

Star Citizen

MULTI MAN'S SKY

Genre: Weltraumsimulation Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Cloud Imperium Games Termin: unbekannt

Auf XL-DVD: Interview (englisch)

Prozedurale Planeten, aber mit Multiplayer: Star Citizen erlaubt sich einen Seitenhieb auf No Man's Sky. Und demonstriert ihn auch gleich mit einer beeindruckenden Demo. Von Michael Graf

Star Citizen ist faszinierend – und erschreckend. Denn mit der Crowdfunding-Summe (inzwischen über 120 Millionen Dollar) wachsen auch die Ambitionen des Weltraumspiels, es wird immer beeindruckender, immer gigantischer. Wann es endlich fertig wird, kann jedoch niemand mit Gewissheit sagen, nicht einmal Chris Roberts selbst. Er nenne keine Termine mehr, sagt

uns der Designer. Zumindest keine, die allzu fern in der Zukunft liegen. »Ich bin vorsichtiger geworden. Bisher habe ich immer meine Teams befragt, wie lange sie für ihre Aufgaben brauchen. Daraus haben wir dann Termine abgeleitet«, erzählt der Entwickler. »Aber letztlich haben sie immer länger gebraucht als geplant, und mein Zeitplan war umsonst.« Etwa beim Shooter-Modul »Star

Anders als ursprünglich geplant läuft die Landung auf einem Planeten nicht mehr automatisch ab, man fliegt per Hand vom All zur Oberfläche. Hier setzt die Freelancer zur Landung auf der Bergbaubasis Levski an.





Die Details der Planetenoberfläche werden beim Landeanflug in Echtzeit »geformt«. Das schont den Rechner und sieht auch aus der Cockpitperspektive beeindruckend aus (kleine Bilder).

Marine«, das Roberts ursprünglich für den Herbst 2015 angekündigt, dann jedoch um ein Jahr verschoben hatte. Schon erschienen ist dafür die »Persistent Universe«-Alpha, deren Spieler die Umgebung des Planeten Crusader erkunden dürfen, einen winzigen Teil des geplanten Online-Universums. Der wird langsam ausgebaut, in der Version 2.5 kam jüngst die Piratenbasis GrimHex hinzu.

Für die kommenden Wochen verspricht Roberts zudem die Alpha 2.6 samt der »Star Marine«-Schusswechsel, die wie die Weltraum-Dogfights des »Arena Commander«-Moduls in separaten Online-Arenen stattfinden. Das Jahr Karenzzeit habe man genutzt, um das Spielgefühl zu verfeinern und etwa das starke Kopfwackeln zu reduzieren. Das zeigt sich auch in der Alpha 2.5, in der man

bereits schießen darf: Im Sicherheitsposten Kareah – einer Raumbasis – jagen sich Spieler gegenseitig Kugeln und Energiegeschosse um die Ohren. Mit gutem Grund: Spieler, die Verbrechen begangen und andere Piloten abgeschossen haben, können auf der Station ihr Vorstrafenregister löschen. Andere Spieler, die als Polizisten angeheuert werden, sollen sie davon abhalten – und bekommen dafür Geld. Klar, das ist simpel, aber immerhin! Ein bedeutend größerer Fortschritt für Star Citizen erwartet uns laut Roberts »Ende des Jahres«. Dann soll nämlich die Alpha 3.0 starten. Früher hieß diese Version 2.7, inzwischen haben sie Roberts & Co. zur vollwertigen Alpha-Evolutionsstufe aufgerüstet, um ihre Wichtigkeit zu unterstreichen. Und worin diese Wichtigkeit besteht, zeigt die Gamescom-Demo.



