



Goldschürfer gesucht: Star Citizen liefert Journalisten eigentlich jede Menge spannende Geschichten. Aber die meisten Redakteure scheuen davor zurück, diese Nuggets zu schürfen. Denn der Arbeitsaufwand ist riesig – und die Fans sind bei Fehlern unerbittlich.

## Star Citizen und die Journalisten

# ALBTRAUM UND GOLDGRUBE

Redakteur Peter Bathge berichtet von den Herausforderungen, die die Berichterstattung zum Weltraum-MMO Star Citizen mit sich bringt.



### Peter Bathge

Peter Bathge scheut sich eigentlich nicht, kontroverse Aussagen zu Spielen zu treffen – nach 15 Jahren als Spieltester hat er daraus eine Karriere gemacht. Doch bei all seinen Meinungsbeiträgen hat ihm ein Thema nie so viele Probleme bereitet wie Star Citizen. Die Gründe dafür verrät er hier.

Als Spielejournalist über Star Citizen zu schreiben, fühlt sich manchmal so an, als würde man durch ein Minenfeld navigieren. Das liegt zum einen an der emotional geführten Debatte um das Weltraum-MMO von Chris Roberts, zum anderen an den besonderen Herausforderungen der Recherche – und zu einem kleinen Teil auch daran, dass man im Spiel inzwischen ein Minenleger-Raumschiff für 725 Dollar kaufen kann. Ich beschäftige mich seit rund vier Jahren auf professioneller Ebene mit Star Citizen. Als Fan von Weltraum-Shootern habe ich die Entwicklung natürlich schon zuvor verfolgt, aber als Journalist ist das derzeit wohl ambitionierteste PC-Spiel erst 2016 so richtig in meinen Fokus gerückt. Ich bin ganz ehrlich: Ich wollte lange Zeit nichts mit der Berichterstattung um Star Citizen zu tun haben.

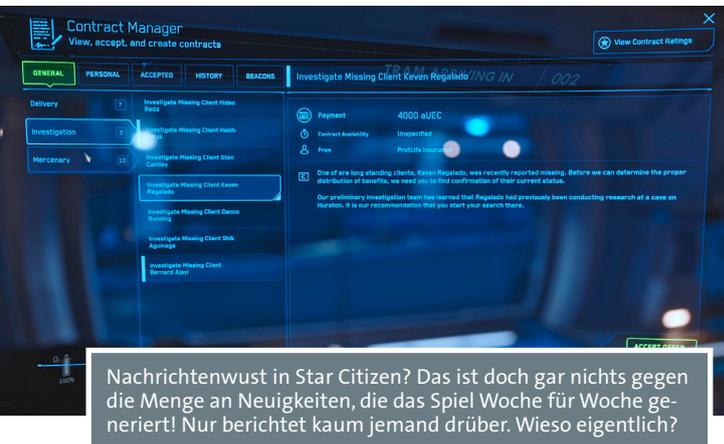
In diesem Essay will ich euch einen Blick hinter die Kulissen geben und erklären, warum mir das Schreiben über Star Citizen so lange Angst gemacht hat – und warum ich noch heute mit mir selbst hadere, wann immer es etwas über den geistigen Freelancer-Nachfolger zu berichten gibt. Dabei verrate ich euch auch den Grund dafür, warum so wenige Redaktionen über Star Citizen schreiben – obwohl das größte Crowdfunding-Spiel aller Zeiten eigentlich jede Woche spannende Geschichten, irre Sensationsmeldungen und spektakuläre Bilder produziert.

### Eine Goldgrube, in der kaum jemand nach Nuggets sucht

Es gibt Themen, bei denen ist die Berichterstattung ein No-Brainier: Wenn eine neue Season bei Call of Duty startet, Blizzard frische Infos zu Diablo 4 rausrückt, es bei Steam einen bis dato unbekanntem Topseller gibt oder ein Modder irgendwas in der Unreal Engine nachbaut, dann sind Spielmagazine wie GameStar sofort zur Stelle. Aus gutem Grund: Die Leserinteresse an solchen Geschichten ist in der Regel sehr hoch. Bei Star Citizen stellt sich das Ganze aber etwas schwieriger dar.

