

STAR CITIZENS GROSSER »KONKURRENT«

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: 3000AD Entwickler: 3000AD Termin: Herbst 2015

Auf DVD: Preview-Video

Mit viel verbalem Geschützfeuer in Richtung Star Citizen hat Entwickler Derek Smart auf sich aufmerksam gemacht. Wir wollen von lauten Worten weg und hin zu Fakten: Was kann Smarts aktuelles Spiel?

Von Benjamin Danneberg

Derek Smart ist in seinem Leben als – Zitat – »Hardcore Internet-Warlord« schon aus mehr Foren geflogen, als wir überhaupt gelesen haben. Das allein sagt viel über die Persönlichkeit eines Mannes aus, der nach eigener Aussage gern anderen Leuten ans Bein pinkelt, wenn gerade nichts los ist. Nun hat er sich Cloud Imperium Games und Chris Roberts als neues Ziel vorgenommen. Smarts Credo: Star Citizen wird nie erscheinen. In ellenlangen, mit diversen verbalen Rundumschlägen gespickten Ausführungen nennt er dafür vor allem einen Grund: Er würde diesen »Wal« (damit meint er eine

komplexe Space-Simulation, wie Star Citizen eine werden soll) schon seit über 20 Jahren jagen, und er wisse genau, es könne einfach nicht umgesetzt werden.

Und weil das so sei, müsse Roberts zurücktreten und die Federal Trading Commission solle CIG überprüfen, da das Geld der Backer ganz offensichtlich für Vaporware verbrannt werde. Dabei belässt Smart es aber nicht, wühlt im Privatleben von Angestellten bei CIG und ist sich auch nicht zu schade, irgendwelche Makleranzeigen (inklusive Adresse) auf Facebook zu posten, die angeblich der Beweis dafür seien, dass Roberts die 85 Millionen Dollar Crowdfunding-Geld gerade verprasst. CIG schmeißt Smart daraufhin kurzerhand aus dem Backer-Pool und erstattet ihm sein Geld zurück. Begründung: Er habe deutlich zu verstehen gegeben, dass er kein Unterstützer ist, und wolle obendrein nur sein eigenes Spiel bewerben: Line of Defense.

Zugegeben, unser Interesse wurde tatsächlich geweckt: Was ist dieses Line of Defense eigentlich? Wie gut funktioniert der Early-Access-Titel? Insofern war Smarts »PR-Aktion«

tatsächlich erfolgreich. Wir wollen Fakten und stellen daher Smarts Aussagen, er habe mit seinem Studio 3000AD im Gegensatz zu Roberts bereits ein aktuelles, funktionierendes Spiel – nämlich Line of Defense – geliefert, auf den Prüfstand.

Gewaltiges MMOG

Was soll Line of Defense sein? Nicht weniger als ein MMOG, sagt die Spielbeschreibung auf Webseite und Steam. Gewaltige Schlachten in denen Tausende Spieler (255 pro Karte) mit jeder Menge Waffen, Fahrzeugen und Raumschiffen zu Land, Wasser, Luft sowie im All um die Vorherrschaft streiten. Dafür stehen uns zwei Seiten zu Wahl: die Galactic Command Kräfte (GALCOM) und die paramilitärischen Insurgents. Dieser Kampf findet auf dem Planet Lyrius auf vier unterschiedlichen Karten sowie im Weltall inner- und außerhalb von Raumstationen statt. All das in einem persistenten Universum, mit einem reinen Spieler-gegen-Spieler-Setting und »atemberaubenden Umgebungen« plus Wettereffekten sowie Tag-und-Nacht-Wechsel. Dies soll zu einem nie dagewesenen Open-World-Gameplay führen, in dem die Spieler am Boden in ein Raumschiff steigen und nahtlos in den Weltraum fliegen. Am besten von der eigenen, selbst errichteten Heimatbasis aus. Das klingt zumindest in der Theorie alles super und untermauert die Aussagen des Chefentwicklers, dass sie im Gegensatz zu Star Citizen bereits ein richtiges Spiel am Start haben. Oder?

