

Star Citizen

ALLES GUTE ZUM GEBURSTAG! ODER?

Genre: Weltraumsimulation Publisher: CIG Entwickler: CIG Termin: -

Nicht fertig, aber es läuft: Wir sagen euch, was Star Citizen nach 10 Jahren Entwicklung aktuell für ein Spiel ist, was es noch nicht ist – und was es vielleicht niemals sein wird. Von Michael Sonntag

Im Juni 2020 schreibt ein weiser Mann weise Worte in einem weisen Artikel (»Albtraum und Goldgrube«, Ausgabe 08/2020). Der Name dieses großen weisen Mannes ist natürlich Peter Bathge, er ist Redakteur bei GameStar und spricht über die Herausforderung, eine richtige Aussage über Star Citizen zu fällen: »Star Citizen ist kein Spiel, das man mal eben so nebenbei ›covert‹, wie man unter Journalisten sagt. Für Star Citizen muss man sich Zeit nehmen«,

schreibt er. »Liebe Fans: Ich will euch eine diesem Spiel würdige Berichterstattung bieten, keine Frage. Aber es ist sehr, sehr schwer.« Es liegt keine Angst in diesen Worten, es ist vielmehr Respekt gegenüber einem Videospiel, das es in diesem Umfang so noch nie gegeben hat. Dementsprechend überwältigend ist es, als Journalist die Aufgabe zu erhalten, eine Preview zu verfassen.

Um dieser schwierigen Mission möglichst gerecht zu werden, begeben sich

für diesen großen Artikel zum zehnten Geburtstag nicht allein in diesen Sternenkrieg zwischen jubelnden Fans und messerscharfen Kritikern. Unterstützt werde ich dabei von zwei unserer größten Experten, Twitch-Streamer Knebel und Langzeit-Fan Sascha Schulz, der als Sir Hurl im GameStar-Forum moderiert. Ich betone: Sie helfen mir mit ihrer Expertise, aber sie beeinflussen meine Einschätzung nicht. Das hier wird weder eine Lobeshymne noch ein Verriss.



WIE SPIELLEN?

Star Citizen befindet sich zurzeit in der Alpha 3.17.3 und verfügt nur über eine englische Sprach- und Textausgabe. Eine deutsche Version soll später folgen. Zum Spielen wird ein Game Package benötigt, das es ab 45 US-Dollar (plus Mehrwertsteuer) zu kaufen gibt. Alle weiteren Raumschiffkäufe sind optional; neue Bewegungsmittel könnt ihr auch mit In-Game-Credits mieten oder kaufen, die ihr durch Jobs verdient.

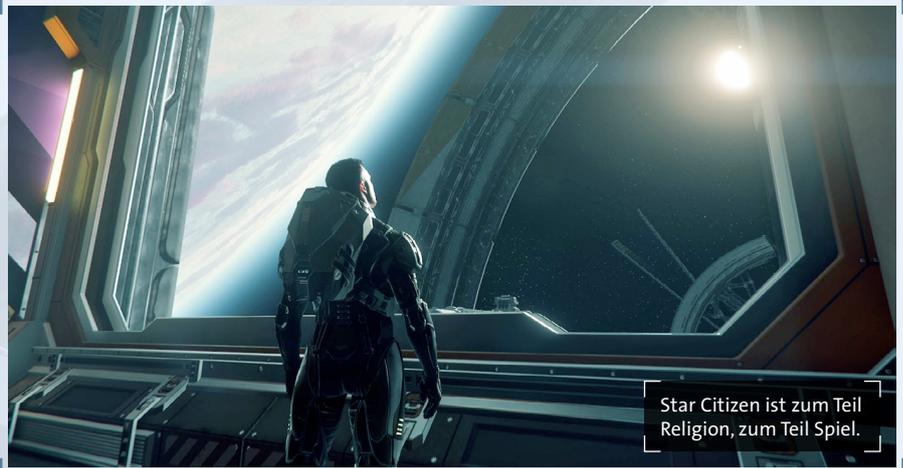
Die große Schwierigkeit bei Star Citizen ist, dass es zum Teil Spiel und zum Teil fast schon eine Religion ist. Entweder glaubt ihr daran, dass es irgendwann das Spiel wird, das versprochen wurde – oder ihr tut es nicht. Wir aber meiden den Raum des Spekulativen und bewerten das Produkt als solches. Die Updates, die Schiffe, Funktionen und (noch) nicht eingelösten Versprechen könnten kaum komplexer sein, aber am Ende wollen wir uns nur auf die Essenz konzentrieren: zu sagen, was Star Citizen aktuell für ein Spiel ist und für wen es sich lohnt.

