



Im Hangar-Modul können Crowdfunding-Unterstützer schon jetzt ihre vorbestellten **Raumjäger** begutachten.

Star Citizen

Chris Roberts hat nun über 15 Millionen gute Gründe, einen Hit zu entwickeln. Wir sprachen mit dem Designer über seine Fortschritte - und seine Sorgen. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: Weltraum-Simulation Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Cloud Imperium Games (Star Citizen ist das Erstlingswerk)
Termin: 1. Quartal 2015 Status: zu 40 % fertig

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Wenn man Spieleentwickler nach ihrer größten Herausforderung fragt, dann klingt die Antwort gerne mal wie: »Meine größte Herausforderung besteht darin, nicht zu großartig zu werden, sonst müsste ich bei Interviews künftig Sonnenbrillen verteilen, weil meine Lichtgestalt so blendet.« Okay, das war ein wenig überspitzt – doch natürlich wollen Entwickler sich selbst und ihr Spiel stets im bestmöglichen Licht darstellen. Chris Roberts macht da normalerweise keine Ausnahme, als wir mit ihm über sein Weltraum-Comeback **Star Citizen** sprechen, sprudelt der **Wing Commander**-Schöpfer kalifornisch-fröhlich drauflos. Bei der Herausforderungsfrage schaltet er jedoch zwei Begeisterungsgänge zurück: »Meine größte Herausforderung besteht darin, die Wünsche aller Crowdfunding-Spender unter einen Hut zu bringen«, gesteht er. »Fast jeder stellt sich unter dem Spiel etwas anderes vor.« Die einen wollen ein neues **Wing Commander** mit starker Geschichte, die nächsten ein erweitertes **Freelancer** mit Online-Galaxis, wieder andere träumen von der grenzenlosen Freiheit eines **Elite** oder der Komplexität eines **Eve Online**.

»Mensch, Chris«, könnte man da seufzen, »dann hättest du deine Crowdfunding-Versprechen halt klarer formulieren müssen.« So lasten auf **Star Citizen** die Hoffnungen und Träume einer ganzen Generation von PC-Piloten, die sich seit gefühlten Ewigkeiten nach der Wiederkehr der gepflegten All-Ausflüge sehnen. Angesichts dieses Erwartungsdrucks kann man schon mal ins Grübeln kommen, auch als fröhlicher Kalifornier.

Wobei Roberts diese Geister selbst gerufen, diese Erwartungen selbst geschürt hat – um Spenden zu scheffeln. Mit unfassbarem Erfolg: Über 15,6 Millionen Dollar hat die

Schwarmfinanzierung zum Redaktionsschluss dieses Artikels bereits erbracht. Roberts schätzt, dass **Star Citizen** insgesamt 22 Millionen kosten wird, bis zum Starttermin Anfang 2015 dürfte er die Summe locker beisammen haben. Deshalb braucht er auch keine klassischen Investoren mehr, das Spiel wird nun komplett von den Fans finanziert. Die meisten der über 226.000 Unterstützer stammen aus den USA, die zweitmeisten aus – Deutschland! Zwar stellen die Deutschen nur halb so viele Spender wie die Amerikaner, gemessen an der Bevölkerungszahl ist die **Star Citizen**-Begeisterung zwischen Flensburg und Garmisch aber enorm. Auch deshalb

Ein Schmelztiegel der Hoffnungen

⊕ Stärken

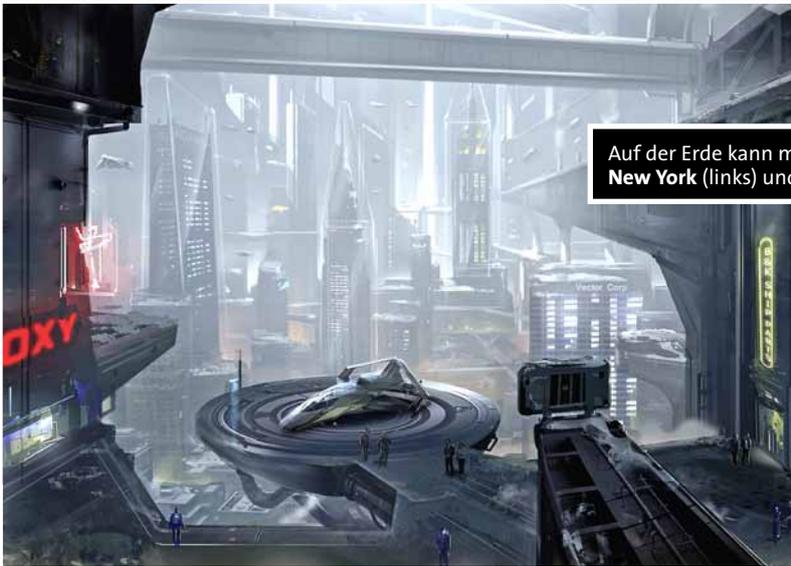
- + hervorragende Grafik
- + detaillierte Schiffs-Upgrades
- + dynamische Wirtschaft
- + wachsendes Universum

