieren. Und dann pokern 1999 mehrere Publisher um die Rechte, offizielle Spiele zu Peter Jacksons Filmtrilogie »Der Herr der Ringe« zu machen.

»Wir hatten Gespräche mit Publishern wie EA, Activision und THQ, die meinten: »Können wir sagen, dass ihr ein Rollenspiel machen würdet, wenn wir die Rechte kriegen?««, erinnert sich Bioware-Mitgründer und Co-CEO Greg Zeschuk im Gespräch mit GameStar. Was Biowares Begeisterung bremst, ist das Tolkien-Kuddelmuddel: Die Lizenzrechte an Spielen zu den Büchern und Spielen zu den Filmen wurden separat vergeben: »Der Herr der Ringe war interessant, aber wir haben das Thema nicht weiterverfolgt. Denn wir wollten nicht, dass es ein Konkurrenzspiel in derselben Welt gibt – das hätte alles sehr verwirrend gemacht.«

Der Anruf von LucasArts bleibt 24 Stunden lang das kleine Geheimnis der Bioware-CEOs. Die Offerte wird dem Rest des Studios auf dramatische Weise enthüllt, wie sich Greg Zeschuk erinnert: »Am nächsten Tag besprachen wir, an welchen Projekten wir als Nächstes arbeiten könnten. Da schrieben wir die Namen der Lizenzofferten der Reihe nach auf die Tafel und ganz am Ende ergänzten wir »Star Wars«. Die Reaktion war: »Macht ihr Witze?« – »Nein, sie haben uns gestern angerufen.« Damit war das Meeting beendet, denn jeder meinte, dass wir Star Wars machen sollten.« Fragt sich nur: Welches Star Wars?

Auf Distanz zu den Filmen

Zunächst überlegt Bioware, das Spiel in den Klonkriegen anzusiedeln, ein Nebenstrang der Handlung soll sich konkret um Herkunft und Schicksal der Klone drehen. Das hätte aber womöglich den großen Twist des Films »Episode 3: Die Rache der Sith« vorweggenommen – Stichwort »Order 66«. Also lassen die Entwickler die Idee wieder fallen, zumal sie das Filmsetting zu

Der Hutt-Planet Sleheyron wurde komplett aus dem Spiel geschnitten. Hier hätte man Gladiatorenkämpfe bestreiten sollen.



Welcher Aspekt von KotOR hat dir am besten gefallen?

Das sind wohl die Interaktionen zwischen den einzelnen Charakteren und wie sie begannen, quasi hinter den Kulissen Beziehungen zueinander aufzubauen. In späteren Bioware-Spielen blühte dieses Konzept erst so richtig auf und wurde weitergeführt. Bei KotOR war es für mich sehr eindrucksvoll und überraschend, wie unterhaltsam dieses Spielelement wirkte.

Was ist deine erste Star-Wars-Erinnerung, wie bist du zum Fan des Universums geworden?

Ich glaube, ich war neun Jahre alt, als ich den ersten Film im Kino gesehen habe. Also genau das richtige Alter, um von der Magie bezaubert zu werden. Es war eine große Ehre und wirkte auf mich immer ein wenig surreal, dass ich dann an etwas arbeiten konnte, vor dem ich so großen Respekt habe.

Wie siehst du die Star-Wars-Neuzeit unter Disney?

Ich mache mir ein wenig Sorgen, dass Disney es übertreibt und die Magie von Star Wars durch eine exzessive Menge an Filmen und Spin-offs verloren gehen könnte. Das alte Disney war ähnlich wie LucasFilm früher sehr gut darin, es nicht zu übertreiben. Die klassischen Zeichentrickfilme erschienen in kleinen Dosen und so hatte es eine echte Bedeutung, wenn sie wieder in Umlauf gebracht wurden. Es war interessant, wie das funktionierte, aber das war halt eine andere Welt.