Spiel keinen Star Citizen, sei einer!

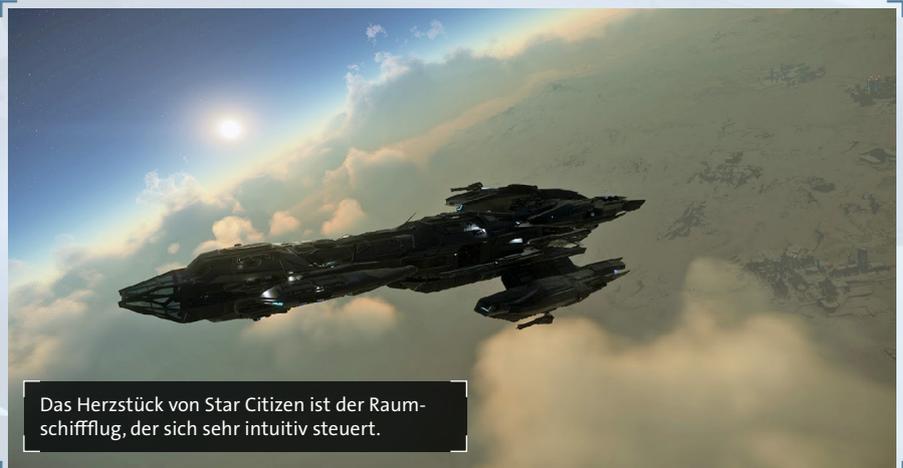
Star Citizen ist eine groß angelegte Weltraumsimulation, in der ihr einen eigenen Charakter erstellen, Raumschiffe fliegen, fremde Planeten erkunden, verschiedene Missionen erfüllen und euch Gefechte liefern könnt. Im Hauptmenü finden wir drei Spielmodi. Während »Persistent Universe« zum eigentlichen freien Spiel führt, können die Modi »Star Marine« und »Arena Commander« dagegen als Training und schnelle Action-Matches für die Bereiche Schießen und Fliegen genutzt werden. Was allerdings bis heute fehlt: ein Tutorial für alles drumherum. Aktuell können wir den Einstieg in Star Citizen nicht als Hürde bezeichnen, sondern eher als einen einschüchternden Zugangsberg – selbst Entwickler Cloud Imperium Games empfiehlt euch, erfahrene Spieler um Hilfe zu bitten. Aber immerhin gibt es inzwischen eine zentrale Anlaufstelle mit Videos und Guides auf der Webseite.

In Star Citizen steht nicht der leicht konsumierbare Spaß im Vordergrund. Stattdessen bietet euch das Spiel die Möglichkeit, in einer vergleichsweise sehr realistischen und authentischen SciFi-Welt zu leben. Wo andere Genrevertreter wie No Man's Sky Kompromisse machen und manches dem Spielspaß zuliebe einfach halten, verfügen diese Bereiche in Star Citizen über weitaus mehr Ebenen, Einzelheiten und Details, um eine noch bessere Immersion zu liefern.

Das Ziel des Spiels ist es, nicht nur einen Raumfahrer zu spielen, sondern einer zu werden und sich authentisch in eine ebenso authentische Welt einzufügen. Und um dieses kostbare Erlebnis zu erhalten, müssen Spieler einen hohen Preis zahlen und sich viele Abläufe und Logiken einprägen.



Star Citizen ist zum Teil Religion, zum Teil Spiel.



Das Herzstück von Star Citizen ist der Raumschiffflug, der sich sehr intuitiv steuert.

