

Macht's doch selbst

Spiele-Fans flicken inzwischen sogar die Fehler in ihren Lieblingsspielen – unentgeltlich. Die Hersteller zünden derweil die nächste Stufe der Fan-Einspannung: Derzeit wird ein komplettes Spiel von der Community entwickelt.

Seit drei Jahren hat Dr. Werner Spahl **Vampire: Bloodlines** nicht mehr durchgespielt. Er würde es gern, aber er kommt einfach nicht dazu: Der 43jährige Chemiker ist zu sehr damit beschäftigt, das Rollenspiel von Fehlern zu befreien. Dr. Spahl gehört nicht zum Team des **Bloodlines**-Entwicklers Troika; das Studio ging wenige Monate nach der Veröffentlichung des Spiels Pleite. Spahl hat auch nichts mit dem Publisher Activision zu tun, der die Rechte am Titel hält. Spahl ist ein normaler **Bloodlines**-Spieler, der das mit vielen Fehlern ausgelieferte Spiel bis heute in seiner Freizeit ausbessert, unterstützt von einer treuen **Vampire 2**-Fangemeinde. Seit mehr als drei Jahren geht das nun so; der letzte inoffizielle Patch, der 53. aus der Hand der Spieler, ist gerade einen Monat alt und bringt den Blutsauger-Spaß auf die Version 5.5.

Auch für das deutsche Rollenspiel **Gothic 3** bastelt eine Fan-Gemeinde an umfangreichen Verbesserungen. Vor rund einem Jahr beseitigte die Version 1.3 bereits mehr als hundert Fehler bei Quests, Dialogen, Spielcharakteren und Gegenständen. Inzwischen wird das Spiel in der Version 1.6 neu verkauft, als »Game of the Year«-Edition, von vielen Fehlern befreit – dank der kostenlosen Arbeit der Community.

Der Spieler wird's richten

Ohne großes Aufhebens etabliert sich in der Spielebranche seit einiger Zeit eine neue Form von Dienstleistung: Vor und nach der Veröffentlichung ihrer Spiele greifen die Entwickler auf das zumeist kostenlose Engagement der



Im Playstation-3-Spiel **Little Big Planet** werden Spieler ihre selbstgebaute Levels vielleicht auch verkaufen können.

Fans zurück. Klassische Betatests spannen hunderte, manchmal tausende Spieler in die letzten Korrekturphasen ein. Ein Quest-Wettbewerb wie beim gerade erschienenen Rollenspiel **Drakensang** macht die **Schwarzes Auge**-Fangemeinde bereits früh auf den neuen Titel aufmerksam. Nach der Veröffentlichung sichern erfolgreiche Erweiterungen wie die Mehrspieler-Mods **Counterstrike** (für **Half-Life**) und **Desert Combat** (für **Battlefield 1942**) die Langlebigkeit der Titel, auf deren Technikerüst sie ursprünglich basieren. Und wenn das Budget für neue Patches knapp wird, übernehmen mit etwas Glück die Käufer die Pflicht der Entwickler und merzen die Fehler der Programme in ihrer Freizeit aus.

