

Star Citizen

EINE WELT FÜR EIN UNIVERSUM

Genre: Weltraum-MMO Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Cloud Imperium Games Termin: –

Das Update 3.3 wurde auf Mitte Oktober verschoben – und bleibt trotz entfallener Features das wohl wichtigste seit Einführung der Planetentechnologie. Welche Inhalte sind geplant und was kann den Spielern noch den Spaß verhageln? Wir haben nachgefragt. Von Benjamin Danneberg

Star Citizen bewegt sich langsam aber sicher auf die Sechs-Jahre-Marke seiner Entwicklungszeit zu. Meilensteine wie die Veröffentlichung des Arena Commanders (Dezember 2014), der Start des persistenten Universums mit Update 2.0 (Dezember 2015) und die Einführung teilweise prozedural generierter, riesiger Himmelskörper mit Update 3.0 ließen das Weltraum-MMO langsam aber sicher wachsen.

Innerhalb dieser Zeit gab es auch jede Menge Rückschläge. Managementfehler, Kommunikationsausfälle (externe Studios lieferten beispielsweise Assets mit falscher Größe an), PR-Unfälle (Legatus-Paket) und ständig gerissene Release-Daten sorgten immer wieder für schlechte Laune unter Teilen der Backer und für schlechte Presse.

Gleichwohl ging die Entwicklung weiter, und das Crowdfunding ist bis heute eine ungebrochene Geldquelle. Über 192 Millionen Dollar sind mittlerweile im Topf und finanzieren die Entwicklung des MMOs Star Citizen sowie des zugehörigen Singleplayer-Spiels Squadron 42. Das viele Geld und die inzwischen über 500 Angestellten bei Cloud Imperium Games (CIG) zeigen inzwischen auch deutliche Auswirkungen: Die Umstellung auf eine vierteljährliche Veröffentlichung von umfangreichen Updates funktioniert, die Updates 3.1 und 3.2 kamen auf den Tag pünktlich.

Wie ist der Stand der Dinge der Star-Citizen-Alpha 3.2, und was soll das enorm wichtige Update 3.3 im Oktober 2018 bringen? Wir haben mit den Entwicklern gesprochen und uns die Pläne, sowie die Verschiebungen von Features genauer angesehen. Ist die Zukunft von Star Citizen so vielversprechend wie der Crowdfunding-Kontostand? Oder wächst das Projekt zu einem unbeherrschbaren Technikmonster heran?

Star Citizen: Jetzt schon ein massiver Spielplatz

Schon mit Update 3.0, das im Dezember 2017 veröffentlicht wurde, wuchs der Alpha-Weltraumspielplatz auf über drei Millionen Quadratkilometer Spielfläche an. Die Besonderheit: Drei riesige Monde und ein Planetoid wurden komplett begehbar gemacht.



Savannen und Wälder sind Teil des neuen Planeten Hurston und bringen damit erstmals richtige Lebensräume ins Spiel.

Cellin (rund 851.000 km²), Daymar (schätzungsweise 950.000 km²) und Yela (1,23 Millionen km²) bieten seitdem die Möglichkeit, auf ihnen zu landen, herumzulaufen oder zu fahren. Dazu kommt noch der als Platzhalter integrierte und eigentlich aus dem Nyx-System stammende Planetoid Delamar mit seiner Landezone Levski. Diverse Außenposten auf den Monden können erkundet werden, teilweise sind sie Anflugziel für Handel oder Missionen.

Die Performance war mit der Einführung von Alpha 3.0 ziemlich gruselig, die Bildrate lag teilweise im einstelligen Bereich. Zum damaligen Zeitpunkt waren noch keinerlei Optimierungen vorgenommen worden. Mit Update 3.1 und einigen zusätzlichen Patches änderte sich das: Die FPS stiegen im

