

STAR CITIZEN

Chris Roberts' Traum von der perfekten Weltraum-Simulation entpuppt sich mehr und mehr als eines der faszinierendsten, aber auch waghalsigsten Spieleprojekte aller Zeiten. Wir waren in Boston dabei, als Roberts die zweite Stufe der Entwicklung eingeläutet hat. Von André Peschke

Angespielt

Genre: Weltraum-Simulation Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Cloud Imperium Games
Termin: 2016 Status: zu 10% fertig

Um 21:32 Uhr verliert Chris Roberts zum ersten Mal die Fassung. Er ist in Boston, um rund 1.000 seiner Fans und Unterstützer einen weiteren Baustein des Mega-Projekts **Star Citizen** zu enthüllen, und nichts funktioniert. Stunden zuvor hat ein fehlerhafter Patch die nach Dutzenden Überstunden gerade noch rechtzeitig fertiggestellte Vorführversion unbrauchbar gemacht. Nun müssen er und sein Team die lauffähige Ursprungsfassung wiederherstellen. Dafür muss die einzig nicht korruptierte Version von Roberts' Laptop auf die Präsentationsrechner überspielt werden – und das dauert. Das lang erwartete Dogfighting-Modul, ein Teilbereich des Spiels, in dem mehrere Spieler in Raumbkämpfen gegeneinander antreten können, ist keine speziell angefertigte Pressedemo, sondern kommt direkt von den Entwicklungsrechnern des Studios Cloud Imperium. Spiele sind in dieser Phase der Ent-

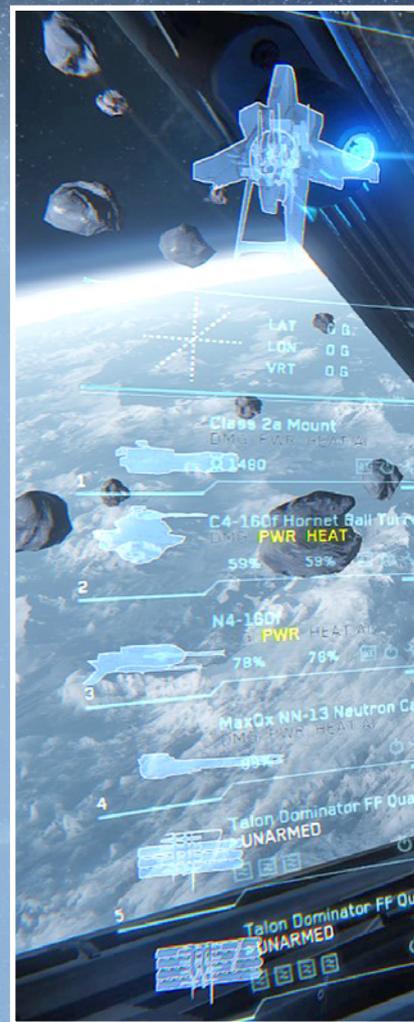
Unfertige Monstren

wicklung noch unfertige Monstren ohne jede optimierte Struktur, dafür voll von Debug-Dateien und nicht-komprimierten Texturen. Über 100 Gigabyte wollen auf sechs Rechner überspielt werden, vor einer halben Stunde hätte es losgehen sollen und die Uhr tickt.

Es ist das erste Mal seit gut 18 Monaten, dass die Zeit nicht auf der Seite von Chris Roberts ist. Seitdem er im Jahr 2012 mit dem Versprechen angetreten ist, das halbvergessene Genre der Weltraumsimulationen wiederzubeleben, hat sein Projekt **Star Citizen** alle Crowdfunding-Rekorde zerschmettert. Rund 42 Millionen Dollar hat er bisher eingesammelt: ohne Publisher, ohne Großinvestoren, getragen von rund 425.000 Fans, die ihm im Schnitt 100 Dollar gespendet haben, damit Roberts' Vision Wirklichkeit werden kann. Ein Erfolg, der rückblickend vielleicht gar keine so große Überraschung ist, denn wie alle von der Community vorfinanzierten Projekte verkauft Chris Roberts kein Spiel, sondern einen Traum. Und kein Traum ist größer als seiner. Was er verspricht, ist nicht weniger als ein ganzes Universum. Eine riesige, dynamische Online-Spielwelt, die sowohl kriegerischen Eroberern als auch friedlichen Entdeckern und raffgierigen Ökonomen gerecht wird. Raumschiffe, die so physikalisch korrekt simuliert werden, dass ihr Flugverhalten leidet, wenn ein Designer die Antriebsdüsen ein bisschen weiter links ins

