

Von den Anfängen bis heute

SIEBEN JAHRE STAR CITIZEN

Ende 2012 geht Chris Roberts mit seiner Idee von Star Citizen über Kickstarter an die Öffentlichkeit. Mittlerweile sind sieben Jahre vergangen und das ambitionierte Projekt befindet sich immer noch in der Alpha. Was hat Roberts bisher geschafft? Wir fassen die wichtigsten Stationen der letzten Jahre zusammen. Von Benjamin Danneberg und Peter Bathge

Schon 2011 geht die Reise des Wing-Commander-Machers Chris Roberts los: Nach mehreren Jahren in der Filmbranche («Lucky Number Slevin», «Lord of War») inspiriert ihn der Erfolg von Minecraft, seinen lang gehegten Traum in Angriff zu nehmen. Er will zwar in der Tradition der beliebten, erfolgreichen Weltraumsimulationen Wing Commander, Freelancer und Starlancer bleiben, aber auch darüber hinausgehen: »Ich möchte kein Spiel entwickeln. Ich will ein Universum erschaffen«, sagt er zu Beginn dieser Reise, die zu Star Citizen führen wird.

Der ursprüngliche Plan ist es, einen Prototyp zu entwickeln, Investoren zu gewinnen, das Spiel in die Alpha zu bringen und dann ähnlich dem Minecraft-Modell zu finanzieren. Minecraft finanzierte sich damals durch einen sehr günstigen Preis in der frühen Alpha-Phase, der dann in der Beta anstieg, bis hin zum letztendlichen Release-Preis. So

weit Robert's Plan. In den Folgejahren wird sich Star Citizen dann deutlich wandeln, es wird wachsen, es wird Rekorde brechen, und Roberts wird immer größere Ambitionen entwickeln. In diesem Artikel zeichnen wir den Werdegang des Weltraum-Phänomens nach.

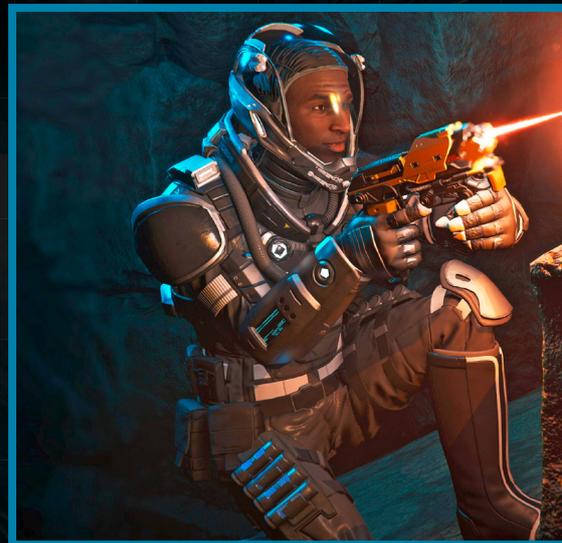
Kickstarter als Initialzündung

Mit ein paar Freiberuflern und Freunden macht sich Roberts an den Prototyp zu Star Citizen. Er entscheidet sich als Plattform für die CryEngine 3, da sie im Vergleich zur Unreal Engine 4 zum damaligen Zeitpunkt seiner Meinung nach ausgereifter ist. Mithilfe des Engine-Herstellers Crytek und dem kanadischen Studios Behaviour Interactive beginnen die Arbeiten. Assets werden entworfen, Videoclips gedreht – und mitten in die ganze Arbeit platzt auf einmal Kickstarter. Erfolgreiche Kickstarter-Kampagnen von namhaften Entwicklerstudios wie Double Fine (Broken

Age), InXile Entertainment (Wasteland 2) oder Harebrained Schemes (Shadowrun Returns) bringen Roberts auf die Idee, gar nicht erst den Weg über Investoren zu gehen, die wenig Interesse am Genre zeigen. Über Crowdfunding will er beweisen, dass die Spieler so eine Weltraumsimulation haben wollen. Und mit einem Haufen Unterstützer im Rücken ist der anschließende Gang zu Investoren erheblich leichter.

Zu Beginn nutzt Roberts aber nicht Kickstarter. Für rund 10.000 Dollar aus eigener Tasche lässt er eine Webseite bauen, über die Geld eingesammelt werden soll. Nachdem er zuvor weltweit Journalisten besucht hat, präsentiert Chris Roberts den Prototyp am 10. Oktober 2012 auf der Game Developers Conference (GDC). Unter dem folgenden Ansturm bricht die Webseite zusam-

Wing Commander (1992) gilt bis heute als Meilenstein der Videospiegelgeschichte.





men, nur wenige Einnahmen sind möglich. Es dauert fast eine ganze Woche, bis die Seite wieder so stabil läuft, dass das Geld der Unterstützer richtig fließt. Gleichzeitig plant Roberts eine Kickstarter-Kampagne.

