

⊕ Stärken

- + Story-Kampagne plus MMO-Universum
- + Top-Grafik mit CryEngine 3
- + Handel, dynamische Wirtschaft
- + realistische Maßstäbe und Physik
- + interessante Shooter-Komponente

⊖ Schwächen

- Spielwährung soll auch käuflich sein

Star Citizen

Dank kräftiger Geldspritze von der Fanbasis hat die Produktion von Chris Roberts' Weltraum-Comeback begonnen. Beim Studiobesuch in Austin, Texas lernen wir das frisch versammelte Entwicklerteam und die bösen Buben des Online-Universums kennen. Außerdem sammeln wir zahlreiche neue Details (»Wie, man kann permanent sterben?!«) und sprechen mit Roberts & Co. über große Pläne und noch größere Herausforderungen. Von Heinrich Lenhardt

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: **Cloud Imperium Games**
 Entwickler: **Cloud Imperium Games (Star Citizen ist das Erstlingswerk)** Termin: **Ende 2014** Status: **zu 15 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8102

Die rund zwei Dutzend Spielschöpfer, die fürs Gruppenfoto auf den Stufen vor ihrem neuen Büro posieren, frotzeln und frösteln. Die Temperaturen sind knapp über dem Gefrierpunkt und prompt wird der GameStar-Korrespondent verdächtigt, das für texanische Verhältnisse ungebührlich frostige Winterwetter aus Deutschland mitgebracht zu haben. Dabei haben

wir uns ganz ohne meteorologische Sabotageabsichten nach Austin begeben, um mehr über **Star Citizen** zu erfahren. Nach geglücktem Crowdfunding läuft die Produktion des neuen Weltraum-Spiels von Chris Roberts nun nämlich auf Hochtouren.

Universen entstehen bekanntlich gerne im Rahmen eines Urknalls. Entsprechend quirlig geht es im Erdgeschoss des renovierten Altbaus unweit der Universität von Austin

zu, in dem in den nächsten Jahren eine Online-Galaxis entsteht. Für viele Entwickler ist heute der erste Arbeitstag. Es herrschen Aufbruchstimmung und mildes Chaos: Schreibtische werden bezogen, Kartonstapel wachsen und mitten im Gang werden Interviews für einen Video-Podcast aufgenommen. Der Mangel an Sitzgelegenheiten führt dazu, dass ein Teammitglied beim Kleinanzeigen-Netzwerk Craigslist.org nach leicht gebrauchten Bürostühlen fahndet.



Es gibt viel zu entdecken: Zur Veröffentlichung sind rund 100 **Sternensysteme** geplant, die jeweils mehrere Ziele auf Planeten, Monden und Stationen enthalten.

Vom Stuhl gehauen hatte es auch Chris Roberts, der nach einem Jahrzehnt in der Filmbranche wieder zu seinen PC-Spiele-Wurzeln zurückkehrt. Denn der Spendenauftrag des **Wing-Commander**-Schöpfers hat die erstaunliche Summe von über 7,4 Millionen Dollar eingebracht; 100.000 Fans griffen ins Portemonnaie, um ihren Beitrag zur Finanzierung von **Star Citizen** zu leisten. Roberts' Erwartungen wurden übertroffen; nun kann er es sich leisten, wählerisch zu sein und weniger zusätzliches Investorenkapital anzunehmen: »Je mehr ich mich auf die Community stützen kann, desto besser für das Spiel«, erklärt er die Finanzlage. »Die Investoren mögen das Konzept von Star Citizen, aber letztendlich sind sie daran interessiert, einen Gewinn zu erzielen. Mir geht es aber vor allem darum, das bestmögliche Spiel zu machen«, betont Roberts. »Crowdfunding gibt mir die Macht zurück, die besten Entscheidungen für das Spiel zu treffen. Je mehr Geld ich so bekomme, desto mehr Kontrolle habe ich über das Universum.«

Die Atmosphäre bei der Büroeröffnung erinnert eher an ein Klassentreffen als an den ersten Schultag, denn Roberts hat viele alte Bekannte zusammengetrommelt, mit de-

nen er schon in der Origin-Ära oder bei Digital Anvil arbeitete. »Wenn du im Star-Citizen-Team bist, hast du entweder früher schon mal mit mir an Wing Commander, Privateer oder Freelancer gearbeitet, oder du besitzt Erfahrung mit Weltraum-Spielen beziehungsweise großen Projekten im MMO-Stil«, erklärt Chris Roberts seinen Hang zu Veteranen.

»Uns fehlt die Zeit, um Leute erst auszubilden.« Wir laufen zum Beispiel dem Sound-Fachmann Martin Galway in die Arme, der bereits zu C64-Tagen Ohrwürmer wie die **Wizball**-Musik komponierte. Der Art Director Chris Olivia arbeitete erstmals bei **Wing Commander 3** mit Roberts zusammen. Der Entwicklungsleiter Eric Peterson war Mitgründer von Digital Anvil und verdiente sich seine ersten Weltraum-Sporen bei **Privateer 2**.

Andere Teammitglieder waren einst an der Entwicklung des Weltraum-Actionspiels **Starhawk** für die Playstation 3 beteiligt. Man fühlt sich sichtlich wohl im All. Und auch für die vom Spiel verwendete CryEngine 3 gibt es interne Spezialisten: Paul Rein-dell arbeitete drei Jahre lang bei Crytek an der Engine mit und schulte Lizenznehmer

wie das **Star Citizen**-Team. Eines Tages fragte der Weltraumspiele-Fan Paul keck bei Chris Roberts an, ob der ihn

nicht voll einstellen wolle. Das Ja-Wort und ein Flugticket von Frankfurt nach Austin ließen nicht lange auf sich warten.

Um die bestmöglichen Leute zu gewinnen und die Teamgrößen überschaubar zu halten, kreisen mehrere Entwicklungsgestirne um das Projekt **Star Citizen**. »Das ist meine

»Crowdfunding gibt mir die Macht zurück«

Roberts und der Hardware-Hunger

»Wenn ich einen Penny hätte für jedes Mal, dass mir jemand erzählt hat, er habe für Wing Commander seinen PC aufgerüstet oder eine Soundkarte gekauft, dann hätte ich verdammt viel Kleingeld«, sagte Chris Roberts einmal. Schon 1990 scheute sich der Entwickler nicht, selbst die beste Hardware auf dem Markt an ihre äußersten Grenzen zu treiben – und die Spieler damit reihenweise in die Computergeschäfte. Weltraum-Enthusiasten mussten locker 2500 Mark (ca. 1300 Euro) oder mehr auf den Tisch blättern, um Wing Commander in all seiner pixeligen Pracht zu genießen. Das Spiel verlangte mindestens nach einem Intel 286er mit 12 Megahertz, und auch bei der Grafikkarte war das Beste für die schillernden 256 Farben gerade gut genug. Dazu gehörte auch ein entsprechender Monitor, für den damals um die 800 Mark fällig wurden. Sahnehäubchen war eine eigene Soundkarte für 300 bis 500 Mark – ohne die kam aus dem Lautsprecher nur ein monotones Piepsen.



Unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt (rechts) zu Besuch bei **Chris Roberts**.

Studiobesuch: Raumstation Austin

Lauschige, aber zentrale Lage; niedrige Decken, aber viel Licht – das die Programmierer nach besten Kräften mit Jalousien abblocken: Willkommen im neuen Austin-Büro von Chris Roberts' Firma Cloud Imperium Games. Am 15. Januar war Arbeitsbeginn für viele Mitarbeiter, die heiße Produktionsphase von Star Citizen hat begonnen. Wir haben uns mit gezückter Kamera unters Entwicklervolk gemischt.



Im Untergeschoss dieses zum Bürogebäude konvertierten Altbaus hat das Star-Citizen-Team seine Zelte aufgeschlagen.



Der Meetingraum wird eingeweiht: Chris Roberts nimmt bei der Grafiker-Konferenz am Tischende Platz.

Bitte lächeln: Am ersten offiziellen Arbeitstag des Studios posiert das Team fürs Gruppenfoto.



Der erste Arbeitstag ist auch Großkampf-Drehtag, in kurzen Video-Interviews stellen sich die Entwickler vor.



Typischer Arbeitsplatz: reichlich Monitore, Kaffeenachschub, und in der Ecke sitzt der Therapie-Teddybär.

Vorstellung von der nächsten Generation der Spieleentwicklung«, nennt Roberts die Aufteilung der 60 bis 70 Mitarbeiter an drei Standorten: 20 bis 25 Angestellte bilden das Kernteam in Austin, das sich auf Weltraum und Raumschiffe konzentriert. 15 bis 20 Crew-Mitglieder in Los Angeles kümmern sich vor allem um Konzeptarbeit und den Einbau der einzelnen Komponenten. Chris Roberts selbst wohnt in L.A. und besucht regelmäßig das Austin-Büro, wo seine rechte Hand Eric Peterson den Laden in Schwung hält. Das Team von Behaviour Interactive im kanadischen Montreal spezialisiert sich derzeit aufs Geschehen außerhalb der Raumschiffe und die Server-Technik. Außerdem leistet ein Studio im mexikanischen Monterrey Beistand bei der Grafikproduktion.

So viel Aufwand wird für die Wiederbelebung eines Genres betrieben, das in den letzten Jahren von etablierten Publishern als nicht mehr zeitgemäß aussortiert wurde: zu schwierig, zu nischig und zu konsolunfreundlich seien Weltraum-Action-Flugsimulationen. »Im Spiele-Business jagt jeder nach dem Einhorn«, spöttelt Chris Roberts über die Social-, Casual- und Massenmarkt-Manie.

»Die Firmen wollen, dass 200 Millionen Menschen ihre Spiele spielen, vergessen dabei aber die Basis.« Das ist auch ein Seitenhieb auf Roberts' ehemaligen Origin-Mitstreiter, den **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott, der derzeit für Zynga an einem

Der Held kann sterben, sein Erbe lebt weiter.

Facebook-Spiel arbeitet. Roberts hingegen ist zuversichtlich, mit Crowdfunding aufs richtige Pferd gesetzt zu haben: »Wir haben 100.000 Leute, die uns vorab mehr als 7 Millionen Dollar gegeben haben. Es könnte immer noch Millionen Weltraum-Simulations-Fans geben, aber jahrelang hat niemand ein neues Spiel für die erschaffen.«

Was der alte Weltraum-Meister vor seinem geistigen Auge hat, sind gleich zwei Spiele, angesiedelt im sel-

ben Universum. **Squadron 42** nennt sich eine Einzelspieler-Kampagne, in der Raumschlachten mit reichlich Story-Dramatik garniert werden. »Das ist für mich so, als würde ich **Wing Commander** heute neu machen«, beschreibt Chris Roberts das angestrebte Spielgefühl. Unser Held ist ein Nachwuchspilot des menschlichen Sternimperiums, der nach ein paar vergleichsweise gemütlichen Raumpatrouillen in einen kriegerischen Konflikt verwickelt wird. An der Seite von computergesteuerten (oder, im Koop-Modus, menschlichen) Flügelmännern zieht er in den Kampf gegen die Vanduul, jene Predator-mäßigen Kinderschreck-Aliens, die die Rolle als Menschheitsfeind Nummer 1 von den Kilrathi übernehmen.

Digitalisierte Videos wie einst bei **Wing Commander 3** und **4** verwendet Roberts nicht, dank moderner Performance-Capture-Technologie kann Schauspielkunst in glaubwürdige Computergrafik-Charaktere umgesetzt werden: »Das ist einer der Gründe, aus denen ich mich für die CryEngine 3 entschieden habe, durch Tools wie Cinebox setzt sie



Um eines der (von Spielern steuerbaren) Trägerschiffe der Bengal-Klasse entbrennt eine laserfreudige Raumschlacht.

einen Schwerpunkt auf Filmsequenzen. Hier kann ich Charaktere herumbewegen und Kulissen aufbauen.« Mehrere Darsteller aus alten **Wing Commander**-Tagen will er für die Aufnahmen verpflichten. Vielleicht klappt sogar ein Engagement von Mark Hamill, auch wenn der womöglich in neue **Star Wars**-Aktivitäten verwickelt wird? Roberts gibt sich optimistisch: »Wer weiß, Mark hat schon eine Menge für mich gemacht. Ich werde mit ihm und einigen anderen Leuten reden, damit sie vorbeikommen – und dann werden wir etwas Spaß haben. Warum sollten sie nicht mitmachen wollen, wir hatten immer eine gute Zeit.« Auch bei der Buchung von Prominenz würden sich die Kosten in Grenzen halten, weil der Capturing-Zeitaufwand für die Schauspieler im Vergleich zu echten Drehs geringer ausfällt.

