

Text in this colour is paraphrased and not a direct quote.

Christian Schneider: Was den Krieg um Star Citizen angeht, denn der wird regelrecht geführt in den Communities. Da gibt es Leute, die sind dem Spiel verbunden und unterstützen es mit endlichen tausenden Dollars und Euros. Es gibt aber auch andere, die aktiv versuchen dieses Projekt zu sabotieren und wir wollen heute mal ein bisschen auf Spurensuche gehen, wie es eigentlich so weit kommen konnte, dass dieses Spiel, dermaßen polarisiert und dazu habe ich Michael Graph hier, der sich auch sehr gut mit dem Spiel auskennt und dem ganzen Umfeld.

Wir wollen mal ein bisschen versuchen rauszukriegen, wie kann es zu solchen Sachen kommen: wie wir vor ein paar Tagen, dass angeblich 45000 Dollar gerundet wurden. Im ersten Moment würde man ja denken, dass kann ja gar nicht sein: «niemand kann 45000 Dollar in ein Spiel reingesteckt haben», aber doch, es geht sogar sehr einfach. Denn es wurden einfach drei von diesen «Completionist Packages» gekauft, die 15000 Dollar kosten ohne Steuern und dann zurückverlangt. Stellt sich raus die ganze Geschichte war ein Haux. Am Ende ging es um 330 [Dollar], aber es gibt diese 15000 Dollar Version. Und irgendeine Gruppe will dann aber auch, und versucht auch immer wieder regelmäßig, dass zu sabotieren. Das ist nicht nur Derek Smart, der da eine merkwürdige Art von Kreuzzug führt.

Aber beide Seiten haben sich da schon auf einem fast schon religiösen Level gehoben, was diesen Konflikt angeht.

The communities surrounding Star Citizen are kinda in a war. There are people who feel connected to the game and they support it with thousands of dollars. There are also people who try to actively sabotage the project. Today, we wanna take a look how it could get so far. – The situation surrounding the game almost feels like a holy war.

Michael Graf: So wirkt es auf mich wirklich teilweise... wie ein Glaubenskrieg um Star Citizen, weil es gibt auf der einen Seite die Unterstützer, auch die überzeugten Unterstützer, die... ich würde nicht sagen die naiv sind oder so... nie und nimmer. Denn jeder der das unterstützt kann ja genau sehen in welchem Zustand ist es momentan, woran wird gearbeitet und was passiert da eigentlich, weil sie machen die Unterwicklung schon nach ihren Möglichkeiten weitgehend transparent. Es gibt regelmäßige Updates. Es ist also nicht so das Chris Roberts einfach mal sechs Monate auf den Monat verschwindet und du dich fragst «gibt es das eigentlich noch? Ist das Vaporware?», sondern du bekommst immer noch einen stetigen Strom an Updates, wo auch erklärt welche Probleme es gibt. Sie sind also auch durchaus ehrlich, wenn es darum geht was aktuell schief läuft und wo müssen wir denn an Problemen arbeiten von denen wir vorher gar nicht gedacht hätten, dass es die gibt.

Ich würde nicht sagen das jemand der Star Citizen unterstützt irgendwie naiv oder verfangen ist, aber er glaubt sehr an diesen Traum von diesem Spiel. An dieses Online-Universum, was in diesem detailgrad auferstehen kann, wie es Chris Roberts von Anfang an sich vorgezeichnet hat. Wie gesagt: das ist Glaube. Sie glauben daran, dass es Wirklichkeit werden kann. Es gibt abgesehen natürlich von den Versionen, die wir gesehen haben, abgesehen von Fortschritten, die sich tatsächlich machen. Es gibt nach wie vor nicht den endgültigen Beweis, dass sie es hinkriegen. Sie machen technische Fortschritte. Sie haben technisch auch schon Dinge erreicht, wo man echt den Hut vor ziehen muss. Habe ich mir zumindestens von Technikern so erklären lassen. [Name?] aus der Hardware-Abteilung war ja auch da und hat es sich angeschaut und gesagt «hey, das hat schon Hand und Fuß was sie da mit der Engine anstellen. Sie haben aber auch noch viel Arbeit» und sagen sie auch selbst «wow, das ist noch eine ordentliche Stange, die wir da vor uns haben und wer weiß denn ob dann irgendwann

das Problem oder der Plot-Stopper kommt» und es heißt «es klappt doch nicht so wie wir uns das vorgestellt haben. Wir müssen das anders machen». Aber wie gesagt: der Glaube an das Projekt, ist glaube ich das was den Unterstützern am wichtigsten ist. Sie wollen das Star Citizen Wirklichkeit wird.

