Weltraumkarten mal anders

STAR CITIZEN FÜR DIE HOSENTASCHE

Die Raumschiffe aus dem ambitionierten Weltraum-MMO könnt ihr schon jetzt mit euch herumtragen. Möglich macht es ein deutscher Polizist. Von Peter Bathge

Thomas Eberhards Augen leuchten, so wie man das von einem erwartet, der von seiner großen Leidenschaft spricht. Von dem Traum, in den sechs Jahre lang Eberhards Schweiß und Tränen geflossen sind. Sechs Jahre, in denen der Mann teils bis um 2 Uhr nachts an seinem Weltraumkartenspiel Squadrons gearbeitet hat, fast ausschließlich allein. Thomas, der von Beruf Polizist ist, hat viel in die Verwirklichung seiner Vision gesteckt. Und noch mehr: »Es war ein riesiger Balanceakt und ein großer Preis für die Familie, wir haben dafür viel geopfert.«

Sein ältester Sohn ist mit Squadrons aufgewachsen, er ist quasi Teil der Entwicklung. Wie passend also, dass Thomas bei unserem Gespräch an seinem freien Tag mit einem Ohr nach dem zweiten Knirps lauscht, der im Nebenzimmer spielt. Ob der wohl auch irgendwann mal mit Papas Weltraumkarten spielen möchte?

Wovon wir reden

Squadrons ist derzeit ein analoges Kartenspiel für zwei Spieler, aber es basiert auf einem der aktuell spannendsten und meist diskutierten MMOs: Star Citizen. Auf den Karten sind die originalen Namen und Bilder der Raumschiffe aus dem Chris-Roberts-Spiel abgedruckt, und Thomas Eberhard besitzt die offizielle, nicht kommerzielle Nutzungserlaubnis von Entwickler Cloud Imperium Games. »Unterschrieben von Erin Roberts«, erzählt Thomas voller Stolz.

Als Staffelanführer duelliert ihr euch mit Raumschiffen (euren Handkarten) um Siegpunkte, dazu legt ihr sie verdeckt auf zu Beginn einer Runde ausgelegte extragroße Location-Karten. Die sind je nach Örtlichkeit unterschiedlich viele Punkte wert. Wenn einer dieser Orte (die auf den offiziellen Planeten und Raumstationen des Stanton-Systems basieren, des einzigen zurzeit in Star Citizen enthaltenen Sternensystems) von beiden Spielern beansprucht wird, werden die zuvor platzierten Schiffskarten aufgedeckt, und es kommt zum Kampf. Der Spielablauf ist ungewöhnlich, denn es gibt in Squadrons keine Ressourcen oder Lebenspunkte wie in Magic: The Gathering. Ihr müsst keine Länder ausspielen, um Mana zu

Die Location-Karten sind maßangefertigt und geben neben den Siegpunkten unterschiedliche Boni.

generieren, stattdessen geht es sofort in der ersten Runde zur Sache.

»Harte Action«, verspricht uns Thomas, der mit mehr als 40 Testspielern (darunter zwei Magic-Pro-Turnierspieler) am Balancing geschraubt hat. Ein Würfel kommt dann beim Ausweichen zum Einsatz; es ist das einzige Zufallselement im Spiel. »Ich will irgendwann sehen, wie Leute Squadrons-Turniere spielen«, hofft Thomas.

Mit UEE, Vanduul und Piraten existieren bislang drei Fraktionen, eine Deckbuilding-Option ist für die Zukunft eingebaut. Während die Vanduul-Aliens auf allerlei Tricks setzen, sind die Freibeuter darauf spezialisiert, Schiffe per EMP zu deaktivieren und am Ende eines erfolgreichen Kampfes zu plündern. Die UEE-Navy dagegen vertraut vor allem auf ihre Feuerkraft und Panzerung. Die erste Stage aus dem Regelwerk lässt sich auf der Squadrons-Webseite (squadrons-game.com) herunterladen; einfach Karten ausdrucken und losspielen. Denn zu kaufen gibt es Squadrons noch nicht. Aber das ist nur eine Frage der Zeit.