Phänomenaler finanzieller Erfolg

Das Video zum Kickstarter-Pitch produziert unter anderem Hannes Appell, damals noch Senior Cinematic Artist bei Crytek und heute Director of Cinematics beim Star-Citizen-Entwickler Cloud Imperium Games (CIG). Die Kickstarter-Kampagne wird trotz des mitreißenden Videos und beachtlicher medialer Resonanz bloß mit einem verhältnismäßig kleinen Ziel von 500.000 Dollar veröffentlicht. Der Erfolg ist überwältigend: Am 19. November 2012 sind satte 2.134.374 Dollar im Sack. Über die Finanzierung auf der eigenen Seite nimmt das Team in Folge sogar weitere vier Millionen Dollar ein. Aber was bringt die Unterstützer dazu, Roberts derar-

tig mit Geld zu bewerben? Er verspricht ein reiches Universum mit epischen Weltraumabenteuern, Handel und Dogfights. Es soll eine Singleplayer-Kampagne (Squadron 42) geben, einen modifizierbaren Multiplayer-Part auf privaten Servern, kein Abomodell und keine Pay2Win-Mechaniken. Die Freiheit des Spielers soll nahezu grenzenlos sein, jede seiner Entscheidungen die Abenteuer und die eigene Entwicklung beeinflussen. Der Spieler soll in der Lage sein, sich seinen Platz im Universum zu erkämpfen. Darüber hinaus verspricht Roberts ernsthafte Konsequenzen für alles, was Spieler tun: Keine weichgespülte Space-Sim der Marke »Fire and forget«, stattdessen muss jeder Schritt gut überlegt werden. Dadurch soll das Spiel an Tiefe gewinnen.

Außerdem sagt Roberts, Star Citizen werde ein reines PC-Spiel und die Leistungsmöglichkeiten der Plattform voll ausnutzen. Konsolen erteilt er von vornherein eine Ab-

sage. Der Update-Rhythmus soll wöchentlich oder zweiwöchentlich erfolgen, das Universum soll ständig erweitert werden. Eine vollständig von Spielern getriebene Wirtschaft, ausgefeilte Gruppenspiel-Mechaniken, Multiplayer-Action auf riesigen Raumschiffen, volle Physiksimulation der Schiffe, austauschbare Schiffskomponenten – und all das mit dem zehnfachen Detailgrad aktueller AAA-Spiele, plus Virtual-Reality-Support. Kurz: Chris Roberts verspricht uns auf Kickstarter den feuchten Traum jedes Space-Nerds. Aber wird er seine Versprechen halten können? Die nächsten Jahre zeigen, dass das Projekt eine extreme Sogwirkung entfaltet und immer mehr Geld in die Kassen von Entwicklerstudio Cloud Imperium Games spült, als Roberts & Co. sich jemals hätten träumen lassen. Damit wachsen die Möglichkeiten, der geplante Umfang des Spiels wird von Monat zu Monat größer – und die Probleme wachsen mit.

Die bisherigen Meilensteine von Star Citizen



- **Oktober 2012:** Vorstellung auf der Game Developers Conference, Start der Kickstarter-Kampagne
- **August 2013:** Veröffentlichung des Hangar-Moduls
- **Juni 2014:** Veröffentlichung Arena Commander (Modul)
- **Dezember 2014:** Veröffentlichung Arena Commander 1.0
- **August 2015:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 1.2 mit Area 18 (Social Module)
- **Dezember 2015:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 2.0 mit persistentem Universum
- **August 2016:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 2.5 mit GrimHEX-Station
- **Dezember 2016:** Veröffentlichung von Star Marine
- **Dezember 2017:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 3.0 mit Planetentechnologie
- **März 2018:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 3.1 mit Charaktereditor und Service Beacons
- **Juni 2018:** Veröffentlichung Star Citizen Alpha 3.2 mit Bergbau-Beruf
- **November 2018:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.3 mit Hurstun
- **Dezember 2018:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.4 mit Freelancer & 600 Raumschiffen
- **April 2019:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.5 mit ArcCorp
- **Juli 2019:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.6 mit Law System
- **Oktober 2019:** Veröffentlichung von Star Citizen Alpha 3.7 mit Höhlen

Die Studios

Cloud Imperium Games unterhält mehrere Standorte weltweit, die sich auf jeweils andere Aspekte von Star Citizen und Squadron 42 spezialisieren.

Santa Monica, Los Angeles (US)

- Hauptsitz von Cloud Imperium Games
- Fokus: Raumschiffe, technisches Design, High Level Engineering, Community und Marketing

Austin, Texas (US)

- Fokus: persistentes Universum, DevOps, Server-Administration, Charaktere, Concept Artists

Montreal (CAN)

- Fokus: Webseite, Communication Tools

Wilmslow, Manchester (UK)

- Hauptsitz für Squadron 42
- Fokus: Squadron 42, Raumschiffe, Cinematics, Animationen, Design aller Art

Derby, Manchester (UK)

- Fokus: Gesichtsanimationen

Frankfurt (D)

- Fokus: Engine, Backend-Tech, Tools, Cinematics, Raumschiffe, Waffen



2012 nutzt Chris Roberts die Game Developers Conference, um Star Citizen mit viel Tamtam anzukündigen.

Feature Creep oder Ambitionen?

Auf der eigenen Webseite werden weitere Stretchgoals ausgelobt, darunter verschiedene Raumschiffe, 100 Sternensysteme zum Start, First-Person-Kämpfe auf ausgewählten Planeten und Boarding-Operationen, professionelles Motion-Capturing, prominente Schauspieler in der Singleplayer-Kampagne Squadron 42, professionelle Studios (darunter das erste Büro in Austin, Texas), Spielerstationen und vieles mehr. Mit dem Erreichen des 22-Millionen-Dollar-Ziels verkündet Roberts die komplette Unabhängigkeit von Publishern oder anderen externen Investoren. Star Citizen ist ab sofort vollständig unabhängig. Trotzdem wollen die Unterstützer weitere Stretchgoals und weiteres Crowdfunding. In einer Umfrage stimmen über 80 Prozent der Teilnehmer für die Fortführung der bisherigen Finanzierungsstrategie. Ist Star Citizen anfangs noch ein halbwegs überschaubares Projekt, beginnt es langsam, aber sicher auf Universumsgröße anzuwachsen. Weitere Stretchgoals kommen hinzu. Außenstehende reden schon vom sogenannten »Feature Creep«, also völlig ausufernden Plänen, die realistisch betrachtet nicht erreichbar sind. Dazu gehören verbesserte Systeme für Großkampfschiffe, verbessertes Missionsdesign für Squadron 42, viele weitere Raumschiffe in allen Größen und Rollen,

weitere Sternensysteme, prozedurale Planetentechnik (damals allerdings nur als Forschungsziel, die Implementierung soll erst weit nach dem kommerziellen Release erfolgen), Tuning-Kits, Alien-Sprachen, verbesserte KI, eine komplexere Schiffsmodularität und Haustiere. Ja, Haustiere.