Interstellarer Software-Schrott

Es geht damit los, dass wir auf einer riesigen Raumstation aufwachen, die komplett aus fantasielos aneinandergereihten, identischen Texturbausteinen besteht. Dazu kommt eine Beleuchtung, die oft mehr verdunkelt als erhellt. In diesem Grafikbrei, der sich durch das ganze Spiel zieht, schweben wir durch



Die Charaktererstellung: Wir können lediglich unsere Klasse und einen Namen wählen.



So sieht es aus, wenn wir in Line of Defense mit Waffen zielen. Kimme und Korn geht übrigens überhaupt nicht.

komplett leere Gänge. Die First-Person-Ansicht besitzt keinerlei natürliche Bewegungsmuster. Im Gegenteil: Wenn wir sprinten, jagen wir mit gefühlter Überschallgeschwindigkeit durch den Gang und driften kaum noch steuerbar mit voller Wucht aus einer Kurve gegen eine Wand, was uns dann irgendwo anders hinkatapultiert. Die sprichwörtliche Kuh auf dem Eis wird in Line of Defense zum wildgewordenen Bullen auf der olympisch polierten Eislaufbahn.

Waffen zum Abgewöhnen

Wer nur ein kostenloses Starter-Kit besitzt, der hat eine Pistole und eine Art Sturmge- wehr zur Verfügung. Pakete mit zusätzlichen Waffen können wir finden oder für Echtgeld kaufen (dazu gleich mehr). Die Sounds beim Abfeuern sind unglaublich billig, teilweise verändern sie sich deutlich beim Wechsel des Feuermodus! Dazu kommt, dass wie in Uralt-Shootern nur per Fadenkreuz gezielt werden kann. Kimme und Korn ist nicht möglich. Stattdessen bewegt sich die jeweilige Waffe beim Zielen teilweise so unglück-

lich und mit heftigen Clippingfehlern ins Bild, dass wir es lieber lassen. Ganz davon abgesehen, dass die Waffe überhaupt nicht in die »Hände« passt.

Wollen wir nachladen, verschwindet die Waffe einfach. Ziehen wir sie über die entsprechende Taste erneut, ist sie immer noch leer. Nur wenn wir lang genug warten, sind wieder Kugeln in der Waffe. Interessant: Im Trailer (der aus dem Jahr 2012 stammt) wird eine kurze Nachladeanimation gezeigt, obwohl Smart im März 2015 konstatierte, dass aufgrund der vielen Knarren im Spiel keine Nachladeanimationen eingebaut werden.

Die zusätzlichen Waffen aus den Waffenpaketen haben übrigens einen Clou: Wir können zwar jede Menge Waffen mitschleppen, verbrauchen aber ab der dritten Waffe beim ganz normalen Laufen – pardon – Schweben Ausdauer. Und das bedeutet, dass wir mit jedem verlorenen Ausdauerpunkt immer langsamer werden, zu sprinten ist fast gar nicht mehr möglich. Und unsere Ausdauer regeneriert in einem Tempo, als wären wir kein Supersoldat, sondern ein Rentner mit

Raucherlunge. Wollen wir waffenstarrend durch die Welt ziehen, müssen wir also alle paar Meter minutenlang pausieren. Wir haben verzichtet.

Tote Station mit totem Ausgang

In den Gängen begegnen uns NPC-artige Gebilde, die sich als Statuen ohne Kollisionsabfrage entpuppen. Die einzigen interaktiven Dinge auf den drei Schiffsdecks sind die Teleporter, die uns von einem Deck auf das andere bringen, sowie ein paar Ausrüstungspakete. Alle anderen Anzeigen (zum Beispiel massenhaft Support-Konsolen) sind »Potemkinsche Dörfer«: reine Fassade und zu nichts zu gebrauchen.

