

Star Citizen: Squadron 42

EINE SCHEIBE MEILENSTEIN

Genre: Weltraumspiel Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Cloud Imperium Games Termin: –

In einer Spezialfolge von *Around the Verse* zeigen die *Star-Citizen*-Macher endlich neues Gameplay zur Einzelspielerkampagne *Squadron 42*. Werden die Erwartungen der Unterstützer erfüllt?

Von Benjamin Danneberg

Eigentlich sollte der sogenannte »Vertical Slice« (Querschnitt, der einen vollständigen Überblick über das Spiel verschafft) zu *Squadron 42*, der Einzelspielerkampagne von *Star Citizen*, schon im letzten Jahr gezeigt werden. Doch die Planetentechnologie und eine neue Universal-KI kamen dazwischen. Weihnachten 2017 war's dann aber endlich soweit: In einem Holiday Special haben die Entwickler per Livestream über eine Stunde Gameplay präsentiert.

Es sind die kleinen Dinge

Wir starten im Odin-System auf der UEES Stanton, einer Idris-Fregatte im Anflug auf die acht Kilometer lange Shubin-Bergbaustation. Der gespielte Charakter, ein Leutnant des United Empire of Earth (UEE), krabbelt aus seiner Koje, streift sich seine Uniform über und geht dann durch unterschiedliche Bereiche des gigantischen Schiffs.

Dabei hören wir NPCs bei Gesprächen zu, sehen, wie sie Essen zubereiten oder einfach nur abhängen. Die subtilen Gesichtsanimationen in den Gesprächen sorgen für



Anflug auf die Mondoerfläche: Mit der Gladius versuchen wir unterhalb des Radars zu bleiben.

eine authentische Atmosphäre: Wir haben immer das Gefühl, echte Menschen vor uns zu haben. Das fällt bereits bei der normalen Crew der UEES Stanton auf, richtig deutlich wird das aber bei den von Schauspielern verkörperten Hauptpersonen im Spiel.

Da wäre zum einen Liam Cunningham, der vor allem für seine vielschichtige Darstellung des Zwiebelritters Ser Davos aus *Game of Thrones* bekannt ist. Und zum anderen wäre da Mark Hamill, den SciFi-Fans nicht nur als Luke Skywalker aus *Star Wars*, sondern auch als »Maverick« aus *Wing Commander* kennen. Beide zusammen sehen wir jetzt im Briefing-Raum in Aktion. Das Schauspiel der Stars ist hervorragend ins Spiel integriert worden, die subtilen Bewegungen der Gesichtsmuskeln schaffen es spielend, die Emotionen der Charaktere zu vermitteln.

Das mag nicht allzu besonders klingen, wenn wir an Zwischensequenzen diverser AAA-Spiele der letzten Jahre denken. Denn darin werden Gesichter und Animationen teilweise sogar noch hochwertiger dargestellt. Allerdings sind diese Zwischensequenzen immer speziell für einen bestimmten Filmmoment bearbeitet worden. In *Squadron 42* handelt es sich jedoch um die Darstellung im Spiel selbst. Zwischensequenzen bedeuten hier nur einen Wechsel der Kameraperspektive, die wir obendrein jederzeit abbrechen können, um wieder durch unsere Augen zu sehen.

Keine Tricks

Captain White (Liam Cunningham) erteilt uns den Auftrag, eine vermisste Starfänger zu suchen. Wir sollen als Wingman von Commander Steve »Old Man« Colton (Mark Hamill) die Gegend erkunden, Infos einholen und den Verbleib von Schiff und Besatzung klären. Während wir uns nach dem Briefing mit White unterhalten, macht sich Colton bereits auf den Weg zum Hangar. Dabei wird nicht getrickst, wie Chris Roberts in einem Kommentar erklärt. NPCs beamen sich nicht etwa zu einem Zielort, sondern sie gehen, fahren oder fliegen dorthin.

Auch bei Übertragungen über Kommunikationssysteme, wie zum Beispiel das Benutzeroberfläche *mobiGlas* oder *Comm-Screens* in Raumschiffen, soll nicht geschummelt werden. Wir erhalten beispielsweise kurz nach dem Briefing von der Flugkontrolle die Meldung, dass unser Kampfschiff bereit ist. Der Offizier in der Flugleitzentrale sitzt in diesem Moment tatsächlich genau dort, wo



Liam Cunningham in Aktion. Die Mimik und die Gesichtsanimationen sind hervorragend getroffen.

wir ihn sehen und von wo aus er sein Kommunikationssystem bedienen kann.

