

Star Citizen

WIE ENTHUSIASTEN ES JETZT SCHON SPIELEN

Warum auf den Release von Star Citizen warten, wenn man das MMO jetzt schon spielen kann – als Teil der vielleicht besten Community der Welt? Das denken sich Tausende von Spielern, die Chris Roberts' Weltraum-Traum leben – wir haben mit einigen von ihnen über von Fans organisierte Rallye-Events, Riesen-Deathmatches und den Spaß in der Sandbox gesprochen. Von Peter Bathge

»In Star Citizen hast du die Möglichkeit, nahezu alles zu tun, was du willst. Es ist ein gigantischer Spielplatz.« Nein, das ist nicht Chris Roberts, der da so enthusiastisch über das Weltraum-MMO spricht. Es ist Brendon Grove. Brendon ist ein Fan – ein Hardcore-Fan, das darf man so behaupten, ohne ihm zu nahe zu treten. Denn Grove organisiert Wettrennen in Star Citizen, genauer die Daymar Rallye. Er bietet Spielern eine Anlaufstelle, die auf der Suche nach besonderen Erlebnissen in diesem Spiel sind, das sich noch mitten in der Entwicklung befindet – Jahre, bevor aus dem ambitionierten Mega-Projekt jemals ein fertiges Produkt werden könnte. »Das ist ein Vollzeitjob«, sagt er.

ArieNeo kennt die Herausforderungen, mit denen sich Grove jeden Tag konfrontiert sieht – und den großen Spaß, der das Veranstalten riesiger Zusammenkünfte von bis zu 200 Spielern macht. »Es ist unglaublich, was man mit ein bisschen Organisationstalent erreichen kann«, sagt ArieNeo, ein spanischer Twitch-Streamer, der seine Zuschauer fast ausschließlich mit Szenen aus Star Citizen unterhält.

»Los 50 de Roberts« heißt ein regelmäßig wiederkehrendes Multiplayer-Event, das ArieNeo als Teil der Gruppe Skainet organisiert. An Bord von Raumschiffen und auf der Oberfläche von Planeten kamen bereits vier Mal pro Server bis zu 50 Spieler zusammen

(das aktuelle Maximum der Star-Citizen-Alpha), um gemeinsam ihrer Begeisterung über die in ihren Augen perfekte Weltraum-Simulation Ausdruck zu verleihen. Um gemeinsam die Grenzen des Möglichen auszuweiten. Um gemeinsam Spaß zu haben. ArieNeo und seine Partner planen solche Events Wochen im Voraus. Brendon Grove veranstaltet das ganze Jahr über jeden Monat Trainingsfahrten für Rallye-Piloten. Derweil sucht der Screenshot-Experte Hasgaha in Star Citizen stundenlang nach dem perfekten Motiv für seine Kunstwerke oder erstellt in tagelanger Kleinarbeit Aufsehen erregende Trailer mit Videoaufnahmen aus dem Spiel. Andere Community-Mitglieder



In Star Citizen finden regelmäßig von Fans geplante Veranstaltungen statt, etwa bei Los 50 de Roberts. (Bildquelle: Celestial Triage)

behandeln Star Citizen wie ein Rollenspiel, zeigen ihren Twitch-Zuschauern die entlegensten Winkel des simulierten Weltraums oder berichten als Ingame-Journalisten über die Ereignisse im immer größeren Meta-Kosmos rund um Chris Roberts' Ausnahme-Projekt. Auch wenn der Release von Star Citizen noch weit entfernt ist – gespielt wird es schon jetzt. Wir machten uns auf die Suche nach den verrücktesten Geschichten aus der Community, den gewaltigsten Events und den ausgefallensten Persönlichkeiten, die das noch im Bau befindliche Universum von Star Citizen mit Leben befüllen, lange bevor die Entwickler ihre Arbeit am Spiel abgeschlossen haben.

Die beste Community der Welt?

