



Wer hätte gedacht, dass so viele Menschen für uns spenden?

Wer solche Fans hat, braucht keine Publisher mehr!

Zu Tim Schafers Double Fine Adventure gab's bislang nur dieses fliegende Firmenmaskottchen zu sehen.

DER CROWDFUNDING-

Immer mehr Entwickler lassen ihr Spiele direkt von den Fans finanzieren. Macht dieser Trend klassische Publisher überflüssig? Von Dennis Kogel

BOOM

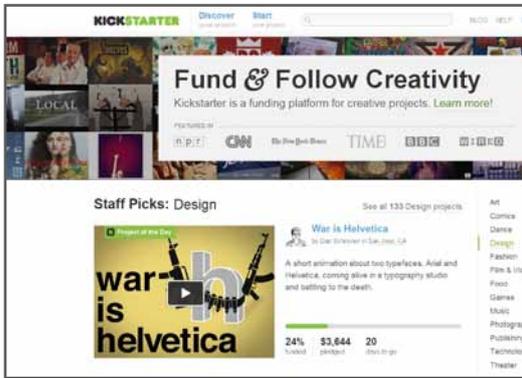
Falls jemals die Geschichte bedeutender Knopfdrücke geschrieben werden sollte – die Starttaste, die Apollo 11 gen Mond katapultiert; das erste Mal, dass der A-Button einen italienischen Bildschirm-Klempner auf einen Goomba hüpfen lässt – dann wird der Klick, den der Spieleentwickler Tim Schafer und der Produzent Greg Rice in einem Hotelzimmer in Las Vegas machen, wohl nicht mal als Randnotiz auftauchen. Dafür ist ihr schwarzer Laptop zu schlicht, die Kulisse zu wenig feierlich. Es ist die Nacht des 8. Februar 2012 und Schafer, der Vater klassischer LucasArts-Adventures wie **Monkey Island** und **Day of the Tentacle**, stellt auf der Online-Plattform Kickstarter sein neues Projekt vor. Er möchte wieder ein Adventure entwickeln, etwas, wovon ihn große Publisher bis jetzt abgehalten haben. Doch Schafer fehlt das Geld, also bittet er seine Fans um Hilfe: Auf Kickstarter erfragt er 400.000 Dollar. Spender sollen im Gegenzug T-Shirts, Poster und später das fertige Spiel bekommen. Mit seinem Klick startet Schafer eine Diskussion über die Zukunft der Spieleindustrie: Können sich professionelle Studios künftig direkt von den Spielern finanzieren lassen? Zu diesem Zeitpunkt ahnt Schafer nicht, dass sein Experiment schon einen Tag später als ernsthafte Alternative zu klassischen Publis-

hern gehandelt werden wird – und damit als Revolution der gesamten Branche.

»Die Idee war ziemlich verrückt«, erinnert sich Greg Rice, Produzent bei Schafers Studio Double Fine und rechte Hand des Spieleentwicklers. »Tim und ich waren in Vegas auf der Entwicklerkonferenz D.I.C.E., um Publishern Spielideen vorzuschlagen, aber wir hatten schon vorher über Kickstarter nachgedacht. Und dann haben wir gemerkt, dass wir jetzt loslegen könnten, einfach so. Dann könnten wir nämlich die Game Developer Conference (GDC) dafür nutzen, nochmal mehr Werbung zu machen. Und dann, nun, dann ist das wohl alles ein bisschen explodiert.« Nur acht Stunden nach Schafers erstem Klick sind die 400.000 Dollar zusammen, bis zur Million dauert es nur etwas mehr als einen Tag. »Die gesamte Konferenz haben Tim und ich damit verbracht, auf unsere Telefontexts zu starren und uns gegenseitig die Summe zuzurufen«, erzählt Rice. Währenddessen bricht – zumindest gefühlt – das halbe Internet in Begeisterungstürme aus. »Hat Double Fine gerade den Publishern den Todesstoß ver-

