

Star Wars Galaxies: Legends

NOCH IMMER
MACHTVOLL

SWG Legends ist zur neuen Hoffnung für viele MMO-Fans mit Star-Wars-Leidenschaft geworden. Doch was steckt hinter dem Projekt? Von Michael Sonntag

SWG Legends wurde 2016 eröffnet, fünf Jahre nach der Schließung des Original-Servers im Jahr 2011.



Michael Sonntag

Michael Sonntag ist Gaming-Journalist, Podcaster bei Coffee, Cake & Games und Geschichtenjäger. Noch heute ist er stolz darauf, zwei völlig überpreisierte Actionfiguren von Anakin Skywalker und Obi-Wan Kenobi direkt nach dem Kinobesuch von »Star Wars: Die Rache der Sith« gekauft zu haben. Übrigens: Als er zehn Jahre alt war, gab es keinen besseren Weg, ihn morgens aus dem Bett zu bekommen, als »Duel of the Fates« laut über die Anlage spielen zu lassen. Das Plastik-Laserschwert lag hierfür auch immer griffbereit.

Der Hype um Star Wars scheint genauso wenig ein Ende zu haben wie das Universum selbst: Während Disney seine nie enden wollende Serienflotte über die Bildschirme schickt, soll auch der Gaming-Bereich mit Spielen wie Star Wars: Outlaws und Star Wars: Eclipse immer weiter beliefert werden. Es gibt allerdings zwei Probleme dabei: Erstens braucht das alles noch recht lange, und zweitens sehen die Fans abseits von Action-Adventures etwas in die Röhre. Wie sieht es denn zum Beispiel mit einem guten Rollenspiel aus? Ist Starfield aktuell wirklich die einzige Alternative im SciFi-RPG-Genre, wenn die unklare Situation rund um das Kotor-Remake große Sorgen bereitet?

Nicht unbedingt, sagen Spieler von Star Wars Galaxies. Das totgelaubte MMO wurde nach seiner Abschaltung von seinen Fans durch eigene Server am Leben erhalten. Zuletzt beeindruckte uns hierbei Star Wars Galaxies: Restoration, das eine der bisher authentischsten Jedi-Ausbildungen überhaupt



Mit SWG Legends lebt Star Wars Galaxies weiter. Wie hat das Team hinter dem größten Fan-Server die letzten sieben Jahre Entwicklungszeit erlebt?

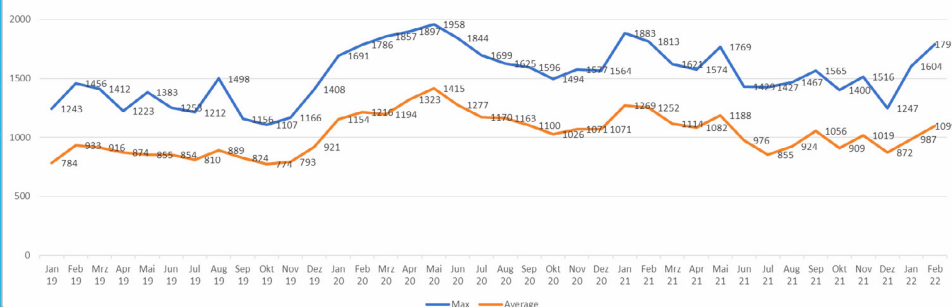
liefern möchte. Aber es ist nicht das einzige Projekt dieser Art. SWG Legends wiederum ist das älteste und meistgespielte Fan-Projekt. Das Geheimnis seines Erfolgs liegt nicht nur in seinen vielen Möglichkeiten und Ver-

besserungen. Es hat auch damit zu tun, dass es der Star-Wars-Leidenschaft anscheinend wie kein anderes Spiel ein Zuhause gibt.

Ein Projekt mit langem Atem und großer Geduld

»Wir haben eigentlich kein besonderes Super-Feature, das wir dem Originalspiel voraushätten«, erklärt uns Neliev, Projektadministrator bei Star Wars Galaxies: Legends. »Nein, unsere größte Stärke liegt vermutlich in unserer Stabilität. Wir sind das erste NGE-Projekt und das am längsten bestehende. Das ist bei weitem keine Selbstverständlichkeit, da die meisten anderen Projekte nach zwei Jahren gestorben sind. Wir sind nach sieben Jahren immer noch da. Vermutlich weil wir es schaffen, mit unserem Content alle Spielergruppen abzudecken. Und dank unserer treuen Fans natürlich.«

Bis knapp 2.000 pro Tag: ein Überblick, wie viele Spieler gleichzeitig SWG Legends spielen. Zu Beginn der Corona-Pandemie konnte auch hier wie bei vielen anderen Spielen ein starker Zuwachs beobachtet werden.