Wie viele Menschen aktuell Star Citizen spielen, ist von außen nicht einsehbar. Auf der offiziellen Webseite sind über zwei Millionen Accounts registriert, doch nicht jeder davon hat für die Entwicklung Geld gespendet und damit Zugang zur Alpha-Version des Online-Spiels erhalten. Mehrere Zehntausend sind es aber wohl in jedem Fall, das legt schon die unglaubliche Finanzierungssumme von mehr als 234 Millionen Dollar nahe. Aufgeteilt sind sie in über 91.000 sogenannte Orgs, von Organisationen. In anderen Spielen würden sie Clans heißen oder Gilden, es sind schlichtweg Spielervereinigungen. In diesem Wust aus Gruppierungen in der Welt von Star Citizen gibt es nichts, was es nicht gibt, von Freibeutern und Händlergilden bis hin zu ganzen Rennligen. »Es gibt so viele talentierte Leute in der Community«, schwärmt ArieNeo. »Sie machen Screenshots, manche entwickeln sogar Apps für das Spiel in der realen Welt.« Woher rührt diese Begeisterung? Arie glaubt: »Sie wollen das Spiel präsentieren, sie sind stolz darauf. Die Art von Atmosphäre und Realismus, die Star Citizen besitzt, bekommst du in keinem anderen Spiel, nicht einmal in anderen Weltraumspielen wie No Man's Sky. Selbst in seinem unfertigen Zustand ist das Spiel einzigartig und wunderschön. Es ist wie ein zweites, virtuelles Leben, etwas von dem ich immer geträumt habe.«

Seit 2015 spielt ArieNeo Star Citizen. In dieser Zeit haben er und das Skainet-Kollektiv schon vier Mal für ganz besondere Momente im Spiel gesorgt. Das erste Mal verabredete man sich mit 50 Spielern zu einer riesigen Landschlacht, einem Mega-Deathmatch. Danach folgte ein Kampf im Weltall, ein großes Gefecht mit bewaffneten Bodenvehikeln wie Buggys und Jeeps, und schließlich eine Art Battle Royale.

»Es hatte etwas von ›Hunger Games‹«, erzählt ArieNeo. Das Szenario erinnerte an Filme wie ›Alien‹: An Bord von Starfarer und Reclaimer, zwei der aktuell größten Raumschiffe in Star Citizen, mussten die Teilnehmer wie in einem Survival-Spiel möglichst lange überleben, am Ende gab's dann noch ein Wettrennen durchs All. Location, Regeln, Ablauf – alles wird von den Spielern be-

Wie finde ich in Star Citizen Freunde?

Wer im Weltraum-MMO nach Anschluss sucht, braucht dafür gar nicht weit reisen: In unserem hauseigenen GameStar-Forum organisiert eine Gruppe passionierter deutschsprachiger Spieler regelmäßig Multiplayer-Events (GSPB Flight Night), zu denen alle Besitzer der Alpha-Version herzlich eingeladen sind. Außerdem gibt's mit der »Galactic Starfleet of Pinboardia« eine ureigene GameStar-Org, in der sich über 100 deutsche Spieler aus dem Forum tummeln.



(Bildquelle: CelestialTrieve)

stimmt, in der Sandbox des Weltraum-MMOs sind entsprechende Freiheiten vorhanden. Brendon, seines Zeichens Community Manager der Daymar Rally, weist auf die Dimensionen des aktuell erkundbaren Stanton-Systems hin: »Du hast da einen ganzen Mond für dich alleine – wenn du fünf Stunden lang auf der Oberfläche entlang gefahren bist, hast du noch nicht einmal den ganzen Mond erkundet. So groß ist das Spiel.«

»Alle drei bis vier Monate organisiert die spanische Community ein Event von Los 50 de Roberts«, sagt ArieNeo. »Es muss etwas Einzigartiges sein, das ist mir sehr wichtig. Etwas, das es so noch nicht gab. Der Ablauf ist stark geskriptet, ich muss jedes Detail

planen.« Neben der Planung ist auch die Umsetzung schwierig: »Wir müssen den Server mit exakt 50 Menschen vollbekommen, das ist ziemlich anstrengend.« Deshalb arbeitet man mit etablierten Orgs aus der Star Citizen-Community: »Deren Mitglieder bringen bereits eine gewisse Disziplin mit.«

