

Star Wars Galaxies

ES LEBT!

Star Wars Galaxies ging vor elf Jahren unter. Jetzt haben Fans das Online-Rollenspiel gerettet. Mehr noch: Sie machen einen alten Traum wahr. Von Michael Sonntag

Es war einmal vor langer Zeit, auf weit, weit entfernten Servern ... Wir schreiben den 15. November 2011: Der User Xd1358 veröffentlicht einen Post im Forum von Star Wars Galaxies, mit dem er angesichts der drohenden Schließung des MMOs um Hilfe beim Archivieren bittet. Der Beitrag ist ein Zeugnis beeindruckender Fan-Liebe, der das Ende einer achtjährigen Ära darstellt. 2022 ist Xd1358 zusammen mit vielen anderen Fans dafür verantwortlich, dass eines der ambitioniertesten MMOs heute wieder spielbar ist.

Star Wars Galaxies erscheint im November 2003 und bietet den Spielern und Spielerinnen die Möglichkeit, ihre Star-Wars-Träume in einem Sandbox-MMO mit Dungeons, Be-

rufen und eigenen Städten auszuleben. Als in den folgenden Jahren Konkurrenten wie World of Warcraft immer mehr Menschen anlocken, versuchen Entwickler LucasArts und Publisher Sony Online Entertainment das Spiel mit dem berühmten Update »New Game Enhancements« attraktiver zu gestalten. Das Gegenteil tritt ein: Nachdem das frühere Combat Upgrade einige Probleme lösen kann und Hoffnung auf Besserung weckt, wirft NGE alles wieder über den Haufen und bedeutet den Todesstoß.

Die schwer erspielbare Jedi-Klasse wird zum Mainstream, wodurch die Server in Fluten von überpowernten Lichtschwertkriegerern ertrinken. Die Community ist außer sich, die

New York Times spricht im Dezember 2005 sogar von der »Revenge of the Fans«. Nachdem auch die letzten treuen Fans von Bord gegangen sind, folgt im November 2011 die Abschaltung. Während viele in Star Wars: The Old Republic eine neue Heimat finden, müssen Sandbox-Liebhaber auf Fan-Projekte setzen. Das wohl beeindruckendste von ihnen startet am 17. September 2022: Star Wars Galaxies Restoration.

Es ist bereits die Version 3, das Ergebnis zweier Vorläuferversionen und einer Early-Access-Phase. Das siebenköpfige Team dahinter versteht den Namen als eine Mission: Sie wollen das Spiel nicht nur zurückbringen, sondern auch vollenden.

Eine jahrelange Rettungsmission

»Der Moment, als ich meinen ersten Jedi gesehen habe«, antwortet Projektgründer Halo auf die Frage, was sein allerschönstes Erlebnis in Star Wars Galaxies gewesen sei. »Das Schimmern des Lichtschwerts an den Wänden von Mos Eisley. Es dämmerte, also war der Anblick besonders auffällig, als der Jedi um die Ecke kam. Seit diesem Tag kommt kein Spiel mehr an dieses Gefühl heran.«

Als das NGE-Update damals Star Wars Galaxies zerstört, schließt sich Halo sofort den Fan-Projekten an. »Als 16-Jähriger, der nichts zu verlieren hatte, beschloss ich, Programmier- und Entwicklungskennnisse zu erlernen, um das Spiel zu retten, das mir so viel Freude bereitet hatte«, sagt er.

Das Restoration-Team setzt sich zum Ziel, eine perfekte Version von Star Wars Galaxies zu kreieren. Die Fehler der Entwickler rück-



Senatsmitglied, Krieger und immer für einen Spaß zu haben: DJ Gonk lebt in Star Wars Restoration seinen eigenen Traum.

Star Wars Galaxies Restoration holt die alten Stärken des MMOs zurück.



Spieler können alle möglichen Rollen einnehmen, auch die begehrte Rolle der Jedi.



Star Wars Galaxies sollte das Paradies für alle Star-Wars-Fans werden.

gängig zu machen, wieder zum Ursprung zurückzukehren und das Spiel dann ab diesem Punkt weiter auszubauen, so wie die Fans es sich immer gewünscht haben. Das Wichtigste sei hierbei, so Community-Manager CNiper, die besonderen und einzigartigen Stärken ihres MMOs zu erhalten und zu verbessern, das dank dieser auch mit der modernen Konkurrenz mithalten könne: »Abgesehen von den offensichtlichen Unterschieden im Setting hat unser Projekt einen größeren Fokus auf spielergesteuerte Systeme als viele andere MMOs. Hier haben Spieler die Freiheit, eine Vorlage für den eigenen Charakter mit einer Reihe von Fertigkeiten zu erstellen, anstatt eine Klassenwahl zu treffen. Es gibt Spielerstädte mit regionalen Steuersätzen und Spezialisierungen, ein Kopfgeldjägersystem, bei dem echte Spieler zu Zielen werden, einen umfangreichen Markt für Ressourcen und von Spielern hergestellte Gegenstände. Diese Art von Spiel ist nicht jedermanns Sache, aber wir sind der Meinung, dass Star Wars Galaxies eine große Anziehungskraft ausübt, vor allem angesichts der Popularisierung einiger dieser Mechanismen in Spielen wie Eve Online oder der wachsenden Community, die sich auf Ashes of Creation freut.«

