

Zehn Jahre Star Citizen: Jagd auf die Millionen

DER GROSSE
GELDRAUSCH

2012 sammelt Star Citizens Crowdfunding-Kampagne gefühlte Fantastilliarden Dollar ein und dominiert Kickstarter. Dabei gibt es damals jede Menge großer und kleiner Spiele, die um Fans in Spendierhosen buhlen. Was ist aus ihnen geworden? Hier kommt ein Rückblick auf Hits, Flops und Najaa-Spiele – und meine arme F5-Taste. Von Martin Deppe

KLEINE BRÖTCHEN

Es ist das bis dato kleinste Kickstarter-finanzierte Computerspielprojekt: Das Point&Click-Spiel A House In California von Jake Elliot sammelt im Oktober 2010 putzige 1.130 US-Dollar ein, anvisiert sind gerade mal 600 Dollar, mit denen Verpackung und Versand des fertigen Titels vorfinanziert werden sollen. Das Spiel erscheint wie versprochen zwei Wochen nach Kampagnenende. Vorbildlich.

Als ich 2012 meinen ersten Report über das just angekündigte Star Citizen schreibe, muss natürlich der aktuelle Dollar-Stand der Kickstarter-Kampagne rein. Das Problem: Der wächst schneller, als ich tippen kann. Jedes Mal, wenn ich mit meiner F5-Taste online den Kontostand aktualisiere, ist er wieder mindestens dreistellig höher. Kein Wunder, denn in den 32 Tagen der Kickstarter-Kampagne investieren 34.397 Unterstützer satte 2.134.374 US-Dollar in Chris Roberts' geplante Weltraumoper. Das sind pro Tag knapp 66.700 Dollar. Und nein, ich

möchte jetzt nicht ausrechnen, wie viele Artikel ich dafür schreiben müsste.

Doch selbst diese gut zwei Millionen Dollar sind ein Witz gegen den Dauergeldregen, der auf Chris Roberts' eigene Webseite roberts-spaceindustries.com durch Pledges, Abos, Schiffe und Pinguinpuschen prasselt. Ja, Pinguinpolyesterpuschen für knapp 60 Dollar. Meine arme F5-Taste ist heute flacher als alle anderen, denn Stand September 2022 kommen so über 500 Millionen Dollar zusammen. Eine. Halbe. Milliarde. Dollar. Das macht Star Citizen zum mit Aaaaaabstand

bestfinanzierten Crowdfunding-Einzelprojekt. Also nicht nur in der Abteilung Videospiele, sondern quasi galaxisweit über sämtliche Crowdfunding-Projekte hinweg. Aber während der Release-Termin von Star Citizen wortwörtlich in den Sternen steht, sind viele weitere damals per Crowdfunding finanzierte PC-Spiele längst erschienen – und einige gescheitert. Die spannendsten und am höchsten finanzierten aus den Jahren 2012 und 2013 schauen wir uns jetzt an. ★

Shroud of the Avatar

Fantasy-Rollenspiel von Richard Garriott

Release: 27. März 2018

Kickstarter (2013): 1,9 Millionen Dollar

Eigenes Crowdfunding: 9,9 Millionen Dollar

Weil Richard Garriott und Chris Roberts alte Kumpels sind, tauschen sie auch mal ihre Spielzeuge miteinander: Spieler, die 2013

sowohl Star Citizen als auch Garriotts kommandes Rollenspiel Shroud of the Avatar mit mindestens 40 Dollar backen, bekommen zwei In-Game-Items. Richard Garriott entwirft eine Armbrust für die Star-Citizen-Piloten und Chris Roberts einen Speer für die Helden von Shroud of the Avatar. Sowas haben die beiden Origin-Veteranen früher auch schon gemacht, in Ultima 7 gibt's zum Bei-

spiel einen abgestürzten Kilrathi-Jäger. In der Kickstarter-Kampagne wird Garriotts Shroud of the Avatar 2013 noch als »Selective Multiplayer RPG« mit mehreren Spielmodi angepriesen. Es soll ein Solorollenspiel wie Ultima 4 bis 7 werden, das man aber auch in einer persistenten Online-Welt mit Freunden spielen kann. Ach, und die Spielwelt! Die werde noch interaktiver als Ultima 7, und die Story soll auch im MMO-Teil mit einer innovativen Erzählweise brillieren, voller dramatischer Ereignisse und bedeutsamer Entscheidungen mit Konsequenzen.

