

Ein **terrannerischer Jäger** behaukt einen Alien-Angreifer, der sich auf das Trägerschiff (hinten) stürzt.



Alien-Schiffe (links) erinnern an Kilrathi-Jäger (rechts).

# Star Citizen

Chris Roberts meldet sich mit einem neuen Projekt zurück, das Freelancer und Wing Commander verknüpfen soll, aber erst mal eines braucht: Geld. Von Michael Graf

## Angespielt

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: – Entwickler: **Cloud Imperium Games (Star Citizen ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **2014** Status: **zu 5 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/8102](http://GameStar.de/Quicklink/8102) Auf DVD: Gameplay-Video

**I**ch muss gerade mit den Tränen kämpfen«, juchzt ein User. »Ich sabbere Regenbogen«, frohlockt ein anderer. Dutzende stimmen in den Jubelchor ein, von: »Ein Traum wird wahr!« bis: »Die beste Nachricht seit zehn Jahren für Spieler.« Selten zuvor hat die Community von GameStar.de einen derart kollektiven Orgasmus erlebt – verursacht von einem Spiel, das man als »Raumschiff-Porno« umschreiben könnte: **Star Citizen**. Bei einem Besuch hat uns der **Wing Commander**-Schöpfer Chris Roberts den Prototyp seiner neuen

## Detaillierter als ein Shooter

Weltraum-Simulation vorgeführt, die **Freelancer** und **Wing Commander** verknüpfen soll, auf der CryEngine 3 basiert – und schöner aussieht als ein Shooter.

Zum Einstieg zeigt uns Roberts allerdings kein Raumschiff, sondern seinen Piloten. Doch der hat es in sich, und mit »es« meinen wir 100.000 Polygone – ein normaler Gegner aus **Crysis** hat gerade mal 10.000. Am detaillierten 3D-Piloten erkennen wir Schläuche, Haken, Ösen, selbst das Texturmuster der Handschuhe ist gestochen scharf. So schlendert Roberts in der Außenansicht über das (natürlich ebenfalls hochdetaillierte) Landeck eines Trägerschiffs, auch andere Abschnitte des Dickpotts sollen sich zu Fuß erkunden lassen – etwa die Brücke. Nun kraxelt Roberts aber lieber ins Cockpit seines Raumjägers. Wir sehen aus der Ego-Perspektive, wie der Pilot in den Sessel sinkt, sich anschnallt und auf Mini-Bildschirmen herumtippt, die danach surrend in seine Armllehne zurückfahren. Dann, endlich, startet Roberts. **Star Citizen** selbst startet indes erst in einigen Jahren, momentan fehlt Roberts nämlich vor allem eines: das Geld, um aus dem Prototyp ein richtiges Spiel zu machen.

Um zu demonstrieren, dass **Star Citizen** im All genauso gut aussieht, schwebt Roberts mit seinem Raumjäger erst mal langsam am Trägerschiff entlang. Als er das Fenster der Brücke passiert, können wir hinter dem Glas sogar den Kapitän sehen. Dann schaltet Roberts in die Außenperspektive, um erstens zu demonstrieren, dass man auch den eigenen Piloten im Cockpit erkennen kann, und zweitens, dass sich Lenkbewegungen optisch auswirken. Nämlich mit drehenden Manövrierdüsen, die Roberts mit dem Gamepad steuert, **Star Citizen** soll

Zwischen den **Triebwerken** öffnet sich die Landeschluse für anfliegende Schiffe.



## ⊕ Stärken

+ beeindruckende Technik  
+ online und offline spielbar  
+ Mod-Tools geplant

## ⊖ Schwächen

- Wird daraus jemals ein Spiel?

## Interview Chris Roberts

Chris Roberts (44) möchte sich mit **Star Citizen** einen Traum erfüllen. Und ganz nebenbei auch allen anderen Fans von **Weltraum-Simulationen**.

**GameStar Chris, was reizt dich daran, nach deiner Zeit als Filmproduzent wieder Spiele zu entwickeln?**

**Chris Roberts** Es hat Spaß gemacht, Filme zu produzieren, und ich habe viel darüber gelernt, wie man Geschichten erzählt. Allerdings trage ich seit Jahren die Idee mit mir herum, das weiterzuführen, was ich mit Freelancer begonnen habe: ein großes, dynamisches Universum zu erschaffen, das über die Jahre immer weiter wächst und zugleich packende Solo-Kampagnen bietet. Zum Glück ist die Technologie nun so weit, dass ich diese Vision umsetzen und ein Universum bauen kann, das die Spieler fesselt.