Über mehrere Stunden haben wir versucht, die Station zu verlassen und auf eine der vier Karten zu gelangen, auf denen die Action abgehen soll. Doch das funktionierte nicht: Auf zwei Karten stürzte das Spiel im Ladescreen ab, eine Karte schickte uns unter die Welt in den freien Fall und eine andere fesselte uns an unseren Spawnpunkt, während das Bild wie verrückt wackelte, zuckte und



Auf der Karte Heatwave ist es nicht nur zappenduster, bis auf unmotiviert herumfliegende Shuttles ist auch absolut nichts los.



Wer nicht auf der Station starten will, kann die Karten auch direkt betreten – aber nur, wenn er ein Echtgeldpaket gekauft hat.



Über die Luftschleuse wählen wir die Karte, zu der wir reisen möchten. Allerdings stürzt in unserer Spielzeit das Programm jedes Mal ab.

ruckelte. Auf unseren Bugreport wurde der letzte Patch innerhalb von Minuten zurückgezogen, was uns endlich den Übergang vom Schiff auf eine Karte ermöglichte.

Pappfiguren und Blinde Kuh

Die Reise zum Kartenboden würden wir am liebsten wieder vergessen: Der Charakter klebte wie eine Pappfigur an der Kamera, die sich langsam dem Boden näherte. Auf der Karte Heatwave war bei Nacht nur in den Lichtkegeln von Laternen etwas zu erkennen, der Rest blieb eine undefinierte schwarze Masse. Wie auch schon auf der Station begleitete uns jede Menge Grafik-Glitches. Wir schafften es über einen extrem benutzerunfreundlichen Interaktionsdialog an Bord eines Shuttles, das alle 30 Sekunden Passagiere von einem Punkt zum anderen befördert. Als das Ding abhob, wussten wir nicht, ob wir lachen oder weinen sollten: Das Shuttle kleb-

te als unbeleuchteter schwarzer Pappklumpen am unteren Bildrand und die Kamera flog mit dem Anhängsel ruckelnd und zuckend die Route ab. Übrigens kamen wir nicht wieder aus diesem Ding raus – das einzige Mal, dass wir über den kurz darauf folgenden Absturz wirklich froh waren.

Die Tour durch Line of Defense wurde durch grauenhafte Performance begleitet. Während wir uns schon in der Station wie an einer Hundeleine geführt vorkamen (es fühlte sich in der Bewegung an, als ob uns jemand immer wieder an der Schulter festhält, loslässt, festhält, loslässt ...), kam am Boden alle paar Sekunden ein Abfall der Bildrate auf unter 20 fps vor.

Der Blinde-Kuh-Shooter

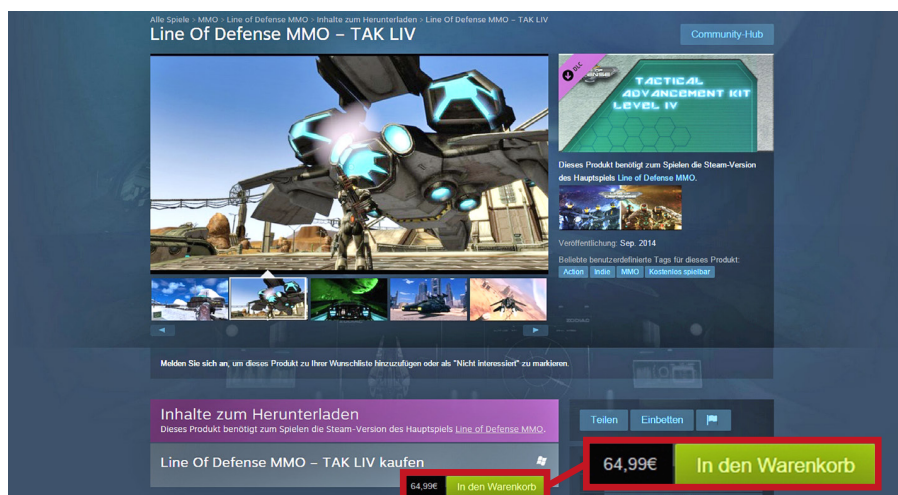
Bei unseren Versuchen, die anderen drei Maps zu betreten, verzichtete das Spiel dann konsequenterweise komplett auf jegliche