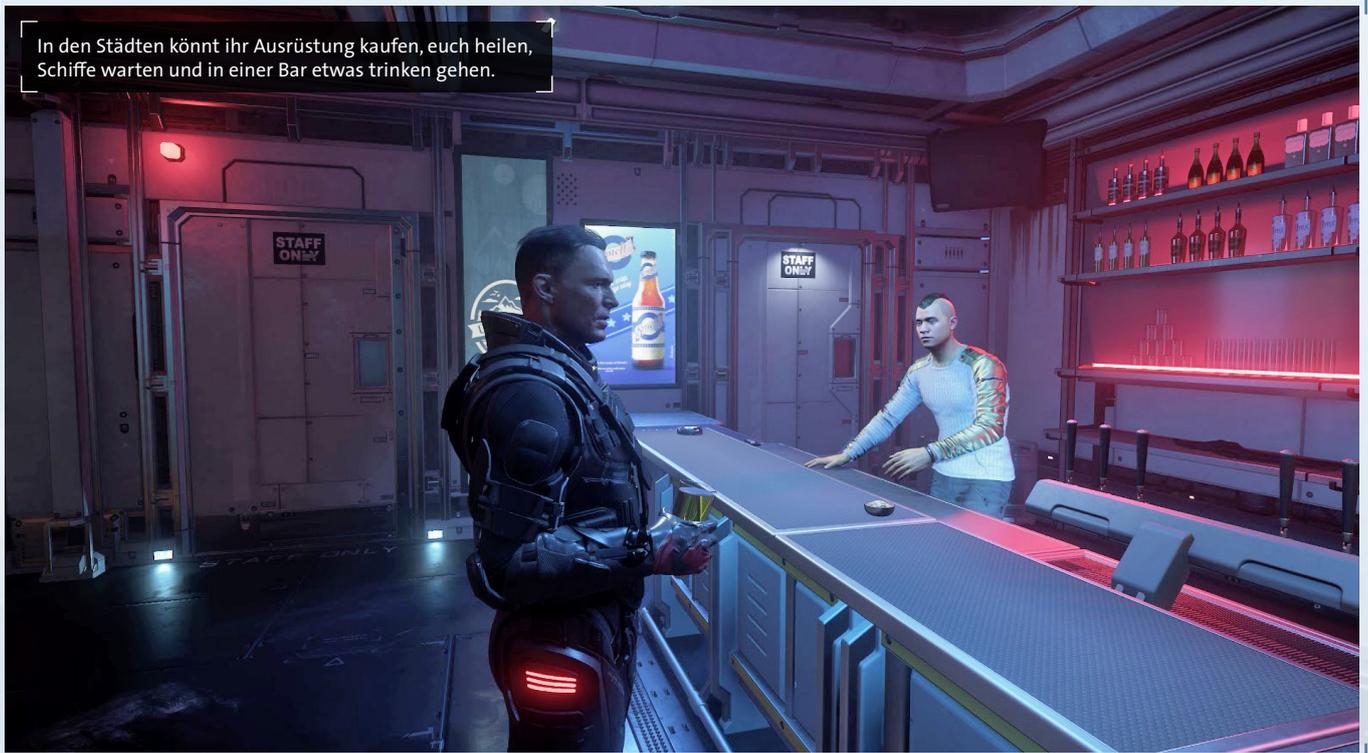


Städte, Weltraumstationen, Planetenoberflächen – Star Citizen bietet viel Raum zum Erkunden.



Menüs über Menüs, Abläufe über Abläufe: Der Alltag soll sich so realistisch wie möglich anfühlen, der Preis dafür ist eine sehr hohe Zugangshürde.

In den Städten könnt ihr Ausrüstung kaufen, euch heilen, Schiffe warten und in einer Bar etwas trinken gehen.



Das geht natürlich nicht von heute auf morgen, aber dieses Lernen, dieses »Sich immer besser zurechtfinden«, dieses »Sich immer mehr wie zu Hause fühlen« ist die große Magie von Star Citizen. Wir würden uns nur wünschen, dass Cloud Imperium Games diese Landung im Spiel mit mehr Hilfen sanfter gestalten würde – vor allem für Leute, die erstmal alleine spielen wollen.

Wir führen euch die Simulationstiefe anhand der ersten Spielstunde vor, in der ihr alle essenziellen Dinge lernen könnt, die man braucht: Nachdem ihr einen Charakter im recht beeindruckenden Editor erstellt habt, erwacht ihr in einer der Startstädte. Wollt ihr euer Hotelzimmer verlassen, könnt ihr nicht einfach durch die Tür gehen, sondern müsst erst über das Interaktions-

menü den Befehl dazu geben. Jippie, und jetzt Raumschiff fliegen? Haha! Nein!