Fachkräftemangel und PR-Fallen

»Als wir immer mehr Geld einnahmen, sagten wir uns: Hey, wir haben jetzt die Möglichkeit, es so zu machen, wie wir es wirklich machen wollen«, erzählt Chris Roberts damals im Interview. »Die Herausforderung bestand nun darin, alles unter einen Hut zu bekommen, einen vernünftigen Workflow zu schaffen.« Das wird sich weit schwieriger und in Teilen auch schmerzhafter gestalten als ursprünglich gedacht. 2013 eröffnet CIG in Santa Monica und im englischen Manchester neue Studios, aber es fehlt an fähigen CryEngine-Entwicklern, was die Entwicklung immer wieder verzögert. Trotzdem schafft das Team die Veröffentlichung des Hangar-Moduls im August 2013. Unterstützer können nun die bereits fertiggestellten Schiffe im Hangar begutachten und teilweise auch von innen erkunden. Von der geplanten zweiwöchentlichen Veröffentlichungsstrategie sind die Entwickler aber inzwischen meilenweit entfernt.

Aufgrund des Fachkräftemangels sieht sich Roberts gezwungen, noch stärker auf externe Dienstleister zu setzen. Behaviour Interactive arbeitet bereits mit rund 50 Mitarbeitern an Star Citizen. Das nächste große Ziel ist der Arena Commander, ein Spielmodus, in dem Unterstützer ihre Raumschiffe gegen KI- und menschliche Piloten fliegen können sollen. Außerdem ist ein First-Person-Shooter geplant: Star Marine wird von Illfonic in Denver entwickelt, da das Studio bereits CryEngine-Erfahrung hat. Die KI (damals Kythera genannt) für Star Citizen wird zur gleichen Zeit bei Moon Collider im schottischen Edinburgh zusammengeschraubt. Das sorgt für Probleme, denn die Kommunikation zwischen den einzelnen Studios ist mangelhaft. So baut Illfonic die Assets für Star Marine im falschen Maßstab, sie passen nicht in die von CIG entwickelten Levels. »Als wir das Ganze angefangen haben, gab es für uns nicht viele Optionen«, stellt Roberts klar. »Da waren nicht viele Leute verfügbar, die sich mit der CryEngine auskannten. Illfonic hatte gerade ein CryEngine-Spiel veröffentlicht, und wir hatten damals das Frankfurt-Team noch nicht. Wir hätten nun einfach die Arbeit an den Shooter-Mechaniken liegen lassen und warten können, bis wir genug eigene Profis im Haus gehabt hätten. [...] Ich weiß nicht, ob es damals eine echte andere

Mittlerweile arbeiten fast 500 Menschen bei Cloud Imperium Games an zwei Spielen gleichzeitig.



Option für uns gegeben hätte. Rückblickend hätte ich aber wahrscheinlich ein paar Dinge in der Entwicklung etwas anders organisiert, beispielsweise IllFonic besser in unsere Entwicklungsstruktur integriert. Und wir hätten mehr technische Reviews abgehalten.«

Glück im Unglück

CIG braucht einfach mehr Fachkräfte. Währenddessen wird der Arena Commander immer weiter verschoben. Doch das ambitionierte Projekt hat Glück im Unglück: Crytek gerät 2014 in finanzielle Schieflage und kann seine Mitarbeiter nicht mehr bezahlen. Das nutzt CIG und holt sich eine ganze Menge Spezialisten direkt von der Engine-Quelle. Darunter ist beispielsweise Brian Chambers, Senior Producer von Ryse: Son of Rome. Er wird von Chris Roberts 2014 mit dem Aufbau des dritten Studios in Frankfurt beauftragt. Dort soll vor allem die gesammelte Kompetenz rund um die Engine angesiedelt werden. Andere Angestellte von Crytek folgen Chambers zu CIG, darunter auch der bereits angesprochene Hannes Appell und Marco Corbetta, technischer Direktor von Crysis 2 und Crysis 3. Besonders die letzte Personalie wird sich erheblich auf die Entwicklung von Star Citizen auswirken.

Mit der Eröffnung des Frankfurter Studios geht eine umfangreiche Umstrukturierung bei Cloud Imperium Games einher. Die bisherigen Strukturen sind einfach nicht ausreichend, um eine effiziente Kommunikation und reibungslose Zusammenarbeit zwischen den Studios zu gewährleisten. Die KI-Entwicklung wird nach Frankfurt verlegt, und CIG trennt sich von IllFonic. Fast die gesamte Entwicklung soll endlich unter ein Dach geholt werden, mit Ausnahme von Behavior Interactive (das Studio scheidet erst später aus der Entwicklung aus) sowie dem Entwicklerstudio Turbulent, bei denen in Montreal die Webseite und die Kommunikationsplattform Spectrum entstehen.