Aber weder Chris Roberts' Speer noch die fast zwölf Millionen Crowdfunding-Dollar können Shroud of the Avatar retten. Das Rollenspiel ist beim Release 2018 lediglich mittelprächtigt und bekommt in unserem Test nur 69 Zähler. Denn das Spiel plumpst zwischen alle Stühle, von den angekündigten Solospielmodi bleibt einfach nur ein weiteres MMORPG wie viele andere, ohne toll erzählte Story, aber mit nervigem Level-Grinding. Der Solopart geht völlig unter, das »Selective Multiplayer RPG« in der Produktbeschreibung wird durch ein schlichtes »MMORPG« ersetzt. Im Oktober 2018, nur ein halbes Jahr nach Release, wird Shroud of the Avatar free to play – wie ein Ex-Rockstar, der bei Möbelmarkteröffnungen auftritt.



Shroud of the Avatar sollte das Schweizer Taschenmesser der RPGs werden. Nun ja.

Torment: Tides of Numenera

Fantasy-Rollenspiel von **Inxile Entertainment**
 Release: **8. Februar 2017**
 Kickstarter (2013): **4,19 Millionen Dollar**
 Eigenes Crowdfunding (2013): **0,4 Millionen Dollar**

Das Fantasy-Rollenspiel Torment: Tides of Numenera präsentiert sich 2013 auf Kickstarter als der lang erwartete inoffizielle Nachfolger von Planescape: Torment. Statt Dauerkämpfen sollen erneut die Story und die (ellenlangen) Dialoge im Vordergrund stehen. Die Rollenspielgemeinde ruft »Shut up and take my money!«, nach sechs Stunden sind die erhofften 900.000 Dollar auf dem Kickstarter-Konto, am Ende sind es sogar fast 4,2 Millionen.

Wobei »erhoffte Summe« heute ein abgenutzter Schachzug ist: Studios setzen ihre offizielle Kampagnenzielsumme bewusst niedriger an, als tatsächlich Finanzbedarf

herrscht. So soll die Zielsumme möglichst schnell erreicht werden. Psychologie! Denn eine Meldung à la »Hey, wir haben das Ziel in nur sechs Stunden geknackt« erzeugt mehr Aufmerksamkeit und kann auf diese

Art und Weise mehr zusätzliche Backer gewinnen. Doof nur, wenn nach Erreichen der propagierten Zielsumme nur noch wenig Geld reinkommt und der tatsächlich benötigte Betrag unterschritten wird.

Zu den Backern von Torment gehört auch Minecraft-Erfinder Markus »Notch« Persson.



Pillars of Eternity

Fantasy-Rollenspiel von **Obsidian Entertainment**
 Release: **26. März 2015**
 Kickstarter (2012): **3,99 Millionen Dollar**
 PayPal (2012): **0,5 Millionen Dollar**

Platz drei der Kickstarter-Könige (zumindest nach Höhe der virtuellen Geldbündelstapel) belegt ebenfalls ein Fantasy-RPG. Unter dem Projektnamen Project Eternity wirbt Obsidian Entertainment 2012 um rollende Rollenspiellerrubel – und rennt offene Türen ein. Denn die anvisierten 1,1 Millionen Dollar sind schon nach 24 Stunden angehäuft, insgesamt landet das Vierfache im Entwickler-topf. Und darin ist es gut angelegt, denn aus

Project Eternity wird bekanntlich das erstklassige klassische Rollenspiel Pillars of Eternity. Bis dahin ist Obsidian eher als (sehr guter!) Lizenzumsetzer bekannt geworden, zum Beispiel von Knights of the Old Republic 2. Pillars of Eternity ist nach Alpha Protocol erst Obsidians zweites Spiel, das nicht auf einer Lizenz basiert.