Bald in einem Geschäft in deiner Nähe

»Die Chancen [auf eine kommerzielle Version, Anm. d. Red.] standen noch nie so gut«, sagt uns Thomas Eberhard im Interview. Es gebe aktuell Verhandlungen im Hintergrund, ein großer Brettspielverlag mit Erfahrung in der Umsetzung von Lizenzen habe Interesse. Das ist kein Zufall: In der Vergangenheit konnte Squadrons bereits große Teile der Star-Citizen-Community für sich begeistern. Beim sogenannten Citizen Spotlight, einer Plattform für die Vorstellung von Community-Projekten, hat Squadrons mehrfach rekordverdächtig viele Upvotes von Star-Citizen-Spielern kassiert. Inzwischen sei man bereits mit drei unterschiedlichen Beiträgen in die Top 10 vorgestoßen, und für den August 2022 sei ein viertes Citizen Spotlight zur neuen Community-Sammelkarte geplant. Für den kommenden Trailer fanden sogar echte Dreharbeiten statt. Thomas Eberhard geht erneut von einer Spitzenposition für Squadrons in der Rangliste aus.

»Das waren wichtige Signale«, sagt Thomas heute mit Blick auf die bevorstehende Kommerzialisierung. Sechs bis zwölf Monate werde es dann vermutlich noch dauern, bis man Squadrons im Handel kaufen kann – eine späte Genugtuung für den Spieleautor, der während der langen Entwicklungszeit oft die Zähne zusammenbeißen musste. »Es wurde so oft aufs Spiel draufgehauen«, resümiert er heute im Rückblick.

»Das Spiel nach Gefühl zu entwickeln war gleichzeitig der schönste und schwerste Part der Entwicklung.« Am Ende ging's für ihn neben der Ausübung seines Hobbys (Thomas entwickelte schon mal einen riesigen Prototyp für ein Brett- und Kartenspiel zu Star Wars: The Clone Wars, dessen Spielplan er damals tatsächlich auf eine Lkw-Plane druckte) vor allem darum, sich »persönlich weiterzuentwickeln. [...] Ich habe so viel gelernt über Entwicklung, Produktion und Vertrieb. Und auch, niemals aufzugeben.«

In die Star-Citizen-Szene rutschte Thomas einst aus Interesse an der für die Branche ungewöhnlich transparenten Entwicklung des MMOs mit häufigen Updates. Dabeigeblieben sei er wegen der Community, die er als außerordentlich freundlich und hilfsbereit kennengelernt habe. Dabei besitzt er bis heute nur zwei mittelgroße Raumschiffe im Spiel. Peanuts im Star-Citizen-Weltraum.

Der Wendepunkt für das Projekt war 2018 die Con42 bei Frankfurt am Main, wo Tho-

Die United Empire of Earth Navy setzt auf klassische Militärtaktiken – und Chris Roberts (links).

Die Aliens besitzen besonders viele Trickkarten.

Erin Roberts (links) bei der Übergabe des Squadrons-Prototyps durch Thomas Eberhard (Mitte) und Sohn.

Die sogenannten Buccaneers legen andere Schiffe lahm, denn im direkten Kampf sind sie oft unterlegen.

Bislang gibt es nur eine Handvoll produzierter Prototypen. Aber wer die Karten selbst ausdruckt, kann schon jetzt mit der Tutorial Stage 1 losspielen.