Die Neustrukturierung zeigt erste Fortschritte: Im Dezember 2014 wird endlich der Arena Commander veröffentlicht. Von der Einzelspielerkampagne Squadron 42 ist allerdings noch nichts zu sehen. Wir erinnern uns: In der Kickstarter-Kampagne war die Rede von einer Auslieferung des Spiels im November 2014. Allerdings bezog sich das



Kritiker sagen, der FPS-Part sei Teil des späteren Feature Creeps. Allerdings wurde der schon in der ursprünglichen Kampagne so geplant.



Umfangreiches Motion Capturing und echte Schauspieler wie Mark Hamill: Star Citizen will von allem nur das Beste präsentieren.

auf den damals sehr viel geringeren Umfang – und die Geburtswehen beim Aufbau einer vernünftigen Studiostruktur waren damals offenbar auch nicht berücksichtigt worden.

Während sich vor allem Chris Roberts lange Zeit immer wieder in die Nesseln setzt, weil er immer wieder viel zu optimistische Termine nennt, die genauso regelmäßig gerissen werden, geht die Restrukturierung des Studios weiter. 2015 soll sich zudem eine weitere signifikante Änderung am Konzept von Star Citizen ergeben.

Schöpfungshürden

Es dauert kein ganzes Jahr mehr bis zur nächsten Modulveröffentlichung. Das sogenannte Social Module wird im August 2015 veröffentlicht und bringt die Landezone Area 18 (eigentlich auf dem Planeten ArcCorp be-

heimatet) als eigene Instanz. Erstmals können sich Spieler mit anderen treffen und einen der zukünftigen Hubs des Spiels erkunden. Allerdings ist das den Entwicklern und den Unterstützern nicht genug Fortschritt. Im Dezember 2015 kommt deshalb mit Update 2.0 endlich das persistente Universum in seiner ersten Version ins Spiel: Das Crusader-System umfasst zu diesem Zeitpunkt die Station Port Olisar, das Covalex Shipping Hub und den Security Post Kareaah sowie Asteroidenfelder, Comm Arrays und erste rudimentäre Missionen. Die Monde Yela, Cellin und Daymar sind ebenfalls schon vorhanden, allerdings nur als Objekte im Weltraum, das Landen auf diesen Himmelskörpern ist noch nicht möglich. Damit eine riesige Spielfläche von vielen Hunderttausend Quadratkilometern überhaupt funk-



Im Frühjahr 2018 schaffen es endlich auch weibliche Spielfiguren in das Verse. Die Arbeit an den Animationen für weibliche Charaktere hatten zuvor viel Zeit verschlungen.



Wichtiger Schritt auf dem Weg zum Spielalltag: Seit Update 3.7 könnt ihr in Star Citizen eure gesammelten Ressourcen direkt am Körper tragen.



Wir können dank des Engagements von Entwickler Marco Corbetta heute schon auf gigantischen Monden herumdüsen. Allerdings dauert die Entwicklung auch länger.

tionieren kann, musste die CryEngine zu einem großen Teil umgeschrieben werden, was auch die lange Zeit bis zur Veröffentlichung von Update 2.0 erklärt. Bislang lief die Engine auf der sogenannten 32-Bit-Präzision, was für die bis dahin üblichen und verhältnismäßig kleinen CryEngine-Levels vollkommen ausreichte, weil die sich in der Regel auf wenige Quadratkilometer beschränkten. Bei den Distanzen, mit denen in Star Citizen geplant wurde, würde die 32-Bit-Präzision aber große Abweichungen zwischen Ziel und tatsächlichem Ankunftsort auslösen. Darüber hinaus würden weitere Spielsysteme (beispielsweise das Nutzer-Interface) nachhaltig darunter leiden. Also muss die Engine auf 64-Bit-Präzision umgeschrieben werden – eine beeindruckende technische Leistung.

Die Planetentechnik kommt viel früher

Genau in diesen Zeitraum fällt eine Errungenschaft, die die gesamte Entwicklung von Star Citizen noch einmal deutlich zurückwerfen soll. Für Chris Roberts sind die Planeten inklusive Landung und beispielbarer Oberflächen ein »Wunschtraum«, wie er im April 2014 in einem Video sagt.

Wir erinnern uns: Die Forschung (!) an der Planetentechnologie war eines der Stretchgoals der Crowdfunding-Kampagne, eine Umsetzung nicht vor Release von Star Citizen geplant. Doch Roberts rechnet nicht mit dem persönlichen Engagement von Techni-

cal Director Marco Corbetta: Der bekommt vom Frankfurter Studiochef Chambers die Erlaubnis, zwischendurch immer mal wieder an der prozeduralen Planetentechnologie zu arbeiten, die so etwas wie sein Steckenpferd ist. »Er machte nicht direkt viele Überstunden für diese Sache«, erzählt Brian Chambers. »Aber er wollte eben unbedingt dran arbeiten, deshalb entschuldigten wir ihn über einen Zeitraum von etwa zwei Monaten für die meisten Meetings. Eines Tages standen wir dann hinter Hannes' [Hannes Appell, Director of Cinematics] Schreibtisch und flogen auf einen winzigen Punkt im All zu. Der Punkt wurde kaum größer, also musste die Fluggeschwindigkeit über die Konsole erhöht werden – und dann, irgendwann nach 40 Minuten, erschien da dieser Planet und alle nur so: Was zum Teufel!«