Der Finanzierungsrekord von Pillars of Eternity ist aber auch für Kickstarter ein Kickstarter und löst 2012 einen wahren Boom aus. Denn dieses »neumodische« Crowdfunding wird nicht nur von der Fachpresse begleitet, sondern auch von der Tagespresse wie Spiegel Online oder derwesten.de. Das Spiel erscheint im März

2015, nach einem Jahr hat Obsidian über 700.000 Stück verkauft.

Beim Nachfolger Pillars of Eternity 2 überholt Obsidian 2017 seinen eigenen Crowdfunding-Rekord, aus den gewünschten 1,1 Millionen Dollar werden 4,7 Millionen. Die sammelt der Entwickler aber nicht mehr lediglich auf Kickstarter, sondern auf der Crowdfunding-Plattform Fig. Fig wurde im August 2015 ausschließlich für Videospieleprojekte gegründet. Dahinter stehen Branchenlegenden wie Brian Fargo, Randy Pitchford, Tim Schafer sowie Feargus Urquhart und Cliff Bleszinski, deren korrekte Nachnamen ich auch nach über 20 Jahren noch sicherheitshalber googeln muss.



Pillars of Eternity ist 2012 DIE große Erfolgsgeschichte auf Kickstarter. Mit Recht!

Broken Age

Adventure von Double Fine Productions

Release: 28. April 2015

Kickstarter (2012): 3,34 Millionen Dollar

In den Jahren 2012 und 2013 tummeln sich neben Rollenspielen auch einige Adventures mit hochkarätiger Teambesetzung und/oder



Aus dem Weltall.
Von meinem Raumschiff.
Meine Mama hat es für mich gestrickt.
Von nirgendwo.

Broken Age weiß nicht, was es will: Akt eins ist wie ein digitales Bilderbuch, der zweite Teil viel zu dünn.

großen Namen auf Kickstarter. Eines davon ist Broken Age von Tim Schafers Team Double Fine Productions. Broken Age posiert erst unter dem Codenamen »Red« auf Kickstarter. Der basiert auf »Red's Place«, einer Bar in Chinatown – denn bei Double Fine Productions ist es Tradition, die Spielprojekte zur Tarnung nach lokalen Bars zu taufen.

Eigentlich sollte die Kickstarter-Kampagne »nur« 400.000 Dollar einbringen, am Ende sind es 3,34 Millionen. Die kommen von über 87.000 Backern, was zum einen ein neuer Rekord ist, zum anderen das Vertrauen ins Computerspiel-Crowdfunding untermauert. Doch trotz der für ein Adventure enormen Summe geht dem Team zwischenzeitlich das Geld aus. Darum erscheint das Spiel in zwei Raten: Der erste Akt im Januar 2014, um frisches Kapital reinzuholen, das komplette Spiel gibt's dann im April 2015. Ein Kracher ist es allerdings nicht, wir geben damals nur eine 78er-Wertung. Denn die Erwartungshaltung nach Akt eins wird schlicht nicht erfüllt, der zweite Teil ist sogar nach über drei Jahren Entwicklungszeit viel zu kurz, und die eigentlich fantastische Bilderbuchspielwelt bleibt fast völlig statisch. Aber zum Glück hat Double Fine Productions dann doch noch einen großen Crowdfunding-Wurf hinbekommen: Mit dem hervorragendem Adventure Psychonauts 2, das 2016 auf Fig rund 3,83 Millionen Dollar einfährt – gut investiertes Geld!

