

Star Citizen

»ES WIRD SPASS MACHEN!«

Genre: Weltraumspiel Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Cloud Imperium Games Termin: 2017 (Squadron 42)

Macher Chris Roberts ist davon überzeugt, dass Star Citizen ein gutes Spiel wird. Was lässt ihn daran glauben? Das hat er uns im Interview verraten. Von Benjamin Danneberg

Welch monströses Projekt Star Citizen wirklich ist und warum wir noch Geduld brauchen, bis Squadron 42 sowie das Multiplayeruniversum fertig sind, haben wir bereits in der GameStar-Ausgabe 02/2017 aufbereitet. In unserem zweistündigen Interview haben wir allerdings noch viel mehr Infos aus Chris Roberts gequetscht, als in einen einzelnen Artikel gepasst hätten. Und da wir gesehen haben, dass das Thema Sie, liebe Leser, brennend interessiert, kümmern wir uns in diesem Folgeartikel um weitere interessante Details – beispielsweise die Pläne fürs Teamplay, den Umgang mit unsozialen Spielern, Unterwasserwelten sowie den Fortschritt in Sachen Star-Citizen-Joysticks.

Mit Druck erzeugt man Diamanten

Dass die Fans immer mal wieder ungeduldig sind und ihrem Unmut über Verschiebungen und allzu optimistische Termine regelmäßig Luft machen, ist bekannt. Doch wie geht man als Projektleiter damit um? Roberts sagt, der Wunsch nach einer Entwicklung hinter verschlossenen Türen halte sich bei ihm in Grenzen: »Manchmal stehst du auf und liest einige Kommentare im Forum von Leuten, die etwas lauter sind, und du denkst nur ... [seufzt laut]. Aber dann trete ich einen Schritt zurück und alles ist wieder okay. Wir haben eine sehr große Community und

da wird es auch immer eine besonders laute Gruppe geben, eine die immer sagt: Das ist toll, das hasse ich.«

Statt sich über Schimpftiraden aus der Community aufzuregen, führt sich Roberts lieber die positiven Auswirkungen vor Augen: »Das ist einer der großen Vorteile der offenen Entwicklung. Es kommen immer neue, frische Perspektiven und das Feedback der Community dazu. Deshalb mache ich mir auch keine Sorgen darum, ob das Endprodukt vielleicht keinen Spaß machen könnte. Ich glaube, mit diesem regelmäßigen Feedback und den daraus resultierenden Veränderungen ist es schwer, ein Spiel zu machen, das am Ende nicht gut funktioniert. Ich kann mich da natürlich irren.«

Dieses Feedback ist auch einer der Gründe für die Weiterentwicklung der Module Arena Commander und Star Marine. Als Beispiel führt Roberts die in Update 2.6 vorgenommenen Änderungen am Flugverhalten der Raumschiffe an: »Im Arena Commander ändern wir beispielsweise gerade die Art, wie das IFCS (Intelligent Flight Control System) funktioniert. Während das grundlegende Flugmodell unverändert bleibt, möchte ich das Fliegen so vereinfachen, dass du nicht viele verschiedene Modi wie Cruise-Mode oder Precision-Mode benötigst, sondern nur einen. Du startest, fliegst und beschleunigst mit dem Nachbrenner bei Bedarf auf Höchstgeschwindigkeit und so weiter. Es ist viel einfacher für uns damit herumzuspielen, wenn es im Arena Commander getestet wird als im persistenten Universum. Es erlaubt uns, bestimmte Teile des Spiels zu verfeinern und dann im persistenten Universum alles zusammenzubringen.« Die Ver-

öffentlichung der Module ergibt aus dieser Sicht und im Kontext des gigantischen Umfangs, den Star Citizen eines Tages haben soll, also durchaus Sinn.

Teamspiel

Über das persistente Alpha-Universum (Crusader) wird natürlich ebenso Feedback gesammelt. Schon seit Update 2.0 haben Spieler die Möglichkeit, mit Multicrew-Raumschiffen herumzudüsen, in denen später viele unterschiedliche Aufgaben von Spielern übernommen werden können. Derzeit beschränkt sich das Multicrew-Feature allerdings auf das Bemannen von Geschütztürmen – und selbst die werden noch fürs Update 3.0 überarbeitet und sollen eine bessere Zielführung und Stabilität erhalten.