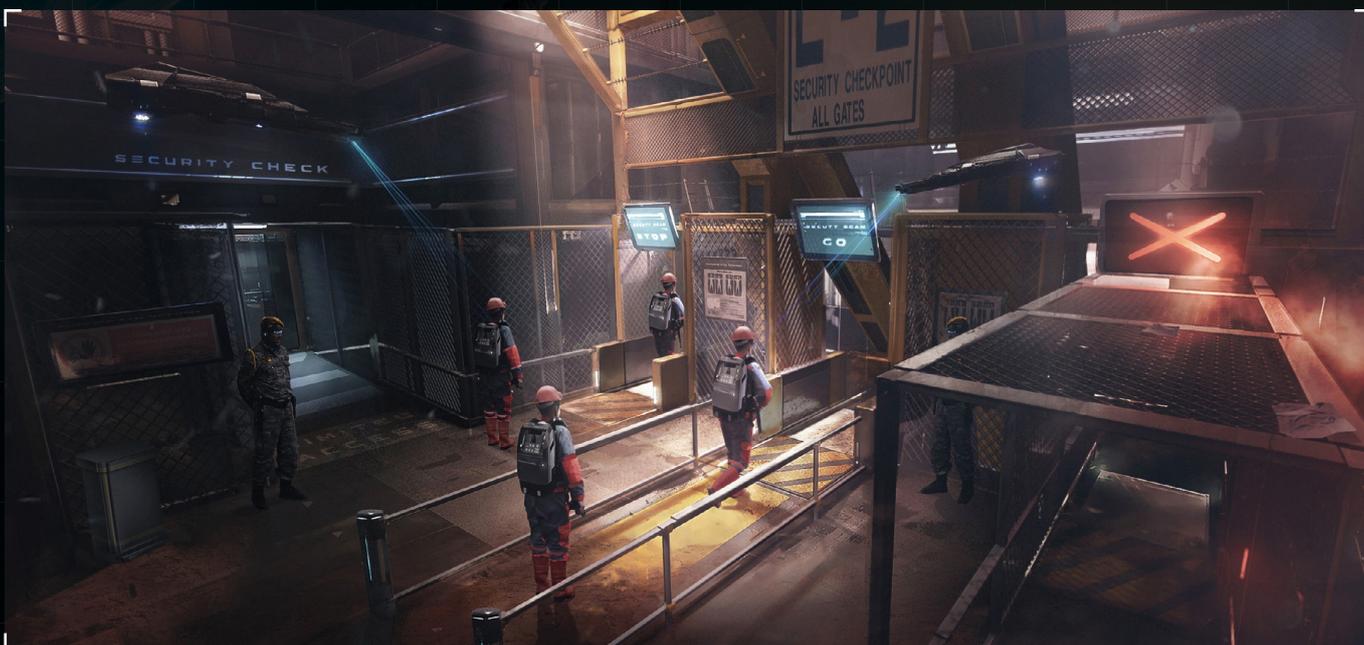
Durchschnitt auf rund 15 bis 20 an. Gleichzeitig machten aber ständige Framedrops den Spielern das Leben schwer. Das neue und gigantische Wiederverwertungsschiff Reclaimer sowie Spielerexperimente mit vollbeladenen Frachtschiffen wie der Caterpillar ließen Server- und Client-Leistung regelmäßig in die Knie gehen.

Update 3.2 kam Ende Juni auf die Server und brachte deutlich spürbare Performanceverbesserungen. Aktuell ist das persistente Alpha-Universum so gut spielbar wie noch nie zuvor, auch wenn sich die Bildrate im Schnitt nur bei 25 bis 30 fps bewegt. Zusätzlich wurde mit dem Mining die erste Version eines aktiven Berufs eingeführt. Die Spielmechanik konnte sogar beinhardt MMO-Berufsverweigerer überzeugen: Das damit ein-

hergehende Mini-Game ist spannend und herausfordernd.

Aber auch hier spielt die Performance die Musik, und weiterhin auftretende, plötzliche Abstürze der Bildrate können bei der Feinjustierung des Mining-Lasers schon mal zu Frust führen. Trotz der bisher erfolgten und vergleichsweise deutlichen Optimierungen in der Performance ist der technische Unterbau eine Baustelle: Alles was auf dem Server passiert, alles was die 50 Spieler auf diesem Server tun, wird komplett in den Arbeitsspeicher geladen. Suboptimal! Dazu kommen nötige Verbesserungen am Netzwerk-Code, der CPU-Nutzung und viele andere Punkte mehr.

