

Star Citizen: Squadron 42

WING COMMANDER IST NICHT GENUG

Genre: Weltraumsimulation Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Foundry 42 Termin: 2016

Auf DVD: Fazit-Video

Star Citizen ist der ferne Online-traum aller Weltraumpiloten, doch die Solokampagne Squadron 42 soll noch 2016 Realität werden. Wir waren beim Entwickler Foundry 42 und haben viel mehr erfahren, als Chris und Erin Roberts uns eigentlich verraten wollten.

Von Christian Fritz Schneider

Unser Besuch bei Foundry 42 beginnt mit einer faustdicken Überraschung: Star Citizen und Squadron 42 werden als zwei separate Spiele verkauft. Das verrät uns Studiochef und Privateer-Schöpfer Erin Roberts gleich nach der Begrüßung. Irgendwann 2016 wird es das persistente Online-Universum und die Singleplayerkampagne nicht mehr als Gesamtpaket für Vorbesteller geben.

Genau genommen sollen in den nächsten Jahren sogar vier Star-Citizen-Spiele erscheinen, denn Squadron 42 ist nur die erste von drei Storykampagnen, die als Prequel für

das Multiplayererlebnis dienen und rund ein bis zwei Jahre vor dessen Geschichte spielen. Im Jahrestakt sollen zwei weitere Episoden folgen, deren Plot wir zwar schon grob kennen, die aber noch keine Namen haben. Damit dieser Plan aufgeht, muss das erste Soloabenteuer aber erstmal fertig werden. Und wenn wir nach unserem Besuch beim verantwortlichen Entwicklerstudio im englischen Wilmslow eines sagen können, dann: Squadron 42 könnte der Traum vieler Wing-Commander-Veteranen werden, aber der Release im Jahr 2016 wird wohl eine knappe





Der schwere Jäger der Hornet-Klasse ist eines von mindestens fünf Schiffen, die wir in der Kampagne selbst steuern.

**Heiko Klinge erinnert sich an
Privater 2 (1996)**

Der Crowdfunding-Erfolg von Star Citizen eine Sensation? Nicht wirklich, wenn man bedenkt, dass allein bei uns fast jeder in der Redaktion schöne Erinnerungen seiner Zockerkarriere mit Weltraumspielen verbindet. Ich mache den Anfang: Wing Commander lief seinerzeit nicht auf dem PC meines Vaters und blieb so für mich als Amiga-Teenager ein unerfüllbarer Traum. Was war also das Erste, das ich als Volljähriger machte? Mir für die Schulferien einen Nachtschichtjob als Bremsenschleifer zu organisieren, um mir so die 3.000 Mark für einen High-end-PC zu verdienen. Und das erste Spiel, das ich mir seinerzeit kaufte, musste natürlich der just erschienene, indirekte Wing-Commander-Nachfolger sein. Ich war im Himmel. Oder besser gesagt im All.

Kiste. Eine Verschiebung bis 2017 würde uns jedenfalls nicht sehr überraschen.

Sollte das nicht geheim bleiben?

Beim Mittagessen erzählt uns Star-Citizen-Chef Chris Roberts, worum es bei Squadron 42 eigentlich geht, und plaudert auch munter über die Handlung der Nachfolgespiele. Wir sind nicht allein, am Tisch sitzen neben seinem Bruder Erin, der hier das Englandstudio leitet, noch weitere Mitarbeiter aus dem Büro in der Nähe von Manchester. Viele hören ihrem Chef mit wachsender Verwunderung zu, als wollten sie fragen: »Das sollen wir doch noch gar nicht verraten!« Aber wenn Chris Roberts erstmal anfängt, ist er kaum zu bremsen und seine Begeisterung für sein Mammut- und Herzensprojekt ist tatsächlich mitreißend. Fast will man im

Nachhinein vergessen, dass wir zwar sehr viel über Squadron 42 gehört, aber kaum etwas davon gesehen haben.

Helden werden nicht geboren

Nach einem langen Tag mit den Entwicklern wissen wir jetzt trotzdem sehr genau, wie Squadron 42 eigentlich funktioniert. Und zwar ganz anders, als wir es erwartet hätten. Denn was nach einer Neuauflage von Wing Commander klang und in den ersten Videos auch so aussah, ist viel eher eine Art Far Cry im Weltraum. Es geht um Freiheit.

Ja, wir sind in Raumschiffen unterwegs, kämpfen zwischen gigantischen Kreuzern gegen außerirdische Jäger und erleben eine klassische Space-Opera-Geschichte. Doch im Kern ist Squadron 42 genau wie Star Citizen eine First-Person-Erfahrung – egal ob

nun am Steuerknüppel eines Raumschiffs oder mit der Waffe in der Hand in einer Asteroidenbasis. Und das eröffnet den Entwicklern viel mehr Möglichkeiten, als wir es aus den Klassikern der 90er-Jahre gewohnt sind. Wie uns Chris Roberts beim Mittagessen erzählt, sind wir in den ersten Spielminuten noch nicht mal ein Pilot, sondern jemand, der einfach nur seine Haut retten will, als aus heiterem Himmel die Raumbasis, auf der wir im Vega-System stationiert sind, von den reptilienartigen Aliens der Vanduul angegriffen wird. Unsere Flucht erleben wir – wie alles – aus der Ego-Perspektive. Der Versuch schlägt fehl, wir werden schwer verletzt und erwachen erst Monate später aus dem Koma. Unser Gesicht muss rekonstruiert werden, wie wir aussehen wollen, legen wir jetzt mit dem Charakter-Editor fest.



Zwischen den Missionen bewegen wir uns frei durch das Trägerschiff, reden mit Kameraden und schalten so auch Nebenaufträge frei.