Aber was soll die Spieler später dazu bewegen, zu fünf in eine Constellation zu steigen, anstatt gleich mit fünf Freelancern anzureisen? »Im Moment hat es kaum Vorteile, ein Schiff mit mehreren Spielern zu bemannen«, gesteht Roberts. »Das Konzept dahinter ist, dass eine Crew auf einem Schiff wie der Constellation effektiver ist, als wenn das Schiff allein geflogen wird. Selbst eine Freelancer soll voll besetzt effektiver sein.« Der Vorteil einer vollen Crew besteht in der Aufgabenteilung, die in Kämpfen entscheidende Vorteile bringen kann. »Auf den größeren Schiffen wird es beispielsweise Ausfälle von Komponenten innerhalb des Schiffs geben, wenn es Schaden nimmt. Dann müssen Systeme repariert oder Teile ersetzt werden. Das kann innerhalb eines Kampfes bedeuten, dass das Schiff länger durchhält.« Momentan platzt eine Constellation in der Alpha ziemlich schnell, selbst wenn sie nur



Städte wie Terra Prime müssen an die veränderten Bedingungen durch die Planetentechnik angepasst werden.

von ein oder zwei Kampfschiffen aufs Korn genommen wird. Das soll sich signifikant ändern: »Große Schiffe werden in Zukunft viel mehr aushalten. Allerdings brauchst du auch genug Leute, die mitarbeiten: Einer fliegt, andere bemannen die Geschütze, ein weiterer rennt herum und löscht Feuer.« Das Teamplay soll den entscheidenden Unterschied ausmachen. Die Mechaniken dafür sind nicht mehr weit entfernt, addiert Roberts: »Dieses Gameplay ist eines der größten Dinge, die wir für die Alpha 3.0 anstreben. Damit kommt für mich der eigentliche Geist des Spiels zum Vorschein, dass man nämlich zusammenarbeitet und nicht bloß ein passiver Passagier auf einem Schiff ist.«

Wer partout alleine spielen will, kann das natürlich trotzdem tun. Dafür wird es NPCs geben, die wir anheuern können. Allerdings müssen wir sie auch bezahlen, was dazu führt, dass nicht jeder mit einem Großkampfschiff voller NPCs durch den Weltraum säusen kann. »NPC-Crewmitglieder werden

bereits in Squadron 42 eine große Rolle spielen«, sagt Roberts im Interview. »Wir entwickeln sie auf eine Weise, dass sie eine Rolle ausfüllen können, beispielsweise ein Schiff fliegen oder Geschütze bemannen.«

Die NPC-Crew werden wir aber noch nicht im Meilenstein-Update 3.0 auf unsere Schiffe lassen. »Der Grund, warum sie nicht mit 3.0 kommen, ist der, dass wir schon genug für 3.0 zu tun haben. Die NPCs schienen uns dann ein bisschen zu viel zu sein. Voraussichtlich werden sie mit einem der Patches für 3.0 kommen. Die KI und die Technik dafür ist ja für Squadron 42 in Arbeit.«

Squadron 42

Wir wollen wissen, wann Roberts ganz persönlich – und unter Berücksichtigung des aktuellen Entwicklungsstandes – Squadron 42 gern veröffentlichen würde. Die Antwort ist kurz: »2017, aber nicht Anfang des Jahres.« Das passt zu unserem Eindruck bezüglich der Veröffentlichung von Update 3.0,

welches wohl kaum in der ersten Jahreshälfte auf die Server gespielt wird. Schließlich müssen viele Dinge wie die KI, die Animationen und das Item-2.0-System sowohl in der Kampagne als auch im Multiplayeruniversum funktionieren. Und hier gibt es, wie unsere Titelstory zeigt, für CIG noch viel zu tun.

Dass auch Chris Roberts selbst die Veröffentlichung der ersten Episode kaum abwarten kann, wird deutlich, als wir ihn fragen, worauf er sich 2017 besonders freut. »Squadron 42 und 3.0«, antwortet Roberts bestimmt, »weil beides für mich massive Meilensteine sind. Vor allem das Storytelling in Squadron 42 wird hoffentlich einen tiefen Eindruck hinterlassen.« Dabei hat er besonders die Charaktere im Sinn, die wir in Squadron 42 kennenlernen werden.