Genau auf diesen aktuell noch unzulänglichen technischen Unterbau soll nun Update ein-



In wenigen Wochen sollen Spieler auf Hurston durch die Security-Gates von Lorville spazieren dürfen.

Rechtsstreit mit Crytek geht weiter

Ende 2017 brach CryEngine-Entwickler Crytek einen Rechtsstreit gegen Star-Citizen-Entwickler Cloud Imperium Games vom Zaun. Die Vorwürfe beinhalten Vertragsbruch und Urheberrechtsverletzungen. Nach einer längeren Antragschlacht im Verlauf dieses Jahres entschied nun ein amerikanisches Gericht erstmals über den Antrag auf Klageabweisung durch CIG. Dabei wurden mehrere Punkte geklärt.

So darf Crytek nicht auf größere Mengen Schadensersatz klagen, die sogenannten »Punitive Damages« wurde nicht zur Verhandlung zugelassen. Ebenfalls abgelehnt wurde Cryteks Versuch, Cloud Imperium Games auf die Nutzung der CryEngine festzulegen. Eine Lizenz zu erwerben, kann immer nur eine Option sein, nicht aber eine Verpflichtung. Die Frage, ob Squadron 42 als eigenständiges Spiel ein Lizenzverstoß sei, wurde aufgrund der schwammigen Formulierung in der Lizenzvereinbarung (GLA) als Klagepunkt zugelassen. Auch der Streit um den eigentlichen Spielcode wird wohl vor Gericht ausdiskutiert: Crytek will Einsicht in den aktuellen Spielcode von Star Citizen und Squadron 42 erhalten, um seine Anschuldigungen beweisen zu können. Dabei würde Crytek auch Einsicht in die umfassenden Veränderungen der Spiel-Engine erhalten.

In einer Aktualisierung ihrer Klage, die Crytek nach diesen Entscheidungen des Gerichts einreichte, fordert der Engine-Hersteller erneut eine Verhandlung vor einer Jury sowie eine einstweilige Verfügung, die es CIG und allen beteiligten Drittparteien untersagt, das urheberrechtlich geschützte Werk Cryteks weiter zu verwenden. CIG reagierte mit der Bitte an das Gericht, dem »offensichtlichen Versuch von Crytek, das Gericht zu manipulieren« nicht zu folgen. Nach Ansicht von CIG versuche Crytek die Entscheidungen des Gerichts durch die Hintertür anzufechten. Ein Termin für die erste Gerichtsverhandlung ist noch nicht bekannt.

3.3 gesattelt werden. Was sich bis vor wenigen Wochen noch wie der Heilsbringer-Patch darstellte, sieht inzwischen schon anders aus.

Update 3.3:

Trotz Verschiebungen ein Wunder-Patch?

Mit der letzten Aktualisierung der offiziellen Roadmap wurden viele Features aus dem Update 3.3 verschoben. Vollkommen nachvollziehbar, hatte sich doch durch frühere Verschiebungen aus Update 3.1 und 3.2 inzwischen so viel angesammelt, dass aufmerksamen Beobachtern schon lange klar war, dass CIG dies nicht würde stemmen können. Das ist Teil des Entwicklungskonzepts seit Alpha 3.0: Was nicht rechtzeitig für eine geplante Veröffentlichung fertig wird, rutscht in das nächste Update.

Ursprünglich sollten Ende September nicht nur mit Hurston der erste Planet samt seiner vier Monde hinzukommen, es waren

auch gleich drei neue Berufe geplant: Wiederverwertung, Reparatur und Betankung. Darüber hinaus sollte die sogenannte Cloud Tech Einzug ins Spiel halten, die volumetrische Bereiche im All erlaubt. Spieler sollen Gaswolken im All durchfliegen und auf Ressourcen (etwa für die Treibstoffgewinnung) absuchen können. Doch die Berufe samt Cloud Tech fielen aus dem Update heraus. Was ist jetzt noch drin, und können Cloud Imperium Games ihren Plan einhalten?