Roleplay in Star Citizen

Kooperationen zwischen verschiedenen Teams sind nichts Ungewöhnliches. Brendon Grove erzählt uns von semi-professionellen Kamerateams in Star Citizen, bestehend aus Flugsimulations-Experten. Die kommen selbst mit dem neuen, in der Community umstrittenen Hover-Mode von Star

Die freie Presse in Star Citizen

Erinnert ihr euch noch an den Satz vom Anfang dieses Artikels? Es gibt nichts, was es nicht gibt. Und so ist das nun mal in einer derart begeisterten Community wie der von Star Citizen: Selbst für Journalisten gibt es einen Platz im Spiel. Ein Beispiel ist die Zeitschrift Imperial Geographic. Ein Team aus fünf Redakteuren, drei Reportern und drei Ingame-Fotografen hat es sich zur Aufgabe gemacht, seinen Lesern die besonderen Geschichten des »Verse«, also des Star-Citizen-Universums, zu erzählen. Dies geschieht in Text und Bild, professionell aufbereitet in PDF-Ausgaben auf <https://www.imperialgeographic-official.org>. Die Redaktion stellt die Werke von Screenshot-Künstlern vor, berichtet über Events wie die Daymar Rally oder führt Interviews mit besonderen Persönlichkeiten aus der Community. Wer braucht da noch die GameStar, fragt ihr? Na also hört mal, das geht jetzt doch ein bisschen zu weit ...

IMPERIAL GEOGRAPHIC

HOME DOWNLOADS NEWS ROOM SOCIAL THE TEAM CONTACTS CAREER

PART I - CAREFUL WHICH BUTTON YOU PRESS
Posted on February 17, 2019 by TheSpaceCoder

 It was my first expedition with IMPGEO. We stood on the landing pad at Port Olisar looking at the massive hull of a Aegis Hammerhead.

"Where did you get this again?" I asked. RogueSquadron shrugged, that's when I was beginning to worry.

"You know how to fly it, right? SpaceCoder?"

"Yep, I flew one before."

The Hammerhead is a magnificent ship. It's not particularly fast or agile, but you can expect that with a ship it's size. But add some escort ships and you have the perfect ship for any battle. Remove the escort and you have a powerful patrol corvette. She can take a few hits, but I personally think you need to tweak it a little, improve the coolers at least. The problem is that the guns have a huge heat output so they don't handle sustained fire very well. Many inexperienced gunners make the mistake of holding down the trigger and then wondering why their turret got jammed or overheated.

Search The News Room
Search ...

Recent Posts
Part IV - Metropolis
Part IV - Carnation
200 Days
Part III - Annihilation
Part II - Domination

Categories
Editorials (2)
Features (10)
Captain's Blog (1)
Journeys and adventures (1)

Star Citizen ist nicht alleine

Auch in anderen Spiele-Universen ist die Community aktiv. Gerade im Genre der Weltraumspiele scheint es besonders viele enthusiastische Fans zu geben. In Eve Online liefern sich Spielervereinigungen zum Beispiel seit jeher gewaltige Kriege, hier sind Spionage, Betrugereien und Verrat an der Tagesordnung. Und beim Sandbox-MMO Elite: Dangerous brachen unlängst 13.000 Spieler zu einer Reise ans andere Ende der Ingame-Galaxie auf – unterwegs starben 9.000 Avatare, trotzdem hatten alle Beteiligten einen Riesenspaß.



Citizen klar und beherrschen ihre Raumschiffe so exakt, dass sie beeindruckend choreografierte Videoaufnahmen aus der Luft machen können. Das Ergebnis sind aufwändig produzierte Trailer, die sich vor dem offiziellen Spielmaterial der Entwickler nicht verstecken müssen.

