

Star Citizen

DIE GEBURT EINES UNIVERSUMS

Genre: Weltraumspiel Publisher: Cloud Imperium Entwickler: Cloud Imperium Termin: August 2017 (Update 3.0)



Wie oft haben wir schon von Entwicklern gehört, dass sie ein reichhaltiges Universum bauen wollen? Die Star-Citizen-Macher meinen das allerdings ernst – und zwar im Wortsinn, wie wir beim Studiobesuch in Frankfurt und im Interview mit Chris Roberts erfahren haben. Von Benjamin Danneberg

Ja, Chris Roberts ist ein Mann mit Visionen. Auf die gute Art! Wenn Sie der Entwicklung von Star Citizen einigermaßen folgen, wissen Sie vielleicht, dass dieses Spiel an Ambitionen alles übertrifft, was die Spielebranche aktuell zu bieten hat. Es müssen neue Technologien entwickelt werden, um den Umfang und die Spieltiefe umsetzen zu können, die dieses Mammutprojekt haben soll. Mit dem anstehenden Update 3.0 schlägt nun die Stunde der Wahrheit! Damit wird sich zeigen, ob die Pläne nicht vielleicht doch ein Stück weit überambitioniert sind.

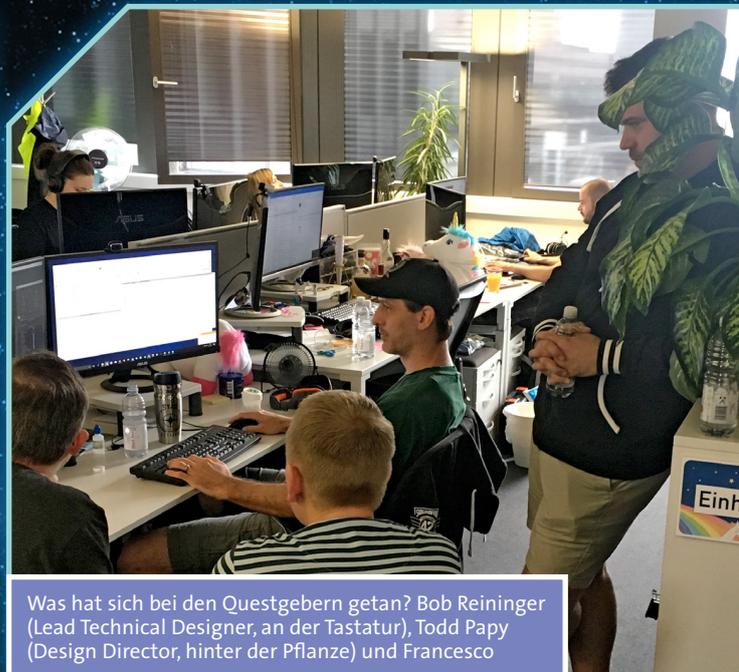
Wir sind zu einem exklusiven Anspieltermin des Updates 3.0 nach Frankfurt gereist. Dort befindet sich Foundry 42 Germany, eines der vier Studios von Cloud Imperium Games. Diese Niederlassung ist die treibende Kraft hinter vielen technologischen Neuerungen. Und vielleicht ist das Studio auch dafür verantwortlich, dass Squadron 42 noch nicht erschienen ist. Warum diese Verzögerung vielleicht ihr Gutes hat, was uns mit Update 3.0 erwartet, wie es sich spielt, welche Probleme es noch gibt – das alles haben wir in Frankfurt sowie im Gespräch mit Chris Roberts in Erfahrung gebracht. Und wir haben festgestellt: Wenn in Verbindung mit Star Citizen von einem ganzen Universum gesprochen wird, dann ist auch eins gemeint.

Anfassen 2.0

Eigentlich, das müssen wir vorausschicken, hatten PR-Manager David Swofford und das Team in Frankfurt eine Menge Bedenken, uns die Demo für Update 3.0 von Star Citizen schon so früh zu zeigen. Ein frischer Spiel-Build war gerade erst reingekommen und ein Entwicklerteam musste noch diverse Vorbereitungen treffen, bevor wir selbst Hand an einige der geplanten Inhalte legen konnten. Wie uns Design Director Todd Papy später verrät, kamen zu diesem Zeitpunkt und angesichts der bevorstehenden Veröffentlichung von Update 3.0 ständig neue Features im Studio an, die von den Entwicklern zusammengebracht werden müssen. Trotzdem werden uns die Fortschritte der Star-Citizen-Alpha präsentiert – und die sind im wahren Sinne des Wortes groß.

Im Mittelpunkt der Präsentation, die in einem schlichten Konferenzraum stattfindet, stehen die neuen Monde und Planeten, die Kernfeatures des kommenden Updates. Yela, Cellin und Daymar heißen die prozedural erzeugten Felsbrocken, die nahtlos von Spielern mit einem Raumschiff angefliegen und erkundet werden können. Auf der Oberfläche des Planeten sollen wir mit Fahr-

Aus dem Hangar eines Trägerraumschiffs ins All, zu einer Station, weiter auf einen Planeten und vielleicht noch über die Oberfläche eines Mondes düsen: Update 3.0 legt hierfür die Grundlagen.



Was hat sich bei den Questgebern getan? Bob Reininger (Lead Technical Designer, an der Tastatur), Todd Papy (Design Director, hinter der Pflanze) und Francesco

zeugen wie dem Ursula Rover, der Dragonfly oder der Nox herumdüsen dürfen oder zu Fuß durch den Mondstaub stiefeln.

