



Hier sehen Sie einige wenige der Einsendungen zum allerersten Designschritt von Top Secret – der Wahl des Grafikstils.

Spiel 3.0 statt Web 2.0

DAVE PERRYS TOP SECRET

Stardesigner Dave Perry entwickelt ein Online-Rennspiel zusammen mit Zehntausenden von Fans. Einer davon wird mit einem eigenen Spieleprojekt samt Team und Finanzierung belohnt.

Wenn sich ein Peter Molyneux mit GameStar-Lesern zum »Streiten« über die **Black & White**-Serie trifft oder Valve-Chef Gabe Newell mal wieder den Leutseligen gibt, vermutet mancher dahinter nicht echtes Interesse, sondern Marketing-Kalkül. Derselbe Verdacht drängte sich auf, als am 1. März Dave Perry (**Earthworm Jim**, **Enter the Matrix**) ankündigte, er werde sein nächstes Projekt zusammen mit Zehntausenden Spielern erschaffen. Doch die Entwicklung von **Top Secret** (Arbeitstitel) hat bereits begonnen, mit aktuell rund 28.000 beteiligten Hobby-Designern.

Der Startschuss

Top Secret startete offiziell am 26. März mit einer umgerechnet vier Seiten langen E-Mail von Perry an die Registrierten (wer noch mitmachen will: <http://topsecret.acclaim.com>). Darin legte er die grundsätzlichen Spielregeln fest, etwa das Genre (Rennspiel) und den Spieltyp, nämlich Massively Multiplayer mit rund 3.000 Spie-

lern pro Server, die allerdings immer nur in Achtergruppen gleichzeitig agieren. O-Ton Perry: »Stellt euch vor, wir sind ein Startup-Team, und der Publisher Acclaim hat uns gerade ein Projekt angeboten. Ein Spiel, das einfach zu lernen und für viele Leute interessant ist, und das seinen Profit durch Werbung im Spiel und den Verkauf von Items machen muss.« Fast alles andere ließ er offen: Name, Grafikstil, Perspektive, Szenario, Charaktere, Spielmechanismen.

Forum als Entwicklungsplattform

Wie jedes Spieleprojekt besteht **Top Secret** aus Abschnitten (sog. »Milestones«), der erste lautet »einen Prototyp erstellen«. Die Milestones werden weiter unterteilt, zum Beispiel in »die Spielwelt erschaffen«. Diese Abschnitte wiederum gliedert Perrys Kernteam in Einzelaufgaben und veröffentlicht sie nebst ausführlicher Beschreibung im Forum. Dann legen die externen Mitstreiter los, erfinden, diskutieren, verbessern. Die erste Aufgabe lautete: »Wel-

chen Grafikstil soll Top Secret haben?« Schon hier zeigte sich, was Perry zuvor in Interviews angekündigt hatte: Von den Zehntausenden von Community-Mitgliedern werde pro Aufgabe jeweils nur ein kleiner Teil konstruktiv tätig werden. Im konkreten Fall kamen von den Zigtausend Angemeldeten insgesamt 254 selbster-



Dave Perry: »Der Gewinner bekommt danach sein eigenes Spiel und mich als Berater, der dafür sorgt, dass es wirklich erscheint.«

stellte Konzeptzeichnungen oder Screen-shot-Collagen. Einen kleinen Teil davon sehen Sie auf der linken Seite.

Die Vorschläge werden dann in der Community diskutiert und bewertet. Moderatoren gestatten den Urhebern der ausgefeiltesten Vorschläge den Beitritt in einen geschlossenen Kanal. Dort schaut sich Dave Perry die Konzepte an und schaltet bei mehreren guten Lösungen auch mal befreundete Designer als Jury ein. Programmieren werden die Ideen vom internen Team; Perry will von der Community vor allem Kreativität. Nachdem die erste Aufgabe erfolgreich gelöst war (siehe Interview), folgte sofort Aufgabe 2: »Wir suchen nach dem einen Spielelement, das andere Spiele nachmachen oder kopieren werden.« Dann wurde der Thread für einige Tage geschlossen, als eine Art angeordnete Zwangsdenkpause.

Was hat die Community davon?

Bei der Endlos-TV-Serie **Deutschland sucht den Superstar** winkt dem Sieger am Ende eine (zumeist kurze) Karriere im Musik-Business. Und bei »Perry sucht die Super-Entwickler«? **Top Secret** ist Perrys Spiel, daran lässt er keinen Zweifel. Doch dem besten Hobby-Entwickler verspricht Perry den Director-Posten in einem eigenen Online-Rollenspiel und damit die reelle Chance auf eine Spielebranchen-Karriere via Überholspur. Der Sieger wird nicht einmal nach Kalifornien ziehen müssen (wo Dave Perry und der Publisher Acclaim sitzen), alle anfallenden Reisekosten werden erstattet. Bezahlt wird der frischgebackene Director per Gewinnbeteiligung, sobald sein Spiel fertig und hoffentlich erfolgreich ist. Vor allem erhält er ein komplettes, bezahltes Team nebst Workaholic Dave Perry als persönlichen Mentor und Executive Producer.

Und all die anderen Mitwirkenden? Erhalten als Trostpreis den Einblick in die Entwicklung eines professionellen Computerspiels. Wenn Leistungen von ihnen (ein Spielcharakter, eine Grafik, ein 3D-Modell) im fertigen Produkt landen, können sie das fortan im Lebenslauf schreiben. Vor allem aber verspricht ihnen Perry Ruhm: Wer sich bei der Entwicklung auszeichnet, werde dem späteren Gewinner sowie Headhuntern, Acclaim oder auch ihm persönlich auffallen. Jobangebote wären die fast logische Folge. Bevor Sie »Ja, ja« denken: Perry hat bereits nach sieben Tagen den ersten Fan aus dem Forum heraus für sein persönliches Team (siehe GameConsultants.com) angeheuert: den jungen Deutschen Michael Liebswein. Perry hält ihn für so talentiert, dass er ihn eine weitere seiner Ideen ausarbeiten lässt. Derlei Karrieren sind in der Spieleindustrie nicht so selten – helle Köpfe braucht jeder.

