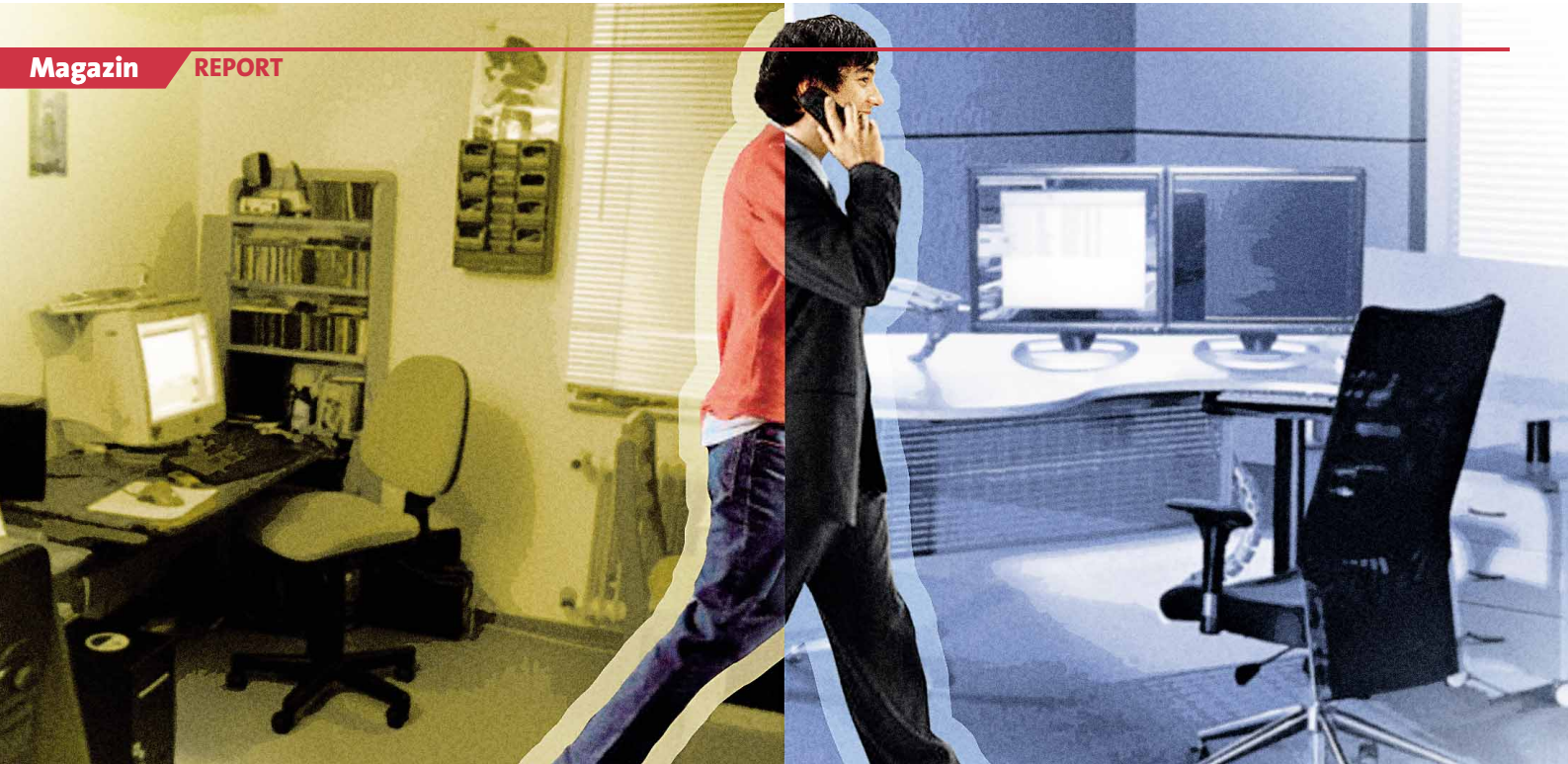




Mod ist ihr Hobby

WENN AUS FANS PROFIS WERDEN

Vom Freizeit-Modder zum gut bezahlten Spieleentwickler aufsteigen, geht das? Es geht, doch dafür brauchen Sie Talent, Geduld und nicht zuletzt Glück. Wir zeigen Ihnen welche, die es geschafft haben.