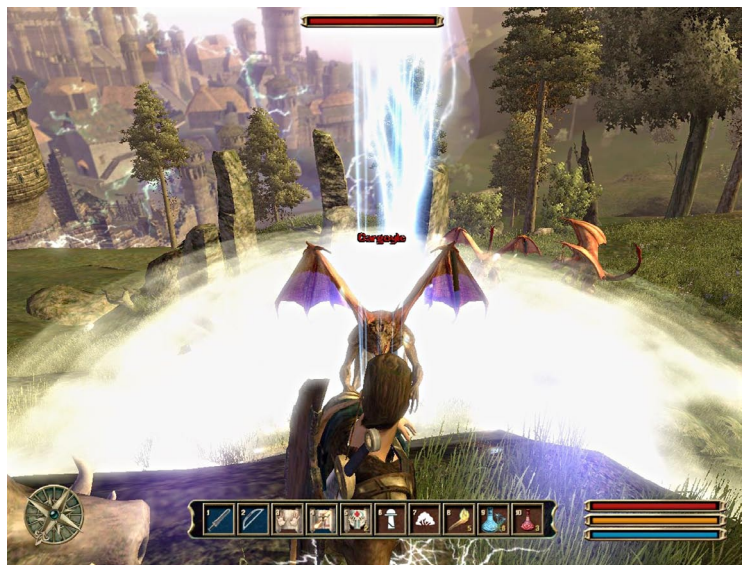
Community-Einspannung ist inzwischen Marketing-Instrument und Entwicklerwerkzeug in einem. Der amerikanische Star-Designer David Perry macht die Einbeziehung der Online-Gemeinschaft gar zum Mittelpunkt in seinem Projekt **Top Secret**: Über die Internetseite www.videogameteam.com lässt der Entwickler gleich einen kompletten Multiplayer-Titel von der Community entwerfen.

Vom Wurm zum Tausendfüßler

David Perry ist ein alter Hase in der Spielebranche. Als 15jähriger veröffentlichte der gebürtige Nordire den Programmcode für sein erstes Spiel in einem englischen Computermagazin. Es war ein Rennspiel für den Sinclair



Für die Rollenspiele **Vampire: Bloodlines** und **Gothic 3** erscheinen noch immer Fan-Patches, die fast alle Fehler der Verkaufsversionen beheben. Inzwischen wird Gothic 3 in einer Neuauflage samt Fan-Patches verkauft.



ZX81, ein Heimcomputer mit 1.024 Byte Hauptspeicher. Später folgten Konsolenhits wie **Disney's Aladdin** und das Werbespiel **Cool Spot** für Virgin Games. Seinen ersten großen Erfolg mit dem eigenen Entwicklerstudio Shiny Entertainment verdankt er einem schießwütigen Wurm im Weltraumzug: **Earthworm Jim** war frech, verrückt und hatte später sogar seine eigene Zeichentrickserie. Nach den mäßig rentablen Titeln **MDK**, **Messiah** und **Wild 9** für die Playstation konnte Perry erst wieder mit der verbuggten Filmumsetzung **Enter the Matrix** an den frühen Erfolg anknüpfen.

Das war im Jahr 2003. Seitdem hat Perry eine Investmentfirma gegründet, die Entwicklerteams bei der Finanzierung ihrer Spiele unterstützt, und bietet allen Interessierten unter www.gameindustrymap.com eine Weltkarte mit hunderten aktuellen Standorten von Spielefirmen an. Für den Entwickler und Publisher Acclaim Games, der vom 2004 Pleite gegangenen Turok-Entwickler Acclaim Entertainment lediglich den Vornamen und das Firmenlogo übernommen hat, betreut Perry momentan **Project Top Secret** – ein Online-Fantasy-Rennspiel, das von einer fast 70.000 Nutzer starken Community entwickelt wird.

Zu kompliziert für China

Mit **Project Top Secret** gab David Perry Anfang 2007 den Startschuss für ein Pionierprojekt der Computerspiele-Geschichte. »Meine ursprüngliche Motivation für **Top Secret** war es, den Teilnehmern zu zeigen, wie viel Spaß, aber auch wie viel harte Arbeit die Entwicklung eines Spiels ist«, sagt Perry. Die Grundidee seines Projekts: Eine Community von tausenden Nutzern entscheidet durch Diskussionen in einem Internet-Forum über Grafikstil, Szenario, Spielmechanismen und Charaktere des zu entwickelnden Spiels. Die einzige Vorgabe war, dass es in irgendeiner Form ein Online-Rennspiel werden musste. Alle anderen Ideen, vom Spielkonzept bis zu den Grafikentwürfen kommen aus der Community.

