

Star Citizen

Chris Roberts legt die Karten auf den Tisch: In seinem Arenamodul treten wir in den ersten Spielerschiffen gegen KI-Raumer an. Die rasanten Gefechte zeigen, wie viel Potenzial in dem Epos steckt - und wo CI Games dringend nachbessern muss. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Weltraum-Simulation** Publisher: **Cloud Imperium Games** Entwickler: **Cloud Imperium Games (Star Citizen ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2016** Status: **zu 15 % fertig**

Weihnachten bei 35 Grad: Elf Jahre nach Freelancer, Chris Roberts' letztem Weltraum-Hit, rasen wir wieder auf eine Feindformation zu. Drei Vanduul-Schiffe sind es, schnell, wendig, tödlich. Aber eben noch über vier Kilometer weg – das gibt uns ein paar Sekunden, die Umgebung zu bestaunen. Denn an Backbord (genau, links) stirbt gerade jemand. Nicht irgendjemand, sondern ein ganzer Planet. Aus der aufgerissenen Himmelskugel brodeln Lava ins All, überall fliegen Felsstrümmern umher, kleinere Brocken haben schon einen Ring gebildet.

⊕ Stärken

- + großartige Weltraum-Panoramen
- + rasante Gefechte
- + detaillierte Schiffe
- + sehr gutes Schadensmodell
- + clevere KI-Piloten

⊖ Schwächen

- (noch) schwacher Sound
- momentan mäßige Joy- und Flightstick-Unterstützung

Ein Gewitter beendet unsere Stauneinlage, vor unserem Cockpit gleißt es hellblau auf, eine Frauenstimme verkündet lapidar, dass unsere Frontschilde mal

kurz eine Auszeit genommen haben. Aus den »über vier Kilometern« sind nämlich »verdammt wenige Meter« geworden, ein Vanduul-Scavenger hätte uns fast erwischt. Denn der erste Weltraum-Ausflug in Star Citizen ist schnell, sehr schnell. Zwei, drei, vierhundert Meter pro Sekunde schaffen die Schiffe, und wenn zwei aufeinander zuhalten, verdoppelt sich das Tempo natürlich. Kein Vergleich zu den eher behäbigen Gefechten in Elite Dangerous, dessen Premium-Beta wir ebenfalls ausgiebig spielen. Wir reißen den Blick von dem sterbenden Planeten und ziehen den Knüppel unseres Hotas-Flightsticks zu uns. Unsere 300i »steigt«, gleichzeitig nehmen wir den Schubregler zurück, um eine engere Kurve zu fliegen. Beim neuen Elite würden wir mit etwas Glück bereits am Heck des Angreifers hängen, doch hier ist der schon längst wieder an Steuerbord (genau, das andere Links). Irgendwie schaffen wir es, den Kerl vor unser Cockpit zu manövrieren. Doch bevor wir das Fadenkreuz (besser: Fadenkreis) auf ihn ausgerichtet haben, ist der Bursche schon wieder abgetaucht. Unsere Bordgeschütze (zwei Laserkanonen und ein Bulldog Repeater) sind zwar dezent schwenkbar an Bug und Flügel montiert, sodass wir nicht mehr

wie Anno Dazumal komplett mit der Schiffsachse zielen und womöglich vorhalten müssen, sondern etwas mehr Spielraum haben. Trotzdem zielt es sich noch sehr unpräzise.

Wir probieren die Kombination Maus und Tastatur. Das ist uns zwar peinlich, aber wir haben einen Verdacht. Und tatsächlich: Mit der Maus lässt sich viel präziser zielen, wäh-

Arcadey Commander?

rend wir mit den WASD-Tasten Schub geben, bremsen oder eine Rolle machen. Wie World of Warplanes spielt sich das, wie War Thunder – und ja, wie Freelancer. Mit den Maustasten feuern wir die beiden Waffen-Gruppen ab, per Mausrad-Klick schalten Raketen auf, ein weiterer Klick schießt sie ab. »Arcadey Commander« und »Chase the Mouse« nennt das ein grummeliger Backer im Forum, und er ist nicht allein: Größter Kritikpunkt am aktuellen Arenamodul ist der schwache Support für Joy- und Flightsticks. Schon kurz nach Veröffentlichung kursieren die ersten Fan-Anleitungen, wie



Ein heftiger, aber befriedigender Auftaktkampf! Unsere Rakete durchschlägt den Schild des Vanduul-Angreifers – und sein Schiff gleicht mit.



