

Star Citizen

PIONIERARBEIT FÜR EIN MEISTERWERK



Genre: **Weltraum-Simulation** Publisher: **Cloud Imperium Games** Entwickler: **Cloud Imperium Games** Termin: **2016**

Von Chris Roberts' Mammutprojekt war in den letzten Monaten nicht viel Neues zu sehen. Aber konnte Star Citizen denn wenigstens auf der Gamescom liefern? Wir waren haben die Antwort.

Von Benjamin Danneberg

Star Citizen geht langsam aber sicher auf die stolze Summe von 90 Millionen Dollar Crowdfunding zu. Und wie wir alle wissen, wird bei Geld – insbesondere bei viel Geld – ganz genau hingeschaut. Da fällt sofort auf: Es gab in der Projektumsetzung der Weltraumoper schon so einige Verschiebungen. Der »Arena Commander« kam später, weil der Code für das Netzwerk früher als geplant neu geschrieben werden musste, danach folgten langwierige Anpassungen der CryEngine, damit wirklich große Karten möglich werden. Das FPS-Modul »Star Marine« lässt auf sich warten. Kurz: Außer einigen Konzeptverkäufen kam über die letzten Monate gar nichts wirklich Neues. Abgesehen natürlich von regelmäßigen ausführlichen Reports zum Status des Spiels und seiner Ein-

zelteile. Aber über etwas zu lesen und es selbst zu sehen – das sind zwei Paar Schuhe. Auch wir haben uns gefragt, ob Chris Roberts und sein Team es schaffen können, die gigantische Vision von Star Citizen umzusetzen. Wir haben Roberts deswegen auf der Gamescom getroffen, wo er uns in einer einstündigen Präsentation zeigte, welche Fortschritte sein Spiel macht.

Planetenwanderung

Womit Roberts uns zuerst überraschte, war die Ankündigung, dass die erste Version des so genannten Social-Planetside-Moduls bereits Ende August an die Backer ausgeliefert werden soll. Natürlich ist so eine Aussage weiterhin mit Vorsicht zu genießen, denn auch hier könnten unerwartete Probleme die Veröffentlichung verzögern. Spieler dürfen mit diesem Modul aus ihrem Hangar heraus auf die Oberfläche des Planeten ArcCorp reisen und dort in einem festgelegten Gebiet herumlaufen, miteinander plaudern, Geschäfte aufsuchen und so weiter. Rund 40 bis 50 Spieler werden dabei in eine Instanz dieses Gebietes passen.

Die Grafik von ArcCorp ist ein echtes Brett: Pfützen spiegeln die Gebäude, Dampf kommt aus Ritzen im Boden, die Details der Gebäu-

de sind knackig scharf, die Materialien gut modelliert. In einem Geschäft zeigte uns Roberts die Waffen in den Auslagen, brachte uns danach in eine heimelige Bar, besuchte den lokalen Schiffshändler und zeigte uns eine Werkstatt, in der gerade ein Raumjäger von Roboterarmen repariert wurde.

Roberts ließ es sich nicht nehmen, uns die Ego-Shooter-Elemente zu zeigen: Er ballerte flugs ein paar NPCs über den Haufen. Okay, für unseren Geschmack schluckten die Typen noch zu viele Kugeln und manche kippten nur verzögert um, aber ansonsten funktionierte alles tadellos. Ziemlich lässig: Mit einem kleinen Gerät sollen wir während der Ballereien ein Hologramm von uns erschaffen können, um Gegner zu verwirren. Nur in der Außenansicht, dafür aber sehr schick präsentierten sich die Bewegungsanimationen. Die wirken inzwischen nämlich deutlich realistischer. Die vielen Stunden, die Cloud Imperium Games ins Motion-Capturing investiert hat, haben sich offenbar gelohnt.

Feuer frei

Wo wir gerade bei Schießereien waren: Als Nächstes ging's ins FPS-Modul »Star Marine«. Die Karte »Gold Horizon« überzeugte uns mit scharfen, vielfältigen Details sowie



In der Präsentation flogen mehrere Marines in einer Cutlass (vorne im Bild) zu einem Asteroidengürtel, um dort eine verlassene Retaliator zu übernehmen.



Hinter der Landezone des Planeten ArcCorp befinden sich Geschäfte und Bars, die wir im kommenden Social Module bereits besuchen dürfen.



