

funded with
KICK STARTER

Barn af stjernerne

Manden bag *Wing Commander*, en af halvfemsernes mest succesrige rumskibssimulatorer, er tilbage! Chris Roberts' *Star Citizen* er et ambitiøst, altomfattende rumspil i et stort, åbent univers – en genre, mange for længst har spået død og begravet.

FAKTA

STAR CITIZEN

Genre
Rumsimulator
Udvikler
Cloud Imperium Games
Format
Pc
Mål
2 mio. dollar
Resultat
15 mio. dollar indtil videre
Antal backere
217.224
Kickstarter afsluttet
19. november 2012
Forventet udgivelse
Sidst i 2014
Spildesigner
Chris Roberts

Star Citizens finansiering startede på Cloud Imperium Games' webside for spillet, Roberts Space Industries – en utroligt gennemført side designet i spillets stil. Først senere blev Kickstarter koblet på med en kampagne, der sluttede i oktober med over to mio. dollar. Indsamlingen kører imidlertid stadig på spillets webside og nærmer sig hastigt de 15 mio. dollar – et helt uøret beløb i *crowdfunding*-sammenhæng. Det er ganske enkelt lykkedes for Chris Roberts at starte produktionen af et "AAA-spil" med en forretningsmodel uden om udgiverne, som ellers har været forbeholdt spil med et meget mindre ambitionsniveau end *Star Citizen*.

Hvorfor har *Star Citizen* opnået et så astronomisk støttebeløb? Roberts vover et svar, da vi spørger ham direkte: "En af grundene er helt sikkert, at det er en genre, som har været væk længe, og som før i tiden var kæmpestor. Rumsimulator-spillene med *Wing Commander* og *X-Wing vs. Tie Fighter* var tidens *Call of Duty*-spil. Der er mange, der savner de spil. Jeg tror især, at de, der spillede dem som helt unge, og som nu er voksne, savner genren. En anden grund er, at vi har brugt meget tid på at give folk noget tilbage i form af opdateringer og nyheder på vores webside, hvor vi laver 8-10 nye opdateringer om ugen. Vi har fået mange flere penge, end jeg håbede på, og det er godt, for vi laver et stort, ambitiøst spil."

Star Citizen er et stort spil, og Chris Roberts havde da også en række investorer, der stod klar til at smide penge i

projektet. Problemet med investorer er imidlertid, at de ikke smider penge i et spil, fordi de vil spille et godt spil, men fordi de vil have en fortjeneste. "Jeg er meget glad for, at vi er i en situation, hvor spillet ser ud til at blive 100 procent finansieret af spillerne. Det havde jeg ikke troet," siger Roberts.

Star Citizen vil indeholde en single-player-kampagne, Squadron 42, hvor man styrer en flådepilot gennem en række missioner. Man kan i nogle af missionerne få hjælp af sine venner, der kan hoppe ind som *wingmen* i spillet, men ellers spiller man alene. Efter Squadron 42, eller hvis man vælger at springe den over, spiller man i *Star Citizen*'s enorme åbne univers. Heri vælger man selv, hvordan man vil spille, om man vil handle i det komplicerede økonomiske system, om man vil være pirat, soldat, fragtpilot, lejesoldat, eller hvad man har lyst til.

Det dynamiske univers vil hele tiden udvikle sig, forklarer Roberts. "Universet vil være en levende verden – et sandkassespil, der reagerer og tilpasser sig. Spillerne skal ikke få fornemmelsen af, at alt er centreret omkring dem, men at universet fortsætter dets gang, også uden deres indblanding. Som eksempel kan vi tage en fabrik, der har brug for råmaterialer og laver en mission om at fragte råmaterialer, som en spiller eller en AI kan tage. Hvis pirater skyder transportrumskibet ned, kan fabrikken ikke fremstille produktet, og efterspørgslen stiger, ligesom de ressourcer, der gik tabt i slaget med

piraterne, får efterspørgslen til at stige på fx missiler og rumskibe. Hvis der er mange pirater i et område, vil fabrikken lave en mission om at nedkæmpe piraterne." Det er den slags realisme, Roberts og udviklerholdet sigter efter, uden at realisme dog bliver vægtet højere end underholdningsværdien. "At et spil er sjovt trumfer altid krav om realisme. Hvis jeg virkelig tænkte mig om, ville rumkamp nok ikke blive udkæmpet på den måde vi laver det på. Vi laver det i stil med *Star Wars* og *Battlestar Galactica* – rumkamp som 2. verdenskrig-dogfights. Men det er den virkelighed, man vil have."