Die Präsentation startet auf Grim Hex, einer Gesetzlosenstation im Asteroidengürtel nahe dem Mond Yela. Unser Spielcharakter steht aus seiner Koje auf und muss sich erstmal was anziehen. Dazu wird die neue Ausrüstungs-App genutzt: Über das Mobiglas-Interface, ein Gerät, das wir im Spiel am rechten Arm tragen, wird die App aufgerufen und die verfügbaren Klamotten ausgewählt. Fertig angezogen spazieren wir durch die düster-dreckigen Gänge der Piratenstation zum Raumschiff-Terminal, wo wir eine Gladius (kleines Kampfschiff) auf einen Landeplatz bestellen. Auf dem Weg nach draußen fällt auf, dass der »Use«-Button früherer Spielversionen, der für Interaktionen zuständig war, einem Kontextmenü gewichen ist. Auf Tastendruck lässt sich das Fadenkreuz aus der Fixierung lösen und wir kön-

nen damit Dinge untersuchen oder bedienen. Beispielsweise rufen wir an der Gladius nicht einfach auf Knopfdruck die Leiter zum Cockpit, wir können auch zuerst die Kanzel öffnen. Im Cockpit selbst wird automatisch auf den Interaktionsmodus geschaltet, wenn wir auf einen der Monitore und Displays schauen. Später sollen Spieler sogar (optional) in der Lage sein, ihr Raumschiff komplett über die Monitore und Schalter im Cockpit zu bedienen.

Diese Interaktionen werden durch das neue System Item 2.0 möglich. Item 2.0 bedeutet, dass eigentlich alles im Spiel eine Entität ist, die Eigenschaften haben kann: Das fängt bei Planeten an, geht über Stationen oder Außenposten bis zum Modul für eine Pistole. Diese Entitäten können Eigenschaften zugewiesen bekommen – beispielsweise eine bestimmte Schwerkraft oder ein bestimmtes Aussehen. Damit geht auch eine ganz neue Interaktivität einher:

Die Entwickler können nahezu alles benutzbar machen. In diesem Zusammenhang werden für Update 3.0 die Schiffe auf das neue System umgestellt, was beispielsweise den Austausch von Komponenten (Motoren, Waffen etc.) erleichtert oder eben umfangreiche Bedienungsoptionen mit sich bringt. Zu diesem System gehören auch die Reparatur, das Auftanken, das Radar, die Energieversorgung und Beleuchtungskontrolle, die wir in der Demo allerdings noch nicht in Aktion gesehen haben.

Stattdessen präsentiert uns Design Director Todd Papy die integrierte Star Map. Sie ersetzt zukünftig die bislang im persistenten Universum vorhandenen Raum-Marker, die wir anvisieren mussten, um zu entfernten Zielen zu gelangen. Auf einer schicken 3D-Karte wird das Ziel ausgewählt: Der Planetoid Delamar mit der Landezone Levski ist ein sogenanntes Stretchgoal für 3.0 und eigentlich im benachbarten Nyx-System beheimatet.



Auf Planeten und Monden landen: Mit Update 3.0 steht das Grundgerüst des Star-Citizen-Universums.

Der Planetoid Delamar und die Landezone Levski werden es wahrscheinlich in das Update 3.0 schaffen.



tet. Allerdings wird er sein Debüt im Stanton-System geben. In Levski befinden sich unter anderem Questgeber, sowie Einkaufs- und Reparaturmöglichkeiten. »Bei Chris [Roberts] bedeutet ein Stretchgoal manchmal, dass es auf jeden Fall zum angestrebten Zeitpunkt ins Spiel kommt«, erklärt uns Todd Papy auf die Frage, ob wir Delamar in 3.0 sehen werden. »Manchmal hängt es aber auch davon ab, wie wichtig ihm etwas ist. Sagen wir es so, dieses Stretchgoal ist ihm sehr wichtig.« Dass der NPC Miles Eckhart – genauso wie in der Gamescom-Demo im letzten Jahr – in der Bar in Levski sitzt und als Questgeber fungiert, sehen wir ebenfalls als positives Zeichen, dass der Planet für das im August kommende Update gesetzt ist.

Das Raumschiff springt per Schnellreise-System (Quantum Travel) an den Rand der Atmosphäre von Delamar und sinkt dann kontrolliert auf den Planeten ab. Die Hitzeeffekte beim Eintritt in die Atmosphäre werden von Geschwindigkeit und Größe des Schiffs bestimmt, hier wird wirklich an alle Details gedacht. Die Landezone sieht noch beeindruckender aus als in der letzten Demo, unter anderem wurden Garagen für Fahrzeuge hinzugefügt, damit wir direkt in einem der Vehikel zu Planetenerkundungstouren aufbrechen können. Das neue Flugleitsystem weist uns einen Landeplatz zu, auf dem wir parken. Im Live-Betrieb verschwindet das Flugvehikel nach kurzer Zeit, um Platz für andere Spieler zu schaffen.

Der verbesserte Miles Eckhart

In der Station würden wir jetzt normalerweise zuerst den Reparatur-Kiosk aufsuchen und eventuelle Reparaturen an unserem Raumschiff in Auftrag geben. Die dauern nämlich unter Umständen ein Weilchen, erklärt uns Todd. In der Zwischenzeit kann man sich um andere Sachen kümmern – beispielsweise in der Bar einen heben und vielleicht ein paar neue Missions-Aufträge ergattern. Die Aufzüge in Levski funktionieren gerade nicht richtig, bei der Implementierung der Physik-Grids gab es offenbar ein paar Probleme, die im Präsentations-Build noch nicht behoben sind. Mit einigen Konsolenbefehlen wird dieses Hindernis aus dem Weg geräumt und wir finden uns in der