Beleuchtung, der Bildschirm war bis auf die Minimap und Waffenanzeige schwarz. Tiefschwarz. Die Bildrate dieser Grafikanomalie betrug dabei regelmäßig weniger als zehn fps! Ab und zu konnten wir irgendwo hellere Texturfragmente erkennen, aber ansonsten war schlicht nichts zu sehen. Keine Umrisse, keine Lampen, rein gar nichts. Selbst wenn wir uns über die Minimap zu irgendwelchen Gebäuden orientieren wollten, änderte sich das nicht. Line of Defense war zu einem virtuellen Blinde-Kuh-Spiel geworden. Dieses Verhalten ließ sich jedes Mal reproduzieren. Unsere Versuche, einen Blick auf die versprochenen »tollen Gegenden« zu erhalten (ganz davon abgesehen, dass wir niemals einem anderen Spieler begegnet sind), brachen wir nach sechs Stunden, exakt 74 Abstürzen und wiederholt auftretenden, unglaublich üblen Grafikbugs entnervt ab.

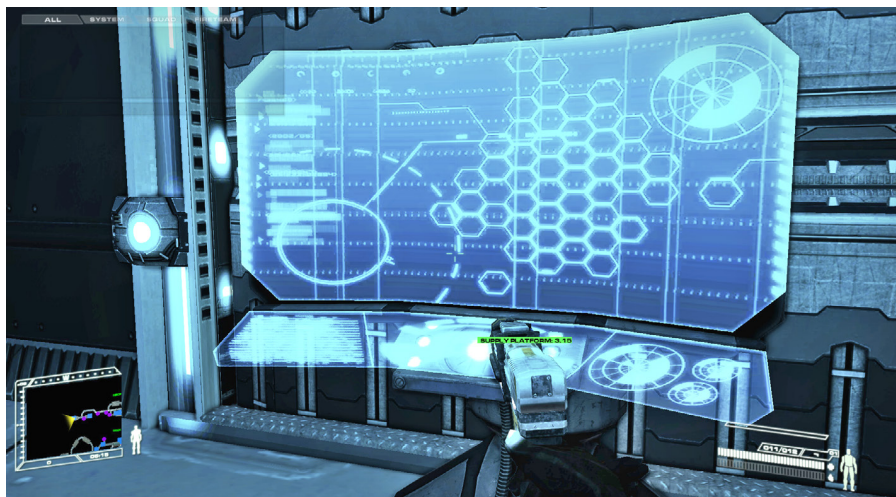
In unserer Vergangenheit als Gamer und als Redakteure sind uns schon diverse Spiele untergekommen, die ziemlich kaputt waren, aber noch nie eines, das nicht bloß unglaublich schlecht zusammengezimmert wurde, sondern auch noch praktisch so gut wie unspielbar war. Ja, es ist – wie Herr Smart nicht müde wird zu betonen – ein Early-Access-Spiel. Aber sollte sich nicht zumindest ab und zu durch Updates etwas tun?

Die Early-Access-Lüge

Seit dem 16. September 2014 befindet sich Line of Defense (das angeblich seit 2009 in Entwicklung ist) im Early-Access-Programm auf Steam. Der Start schlug mit happigen Preisen zwischen 39,99 und 99,99 Dollar zu Buche. Mittlerweile bekommt man nur noch Zugang durch Einladung in die Closed Beta – es dauerte aber keine 24 Stunden, bis unser Key ankam (die Anmeldung wurde zwischen-



Wir können 65 Euro für Gegenstände ausgeben, die zum Teil noch gar nicht existieren. In einem Spiel, das nicht funktioniert. Wenn das kein Spitzenangebot ist...



