

CommLink **Letter From The Chairman 2025**

Im "Letter from the Chairman" blickt Cloud Imperium Games auf das Jahr 2025 zurück – ein Jahr, das ganz im Zeichen der Spielbarkeit stand. Der Brief beleuchtet zentrale Fortschritte bei Star Citizen wie Server Meshing, neue Systeme, Engineering-Gameplay und erste VR-Experimente, gibt Einblicke in den Stand von Squadron 42 und würdigt das Engagement der Community. Gleichzeitig richtet sich der Blick nach vorn auf die technologischen und spielerischen Ziele für 2026.



Inhaltsverzeichnis

1. [Rückblick auf 2025](#)
2. [Star Citizen](#)
3. [Squadron 42](#)
4. [Community](#)
5. [Blick nach vorn](#)

Rückblick auf 2025

Zum Ende des Jahres 2025 zieht Cloud Imperium Games Bilanz und blickt auf ein Jahr zurück, das für das Projekt Star Citizen von besonderer Bedeutung war.

2025 wurde intern als das *Jahr der Spielbarkeit* bezeichnet. Nie zuvor verbrachten so viele Menschen so viel Zeit im Verse. Dieser Erfolg wird nicht als Zufall verstanden, sondern als Ergebnis einer bewussten strategischen Neuausrichtung: Lebensqualität, Performance und Stabilität rückten in den Mittelpunkt der Entwicklung. Ziel war es, Star Citizen zu einem Erlebnis zu machen, zu dem Spielerinnen und Spieler gerne zurückkehren.

Zu Beginn des Jahres formulierte das Studio zwei zentrale Ziele. Zum einen sollte Star Citizen spürbar stabiler, zuverlässiger und angenehmer spielbar werden, ohne auf regelmäßige Inhalte zu verzichten. Zum anderen sollte Squadron 42 entschlossen in Richtung Beta und Veröffentlichung im Jahr 2026 geführt werden.

Nach eigener Einschätzung wurden in beiden Bereichen deutliche Fortschritte erzielt.

Star Citizen

Auf der Star-Citizen-Seite kamen 2025 mehrere entscheidende Entwicklungen zusammen. In einem einzigen Jahr wurden zwei vollständige Sternensysteme veröffentlicht, die beliebte Landezone Levski kehrte zurück, und zahlreiche neue Orte erweiterten das Universum.

Die technische Grundlage dafür bildete Server Meshing. Mit Version 4.0.1, die am 28. Januar live ging, erfolgte der Übergang in ein deutlich größeres, leistungsfähigeres und stabileres Universum. Zwar traten zu Beginn Probleme mit älteren Systemen wie Aufzügen oder der Flugverkehrskontrolle auf – Überbleibsel aus einer Zeit vor Server Meshing –, doch das neue System selbst arbeitete von Anfang an stabil. Dies wird als

Ergebnis der Arbeit der Netzwerk-, Backend-, Engine- und Gameplay-Teams gewertet.

Täglich spielen zehntausende Menschen gleichzeitig in gemeinsam genutzten Instanzen mit bis zu 700 Spielern. Für ein Spiel, das seine Welt in dieser Detailtiefe simuliert – mit physischer Präsenz, Ego- und Third-Person-Perspektive und umfassender Interaktion –, stellt dies eine außergewöhnliche technische Leistung dar. Die meisten Multiplayer-Titel bewegen sich in deutlich kleineren und stärker begrenzten Räumen. Auch große MMOs mit hohen Spielerzahlen erreichen nicht die gleiche Simulationsdichte.

Durch die Verteilung der Spielwelt auf mehrere Server verbesserte sich die Performance der einzelnen Server spürbar. Gleichzeitig erlaubt die neue Architektur, nach Server- oder Client-Abstürzen den Spielzustand rasch wiederherzustellen, ohne dass Fortschritt verloren geht. Dies wird als erheblicher Zugewinn an Spielkomfort beschrieben.

Auch inhaltlich war 2025 das bislang umfangreichste Jahr für Star Citizen. Es wurden mehr Missionen und Events veröffentlicht als je zuvor – von groß angelegten gemeinsamen Herausforderungen bis hin zu langfristigen Erzählsträngen, die dem Universum mehr Tiefe und Zusammenhang verliehen.

Die Spielwelt selbst wurde weiter differenziert. Ausgebaute Wettereffekte und planetare Bedingungen verliehen den Umgebungen mehr Eigenständigkeit, während Verbesserungen an Charakteren, Interaktionen und KI das Spielerlebnis zugänglicher machten. Gleichzeitig wurde das Fahrzeugangebot um 24 neue Modelle erweitert, bestehende Schiffe und Bodenfahrzeuge wurden weiterentwickelt.

Begleitet wurde dies von einem deutlich erhöhten Entwicklungstempo. Im Jahr 2025 erschienen elf große Patches, über vierzig Live-Updates, 147 PTU-Builds sowie mehrere Technik-Vorschauen. Dieses Tempo ermöglichte schnellere Iterationen, frühere Reaktionen auf Feedback und eine kontinuierliche Erweiterung der spielbaren Inhalte.