Du bist 2012 gemeinsam mit Ray Muzyka bei Bioware ausgestiegen, also schon seit rund fünf Jahren aus der Spielebranche raus. Was gefällt dir am Bierbrauen?

sehr einengte. »Wir hatten die Option, das Spiel in der bestehenden Star-Wars-Zeitperiode anzusiedeln oder etwas wirklich Neues und Riskantes zu wählen: die Ära der Alten Republik, etwa 4.000 Jahre vor den Geschehnissen der Filme«, erinnert sich Casey Hudson. Die Begründung für die Wahl der »riskanten« Zeitperiode ist einfach. Dass die Filmprominenz nicht im Spiel auftauchen kann, empfindet Bioware als Vorteil: Die Entwickler wollen die größte Geschichte in der Galaxis erzählen, die coolsten Helden und besten Bösewichte selber erfinden. Bei den Filmen gibt es die schon, siehe Luke Skywalker oder Darth Vader – also ab in die Vergangenheit. Das Old-Republic-Setting ist ohnehin beliebt, Mitte der Neunziger-Jahre hat die zugehörige Comicreihe gemeinsam mit Timothy Zahns Thrawn-Fortsetzungsromanen eine Art Star-Wars-Revival ausgelöst.

Mike Gallo, der KotOR auf LucasArts-Seite als Producer betreut, macht seinem Chef Simon Jeffery das Szenario der Alten

Als wir damals Spiele gemacht haben, dachten wir immer an den weltweiten Markt: »Wir wollen die Welt unterhalten« war das Motto von Bioware. Dagegen will ich nicht die ganze Welt mit meinem Bier beglücken, sondern nur meine kleine Nachbarschaft. Es ist ein einfacheres Leben: Jeden Tag fahre ich mit dem Rad in die Arbeit – sogar heute bei -20 Grad! Wir brauen Bier, kümmern uns ums Restaurant, dann fahre ich wieder heim. Ich würde vielleicht sagen, dass die Fans etwas nachsichtiger sind, obwohl sich Bier-Geeks gar nicht so sehr von Spielern unterscheiden. Bier macht die Leute glücklich, das ist generell etwas Gutes. Und es gibt im Vergleich zu Spielen weniger, über das man sich streiten kann.



Mit dem Actionspiel MDK 2 sammelt Bioware erste Konsolenerfahrung. Viele Entwickler aus dessen Team beginnen 2000 mit der Arbeit an KotOR.

Republik schmackhaft. Und bei Bioware freut man sich auf die Kombination aus vertrauten Star-Wars-Elementen und kreativer Freiheit. Denn 4.000 Jahre in die Vergangenheit zu gehen, bedeutet ja nicht, dass sich Gut und Böse jetzt mit prähistorischen Waffen bekämpfen: »Wir nutzten die Star-Wars-Chronik zu unserem Vorteil«, erklärt Casey Hudson. »Raumfahrt war seit etwa 30.000 Jahren bekannt, also ist es offensichtlich, dass es nicht ständig große technische Fortschritte gab. So konnten wir das vertraute »Look and Feel« von Star Wars einfangen, mit all den guten Sachen, den Raumschiffen oder Lichtschwertern.« Und 4.000 Jahre sind auch lange genug, dass man sich nicht sorgen muss, welche Auswirkungen das Spiel auf die Filmstories hat.