3D-Modell einfügt. Es soll riesige Kampfschiffe geben, die eine Crew von vier oder mehr Spielern benötigen, um voll funktionsfähig zu sein. Einsame Welten, auf denen lange verlassene Alien-Ruinen darauf warten, dass zum ersten Mal in Äonen ein Raumfahrer zwischen ihnen umherwandert. Kampfpiloten sollen die Energieverteilung auf Schilde, Antriebssysteme und Waffen genauso im Auge behalten müssen wie Händler die Marktentwicklung auf den unterschiedlichen Planeten. Es soll möglich sein, Raumstationen und Großkampfschiffe erst sturmreif zu schießen und dann in taktischen Egoshooter-Gefechten mit einem Einsatzteam von innen zu erobern. Spieler sollen eigene Fabriken besitzen dürfen, deren Produktion sich direkt auf die Marktpreise in den umliegenden Handelsstationen auswirkt. Entdecker können sich unsterblich machen, indem neu erforschte Sternensysteme auf ewig nach ihnen benannt werden. Obendrauf ist eine Einzelspieler-Kampagne geplant, die einem modernen Wing Commander in nichts nachstehen soll. **Star Citizen** ist das vielleicht ambitionierteste Spieleprojekt, das derzeit irgendwo auf der Welt in der Entwicklung ist.

Getrieben wird das Mega-Projekt von einem brillanten Vermarktungskonzept. Anstatt einer simplen Spielkonzession kaufen zukünftige Sternensänger eines von diversen Raumschiffmodellen auf den Seiten der fiktiven Raumfahrtgesellschaft Roberts Space Industries. Von kleinen Werbevideos zu den einzelnen Modellen über die mit eigener Hintergrundgeschichte ausgestatteten Herstellerfirmen, bis hin zum Design der Webseite wurde alles so harmonisch in das Spieluniversum eingebettet, dass man tatsächlich das Gefühl hat, im Raumschiff-Fachhandel einzukaufen. Einsteigermodelle, die auch Zugang zu den Alpha-Veröffentlichungen des Spiels mitbringen, gibt es für rund 40 Dollar, doch gut ausgestattete Flitzer schlagen mit 100 Dollar und mehr zu Buche. Wer richtig hinlangen will, kann in Sammelpaketen bereits die ersten Großkampfschiffe wie die IDRIS Fregatte oder einen ganzen Fuhrpark an Raumschiffen auf einmal kaufen. Der Preis für solch ein Multi-Schiff-Paket: zwischen 1.150 und 15.000 US-Dollar. Das teuerste davon, das »Completionist Package«, ist derzeit bereits ausverkauft. Chris Roberts ist es auf geniale Weise gelungen, mit Ingame-Verkäufen Millionen zu verdienen, ohne dass bisher ein Spiel dazu existiert.





Das HUD des Raumschiffs wurde von John Likens entworfen, der bereits die Interface-Grafiken für den Film **Iron Man 3** erstellte.

Im Dogfighting-Modul, das Chris Roberts an diesem Abend in Boston präsentieren will, können die Spender erstmalig ihre kleineren Schiffe nicht nur im virtuellen Hangar bestaunen. Es wird das erste greifbare Indiz dafür sein, was für ein Spiel sie erwartet. Die meisten der sechs Standardschiffe sollen von Anfang an dabei sein, danach folgen alle weiteren, die keine größere Besatzung brauchen. Wer einen der großen Pötte besetzt, muss sich mindestens bis zur Gamescom im August gedulden. Bis dahin hofft Roberts auch die Multi-Crew-Ships unterstützen zu können. An diesem Donnerstagabend hat er jedoch andere Sorgen. Gegen 21:45 Uhr tigert Roberts rastlos hin und

her. Das Umkopieren der Daten dauert ewig. Zwischendrin startet er immer wieder das Spiel in der Hoffnung, dass bereits alle fehlerhaften Dateien überschrieben sind. Ohne Erfolg: Mal bleibt der Bildschirm rosa, mal startet einfach gar nichts. Dabei hätte das Dogfighting-Modul längst fertig sein sollen, schon im Dezember 2013. Wenige Tage vor der geplanten Veröffentlichung jedoch verschob Roberts den Start um ein paar Monate. Er wolle nicht bloß eine Demo rechtschustern, nur um den Zeitplan einzuhalten, erklärte er. Stattdessen sollte der Spielabschnitt direkt in die Netzwerk-Infrastruktur des Spiels integriert werden. Die arbeitete bis dahin noch mit dem mitgelie-

ferten Netzwerkcode der CryEngine 3, auf der **Star Citizen** basiert. Doch für die MMO-Dimensionen des Spiels, das irgendwann mal Kämpfe zwischen bis zu 50 Spielern unterstützen soll, ist der Shooter-Code nicht gemacht. Deswegen ist derzeit das zweite Cloud-Imperium-Team in Austin damit befasst, eine völlig neue Netzwerksoftware zu schreiben, die für ihre Berechnungen auf eine ganze Serverfarm zurückgreifen kann. Es ist dieser Teil der Entwicklung, der Chris Roberts als einziger ein wenig Sorgen macht, sagt er, weil er sich darin selbst noch nicht so gut auskennt. Auch an diesem Abend in Boston sind es in letzter Minute durchgeführte Änderung am unfertigen



Star Citizen unterstützt **4k-Auflösung** und Multi-Displays. Bei Cloud Imperium schwört man auf ein Setup mit drei größeren Monitoren.