»Wir erlauben es dem Spieler, Zeit mit den anderen Charakteren zu verbringen. Wenn sich die Dinge in der Geschichte später zuspitzen, dann weißt der Einzelne hoffentlich, wen er magst und wen nicht. Wenn

Wo bleibt die Star-Citizen-Hardware?

Auf der CitizenCon 2015 zeigte Cloud Imperium Games erstmals die von der Community gewünschte Hardware. Neben Tastatur und Maus zeigte CIG auch ein beeindruckendes HOTAS-System, das in Zusammenarbeit mit Saitek entstanden war. Doch seitdem ist es um die Hardware still geworden. Hat der Kauf von Saitek durch Logitech etwas geändert?

Roberts klärt auf: »Wir führen derzeit ziemlich zähe Gespräche mit Logitech. Das Design haben wir mit Saitek gemacht, Logitech kann es also nicht ohne uns nutzen, aber wir müssen zu einer neuen Vereinbarung kommen.« Ob das funktioniert, stehe noch in den Sternen.

»Wir versuchen also irgendwas mit Logitech auszuhandeln oder wir müssen mit einem neuen Partner neu anfangen. Es ist schon ziemlich enttäuschend, weil wir viel Arbeit darin investiert haben und diese Joysticks wirklich mögen. Hoffentlich bekommen wir das mit Logitech hin, aber das ist eine viel größere Firma als Saitek und deshalb wird das wohl noch Zeit brauchen.«



diesen Charakteren dann irgendwas zustoßen sollte, hat das emotionale Auswirkungen auf dich, schließlich hast du einigies an Zeit mit ihnen verbracht. Das ist etwas, was andere Spiele nicht tun, sie geben dir nicht die Möglichkeit, mit anderen Charakteren signifikant Zeit zu verbringen. Es ist natürlich auch ein Experiment, aber es fühlt sich gut an und ich bin sehr auf die Reaktionen der Spieler gespannt.«

Liegt hier vielleicht der große Verschiebungs-Hase im Pfeffer? Ist die KI vielleicht noch ambitionierter konzipiert, als wir bislang angenommen haben? Dass die NPCs im Spiel einem echten Tagesablauf folgen sollen, ist bereits bekannt. Dass Squadron 42 aber so viel Wert auf die Beziehungen des Spielers zu NPCs legt, dass wir richtig Zeit mit ihnen verbringen werden, lässt auf ein erheblich komplexeres System schließen als bisher gedacht. Denn dazu gehören Dialoge, die sich nicht ständig wiederholen, verschiedene Aktivitäten, eine gewisse Handlungsfreiheit und so weiter und so fort.

»Wenn Episode eins fertig ist, wird es sehr viel leichter, weitere Inhalte zu schaffen, da die grundlegende Technologie fertig ist«, zeigt sich Roberts zuversichtlich. »Natürlich wird es weiterhin Verbesserungen an der Grafik etc. geben, aber wir müssen nicht mehr alles von Grund auf bauen.« Für die beiden folgenden Teile der Squadron-42-Trilogie werden beispielsweise die kilometerlangen Vanduul-Trägerschiffe voll ausgebaut. »Du wirst zwar noch nicht in Episode eins auf so ein Schiff schleichen, aber in den späteren Episoden wird das der Fall sein, und deswegen werden diese Schiffe auch detailliert ausgebaut.«

Außerdem gibt es bereits Planungen für weitere Einzelspielerkampagnen im Anschluss an Squadron 42. »Wir haben verschiedene Geschichten geplant, nicht nur militärische. Solche Geschichten könnten sich um einige coole Charaktere drehen, die in Hintergrundgeschichten bereits aufgetaucht sind, beispielsweise Kid Crimson.« An Stoff für neue Spiele mangelt es CIG si-



cher nicht, schließlich steht ihnen ein ganzes Universum zur Verfügung.

Mammutaufgaben

Vorher muss aber parallel noch das Multiplayeruniversum gebaut und gefüllt werden. In unserer Titelgeschichte in der letzten Ausgabe haben wir beschrieben, welch ein Meilenstein mit 3.0 auf die Spieler wartet. Zu den Planeten haben wir schon so einiges gesehen, aber wie ist der Entwicklungsstatus bei Städten wie Terra Prime?