Liebe zum Star-Wars-Detail

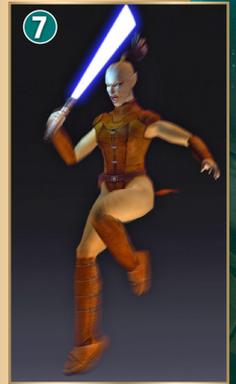
Trotz des Verzichts auf Filmprominenz verströmt KotOR eine wunderbare Star-Wars-Atmosphäre. Summende Lichtschwerter, dudelnde Droiden, röhrende Wookies – die Liebe zum Detail und zur Materie ist unübersehbar. Sie kommt nicht von ungefähr, während der Vorproduktionsphase gibt es Brainstorming-Meetings zu klassischen Star-Wars-Momenten. Die Entwickler spinnen darüber, was an den Filmen so cool ist, und welche Szenen sie am liebsten mochten. Auch wenn die Story noch nicht genau feststeht, entsteht so genug Input für die Konzeptgrafiker, von deren Skizzen sich wiederum die Autoren inspirieren lassen. KotOR macht rollenspielerisch viel aus dem Konflikt zwischen heller und dunkler Seite der Macht. Es gibt so viele Entscheidungsfreiheiten mit Folgen für den Haupthelden, dass sich zweimaliges Durchspielen wirklich lohnt. Und bei aller galaktischen Tragweite und Ernsthaftigkeit vergessen die Autoren den Humor nicht. Seien es Sith-Partygäste im Vollrausch, die Gedanken der Begleiterin Mission zur Wookiee-Fellpflege oder alle Ausführungen des Fleischsack-verachtenden Killerroboters HK-47 (»Liebe ist, einem 120 km entfernten Ziel mit einem Aratech-Präzisionsgewehr und einem Tri-Light-Zielfernrohr die Kniescheibe zu zertümmern.«) – KotOR nimmt sich ausreichend, aber nicht übertrieben ernst. Und das Jahrtausende vor Quotenclown Jar Jar!

Hilfsbereiter Gutheld oder skrupelloser Grobian? Die gesammelten hellen und dunklen Machtpunkte wirken sich auf Image und Jedi-Fähigkeitskosten des Hauptcharakters aus.





- 1 **Carth Onasi:** Beidhändig mit Blastern schießen kann er, aber der betrubte Carth ist nicht gerade ein Sonnenschein. Anfangs die einzige Begleiteroption, also erträgt man ihn.
- 2 **Mission Vao:** Die kesse Twi'lek-Teenagerin erfüllt alle diebischen Ansprüche und legt dank eines Tarnschilds so manchen Minen-Hinterhalt gänzlich ungesehen.
- 3 **Zaalbar:** Er ist ein Wookiee. Jeder mag Wookiees. Vor allem, wenn sie 20 Konstitution haben und mitkämpfen. Seine Anhänglichkeit wegen Lebensschuld ist unbe-zaalbar.
- 4 **Bastila Shan:** Schau an, auch Jedis können überheblich sein. Doch die schnippische Bastila ist die erste Lichtschwert-Anwenderin im Personalbestand und heilt recht hilfreich.
- 5 **T3-M4:** Der kompetent hackende Knuddel-Droide wirkt wie der Uruuropa von R2-D2. Waffenarm-Upgrades sorgen für Angriffsarten wie Betäubung oder Flammenwerfer.
- 6 **Canderous Ordo:** Rauer Charme, dicker Blaster: Der mandalorianische Söldner ist unser Fluchthelfer auf Taris. Er geht Carth und Bastila auf die Nerven, was ihn sympathisch macht.
- 7 **Juhani:** Temperamentvolle Jedi-Anwärtlerin vom Planeten Cathar, die mit der dunklen Seite flirtet. Sie kann unsichtbar pirschen und Gegner anspringen. Und: niedliche Öhrchen!
- 8 **HK-47:** HK steht nicht für »Heiko Klinge«, sondern für »Hunter-Killer«. Das klingt ernst, aber der Kampfdroide ist eines der witzigsten Partymitglieder der Rollenspielgeschichte.
- 9 **Jolee Bindo:** Wahrscheinlich ist der Senior ein dufter Typ. Als wir ihn auf Kashyyyk auflesen, ist unser Jedi-Bedarf aber schon längst gedeckt.



Die Verlockungen der Xbox-Macht

Anfang 2000 entsteht binnen vier Monaten ein Visionsdokument, das die Stärken und Ziele des geplanten Titels beschreibt. Erstaunlich früh wird das Projekt angekündigt: Am 25. Juli 2000 geben LucasArts und Bioware ihre Zusammenarbeit bei der Entwicklung des ersten Star-Wars-Rollenspiels bekannt. Das hat zu diesem Zeitpunkt noch keinen Namen, aber der Zeitrahmen der Alten Republik wird bereits verraten. Erscheinen soll das Spiel für den PC und »Konsolen der nächsten Generation« – damals die PlayStation 2. Doch ein Abkommen zwischen Microsoft und LucasArts sorgt dafür, dass KotOR im Juli 2003 nur auf der ersten Xbox landet, gefolgt von einer verbesserten PC-Version rund sechs Monate später. Zu diesem Deal kommt es nach einer vertraulichen Vorführung für Microsoft-Vertreter im Rahmen der E3 2001. Die Xbox leidet unter akutem Rollenspielmangel, im Gegenzug für die Exklusivität unterstützt Microsoft das Spiel mit Marketing und Dienstleistungen wie Gamepad-Bediensbarkeits-tests. KotOR wird ohnehin auf dem PC entwickelt, die Umstellung auf die Systemarchitektur der Xbox fällt daher relativ leicht.