Petra Schmitz erinnert sich an

Tachyon: The Fringe (2000)

Ich liebe Science-Fiction-Filme, ich schau mir wahnsinnig gerne Raumschiffkämpfe an. Aber selbst ein Raumschiff zu steuern – das ist nichts für mich. Null Orientierung, kein Gefühl für oben, unten, rechts und links. Ich erinnere mich noch gut an meinen letzten ernstzunehmenden Versuch, mich in den Weiten des Alls zurecht zu finden. Das war 2000 mit Tachyon: The Fringe von Nova-logic. Das kam quasi mit meinem Einstieg bei GameStar raus, und ich hab's mir dann mal in einem Anfall von »Ha, wäre doch gelacht!« aus dem Archiv ausgeliehen. Aber der Effekt war der gleiche wie bei all den anderen Weltraumspielen zuvor. Wie gut, dass ich meinem Kindheitswunsch, Astronautin zu werden, nicht nachgegeben habe.

Christian Fritz Schneider erinnert sich an I-War (1997)

Mein liebstes Weltraumspiel heißt ja eigentlich Freespace 2. Doch wenn ich wieder davon schwärme, rollen die Kollegen nur noch mit den Augen. Deshalb geht diese Lobeshymne an das vergessene I-War von 1997. Das »I« steht für Independence und um Unabhängigkeit dreht sich auch die Kampagne. In der fernen Zukunft kämpfen wir für die Erde gegen aufständige Kolonien. Die Geschichte wird dabei in Funksprüchen und vielen Zwischensequenzen während der exzellent gestalteten Mission erzählt. Und natürlich ist nicht alles so schwarzweiß, wie es zunächst scheint. I-War lässt uns dabei keinen Jäger, sondern einen wendigen Schlachtkreuzer fliegen, was hier gar nicht so einfach ist, schließlich wird die Trägheit realistisch simuliert – schwierig aber toll.

Vor dem Kampagnenstart werden wir nämlich nur gefragt, ob wir das Spiel als Mann oder Frau erleben wollen. Erst jetzt finalisieren wir in einem Charakter-Editor unser Erscheinungsbild für die Kampagne.

Währenddessen läuft auf einem Display der Krankenstation die Rede von Admiral Bishop (gespielt von Hollywood-Star Gary Old-

man), die wir bereits als Rendervideo zur CitizenCon 2015 im Oktober sahen. Bishop ruft energisch zum Krieg gegen die Vanduul, denn auch für ihn war deren Angriff auf Vega folgenschwer. Mehr verraten wir nicht.

Hier ist der Krieg weit weg

Bishop ist eine der zentralen Figuren in den Story-Kampagnen von Star Citizen, doch in Squadron 42 spielt zunächst ein anderer weltberühmter Schauspieler eine ganz wichtige Rolle für uns: Mark Hamill. Der Luke-Skywalker-Darsteller stand bereits bei Wing Commander 3, 4 und 5 für Chris Roberts vor der Kamera. Damals noch vor Greenscreen, dieses Jahr musste er sich in einen engen Motion-Capture-Anzug zwingen.

Über 60 Stunden Videomaterial sind allein für die Kampagne von Squadron 42 entstanden. Natürlich landet davon nicht alles im Spiel. Dennoch dürfen uns angesichts des hochkarätigen Schauspieler-Ensembles, dem auch »Akte X«-Star Gillian Anderson und Gimli-Darsteller John Rhys-Davies angehören, auf eine enorm aufwändig erzählte Story freuen, die uns immerhin rund 30 bis 40 Stunden lang beschäftigen soll.

Mark Hamill begleitet uns dabei als grummelnder Mentor vom Rookie-Piloten bis hin

zum Flieger-Ass. Wir treffen den verbitterten Kriegsveteranen zum ersten Mal an Bord der Stanton, einer Fregatte der Idris-Klasse und unserem ersten Arbeitsplatz nach der Pilotenausbildung in Squadron 42.

Vom Krieg gegen die Vanduul sind wir allerdings noch weit entfernt, die Stanton fliegt auf Routine-Einsatz im Odin-System, dessen auffälligstes Merkmal der Coil-Nebelsturm ist. Odin ist das einzige System, das wir in der Squadron-42-Kampagne besuchen. Damit sehen wir weniger als fünf Prozent von dem, was einmal das gewaltig große Star-Citizen-Universum sein soll.

Das ist erst der Anfang

Überhaupt sollte man sich Squadron 42 vielleicht nicht ganz so gigantisch vorstellen. Die Stanton trägt beispielsweise nur zwei bis drei Jäger, und hier werden wir den Großteil der ersten Kampagne erleben. Später folgt zwar die Versetzung auf einen wesentlich größeren Träger, aber im Verlauf der drei Story-Spiele kommen wir dem wahren Konflikt erst nach und nach näher.

Das soll aber nicht heißen, dass Squadron 42 wenig zu bieten hat, im Gegenteil. Das Team legt hier viele Gameplay-Grundlagen, die uns sowohl in den Nachfolgern als