Auf der gesamten Station gibt es jede Menge solcher Konsolen – die völlig nutzlos sind.

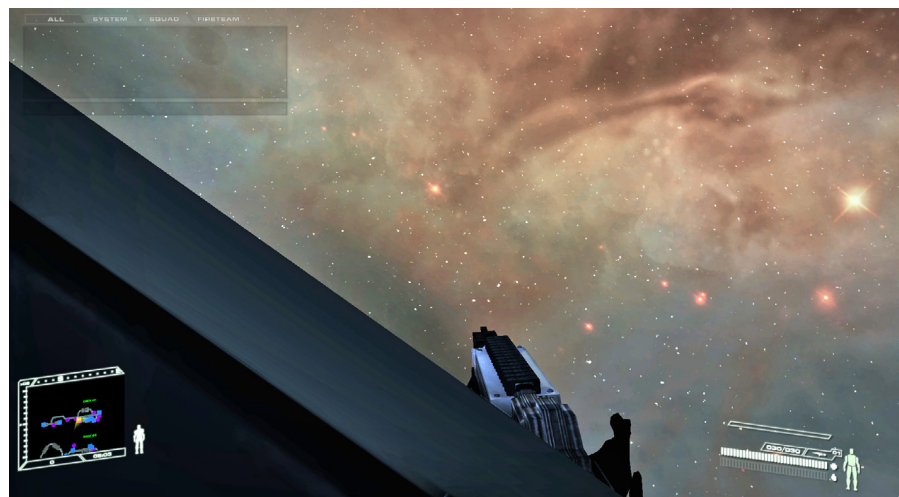
zeitlich wieder geschlossen). Das Starter-Kit beinhaltet nur eine Pistole und ein Sturmge- wehr. Zusätzliche Waffen müssen wir entwe- der im Spiel finden (die verschwinden beim Ausloggen wieder), oder wir kaufen eines der sogenannten Tactical Advancement Kits, die zwischen 19,99 und 59,99 Dollar kosten. Darin enthalten sind weitere Waffen wie bei- spielsweise ein Granatwerfer oder aber Me- dikits und so weiter. Diese Waffen sind nicht nur besser, sondern auch permanent. Ist das nicht Pay2Win? Die Entwickler sagen dazu Folgendes: »Das Spiel mag von man- chen als Pay2Win betrachtet werden. Diese Ansicht wäre aber falsch, denn man braucht immer noch Skill, um zu spielen und erfolg- reich zu sein. Die beste Waffe zu kaufen, ist keine Garantie für Erfolg. Gleichermäßen ist es keine Garantie für Erfolg, sich mit dem CTC den besten Fighter zu besorgen, wenn man nicht fliegen kann«.

Viele der Gegenstände in den kaufbaren Paketen gibt es noch gar nicht. Sie sollen nach und nach freigeschaltet werden, wann das aber soweit ist, darüber schweigt man sich aus. Aber auch sonst fehlt es dem Spiel nach fast einem Jahr Early Access an jegli- chem Inhalt. Anders als die irreführenden Beschreibungen und Aussagen auf der Web- seite oder durch Derek Smart über Line of Defense suggerieren, anders als der Trailer

es darstellt, gibt es faktisch keine anderen Inhalte im »Spiel«, als mit Waffen zu ballern und sinnfrei herumzulaufen – zumindest wenn einen die Technik ausnahmsweise mal nicht ausbremst.