Squadron 42 soll die Fans glücklich machen, die sich ein modernisiertes **Wing Commander** wünschen. Das eigentliche dicke Ding ist aber das persistente Online-Universum von **Star Citizen**. Der Grundgedanke erinnert an frühere Roberts'sche Space Operas wie **Privateer**: Mit einem Startschiff und einer Handvoll Credits ausgestattet betreiben wir Selbstverwirklichung im Jahre 2942. **Star Citizen** ist ein galaktischer Sandkasten, in dem Sprungpunkte rund 100 Sonnensysteme miteinander verbinden. Um das nötige Geld für Upgrades und neue Schiffsmodele zu verdienen, können wir zum Beispiel Handelsrouten abklappern, als Bodyguard Eskorten fliegen oder als Pirat dicke Frachtschiffe jagen gehen. Alle Aktionen wirken sich auf den Ruf aus, den wir bei den diversen Fraktionen des Universums genießen. An fliegenden Untersätzen gibt's dabei nicht nur Raumjäger, sondern auch größere Kaliber wie Zerstörer – und sogar das rund



Die **Cockpits**, rechts das eines Hornet-Jägers, sollen sich individuell schmücken lassen, etwa mit Dinosaurier-Figürchen. Zum Vergleich links das Steuerpult eines Vanduul-Raumers.



einen Kilometer lange Trägerschiff, das majestätisch durch diverse Bilder dieses Artikels gleitet und mehrere Crewmitglieder sowie Jagdmaschinen tragen kann.

Die Flugsteuerung mit Game Controller oder Joystick soll relativ einfach ausfallen, aber im Hintergrund läuft eine detaillierte Physik-Simulation der einzelnen Schiffskomponenten. Versierte Spieler können deshalb tunen und feilen, mit Schubdüsen-Konfigurationen experimentieren sowie Tasten und Makros definieren. »Der Durchschnittsspieler braucht das nicht zu machen, aber wir unterstützen es«, verspricht Eric Peterson. Auch Gelegenheitspiloten sollen ihren Spaß haben, aber wer sich tiefer in die Steuerung einarbeitet und fliegerisches Können beweist, soll dafür belohnt werden. Peterson vergleicht diesen Ansatz mit dem Strategiespiel **Starcraft 2**: Das lässt sich einfach mit der Maus bedienen, aber wer nach Höherem strebt, optimiert seine Hotkey-Künste.

»Wir bauen das Universum, von dem wir träumen«

Im Universum von **Star Citizen** tummelt sich allerdings nicht nur die Menschheit mit ihren diversen Fraktionen und Gruppierungen. So findet man an der östlichen Grenze des Erden-Imperiums die Sonnensysteme der Xi'An. Diese an Schildkröten erinnernden Aliens sind vor allem an Handelsbeziehungen interessiert. Wesentlich ungemütlicher geht es dagegen im Westen zu, denn dieser ga-

laktische Sektor wird von den Vanduul heimgesucht. Die aggressiven

Weltraum-Nomaden sind die größte Bedrohung für die Menschheit. Ihre Schiffe erinnern ein wenig an Kilrathi-Modelle aus **Wing Commander**, das war's aber schon wieder mit den Ähnlichkeiten. Wer in den Schiffen drinsteckt, enthüllt das von Chris Olivia entworfene Titelmotiv dieser GameStar-Ausgabe: Die neuen Alien-Bösewichte sehen wesentlich weniger »niedlich« aus als die klassischen Muppet-Killerkatzen. »Beim Anblick der Vanduul soll man nicht den Eindruck kriegen, als würden sie Händchen halten und über Völkerverständigung reden wollen«, grinst Chris Roberts.

Die Vanduul sind ein aus mehreren Clans bestehendes Kriegervolk, das zwar zahlreiche Planeten besetzt hält, aber keine zentrale Heimatwelt hat. Ihre Kampffloten tauchen überraschend in anderen Systemen auf und plündern ganze Kolonien aus. Es sei denn, deren Bewohner bezahlen den gewünschten Tribut – dann wird man bis zum nächsten Besuch verschont. Um militärisch erfolgreich gegen eine Vanduul-Flotte vorzugehen, ist schnelles Reagieren gefragt, das sind sozusagen die Welt-Events von **Star Citizen**, bei denen mehrere Spieler zusammenarbeiten müssen. Chris Roberts vergleicht den Zustand des Menschheits-Imperiums mit dem Römischen Reich in dessen Spätphase: Die Vanduul verkörpern quasi die Barbaren vor den Toren.

Das **Star-Citizen**-Universum enthält auch weitere Völker, zum Beispiel die Krell, die Tevarin und die Banu. Nach Veröffentlichung sollen die 100 Sonnensysteme durch Updates allmählich aufgestockt werden, was auch für gelegentlichen Alien-Zuwachs sorgt. Der Spieler, der als erster Kontakt mit einer neuen Zivilisation aufnimmt, weil er am schnellsten die Sprungkoordinaten zu



Interview Chris Roberts

Der **Wing-Commander**-Vater Chris Roberts (44) ist nach einer Dekade im Filmgeschäft in die Spielebranche zurückgekehrt und hat **Cloud Imperium Games** gegründet. Von Los Angeles aus leitet er die Entwicklung von **Star Citizen** als Director.

GameStar Du hast Ende 2000 die Spielebranche verlassen, aber ein Spieler bist du immer geblieben?

Chris Roberts Ich spielte sogar mehr, nachdem ich mich aus der Branche zurückgezogen hatte. Ich hatte immer alle Konsolen und meinen PC stets mit den besten Grafikkarten aufgerüstet. Dabei störte mich aber, dass ich kaum noch PC-Spiele bekam, die meinen Computer wirklich forderten. Es gibt ja nur noch wenige reine PC-Programme, die meisten sind Echtzeit-Strategie-Titel wie **Starcraft 2** oder **Company of Heroes**. Das letzte Spiel, das die PC-Leistungsgrenzen in technischer Hinsicht wirklich ausgereizt hat, war **Crysis**.

► **Betrachtest du Freelancer noch als »dein« Spiel, nachdem du das Projekt ein paar Jahre vor seiner Veröffentlichung verlassen hattest?**

◄ Es steckt sicherlich vieles drin, das ursprünglich von mir stammt, aber es ist nicht das Spiel, das mir ursprünglich vorschwebte. Es war ein gutes, aber kein großartiges Spiel, es fühlte sich etwas generisch an. Bei **Freelancer** hatte ich viele Ideen, die ich nicht umsetzen konnte. Ursprünglich war es als Einzelspieler-Titel geplant, der sich dann in ein Online-Spiel mit einem dynamischen Universum verwandeln sollte ... aber ich hatte nie die Gelegenheit, dieses Vorhaben umzusetzen. Jetzt kann ich es.

