CommLink Letter From The Chairman 2026

Chris Roberts gibt im „Letter From The Chairman“ einen Überblick über die aktuelle Entwicklung von Star Citizen und Squadron 42. Thematisiert werden unter anderem Alpha 4.10 und Instancing, Dynamic Server Meshing, die Star Engine, die Verteilung der Entwicklungsressourcen, die Verschiebung von Squadron 42 auf Q2 2027 sowie CIGs Rückkehr zu mehr Einblicken in die offene Entwicklung.



Citizens,

danke für eure Unterstützung. Danke, dass ihr spielt. Danke für euer Feedback.

Es war großartig zu sehen, dass mehr von euch Star Citizen spielen als je zuvor. In diesem Jahr erreichten wir mit **35.890 gleichzeitig aktiven Spielern** unseren bisherigen Höchststand (Und das noch nicht einmal während eines Free Fly!). Dieses Wachstum geht weit über einen einzelnen Spitzenwert hinaus. In der ersten Hälfte des Jahres 2026 verzeichneten wir im Vergleich zum Vorjahr einen Anstieg der durchschnittlich täglich aktiven Spieler um **7 %** und einen Anstieg der monatlich aktiven Spieler um **11 %**. Zu sehen, wie mehr von euch spielen und mehr Zeit im ’Verse verbringen, war für uns alle bei CIG unglaublich erfüllend.

Star Citizen Alpha 4.10 ist ein wichtiger Schritt auf dem Weg zu **Star Citizen 1.0**, denn mit Siege of Orison bringt das Update Area- und Encounter-Instancing in das Persistent Universe.

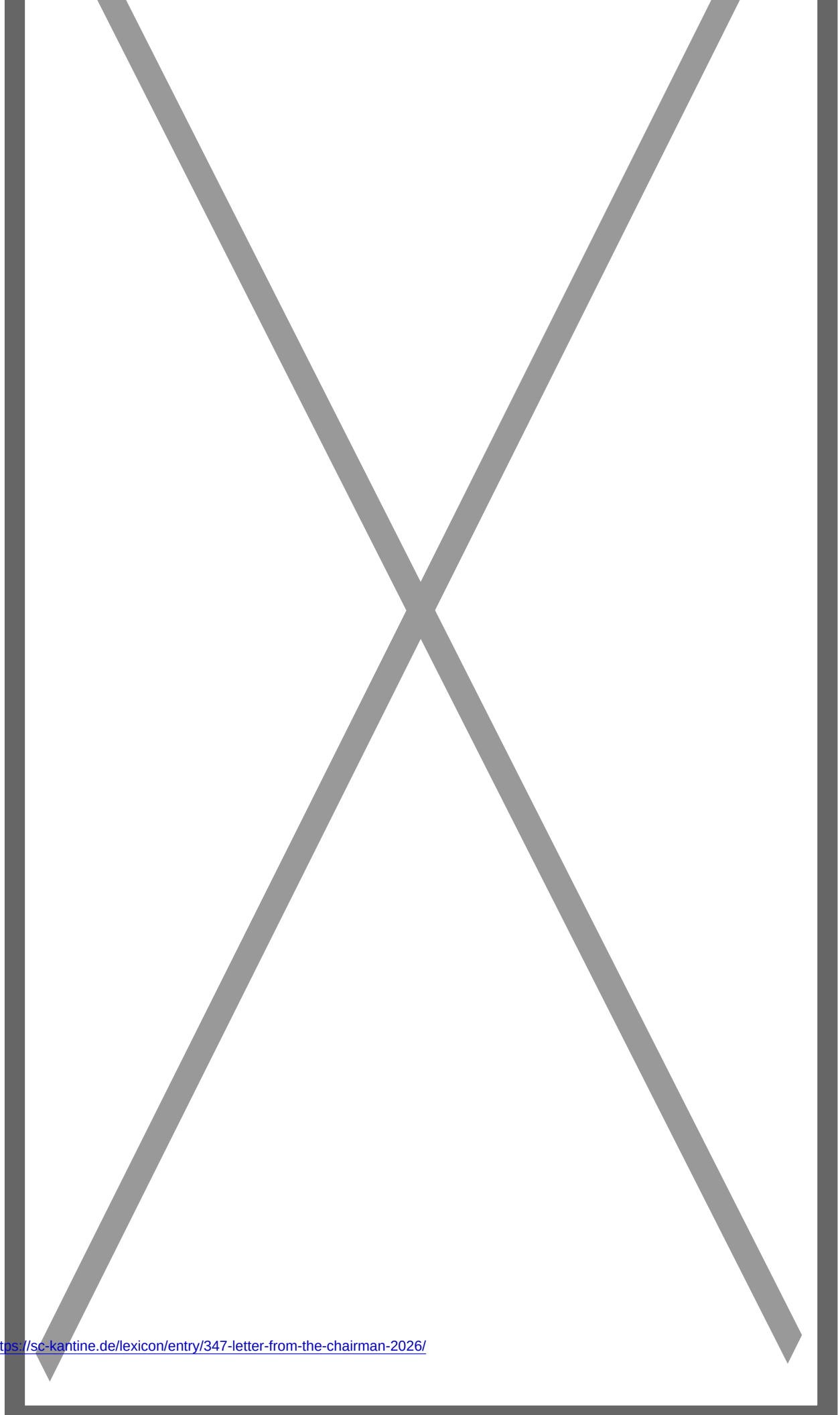
Eine grundlegende Form von Instancing haben wir mit den persönlichen Spielerhangars bereits im Spiel. Diese nächste Iteration des Instancings ermöglicht es jedoch, beliebige Bereiche und sämtliche dazugehörigen Inhalte bei Bedarf zu streamen, sie nahtlos mit dem gemeinsam genutzten Hauptuniversum zu verbinden und gleichzeitig Server dynamisch zu laden. **Instancing in 4.10 ist der erste Anwendungsfall von Dynamic Server Meshing in Star Citizen.**

