

Star Citizen



DAS WAR DIE CITIZENCON 2015

Die Constellation im Quantum Drive: Mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit geht's auf direktem Weg zum Zielort.

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

Auf der CitizenCon präsentierte Chris Roberts sein Weltraumspiel Star Citizen und zeigte neue Inhalte, endlich auch aus der Solokampagne Squadron 42. Wir fassen zusammen.

Von Benjamin Danneberg

Bei uns ist es kurz vor 22 Uhr, als Chris Roberts am 10. Oktober 2015 in einem Hangar in Manchester die ersten handfesten Infos zur Zukunft von Star Citizen verrät. Die CitizenCon, die hauseigene Messe seines Entwicklerstudios Cloud Imperium Games, wird live per Stream übertragen und hat mehrere zehntausend Zuschauer, die wissen wollen, wie es mit dem ambitionierten Weltraumspiel weitergeht. Nach einer emotionalen Rede von Sandi Gardiner, der Marketingbeauftragten bei CIG, startet Roberts mit einem Video, das die Fortschritte des Projekts nachzeichnet, bevor es dann endlich ans Eingemachte geht.

Vorbereitung auf Star Citizen Alpha 2.0

Für die in Kürze geplante Veröffentlichung der Spielversion Alpha 1.3.0. werden auf der CitizenCon diverse neue Waffen, Emotes und Verbesserungen am Hangar und eine Erhöhung der Spielerzahl pro Instanz im Social Module angekündigt. Zudem sollen Spieler in der Lage sein, mit dem Buggy auf dem Raumhafen von ArcCorp herumzufahren. Der Buggy soll bei Unfällen explodieren können und Spieler dabei sterben, daher wird Spielertod und -respawn hinzugefügt.

Mit diesem Update gehen auch eine Menge Änderungen im zugrundeliegenden Pro-

grammcode einher – damit soll Star Citizen Alpha 2.0 vorbereitet werden, was eine Planänderung zur bisherigen Entwicklungs-Roadmap ist. Anstelle eines Multicrew-Updates für den Arena Commander und der Veröffentlichung des Shooter-Moduls wird Star Citizen eine erste Version des persistenten Universums erhalten, das die bisherigen und die gerade genannten, noch unveröffentlichten Module vereint. Das Shooter-Modul Star Marine, unter anderem mit dem Schwerelosigkeits-Spielmodus SATA-Ball, soll später erscheinen. Ursprünglich war der erste Release von Star Marine für den Sommer 2015 geplant.

Star Citizen Alpha 2.0 – Crusader

In einem riesigen Gebiet im Stanton System werden Raumflug und Multicrew-Schiffe, First-Person-Shooter, Missionen sowie die Schwerelosigkeit kombiniert. Das Ganze funktioniert als erste Grundversion des persistenten Universums, also des MMOs, und soll von hier aus erweitert werden.

Für den Anfang sind 64 Spieler geplant, die von der Raumstation Port Olisar in der Nähe des Planeten Crusader aus das All erkunden. Mehrere Stationen und Plattformen bieten Interaktionsmöglichkeiten wie Nachtanken und Reparaturen, an acht Kommunikationssystemen lassen sich weitere Zielkoordinaten sowie insgesamt mindestens 38 Missionen freischalten. Genaue Details zu den Einsätzen verrät Roberts nicht, abgesehen von Kämpfen gegen die KI oder andere Spieler. Auch die Gefechte im First-Person-Shooter-Modus sollen nicht zu kurz kommen. Dafür sind anfangs Waffen an bestimmten Orten auf der Sicherheitsstation

Personalentwicklung bei CIG

Von der Vorbereitung der Kickstarter-Kampagne abgesehen beginnt die eigentliche Entwicklungsarbeit an Star Citizen vor weniger als drei Jahren. Im Februar 2013 bezieht CIG mit damals 20 Mitarbeitern ein Büro in Austin, Texas. Als im August desselben Jahres das Hangar-Modul veröffentlicht wird, hat sich das Team bereits verdoppelt. Das in Manchester ansässige Studio Foundry 42, das sich mit der Entwicklung der Singleplayer-Kampagne Squadron 42 befasst, wird im Februar 2014 gegründet. Bis zur Veröffentlichung des Arena Commanders im Juni 2014 wächst die Mannstärke von Cloud Imperium Games auf 139 Personen an, mit der Eröffnung des Frankfurter Studios überschreitet die Mitarbeiterzahl im Februar 2015 erstmals die 200er-Marke. Heute arbeiten über 270 Personen bei CIG und es werden weitere Entwickler eingestellt. Einige Arbeiten gliederte CIG aus: So entstehen die Sternenkarte und Webseiten-Features bei Turbulent, das persistente Universum bekommt seine Planetenumgebungen von Behaviour Interactive und Illfonic war für geraume Zeit für den First-Person-Shooter-Aspekt von Star Citizen zuständig.