► **In den 90er-Jahren hast du bei Origin an einem Fantasy-Spiel namens Silverheart gearbeitet. Was ist daraus geworden?**

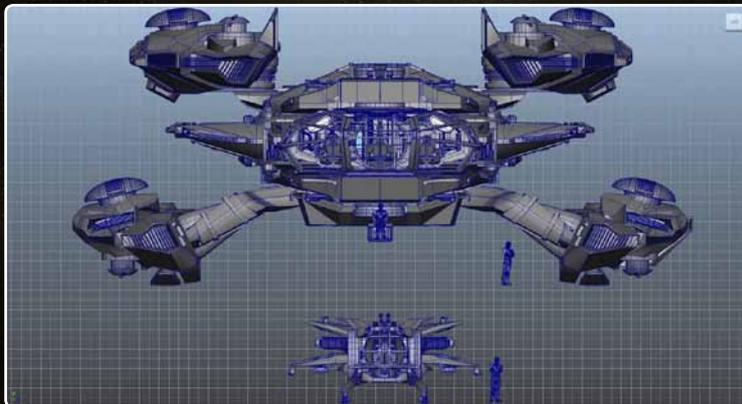
◄ Wir arbeiteten bei Origin an Prototypen, aber hatten es mit der damaligen Technologie nicht hingekriegt. Als ich dann das erste Mal **Assassin's Creed** sah, sagte ich mir: »Okay, jetzt könnten wir **Silverheart** machen.« Denn dein Charakter in **Silverheart** ist ein Dieb, der Gebäude emporklettern kann; eine ganze Stadt wird simuliert. Die Spielwelt ist wirklich cool und nicht das übliche Fantasy-Setup. Ich halte tatsächlich noch die Rechte an **Silverheart** und würde es eines Tages gerne machen.

deren System entdeckt, wird in den Geschichtsbüchern des Spiel-Universums als Entdecker gewürdigt. Zusätzliche Sternenvölker bringen neue Raumschiffe mit, die man durch Eroberung oder Handel dem eigenen Fuhrpark einverleiben darf. So können die Spieler zwar in die Schiffe, nicht jedoch in die Haut der Aliens schlüpfen, der Pilotencharakter muss menschlich bleiben. Chris Roberts kann sich aber vorstellen, zu einem späteren Zeitpunkt die Option anzubieten, eine der anderen Rassen zu spielen. Die Aussicht auf PvP-Schlachten »Menschen gegen Vanduul« ist zu verlockend.

Bei der Verwendung des Begriffs »MMO« greift Chris Roberts zu dicken Anführungszeichen. Zwar erfüllt **Star Citizen** die Anforderungen »massiv, Multiplayer, online«, über 100.000 Spieler sollen sich gleichzeitig im persistenten Universum tummeln können. Nur denkt man bei »MMO« unwillkürlich an halb automatische Statistik-Kämpfe und Level-Hamsterräder. Bei **Star Citizen** hat der Spieler zwar einen Avatar, der auch außerhalb von Raumschiffen spazieren kann, aber es gibt für ihn keine Charakterentwicklung, Ausrüstungs-Upgrades sind den Schiffen vorbehalten. Denn die Pötte sind die eigentlichen Helden – und daraus resultiert eine spannende Designentscheidung, die uns Chris Roberts enthüllt: Der Spielcharakter ist sterblich – und zwar dauerhaft, im besten Permadeath-Stil.

Roberts erklärt: »Wir sind darauf aus, dem Universum ein Gefühl von Geschichte zu verleihen. Das bedeutet auch, dass Leute sterben können und ihre Besitztümer an die nächste Generation vermachen.« Schon die Heldenbegräbnisse von **Wing Commander** sorgten für so manchen Schauer, doch bei **Star Citizen** ist der Exitus unseres Piloten keine Sackgasse. Im Falle des Ablebens erschaffen wir einen neuen Charakter, der die Schiffssammlung und Geldreserven des verbliebenen Ahnen erbt; mühsam erarbeitete Fortschritte gehen also nicht verloren. Noch nicht ganz klar ist, in welchem Ausmaße sich der Ruf bei den diversen Fraktionen auch auf die nächste Generation auswirkt. Roberts fasziniert der Gedanke, dass Spieler im Laufe der Jahre eine regelrechte Ahnentafel entwickeln und auf den Lebenslauf ihrer bisherigen Charaktere zurückblicken können, in dem persönliche Höhepunkte festgehalten werden. So lassen sich auch Familientraditionen à la »Schmuggler in der dritten Generation« pflegen.

Das Prinzip der Sterblichkeit betrifft auch NPCs. Während in Online-Rollenspielen ein und derselbe Obergegner wiederholt von Millionen von Spielern umgelegt werden kann, erleben bei **Star Citizen** ge-



Den mehrere Personen fassenden Großfrachter der **Constellation-Klasse** (oben) bekommen Fans, die mindestens 250 Dollar gespendet haben. Roberts nennt das Schiff auch liebevoll »unseren Rasenden Falken«. In der Mitte ein **Größenvergleich** der Constellation mit Piloten sowie einem Jäger der Aurora-Klasse, dem Startschiff für Normalspieler. Unten zwei Konzeptzeichnungen für **Cockpit** (links) und **Kajüte**.

meuchelte Bösewichte keine spontane Wiederauferstehung. »Es gibt zum Beispiel einen berüchtigten NPC-Piraten; es ist wirklich schwer, ihn auszuschalten. Schafft das ein Spieler, wird diese Tat in der Geschichte des Universums festgehalten«, erklärt Roberts. Die Betonung liegt auf »ein« Spieler, denn dieser Boss kann tatsächlich

Shooter-Schießereien auf Raumstationen

Fahrplan für Tester: Der Modul-Kalender

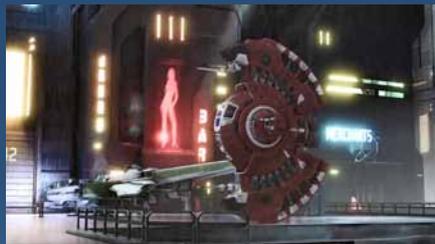
Star Citizen soll voraussichtlich Ende 2014 erscheinen. Das bedeutet aber nicht, dass die über 100.000 Spender noch rund zwei Jahre lang warten müssen, bis sie etwas Spielbares in die Finger bekommen: »Wir nehmen einzelne Systeme, Module oder Applikationen des Spiels und veröffentlichen sie vorab. Je früher unsere Unterstützer etwas in ihre Finger kriegen, desto schneller erhalten wir Feedback und erfahren, was am besten ankommt,« erklärt der Entwicklungsleiter Eric Peterson. Noch im Laufe dieses Jahres sollen die drei unten stehenden Programmkomponenten erscheinen und immer wieder erweitert und optimiert werden. Ab der Stufe »Digital Mercenary« (40 gespendete Dollar, entspricht rund 30 Euro) erhalten Investoren nicht nur das fertige Spiel, sondern auch Zugang zu diesen Testmodulen.

Hangar-Modul (Juni 2013)



Im ersten Testmodul können wir unser vorbestelltes Raumschiff noch nicht fliegen, aber immerhin an Bord herumgehen und auch im Hangar lustwandeln, in dem die eigene Schiffssammlung geparkt ist. Menüs wie Inventar und Bankkonto werden ebenfalls getestet.