⊖ Schwächen

- Bringt Roberts alle Erwartungen unter einen Hut?



Der **Aurora-Jäger** bietet eine **Schlafkoje** (rechts), beim Landeanflug kann der Pilot aus dem **Cockpit** schauen (ganz rechts).



Auf der Erde kann man unter anderem **New York** (links) und **Moskau** ansteuern.



veranstaltet Roberts auf der Gamescom in Köln ein Fan-Event, auf dem er das Hangar-Modul enthüllt, eine Art interaktive Garage, in der Crowdfunding-Spender schon mal um ihre vorbestellten Raumflitzer herum schlendern können. Im Dezember soll ein Dogfight-Modul für Raumkämpfe folgen, der Beta-Test der kompletten Online-Galaxis startet erst

Ende 2014. Bereits kurz zuvor könnte die von **Wing Commander** inspirierte, auch offline spielbare Story-Kampagne **Squadron 42** in die Beta gehen. Doch das ist Zukunftsmusik, nun möchte Roberts mit den Modulen erst mal die Reaktionen der Spender ausloten – und sie darauf vorbereiten, was **Star Citizen** denn nun eigentlich wirklich ist.

Vor unserem Interview mit Chris Roberts sammelten wir auf unserer Facebook-Seite Fragen von GameStar-Fans – vielen Dank an alle, die mitgemacht haben! Dabei kam das Thema »Planeten, und was man mit ihnen so alles anstellen kann« auf: Gleich mehrere Leser wünschen sich, dass man stufenlos landen, also im Raumjäger durch die Atmosphäre brausen und an jedem beliebigen Ort aufsetzen kann, um die Oberfläche zu erkunden. Chris Roberts muss dem allerdings vorerst eine Absage erteilen: »So cool das wäre, wir können es noch nicht umset-

zen. Fließende Landemanöver sind aber einer von zwei möglichen Fortschritten, die wir für die Zeit nach dem Serverstart ins Auge gefasst haben. Die zweite sind Bodenkämpfe auf den Planetenoberflächen. Star Citizen soll sich genauso weiterentwickeln wie Eve Online, in dem vor zehn Jahren auch noch viel weniger möglich war.« Vorerst funktionie-

nieren Landungen wie seinerzeit in **Privatier**: Im Orbit des Planeten öffnet man das Kommunikationsmenü und erbittet Landeerlaubnis. Dabei darf man manchmal zwischen mehreren Zielen wählen, auf der Erde etwa stehen unter anderem New York und Moskau zur Wahl. Eine automatisch ablaufende Sequenz zeigt dann, wie das eigene Raumschiff durch die Wolken zur Oberfläche hinabsinkt. Diese Passage ist allerdings kein Renderfilm, man sieht sie in Spielgrafik durch die Augen des Piloten; wer einen entsprechend großen Pott fliegt, darf währenddessen aus dem Pilotensessel aufstehen und durch ein Seitenfenster schauen. Unten angekommen erkundet man dann den Raumhafen zu Fuß und besucht Bars sowie Gilden. Nahverkehrssysteme erlauben überdies Sprünge an andere Orte auf derselben Welt – etwa vom New Yorker Raumhafen in die Innenstadt. Frei bereisen lässt sich die Oberfläche allerdings nicht.