Astronomische Ausgaben

Weltraum-Tourismus ist teuer – sogar virtuell. Obwohl das Spiel noch nicht fertig ist, kann man zur Unterstützung der Entwicklung bereits shoppen gehen. Star Citizen ist damit wohl das erste Free-2-Play-Spiel, das ohne Spiel Millionen verdient. Wie teuer wäre die komplette Basisausstattung?

Raumschiffe (jeweils günstigste Ausführung)

RSI Aurora MR	25 \$
Origin Jumpworks 300L.....	55 \$
Anvil Aerospace Hornet F7C.....	110 \$
Drake Interplanetary Cutlass	100 \$
Aegis Dynamics Avenger	60 \$
RSI Constellation.....	225 \$
MISC Freelancer	110 \$

Zwischensumme Raumschiffe:

685 \$

Digitale Extras

Karte des Universums	5 \$
Vier verschiedene Schiffstexturen.....	je 5 \$
Star Citizen Soundtrack	10 \$
Digitales Handbuch für Squadron 42	10 \$
Modder-Handbuch.....	10 \$
Star-Citizen-Roman (Ebook).....	15 \$
»The Making of Star Citizen« (Ebook).....	10 \$

Zwischensumme digitale Extras:

80 \$

Hangar

Deluxe Hangar.....	40 \$
Business Hangar	20 \$

Deko-Objekte für den Hangar

Werkbank.....	10 \$
Shuttle-Modell	5 \$
Lampe.....	2 \$
Schlaffliege	2 \$
Acht verschiedene Poster	je 1 \$
Fahrbarer Buggy	15 \$
Aquarium inkl. aller Fischarten	9 \$

Zwischensumme voll ausgestatteter Deluxe-Hangar:

84 \$

Waffen

Laser der M-Serie	4 \$
Omnisky-Laser	12 \$
CF-117 Badger Repeater	8 \$
NN-13 Neutron Gun	8 \$
Traktorstrahl.....	10 \$
11-Series Broadsword	4 \$
Klaus & Werner Massdriver 60mm	8 \$

Zwischensumme Waffen (je ein Stück):

54 \$

Kosten, um alle derzeitigen Standard-Spielinhalte in der günstigsten Ausgabe zu kaufen:

903 \$

Multiplayer-Code, die sein Spiel immer wieder abstürzen lassen. Kurz vor zehn geht es dann endlich los, das Spiel scheint zu funktionieren. Während der Präsentation jedoch stürzt es immer wieder ab. Die Eingangssequenz, in der Roberts mit seinem Piloten ins Raumschiff steigt und den Helm aufzieht, läuft gleich drei Mal hintereinander. Den meisten Fans ist das vollkommen egal: Sie feuern ihn beim dritten Durchgang nur noch lauter an. »Wir vertrauen dir, Chris!«, ruft einer dazwischen, und der Saal jubelt.

Oben auf dem Balkon für VIP-Gäste verfolgt Bruce Wooten das Geschehen. Der ehemalige Navy-Kapitän im Ruhestand fuhr bis vor zwei Jahren die oberen Zehntausend dieser Welt auf ihren Luxusyachten durch die Welt und verdiente damit selbst nicht schlecht. Dann erkrankte seine Mutter an Alzheimer. Seit zwei Jahren ist die Krankheit so weit fortgeschritten, dass sich Wooten nicht mehr traut, sie allein zu lassen. Sein Leben als Yacht-Kapitän hat er seitdem gegen ein Zimmer im Haus der Mutter eingetauscht. Er hat Kameras in den meisten Zimmern des Hauses installiert, weil er Angst hat, dass ihr etwas zustößt, wenn er gerade mal nicht hinsieht. Die Wohnung verlässt er nur noch selten. Im Oktober 2012 macht ihn einer seiner drei erwachsenen Söhne auf »das Spiel von diesem Wing-Commander-Typen« aufmerksam, die Serie hatte Bruce Wooten früher so gern gespielt. Wooten liest nach und ist sofort begeistert. Von zuhause aus Kapitän seines eigenen Weltraumkreuzers zu sein und fremde Welten zu erkunden, ist genau was er zu diesem Zeitpunkt gerade braucht. Er kauft sich für 1.000 Dollar ein, gründet seine eigene Organisation – so nennen sich die Gilden in **Star Citizen** – und legt sich nach und nach immer mehr Schiffe zu. Inzwischen hat Captain Bruce, wie er im Forum heißt, rund 15.000 Dollar in das Spiel gesteckt. Eine scheinbar irrwitzige Summe dafür, dass er mit diesen Raumschiffen eigentlich noch gar nichts anfangen kann. »Es war jetzt schon jeden Cent wert«, findet er, allein wegen der Menschen, die er darüber kennengelernt hat. Weil es ihn aus der Isolation geholt und in einer bedrückenden Phase seines Lebens einen positiven Impuls gesetzt hat. »Es kam einfach genau zur richtigen Zeit«, sagt Captain Bruce. Die Präsentation hat er sich trotzdem nicht anschauen können. »Ich habe mich lieber mit meinen Leuten unterhalten. Es lief so schlecht, ich hatte Angst, wenn ich hinsehe, verderbe ich mir alles.«