Yes, this is how I perceive it as well. On the one hand, you have the supporters of the game, the convinced supporters. They aren't naive, they aren't entangled. Everybody can check the progress the project has made in the last couple of years. CIG is to a great extent transparent about the process. So, Chris Roberts just doesn't disappear for six months and then returns, there is a steady stream of updates. These updates also discuss what problems they currently have. – Supporters of the game believe in the project and its vision. This is faith. – Regardless of the progress, they have shown over the time, there is still no proof that it can be done for sure. They have done technological progress, some of it really impressive and something you should have respect for but they also say that there is still a lot of work left to do and who knows, maybe they will hit a problem which they cannot solve.

C.S.: Das verstehe ich auf der einen Seite total, weil es macht ja auch Spaß. Es hat ja auch etwas von Vorfreude. Man kann es begleiten und man kann sich an dem was sie da veröffentlichen abarbeiten, machen wir ja auch. Das ist ja auch ganz klar.

Was mir aber immer ein bisschen schwerfällt ist da der andere Punkt: man muss da skeptisch und kritisch sein, sondern auch so in die aktive Sabotage versuchen reinzugehen. Ich würde jetzt im ersten Moment sagen: okay, wer da jetzt 15000€, 45000€ oder noch wie viele Euro reinsteckt... ich würde das jetzt nicht so machen. Ich hätte das Vertrauen nicht darein, ich würde das nicht ausgeben, aber andererseits: ist ja sein Geld – also kann er damit machen was er will. Was glaubst du provoziert diese extreme Gegenreaktion. Sind es nur die Größen, die Zahlen? Ich meine ja, es ist ein leicht zu treffendes Ziel. Die Scheibe wird immer größer.

I understand this point of view. It is really enjoyable to see how a project comes along. How it makes progress. – I think the more problematic position is that there are people who try to actively sabotage the project. – Also, people shouldn't care how other people spend their money, it's none of their business. I wouldn't spend thousands of dollars in this way, but hey, not my business. – Why do you think is there this big counterreaction? Is it the big numbers? It is a big target and it is becoming bigger.

M.G.: Naja, vielleicht ist es tatsächlich so ein bisschen diese Glaubenskrieg-Kiste, wenn wirklich jemand so vernarrt ist in etwas und vielleicht manchmal... Es gibt ja durchaus die User, die es mehr verteidigen als es verteidigt werden kann - zu dem Zeitpunkt in dem Zustand in dem es gerade ist. Die vehement sagen «Das wird noch. Das wird noch.» und «Die Probleme die es hat werden schon noch gelöst», aber ohne den wirklichen Beweis zu haben, deswegen der Glaube. Und die anderen Leute natürlich auf der anderen Seite, die es sehr leicht angreifen können die sagen «Ihr habt ja kein Beweis. Es ist wirklich nur Glaube.». Da kannst du dann wirklich sagen es ist naiv. Also das ist halt eine sehr, ich sage mal, esoterische Art der Unterstützung, die Star Citizen bekommt. Also wirklich diese Begeisterung der Fans. Ich habe es ja schon gespürt auf den Fan-Events, sie ist da, aber sie ist da für etwas was noch weit in der Zukunft liegt. Und alle Leute die so ein bisschen sagen: Ich stehe im hier-und-jetzt. Ich sehe was jetzt fertig ist. Und es gibt ja auch Webseiten, die das wunderschön verzeichnen, was es an Versprechungen gibt und was davon bisher erfüllt ist. Spoiler, es gibt sehr viele Versprechen, aber bisher ist erst sehr wenig erfüllt und die dann sagen: «Mensch, wie doof seid ihr denn eigentlich alle. Wie kann man an so etwas glauben?». Und sich da dann vielleicht auch reinsteigern in dieses «wie kann man denn nur? Wie kann man denn Chris Roberts einfach so an den

Lippen hängen und dem jedes Wort glauben was er sagt?». Obwohl das glaube ich gar nicht gilt für die Unterstützer. Also, ich glaube auch das die meisten Unterstützer von Star Citizen durchaus differenzieren können was Chris Roberts erzählt und was technisch umsetzbar ist, technisch differenzieren was momentan im Spiel ist und was umsetzbar ist und was wahrscheinlich noch weit in der Zukunft liegt. Also ich glaube es ist gar keine Community, die so einem blinden Ideal hinterher hetzt, sondern eine die einfach sagt «okay, ich habe das Geld» - das ist ja auch bei jedem anders – ich habe auch schon mit Leuten geredet die da ein paar tausend Euro reingesteckt haben. Ich habe aber auch schon mit Leuten gesprochen die gesagt haben «Ich habe nur die 30€. Ich habe nur das Starter Pack und trotzdem finde ich es geil und trotzdem will ich einfach dabei sein.». Also dieser Beiseins-Gedanke ist da auch und die einfach das halt so als ihre unterstützenswerte Zukunftsvision sehen und da so viel Geld reinstecken, wie sie können.