Die Besonderheit des Shooter-Moduls »Star Marine«: Die Animationen nutzen sowohl in First- als auch in Third-Person-Sicht das gleiche Animationsset.

einer sehr guten Beleuchtung. In dieser Umgebung zeigte uns Roberts, warum den Animationen so viel Aufmerksamkeit gewidmet wurde: Cloud Imperium Games will ein einheitliches Animationsset für beide Perspektiven, First Person und Third Person. Dabei wurden auch besondere Details beachtet: Läuft der Charakter zügig seitwärts, muss er, um schießen zu können, erst stoppen, da er sonst nicht genug Stabilität hat, um die Waffe zielsicher abfeuern zu können.

Die Waffen sind prima modelliert, die Sounds dazu satt. Und dann wären da noch die Granaten! Roberts, der mit einigen anderen anwesenden Entwicklern gemeinsam im lokalen Netzwerk spielte, wollte einen seiner Gegner richtig schön grillen. Dazu verpasste er sich über ein paar Konsolenbefehle schwere Ausrüstung mit einer ziemlich großen Kanone mit einer Art elektrischem Projektil. Als er seinen Kontrahenten ausgemacht hatte, schoss Roberts daneben, der

andere verschwand schleunigst im Gang nebenan. Roberts stampfte mit seinem schweren Marine-Loadout siegessicher hinterher und um die Ecke: Das Letzte, was er sah und hörte, war die einsame Granate, die auf ihn zu kullerte. Feierabend!

Im anschließenden Interview fragten wir auch nach dem sogenannten »Headbobbing«-Problem. Dabei geht es darum, dass nach einem der letzten Videos zum FPS-Modul verschiedentlich das starke Kamera-



Constellation (rechts) und Retaliator sind Multicrew-Schiffe, die mit mehreren Spielern bemannt werden und Passagiere aufnehmen können.

Multicrew-Präsentation in Bildern



Nach einem Sprung durch den Hyperraum per Quantum Drive steigen einige Marines aus der Cutlass aus und machen sich daran, die verlassene Retaliator (ein schwerer Bomber) zu entern.



Innerhalb des Schiffs muss zuerst die Schwerkrananlage wieder in Betrieb genommen werden und danach die Energie- und Schildverwaltung. Das geschieht an manuell bedienbaren Konsolen.

wackeln beim Laufen kritisiert wurde. Roberts erklärte, dass sich unter anderem die Ausrüstung darauf auswirkt, wie sehr die Bewegung des Charakters von der Kamera wiedergegeben wird, und sich auf diesem Wege unterschiedliche Möglichkeiten ergeben, das Headbobbing anzupassen. Letztendlich solle es aber so gestaltet sein, dass die Mehrheit der Spieler kein Problem damit habe. Soweit wir das von der Zuschauerposition beurteilen konnten, ist die Charakterbewegung realistisch, aber nicht problematisch – zur Not kann man auch die Third-Person-Kamera verwenden.

»Star Marine« soll gegen Ende September erscheinen. Roberts begründete die Verschiebung mit zusätzlich benötigter Zeit, damit das Modul schon in der ersten Version den Ansprüchen des Teams und vor allem der Backer genüge. Zusätzlich zur Gold-Horizon-Map (die klassisches Shooter-Gameplay bietet) wird es noch einen weiteren Modus geben, nämlich SATABall. Hier können Spieler in einer Arena und in völliger Schwerelosigkeit ein ziemlich actionreiches Ballspiel spielen. Wer den Film oder das Buch »Ender's Game« kennt, hat ein ungefähres Bild von SATABall im Kopf.

Einer ist gut, viele sind besser

Bisher können wir im »Arena Commander«-Modul nur mit Einsitzer-Raumschiffen fliegen. Das wird bald anders, denn Roberts zeigte uns, wie die verschiedenen Module zusammenwachsen. Seine Kollegen marschierten aus einer Raumstation mit grandiosem Ausblick und bemannten drei Raumschiffe auf einer Landungsplattform: zwei Jäger, darunter eine Hornet – sowie das Multicrew-Schiff Cutlass. Der Pilot und zwei weitere Marines stiegen in den Pott ein (hier gab es ein paar kleinere Grafikfehler und Charakterzittern – dazu gleich mehr), die Cutlass hob ab.