Project Cars

Rennsimulation von Slightly Mad Studios

Release: 6. Mai 2013

Crowdfunding (2012): 3,14 Millionen Dollar

Eigene Investition: 2,07 Millionen Dollar

Obwohl der Name Kickstarter prima zum Motorsport passt, gründen die Slightly Mad Studios (Need for Speed: Shift) für ihr Project Cars eine eigene Crowdfunding-Plattform namens World of Mass Development. Hier landen über 3,1 Millionen Dollar von Rennsportbegeisterten, das Studio selbst packt noch mal über 2,07 Millionen eigene Dollar obendrauf. Das Backer-System ist so ungewöhnlich wie pffiffig: Wer das dickste und teuerste »Tool Pack« kauft, bekommt an jedem Werktag (!) eine neue, aktuelle Version des Builds. Käufer der kleineren Tool Packs erhalten einmal pro Woche oder einmal monatlich die aktuelle Entwicklungsversion. Das Ganze ist

Project Cars bekommt zwei Nachfolger, der dritte Teil geht weg von der harten Simulation.



eine Win-win-Situation: Die Entwickler bekommen schnell Geld und wichtiges Feedback, die Fans laufend neues Spielmaterial.

Und am Ende eine exzellente Rennsimulation, denn Project Cars wird im Mai 2013 zum regelrechten Straßenfeger.

Wasteland 2

Endzeitrollenspiel von Inxile Entertainment

Release: 19. September 2014

Kickstarter (2012): 2,93 Millionen Dollar

Dass Klassiker bei Kickstarter gut ziehen, beweist auch Brian Fargo mit Wasteland 2: Fast drei Millionen Vorschusslorbeeren in Dollar-Form erntet das Endzeitrollenspiel – dabei ist Interplays Vorgänger damals schon 24 Jahre alt. Zwölf Backer machen sogar den Maximalbetrag von 10.000 Dollar locker, darunter Min-Lang Tan, der Chef von Hardware-Hersteller Razor: »Ich habe als Jugendlicher Wasteland als Raubkopie gespielt, das will ich jetzt wieder gutmachen.« Für Brian Fargo kommt seitdem nur noch Crowdfunding in Frage. Denn »Fans sind gute Arbeitgeber«, sagt er uns 2014 im Interview, kurz nach Re-



Wasteland 2 bringt den Charme des Originals von 1988 gut rüber. Ohne Kickstarter hätte es Teil 2 nie gegeben.

lease von Wasteland 2. Auch den Nachfolger finanziert er 2016 mit 17.707 Arbeitgebern,

diesmal über Fig, und Wasteland 3 wird sogar noch besser als der zweite Teil.

OUYA – DER KONSOLENFLOP

Mit fast 8,6 Millionen Crowdfunding-Dollar ausschließlich auf Kickstarter wird die kleine Spielkonsole Ouya 2012 zum großen Rekordbrecher – es ist bis heute das höchstfinanzierte Videospieldprojekt auf Kickstarter. Das ist allerdings auch die einzige Erfolgsgeschichte der Android-basierten Konsole. Trotz ihres günstigen Preises von 99 Dollar verkaufen sich gerade mal 200.000 Exemplare, zwei Jahre nach dem Start im Juni 2013 wird die Produktion schon wieder eingestellt.



Das Rollenspiel ist zwar nicht offiziell eingestellt, aber faktisch tot.



Project Phoenix

Rollenspiel von Creative Intelligence Arts

Release: **Eingestellt**

Kickstarter (2013): **1,01 Millionen Dollar**

Viel Asche gewonnen – und wieder verjurt: Im September 2013 will das Studio Creative Intelligence Arts, kurz CIA, 100.000 Dollar für sein geplantes Rollenspiel Project Phoenix einsammeln – und bekommt mehr als das Zehnfache. Doch die Erfolgsgeschichte endet 2017 nach langjährigen Verschiebungen in einer Schlammschlacht zwischen Marketing-Manager Tariq Lacy und Game Director Hiroaki Yuna. Lacy wirft Yuna die Veruntreuung der Kickstarter-Million vor, denn das Geld sei stattdessen in Yunas Strategiespiel Tiny Metal geflossen. Yuna kontert mit Vorwürfen sexueller Belästigung am Arbeitsplatz. Beide kriegen sich zwar wieder ein und widerrufen ihre heftigen Beschuldigungen, hinterlassen aber verbrannte Erde. Project Phoenix wird wohl nie mehr aus der Asche kommen. 2019 gab's noch die Zusage, dass man jetzt aber wirklich ganz sicher neu damit anfangen wird, versprochen! Seitdem herrscht aber Funkstille.