Social-Modul (September 2013)



Auf planetaren Stationen in der Raumhafen-Kneipe abhängen, mit anderen Charakteren plaudern und das Missionsangebot durchforschen. Chat, computergesteuerte Charaktere und Interaktionen mit anderen Spielern stehen bei diesem Testmodul im Mittelpunkt.

Multiplayer-Alpha (Dezember 2013)



Der Test von Flugmodell- und Waffen-Balance soll nicht vor Ende des Jahres beginnen und dann allmählich erweitert werden. Los geht's wahrscheinlich mit Schiffsduellen zwischen zwei Spielern, später stehen auch größere Raumschlachten auf dem Test-Programm.



Ausgefeilte 3D-Modelle mit glaubwürdigen Größenverhältnissen: Kleine Kampfschiffe starten im Hangar eines Trägers zum Einsatz.



nur einmal besiegt werden. Damit es durch diese dauerhafte Oberschurken-Bereinigung nicht langweilig wird in der Galaxis, rückt alsbald ein anderer NPC-Schmutzfuß nach.

Aber keine Sorge vor Frust durch ständig abnibbelnde Helden, so leicht stirbt man in **Star Citizen** nicht. Wenn bei einer Raumschlacht das eigene Schiff abgeschossen wird, entkommt der Charakter in der Regel per Rettungskapsel, die schließlich aus dem All gefischt wird. Und Schiff samt Ladung

waren hoffentlich mit einer entsprechenden Credit-Prämie versichert. Riskanter für Leib und Leben sind Kämpfe Mann gegen Mann, wodurch Entermanöver zum Nervenkitzel geraten. Bis zu einem gewissen Grad können angeschlossene Spielfiguren wieder zusammengeklickt werden, aber ein Kopfschuss kann das endgültige Aus für den Charakter bedeuten. »Dadurch werden Enterkämpfe riskanter als die eigentlichen Raumschlachten«, merkt Chris Roberts an.

Elemente von **Star Citizen**: Große Schiffe und Raumstationen avancieren zum Schauplatz von Schießereien. Möglich macht's die CryEngine 3, denn die liefert die notwendige Technologie gleich mit – das grundlegende **Crysis**-Gameplay ist quasi direkt mit eingebaut. Passende Waffenmodelle und Schauplätze müssen Roberts & Co. freilich dennoch erstellen, aber der vorhandene Shooter-Kern erleichtert die Entwicklung.

Moment mal: Mann gegen Mann? Enterkämpfe?! Es ist eines der abenteuerlichsten

Den Ablauf der Entermanöver beschreibt Roberts so: Zunächst muss der Angreifer in einer Raumschlacht die Schutzschilde und

Was bisher geschah ...

2079 1

Die Vollendung des ersten selbstversorgenden Quantum-Triebwerks ermöglicht der Menschheit, weiter und schneller durch das Sonnensystem zu reisen als je zuvor.

2157 2

Auf dem Mars wird das erste Terraforming-Projekt erfolgreich abgeschlossen: Die Versorgung des Roten Planeten mit einer atembaren Sauerstoff-Atmosphäre.

2262 3

Nahe Neptun kommt ein Frachtschiff vom Kurs ab und verschwindet. Forschungen führen zu einem Sprungpunkt, der die Erschließung ferner Galaxien erlaubt.

2380 4

Die Supermächte der Welt verkünden ihren Beschluss, die Erkundung des Alls unter dem Banner der United Nations of Earth gemeinsam voranzutreiben.

2438 5

Die Menschheit stellt ersten Kontakt mit einer außerirdischen Lebensform her, den Banu. Baldmöglichst werden ein Friedensvertrag und Handelsabkommen geschlossen.

2516 6

Wegen seiner günstigen Lage in der Nähe mehrerer Sprungpunkte wird der erdähnliche Planet Terra zum Zentrum der Weltraum-Expansion im »Osten« bestimmt.

2523 7

Um die Dutzende besiedelten Planeten der Menschheit in der Regierung zu vertreten, reformieren sich die United Nations of Earth zu den United Planets of Earth.

2530 8

Bei einem unautorisierten Terraforming-Versuch stößt die Menschheit auf das Imperium der Xi'An. Vom ersten Moment an sind die Beziehungen angespannt.

2541 9

Die Tevarin westlich der Erde stürzen die Menschheit in ihren ersten interstellaren Krieg. Obwohl sie technologisch unterlegen sind, lehnen sie jede Diplomatie ab.



2546 10

Nach der Niederlage der Tevarin wird der hohe General Ivar Messer zum absoluten Anführer der UPE gewählt und begründet damit die Umwandlung in ein Imperium.

2603 11

Erneut ziehen die Tevarin in den Krieg, um ihre ehemalige Heimatwelt Elysium IV zurückzuerobern. 2610 wird ihre Flotte in der Schlacht von Centauri geschlagen.

2638 12

Aus Ablehnung gegenüber der alienfeindlichen Haltung des Imperators fordert der Gouverneur von Terra die Unabhängigkeit von der Erde. Das Referendum schlägt fehl.

2681 13

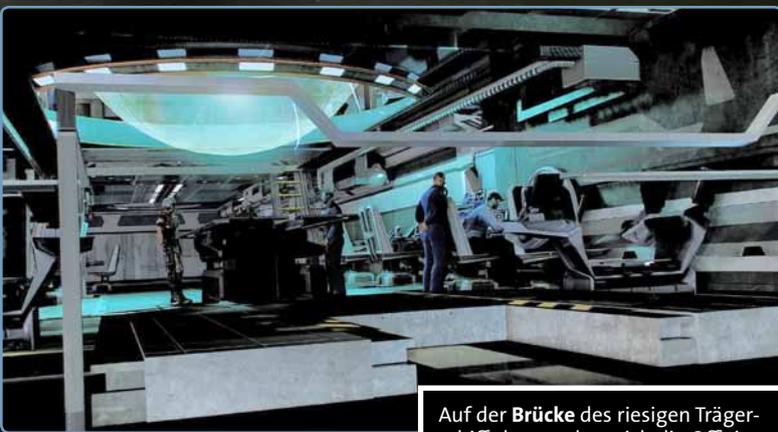
Die mysteriösen Vanduul beginnen mit Überfällen auf Planeten der Menschen. Hinter den Angriffszielen und erbeuteten Gegenständen ist kein Muster erkennbar.

2792 14

Eine Xi'An-gestützte Revolte setzt den alten Imperator ab. Die neue Regierung führt wieder Wahlen ein und setzt auf Offenheit und Zusammenarbeit mit Alien-Völkern.