passt?«, fragt etwa das britische Magazin Edge und legt damit den Finger in die Wunde. Knapp 30 Tage später ist Schafers Kickstarter-Kampagne vorbei, und 87.142 Fans haben 3,3 Millionen Dollar in die Kassen von Double Fine gespült. So avanciert der vorläufig **Double Fine Adventure** getaufte Titel aus dem Stand zum erfolgreichsten Projekt der Kickstarter-Geschichte. Inzwischen wurde es zwar von einer zehn Millionen Dollar schweren Smartwatch übertroffen, doch die Botschaft ist klar: Wenn man so schnell so viel Geld anhäufen kann, braucht man dann noch Publisher?





»Wir haben aus Versehen dieses riesige Statement aus unserer Kickstarter-Kampagne gemacht«, erzählt Rice mehrere Monate später. »Auf der D.I.C.E. standen wir in einem Raum voller Publisher und haben denen diese völlig neue Art gezeigt, wie Spiele finanziert werden können. Wir wurden zum Stadtgespräch bei den Besuchern der D.I.C.E., und das Thema, zu dem jeder etwas sagen musste, das war Kickstarter.« Das **Double Fine Adventure** ist freilich nicht das erste Kickstarter-Projekt, aber das erste, das einer breiteren Masse von Spielefans das »Crowdfunding« nähergebracht hat: das Sammeln von Spendengeldern für Projekte, die sonst keine Chance hätten. Für kreative Köpfe bieten Kickstarter und ähnliche Seiten wie IndieGoGo oder RocketHub eine in-

»Und dann ist alles ein bisschen explodiert«

teressante Möglichkeit, Projekte zu verwirklichen, die keine Bank und kein Investor in gutem Glauben unterstützen würden, Fans und Optimisten aber schon. Macher erzählen in Videos und Blogposts, wie viel Geld sie brauchen, was sie damit vorhaben und wie sie ihre Unterstützer belohnen wollen. Spender können zudem oft selbst entscheiden, wie viel sie geben wollen; für Großinvestoren gibt's wertvollere Dreingaben. Wer Tim Schafer 15 Dollar schickt, darf sich auf ein fertiges Spiel als Download und Zugang zum Dokumentarfilm über die Entstehung

Mit seinem Studio Double Fine schuf **Tim Schafer** (links) unter anderem das abgedrehte Jump&Run **Psychonauts**.



Kickstarter.com ist eine der größten Crowdfunding-Seiten – nicht nur für Spiele, sondern für alle möglichen Projekte von der Bio-Käseerei über neue Musikalben bis hin zur Robocop-Statue in Detroit.

Kickstarter in Zahlen

- **Gründungsdatum:** 2008
- **Projekte insgesamt:** 62.808
- **Erfolgreiche Projekte:** 25.974 (44 Prozent)
- **Gesamt-Spendensumme:** 276 Millionen Dollar
- **Davon für erfolgreiche Projekte:** 232 Millionen Dollar
- **Spielprojekte (Video- und Brettspiele):** 2.414
- **Erfolgreiche Spielprojekte:** 749 (34 Prozent)
- **Erstes Millionenprojekt:** Ein iPhone-Dock-Entwurf des Designers Casey Hopkins häufte am 9. Februar 2012 erstmals über eine Million Dollar an. Am selben Tag überquerte auch das Double Fine Adventure die Millionengrenze – obwohl es erst 24 Stunden vorher gestartet worden war.
- **Höchste Spendensumme:** Über 10 Millionen Dollar kamen für die Pebble E-Paper Watch zusammen, eine Uhr, die mit Smartphones kommuniziert.

Stand: 9. Juli 2012

freuen, für 100 Dollar kommen ein T-Shirt sowie Spiel und Film auf DVD hinzu.