Kareah verteilt, die einfach aufgehoben und benutzt werden können.

Eine überarbeitete Steuerung der Raumschiffe wird ebenfalls angekündigt. Das sogenannte Precision Manoeuvring erlaubt maximale Kontrolle über das Schiff für besonders genaue Schiffsausrichtung, beispielsweise beim Landen, in Bergbaueinsätzen oder bei Reparaturaktionen. Über Space Combat Manoeuvring wird die Kontrolle über das Schiff



Piraten am Kommunikations-Array: Der Pilot der Hornet feuert aus allen Rohren, während eine aufgeschaltete Rakete an ihm vorbeisaust.



Der Pilot steuert mit den Raumanzugdüsen auf den Wartungseingang des Satelliten zu, um ihn zu aktivieren.



Das Constellation-Team wird auf der Sicherheitsstation Kareah von Piraten attackiert.



Eine Wartungsstation im All inklusive Betankung. Die Reparaturdrohnen sollen nur eine Übergangslösung sein, später soll das Reparieren aktiv stattfinden.

im Kampf dynamisch an die installierten Antriebsmodule angepasst – dieser Modus ist bereits in die aktuell spielbare Version des Arena Commander implementiert. Im Super Cruise werden große Entfernungen schnell zurückgelegt, allerdings sind keine schnellen Richtungswechsel möglich. Mit Quantum Drive erreicht das Schiff die Maximalgeschwindigkeit von bis zu zweifacher Lichtgeschwindigkeit, wird aber auch manövrierunfähig und kann daher nur einen Punkt in gerader Linie »anspringen«.

Mit einer zwanzigminütigen Live-Partie, an der acht Spieler teilnehmen, demonstriert Roberts die Möglichkeiten der geplanten Weltraum-Sandbox: Zuerst wird der Flug im Multicrew-Schiff Constellation inklusive Nutzung des Quantum Drive gezeigt, dann steigt der Pilot der begleitenden Hornet an einem abgeschalteten Satelliten in die Schwerelosigkeit aus und nimmt die Datenscheuler wieder in Betrieb. Zuletzt folgt die Weiterreise zur Raumstation Kareah, wo schon Piraten warten, die nach einem Feuergefecht die Constellation kapern.

Ein Datum für den Release von Star Citizen Alpha 2.0 wird übrigens auch auf der CitizenCon nicht herausgegeben. Zitat Chris Roberts: »Ich möchte euch kein Datum nennen, weil jeder auf mich einprügelt, wenn ich Daten rausgebe. Aber ich kann so viel sagen, es wird in der nahen Zukunft sein.«

Sternenkarte

Von Entwickler Turbulent kommt an diesem Abend die schon vor geraumer Zeit angekündigte Sternenkarte für Star Citizen. Die Präsentation der riesigen 3D-Karte, die ab sofort auch im Web zugänglich und erkundbar ist, löst Begeisterungstürme bei den anwesenden Fans aus und lässt die Ambitionen des Megaprojekts sichtbar werden.

Neben einem Routenplaner werden auch weitere Details für die Jump Points enthüllt, das sind sozusagen Schnellreisepunkte zwischen den Systemen. Diese gibt es in unterschiedlichen Größen. Das bedeutet, dass nicht jedes Schiff jeden Jump Point nutzen kann. Große Schiffe brauchen große Jump Points und müssen deshalb andere, oft längere Routen nehmen als kleine Schiffe.

Auf diese Weise soll ein weiteres strategisches Element ins Spiel kommen, nämlich die wirtschaftliche Routenplanung. Eine Handelsroute mit einer Freelancer zu bedienen, indem man mehrfach zwischen zwei Systemen pendelt, kann sich durch das Jump-Point-System eventuell als lukrativer herausstellen, als das riesige Handelsschiff Banu Merchantmen zu nutzen, die vielleicht einen viel längeren Weg nehmen muss. Andersherum können allzu lange Routen für kleine Schiffe schnell unrentabel werden.

