

Koop-Modi

GEMEINSAM SPIELEN

Zusammen mit einem Freund am PC zahlreiche Feinde besiegen – da ist Spaß garantiert! Doch Probleme bei der Entwicklung machen den kooperativen Modus heutzutage zur Ausnahme.

Unsere Taschenlampe beleuchtet den düsteren Gang nur dürrt, jeden Moment können Monster aus den Lüftungsschächten auftauchen. Plötzlich nehmen uns mehrere Imps in die Zange. Die Munition ist aus, der Rückweg versperrt. Doch aus einer Tür springt zum Glück ein Kollege. Blitzschnell zückt er eine Granate und jagt die Unholde in die Luft. Den Schock noch in den Knochen, finden wir dank des schwer bewaffneten Freundes ein Medipack und Patronen. Frisch ausgerüstet können wir nun den Kampf gemeinsam wieder aufnehmen.

Spannende Szenen wie diese waren in **Doom 3** bisher offiziell nur auf der Xbox vorgesehen. PC-Besitzer sind auf eine Fan-Mod angewiesen, die dem Shooter einen Koop-Modus spendiert. Viele Entwickler schrecken davor zurück, diese schöne Spielvariante in ihre Titel einzubauen. Denn vor dem gemeinsamen Abenteuer stehen jede Menge Probleme.

Koop vs. Deathmatch

Neben Multiplayer-Varianten wie Deathmatch und Capture the Flag erfreuen sich Koop-Modi immer größerer Beliebtheit. Der Grund: Statt sich wie zum Bei-

spiel in **Unreal Tournament 2004** gegenseitig zu bekämpfen, ist beim kooperativen Spiel gemeinschaftliches und durchdachtes Vorgehen gefragt – Konkurrenzkampf entfällt, Kameradschaft entsteht. GameStar-Leser Philipp Gläßgen (23) aus Stuttgart berichtet: »In **Diablo 2** ist es ein riesiges Gefühl, gemeinsam gegen die höllischen Heerscharen anzutreten. Man teilt Spruchrollen, heilt sich gegenseitig und kauft zusammen Items ein.« Ein weiterer Pluspunkt: Während sich im Deathmatch viele Kontrahenten durch unterschiedliche Spieler-Stärken überbeziehungsweise unterfordert fühlen, unterstützen sich die Kollegen beim Koop-Modus gegenseitig. Marco Berndsen (16) aus Pulheim: »Es ist das Gefühl, jemanden an seiner Seite zu haben und sich auf ihn verlassen zu können.«

Zwei Spieler reichen aus

Die auf LAN-Partys beliebten Shooter wie **Counterstrike**, **UT 2004** oder **Battlefield 1942** machen nur mit acht oder mehr Teilnehmern Spaß – von **Joint Operations** ganz zu schweigen. Wenn sich zwei bis vier Freunde zu einer privaten Netzwerk-Party zusammensetzen, scheitern die

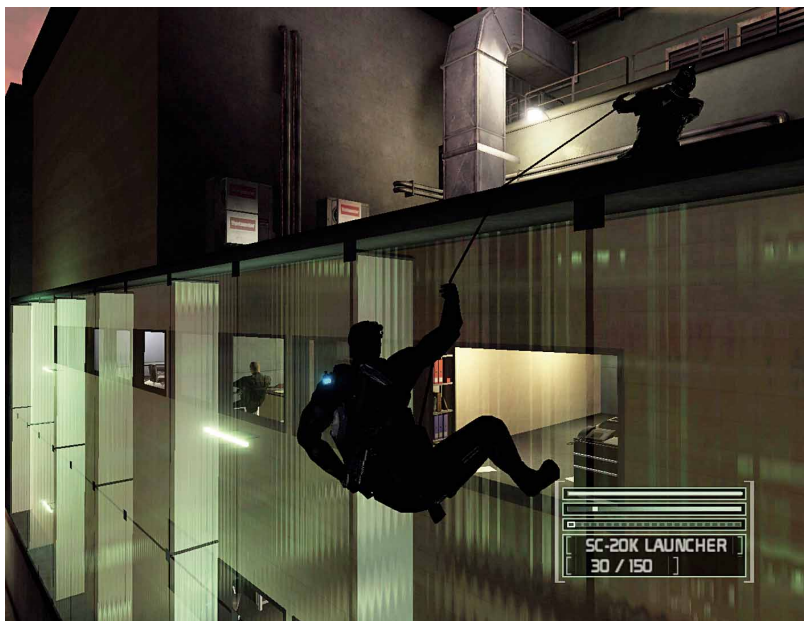


In **Serious Sam 2** ballern sich bis zu 16 Spieler durch die Kampagne.

Gefechte meist an zu großen Karten und doofen Bots. Im kooperativen Modus hingegen reicht meist schon ein weiterer Mitspieler für langfristigen Spaß. Dabei folgen die Kumpels zusätzlich wie in **Diablo 2** oder **System Shock 2** einer spannenden Story. »Es ist eine perfekte Kombination: sich gemeinsam gegen Feinde wehren und dabei eine packende Geschichte erleben«, meint Leser Christoph Bauer (15) aus Horstmar-Leer.

