

Star Citizen

Der 5 Jahresplan



Eines der umstrittensten und expansivsten Spiele der Entwicklung der letzten zehn Jahre war Star Citizen. Carl Jones ist erst seit sieben Jahren an Bord, aber da sich der Betrieb von Cloud Imperium Games UK in den nächsten fünf Jahren verdoppeln wird, geht man davon aus, dass das per Crowdfunding finanzierte Studio am Ende etwas Bedeutendes vorzuweisen haben wird. Richie Shoemaker hat sich herübergebeamt, um herauszufinden, welche Veränderungen der Umzug nach Manchester mit sich bringen könnte.



Am 10. Oktober wird es ein Jahrzehnt her sein, dass der Gründer von Crowd Imperium Games, Chris Roberts, Star Citizen auf der GDC ankündigte.

Seitdem hat CIG eine immer größer werdende Kriegskasse an Crowdfunding-Guthaben angehäuft, die derzeit bei 318 Millionen Pfund (422 Millionen Dollar) liegt. Nach den meisten Schätzungen ist Star Citizen damit das erfolgreichste Spiel, das nie veröffentlicht wurde. Für den Schöpfer der teuersten Spiele der 1990er Jahre ist das vielleicht keine Überraschung, aber was Kritiker weiterhin verblüfft, ist die Tatsache, dass CIG weiterhin finanzielle Unterstützung sammelt, ohne dass ein Veröffentlichungsdatum in Sicht ist, wobei ein beträchtlicher Teil davon aus dem Verkauf von Schiffen im Spiel stammt, die entweder unrealisiert oder unvollendet sind.

Der Reiz für die 3,4 Millionen Unterstützer liegt darin, dass Star Citizen, wenn auch in der Alpha-Phase, außerhalb vieler Normen der modernen Spieleentwicklung existiert. Es ist das extremste Beispiel für einen Early-Access-Titel, der es CIG ermöglicht hat, seinen eigenen Weg zu gehen, auch wenn auch wenn oft Kurskorrekturen notwendig waren und das endgültige Ziel noch in weiter Ferne zu liegen scheint. Die Nachricht vom November letzten Jahres, dass das Hauptentwicklungsstudio von CIG von Cheshire nach Enterprise City in Manchester, dem Standort der Old Granada Studios, umziehen wird, mit dem Ziel, innerhalb von fünf Jahren die Zahl der Mitarbeiter auf 1000 zu erhöhen, schien darauf hinzudeuten, dass wir zwar nie wissen werden, wo Star Citizen am Ende landen wird oder in welchem Zustand es sein wird, wenn es dort ankommt, aber wir können zumindest eine ungefähre Zeitangabe machen, wann das sein wird: In fünf Jahren, wenn wir richtig gerechnet haben, ist das Jahr 2027. "Ich denke, dass wir zu diesem Zeitpunkt ein sehr großes MMORPG betreiben werden", sagt Carl Jones, COO von Cloud Imperium Games. "Es wird also viel mehr Publishing-Ressourcen, viel mehr Gamemaster, mehr Spieler-Support erfordern. Das könnte es erforderlich machen, dass wir Einrichtungen an anderen Standorten eröffnen. Im Moment haben wir keine. Im Moment haben wir keine größere Präsenz im asiatisch-pazifischen Raum, und das ist wahrscheinlich etwas, dass auf lange Sicht kommen muss, denn wenn dein Spiel dort explodiert, dann musst du wirklich rechtzeitig anfangen dort Teams aufzubauen, um das auch zu bedienen."

Jones deutet an, dass das Potenzial, das neue Studio in Manchester über die geplante Kapazität von 1000 Personen hinaus zu erweitern, zwar vorhanden ist, die Welt aber praktisch CIGs Spielweise ist. Es könnte Europa oder die USA sein, die CIG als nächstes ansteuert. Der Punkt ist, dass CIG immer mehr einem Online-Spiele-Publisher ähnelt, "wir werden immer noch riesige Entwicklungsressourcen haben, denn bis dahin werden wir die Fortsetzung und die Fortsetzungen von Squadron 42 entwickeln."