Kurz darauf erscheint das bekannte »Pupilo Planet«-Video, in dem die nahtlose Reise von einer Station auf einen Planeten gezeigt wird. Das ändert alles. Es muss neu durchdacht werden, wie das Universum gebaut werden soll. Es müssen Techniken entwickelt werden, die die prozedurale Generierung verbessern, und Werkzeuge, um die Planeten schneller gestalten zu können. Ist es das wert? »Für mich ist das eine der tollsten Sachen an Star Citizen«, sagt Studiochef Chambers. »Du kannst von Planet zu Planet zu Planet fliegen, ohne jede Unterbrechung.« Von den Fans und Unterstützern wird diese neue Technologie stark bejubelt,

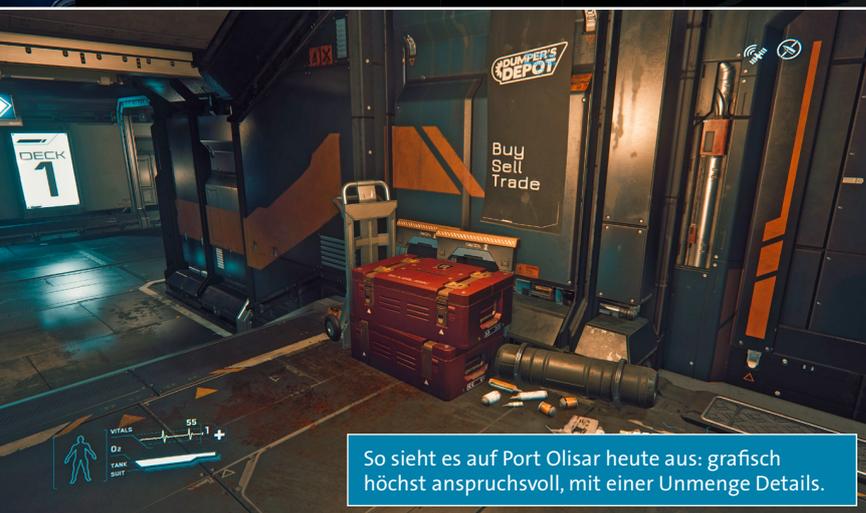
allerdings führt sie auch dazu, dass die gesamte Entwicklung noch länger dauert. Über das gesamte Jahr 2016 kommen zwar immer wieder und regelmäßig neue Updates, darunter auch signifikante Inhalte wie die Gesetzlosenstation GrimHex, aber ansonsten gibt es wenig Zählbares für Unterstützer.

Das Vertical-Slice-Fiasko

Im Gegenteil: Die für die CitizenCon 2016 angekündigte Demo zur stargespickten Singleplayer-Kampagne Squadron 42 (der sogenannte Vertical Slice) wird direkt auf der Veranstaltung abgesagt. Die Enttäuschung bei den Unterstützern ist gewaltig, vor allem weil Cloud Imperium Games es versäumt, klar zu sagen, warum Squadron 42 nun doch nicht in einem vorzeigefähigen Zustand ist. Denn bis dahin hieß es, dass die Missionen der ersten Episode von Squadron 42 bereits komplett spielbar seien. Stattdessen müssen sich die Unterstützer und wenige gut informierte Journalisten selbst zusammenreimen, dass die Verschiebung nicht allein mit der KI zusammenhängt, die von CIG zu diesem Zeitpunkt komplett überarbeitet wird (bis dahin arbeiteten die Entwickler mit zwei KIs, Kythera und CryAI; beide sollten in die Subsumption-KI zusammengeführt werden). Die Verschiebung hängt auch mit der Planetentechnik zusammen, die Chris Roberts ebenfalls für Squadron 42 verwenden will. Kaum jemand, der die beeindruckende Planetentechnik bereits selbst gesehen hat, kann ihm das verdenken, allerdings sorgt die mangelhafte Kommunikation immer wieder für lautstarke Kritik von allen Seiten.

Neue Engine, neues Spiel

Etwas überraschend kündigt CIG am 23. Dezember 2016 mit dem Release von Star Citizen Alpha 2.6 und dem längst überfälligen Release von Star Marine einen Wechsel der Engine an. Damit CIG die Cloud-Computing-Services und die weltweite Serverstruktur der Amazon-Tochter Amazon Web Services direkt in der Engine verankern kann, wechselt das Team auf die ebenfalls auf der CryEngine basierende Lumberyard Engine von Amazon. Sämtliche Änderungen und



So sieht es auf Port Olisar heute aus: grafisch höchst anspruchsvoll, mit einer Unmenge Details.



Monde wie Cellin wurden – obwohl sie »nur« riesige Gesteinsbrocken sind – sehr fein ausgearbeitet.

Neuer Entwicklungsrhythmus und was das für Squadron 42 bedeutet

Die Singleplayer-Kampagne sollte eigentlich Anfang 2020 in die Beta-Phase starten, stattdessen fällt der Startschuss voraussichtlich drei Monate später. Als Grund nannte Cloud Imperium Games Anfang September 2019 einen neuen Entwicklungsrhythmus namens »Staggered Development«. Der Begriff erklärt, wie die einzelnen Teams von Cloud Imperium Games (CIG) an den unterschiedlichen Inhalten von Star Citizen arbeiten. So hat ein Team an den Inhalten für Update 3.7 gearbeitet, während ein anderes schon 3.8 vorbereitet. Jetzt, wo die Arbeiten an 3.7 abgeschlossen sind, startet das dafür verantwortliche Team mit Update 3.9. Während sich das Team neu strukturiert, werden die Patches wohl etwas weniger neue Features bieten. Im Laufe der Zeit sollen die Updates jedoch wieder so viele neue Elemente bringen wie bereits zuvor.