Schon immer zusammen

Bereits vor rund zehn Jahren gab es die ersten Titel für team-begeisterte Spieler, etwa Westwoods **Command & Conquer**, die **Fifa**- und **NHL**-Reihe von EA Sports oder die indizierten Vorgänger von **Doom 3**. Seitdem sind Koop-Modi eher selten. So erleben Sie etwa die beiden **Serious Sam**-Teile oder **Diablo 2** wahlweise alleine oder im Team. Mit Hilfe eines offiziellen Patches wurde **System Shock 2** zum kooperativen Action-Rollenspiel. Und für **Doom 3** und **Far Cry** programmierten fleißige Hobbyentwickler eine Team-Variante. Beim **Spellforce**-Addon **Breath of Winter** gingen die Entwickler von Phenomic einen ungewöhnlichen Weg: Neben der Einzelspieler-Kampagne designten sie zusätzliche, auf gemeinsames Vorgehen optimierte Karten. »Spellforce ohne Charakterentwicklung ist eben nicht Spellforce. Deshalb ist das kooperative Spiel der am Besten geeignete Multiplayer-Modus für den Ausbau



Splinter Cell 3: Zwei Agenten lösen in vier zusätzlichen Levels gemeinsam Aufträge.

MEHR KOOP!

»Was halten Sie von Koop-Modi in Spielen?«

Spiele lieber DM
oder CTF: 9 %Ist ein wichtiger
Kaufgrund: 24 %Spiele ausschließ-
lich alleine: 7 %Viel, gibt nur
zuwenig: 60 %

Ergebnis: Für über 80% der 6.742 Teilnehmer ist der Koop-Modus eine wichtige Zutat für anhaltenden Spielspaß. Knapp ein Zehntel kämpft lieber gegen Freunde und 7% agieren bevorzugt alleine.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de

eines Avatars«, meint Volker Wertich, Chef-Designer bei Phenomic. Ähnlich funktioniert der Koop-Modus in **Panzers** und **Die Rückkehr des Königs**: Hier kämpfen zwei Spieler in ausgewählten Missionen der Solo-Kampagne zusammen gegen KI-gesteuerte Nazis oder Orks.

Viele Probleme

Spieler, die gemeinsam mit Freunden gegen den Computer vorgehen wollen, haben zurzeit wenig Auswahl. Volker Wertich verrät, warum: »Da ein Koop-Modus meist neue Spielwelten und eigene Regeln erfordert, kostet die Entwicklung mehr Zeit und Geld. Zudem benötigt man im Gegensatz zu klassischen Multiplayer-Modi meist Scripts für die Story. Die sind jedoch besonders heikel und fehleranfällig, da sie mit unterschiedlichen Spieleranzahlen zu recht kommen müssen.« Ein weiterer Punkt ist der Schwierigkeitsgrad: »Es ist bereits aufwändig genug, im Einzelspieler-Modus einen gut abgestimmten Schwierigkeitsgrad hinzukriegen. Die Aufgabe wird nicht leichter, wenn dieser mit einer beliebigen Anzahl an Teilnehmern funktionieren soll.«

Als der Ego-Shooter **Halo** Ende 2003 erschien, kritisierten unzählige Spieler, dass Entwickler Gearbox nur für die



Dank der Fan-Mod Co-op³ dürfen Shooter-Freunde die Kampagne von Doom 3 gemeinsam bestehen.

Xbox-Version einen kooperativen Modus eingebaut hat. Ähnlich traf es id Software mit **Doom 3**. Randy Pitchford, Präsident von Gearbox, erklärt: »Der Koop-Modus läuft in der Konsolenversion nicht über ein Netzwerk, sondern an einem Gerät mit geteiltem Bildschirm.« Weil das Programm über ein Netzwerk zwei Spielwelten inklusive KI, Scripts und Spielfiguren parallel simulieren und ständig abstimmen muss, erhöht sich der Rechenaufwand erheblich. »Da die Mehrheit nach wie vor alleine spielt, vermeiden viele Entwickler deshalb die Mühe für eine kooperative Variante«, begründet Volker Wertich.

Erst allein, dann gemeinsam

Eine überwältigende Mehrheit von Lesern spricht sich in über 350 E-Mails und unserer Online-Umfrage jedoch für mehr Koop-Modi aus. Kein Wunder, schließlich bieten Titel durch kooperative Kampagnen einen höheren Wiederspielwert als Solovarianten. Zusammen im Team lassen sich Situationen mehrmals auf unterschiedliche Art lösen. Um in **Panzers** die Basis der KI zu plätten, startet ein Spieler etwa einen Flugzeugangriff, während sein Kumpel gleichzeitig einen Schwachpunkt der Basis mit der Artillerie behackt. Oder doch lieber die zahlreichen gegnerischen T34/85-Panzer kapern und die Infanterie des Kollegen bei einem Frontalangriff unterstützen?

Wie geht's weiter?

Bis sich die Entwickler den Problemen bei der Koop-Entwicklung stellen und



Spellforce: Findet die Gruppe ein Item, bekommt jeder eine Kopie.

das Potenzial des beliebten Modus' vermehrt nutzen, vergeht wohl noch einige Zeit. So wird es allen Gerüchten zum Trotz laut Oleg Yavorski von GSC Game-world in **Stalker** vorerst keine Team-Variante geben, bei **Half-Life 2** kümmern sich angeblich Hobby-Entwickler um einen solchen Modus – Valve schreckt vor der Aufgabe zurück. »Auch weiterhin wird nur ein kleiner Teil der Spiele kooperative Kampagnen bieten, aber dabei handelt es sich um besonders interessante Werke«, meint Volker Wertich. So lösen etwa bei **Splinter Cell 3**, das im Winter erscheint, zwei Geheimagenten vier separate Aufträge gemeinsam. Auch dabei: Das zweite **Spellforce**-Addon **Shadow of the Phoenix**. Spezielle Quests und ein Levelausbau bis Stufe 50 sollen den Spieler noch weit über die Kampagne hinaus fesseln. Wir glauben: Die Zukunft gehört dem Koop-Modus – denn wer spielt schon gern allein?

DM



Uralt aber immer noch sehr beliebt: der Koop-Modus in Diablo 2.