Die Trägerschiffe

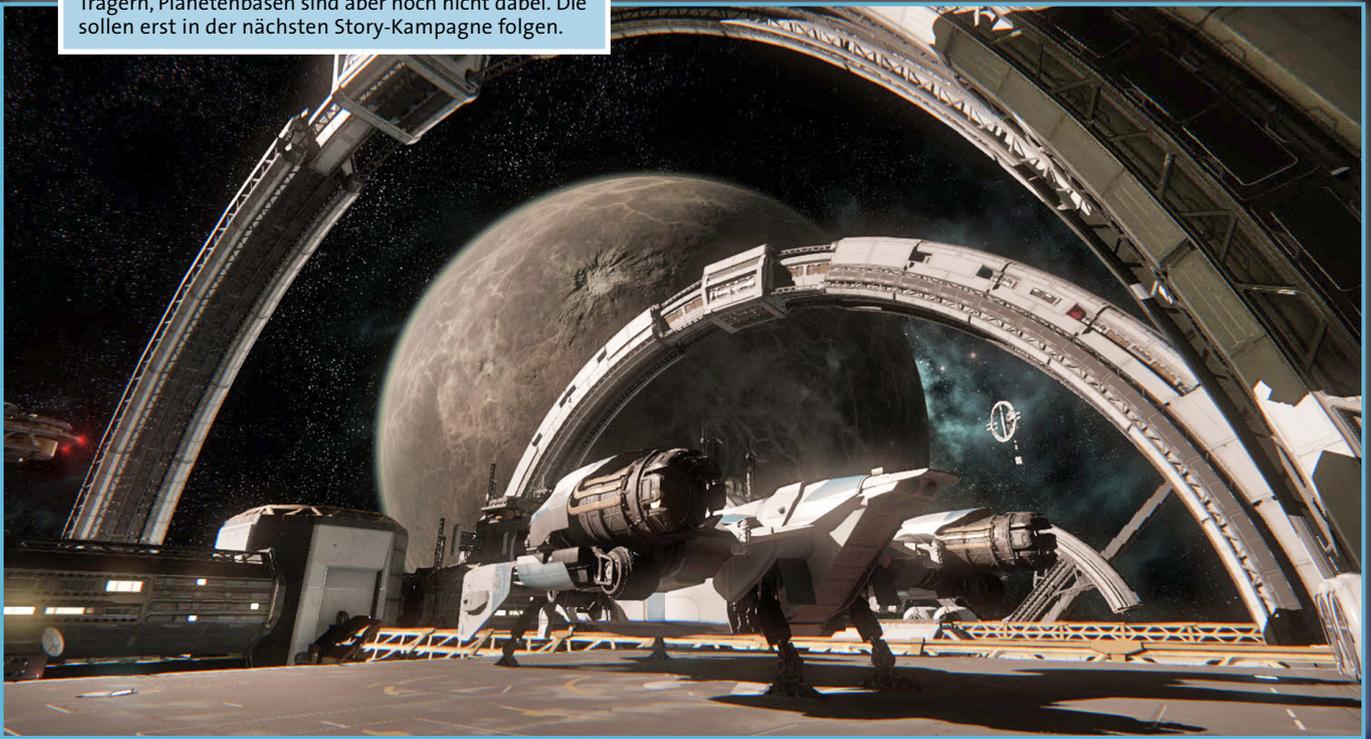


Die Stanton ist eine Fregatte der Idris-Klasse, die maximal vier Jäger trägt. Auf ihr sind wir anfangs und wohl auch für einen ziemlich langen Teil der Story-Kampagne stationiert.



Die Träger-Schiffe der Bengal-Klasse sind zu Beginn von Squadron 42 die größten Schiffe der Menschen. Einen Platz an Bord müssen wir uns erst verdienen, schließlich fangen wir als Rookie an.

In Squadron 42 landen wir zwar auf Stationen und Trägern, Planetenbasen sind aber noch nicht dabei. Die sollen erst in der nächsten Story-Kampagne folgen.



auch in Star Citizen begleiten werden. Stichwort Far Cry: Wie in Ubisofts Open-World-Shooter haben wir auch in der Squadron-Kampagne die Wahl, ob wir dem roten Story-Faden direkt folgen und die rund 20 Kapitel nacheinander abhaken, oder ob wir zwischendurch Nebenmission annehmen und das Odin-System in einem Jäger auf eigene Faust erkunden, bis unsere Vorgesetzten wieder einen zwingenden Auftrag für uns haben. Schließlich sind wir beim Militär, gänzlich aus der Reihe tanzen, das geht da nicht. Anders als in Privateer gibt es auch keinen Handel oder Piraterie, Squadron 42 bleibt die Geschichte eines jungen Kampfpiloten.

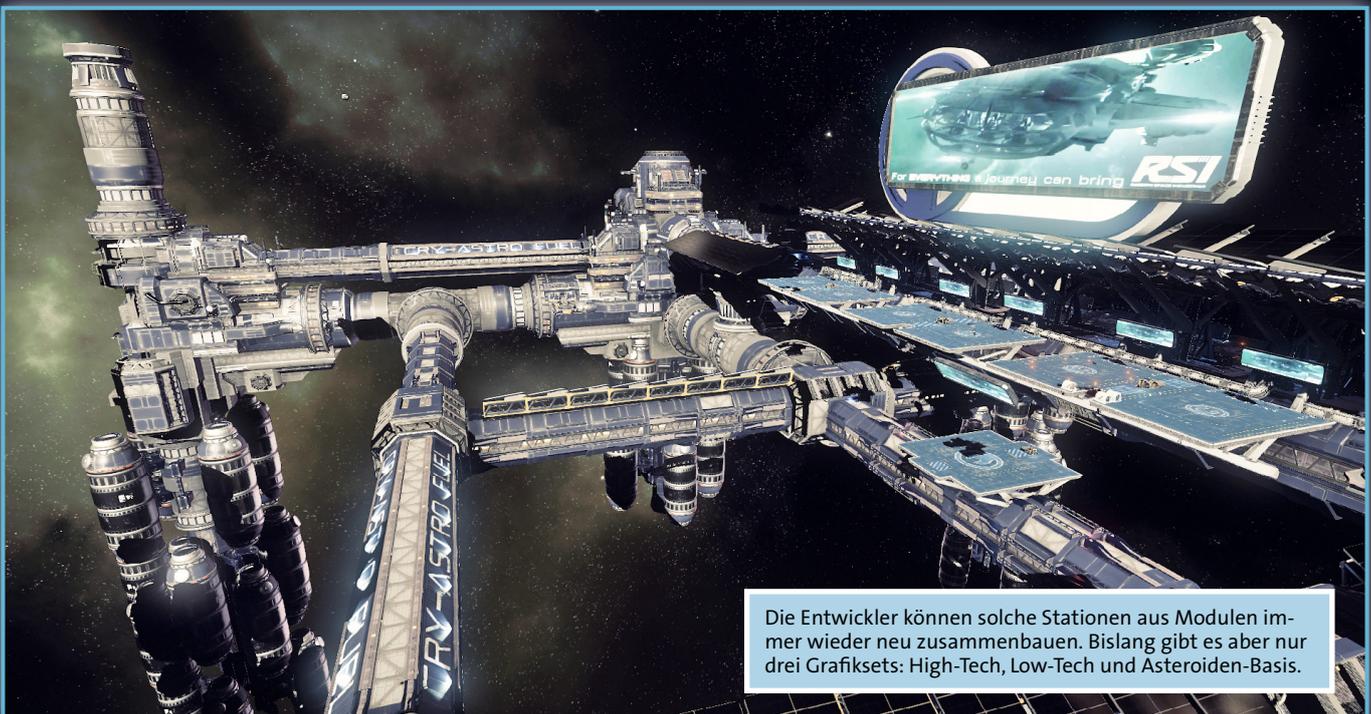
Rund 80 bis 90 Aufträge soll es geben, einige davon schalten wir nur frei, indem wir