Planetenbau in Echtzeit

In der Alpha 3.0 wird man erstmals auf Planeten landen können, indem man vom Weltall bis zur Oberfläche hinab fliegt. Ohne Ladepause. Nahtlos. Und völlig frei. Möglich macht das die prozedurale Generierung. Und funktioniert sie? Nun, wichtige Oberflächenorte bauen und platzieren die Designer von Hand, etwa Stützpunkte und Städte. Außerdem geben sie Rahmenbedingungen vor, etwa, ob eine Welt leblos und felsig oder von Ozeanen bedeckt sein soll. Zwischen unterschiedlichen Klimazonen wollen sie für fließende Übergänge sorgen, die Details errechnet dann allerdings während des Landeanflugs ein Algorithmus, der in Echtzeit Bergketten modelliert und Wälder aussät. Diese prozedurale Generierung schont den Rechner, weil er keine komplett vorgegebenen Planeten in den Speicher schaufeln muss. Und sie macht die Welten interessanter, weil man auch abseits von Stützpunkten überall auf der Oberfläche landen und dabei womöglich etwas Brauchbares finden kann. Zum Beispiel verwaiste Frachtkisten, die der Algorithmus verteilt hat. Oder eine versteckte Mission. Entsprechend wächst der Umfang der Alpha, in Version 3.0 wird das ganze Stanton-Sonnensystem erkundbar sein, samt aller Planeten. Alle Nebenschauplätze werden zwar noch nicht drin sein, sagt Roberts, die werde man aber nachliefern. Wie



Das Innere der Leviski-Bergbaustation ist enorm detailliert, vom Boulevard mit Denkmal (rechts) bis zum zwielichtigen Marktdeck, in dessen Bar der glatzköpfige Auftraggeber wartet (unten).

das echte Universum dehnt sich also auch das von Star Citizen langsam aus. Außerdem soll das Alpha-Update 3.0 erstmals simple Versionen der späteren Berufe bringen, man kann als Händler, Söldner oder Kopfgeldjäger arbeiten. Und es wird mehr Missionen geben. Eine davon zeigt die Präsentation.

Landen in der Pampa

Das manuelle Landen auf Planeten war ursprünglich gar nicht für Star Citizen geplant. Zwar sollte man auf Himmelskörpern aufsetzen können, aber automatisch: Man beantragt Landeerlaubnis, dann flitzt das Schiff auf der immer gleichen Autopilotenbahn hinab zur gewünschten Basis oder Stadt. Doch in der Präsentation fliegen zwei Spieler in ei-

nem Frachter der Freelancer-Klasse einfach auf eine Welt zu, immer weiter, rein in die Atmosphäre. Flammen züngeln ums Cockpit, während das Schiff gen Oberfläche sinkt. Letztere wird zugleich immer detaillierter: Bergketten werden erkennbar, dann einzelne Berge, dann Vorsprünge an deren Hängen. Komplet sanft ist der Übergang nicht, Details wie Schatten ploppen auf. Aber gut, hier wird gerade ein ganzer Planet gebaut – und das sieht man auch, denn die Sichtweite ist enorm. Schnell verschwindet der Flammenkranz ums Cockpit, beim Flug durch die Atmosphäre kann man bis zum (natürlich gekrümmten) Horizont blicken. Die Sichtlinie wird nicht künstlich begrenzt, es gibt keinen Nebel, zumindest nicht auf Welten, auf denen es keinen geben dürfte. So auch auf dieser, einer trostlosen Felsenkugel. Das Online-Universum soll auch belebtere, idyllische Planeten voller Pflanzen und sogar Tiere auffahren, die



gibt's in der Demo aber nicht zu sehen. Die beiden Freelancer-Insassen jedenfalls steuern ihren Frachter völlig frei über die Oberfläche, umkurven schroffe Gebirgszüge, landen mitten in der Pampa, und ein Spieler steigt sogar aus. Es ist ein Seitenhieb auf No Man's Sky: Seht her, auch hier kann man auf Planeten landen – aber sogar mit Multiplayer! Nach der Zwischenlandung hebt die Freelancer wieder ab und schwirrt zu ihrem eigentlichen Ziel, einer ehemaligen Bergbaustation, wo ein Auftraggeber wartet.

