

So viel Geld, so wenig Fortschritt

STAR CITIZEN SCHLEICHT DURCHS JAHR

Bei 100 Millionen Dollar Einnahmen fällt es schwer, das Haar in der Suppe zu finden. Star-Citizen-Beobachter Peter findet trotzdem einen Weg. Von Peter Bathge

Es gibt 100 Millionen Gründe, Star Citizen optimistisch zu betrachten. Und einen, der pessimistisch macht: der jüngste »Letter from the Chairman« zum Weltraum-MMO, unterschrieben von Firmengründer und Chefentwickler Chris Roberts höchstselbst. In dem zeichnet der CEO von Roberts Space Industries zum einen ein Bild von Unternehmen und Spiel, das kaum besser aussehen könnte: Star Citizen werde so viel gespielt wie nie zuvor, die Einnahmen aus dem Crowdfunding seien 2022 in astronomische Höhen gestiegen (erstmals in zehn Jahren wurde die 100-Millionen-Dollar-Grenze geknackt), und überhaupt befinde sich die für Unterstützer spielbare Alpha auf einem sehr guten Weg. Doch dieser Statusbericht enthält

zum anderen auch weitaus weniger angenehme Wahrheiten und Ankündigungen. Ersteis werden alle jene, die sich auf das Soloabenteuer Squadron 42 freuen, von Roberts wieder einmal größtenteils im Regen stehen gelassen. Zweitens klingen die Update-Pläne für 2023 für kritische Beobachter alles andere als vielversprechend. Was dürfen wir von Star Citizen im Jahr 2023 erwarten?

Erst im vierten Quartal?

Dieses Jahr sollte es so weit sein. Diesmal wirklich. Server Meshing! Persistent Entity Streaming! Als ich kurz vor Weihnachten beim Streamer Knebel zum Weihnachts-Special eingeladen war, zeigte ich mich noch zu vorsichtlich, dass Star Citizen 2023 endlich

merkliche Schritte auf dem Weg zum richtigen MMO machen würde. Nun ist auch Chris Roberts dieser Überzeugung – aber er und seine Firma planen diesen Schritt erst für das vierte Quartal 2023. Also noch einmal fast ein ganzes Jahr warten, bis es richtig vorangeht. Und dann ist eine Fertigstellung zum anvisierten Termin auch noch lange nicht garantiert, das zeigt die Erfahrung: Der Live-Termin von Alpha 3.18 hat sich kurz vor Ende 2022 dann doch noch verzögert. Das Update wurde lediglich für das sogenannte Wave 1 Testing auf den PTU-Servern (Public Test Universe) veröffentlicht.

Derweil warten wir weiterhin auf das nunmehr vor mehr als drei Jahren vorgestellte neue Pyro-Sternensystem. All das veranlasst



Damit sich das Spiel merken kann, wo Objekte oder gecrashte Schiffe liegen, braucht es Persistent Entity Streaming.

mich dazu, mit einem »richtigen« Release von Alpha 4.0 und dem Static Server Meshing nicht vor 2024 zu rechnen. Und selbst wenn dann mit Pyro ein zweites Sternensystem (von über 100 geplanten!) seinen Weg in die Alpha findet, weiß aktuell noch niemand, wie lange die Entwickler für die Integration von Dynamic Server Meshing V2 brauchen. Dabei handelt es sich laut Chris Roberts um den letztlich wichtigeren Schritt, denn: »An diesem Punkt sollten wir in der Lage sein, zehntausende von Spielern zu handhaben, die alle auf demselben Splitter des PES-Universums [Persistent Entity Streaming, Anm. d. Red.] spielen, was Star Citizen dem ultimativen Ziel eines riesigen lebenden Universums, das dicht mit Spielern und KI bevölkert ist, sehr viel näher bringt.«

Zugegeben: Die Server-Mechanik, die nun schon seit Jahren bei Cloud Imperium Games (CIG) entsteht, dürfte in vielerlei Hinsicht wegweisend werden, und die 861 Mitarbeiter leisten hier tatsächlich Pionierarbeit im Genre. Es ist nun mal kein ganz so leichtes Unterfangen, Reisen zwischen Sternensystemen ohne Ladebalken zu realisieren, indem mehrere zehntausende Spieler gleichzeitig unsichtbar von Server zu Server gereicht werden. Wenn man dann auch noch bedenkt, dass quasi nebenbei jedes jemals irgendwo abgelegte Objekt für immer an seinem Platz bleiben soll (Persistent Entity Streaming), überraschen einen Verzögerungen bei der Ausführung dieser wahnwitzigen Pläne schon nicht mehr so sehr.