Die bisher größte Errungenschaft: Bospin, ein neuer Planet, den es nicht mal im Originalspiel gab.



Pro Tag spielen etwa 800 bis 1.000 Leute mit einer stabilen Spielerbasis von 6.000 bis 7.000 Community-Mitgliedern pro Monat. Dabei besitze SWG Legends eine der dankbarsten und geduldigsten Communitys, die man sich vorstellen könne, betont der Administrator. Vor allem, da die Mühlen der Entwicklerschmiede sehr langsam mahlen: Bei einem Team mit 35 Personen, bei denen jeder mindestens zehn Stunden in der Woche am Projekt arbeitet, gibt es dennoch nur fünf Hauptprogrammierer, die weitaus länger arbeiten und auf denen der gesamte Druck lastet. Selbst wenn das Designteam mit der Arbeit für neuen Content schon fertig sein sollte, muss anschließend das Dev-Team die gesamte Programmierung und Implementierung des Contents übernehmen. Das kann sehr viel Zeit in Anspruch nehmen und immer wieder zu Verzögerungen führen. So brauchte beispielsweise der neue Star-Viper-Jäger, der Rekordhalter im Bereich Produktionszeit, mit seiner Location und seiner Quest ganze fünf Jahre.

Motivation statt Deadlines

Selbst als ausgebildeter Projektleiter kann Neliev bei einem Freiwilligenprojekt wie diesem keine großen Maßnahmen ergreifen, um die Geschwindigkeit zu erhöhen. Motivieren



Die Stadt auf Bospin liefert beziehbare Wohnungen, eine Arena und etwa 20 Stunden an Content.

und helfen, das ist alles. Aber es trägt Früchte. Nach zwei Jahren harter Arbeit konnte SWG Legends im Mai 2021 seine bisher größte Errungenschaft präsentieren: Bospin, ein vollkommen neuer Planet, den es nicht mal im Originalspiel gab. »Ich bin sehr stolz darauf, dass wir das geschafft haben«, erklärt uns Kicco, einer der Hauptentwickler. »Vor allem, da es sich bei Bospin um eine besondere Art von Planet handelt, der als Gasplanet kein eigentliches Terrain besitzt.« Die Spieler können hier die gesamte legendäre Wolkenstadt erkunden, darunter auch die Carbon-Gefrierkammer und Landos Residenz.

Beim Design der Gebäude habe sich das Team nah am Original gehalten. Jede Fraktion (Imperium/Rebellen) kann hier eine eigene Storyline erleben – mit besonderen geskripteten Szenen, bei denen Darth Vader vorkommt. Von beziehbaren Häusern bis zu Arenakämpfen, von Herausforderungen bis zu Quests, laut Kicco sind mit Bospin nochmal gut 20 Spielstunden dazugekommen.

Die Ordnung und den Spaß aufrechterhalten

Neliev weiß um die Konkurrenz dort draußen. »Im direkten Vergleich zu Starfield und Star Citizen können wir grafisch mit SWG Legends nicht mithalten, das ist völlig klar«, sagt er. »Aber wir haben hier ein Spiel, mit dem so viel möglich ist. Selbst eines meiner Lieblingsspiele wie Mass Effect wirkt im Vergleich dazu langweilig, es ist eben kein Sandkasten.« Das Spiel sei so gut wie seine Möglichkeiten, und dabei könnten die Spielstile im MMO nicht unterschiedlicher sein: SWG Legends kann sowohl solo als auch in der Gruppe gespielt werden. Entweder stürzen sich die Leute in Schiffsschlachten oder begeben sich als Jedi, Kopfgeldjäger oder Space-Cowboy auf Abenteuersuche. Oder sie verzichten komplett auf Krieg und leben einfach im Star-Wars-Universum, um Entertainer, Händler oder Bürgermeister zu werden. »Aufbauspiel, Wirtschaftsspiel, Community-Spiel, RPG, wir haben alles in einem



Das Team umfasst 35 Personen, darunter fünf Hauptentwickler, die neuen Content produzieren. Das braucht Zeit, aber die Community hat viel Geduld.

und das abseits vom ohnehin schon vorhandenen Nostalgiebonus«, so Neliev.

Probleme gelöst?