In mehreren Phasen, die mit vorgegeben Meilensteinen wie der endgültigen Entscheidung für den Grafikstil enden, entsteht so das Design-Dokument – die Vorlage, nach der am Ende ein Spiel programmiert werden sollte, und zwar in China. »Von dieser Idee mussten wir uns schnell verabschieden«, erzählt Perry: »Das Spielkonzept wurde zu umfangreich und zu unkonventionell.« Stattdessen arbeiten nun fünf teils professionelle Entwickler in einem Wettbewerb an ihren Prototypen. »Der Gewinner wird von Acclaim unter Vertrag genommen und kann bis zu einer Million Dollar für die Engine-Lizenzen ausgeben«, erklärt David Perry eine der vielen Planänderungen seit der Eröffnung der Design-Foren.

69.900 Entwickler zuviel

Aus der rudimentären Spielidee, die Perry zum Projektstart in einer vier Seiten langen Rundmail beschrieb, ist durch die Arbeit der Community ein komplexes Fantasy-Rennspiel im japanischen Anime-Zeichentrickstil geworden,



Die Figur der zwielichtigen Thalya (rechts) in Drakensang stammt aus einem **Quest-Wettbewerb** in der Schwarze-Auge-Community.

in dem die Spieler auf wilden Kreaturen reiten und auch neben den eigentlichen Strecken die Spielwelt und ihre unterschiedlichen Kulturen erkunden. Ausgearbeitet wurde das Konzept letztendlich von rund hundert regelmäßigen Forenteilnehmern, die von den ursprünglich fast 70.000 angemeldeten Freizeitentwicklern übrig blieben. »Wir haben ein paar sehr talentierte Leute verloren. Einige hatte keine Zeit, anderen gefiel die Richtung des Projekts nicht mehr. Der demokratische Entstehungsprozess stellt nicht jeden zufrieden«, kommentiert David Perry. Das Interesse der ersten rund 70.000 potenziellen Spieler hat ihm die Community-Einbindung trotzdem eingebracht, lange bevor es Bilder aus dem noch namenlosen Spiel gibt – ein unschätzbarer Marketing-Vorteil, für den Computerspiele normalerweise eine starke Lizenz im Rücken brauchen. Und ganz nebenbei hat sich Acclaim, der zukünftige Publisher des Spiels, die Kosten für die Designphase fast vollständig gespart.

DSDS für Spieledesigner

Bei der Bekanntgabe des ambitionierten Vorhabens im Frühjahr 2007 sorgte neben der angepeilten Zahl von 100.000 Teilnehmer vor allem ein ganz besonderes Jobangebot für Aufsehen. In einer Art Talentwettbewerb für Nachwuchs-Entwickler versprach David Perry dem Gewinner eine Festanstellung bei Acclaim und die Leitung über das nächste Spiel der Firma. Am 27. Juni 2008 stand der Gewinner fest: Mike Zummo, ein 34-jähriger Anwendungsdesigner aus dem US-Bundesstaat Wisconsin. »Mike hat sich von Anfang an hervorgetan. Er hat andere gefördert und konnte gut organisieren. Wir ha-

ben nicht nur einen guten Designer, sondern auch jemanden mit Führungskraft gefunden. Inzwischen hat er die Leitung über ein Musikspiel und zwei weitere, noch nicht bekanntgegebene Titel übernommen«, begründet der Projekt-Initiator Perry seine Wahl. Als nützlicher Rekrutierungspool stellte sich **Top Secret** für Acclaim schon viel früher heraus. Nur zwei Wochen nach dem Projektstart setzte die Firma den Deutschen Michael Liebsch als Designer an ein neues Spiel. Später übernahm ein weiterer Forumsnutzer die Planung von Perrys Flash-Spieleseite thefanawards.org. Insgesamt fünf **Top Secret**-Mitglieder fanden bis heute einen Job bei Acclaim.