Die fertige Spielversion von Restoration basiert auf einem abgewandelten NGE-Code

mit einem überarbeiteten Kampfsystem, das die Tugenden des ursprünglichen Combat Upgrades verfolgt. Projektgründer Halo: »Das Combat Upgrade hat wunderbare Elemente hinzugefügt, die es möglich machen, die Vielfalt der Spielklassen zu erhalten, aber es ist immer ein ständiger Kampf, alle 32 Klassen ausgewogen, unterhaltsam und lebensfähig zu halten.« Der Administrator Sky ergänzt: »Wir haben alles hinzugefügt, von benutzerdefinierten Quests, Gegenständen und Charakteren bis hin zu Sammel-Achievements und von Spielern eingereichten Bildern! Wir haben auch ein Server-Progressionssystem hinzugefügt. Das bedeutet, dass Spieler neue Server-Inhalte freischalten können, wenn sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen.« Das Team aus Freiwilligen muss sich vielen Herausforderungen stellen, allem voran dem Elefanten im Raum: der berüchtigten Jedi-Frage und der angestaubten Grafik.

Quo vadis, Jedi?

»Was das Thema Jedi angeht, so ist der Umgang von Restoration damit eines der Merkmale, die mich mehr als alles andere zu diesem Server hingezogen haben«, erzählt DJ Gonk, der seit 2014 auf unterschiedlichen Fan-Servern unterwegs ist. Die Jedi-Klasse in Star Wars Galaxies sei immer schon ein

zweischneidiges Lichtschwert gewesen, erklärt er uns. Wer sie haben wollte, musste sie sich verdienen und eine spirituelle Ausbildung absolvieren. Neueinsteiger waren frustriert, dass sie in einem Star-Wars-MMO nicht sofort ihre Fantasie ausleben konnten. Andererseits waren die Jedi frustriert, als man die Zugangshürden für die Klasse plötzlich senkte und damit die Leistung herabwürdigte. Restoration will zurück zur Old-school-Jedi-Ausbildung, hat aber ein paar Überraschungen in petto. Community-Manager CNiper: »Für Jedi haben wir ein benutzerdefiniertes Freischaltssystem hinzugefügt, das diese Reise für jeden Spieler einzigartig macht – und sicherstellt, dass diejenigen, die eine große Bandbreite des Spiels erlebt haben, eine größere Chance bekommen, eine Jedi-Klasse freizuschalten.«

Spieler DJ Gonk ist von der Implementierung bereits sehr angetan, vor allem davon, dass die Ausbildung als ein großes Mysterium gestaltet wird, das den Geist von Star Wars perfekt einfängt: »Schritt eins des Prozesses besteht darin, eine unbekannte Reihe von »universellen Voraussetzungen« zu erfüllen, die der Spieler erst noch aufdecken muss.« Das Interagieren mit einem Jedi, ein bestimmtes Item finden, das müsse die Community schon selbst herausfinden. »Schritt zwei der ersten Phase ist das, was



In den Quests könnt ihr auch bekannten Charakteren wie Obi-Wan Kenobi und General Grievous begegnen.



Die Grafik mag nicht gut gealtert sein, aber die Fans schwören auf ihre nostalgische Plastikoptik.

meiner Meinung nach die Geheimzutat für die Freischaltung der Jedi in Restoration ist: das Initiationsereignis«, sagt DJ Gonk. Das Spiel teilt dem jungen Padawan hierbei eine zufällige und äußerst schwierige Mission zu, die immer wieder neu ausgelöst wird. Ein harter Kampf, ein spezielles Musikstück auf-führen, der Besuch einer weit entfernten Sehenswürdigkeit – bis Schritt drei dann den Jedi auf die Reise schickt, eine bestimmte Anzahl von Holocons einzusammeln, um zu lernen, wie er mit der Macht kommunizieren kann. Dann beginnt die nächste Phase der Jedi-Ausbildung: »All dies gipfelt in einem Prozess, der meiner Meinung nach einer der einzigartigsten und fesselndsten Jedi-Freischaltungsprozesse ist, der jemals in einem Star-Wars-Galaxies-Emulator-Projekt implementiert wurde.«

Puh, das sieht alt aus!