Bislang verfügt jeder Universe-Shard über eine festgelegte Anzahl von Servern, die jeweils unterschiedlichen Bereichen zugeordnet sind (intern nennen wir diese **Territories)**. microTech (und alles, was sich auf microTech befindet) ist beispielsweise ein solches Territory und wird von einem dafür zuständigen Server verwaltet. Wenn jedoch zu viele Spieler nach microTech beziehungsweise New Babbage strömen, besitzt dieses statische System keine Möglichkeit, zusätzliche Server hochzufahren, um die Simulationslast aufzuteilen. Der einzelne Server, der für das microTech-Territory verantwortlich ist, wird dadurch zunehmend langsamer, was zu einer schlechteren Spielerfahrung führt. Mit **Dynamic Server Meshing** werden wir zusätzliche Server hochfahren können, sobald die Simulationslast dies erfordert, und die Territories dabei in kleinere Bereiche unterteilen.

Wenn Instanzen erstellt werden, überwachen wir die Serverlast. Sobald ein festgelegtes maximales Lastverhältnis erreicht wird, fahren wir dynamisch zusätzliche Server hoch, um weitere Instanzen zu verwalten. Das Networking-Team bezeichnet dies als **Quasi Dynamic Server Meshing (QDSM)**, da wir die Territories innerhalb des Persistent Universe noch nicht dynamisch unterteilen. Es ist jedoch der erste Anwendungsfall, bei dem wir Server abhängig von Last und Bedarf dynamisch hoch- und wieder herunterfahren. Dafür mussten wir bereits viele der Services entwickeln, die auch für vollständiges Dynamic

Server Meshing im Persistent Universe benötigt werden.