Kostenlos, aber nicht umsonst

David Newsome ist Teil der **Top-Secret**-Community. Der aus Westfalen stammende Kommunikationselektroniker kam beim Wettbewerb unter die 20 Finalisten und hat seitdem seine Karriereplanung in die Spieleindustrie verlegt. »Ich habe bereits positive Antworten auf meine Bewerbung bei einigen deutschen Entwicklern bekommen«, sagt David. Dass er



Die Bilder-Collage besteht aus **Community-Beiträgen** zum Grafikstil des **Top-Secret**-Spiels



[12:30] BM-21 Grad destroyed by UH-60 Black Hawk

Die Hubschraubersimulation **Enemy Engaged 2** ist nicht viel mehr als der erste Teil plus Fan-Patch.Ein **Community-Update** schaltet in Stalker steuerbare Fahrzeuge frei, die in der Verkaufsfassung fehlen.

ohne Bezahlung für Acclaim an einem Spiel arbeitet, stört ihn nicht: »Ich werde keinen Cent sehen, aber ich wusste, worauf ich mich einlasse. Ich habe eine Menge Zeit investiert, und es gab Leute, die waren täglich mehr als acht Stunden im Forum und werden nie Geld dafür sehen.« Newsome sieht trotzdem einen Gewinn für sich: »Wir nehmen Erfahrung mit, wir nehmen Freundschaften mit, und es würde mich nicht wundern, wenn sich vielleicht einige Leute zusammentäten und ein Entwicklerstudio gründen. Ich hoffe jedenfalls, dass Acclaim jede Menge Geld mit unserer Arbeit macht, denn dann haben wir ein gutes Spiel

abgeliefert.« David Perry vergleicht die Arbeit im **Top Secret**-Forum mit dem Spielen in einer Gilde in **World of Warcraft** oder dem Erstellen einer Lebensform in der Lebenssimulation **Spore**. »Wir wollen unsere Community-Mitglieder nicht ausnutzen. So kannst du talentierte Leute nicht an dich binden. Wir wollen etwas Neues wagen, etwas Riskantes. Wir machen dieses Spiel nicht des Geldes wegen, selbst wenn es am Ende welches einbringt.« Perry ergänzt: »Dieses Projekt wird definitiv nicht unser letztes Community-Spiel sein.«

Eine Community-Quest

Wenn auch nicht so weitreichend wie David Perry, so nutzen doch auch andere Spielestudios die Kreativität der Communitys bei der Entwicklung ihrer Titel. Nicht immer sind Computerspieler die anvisierte Zielgruppe. Für das aktuelle Rollenspiel **Drakensang** riefen der Publisher Dtp und der Entwickler Radon Labs in Internetforen zur Pen-&-Paper-Vorlage **Das Schwarze Auge** zu einem Quest-Wettbewerb auf. So schaffte es die Mission »Der Boltan-Trick« von Jan Alfter samt der attraktiven, aber wenig vertrauenswürdigen Thalya de Raven-doza in der Hauptrolle ins fertige Spiel. »Der Wettbewerb war ein voller Erfolg. Wir hatten

rund hundert Einsendungen. Das klingt vielleicht nicht nach viel, aber einige der Geschichten waren mehr als 30 Seiten lang«, erinnert sich Bettina Korb, die als Community-Managerin bei Dtp für die Organisation zuständig war. Sie hat alle Geschichten aufgehoben und hofft, dass die eine oder andere noch ihren Weg in eine Erweiterung oder gar in eine Fortsetzung zu **Drakensang** schafft. Von der hohen Qualität der Community-Beiträge ist sie überzeugt: »Viele große Entwickler könnten es sich wesentlich leichter machen, wenn sie enger mit den Communitys arbeiten würden. Da schlummert viel Potenzial.«

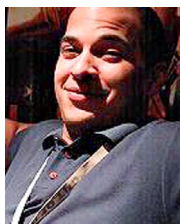
Top Secret: Köpfe



David Perry hat das legendäre Hüpf-Spiel **Earthworm Jim** entwickelt und betreut heute die Entwicklung des Community-Spiels **Project Top Secret** für Acclaim.



Mike Zummo hat den Talent-Wettbewerb gewonnen und arbeitet jetzt als leitender Entwickler an einem Musikspiel und zwei noch unbekannten Projekten.



David Newsome kam unter die 20 Finalisten beim **Top-Secret-Wettbewerb** und sucht jetzt einen Job als Entwickler in der deutschen Spieleindustrie.