Bioware gibt sich bei der fünf Monate später veröffentlichten PC-Version Mühe, nutzt Maus und Tastatur aus, bietet höhere Auflösungen und schärfere Texturen. Auch nach der Umstellung auf die Xbox als Hauptplattform bleibt ein Miniteam bestehen, das sich weiterhin um den PC kümmert. Aber um im Rahmen des Zeitplans mit dieser Umsetzung fertigzuwerden, werden laut Casey Hudson Features gestrichen. Dabei handelt es sich nicht um Spielinhalte, auf dem PC gibt es sogar einen zusätzlichen Schauplatz im Vergleich zur Xbox-Version. Hudson spricht viel mehr von »Tools, die uns später weitere Optionen geben würden«. Greg Zeschuk kann sich heute nicht mehr an Einzelheiten erinnern, hat aber eine Theorie: »Wir machten Mods und verkauften Spielinhalte online für Neverwinter Nights. Es würde mich nicht überraschen, wenn es für KotOR ähnliche Ambitionen gegeben hätte.« Wenn, wurden sie nie umgesetzt.

Natürlich 3D, aber wie?

»LucasArts glaubte, dass wir ihnen Baldur's Gate im Weltraum geben würden – ein isometrisches 2D-Rollenspiel auf dem PC.

Aber wir beschlossen, das Star-Wars-Spiel auf Basis unserer noch unfertigen 3D-Engine für Neverwinter Nights zu entwickeln«, erzählt James Ohlen. Die alte Sprite-Technologie sei kaum für die angestrebte Inszenierung geeignet – auch wenn Einzelheiten zunächst alles andere als klar sind: »Ein Spiel mit Third-Person-Perspektive, das aber immer noch ein Bioware-Rollenspiel mit einer Party ist und auf Regeln basierend – wir hatten keine Ahnung, wie das aussehen sollte«, gesteht Hud-

Studio-Mitgründer Ray Muzyka (links) und Greg Zeschuk leiten 1999 gemeinsam als CEOs Bioware. Als LucasArts Ende des Jahres anklopft, zögern die Star-Wars-Fans nicht lange und lassen andere Projektideen à la »Herr der Ringe« liegen.



»Das sind nicht die Konzeptzeichnungen, die ihr sucht«: Bei einem Bioware-Besuch im Juni 2001 geht es eigentlich nur um Neverwinter Nights, doch die Wookies und Kopfgeldjäger an den Bürowänden sind nicht zu übersehen.



son. Also schnappt man sich die Baustellenversion der Aurora-Engine und bastelt Prototypen, nicht schön, aber aufschlussreich. »Sie halfen uns zu veranschaulichen, wie es aussieht, wenn du in der Welt herumläufst, oder wie groß Gebäude sein können, damit sie noch in deinen Sichtbereich passen.«

Die Betrachterkamera ist zunächst ähnlich wie bei Neverwinter Nights weit von der Party entfernt, erst ab Mitte 2001 geht sie mehr auf Tuchfühlung: »Nachdem wir einige Levels gebaut hatten, wurde uns klar, dass es besser aussieht und interessanter wirkt, wenn wir die Kamera näher heranrücken«, meint Hudson. Im ersten Moment vermisst man die Übersicht à la Baldur's Gate, doch durch geschickte Blickwinkel und eine nur drei Charaktere kleine Party kommt ein angenehmes Spielgefühl dabei heraus. Die KotOR-Technologie auf Aurora-Basis erhält letztlich den Namen Odyssey-Engine. Und sie ist nicht das Einzige, das Neverwinter Nights und Star-Wars-Knights verbindet.