Viele andere MMOs besitzen zwar ebenfalls Instancing, aber nicht die spezielle Form von Instancing, die wir benötigen: Unsere Instanzen müssen nahtlos mit einem vollständig dynamisch gemeshten, gemeinsam genutzten und persistenten Universum interagieren. Dadurch ist die technologische Komplexität erheblich höher.



Ich freue mich, berichten zu können, dass das **Instancing dank eurer Hilfe beim Testen von Siege of Orison nun endlich gut funktioniert**. Es hat länger gedauert, diesen Punkt zu erreichen, als wir gedacht hatten. Doch wie bei vielen Dingen in Star Citizen stellte sich heraus, dass die Technologie mehr Komplexität und Sonderfälle mit sich brachte, als wir erwartet hatten.

Im Rahmen des heutigen Releases veröffentlichen wir außerdem ein Video über den Entwicklungsprozess hinter 4.10, das ich euch sehr empfehlen möchte. Star Citizen wurde durch eure jahrelange Unterstützung überhaupt erst möglich, und einer der entscheidenden Gründe für diese Unterstützung war, wie offen wir unsere Entwicklung gestaltet und sowohl unsere Fehlschläge als auch unsere Erfolge mit euch geteilt haben.

Im vergangenen und auch in diesem Jahr hatte ich das Gefühl, dass wir immer weniger vom eigentlichen Entstehungsprozess von Star Citizen gezeigt haben. Viele von euch haben uns gerade wegen dieser offenen Entwicklung unterstützt. Und es ist wesentlich leichter zu verstehen, warum nicht immer alles perfekt funktioniert, wenn wir den Entwicklungsprozess mit euch teilen und ihr selbst sehen könnt, welche Schwierigkeiten damit verbunden sind, das ambitionierteste Spiel der gesamten Spielebranche zu verwirklichen.

Dieses Video ist der erste Schritt zurück zu mehr Einblicken hinter die Kulissen. Jeder bei CIG arbeitet mit großer Leidenschaft an Star Citizen und möchte nichts anderes, als bestmögliche Arbeit leisten. Mehr von unserer Entwicklung zu zeigen, ist eine großartige Möglichkeit, das sichtbar zu machen. Deshalb kehren wir zu unseren Wurzeln zurück.

Externer Inhalt www.youtube.com
Inhalte von externen Seiten werden ohne deine Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.
Inhalt einmalig anzeigen Alle externen Inhalte anzeigen

Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklärst du dich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Ich möchte diese Gelegenheit außerdem nutzen, um einige Missverständnisse auszuräumen, die mir in Diskussionen innerhalb der Community begegnen.

Das größte Missverständnis, das ich immer wieder sehe, ist die Behauptung, die technischen Probleme von Star Citizen seien auf die Wahl der Engine zurückzuführen.

Star Engine ist unsere Engine. Sie begann ursprünglich als Abzweigung von CryEngine 3. Seit Oktober 2015 haben wir keine Updates mehr übernommen, sondern die Codebasis selbst refaktoriert und erweitert – und zwar in einem Umfang, dass heute nahezu nichts mehr von der ursprünglichen Engine übrig ist.

Das **Entity System**, der **Renderer** – der für Squadron 42 inzwischen hardwarebeschleunigtes Ray Tracing und Global Illumination unterstützt –, das **GPU Particle System**, das **DNA- und Facial-Animation-System**, das **Audio-System**, das **UI-System**, die **Network-/Replication-Systeme**, die **Physik** sowie sämtliche unserer **Gameplay-Systeme** sind vollständig neu und speziell für Star Citizen und Squadron 42 entwickelt worden.

Darüber hinaus ist eine Game Engine nur ein kleiner Teil des Codes und der Systeme, die benötigt werden, um ein Massively-Multiplayer-Spiel wie Star Citizen zu betreiben. Wir verfügen über Dutzende Online-Services, die in der Cloud laufen und mit mehreren Backend-Datenbanken verbunden sind. All diese Systeme müssen als ein großes, synchron arbeitendes Gesamtsystem verwaltet werden.