Prozedural in Aktion

Der handgebaute Stützpunkt liegt in einem Krater, um den herum Funk- und andere Türme emporragen. Die Freelancer sinkt in die Hangarbuchthinab, die Anzeigen bei der Landung erinnern an Elite: Dangerous: Der Pilot sieht im HUD eine Zielmarkierung sowie



Die Solokampagne Squadron 42 wird der erste echte Prüfstein für Star Citizen. Derzeit feilen Roberts und sein Team vor allem an der KI. Man dient nämlich an Bord eines Trägerschiffs, dessen restliche Crew natürlich handeln und ihren Aufgaben nachgehen soll.

Interview mit Chris Roberts: »Wir machen das fertig!«

Nach der Präsentation auf der Gamescom haben wir uns Chris Roberts geschnappt und mit ihm über Star Citizen sowie dessen Solo-Ableger Squadron 42 gesprochen.



GameStar: Chris, ihr arbeitet seit fast vier Jahren an Star Citizen, und noch ist nicht mal die Beta in Sicht. Wäre es nicht praktikabler, zuerst ein Grundspiel fertigzustellen und dann schrittweise auszubauen, wie etwa David Braben bei Elite: Dangerous?

Chris Roberts: Nein, das ist für mich keine Option. Es ist zwar auch ein guter Ansatz, versteht mich nicht falsch, aber es ist nicht unserer: Star Citizen soll ein riesiges und sehr detailliertes Universum bieten. Wenn wir zunächst ein eingeschränktes Grundspiel bauen und im Nachgang ergänzen würden, wäre die Arbeit noch komplizierter, weil wir all die Details im Auge behalten und ebenfalls ändern müssten. Deshalb gehen wir es lieber von Anfang an richtig an. Natürlich ist es schade, dass ich euch dieses Traumspiel nicht in einem oder zwei Jahren bauen kann. Aber Star Citizen soll zehn oder mehr Jahre lang spielenswert bleiben. Ich glaube auch, dass die Verschiebung weniger schlimm ist, wenn dabei am Ende ein poliertes und wirklich fertiges Spiel herauskommt. Die Spieler ärgern sich doch eher dann, wenn ihnen etwas Unvollständiges, etwas Verbuggtes vorgesetzt wird.

Es ist wahrscheinlich zu früh, dich nach einem Termin für die Beta zu fragen, oder?

Viel zu früh. Nach dem Update 3.0 werden wir erst mal das Stanton-System ausbauen und Nebenschauplätze hinzufügen, die

momentan noch nicht fertig sind. Sobald die grundlegenden Mechaniken funktionieren, etwa die Wirtschaft und die Berufe, werden wir dann weitere Sonnensysteme einbauen. Und irgendwann kommt der Punkt, an dem wir sagen werden: Das ist jetzt die Beta und wir hören auf, die Universums-Datenbank bei jedem Update zu löschen, damit die Spieler das behalten können, was sie sich erarbeitet haben. Darauf folgt dann Version 1.0, sozusagen der Release. Der wird nicht alle aktuellen Stretchgoals enthalten, davon gibt es einfach zu viele – auch wenn wir sie natürlich alle umsetzen werden.

Für eure Pläne musstet ihr die CryEngine 3 stark umbauen. Seid ihr immer noch glücklich mit eurer Engine-Wahl?

Ja, sind wir! Keine Engine bietet all das, was wir brauchen – egal, ob CryEngine 3, Unreal Engine 4 oder eine andere. Keine davon ist auf ein detailliertes MMO wie Star Citizen ausgelegt – etwa, was die 64-Bit-Präzision angeht. Wir hätten also jede Engine modifizieren müssen. Hinzu kommt, dass inzwischen viele Leute zu uns gestoßen sind, die ursprünglich bei Crytek an der Engine selbst gearbeitet haben. Momentan feilen sie am Support für Sechs- und Achtkern-Prozessoren, damit die CPU Aufgaben vernünftig aufteilen kann. Das beherrschte die Engine ursprünglich gar nicht.



Wie steht's um Squadron 42? Davon haben wir lange nichts gehört ...