Realisme vægtes dog højt i Star Citizen. Spillet vil fysisk simulere den måde, et fartøj opfører sig på i rummet. Flyene styres som et moderne jagerfly via *fly-by-wire*, hvor en computer tolker pilotens input og bestemmer, hvordan de bedst kan udføres ved hjælp af de små raketmotorer, der sidder på rumskibet. Hver komponent har en funktion, så hvis nogle komponenter for eksempel bliver ødelagt i kamp, vil det påvirke flyveegenskaberne drastisk. Da spillet udelukkende kommer til pc-plattformen, er de grafisk krav også sat højere, end hvad den nuværende konsolgeneration kan trække – ti gange højere, siger udviklerholdet selv.

Der bliver også mulighed for at styre sin spiller uden for rumskibene: "Når man lander på planeter, kan man gå rundt, gå på rumbarer osv. På de større rumskibe kan man også gå rundt, ligesom man kan gå rundt på rumsta-



tioner. Vi laver nok også muligheden for EVA (muligheden for at bevæge sig vægtløs rundt i rummet, -red.), så spillere kan borde andre rumskibe eller lave småreparationer på deres eget. Noget, jeg også godt kunne tænke mig, var dekompression, hvis cockpittet mister tryk, og piloten bliver suget ud i rummet. Det kunne være supercool," fortæller Roberts med et stort smil.

Noget helt nyt i *Star Citizen* er de helt store rumskibe. Lige nu kan man købe et skib i Corvette-klassen, og Roberts håber at håbe helt op i Destroyer-klassen. "Corvetten kræver nok 8-10 spillere at styre. Hver spiller styrer en del af rumskibet, såsom kommunikation, våben, nærforsvar i form af jagerfly (som også kan styres af spillere), kanoner osv. De forskellige skibsstørrelser skal tilpasse sig forskellige spiltyper. For eksempel kan et helt guild styre sådan et stort rumskib. Eller man kan nøjes med et etsædes-fly, hvis man bare vil spille for sig selv."

Balancen mellem singleplayer og multiplayer er et vigtigt fokus for Roberts, som ikke kalder *Star Citizen* for et onlinespil: "Der vil være mange spillere, der spiller online samtidig, og i

den forstand vil det være et onlinespil, men det fungerer ikke på samme måde som andre onlinespil. Spilverdenen er vedvarende og fungerer og kører fuldstændigt uden spillerindflydelse, befolket med millioner af AI-agenter. En AI-agent bliver smidt af, hver gang en spiller logger ind. Hvis der fx er 20 mio. AI-agenter i alt, og to mio. spillere er logget ind, vil der kun være 18 mio. AI-agenter tilbage. Når man starter spillet, kan man vælge, om man foretrækker PvE eller PvP, som spillet så vil tage højde for. Ligesom man kan vælge at holde sig til midten af universet, hvor der er stor sikkerhed, eller flyve ud i udkanten, hvor lovløsheden hersker."

Rumsimulationsgenren har for længst overstået sin storhedstid, så det er nærliggende at spørge Chris Roberts, om *Star Citizen* bliver rumsimulationen over alle rumsimulationer – det sidste spil i genren. "Der kommer aldrig noget, der er slutningen på noget, men det bliver nok min sidste rumsimulator. Teknologien har næsten indhentet mine ambitioner for genren, selvom der stadig er et par ting, jeg godt kunne tænke mig," siger han med et grin.

■ **Christian Jess Rasmussen**

I samme genre



Eve Online

Det islandske firma CCP Games lavede for ti år siden *Eve Online*, et onlinerollespil i rummet, som siden har gennemgået en række udviklinger. Spillet er i høj grad drevet af spillerne, der nu tæller 500.000. Som i *Star Citizen* er der kun ét univers, hvor der løbende tilføjes nyt indhold, og der er en kompliceret udbud-og-efterspørgsel-økonomi og en høj grad af frihed til at opføre sig lige så amoralisk, som man ønsker. Den 19. opdatering, *Odyssey*, udkom i juni i år.



Elite: Dangerous

Englænderen David Braben siges at have skudt rumsimulatorgenren i gang med sit spil *Elite* fra 1984, fulgt op af efterfølgeren *Frontier: Elite 2* fra 1993. *Elite* var samtidig et af de første spil, der brugte 3D-grafik, og et af de første åbne spil, hvor man skrev sin egen historie og selv kunne vælge, hvilken vej man vil følge. Braben lancerede i november 2012 en Kickstarter-kampagne for et tredje spil i *Elite*-serien, *Elite: Dangerous*, som blev finansieret med 1,5 mio. dollar i januar. Spillet er sat til at udkomme i marts 2014.



Strike Suit Zero

Born Ready Games, et lille uafhængigt firma, har faktisk allerede skudt rumsimulatorgenren i gang. De udgav i januar *Strike Suit Zero*, som blev finansieret på Kickstarter i november 2012 med 100.000 dollar og havde et utroligt hurtigt udviklingsforløb. Spillet er blevet rost for grafikken og de intense kampe, men kritiseret for en kedelig historie med svage stemmeskuespillere og ensformige missioner. Spillet er indtil videre kun udkommet på pc, men PS3- og Xbox 360-versioner forventes.