Zugegeben, wenn Spieler gerade die gestochene Grafik eines Jedi: Fallen Orders von 2019 erlebt und darin jedes Raumschiff, jedes Monster und jedes Blaster-Feuer gespürt haben, ist der Wechsel zu Star Wars Galaxies Restoration vermutlich etwas verstörend. Die Plastik-2000er sind zurück – rette sich, wer kann! Das weiß man auch, geändert werden soll es aber dennoch nicht. Ganz im Gegenteil: Das Entwicklungsteam schwört im Gespräch mit GameStar auf das unglaubliche nostalgische Flair, das Star Wars Ga-

laxies dank seiner Grafik und seiner Details bis heute behalten habe: Spieler DJ Gonk sagt: »Die Grafik ist definitiv nicht mit den heutigen Standards zu vergleichen, obwohl sie sicherlich einen stilistischen Charme hat, der für mich funktioniert. Einige, die das Spiel spielen, installieren clientseitige Mods, die die Texturen und die Beleuchtung verändern, um es ansprechender zu machen, obwohl ich glaube, dass ein großer Teil der Spieler aus Nostalgiegründen mit der ursprünglichen Grafik vorliebnimmt.«

Spielerin Arvenia: »Ich habe von neueren Spielern noch nie eine Beschwerde über die Grafik gehört. Ich glaube, sie wissen zu schätzen, was der Rest von uns in diesem großartigen Spiel sieht.« Spielerin JinxThePirate: »Das Spiel ist schon etwas älter, und sie haben die Grafik nie wirklich verändert, aber die Sache ist die, dass sie so gut und detailliert ist, dass es immer noch wie Star Wars aussieht. Die Details sind alle vorhanden. Kleine Verfärbungen im Metall deiner Rüstung. Die Art und Weise, wie der Lauf deines Langgewehrs am Ende geformt ist.«

Für den Look von Galaxies Restoration verantwortlich ist der unter dem Pseudonym HSlayer schreibende Art and Graphics Lead des Teams. Er weist auf die Herausforderungen bei der Entwicklung hin: »Vieles, was bei der Erstveröffentlichung im Jahr 2003 grafisch umgesetzt wurde, entspricht nicht mehr der Grafik des Spiels zum Zeitpunkt

seiner Schließung (2011), was acht Jahre lang eine rasante Grafikentwicklung bedeutete. Einige der ikonischsten Waffen wie die E-11 sahen nicht mehr so ikonisch aus, weil sie seit 2003 nicht mehr verändert wurden. Also haben wir diese kosmetischen Anpassungen vorgenommen, um bestimmte Assets besser an die Grafik in der späteren Phase des Spiels anzupassen, während wir den Stil insgesamt konsistent gehalten haben. Die Schatten und Effekte sind veraltet, aber wir sind dabei, einige dieser Elemente auf unserer Seite zu reparieren, und andere können durch das Nvidia-Panel und andere Shader-Hacks von Drittanbietern wie Gshade geändert werden. Abgesehen davon ist es manchmal schwierig, die Perspektive eines Neulings einzunehmen, denn für viele von uns, die das Originalspiel gespielt haben, ist die Grafik aufregend und nostalgisch. Es geht darum, einen goldenen Mittelweg zwischen diesen beiden Aspekten zu finden.«

Wie spielt es sich?

Den eigenen Star-Wars-Traum leben – um die Faszination für dieses MMO zu verstehen, begleiten wir ein paar Spieler auf ihren Abenteuern. Das Restoration-Team ist derzeit laut eigener Aussage sehr zufrieden mit dem Release des Spiels. Community-Manager CNiper berichtet stolz: »Nach unserer letzten 1.0-Veröffentlichung haben wir mehr als 37.000 registrierte Konten, mehr als 11.000 Konten haben sich innerhalb der letzten 30 Tage in das Spiel eingeloggt – und wir sind sehr zufrieden mit diesen Ergebnissen. Unser Projekt fühlt sich so lebendig an wie damals, als das ursprüngliche Spiel veröffentlicht wurde. Das Feedback der Spieler konzentriert sich in der Regel auf Quality-of-Life-Features, die Behebung der zahlreichen Bugs, die unweigerlich auftauchen, und die Verbesserung der Kampfbalance. Es ist eine Herausforderung, wenn man so viele Dinge zu tun hat, aber nach und nach verbessern wir das Spielerlebnis und freuen uns, wenn wir neue Fans im Spiel begrüßen können.«