Wir arbeiten hart daran. Alle Elemente werden dieses Jahr fertig, alle Missionen, alle Inhalte, alle Grafiken und Motion-Capture-Aufnahmen und Charaktermodelle. All das wird momentan zusammengebaut. Ich kann aber nicht sagen, wie lange es dauern wird, all das zu polieren und die Bugs auszumerzen. Die KI und einige Missionstypen etwa sind ganz frisch, die werden jetzt erst fertig. Beispielsweise wird man auch auf Planeten landen und Stützpunkte infiltrieren, das hatten wir ursprünglich gar nicht geplant. Und wir haben die Schlacht am Ende vergrößert, das wird episch! (lacht) Aber es soll sich eben auch fertig anfühlen. Deshalb fügen wir nun nichts Neues mehr hinzu, sondern machen es fertig. Ich hoffe, dass es Ende des Jahres soweit ist, sonst Anfang 2017.

Es gibt Kritik daran, dass nicht ganz klar ist, wofür ihr eure Kickstarter-Millionen ausgeben. Andere Studios beziffern exakt, wieviel sie für bestimmte Features ausgeben. Habt ihr das auch mal in Betracht gezogen, um die Kritiker zu besänftigen?

Das klingt wie ein Alptraum! Es gibt da draußen schon so viele Stammtisch-Projektplaner, die vermeintlich besser wissen, wie man Star Citizen entwickeln sollte. Wir können nicht 1.4 Millionen Menschen befragen, wofür wir unser Geld genau ausgeben sollen. Ich kann nur versprechen, dass wir all unser Geld ins Spiel stecken. Und wir tun schon unser Bestes, um zu zeigen, wie es sich entwickelt.

die Position seines Raumschiffs und kann es entsprechend ausrichten. Die Station selbst belegt, welche Mühe Roberts und sein Team in Details stecken: Nach der Landung schließt sich über der Freelancer die massive Hangardecke, eine Luftschleuse und Fahrstuhlfahrt später steht der Demo-Spieler vor einer Statue: Ein Bergarbeiter trägt ein getötetes Kind. Der Junge starb bei einem Aufstand, auf die Erdregierung ist man hier schlecht zu sprechen. Noch eine Fahrstuhlfahrt später (im gläsernen Lift, durch dessen Scheiben man nach draußen gucken kann), betritt er einen heruntergekommenen Markt, wo Händler ihre Ware anpreisen und plaudernde Arbeiter unter schäbiger Neonreklame herumstehen. Die Bewohner sollen sogar Tagesabläufe bekommen, dafür müsse man aber noch die Künstliche Intelligenz umschreiben, sagt