Wieder alles später als gedacht

Indes: Meine Geduld und natürlich auch die mancher Fans hat Grenzen. So schreibt HawkS73 aus dem GameStar-Forum: »Chris Roberts verspricht hier für Ende 2023 das exakt selbe, das er im Mai 2022 schon als Q4-2022-Ziele ausgeschrieben hatte: Server Meshing implementieren und Pyro in (Evocati-)Backer-Hände bringen. Wie CIG jetzt plötzlich zwölf Monate mehr braucht, um



Für Star Citizen sieht es 2023 nach dem Letter from the Chairman düster aus.

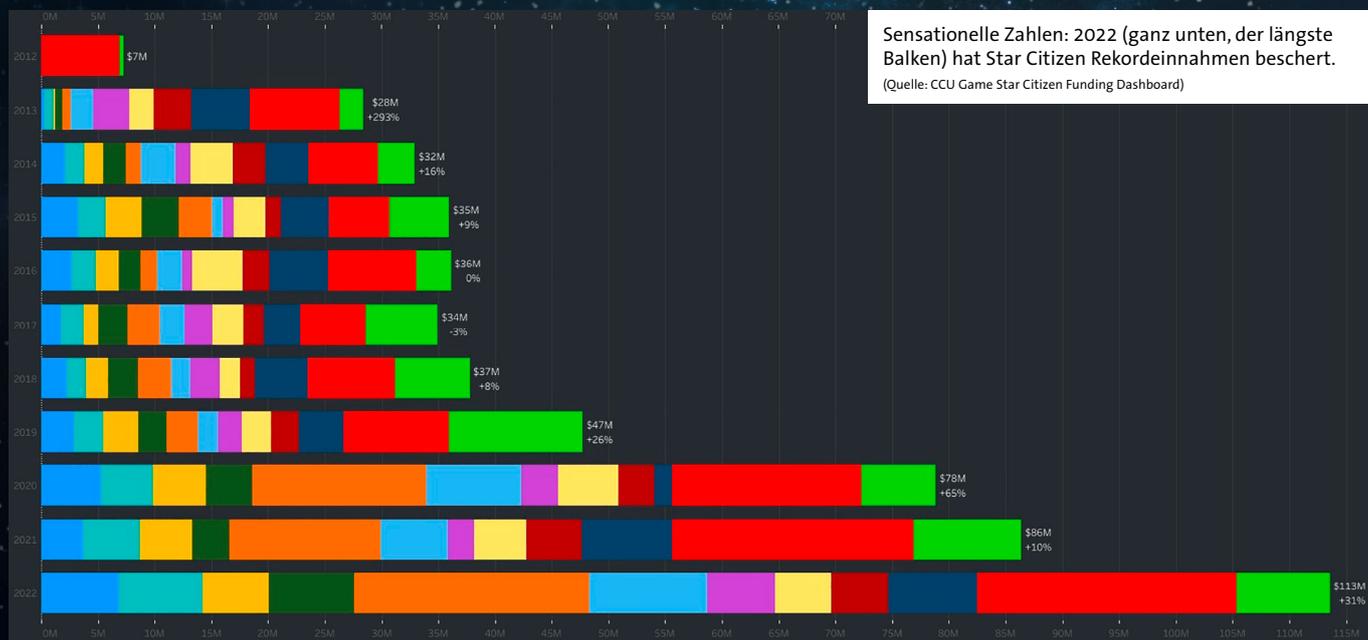
2022 tummelten sich erstmals bis zu 100 Spieler auf einem Server im Stanton-System.



die exakt selben Sachen zumachen, – don't know. [...] Langsam wird es albern: Besonders wenn man bedenkt, dass [man auf der] Citizen Con 2019 Server Meshing und Pyro als 2020-Release angegeben hatte.« Tatsächlich: Im Mai 2022 gab Chris Roberts einen Pyro-Release Ende des vergangenen Jahres als Ziel aus – daran muss er sich nun messen lassen. Dass er stattdessen schon wieder schwärmt »Das kommende Jahr wird ein großes Jahr für Star Citizen, vielleicht sogar das bisher größte!«, mag manch einem wie ein Singsang vom Band erscheinen.

GameStar-Leser und Star-Citizen-Backer MichaCazar kann beide Seiten verstehen: »Natürlich muss man alles, was von Chris Roberts als »kommt später im Jahr« angekündigt wurde, mit extremer Vorsicht genießen.