Squadron 42 (unten) spielt im selben Universum wie Star Citizen (oben), wird aber ein cineastisches Einzelspielerspiel sein.



"Hoffentlich können wir Squadron 42 schneller fertigstellen. Wir wollen das Spiel fertigstellen, aber es wird fertig sein, wenn es fertig ist."



Wow! Spulen wir mal ein bisschen zurück. Sequels für Squadron 42? also mehr als eins?

Squadron 42 ist das filmische Pendant zu Star Citizen, einem Weltraumabenteuer für Einzelspieler, das eher an die alten Wing Commander-Spiele erinnert, mit denen Chris Roberts bekannt wurde.

Das Spiel mit den Motion-Capture-Darstellern Mark Hamill, Gillian Anderson und Gary Oldman wurde im Zuge des Crowdfunding-Erfolgs von Star Citizen für eine erste Veröffentlichung 2014 angekündigt. Es wurde nicht nur nicht veröffentlicht, sondern auch so oft verschoben, dass CIG verständlicherweise auf das Mantra "fertig, wenn's fertig ist" verfallen ist.

Chris Roberts ist dabei, sich nach vielen Jahren in L.A. wieder in Großbritannien niederzulassen. Vielleicht können wir auch für dieses Spiel einen Termin festlegen, da er sich für bis zu zwei Jahren im Nordwesten aufhalten will.

"Ich denke, wir werden sehen, wie lange er braucht, um es abzuschließen. Aber ja, es könnten noch ein oder zwei Jahre werden" sagt Jones. "Er verbringt mehr Zeit hier drüben



mit dem Team von Squadron 42 und mit unseren anderen Entwicklern, aber erst in diesem Jahr wird er für längere Zeit zu uns wechseln. Das bedeutet hoffentlich, dass wir Squadron 42 schneller fertigstellen können. Wir wollen das Spiel fertig stellen, aber es wird fertig sein, wenn es fertig ist."

TAKTISCHE OPERATIONEN

Jones hat in der Vergangenheit gesagt, dass seine Aufgabe darin besteht, all die Dinge zu erledigen, die Chris Roberts nicht erledigen will, was bedeutet, dass der langjährige COO nicht der Ansprechpartner für die Entwicklung ist. Seine Priorität ist es, das Büro wieder in Schwung zu bringen, ebenso wie den Umzug des Büros. Das wäre vielleicht vor sieben Jahren einfacher gewesen, als CIG kaum mehr als 100 Mitarbeiter zählte, aber in der Zwischenzeit ist das Unternehmen massiv gewachsen. Derzeit gibt es Studios und Büros nicht nur in Großbritannien und den USA (Austin und LA), sondern auch in Deutschland. Im Vereinigten Königreich sind mehr als 400 Mitarbeiter beschäftigt, weltweit sind es 750, und der Platz wird immer knapper.

"Während der Pandemie sind wir bis zu einem Punkt gewachsen, an dem unsere Bürokapazitäten nicht mehr ausreichen, weshalb wir an den meisten unserer Standorte nach neuen Büros suchen. Natürlich entwickelt CIG nicht nur Star Citizen, wir bringen es auch an die Öffentlichkeit, wir veröffentlichen es selbst, und um all das zu bewältigen, brauchen wir eine große Anzahl von Mitarbeitern."

Es gibt eine Reihe von Gründen, warum Manchester der Schwerpunkt für das aktuelle und zukünftige Wachstum ist. Einer davon ist, dass CIG in der Nähe des Flughafens von Manchester bereits gut etabliert ist. Ein anderer ist, dass der in Kalifornien geborene Chris Roberts dort aufgewachsen ist und dort zur Schule

gegangen. Und was noch wichtiger ist:

Es ist billig. Dank der von der britischen Regierung gewährten Steuererleichterung für Videospiele bei der Körperschaftssteuer kann CIG eine größere Expansion planen, als es anderswo möglich wäre.