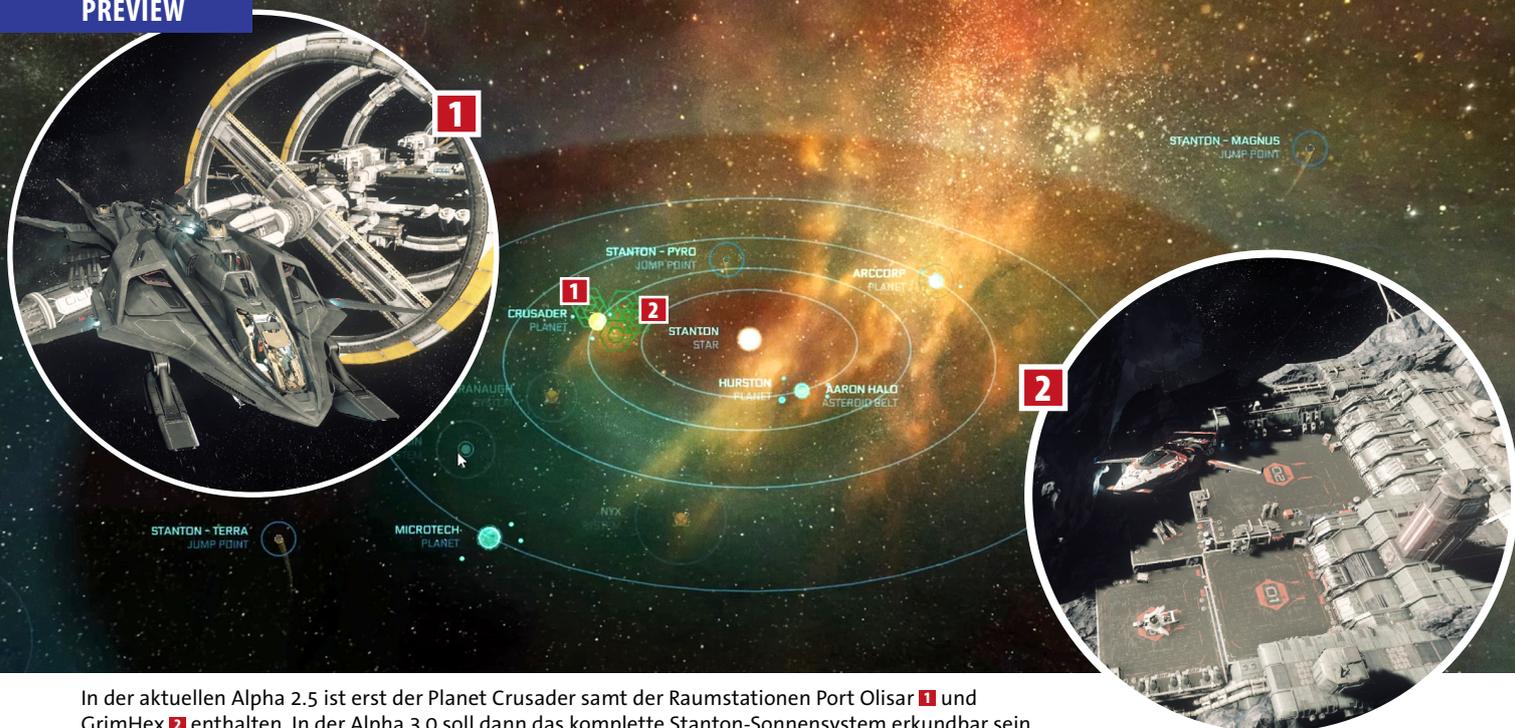
Roberts. Die KI-Routinen der CryEngine seien auf kleinere Umgebungen ausgelegt.

In einer zwielichtigen Bar trifft der Spieler schließlich den Auftraggeber, einen Glatzkopf mit Lederjacke – und überraschend schicken Gesichtsanimationen. Die Entwickler haben das Charaktermodell ursprünglich für die Solokampagne Squadron 42 entworfen, im Online-Universum wird es zweitverwertet. Der Weltraum-Kojak schickt den Spieler im vertonten Dialog auf die Suche nach einem havarierten Schiff, dessen Flugrekorder er gerne geborgen hätte. Geht klar! Hm, ob die beiden Typen in schwarzen Pilotenoutfits, die an der Tür rumhängen, das Gespräch mitgehört haben? Egal. Nun muss der Spieler zum Hangar zurückstapfen, eine Schnellreisefunktion fehlt. Star Citizen solle sich wie ein MMO anfühlen, begründet Ro-

berts, da dürfen die Spieler nicht herumteleportieren. Der Immersion wird das helfen, spannend ist es aber nicht, den Spieler ein paar Minuten lang beim Zurücklaufen zu beobachten. Erst recht nicht für den zweiten Spieler, der derweil im Schiff wartet. Später soll es auf Raumstationen Zufallereignisse geben, die lange Weg auflockern. Beispielsweise kann man in dunklen Seitengassen überfallen werden. Oder man trifft jemanden, der einen kleinen Auftrag parat hat.