Update 3.3 wird nicht wie ursprünglich geplant Ende September 2018 kommen und damit erstmals den vierteljährlichen Release-Rhythmus unterbrechen. Der neue Termin für das öffentliche Test-Universum (also noch nicht der offizielle Live-Release) soll mit der CitizenCon am 10. Oktober 2018 zusammenfallen. Werden CIG ihrer Linie untreu und kehren zurück zu einer unregelmäßigen Veröffentlichungspolitik? Nein, sagt

Eric Davis, Studiochef in Los Angeles und Production Lead der amerikanischen CIG-Studios: »Wir bleiben absolut bei unserem Plan, alle drei Monate ein Update zu veröffentlichen. Allerdings mit einer kleinen Einschränkung: Unser Q3-Release wird sich wahrscheinlich immer um die CitizenCon bewegen. Es wäre sinnlos, Ende September etwas zu veröffentlichen und ungefähr eine Woche später eine große Veranstaltung zu stemmen. Wir sind zuversichtlich, dass wir abgesehen von dieser kleinen Ausnahme auch weiterhin vierteljährliche Veröffentlichungen liefern werden.«

Hurston & mehr:

Die Spielfläche wird mehr als verdoppelt

Die CitizenCon soll auch in diesem Jahr eine große Messe werden, die über einen ganzen Tag verschiedene Vorträge, Panels, Demos und Anspielstationen bietet. Daher ergibt es von einem logistischen Standpunkt aus durchaus Sinn, die Veröffentlichung des Herbst-Updates auf diese Messe zu legen und es nicht schon rund zehn Tage vorher an den Start zu bringen. Schließlich soll mit dem ersten echten Planeten ein neuer Meilenstein erreicht werden.

Hurston ist ein 12 Millionen Quadratkilometer großer Industrieplanet und damit rund elf Mal größer als der aktuell größte im Spiel befindliche Mond Yela. Bislang bieten die Monde zwar unterschiedliche, aber insgesamt ausschließlich felsige Oberflächen. Hurston wird erstmals verschiedene Biome beinhalten: Savanne, Wälder, Wasserflächen. Aufgrund der extremen industriellen Ausnutzung des Planeten durch den Waffenhersteller Hurston Dynamics wird es aber auch weite Flächen komplett zerstörter Umwelt geben: große Müll- und Schrottplätze sowie Bereiche mit giftigen Pfützen und anderen lebensfeindlichen Attributen.

Zum jetzigen Zeitpunkt ist Hurston laut offizieller Roadmap zu rund 80 Prozent fertig-



Teile von Hurston erinnern an die afrikanische Steppe: Kakteen und Großpflanzen, die an die klassischen Affenbrotbäume erinnern.

gestellt. Die große Landezone Lorville, eine Industriestadt und Hauptsitz von Hurston Dynamics, liegt dagegen noch unter 50 Prozent Entwicklungsfortschritt. Sie soll zudem mit der ersten No-Fly-Zone des Spiels verbunden werden. Design Director Todd Papy: »Wie in realen Städten gibt es bestimmte Flugrouten, die Flugzeuge nehmen können. Mit der neuen Open-Air-Landezone Lorville haben wir No-Fly-Zonen geschaffen, um Spieler, die andere Spieler behindern oder anderweitig ihren Spielspaß stören wollen, einzuschränken.« Hier bleibt in den verbleibenden rund sechs Wochen bis zur Citizen-Con noch ein ordentlicher Batzen Arbeit zu bewältigen. Der Business District von Lorville wurde auf das Update 3.4 verschoben, das für Ende Dezember geplant ist. Auch die kleinen Rest-Stop-Stationen, in denen es unter anderem Geschäfte geben wird, sind erst zu rund 75 Prozent fertiggestellt.