Entwickler, die ihr selbstgestecktes Spendenziel erreichen, bekommen das Geld ausbezahlt, erfolglose Projekte werden eingestellt. Die Crowdfunding-Plattform bleibt dabei nur Mittler, hebt interessante Projekte hervor und kümmert sich ums Finanzielle. Kickstarter behält dafür fünf Prozent der Spenden ein, weitere drei bis fünf Prozent gehen an den Versandhändler Amazon, der den Zahlungsverkehr abwickelt. Für seine über drei Millionen Spendendollar hat Double Fine also rund 300.000 Dollar Gebühren bezahlt. Den Rest des Geldes und die Rechte an ihrem Projekt behalten die Macher. Zum Zeitpunkt von Schafers Hotelzimmer-Klick ist Kickstarter bereits seit etwas über vier Jahren im Geschäft, Videospiele sind allerdings nur ein winziger Teil aller veröffentlichten Projekte. Der Großteil der Erfolge entfällt auf technische Gadgets, Film- und Musikprojekte sowie eine Robocop-Statue

in Detroit. Ja, eine Robocop-Statue. Große Spielprojekte gibt es kaum, Kickstarter ist ein Anlaufpunkt für idealistische Indie-Entwickler, die um Kleinbeträge für ihr Traumspiel bitten.

»Wir haben uns für Kickstarter entschieden, weil wir nicht wussten, was wir sonst tun sollten«, sagt Keith Burgun und fügt schnell hinzu: »Außer uns jahrelang unbezahlt für unser Spiel abzumühen.« Burgun gehört zu einer stetig wachsenden Gruppe von Indie-Entwicklern, die alleine und ohne Hilfe von Publishern an kleinen, cle-

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- nVidia GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power CM 9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

Die Früchte des Crowdfunding

Noch gibt es wenige tatsächlich fertige Spiele, die über Crowdfunding finanziert wurden. Wir stellen zwei besonders interessante Ergebnisse der Fan-Spendensammlung vor.



Cardinal Quest: Auf der Games-Crowdfunding-Plattform 8-Bit-Funding sammelte Ido Yehieli 5.000 Dollar für ein kleines Action-Rollenspiel. Mit Krieger, Dieb und Zauberer darf man sich hier durch Pixeldungeons prügeln. Ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, allerdings fehlt dem Titel die Tiefe von komplexen Artgenossen wie **Stone Crawl Soup**. Dafür ist die Steuerung intuitiv, das Spielprinzip aus Klicken und Sammeln spaßig und ein Echtgeld-Auktionshaus plagt hier auch niemanden. Nach dem Erfolg von **Cardinal Quest** arbeitete Ido Yehieli eine Zeit lang an **Auro** mit.



Trip: Der chilenische Künstler Alex Shokk sagt, er habe »das Herz eines Wanderers«. Darum hat er seine Leidenschaft des Wanderns und Erkundens mit seiner Liebe zu abstrakter Kunst verbunden und zusammen mit ein paar Freunden **Trip** geschaffen. Es ist ein Spiel über das Wandern in einer Spielwelt, die aussieht wie eine Mischung aus kaputter Grafikkarte und LSD-Trip. Völlig ohne Spielelemente geht es nur darum, durch die berauschte Landschaft zu spazieren und Musik und Atmosphäre aufzusaugen. Nur 500 Dollar wollte Alex haben, um seine Künstlerfreunde bezahlen zu können. Kickstarter bescherte ihm das Dreifache, und in nur drei Monaten entstand ein kleines, beeindruckendes Spiel. »Über 100 Leute wollten das haben. Es tut so gut, Fans zu sehen, die Experimente haben wollen«, sagt Shokk. Ein **Trip** im besten Sinne.

sind für mich keine Konsumgüter. Gute Spiele sind wie Tennis, wie Schach, wie ein Musikinstrument: etwas, das man erlernt. **Auro** ist so ein Spiel, und Publisher wollen das nicht haben.« Ende 2011 starteten Burgun und Reynolds ihre Kickstarter-Kampagne. Sie bitten um 15.000 Dollar, um sich ganz auf **Auro** konzentrieren zu können. Als Mitte 2011 erstmals auf Technikblogs und in Tageszeitungen über das Phänomen Crowdfunding berichtet wird, landen monatlich bereits über 2.000 neue Projekte auf Kickstarter. Über 10.000 haben seit dem Start der Seite ihr Finanzierungsziel erreicht, aber nur etwas über 100 davon sind Videospiele. **Auro** gehört nicht dazu. Das Vorstel-

