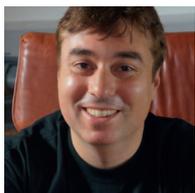


»ICH GEHE CROWDFUNDING WIE EIN RETAIL-PROJEKT AN«

Chris Roberts erzählt uns, warum Kickstarter als Plattform für das Projekt Star Citizen nicht ausgereichte, welche zentrale Rolle der eindrucksvolle Prototyp einnahm und weshalb viele Backer gleich mehrfach Geld für sein Spiel ausgaben.



Chris Roberts und sein Team haben für die Ankündigung von Star Citizen verschiedenste Marketing-Aktionen orchestriert, der wichtigste Bestandteil war jedoch der beeindruckende Prototyp: »Ich wusste ja, dass ich ein sehr ambitioniertes Spiel machen wollte und den Leuten daher auch etwas zeigen musste. Sonst hätten sie mir nie abgekauft, dass ich am Ende auch das Versprochene würde liefern können.«



Chris Roberts
ist Präsident und CCO
bei Cloud Imperium
Games Corporation.

Chris stieg 1986 bei Origin in die Games-Branche ein, wo er zunächst das Rollenspiel Times of Lore entwickelte. Seinen größten Erfolg landete er hingegen 1990 mit dem ersten Wing Commander, dessen Franchise selbst die Ultima-Serie übertreffen sollte. 1996 verließ er Origin, das vier Jahre zuvor von Electronic Arts übernommen wurde, und gründete sein erstes eigenes Studio Digital Anvil. Dort erschienen Starlancer und Freelancer, beides Weltraumspiele im Geist von Wing Commanders. Als Microsoft schließlich Digital Anvil übernahm, verließ Roberts auch dieses Studio und damit auch vorerst die Spielebranche. Er gründete zwei Filmproduktionsfirmen, Point of No Return Entertainment und Ascendant Pictures, wobei nur letztere tatsächlich etwas auf die Leinwand brachte. Als Produzent war Chris Roberts an Filmen wie etwa Lord of War mit Nicholas Cage beteiligt; 2011 jedoch kehrte er in die Spielebranche zurück. Mit seiner aktuellen Firma Cloud Imperium Games Corporation entwickelt er nun Star Citizen, finanziert via Crowdfunding und – na klar – wieder ein Weltraumspiel à la Wing Commander.

Making Games Hi Chris, zunächst einmal die Frage: Wo warst du eigentlich die letzten Jahre?

Chris Roberts Na ja, als ich Digital Anvil verließ, habe ich meine eigene Produktionsfirma gegründet und Filme wie etwa Lord of War mit Nicholas Cage gemacht. Ich habe dabei zum Beispiel auch eine ganze Weile mit deutschen Filmfonds zusammengearbeitet. Es hat eine riesige Menge Spaß gebracht, Filme zu produzieren, aber ich wollte wieder zurück und Spiele entwickeln. Der Grund ist, dass sich die Technologie stark weiterentwickelt hat und dass die Art von Weltraumspiel, wie ich sie mir vorstelle, schon lange nicht mehr gemacht wurde.

Making Games Der Hauptgrund für deine Rückkehr ist demzufolge die fortgeschrittene Technik.

Chris Roberts Genau. Ich kann jetzt Dinge tun, die viel glaubwürdiger sind als früher. Und natürlich gehört auch dazu, dass sich mit neuen technischen Möglichkeiten auch die Spieleent-

wicklung selbst gewandelt hat. Dass heute so gut wie alles online abläuft, bringt Studios und Community viel näher zusammen. Und auf der Business-Seite habe ich das Gefühl, jetzt etwas tun zu können, das vor fünf Jahren nur mit einem Publisher möglich war. Jetzt ist also die Zeit, so etwas wie Star Citizen auf den Weg zu bringen, und zwar ohne einen Partner wie

EA, Microsoft oder Activision. Vor einigen Jahren wäre das für mich noch unmöglich gewesen.

Making Games Hast du denn trotzdem darüber nachgedacht, das Projekt erst gemeinsam mit einem Publisher zu stemmen, oder war von Anfang an klar, dass die Lösung deiner Wahl Crowdfunding heißen würde?

Chris Roberts Es war nicht von vornherein klar, dass sich die Finanzierung im Kickstarter-Stil angehen würde. Ursprünglich hatte ich schon die Idee, ein Spiel ähnlich wie Wing Commander zusammen mit einem Publisher zu machen. Mit der Zeit wurde mir dann aber bewusst,

»Dass heute so gut wie alles online abläuft, bringt Studios und Community viel näher zusammen.«

dass ich weder etwas für die alte Konsolengeneration noch für die neue entwickeln wollte. Ich bin einfach ein PC-Mensch. Und sieht man sich Firmen wie Wargaming.net mit World of Tanks oder Riot Games mit League of Legends an, dann wird klar, dass diese Studios ihren riesigen Erfolg ganz allein hingekriegt haben, ohne die Hilfe eines traditionellen Publishers.