Der lange Weg ins All

Willkommen bei der Jagd nach Passierschein A38: Um euer Schiff zu starten, müsst ihr erst einmal den Bahnhof finden und in den richtigen Zug steigen. Seid ihr am Ziel angekommen, ordert ihr euer Schiff, woraufhin euch das Terminal einen Hangar zuweist. Jetzt fahrt ihr mit dem Aufzug in den richtigen Hangar und findet dort euer Prachtexemplar von Sternen-Cruiser. In einem normalen Videospiele könntet ihr jetzt sofort losdüsen und durch die Galaxis reisen, aber in einem »echten« Raumhafen müsst ihr eben das Protokoll einhalten, wenn ihr nicht gegen ein verschlossenes Hangartor rasen wollt. Also kontaktiert ihr über den Computer das Raumhafenpersonal und bittet um Start-erlaubnis, damit man euch das Tor öffnet. Nachdem ihr dann mit eurem Schiff vorsich-

tig den Hangar verlassen habt und sich um euch herum eine gigantische SciFi-Metropole unter einem grenzenlosen Sternenhimmel entfaltet, könnt ihr staunen und aufatmen. Den Planeten im Steilflug zu verlassen, per Quantensprung durch das Sternensystem zu reisen, in die Atmosphäre eines anderen Planeten einzutreten, wieder sicher zu landen und auszustiegen (und das alles ohne Ladezeiten) – das ist nicht wie Star Wars, das ist Star Wars, wenn nicht sogar besser, weil ihr selbst geflogen seid.

Die meiste Zeit leben wir unseren Space-Traum, in manchen Fällen werden wir aber herausgerissen, wenn der Realismus nicht besonders intuitiv ins Spiel eingebunden wurde. Um ein Beispiel zu nennen: Wollen wir etwas trinken, müssen wir hierfür unseren Helm abnehmen und die Flasche ausrüsten. Ist der Durst gelöscht, können die Objekte wieder ausgewechselt werden. Das erfordert etwas mehr Menügeklicke, als not-

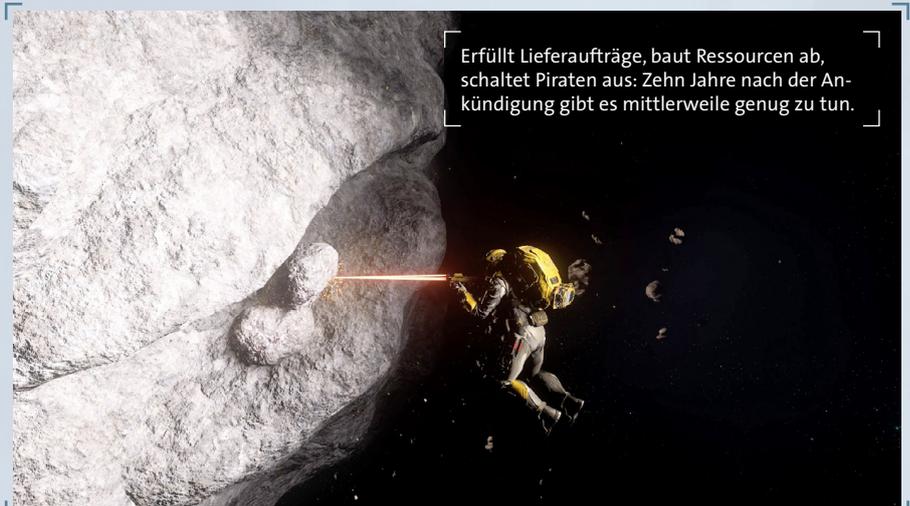
DAS MUSS EUER RECHNER KÖNNEN

MINIMAL

- Windows 8.1 (64 bit), Windows 10
- Quad-Core CPU mit AVX (Intel Sandy Bridge, AMD Bulldozer oder neuer)
- DirectX 11.1 Grafikkarte mit 3 GB Video-RAM
- 16 GB RAM
- 83 GB freier Festplattenspeicher

EMPFOHLEN

- Windows 10 (64 bit) inklusive des letzten verfügbaren Updates
- Quad Core CPU mit AVX (Intel Sandy Bridge, AMD Bulldozer Prozessor oder neuer)
- DirectX 11.1 Grafikkarte mit 4 GB oder mehr RAM
- 32 GB DDR4 RAM
- 83 GB freier SSD-Festplattenspeicher



Erfüllt Lieferaufträge, baut Ressourcen ab, schaltet Piraten aus: Zehn Jahre nach der Ankündigung gibt es mittlerweile genug zu tun.

wendig wäre. Wir verstehen die Logik, könnten uns hierfür aber auch eine eingängigere Variante per Schnellbefehl im Interaktionsmenü vorstellen.