Das größte Projekt war eine Robocop-Statue

lungsvideo ist für Außenstehende unverständlich, das unfertige Charakterdesign des titelgebenden Prinzen **Auro** zu obskur. Nur 3.500 Dollar wollen die 111 Unterstützer spenden. Burgun und Reynolds gehen leer aus und müssen wieder Nebenjobs annehmen, um weiter an **Auro** arbeiten zu können. Nicht jedes Kickstarter-Spiel wird automatisch so riesig wie das **Double Fine Adventure**, erst recht nicht damals, vor dem Hype.

»Als ich als Produzent zu Double Fine gestoßen bin, war es meine Aufgabe, zu überlegen, ob wir nicht ein kleines Spiel, irgendwas fürs iPhone oder so, über Kickstarter finanzieren könnten«, erzählt Greg Rice. »Aber die Summen, die Spieleentwickler auf Kickstarter eingenommen haben, waren zu klein. Wir sind ein Studio mit 60 Angestellten mitten in San Francisco, das ist richtig, richtig teuer. Unsere Spiele, selbst kleinere Titel, die wir mit Publishern gemacht haben, wie **Stacking** oder **Costume Quest**, haben jeweils über zwei Millionen Dollar gekostet. Und das lag weit über dem, was auf Kickstarter gängig war.« Selbst die erfolgreichsten Spielprojekte sind damals meilenweit von einem Budget entfernt, das ein Studio wie Double Fine brauchen würde. Als erfolgreichste Projekte entpuppen sich Spiele wie **In Profundis**, ein Höhlenforscher-Adventure des Spiele-Kolumnisten und Entwickler John Harris, der 5.000 Dollar einsammelt.

Ein hoffnungsloses Umfeld für Double Fine – so scheint es zumindest. »Aber dann haben wir die Dokumentarfilmer von 2 Player Production getroffen, die Tim für eine Minecraft-Doku interviewt haben«, erinnert sich Rice an den Wendepunkt, an dem sich Double Fine doch noch für Crowdfunding entscheidet. »Die Jungs haben auf Kickstarter 210.000 Dollar für einen Dokumentarfilm über Minecraft eingenommen. Nun wollten sie einen Film machen darüber, wie wir ein Spiel entwickeln. Und wir dachten uns: Zusammen könnten wir es schaffen!« Double Fine profitiert also von der Kickstarter-Erfahrung der Filmemacher, die die unterhalt-

veren Spielen arbeiten. Mit seinem Kumpel Blake Reynolds betreibt er das kleine Studio Dinofarm Games, unterrichtet Kunst, Musik und Gamedesign in New York und kommt mit Nebenjobs und Aufträgen für Webentwickler gerade so über die Runden. Seit dem Erfolg ihres iPhone-Rollenspiels **100 Rogues** träumen die beiden vom rundenbasierten Taktikspiel **Auro**, das sie in dieselbe Liga katapultieren soll wie **Super Meat Boy**,

Braid und **Fez**. »Ich habe bereits über zwei Jahre in **Auro** gesteckt, ich habe es geschliffen, wieder und wieder und wieder«, erzählt Burgun. »Wir mussten große Opfer bringen, um überhaupt Zeit in das Spiel stecken zu können. Jeder Tag, den wir daran unbezahlt arbeiten, ist ein Tag, an dem alles auseinanderfallen könnte.« Mit einem Publisher möchte Burgun trotzdem nicht arbeiten: »Ich habe eine starke Philosophie. Spiele



Keith Burgun (links) muss gar nicht so leidend schauen, schließlich hat er es geschafft, sein Runden-Taktikspiel **Auro per Crowdfunding** zu finanzieren.



samsten Spendenaufrufs-Videos stricken, die es für ein Spielprojekt je gab. Im Gegenzug bekommt 2 Player Production eine einzigartige Gelegenheit für einen Film.