Das Wrack leerkriegern

Einen kurzen Hyperraumsprung später ist das verschwundene Schiff – ein wuchtiger Starfarer-Frachter – gefunden, sein Wrack wird jedoch von zwei Piraten bewacht. Das waren also die beiden Typen, die in der Bar rumgammelt sind! Egal, kein Problem, das Rake-



In der aktuellen Alpha 2.5 ist erst der Planet Crusader samt der Raumstationen Port Olisar **1** und GrimHex **2** enthalten. In der Alpha 3.0 soll dann das komplette Stanton-Sonnensystem erkundbar sein.

ten sowie Geschützturm-Salven nicht lösen könnten. Nun muss nur noch jemand rüber ins Wrack und den Flugrekorder bergen. Wobei sich dieses »nur« als ganz schön abenteuerlich herausstellt: Ein Spieler öffnet die Heckluke der Freelancer und schwebt im Raumanzug hinaus ins All. Das geht auch schon in der aktuellen Alpha, in der man durch Wartungsschächte in defekte Satelliten reinschlüpfen kann, um sie wieder einzuschalten. Auch im Wrack der Starfarer klafft ein Loch, eines der Triebwerke ist abgerissen. Im Frachter herrscht Schwerelosigkeit, Leichen und Gegenstände schweben herum und trudeln davon, wenn man gegen sie stößt. Dieses Physiksystem hat den Entwicklern enormes Kopfzerbrechen bereitet, schließlich muss Star Citizen für jedes Schiff eine eigene Physikwelt simulieren. Denn egal, welche Position ein Raumer im All einnimmt: Man muss im Inneren herumlaufen können, die Schwerkraft muss den Spieler nach »unten« ziehen. Wenn viele Schiffe mit unterschiedlichen Fluglagen aufeinander treffen, wird das viel komplexer als in einem Shooter, wo »unten« einfach für alle

Spieler gleich ist. Und dann kommt auch noch die Schwerelosigkeit hinzu. Und darin wird sogar gekämpft. Der Spieler trifft auf mehrere Piraten, die in der Starfarer herumschweben – bewaffnet, versteht sich. Die Gefechte wirken jedoch unspektakulär, weil es abgesehen von Funken kaum optisches Trefferfeedback gibt, die Gegner zucken nicht. Auch gibt Roberts zu, dass die KI noch lernen muss, mit der Schwerelosigkeit umzugehen. Die Gegner fliegen einfach daher und schießen. Nach dem Download der Flugdaten meldet sich der Auftraggeber per Holomenü-Anruf. Er hätte da noch einen Vorschlag: Die Piraten haben die Ladung des havarierten Frachters geklaut, und die Spieler könnten sie doch einsacken. Er selbst brauche sie nicht mehr, das zahle die Versicherung. Also flugs rüber zum Frachtraum das Starfarer und schau her, einen großen Container haben die Freibeuter dagelassen. Der enthält eine Dragonfly, eine Art Schwebegleiter-Motorrad, mit dem man sowohl im Weltall als auch auf Planetenoberflächen herumdüsen kann. Auf dem Sternemoped rauscht der Spieler durch die Heckklappe

der Starfarer rüber in den Freelancer-Frachtraum, wo er wieder landet. Das funktioniert in der Präsentation problemlos, in der aktuellen Alpha verursachen derartige Manöver noch regelmäßig Physik-Kapriolen.

Mit dem Moped

Und dann geht's auch schon per Hyperraumsprung auf zum Standort der Piratenbasis, einem nahen Mond. Dort tritt die Starfarer wieder in die Atmosphäre ein und landet, der Spieler auf der Dragonfly saust aus der Heckklappe, die Starfarer hebt wieder ab. Die Piraten sind schnell gefunden: Einer gondelt auf einer eigenen Dragonfly durch die Gegend, der andere in einem Urso Rover, einem Sechsräder-Vehikel. Es entspinnt sich ein Bodenkampf um die Piratenbasis, mit den Kanonen seiner Dragonfly und – nach dem Absteigen – mit dem Sturmgewehr in der Hand feuert der Spieler auf die Freibeuter. Schließlich gehen die Piraten zu Boden, die Freelancer landet, und der Dragonfly-Jockey trägt die vermisste Frachtkiste in ihren Frachtraum. Es gibt in der Alpha 3.0 nämlich ein Item-System, man kann Gegenstände herum-



Die Dragonfly ist eine Art Schwebemotorrad, das man sowohl im All als auch auf Planeten einsetzen kann.

schleppen. So, die Mission wäre jedenfalls erfüllt. Oder doch nicht? Ein Funkspruch erklingt, der Glatzkopf ist dran: Wenn er es sich recht überlege, würde er die Fracht doch gerne behalten. Drei bedrohliche Raumjäger sinken vom Himmel herab, der Mistkerl hat die Spieler reingelegt! Dann endet die Demo.