Verbesserungen, die CIGs Entwickler bis dato vorgenommen hatten, werden in die neue Engine transferiert. Die Integration habe aufgrund der gleichen Grundlage nur wenige Tage gedauert, so Chris Roberts in einer Mitteilung an die Fans.

Die Integration der Planetentechnik und die Entwicklung der neuen KI dauert dagegen bis heute an. Allerdings werden Ende 2017 mit Update 3.0 nach über einem Jahr die Monde Yela, Daymar und Cellin sowie der Planetoid Delamar (samt der Landezone Levski) vollständig in das persistente Universum eingefügt. Trotz ziemlich schlechter Performance sind die neuen Inhalte ein echter Augenöffner: Kein anderes Spiel hat es bis dato geschafft, eine solch gigantische Spielwelt (über drei Millionen Quadratkilometer) und eine so glaubwürdige Tiefe des Weltraums derart überzeugend darzustellen.

Auf den Monden finden wir eine ganze Reihe verschiedener Außenposten, die teilweise mit Missionen verbunden sind. Ein Rufsystem lässt uns neue Auftraggeber und Missionen freischalten. Weitere Raumschiffe sowie das Bodenfahrzeug URSA Rover erweitern die Fahrzeugflotte von Star Citizen. Das sogenannte »Stamina and Actor Status System« sorgt für realistischen Sauerstoffverbrauch, der sich erhöht, wenn der Charakter sich anstrengt, etwa beim Rennen. Springen verbraucht ebenso Ausdauer wie wilde Dogfight-Manöver, schließlich atmet man unter Stress schneller. Und wer es völlig überreibt, kann durchaus an einem Herzkasper sterben. Chris Roberts' Vision von einem detaillierten Universum, in dem jede Handlung Konsequenzen hat, nimmt doch noch Form

an. Und die Kohle sprudelt: Bis Ende 2017 nimmt CIG über 175 Millionen Dollar ein.

Beeindruckende Demo – und eine Klage

Allein zwischen dem 21. und 28. Dezember 2017 sammelt CIG über eine Million Dollar an Unterstützergeldern. Das liegt vor allem an der mit über einjähriger Verspätung gezeigten Demo zu Squadron 42. Darin sehen wir, wie der Spieler an der Seite von Steve »Old Man« Colton (gespielt von Mark Hamill) eine umfangreiche Mission im Odin-System absolviert. Die Demo entschädigt für die lange Wartezeit: Zwar sieht man ihr ebenfalls Performance-Probleme an, aber Grafik, Locations, Animationen, Acting, Story und Dialoge sind schlicht beeindruckend und lassen auf Großes hoffen. Aber das Jahr 2017 hört nicht gänzlich versöhnlich auf: CIG wird von Engine-Entwickler Crytek verklagt. In der Klageschrift behauptet Crytek, CIG sei vertraglich verpflichtet, die CryEngine zu nutzen, und der Wechsel auf Amazons LumberyardEngine somit rechtswidrig gewesen. Darüber hinaus habe CIG die Verbesserungen an der CryEngine nicht mit Crytek geteilt, wozu sie aber verpflichtet gewesen wären. Zu guter Letzt hätte die Lizenz außerdem nur ein Spiel (das MMO Star Citizen) umfasst, die Verwendung für das nachträglich als eigenständiges Spiel umgemünzte Squadron 42 sei ebenfalls Vertragsbruch. Die grundlegende Klage, die schwammige Formulierung sowie die unklare Zielrichtung der Attacke Cryteks sorgen sogar bei Fachleuten für Stirnrunzeln, der Prozess zieht sich bis heute hin, ohne dass ein einziges Gerichtsverfahren eröffnet worden wäre.

Mit der Roadmap endlich auf Kurs?

CIG lässt sich nicht beirren. Anfang des Jahres 2018 finalisiert das Entwicklerstudio seine Umstrukturierung in der offiziellen Roadmap und findet offenbar endlich die richtigen Prozesse, Kommunikationswege und Verantwortlichkeiten, um eine nachhaltige und effiziente Entwicklung zu betreiben. Der neue Plan der Entwickler sieht vor, regelmäßig alle drei Monate ein signifikantes Update für Star Citizen aufzuspielen. Die Roadmap zeigt den Unterstützern dabei ziemlich genau, welche Features geplant sind und wie weit ihre Entwicklung jeweils fortgeschritten ist. Features, die nicht rechtzeitig zu einem geplanten Update fertig werden, rutschen automatisch in das folgende Update, und Features, die früher fertig werden, werden auch früher veröffentlicht.

Ende März 2018 geschieht Historisches: Cloud Imperium Games veröffentlicht erstmals ein Update pünktlich. Update 3.1 bringt eine beeindruckende grafische Überarbeitung der Himmelskörper-Oberflächen (die Planetentechnik ist noch nicht final und wird mit jedem Update verbessert), die erste Version des Charaktereditors, die sogenannten Service-Beacons (von Spielern erstellte Signale, die mit einem Auftrag verbunden sind), das Wiederverwertungsschiff Reclaimer sowie eine Verbesserung der Performance um durchschnittlich zehn fps.

Update 3.2: Die Ruhe vor dem Sturm

Auch Update 3.2 ist Ende Juni 2018 für alle Unterstützer verfügbar und bringt uns den ersten vollwertigen Beruf in seiner grundlegenden Variante: Ab sofort können wir Berg-



Auf den riesigen Monden finden sich riesige Wracks, wie etwa das des Großkampfschiffs Javelin.