Der Wechsel von **CryEngine zu Lumberyard** erfolgte aufgrund von **Amazon Web Services (AWS)**, wo wir über viele Jahre hinweg unsere Server und unsere Plattform betrieben haben. Lumberyard begann als vollständige Abzweigung derselben CryEngine-Version, auf der auch wir basierten. Dadurch konnten wir ohne Änderungen an der Kern-Engine wechseln, da Amazon die Rechte an dieser Version von CryEngine erworben hatte.

Amazon hat CryEngine im Laufe der Jahre stark verändert, woraus die Engine entstand, die heute als Lumberyard bekannt ist. Darin steckte durchaus gute Arbeit, allerdings haben wir davon nichts übernommen, da unsere technologische Roadmap schon immer gezielt auf die Anforderungen von Star Citizen und Squadron 42 ausgerichtet war.

Im Jahr 2020 erzielten wir eine Vereinbarung mit Crytek, durch die wir eine **dauerhafte Lizenz für den CryEngine-Zweig erhielten, auf dem wir basierten – für sämtliche unserer aktuellen und zukünftigen Spiele**. Damit haben wir die vollständige Kontrolle über die zukünftige Nutzung von Star Engine. Angesichts der Investitionen, die wir in unsere Technologie getätigt haben, könnt ihr nachvollziehen, wie wichtig das für uns ist.

Es gibt KEINE Game Engine, die alles leisten kann, was wir in Star Citizen tun. Ebenso gibt es KEIN Spiel, das all das leisten kann, was wir tun – in dem Maßstab und mit der Detailtreue, mit der wir es tun.

Das liegt daran, dass es sich um eine außergewöhnlich komplexe und anspruchsvolle Kombination von Anforderungen handelt: Wir wollen diese Detailtiefe aus einer nahtlosen First-Person-Perspektive in einem Universum ermöglichen, in dem ihr praktisch jeden Ort erreichen und erkunden könnt.

Jeder Planet und jeder Mond ist vollständig umgesetzt und kann zu Fuß, mit Fahrzeugen oder mit Raumschiffen vollständig umrundet werden. Jedes Fahrzeug funktioniert wie ein echtes Fahrzeug – als komplexes Zusammenspiel verschiedener Komponenten, die dafür sorgen, dass euer Schiff fliegen und euch am Leben halten kann. Diese Komponenten könnt ihr physisch bedienen; sie können ausfallen oder beschädigt werden und ihr könnt sie reparieren oder ersetzen.

Ihr könnt nahtlos vom zu fuß laufen in ein Bodenfahrzeug und anschließend in ein Raumschiff wechseln, zu einem Mond oder Raumschiff fliegen, das ihr vom Boden aus sehen könnt. Euch währenddessen frei im Inneren eures Schiffes bewegen – das in manchen Fällen die Größe kompletter Level anderer FPS-Spiele erreicht –, landen, aussteigen und den Planeten erkunden.

Und all das geschieht nahtlos, ohne Ladebildschirme oder Verzögerungen.