Nach der live ins Internet übertragenen Präsentation können wir das Spiel dann erstmals ausprobieren. Es läuft immer noch nicht stabil, aber ein paar kleine Multiplayer-Partien sind möglich. Dabei fällt schnell auf, wie eingängig und präzise die Steuerung funktioniert, egal ob mit Maus und Tastatur oder via Flightstick. Nur von der hochkomplexen Spielphysik,

spüren wir zunächst wenig. Das ändert sich jedoch, als wir den Flugcomputer ausschalten, der wie eine Fahrhilfe im Rennspiel die Steuerung vereinfacht. Plötzlich lässt sich das Raumschiff unabhängig von seiner Bewegungsrichtung frei rotieren. So sind coole Manöver wie aus Battlestar Galactica möglich, bei denen wir das Schiff mitten im Kampf um 180 Grad drehen und rückwärts fliegend unserem Verfolger noch zuzwinkern, bevor wir ihm das Cockpit zerschießen. Aber die korrekte Ausrichtung des Schiffs ist schwer in den Griff zu kriegen, insbesondere weil **Star Citizen** zwar eine externe Kamera anbietet, aber nur im Cockpit ein Fadenkreuz einblendet. Ohne die Hilfestellungen des Flugcomputers passiert es außerdem sehr leicht, dass man dem Piloten zu extreme Richtungsänderungen zumutet. Übersteigen die Fliehkräfte das zulässige Limit, wird er bewusstlos und unser Raumschiff treibt kurze Zeit führerlos durchs All. Selbst ohne Flugcomputer sind aber schnelle, präzise Stopps und Kursänderungen kein Problem. Wer ein ausgeklügeltes Spiel von Schub und Genschub erwartet und dafür bereits sei-

Chris ist risikofreudig

ne Formeln zur Berechnung von Masse-trägheit neben dem Rechner liegen hat, wird enttäuscht. Selbst die Landung auf einem der Terraformer, die in der »Broken Moon«-Karte bereits möglich sein sollte, gestaltete sich sehr simpel: Schiff im freien Steuerungsmodus waagrecht zur Plattform ausrichten, nach unten absinken – Programm abgestürzt. Verdammt!

Erin Roberts kann sich ein amüsiertes Lächeln nicht verkneifen, als wir ihm am nächsten Tag von unserer Beinahe-Landung erzählen. »Im Grunde, haben das die Leute ja eingekauft«, sagt er. »Hätte ich ein paar Stunden vor dem Event noch diesen Patch aufgespielt? Vermutlich nicht. Chris schon. Er ist sehr risikofreudig, will immer das Maximum rausholen«. Der kleine Bruder von Chris Roberts, heißt es, ist der vernünftige Roberts. Einer, der ebenfalls große Ideen hat, aber dabei nicht völlig die Bodenhaftung verliert. In den letzten sieben Jahren hat Erin Roberts das zuvor unbekannte englische Studio Traveler's Tales zum weltbekanntesten Lieferanten der meisten Lego-Spiele aufgebaut. Jetzt leitet er die Entwicklung der Einzelspieler-Kampagne Squadron 42. Manche sagen, es wäre besser, wenn er das letzte Wort hätte, in der Entwicklung von **Star Citizen**. Wenn er Chris Roberts bremsen könnte, weil der mal wieder zu viel will. »Wer sowas denkt, versteht nicht, worum es hier geht«, sagt Erin Roberts, »und er kennt meinen Bruder nicht«. Er beschreibt Chris Roberts als Menschen, der sich noch nie damit abgefunden habe, dass Träume keine Realität



Schon jetzt sieht Star Citizen hervorragend aus, dabei sind längst nicht alle **Effekte** fertig.

Chris Roberts über die Meilensteine seiner Film-Karriere

Der missglückte »Wing Commander«-Film bleibt bis heute der erste und einzige Versuch von Chris Roberts, sich als Kino-Regisseur zu betätigen. Doch die Hollywood-Karriere des Spiele-machers war alles andere als ein Flop. Als Produzent war Roberts an einer ganzen Reihe populärer Filme beteiligt. Wir wollten von ihm jeweils ein kurzes Statement über die wichtigsten Stationen seines Ausflugs auf die große Leinwand hören.

Lucky Number Slevin (2006)

Was es ist: Noir-Thriller mit Bruce Willis, Ben Kingsley und vielen anderen Hollywood-Größen.