Maybe, it is really this «holy war»-thing. If somebody is so invested into something, it may cause them to react in this way. There is definitely a group of people defending things about the project that are completely indefensible because this group has most of the time no proof for their statements, that's why it is just «faith». This is where you can say it is just greenness. On the other hand are the people who can easily attack these positions because the other side can simply not proof it. – Star Citizen gets a lot of «esoteric» support. The support of the fans is real. I have experienced it myself at various fan events. – I think that most people get upset about people who say that they are just following Chris Roberts blindly, however, I think that the supporters can differentiate between what Chris Roberts says and what can be done, what is currently in-game and what is still a long time away. I have talked to people who have spent thousands of dollars and to people who just bought the starter package for 30\$ and all of them say that they think it is a project worthwhile supporting.

C.S.: Jetzt haben wir Crowdfunding Projekte schon des öfteren gesehen. Wir haben auch schon große Projekt gesehen – nicht in diesen Dimensionen – wir haben Projekte gesehen, die Millionen eingefahren haben. Wir haben den Aufstieg von Kick Starter und ein bisschen das Abflachen von Kick Starter im Spielebereich gesehen und wir haben auch gesehen, dass es Kick Starter Projekte gab wo dann irgendwelche Goals für 10000 Euro oder so weggegangen sind. Es ist also gar nicht so ungewöhnlich das es mal so verrückte Preissegmente gab, die dann in die Tausender reingegangen sind und um kein Spiel wurde – gerade im Vergleich zu einem Kick Starter [Spiel] – wurde so ein Wirbel gemacht. – Warum glaubst du konzentriert sich das gerade so auf Star Citizen? Gibt es da eine Komponente die das herausfordert?

We already have seen other crowdfunded projects selling goals for thousands of dollars on their campaign page. We have experienced the rise and slight descent of Kick Starter in the gaming sector. It is not unusual for projects to have extremely expensive packages, but no other game draw this much attention to their funding model. Why is Star Citizen so controversial in this regard? Is there another component challenging it?

M.G.: Also ich glaube es ist wirklich zum Teil größer, weil es gibt andere Spiele bei denen wir bereits ähnlich kontroverse Diskussionen gesehen haben – zum Beispiel: World of Warcraft. Bei WoW war das ja auch so, dass es sehr viele Leute gespielt haben und die heute noch sagen «WoW war die beste Zeit meines Lebens» oder «Die fünf Jahre die ich gespielt habe bereue ich nicht.» und «Vanilla Wow war eh das Beste.». Also für die war WoW das beste MMO was sie je gespielt haben. Eine tolle Erinnerung, und es gab schon damals die Leute die gesagt haben: «Wie kann man denn WoW spielen? Dumme Quests. Dumme Story. Das wird ja nur fürs Loot gespielt. Immer Online und dann

auch noch Monatsgebühren zahlen. Seid ihr eigentlich bescheuert?». Also, es gab schon damals sehr polarisierende Großprojekte und ich glaube Star Citizen durch die, ich glaube 160Mio. oder sie inzwischen beim Crowdfunding haben, allein durch diese Größe, durch diesen Leuchtturm-Charakter polarisiert das halt noch mehr. Es ist halt das größte Crowdfunding Projekt, dass es gibt, weil sie natürlich auch Dinge clever gemacht haben was Community-Ansprache angeht. Es gibt sogar bereits Forscher, die sich damit beschäftigen was da richtig gemacht wurde oder warum überhaupt Leute Geld da reinstecken. Das ist halt einfach ein Ding von so einer Größe das es... Ich will nicht sagen, dass es schon vorherbestimmt ist das es so zwei so sehr verfeindete Gruppe bilden, aber wenn man sich so die Diskussionskultur im Internet anschaut, was so große Themen angeht gibt es schon oft zwei Gruppen, die sich sehr bekämpfen.

I think it is mainly the size of the project because we have seen other large games drawing the same sort of attention e.g. World of Warcraft. WoW was played by many players and there were always people saying that it just has «stupid quests», «stupid story», «only about loot» and «you have to pay a monthly fee for that» resulting in «are you stupid?» but yet there are many people who say that WoW was the best MMO they ever played, the best time of their life and they don't regret it. So Star Citizen isn't the first polarizing gaming project, we have already seen some in the past. – Star Citizen has drawn a lot of attention just by having numbers like 160\$ million in funding. They have done also a lot of things correctly e.g. marketing and addressing the right audience. – The current culture of dialogue on the internet is predestined and kinda known for this sort of controversy.