Auch für die verwendete Musik gibt es einen Experten im Team, wie alle Mitglieder arbeitet er in seiner Freizeit an der Daymar Rally, größtenteils unentgeltlich. Ausgaben können teils durch eine Crowdfunding-Kampagne auf Patreon.com und Sponsoren-Deals aufgefangen werden. »Wenn alles klappt, kann ich mir so dieses Jahr wieder ein Ticket für die CitizenCon leisten und dort Werbung für die Daymar Rally machen«, erklärt Brendon Grove. Brendon kam die Idee für das von der weltbekannten Rallye Dakar inspirierte Event auf dem Stanton-Mond Daymar spontan: »In drei, vier Tagen hatte ich das Regelwerk und die Webseite fertig.« Heute zählt der Discord-Channel für das

jährliche Event mehr als 600 Mitglieder, im Januar schauten 6.000 Zuschauer auf Twitch bei der letzten großen Etappe zu, 200 Menschen waren direkt vor Ort. Und das, wo zum jetzigen Zeitpunkt nur 50 Spieler pro Server Star Citizen spielen können, denn es fehlt noch die Schlüsseltechnologie »server meshing«, die eines Tages ein gigantisches, persistentes Online-Universum mit Tausenden Spielern in einer Instanz ermöglichen soll. Bis es so weit ist, werden bei der Daymar Rally einfach mehrere Server über Twitch miteinander verbunden, um die Illusion eines großen Events zu erzeugen. »Wir haben einen Weg gefunden, wie wir das ohne server meshing bewerkstelligen«, erklärt Brendon.

Es gibt inzwischen auch Preise für die Top-Platzierten: Ingame-Items, T-Shirts und sogar eine Fliegerjacke für den Sieger. Beim nächsten Mal, Anfang 2020, will Brendon sogar Trophäen aushändigen; die Pokale werden sogar von der gleichen Firma hergestellt, die für Star-Citizen-Entwickler Cloud

Imperium Games Modelle der Raumschiffe per 3D-Drucker anfertigt.

Das ganze Jahr über können interessierte Fahrer bei Trainingsstunden für die Daymar Rally mitmachen, die einem strikten Terminplan folgen, dazwischen werden immer wieder kleinere Rennen organisiert – in mehreren Divisionen, versteht sich. »Die Daymar Rally 2019 war mit das Verrückteste, was ich bisher im Spiel erlebt habe«, meint der spanische Streamer ArieNeo. »So eine riesige Veranstaltung, irre. Das war ein Todesrennen über mehrere Meilen. Es hat sechs, sieben Stunden gedauert und am Ende hat unser Team den dritten Platz errungen – das war um drei Uhr morgens.«

Das Event hat mittlerweile einen starken Rollenspiel-Charakter. Denn auch wenn Brendon selbst keine Zeit dafür hat, sich richtig tief in die Rolle seines Star-Citizen-Avatars hineinzusetzen (»Ich spiele ganz gern als Kopfgeldjäger«), gibt er sich doch Mühe, die Rallye so authentisch und »in-universe« wie möglich zu gestalten: »Für das Team arbeiten zwei Autoren, die eine Reihe von Kurzgeschichten über den Hintergrund der Rallye verfasst haben. In Kürze veröffentlichten wir die Sammlung als gebundenes Buch, finanziert durch Patreon. Wir drucken außerdem das Regelwerk mit 36 Seiten.«

Der Live-Kommentator nimmt seinen Job während der Twitch-Übertragung sehr ernst, hier gibt's keinen Out-of-character-Smalltalk – die Daymar Rally von Star Citizen ähnelt in ihrem Betrieb einem RP-Server bei Online-Rollenspielen wie WoW Classic. Das trifft selbst auf die Sicherheitsfirma zu, die Brendon für das Event angeheuert hat – eine ebenfalls von Spielern gegründete Org namens Frontier 17. »Frontier 17 ist sehr professionell, sie beschützen die Rennfahrer. Nach jedem Event bekomme ich einen Bericht. Wir hatten ein paar sicherheitskritische Vorfälle, aber Piloten sterben so gut wie nie.« Einen Avatar, den es während der Daymar Rally dann doch erwischt hat, haben Zuschauer und Veranstalter als Helden in Erinnerung behalten. Brendon erzählt uns die absurde Geschichte aus diesem Jahr: »Ein



Bei der Daymar Rally starten Bikes, Trucks und Buggys. (Bildquelle: Imperial Geographic)



Für ArieNeo ging mit Star Citizen ein Traum in Erfüllung. »Als Kind wollte ich Astronaut werden, wurde dann aber nur Arzt.« (Bildquelle: Celestial Trieye)

Rennfahrer der Org Scire Imperium hat sein Fahrzeug geschrottet. Er ist dann ausgestiegen und hat versucht, den Weg bis zur Ziellinie zu Fuß zu laufen. Er ist einfach gerannt, zweieinhalb Stunden lang. Und als er kurz vor dem Ziel war, ist sein Sauerstoffvorrat ausgegangen.« Schlecht für ihn.