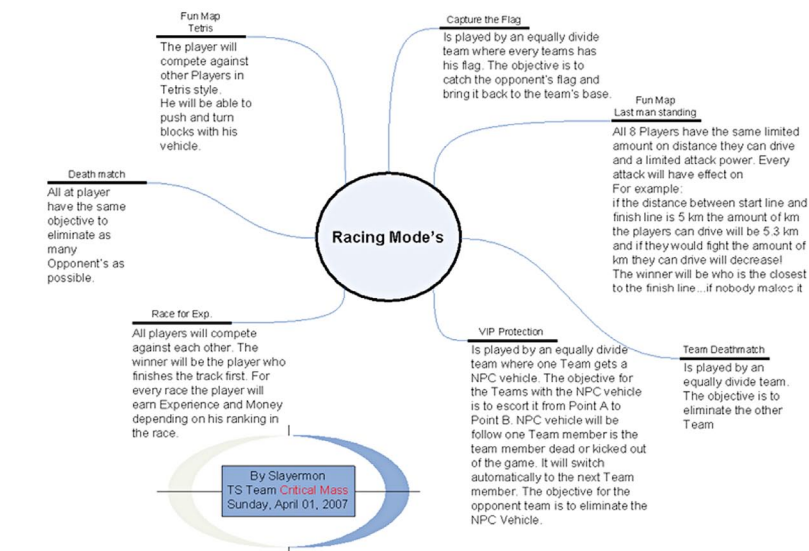
Der Zugangscode zum aktuellen Betatest von Alarmstufe Rot 3 war der C&C-3-Erweiterung **Kanes Rache** beigelegt.

andere Spieler verkaufen, ähnlich wie bei Ebay oder iTunes. Der **Little Big Planet**-Entwickler Media Molecule ruderte kurz nach Reeves Aussagen zurück: Selbstgebaute Bezahl-Levels sind nur der langfristige Plan.

Wer mit seinen Web-2.0-Beiträgen Geld verdienen will, muss sich also vorerst noch außerhalb der Spielebranche umsehen, beim Google-Wissensportal »knol« zum Beispiel. Anders als bei Wikipedia werden die Autoren der Artikel hier an den jeweiligen Umsätzen der Werbepattform AdSense für ihre Beiträge beteiligt. »Teile, was du weißt« lautet das Motto der Seite, die noch eine Beta ist.

Der echte Betatest

Das Motto des neuen Google-Angebots passt auch gut zur wohlklassischsten Form der Community-Einbindung in der Spielebranche. »Teile, was du weißt«, darum geht es für Michael Höhndorf beim Betatest zum Action-Rollenspiel **Sacred 2**, an dem seit Mitte August rund 2.000 Spieler teilnehmen. Ohne Bezahlung, versteht sich. »In einem Spiel wie Sacred 2 kommen extrem viele Kombinationsmöglichkeiten von Charakterklassen, Talenten und Gegenständen zusammen. Man muss kein Mathegenie sein, um zu verstehen, dass eine normale Qualitätssicherung nicht im Stande ist, all das kostengünstig zu testen. Wir sind also auf die externen Betatester angewiesen«, erläutert Höhndorf. Im Gegenzug bekämen die Beta-Spieler die Gelegenheit, ein großes Wörtchen mitzureden: »Sie haben direkten Einfluss auf den Entstehungsprozess des Spiels«, sagt Höhndorf. Als Technischer Leiter beim Potsdamer Dienstleister Quality Four weiß er, wie wichtig die Motivation der Tester ist: »Natürlich muss man bei den Arbeitsergebnissen eine gewisse Qualität einfordern. Aber man darf nie vergessen, dass die Leute nichts weiter von dem Betatest haben, als das Spiel ein paar Monate vor der Veröffentlichung zu



Die **Spielkonzepte** der Top-Secret-Community flossen in mehreren Phasen in das endgültige Design-Dokument ein.

spielen.« Eine exklusive Gelegenheit, mit der der Publisher Electronic Arts Fans des **Command & Conquer-Ablegers Alarmstufe Rot 3** zum Kauf der **C&C 3-Erweiterung Kaness Rache** bewegte: In der DVD-Schachtel lag der Code für die Betaphase von **Alarmstufe Rot 3**.