Michael Ballack wird von den Massen bejubelt und mit Geld überhäuft, Madonna wird von den Massen bejubelt und mit Geld überhäuft, Modder werden von den Massen bejubelt... und wo bleibt das Geld? Während die PC-Spieleindustrie mit Milliardenumsätzen hantiert, schufte die meisten Hobby-Entwickler völlig kostenlos – nur von der Begeisterung ge-

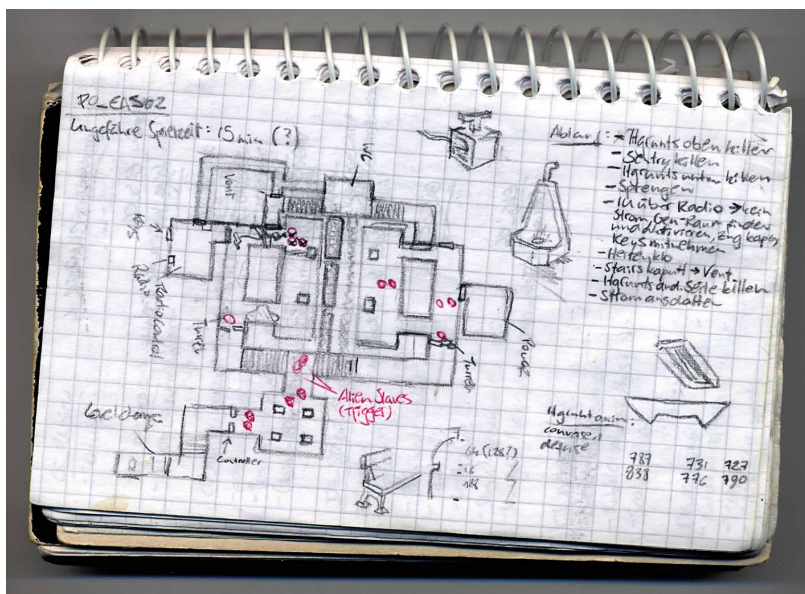
trieben, eigene Welten zu erschaffen. Doch einige herausragende Modder haben bewiesen, dass Programmierkenntnisse, ein gutes Spielkonzept oder auch nur ein Auge für Ästhetik bares Geld wert sein können. Sie haben den Sprung vom Hobbykeller in die professionellen Entwicklerstudios geschafft. Ein vorübergehender Trend oder eine echte Karrierechance für jedermann?

Kostenlose Droge

Als der 21jährige kanadische Informatik-Student Minh Le 1999 die Welt verändert, sieht er nicht so aus, als würde er ständig mit Schusswaffen hantieren. Tatsächlich aber beschäftigt er sich täglich mit Schnellfeuerwaffen und Pistolen, justiert Visiereinrichtungen, modifiziert die Feuerkraft – aber nur auf seinem PC. Eigentlich will er eine Fortsetzung seiner allerersten Mod, **Navy SEALs** für **Quake**, programmieren, aber die Idee hat ihm schon jemand weggeschnappt. So ist das nun mal in der Modderszene. Also denkt er sich ein neues Konzept aus: Um Gefechte zwischen Polizisten und Terroristen soll es gehen, um Bombenanschläge und Geiselnahmen. Sein Kumpel Jess Cliffe hilft ihm dabei. Er übernimmt das Webdesign, die Soundeffekte und spricht die Funksprüche der Kämpfer: »Need backup!« oder »Enemy spotted!« Im Juni 1999 ist es soweit: Le und Cliffe präsentieren die erste Beta-Fassung ihrer Mod. Sie nennen sie **Counterstrike**. Ein Spiel, mit dem sich monatlich rund 10 Millionen Menschen die Zeit vertreiben.