Gigantische Entfernungen: Spielzeit braucht Plan

Allerdings sind die vier Hurston-Monde Ariel, Magda, Ita und Aberdeen bereits komplett fertig und in der sogenannten Polishing-Phase. Allein diese Himmelskörper werden die planetare Spielfläche von Star Citizen mehr als verdoppeln. Die Monde kommen außerdem mit neuen Außenposten. Beeindruckend: Die Entfernungen werden deutliche Auswirkungen auf unsere Zeitplanung im Spiel haben. Die aktuell längste Reisedistanz in der Alpha 3.2 zwischen der Station Port Olisar und dem Planetoiden Delamar beträgt über 850.000 Kilometer und dauert rund 40 Sekunden. Der Abstand zwischen Port Olisar und Hurston wird dagegen knapp 32 Millionen Kilometer betragen.

Der Flug zum neuen Planeten wird demnach voraussichtlich ungefähr 25 Minuten dauern, wenn wir nicht zwischendurch an den Rest Stops halt machen. Müssen wir aber wohl nicht, diese Strecke soll ohne zw-



Anflug auf den Mond Daymar bei Nacht: Der Eintritt in die Atmosphäre sowie ein Flug über die Mondoberfläche sind immer wieder ein Erlebnis.



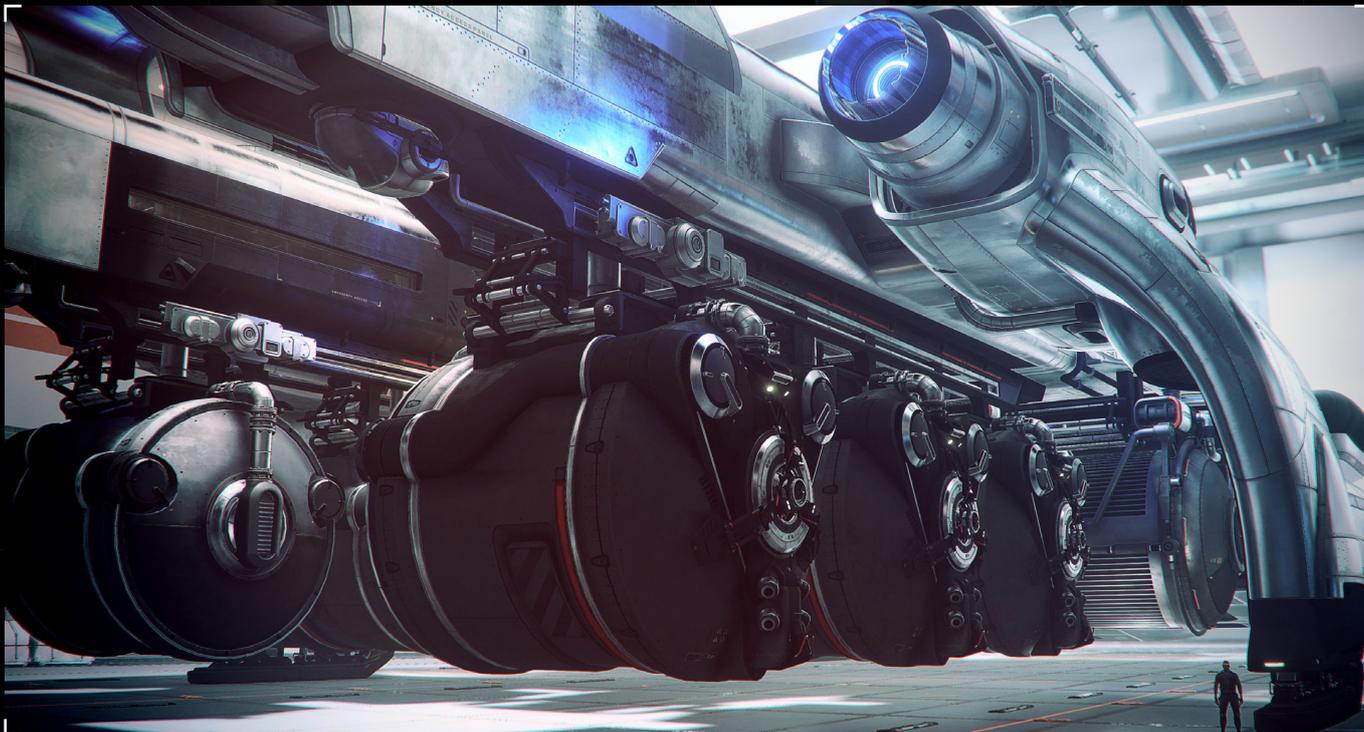
Monsterschiffe wie die Reclaimer haben die Performance nicht gerade positiv beeinflusst.