Massenmedien und Mainstream-Webseiten haben ein seltsames Verhältnis zu Star Citizen. Das liegt auch an einem scheinbaren Widerspruch: News zu Star Citizen zählen oft mehrere Hundert Kommentare, das Suchvolumen und die Anzahl der Klicks für den Titel liegen jedoch bestenfalls auf mittlerem Niveau. Im Vergleich mit anderen veröffentlichten und kommenden Spielen zeigt sich, dass sich das gefühlte hohe Interesse am Weltraum-MMO von Cloud Imperium Games nicht automatisch in hohen Zugriffszahlen widerspiegelt. Wenn über Star Citizen berichtet wird, dann entweder als Aufreger (»Feature XY wurde verschoben«), als Statusmeldung über die Finanzierung (der 300-Millionen-Dollar-Meilenstein wurde noch im Juni erreicht) oder – selten – mit Berichten über neue Features und Ankündigung von Alpha-Versionen oder Free-Fly-Gratiswochen.

Ich nehme GameStar da nicht aus: Auch meine Kollegen und ich konzentrieren uns auf diese drei Säulen der Berichterstattung, wobei GameStar im deutschen und internationalen Vergleich zweifelsohne am regelmäßigsten von allen vergleichbaren Newsseiten über Star Citizen schreibt. Das hat einen einfachen Grund: Es ist auch als Journalist nicht leicht, in das riesige, komplexe Universum von Star Citizen einzusteigen und dort durchzublicken. Und das hat zur Abwechslung mal nichts mit farbigen Weltraumnebeln zu tun.



Nachrichtenwust in Star Citizen? Das ist doch gar nichts gegen die Menge an Neuigkeiten, die das Spiel Woche für Woche generiert! Nur berichtet kaum jemand drüber. Wieso eigentlich?



Die Tastaturbelegung ist simulationstypisch kompliziert.

### Für Star Citizen muss man Experte werden – oder welche finden

Um die Berichterstattung über Star Citizen zu verstehen, gebe ich euch mal einen kleinen Blick hinter die Kulissen: Entwickler Cloud Imperium Games hat keine klassische PR-Abteilung. Das Management der Kommunikation zwischen Firma und der Öffentlichkeit, bekannt als Public Relations, funktioniert bei Star Citizen nämlich anders als bei fast allen anderen Spielen. Pressemitteilungen gibt's hier in der Regel nicht, Informationen zum Spiel werden auf der eigenen Webseite, in mehreren wöchentlichen Video-Shows wie Inside Star Citizen sowie in Newslettern an die bestehenden Backer geteilt. Das ist auf der einen Seite lästig, auf der anderen aber auch eine große Chance.

Während bei anderen Spielen Presseterminen und durchgetaktete Veröffentlichungsrythmen mit exakten Release-Daten von Trailern und Screenshots wenig Freiheit bei der Vorberichterstattung lassen, kann man als Journalist bei Star Citizen nach Belieben aus dem großen Fundus an Informationen schöpfen. Und weil wenige klassische Newsseiten diesen aufwändigen Weg gehen, besteht auch wenig Konkurrenz. Das ist das versprochene Gold: Bei Star Citizen lassen sich oft spannende Geschichten erzählen, die niemand sonst auf dem Schirm hat. Gerade zu Beginn wirkt das aber eher einschüchternd als befreiend.

Die eingeschworene, teils elitäre, zu großen Teilen dem Hardcore-Gamer-Segment zuzuordnende Fangemeinde des Spiels ist derweil sehr gut darin, diese Neuigkeiten über Raumschiffe, geänderte Features und Release-Roadmaps in ihren eigenen Reihen zu analysieren und zu verbreiten. Für Außenstehende resultiert dies in einem Flickenteppich aus Quellen und durch weitere Herausforderungen wie die Komplexität der Simulation, die Fluidität der Entwicklung und die Masse an versprochenen Inhalten geht schnell die Übersicht flöten.