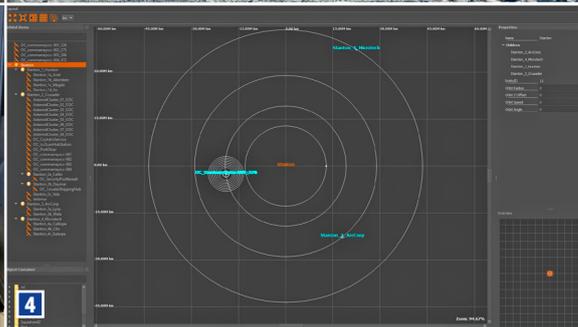
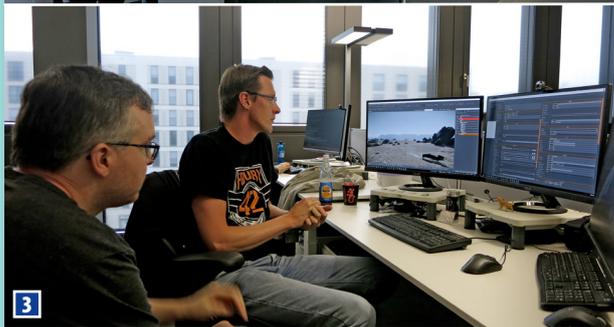


NPCs bekommen einen eigenen Tagesablauf, der sich mehr über ein generelles Verhalten, als über reine Skripte definieren soll.

Die Schaltzentrale der Planeten-Techniker

Die Büroräume des Frankfurter Studios befinden sich im Bereich rund um die Frankfurter Messe. Knatternd wird die Straßendecke vor dem eleganten, schwarzen Bürohausneubau mit Pressluft aufgerissen, hier soll eine neue U-Bahnstrecke entlangführen. Oberirdisch, weil die Stadtplaner irgendwie übersehen haben, dass sie nicht unter der nahen Brücke durchkommen. Mit Planungsproblemen kennt sich auch Brian Chambers aus, der uns im stilvollen Eingangsbereich des Studios begrüßt. Brian, der mit seinen langen, lockigen Haaren ein bisschen wie ein Rockstar aussieht, ist Development Director bei Foundry 42 in Frankfurt. Und auch wenn er auf den ersten Blick nicht wie ein typischer Entwickler wirkt, so ist er trotzdem das, was wir als Entwicklerlegende bezeichnen würden: Brian arbeitete im Bereich Effekte an den Episoden von »Star Trek: Voyager« mit, war Animation Director für das beliebte Red Dead Redemption und auch einige GTA-Titel tragen seine Handschrift. Die UFC-Serie leitete er als Art Director, bevor es für ihn an die WWE-Marke und danach zu Crytek in Frankfurt ging, wo er unter anderem als Senior Producer für Ryse: Son of Rome verantwortlich zeichnete.

Brian erklärt uns kurz, wie das Studio entstand, bevor es an einen Rundgang geht. Von Beginn an fällt auf, wie ruhig es hier trotz der Großraumbüro-Struktur zugeht: Die Atmosphäre ist entspannt und konzentriert. An großen Tischen sitzen die Entwickler vor zwei oder mehr Monitoren und tüfteln an Codezeilen, brüten über Problemen oder befinden sich in Skype-Konferenzen mit Leuten aus den anderen Studios: Manchester, Austin, Santa Monica. Dieses Klima aufrechtzuerhalten und die richtigen Leute einzustellen, ist eine der wichtigsten Aufgaben des Studiochefs. »Wir bekommen jeden Tag haufenweise Bewerbungen«, erzählt Brian Chambers. »Aber wir müssen sicherstellen, dass ein neuer Mitarbeiter nicht nur seine fachlichen Fähigkeiten abrufen kann. Für mich ist besonders seine Mentalität wichtig, um zu entscheiden, ob er ins Team passt.« Auch Projektgründer Chris Roberts ist sich dessen bewusst: »Jede Woche präsentieren wir uns gegenseitig unsere Fortschritte und es ist einfach beeindruckend, zu was diese Leute in der Lage sind. Ohne dieses tolle Team, ohne diese engagierten und extrem talentierten Kollegen wäre Star Citizen nicht möglich.«



1 Das Team des Frankfurter Studios Foundry 42: Leidenschaftlich, konzentriert, professionell, hoch talentiert.

2 Die Monde bieten bereits extrem viel Platz für neues Gameplay – an den Inhalten schraubt man noch bei CIG.

3 Engine-Programmierer Sascha Hoba zeigt uns den Solar System Editor. **4** Beachten Sie im Bild rechts unten die Überblicksansicht: Das Universum hat gigantisch viel Platz.

Bar wieder. Die unglaubliche Menge an Details und das Händchen der Künstler für stimmige Umgebungen erstaunen uns immer wieder. Wie in der Gamescom-Demo gehen wir rüber zu dem kleinen Tisch, an dem noch immer Miles Eckhart sitzt. Doch etwas ist anders: Während der Spielercharakter langsam auf Miles zugeht, verändert sich

dessen Verhalten. Miles nimmt Notiz von uns, checkt uns mit einem kurzen Blick ab, bevor er wieder auf sein MobiGlas oder in eine andere Richtung starrt. Das kommt erstaunlich lebensecht rüber.