► **Und du bleibst dem PC treu – wie kommt's?**

◄ Es gibt heute kaum noch reine PC-Spiele, die meisten Titel werden doch einfach von den Konsolen portiert. Dabei sind moderne PCs mindestens zehnmal so leistungsfähig wie die aktuelle Konsolengeneration, die ja schon sieben Jahre auf dem Buckel hat. PC-Spielern werden also Programme vorgesetzt, die nicht mal ansatzweise das ausschöpfen, was der Rechner eigentlich kann. Ich möchte diesen Spielern endlich wieder ein Spiel geben, das es wert ist, auf dem PC gespielt zu werden.

► **Da dürfte es allerdings schwierig sein, einen Publisher zu finden ...**

◄ Von Publishern hört man doch schon seit Jahren, der PC sei tot. Erst waren die Konsolen die Zukunft, jetzt sind es plötzlich Social und Mobile Games. Die will ich aber nicht machen! Das ist wie bei Filmen: Natürlich könnte ich auf meinem iPhone The Dark Night Rises anschauen – aber auf dem winzigen Display kommt das einfach nicht gut rüber. Ich will den Film im Kino sehen, im IMAX! Genauso soll Star Citizen die modernste Technologie verwenden, und das ist nun mal der PC. Weil der die großen Publisher aber nicht mehr interessiert, versuchen wir eben, das Spiel per Crowdfunding zu finanzieren.

aber auch Joysticks unterstützen. Hier kommt zudem die Flugphysik ins Spiel, der Raumer wechselt nicht einfach die Richtung, sondern wendet sanft, weil er von seiner Trägheit noch kurz weitergetragen wird. So schwebt der Designer zu einer Plattform, wo er in einen Alien-Jäger umsteigt, der an die Kilrathi-Flieger aus **Wing Commander** erinnert – wie in alten Zeiten eben.

Den Prototyp präsentiert uns Roberts dabei nicht auf einem Highend-PC, sondern auf einem (flotten) Laptop. Was aber, wenn später 50 extrem detaillierte Jäger um fünf extrem detaillierte Trägerschiffe herumschwirren? »Nun, ich war schon immer dafür bekannt, Hardware-Grenzen auszuloten«, grinst Roberts. »Allerdings wird Star Citizen erst in zwei bis drei Jahren erscheinen, bis

dahin hat mich der Stand der PC-Technik wieder eingeholt.« Zudem will Roberts die vom **Doom**-Vater John Carmack entwickelte und per Crowdfunding finanzierte Virtual-Reality-Brille Oculus Rift unterstützen.

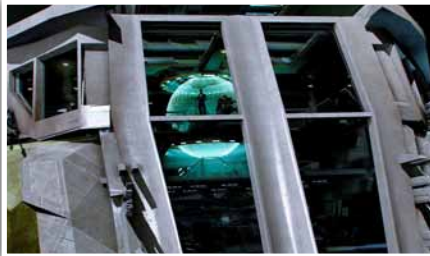
Okay, der Prototyp ist nur ein Fingerzeig, wie **Star Citizen** einmal aussehen könnte – vom fertigen Spiel ist Roberts noch Lichtjahre weit entfernt. Das Konzept steht allerdings schon, Hintergrund inklusive: Roberts möchte ein Universum erschaffen, das an die Spätzeit des antiken Roms erinnert. Das alte Menschen-Imperium schwächelt, die Heimatwelt Erde (= Rom) verliert an Bedeutung. So verlagert sich das politische und kulturelle Leben auf die Kolonialwelt Terra (= Konstantinopel), während rund um das Riesenreich die Varduul-Aliens (= Barbaren) nur darauf warten, in einem unbeachteten Moment die Grenzen zu stürmen.

Spielerisch möchte Roberts **Wing Commander** und **Freelancer** verbinden. Der **Wing Commander**-Teil trägt den eigenständigen Namen **Squadron 42** und bietet eine Story-Kampagne, in der man einen Piloten der 42. Schwadron verkörpert – sozusagen der Fremdenlegion des Erden-Imperiums, die keine Fragen nach der Vergangenheit stellt und jeden aufnimmt, der einen Steuerknüppel halten kann. Wer darin dient, erwirbt das Bürgerrecht im Reich, daher auch der Titel **Star Citizen**, also »Sternenbürger«. Wer den Feldzug abschließt, erntet ein beachtliches Startkapital für seine Pilotenkarriere.