Auch das Wirtschaftssystem von **Star Citizen** wirft Fragen auf: Wird es so komplett frei wie in **Eve Online**, in dem große Gilden Handelsmonopole erringen und kleinere Konkurrenten ausbooten können? »Wir geben den Spielern viel Freiheit«, erklärt Roberts. »Sie können sich zum Frachtmagnaten hocharbeiten, zum Stahl-Tycoon oder zum Schmugglerkönig – und müssen diese Position dann natürlich auch gegen Emporkömmlinge verteidigen. Ich denke aber nicht, dass jemand ein Monopol erringen kann, denn erstens gibt's ja auch noch computergesteuerte Händler, zweitens behalten wir die Wirtschaft im Auge. Wenn jemand zu viel Macht anhäuft, erhöhen wir den Konkurrenzdruck auf ihn, damit es interessant bleibt.« Statt auf Wildwest-Kapitalismus à la **Eve** setzt Roberts also auf ein etwas kontrollierteres

Eve Online hat ja auch »klein« angefangen



Rabatt-Aktion

Käufer unserer XL-Ausgabe finden auf der Innenseite der DVD-Hülle einen Code, der 10 Dollar Rabatt auf jedes Unterstützer-Paket von **Star Citizen** gewährt. Zum Beispiel kostet das »Digital Scout«-Paket, das neben dem fertigen Spiel samt Story-Kampagne **Squadron 42** auch den Einsteiger-Jäger **Aurora** (siehe links) enthält, damit nur noch 20 statt 30 Dollar. Wer Roberts & Co. bereits unterstützt hat, kann den 10-Dollar-Gutschein in ein Upgrade investieren, beispielsweise ein zusätzliches Schiff. Um den Code einzulösen, müssen Sie ein Konto auf der **Star Citizen**-Homepage anlegen und dann die (deutschsprachige) Unterseite <https://robertsspaceindustries.com/promotions/gamestar-august2013> ansteuern.

Ökosystem. Waren fallen in **Star Citizen** übrigens nicht einfach fertig vom Fließband, sondern entstehen aus Rohstoffen. Raketen etwa werden aus Stahl, Sprengstoff und Elektronik-Bauteilen gefertigt. Wenn eine Fabrik Rohmaterial braucht, wird automatisch ein Auftrag à la »Bringe mir Stahl« generiert. Den kann dann ein Spieler annehmen, um Geld zu verdienen. Falls kein Spieler reagiert, springt nach einer gewissen Zeit ein KI-Frachter ein. Der könnte dann von Piraten attackiert werden – etwa von Spielern, die mit Überfällen auf Frachtrouten die Preise treiben wollen. Wenn die Überfälle in einem bestimmten Teil des Weltraums überhand nehmen, wird allerdings bei der Söldner-Gilde eine Mission erzeugt, die sich darum dreht, die Piraten zu jagen – entsprechendes Kopfgeld inklusive. So sorgt das Wirtschaftssystem automatisch für eine gewisse Balance.

Anders als das sehr gildenlastige **Eve Online** soll **Star Citizen** damit auch für Solisten genießbar bleiben. »Wer alleine spielt, soll sich genauso fühlen wie in Privateer oder Freelancer«, verspricht Roberts. »Er kann dann beispielsweise Missionen für die computer-gesteuerten Händler- oder Söldnergilden erledigen.« Wer hingegen lieber mit ein paar Freunden unter sich bleibt, darf ein kleines Geschwader bilden oder gemeinsam mit ihnen ein größeres Schiff bemannen, etwa einen Frachter der Constellation-Klasse. Und schließlich unterstützt **Star Citizen** auch reguläre Gilden. Genau wie bei den computer-gesteuerten Gilden kann man als normaler Pilot dann auch bei den von Spielern gegründeten Allianzen Rufpunkte sammeln und Missionen annehmen. Beispielsweise könnte ein Bündnis Eskortpiloten für seine Frachter engagieren. Roberts verspricht zudem, dass Spielerbündnisse Handelsunternehmen gründen und »um gewisse Dinge kämpfen« dürfen – ein Hinweis auf PvP-Schlachtfelder oder gar Raumstationen, die man erobern kann? Ins Detail möchte der Designer noch nicht gehen.