"Die Verfügbarkeit von Ressourcen ist in Großbritannien großartig", fügt Jones hinzu. "Es war schon immer ein großartiger Ort für Spieleentwickler. Abgesehen von der großen Abwanderung von Fachkräften vor etwa 20 Jahren, denke ich, dass wir in diesem Land wieder zu großer Stärke zurückgefunden haben und wir in der Lage sind, sehr, sehr viele erfahrene Mitarbeiter einzustellen."



Offensichtlich ist es jetzt etwas schwieriger, Leute aus Europa zu holen, aber wir planen, auch in Frankfurt zu expandieren. Wir verdoppeln unsere Größe in Frankfurt. Also ja, alle Studios wachsen. Das ganze Unternehmen wächst." CIG wird im Frühjahr in seine Büros in der Enterprise City beziehen, nachdem man fast drei Jahre lang nach neuen Räumlichkeiten gesucht hat. Es war ein langer Ausschlussprozess, der in der Nähe des Studios in Wilmslow begann und sich immer weiter nach außen und nach oben in den Großraum und dann ins Zentrum von Manchester. "Unser Ziel war es, mehr Platz zu bekommen - das war das einfache Ziel!", sagt Jones. "Aber dann wollte Chris [Roberts], dass wir Weltklasse-Studios für unsere Weltklasse-Entwickler haben, und so begannen wir wirklich zu prüfen, was wir bekommen und was wir anbieten konnten. In Wilmslow gab es nur einen Standort, der ausreichend groß war, aber er hatte einfach nicht die Einrichtungen, die wir suchten." Und so ging die Suche immer weiter nach Norden, und die Attraktivität von Manchester, selbst wenn es geschlossen ist, wurde offensichtlich: "Spieleentwicklung ist eine junge Branche. Ein ruhiger, grüner Vorort wie Wilmslow ist für eine bestimmte Gruppe von Menschen attraktiv. Aber wenn man jung ist und in die Branche einsteigt, möchte man auch ausgehen und Spaß haben und viele Annehmlichkeiten vor der Haustür haben." Mit den nahe gelegenen Einrichtungen für die Leistungserfassung und anderen Medieninfrastrukturen, die das Viertel prägen (einschließlich des Konzerthauses The Factory), wurde der Vertrag über den Bezug . . .



von Enterprise City im letzten Sommer endlich unterzeichnet. "Es wird ein außergewöhnlicher Ort sein", sagt Jones mit Blick auf den Umzug im Laufe dieses Jahres. "Es ist einfach ein wunderschöner Ort, der für unsere jungen Mitarbeiter eine großartige Atmosphäre und tolle Atmosphäre bieten wird. Außerdem bedeutet die Lage im Zentrum von Manchester, dass das Büro für ein größeres Einzugsgebiet leichter zu erreichen ist. Wir hoffen also, dass dies langfristig auch bei der Personalbeschaffung hilft die von uns angestrebte Mitarbeiterzahl zu erreichen."

Der Preis der Freiheit

Manch einer mag sich fragen, ob es klug ist, mitten in einer Pandemie in eine teure neue Einrichtung umzuziehen. Schließlich gibt es viele Organisationen, die im Laufe der letzten zwei Jahre weit über den Punkt hinausgewachsen sind, an dem sie jedem einen Arbeitsplatz bieten können, und dennoch bereit sind, abzuwarten und den Mitarbeitern in der Zwischenzeit zu erlauben, von zu Hause aus zu arbeiten. "Ich denke, die Spieleindustrie ist ein wenig anders". . . .

Star Citizen backers are able to access the game in alpha form.

"Vor kurzem haben wir den größten Teil unseres Teams von Staffel 42 in unser Büro in Winslow zurückgeholt. Die Kapazität ist begrenzt, so dass wir nicht alle zurückbringen konnten, aber es hat die Stimmung und die Moral des Teams verändert."

Lokale Helden?

Manchester und der Nordwesten hat seit langem eine gesunde Entwicklerszene etabliert, aber aber wie sehr ist CIG in die örtliche Spieleentwicklungsgemeinschaft integriert und wie will man sie in Zukunft unterstützen?