schenzeitliches Auftanken über die Bühne gehen können, wie Design Director Todd Papy erklärt: »Wir werden zur Veröffentlichung von Hurston eine umfassende Überarbeitung des Treibstoffsystems vornehmen. Je nachdem, wie sich der Spieler verhält, wird er ungefähr alle ein bis zwei Stunden auftanken müssen«. Das würde bedeuten,

dass wir zwischen Crusader und Hurston einmal hin und her fliegen können, bevor wir neuen Treibstoff brauchen. Auf diese Weise soll sichergestellt werden, dass wir nicht zu lange mit Reisen sowie den Folge-tätigkeiten und -kosten beschäftigt sind, gleichzeitig aber das Gefühl für ein gigantisches Universum nicht verloren geht.



Der industriell völlig ausgebeutete Planet zeigt weite Flächen voller Schrott und Müll, sowie vergiftete und verbrannte Oberflächen.



Den Raumtanker Starfarer gibt es nun schon sehr lange, aber das Schiff wird auch dieses Jahr nicht mit passendem Gameplay versehen.

Auch neue Questgeber sind für die Erweiterung der Missionen geplant. Vielleicht haben die ja mal was Gescheites für uns zu tun, die vorhandenen Questgeber wie Miles Eckart oder Ruto (Grim HEX) liefern derzeit nur recht fantasielose Standardkost ab. Bekannt ist: Recco Battaglia soll in Update 3.3 Miles Eckart in Levski Gesellschaft leisten und Mining-Quests anbieten. Passend dazu soll das Mining, das aktuell nur auf planetaren Oberflächen möglich ist, auch auf Asteroiden im All ausgeweitet werden. In der neuen Landezone Lorville ist Clovus Darneely als zusätzlicher Questgeber geplant. Er ist eigentlich für Wiederverwertungs-Missionen gedacht, wird aber voraussichtlich vorerst andere Missionen anbieten, da der zugehörige Beruf auf 2019 verschoben wurde.

Schafft die FPS-KI den Sprung ins Spiel?

Wen die prozedural generierten Missionen sowie die Aufgaben der Questgeber langweilen, soll sich mit sogenannten Scramble Races die Zeit vertreiben können. Dabei handelt es sich um Raumschiffrennen, in denen Waffeneinsatz erlaubt ist. Raumschiffe sollen zudem künftig an Komponentenverschleiß leiden: Schon jetzt können wir Triebwerke oder Schildgeneratoren austauschen, in Zukunft werden die Komponenten aber einem kontinuierlichen Verschleiß ausgesetzt, der die Performance beeinflusst und zu Fehlfunktionen führen kann. Damit wird die Simulation detaillierter und komplexer Raumschiffssysteme deutlich vertieft.

Aber nicht jeder steht auf kompetitive Raumschiff-Action, schon gar nicht, wenn es dabei in Kampfhandlungen gegen andere Spieler ausartet. Deshalb möchte CIG die

erste Version der Shooter-KI einbauen und NPCs in PvE-Missionen einbinden. Dann werden wir endlich nicht mehr darauf angewiesen sein, uns mit anderen Spielern zu duellieren, wenn wir Feuerwaffen ausprobieren möchten. Für die Immersion und die Spannung im Universum ist es dringend nötig, dass in Außenposten, Schiffswracks oder Stationen wehrhafte NPCs zu finden sind, mit denen wir uns Gefechte liefern können. Bleibt zu hoffen, dass dieses Feature, das ursprünglich schon für Update 3.2 geplant war, mit 3.3 umgesetzt wird.