### Skeptische Fans

Ohne PR-Hilfe ist es schwerer für Journalisten, Zugriff und Einblick in Star Citizen zu erhalten, von Kontakt mit Teammitgliedern, Rückfragen oder der Organisation exklusiver Berichte und Enthüllungen ganz zu schweigen. Vielsagendes Detail: Meines Wissens hat Cloud Imperium Games bis heute keinen Ersatz für den im Februar gegangenen PR-Manager des Unternehmens angeheuert. Und wenn der Kontakt mit Cloud Imperium Games doch zustande kommt, ist das nicht immer von Vorteil. Exklusive Berichte über neue Raumschiffe in Star Citizen haben in der Vergangenheit den Ärger eines Teils der Community erregt. Weil der Rest der Entwicklung so transparent gestaltet ist und die Macher sich ihrer besonderen Beziehung zu den Fans rühmen, wirkt jede zurückgehaltene Information, jedes exklusiv vorab präsentierte Raumschiff auf manch einen Spieler

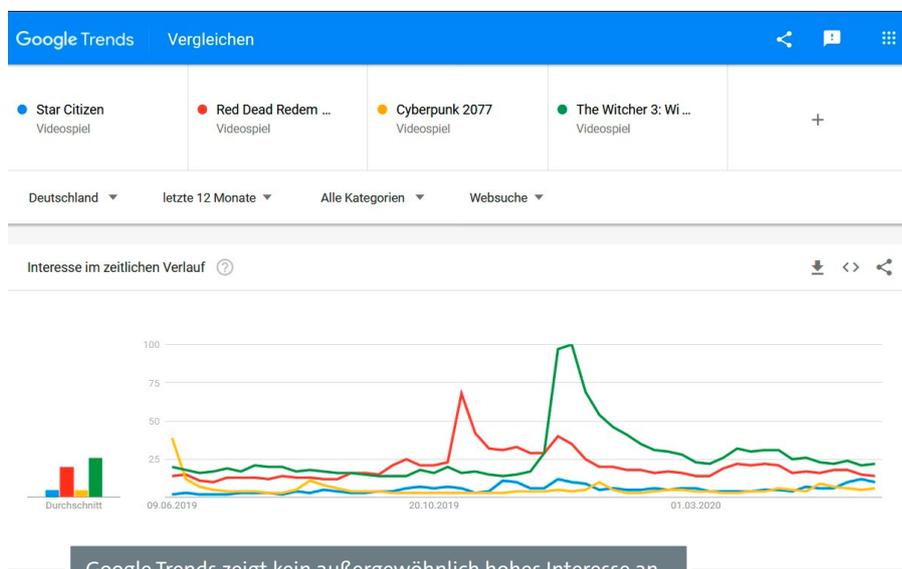
wie Verrat an der Sache. Ohnehin herrscht in der Star-Citizen-Gemeinde Skepsis gegenüber klassischer Presse, auch weil Journalisten in der Vergangenheit mit vermeintlich unfairer Berichterstattung für Furore gesorgt haben. Spieler werfen den Pressevertretern etwa vor, jahrelang dem umstrittenen Entwickler Derek Smart eine Plattform geboten zu haben, um Star Citizen und Chris Roberts persönlich zu kritisieren.

Gleichzeitig gibt es aber auch eine Gegenbewegung, die Star Citizen, seinem Finanzierungsmodell und Roberts' vollmundigen Versprechen deutlich ablehnend gegenübersteht und sich von Journalisten mehr Kritik daran wünscht. Und von beiden Seiten hagelt es garantiert Schimpf und Schande, sobald man bei der Darstellung der komplexen Spielfeatures und Zusammenhänge einen Fehler macht oder mal eine vor drei Jahren getätigte Aussage von Chris Roberts vergisst, die ja ganz eindeutig darauf hinweist, dass in Zukunft ...

So befinden sich meine Kollegen und ich in einer ständigen Zwickmühle, angesichts derer sich so manch einer zweimal überlegt, sich überhaupt eingehender mit Star Citizen zu beschäftigen. Mir bleibt keine andere Wahl: Mein Chef zwingt mich dazu. Kleiner Scherz. Um in diesem Umfeld ausgewogen über das Spiel berichten zu können, ist es für Journalisten wie mich unabdingbar, auf Expertenwissen zurückzugreifen. Erst als ich mit langjährigen Spielern von Star Citizen sprach, habe ich die Faszination vieler Menschen an diesem noch unfertigen Weltraum-Traum so richtig verstanden. Und im Interview mit Wirtschaftswissenschaftlern ging mir auf, wie clever Chris Roberts' Geschäftsmodell für Star Citizen ist.