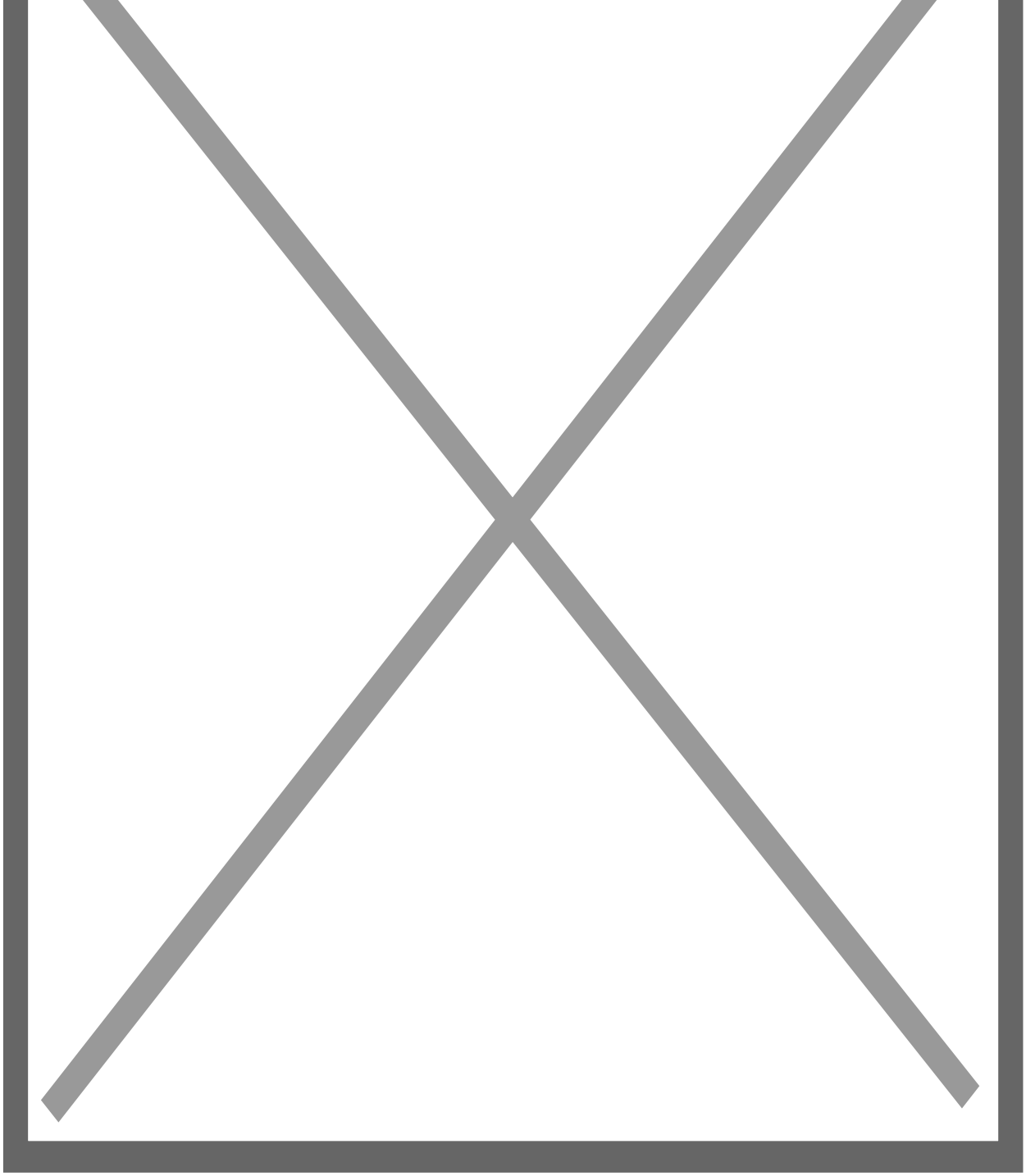
Einen Tech-Stack aufzubauen, der all das leisten kann, erfordert enorme Investitionen sowohl in Zeit als auch in Geld. Um die dafür benötigten Ressourcen ins Verhältnis zu setzen: Unsere **Core Tech Group besteht aus 146 Mitarbeitern, darunter 106 Engineers**. Das ist unser Team für Engine, Tools und Backend, das sich ausschließlich mit der Entwicklung der von uns eingesetzten Technologie beschäftigt.

Wir haben großes Glück, über die Zeit und finanziellen Mittel zu verfügen, um in Technologien investieren zu können, die Star Engine ermöglichen. Die meisten Entwickler verfügen nicht über diese Ressourcen. Deshalb greifen viele auf lizenzierte Engines wie Unreal oder Unity zurück und entwickeln gleichzeitig Spiele mit geringerem Umfang.