All diese Dinge und noch einige mehr (darunter auch das auf der letztjährigen Citizen-Con angekündigte Face Over IP, also die Möglichkeit, seine eigenen Gesichtszüge per Webcam auf den Charakter zu projizieren) sollen schon in wenigen Wochen Einzug ins Star-Citizen-Universum halten. Damit

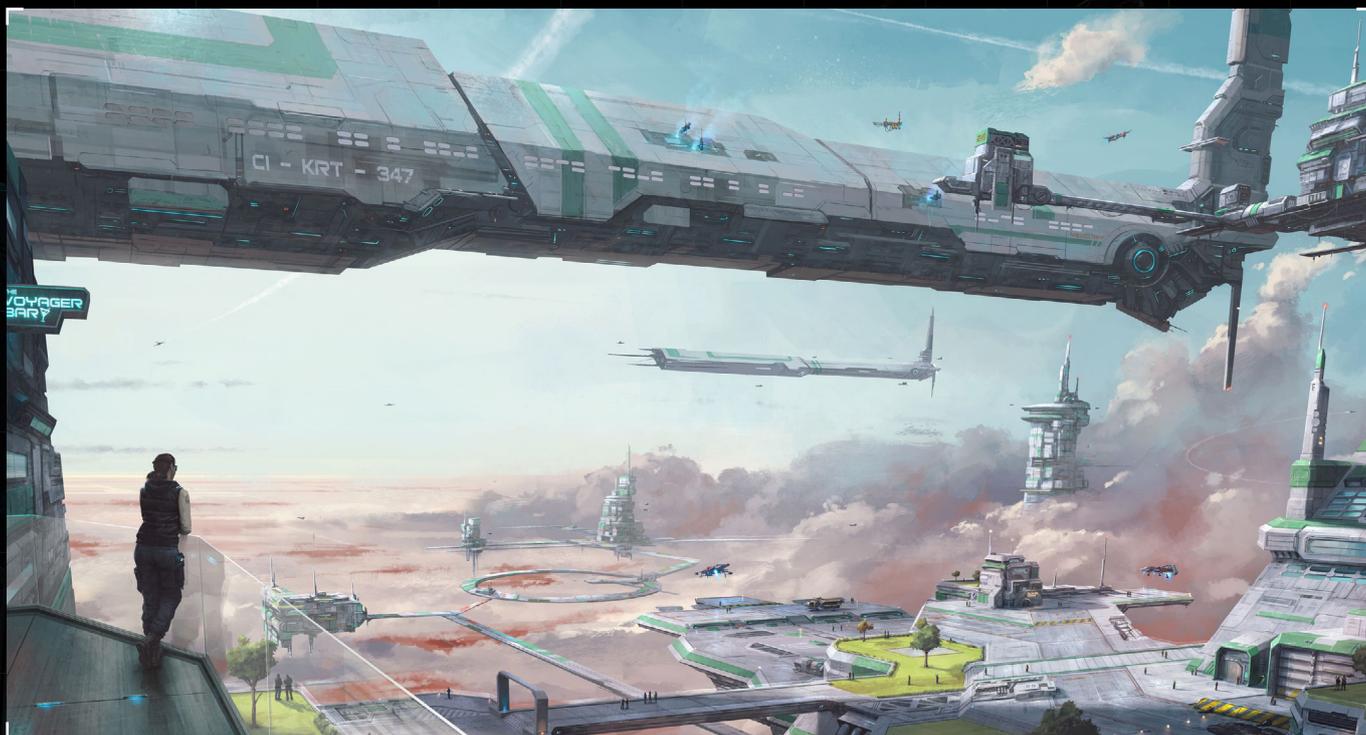
würde die Alpha deutlich wachsen und viele interessante Elemente integrieren, also immer mehr zu einem richtigen Spiel werden. Wenn, ja wenn da nicht eine erhebliche Einschränkung wäre, die wir schon zu Beginn angesprochen haben: die Performance!

Alles hängt an einer Technologie

Die Erweiterung des Universums um die erste richtige große Welt samt Monden ist unter der Voraussetzung geplant, dass die Object-Container-Streaming-Technologie rechtzeitig fertig und ins Spiel integriert wird. Dabei handelt es sich vereinfacht gesagt um unsichtbare Ladeprozesse: Erst wenn ein Spieler sich einem bestimmten Objekt (einem Planeten, einer Station, einem Raumschiff oder sogar einem Raum innerhalb einer Station oder eines Raumschiffs) nähert, werden seine Inhalte in den Speicher des Clients ge-



Lorville wird die erste offene Landezone in Star Citizen – und sie wird gleich mal zur No-Fly-Zone erklärt, um Unfälle (gewollte und ungewollte) zu vermeiden.