C.S.: Eine Frage noch. Glaubst du das dieser Leuchtturm-Charakter den Star Citizen jetzt hat mit diesen fast 160€ Millionen, die sie über eine Crowdfunding-Finanzierung einnehmen – auf der einen Seite fantastische Zahlen aber auf der anderen Seite auch immer dieses mitschwingen von «Star Citizen bedeutet Hoffnung, gebrochene Versprechungen, Verschiebung, Verschiebung, Verschiebung. Verschiebung und noch eine Verschiebung. Also auch wirklich immer nur noch hoffen auf den Messias in Spielgestalt. Glaubst du das Star Citizen der ganzen Idee von Crowdfunding schadet oder eher nicht oder ist es egal? Schwingt da etwas für die Crowdfunding-Idee mit?

C.S. Do you (M.G.) think that Star Citizen is damaging crowdfunding or doesn't it matter at all?

M.G.: Ich glaube bei Star Citizen selbst inzwischen schon nicht mehr. Das es ist schon in einer eigenen Kategorie. Also nicht was das reguläre Crowdfunding auf Kick Starter angeht, da gibt es dann andere Projekte wo sich die Leute genauer anschauen was passiert ist. Wie z.B. [Company 1?] hat [Spiel 1?] gemacht, dass war gut, den würde ich wieder Geld geben. “Double Fine” hat irgendwie ein halbes Adventure gemacht mit den 3,5€ Millionen, die sie bekommen haben auf Kick Starter. Da wäre ich in Zukunft eher vorsichtig. Es sind eher die Projekte auf mittlerer Ebene, die so den Fortbestand des Crowfundings-Modells bestimmen und bestimmt haben in der Vergangenheit. Ich glaube Star Citizen ist inzwischen auf einer eigenen Ebene. – Es sei denn es crashed wirklich irgendwann komplett und Chris Roberts ist wirklich auf dem Mond und es ist Vaporware, dann gibt es glaube ich wirklich niemanden mehr der irgendwann sagt «Ich stecke da noch Geld rein.». Ich würde davon jetzt aber erstmal nicht ausgehen.

Was bei Star Citizen so das Ding ist: es gibt einerseits diese Skepsis wegen noch nicht erfüllter Versprechen und weiterer Verschiebungen. Aber auf der anderen Seite gibt es auch Dinge, die man tatsächlich kritisieren kann, die einen zum Beispiel skeptisch gemacht haben. Wie zum Beispiel, ich glaube das war Derek Smart oder irgendjemand, mal enthüllt hat das die Marketing-Chefin, Sandi Gardiner, die Frau von Chris Roberts ist, die Ehefrau. Natürlich kannst du auf der einen Seite sagen,

das ist komplett privat, das geht niemanden etwas an – auf der anderen Seite kannst du aber auch sagen, er hat es aber auch nicht gesagt. Es hat also wieder so einen Geschmack von Vetternwirtschaft. Und es gibt dann halt auch andere Leute, die relativ prominent waren, wie den Eric Peterson, der das Projekt verlassen hat der gesagt hat «Ich habe da irgendwie keinen Bock mehr drauf.» wo du dich dann auch fragst, das war so ein prominenter Kopf, der arbeitet am tollsten, leuchtturm-mäßigsten Spiel was es jemals gab im PC Bereich. Warum geht der denn? Warum hört er denn auf? Warum wird er denn groß eingeführt und dann ist er plötzlich wieder weg? – Einerseits ein völlig normaler Vorgang das Entwickler das Team verlassen, andererseits bei so einem Projekt dann auch wieder etwas wo man sich dann in der Community fragt: «Wo geht das denn hin? Was passiert denn da hinter den Kulissen». Denn aber auch bei den vielen Einblicken die man bekommt in den Entwicklungsprozess, was denn wirklich passiert. Also was in den täglichen Meetings passiert? Wie denn so ein Chris Roberts denn so ein Projekt lenkt? Das weißt du halt nicht so wirklich. – Ich hatte auch mal ein interessantes Gespräch mit Richard Garriott, der über Entwicklungsstile gesprochen hat und da meinte er «Ich war da immer so demokratisch. Ich habe immer mein Team gefragt, was es denn so will und habe dann immer versucht die Balance zu finden und zu halten.». Dann gab es Warren Spector der «System Shock» gemacht hat. Das war immer so der Chaot. Der hat immer so vor sich hin designed und am Ende wurde es dann cool – meistens. Und dann gab es Chris Roberts der sehr direktiv war. Der hat eine sehr klare Vision wie das Spiel aussehen soll und die setzt er durch, auch gegen Widerstände in seinem Team. Und es kann durchaus sein das es da hinter den Kulissen teilweise Rumort hat, wenn er gesagt hat «Ich will das jetzt so und nicht anders.» und sein Team gesagt hat «So geht das aber nicht.». Weißt du nicht? Natürlich spricht da keiner drüber. Das sind auch interne Vorgänge. Ist ja klar das da keiner nach außen geht und das dann groß rausposaunt. Aber auch da sitzt du dann da und sagst «Hmm. Wüsste ich aber gerne. Macht mich aber auch ein bisschen skeptisch.» und auch so ist es dann halt, so kann dann auch diese Stimmung auf der anderen Seite entstehen «Da geht etwas nicht mit rechten Dingen zu.» wo dann wieder die Unterstützer sagen «Hey Freunde, das Freunde ist jetzt seit Ende 2012 in Entwicklung. Das ist ein riesiges MMO. Das ist in fünf Jahren nicht fertig. Manche Spiele sind in drei Jahren erst mit ihrer Engine fertig und werden dann nochmal sieben Jahre entwickelt.» oder so – ein bisschen aus der Luft gegriffene Zahlen – aber fünf Jahre sind für so ein Spiel eigentlich noch gar keine Zahl.