Wie viel Gameplay?

Selbst die Fans sind sich nicht einig, wie viel Prozent des kompletten Spiels die Alpha eigentlich schon wiedergibt. Hier schwanken die Meinungen zwischen zehn und 30 Prozent. Vieles fehlt noch, vieles ist noch nicht ausgereift, aber was ist schon da?

Im Grunde sieht der Gameplay-Alltag von Star Citizen so aus: Über euren Pipboy-artigen Minicomputer namens Mobiglas könnt ihr verschiedene Aufträge annehmen, zum Beispiel ein Paket liefern, kriminelle Elemente ausschalten oder einen Ort erkunden. Mit jedem erledigten Auftrag geben euch eure Kunden immer lukrativere, aber auch gefährlichere Aufträge. Oder ihr fliegt auf einen Planeten, um Rohstoffe abzubauen, zu veredeln und diese zu verkaufen. Das verdiente Geld könnt ihr dann in neue Anzüge, Schiffe, Waffen und Gadgets investieren.

Da Star Citizen auch über Survival-Elemente verfügt, müsst ihr jederzeit eure Vitalwerte wie unter anderem Durst, Hunger, Verletzungen und Körpertemperatur überwachen. Solltet ihr sterben, geratet ihr in ein Koma und



Um zu überleben, müssen die Spieler zusammenhalten und sich gegenseitig helfen.

könnt noch von anderen Spielern gerettet werden. Tritt der Tod doch ein, erwacht ihr, je nachdem welche Einstellung ihr vorgenommen habt, im Krankenhaus oder einem medizinischen Bett.

Alles, was ihr dabeiattet, befindet sich immer noch bei eurem Leichnam, sofern kein Dieb vorbeikommt. Und wenn ihr euch danebenbenehmt, Schiffe rammt oder Leute abknallt, jagt euch die Polizei und buchtet euch im schlimmsten Fall sogar ein. Darüber hinaus bringt der Entwickler immer mal

wieder mit einem von vier Events etwas Chaos in seine Galaxis. Wir könnten jetzt ewig weiter kleinere Inhalte aufzählen, aber das Eigentliche ist bereits gesagt: Aktuell könnt ihr euch in dem bislang existenten kleinen Kosmos (nur eins von 100 geplanten Sternensystemen) ordentlich austoben. Die soziale Komponente ist dann letztendlich diejenige, die dafür sorgt, dass dieses Spiel niemals schläft. Denn kein Tag im »Persistent Universe« läuft wie der andere ab. Sobald wir ins All fliegen, wissen wir nicht, ob



Die Weltraumsimulation ist eine Augenweide. Das andauernde Anfertigen von Screenshots hält vom Spielen ab.



Keine Ladezeiten zwischen Abflug und Landung: Allein für das Fliegen lohnt sich Star Citizen.

MEINUNG

Sascha Schulz
@GameStar_de



Die Zeit ist ein flüchtiges Ding ... und nach zehn Jahren sind die Erwartungen groß. Ob CIG die Erwartungen erfüllen wird, können wir jetzt noch nicht sagen. Was wir aber beurteilen können, ist die vorliegende Alpha-Version von Star Citizen. Ist sie unfertig? Ja, natürlich. Schließlich befindet sich das Spiel noch tief in der Entwicklung. Dauert die Entwicklung zu lang? Nicht unbedingt, da CIG bei Beginn des Projekts nur aus wenigen Personen bestand. Macht Star Citizen Spaß? Sicher nicht jedem. Geschmäcker sind bekanntlich verschieden.

Ich schwebe gerne durch das All, genieße die Atmosphäre beim Überflug von Monden und liebe die Vorbereitungen einer längeren Mining-Operation. Star Citizen ist ein Sandkasten, der unheimlich viel Spaß macht und auch viel vom Spieler abverlangt. Nicht wegen des Schwierigkeitsgrades, sondern wegen der unvermeidlichen Begegnungen der unheimlichen Art mit Bugs, Fehlern und Server-Abstürzen. Star Citizen konnte in meinen Augen bis zum heutigen Tage überzeugen, und dies trotz (oder vielleicht wegen?) des Alpha-Status. Ich und viele tausende Spieler werden mit Sicherheit weiterhin CIG auf seiner Reise ins Unbekannte begleiten ... aber hoffentlich nicht noch einmal zehn Jahre.