DJ Gonk lobt, dass dem Spiel anscheinend niemals die Abwechslung und Inhalte ausgehen: »Man kann das Spiel durchspielen und alle Quests, Nebenquests, vorgefertigten Inhalte und Erweiterungen abschließen, aber wie kann man die Zeit berücksichtigen, die ein PvPler damit verbringt, seinen Build zu überarbeiten und zu verändern, um ihn für seinen Spielstil zu optimieren? Meiner Meinung nach setzen die meisten modernen MMOs und Spiele Gameplay- und Upgrade-Mechanismen ein, die nur dazu dienen, die Zeit eines Spielers mit dem Spiel zu verlängern, um die beste Ausrüstung zu erhalten. In der Restoration-Version von Galaxies müssen dagegen Inhalte abgeschlossen werden, um die beste Ausrüstung und die besten Upgrades für Waffen und Rüstungen zu erhalten. Zum Beispiel muss ich Kratt-Drachen jagen gehen, um ihre Schuppen in die Rüstung einzubauen, oder den

In späteren Updates sollen neue Planeten, Pod-Rennen und Gildenmanagement eingeführt werden.



Acklay wegen seiner Knochen töten, um stärkere Nahkampfwaffen herzustellen. Der Zauber von Star Wars Galaxies besteht letztendlich auch darin, dass die Spieler die kuratierten Inhalte völlig zu ignorieren und stattdessen durch den Sand von Tatooine oder den Dschungel von Yavin IV zu wandern, um ihre eigenen Geschichten über ihre Abenteuer im Spiel zu erzählen. Vielleicht stößt man beim Durchstreifen von Dantooine auf eine versteckte Sammlung dunkler Jedi in einem Schrein. Der Spieler könnte dann in der Cantina seine Geschichte von der Begegnung erzählen und wie er nur knapp mit dem Leben davon gekommen ist.« Ein anderes Beispiel ist JinxThePirat, die das angesprochene Roleplay komplett ausreizt: »Ich bin Mitglied im galaktischen Senat. Darüber hinaus lebe ich in einer wunderschönen Stadt auf Rori und verdiene meinen Lebensunterhalt mit meinen Weltraumabenteuern. Ich bin eine Kopfgeldjägerin und habe eine Anstellung als Co-Pilotin.« Während JinxThePirate durchs All jagt, ist Arvenia dagegen Bürgermeisterin

ihrer eigenen Stadt, die sie selbst aufgebaut hat. »Ich verbringe den Tag einfach in der Cantina und lerne neue Freunde kennen. Es ist, als würde ich in die Zeit zurückgehen, als das Spiel noch neu war, und dieses nostalgische Gefühl erwärmt mein Herz.«

Neue Geschichten werden gespielt, aber alte nicht vergessen, der Zauber des Originals setzt sich einfach fort. So erzählt uns die 40-jährige Arvenia, dass sie vor vielen Jahren auf dem Original-Server eine Entertainerin gespielt und auch in eigenen Musikvideos performt hat. Die 52-jährige JinxThePirate wohnte zu Zeiten des Originals auf einer kleinen Inselstadt namens Neu-Alderaan und feierte mit ihren Freunden immer gemeinsam den Sonnenuntergang. »Wir haben darüber gelacht, dass wir alle in einem Videospiel waren und diese Dinge taten. Dieses Spiel war für mich immer ein lustiger und glücklicher Ort«, so JinxThePirate.

Was bringt die Zukunft?

Bislang sind in der Roadmap von Restoration drei größere Updates geplant, die Star Wars

Galaxies unter anderem um Pod-Rennen, Gildenmanagement, den Lavaplaneten Mustafar und andere Inhalte erweitern sollen. Sofern man einen Weg findet, würde das Team auch gerne große Flotten und von Spielern und Spielerinnen steuerbare Todessterne einführen. »Nichts ist technisch unmöglich, es hängt nur von der Zeit und den Ressourcen ab«, witzelt Entwicklungsleiter Aconite. Beim Endgame ist sich das Entwicklungsteam von Restoration aber sicher: Mit den Erweiterungen rund um Kashyyyk und Mustafar, den Dungeons und freischaltbaren Inhalten komme man locker auf 1.000 Stunden und mehr. Spieler DJ Gonk ist ebenfalls optimistisch, aber auch realistisch: »Der Glaube, das Projekt könne sich mit MMOs messen, die von AAA-Studios verwaltet werden, ist Größenwahn. Dennoch haben wir gesehen, dass Restoration in der Nostalgie schnell zu einer ernstzunehmenden Größe geworden ist, da die Spielerzahlen mit denen bekannterer und länger laufender Emulatorprojekte wie SWGEmu's Finalizer oder SWG Legends mithalten können.« ★



Über 1.000 Stunden Spielzeit soll Star Wars Restoration bieten.



Heute ist Spielerin Arvenia Bürgermeisterin von Starcity, im Original war sie Entertainerin.