M.G. thinks that Star Citizen is already in its own category, so currently it doesn't really matter how successful or unsuccessful it is. There are positive examples in crowdfunding. There are negative examples in crowdfunding. He states that it is more important how the games in the middle-range (a couple of millions of dollars of funding) perform. However, he is certain that if Star Citizen would completely crash that nobody would invest more money into it. - People are sceptical about the game because of its delays, there is from time to time drama surrounding it (stuff leaving, Chris married to Sandi and so on). He points out that they are open with their development process, but you never really know what is happening internally right now, so this causes some uncertainties.

C.S.: Für die hat dann in der Regel aber auch noch keiner bezahlt.

C.S. but most of the time you haven't paid beforehand for the project.

M.G.: Richtig. Das große Unterschied. Genau. – Aber so entstehen dann eben diese polarisierenden Gruppen, die sich dann auch gegenseitig hochschaukeln. Ich glaube auch niemand sitzt seit Anbeginn der Zeit «Star Citizen mache ich platt. Den Roberts mache ich platt.» Okay, außer dem Derek Smart vielleicht. Das kann sein. Aber die haben ja noch diese alte Fehde noch am laufen mit «Wing Commander» und «Battle Cruiser».

Ich glaube man kann sich tatsächlich so ein bisschen, wenn man sich an diesen negativen Dingen festsaugt und das tun ja viele Leute tatsächlich – sich an negativen Dingen festsaugt und immer nur im Auge behält. Da will wieder jemand ein Refund. Da hat wieder ein Entwickler das Team verlassen. Da gibt es wieder eine Enthüllung, die mir nicht so gut gefällt. Da habe ich etwas über den Roberts gehört, was mir irgendwie nicht so gut gefällt. – Wer sich nur an dem entlanghangelt bekommt auch eine negative Grundstimmung dem Spiel gegenüber. Wer auf der anderen Seite Unterstützer des Spiels ist und die positiven Meldungen verfolgt. Technisches Problem gelöst. Hier eine neuere Milestone. Cooles neues Schiff was vorgestellt wurde. Der hat natürlich eine positivere Grundstimmung dem Ding gegenüber. – Und ich glaube gerade was die Größe von Star Citizen angeht bekommst du halt sehr viele positive und negative Sachen an denen du dich festsaugen kannst. Und das sorgt dann eben für diese Polarisierung.

M.G. correct. This is the big difference. - This is how these polarizing groups arise. On the one hand, there are many people focusing only on the negative things about the project (refunds, they have heard something about Chris Roberts which they don't like, somebody leaving the team and so on). On the other hand, there are many people focusing on the positive news (milestone hit, technical problem solved, new ship announced etc.). He also thinks that it is inevitable for a project of this size to only have positive news. This is what is causing this polarization.

C.S.: Und wie du auch schon gesagt hast es gibt auf beiden Seiten kaum Beweise für irgendwas. Womit wir auch wieder beim Glaubenskrieg um Star Citizen sind, der uns sicherlich noch die nächsten Jahre begleiten wird.

Danke und vielen Dank fürs zuschauen.

C.S. and as you (M.G.) already said, there is almost no evidence for statements made by both parties. - Thanks for watching.