wir heute von Piraten angegriffen werden, einen Fremden mitnehmen, in einer Bar auf eine coole Crew treffen, einen Unfall bauen und Hilfe bekommen, jemandem helfen oder einen neuen Mond entdecken. Wir sind eben nicht allein da draußen. Immer wieder neue Geschichten erleben, in immer wieder

MEINUNG

Knebel / Patrick
@KnebelYouTubeDE



Star Citizen hat sich besonders seit Alpha 3.0 stetig weiterentwickelt und bietet sowohl Neueinsteigern als auch Veteranen eine meist solide Spielbarkeit. Zu beachten ist, dass es sich nach wie vor um eine Alpha handelt und Fehler sowie Abstürze dazugehören, mal mehr und mal weniger. Das allgemeine Spielerlebnis würde ich als größtenteils rund beschreiben. Das meiste läuft gut und stabil, auch wenn man hier und da an die Grenzen der Alpha stößt.

Star Citizen schreibt die Themen Realismus und Immersion besonders groß, und das merkt man auch. Wir spielen kein Schiff oder arbeiten uns durch Tabellenkalkulationen. Wir spielen einen Charakter, der mit der Spielwelt und den darin befindlichen Objekten und Vehikeln interagiert. Das Gameplay ist sehr haptisch. Jeder Himmelskörper hat seine eigene Atmosphäre und seine eigene Schwierigkeit, auf die man achten muss.

Ob Kampfpilot, Bergbauexperte oder Handelsunternehmer, jeder findet seine Rolle. Zwar befindet sich fast alles noch in einem sehr simplen Zustand, macht aber dennoch in den meisten Fällen Spaß. Zur Langzeitmotivation dient die Persistenz, die das Erspielen von Fraktionsruf, Raumschiffen und Ausrüstung ermöglicht und über mehrere Patches hinweg speichert. Somit ist es gar nicht mehr notwendig, Vehikel für echtes Geld zu kaufen, denn fast alles ist im Spiel für In-Game-Credits zu haben, sogar exklusive kosmetische Gegenstände.

Die Kehrseite der Medaille ist, dass Star Citizen auch nach zehn Jahren keineswegs fertig ist. Spieler brauchen einen deutlich längeren Geduldsfaden als in anderen MMOs, gerade wenn größere Events anstehen, die die Server-Leistung in die Knie zwingen können. Auch die Tatsache, dass noch circa 90 Prozent des Gameplays fehlt, das Chris Roberts einst versprochen hat, sorgt immer wieder für Gesprächsstoff und Frustration.

Was ist Star Citizen Stand heute? Es ist eine Alpha, ein in der Entwicklung befindliches Weltraum-MMO. Gleichzeitig fühlt es sich oft so an wie ein Service-Game, das man dauerhaft spielen kann und das ständig mit Updates und Neuerungen versorgt wird. Wer Star Citizen jetzt spielt, bekommt also für seine knapp 50 Euro ein Produkt, das sehr viel Spaß machen kann, dabei ein wenig entschleunigt, das vor allem aber immer wieder zum Staunen einlädt.

neuen Geschichten vorkommen, sich in die Simulation hineinziehen lassen und andere in diese hineinziehen – das ist der Antrieb dieser Simulation, die die Erkundung aus No Man's Sky mit dem Survival aus DayZ und der Großstadtatmosphäre eines GTA-Roleplay-Servers kombiniert.

Raumschiffporno

Und wenn wir mal ganz ehrlich sind, ist der Hokusfokus drumherum doch eigentlich nur ein Vorwand, um wieder in unser megacool-es Raumschiff zu steigen und damit durch das All zu fliegen – was übrigens auch bei größeren Schiffen mit mehreren Piloten möglich ist! Hauptsache, unterwegs sein, dabei unglaubliche Spektakel beobachten und über die eigene Winzigkeit in diesem gigantischen Universum nachdenken. Und das entweder an Bord einer anmutigen Aurora, einer furchteinflößenden Blade oder einer imposanten Starfarer Gemini – Star Citizen bietet über 120 Schiffe, die allesamt grafische Wunder sind und sich ganz anders fliegen.

