



Mods, Remakes, Levels

Fan-Programmierer

Thema	Ausgabe
Einführung, Hintergrund	3/2002
Mods, Hersteller, Rechtliches	4/2002
Werkzeuge, Organisation	5/2002

Fan-Programmierer

Nächtelang und ohne Bezahlung schufteten Fans für ihre Lieblingsspiele – und halten sie so jahrelang am Leben. Unsere neue Serie verrät, was die Mod-Magier antreibt. Und wie Sie selbst in die Szene einsteigen können.



Auf CD/DVD:

- *Half-Life-Mod: Poke 646*
- *Operation Flashpoint: Addons*
- *StarCraft: Karten*
- *Age of Empires 2: Kampagnen*
- *UT Strikeforce 1.7.0 (auf DVD)*

Seit seinem Erscheinen 1998 hält sich ein Spiel hartnäckig in unseren Leser-Charts: **Half-Life**. Dessen Ableger **Counterstrike** ist seit Anfang 2001 ebenfalls Dauergast in der Hitliste. Warum bleiben die beiden Shooter-Saurier so lange interessant, wo doch ständig technisch bessere Titel erscheinen? Die Antwort ist einfach: Eine riesige Gemeinde von Enthusiasten versorgt **Half-Life** mit immer neuen selbst erstellten Levels und Erweiterungen, so genannten Modifications (kurz: Mods). Auch der beliebte Online-Shooter **Counterstrike** startete als solches Fanprojekt. Der **Half-Life**-Publisher schnappte sich die Mod und veröffentlichte sie genau wie **Gunman Chronicles** als kommerzielles Produkt: Aus den ehemaligen Hobby-Programmierern sind Profis geworden, die an neuen Vollpreistiteln arbeiten. Der Nachfolger **Counterstrike: Condition Zero** ist natürlich schon in

Arbeit, mit dabei im Entwicklerteam: der Deutsche Marc Schröder. Durch seine Solo-Mod **Half-Life: Poke 646** (auf unserer CD/DVD) wurde Gearbox auf ihn aufmerksam und ermöglichte ihm den Einstieg in die Spiele-Industrie. Wie Sie selbst in die Wunderwelt der Levels und Mods eintauchen können, lesen Sie in unserer neuen Reihe. Außerdem stellen wir die besten Fan-Projekte vor.

Gute Karten für die Zukunft

Sind die letzten Endgegner besiegt oder alle Kampagnen geschafft, folgen bei vielen Spielen die große Langeweile und das Warten auf ein Addon. Lobenswert, dass immer mehr Hersteller ihren Titeln Editoren beilegen, mit denen sich mehr oder weniger einfach neue Karten und Levels bauen lassen.

Wichtige Web-Adressen

Hier finden Sie Tools und Infos für eigene Fan-Projekte.

www.thewall.de
www.agearena.de
<http://editing.operation-flashpoint.de>
www.broodwar.de
<http://gplpp.com>
www.classicgaming.com/remakes

Erste Adresse für Half-Life-Modder. Viele Editoren und Tutorials zum Download. Sehr schöne Fansite zu Age of Empires 2 mit massig Karten und Anleitungen. Umfangreiche Tutorials und vorgefertigte Objekte zum Download. Tonnenweise StarCraft-Karten und Tipps für eigene Levels. Englischsprachige Seite mit Autos, Strecken und Tools für Grand Prix Legends. Neuauflagen alter Automaten- und Videospiele für den PC.

Bei Strategiespielen wie **Siedler 4**, **Stronghold** oder **Empire Earth** entsteht so mit wenigen Mausklicks eine neue Spielwelt. Bequem platzieren Sie vorgefertigte Bäume, Bodenschätze und Gebäude.

Oft enden die ersten Eigenbau-Versuche aber in unspielbaren, bestenfalls langweiligen Karten. »Die Verteilung der Rohstoffe und Startpositionen ist zum Beispiel eine heikle Sache«, sagt Myrko Thum. Unter dem Pseudonym »Magikus« entwirft er seit Jahren **StarCraft**-Arenen (einige seiner besten Karten finden Sie auf unserer CD/DVD). »Viele Anfänger klatschen die Landschaft voll Ressourcen und wundern sich dann, wenn die Partien in stupiden Massenschlachten enden.« Noch weit schwieriger ist es, so genannte Maps für 3D-Shooter zu konstruieren. In einem komplizierten Editor platziert man geometrische Objekte und legt die Gänge mit Texturen aus. Das weit verbreitete Werkzeug **Worldcraft** ist zwar mit etwas Fleiß zu meistern, lässt aber jede Menge Spielraum für Fehler: Arbeitet der Freizeitarchitekt schlampig, fallen die Figuren durch den Fußboden oder spazieren durch Wände.