gute Beziehungen zu unseren Kameraden an Bord der Stanton pflegen. Dazu erkunden wir das Schiff völlig frei aus der Ego-Perspektive, schwatzen mit den Kollegen und können immer wieder den Fortgang eines Gesprächs beeinflussen. Die Haupthandlung können wir mit unseren Entscheidungen aber nicht verändern. Stellen wir uns in einer Mission allerdings besonders gut oder eben auch schlecht an, könnte das weitere Aufträge aktivieren. Soweit der Plan, zeigen konnten uns die Entwickler davon noch nichts, was über die Präsentationen von der CitizenCon 2015 hinausgehen. Das Team kann zwar schon alle Einsätze durchspielen, aber vorführen wollen sie die Missionen in diesem Zustand noch nicht.

Schießen ...

Die wohl auffälligste Ähnlichkeit mit Spielen wie Far Cry zeigt sich aber erst in den Missionen und den vielen Möglichkeiten, wie wir die Einsätze lösen können. Ein Beispiel: Wir sollen eine feindliche Raumstation infiltrieren und dort ein Missionsziel ausschalten. Wie wir diese Herausforderung bewältigen, bleibt uns überlassen.

Lösung 1: Wir rüsten unseren Jäger an Bord der Stanton mit den besten Schilden und Waffen aus, fliegen zur Station und ballern erst die Abwehrschiffe weg, dann die Geschütztürme der Station. Auf Befehl helfen uns dabei später auch unsere Flügelmäner, sobald wir weit genug im Rang aufgestiegen sind, um überhaupt andere



Die Entwickler können solche Stationen aus Modulen immer wieder neu zusammenbauen. Bislang gibt es aber nur drei Grafiksets: High-Tech, Low-Tech und Asteroiden-Basis.

Das Odin-System ist der Schauplatz der Squadron-42-Kampagne. Nahe des Zentrums erkunden wir das nebelige »Coil«-Asteroidenfeld.



Michael Graf erinnert sich an Wing Commander (1990)

Chris Roberts hat mich zu Star Wars geführt. Denn den Krieg der Sterne, X-Wings und Jedi, all das kannte ich in frühen Kindheitsjahren nicht. Dafür aber Wing Commander, das mein Bruder als Origin-Fanboy rauf und runter spielte, und dem ich ein, sagen wir, Faible für Raumschlachten verdanke. Dann jedoch folgte ein langer Entzug, Wing Commander 2 wollte und wollte nicht erscheinen. Als Ersatzdroge kaufte mein Bruder ein Spiel namens X-Wing – und ich begegnete zum ersten Mal der Rebellion, dem Todesstern und einem gewissen Darth Vader. Erst später sah ich dann die Filme. Und wenn man weiß, dass Chris Roberts ursprünglich von Star Wars dazu inspiriert wurde, Wing Commander zu entwickeln – nun, dann schließt sich da doch ein Kreis.

Flieger unter unserem Kommando zu haben. Ist die äußere Verteidigung durchbrochen, landen wir auf der Station und kämpfen uns wie in einem Shooter durch die Korridore bis zu unserem Missionsziel. Natürlich hat die Besatzung der Station inzwischen Alarm geschlagen und längst sind Schiffe zur Verstärkung unterwegs. Wer sich in bester Rambo-Manier gerne mit vielen Gegnern anlegt und laute Waffen einsetzt, wird seine Freude haben. Aber es geht auch ganz anders.

... oder schleichen?

Lösung 2: Wir klappern zunächst die Umgebung der Station ab und spüren die Schiffe auf, die unser Feind später vielleicht zu seiner Unterstützung rufen würde. In Squadron 42 soll die feindliche Verstärkung nämlich nicht einfach ins All gepawnt werden, sondern tatsächlich die ganze Mission lang, im Gebiet unterwegs sein.

Ist die Verstärkung erledigt, nähern wir uns der Station, schalten aber den Großteil der Schiffsysteme ab, um nicht entdeckt zu werden. Jetzt parken wir unseren Jäger einige Kilometer entfernt und fliegen nur im

Raumanzug weiter. So sind wir fast unsichtbar für die Abwehrtürme und schleichen mit etwas Glück unentdeckt an Bord.

Unsere Handfeuerwaffen haben wir auf der Stanton mit einem Schalldämpfer ausgerüstet, also können wir den Feind nach und nach ungesehen ausknipsen. Dabei kommt das aktive Deckungssystem in der Ego-Ansicht zu Hilfe. Wer will, kann Squadron 42 auf Knopfdruck aber auch komplett aus der Schulterperspektive spielen.