Würfelglück bei Jedi-Kämpfen

Beide neue Bioware-Rollenspiele verwenden das d20-Regelsystem, das Wizards of the Coast 2000 für die dritte Edition von Dungeons & Dragons veröffentlicht. Die in Handarbeit animierten 3D-Kampfszenen von KotOR mögen noch so actionreich aussehen, über ihren Ausgang entscheiden Statistiken und Würfelglück. Wie schon bei Baldur's Gate können wir den Ablauf jederzeit anhalten und den einzelnen Partymitgliedern Anweisungen geben. Während der Rollenspielanteil später bei Mass Effect immer mehr verflacht, individualisieren wir bei KotOR die Attribute und Fähigkeiten unserer Helden durch Punktvergabe. Vom charismatischen Überredungskünstler bis zum intelligenten Hacker sind alle möglichen Charakterschwerpunkte denkbar. Durch die Wahl passender Begleiter gleichen wir Schwächen unserer Hauptfigur aus. Um den Mainstream nicht zu

Casey Hudson (links) ist als Project Director für die Entwicklung von KotOR verantwortlich. Producer Mike Gallo von LucasArts verbringt viel Zeit bei Bioware in Edmonton und ist die Schnittstelle zu LucasFilms Genehmigungsinstanzen.



Die Ebon Hawk ist das mobile Hauptquartier unserer Heldenschar. Mit dem Raumschiff besuchen wir sowohl neue als auch namhafte Welten der Star-Wars-Geschichte.



überfordern, können die Punkte beim Stufenaufstieg auch automatisch verteilt werden. »Bei KotOR steckt ein enorm komplexes System unter der Haube, das normalerweise auf Gelegenheitsspieler ziemlich einschüchternd wirken kann«, meint Casey Hudson, deshalb erlaubt sich Bioware kleine Änderungen am d20-Regelwerk. Die Mischung aus effektvoller Inszenierung und spielerischem Anspruch ist eine der großen Stärken von KotOR. Aber bis in die Endphase der Entwicklung verzweifelt Bioware an der Bedienung des komplexen Spektakels.

Rundensteuerung oder Echtzeit?

Etwas frustriert kehrt das KotOR-Team von der E3-Messe im Mai 2002 zurück: »Das Kampfsystem in seiner ursprünglichen Form war schwer nachvollziehbar«, erinnert sich Hudson. »Da es wie ein Third-Person-Actionspiel aussah, erwarteten die Messebesucher auch, dass es sich wie Obi-Wan [ein Jedi-Actiontitel von 2001] spielt, wo jeder einzelne Knopf eine unmittelbare Reaktion auslöst, man das Lichtschwert mit den Analogsticks schwingen kann, und so weiter. Aber genau das war falsch, denn unser Spiel ist rundenbasiert; wenn man sich während eines Gefechts bewegt, wird die Runde abgebrochen.« Als Konsequenz entwickelt Bioware den Kampfmodus, den der Spieler erst explizit verlassen muss, bevor er sich frei bewegen kann. Auch Bedienungselemente wie das horizontale Aktionsmenü am Gegner entstehen im Rahmen dieser Überarbeitung. Das Rundensystem an sich rühren die Entwickler jedoch nicht an, darauf basiert schließlich auch das ganze Regelwerk. In einem bereits im Dezember 2003 vom Game Developer Magazine veröffentlichten Postmortem bezeichnet die Bioware-Führung die Kampfmechanik zwar als einen Fehler. Laut Greg Zeschuk stand aber nie ernsthaft zur Debatte, KotOR noch auf Echtzeitkämpfe umzustellen. Diesen Schritt wagt das Studio erst beim Action-Rollenspiel Jade Empire und beim ersten Mass Effect.

Entspannter Genehmigungsprozess

Wer ein Star-Wars-Spiel macht, muss jedes Detail vom Lizenzgeber absegnen lassen. Das klingt anstrengend, doch im Falle von KotOR gibt es keine Klagen vonseiten LucasArts. Das gewählte Szenario der Alten Republik hat da nicht geschadet: »Der Genehmigungsprozess lief wirklich gut«, meint Casey Hudson.