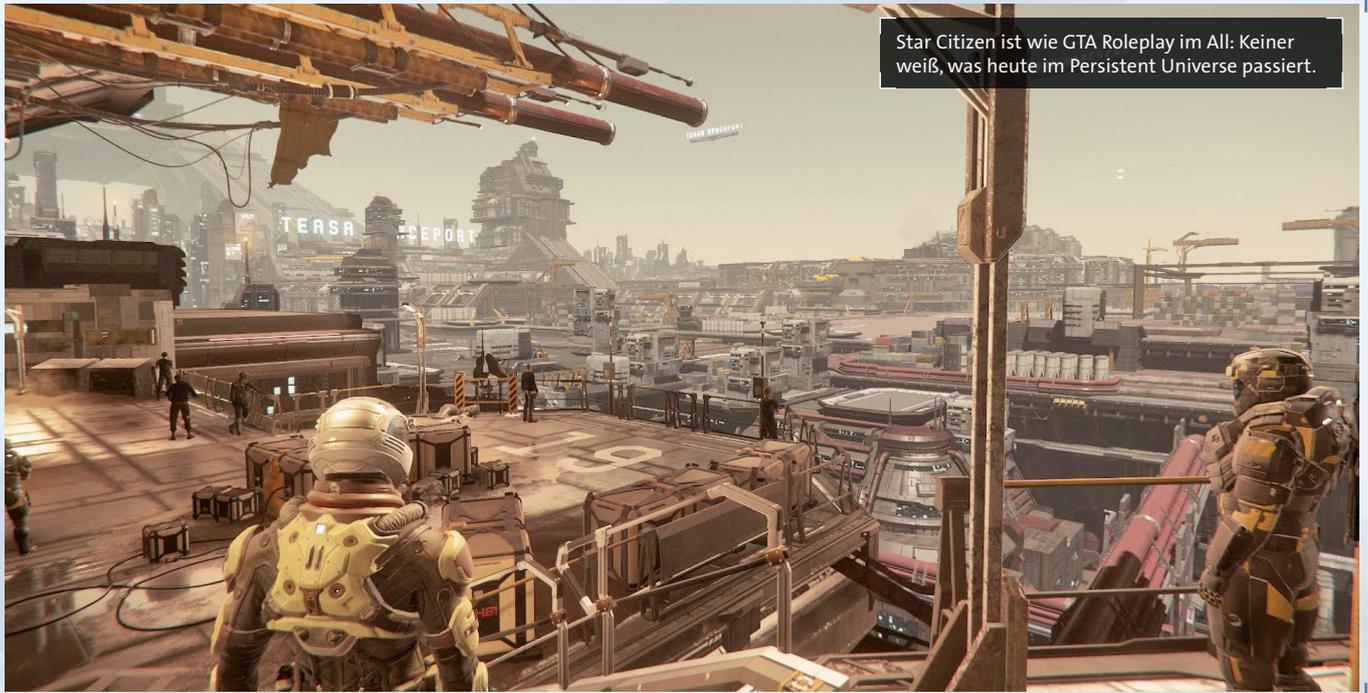
So komplex und gewöhnungsbedürftig die Tastaturbelegung auch ist, das Fliegen über WASD und Maus war in keinem Spiel einfacher. Kein Wunder, dass manche Spieler sich entsprechende Joysticks und Gadgets kaufen, um noch tiefer in der Simulation und ih-

rem Pilotensitz zu versinken. Vom normalen Fliegen bis zu den Dogfights mit anderen Jägern, dieser Part ist selbst mit zehn Prozent Spiel extrem beeindruckend und definitiv Dutzende von Stunden wert. Was nicht unbedingt für das Schießen aus der Ego-Perspektive gilt: Auch hier erwarten euch zwar beeindruckende Waffendesigns und hübsche Effekte, aber dieser Part spielt sich bis jetzt sehr standardmäßig bis na ja, vor allem wenn die KI mal keinen guten Tag hat und einfach keine Herausforderung bieten möchte. Deswegen muss sich jeder Spieler bewusst sein: Star Citizen überwältigt in einem Bereich mit unglaublichen Details – gesellige Bars, zwielichtige Piratennester, verlassene Stationen – und lässt euch in einem anderen Bereich auch einfach in Bugs, Glitches und andere Baustellen rasen.