Anfang dieses Jahres gab es zahlreiche Schlagzeilen darüber, dass Star Citizen die Marke von **einer Milliarde US-Dollar an eingenommenen Mitteln** überschritten hat. Die Realität ist jedoch, dass die Entwicklung eines Projekts wie unseres eine Finanzierung in dieser Größenordnung benötigt.

Rockstar (der Entwickler von GTA 6) hat allein zwischen 2019 und Ende 2025 in Großbritannien mehr als **zwei Milliarden US-Dollar für Personal- und Bürokosten** ausgegeben. Ich weiß das, weil Rockstar Games Ltd. ebenso wie CIG UK Ltd. seine Finanzberichte bei Companies House veröffentlichen muss und diese Kosten damit öffentlich einsehbar sind.

Das soll ausdrücklich keine Kritik an Rockstar sein – ich liebe ihre Spiele, und ihre Ambition sowie ihr Engagement, Gameplay mit Detailtreue und großem Maßstab zu verbinden, sind beeindruckend. Ich erwähne das, weil eine Finanzierung dieser Größenordnung notwendig ist, um Spiele und Technologien zu entwickeln, die Dinge ermöglichen, die man zuvor noch nicht gesehen hat.



Das zweite Missverständnis, das mir häufig begegnet, ist die Behauptung, Star Citizen werde nur noch von einer **Minimalbesetzung** entwickelt und sämtliche Ressourcen sowie das gesamte Geld würden in Squadron 42 fließen.

Das möchte ich klarstellen.

Zusätzlich zur Core Tech Group beschäftigen wir in unseren vier Studios weitere **611 Mitarbeiter in der Entwicklung**. In den vergangenen Jahren waren unsere Ressourcen ungefähr **50/50 zwischen Star Citizen und Squadron 42 aufgeteilt**. Davor lag der Schwerpunkt stärker auf Star Citizen.

Einer der Gründe dafür, dass Squadron 42 so lange benötigt hat, liegt darin, dass wir immer wieder Ressourcen zurück zu Star Citizen verschoben haben, um die jeweiligen Patches veröffentlichen zu können. Dadurch wurde Squadron 42 wiederholt zurückgeworfen.

Nach unserer CitizenCon 2023 in Los Angeles, auf der wir zahlreiche Funktionen gezeigt hatten, an denen wir für Squadron 42 arbeiteten, verbrachte tatsächlich ein Großteil des Gameplay-Engineering-Teams weite Teile des Jahres 2024 damit, viele dieser Features in Star Citizen zu integrieren – auf Kosten von Squadron 42.

Gegen Ende 2024 entschieden wir, dass dies so nicht weitergehen konnte, und verschoben die Gewichtung wieder zurück.

In diesen letzten Monaten der Entwicklung von Squadron 42 liegt die Aufteilung nun bei **55 % zu 45 % zugunsten von Squadron 42**, damit wir sicherstellen können, dass Squadron 42 fehlerfrei, poliert und optimiert veröffentlicht wird.

Denn je früher wir Squadron 42 fertigstellen, desto früher kann sich der Großteil unserer Entwicklungsmitarbeiter darauf konzentrieren, **Star Citizen auf Version 1.0 zu bringen**.

Zeit und Ressourcen zwischen zwei enorm ambitionierten Projekten aufteilen zu müssen, ist äußerst schwierig.

Damit komme ich zum letzten Thema, auf das ich eingehen möchte:

Die Veröffentlichung von Squadron 42

Auf der CitizenCon 2024 kündigten wir an, Squadron 42 im Jahr **2026** zu veröffentlichen.

Unser Plan war eine Veröffentlichung im **vierten Quartal rund um die IAE**.

Doch ähnlich wie der Rest der Branche möchte ich auf keinen Fall meinen spirituellen Nachfolger von Wing Commander – ein Spiel, in das zwölf Jahre Blut, Schweiß und Tränen geflossen sind – mitten in den Aufmerksamkeitssog von **GTA 6** hinein veröffentlichen.