Wie ein Foto aus der ISS: In der Außenansicht sieht man sogar den Piloten – und das spiegelverkehrte HUD.



Die Gefechte im Arenamodul sind viel rasanter als bei Elite: Dangerous.

man selbst ein halbwegs sinnvolles Stick-Profil schreiben und implementieren kann. Und wir fragen uns: Wenn die Community das in einem Tag schafft, warum macht's der Entwickler nicht gleich richtig?

Roberts (der am liebsten per Gamepad fliegt) und sein Team beschwichtigen: An der Flightstick-Steuerung werde natürlich noch gearbeitet. Natürlich ist uns klar, dass nicht jeder der mittlerweile fast 500.000 (!) Backer Stick, Schubregler und Pedale parat hat. Doch eine Umfrage auf der offiziellen Webseite zeigt deutlich, wo der Hammer hängt: Von 38.000 teilnehmenden Spielern wollen 45 Prozent mit einem Hotas-Setup fliegen, 19 Prozent mit einem Standard-Flighstick – und nur ein gutes Viertel mit Maus und Tastatur. Fürs Gamepad stimmen nur schlappe sechs Prozent. Und 78 Prozent sind sogar

sehr an einem speziell produzierten Star Citizen-Stick interessiert – obwohl knapp die Hälfte schon ein normales Modell hat. Sieht ganz nach einer Wiedergeburt des guten, alten Sticks aus. Und das ist prima so, denn das Flugerlebnis ist so gleich viel, viel intensiver. Richtig perfekt dürften Steuerung und Immersion ausfallen, wenn noch eine 3D-Virtual-Reality-Headset wie Oculus Rift dazukommt, über das wir im Flug auch geschiet zielen können. Bis dahin hilft ein Tipp: die Kombination aus Joystick (fliegen) und Maus (zielen). Erfordert etwas Übung, funktioniert aber ordentlich.

Die Frage nach der perfekten Steuerung ist umso wichtiger, weil das Flugmodell es bereits ist – fast perfekt. Denn die verschiedenen Maschinen haben nicht einfach nur irgendwelche vorgegebenen Beschleuni-

gungs- oder Rotationswerte, sondern reagieren realistisch. Etwa beim Rollen: Schiffe, deren Steuerdüsen nah an der Achse angebracht sind, rollen langsamer als Raumer mit Düsen an den Flügeln. Wie ausgeklügelt die Flugphysik ist, fällt vor allem dann auf, wenn was fehlt – eine ausgefallene Düse wirkt sich nämlich spürbar aufs Flugverhalten aus. Wenn ein Flügel weggeschossen



Nur Geduld

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Martin hat Recht: Anhand des Arenamodus lässt sich erahnen, was für ein gigantisches Spiel da auf uns zukommen soll. Star Citizen ist erfolgreich im Weltraum angekommen und sieht verdammt gut aus. Der gigantische Deluxe-Hangar, der fantastische Weltraum, die überraschend gute Gegner-KI, das extrem detaillierte Schadensmodell – all das macht richtig was her. Persönlich fehlt mir ein wenig die Masse hinter meinem Schiff, allerdings weiß ich auch noch nicht, wie sich die großen Pötte im Vergleich fliegen. Wirklich erstaunlich ist aber die Stabilität des Spiels in dieser frühen Version auf entsprechend starken Rechnern, Abstürze sind bei mir die absolute Ausnahme.

Martin ist aber auch etwas ungeduldig: Seine Kritik an der Steuerung teile ich nur bedingt, was Elite Dangerous angeht sogar überhaupt nicht, denn David Brabens Weltraumabenteuer ist schon eine ganze Entwicklungsstufe weiter. Maus und Tastatur funktionieren in Star Citizen im Moment noch besser als der Joystick, Hotas-Besitzer müssen umständlich in XML-Dateien herumbasteln, bis ihnen ein annehmbares Spielerlebnis gelingt. Aber: Die Steuerungsoptionen stehen ganz oben auf der Prioritätenliste der Entwickler. Und sie werden den Joystick ganz sicher gleichwertig zu allen anderen Steuergeräten machen. Nicht umsonst gab es vor einiger Zeit eine offizielle Umfrage, die das Interesse nach einem eigens für Star Citizen gefertigten Joystick auslotete. Das Arenamodul ist nur der frühe Auftakt, eine Pre-Alpha. Aber es macht mir richtig Lust auf mehr und hat meine Erwartungshaltung eher befeuert als gedämpft.