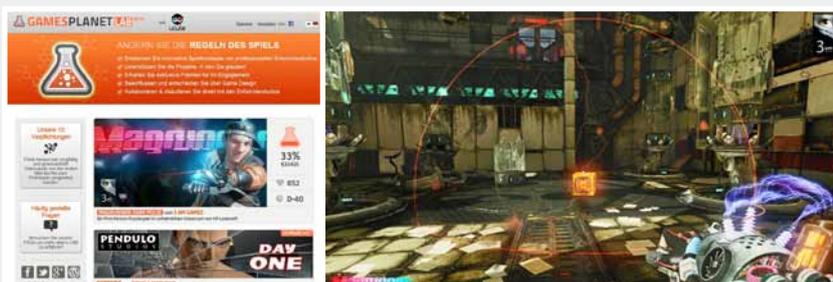
Als Double Fine mit ihrer Kickstarter-Kampagne in Las Vegas die Publisher aufrüttelt, sind es aber nicht nur Fans, die aufhorchen, sondern auch eine ganze Reihe Spielermacher, die sich ähnlich wie Tim Schafer mit Klassikern aus den 80ern und 90ern einen Namen gemacht haben. Der erste ist Brian Fargo, der Macher des postapokalyptischen Rollenspiels und indirekten **Fallout**-Vorgängers **Wasteland**. Über 2,9 Millionen Dollar sammelt Fargo für den Nachfolger **Wasteland 2**, das damit zum bis dato dritterfolgreichsten Kickstarter-Projekt avanciert. Andere Designer ziehen mit Neuauflagen ihrer Klassiker nach: Chris Jones und Aaron Conners mit **Tex Murphy**, Al Lowe mit **Leisure Suit Larry**, Scott Murphy und Mark Crowe mit **Space Quest**. Ebenfalls sehr erfolgreich

ist Jordan Weisman, der für das taktische Cyberpunk-Rollenspiel **Shadowrun Returns** (das außer dem Tabletop-Szenario nichts mit dem durchwachsenen Shooter **Shadowrun** von 2007 zu tun hat) über 1,8 Millionen Dollar sammelt. Und auch Jane Jensen, die Autorin der einflussreichen und beliebten Adventure-Reihe **Gabriel Knight**, erscheint wieder auf der Bildfläche. Zuletzt hatte die Veteranin bis Ende 2010 am ordentlichen Adventure **Gray Matter** mitgewirkt, nun stellt sie von ihrer Farm an der US-Ostküste aus über Kickstarter ihr neues Studio Pinkerton Road auf die Beine.

»Ich wollte wieder Adventures machen, und es gibt Leute, die Adventures spielen wollen. Im Weg waren nur die Publisher«, erzählt uns Jane Jensen über eine wackelige Skype-Verbindung, während im Hintergrund die Farmvögel zwitschern. »Mein Mann und ich, wir haben uns schon letztes Jahr dazu entschlossen, ein Studio zu gründen. Wir haben

Die Kickstarter-Alternativen

Was die gesammelten Spendensummen angeht, ist Kickstarter der Crowdfunding-Primus. Entwickler ohne Bankkonto in den USA können die Website aber leider nicht nutzen. RocketHub und IndieGoGo geben auch europäischen Designern eine Plattform für ihre Projekte. Die Erfolgchancen sind zwar geringer als bei Kickstarter, dafür dürfen Projektgründer alles behalten, was gespendet wird – egal, ob das selbst gesetzte Ziel erreicht wurde oder nicht. Die kleine Seite 8-Bit Funding kümmert sich ausschließlich ums Spiele-Crowdfunding, seit Kickstarter aber auch Entwickler anzieht, herrscht hier tote Hose. Dafür brachte 8-Bit Funding mit Cardinal Quest einen der ersten größeren Crowdfunding-Erfolge hervor. Spannend könnte das GamesPlanet Lab werden: Mithilfe der älteren Plattform Ulule wird hier an einem Anlaufpunkt gearbeitet, der sich speziell um die Fan-Finanzierung größerer Spiele wie des First-Person-Puzzletitels **Magrunner** dreht.