Der Start mit unserer Gladius (ein leichter Jäger) ins Odin-System wäre nichts weniger als filmreif, wären da nicht die Performance-Probleme. »Wir wollten den Zustand des Spiels zeigen, so wie es jetzt ist. Hier sind noch so gut wie keine Optimierungen vorgenommen worden«, kommentiert Sean Tracy, Technical Director für Star Citizen. Die mehrfach auftretenden, deutlichen Bildrateneinbrüche sollen aber im finalen Spiel nicht mehr vorkommen, verspricht Chris Roberts: »Wir haben bereits die Technik dafür. Aber bei der Menge an Echtzeit-Rendering ist das eine sehr komplexe Aufgabe, die entsprechend viel Zeit braucht.«

Atemberaubender Weltraum

Performance-Probleme hin oder her: Die fantastischen Umgebungen des Spiels kommen trotzdem zu Geltung. Gaswolken und Nebelbänke in der Ferne sind echte volumetrische Gebilde, der Flug durch zwei dicht übereinander schwebende Riesenasteroide fühlt sich schon beim Zuschauen wie ein Abenteuer an. Nachdem wir per Comm-Screen einen Tipp von einer Agentin bezüglich einiger Sklavenhändler bekommen haben, machen wir uns zu deren Position auf: ein Schrottring im Orbit eines Mondes.

Ein intensives Raumgefecht später versuchen wir die Agentin in einem riesigen Wrackteil einer zerstörten Station zu finden. Doch ihr Schiff ist verlassen, offenbar sind die Sklavenhändler schneller gewesen. Über Hinweise auf einem Datenpad bekommen wir unser nächstes Ziel: ein ehemaliger Chemie-Industriekomplex auf dem Mond unter uns. Der wird durch Luftabwehr gesichert, weshalb sich unser Leutnant und Colton unter dem Radar halten und im Stealth-Modus in die Basis eindringen.



Commander Steve Colton (Mark Hamill) in seiner Gladius. Wir sind auf seiner Mission als Wingman dabei.

Der Spieler hat die Wahl

Die Kontrolle über den Spielstil hat dabei jederzeit der Spieler, erklärt Sean Tracy. Leise durch den Hintereingang – wie in der Demo – oder laut und im Terminator-Stil durch die Vordertür. Alles eine Frage persönlicher Präferenzen. Schließlich sollen alle Missionen Teil der Sandbox Squadron 42 sein, in der wir die Art und Weise, in der wir die Geschichte erleben, selbst bestimmen. Zusätzlich zu Dogfights, zu den Rollenspiel- und Stealth-Einlagen kommen außerdem noch

Rätsel auf uns zu. Damit der Fahrstuhl uns in die Basis schafft, müssen wir erst mal Energiequellen finden, Türen überbrücken und Geheimgänge aufschweifen. In der Demo wird allerdings nicht klar, woher wir als Spieler wissen sollen, was wir wann zu tun haben. Dem soll in der finalen Version durch Scanning-Technologien sowie taktische 3D-Karten Abhilfe geschaffen werden, die uns die nötigen Hinweise liefern. Squadron 42 soll noch erheblich besser lesbar werden, versprechen Roberts & Co.



Nachrichten über das mobiGlas oder andere Kommunikations-Screens zeigen Charaktere in Echtzeit.

Bloß eine einstündige Nebenmission

Die Demo endet nach einem Feuergefecht mit der Befreiung der Agentin. Dass es sich bei dieser Mission allerdings bloß um einen Teil einer popeligen Nebenmission am Anfang des zweiten Akts handelt, erwähnen Roberts und Tracy mal eben so am Rande. Das soll eine Nebenmission sein? Wie sehen denn dann bitte die Hauptmissionen aus?

Die Demo wirkte auf uns jedenfalls schon ziemlich rund, allerdings ist Cloud Imperium Games noch nicht zufrieden. Beleuchtung, NPCs, Performance und kleinere Grafikfehler sollen noch behoben beziehungsweise deutlich verbessert werden. Dazu kommen außerdem die zuvor angesprochenen Verbesserungen für die Benutzeroberfläche. Schon jetzt befindet sich Squadron 42 in einem beeindruckenden Zustand, doch es wird trotzdem noch eine Menge Zeit vergehen, bis wir Episode 1 selbst spielen dürfen. Wann? Darüber schweigt sich Roberts inzwischen aus, er weiß es selbst nicht. ★



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Ich habe die Präsentation von Squadron 42 so gespannt verfolgt wie einen Kinofilm. Alles wirkt aus einem Guss, alles greift ineinander, wirkt authentisch, zieht mich als Zuschauer in das Universum. Die Entwickler von Cloud Imperium Games wissen offenbar ganz genau, was sie da tun und – was noch wichtiger ist – offenbar auch, wie es getan werden muss. Ihnen ist klar, was noch fehlt, und trotzdem haben sie eine ungeschönte Spielsession gezeigt, die den Stand der Dinge klarmacht. Die Demo hat meine Erwartungen an Squadron 42 kein bisschen gemindert, eher im Gegenteil. Ich bin aufgrund dieser Präsentation fest davon überzeugt, dass Roberts den versprochenen Meilenstein liefern wird. Allerdings könnte das – erneut – noch ein bisschen länger dauern, als ich mir das wünschen würde.



Der Blick über den Schrottring im Orbit eines Mondes ist atemberaubend.