»Bei der vor einiger Zeit aus den Clientdaten extrahierten Stadt Terra Prime sollte die Metropole nur in einem bestimmten Winkel angefliegen werden können«, erzählt Roberts. »Daher waren dort Gebiete in der Nähe sehr detailliert, während weiter entfernte Gebiete viel weniger Einzelheiten erkennen ließen.« Das soll sich nun ändern, man kann Terra Prima aus allen Richtungen anfliegen. Direkt über der Stadt lassen sich zwar nur vorgegebene Flugkorridore nutzen, dennoch muss für den freien Anflug auch das Umland ausgestaltet werden.

Der Schlüssel zur schnelleren Entwicklung liegt in den Werkzeugen, an denen CIG derzeit noch arbeitet. »Wir entwickeln nämlich auch Architektur-Sets, mit denen Künstler schnell ein paar Häuserblöcke ›malen‹ können. Wir arbeiten also derzeit vor allem an Teilen und Stücken, die es erlauben, einen Planeten schnell zu füllen. Dann kann der Künstler spezielle Gebiete und Szenarien ausarbeiten. Aber wir sind noch dabei, diese Tools voll zu entwickeln.«

Roberts bekräftigt in diesem Zusammenhang gleich nochmal, warum er denkt, dass uns Star Citizen eine großartige Spielerfahrung liefern wird, und sein Enthusiasmus ist ansteckend. »Das ist es auch, was mich so begeistert: Mit all diesen Tools, mit all diesem zusätzlichen Spielraum, den wir durch die Planeten erhalten, steigt auch die Anzahl der möglichen Extra-Locations und Abenteuer, die die Leute erleben können. Du kannst auf einen Planeten abstürzen, musst erstmal wie in einem Survival-Game einen Tag in dem dortigen Ökosystem überleben, bevor jemand dein Signal empfängt



Wenn die Einzelspielerkampagne Squadron 42 raus ist, sei der Scheitelpunkt erreicht, sagt Roberts.



Detaillierte Planetenoberflächen sollen innerhalb von nur einer Woche fertiggestellt werden können, sobald die entsprechenden Tools komplett fertig sind. So dürfte jeder einzelne Landeanflug interessant für uns werden.

und dich rettet. Die Menge an zusätzlichem Gameplay durch die Planeten ist großartig. Und das ist auch der Grund, warum ich davon überzeugt bin, dass es, wenn alles zusammenkommt – der Shooter-Aspekt, das Fliegen und die Planeten – ein Erlebnis bieten wird wie kein anderes Spiel.«

In den Planeten-Demos und auf verschiedenen Bildern waren schon mehrfach Ozeane und andere große Wasserflächen zu sehen. Ob es Ökosysteme unter Wasser geben werde und ob Spieler tauchen können, wollen wir wissen. »Das ist eine coole Idee und

wir haben auch schon drüber gesprochen, aber ich würde sagen, lasst uns das Spiel erstmal veröffentlichen. »Man wird definitiv in der Lage sein zu schwimmen, und es wird auch Boote geben oder die Möglichkeit mit Raumschiffen auf dem Wasser zu landen. Unterwasserwelten sind möglich, aber die befinden sich derzeit nicht in unserem Plan.« Böse Zungen behaupten, dass Roberts jede coole Idee in seinem Spiel zwanghaft umsetzen muss und spielen damit auf die Detailversessenheit in Star Citizen an. Offenbar kann er aber auch »Nein« sagen.

Spielersicherheit

Was CIG ganz sicher nicht aus den Augen verlieren möchte, ist das soziale Gefüge im Spiel. In der aktuellen Alpha herrscht noch überwiegend Anarchie, jeder kann jeden ohne signifikante Konsequenzen umnieten. Doch selbst zwielichtige Gestalten auf der Piratenbasis Grim Hex wollen nicht immer gleich abgeknallt werden, sobald sie nur die Nase aus der Tür stecken. »Mit der neuen KI, die auch für 3.0 geplant ist, wird es wahrscheinlich eine Art KI-Präsenz geben, beispielsweise Piraten-NPCs auf Grim Hex, die



Große Schiffe wie dieser Frachter werden mit kompletter Besatzung durch Update 3.0 viel effektiver.