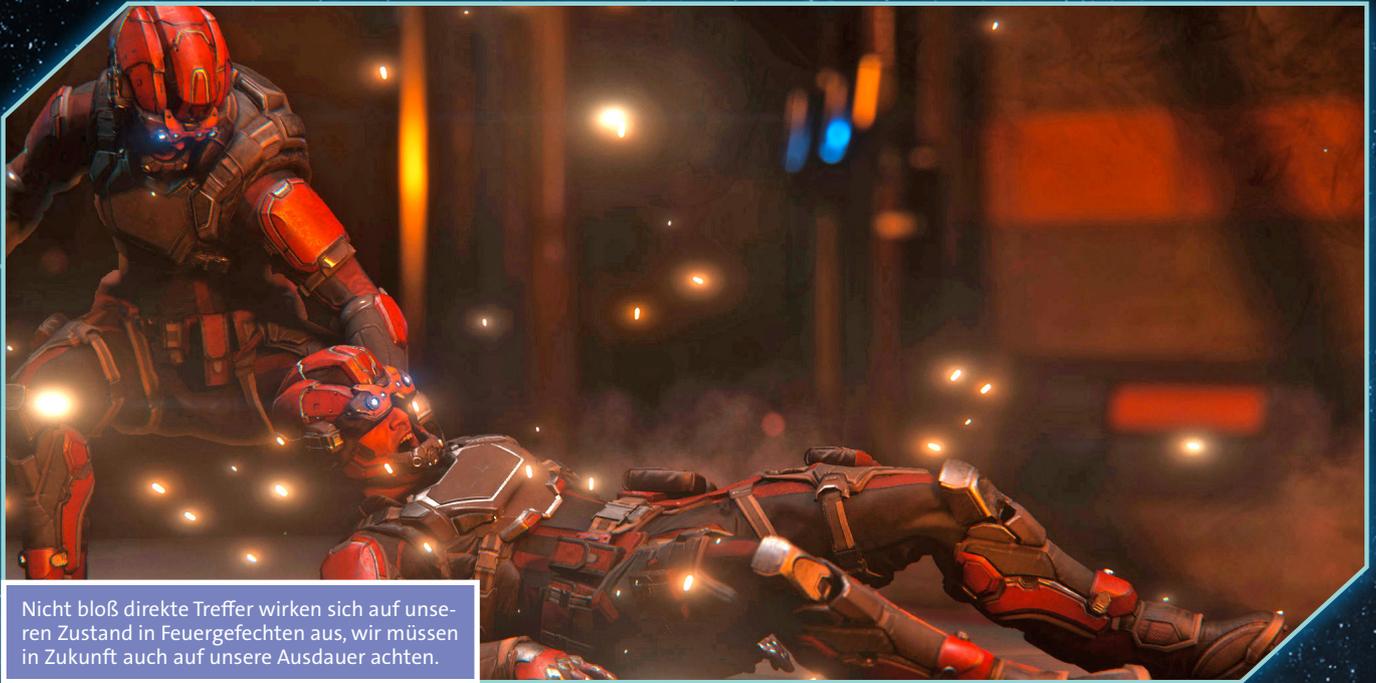
Ganz überraschend kommt das für uns in diesem Moment nicht, denn wir hatten vor der Demo bereits Gelegenheit, bei Lead

Technical Designer Bob Reininger vorbeizuschauen und uns die Implementierung der Questgeber genauer anzusehen. Bob ist normalerweise im Studio in Austin, Texas, stationiert und für den kommenden Release von Update 3.0 in Frankfurt, denn hier kommen am Ende des Tages alle Features zusammen. Bob und Todd (unterstützt vom Lead AI-Programmierer Francesco Rocucci) zeigten uns die Veränderungen, die Miles Eckhart seit der Gamescom-Demo im letzten Jahr durchgemacht hat. Seine Bewegungsabläufe haben eine beeindruckende Natürlichkeit erhalten, die Animationen sind unglaublich flüssig und lebensecht. Und auch nachdem er angesprochen wird, lässt der Realismusgrad kaum nach, im Gegenteil: Miles' Mimik ist überragend, in Verbindung mit der Vertonung fast schon gespenstisch echt.

Noch sind sie aber nicht völlig zufrieden, hier in Frankfurt. Fast täglich kommen neue Builds, fast täglich werden Bugs gemeldet, wird an den Details gearbeitet. Die Questgeber in Update 3.0 sollen so perfekt

Riesige Raumschiffswracks (hier ein verunglückter Javelin-Zerstörer) warten nur darauf, von uns erkundet zu werden. Später sollen diese Wracks sogar von NPCs bewohnt sein.





Nicht bloß direkte Treffer wirken sich auf unseren Zustand in Feuertreffen aus, wir müssen in Zukunft auch auf unsere Ausdauer achten.

wie möglich werden, denn sie sind die Grundlagenstudie für alle weiteren NPCs und Questgeber, mit denen die Spieler in Zukunft (auch in Squadron 42) interagieren sollen. Hier kommt die neue Subsumption-KI ins Spiel. Subsumption heißt Zusammenfassung, das System soll sich also um alle möglichen Aspekte einer Figur kümmern. Schließlich sollen die NPCs echt wirken und sogar komplette, eigene Tagesabläufe haben. »Wir erschaffen die Subsumption-KI eher systemisch, die NPCs mehr mit einem eigenen Verhalten ausstattet und weniger an reinen Skripten ausrichtet«, erklärt Design Director Todd Papy.