Ist Squadron 42 gar nicht durch die Lizenzierung der CryEngine abgedeckt gewesen? Crytek behauptet das – und zieht vor Gericht.



CIG-Entwickler brauchen Details offenbar wie die Luft zum Atmen – wie wir sogar an den Scheiben der Raumschiffe sehen.

Die Unterstützer wollen solche Szenarien einmal selbst erleben. Wird ihre Geduld reichen, bis es so weit ist?



Die Präsentation von Star Citizen gelang so gut, dass in wenigen Wochen über sechs Millionen Dollar auf die Konten von Roberts' Studio Cloud Imperium Games eingingen.



bau betreiben. Darüber hinaus erhalten wir verbesserte Gruppenspielooptionen, die Quantum-Sprung-Mechanik wird überarbeitet und die Performance erneut ein bisschen verbessert. Zudem können wir erstmals Gegenstände kaufen, um unsere Raumschiffe anders zu konfigurieren.

In der Folge läuft aber auch weiterhin nicht immer alles reibungslos; Patch-Inhalte verschieben sich und neue Alpha-Versionen erscheinen später als geplant. So verzögert sich Version 3.3 sogar um einen ganzen Monat, statt Ende September fällt der Startschuss erst am 9. November 2018. Technische Probleme beim Einbau des Object Container Streaming machen Cloud Imperium Games beim Live-Schalten der Inhalte mehrmals einen Strich durch die Rechnung, am Ende muss sogar die sehnlichst erwartete Veröffentlichung des neuen Planeten Hurston und der Stadt Lorville verschoben werden. Hurston erscheint dann knapp zwei Wochen später mit Patch 3.3.5.

Das Object Container Streaming erweist sich als größter Stolperstein der jüngeren Star-Citizen-Geschichte, letztendlich wird es nur Client-seitig integriert, an der Server-Lösung arbeitet das Team bis heute – und damit auch an einem wahrhaft persistenten Universum aus miteinander verbundenen Servern, möglich gemacht durch das sogenannte Server Meshing. Bis diese Schlüsseltechnologie fertig ist, können nämlich lediglich maximal 50 Spieler gleichzeitig eine Instanz von Star Citizen bevölkern.

Endlich auf Coruscant landen

Sechs neue Raumschiffe sind die größte Neuerung von Star Citizens Alpha 3.4, die kurz vor Weihnachten 2018 live geht; in der Folge gibt sich Cloud Imperium Games größte Mühe, die Anzahl an steuerbaren Schiffen («Flight ready») kontinuierlich zu erhöhen. Bis Oktober 2019 haben die Entwickler 97 von 150 geplanten ins Spiel integriert. Am 18. April 2019 lösen Chris Roberts und sein Team ein Versprechen ein, das sie auf der Citizencon 2018 wenige Monate zuvor gegeben haben: Der Stadtplanet ArcCorp ist in all seiner grafischen Opulenz im Spiel verfügbar, auch wenn mit Area18 erstmal nur eine einzige Landezone bereitsteht. Alpha 3.5 bringt zudem einen Charaktereditor für die Gestaltung des eigenen Avatars mit sich – und erstmals auch weibliche Spielfiguren. Cloud Imperium Games nimmt mit Star Citizens Alpha 3.6 zudem tiefgreifende Veränderungen am Flugmodell vor – und bereitet alles für die Einführung eines Features vor, das die Community spalten wird.

Missverständnis Hover Mode

Ab Version 3.6 werden Straftaten wie das Schießen auf Zivilisten und andere Spieler erfasst und geahndet. Damit werden die Grundlagen geschaffen, um KI-gesteuerte Polizisten Jagd auf Verbrecher machen zu lassen, außerdem gibt's Schwarzmarkthandel. Dabei gelten in den verschiedenen Ster-

nensystemen erstmals unterschiedliche Gesetze – es ist die Einführung des Law-Systems in Star Citizen. Das Alpha-Update vom Juli 2019 bringt aber auch eine Neuerung mit sich, die nicht von allen Spielern positiv aufgenommen wird. Der Hover Mode in Version 3.6 soll deutlich sanftere Landungen auf Planeten ermöglichen als bisher. Raumschiffe können beim Atmosphärenflug über der Landschaft schweben und senkrecht abheben, was für VTOL-Flugzeuge mit schwenkbaren Antriebsdüsen wichtig ist (Vertical Take-off and Landing). Jedenfalls in der Theorie. In der Praxis verzweifeln die Spieler aber am neuen Flugmodell, das Landen in Area18 auf ArcCorp wird für viele zum reinen Glücksspiel. Cloud Imperium Games reagiert – mit Patch 3.7 wird der Hover Mode gegen die neue Flugvariante »Proximity Assist« ausgetauscht.

Langsam wird es ein richtiges Spiel

Mit einem Tag Verspätung (es ist immerhin Star Citizen!) gratuliert sich Cloud Imperium Games selbst zum Geburtstag: Sieben Jahre nach dem Beginn der Kickstarter-Kampagne veröffentlicht die Firma von Weltraumvisionär Chris Roberts Update 3.7. Die neue Alpha-Version bringt die in Frankfurt entwickelte Höhlentechnologie ins Spiel, in Minenschächten könnt ihr jetzt auch zu Fuß wertvolle Edelsteine aus dem Gestein brechen. Außerdem können Spieler erstmals Missionen und deren Belohnungen mit Freunden teilen, und es gibt für Ressourcen ein persönliches Inventar für euren Charakter, einen Rucksack. Neben den inzwischen üblichen Neuzugängen im Raumschiff-Hangar löst Star Citizens Alpha 3.7 ein weiteres Versprechen ein, das alte Pay2Win-Vorwürfe im Zusammenhang mit dem Raumschiffkauf endgültig entkräften dürfte: Für Ingame-Währung könnt ihr Pötte mieten, egal ob einen Tag lang oder einen ganzen Monat.