Wer keine Lust auf PvP hat, der soll sich auch nicht mit anderen Spielern anlegen müssen.

Camper und Ganker (Spieler, die mutwillig anderen schaden) attackieren.«

Eine Kombination aus sogenannten Green Zones, in denen Waffen deaktiviert sind, und Gebieten, in denen die KI die Regeln durchsetzt, soll für ausreichend Spielraum sorgen. Zwar wird es auch Gebiete geben, in denen Spieler völlig auf sich selbst gestellt sind, gewisse Spielmechaniken werden aber unsoziales Verhalten erschweren, erklärt Roberts: »Mit dem neuen Rufsystem, das in 3.0 kommen soll, wird ein Kopfgeld auf einen Ganker ausgesetzt, und die Leute werden hinter ihm her sein. Wir streben hier eine Kombination aus ökonomischen Faktoren und Spielmechaniken an, die Ganking wenig attraktiv machen.« Hier soll unter anderem die Versicherungsmechanik greifen, die Schiffe nicht mehr auf der Stelle ersetzt:

»Beispielsweise wirst du später nicht in der Lage sein, jederzeit nach einem Respawn dein Schiff direkt zurückzubekommen. Wenn du in der letzten Zeit zu oft hintereinander hochgejagt worden oder dreimal in Folge in einen Asteroiden gekracht bist, dann kann es passieren, dass die Versicherung sagt: Tja, das dauert jetzt eine Weile, bis wir dir ein neues Schiff zur Verfügung stellen können.« Das gilt besonders für die größeren, teureren Schiffe, wie Roberts weiter ausführt: »Wenn jemand mit seiner Idris in eine Raumstation gekracht ist, kriegt er den Pott nicht sofort wieder. Er muss warten, bis die neue Idris gebaut und ausgeliefert wurde, und das kann eine Weile dauern. Wir möchten eine Balance schaffen, damit Spieler nicht ständig dumme Tode sterben. Sie sollen keine Crash-Piloten werden, weil es

schlicht unangenehm ist, die ganze Versicherungsgeschichte durchzumachen. Gleichzeitig wollen wir aber auch nicht, dass jemand, der gerade hochgejagt wurde, ganz von vorn anfangen muss.«

Darüber hinaus werden Spieler in der Lage sein, sich selbst für PvP-Action zu kennzeichnen: »Der Plan ist, dass es sichere Gebiete gibt und solche, die eher gesetzlos sind. In einem gewissen Rahmen soll man das auch selbst einstellen können, aber der entsprechende Regler wird wohl noch nicht mit 3.0 im Spiel sein. In 3.0 wird es aber definitiv einige sichere Handelszonen geben.« Gerade im Player-versus-Player-Bereich ist die richtige Balance entscheidend. Gleichwohl ist Roberts diesbezüglich aber Realist: »Griefing und Ganking wird man nie völlig verhindern können, aber ich hoffe, wir kön-



Die Sabre Comet kam mit dem Alpha-Update 2.6 Ende 2016 ins Spiel.





Rennschiffe sind nicht bloß zur Zierde da: Offizielle Renn-Events sind für Star Citizen geplant.

nen die Faktoren Wirtschaft und Zeit so arrangieren, dass beides unattraktiv wird.«

Eine Welt im Wandel

Wenn es nach dem CIG-Chef geht, werden Spieler über die üblichen Interaktionen mit anderen Spielern hinaus noch weit mehr Einfluss auf das Universum haben, als wie es sonst von MMOs gewohnt sind. Sobald das Universum funktioniert, sind große In-game-Events geplant, deren Verlauf die Spielwelt nachhaltig verändern kann: »Die Aktionen der Spieler sollen unser Universum formen. Es soll kein statischer Ort sein, der sich nicht verändert. Wenn Spieler etwas tun oder Organisationen sich gegenseitig bekämpfen, dann sehen wir das und reagieren darauf.« Das geht soweit, dass Roberts irgendwann ständige Gamemaster im Spiel einsetzen will, die etwa bestimmte Ereignisse in Gang setzen oder in Teilen steuern können. »Wir wollen im Spiel Nachrichtensendungen über aktuelle Ereignisse erstellen, sogar mit Live Motion Capturing. Dadurch soll das Gefühl entstehen, die Dinge um einen herum geschehen wirklich. Darauf arbeiten wir langfristig hin und das ist mein ultimativer Traum, wie das Spiel am Ende sein soll.«