So konsequent ist die Weltraum-Simulation Star Citizen: Hat eine Spielfigur in einer menschenfeindlichen Umgebung wie auf dem Mond Daymar keine Luft mehr im Anzugtank, erstickt sie. Doch das virtuelle Ableben des Piloten hatte einen positiven Nebeneffekt: Ein Sportschuh-Designer, der von dem tapferen, aber letztlich gescheiterten Lauf gehört hat, entwarf einen Sneaker in Erinnerung an den Verblichenen – live auf Twitch. »Ich habe jetzt mal angefragt, wie viel es kosten würde, einen Prototyp davon herzustellen«, sagt Brendon Grove. Der Schuh könnte also schon bald bei ihm im Regal stehen – als Beweis dafür, wie real die Begeisterung der Star-Citizen-Spieler für ihre Community-Events ist.

Hardcore und stolz drauf

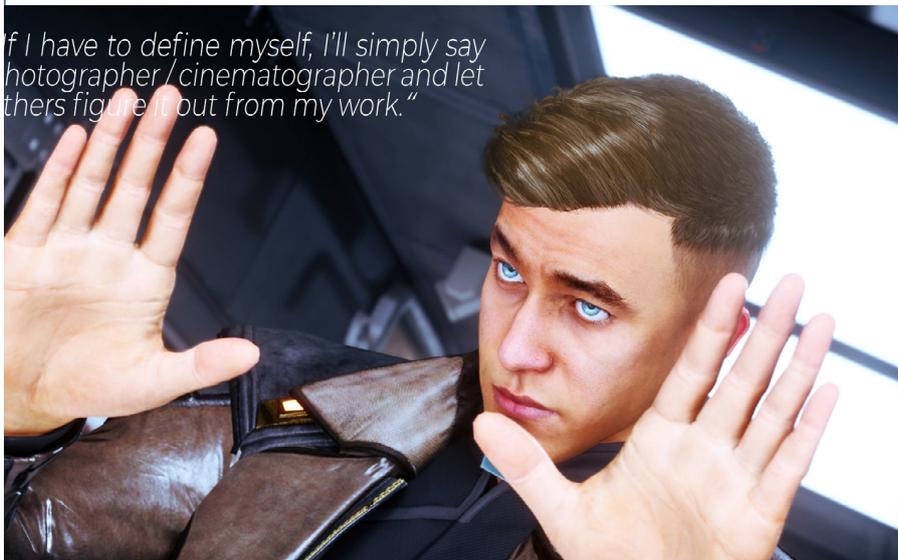
»Rennfahrer in Star Citizen gehören zur Elite«, sagt Cor5air, der mit Vornamen Felix heißt und aus Deutschland kommt. Cor5air und sein Freund Obinotus gründeten 2017 eine Org im Spiel – Star Racing. Auch hier werden Rennen organisiert und veranstaltet, jedoch nicht im großen Sandbox-Universum des MMOs, sondern im separaten Arena-Commander-Modul und zwar ausschließlich mit Raumschiffen. Aber Moment mal, warum Wettrennen in einem Spiel abhalten, von dem sich die meisten Spieler doch wohl eher Dogfights erwarten? Wäre Felix nicht in einem traditionellen Rennspiel wie Forza besser aufgehoben? »Arena Commander wurde als Erstes entwickelt, vor dem Ego-Shooter-Part von Star Citizen, vor Handel, Kampf, Bergbau und Missionen. Wir sind daher der Meinung, dass Star Citizen ein gebürtiges Rennspiel ist. Viel traditioneller geht ja wohl nicht! Zurzeit nehmen an jedem unserer Rennen durchschnittlich 20 Piloten in zwei Divisionen teil«, sagt Felix. »Wir hoffen, diese Zahl mittelfristig zu verdoppeln.« Wie? Mit Geld! »Ursprünglich ging es bei den Rennen nur um das Recht, mit einem Sieg angeben zu können. Aber in den letzten Jahren haben wir festgestellt, dass Geldpreise das beste Mittel sind, um Spieler zur Teilnahme zu motivieren.« Die finanziellen Mittel dafür stammen von Sponsoren und Einnahmen aus dem Livestream.