Die fliegende Stadt Orison in der oberen Atmosphäre des Gasriesen Crusader wird noch auf sich warten lassen.

laden. Auf diese Weise soll die Datenlast, die der Spielerrechner bewältigen muss, teilweise bis auf ein Zehntel der aktuell zu verarbeitenden Datenmenge reduziert werden.

Detaillierte Informationen zu den technischen Herausforderungen haben wir im Folgeartikel für euch aufgearbeitet. Die Entwickler bei CIG haben uns dort ein ziemlich komplettes Bild davon gezeichnet, wie sie das ambitionierte Spiel mit einem technisch soliden Unterbau versehen wollen. Gleichwohl kann es passieren, dass trotz des Fortschritts beim Object Container Streaming und den dazugehörigen Aufgaben (diverse Unterpunkte für die Technologie liegen bei über 90 Prozent Fertigstellung) diese essenzielle Technologie nicht rechtzeitig fertig wird. Sie wird aber unbedingt benötigt, um das Universum zu erweitern. Im Prinzip heißt das: Erst muss eine Welt (Hurston) performant inte-

griert werden, bevor das Universum wirklich aufblühen und mit weiteren Planeten, Monden und Stationen (geschweige denn neuen Systemen) gefüllt werden kann.

Was passiert eigentlich, wenn Object Container Streaming nicht fertig wird und die Integration von Planet und Monden nicht wie geplant vorgenommen werden kann? Erik Davis antwortet ausweichend, ohne sich auf einen möglichen Plan B festzulegen: »Unser aktueller Plan ist es, Alpha 3.3 bis zum 10. Oktober zu liefern, aber an diesem Punkt wissen wir alle, dass diese Art der Spieleentwicklung schwer vorherzusagen ist. Wir treffen die bestmögliche Entscheidung basierend auf den Fortschritten, die wir bei OCS und anderen Aufgaben sehen, aber die Spieler erhalten in jedem Fall neue Inhalte mit der Alpha 3.3.« Die Frage ist nur, ob die Spieler auch zufrieden sein werden. ★



In Update 3.2 sind die Entfernungen zwischen den einzelnen Stationen noch überschaubar. Mit Hurston werden sich die Reisezeiten teilweise auf über 20 Minuten ausdehnen.



Benjamin Danneberg
@Space_4_Games

Update 3.3 bleibt ambitioniert, selbst ohne die neuen Berufe oder die Cloud Tech. Star Citizen-Spieler kennen das beeindruckende Gefühl, mit einem Raumschiff auf einen Mond hinunterzufliegen und über dessen Oberfläche zu jagen. Ein kompletter Planet mit verschiedenen Lebensräumen, realistischen Windverhältnissen, Fauna und Flora – das würde Star Citizen tatsächlich auf das nächste Level heben. Die geplanten Gameplay-Mechaniken sollen gleichzeitig dafür sorgen, dass sich der gigantische Spielplatz für uns nicht leer anfühlt.

Natürlich fehlt immer noch viel zu einem kompletten Spiel. Ein erfolgreicher Release von Update 3.3 würde aber einen großen Schritt in der Entwicklung bedeuten, wenn nicht sogar den größten seit der Einführung der Planetentechnologie. Doch so viel hängt an der Performance: das Spielerlebnis, das Gameplay, die neuen Inhalte. Es wird enorm spannend zu sehen, was letztendlich im Oktober auf die Server kommt und ob es den (zugegeben) ziemlich hochgeschraubten Erwartungen der vielen Unterstützer gerecht werden kann. Ich bin aufgrund der Erfahrung der letzten zwölf Monate zuversichtlich, dass CIG ihre Pläne grundsätzlich verwirklichen kann. Das kann aber auch erneut größere Verschiebungen bedeuten. Star Citizen bleibt ein Geduldsspiel – allerdings weiterhin ein ausnehmend vielversprechendes.