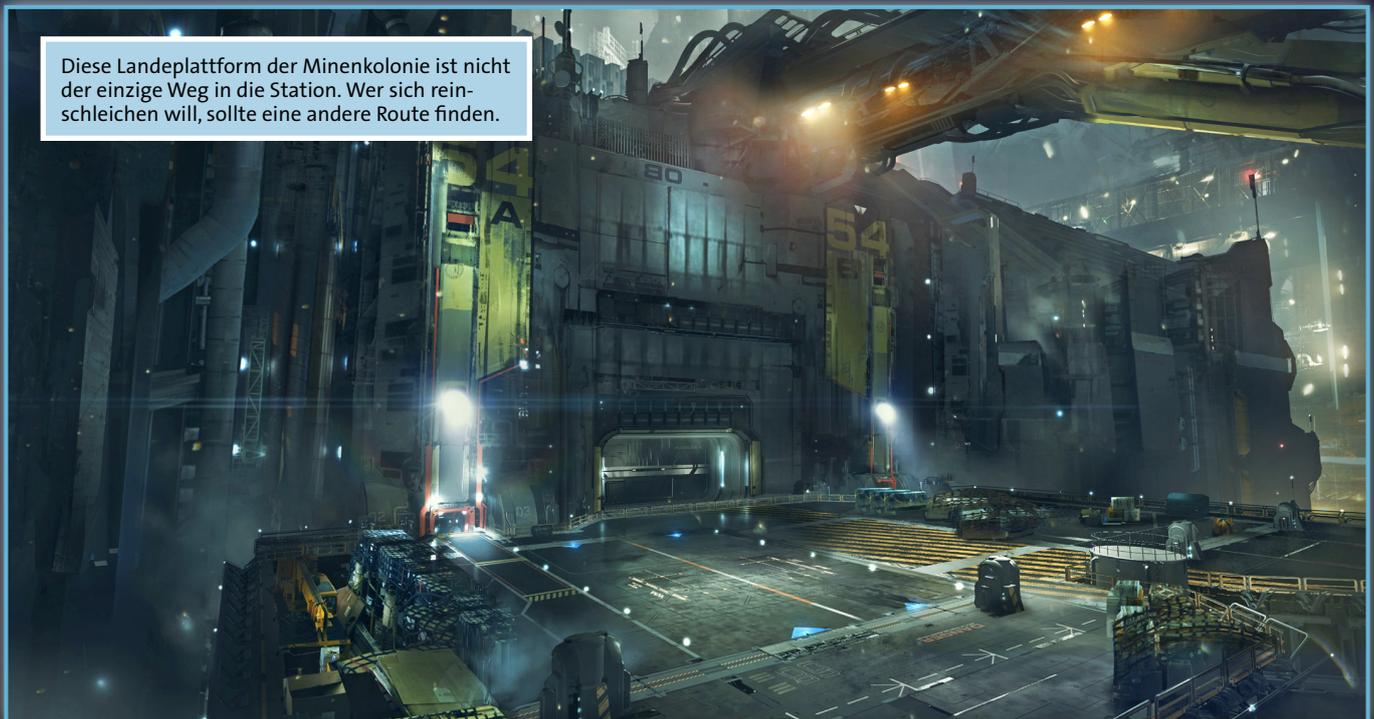
Die KI bewegt sich dabei ähnlich flexibel durch die Umgebungen, wie wir es von anderen Open-World-Shootern gewohnt sind, obwohl es auch einige stark geskriptete Abschnitte geben wird, besonders in den Missionen der Hauptkampagne. Wenn es für die Dramaturgie sein muss, schrecken die Roberts-Brüder und ihr Team auch nicht vor Szenen wie aus Call of Duty zurück, die zwar weniger spielerische Freiheit, dafür aber beeindruckende Effektwitter bieten. Star Wars zum Selberspielen lautet die Prämisse ins solchen Situationen. Die CryEngine ist dafür natürlich ein sehr flexibles Werkzeug, wie schon die Crysis-Serie zeigte.

Entdecke die Möglichkeiten

Es gibt noch andere Wege, wie wir die beschriebene Mission angehen können. Wer den Mittelweg zwischen Rambo und Schleichprofi wählt, kann auf Stationen und Schiffen auch einzelne Systeme ausschalten oder manipulieren, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Mit EMP-Granaten den Generator und das Licht gleich mitausknipsen? Schon sehen unsere Feinde schlechter und können keinen Alarm mehr schlagen. Vielleicht laufen sie auch unachtsam in ein paar Minen, die wir vorher gelegt haben?

Wir könnten sogar die Geschütztürme der Station hacken, um die feindliche Verstärkung abzuschießen. Oder wir schalten einfach die Kommunikationsanlage der Station mit Langstreckenwaffen aus. Ist das Weltraumtelefon kaputt, bleibt unser Überfall unbemerkt, egal wie laut wir rumballern. Wir könnten die Verbindung auch irgendwo un-

Diese Landeplattform der Minenkolonie ist nicht der einzige Weg in die Station. Wer sich reinschleichen will, sollte eine andere Route finden.



Eine Mission, viele Lösungen

1



Das Missions-Design soll uns viele Möglichkeiten bieten. Wir können diese Raumstation direkt angreifen und versuchen ihre Geschütze auszuschalten.

2



Vorher sollten wir aber die Verstärkung in der Umgebung abschießen, damit sie uns nicht in den Rücken fallen kann.

3



Wir können unser Schiff aber auch weit weg im All parken und uns nur im Raumanzug bis zum Hangar schleichen.