2942 15

Zu Spielbeginn kämpft die Menschheit mit Geldproblemen, ausbleibendem Fortschritt bei der Erschaffung künstlicher Planeten und der Bedrohung durch die Vanduul.



Auf der **Brücke** des riesigen Trägerschiffs besprechen sich die Offiziere.

Triebwerke des Ziels ausschalten, dann nah genug heranfliegen und einen Verbindungsgang ausfahren, der an die Luftschleuse des anderen Schiffs andockt. Nachdem deren Tor gesprengt wurde, kann die feindliche Übernahme beginnen. Das soll sich taktischer spielen als in einem typischen Shooter, denn es steht mehr auf dem Spiel – wie gesagt das permanente Ableben des eigenen Charakters. So stehen sich kleinere Teams menschlicher Spieler gegenüber, eventuell verstärkt durch NPCs oder Geschütztürme. Bestimmte größere Schiffe und Raumstationen haben sogar aufrüstbare Verteidigungssysteme an Bord, die im Kampf gegen die Angreifer helfen.

Der Weltraumspaziergang als Alternative zum Andocken ist eine Idee, deren Verwirklichung noch nicht sicher ist. Denn um Raumanzug-Ausflüge vernünftig umzusetzen, müssten Roberts & Co. auch die Dekompression beim Verlassen und Betreten eines Schiffs berücksichtigen. Also »echte« Luftschleusen samt eigener Sauerstoff-Physik? Vielleicht. Enterzugang gibt es auf jeden Fall nur durch einen bestimmten Bereich. Die Idee, an beliebiger Stelle ein Loch in den Schiffsrumpf zu schnitzen, verursacht zu viele technische Kopfschmerzen. Außerdem verspricht sich Roberts mehr Spannung und Drama, wenn die Verteidiger schon vorab wissen, an welcher Position das Enterkommando eindringen wird: »Das soll sich etwa anfühlen wie der Beginn des ersten Star-Wars-Films, wenn Darth Vader mit den Sturmtruppen an Bord kommt.«



Interview Paul Reindell

Paul Reindell (30) ist einer der Engine-Experten im Star-Citizen-Team. Zuvor arbeitete er drei Jahre lang bei Crytek in Frankfurt und ist der Co-Autor eines Buchs über die CryEngine 3.

GameStar Was sind die wichtigsten Stärken der CryEngine 3 für ein Spiel wie Star Citizen?

Paul Reindell Die Rendering-Qualität ist absolut super und es gibt ein fantastisches Lichtsystem. Dann sind da die eingebauten Ego-Shooter-Elemente und das Vehikel-System, das wir für Raumschiffe nutzen. Oder das Animationssystem: Wenn die Schubdüsen sich bewegen, Waffen abgefeuert werden oder der Pilot sich im Cockpit umsieht, basiert das auf Systemen, die schon in der Engine enthalten sind.

► Und in welchen Bereichen müsst ihr noch selber ran?

◄ Unter anderem bei der Künstlichen Intelligenz für Raumschiffen. Die CryEngine ist eher auf computergesteuerte Personen ausgerichtet, die auf dem Boden herumlaufen. Wir haben aber ein dreidimensionales All und müssen ein Navigationssystem sowie eine eigene KI-Logik dafür schreiben.

► Erzähl uns mehr über die Shooter-Einlagen beim Entern von Schiffen und Stationen.

◄ Die CryEngine 3 hat von Haus aus alle Komponenten, die du für einen Ego-Shooter brauchst: Animationen für die Ich-Perspektive, dazu passende Künstliche Intelligenz und Waffensysteme. Auch Physik, Sound und Interface; es ist tatsächlich eine komplette Spiel- und keine reine Rendering-Engine. Ein Selbstläufer ist das Spiel damit aber nicht, auch auf grafischer Seite haben wir noch viel Arbeit, zum Beispiel eigene Charakter-Modelle.

► Und die Grafik läuft auch auf Hardware von heute?

◄ Oh ja, zum Beispiel habe ich das KI-Video zu Hause auf meinem Privat-PC aufgenommen. Der ist auch schon über ein Jahr alt und hat eine GTX-470-Grafikkarte. Und im Moment ist das Spiel noch nicht mal optimiert; wie sind ja erst anderthalb Jahre in der Entwicklung.

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Die offizielle Romanreihe

VERNICHTUNG

DREW KAPYSHYN

Bd. 4, Vernichtung
ISBN 978-3-8332-2608-3

LUCASFILM BOOKS
TM and © 2013 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.

ASSASSIN'S CREED

Die Romanreihe zum Game-Bestseller

Der neue Band ist da!

Der offizielle Roman zu Assassin's Creed III

Band 5:
Forsaken – Verlassen
ISBN 978-3-8332-2610-6

OLIVER BOWDEN

© 2013 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.

STARCRRAFT III

Die Ereignisse zwischen SC II: WINGS OF LIBERTY und SC II: HEART OF THE SWARM – exklusiv als Roman!

FLASHPOINT

CHRISTIE GOLDEN

StarCraft II Flashpoint
ISBN 978-3-8332-2441-6

BALZARD
© 2013 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Auch wenn wir alleine unterwegs sind, soll es im Online-Universum genug zu tun geben. Falls Mangel an menschlichem Schiffsverkehr herrscht, sorgen computergesteuerte Raumschiffe für Leben im Universum. Neben von Spielern ausgeschriebenen Aufträgen stehen auch automatisch generierte Missionen zur Verfügung. Als langfristigen Motivationsmotor nennt Chris Roberts das Scheffeln von möglichst viel Geld, um neue Schiffe und Stationen zu kaufen. Sogar Fabriken sollen wir erwerben können, welche bei Versorgung mit Rohstoffen und Arbeitskräften bestimmte Güter herstellen, die sich dann auf dem freien Markt verkaufen lassen, zum Beispiel eine verbesserte Zielerfassung für Raketen. Die dynamische Wirtschaft mit von Spieleraktivitäten ausgelösten Preisschwankungen soll so komplex ausfallen, dass entsprechend geneigte User sich auf eine Karriere als Händler und Industrieller konzentrieren könnten – die **X-Serie** oder sogar **Eve Online** lassen grüßen.