Die Crowdfunding-Plattform **GamesPlanet Lab** (links) ist derzeit in der Betaphase und auf Titel wie das an Portal erinnernde Puzzlespiel **Magrunner** ausgerichtet.



PC Go 05/2012

Der **Gamers Dream** ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schalldämmtes System günstig

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro4-M
- NVIDIA GTX 560 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 999,-
oder ab 32,30 €/mtl.¹⁾



HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG

0,4 Sone Idle
0,6 Sone Last

PCWELT TEST
Tempo-Tipp
12/09

PCWELT TEST
Top 10 Platz 1
12/09

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

sogar ein kleines E-Book für Kinder gemacht, um das Geld zusammenzukriegen. Aber wir wussten schon, dass das für ein Spiele-Budget nicht reichen würde.« Jane Jensens Geschichte ähnelt der von Tim Schafer, auch wenn sie weniger Beachtung in Mainstream-Medien findet. Jensen machte sich in den 90ern einen Namen mit klassischen Adventures über den blonden Mystery-Autor **Gabriel Knight**, musste jedoch den Fokus wechseln, als komplexe Adventures Ende der 90er in den USA unpopulär wurden. Jahrelang arbeitete sie an Casual Games für Big Fish Games und Zynga. »Wir haben



Wasteland 2, der Nachfolger des legendären Endzeit-Rollenspiels von 1988 (kleines Bild), entsteht ebenfalls über Crowdfunding.

Sogar Jane Jensen erscheint wieder auf der Bildfläche

schon seit Dezember über Crowdfunding für die Gründung von Pinkerton Road nachgedacht«, sagt Jane. »Aber dann kamen Tim Schafer mit seinem Adventure und Brian Fargo mit Wasteland 2, das hat alles beschleunigt.« Die Erfolge von Schafer und Fargo verändern Kickstarter für Videospiele. Die Fans, die Schafer unterstützt haben, bleiben auf der Seite und spenden für andere Projekte, weitere rund drei Millionen Dollar in nur sechs Wochen nach Schafers Urknall.

In nur drei Wochen konzipierte Jane Jensen ihre Kickstarter-Kampagne mit einem Grafiker, filmte ein amüsantes Video über

den Besuch auf ihrer mit **Gabriel Knight**-Horrorgestalten gefüllten Farm und schlug ein neues Studiokonzept vor. »Wir sind mit unserer Farm Mitglied bei einer Reihe von Community Supported Agriculture, auch Solidarische Landwirtschaft genannt. Da abonniert du eine Farm und bekommst jede Woche einen Korb mit ihren Produkten, mit Milch, Wolle und Fleisch«, erklärt Jensen. »Dieses Modell wollen wir auch für Pinkerton Road benutzen. Wer uns unterstützt, kriegt jedes Spiel, das wir innerhalb eines Jahres entwickeln.« Fast 450.000 Dollar sammelt Jensen damit und beschafft Pinkerton Road so das nötige Startkapital. Das

erste Spiel, **Moebius**, ein modernes Mystery-Adventure über den Antiquitätenhändler Malachi Rector, ist bereits in Entwicklung. Ein **Gabriel Knight**-Nachfolger soll folgen. Kickstarter avanciert so in kürzester Zeit zum Synonym für Revivals totgeglaubter Genres und vergessener Designlegenden; Trittbrettfahrer überschütten die Plattform mit Spielideen – allerdings ohne vorprogrammierten Erfolg. »Das war schwerer, als ich dachte«, ächzt selbst Jane Jensen. »Du musst mit den Leuten kommunizieren, dich an die Öffentlichkeit drängen, immer neue Updates bringen. Ich bin keine öffentliche

Spannende Kickstarter-Projekte



Banner Saga: Über eine halbe Million Dollar haben ehemalige Mitarbeiter der Bioware-Studios gesammelt, um ein Rollenspiel mit Rundenkampf-Elementen über heimatlose Wikinger zu entwickeln. Bereits jetzt beeindruckt die Animationen der Vorabversion, die glatt aus einem Zeichentrickfilm stammen könnten.