Da wir uns an die vielen früheren Probleme des Spiels erinnern, die zu seinem Untergang führten – das NGE-Update führte beispielsweise dazu, dass die Server von Jedi überlaufen wurden –, wollen wir natürlich wissen, wie SWG Legends damit umgeht. Zumal das Spiel auf demselben Update basiert. »Abseits von ein paar Balance-Korrekturen und Verbesserungen (Spieler können bis zu fünf Charaktere gleichzeitig besitzen) haben wir das Spiel so original wie möglich gelas-

sen. Wir haben die Jedi nicht eingeschränkt, es gibt auch sehr viele Leute, die Jedi spielen, aber das ist bei weitem nicht so überlaufen wie früher«, erklärt der Administrator. Irgendwie auch logisch, da auch nur Hardcore-Fans geblieben und die Leute längst weitergezogen seien, die mal schnell für einen Jedi-Amok online kommen. »Das SW-Feeling ist uns sehr wichtig. Im Rat besprechen wir derzeit, ob wir einführen wollen, dass Lichtschwerter nicht mehr offen gezeigt werden dürfen. Aber so etwas wollen wir gemeinsam bestimmen und nicht einfach von oben herab.« Allgemein gehe es sehr gesittet und authentisch auf dem Server zu,

sagen die Organisatoren und Spieler, mit denen wir gesprochen haben. Die Spieler meistern Abenteuer, handeln oder bauen Städte.

Das Leben als Bürgermeisterin

Die beschriebenen Spielstile haben uns sehr neugierig gemacht, weshalb wir hier noch mal nachgehakt haben. Wir wollten wissen, wie es sich anfühlt, eine Handelskette aufzubauen oder eine Stadt zu führen. Hierfür sprachen wir mit zwei Fans, die SWG Legends seit Beginn spielen. »Es gibt einfach kein anderes Sandkastenspiel wie SWG Legends. Ich habe andere Spiele ausprobiert, aber ich ziehe dieses Spiel allen anderen eindeutig vor«, sagt Nikoline, eine dänische Spielerin, die ihre Stadt Danevang auf dem Planeten Tatooine seit 2005 auf dem alten Original-Server regiert hat und sie im Mai 2017 auf SWG Legends neu gründete. »In SWG kann man seine Stadt so gestalten, wie man es möchte. Ich betrachte meine Stadt als ein Werk der Liebe und als eine Art organisiertes Chaos. Meine Stadt ist eher ländlich und verzichtet auf feste Straßen und Kreuzungen. Es ist wirklich toll, Bürgermeister zu sein, weil man die Stadt ausschmücken und ihr eine ganz persönliche Note geben kann.« Das äußert sich in Danevang zum Beispiel durch einen Gedenkgarten mit Statuen von verstorbenen Freunden, mit denen Nikoline vor ihrem Tod im Lauf der Jahre gespielt hat.

Auf Kneipentour

Wenn Danevang für eine Sache bekannt ist, sind es die Cantina-Crawls, besondere Tanzveranstaltungen, die die Stadt ausrichtet. Nikoline ist ihre Hauptkoordinatorin. »Sie sind ein unterhaltsames Gesellschaftereignis. Ich genieße es, der Gemeinschaft, die mir so viel Spaß macht, etwas zurückzugeben. Gleichzeitig steckt eine Menge Arbeit in der Planung dieser Veranstaltungen«, sagt sie. Nikoline gibt uns einen Einblick: Termine müssen organisiert werden. Vier bis fünf Cantinas werden als Veranstaltungsorte ausgewählt, die wiederum Transportpunkte erhalten, die das schnelle Reisen dazwischen ermöglichen. Die Outfits müssen hergestellt und aufeinander abgestimmt werden. Und dann auch noch die ganzen Tänze und Show-Acts. Das sei jedes Mal eine neue und großartige Herausforderung für sie.

NEUER INHALT: JEDI THEMEPARK 2

Wir dürfen exklusiv Bilder vom neuen Update Jedi Themepark 2 zeigen, das nächstes Jahr erscheinen soll. Zu sehen sind die neue Instanz ...



... und ein neuer Endboss namens Mellichae.



Beim Schädelaltar kann man nach dem Bosskampf Rüstungsteile craften.



Diese Gedenkstätte ist für die Spieler erbaut, die im Laufe der Jahre verstorben sind.



Die Entwickler legen viel Wert darauf, das Gefühl aus den Filmen einzufangen.

Spielerin Nikoline ist seit 2017 die Bürgermeisterin von Danevang. Bekannt ist die Stadt vor allem für die Ausrichtung der Cantina-Crawls.



SWG Legends versteht sich als großer Star-Wars-Sandkasten. Wenn euch nach Abenteuern ist, sucht Abenteuer. Wenn nicht, könnt ihr auch Händler, Entertainer oder Bürgermeister werden.

Die Stadt aus Gold ist einer der zentralen Schauplätze aus »Star Wars: Episode 5 – Das Imperium schlägt zurück«.