In den Tunneln der Minenstation schleichen wir uns dann zum Missionsziel. Die Möglichkeiten erinnern an Spiele wie Far Cry 3.

4



terwegs kappen, beispielsweise einen Funk-satelliten abschießen und so unser Risiko noch viel weiter minimieren.

Solche Open-World-Spielmechaniken heben Squadron 42 deutlich von einer reinen Wing-Commander-Neuaufgabe ab. Und sie lassen sich überall neu kombinieren. Beim Angriff auf eine Asteroiden-Basis können wir etwa erst die feindlichen Bodentruppen aus ihren Anlagen hinaus auf die Landeplattformen locken, dann schnell zu unserem Schiff sprinten und den überraschten Soldaten mit den Bordgeschützen den Rest geben.

My Ship is my Castle

Dabei sind wir nicht nur auf unseren Jäger beschränkt. Herumstehende Schiffe, beispielsweise auf Stationen, werden kurzerhand gekapert. So kommt auch etwas mehr Vielfalt in die Kampagne, denn das Militär wird uns im Verlauf der Squadron-42-Geschichte nur eine Handvoll Schiffe stellen,

darunter den flotten Kurzstrecken-Patrouillen-Jäger Gladius, den schlagkräftigen Allzweck-Fighter Hornet und den schweren Torpedobomber Retaliator.

Der Bomber ist eigentlich für eine Crew von sechs ausgelegt, in der Kampagne übernimmt allerdings der Computer die Steuerung der Geschütze sowie die Pflichten des Bordingenieurs. Übrigens: Das geht auch im großen MMO-Bruder Star Citizen, die KI wird mit längerer Betriebsdauer auf Multicrew-Schiffen sogar etwas besser. Welches Schiff wir für die Missionen wählen, bleibt meist uns überlassen. Wir können sogar während der Einsätze noch tauschen. Munition nachladen müssen wir sowieso.

Dazu fliegen wir entweder Ausrüstungsdocks oder direkt unser Trägerschiff an. Das kreuzt während der Kampagne nämlich munter durch das Odin-System, wie ein Level im Level Als Unterstützung herbeirufen können wir es allerdings nicht, aber immer-

hin schickt man uns Jägerverstärkung, falls wir um Hilfe bitten und noch Schiffe da sind.

Zwei Spiele, eine Basis

Wir selbst müssen uns in Echtzeit durchs All bewegen. Der alte Autopilot von Wing Commander mit seinen Punkt-zu-Punkt-Sprüngen hat ausgedient, obwohl es durchaus eine Art Ersatz geben wird, der zumindest den Kurs hält. Im Flug greifen wir auf die gleiche Steuerung wie in Star Citizen zurück. Es gibt also auch in Squadron 42 vier Kontrollmodelle: eines für präzise Starts- und Landungen, eines für den normalen Raumkampf und zwei Schnellflugmodi, von denen der letzte zwar extrem flott ist, aber keinerlei Kurskorrektur mehr erlaubt.

Ohnehin verwenden das Solo- und das Multiplayerspiel die gleiche Technik. Aktuell bedeutet das für Squadron 42, dass viele technische Grundlagen noch entwickelt werden müssen, auch wenn die Story und grobe

Markus Schwerdtel erinnert sich an

Freelancer (2003)

Über vier Jahre muss ich warten, bevor Freelancer nach der Ankündigung 1998 im Frühjahr 2003 endlich erscheint. Der Schnellste war Chris Roberts also schon damals nicht, fertig gestellt wird es dann ohne ihn. Im Rückblick (und vor allem im Vergleich mit Star Citizen oder Elite Dangerous) ist Freelancer ein besserer Moorhuhn-Shooter im All-Setting. Doch 2003 bin ich begeistert von der Optik, der Spielwelt und nicht zuletzt der zugänglichen Steuerung. Letztere würde ich mir auch für aktuelle Weltraumtitel wünschen. Ist doch doof, wenn mein Entdeckerdrang von kryptischen Tastenkombinationen gebremst wird.



In der CitizenCon-Demo war noch nicht viel los auf dem Trägerschiff. Im fertigen Spiel soll das Schiff geschäftiger wirken.

Mark Hamill



Mark Hamill bei den Motion-Capture-Dreharbeiten für Squadron 42. Der Luke-Skywalker-Darsteller stand schon bei Wing Commander 3 bis 5 als Christopher Blair für Chris Roberts vor der Kamera.



In Squadron 42 spielt er einen Kriegsveteranen und unseren kritischen Mentor.

Missionsstruktur bereits festgelegt sind. In den kommenden Monaten wird das Team auf das Feedback der Star-Citizen-Spieler reagieren, wenn es die Alpha 2.0 austestet. Was in Star Citizen nicht funktioniert, fliegt vielleicht auch bei Squadron 42 raus und andersherum. Das Spiel ist noch im Fluss.

Das Doppelprojekt ist natürlich eine große Belastung, weil es ständig Änderungen gibt. Für die Spielmechanik ergeben sich aber auch große Vorteile. Die Roberts-Brü-

Unser erstes Trägerschiff bietet nur Platz für kleine Jäger wie die Gladius. Mit ihr starten wir unsere Piloten-Karriere.



der können Gameplay-Ideen testen, ohne Story-Inhalte verraten zu müssen. Trotzdem: Bei unserem Besuch konnte uns das Team noch keine Mission live zeigen. Wie gut die vielen Ideen und Konzepte letztlich umgesetzt sind, steht also passenderweise in den Sternen. So traurig wir das vor Ort fanden.

Verschwendung an der richtigen Stelle

Wahrscheinlich werden wir das ganze Potenzial der Solo-Kampagnen erst in den folgenden Episoden sehen – ähnlich wie der Sprung von Starcraft 2: Wings of Liberty zu Heart of the Swarm oder von Freespace zu Freespace 2, um bei den Weltraumspielen im Stil von Wing Commander zu bleiben.