Republique: Über 550.000 Dollar kamen auf Kickstarter für dieses ambitionierte Adventure für PC und iOS zusammen, in dem die Spieler die Widerstandskämpferin Hope vor einem totalitären Regime beschützen. Und zwar, indem sie sich in Überwachungssysteme wie Kameras hacken, um Hope den Fluchtweg zu ebnet.



Ouya: Kurz vor unserem Redaktionsschluss haben Entwickler auf Kickstarter diese Konsole vorgestellt, die auf Googles Android-Betriebssystem basieren und sich auf Free2Play-Spiele konzentrieren soll. Binnen eines Tages kamen dafür über zwei Millionen Dollar zusammen – dabei hatten die Entwickler nur um 950.000 gebeten.



Dead State: Ja, klar, Zombies sind auch irgendwie nicht mehr der letzte Schrei, aber Dead State ist anders. Im Taktik-Rollenspiel muss eine Gruppe Überlebender ähnlich wie in Jagged Alliance durch die Zombie-Apokalypse gesteuert werden, Nahrungsknappheit und wachsende Feindschaften in der Gruppe inklusive.



Grim Dawn: Eine Gruppe ehemaliger Entwickler des mythologischen Action-Rollenspiels **Titan Quest** hat genug von weichgespülter Monsterjagd und versucht sich mit **Grim Dawn** an einem komplexeren Genre-Vertreter. Sieht schon jetzt nach einer Alternative aus für Spieler, die sich am Cartoon-Stil von **Torchlight 2** stören.



Clang: Eigentlich ist der US-Autor Neal Stephenson für den Cyberpunk-Roman Snow Crash bekannt, seine wahre Leidenschaft ist aber der Schwertkampf. Auf Kickstarter hat er mit 500.000 Dollar **Clang** finanziert, eine Software, die realistische Schwertduelle in Spielen ermöglichen soll. Und ein kleines Spiel als Beweis gibt es gleich dazu.

Person, ich bin eine Autorin, eine Einsiedlerin.« Auch Greg Rice weiß, dass das Buhlen um Unterstützer neue Herausforderungen aufwirft: »Wenn du einem Publisher ein Spiel vorschlägst, dann geht es immer um den finanziellen Standpunkt. Bei Kickstarter musst du den Leuten eine einzigartige Geschichte geben und dich zugleich um jedes Detail kümmern. Zum Beispiel darum, dass auch Leute ohne Kreditkarte und Amazon-Account spenden können.« Eine Kickstarter-Kampagne erfordert eine Unmenge an Planung. Erfolgreich zu sein, ist ein Ergebnis harter Arbeit. Wobei Double Fine natürlich neben dem strahlkräftigen Namen von Tim Schafer auch von dem seines Freundes und Co-Entwicklers Ron Gilbert profitiert, einem weiteren LucasArts-Veteran. Denn es liegt auf der Hand, dass Spender eher etablierte Designer unterstützen als Neulingen. Um auch weniger bekannten Studios zu helfen, hat der **Wasteland**-Vater Brian Fargo die Initiative »Kick it Forward« gegründet, eine lose Gruppe erfolgreicher Kickstarter-Entwickler, die einen Teil ihrer späteren Verkaufserlöse in andere Projekte investieren wollen.



Jane Jensen (links) entwickelt derzeit das von Fans finanzierte **Mystery-Adventure Moebius**, hätte alternativ aber eine Liebesgeschichte auf einer Farm angeboten.



