

Squadron 42

WARUM ES IMMER SCHWERER WIRD, MICH DRAUF ZU FREUEN

Der Release von Star Citizens Singleplayer-Kampagne Squadron 42 ist ferner denn je, aber der Shitstorm bleibt aus. Auch bei Peter macht sich Apathie breit.



Peter Bathge

Für Redakteur Peter wird es langsam zur traurigen Routine, am Anfang eines neuen Jahres über den erneut ausgebliebenen Release von Squadron 42 zu schreiben. Dabei würde er viel lieber endlich selbst im virtuellen Weltraum herumdüsen. Solo versteht sich, das MMO-Universum von Cloud Imperium Games reizt ihn nämlich nur auf akademischer Ebene. Stattdessen schreibt er wohl bald ein Buch über zehn Jahre Star-Citizen-Entwicklung.

Nicht mal Chris Roberts kann Cyberpunk 2077 ignorieren. Die Schlüsselperson in der Entwicklung von Star Citizen, CEO von Cloud Imperium Games, vermeidet es zwar, CD Projekts Rollenspiel beim Namen zu nennen, aber in seinem jüngsten Letter from the Chairman, einem in unregelmäßigen Abständen veröffentlichten Statusbericht, spielt er doch recht deutlich auf den desaströsen (Konsolen-)Launch an: »In den letzten Jahren habe ich mehr als nur ein paar mit Spannung erwartete Titel gesehen, die veröffentlicht wurden, bevor sie frei von Bugs und vollständig poliert waren. Dieses Weihnachtsgeschäft war keine Ausnahme.« Roberts' Schlussfolgerung: Squadron 42 darf nicht überhastet veröffentlicht werden. Ein Release rückt damit in weite Ferne, aktuell sieht's düster für 2021 aus.

Und jetzt? Vor ziemlich genau einem Jahr spekulierte ich noch, 2020 würde das Jahr für Squadron 42 werden. Pustekuchen. Unter anderem die Corona-Pandemie hat dafür gesorgt, dass der 2020 angeblich bevorstehende Betastatus des Weltraum-Actionspiels in unerreichbare Ferne rückte. Cloud Imperium Games kann sich nicht entscheiden: Zum einen wollen Chris Roberts und die seinen nicht zu viel über die Inhalte von Squadron 42 verraten, zum anderen aber den Hype aufrechterhalten. Das geht – zumindest bei mir – immer mehr nach hinten los: Weil meine Hoffnungen auf eine Fertigstellung von Star Citizens Singleplayer-Kampagne Jahr für Jahr aufs Neue zerschlagen werden, sinkt auch meine Vorfreude aufs Spiel.

Apathie um Squadron 42

Bemerkenswert ist dabei gar nicht so sehr die erneute Verzögerung. Sondern eher die gelassene, fast schon apathische Reaktion von vielen Fans und Beobachtern. Star Citizen braucht mehr Zeit – wen juckt's? Offensichtlich kaum jemanden, denn obwohl der kurz vor Weihnachten veröffentlichte Letter from the Chairman brisante Neuigkeiten enthielt, gab's als Reaktion keinen Shitstorm, sondern ein kollektives Schultzucken. Dafür gibt es zwei wichtige Gründe.

Zuerst einmal ist da der Zeitpunkt, den Chris Roberts für seine Ankündigung wählte. Am 23. Dezember 2020 wandte sich der CEO der Star-Citizen-Firma an die Unterstützer, die das Projekt bis heute mit über 341 Millionen Dollar finanziert haben. Das Update ging einen Tag vor Weihnachten online und tauchte damit mutmaßlich nicht sofort auf dem Radar vieler Spieler auf,

die die Entwicklung nur oberflächlich verfolgen. Die Branche befand sich bereits überwiegend im Winterschlaf, Redaktionen waren anlässlich der bevorstehenden Feiertage nicht mehr vollbesetzt. Die Ankündigung, Squadron 42 werde »wenn es fertig ist«, erscheinen, und eine Diskussion über Release-Termine sei noch »zu früh«, schlug dadurch nicht überall gleichzeitig mit der Wucht auf, die sie wohl andernfalls entfaltet hätte.