Der gefühlte Betatest

Nach dem Betatest dauert es meist nicht mehr lange bis zur Veröffentlichung des Spiels. Spätestens dann sollten alle Fehler bereinigt sein – theoretisch zumindest. In der Praxis erscheint heute kaum ein Spiel, für das nicht mindestens ein Update nachgereicht wird. Für **Vampire: Bloodlines** trug der letzte offizielle Patch die Versionsnummer 1.2. Seitdem kümmert sich Dr. Werner Spahl um Verbesserungen am Spiel. Das Rollenspiel **Gothic 3** patchte der Entwickler Piranha Bytes noch bis auf die Version 1.12, dann überwarf man sich mit dem Publisher Jowood. Der überließ die Arbeit an weiteren Updates der Spiele-Community. Piranha Bytes schraubt inzwischen am nächsten Rollenspiel. Auch der ukrainische **Stalker**-Entwickler GSC Gameworld arbeitet bereits an einem weiteren Ego-Shooter im Tschernobyl-Szenario. Das erste Spiel ist derzeit auch nach sechs Patches noch nicht fehlerfrei spielbar. Die versprochenen Spielelemente, darunter fahrbare Autos, mussten gar erst Community-Mods aus den Untiefen des Programmcodes fischen. Ein anderer Modder fand seine Arbeit honoriert: Die Grafikverbesserung der Shader-Mod **Float32** baute GSC in den offiziellen Patch 1.0004 ein.

Vielleicht haben es einige Programmzeilen von **Float32** auch bis ins neue **Stalker: Clear**

Sky geschafft. Es wäre nicht die erste Spielefortsetzung, in der die Patch-Arbeit der Fange-meinde steckt. Der Entwickler G2 Games veröffentlichte mit der Hubschraubersimulation **Enemy Engaged 2** 2007 schlicht eine grafisch aufgepeppten Kopie des Vorgängers samt umfangreichem Community-Patch auf die Version 1.8.4. Den so dreist ausgenutzten Fans blieb letztendlich nur die Befriedigung, dass der Titel in den Verkaufsregalen verstaubte.

Dunkle Wolken am Spielehimmel?

Spieler übernehmen das Design, bügeln die Programmfehler aus, Publisher und Entwickler verdienen an der Arbeit der Fans: Ist das die Zukunft der Spieleindustrie? »Ein bisschen erscheint mir das schon so«, sagt der Freizeit-Patcher Dr. Werner Spahl. »Trotzdem sind die Entwickler nicht alleine Schuld an der Situation, sondern die allgemeine Tendenz, dass die Produktion von Computerspielen immer teurer und länger wird. Die Firmen können sich kaum noch Zugeständnisse an die Spieler leisten.« Betatest-Leiter Michael Höhndorf stimmt zu: »Die Spiele werden komplexer, aber die Qualitätssicherung kann aus verschiedenen Gründen nicht im gleichen Maße steigen.« Er findet nicht, dass sich die Entwickler grundlegend aus der Affäre zögen oder die Spieler die Dummen seien. »Es ist einfach eine Entwicklung, die passiert, ebenso wie die von Spielern entwickelten Inhalte immer wichtiger werden.« Der **Top Secret**-Gewinner Mike Zummo glaubt an die Chancen der neuen Beziehung zwischen Entwicklern und Spielern: »Jede Firma, die in die Community investiert und die Leute nicht nur als billige Arbeiterstiere ansieht, wird wahre Schätze an Kreativität

finden. Und wer das nicht kann, den werden die Spieler entsprechend abstrafen. Ich hoffe jedenfalls, dass wir noch viele Projekte sehen, an denen auch die Spieler sehr intensiv mitarbeiten.«

CHS