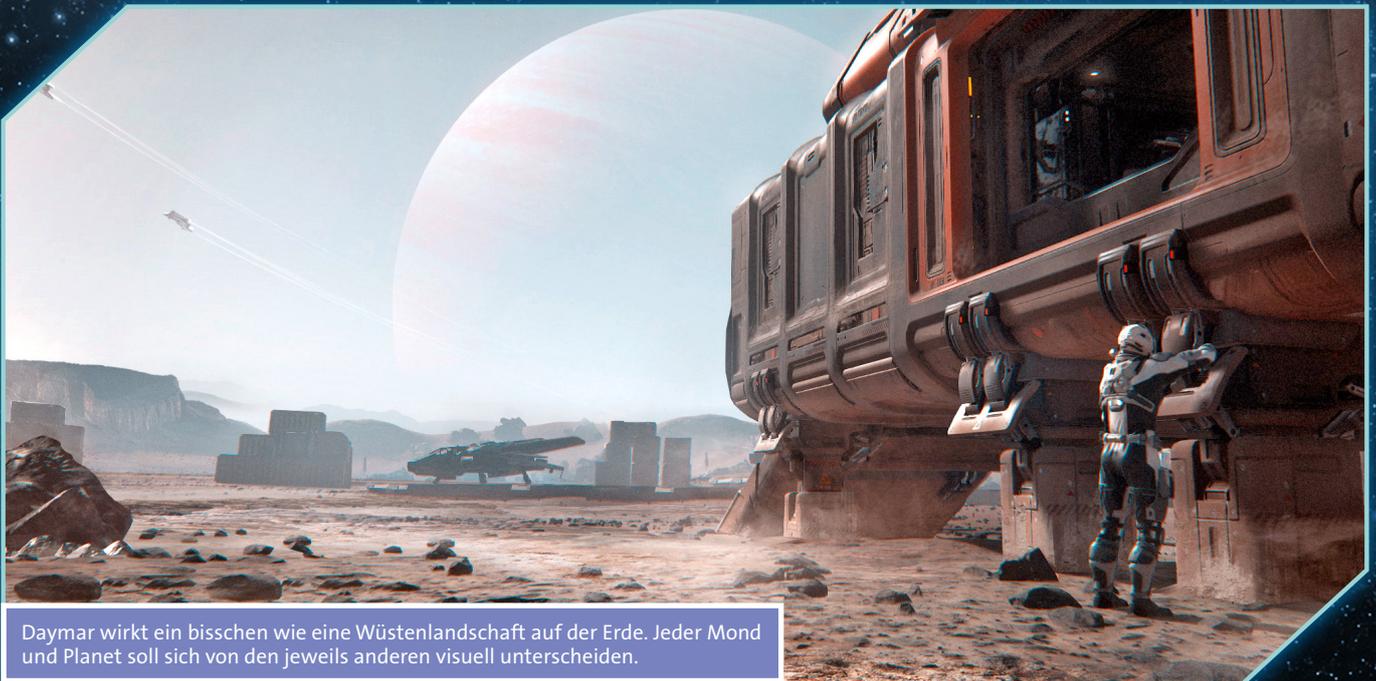
Sightseeing mit Wracks

Zwischen sieben und 14 Missionen sollen es zu Beginn in das Update schaffen, verrät uns

Papy. Wie viele es am Ende werden und in welcher Schlagzahl später neue Missionen hinzukommen können, das hängt ganz davon ab, wie gut die Macher vorankommen. In der Präsentation wird gerade im Gespräch mit Miles Eckhart eine dieser Missionen angenommen, der Auftrag lautet diesmal, eine vermisste Person zu finden. Letzter bekannter Aufenthaltsort der gesuchten Person ist Yela, ein Signal kommt dort von einer möglichen Absturzstelle. Der Job ist klar: hinfliegen und herausfinden, was passiert ist. In der Demo bringt uns ein Konsolenbefehl augenblicklich wieder an die Oberfläche der Landezone, dann wird erneut das Raumschiff gerufen und wir jagen steil gen Himmel. Kaum sind wir aus der Atmosphäre des Planeten ausgetreten, wird unser neues Ziel über die Star Map angewählt. Quantum Tra-

vel bringt uns erneut zügig in den Orbit des kalten Felsbrockens und wieder geht es im Sinkflug gen Oberfläche. Das, was wir hier beschreiben, ist die vollkommene Barrierefreiheit: Die nahtlose Reise von einer Station auf einen Planeten, zu Fuß durch eine Landezone mit Weiterreise zu einer verunfallten Caterpillar – einem gigantischen Wrack – auf einem Mond. Diese Absturzstellen und Wracks werden für Update 3.0 teilweise prozedural erstellt, wir werden eine ganze Reihe davon erkunden dürfen. Anfangs werden sie noch unbewohnt sein, zukünftige Updates sollen aber auch für bewohnte Wracks sorgen. Mal finden wir darin einen zünftigen Kampf, mal friedliche NPCs, die vielleicht auf Handel aus sind.

Unsere Gladius landet neben dem monströsen Wrack der Caterpillar, dann wird zu



Daymar wirkt ein bisschen wie eine Wüstenlandschaft auf der Erde. Jeder Mond und Planet soll sich von den jeweils anderen visuell unterscheiden.

Die Geburt der prozeduralen Planeten

Es war ein Ziel für die Zeit nach dem kommerziellen Release von Star Citizen: die prozedurale Generierung von Planeten und die Erkundung derselben durch Spieler. Doch die Dinge ändern sich, wenn Entwickler mit viel Leidenschaft für ihren Job mehr tun, als aktuell nötig ist. Auftritt Marco Corbetta. Der Senior Technical Director bei Foundry 42 in Frankfurt war scharf auf die Planetentechnik und bekam von Studiochef Chambers grünes Licht (nicht etwa von Chris, der die Arbeit an diesem Feature für später geplant hatte!), neben seinen anderen Aufgaben schon mal an der Planetentechnik zu schrauben.

»Er machte nicht direkt viele Überstunden für diese Sache«, erzählt Brian Chambers uns im Interview. »Aber er wollte eben unbedingt dran arbeiten und deshalb entschuldigten wir ihn über einen Zeitraum von ca. zwei Monaten für die meisten Meetings. Eines Tages standen wir dann hinter Hannes' [Hannes Appell, Director of Cinematics; Anm. d. Red.] Schreibtisch und flogen auf einen winzigen Punkt im All zu. Der Punkt wurde kaum größer, also musste die Flugeschwindigkeit über die Konsole erhöht werden – und dann, irgendwann nach 40 Minuten, erschien da dieser Planet, und alle nur



Die prozeduralen Planeten für Star Citizen sind eine Frankfurter Erfindung und kamen selbst für Chris Roberts überraschend.

so: Was zum Teufel?!« Eine Woche später entstand daraus das bekannte »Pupil to Planet«-Video, in dem die nahtlose Reise von einer Station auf einen Planeten gezeigt wurde. Das änderte alles. Es musste neu durchdacht werden, wie das Universum gebaut werden sollte. Es mussten Techniken erarbeitet werden, die die prozedurale Generierung verbesserten, Tools mussten geschaffen werden, um die Planeten schneller gestalten zu können. War es das wert? »Für mich ist das eine der tollsten Sachen an Star Citizen«, sagt Studiochef Chambers. »Du kannst von Planet zu Planet zu Planet fliegen, ohne Unterbrechung.« Wie sich das anfühlt und welche Freiheit damit verbunden ist, werden wir in Kürze mit Update 3.0 selbst erfahren.