Frisches Blut

Minh Le, genannt »Gooseman«, ist das Paradebeispiel des erfolgreichen Modders.



Mit aufwändigen Skizzen hielt sich Marc Schröder beim Entwurf von Poke646 nicht auf.



Frag Ops soll bald einen anspruchsvollen Nachfolger bekommen.



Diesmal auch ohne Hakenkreuze: Red Orchestra: Ostfront 41-45.

Counterstrike verschaffte ihm nicht nur Ansehen in der Spieler- und Modder-Szene, sondern auch die Aufmerksamkeit der Industrie. **Half Life**-Entwickler Valve unterstützte Le zunächst bei späteren Beta-Ausgaben seiner Mod – immerhin hielt **Counterstrike** das Mutterspiel **Half-Life** kontinuierlich in den Verkaufscharts. Schließlich bot das Entwicklerstudio Le und Cliffe im Jahr 2000 Festanstellungen als Spieledesigner an. Seitdem ist Le Projektleiter der **Counterstrike**-Abteilung, Cliffe sein Partner.

Für derartige Erfolgsgeschichten muss man nicht bis nach Nordamerika schauen. Auch der Deutsche Marc Schröder stieg 2001 vom Modder zum professionellen Leveldesigner auf. Dabei war seine **Half Life**-Mod **Poke646** eigentlich nur als Abschlussarbeit für sein Grafikdesign-Studium gedacht. Die Belohnung nach fünf Monaten

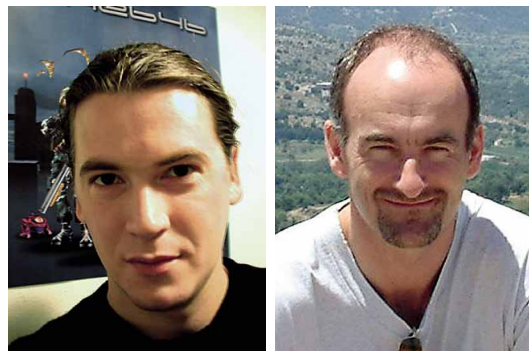
geduldiger Bastelei: Note eins für sein Diplom und ein Anruf von Gearbox. Das Entwicklerstudio suchte in der Modder-Community gezielt nach jungen Talenten für eine Auftragsarbeit von Valve: Minh Les Stiefkind **Counterstrike: Condition Zero**. Nach dem Studium gleich als Leveldesigner nach Amerika ziehen? Nein, Schröder arbeitete wie viele internationale Kollegen von zuhause aus und schickte fertige Karten oder Bauteile per Internet an Gearbox. »Wir wurden nicht pauschal, sondern pro Map bezahlt«, erklärt Schröder. »In Deutschland hätte ich als Diplom-Grafikdesigner vielleicht mehr verdient, aber ich wollte nun mal gerne mit Spielen arbeiten.«

Freiiiheiiiiit!

Matthew Farber entwarf schon zu Schulzeiten Textadventures, dachte aber nie wirklich daran, damit einmal Geld verdienen zu können. Bis er mit ein paar Freunden in seiner Freizeit **Frag Ops** für **UT 2004** programmierte – plötzlich boten ihm Entwicklerstudios Jobs an. Erst letztes Jahr lockte **Unreal**-Macher Epic mit einer gut bezahlten Festanstellung, doch Farber lehnte im Gegensatz zu manchen Kollegen ab: »Ich will selbständig bleiben. Das wird hart, aber die Freiheit und die Kontrolle über meine Werke sind es wert.« Also gründete er mit seinem Team eine eigene Firma, Pandora Studios, um mit **Zero Squad** einen geistigen (und verkaufsträchtigen) Nachfolger für **Frag Ops** zu entwerfen. Große Sprünge kann sich Farber dabei aber noch nicht leisten: Firmenkosten, Steuern und die Gebühren lasten schwer auf der jungen Spieleschmiede. Daher arbeiten die Mitarbeiter von Pandora Studios für die Aussicht auf Gewinnbeteiligung. Als happiger Posten schlagen die Lizenzen für die neusten **Doom**-, **Unreal**- oder **Source**-Engines zu Buche – die kosten mehrere hunderttausend Dollar! Denn sobald ein Modder Geld für sein Produkt verlangt, halten auch die großen Spielestudios für ihre technische Unterstützung die Hand auf. Pandora Studios hat sich deshalb für die weniger bekannte und damit günstigere Reality-Engine entschieden.