"In den 90er Jahren war der gesamte Nordwesten ein aufregender Ort für Videospiele", erinnert sich Carl Jones. "Dennoch scheint Manchester selbst für Unternehmen wie uns nicht sonderlich attraktiv zu sein. Es gibt eine große Anzahl kleiner Entwickler, und wir tun, was wir können, um uns daran zu beteiligen, und wir engagieren uns mehr auf nationaler Ebene und in Manchester, um die Stadt zu unterstützen, was meiner Meinung nach wirklich wichtig ist. Manchester ist heute eine Musterstadt des 21. Jahrhunderts, und wir sind unglaublich stolz darauf, ein Teil davon zu sein, und wir tun, was wir können, um das zu unterstützen. Das Ergebnis ist hoffentlich, dass wir mehr Menschen, mehr Unternehmen und mehr Spiele in die Stadt bringen."



“Es wird ein außergewöhnlicher Ort sein. Es ist einfach ein wunderschöner Ort, der für unsere jungen Mitarbeiter eine tolle Atmosphäre und einen großen Reiz haben wird.”

Im Universum

Wir konnten Carl Jones nicht gehen lassen, ohne ihn über das "Metaverse" zu befragen und inwieweit Star Citizen das Potenzial, das die Befürworter dieses Konzepts sehen, verwirklichen kann. Vorhersehbarerweise sieht er Star Citizen in Bezug auf seine Immersivität und das Spiel bietet den Spielern die Möglichkeit, bedeutungsvolle soziale Geschichten zu erschaffen. Was Star Citizen jedoch wirklich von anderen Spielen unterscheidet - ob sie nun als Metaversen angesehen werden oder nicht - ist seine Realitätsnähe:

"Ich glaube nicht, dass irgendjemand anders die Fähigkeit hat, Skalen und Details so zu bauen, wie wir es können. Natürlich haben wir noch eine Menge Arbeit vor uns, um den Spielspaß zu erhöhen, aber wir haben Zehntausende, manchmal Hunderttausende von Spielern, die das Spiel so genießen, wie es heute ist. Vielleicht werden wir eines Tages etwas haben, das die Leute als Metaverse bezeichnen - wir werden sicherlich die Technologie haben, um es zu bauen - aber das ist nicht unser Geschäftsschwerpunkt. Unser Fokus liegt im Moment darauf, Star Citizen und Squadron 42 an die Community zu liefern, die uns unterstützt."

sagt Jones, "und ich denke, die Entwicklung in der Spieleindustrie unterscheidet sich von vielen anderen Tätigkeiten. Sie ist sehr kreativ und sehr kollaborativ, und obwohl es für uns sehr einfach war, alle Mitarbeiter in die Fernarbeit zu versetzen, erkennen wir nach dieser langen Zeit, dass dies nicht der ideale Weg für die Entwicklung von Spielen ist."

Unter Verweis auf die unzähligen Verzögerungen bei Spielen in den letzten zwei Jahren ist Jones der Meinung, dass die Studios während der aufeinanderfolgenden Schließungen und der weiteren Zeit der Pandemie Schwierigkeiten hatten, die Qualität aufrechtzuerhalten. "Immer mehr Studios sprechen davon, ihre Mitarbeiter wieder zur Mitarbeit zu bewegen. Wir haben vor kurzem den Großteil unseres Teams von Squadron 42 in unser Büro in Wilmslow zurückgeholt. Die Kapazität ist begrenzt, so dass wir nicht alle zurückholen konnten, aber es hat die Stimmung und die Moral im Team verändert." Jones nennt ein Beispiel, bei dem die Behebung von Fehlern durch die räumliche Nähe der Teams sehr viel einfacher geworden ist. Während eine Anfrage während des Lockdowns bis zu zwei Wochen in einer JIRA-Aufgabe verweilen konnte, kann sie jetzt auf der Stelle bearbeitet werden, nachdem ein Ingenieur aus dem Team angerufen wurde, um sie zu überprüfen. "Seit dem Lockdown ist jeder in doppelt so vielen Teams-Meetings wie früher."

Das bedeutet, dass man eine Woche im Voraus einen Termin für ein Gespräch mit einer Person finden muss. Wenn man im Büro ist, ist es dagegen viel einfacher, diese Diskussion zu führen. Als das Team. . . .