Lebensziel Handelsmogul

Von der Stadtleitung zur Marktkontrolle: Der Spieler Inconspicuous ist Handelsmogul und Commander einer Flotte. »Das passt perfekt zu meinem Leben als Händler, ich bin ein Pilot, und ich biete Produkte für Piloten an. Für mich ist es wirklich cool, dass ich so eine Art Weltraumimperium aufgebaut habe«, berichtet er uns im Interview. Fast alle neuen Spieler würden den Weg in seinen Shop finden, darauf sei er besonders stolz. Zu seinen beliebtesten Produkten gehören Grind-Kits und Schiffs-Chassis. »Viele meiner besten Momente sind mit der Weltraum-Community verbunden, mit neuen Spielern, die die Feinheiten des Spiels herausfinden und zu festen Mitgliedern der Community werden«, so Inconspicuous.

»Dieser Markt kann sehr hart umkämpft sein. Bei der Preisgestaltung für die Gegenstände ist das durchschnittliche Einkommen der Spieler zu berücksichtigen. Ich möchte sie nicht zum Grinden zwingen, gleichzeitig möchte ich aber auch Gewinn machen.« Sein Geheimnis für Erfolg ist nicht vollkom-

men überraschend, da es eins zu eins auf die reale Welt zutrifft: »Weniger Ressourcen verwenden und trotzdem ein maximales Ergebnis erzielen.« Die Pandemie kam Inconspicuous zugute, da konnte er die Zeit nutzen, um sein Imperium aufzubauen und alle anderen abzuhängen. Wieso auch nicht? Das Marktgeschehen beschreibt er als kurios und charmant: Während Händler bei Star Wars an ihren Ständen feilschen, finden die meisten Verhandlungen und Geschäfte bei SWG Legends über Discord statt – sogar mit animierten Werbebanner.

Kämpfen statt Kommerz

Wenn Inconspicuous nicht in seinem Weltraumladen abhängt, vertreibt er sich seine Zeit mit Weltraumkämpfen. »Die Weltraum-PvP-Szene ist derzeit die aktivste in Bezug auf Endgame-Spieler. PVP findet alle zwei Stunden statt und ist regelmäßig für Dienstag- und Freitagabende geplant. Wenn du einfach nur ein Kanonier sein willst, wird dich gerne jemand in einem YT-1300 oder einem anderen Schiff mit Geschütztürmen

mitnehmen und dir zahlreiche Möglichkeiten geben, Spieler zu zerstören«, erzählt er. Inconspicuous' Antworten zu lesen und dabei sein Imperator-Palpatine-Profilbild anzusehen, rundet das Ganze perfekt ab. Man bildet sich fast ein, ein finsternes Kichern hören zu können.

Die Zukunft?

Im Sommer herrscht bei SWG Legends immer etwas Flaute, im Winter kehren die Spieler dann wieder zurück. Vor allem wenn neue Star-Wars-Serien oder -Filme erscheinen, bekommt der Server immer großen Zulauf. Pläne hat das Projekt viele, aber wovon es noch mehr hat, sind Hoffnung und Geduld. »Zurzeit behebe ich Probleme, die beim kommenden Jedi Themepark 2 Update gefunden werden«, sagt Entwickler Kicco und gibt damit einen Ausblick auf die Zukunft. Das Update soll ein völlig neues Gebiet für Jedi mit neuen Aufgaben und Bossen umfassen. »Zudem arbeite ich noch aktiv am zukünftigen Update für Guild Space Stations. Bug Fixes und kleinere Features wie Senate Proposals sind natürlich auch immer mal zwischendurch dran.« Kicco würde sich auch über Ausweich-/Blockmechaniken und neue Animationen für Spieler und NPCs freuen, weiß aber, dass diese technisch nicht umsetzbar sind. Er sei froh, dass er überhaupt den Code so stark beeinflussen könne.

Ähnlich bescheiden gibt sich die Community, was ihre Wünsche angeht. »Für die Zukunft von SWG Legends wünsche ich mir einfach, dass sie den eingeschlagenen Weg weitergehen. Die Verbesserungen gegenüber dem Originalspiel sind langsam und stetig. Wenn ich einen Wunsch frei hätte, dann wären es kleinere und häufigere Patches«, sagt Inconspicuous. Die Fans wünschen sich, dass alles so lebendig bleibt, wie es ist, und der Server noch lange standhält. Und dass die Macht mit ihnen ist. ★



Das Projekt basiert auf dem umstrittenen NGE-Update, das damals zu Jedi-Fluten führte. Das Team entschied sich gegen eine Reglementierung und kommt damit ganz gut zurecht.