Die Technik

Auch im Jahr 2022 ist die Technik von Star Citizen extrem launenhaft. Um den garantiert aufkommenden Problemen vorzubeugen, empfehlen Experten, das Spiel auf einer SSD-Festplatte zu installieren. Ein guter Prozessor ist entscheidend, noch wichtiger als die Grafikkarte ist aber tatsächlich der Arbeitsspeicher. Im Kasten haben wir euch die Mindestanforderungen und die empfoh-





Star Citizen ist wie GTA Roleplay im All: Keiner weiß, was heute im Persistent Universe passiert.

lenen aufgelistet. Wollt ihr wissen, ob euer Rechner mit seiner verbauten Hardware Star Citizen schafft, könnt ihr die Website RSI Public Telemetry für einen Schnellcheck zu Rate ziehen. Unabhängig von der Ausstattung eures PCs solltet ihr euch in der Alpha aber auf technische Kapriolen einstellen. In unseren Spielstunden traten einige Probleme immer wieder auf:

- Das Spiel stürzte ab.
- Nach einem Patch mussten wir es komplett neu installieren, was aber sehr selten zu passieren scheint.
- Selten hingen wir im Ladebildschirm fest.
- Einmal wollte unser Schiff nicht erscheinen, ein anderes Mal sind unsere Items einfach verschwunden.
- Wenn wir Piraten jagen mussten und sich einer durch einen Glitch in der Wand versteckte, konnte die Mission nicht abgeschlossen werden.

Die von uns für den Test befragten Experten raten zu einem vorausschauenden Spielen.

Das bedeutet: Hört euch vor dem Spielstart im Internet in der Community um, was gerade die größten Fehlerquellen sind, welche Missionen man aktuell lieber meiden sollte und mit welchen Einstellungen man Bugs beim Fliegen verhindern kann.

Da Star Citizen über keine Charakterentwicklung verfügt (abgesehen vom Fraktionsfortschritt, ein ausgefeiltes Skill-System wurde gerade erst auf der Citizencon für die Zukunft angeteasert), das Geld nicht verschwinden kann und Schiffe immer zurückgeholt werden können, gibt es eigentlich nicht viel zu verlieren – außer eben Spielzeit durch gescheiterte Missionen.

Da die Erfahrung im Vordergrund steht und weniger der Spielfortschritt, ist das alles verschmerzbar, besonders im Team. Wo die Bugs und die Unfertigkeit des Spiels dann doch stören? Bei der Authentizität der Spielwelt. Läuft der Server flüssig, können die Städte und Figuren mit den schönsten Ecken aus Deus Ex: Mankind Divided und Cyberpunk 2077 mithalten. Aber sobald die NPCs

oder gar Spielerinnen und Spieler in Wänden glitchen, zerreit die sonst so hochgelobte Immersion. Da heit es weggucken und weiterspielen. Oder eben aufhren. ★

MEINUNG

Michael Sonntag
@ThanerosFactory



Star Citizen ist nicht fertig, daher haben wir uns für diesen Artikel nur den bereits existierenden Teil angeschaut. Weil ich selbst nur die 20 Stunden bewerten kann, die ich gespielt habe, habe ich mehrere ausführliche Gespräche mit Experten geführt und ihren Erlebnissen gelauscht, um ein Gefühl dafür zu bekommen, was sich jenseits meiner Erfahrung befindet. Dieser synergetische Pool an Wissen hat mich zu einer abschließenden Erkenntnis gebracht: Star Citizen ist im Grunde kein klassisches Spiel, sondern eher mit Second Life im Weltall zu vergleichen. Es lebt vom Austausch, vom gegenseitigen Helfen und Erleben, vom Debattieren und Mitverfolgen der Entwicklung des Spiels im Spiel. Es kommt weniger darauf an, welche Inhalte enthalten sind, sondern mehr darauf, was die Spieler damit machen. Hätte dieses Spiel nicht eine solche Community, würde Star Citizen nicht bereits seit zehn Jahren wachsen. Wer auf ein fertiges Spiel hofft, ist viel zu früh dran.

Star Citizen ist der Flug mit einem Raumschiff, das während des Flugs zusammengebaut wird. Mitzufiegen muss gelernt sein, alleine ist es sehr schwer, und wem die Reise zu lang dauert, der kann selbstverständlich aussteigen. Wer ein klassisches Videospiel will, ist hier falsch. Wer aber ein Zweitleben im virtuellen Kosmos sucht und bisher nicht gefunden hat, muss hierhin.



Tolle Möglichkeiten, viele Probleme, und der Release ist in weiter Ferne: Star Citizen verlangt von seinen Spielern viel Geduld.