Der zweite wichtige Grund ist das Publikum: Wer Star Citizen und damit auch die ausgekoppelte Singleplayer-Kampagne Squadron 42 unterstützt, ist überwiegend älter und oft schon Jahre beim Projekt dabei. Infolge zahlreicher Verschiebungen und Änderungen am Umfang hat sich bei diesen Spielern eine grundsätzliche Gelassenheit verbreitet, mit der auf Ankündigungen reagiert wird. Ach, die Videoserie »The Briefing Room« geht nach nur einer Folge wieder in den Winterschlaf? Nicht so schlimm. Es gibt bis auf Weiteres kein neues Gameplay von Squadron 42 zu sehen? Passt schon. Die über all dem schwebende Frage lautet freilich: Ist das auch gerechtfertigt?

Kein Hype bitte, nur ein bisschen

Etwas inkonsistent ist das Verhalten von Cloud Imperium Games ja schon, wenn man den Umgang der Firma mit Squadron 42 betrachtet. Da schürt Chris Roberts einerseits die Erwartungen und verspricht eine epische Erzählung mit Hollywood-Schauspielern und nie gesehenen Produktionswerten, die es mit den besten Science-Fiction-Filmen in ihrer Bildgewaltigkeit aufnehmen soll. Es gibt coole Teaser-Videos zu sehen, und in der Anfangszeit des Projekts wurde viel Hype produziert. Andererseits kündigte Roberts nun aber an, auf unbestimmte Zeit kein Gameplay mehr zeigen zu wollen, bis Squadron 42 nahezu fertig ist. Man wolle Szenen aus dem Spiel nicht verschwenden, die man später für Marketing und Werbung benötige. Und Spoiler? Die wolle man sowieso vermeiden, weshalb Szenen aus der Storykampagne problematisch seien.

Der CEO von Cloud Imperium Games heizt Erwartungen an, entbindet sich und seine Firma aber von jeder Pflicht abseits monatlicher Statusberichte, Auskunft über die Qualität von Squadron 42 zu geben. Zum Wohle der Spieler sozusagen. Immerhin: Wer sich selbst einen Eindruck von Squadron 42 verschaffen will, kann Star Citizen spielen. Denn wie Roberts betont, werden »eine Menge der Kern-Gameplay-Systeme



Im Multiplayer-Universum von Star Citizen sind derzeit so viele Spieler unterwegs wie nie zuvor. Derzeit befindet sich das MMO in einer frühen Alphaphase.



Dass ein neuer Screenshot aus Squadron 42 veröffentlicht wird, ist eine Seltenheit. Laut Chris Roberts geht bei den Entwicklern die Angst vor Spoilern um.

Eine Interview-Anfrage von GameStar zum Status von Squadron 42 und den Plänen für Star Citizen 2021 wurde seitens Cloud Imperium Games abgelehnt.



zwischen beiden Spielen gleich sein, insbesondere das Flugmodell und der Kampf zu Fuß«. Aber ist es das, was Squadron 42 letztlich hoffentlich auszeichnet, wie sich die Raumschiffe fliegen und das Schussgefühl in den Ego-Shooter-Sequenzen? Ich kann nur für mich sprechen, aber Aspekte wie Storytelling, Missionsdesign und Atmosphäre wären mir bei einer Kampagne wichtiger. Zeigt mir die Alpha von Star Citizen, wie sich die Aufträge in Squadron 42 anfühlen werden? Was ist mit den exklusiv für 42 erdachten Flug- und Fahrzeugen? Oder den angeblich um ein Vielfaches detaillierteren Locations des Singleplayer-Ablegers, die gibt's in Star Citizen nun mal nicht. Wofür die Unterstützer da nun genau mit ihren »Pledges« zahlen, die in letzter Konsequenz große Ähnlichkeit zu Vorbestellungen haben, das bleibt zumindest bei Squadron 42 nicht klar definiert. Das mutet seltsam an, war doch absolute Transparenz stets eines der wichtigsten Versprechen, mit denen Chris Roberts den Unterstützern seinen Traum verkaufte.