Die Kämpfe selbst werden sich übrigens vielschichtiger spielen als die sehr geradlinigen Ballereien aus **Wing Commander** oder **Freelancer**. »Star Citizen ist die komplexeste Simulation, die ich jemals entwickelt habe«, sagt Roberts. Beispielsweise erzeugen bestimmte Schiffsbauteile wie Laserkanonen viel Hitze, die man mit Kühlsystemen eindämmen muss. Im Kampf gegen hochgezüchtete Kampfschiffe kann es sich daher lohnen, deren Kühlaggregate gezielt zu zerstören, damit die Waffen ausfallen. Gleichzeitig darf

»Das komplexeste Spiel, das ich je gemacht habe«

man eigene Systeme überaktet, um ihre Leistung zu steigern, allerdings wächst so auch ihre Hitzeentwicklung und ihr Stromverbrauch. Diese Upgrade-Bastelei dürfte versierte Spieler begeistern. Und wo wir gerade bei den Kämpfen waren: Obwohl man den fliegenden Untersatz auch mit Maus und Tastatur steuern kann, plant Roberts



Die Korvette der **Idris-Klasse** fasst bis zu zehn menschliche oder computergesteuerte Besatzungsmitglieder (Man darf KI-Helfer mit unterschiedlichen Talenten anheuern!) und kann zwei Raumjäger aufnehmen – ein Fall für Spieler, die seit Mass Effect von der eigenen Normandy träumen.

keine Shooter-Steuerung aus der Heck-Ansicht à la **Freelancer**, trotz optionaler Außenkameras ist **Star Citizen** auf den Cockpit-Blickwinkel ausgelegt. »Das verstärkt die Immersion. Man soll das Gefühl haben, wirklich im Schiff zu sitzen«, begründet der Designer. Aus demselben Grund unterstützt **Star Citizen** – neben Gamepads sowie Joy- und Flightsticks – auch die Virtual-Reality-Brille Oculus Rift, deren HD-Version nächstes Jahr erscheinen soll.

Und schließlich noch ein Wort zu den Hardware-Anforderungen. **Star Citizen** basiert bekanntlich auf der CryEngine 3 und bietet hochdetaillierte Schiffsmodelle – bei Großschlachten dürften da selbst Supercomputer ins Keuchen kommen. Daher will Roberts die Anzahl der Raumschiffe pro Gefecht begrenzen – auf wie viele genau, steht noch nicht fest. Schlachten zwischen Dutzenden Dickpöten samt Eskorten wird es aber wohl nicht geben, realistischer sind zwei Trägerschiffe mit jeweils 30 Jägern. Als Hardware-Voraussetzung für volle Details nennt Roberts eine »Geforce GTX 880« – eine Grafikkarte

also, die noch gar nicht existiert. Bis zum **Star Citizen**-Start 2015 dürfte die Geforce der nächsten Generation aber halbwegs erschwinglich sein. Wenn es um Konsolen-Versionen geht, gibt sich Roberts derweil offener als noch zum Beginn seiner Crowdfunding-Kampagne: »Die Politik der Konsolen-Hersteller ändert sich, und das ist gut so. Xbox One und Playstation 4 sind ja kleine PCs. Sony und Microsoft müssen allerdings noch

offener werden, etwa für plattformübergreifende Server – schließlich wollen wir, dass alle Star Citizens in derselben Galaxis unterwegs sind. Noch ist das Zukunftsmusik, momentan haben wir alle Hände voll damit zu tun, die PC-Version von **Star Citizen** zu entwickeln.« Und alle Erwartungen unter einen Hut zu bringen. **GR**



Mundbewässernd

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

So sehr es den Pilotenmund wässrig machen mag, schon jetzt im Hangar-Modul um die vorbestellen Raumflitzer zu schlendern – das Schicksal von **Star Citizen** steht in den Sternen. Buchstäblich, denn erst wenn die galaxienweite Beta startet, wird sich zeigen, ob sich das Online-Abenteuer tatsächlich so vielfältig spielt, wie Chris Roberts verspricht. Oder ob's doch nur ein »reines Ballerspiel wie Freelancer, mit Alibi-Handelsfunktion ebenfalls wie in Freelancer« wird, wie ein Youtube-User mein letztes Preview-Video kommentierte. Nun, in punkto Komplexität wird **Eve Online** definitiv Planetenprimus bleiben, **Star Citizen** ist tatsächlich eher ein auf allen Ebenen (Galaxis, Wirtschaft, Flugphysik, Upgrades, etc.) erweitertes Online-Freelancer mit **Wing-Commander**-Kampagne. Es klingt wie der kleinere, einfachere, aber schönere und zugänglichere Bruder von **Eve Online**. Nun muss Chris Roberts seinen Versprechen nur noch Taten folgen lassen – ich freue mich schon auf die Anspiel-Session mit dem Dogfight-Modul im Dezember.