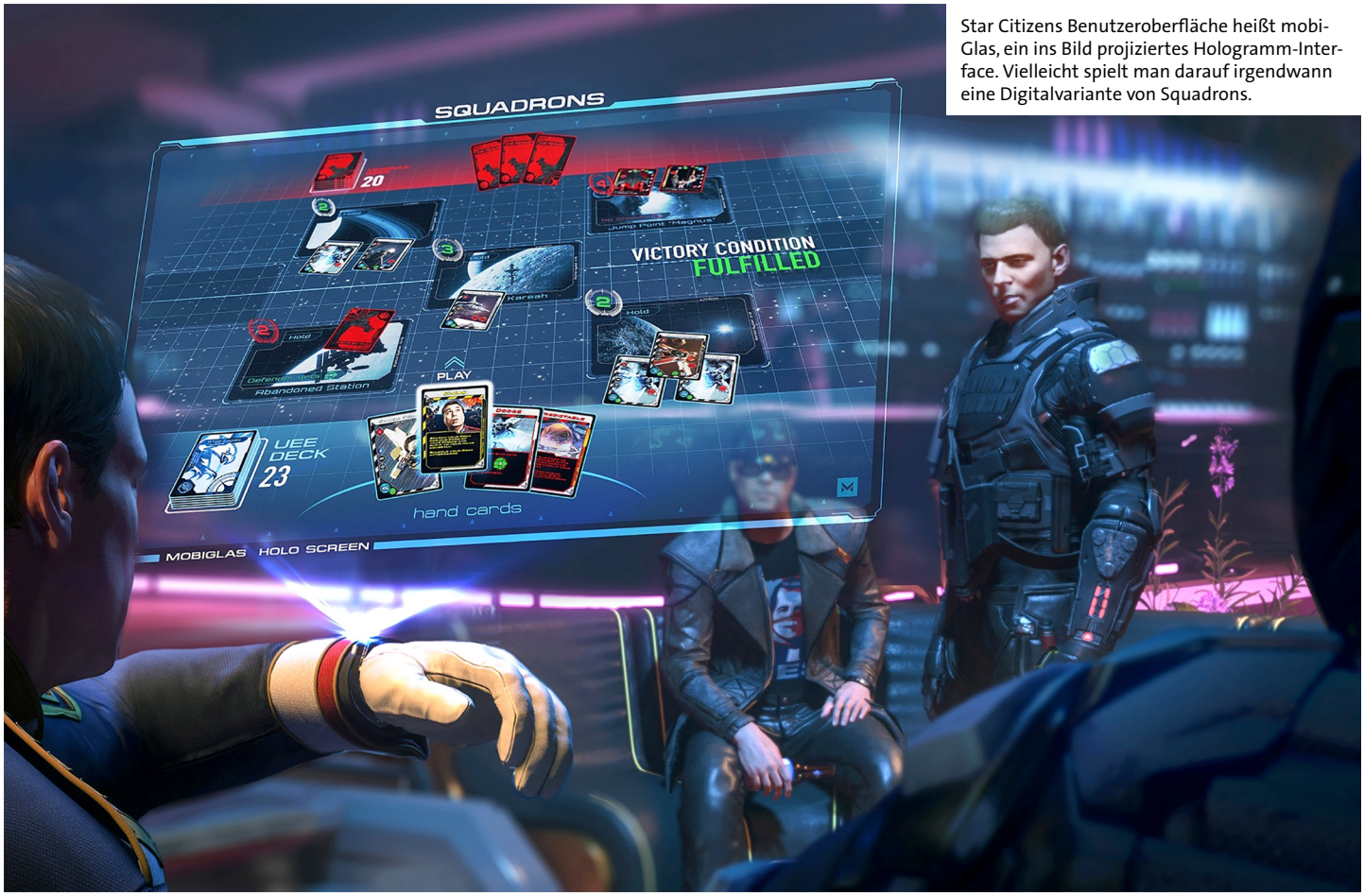
mas Eberhard sein Projekt erstmals der Star-Citizen-Community vorstellte. Die Reaktionen waren überwältigend. 2019 druckte man zusammen mit Cartamundi, Europas führendem Spielkartenhersteller, über deren deutsche Tochterfirma ASS Altenburger eine Kleinauflage des Squadrons-Prototyps. Einen davon übergab Thomas dann am Rande der gamescom 2019 bei einem »Bar Citizen« genannten Kneipentreff Erin Roberts, Studio Director von Foundry 42 UK und Bruder von Cloud-Imperium-Games-CEO Chris Roberts. Erin, der zu diesem Zeitpunkt in England die Entwicklung von Star Citizens Einzelspielerkampagne Squadron 42 leitete, schien schwer beeindruckt. Untrügliches Zeichen dafür: Bereits 2018 hatte Thomas die nicht-kommerzielle Nutzungserlaubnis – von Erin Roberts unterzeichnet – erhalten.

