
Subject: Star Citizen - die Weltraumsimulation
Posted by ty1er on Sat, 20 Oct 2012 16:58:13 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Ein trailer sagt oft schon mehr als 1000 worte :
http://www.youtube.com/watch?v=G_T0wJFU0YY

Und das ist nur eine frühe Preview, in der aktuell/letztendlich verwendeten Engine!
Vielleicht gibt es mehrere Leute in meinem Alten mit einem Faible für Sci-Fi, deren Herz bei dieser Neuigkeit höher schlägt. Und man kann schon jetzt ein teil davon werden. Let us make it happen!

Chris Roberts, seines Zeichens Kopf hinter der Wing Commander Reihe und Starlancer sowie Freelancer, entwickelt zur Zeit eine Space-Sim mit Singleplayer- (Sci-Fi Kampagne im Space Opera Stil) und MMO- part, wobei vor allem der Massive Mulitplayer Online (=MMO) Aspekt kontinuierlich erweitert wird: sprich, das Universum wird ständig erweitert, kann erkundet werden und neue Planeten können vom jeweiligen Entdecker dann benannt werden.

Man wird das Spiel als Entdecker, Händler, Pirat oder auf jede nur spielerisch denkbare weise zocken können, sprich es werden sowohl action/shooter fans bedient als auch leute die entweder vermehrt sozial interagieren wollen, einfach nur Ressourcen sammeln und ihr Ding machen wollen oder das ganze als Handelssimulation sehen möchten. Dabei soll das Szenario ein wenig an das späte römische Reich (dekadenz und zu große Ausdehnung) und die einfallenden Barbaren erinnern.

Erscheinen soll das ganze zumindest vorest exklusiv für den PC und finanziert durch sogenanntes Crowdfunding, bei dem durch man durch eine Spende während der entwicklungszeit als Gegenwert dann das Spiel und/oder exklusives Franchise erhält. Versprochen wird nicht weniger als eine Revolution des Genres und dass man an die Grenzen des derzeit machbaren (Cry Engine 3) gehen wird, um Sci-Fi und Videospiefans zufrieden zu stellen.

In jedem Fall wird das Game realisiert, mit der Höhe der Spenden erweitert sich lediglich das Ausmaß des Spiels zum Zeitpunkt der Veröffentlichung und muss sich nicht erst nach und nach selbst finanzieren, da man ja keinen großen Publisher hat.

Zur zeit wurden etwas über 1,4 Mio. der angepeilten 2 Mio gesammelt. Manch einer denkt sich nun vielleicht: so viel? Doch muss man sich vor Augen halte, dass ein AAA Videospieletitel locker 10-30 Mio (oder mehr) in der Entwicklung verschlingen kann. Der neuste Call of Duty Teil zum Beispiel verschlang knapp 200 Mio \$. Daher doch ein sehr humanes Budget für einen derart ambitionierten Titel! Man muss es einfach als Starhilfe für ein Spiel für die Fans abseits der Mainstreamindustrie sehen

Momentan ist man mit 30\$ = ca 24€ dabei (nur mehr auf Kickstarter) und bekommt dafür eine Vollversion sobald das spiel erscheint inkl. Bürgerkarte und startbarem Raumschiff sowie einen Zugang zu Alpha und Beta Versionen! Theoretisch sind eurer Großzügigkeit nach oben hin nicht viele grenzen gesetzt.

Außerdem hier die Homepage mit massig neuer Information und Diskussionsforum:
<http://www.robertsspaceindustries.com>

Hier die 2. Seite auf der man spenden kann:
<http://www.kickstarter.com/projects/cig/star-citizen?ref=live>

Anonsten gibts natürlich massig news in einschlägigen Magazinshomepages wie Gamestar, Pc games, eurogamer etc - informiert euch einfach, ich wollte nur einen kleinen einblick geben!

Mfg

Christoph / ty1er

PS: keineswegs ist das keine eigennützige Werbung, ich schreibe das hier nur als Fan & weil ich an das Projekt glaube als auch finde, dass es nicht genug Beachtung findet. Und wenn ich hiermit nur das Interesse von einer Person wecke, war es nicht umsonst