Rund 30 Updates hat Line of Defense seit September 2014 erhalten. Klingt gut, oder? Nur wenn man außer Acht lässt, dass die Patchnotes zum größten Teil nicht mehr als eine Handvoll Zeilen enthalten und in den meisten Fällen nur marginale Änderungen mit sich bringen, deren Auswirkungen kaum nachvollziehbar sind können. Einbau von weiteren Features? Spürbare Fortschritte? Fehlanzeige! Entwickler Derek Smart sagt dazu auf Steam: »Die meisten Mechaniken, High-End-Features, Fahrzeuge, Flugzeuge, Cash Shop etc. sind nicht implementiert. Und bezüglich PvP ist es vorauszusehen, dass, wenn man nichts zu tun hat oder keine Leute da sind, mit denen man etwas tun kann, auch keine Leute da sein werden. Das Spiel hat keine PvE-Elemente, da gibt für niemanden solo etwas zu tun, außer die vie- len Gegenden des Spiels zu erkunden«.

In den eigentlichen Beschreibungen fin- det man das nicht, in Smarts Interviews hört man das nicht. Da heißt es nur, wie großarti- g Line of Defense sei, wie hervorragend es aussehe und dass es eben keine Vaporware sei wie etwa Star Citizen.



Wer braucht Fenster, wenn er Waffe und Kopf einfach durch die Wand stecken kann?

Vaporware!

Line of Defense ist die Vorspiegelung ei- nes Spiels, das nicht so existiert, wie es beworben und monetarisiert wird. Es wird niemals funktionierende Massenschlachten haben, es ist sogar zu bezweifeln, dass es jemals auch nur annähernd stabil laufen wird. Dafür sorgt die technische Katastro- phe, die dieses Spiel nachweislich ist, so- wie die Arroganz und Selbstgefälligkeit des Chefentwicklers, der nicht müde wird, sich hinter dem Early-Access-Programm zu ver- stecken. Und weil das alles noch nicht ge- nug ist, wird mit abenteuerlichen Vorwür- fen (absichtliches Review-Bombing auf Steam, Unfähigkeit der Spieler) der Kund- schaft regelmäßig gezeigt, was Entwickler 3000AD von ihr hält.

Dabei soll das Spiel noch Ende dieses Sommers veröffentlicht werden, so Entwick- ler Smart in mehreren Statements. Ein Spiel, das nach fünf Jahren Entwicklung und fast einem Jahr bezahltem Early Access nicht nur technisch ein Totalschaden ist, sondern schlicht nicht mal anatzweise spielbar. ★



Benjamin Danneberg
@pointofgaming



Je länger ich die Online-Auseinandersetzung zwischen Derek Smart und den Star-Citizen- Entwicklern verfolgte, desto mehr weckte sie in mir den journalistischen Ehrgeiz: Ich wollte die Fehde sachlich angehen und ganz abseits der Persona Derek Smart prüfen, ob seine Worte durch Taten gedeckt sind. Mir kam dabei meine Unbeschlagenheit bezüg- lich der bisherigen Arbeit des Entwicklers zu Gute, denn ich hatte bis dato nie etwas zu tun mit seinen Spielen. Und ich habe mir ganz ehrlich gewünscht, ich würde etwas vorfinden, über das man fachlich reden kann, über eine Leistung, einen spielerischen Mehrwert, vielleicht eine Vision.

Doch ich finde nur eine absolute Frechheit von einem Spiel, das Steams Early-Access- Programm missbraucht und wegen dessen sich Valve erneut fragen lassen muss, war- um Entwickler für vollkommen kaputte, weitgehend unspielbare Software auf ih- rer Plattform teilweise wahnwitzige Sum- men veranschlagen dürfen. Es wird höch- ste Zeit, dass Valve endlich klare Regeln für Early Access nicht bloß postuliert, sondern auch durchsetzt!

Im Lichte dessen, was Derek Smart dem Pro- jekt Star Citizen und seinen leitenden Köp- fen vorwirft, ist Line of Defense der klare Beweis dafür, dass er nicht bloß ein Dampf- plauderer ist, sondern ein Heuchler, der an Unprofessionalität kaum zu überbieten ist. Line of Defense ist die vollständige Bank- rotterklärung des Entwicklers Derek Smart. Es ist eine Zumutung und eine Schande für das Early-Access-Programm und gehört umgehend von Steam entfernt.