Die Steuerung Daran feilen die Teams

Associate Producer Travis Day verrät im Entwickler-QA, wie es mit dem Arena Module weitergeht – und wie das Team vor allem auf die Steuerung-Kritik reagiert.

Frage Was unternimmt ihr gegen die Überempfindlichkeit der Joystick-Kontrolle, um die Traditionalisten zufrieden zu stellen?

Travis Day Wir arbeiten an der richtigen Mischung und testen verschiedene Hotas. Zudem feilen wir daran, wie die Steuerung in Relation zu den Schubdüsen funktionieren muss.

► Seitlicher Schub funktioniert gerade nur im nur abgekoppelten Modus, wird das noch geändert?

◄ Absolut! Auch die grundlegenden Flugkontrollen fühlen sich noch nicht perfekt an. Der Fokus lag bisher auf den Basiskon-trollen. Aber ja, die sechs Freiheitsgrade kommen, zusammen mit der klassischen newtonschen Mechanik.

► Wie wollt ihr das bisher noch nicht optimale Geschwindigkeitsgefühl im fertigen Spiel besser rüberbringen?

◄ Der vorbeirasende Sternenstaub muss verbessert werden. Vielleicht brauchen wir für ein besseres Geschwindigkeitsgefühl mehr Staub, vielleicht auch eine andere visuelle Technik. Was auf jeden Fall kommen wird, sind mehr Soundeffekte, die akustisch zur Lösung des Problems beitragen.

In der jetzigen Fassung hört man nicht mal das Zünden des Nachbrenners. Erst das Gesamtpaket vermittelt einem, dass man wirklich schnell unterwegs ist: Wenn der Controller vibriert, das Bild wackelt, der Antrieb dröhnt. All das wird berücksichtigt und am Ende das Gefühl für Geschwindigkeit verbessern. Auch die Maximalgeschwindigkeit der Schiffe wird sich ändern. Möglicherweise steht die 300i am Ende bei 400 m/s. Auch Relativgeschwindigkeiten ändern sich. All das wird noch GEWALTIGE Änderungen erfahren.

► Wann kommen die richtig großen Spielerschiffe?

◄ Unsere Teams ergänzen sich. Unsere Jungs in Manchester arbeiten an Kommandoschiffen. Dadurch designen sie eine Menge der Schiffssysteme, die das Arena-Team dann für seine Zwecke aufgreift. Das Arena-Team selbst konzentriert sich auf die Dogfighting-Mechaniken, die wiederum vom Manchester-Team in Squadron 42 verwendet werden. Die Arbeit von Ilfonic, die am FPS-Teil arbeiten und für die Enter-Mechaniken zuständig sind, wird schließlich ebenfalls ins Arenamodul Einzug halten.

wird, fallen auch die daran montierten Systeme aus. Bis hin zur kompletten Bewegungslosigkeit, wie wir selbst erlebt haben. Immerhin funktionierte das Buggeschütz noch.

Auch die KI-Piloten arbeiten schon clever: Die oben genannte Dreiergruppe teilt sich schon früh auf und arbeitet zusammen –

Die KI schummelt nicht

dann fliegt einer wilde Manöver, um unseren Salven auszuweichen, während sich sein Kumpel an unser Heck hängt. Aber selbst dann, wenn wir den Kerl vor uns im Visier haben, legt der auch mal eine »Vollbremsung« hin, sodass wir an ihm vorbeiziehen und selber zum Gejagten werden. Da die Angriffswellen momentan mit immer besseren KI-Piloten anfliegen, wird das Ausma-



Unsere Schilde absorbieren hier nur einen Teil der restliche Schaden schlägt auf den Rumpf.



Die Gegenmaßnahmen sind verschossen, wir kassieren einen bösen Raketentreffer.



Die Außenansicht zeigt massive Schäden am Backbord-Flügel. Aber wer hat schon Augen für ein kaputtes Raumschiffchen, wenn im Hintergrund ein ganzer Planet in Flammen aufgeht?