Apeiron ist der Versuch, eine erweiterte Version von KotOR mit Unreal Engine 4 zu entwickeln. Ob das Fanprojekt jemals fertig wird, ist zwar unklar, die Entwickler vermelden aber stetige Fortschritte auf Twitter: @apeiron_kotor.



»Wir schätzen vor allem, dass wir unsere Geschichte erzählen und neue Sachen kreieren können. Und da wir selber riesige Fans sind, würden wir ohnehin nichts machen, das nicht zu Star Wars passt.« Im Alltag läuft es so ab, dass der bei Bioware sitzende LucasArts-Producer Mike Gallo neue Konzeptgrafiken und Story-Ideen ans Lucas-Hauptquartier Skywalker Ranch weiterleitet. Da überprüfen Content-Koordinatoren, ob sich alles mit den bisherigen Veröffentlichungen des erweiterten Star-Wars-Universums verträgt, das neben den Filmen auch Medien wie Romane oder Comics umfasst. An die 1.000 Konzeptzeichnungen sind während der KotOR-Entwicklung eingereicht worden, doch Casey Hudson kann an einer Hand abzählen, wie oft etwas geändert werden musste. Zum Beispiel wurde eine Sandleute-Grafik mit kurzem Beinkleid zurückgewiesen, denn dieses Volk trägt immer bodenlange Roben, auch 4.000 Jahre in der Vergangenheit: »Davon hing der Erfolg des Spiels nicht ab«, grinst Hudson.

gelten als kanonische, sprich: von Lucasfilm anerkannte Bestandteile des Star-Wars-Universums. Leider nur bis zum 25. April 2014, denn an diesem Tag erklärt der neue LucasFilm-Eigentümer Disney, dass das Erweiterte Universum, zu dem auch Knights of the Old Republic gehört, seinen offiziellen Status verliert. Fortan heißen die alten Geschichten jenseits der Filmhandlung »Star Wars Legends«. Im Hinblick auf die neue Trilogie Episode 9 bis 11 ein notwendiger Schritt, um nicht mit Romanen zu kollidieren, in denen der weitere Werdegang von Luke, Leia & Co. bereits beschrieben wurde.

Dass deswegen auch Biowares liebevoll ausgestaltete Star-Wars-Vergangenheit das Echtheits-Gütesiegel verloren hat, lässt dennoch Fanherzen bluten. Greg Zeschuk trägt es mit Fassung: »Um ganz ehrlich zu sein: Je älter ich werde, desto weniger sentimental bin ich«, meint der Bioware-Mitgründer lachend. »Ich sage es ganz unverblümt: Ich bin in keinster Weise traurig, dass unser imaginärer Teil einer imaginären Welt nicht mehr als echt eingestuft wird. Er lebt in den Herzen der Spieler weiter, und nur darauf kommt es doch an. Und es würde mich sehr überraschen, wenn Disney nicht irgendwann einen von Old Republic inspirierten Film drehen würde. Sie scheuen ja keine Mühen, wenn es darum geht, eine Marke auszuschlachten, und das ist ein tolles, ergiebiges Szenario, in dem sie bohren könnten. Vielleicht ver-

Wir waren mal canon

Bioware darf sogar ein neues Volk samt Heimatplanet erfinden, die Selkaths von der Wasserwelt Manaan. Die Schauplätze und Ereignisse von KotOR

Bioware bereichert das Star-Wars-Universum um das Volk der Selkath. Die Fischköpfe sind auf dem Wasserplaneten Manaan zu Hause. Zu Zeiten der Alten Republik bemühen sie sich beim Konflikt zwischen Jedi und Sith um Neutralität.



Eine Star-Wars-Geschichte braucht einen tollen Bösewicht. Mit dieser Konzeptzeichnung definiert Art Director Derek Watts frühzeitig den charakteristischen Look von Darth Malak.