Zuerst wurde uns demonstriert, dass alle Bewegungen der Crew innerhalb des Schiffs nicht etwa gestellt waren: Mit der Außenkamera verfolgten wir, wie einer der Spieler hinter dem Piloten herum sprang – und zwar exakt so, wie es auf seinem eigenen Bildschirm zu sehen war. Komplette Drehungen um die eigene Achse oder Rollen haben keinerlei physikalische Auswirkungen auf die Insassen eines Raumschiffs. Hier kommt nämlich eine neue Technologie ins Spiel, die unter anderem mögliche Performanceprobleme auf riesigen Karten adressiert. Alle in

einer Map verfügbaren Objekte, die begehbar sein sollen, werden in eigene Zonen eingeteilt. Roberts verglich das mit Containern. Diese Container können nach eigenen Regeln funktionieren, beispielsweise die Schwerkraft im Raumschiff beibehalten, während es im All Pirouetten schlägt. Sind diese Container im All nicht einsehbar (beispielsweise Stationen), wird ihr Inhalt zudem nicht mitberechnet – das passiert erst bei Annäherung beziehungsweise beim Betreten der Zone. Nein, Ladebalken gibt es nicht, jedoch könnte das Charakterzittern, das wir bei Betreten der Cutlass beobachtet haben, von diesem Zoneneintritt herrühren.

Raumspaziergang

Danach wurde uns der Quantum Drive gezeigt. Diese besondere Schnellreise wird benötigt, da eine Kartendurchquerung (selbst mit einem sehr schnellen Schiff) zweieinhalb Stunden dauern würde. Die Bedienung ist simpel: Ziel anwählen (in unserem Fall ein Asteroidengürtel) und ab dafür. Kurz danach kam das kleine Geschwader im Asteroidengürtel an und näherte sich einer verlassenen Retaliator, einem schweren Multicrew-Bomber. Die Marines aus der



Die Constellation im Anflug auf eine Retaliator. Navigation kann in einem Asteroidengürtel knifflig ausfallen.



Eine konkurrierende Crew in einer Constellation hat auch Interesse an dem verlassenen Bomber. Doch die Retaliator zerlegt die Constellation im folgenden Raumkampf mit einem Torpedo in alle Einzelteile.



Der Blick aus einer Geschützkanzel der Retaliator auf die riesige Raumstation, die aus der Distanz moderat groß wirkt. Das Team landet das erbeutete Schiff manuell auf der Landeplattform der Station.

Cutlass schwebten mit Hilfe ihrer Anzugdüsen durch das Weltall auf das Schiff zu und gingen an Board – während gleichzeitig die Jäger draußen Wache flogen. Drinnen wurden uns Terminals gezeigt, die später die Energieversorgung oder das Schildmanagement eines Multicrew-Schiffes regeln und von Spielern (oder angeheuertem NPCs) bedient werden müssen.

Das Team nahm die Retaliator in Betrieb, einer der Spieler setzte sich in den Sessellift

für die funktionstüchtige Geschützkanzel. Ein bisschen Geballer, dann ging es wieder zurück zur Station. Aus Zeitgründen wurde uns das für die Backer-Party geplante folgende Raumgefecht mit einer Constellation und einer Idris (zwei weitere Multicrew-Schiffe) nicht mehr gezeigt. Die Raumschiffe wurden manuell auf den Landeplattformen abgesetzt – dann war unsere beeindruckende Präsentation vorbei. Wann die Backer in den Genuss dieses Spektakels kommen sollen? Ungefähr nach der Ci-

tizen-Con Ende Oktober, auf der es auch endlich mehr zum Singleplayerpart Squadron 42 zu sehen geben wird. ★