Bloß nicht die Strahlen kreuzen! Unser von der KI gesteuerter Wingman fliegt knapp an einem tödlichen Energiestrahl vorbei. Auch unsere Maschine vibriert schon protestierend.

növrieren auch immer anspruchsvoller. Auch schön: Die KI schummelt nicht, sondern macht auch mal Fehler. In einem Gefecht dengelte ein Scavenger beim Kurvenflug gegen einen Asteroidenbrocken, andere Spieler berichten gar von zwei Vanduul-Fliegern, die sich gegenseitig gerammt haben. Prima!

Weniger prima: Die Raketen finden wir aktuell noch zu stark, schon ein einziger Treffer kann ein Feindschiff zerlegen, sogar mit vollen Schilden. So haben wir in einer Welle einen Elite-Gegner per Rakete gesprengt, um uns danach minutenlang mit seinen Standard-Begleitern zu duellieren. Später soll es noch mehr Raketentypen geben, darunter eine EMP-Variante, die Feindschilde ausknipst. Und das sogenannte Schläfermodell, das wir einfach ins All »säen«. Erst wenn sie ein Ziel identifiziert, schaltet sich diese Rakete auf und wird anhänglich. Noch nicht so ausgefeilt ist hingegen die Soundkulisse. Allen voran die Abmischung der Waffen- und Antriebsounds, die noch vergleichsweise dünn klingen. Dafür simulieren sie schon ordentlich die Realität: Waffen am Bug klingen lauter als die am Flügel, weil sie dichter am Cockpit sind. Antrieb und Reaktor technologisch höherwertiger Schiffe machen weniger Krawall als altgediente Schiffe – schwerhörige Trabbifahrer kennen den Effekt ja schon. Jetzt schon sehr gut: Die kühle Computerdame, die selbst heftigste Treffer gelassen kommentiert. Ihr »katastrophaler Schaden am Schildgenera-

tor« klingt gar nicht katastrophal, sondern stimulierend – und während wir uns Seven of Nine am Mikrofon vorstellen, kassieren wir den nächsten Treffer. Prompt schlägt uns die Dame mehrfach vor, doch vielleicht mal auszusteigen. Martin Deppe



Bombast mit Durchhängern

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Star Citizen wird, wenn es denn mal fertig ist, mit Sicherheit ein gewaltiges Spiel. Allein schon der weitläufige Deluxe-Hangar, in dem gerade nur ein paar Schiffe herumstehen, lässt Großes erahnen. Wer käme sonst auf die Idee, da quasi nebenbei eine Rennstrecke für Buggys und einen Schießstand mit Pappkameraden einzubauen? Ich bin wirklich schwer beeindruckt von der ganzen Präsentation – von den beiden Schlacht-Panoramen »Sterbender Planet« und »Zerbrochener Mond«, vom durchgestylten HUD, von der Computerdame mit der sexy Stimme. Aber: Das wichtigste, nämlich die Steuerung, machen mich momentan wahnsinnig. Doof, dass sich das Arenamodul am besten mit der Maus und Tastatur steuern lässt: Das ist was für Shooter und Power-Point-Präsentationen – aber doch nicht für ein Hightech-Raumschiff! Das will ich spüren, beherrschen, bis an seine Grenzen bringen. Und dazu gehört nun mal ein Joy- oder Flightstick. Schließlich ist im animierten Cockpit ja auch keine rumschwebende Maus zu sehen, sondern ein imposanter Doppelhorn-Stick mit Feuerknöpfen. Schon klar, die entsprechenden Geräte hat nicht mehr jeder daheim, aber trotzdem soll die Stick-Steuerung doch bitteschön mindestens genauso gut funktionieren wie Maus oder, noch schlimmer, Gamepad! Als Wing-Commander-Fan der ersten Stunde fühle ich mich momentan noch arg vor den Kopf gehauen, zumal ich den Vergleich mit Elite Dangerous habe, das unter anderem Hotas-Flightsticks fast perfekt unterstützt, sodass echtes Dogfight-Feeling aufkommt. Zum Glück ist Roberts' Arenamodul ja noch eine sehr frühe Version, mit viel Luft nach oben. Aber je früher eine gescheite Steuerung drin ist, desto besser.

Potenzial: Sehr gut