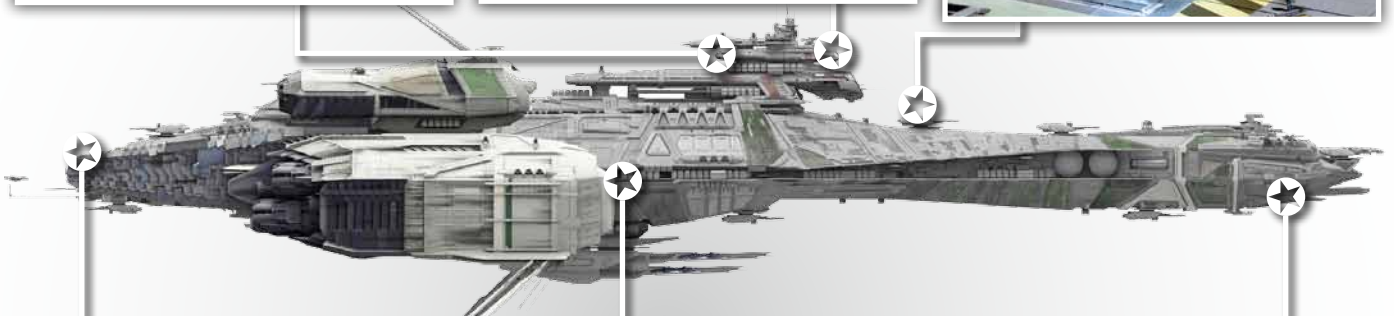
Auf der **Brücke** darf man mit den Offizieren plaudern, so wird die Story erzählt.



Durch die Fenster der Brücke kann man sogar den **Kommandanten** erkennen.



Zwischen den riesigen Geschütztürmen des Trägerschiffs werden Jäger auf dem **Scramble Deck** aufmunitioniert.



Auf dem belebten **Landedeck** warten die Jagdflieger auf den Einsatz, Piloten stehen plaudernd herum, Techniker warten die Maschinen.



Das **Trägerschiff** besteht aus sieben Millionen Polygonen, ist unheimlich detailliert – und im Inneren frei begehbar.

Durch die frontale **Startschleuse** des Trägers zischen die Jäger hinaus ins All.



## Hintergrund Chris Roberts

Der 1968 in Kalifornien geborene Roberts wächst im englischen Manchester auf und programmiert schon als Teenager seine ersten kommerziellen Spiele, darunter der Sidescroller **Stryker's Run** für den BBC Micro, einen in Großbritannien beliebten Heimcomputer. Schon damals zeichnet sich ab, wofür Roberts später berüchtigt wird: den Hardware-Hunger seiner Spiele. Denn auf dem BBC Micro läuft nur eine abgespeckte Version von **Stryker's Run**, die vollständige erfordert den schnelleren BBC Master.

1986 kehrt Roberts in die USA zurück und ergattert einen Job bei Origin, dem Studio des **Ultima**-Schöpfers Richard Garriott. Dort arbeitet er an den weniger bekannten Rollenspielen

**Times of Lore** und **Bad Blood**, bevor ihm 1990 mit **Wing Commander** der Durchbruch gelingt. Das Weltraum-Actionspiel schlägt ein wie ein Meteorit, in den Folgejahren avanciert es zu Origins erfolgreichster Marke. An der Entwicklung des Nachfolgers **Wing Commander 2** ist Roberts allerdings kaum beteiligt, weil er sich auf den Kampfjet-Titel **Strike Commander** konzentriert. Erst danach feiert Roberts sein Weltraum-Comeback mit dem **Wing Commander**-Ableger **Privateer**, der 1993 neben einer Story-Kampagne auch eine frei erkundbare Galaxis bietet. 1994 folgt **Wing Commander 3**, eines der bis dahin teuersten Spiele, bei dessen Realfilm-Zwischensequenzen Roberts selbst Regie führt – so wie 1996 bei **Wing Commander 4**.

Noch im selben Jahr verlässt Roberts Origin, um das Studio Digital Anvil zu gründen. Während er dort an Konzepten feilt, führt er nebenher Regie im furchtbaren **Wing Commander**-Film, der 1999 ins Kino kommt. Im Folgejahr veröffentlicht Digital Anvil **Starlancer**, kurz darauf kauft Microsoft das Studio – und Roberts kündigt. Der von ihm erdachte **Starlancer**-Nachfolger **Freelancer**, ein modernisiertes **Privateer**, liegt vorübergehend auf Eis und erscheint erst 2003. Roberts wechselt nach Hollywood und arbeitet jahrelang als Producer an Filmprojekten mit, darunter **Lord of War** und **Lucky Number Slevin**. Nun hat er der Traumfabrik wieder den Rücken gekehrt, um seinen eigenen Traum zu verwirklichen – mit **Star Citizen**.