Gleichmut ist gut fürs Blut

Die Inkonsistenz, mit der Cloud Imperium Games Squadron 42 behandelt, frustriert dabei wohl am meisten. 2019 und 2020 echaufferten sich viele Fans zu Recht über den Umgang der Entwickler mit der lange Zeit nicht aktualisierten Roadmap. Inzwischen gibt's eine neue Übersicht der Features, an denen Cloud Imperium Games arbeitet – aber zuvor herrschte monatelang Schweigen über deren Fortschritte. Und das Drama um die neue Videoserie zur Singleplayer-Kampagne wirkt 2021 im Rückblick völlig unnötig, bedenkt man die überraschende Einstellung des Formats Ende 2020. Ursprünglich sollte »The Briefing Room« alle drei Monate Fortschritte an Squadron 42 vorstellen, jetzt aber wurde die Idee wieder verworfen. Laut Chris Roberts soll sie wiederkehren, wenn sich das Spiel näher an der Fertigstellung befindet, es mehr zu zeigen gibt. Bedeutet im Umkehrschluss: Bis es so weit ist, dauert es noch.

Das Motto für 2021 lautet nun also wieder: Squadron 42 ist noch längst nicht fertig und ein Release so fern wie nie zuvor. Angesichts dieser Aussichten fällt es mir persönlich immer schwerer, die Freude auf Squadron 42 aufrechtzuerhalten. Und ich verstehe den Langmut vieler Fans: Squadron 42 kommt ... wenn es kommt. Sich über Verzögerungen oder intransparente Kommunikation seitens Cloud Imperium Games aufzuregen,

scheint die Mühe längst nicht mehr wert. Das ist einerseits beruhigend und gut für meinen Blutdruck, andererseits trauere ich aber auch der verlorenen, einst zügellosen Vorfremde hinterher.

Wann kommt Squadron 42 denn nun?

Meine private Ernüchterung mal außen vor gelassen, ist die spannendste Frage rund um Squadron 42 aber weiterhin die nach dem Release. Je nach Zählweise befindet sich das Spiel mittlerweile seit sechs beziehungsweise acht Jahren in Entwicklung. Der neue Progress Tracker auf der Roadmap zählt jedoch noch für Squadron 42 zu erledigende Aufgaben auf, mit deren Abschluss erst Anfang 2022 gerechnet wird. Zur Citizencon 2018 hieß es noch: »Der Plan ist, dass bis Ende 2019 alle Features und Inhalte komplett sind.« Im Oktober 2020 sprach Chris Roberts in einem AMA-Thread dagegen von: »Es wird noch eine Weile dauern, bis wir den Betastatus erreichen.« Und im Letter from the Chairman räumt der Chef nun endgültig mit allen Träumereien auf: »[Squadron 42] wird nicht veröffentlicht werden, um ein Datum einzuhalten, sondern erst dann, wenn die gesamte Technik und der komplette Inhalt fertig sind, das Spiel poliert ist und es sich großartig spielt.«

An dieser Vorgehensweise gibt's freilich wenig auszusetzen, im Gegenteil. Wohl kein Spieler wünscht sich eine weitere Launch-Katastrophe, ein verbugtes Spiel zum Start. Ich übrigens auch nicht. Aber eine durchgängig schlüssige Kommunikation seitens Cloud Imperium Games wäre eine schöne Abwechslung. Denn so leidet nicht nur meine Vorfreude auf Squadron 42, sondern auch mein Vertrauen in die Entwickler, dass sie bei früheren Aussagen zu Fertigstellungsgrad und Release-Termin der Kampagne nicht wissentlich geflunkert haben.

Letzten Endes läuft es auf eine Glaubensfrage hinaus: Vertraut man Chris Roberts und Co. weiterhin, dass sie das Schiff schon schaukeln werden? Die meisten Star-Citizen-Fans beantworten diese Frage derzeit mit Ja und sagen deshalb: »Nehmt euch alle Zeit der Welt für Squadron 42.« Sie können warten. Denn sie wollen kein zweites Cyberpunk 2077. ★