... des Geschwaders 42 wieder ins Büro zurückkehrte, waren die Fortschritte, die sie machten, deutlich besser." CIG ist dazu übergegangen, flexiblere Arbeitszeiten zu unterstützen, und Jones sagt, dass die Mitarbeiter weiterhin von zu Hause aus arbeiten können, wenn es angebracht ist, und natürlich, wenn es vorgeschrieben ist. Er betont jedoch, dass die Anwesenheit im Büro ein wesentlicher Bestandteil der Arbeitskultur von CIG ist, insbesondere wenn es darum geht, die Moral und Loyalität der Mitarbeiter zu fördern und zu erhalten. Jones glaubt, dass die Mitarbeiter ohne die Möglichkeit, sich zu binden, eher weiterziehen würden. "Wir waren in der Lage, sehr erfolgreich neue Mitarbeiter einzustellen, aber das zeigt auch, dass die Leute ihre anderen Jobs verlassen haben. Wenn man acht Stunden am Tag in ein Büro geht und mit denselben Leuten arbeitet, fühlt man sich diesen Leuten gegenüber loyal. Unabhängig davon, ob das Unternehmen Ihre Loyalität hat, haben Ihre Freunde Ihre Loyalität. Und ich denke, dass wenn die Leute sich immer weniger sehen, das Team



"Nun, das hoffe ich doch", sagt er. "Bevor die Probleme bei Activision Blizzard überhaupt zur Sprache kamen, hatten wir unsere Mitarbeiter-Ressourcengruppen ins Leben gerufen und Programme zur Förderung der Vielfalt gestartet. Unsere Mitarbeiter können uns sagen, ob es Probleme gibt und wie wir sie lösen können. Wir veranstalten regelmäßig Bürgersprechstunden, auch während der Pandemie. Jeder kann der Geschäftsleitung jede Frage stellen, und wir hören zu. Wir tun, was wir können, um die Situation zu verbessern - und das bis hinauf zur Vorstandsebene, wo wir uns darauf geeinigt haben, dass dies ein echter Schwerpunkt für das Unternehmen ist und wir tun sollten, was wir können, um ein gutes Beispiel zu geben.

"Das Problem lässt sich nicht über Nacht lösen", fügt er hinzu. "Als ich anfing, war es eine akzeptierte Norm, dass Jungen Videospiele lieben und Jungen Videospiele machen. Das hat sich glücklicherweise geändert, als Spiele bei einem breiteren Publikum populär wurden. Das Aufkommen von Casual- und Mobile-Gaming bedeutete glücklicherweise, dass der traditionell von weißen Männern dominierte Entwickler der Vergangenheit angehörte. Unser Publikum wurde vielfältiger. Ich hoffe wirklich, dass CIG ein integratives und einladendes Unternehmen ist, denn wir tun alles, was wir können, um sicherzustellen, dass es das bleibt."

Diese Bindung abbaut. Das macht es den Leuten viel leichter, über einen Jobwechsel nachzudenken und weiterzuziehen, was meiner Meinung nach nicht passieren würde, wenn sie ihre Zeit mit ihren Freunden genießen würden. Das ist es, was wir fördern wollen, die Kameradschaft und den Teamgeist, die meiner Meinung nach durch die Fernarbeit und die Abhängigkeit von Tools wie Zoom oder Teams stark beeinträchtigt wurde".

Jones setzt alles daran, in den kommenden Monaten und Jahren Talente für CIG zu gewinnen, und ist sich der Notwendigkeit einer größeren Vielfalt bewusst, aber auch der Tatsache, dass Loyalität innerhalb geschlossener Reihen, wenn sie nicht kontrolliert wird, ein Nährboden für Toxizität sein kann. Hat er angesichts der Probleme, die Blizzard weiterhin plagten, das Gefühl, dass CIG ein integrativer, offener und gesunder Arbeitsplatz ist?



Ein künstlerischer Eindruck davon, wie das CIG-Büro in Zukunft aussehen vielleicht könnte.