Wir begannen 2014 mit der eigentlichen Entwicklung von Squadron 42, da das Jahr 2013 vor allem durch den Aufbau unserer Studios, die Einstellung neuer Mitarbeiter und die Veröffentlichung des Hangar-Moduls für Star Citizen geprägt war.

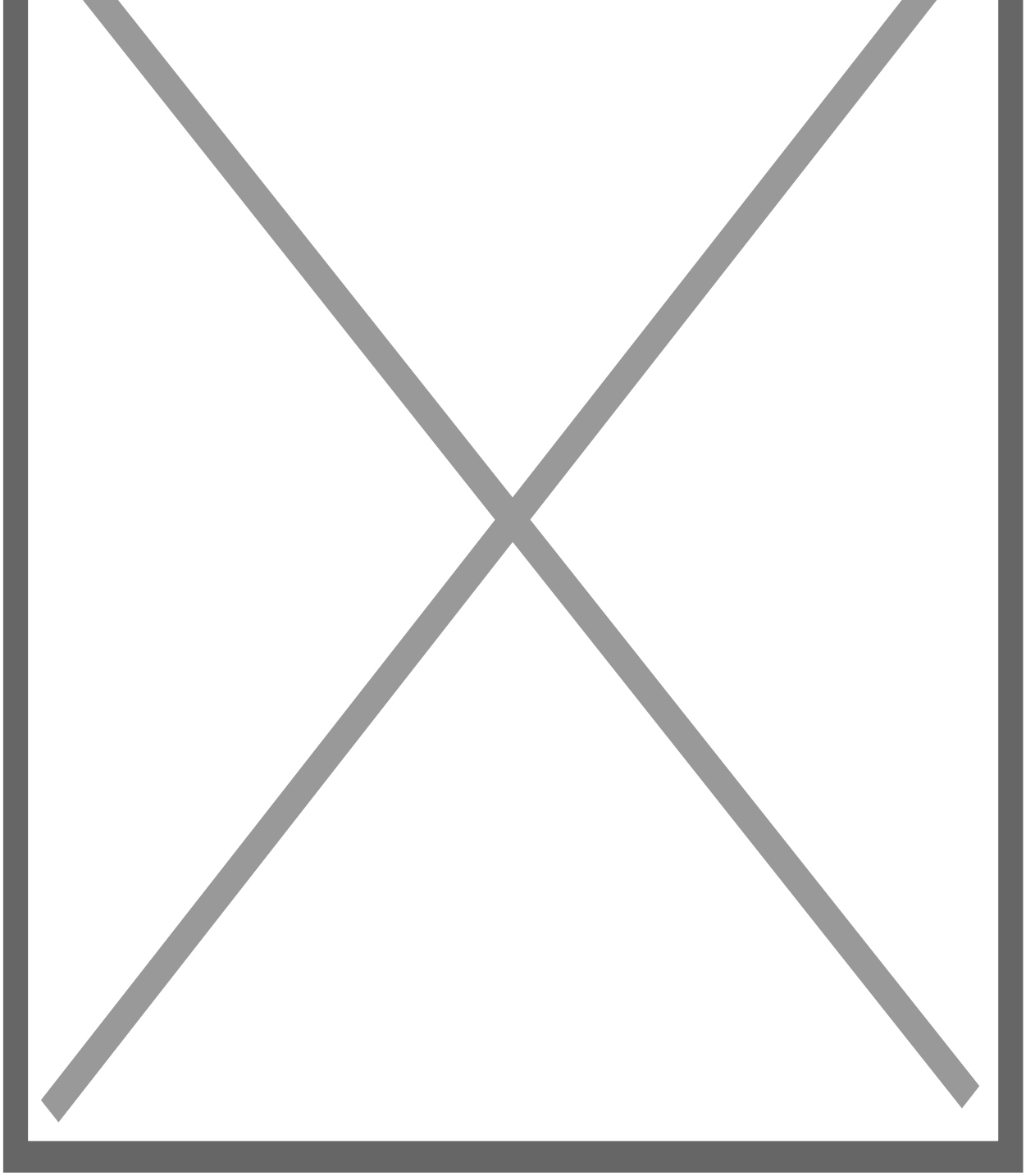
Auch wenn GTA 6 diesen November nicht für PC erscheint, werden sich praktisch sämtliche Medien und die meisten Content Creator damit beschäftigen. Für andere Veröffentlichungen wird dadurch nur wenig Aufmerksamkeit übrig bleiben.