Fuß nach dem Ziel gesucht. Über Wrackteile und Schrott geht es ins Innere des havarierten Raumschiffs. In einem der Räume findet sich die Leiche der gesuchten Person, aber leider lässt das Interaktionssystem die Entwickler bei der Präsentation im Stich. Das gilt allerdings nicht für die beiden Schurken, die sich in der Zwischenzeit herangeschlichen haben und das Feuer eröffnen. Der Entwickler, der die Demo spielt, demonstriert uns kurzerhand die Durchschlagskraft einer Fahrzeugabwehrwaffe an den Überraschungsgästen – viel hilft manchmal viel.

Erkennen, wo man ist

Doch nicht bloß die Barrierefreiheit oder die Missionen sind beeindruckend: Das Environment-Team hat bei den Monden ganze Arbeit geleistet. Davon dürfen wir uns am

Arbeitsplatz von Pascal Müller (Senior Environment Artist) und Michel Kooper (Lead Environment Artist) überzeugen. Ob man sich nicht irgendwann auf einen neuen Planeten freut, wenn man diese abertausenden Quadratkilometer mit Umgebungs-Assets ausgestattet hat, fragen wir Pascal: »Ja, manchmal kann ich's kaum noch sehen«, gibt er zu. Das ist kein Wunder, wenn man die verhältnismäßig langweiligen Oberflächen von Monden – steinig, felsig, staubig – betrachtet. Doch auch bei solch eintönigen Strecken holen die Künstler alles aus den ihnen zur Verfügung stehenden Tools heraus: Objektgruppen werden mit Algorithmen automatisch verändert und sehen dadurch immer etwas anders aus. Außerdem verpassen die Environment-Spezialisten den Monden ihren ganz eigenen Charakter: Yela ist ein eiskal-

ter Felsbrocken, dessen teils glänzende Oberfläche die Kälte auch visuell sehr gut transportiert. Auf Cellin gibt es vulkanische Aktivitäten, der Mond ist überall mit Geysiren gespickt. Der dritte Mond, Daymar, sieht ein bisschen wie eine Wüstenlandschaft auf der Erde aus. Genau das ist das Ziel der talentierten Künstler, die hier arbeiten: Anhand von landschaftlichen Details, durch ausgeklügelte Texturierung und eine einzigartige Lichtstimmung sollen wir in der Lage sein, einen Mond oder Planeten an seiner Oberfläche zu erkennen.

Nehmen wir die über 300 Planeten, die es in entfernter Zukunft in rund 100 Systemen geben soll, und rechnen wir acht bis zwölf Monde pro System hinzu, dann wird uns klar, was das hier für eine gigantische Herausforderung ist.



Bis wir mit der riesigen Reclaimer auf einem Planeten oder Mond landen, wird es noch etwas dauern, aber die Voraussetzungen dafür werden mit Update 3.0 erfüllt.

Unendliche Weiten

Endlich sind wir selbst an der Reihe und dürfen die Star-Citizen-Alpha 3.0 spielen. Kaum haben wir uns auf das neue Hoverbike, die Nox, geschwungen und einmal richtig Gas gegeben, gibt das Spiel seinen Geist auf: Komplettabsturz, die Presseleute haben den Build erfolgreich gecrasht. Nach einem Neustart läuft alles wieder und wir rasen auf dem schnittigen Bike über die hügelige Mondoberfläche. Die Steuerung ist noch nicht optimiert, zumindest am Gamepad scheint die Feinabstimmung noch nicht vorgenommen zu sein. Trotzdem macht es schon Spaß, um die Felsbrocken zu cruisen, und wir können uns lebhaft vorstellen, wie sich hier Jagdszenen abspielen und Spieler sich gegenseitig mit Raumschiffen, Fahrzeugen und Speedbikes beharken. Zumindest so lange, bis mehr NPCs ins Spiel eingefügt werden, die sollen das Universum nämlich zu 90 Prozent bevölkern.

Bis dahin bleibt einfach nur eine gigantische Spielfläche – einen Mond nur einmal auf einer Dragonfly zu umrunden soll über drei Stunden dauern. Überhaupt wird uns die wahnsinnige Größe des Universums erst klar, als wir uns bei Senior Engine Programmierer Sascha Hobä den Solar System Editor genauer anschauen. Darin können Objekte (Planeten, Monde, Stationen) ganz leicht in bestimmten Verhältnissen zueinander platziert werden. Wir reden oft von Star Citizen

als ambitioniert. Doch selbst wer der Entwicklung von Star Citizen relativ dicht folgt, hat kaum eine Vorstellung davon, wie groß dieses Universum wirklich angelegt ist. Das sehen wir, als Sascha uns das Stanton System im Solar System Editor zeigt – und dann rausscrollt und rausscrollt und immer weiter rausscrollt, bis das komplette System beinahe im Raster des Editors verschwindet. Die schiere Größe erzeugt pure Faszination.