Die Optionen für die Routenplanung sind schon jetzt recht umfangreich und lassen

sich nach Belieben verändern. In der Sternenkarte dürfen wir eine eingestellte Route in 3D nachverfolgen, die Sprünge zwischen den Systemen sind ebenfalls in 3D dargestellt. Planeten lassen sich zudem über Informationsfenster erkunden.

Star Citizen Hardware, Referenzprogramm und neues Konzeptschiff

Schon auf der Gamescom 2015 wurde die Kollaboration mit Saitek, Hersteller von Eingabegeräten wie HOTAS-Systemen (Hands On Throttle And Stick), bekannt gegeben. Der Fortschritt der Arbeiten wird in Manchester ebenfalls vorgestellt, darunter Veränderungen an der Standfestigkeit, zusätzliche Buttons aber auch die modulare Anordnung von HOTAS und Tastatur. Sowohl das HOTAS als auch die Tastatur können in vordefinierte Module zerlegt und neu arrangiert werden. Beispielsweise lässt sich der Tastaturteil mit dem Num-Pad und den Richtungstasten zwischen Joystick und Schubregler anbringen.

Wer als aktueller Unterstützer von Star Citizen neue Backer anwirbt, bekommt ab sofort je nach Anzahl der Geworbenen Belohnungen. Die reichen von Geldwährung im Spiel über ein Schiffpaket bis hin zu einem goldenen Schiffsmodell-Set.

Als neues Schiff stellt CIG die Sabre vor, die ein Pendant zur Hornet darstellen und



In Squadron 42 treten wir als Neuling in den Reihen der Kampfpiloten gegen die Vanduul an.



Die Sternkarte kann jetzt schon auf der offiziellen Webseite erkundet, Routen geplant und Planeteninformationen abgerufen werden.

einen weiteren reinrassigen Dogfighter integrieren soll. Während die Hornet eher ein Kämpfer ist, soll die Sabre als eine Art Space-Ninja agieren und aus der Tarnung zuschlagen. Das Schiff ist seit der CitizenCon in einem befristeten Konzeptverkauf für 161,84 Euro erhältlich und trägt seitdem maßgeblich zum kurz darauf folgenden Erreichen der Eine-Million-Backer-Grenze bei.

Squadron 42

Mit Spannung erwartet wurden im Vorfeld der CitizenCon neue Infos zur Singleplayer-Kampagne Squadron 42, über die es in den letzten Monaten kaum etwas zu hören gab. Prompt legt die Präsentation mit einer Ingame-Zwischensequenz aus der Kampagne los, in der Admiral Bishop nach den Angriffen der Vanduul (eine aggressive Alien-Rasse) vor dem UEE-Senat eine Rede hält. Bishop wird von Schauspieler Gary Oldman verkörpert und über eine hochkomplexe Animationstechnologie ins Spiel gebracht.

Diese Technik erlaubt die Darstellung feinsten Veränderungen von Gesichtsmuskeln und sogar der Durchblutung, um Emotionen besser darzustellen und eine höhere Glaub-

würdigkeit zu erreichen. Im Anschluss an den Trailer werden die Schauspieler enthüllt, die an den 66-tägigen Motion-Capture-Aufnahmen mitgewirkt haben. Neben Oldman sind unter anderem noch Mark Hamill (»Star Wars«), Gillian Anderson (»Akte X«), Andrew Serkis (»Der Hobbit«) oder John Rhys-Davis (»Der Herr der Ringe«) dabei. Die Technik hinter der Umsetzung der Schauspieler und ihrer Leistung ins Spiel wird ebenfalls vorgestellt, genauso wie ein Behind-the-Scenes-Video zu den »Dreharbeiten«.

Roberts zeigt auch eine Live-Demo aus der Kampagne, allerdings nicht aus Weltraumkämpfen. Stattdessen sehen wir, wie der Spieler in einem kleinen Shuttle auf der Fregatte Idris als neuer Pilot ankommt, eine kleine Reminiszenz an die Einleitung in Wing Commander 3. Der Spieler steigt aus und wird durch den großen Hangar und dann weiter durch die Flugkontrolle und die Messe bis hin zu einer Begrüßungsansprache geführt, die allerdings eher an eine Standpauke erinnert. Das Besondere daran: Alles wird aus der Ego-Ansicht gezeigt, der Spieler ist frei, ob er den anderen Figuren folgt oder gar mit ihnen spricht, wobei er

teilweise aus mehreren Antwortmöglichkeiten wählen kann.