Schließlich ist jede Schätzung seitens CIG, welche über zwei Quartale hinausgeht, extrem unwahrscheinlich aus diversen Gründen.« Hier spielt MichaCazar auch darauf an, dass es aufgrund der Unwägbarkeiten bei der Arbeit mit Programmiercode im IT-Bereich immer wieder zu unvorhergesehenen Verzögerungen kommen kann. Ganz zu schweigen von der ab 2020 grassierenden Corona-Pandemie, die die Entwicklungsabläufe bei CIG lange Zeit durcheinandergewirbelt hat. »Gleichzeitig ist nicht von der Hand zu weisen, dass CIG seit Ende 2021 ordentlich an Fahrt aufgenommen hat, zumindest was vielleicht nicht große, aber doch auf Dauer wichtige Features betrifft. Entsprechend denke ich, dass man mit mindestens eines von den drei größten Features (Res-



Sensationelle Zahlen: 2022 (ganz unten, der längste Balken) hat Star Citizen Rekordeinnahmen beschert. (Quelle: CCU Game Star Citizen Funding Dashboard)



Rumsitzen und warten, das scheint auch dieses Jahr wieder das Thema für Squadron 42 zu sein.

source Management, Bounty Hunter V2 oder Server Meshing im PTU) rechnen darf.« MichaCazar bezieht sich dabei auf die anderen für 2023 angekündigten Neuerungen und verweist zudem auf den Progress Tracker von Star Citizen, eine Art öffentliche Entwicklungs-Roadmap, laut der viele Features kurz vor der Fertigstellung stehen.

Für GameStar-Forenutzer Drugh hat der Brief mehrere Zielgruppen: »Als langjähriger Backer bekomme ich die Bestätigung dafür, dass mehr und mehr neue Spieler dazukommen. Weiterhin lerne ich, dass die nächsten Schritte zum MMO das Server Meshing sind sowie welche Zwischenschritte wir dieses Jahr sehen werden (Shards, Auswahl von Shards, Zusammenfassen von Shards in ein Server Mesh und so weiter).«

Die übliche Stille

Dass Chris Roberts bei seiner Jahresbilanz Squadron 42 nur in einem Nebensatz erwähnt? Geschenk! Immerhin sollen ebenfalls gegen Ende 2023 einige der für die Einzelspielerkampagne entwickelten Verbesserungen wie schlauere KI-Gegner, die Sternenkarte oder ein überarbeitetes Interaktionssystem ihren Weg in das Online-Universum finden. Das sagt mir zumindest, das weiterhin an Squadron 42 gearbeitet wird. Aber sollte das so weitergehen, droht sich 2023 all meine Vorfreude auf die Kampagne zu verflüchtigen.

Dafür haben wir jetzt die Bestätigung, dass das Finanzierungsmodell von Star Citizen blendend funktioniert. Mit 113 Millionen Dollar allein durch sogenannte Pledges (für den Kauf des Alpha-Zugangs und um in den Besitz virtueller Raumschiffe zu gelangen) durch 1,8 Millionen-Backer erzielte Cloud Imperium Games 2022 einen Rekordumsatz – die Einnahmen aus dem Crowdfunding wuchsen um mehr als 30 Prozent im Vergleich zum Vorjahr! Gleichzeitig zeigt der Finanzbericht für das Jahr 2021, dass das Unternehmen den bereits damals mit Abo- und sonstigen Einnahmen auf über 100 Millionen Dollar gewachsenen Umsatz nahezu vollständig wieder in die Entwicklung investiert hat. Neben Gehältern für interne und externe Mitarbeiter wurden auch große Ausgaben für die Etablierung neuer Studio-standorte ausgegeben: 2022 nahmen die Büros in Frankfurt und Manchester ihre Arbeit auf. Wer sich diese Zahlen genauer an-

schaut, der kann nur zu einem Schluss kommen: Star Citizen geht es besser als je zuvor. Mehr als eine Million Spieler im Jahr 2022, Rekorderlöse – was stört es da, wenn

die Entwicklung ungemein zäh vorangeht? Chris Roberts: »Es gibt keinen anderen Weg, wie Star Citizen gebaut werden könnte, außer durch das Community-Finanzierungsmodell. Für einen normalen Spielehersteller ist es einfach eine zu teure Investition von Zeit und Geld, besonders für eine an der Börse notierte Firma, die vierteljährlichen Gewinnberichten und Aktionären verpflichtet ist.«

Der Traum von Star Citizen erfordert viel Geduld seitens seiner Spieler. Einer davon, Backer Drugh aus dem GameStar-Forum, drückt es so aus: »Dieses Jahr wird wie 2022 ein Jahr des Ausharrens und kleiner Content-Patches plus neuer Backend-Technologie.« Große Sprünge dürfen wir 2023 also nicht erwarten. Außer vielleicht in der Bilanz von Cloud Imperium Games. ★

EINNAHMEN, AUSGABEN

Die bis 2021 reichenden Aufzeichnungen der Finanzsituation von Cloud Imperium Games zeigen, dass zusammen mit den Einnahmen auch die Ausgaben stets gestiegen sind. Den größten Einzelposten machen dabei die Gehälter der mittlerweile 861 Entwickler aus.