Star Citizen verspricht nicht nur, dem tot geglaubten Genre der Weltraum-Flugsimulationen zu neuem Glanz zu verhelfen. Es ist auch ein Bekenntnis zum PC als High-End-Spieleplattform. Chris Roberts rümpft die Nase über PC-Titel, die Umsetzungen von Konsolenspielen sind, die wiederum auf sieben Jahre alter Hardware basieren. Er möchte zurück zu der »nicht kleckern, klotzen«-Einstellung der **Wing Commander**-Ära: »Wir möchten das Universum bauen, von dem

Raumstationen und größere Schiffe können durch Entermanöver erobert werden. Aber nach dem Andocken müssen Sie erst einmal die Verteidiger in Ego-Shooter-Manier bezwingen.



wir träumen, ohne uns dabei um integrierte Grafik zu scheren. Und die Hardware-Preise sinken ohnehin. 12 Millionen Polygone darzustellen, das ist derzeit etwas für High-End-Grafikkarten, aber in einigen Jahren kann das jedes 200-Dollar-Modell leisten.«

An Ambitionen hat es Roberts noch nie gemangelt. Bevor er für gut ein Jahrzehnt aus der Spielebranche verschwand und sich als Produzent in Hollywood versuchte, leitete er die Entwicklung von **Freelancer**. Seine Vorführung eines imposanten Prototypen des Weltraum-Spiels gehörte zu den Top-Gesprächsthemen während der E3-

»Crytek ist fantastisch!«

Messe 1999. Doch die Jahre vergingen, **Freelancer** wurde und wurde einfach nicht fertig, Microsoft übernahm Digital Anvil und veröffentlichte das Spiel schließlich 2003 – ohne Chris Roberts und ohne einige der ambitionierten Features, die er einst versprochen hatte. Darunter eine lebendige Online-Galaxis mit Tausenden Bewohnern, wie er sie nun für **Star Citizen** plant.

Warum glaubt Roberts, dass er seine ambitionierten Weltraumvisionen nun halbwegs pünktlich umsetzen kann, mit Geld von der Fanbasis statt – wie damals – den Microsoft-Millionen im Rücken? Zum einen, weil das Team ganz auf **Star Citizen** konzentriert ist: Digital Anvil hatte in guten Zeiten zwar um die 100 Angestellte, arbeitete aber auch an bis zu fünf Projekten gleichzeitig; das **Freelancer**-Team war nie mehr als 30 Mann stark. Zum anderen, weil die CryEngine 3 dafür sorgt, dass man »nicht erst die Kamera erfinden muss, mit der man den Film drehen will«, wie Roberts sich ausdrückt. Er spricht von der Arbeit an der Spiel-Engine, die bei **Freelancer** zwei Jahre verschlang, weil neue Technologien wie 3D-Beschleunigerkarten die Anfangsarbeit zum Teil obsolet machten. »Diesmal beginnen wir mit sehr ausgereifter, zukunftssicherer Technologie«, schwärmt Chris Roberts über die CryEngine 3 und preist die Zusammenarbeit mit Crytek, die schon ein Jahr vor der Crowdfunding-Kampagne begann. Dass die ersten Weltraum-Flugszenen so begeistert gut sahen, sei dem Einsatz der Engine-Tüftler zu verdanken: »Crytek ist fantas-

Die CryEngine 3



Als Motor für Grafik, Physik & Co. dient **Star Citizen** Cryteks CryEngine 3, die schon in **Crysis 2** zum Einsatz kam und auch in **Crysis 3** für offene Münder sorgen soll. Wie die Unreal Engine 3.5 oder die Frostbite Engine 2 (**Battlefield 3**, **C&C Generals 2**) unterstützt auch die CryEngine 3 alle aktuellen Technologien inklusive DirectX 11. Da es von **Star Citizen** bislang keine passenden Bilder gibt, um die diversen Grafik-Effekte zu zeigen, greifen wir auf ein Bild von **Crysis 3** zurück. Neben der hohen Polygonanzahl (gut zu sehen an den detaillierten Figuren **1**) beherrscht die Engine auch Tricks wie volumetrische Effekte **2**, Echtzeit-Schatten, HDR, verzerrte Spiegelungen **3** sowie »Realtime Global Illumination« und »Screen Space Ambient Occlusion« (SSAO). Letzteres sorgt dafür, dass das Licht zwischen Objekten reflektiert wird und die Szenerie durch glaubwürdige, diffuse Schatten an Realismus gewinnt. Auch **Star Citizen** selbst soll mit optischen Details protzen, laut Chris Roberts bestehen alleine die Piloten aus je 100.000 Polygonen. Noch eine Schippe drauf legen die Raumjäger mit 300.000 und das gewaltige Trägerschiff mit sieben Millionen Dreiecken. Wo andere Spiele eine Szene aus maximal zwei Millionen Polygonen bilden, will Roberts bis zu zehn Millionen über den Bildschirm jagen – gleichzeitig. Gemessen an der Detailfülle dürfte die empfehlenswerte minimale Hardware-Ausstattung bei einem Core i5 2500K mit 3,3 GHz und einer Geforce GTX 670 liegen.





Interview Eric Peterson

Eric Peterson (48) leitet als »President of Production« das Studio in Austin. Mit Chris Roberts arbeitete er schon bei Origin und Digital Anvil zusammen, wo Eric auch Produzent des Strategiespiels Conquest: Frontier Wars war.

GameStar Wie stark können wir in Star Citizen Wirtschaft und Marktpreise beeinflussen?

Eric Peterson Das Wirtschaftssystem ist noch nicht fertig, daran arbeiten wir gerade. Wir wollen eine lebendige Wirtschaft mit Engpässen und Überschüssen, die so weit wie möglich von den Usern angetrieben wird. Vieles wird dynamisch passieren: Jemand hat eine Fabrik, die von Robotern bemannt ist, also braucht er elektronische Teile. Wenn nach einem Angriff Reparaturen fällig sind, muss Personal eingeflogen werden, das wiederum Nahrung und Unterhaltung benötigt – so werden neue Missionen generiert. Im Spiel werden wir verfolgen, wo die Brennpunkte sind und wo die Leute sich bevorzugt aufhalten. Um Spieler in ein weniger beliebtes System zu locken, könnten wir dort einen Schatz deponieren. Denkbar sind auch Preisschwankungen in der Zeit, während man eine Ware ans Ziel befördert – das wäre nur realistisch.

Wie verhält es sich mit dem Ruf, den der eigene Pilot bei den diversen Fraktionen genießt?

Die Reputation im Spiel ist dynamisch und hängt von den Aktionen

des Spielers ab: Mit wem hat er bisher zu tun gehabt? Was hat er angestellt? Wenn er zum Beispiel in den Zentralwelten ein Darlehen nicht zurückzahlt, wird ein Geldeintreiber auf ihn angesetzt. Dann kann er zu den Grenzwelten am Rande des Universums fliehen, denn hier ist die auf ihn ausgesetzte Prämie nicht wirksam. Da draußen ist er also sicher, bis er zu den Zentralwelten zurückkehrt ...

Wie werde ich das auf mich ausgesetzte Kopfgeld wieder los?