In den letzten Monaten gab es viele Vorwürfe, die Entwicklung komme nicht schnell genug voran und es werde Geld verschwendet. Und tatsächlich, Star Citizen ist fast schon irrsinnig verschwenderisch, aber an ganz anderen Stellen, als viele Kritiker vermuten. Schließlich wurde oft genug in Frage gestellt, ob so bekannte Hollywood-Stars wirklich nötig sind. Doch waren nicht die Stars auch schon bei Wing Commander ein

Teil des Zaubers? Wer Wing Commander gespielt hat, hat mehr Zeit mit Mark Hamill als Christopher Blair verbracht als wir ihn je als Luke Skywalker sahen.

Den wahren Luxus leistet sich Star Citizen an einer ganz anderen Stelle: bei den Raumschiffen. Bis zu 24 Monate an Arbeitsstunden fließen in die Entstehung eines einzigen Schiffs. Dabei muss jede Schubdüse physikalisch korrekt platziert sein, damit das Modell im Spiel richtig fliegt und gut funktioniert. Nüchtern betrachtet ist diese Liebe zum Detail völlig überflüssig. Würden die Autos in GTA 5 genauso physikalisch korrekt gebaut werden wie die Raumschiffe von Star Citizen und Squadron 42, könnten Audi und BMW die Ingame-Modelle fast eins zu eins vom Fließband laufen lassen.

Tatsächlich ist der Arbeitsprozess bei Rennspielen beispielsweise genau andersherum, dort werden die Daten der Autohersteller genutzt, um die Wagen im Spiel möglichst realistisch aussehen zu lassen. Die Star-Citizen-Macher stellen das System auf den Kopf, als würde die US-Weltraumbehörde NASA nächste Woche bei ihnen anklop-

Rund 30 Prozent der Kampagne wird als Shooter gespielt. Hier haben wir keine Kontrolle über unsere KI-Begleiter.



Die Schauspieler

Für die Story-Kampagne hat Chris Roberts viele Top-Schauspieler engagiert. Hier sind die bekanntesten.



GARY OLDMAN
(Batman-Trilogie,
Das fünfte Element)



GILLIAN ANDERSON
(Akte X, Hannibal)

LIAM CUNNINGHAM
(Game of Thrones,
Kampf der Titanen)



ANDY SERKIS
(Herr der Ringe,
King Kong)



JOHN RHYSDAVIES
(Herr der Ringe, Sliders)



GEMMA WHELAN
(Game of Thrones)



MARK STRONG
(Kingsman, Kick-Ass)

RHONA MITRA
(The Last Ship, Underworld 3)



fen, weil man doch jetzt endlich mal ein Constellation-Raumschiff bauen wollte.

Dass Star Citizen und Squadron 42 durch diesen immensen Arbeitseinsatz am Ende bessere Spiele werden, muss sich freilich erst noch zeigen. Ob die Schiffe korrekt gebaut sind, hat wenig damit zu tun, wie viel Spaß wir mit ihnen haben werden. Aber es spiegelt die Mentalität der Entwickler wieder, und die Fans brennen für das Projekt genau wegen dieser Liebe zum Detail. Nur so konnte sich Chris Roberts eine so treue Unterstützerbasis aufbauen. Verschwendung an der richtigen Stelle ist also durchaus ein Erfolgsrezept von Star Citizen.

Sie gehen den harten Weg

Das andere ist das Vertrauen, das viele Spieler besonders Chris Roberts noch aus Wing-

Commander-Zeiten entgegenbringen. Und falls die Teams ihre Ideen umsetzen können, war das Vertrauen berechtigt, denn die Ansätze klingen richtig gut. Das beginnt bei kleinen Details, wie den Gesprächen an Bord der Träger. Da suchen die Figuren Augenkontakt mit dem Spieler, wenn sie etwas erzählen wollen. Und wer sauer ist, dem kann man das dank der herausragenden Gesichtsanimationen auch deutlich ansehen.

Es geht weiter mit den technischen Hürden, die die Entwickler unbedingt überwinden wollen, statt sie nur mit Tricks auszuhebeln. Lange war das Schwerkraft-System innerhalb von Schiffen ein großes Problem. Inzwischen kann die modifizierte CryEngine ein Raumschiff irrsinnig schnell um die eigene Achse kreiseln lassen, während der Pilot im Inneren gemütlich von Konsole zu Konsole geht.

Das Modulsystem, aus dem die Raumstationen in immer neuen Zusammensetzungen gebaut werden können, ist schon jetzt derart solide und vielseitig, dass es nur noch regelmäßig neue Grafiksets braucht, um das Universum auf Jahre hinaus mit neuen Orten zum Erkunden zu versorgen. Die nächste große Herausforderung sind deshalb die Planeten, denn die werden wir in Squadron 42 nur von weitem sehen. Es gibt weder planetare Raumhäfe, noch Einsätze auf Planetenoberflächen. Die sollen erst in Episode 2 oder 3 folgen.

Dafür spielt eine gigantische Minenkolonie unter der geschaukelten Leitung von John Rhys-Davies eine wichtige Rolle in der ersten Kampagne. Kein Wunder, schließlich werden wir uns anfangs oft mit menschlichen Feinden herumschlagen – vor allem Pi-

Johannes Rohe erinnert sich an Star Wars: X-Wing Alliance (1999)

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ... damals gab es einen Johannes, der viel Spaß an Weltraumspielen hatte. Der in X-Wing Alliance ballerte, in Freelancer Jagd auf Händler machte und in Jumpgate bei jedem Andockmanöver den Joystick nass schwitzte. Für den Johannes von heute sind das nur vergilbte Erinnerungen. Vor wenigen Jahren habe ich die CD-ROM von X-Wing Alliance entstaubt, nochmal den Millennium Falken bestiegen – und bin gescheitert. Energiemanagement, Waffenverwaltung, fliegen ... keine Ahnung, wie ich das damals alles geschafft habe. Aber ich weiß, dass der alte Johannes noch irgendwo in mir steckt. Und vielleicht kann Star Citizen ihn ja tatsächlich wieder aus seinem Cryoschlaf erwecken.