Im Grunde dachte ich, dass bis auf die Tatsache, dass mir der Publisher einen Scheck schreiben würde, nichts darüber hinaus wirklich hilfreich gewesen wäre. Ich habe also etwas Kapital bei Investoren gesammelt und überlegt, ob ich zum Beispiel dem Vorbild von Minecraft folge und den Spielern schon Zugriff auf die Alpha erlaube und so weiter. Dann kam Double Fine mit der ziemlich hohen Finanzierungssumme für ihr Adventure und ich wusste, dass ich vielleicht noch einen Schritt weiter als mit der Minecraft-Methode gehen könnte. Denn bestimmt gäbe es ja eine recht große Community an Leuten, die gern der Entwicklung des Spiels folgen und sich darüber hinaus auch finanziell beteiligen würden.

Es ist natürlich schade, dass ich nicht schon vor ein paar Jahren mit Wing Commander oder Freelancer weitermachen konnte.

Als Origin damals von EA übernommen wurde, musste ich die IP verkaufen, und dasselbe passierte mit Freelancer, als Digital Anvil von Microsoft übernommen wurde. Es frustriert mich schon, dass die IPs jetzt brachliegen und es keine Fortsetzung zu Wing Commander seit Prophecy mehr gab, das war immerhin schon 1997. Für mich war es also einer der wichtigsten Antriebe, meine eigene IP zu besitzen und sie zu kontrollieren.

Making Games Du hast erwähnt, dass du vor dem Crowdfunding-Start bereits Kapital von Investoren gesammelt hast. Kannst du noch etwas ausführen, wie genau du den Kickstarter und deine eigene Kampagne vorbereitet hast?

Chris Roberts Ich wusste ja, dass ich ein sehr ambitioniertes Spiel machen wollte und den Leuten daher auch etwas zeigen musste. Sonst hätten sie mir nie abgekauft, dass ich am Ende auch das Versprochene würde liefern können. Ich habe für diesen wichtigen Prototyp also Geld von Investoren gesammelt und wir haben ihn dann innerhalb eines Jahres mit weniger als zehn Leuten gebaut.

Und ich bin die Crowdfunding-Kampagne genauso angegangen, wie ich ein Retail-Projekt angegangen wäre. Wenn ich ein klassischer Retail-Publisher wäre, dann würde ich spätestens ein Jahr vor der Veröffentlichung zur E3 fahren, das Spiel der Presse zeigen und

»Wargaming.net und Riot Games haben ihren riesigen Erfolg ganz allein hingekriegt, ohne die Hilfe eines Publishers.«

»Für mich war es einer der wichtigsten Antriebe, meine eigene IP zu besitzen und sie zu kontrollieren.«



Sowohl Wing Commander (links) als auch Freelancer (rechts) sind Werke von Chris Roberts, die IPs musste er allerdings an Electronic Arts und Microsoft abtreten: »Es frustriert mich schon, dass die IPs jetzt brachliegen. Für mich war es bei Star Citizen also einer der wichtigsten Antriebe, meine eigene IP zu besitzen und sie zu kontrollieren.«

jede Menge Aufsehen erregen. Das braucht man, um die Nachfrage anzukurbeln, sodass möglichst viele Leute das Spiel vorbestellen. Bei der Crowdfunding-Kampagne funktioniert das genauso: Man muss die Leute mitreißen, sie müssen begeistert sein von deinem Spiel. Anstatt aber bloß ein Jahr vor Release die ersten Infos zu veröffentlichen, habe ich es zwei Jahre vorher gemacht. Man muss allerdings dazusagen, dass mir sicher auch mein Track Record geholfen hat, das Interesse der

Presse an meiner Geschichte zu wecken – und all das schafft natürlich Publicity.

Die GDC Online war dann so freundlich und hat uns den großen Konferenzraum für die Ankündigung gegeben, und zusammen mit der Berichterstattung einiger ausgewählter Publikationen weltweit gab es dadurch ein koordiniertes Marketing-Event – das im Anschluss unsere Website gecrasht hat. Wenn das nicht passiert wäre, na ja, dann wären wir in Sachen Finanzierung wohl noch weiter, als wir es jetzt sind.

Making Games Wie wichtig ist denn die Website als Anlaufstelle bzw. die Aufmachung der Seite für die gesamte Kampagne?

Chris Roberts Bei der ganzen Crowdfunding-Geschichte ist mir klar geworden, wie unglaublich wichtig es ist, die Leute überhaupt erst mal auf die eigene Seite zu treiben, egal ob jetzt bei Kickstarter oder sonst irgendwo.

Making Games Jetzt hat diese wichtige Anlaufstelle bei euch ja erst mal nicht lange standgehalten. Hättest du rückblickend von Anfang an mehr Leute darauf ansetzen sollen, die Seite stabiler zu machen?

Chris Roberts Ganz zu Beginn hatten wir überlegt, direkt auf Kickstarter zu setzen und zählten auch schon einige tausend Leute zu unserer Community. Und die Überlegung war, dass wir diese Leute ja dazu hätten bringen müssen, auf eine andere Website, in dem Fall