Noch viel zu tun

Die Demos der CitizenCon zeigen noch keinen finalen Entwicklungsstand. Es gibt Clippingfehler und Probleme mit der Wegfindung, und auch viele Gesichtsanimationen sind noch nicht fertig. Aber wie Chris Roberts während der Präsentation betont, sollte der Ausschnitt nur einen Ausblick darauf liefern, was vom Spiel zu erwarten ist. Im fertigen Spiel wird beispielsweise deutlich mehr an Bord des Schiffs los sein.

Dabei wird vor allem auf eine natürliche Integration des Spielers ins Geschehen Wert gelegt: Das geschäftige Treiben auf dem Flugdeck inklusive Start und Landung, die beiläufige Reaktion von anderen Personen auf den Spieler und den führenden Offizier, die Details des großen Schiffs und die abwechslungsreichen Unterhaltungen sollen nicht nur einer Triple-A-Produktion würdig sein, sondern aktuelle Produktionen in den Schatten stellen. Das ist das definierte Ziel von Chris Roberts und seiner Firma CIG, das auf der CitizenCon nochmal bekräftigt wird. ★

Mein Fazit zur CitizenCon

Wenn die CitizenCon eine Frage positiv beantwortet hat, dann sicherlich die nach der technischen Umsetzung. Schon die Gamescom-Demo hatte hier einiges zu bieten, und das wurde durch die Vorstellung der Star Citizen Alpha 2.0 untermauert. Überhaupt war die Ankündigung und Demonstration des Mini-Persistenten-Universums ein cleverer Schachzug, die Zweifel an einer möglichen Integration aller Module in ein einziges Spiel auszuräumen.

Richtig überzeugt hat mich aber die Präsentation von Squadron 42. Die Singleplayer-Kampagne wird nicht stiefmütterlich behandelt oder fällt bei den großen Ambitionen für den MMO-Teil hinten runter. Im Gegenteil: Mit namhaften Schauspielern und einer technisch vielversprechenden Umsetzung macht Roberts deutlich, dass Cloud Imperium Games unter Hochdruck an ihrer Vision einer Weltraumoper arbeiten. Ob sie das schaffen, werden wir erst wissen, wenn es soweit ist. Aber dass Star Citizen kein großangelegter Betrugsversuch ist, dürfte den meisten Kritikern (mit mindestens einer Ausnahme) spätestens nach den neuesten Präsentationen klar geworden sein.

Offen bleibt weiterhin, wann Star Citizen Alpha 2.0 und Squadron 42 auf dem heimischen Rechenkecht aufschlagen. Das Roberts auf die Nennung von Daten nun komplett verzichtet, ist aus seiner Sicht verständlich, allerdings wird ihm das neue Kritik einbringen, wenn er sich zu viel Zeit lässt. Jedoch gibt es für Squadron 42 mit 2016 ein weitgefasstes Release-Ziel und immerhin ist es seit dem Wochenende mög-

lich, Squadron 42 vorzubestellen (also nicht mehr nur zu unterstützen). Das lässt vermuten, dass sich das Team ziemlich sicher ist, in absehbarer Zeit handfeste Ergebnisse liefern zu können.

Roberts hat enorme Ambitionen. Auf der Citizen Con 2015 hat er diese mit gutem Material untermauert. Risikobehaftet bleibt das Projekt weiterhin und die Arbeiten daran werden noch länger dauern, als ursprünglich angenommen. Aber es wurde auch gezeigt, dass da nicht an Luftschlössern herumgedoktert, sondern sich ehrlich bemüht wird, ein spielbares Produkt zu schaffen. Und ich finde, wir sollten dem Projekt ausreichend Zeit zugestehen, damit es den selbstgestellten Erwartungen gerecht werden kann.



Der Autor

Unser Autor Benjamin Danneberg berichtet regelmäßig für GameStar über neue Entwicklungen rund um das ambitionierte Weltraum-Projekt von Wing-Commander-Veteran Chris Roberts. Er zieht optimistische Spekulationen ewiger Miesmacherei vor und hofft auf eine erfolgreiche Umsetzung von Star Citizen und Squadron 42, weshalb er das Projekt auch privat finanziell unterstützt.