Blick in die Zukunft

Top Secret ist momentan schwer einzuordnen. Wird es ein tolles Spiel? Zumindest ist ein Online-Rennspiel ein neuer Ansatz, aber ein Kaliber wie **World of Warcraft** kann und soll das auf ungefähr ein Jahr Entwicklungszeit veranschlagte Projekt nicht werden. Faszinierend ist sicher, dass Tausende von Köpfen Ideen und Konzepte aushecken werden, die dann von erfahrenen Designern bewertet und von professionellen Programmierern umgesetzt werden. Doch kann aus dieser Masse echte Klasse werden? Dave Perry glaubt daran: »Der Gewinner wird Ideen haben, auf die ich niemals kommen würde.« Gleichzeitig weiß er selbst nicht so genau, was ihn in den kommenden Monaten erwartet: »Dieses 28.000-Leute-Team zu steuern ist so, als würde man allein eine ganze Fluglinie managen wollen.«

Milestone 1 - Creating a Prototype			
Post ID	Author	Replies	Date
1	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
2	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
3	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
4	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
5	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
6	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
7	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
8	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
9	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
10	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
11	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
12	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
13	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
14	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
15	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
16	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
17	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
18	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
19	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10
20	General Discussion	199	18 Aug 2007 13:10

Ein Forum als **Projektmanagement-System**: Hier findet der Ideenaustausch und somit ein großer Teil der Entwicklung statt.

Schon seit Jahren zeigen Spielefans mit Mods und Fan-Addons, dass sie nicht nur konsumieren, sondern gestalten wollen. **Top Secret** scheint der logische Schritt zu sein – vielleicht mitten in die Zukunft der Spieleentwicklung. *Jörg Langer*

INTERVIEW MIT DAVE PERRY



Dave Perry arbeitet als selbstständiger Spieleberater, u. a. für Acclaim.

GameStar Dave, was ist seit dem Start von **Top Secret** passiert?
Dave Perry Ich musste alles, was ich gelernt habe, vergessen. Wir haben mit dem Look des Spiels begonnen. Klingt einfach, aber wir haben mehrere Hundert Einsendungen bekommen, manche animiert, andere

mit ausformulierten Gameplay-Ideen. Also habe ich angefangen, im Forum über Spieldesign zu dozieren, was alle sofort verwirrt hat, wir mussten die Abstimmung unterbrechen. Dann haben wir vereinbart, dass die Community Grafikstile nominiert und ohne unser Zutun abstimmt. Und die Entscheidung fiel auf Anime als Grafikstil.

GameStar Klingt, als würde dir die Kontrolle über das Ganze schon jetzt entgleiten.

Dave Perry Ach was, so ist es viel einfacher! Wir müssen die Community so stark involvieren, wie es nur geht. Einer der User, Palleon, hat für die Grafik-Entscheidung eine Monster-Excel-Datei erstellt, sodass wir das Ergebnis innerhalb von 30 Minuten nach der Abstimmung ermittelt und grafisch dargestellt hatten. Demnächst will ich eine Telefonkonferenz mit der Community machen. Also mit allen! Klingt schon ziemlich wahnsinnig, oder nicht?

GameStar Unbedingt. Wie organisierst du eigentlich die täglich anfallende Arbeit?

Dave Perry Wir unterteilen das ganze Spiel in

kleine Aufgaben. Die Leute diskutieren dann über Lösungen dafür. Wenn der Moderator sieht, dass jemand unsere Anforderung erfüllt hat – also etwa einen spannenden Charakter zu erfinden – dann lässt er ihn in den geschlossenen »Datenkanal«. Und von diesem Moment an gehört der User zum berühmten »einen Prozent«. Wenn es mehrere gute Vorschläge gibt, dann schicke ich anderen Designern wie Cliff Blesinski einige Links mit der Bitte, kurz drüberzuschauen. Und wenn die Community mal auf keine gute Idee kommen sollte, springe ich selbst ein.

GameStar Programmieren lässt du die Community aber nicht?

Dave Perry Nein. Ich kann nicht riskieren, dass jemand Spyware in das Spiel einbaut oder so was. Programmiert wird nur intern. Anders sieht das mit dem Testing aus, und auch 3D-Modelle und ähnliches können aus der Community kommen. Wir werden regelmäßig Versionen veröffentlichen, sobald wir etwas Lauffähiges haben.

GameStar Der Gewinner bekommt sein eigenes Spiel. Aber du bekommst die kostenlose

Arbeit von Tausenden von willigen Spielern!

Dave Perry Ja und nein. Ich habe ja ein vollständig bezahltes Team für Project Top Secret, das vollzeit daran arbeitet. Das Spiel wird auf jeden Fall erscheinen, selbst

wenn gar nichts von der Community käme. Aber das befürchte ich keinen Moment lang, das Interesse am Projekt ist riesengroß. Ich habe bereits eine TV-Show zu Top Secret angeboten bekommen. Wahrscheinlich machen wir die sogar, aber erst beim nächsten Projekt.

»Demnächst will ich eine Telefonkonferenz mit der Community machen. Also mit allen! Klingt wahnsinnig, oder nicht?«