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent

Was Roberts heute darüber sagt:

»Tolle Dialoge und was für eine Besetzung wir hatten! Sollte ursprünglich in Los Angeles gedreht werden, aber was ich gelernt habe ist: Keiner in Hollywood dreht in Hollywood. Dort ist es zu teuer.«



Lord of War – Händler des Todes (2005)

Was es ist: Kriegs-Satire mit Nicolas Cage

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent

Was Roberts heute darüber sagt:

»Ich bin sehr stolz an diesem Film beteiligt gewesen zu sein. Super Streifen, sehr clever. Ironische Anekdote: Wir drehten in Afrika und brauchten für eine Szene einen ganzen Stapel AK-47 Sturmgewehre. Es war billiger dort echte zu kaufen, als Requisiten anfertigen zu lassen.«



The Punisher (2004)

Was es ist: Comic-Verfilmung mit Thomas Jane

Was Roberts damit zu tun hatte: Ausführender Produzent

Was Roberts heute darüber sagt:

»Bei dem Film hatte ich nicht besonders viel Einfluss. Normalerweise versuche ich mich auf der kreativen Seite stark einzubringen, aber hier war ich kaum mal auf dem Set zu Besuch. Der Film war okay, aber nichts Besonderes.«



Wing Commander (1999)

Was es ist: Chris Roberts Verfilmung seiner Spielserie

Was Roberts damit zu tun hatte: Regisseur

Was Roberts heute darüber sagt:

»Ein der frustrierendsten Erfahrungen meines Berufslebens. Wir mussten unbedingt vor den neuen Star-Wars-Filmen rauskommen, ich habe die emotionale Seite der Erzählung verstoßert und es fehlte jemand der mir sagt: »Du hast zehn coole Ideen, aber nur Geld für fünf. Such sie dir aus.«



werden können. Im Alter von acht Jahren baut Chris Roberts deshalb im Garten seiner Eltern ein fast lebensgroßes Flugzeug allein aus Haushaltsgegenständen zusammen. Mit zehn entwirft er eigene Lego-Bauteile, damit die Schiebetüren in seinen nach eigenen Entwürfen zusammengesteckten, hüfthohen Raumstationen wie die aus Star Wars funktionieren. Mit sechzehn verkauft er seine ersten Spiele an den englischen Publisher Ocean. Mit neunzehn hat es jedes seiner drei ersten professionellen Spiele an die Spitze der englischen Charts geschafft. Er bricht sein Studium der Physik ab, zieht in die USA und begründet zusammen mit Warren Spector und Richard Garriott maßgeblich den legendären Ruf des Publishers Origin Systems. Als Roberts mit **Wing Commander** seinen ersten Welthit abliefern, ist er 23. Wenn es irgendjemanden gibt, der Star Citizen Wirklichkeit werden lassen kann, dann heißt er Chris Roberts.

Am Tag nach dem Fan-Event stehen sechs Maschinen am Stand von Logitech auf der Penny Arcade Expo in Boston und das Dog-

fighting-Modul läuft einigermaßen. Dafür hat das Team den Multiplayer geopfert, man kämpft nur noch gegen KI-Flieger. Zwei Level hat Cloud Imperium dafür im Gepäck. In »Dying Star« können wir eine erste Version des Arena-Modus »Vanduul Storm« ausprobieren, in dem der Spieler gegen endlose, immer stärkere Wellen angreifender Aliens kämpft. Derzeit noch mit menschlichen Raumjägern statt Alien-Raumschiffen. Hier endlich blitzt ab und an das Spiel auf, das **Star Citizen** vielleicht einmal sein wird. Im einfachen Steuerungsmodus erzeugt der Titel sofort echte **Wing Commander**-Gefühle: Der 3D-Globus als Radar-Karte, die Hand am Steuerknüppel, die Star Wars-haften

Soundeffekte und die grafische Opulenz erinnern an Zeiten, als 450 MB eine respektable Gesamtgröße für Festplatten war und

nicht eine Folge Tagesthemen auf iTunes. Wie von Chris Roberts versprochen, sind die Gegner kein Kanonenfutter, sondern stecken einige Schussalven und sogar mehrere Raketentreffer ein. Harte Gegner auszuschaalten, dürfe ruhig auch mal zehn bis fünfzehn Minuten dauern, bestätigt Erin Roberts, »dann fühlt es sich auch wie ein

Harte Gegner können zehn Minuten dauern



Im fertigen **Dogfight-Modul** muss man die Energie von Schilden und Waffen verwalten.



Erst circa 2015 kann man Raumschiffe auch im Spiel freischalten.



Die zweite Map Dying Star demonstrierte den kommenden Modus **Arena Commander**.

echter Erfolg an«. Auch das Schadensmodell der Flieger kann sich sehen lassen. Je nachdem, wo man sie trifft, platzen Metallstücke aus der Außenwand oder ganze Tragflächen brechen ab, denen man übrigens tunlichst ausweichen sollte, um bei der Kollision keinen Schaden zu nehmen.

Sogar die Computersysteme des Schiffs sind, unsichtbar für den Spieler, einem festen Ort im Schiff zugeordnet. Trifft sie ein Schuss, fällt beispielsweise der ganze Bordcomputer aus. Letzteres jedoch bisher nur theoretisch. Das ist der Plan. Beim Probe-spiel verändert sich das Flugverhalten unserer F7C Hornet selbst dann nicht, als sie nur noch von Angstschweiß und Stoßgebeten zusammengehalten wird. Auf der zweiten Karte, »Broken Moon« klappt es dann endlich mit unserer Landung.