Dass Crowdfunding den Publishern den Todesstoß versetzt, ist aber Unsinn. Die meisten von den Fans finanzierten Spiele sind noch in der Entwicklung, erst nächstes Jahr stehen erste große Ergebnisse an – und an denen muss sich die Zukunft der Fan-Finanzierung messen. Vereinfacht gesagt: Wenn beim Crowdfunding nur Müll herauskommt, wird es schnell eingehen. Großprojekte vom Zig-Millionen-Umfang eines **Call of Duty** hat es auf Kickstarter & Co. zudem noch nicht gegeben, sie bleiben finanzstarken Herstellern vorbehalten. Das Crowdfunding bedroht eher die kleinen Publisher. In Zukunft werden es sich Entwickler doppelt überleben, mit Vertriebspartnern um ein paar Tausend Euro zu feilschen, wenn sie

genauso gut einen Spendenaufruf starten könnten. Denn im Crowdfunding manifestiert sich die

Ohne großen Namen wird das Spendensammeln mühsam

Für namhafte Indie-Entwickler wie Double Fine hat Crowdfunding

schon jetzt neue Möglichkeiten eröffnet. »Mit einem Publisher wäre die Doku über uns nie möglich gewesen«, erklärt Greg Rice. »Aber jetzt können wir unseren Fans eine offene, transparente Dokumentation unseres Spiels geben. Alleine die Filme sind es wert, uns zu unterstützen. Und in den Foren zum Double Fine Adventure sind unsere Spender bereits sehr aktiv.« Tim Schafer berichtet dort etwa über seinen Schreibprozess, zeigt neue Konzeptzeichnungen oder fragt nach Anregungen. Jane Jensen lässt ihre Community gleich über die nächsten Spiele von Pinkerton Road abstimmen, und Brian Fargo hat unlängst einen detaillierten Entwurf für sein **Wasteland 2** veröffentlicht. So fordert und fördert das Crowdfunding einen offenen Entwicklungsprozess, der bisher nur kleineren Indie-Studios möglich war – etwa den Amplitude Studios. Die Franzosen haben ihre Fans beim Weltraum-Strategiespiel **Endless Space** über wichtige Designentscheidungen abstimmen und so an der Entstehung des Spiels teilhaben lassen. Beim Crowdfunding ist das sogar Pflicht – schließlich möchten die Investoren auch wissen, was mit ihrem Geld geschieht.

Hoffnung von Spielern und Spielern, die den Glauben an die Publisher verloren haben; die Spiele wollen, die eine Marketingabteilung für unprofitabel hält. »Ich glaube nicht, dass Kickstarter nur ein Trend ist«, sagt Jane Jensen. »Es gibt uns eine Alternative, Kunst zu machen ohne Publisher.«

Das vermeintliche Indie-Eldorado ist Kickstarter aber längst nicht, von bis dato über 62.000 gestarteten Projekten hatten nur 2.400 mit Brett- oder Videospiele zu tun. Die Erfolgchance für Spieleprojekte liegt mit 34 Prozent zudem niedriger als der Durchschnitt von 44 Prozent. Für Keith Burgun und Dinofarm Games war Kickstarter letztlich dennoch ein Erfolg. Knapp 15.000 Dollar nahmen sie Anfang Juli mit einem zweiten Versuch auf Kickstarter ein, mit besserem Video, klareren Ansagen und durchdachterem Charakterdesign. **Auro** ist schon fast zur Hälfte fertig, Burgun und Reynolds sind auf dem richtigen Weg, ganz ohne Publisher, ohne Altherren-Revival und ohne große Namen. Und das alles dank eines Klicks, der es wohl nie in die Geschichtsbücher schaffen wird. Dennis Kogel / GR



Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,-
oder ab 69,40 €/mtl.¹⁾



Office Dream Revision 4.1 Air

- Intel Pentium G840 @ ECO Green - Low Voltage
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro3
- Intel On Board Grafik des CPUs
- 500GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Cooler Master Centurion 5 II
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 649,-
oder ab 21,00 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.