Cross-Play mal anders

Werden wir in diesem schon mit Update 3.0 riesigen Weltall überhaupt mal einen Spieler zu Gesicht bekommen? Hier soll die Cross-Play-Funktion greifen. Dabei erhalten zwei Spieler mal unterschiedliche Aufträge, mal denselben Job, vielleicht auch mit anderen Zielen. Das führt sie dann an das gleiche Wrack oder den gleichen Außenposten – und keiner der beiden weiß, was der andere im Schilde führt. Tun sie sich zusammen? Balieren sie sich über den Haufen? Das birgt viel Potenzial für interessante Begegnungen, viel-

leicht aber auch für Frust, wenn es kein vernünftiges Rufsystem gibt. Das soll erst in der nächsten Update (3.1) implementiert werden.

In unserer Anspielsession lassen wir uns mal eben per Konsolenbefehl an einen Außenposten verlegen, es würde schließlich den zeitlichen Rahmen sprengen, wenn wir gemütlich dutzende Minuten lang hintuckern würden. Die Außenposten, ebenfalls teilweise prozedural generiert, werden in 3.0 unter anderem Gegenstand von Missionen sein. Wir werden sie aber auch einfach nur erkunden können. Das tun wir jetzt auch und bekommen dabei einen Vorgeschmack auf das Housing, das ebenfalls auf der Liste Entwickler steht. Wir können uns gut vorstellen, so einen Außenposten mit Freunden zu besetzen und zu verteidigen. In der Demo ist hier allerdings noch nichts los, uns bleibt nur die Bewunderung der stilsicheren Space-Container. Auch Interaktionen mit Gegenständen sind noch nicht möglich. »Ich würde erwarten, dass ich hier alles anfassen, anziehen oder ansehen kann, was hier so herum-

Wo bleibt Squadron 42?

Nach der Verschiebung im letzten Jahr und der Absage der Demo zu Squadron 42 war der Unmut groß. Wer sich jedoch in einer ruhigen Minute mit der Entwicklung im letzten Jahr befasst hat, der konnte ahnen, warum nichts zu Squadron 42 gezeigt wurde. Zuerst war da die neue Planetentechnik. Squadron 42 ist Roberts' Baby – und für dieses Baby ist ihm nur das Beste gut genug. Würde er also die Planetentechnik außen vor lassen? Unwahrscheinlich. Dazu kam die Arbeit an der KI. Bis letztes Jahr arbeitete CIG noch an Kythera und CryAI. »Aber Chris wollte keine zwei System«, erklärt uns Todd Papy, und Brian Chambers ergänzt: »Die Grundlage für so eine wichtige Technik muss einfach stimmen. Wir mussten also einen halben Schritt zurückgehen und die Grundlage richtig aufbauen.« Die beiden bisherigen KI-Systeme wurden zur Subsumption-KI zusammengeführt.

Trotzdem wollten wir natürlich wissen, wie es vorangeht. »Es wird«, sagt Todd, und Brian fügt hinzu: »Ich würde gern so viel mehr zeigen und erzählen, schließlich sehe ich jede Woche die Cinematics zu Squadron 42, epische Kämpfe und sowas. Und dann denke ich manchmal: Was sind schon prozedurale Planeten. Schaut euch das hier an! Aber wir können dazu noch nichts zeigen, schon allein um die Story zu schützen.« Den Fortschritt an der KI und den Animationen sollen wir anhand von Update 3.0 sehen können. Das NPC-Verhalten, die weichen, realistischen Bewegungen, all das wird auch für Star Citizen entwickelt und kann daher als Wasserstand für Squadron 42 gesehen werden. »Es dauert länger als wir alle das wollen,« sagt Brian, »aber wir wissen, es war die richtige Entscheidung.«

Und was sagt Chris dazu? »Wir arbeiten sehr hart daran und wir machen gute Fortschritte. Die Kernelemente, die wir für Squadron 42 brauchen, sind auch für Update 3.0 wichtig. Und wir wollen unbedingt eine hohe Qualität für die Charaktere erreichen, für die Mimik,



Damit die KI wie geplant funktioniert, braucht sie ein einheitliches System. Die Entwicklung desselben dauerte länger als angenommen, kommt aber gut voran.

für ihr Verhalten. Wir wollen die Schauspieler richtig rüberbringen. Es soll mindestens so gut oder besser sein als alles, was es bisher in vergleichbaren AAA-Produktionen gegeben hat und ich bin nicht zufrieden, bevor wir das nicht erreicht haben. Bei Star Citizen zeige ich gern die Fortschritte, auch wenn sie noch nicht perfekt sind. Für Squadron 42 will ich das nicht: Wenn ich es zeige, dann muss es so sein, als ob Activision oder Bethesda auf der E3 ein neues Spiel präsentiert – nur mit dem Unterschied, dass alles was wir zeigen auch wirklich im Spiel passiert.«

Laut Roberts wurde keinerlei Arbeit verworfen, auch nicht die für letztes Jahr geplante Demo des ersten Kapitels von Squadron 42. Das Team entschied sich letztes Jahr im letzten Moment, keine »Work in Progress«-Demo zu zeigen. »Ich möchte das fertige System zeigen, in dem alles so ist, wie es sein soll, und in dem keine Not- oder Zwischenlösungen verwendet werden, nur um etwas präsentieren zu können.« Mit dem jetzigen Stand ist der Chef sehr zufrieden: »Wenn die Leute es sehen, werden sie es verstehen, und ich denke, sie werden darüber sehr glücklich sein.« Das bedeutet im Klartext: It's done when it's done. Ob wir dieses Jahr noch etwas dazu sehen, wollte Roberts nicht verraten, es ist aber durchaus möglich, dass auf einer der beiden großen Veranstaltungen in diesem Jahr (Gamescom und CitizenCon) neue Infos zur Einzelspielerkampagne durchsickern.

steht«, sagt Todd, als wir die detaillierte Einrichtung eines Außenpostens unter die Lupe nehmen. »Daran arbeiten wir noch und Item 2.0 wird das möglich machen.«

Trotz diverser Bugs und unvollständiger Features in der sehr frühen Demoversion: Den Eindruck eines riesigen, in seiner Entstehung befindlichen Universums vermittelt sie hervorragend. Die massive, riesige Oberfläche des Mondes, der enorme Detailgrad überall fasziniert uns, und wir können jederzeit nach Levski, Grim Hex, Port Olisar oder auf einen der anderen Monde wechseln.