Die Spielfigur ist überaus sterblich

Nochmal: Raumschiff ausrichten, absenken, Fahrgestell fährt automatisch aus – kinderleicht! Mit einem Druck auf die F-Taste öffnet sich das Cockpit, unser Pilot klettert hinaus ins All, und für einen Moment stehen wir da, am Rande eines träge durch den Raum gleitenden Meteoritenfeldes, während hinter uns der gigantische Terraformer, auf dem wir gelandet sind, einen gleißenden Energiestrahle auf den Planeten unter uns sendet. Es ist ein gigantisches, beeindruckendes Panorama, und man fühlt sich selbst vor dem Monitor in den überlaufenen Hallen des Boston Convention Center für eine Sekunde ganz klein. Und ein bisschen glücklich.

Der Zauber von **Star Citizen** ist der Gedanke daran, ein gigantisches Universum so hautnah zu erleben wie hier. Und die ersten, vorsichtigen Anzeichen sind erkennbar, dass das wirklich gelingen könnte. Irgendwann, so der Plan, soll der Spieler mit einem speziellen Raumanzug auch mitten im All aus dem Cockpit steigen können, um in einer Art Minispiel Notreparaturen vorzunehmen.

Wenn er wie hier auf einer Raumstation landet, soll er direkt von der Landeplattform ins Innere laufen können, um Handel zu treiben.

Er soll auf Planetenkolonien in Bars gehen können und beim Kampf gegen riesige Schiffe einen Landungstrupp anführen dürfen, der sich im Innern bis zum Reaktorkern durchkämpft, um den Koloss von innen zu sprengen. Allein zwei Studios arbeiten nur an diesen Komponenten von **Star Citizen**. In Kanada entwirft Behaviour Interactive die Schauplätze und Spielmechaniken für das Erforschen und Handeln auf Planeten. Das kalifornische Studio Illfonic kümmert sich derweil um die Egoshoooter-Abschnitte wie die Schiffseroberung oder Kämpfe um Planetenbasen und Raumstationen. Anders als im von Illfonic entwickelten Shooter **Nexuiz**,

der an **Unreal Tournament** angelehnt war, sollen Gefechte in **Star Citizen** sehr taktisch ablaufen. »Man wird eher vorsichtig voranschleichen müssen«, erklärt Chris Roberts, der den Shooter-Part am ehesten mit Titeln wie den frühen Teilen der **Rainbow Six**-Serie vergleichen würde. Anders sei das gar nicht vorstellbar, da es in **Star Citizen** keine Respawn geben wird. Tatsächlich ist unsere Spielfigur sogar überaus sterblich. Wird sie im Egoshoooter-Modus niedergeschossen, muss sie von anderen Crewmitgliedern verarztet oder gar bewusstlos zurück zum Ausgang geschleppt werden. Sonst ist sie tot. Nach den ersten zwei-drei explodierten Raumschiffen wacht man vielleicht nur mit einem kybernetischen Arm in der Krankenstation auf. Danach bleibt man tot. Unsere Besitzer gehen an eine neue Spielfigur über, mit der wir das Abenteuer fortsetzen. Treue Spieler können so nach einigen Jahren auf eine beachtliche Ahnengalerie ihrer Charaktere zurückblicken. Selbst die derzeit noch für teures Geld erstandenen Raumschiffe sind nicht sicher. Wer für sie keine Versicherungspolice abgeschlossen hat, sieht seine Hundert Dollar geschreddert durchs All schweben. Damit die Großinvestoren Chris Roberts nicht nach dem ersten gesprengten 1.000-Dollar-Schlachtschiff zur Hölle wünschen, kommen die dicken Schiffe

Was kommt wann?



Chris Roberts über die Meilensteine seiner Spiele-Karriere

Wir blicken gemeinsam mit Chris Roberts auf einige der wichtigsten Momente in seinem Leben als Spieleentwickler zurück. Wie sind ihm diese großen Stationen im Gedächtnis geblieben?

Freelancer (2003)

Was es ist: Sein letztes Projekt vor Star Citizen

Was Roberts damit zu tun hatte: Designer

Was Roberts heute darüber sagt:

»Da habe ich sehr gemischte Gefühle. Es ist auf jeden Fall nicht das geworden, was ich mir vorgenommen habe. Wir haben zu lange gebraucht, das muss ich zugeben. Immerhin habe ich mit diesem Titel aber gelernt, wie wertvoll die Modding-Community ist.«



Wing Commander III (1994)

Was es ist: Sternstunde des interaktiven Films

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent und Designer

Was Roberts heute darüber sagt:

»Das erste Spiel der Reihe, bei dem das Universum wirklich zum Leben erwacht ist. Ich treffe bis heute Leute die mir sagen »Ich liebe diese Charaktere! Ich will Maniac und die anderen wiedersehen!« – das passiert einem bei Spielen aus dieser Zeit nicht so oft.«



Strike Commander (1993)

Was es ist: Chris Roberts Ausflug zu den militärischen Flugsimulationen

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent und Designer

Was Roberts heute darüber sagt:

»Das Spiel wird unterschätzt, finde ich. Alle reden darüber, wie Quake die 3D-Grafik revolutioniert hat – wir hatten schon 1993 volles 3D-Texturemapping, Gouraud-Shading, ein 3D-Cockpit. Ich bin sehr stolz auf das Spiel.«