Selkath

Statt eines weiteren traditionellen KotOR-Titels entwickelt Bioware das Online-Rollenspiel Star Wars: The Old Republic. Im Story-DLC Shadow of Revan feiert sogar der KotOR-Schurke ein cooles Comeback.



wenden sie dann einige unserer Sachen, vielleicht auch nicht – mir soll beides recht sein.« Aber egal, ob Krieg-der-Sterne-Kanon oder nicht, KotORs großer Einfluss auf die Science-Fiction-Spielszene der letzten 15 Jahre ist erstaunlich.

KotORs Erbe

Mit der Entwicklung von KotOR 2: The Sith Lords wird Obsidian Entertainment beauftragt, das 2003 gegründete Studio von früheren Black-Isle-Entwicklern. Bioware ist nämlich mehr daran interessiert, seine eigene Science-Fiction-Marke zu entwickeln, und kündigt im Oktober 2005 Mass Effect an. Die Ähnlichkeiten zu KotOR sind unübersehbar: Party mit drei Charakteren, pausierbare Echtzeitkämpfe, dazu kommt eine direktere Actionsteuerung. Der zweite Teil Mass Effect 2 von 2010 ist der Höhepunkt der neuen Serie, 2012 toben dann hitzige Diskussionen um das Ende von Mass Effect 3 – und nach dem durchwachsenen Erfolg von Mass Effect: Andromeda schlummert die Serie erst mal im ungewissen Dornröschenschlaf.

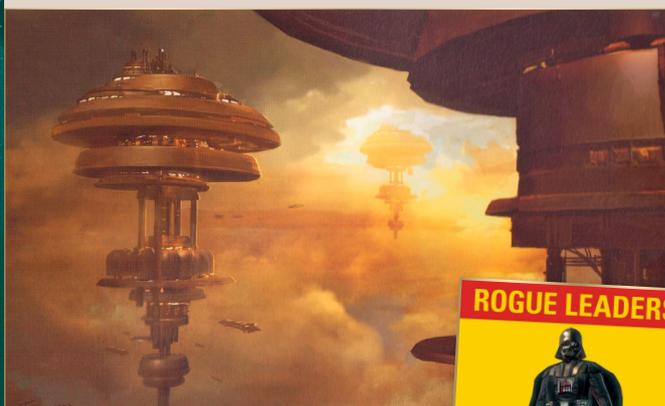
Ein weiterer KotOR-Enkel ist indes bis heute aktuell: Um World of Warcraft Konkurrenz zu machen, gründet Bioware ein neues Studio in Austin, Texas. Hier entsteht The Old Republic, ein in der KotOR-Ära angesiedeltes MMO. Dessen vollvertonte Dialoge katapultieren die Entwicklungskosten in stellare Höhen, Schätzungen gehen von über 200 Millionen Dollar aus. Die ausgefeilten Story-Quests ernten dann auch viel Lob, doch die Anzahl der monatlichen Gebührenzahler bleibt hinter den Erwartungen zurück. Denn die MMO-Klientel rauscht schnell durch den Content und murrst über mangelnde Endgame-Beschäftigungen, Solospieler hätten sich dagegen lieber ein KotOR 3 gewünscht. Nach dem Launch kurz vor Weihnachten 2011 dauert es nur knapp ein Jahr, bis die Abo-Pflicht aufgehoben wird. Die Free2Play-Notmaßnahme hat gefruchtet, im Gegensatz zu vielen anderen Möchtegern-WoW-Killern ist The Old Republic heute noch live und spielbar.

Wir wollen unsere alte Republik zurück

Derweil wächst der Kultstatus des ersten KotOR über die Jahre weiter. Denn die Fusion aus Anspruch und Komplexität auf der einen sowie 3D-Schick und leichter Zugänglichkeit auf der anderen Seite der Macht ist gelungen: Star Wars für die Massen, gewiss, aber ohne spielerische Verblödung. Die Kämpfe wirken wie Actionszene, doch ihr Fundament dreht sich um auf Taktik sowie Partyplanung. Und ganz nebenbei ist die Handlung besser als alles, was sich George Lucas für seine Prequel-Filmtrilogie aus den Fingern gesogen hat – insbesondere die grandiosen Begleiter und die mit ihnen verbundenen Gut-Böse-Entschei-