Elite: Dangerous

Weltraumspiel von Frontier Developments

Release: **16. Dezember 2014**

Kickstarter (2013): **1,58 Millionen Pfund**

Meine F5-Taste wird Ende 2012 auch deswegen so hart rangenommen, weil ich parallel zu Star Citizen laufend den Kontostand eines anderen Weltraumtraumspiels aktualisiere: Endlich macht David Braben ein neues Elite! Spontan backe ich mit, was natürlich rein gar nichts damit zu tun hat, dass ich das Ur-Elite 1984 als Raubkopie gespielt haben könnte. Sondern weil ich für die kommenden Previews eine Version will, natürlich.

Für meinen Report interviewe ich damals sowohl David Braben als auch Chris Roberts, und unterschiedlicher könnten die beiden echt nicht antworten. Meine Eingangsfrage damals: »Freelancer war das letzte große Weltraumspiel. Warum hat niemand ein neues entwickelt?« Understatement-Brite David Braben antwortet nüchtern: »Die Publisher waren lange Zeit sozusagen die Türsteher und haben entschieden, welche Spie-

le in den Markt reinkommen. Dabei ist die zu erwartende Rendite das Schlüsselement. Deren Einschätzung basiert darauf, wie erfolgreich ein bereits erschienener ähnlicher Titel war, den man zum Vergleich heranzieht. Darum erleben wir auch so viele Fortsetzungen. Momentan gibt es aber kein Weltraumspiel zum Vergleichen, also gehen die Publisher auf Nummer sicher und schätzen die potenziellen Verkaufszahlen eher niedrig ein. Aber das war VOR Kickstarter.«

Der Kalifornier Chris Roberts antwortet mit seiner typischen Bescheidenheit: »Jedes Genre braucht jemanden, der es nach vorne bringt. Der Call-of-Duty-Entwickler Infinity Ward hat das bei den Shootern geschafft, und ich habe die Weltraumspiele zu dem gemacht, was sie waren.« Dabei generiert David Braben auf Kickstarter sogar mehr Credits als Chris Roberts, nämlich knapp 1,58 Millionen Pfund, was umgerechnet rund 2,54 Millionen Dollar entspricht – Star Citizen holte auf der Plattform nur rund 2,13 Millionen. Und: Braben hat fertig, Roberts braucht noch ein bisschen ...

Die Alpha von Elite: Dangerous war nach dem Kickstarter-Erfolg schnell spielbar.



Ende der Goldgräberzeit

2012 und 2013 sind die goldenen Jahre des Crowdfundings, vor allem via Kickstarter. Auch viele starke Spiele mit Summen weit unter einer Million Dollar haben darüber Karriere gemacht: Faster Than Light, Rimworld, Grim Dawn, The Banner Saga oder Factorio, um nur einige zu nennen. Factorio hat auf Kickstarter zum Beispiel gerade mal 21.600 Dollar bekommen – und ist ein tolles Spiel!

Ich selbst bin schon lange vorsichtig, was ich da backe. Nur bei Heroes of Might and Magic 3 werde ich wohl wieder schwach, denn da startet die Kampagne im November 2022. Für das Brettspiel!



Rimworld ergatterte 2013 auf Kickstarter knapp 270.000 kanadische Dollar, mittlerweile ist die dritte Erweiterung in Arbeit.

WILDMAN – DER KICKFEHLSTARTER

Anfang 2013 versucht Chris Taylor (Total Annihilation, Dungeon Siege) mit seinem Team Gas Powered Games, via Kickstarter-Crowdfunding das Action-Rollenspiel Wildman zu finanzieren. Doch von den anvisierten 1,1 Millionen Dollar kommt nicht mal die Hälfte rein, kurz vor Kampagnenende zieht Chris den Backer-Stecker. Nur drei Tage später, nämlich am 14. Februar 2013, wird Gas Powered Games von Wargaming gekauft.