Entwicklerhilfe

Viele etablierte Entwicklerstudios unterstützen Nachwuchsdesigner. Denn wie **Counterstrike** bewiesen hat, halten Mods die dazugehörigen Spiele über Jahre am Leben. Daher haben Nvidia, Epic und Atari 2004 den »Make Something Unreal«-Wettbewerb veranstaltet und herausragende Mod-Projekte mit Geld und Sachpreisen im Wert von über einer Million Dollar belohnt. Die Erstplatzierten erhielten zusätzlich eine Lizenz für die **Unreal**-Engine, die sonst 350.000 Dollar kostet. Die Pandora Studios konnten zwar auch Geld einstreichen, glückliche Sieger waren indes die Jungs der **Red Orchestra**-Mod. Die gründeten daraufhin ein neues Entwicklerstudio namens Tripwire Interactive. Nun hat das Team sein erstes eigenes Spiel angekündigt: **Red Orchestra: Ostfront 41-45**. Den eigenständigen Weltkriegs-Shooter wollen die frischgebackenen Unternehmer über Steam



Marc Schröder und Alan Wilson: Vom Modder zum Unternehmer.



Robert Duffy (id Software) und Paul Wedgwood (Splash Damage).

DIE COUNTERSTRIKE-EVOLUTION



Sommer 1999: Der erste Spieltest leidet unter Netzwerkproblemen und undeutlichen Models.



11.8.2000: Mit Version 1.0 verlässt Counterstrike nach knapp einem Jahr die Beta-Phase.



3.10.2005: Die Version 1.6 gilt als ausgereifter und zuverlässiger als der Source-Nachfolger.



20.12.2005: Counterstrike: Source glänzt mit High Dynamic Range und neuen Spielermodels.



Ist Enemy Territory: Quake Wars von Splash Damage die Zukunft der Multiplayer-Shooter?

selbst vertreiben, unabhängig von einem Publisher. So halst sich Tripwire Interactive allerdings auch eine Menge Verantwortung auf, etwa was internationale Versionen ihres Spiels angeht. Der stellvertretende Geschäftsführer Alan Wilson erklärt: »Wir sind uns der Problematik der Nazi-Insignien bewusst, besonders was Deutschland angeht. Daher werden wir auch lokalisierte Fassungen produzieren.«

Trauma und Chaos

Über solche Themen mussten sich die Mitarbeiter der New Yorker Trauma Studios keine Gedanken machen. Die ehemaligen Modder hinter **Desert Combat** für **Battlefield 1942** ließen sich im September 2004 vom schwedischen **Battlefield**-Macher Digital Illusions (Dice) aufkaufen und in Dice New York umbenennen. Scheinbar ging die Wüstenmod genau in die Richtung, die Dice für **Battlefield 2** vorschwebte. Nach dem Abschluss der Entwicklungsarbeiten kam dann die Ernüchterung für die ehemaligen Trauma Studios: Dice machte das New Yorker Studio im Sommer 2005 dicht. Die Mannschaft um Chefprogrammierer Frank Delise lehnte das Angebot ab, in Stockholm weiter zu arbeiten, und verschwand vorerst von der Bildfläche – um sich jetzt unter Publisher THQ mit dem neuem Namen Kaos Studios zurückzumelden..