Die Schiffe aus der Story-Kampagne kann der Spieler nicht in Star Citizen übernehmen, sie gehören ihm ja nicht.



Hollywood-Star Gary Oldman spielt Admiral Bishop, eine der wichtigsten Figuren der drei geplanten Story-Kampagnen. Squadron 42 ist also nur der Anfang.



Dimitry Halley erinnert sich an Wing Commander 4 (1996)

Die Pubertät ist schon eine wilde Phase. In der achten Klasse bin ich verzweifelt auf der Suche nach einem stabilen Identitätskonzept irgendwo zwischen »supercool« und »supernerdy«. Einer meiner Freunde schert sich um sowas nicht und verbringt lieber all seine Zeit im Weltraum und in Wing Commander. Der Kampf gegen die Kilrathi fesselt mich ab der ersten Sekunde, ich besorge mir extra Peripherie für meinen Rechner, um mit Joystick für den Weltraumkrieg gerüstet zu sein. Und dann haben die Spiele auch noch eine grandiose Geschichte! Nach ein paar intensiven Wochen ist meine Weltraumphase dann aber vorbei, weil ich plötzlich nur noch Augen für dieses besondere Mädchen habe. Pubertät eben.

raten und vergleichbare Unruhestifter. Im Kampf gegen deren Schiffe können wir je nach Bewaffnung und eingebautem Scanner gezielt einzelne Schiffssysteme zerschlagen. Laser eignen sich dafür eher weniger, aber Projekttil Waffen durchdringen Schilde leichter und knacken die Panzerung von entscheidenden Komponenten, zumindest wenn wir gut genug treffen.

Theoretisch kann man so auch Crewmitglieder innerhalb des Schiffs ausschalten.

Im Odin-System haben wir volle Bewegungsfreiheit, aber nur, bis die nächste Story-Mission der Kampagne ruft.



Die Engine kann sogar berechnen, welche Objekte eine Kugel noch treffen wird, sollte sie das Schiff komplett durchschlagen. Ob das System allerdings im fertigen Spiel enthalten ist, wissen die Entwickler selbst noch nicht. In frühen Tests litt der Spielspaß enorm, wenn die Geschütze zweier aufeinander zufliegender Schiffe einfach die Cockpitfenster durchschlugen und die Crew töteten. Hier ist die richtige Balance aus möglicher Technik und Spielspaß gefragt.

Fragen Sie uns in sechs Monaten nochmal
Welche Gameplay-Elemente und Technologien am Ende tatsächlich im Spiel landen, wird sich in den kommenden Monaten entscheiden. Vor Ort wollte uns das Team noch nicht verraten, wann genau es 2016 vom Design und der Inhaltsproduktion in den Feinschliff übergehen will.

So gibt es noch viele offene Fragen rund um Squadron 42. Beispielsweise wie die Verbindung zu Star Citizen im Detail funktioniert. Immerhin können wir einige Errungenschaften und wohl auch Geld aus der Kampagne in das Onlinespiel übernehmen, allerdings keine Schiffe. Aber was, wenn wir die Kampagne nochmal spielen wollen? Gibt es dann wieder Geld? Auf jeden Fall werden höhere Schwierigkeitsgrade und besondere Herausforderungen nochmal extra belohnt. Und auch die Vanduul sind uns noch ein

Rätsel, ihre Schiffe, allesamt immer ein Stück größer als die äquivalenten Modelle der Menschen, sind noch nicht finalisiert. Das scharfkantige Design passt aber bereits zu ihrem Reptilienursprung. Bislang gibt es auch noch kein Grafikset für das Innere der Alien-Schiffe. Als wir fragen, ob es auch eine Entermision an Bord eines Vanduul-Raumers gibt, scheinen einige Mitarbeiter froh zu sein, dass Chris Roberts inzwischen auf dem Weg ins Londoner Studio ist, um die Motion-Capture-Aufnahmen aus den Dreharbeiten zu schneiden. Sonst wäre wohl das nächste Geheimnis flöten gegangen. ★



Christian Fritz Schneider
@Grummelfritz



Nach meinem Besuch bei Foundry 42 war ich Feuer und Flamme für Squadron 42. Die Begeisterung des Entwicklerteams ist ansteckend, das gilt nicht nur für die Roberts-Brüder. Auf dem Rückflug musste ich mir allerdings in Erinnerung rufen, dass ich eigentlich kaum was von der Solokampagne gesehen habe. Ich weiß jetzt zwar deutlich besser, wie das Spiel funktionieren soll und es klingt nicht nur ambitioniert, sondern auch vielversprechend. Aber ob die Kampagne spannend wird, ob sie als Spiel Spaß macht? Ich kann es nicht sagen, zum jetzigen Zeitpunkt kann das noch niemand.

Deshalb bleibe ich bei der Theorie und die klingt ausgesprochen gut. Das offene Missionsdesign, die vielen spielerischen Möglichkeiten und der Mix aus Shooter und Raumkampf bieten die richtige Grundlage für meine Weltraumabenteuer. Squadron 42 will sehr viel mehr sein als »nur« eine Wing-Commander-Hommage. Beste Voraussetzungen also für ein Spiel, das gleichberechtigt neben Star Citizen stehen kann und sich klar an die Singleplayerfans der klassischen Space Opera richtet. Also an mich. Jetzt fehlen nur spielbare Missionen.