Und lässt uns staunend zurück. Was Chris Roberts und sein Team hier gezeigt haben, ist fraglos beeindruckend. Noch dazu, weil wir die Präsentation gleich zweimal live sehen: Zuerst am Gamescom-Mittwoch, dann am folgenden Freitag auf dem Fanevent. Und während es am Mittwoch noch diverse Bugs gibt (kaputte Animationen, eine seltsam ruckelnde Dragonfly, klemmende Hangartore etc.), läuft die Demo am Freitag bestens und – weitgehend – fehlerfrei. Bereits während der Presstermine am Mittwoch hat Roberts nämlich seinem Bruder Erin sämtliche Probleme diktiert, die ihm aufgefallen sind, in den folgenden 48 Stunden schickt das Entwicklerteam in Austin 30 frische Versionen der Demo nach Köln. Das zeigt, mit wie viel Herzblut das Team bei der Sache ist. Und es zeigt, wie sehr Roberts liefern möchte und muss, um die über 1,5 Millionen Unterstützer bei der Stange zu halten.

Der möblierte Wolkenkratzer

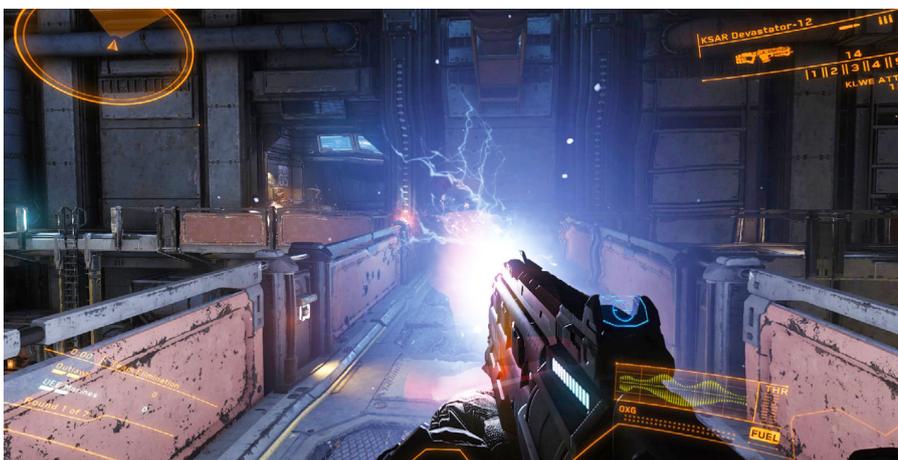
Seine Herausforderung macht das nicht gerade kleiner. »Wenn wir in Ruhe nur für uns entwickeln würden, wäre das einfacher«, gibt er zu. »Aber wir müssen auch für unsere Backer immer neue Versionen anbieten, was die Sache verkompliziert.« Komplizierter wird Star Citizen auch wegen der wachsenden Ambitionen, nicht umsonst arbeiten weltweit 330 Menschen daran. Und während die Crowdfunding-Summen und damit die Pläne für Star Citizen weiterwachsen, eröffnen sich zugleich im Kleinen immer mehr Baustellen. Roberts muss gleichzeitig die große Vision und die kleinen Stolpersteine (etwa Bugs und Physik-Glitches) im Auge behalten, er muss das Haus, ach was: den Wolkenkratzer gleichzeitig aufbauen, streichen und möblieren.