Nicht nur bei Star Racing blickt man optimistisch in die Zukunft. ArieNeo hofft, Los 50 de Roberts international bekannt zu machen. Zwar sei »die spanische Fangemeinde ziemlich groß, aber nicht so groß wie in Frankreich oder Deutschland«. Deshalb wolle man über die Landesgrenzen hinaus expandieren. Dabei kann auch Star-Citizen-Entwickler Cloud Imperium Games (CIG) helfen; das dortige Community Management sorgte unter anderem dafür, dass eines der

Ein Paradies für Screenshot- und Video-Künstler

Riesige Raumschiffe vor spektakulären Weltraummotiven: Da entflucht nicht nur Home-world-Fan Michael Graf ein unwillkürliches »Boah, ey!«. Star Citizen ist halt irgendwie auch immer Raumschiffporno und Grafik-Benchmark. Entsprechend viele Spieler haben es sich zur Aufgabe gemacht, die dicken Brummer aus ihrem Hangar möglichst imposant in Szene zu setzen. Einer der bekanntesten Künstler dieser Art ist Hasgaha. Als Teil des Kollektivs Arts & Crafts erstellt er mit dem Komponisten Utho aufwendige Ingame-Trailer; sein Freund Damns-hame kümmert sich um Produktion, Skript und die Vertonung, etwa beim Tumbril-Cyclone-Werbevideo. Der professionelle Trailer wurde von Cloud Imperium Games ausgezeichnet. Wenn er allein im Spiel ist, geht Hasgah aber am liebsten mit seiner virtuellen Kamera (der Screenshot-Taste) auf die Jagd nach statischen Bildern, oft aus Eigeninteresse, manchmal im Namen eines Auftraggebers. Im Interview mit Imperial Geographic erklärt er: »Wenn ich mich aufmache, habe ich eine bestimmte Idee davon im Kopf, was das Bild sein soll. Aber oft mache ich auf dem Weg ein halbes Dutzend Fotos, mit denen ich nicht gerechnet hätte. Ich bin immer im Aufnahmemodus.« Der Aufwand, der in die selbstgemachten Videos und Bilder fließt, ist nicht zu unterschätzen. Für seine Bilderserie Portraits at Grim Hex wählte Hasgaha einen ganzen Monat lang Motive aus. Das Ergebnis ist eine Ansammlung von Charakterfotos, die den ungeheuren Detailgrad der Star-Citizen-Grafik präsentieren – und, das ist dem Künstler sehr wichtig, auch stets eine Emotion beim Betrachter hervorrufen sollen.

If I have to define myself, I'll simply say photographer / cinematographer and let them figure it out from my work.



(Bildquelle: Imperial Geographic/Hasgaha)

Events der spanischen Spieler in einer Folge der wöchentlichen Entwickler-Show mit Chris Roberts Erwähnung fand.

Was die Spieler unabhängig von ihrer Nationalität eine, ist in ArieNeos Augen vor allem ihr ... nun ja, Verzeihung, aber ihr reifes Alter. »Die Star-Citizen-Community ist sehr erwachsen und hardcore. Das ist kein Vergleich zu Fortnite, um jetzt mal ein extremes

Beispiel zu nennen. Klar, wenn das Spiel fertig ist, wird das Publikum breiter werden, nicht so hardcore. Aber zum jetzigen Zeitpunkt begegnest du normalerweise keinem 15-jährigen Jungen im Spiel.« Woran das wohl liegt, wollen wir von unseren Gesprächspartnern wissen. »Ich glaube, das hängt damit zusammen, dass du viel Geduld brauchst [um Star Citizen zu spielen, Anm.