Wing Commander (1990)

Was es ist: Erstes Weltraum-Aktionspiel mit beeinflussbarem Handlungsverlauf

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent

Was Roberts heute darüber sagt:

»Bis heute das einzige meiner Spiele, an dem ich nichts ändern würde. Bei dem Spiel lief einfach alles nach Plan. Wir haben sogar die Missionen nur am Reißbrett entworfen, ins Spiel gepackt und alles hat einfach nur funktioniert. Sowas passiert eigentlich nie.«



Times of Lore (1988)

Was es ist: Sein erstes Rollenspiel

Was Roberts damit zu tun hatte: Designer, Team-Leiter

Was Roberts heute darüber sagt:

»Mein erstes Spiel, das in den USA veröffentlicht wurde. Weil wir in England die Philosophie hatten, alles nur über den Joystick zu steuern, ließen sich Dialoge und Aktionen über Icons bedienen, statt über Texteingaben. Klingt heute wie ein alter Hut, war zu der Zeit aber wirklich sehr innovativ!«



Wizadore (1985)

Was es ist: Sein erstes, kommerzielles Spielprojekt

Was Roberts damit zu tun hatte: Programmierung, Design, alles andere

Was Roberts heute darüber sagt:

»Ich war ein riesiger Fan der Spiele von Ultimate Play the Game – dem Vorläufer von Rare Software – und wollte unbedingt, das sie mein Spiel nehmen. Tatsächlich riefen sie mich an und waren interessiert: Drei Tage, nachdem mir Imagine zugesagt hatte.«



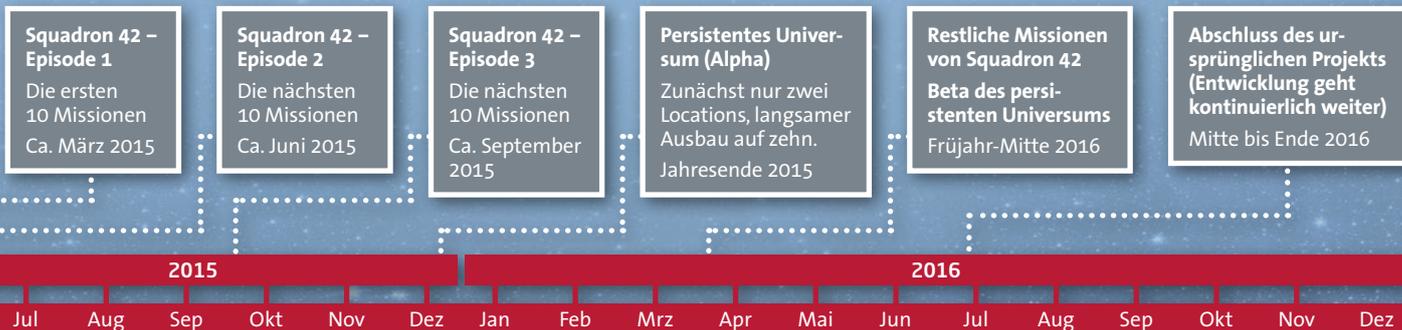
immerhin mit einer Versicherung auf Lebenszeit. Aber selbst dann ist das Ableben nicht folgenlos, denn die Standard-Police ersetzt nur die Basisausführung. Alle installierten Waffen und Extras gehen flöten. Konsequenzen, findet Chris Roberts, sind wichtig. Nur so haben die Schiffe eine echte Bedeutung, die im Grunde den wahren Avatar des Spielers darstellen. Daher gibt es auch kein Levelsystem für den Piloten. Stattdessen verbessern sich die Statistiken der Raumschiffe über die Zeit – je nachdem, wofür man sie einsetzt. Wer also reihenweise Gegner mit Raketen aus dem All bläst, kann sich über eine bessere Zielerfassung freuen. Wer viele Meilen auf den Tacho schaufelt, bekommt einen effizienteren Antrieb und so weiter. Auch optisch sollen die Schiffe ihre eigene Geschichte erzählen. So perfekt glänzend und funkelnd, wie sie am ersten Tag im Hangar stehen, soll man sie

nie wieder sehen, sobald man auch nur einen Trip hinaus ins All wagt. Altgediente Schlachtrösser sollen über die Zeit eben auch abgenutzt aussehen, und wer zu sehr an Reparaturen spart, fliegt irgendwann mit einer echten Rostlaube durch die Gegend.