Star Citizen 2019 & 2020: Die Zukunft

Aktuell spekuliert die Fan-Gemeinde munter drauflos, was Chris Roberts & Co. auf der CitizenCon am 23. November im britischen Manchester zeigen werden. Das letzte Up-



Brian Chambers (Mitte) bei unserem Besuch bei Foundry 42 in Frankfurt: Der Entwicklerveteran bekam von Chris Roberts ohne Umschweife die Verantwortung für ein ganzes Studio.

date dieses Jahres auf Version 3.8 soll einen Monat später erscheinen. Laut der Roadmap von Star Citizen könntet ihr darin den Planeten »microTech« mit seinen drei Monden besuchen, ein Eisplanet. Allerdings sprechen dagegen vorherige Aussagen der Entwickler, dass bis zur Integration des Server-seitigen Object Container Streaming und der Folgetechnologie Server Meshing dem PU keine neuen Planeten hinzugefügt werden können. Ein möglicher Ausweg aus der Situation: Die Macher könnten bis auf Weiteres einen aktuell existierenden Himmelskörper wieder aus dem Spiel nehmen.

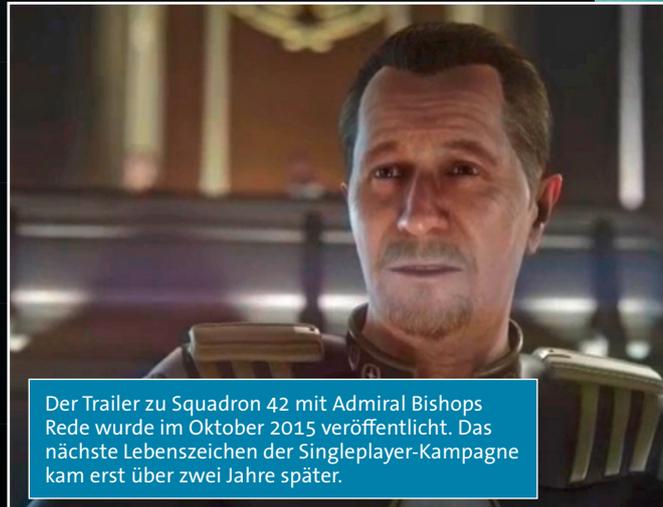
Bis zum 2. Quartal 2020 und Alpha 4.0 kommen laut Plan nicht nur weitere Überarbeitungen bereits integrierter Elemente, sondern abermals komplett neue. Eine der größten Neuerungen wird dann ein dynamisches Missionssystem sein, das Aufgaben anhand der derzeitigen Wirtschaftslage der Planeten erstellt. Weiterhin können Schiffe dann an Raumstationen andocken und auch der Multicrew-Aspekt wird mit einem Kommandosystem stärker hervorgehoben. Wracks im Weltall sind dann zudem keine reine Kulisse mehr: Mit der ersten Version des Salvage-Systems sollt ihr diese ausnehmen können, um so an Rohstoffe zu kommen. Zumindest, wenn bei Star Citizen zur Abwechslung mal alles nach Plan läuft.

Finanzieller Erfolg trotz Veränderungen

Über 238 Millionen Dollar (plus einer für das Marketing vorgesehenen Zahlung von 46

Millionen eines privaten Investors) sind mittlerweile im Crowdfunding-Pott, obwohl ursprüngliche Kickstarter-Versprechen wie der modifizierbare Multiplayer-Part auf privaten Servern auf lange Sicht kein Thema mehr sind. Auch Koop-Missionen in Squadron 42 werden nicht im damals geplanten Umfang vorhanden sein. Im Laufe der Entwicklung haben sich einige Dinge offenbar als wenig praktikabel erwiesen, das damals gepitchte Spiel ist schon lange in etwas viel Größerem aufgegangen. Das gefällt längst nicht jedem der ursprünglichen Backer. Aber obwohl die Dauer der Entwicklung, Verschiebungen und Streichungen oft lautstark kritisiert werden, scheinen die Entwickler mit ihrem Spiel und ihrer Herangehensweise – Details und eine gigantische interstellare Spielwiese – einen Nerv getroffen zu haben. Trotz aller Unkenrufe fließt das Geld, die Mannstärke von CIG ist auf knapp 500 Entwickler angestiegen, und im Oktober 2019 spielen so viele Menschen wie nie regelmäßig Star Citizen. Nachdem der finanzielle Erfolg nach und nach zu einer erheblichen Erweiterung des Gesamtprojekts geführt hat, nach einem schwierigen und holprigen Studioaufbau sowie einer Art Entwicklungs-Resets durch die relativ unerwartete (aber lohnenswerte) Planetentechnologie, scheint Chris Roberts endlich an einem Punkt seiner Reise angekommen zu sein, an dem die Fertigstellung von Star Citizen wenn schon nicht in greifbare Nähe gekommen ist, doch zumindest einigermaßen vorstellbar wird. ★

Auch unser neuer Spielcharakter konnte es kaum glauben: Update 3.1 kam auf den Tag pünktlich bei den Unterstützern an.



Der Trailer zu Squadron 42 mit Admiral Bishops Rede wurde im Oktober 2015 veröffentlicht. Das nächste Lebenszeichen der Singleplayer-Kampagne kam erst über zwei Jahre später.