Doch es gibt zunächst noch Auflagen: Thomas Eberhard darf kein Crowdfunding für Squadrons betreiben und kein Geld damit verdienen. Die Zukunft von Squadrons ist trotzdem hoffnungsvoll.

Was die Zukunft bereithält

Über 1.500 physische Sammelkarten von Squadrons befinden sich bereits im Umlauf, sogenannte Early-Supporter-Cards. Die Fans kommen aus aller Welt; zwei Karten verschickte Thomas auf die Inselgruppe Franzö-

Der Turnieraspekt ist Thomas Eberhard sehr wichtig. Seine Vision: Irgendwann wird in Star Citizen die Squadrons-Weltmeisterschaft ausgetragen.



Star Citizens Benutzeroberfläche heißt mobiGlas, ein ins Bild projiziertes Hologramm-Interface. Vielleicht spielt man darauf irgendwann eine Digitalvariante von Squadrons.

sisch-Polynesien im Pazifik. Aktuell werden die schicken, spiegelnden Karten mit »Foil«-Effekt auf Ebay für circa 40 Euro pro Stück gehandelt. Später einmal sollen sie ihre Besitzer gegen exklusive und sehr seltene Spielkarten tauschen können.

Vier Raumschiffe gab es bisher als Early-Supporter-Karten, im August 2022 will Thomas die fünfte Karte vorstellen. Wir konnten sie schon sehen und versprechen: Star-Citizen-Fans erwartet ein besonderes Schmankerl, denn das darauf abgebildete Raumschiff ist ein luxuriöser Fan-Favorit.

Wenn mit dem Deal zur Kommerzialisierung alles klappt, soll das Starter-Set nach Thomas' Vision zunächst mit Premiumbox und Hardover-Handbuch erscheinen, also richtig edel. Die limitierte und nummerierte Sonderedition wird dann alle Karten als Foil-Variante beinhalten. »Das ist mein Traum«, sagt Thomas.

Squadrons ist modular aufgebaut, wenn Cloud Imperium Games etwa das lang angekündigte Pyro-System in Star Citizen freischaltet, kann Thomas Eberhard einfach ein entsprechendes Set an 15 neuen Location-Karten nachschieben. Das Gleiche trifft auf neue Raumschiffe oder Fraktionen zu, hier sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Unter anderem will der Spieleautor als Nächstes eine Salvaging-Staffel, also Schrottsammler, einführen, die zerstörte Schiffe verwerten und zurückholen können.

Wenn die Sterne günstig stehen, könnte Squadrons sogar seinen Weg auf PCs aus aller Welt finden. Konzeptgrafiken zeigen, wie das aussehen könnte. Doch bis es so weit kommt, müssen noch viele Raumschlachten in heimischen Wohnzimmern ausgefochten werden.

Die Zugänglichkeit von Squadrons veranschaulicht der Autor für uns mit einem schönen Beispiel: »Einer meiner Testspieler hat Squadrons mit seinem fast 60-jährigen Schwiegervater ausprobiert. Der hatte vorher keinerlei Star-Citizen-Expertise, zockte dann jedoch den ganzen Urlaub mehrmals am Tag mit und tüftelte ansonsten auf dem Sofa an seiner Staffel herum.«

Es brauche, so Thomas, ein Probespiel mit einem erfahrenen Spieler, und schon sei man voll drin. »Inzwischen fühlt es sich wirklich wie Star Citizen an«, sagt er. Seine Augen leuchten noch immer. ★

DAS SPIELFELD

So in etwa sieht das Spielfeld von Squadrons aus: In der Mitte liegen die fünf Location-Karten, um die gekämpft wird. Die Spieler legen ihre Raumschiff- und Aktionskarten an, erst verdeckt, im Anschluss kommt es zum Kampf mit den zusätzlichen Aktionskarten.

Das klassische Kartenspiel ist das französische Blatt: Pik, Kreuz, Herz und Karo.