### Eintauchen ins Universum

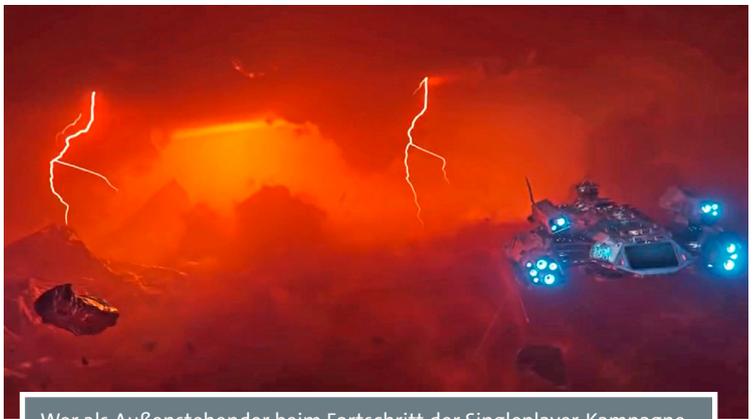
Sich so ausführlich mit anderen Menschen über ihr Lieblingsspiel auszutauschen, ist für meinen Berufsstand – so ehrlich



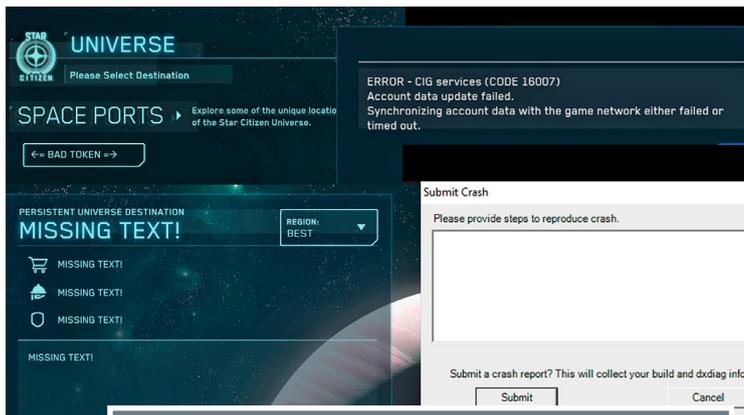
Google Trends zeigt kein außergewöhnlich hohes Interesse an Star Citizen (blaue Linie) bei Suchanfragen. Das fünf Jahre alte The Witcher 3 wird deutlich öfter in die Suchleiste eingegeben.



Auf einem Eisplaneten an Wolkenkratzern vorbeifliegen? Geht aktuell nur in Star Citizen und es sieht selbst auf der zweithöchsten Detailstufe wunderschön aus.



Wer als Außenstehender beim Fortschritt der Singleplayer-Kampagne Squadron 42 durchblicken will, muss sehr viele trockene Newsletter lesen – oder einen Star-Citizen-YouTuber abonniert haben.



Eine kleine Auswahl von Fehlermeldungen, die mir beim Spielen von Star Citizen begegnet sind. Es dauert nunmal noch eine ganze Weile, bis dieses Spiel fertig ist.



Fünf Minuten in Star Citizen, ich komme aus dem Aufzug und das ist das erste, was ich sehe: NPCs, die auf einem Sofa stehen, statt darauf zu sitzen. Solche kleinen Fehler sind Alltag im Spiel und das ist angesichts des frühen Zustands auch logisch. Aber dadurch werden sie nicht automatisch weniger frustrierend.

muss ich sein – bei weitem nicht die Norm. Denn als Spieltester sind wir es gewohnt, über ein Spiel auf Basis unserer eigenen Erfahrungen zu schreiben. Das ist bei solch einem Riesenspiel wie Star Citizen aber nicht so einfach wie beim Gros der Spiele. Letzten Endes gilt bei Star Citizen wie bei jedem Thema, über das man als Journalist schreibt: Man sollte natürlich wissen, wovon man redet. Ergo entschloss ich mich Anfang 2020, endlich mal das persistente Universum zu besuchen, das als Idee im Kopf von Chris Roberts entstand und inzwischen Hunderttausenden Spielern eine Heimat bietet. Bis vor kurzem noch erschien mir das wie eine gute Idee. Ich lag soooo falsch.