Alan Wilson von Tripwire ist über das Gebaren von Dice nicht überrascht: »Je mehr Einblick wir in die Denkweise der Branche bekommen haben, desto entschlossener wurden wir, unser Schicksal selbst in die Hand zu nehmen.« So denkt nicht jeder Modder. Splash Damage, das Team hinter **Quake 3 Fortress**, versteht sich als Dienstleister und produzierte 2002 im Auftrag von Id Software und Activision

Enemy Territory für **Return to Castle Wolfenstein**. Derzeit arbeiten die Tüftler an **Enemy Territory: Quake Wars** – und sind für Führung dankbar. Paul Wedgwood von Splash Damage: »Wir sind Modder und machen manchmal haarsträubende Fehler. Zum Glück hat id Software ein Auge auf uns!« Für Wilson wäre das nichts: »Wir sind arrogant genug zu denken, dass wir auf eigenen Füßen stehen können.«

Das Ende einer Ära?

Gute Zeiten also für Quereinsteiger, die Mods als Türöffner zur Branche benutzen? Was das angeht, so hat Robert Duffy von id eine nüchterne Prognose: »Die große Zeit der Modder ist vorbei. Die Besten sind schon längst von Studios eingekauft worden.« Dabei meint er wohl auch sich selbst, denn auch Duffy hat einmal als Hobby-Programmierer angefangen: Von ihm stammt der **Quake 2**-Editor **QERadiant**, der ihm einen Job bei id einbrachte. Gegen Duffys Schwarzmalerei spricht allerdings die Mod-Sammelstelle www.moddb.com, in der Hobby-Entwickler ihre neuesten Projekte präsentieren können. Sie listet derzeit knapp 3.700 Mods in unterschiedlichen Sparten und Entwicklungsphasen auf. Alan Wilson von Tripwire zieht daher Vergleiche zur Filmindustrie: »Es gibt auch unzählige tolle Independent-Filme. Von denen werden aber nur wenige bekannt und verdienen nur wenige Geld.«

Modderne Zeiten

Geld sieht Marc Schröder als größtes Hindernis für die Mods der Zukunft: »Die Produktion anspruchsvoller Konzepte wird immer teurer und zeitaufwändiger. Sowa kann man nicht mehr ohne weiteres in der Freizeit machen.« Schröder hat Gearbox

2002 verlassen und zu seinem Bedauern nur noch ab und zu beruflich mit Spielen zu tun. Der 34-jährige hat mittlerweile unter dem Namen Mindmotor Studios seine eigene Firma gegründet, entwirft nun auch Internetseiten, Logos oder Plüschtier-Maskottchen. Sein Tipp für angehende Modder: »Macht euer Material publik, sonst weiß niemand, was Ihr auf dem Kasten habt!« Matthew Farber von Pandora Studios will ebenfalls kräftig die Werbetrommel rühren. Der Gewinn aus dem »Make Something Unreal«-Wettbewerb ist fast aufgebraucht, Investoren oder ein Publisher müssen her. Außerdem hat sich Epic die Reality-Engine einverleibt, um sie in die **Unreal**-Engine zu integrieren. Nur noch wenige Programmierer halten Farbers Grafikgerüst am Leben – er legt zusammen mit anderen Lizenznehmern gelegentlich selbst Hand an. Tripwire Interactive will erstmal zuschauen, wie gut sich **Ostfront 41-45** verkauft. Erst dann denkt Alan Wilson über Expansion nach. Wie für alle Spielefirmen sind talentierte Hobby-Programmierer auch für ihn gern gesehene Bewerber. Ein ganzes Team zu übernehmen kommt für Wilson allerdings nicht in Frage: »Wir werden uns nicht an Modder heranpirschen, um ihre Ideen zu klauen. Das ist uns selbst zu oft passiert.« Den wirklichen Geheimtipp zum finanziellen Erfolg verrät indes Paul Wedgwood: »Nehmt einfach mehr Geld ein, als Ihr ausgebt!« **FAB**



Die Modelle in Desert Combat ähneln denen aus Battlefield 2 sehr.



Nach der Mitarbeit an Battlefield 2 kam das Aus für Trauma.