Roberts legt nicht umsonst so viel Wert auf die richtigen Tools und eine funktionierende Grundlagentechnik. Denn alles, was später einmal im Spiel stattfinden soll, muss darauf aufbauen. Es gilt also, die technische Basis so flexibel wie möglich bei maximaler Skalierbarkeit zu gestalten. Eine gigantische Herausforderung für ein ohnehin schon gigantisches Projekt. Dann werden neue Schiffe auch nicht mehr schnöde über die Webseite eingeführt, sondern über entsprechend dafür gebaute Events im Spiel,

vielleicht werden sie auf einer Veranstaltung wie der Intergalactic Aerospace Expo vorgestellt, die im letzten Jahr über mehrere Videos hinweg die Unterstützer begeisterte. Offizielle Renn-Events und sogar SATA-Ball-Turniere sind Teil des Plans, sobald der Modus implementiert ist (was allerdings erst nach 3.0 geschehen wird).

Priorität auf 3.0

Vorerst hat das Alpha-Update 3.0 aber absolute Priorität. »Was 3.0 angeht bin ich sehr auf die Planeten gespannt, wenn die Spieler endlich von Welt zu Welt, von Station zu Station reisen können, hier etwas kaufen und dort etwas verkaufen«, träumt Roberts. »Das ist zwar mit nur einem Sternensystem noch verhältnismäßig überschaubar, aber ich denke, wenn wir das geschafft haben und die Einzelspielerkampagne raus ist, dann ist der Scheitelpunkt erreicht. Danach wird die weitere Entwicklung deutlich einfacher. Dann sind wir endlich an dem Punkt, an dem wir sagen können: Spielt das Spiel, so fühlt es sich an, das sind seine Mechaniken. Natürlich kommen da später noch mehr Berrufe und weitere Features, aber wir werden endlich die komplette spielbare Basis fertiggestellt haben.«

Den Aufbau dieser Basis treibt Roberts derzeit mit aller Kraft voran. Allerdings hindert ihn das nicht daran, seinen Perfektionismus beizubehalten. Wenn etwas seiner Meinung nach nicht mindestens super ist, wird es eben solange verschoben, bis es den Ansprüchen des Chefs genügt. Ob Roberts' Visionen sich so umsetzen lassen, wie er sich das vorstellt, und ob das letztendlich auch die Spieler und Unterstützer überzeugen kann, das müssen wir abwarten. Immerhin: Die vielleicht wichtigsten

Meilensteine des Projekts sind mit der ersten Episode von Squadron 42 sowie dem Update 3.0 als Nächstes an der Reihe. Und dann werden wir zum ersten Mal in der Lage sein, das gesamte Projekt Star Citizen richtig einzuordnen und zu bewerten. Und trotz all unserer ständigen sowie ehrlich gemeinten Geduldsbeteuerungen können wir nicht umhin, leise im Wandschrank hinter vorgehaltener Hand »Das wird aber auch echt mal Zeit!« zu flüstern. ★



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Geduld ist nun wahrlich nicht jedermanns Stärke. Das lässt sich ganz besonders gut an den Reaktionen von Spielern beobachten, die auf ein Spiel oder ein Update warten. Die offene Entwicklung von Star Citizen hat Folgen: Bei kaum einem anderen Spiel werden Info-Häppchen und Gerüchte so gierig verschlungen, verdaut und bei Bedarf auch ziemlich unfein wieder ausgeschieden wie hier. Doch Roberts arbeitet nicht an irgendeinem Spiel. Star Citizen und Squadron 42 sollen nichts weniger als großartig werden. Dass ein solches Vorhaben Zeit und technische Grundlagenarbeit kostet, das dürfte mittlerweile auch dem größten Enthusiasten klar sein. Es schadet also ganz gewiss nicht, die Erwartungen bezüglich irgendwelcher Termine herunterzufahren und CIG in Ruhe werkeln zu lassen. Gut Ding braucht Weile, sagt der Volksmund – und wir alle wollen doch ein richtig gutes Star Citizen, oder?