**Ich habe Star Citizen gespielt – und es bereut**

Es gehört zum Star-Citizen-Paradox, dass man dieses Spiel, dem ständig vorgeworfen wird, es würde eh nie fertig werden, schon seit Jahren ausprobieren kann. Aber ich glaube: Nur die wenigsten machen das. Die wenigsten Kritiker – und die wenigsten Journalisten. So langsam verstehe ich warum. Beim Versuch, Star Citizen zu spielen, krachte ich gegen eine Wand – mit aktiviertem Afterburner. Ohne YouTube-Tutorial oder Hilfe durch einen bereits spielenden »Guide« ist der Einstieg in Star Citizen schier überwältigend. Man muss viel Motivation mitbringen, sich festbeißen und darf nicht locker lassen, muss lern- und anpassungsfähig sein. Es gibt so viel zu entdecken: riesige Planeten, majestätisch im Nichts hängende Raumstationen, Multi-Crew-Raumschiffe mit einer Länge von Hunderten von Metern.

Aber all das ist nicht so einfach zu begutachten: Wer die schönen Flecken, die beeindruckenden Szenen in Star Citizen sehen will, muss sie freilegen. Das erfordert Arbeit. Ja, Arbeit. In einem Spiel, das zuvorderst Spaß machen sollte. Und hier war für mich der Knackpunkt bei meinem Selbstversuch erreicht: Es fällt mir schwer, Star Citizen zu spielen. Auch wegen der Bugs.

Es ist eine Sache, sich selbst zu sagen, dass es Star Citizen derzeit nur als Alpha-Version zu spielen gibt. Dass Star Citizen enorme Fortschritte gemacht hat. Dass da aber natürlich noch nichts in Sachen Optimierung passiert ist. Das Ganze dann aber

selbst zu spielen und NPCs dabei zuzuschauen, wie sie über der Treppe zur U-Bahn-Station von New Babbage durch die Decke fallen und weiter unten wieder im Boden verschwinden, ist dann aber eine ganz andere Geschichte. Wie soll ich ein redaktionelles Video erstellen, wenn ich statt nach Lorville alle paar Minuten aus dem Spiel fliege? Ich muss es so offen sagen: Star Citizen hat mich abgetörnt. Es ist als Pressevertreter schwierig, dieses Spiel gebührend zu begleiten, wenn man nebenbei noch zig andere Spiele auf dem Schirm hat, andere Artikel Korrektur liest, Videos produziert oder Podcasts aufzeichnet. Twitch-Streamer und YouTuber, die sich auf eine Handvoll Spiele konzentrieren können, sind da unter Umständen im Vorteil.

**Nix für nebenbei**

Star Citizen ist eben kein Spiel, das man mal eben so nebenbei »covert«, wie man unter Journalisten sagt. Für Star Citizen muss man sich Zeit nehmen. Die meisten Spieleredakteure haben dafür glaube ich keine Zeit. Ich will sie mir nehmen. Auch weil unter GameStar-Plus-Usern ein sehr hohes Interesse an diesem Spiel besteht. Liebe Fans: Ich will euch eine diesem Spiel würdige Berichterstattung bieten, keine Frage. Aber es ist sehr, sehr schwer. Das Gameplay-Video zu Star Citizen habe ich vorerst auf Eis gelegt. Zum einen weil bei GameStar im Juni mit Find Your Next Game eh schon genug Arbeit auf mich wartet. Zum anderen weil ich Angst habe, mit einem Schnellschuss Star Citizen Unrecht zu tun. Ich will mich nicht in den Kommentaren entschuldigen müssen, weil ich dem Freelancer-Raumschiff aus Versehen drei statt zwei M4A Laser-Autocannons angedichtet habe. Oder holprige Flugszenen zeigen, die mich als Newbie outen. Ich will zeigen, was Star Citizen schon jetzt alles bietet. Das ist nur gar nicht so einfach und schon gar nicht schnell gemacht. Vielleicht frage ich einfach mal im GameStar-Forum nach Unterstützung. Da gibt's bestimmt genug Experten, die wissen, wie man nach Gold schürft und dabei Erfolg hat.

Wie sind eure Erfahrungen mit dem »Projekt« Star Citizen? Schreibt es uns gerne an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)! ★