Wir haben uns deshalb die möglichen Veröffentlichungszeiträume zu Beginn des Jahres 2027 angesehen und entschieden, dass das **zweite Quartal 2027** einen besseren Zeitpunkt für die Veröffentlichung von Squadron 42 darstellt.

Am **9. und 10. Oktober** werden wir einer kleinen Zahl ursprünglicher Backer und langjähriger Star-Citizen-Content-Creator die Möglichkeit geben, Squadron 42 zu spielen.

Während dieses Zeitraums werden wir weitere Informationen zu unseren Veröffentlichungsplänen bekannt geben. Einen konkreten Veröffentlichungstermin wollen wir kurz danach nennen.

Ich weiß, dass viele von euch enttäuscht sein werden, Squadron 42 nicht bereits Ende dieses Jahres spielen zu können. Aber es ist die beste Entscheidung für das Projekt, denn es ist wirklich etwas Besonderes und verdient deshalb die Gelegenheit, die Aufmerksamkeit der gesamten Gaming-Welt zu erhalten.



Zum Abschluss möchte ich euch allen noch einmal für eure Unterstützung danken.

Ich habe einige Leute fragen sehen, warum es beim Erreichen der Marke von **einer Milliarde US-Dollar Crowdfunding** keinen „Letter from the Chairman“ gab. Um ehrlich zu sein, hatte ich das Gefühl, dass es dabei nicht um das Geld gehen sollte, denn Star Citizen und Squadron 42 sind sehr viel mehr als eine finanzielle Schlagzeile.

Wie ihr anhand der freiwillig veröffentlichten Finanzberichte sehen könnt, investieren wir sämtliches Geld, das wir einnehmen, wieder in die Entwicklung dieser beiden Spiele.

Wenn ich darüber nachdenke, habe ich das jedoch falsch betrachtet.

Die eine Milliarde US-Dollar ist ein Zeugnis und eine Würdigung von **euch allen** – den Backern und Mitgliedern der Community, die mir und CIG ihr Vertrauen und ihre Geduld geschenkt haben. Diejenigen, die in guten wie in schlechten Zeiten zu uns gestanden haben.

All jene von euch, die **die Stellung gehalten haben**. (held the line)

Es ist ein Beweis dafür, welche Kraft eine Gemeinschaft entwickeln kann, um etwas bislang Beispielloses möglich zu machen.

Es gibt keinen Publisher und keinen Private-Equity-Investor, der die Geduld und Bereitschaft hätte, so langfristig zu investieren, wie ihr es getan habt.

Ihr habt eine Milliarde US-Dollar aufgebracht, um etwas zu erschaffen, das andernfalls nicht existieren könnte.

Und dafür empfinde ich unglaubliches Glück und große Demut.

Es liegen einige großartige Dinge vor uns, aber selbst jetzt empfinde ich Star Citizen bereits als etwas Besonderes.

Und das ist euch allen zu verdanken!

Ich hoffe, ihr habt viel Freude mit **SC Alpha 4.10**, und wir sehen uns im ’Verse!

Chris Roberts
Founder & CEO

Weitere Informationen

Quellenangabe	Letter for the Chairman - 2026
Autor:	Chris Roberts (Founder & CEO)
Veröffentlichungsdatum:	27. August 2026 um 00:00