Mit Alpha 4.5 wurde zum Jahresende das Engineering-System eingeführt. Es ergänzt das Spiel um neue Ebenen von Verantwortung, Koordination und Entscheidungsfindung an Bord von Schiffen. Engineering gilt als zentraler Schritt hin zu einer stärker systemischen Spielerfahrung, in der Zusammenarbeit innerhalb der Crew tatsächlich relevant wird. Künftige Systeme wie physikbasierte Zerstörung, realistischere Schildmechaniken und Crafting sollen diesen Ansatz weiter vertiefen. Gleichzeitig wurde betont, dass Engineering bewusst frühzeitig ins Live-Universum integriert wurde, um es gemeinsam mit der Community weiterzuentwickeln.

Zusätzlich wurde als stille Überraschung ein experimenteller VR-Modus veröffentlicht. Was ursprünglich als internes Nebenprojekt begann, stieß auf große Resonanz. Star Citizen gilt als besonders geeignet für Virtual Reality, da nahezu alle Elemente der Spielwelt physisch umgesetzt sind. Schiffe, Räume und Ausrüstung in realer Größenrelation zu erleben, mit natürlicher Bewegung und räumlichem Klang, schafft eine Immersion, die klassische Bildschirme kaum erreichen.

Der VR-Modus befindet sich noch in einer frühen Phase. Benutzeroberflächen, Steuerung und Eingabegeräte sollen weiter verbessert werden. Als entscheidend für die Funktionsfähigkeit dieser ersten Version werden die umfassenden Optimierungsarbeiten und der Wechsel zu Vulkan hervorgehoben.

Insgesamt habe all dies dazu geführt, dass Star Citizen stabiler, zugänglicher und spielbarer sei als jemals zuvor.

Die Zahlen untermauern diese Einschätzung:

Über 64 Millionen Spielstunden im Jahr 2025, neue Rekorde bei gleichzeitigen Spielern und täglichen Nutzern, Zuwächse von 40 bis 60 Prozent bei zentralen Kennzahlen sowie 57 Prozent weniger Spieler-Disconnects pro gespielter Million Stunden im Vergleich zu 2024.

2025 wird daher als das Jahr der Spielbarkeit für Star Citizen bezeichnet.

Squadron 42

Auch bei Squadron 42 wurden 2025 entscheidende Fortschritte erzielt. Alle Kapitel sind nun vollständig spielbar, und das Spiel wird intern regelmäßig von Anfang bis Ende durchgespielt. Mit einer Spielzeit von über 40 Stunden zeichne sich zunehmend ab, welches besondere Erlebnis Squadron 42 nach Abschluss der verbleibenden Politur, Optimierung und Fehlerbehebung bieten soll.

Die technologische Grundlage gilt als ein Alleinstellungsmerkmal: Nahtlose Übergänge vom Boden ins Cockpit, durch den Weltraum bis auf Planeten – ohne Ladebildschirme – verbinden unmittelbare Nähe mit galaktischer Weite und prägen die Identität des Spiels.

Hinzu kommt die hohe Qualität der Inhalte selbst. Drehbuch, Schauspiel, Umgebungen, Licht, Sound, Schiffe und Zwischensequenzen zeugen nach Einschätzung des Studios von einer außergewöhnlichen Sorgfalt.

Community

Als tragende Säule des gesamten Projekts wird die Community beschrieben. Spielerinnen und Spieler investierten Zeit, Geduld und Vertrauen und entschieden sich bewusst für ein Projekt, das als größer verstanden wird als jedes einzelne Element.

Weltweit fanden Hunderte von Bar-Citizen-Treffen statt, bei denen Austausch, Begegnung und gemeinsame Leidenschaft im Mittelpunkt standen. Auch online entstanden Rennen, Watch-Partys und soziale Events über Zeitzonen hinweg. CitizenCon Direct wird als besonderer Höhepunkt hervorgehoben.

Diese Nähe trotz physischer Distanz gilt als zentrale Motivation für die weitere Arbeit am Projekt.

Blick nach vorn

Der Blick auf 2026 bleibt klar ausgerichtet: mehr Stabilität, mehr Tiefe, ein weiter wachsendes Universum. Dynamisches Server Meshing soll es künftig ermöglichen, tausende Spieler in einer gemeinsamen Instanz zusammenzuführen. Neue Planetentechnologien, dichtere Biome und verbesserte KI-Systeme sollen Welten schaffen, die glaubwürdig und lebendig wirken.

Parallel dazu werden zentrale MMO-Systeme wie Inventar, Versicherung und Persistenz modernisiert. Für Squadron 42 liegt der Fokus vollständig auf Qualitätssicherung und Veröffentlichungsvorbereitung.

Star Citizen und Squadron 42, so die abschließende Feststellung, existieren nur durch die Community – und das werde nicht als selbstverständlich betrachtet.

Im Namen des gesamten Teams von Cloud Imperium Games wird den Spielerinnen und Spielern für ihre Unterstützung gedankt und eine erholsame Feiertagszeit sowie ein guter Start ins neue Jahr gewünscht.

Weitere Informationen

Übersetzt von: Ultime Fauchelevant

Quellenangabe [Letter From The Chairman](#)

Autor: Chris Roberts

Veröffentlichungsdatum: 22. Dezember 2025 um 00:00