Von Proteus zu KotOR 3

Im Jahr 2003 arbeitet ein Team bei LucasArts an einem Star-Wars-Onlinespiel mit dem Arbeitstitel »Proteus«, das als Konsolen-Gegenstück zum PC-MMO Star Wars Galaxies gedacht ist. Doch es gibt Zweifel am Abomodell und der Controller-Bedienung, das Projekt versandet in der Vorproduktionsphase. Stattdessen beginnt das Team die Vorproduktion für KotOR 3! Das Buch »Rogue Leaders« zeigt ein paar Konzeptgrafiken und zitiert den damaligen LucasArts-Designer John Stafford. Story, Charaktere und Welten wurden demnach bereits beschrieben und sogar gezeichnet. Die Entwürfe zeigen die schwarzgewandete Lichtschwertkämpferin Naresha, eine mandalorianische Metropole, ein Vehikel vom Stadtplaneten Coruscant sowie die Planeten Rodia und Taloraan. Doch LucasArts stellt 2004 im Rahmen einer Kürzungsrunde die Arbeit an KotOR 3 ein.



Der Gasriese Taloraan war einer der geplanten Schauplätze für KotOR 3. Diese LucasArts-Konzeptgrafik wurde in Rob Smiths empfehlenswerten Buch »Rogue Leaders« veröffentlicht (rechts).

dungen begeistern die Spieler. Wer zuckt nicht kurz mit dem Zeigefinger, wenn HK-47 inmitten zäher Verhandlungen fragt, ob er unser Gegenüber jetzt endlich atomisieren darf? Oder auch, die-se Gewissensbisse, wenn sich die blauhäutige Gaunerin Mission vom unmoralischen Helden abwendet, woraufhin wir ihrem besten Wookie-Freund Zaalbar befehlen können, sie zu töten – weil der Pelzknäuel uns gegenüber einen Treueschwur abgelegt hat. Solche Momente bleiben einfach in Erinnerung, genau wie einer der besten Story-Twists der jüngeren Rollenspielgeschichte. Wie schon zuvor bei seiner Autorenarbeit an Baldur's Gate lässt sich der Lead Designer James Ohlen hier von den Pen-&Paper-Erfahrungen seiner Kindheit inspirieren. Da spielte er nämlich nicht nur Dungeons & Dragons und Co., sondern auch Krieg-der-Sterne-Abenteurer in Star Wars: The Roleplaying Game. Sein Held darin hieß Carth – wie später der Schmuggelkompanion in KotOR.

Die digitale Wiederveröffentlichung 2009 macht KotOR für die Steam-Generation zugänglich. Danach erscheinen zudem gute Umsetzungen für Tablets. Und die Xbox-Version können wir seit letzten Oktober auch auf der Xbox One spielen. Die Hoffnung auf eine neue Fortsetzung hält sich dennoch in Grenzen – nicht einmal Obi-Wan Kenobi kann uns angesichts aktueller Branchentrends helfen. Denn LucasArts ist Geschichte, die Star Wars-Lizenz für PC- und Konsolenspiele liegt exklusiv bei Electronic Arts. Und dort scheint man wenig Liebe zum klassischen Singleplayer-Spiel zu hegen, erst im Oktober 2017 schloss der Publisher sein Studio Visceral Games, das an einem Action-Adventure im Krieg der Sterne arbeitet. Das soll nun offenbar zum Service-Game mit zumindest offenem Ende umgemodelt werden – die Spieler sollen ja noch jede Menge Inhalte als DLCs nachkaufen. Oder führt die verunglückte Mikrotransaktions-Strategie von Battlefront 2 zum Umdenken? Falls in gewissen Chefetagen gerade gegrübelt wird, was die Kunden wollen, dann hätten wir einen Tipp: Macht mal Online-Pause und lasst die kreativen Geschäftsmodelle sein – entführt uns lieber in einem neuen Solo-Rollenspiel zurück in Biowares gute, alte Republik. ★