Dabei kommt er durchaus voran, vor allem technisch hat sein Team viel geleistet – etwa die CryEngine auf volle 64-Bit-Unterstützung umgestrickt, was eine exaktere Positionsbestimmung von Schiffen und Personen im 3D-All erlaubt. Sie haben das Physiksystem modifiziert, den Planetengenerator sowie das Item-System für tragbare Frachtkisten eingebaut. Selbst das Schadenssystem war eine Herausforderung, weil es nicht auf Hitboxen

beruht, sondern Treffer direkt am Polygon-Mesh der Raumschiffe registriert. Aber das Team hat auch noch viel zu tun, als nächstes sollen etwa die KI-Algorithmen überarbeitet werden. Bis die Online-Galaxie richtig startet, wird also noch viel Zeit vergehen. Der erste echte Prüfstein für Star Citizen wird vielmehr Squadron 42, das erste Kapitel der Solokampagne. Das soll spätestens Anfang 2017 starten. Aber Termine und Star Citizen, das ist eben so eine Sache. ★



Die Sozial-Module (bislang die ArcCorp-Landeplattform und der Million Mile High Club) geben einen Vorgeschmack darauf, wie detailliert die Schauplätze des Star-Citizen-Universums ausfallen sollen.



Das Shooter-Modul »Star Marine« soll mit der Alpha 2.6 folgen. In der Gameplay-Demo sehen die schwerelosen Schießereien schon gut aus, noch gibt's aber wenig Trefferfeedback.



Michael Graf
@Greu_Lich

Immer wieder fragen mich Leser, ob Star Citizen denn wirklich gut wird. Ich kann es nicht sagen. Ich kann es bloß hoffen. Was Chris Roberts baut, wird mit jeder Alpha-Version und Gameplay-Demo faszinierender, ist von einem voll funktionsfähigen Online-Spiel aber immer noch Lichtjahre entfernt. Ich glaube auch, dass manche Spieler sich ein falsches Bild von Star Citizen machen. Es hat mehr von einem Online-Rollenspiel, als man denken würde. Man muss es mögen, gemeinsam mit anderen Piloten das Universum unsicher zu machen, sich eigene Beschäftigungen zu suchen und eigene Geschichten auszudenken. Man es mögen, auf Raumstationen lange von A nach B zu laufen oder auch mal zu warten, weil das in einem MMO dazugehört. Star Citizen wird vom Rollenspiel leben, davon, dass man sich in seine Rolle hineinversetzen kann, sei's als Händler, Pirat, Söldner oder Entdecker. Wer eine klassische Weltraumsimulation bevorzugt, sollte sich auf Squadron 42 konzentrieren, das auch zeigen wird, ob die Mechanik funktioniert, ob die Engine hält.

Einige Backer, mit denen ich in letzter Zeit gesprochen habe, sind vom langsamen Fortschritt inzwischen arg enttäuscht. Das kann ich verstehen. Viele andere hingegen sind so begeistert wie am ersten Tag, mehr noch: Sie schmieden schon jetzt Pläne, was sie im Online-Universum anstellen wollen, auch wenn buchstäblich in den Sternen steht, wann es richtig startet. Und auch das kann ich verstehen. Denn Star Citizen ist für mich immer noch das, was ich 2012 in meiner ersten Preview geschrieben habe: Raumschiff-Pornographie in Reinkultur. Ich stehe auf diese detailverliebten Raumschiffe mit ihren knackscharfen Texturen und säuselnden Computerstimmen. Ich mag es, die Hände meines Piloten zu sehen, wenn er die Leiter zum Cockpit hochklettert. Und ja, auch ich würde all das gerne in einer Online-Galaxis mit tausenden anderen Piloten erleben, denen ich im Piratenjäger ihre fetten Frachter unter den Hintern wegsprengte. Ich kann aber niemandem, wirklich niemandem guten Gewissens empfehlen, Geld in dieses Spiel zu stecken. Denn Geld, das in Star Citizen fließt, fließt in einen Traum. Ich hoffe, dass er wahr wird. Aber ich weiß es nicht mit Sicherheit.