Es wird Wege geben, den Ruf wieder aufzupolieren. Zum Beispiel könnte jemand einen Deal anbieten: »Zahle 150 Credits und erledige einen Transportauftrag, und dann vergessen wir die ganze Sache.« Quasi eine Mission, die einer »Du kommst aus dem Gefängnis frei«-Karte entspricht. Wobei man im »Gefängnis« auch ganz schön viel Spaß haben kann.

Welche Missionstypen gibt es?

Handel, Piraterie, Kopfgeldjagd, Geleitschutz ... es gibt massig viel zu tun. Die verfügbaren Missionen werden auf einer Art Schwarzem Brett gelistet. Sie können sowohl vom Computer generiert als auch

von Spielern ausgeschrieben werden. Sagen wir mal, eine Grenzwelt benötigt dringend Medikamente und ist verzweifelt genug, weit mehr als den Marktpreis zu bezahlen. Als reaktionsschneller Händler kann man da ein Vermögen verdienen. Doch der Flug ist riskant, also heuert man ein paar andere Spieler als Geleitschutz an. Darüber hinaus wird es öffentliche Aufträge geben, die von der Regierung ausgeschrieben sind. Du kannst auch Schwarzgeld-Vereinbarungen mit anderen Spielern treffen. Wenn dann jemand mit den Credits durchbrennt, kannst du einen Steckbrief mit einer Belohnung herausgeben ...

Besteht nicht Missbrauchsfahr, wenn man Kopfgeld auf andere Spieler aussetzen darf?

Wir wollen keinesfalls »Griefing« (also Belästigungen durch andere Spieler, d. Red.). Es wird ein System geben, das dir zu Spielbeginn besonderen Schutz gibt. Wir planen auch einen »PvE/PvP«-Regler, mit dem du dein gewünschtes Spielerlebnis einstellen kannst. Wer nicht gegen andere Spieler kämpfen will, muss es auch nicht. In den sicheren Sternensystemen

wachen Ordnungshüter der Regierung. In anderen Regionen könnten Gilden für Ordnung sorgen und dafür eine Steuer erheben. Das ist eine der Ideen, die wir derzeit diskutieren, aber wir müssen noch rauskriegen, wie das funktionieren würde. Deshalb wollen wir vorab einzelne Spielmodule veröffentlichen, um solche Sachen zu testen.

Das erinnert an Eve Online, das ja von seiner starken Community lebt. Ihr setzt auch auf die Fans.

Je früher wir erfahren, was den Spielern wichtig ist und was weniger, desto besser können wir Prioritäten setzen. Ein Beispiel: Als wir damals bei Digital Anvil Starlancer entwickelten, investierten wir viel Zeit in den Koop-Modus, bestimmt einige Monate. Bis zu vier Spieler konnten die Kampagne spielen, jede Mission hatte mehrere Verzweigungen und Ereignisse abhängig von der Spielerzahl. Aber es war das Jahr 2000 und wir waren unserer Zeit voraus – kaum einer hat das jemals gespielt. Hätten wir das schon während der Arbeit gewusst, hätten wir die Idee erst einmal ignoriert und vielleicht später mit einem Patch nachgeliefert.

tisch!« Im fernen Frankfurt mangelt es nicht an alten Wing Commander-Fans, die sich für die Realisierung von Roberts' SciFi-Vision schwer reinhängen.

Alles eitel Sonnenschein in der Galaxis? Das Wohlwollen der Community könnte noch durch die geplanten Mikrotransaktionen auf eine Probe gestellt werden. Denn Star Citizen muss dauerhaft Geld verdienen: Das Entwicklerteam soll zusammenbleiben, Updates entwickeln sowie die Server am Laufen halten – und all das ohne Monatsgebühr. Deshalb sollen nicht alle zukünftigen Updates kostenlos sein, so sind

Lieber 100.000 Geldgeber als ein Publisher

weitere Story-Kampagnen im Stil von Squadron 42 gegen Zuzahlung denkbar. Eine weitere Einnahmequelle ist der Verkauf der Spielwährung Star Credits. Die können wir uns im Spiel durch Missionen verdienen – oder zeitsparend das Portemonnaie zücken, um schnell die Mittel für den nächsten Raumschiff-Upgrade zu erwerben. Ein Kaufzwang besteht laut Roberts aber nicht, da sich

Schiffe und andere Inhalte des MMO-Universums auch erspielen lassen. Außerdem hänge der Spielerfolg primär vom Können des Piloten und weniger stark von der Ausrüstung ab. Chris Roberts findet die Käuflichkeit fair: Schließlich gäbe es nicht wenige Spieler, die ein paar Dollar übrig haben, aber die durch Job und Familie wenig Zeit haben und deshalb ihrem Spielfortschritt auf die Sprünge helfen wollen.

Dem Team bereitet es großen Spaß, für eine Community zu arbeiten, die extrem heiß darauf ist, das Spiel in die Finger zu bekommen. Auch wenn der Druck noch größer ist, wenn man statt für einen Publisher zu arbeiten im Dienste von 100.000 Geldgebern steht. Spenden werden nach wie vor auf der offiziellen Webseite entgegengenommen; auf diese Weise bezahlen Kunden vorab für die Software und erhalten Zugang zur Tester-Gemeinschaft. Ein erster Alpha-Test soll

zwar noch 2013 starten, Star Citizen dürfte aber noch ein paar Entwicklungsjahre vor sich haben. Doch die Vision vom Online-Universum soll das Warten wert sein: »Ich kann es vor meinem geistigen Auge sehen – und ich will dieses Spiel spielen«, so Chris Roberts. Wir auch. Heinrich Lenhardt / GR



Erste Stufe gezündet

Heinrich Lenhardt
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Crowdfunding-Weltrekord für ein Computerspiel: Zuerst wollte Chris Roberts zwei, besser fünf Millionen Dollar von der Fanbasis sammeln – bekommen hat er nun mehr als siebeneinhalb Millionen, Tendenz steigend. Die erste Finanzierungshürde hat die ambitionierte Weltraum-Simulation genommen, und auch die ersten Produktionsschritte überzeugen. Durch die Cry Engine 3 erspart sich Roberts technologische Alpträume wie einst bei Freelancer – und kann dank »Crisis inside« kühne Features wie Entermanöver in Ego-Shooter-Manier draufsatteln. Es gibt noch abartig viel zu tun, aber das Team scheint auf einem guten (langen) Weg zu sein. Die Entwickler zählen auf ihre rührige Community, deren Mithilfe beim Testen und Ausbalancieren der zahlreichen Spielsysteme helfen soll. Denn noch sind die großen Pläne vor allem eines: Pläne. Mögen sie wahr werden!

Dieser Entwurf eines leichten Frachters (links) erinnert frappierend an die Serenity aus der TV-Serie Firefly (rechts).