**Squadron 42** soll sowohl online als auch offline laufen. Wer mag, darf gemeinsam mit Freunden Koop-Einsätze fliegen, Eigenbrötler verteidigen das Imperium im Alleingang. Ob er den Dienst in der 42. Schwadron überhaupt antritt oder nicht, bleibt jedem Spieler selbst überlassen – die Story-Kampagne ist rein optional. Man kann sich auch direkt in die **Star Citizen**-Galaxis stürzen und sie erkunden. Das geht allerdings ausschließlich online. »Wir müssen uns schließlich um die Galaxis kümmern und etwa aufpassen, dass niemand schummelt«, begründet Chris Roberts. Allerdings dürfen Spieler eigene Multiplayer-Server aufsetzen, etwa um gemeinsam mit Freunden selbst gebastelte Mods zu testen. Editoren nach **Freelancer**-Vorbild verspricht Roberts nämlich auch.

In der Online-Galaxis dürfen Spieler einen Karrierepfad ihrer Wahl einschlagen: Kopfgeldjäger, Pirat, Händler – alles soll möglich sein. Das eigene Schiff lässt sich aufrüsten oder – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – gegen bessere und größere Modelle austau-

schen. Einige davon lassen sich sogar mit mehreren Spielern bemannt: Einer übernimmt den Pilotensessel, die anderen klettern in die Geschütztürme. Auch den Entdeckerdrang will Roberts fördern, indem er regelmäßig neue Sprungpunkte und damit Sonnensysteme einbaut. Wer die aufspürt, darf ihnen Namen geben. Bleibt zu hoffen, dass Roberts & Co. ein wachsames Auge darauf haben, damit uns Sonnensysteme à la »H4XX0r96« erspart bleiben.

Apropos regelmäßige Erweiterungen: Roberts plant, die Online-Galaxis idealerweise im Wochen-, mindestens aber im Zweiwochentakt zu vergrößern, mit neuen Systemen, neuen Upgrades, neuen Schiffstypen und zusätzlichen Story-Kampagnen à la **Squadron 42**, selbst spielereigene Raumstationen und Häuser auf Planeten seien denkbar. Dennoch soll **Star Citizen** zum Festpreis erscheinen, danach werden keine weiteren Gebühren fällig. Ein klassisches Free2Play- oder Abonnement-Modell lehnt Roberts ab. Allerdings soll es einen Echtgeld-Shop ge-

ben, in dem man beispielsweise Schiffe kaufen kann. Mod-Bastler dürfen sogar eigene Kreationen einreichen. Wenn Roberts & Co. zustimmen, landen die ebenfalls im Shop und lassen sich an andere Spieler verkaufen. Zugleich verspricht Roberts, dass sich alle Inhalte des Ladens auch erspielen lassen.

Das Geld für **Star Citizen** kann Roberts nicht erspielen (andererseits, vielleicht im Kasino ...), über seine Studio-Website sucht er derzeit nach Geldgebern. Allzu gut kommt er dabei nicht voran: Nach gut einer Woche hatte er zwar bereits rund eine Million Dollar gesammelt, vom anvisierten Minimum von zwei Millionen ist er noch ein gutes Stück weit entfernt. Und selbst dafür gäbe es erst mal »nur« die **Squadron 42**-Kampagne. Für das offene Online-Universum veranschlagt Roberts sogar fünf Millionen Spendendollar – eine astronomische Summe. Ob aus **Star Citizen** jemals ein richtiges Spiel wird, steht also in den Sternen. **GR**



Die **Startsequenz** eines Raumjägers im Wandel der Jahrzehnte: in **Star Citizen** und in **Wing Commander** (Nein, wir sagen jetzt nicht, welches Bild zu welchem Spiel gehört).



Konzeptzeichnungen zur **Vorgeschichte** (links) und zum Landeplatz auf einem **Planeten**, auf dem man sich ähnlich wie in **Privateer** Gilden-Aufträge abholen kann.



### Ein Traum

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Ein bildschöner Mischling aus **Wing Commander** und **Freelancer** – was Mister Roberts bislang erzählt und präsentiert hat, klingt nach einem Traumspiel. Die Gretchenfrage bleibt, ob's jemals mehr wird als ein Traum. Denn noch hat Roberts das nötige Kleingeld nicht beisammen: In der ersten Crowdfunding-Etappe hatten die Fans erst eine von zwei bis fünf (!) geforderten Millionen investiert; nachdem die erste Hype-Welle abgeebbt war, war tagelang kein einziger Cent eingetrudelt – ein böses Omen. Natürlich lässt Roberts den virtuellen Klingelbeutel weiter kreisen, nun auch auf Kickstarter. Doch selbst wenn dabei ein erkleckliches Sümmchen zusammenkommt, ist noch lange nicht garantiert, dass am Ende wirklich das Spiel daraus entsteht, das sich Roberts vorstellt. Ich würde es mir aber wünschen. Man wird ja wohl noch träumen dürfen.