Alles hängt vom Inhalt ab

Nicht alles, was in Update 3.0 enthalten sein soll, konnten wir selbst sehen oder spielen. Fracht und Handel werden in ersten Versionen integriert, Versicherungen für Schiffe aktiviert und Ausdauer wird als taktisches Element hinzugefügt. Viele Apps für die MobiGlas-Benutzeroberfläche sind in Arbeit, und dutzende Detailfeatures wie Schrottfelder im All, das Landesystem und weitere Verbesserungen unter der Haube, die unter anderem die Grundlagen für zukünftige Updates schaffen, sind geplant. Die technischen Neuerungen behandeln wir im Artikel rund um die Technik von Star Citizen ausführlich. Aber reicht das schon aus?

Ob er sich sicher ist, dass all dieser enorme Raum mit sinnvollen, spannenden Inhalten gefüllt werden kann, fragen wir Todd. Die Antwort kommt nicht aus dem PR-Lehrbuch: »Ich weiß es nicht«, sagt er offen und ehrlich. »Aber es ist mein Ziel. Ich bin so lange eher der pessimistische Typ, bis ich wirklich Ergebnisse sehen kann. Ich bin mir sicher, was die Planeten angeht, die Technik und was wir drum herum alles machen, beispielsweise modulare Raumstationen und so weiter. Aber die nächste große Herausforderung für mich ist, wie die Umgebung für den Spieler zum Leben erwacht. In Spielen wie Skyrim oder GTA hast du Gras, Tiere, Verkehr. Aber wie setzen wir das um? Wie sieht Alien-Gras aus?«

Stück für Stück, eine Sache nach der anderen – so arbeiten die Entwickler Probleme ab. »Alle diese Dinge kommen langsam zu-



Mit dem neuen Hoverbike Nox durften wir schon mal über die Mondoberflächen heizen.

sammen, immer mehr Teile fügen sich ins Spiel ein und je mehr davon bei uns ankommt, desto zuversichtlicher werde ich, dass wir auch die Inhalte liefern können, die Langzeitmotivation garantieren.« Das klingt nach einer realistischen Einschätzung. »Es ist auch nicht so, dass die Leute hier nicht wüssten, wie sie etwas machen sollen, beispielsweise die prozedurale Generierung einer kompletten Planetenstadt [Arc Corp, Anm. d. Red.]«, fügt Studiochef Brian Chambers hinzu. »Aber jeder hier will den bestmöglichen Weg finden, wie man etwas macht. Das dauert länger als Chris das gern hätte, das dauert länger als wir das gern hätten. Aber es legt den Grundstein für alles, was danach kommt und worauf aufgebaut werden soll.«

Star Citizen soll über einen langen Zeitraum gespielt werden. Platz ist hier wirklich kein Problem, das Universum ist gigantischer, als wir dachten. An den Inhalten wird unter Hochdruck gearbeitet, aber es wird gleichzeitig ständig geforscht, ausprobiert, verworfen und verbessert. Das ist nichts, was Chris Roberts unnötig forcieren würde. Ihm wird oft vorgeworfen, es sei sein Perfektionismus, der das Projekt so explodieren lässt. Dass er keinen Punkt finden würde, an

dem er eine Sache einfach mal gut sein lassen könne. Aber es gibt mittlerweile über 400 Perfektionisten, die an diesem Projekt arbeiten und technische Grenzen austesten.

Update 3.0 wird noch nicht der ganz große Wurf. Aber es bringt die vielleicht wichtigste Grundlage: Das Universum bekommt eine Form, der Spieler einen Eindruck davon. Dass sich dieses Spieluniversum ausbreiten und weiterentwickeln wird, davon sind wir nach unserem Studiosbesuch fest überzeugt. ★



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Es wird gern und häufig über Star Citizen gestritten. Bestimmte Keywords triggern Unterstützer ebenso wie die Gegner des Projekts, und die Spekulationsmühlen in Presse und Foren drehen sich ungebremst. Bloß hat das alles wenig mit dem eigentlichen Projekt zu tun, mit den Menschen, die daran arbeiten, mit dem, was wirklich in den Studios vor sich geht. Trotz der enormen Transparenz der Entwicklung schauen die Wenigsten ganz genau hin. Es liegt auf der Hand, dass hier nicht ein einziger Größenwahnsinniger irren Feature-Creep betreibt. Hier bauen über 400 größenwahnsinnige, hochtalentiert und extrem erfahrene Entwickler an einem nie dagewesenen Spiel. In Frankfurt hat niemand einen Zweifel daran, dass Star Citizen möglich ist, denn diese Leute wissen ganz genau, was sie da tun. Stattdessen wird darüber diskutiert, wie man es noch besser machen kann. Wie man technische Grenzen sprengt, als gäbe es sie gar nicht. Die Leidenschaft und das Engagement, mit denen die Entwickler an ihren Tischen sitzen, kommunizieren, Ideen diskutieren und umsetzen und beinahe nebenbei neue Meilensteine aus dem Hut zaubern, sind wirklich beeindruckend.



Auch zukünftige Inhalte sind bereits in Arbeit: In Update 3.1 wird die erste Version des Minings eingeführt (hier mit dem Mining-Schiff Prospector).