Es sind diese Details, in denen sich Chris Roberts endlos verlieren kann. Ob er nicht Angst habe, wollen wir wissen, den klassischen Peter Molyneux zu begehen: ungefiltert Ideen und Pläne auszuplaudern und hinterher als Blender zu gelten, weil sie nicht alle umgesetzt werden können? Hat er nicht. Sein Vertrauen in die neue Freiheit ist mindestens so groß wie das Vertrauen der Fans in Chris Roberts. Unabdingbar sei

es jedoch, seinen Unterstützern die Vision zu erklären. Und das tut Cloud Imperium: in Talkrunden, einem digitalen Magazin, regelmäßigen Fragestunden, Interviews mit den Teammitgliedern und kurzen Zusammenfassungen der wichtigsten Features. Selbst Chris Roberts muss zugeben, dass der Kommunikationsaufwand, der nötig ist, um ein 400.000-köpfiges Investorenteam auf dem Laufenden zu halten, mehr Zeit verschlingt, als die Reports an den pingeligsten Publisher der Welt. Weil das Spiel bisher größtenteils nur in den Köpfen der Fans existiert, hat zudem jeder eine ganz eigene Vorstellung davon, wofür er da eigentlich Geld ausgegeben hat. Die einen träumen von einem Egoshooter-Part, der an die Simulationstiefe eines

Mehr Aufwand, als mit einem Publisher





Im Level Broken Moon war es bereits möglich auf dem Terraformer (Hintergrund beim gleißenden Lichtstrahl) zu landen und aus unserem Raumschiff **auszusteigen**.

Arma 3 heranreicht (wird nicht passieren, sagt Chris Roberts). Andere erwarten, dass schon die ersten zehn Episoden der Einzelspielerkampagne Squadron 42 eine Woche Spielzeit mitbringen (eher fünf bis zehn Stunden, sagt Chris Roberts). Wieder andere finden es ziemlich ungebührlich, dass Roberts am liebsten mit Gamepad spielt und ein Spiel will, das auch für Neueinsteiger leicht zugänglich ist. Ein großer Teil seiner Unterstützer setzt sich aus altgedienten **Wing Commander**-Fans und Hardcore-PC-Spielern zusammen. Spieler, denen jeder Hauch von Konsole zuwider ist. Die an Bord



Im Bett mit den Roberts: Andre Peschke, Chris Roberts, Erin Roberts (von links nach rechts).

bleiben könnten. Es graut ihnen vor dem Zufluss der »Kiddies« und einer Masse an Zaungästen, die sich nicht an der Finanzierung beteiligt haben. Davor, dass sich am Ende Hunderttausende ins gemachte Nest setzen und das diese Masse an Neuzugängen plötzlich die bei weitem überwiegende Mehrheit der Spieler darstellen wird. Das Chris Roberts mehr auf deren Wünsche hört als auf die seiner »echten« Fans. Für Chris Roberts ist das genau falsch rum gedacht. »Ich will mich doch nicht den neuen Leuten anpassen. Ich will, dass wir die jungen Spieler auch für das begeistern, was wir lieben. Ich bin überzeugt, dass die Leute auch heute noch solche Spiele wollen«, sagt er. Wenn er sich irrt und am Ende nur er und seine Unterstützer das Spiel spielen: fein. Wenn das Spiel, von dem er träumt, am Ende nicht in jedem Detail den Erwartungen der Fans

entspricht: Auch damit kann er leben. »Ich versuche alles, um unsere Fans glücklich zu machen. Aber sie müssen verstehen, dass sie mir das Geld gegeben haben, damit ich meine Vision umsetze - nicht ihre«, sagt er. Er wird dieses Spiel genau so machen, wie er es für richtig hält. Punkt. **AP**

Ungebührliches Gamepad

sind, weil Roberts ihnen verspricht, endlich wieder selbst teuerste Hardware an den Rand des Zusammenbruchs zu treiben, so wie damals mit **Wing Commander 3**. Es ist eine Gruppe von Menschen, die im Schnitt knapp 30 Jahre alt ist. Die **Star Citizen** als ihr Spiel begreifen, das Projekt, auf das sie über ein Jahrzehnt gewartet haben. Manche, so klingt es in den Gesprächen durch, hätten es am liebsten, wenn sie unter sich



Ich vertraue Chris Roberts

André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Als ich nach Boston losgeflogen bin, dachte ich mir: »Was für ein Irrsinn! Viele Leute hassen Ingame-Verkäufe und Free2Play und hier haben sie beides, ohne das Spiel dazu, und kippen dem Roberts dafür 42 Millionen Dollar vor die Füße!«. Nachdem ich vier Tage lang so ziemlich alles zu Star Citizen gelesen und gesehen habe, was es zu lesen und zu sehen gab und mehreren Stunden Diskussionen mit Chris und Erin Roberts komme ich jedoch zu dem Schluss: Ich glaube die beiden schaffen das wirklich! Es wird nicht das Spiel, das in den Köpfen vieler Spieler herumspukt. Einzelne Aspekte werden vermutlich enttäuschender sein als andere. Der Shooter-Part möglicherweise. Aber Chris Roberts geht dermaßen auf in Star Citizen, dass er nicht mal vor laufender Kamera aufhören kann, Bugs zu protokollieren. Er macht den Eindruck eines Mannes, der sich völlig aufgibt für diese eine Sache. Ich glaube, am Ende werden sie noch länger brauchen, als ohnehin schon geplant. Das Projekt ist zu komplex um nach Plan abzulaufen. Aber ich glaube, die beiden Roberts-Brüder kriegen es tatsächlich hin – und es wird großartig sein.

Potenzial: Ausgezeichnet



Die KI der Raumschiffe greift auf die Middleware **Kythera** von Moon Collider zurück