Daymar und seine Wüsten bilden die Kulisse für die Rallye. (Bildquelle: Imperial Geographic)



Bei den Versammlungen so vieler Spieler ist es wichtig, Funkdisziplin zu wahren, damit nicht alle schwatzen. (Bildquelle: Celestial Trieey)

d. Red.]«, meint ArieNeo. Felix von Star Racing stimmt zu: »Die Rennkultur in Star Citizen unterscheidet sich von der jedes anderen Spiels. Die Spieler von Star Citizen – oder besser: die Tester – gehören zu den geduldigsten und beharrlichsten Menschen überhaupt. Denn es braucht genau diese Eigenschaften, um in einem Spiel leben zu können, das sich ständig verändert.«

Darauf freuen sich die Spieler

Tatsächlich sind Veränderungen in Star Citizen an der Tages- oder besser an der Quartalsordnung: Inzwischen veröffentlichen die Entwickler alle drei Monate ein neues sogenanntes Alpha-Update. In diesem Kontext wollen wir von unseren Gesprächspartnern wissen, auf welche Features und neuen Raumschiffe sie sich am meisten freuen und wie diese ihre Arbeit bei der Organisation von Community-Events beeinflussen werden. Für ArieNeo kann es während des Zeit-

punkts unseres Gesprächs nur eine logische Antwort geben: »Ein physikalisches Inventar, das wollen wir unbedingt. Es wäre eine fantastische Ergänzung für unser nächstes Event.« Und sonst? »Natürlich wünschen wir uns mehr Persistenz und warten auf das [serverseitige, für die Performance wichtige] Object Container Streaming.« Ganz persönlich freut sich Felix von Star Racing vor allem auf die Carrack, ein Raumschiff, das vor allem auf Langstreckenflüge ausgelegt ist. Das ist auch das Schiff, auf das Brendon Grove am meisten wartet. Und Brendon addiert dann etwas überraschend: »Ich will ehrlich gesagt gar nicht, dass CIG noch weitere Sternensysteme hinzufügt. Es gibt schon jetzt jede Menge Platz.«

»Jeder neue Patch und jedes weitere Raumschiff verändern die Art, wie Rennen geflogen werden. Aber nicht jeder Patch kann das Spiel komplett auf den Kopf stellen«, gibt Felix zu bedenken. »Letzten Endes

sind wir aber alle dankbar, wenn mehr Bugs behoben werden und es weniger Abstürze auf Client- und Server-Seite gibt.«

Die öffentlichen Diskussionen über Star Citizen drehen sich auch häufig um den unfertigen Zustand des Spiels, über Bugs und fehlende Features. Brendon Grove meint dazu: »Ich glaube, dass einige Leute dabei gerne vergessen, dass sich Star Citizen praktisch von Anfang an in der offenen Entwicklung befindet. Für ein Spiel in diesem Stadium sind Bugs völlig normal. Normalerweise würde man die als Spieler aber gar nicht zu Gesicht bekommen. Selbst jetzt, in seinem noch unfertigen Zustand, gibt es [in Star Citizen] jede Menge zu tun.« Felix ergänzt: »Star Citizen ist für mich das Wing-Commander-MMO und ich bin begeistert, ein Teil dieses Projekts zu sein.«

Und was ist mit der Kritik am Finanzierungsmodell von Star Citizen? Wie steht die Community selbst dazu, deren Mitglieder ja teilweise Hunderte, wenn nicht gar Tausende Euro in die Entwicklung investiert haben? »Wenn Menschen glauben, dass man eine Menge Geld zahlen müsste, um Star Citizen zu spielen, dann ist das ein Irrglaube«, sagt ArieNeo. »Ich habe selbst eine lange Zeit nur mit dem Starter-Paket [für rund 53 US-Dollar] gespielt. Der überwiegende Teil der Spieler hat eine sehr positive Einstellung. Natürlich ist man auch manchmal frustriert. Aber ich kann immer einen Fortschritt in der Entwicklung erkennen. Manchmal denkst du dir vielleicht, dass du ja jetzt eigentlich gerne dieses oder jenes Raumschiff im Spiel haben würdest, aber es gibt eben Wichtigeres, an dem CIG arbeiten sollte. Kritik zu äußern, ist vollkommen in Ordnung. Aber man darf nicht vergessen, dass sich Star Citizen immer noch in der Entwicklung befindet.« ★



Das Beeindruckende ist, dass 50 Spieler in ein Raumschiff passen. (Bildquelle: Celestial Trieey)