Benjamin Danneberg
@pointofgaming

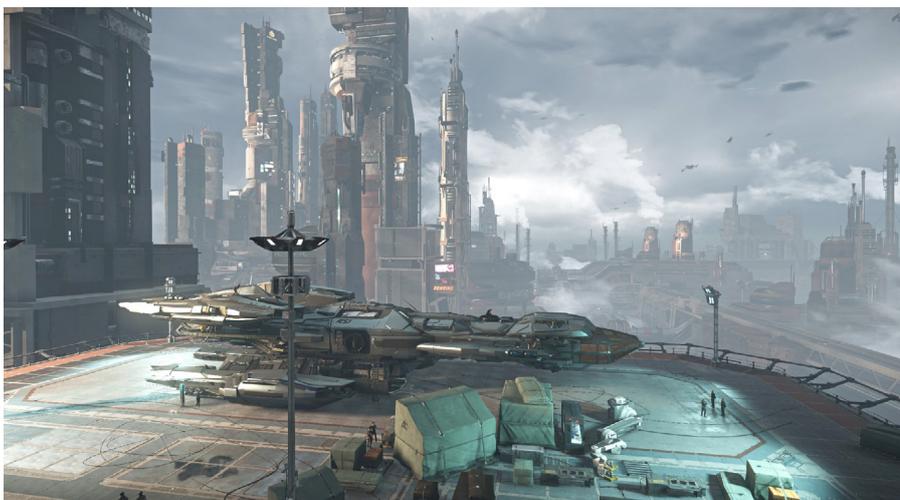


Ich hatte bisher durchaus Zweifel daran, dass Star Citizen wirklich das liefern kann, was versprochen wurde. Wie will Roberts aus der CryEngine die riesigen Weltraumgebiete rauskitzeln? Nun, sein Team hat die Engine schlicht und einfach auf die eigenen Bedürfnisse umgeschrieben. Okay – aber: Wie soll das bitte mit den unterschiedlichen Ebenen funktionieren, wenn Spieler in kämpfenden Raumschüsseln herumstapfen? Purzeln die nicht einfach überall herum? Nein, dafür leistete Cloud Imperium Games offenbar Pionierarbeit und entwickelte die beschriebene »Containter-technik«. Hm, gut. Aber: Das kommt doch niemals alles zusammen – FPS-Modul, Arena Commander, und schon gar nicht in einem persistenten Universum, oder?

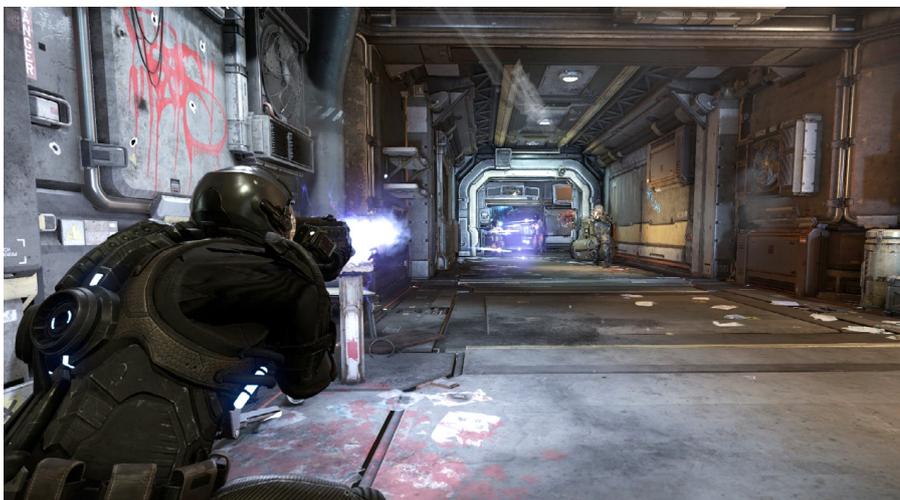
Doch. Kommt es und kann es. Ich habe es mit eigenen Augen gesehen. Es funktioniert und ist umwerfend. Klar, das Spiel wird wirklich gute Hardware brauchen, wenn man es in all seiner Pracht genießen will. Aber das war ja auch von vornherein ausgemachtes Ziel.

Das wirklich Wichtige an dieser Präsentation ist jedoch die Erkenntnis, dass Roberts kein Schwätzer ist, das Cloud Imperium Games keine Kohle verbrennt und dass das ganze Team rund um Star Citizen ganz genau zu wissen scheint, was es tut.

Ich habe gesehen, wie die Puzzleteile zusammengefügt werden. Und das Bild, das sich daraus zu ergeben scheint, hat das Potenzial, die Spielebranche als Ganzes weiterzubringen – wenn dem Projekt nicht doch noch irgendwo die Luft ausgeht. Das befürchte ich nach der Präsentation aber kaum noch.



Aus den Fenstern des Jobwells, einem Ort für Auftragsvergabe, blicken wir auf eine Constellation.



Das FPS-Modul »Star Marine« wurde uns auf der Karte Gold Horizon präsentiert.