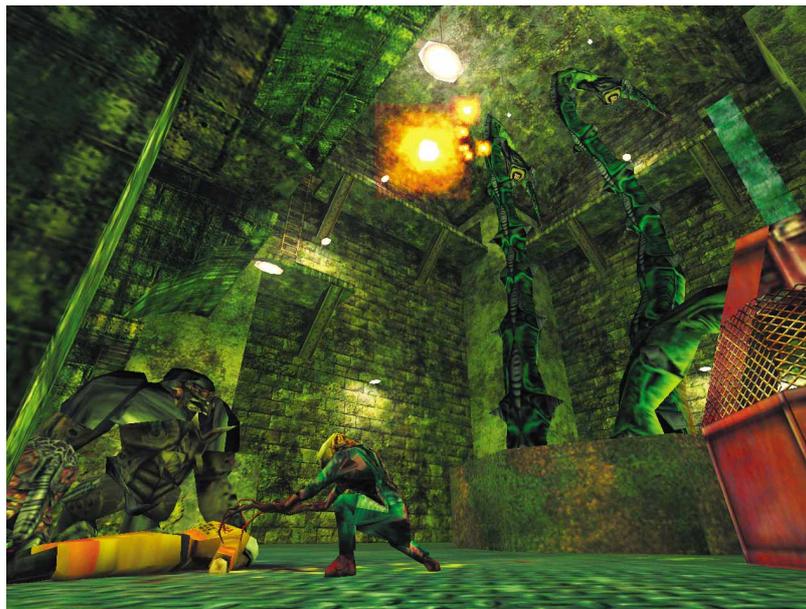
Single ist schwerer

Die meisten Eigenbaukarten sind ausschließlich für mehrere Spieler gedacht. Denn bei Multiplayer-Levels brauchen sich die Bastler keine Sorgen um Computergegner oder Hintergrundgeschichte zu machen. Nur fortgeschrittene Hobby-Designer wagen sich deshalb an Singleplayer-Levels oder gar ganze Kampagnen. Besonders schöne Aufträge haben Fans für das Echtzeit-Strategiespiel **Age of Empires 2** gestrickt (siehe Heft-CD/DVD). Kein Wunder, erleichtert doch der Editor des Spiels erheblich das Einbinden von umfangreichen Missionsbeschreibungen und Skriptereignissen.

Schwerer haben es die Fans aus der Action-Ecke: Um wie bei **Poke 646** Gegner geschickt zu platzieren und Storyelemente vernünftig ins Spiel zu bringen, ist viel Erfahrung nötig. Sonst stehen die Feinde unrealistisch im Level herum, und es kommt keine Atmosphäre auf. »Avon Lady« aus Israel umgeht dieses Problem elegant: Die Action-Spezialistin transferiert kurzerhand die **Operation Flashpoint**-Missionen des Eilands Kolgujev auf die von einem anderen Fan erstellte Winterversion der Insel. Das Ergebnis: Sie absolvieren die bekannten Aufträge jetzt in einer zauberhaften Schneelandschaft.

Nachschub im Eigenbau

Wer per Editor Level baut, kann für gewöhnlich mit den Grafikelementen, Einheiten oder Waffen des Hauptprogramms arbeiten. Viele Fans geben sich damit nicht zufrieden und verändern für ihre Addons



Poke 646: In der **Half-Life**-Mod von Marc Schröder kämpfen die Gegner-Modelle des Hauptprogramms. Fast alle Texturen sind dagegen neu.

und Mods radikal die Innereien ihres Lieblingsspiels. Das technische Grundgerüst etwa von **Half-Life** bleibt dabei zwar erhalten, das Spiel bekommt jedoch neben selbst gestalteten Levels auch neue Texturen, Models und Soundeffekte. Viele Solo-Mods wie **Darkstar** oder **Poke 646** orientieren sich aber an der Hintergrundgeschichte des Mutterprogramms oder führen diese sogar weiter. Andere Erweiterungen – etwa die Western-Ballerei **Wanted** oder eben **Counterstrike** – haben mit dem ursprünglichen **Half-Life** nur mehr die Technik gemein. Ein Blick auf das Mod-Angebot zeigt deutlich, wie schwer es ist, gute Singleplayer-Missionen zu erstellen: Mehrspieler-Erweiterungen für **Half-Life** oder **Unreal Tournament** gibt es zuhauf, Einzelgänger haben eine wesentlich geringere Auswahl.

Auf Hochglanz poliert

Eine Exotenrolle nehmen die Fans von Sportspielen wie etwa **Grand Prix Legends** ein. Obwohl das Programm ebenfalls schon 1998 erschienen ist, arbeiten viele Teams ständig an der Verbesserung der historischen Grand-Prix-Simulation. Die diversen Patches und Mods der Fangemeinde haben kaum ein Byte auf dem anderen gelassen: Neue Fahrzeugmodelle, Texturen und Landschaftsobjekte machen aus der Raserei fast schon ein anderes Spiel, das optisch aktuellen Titeln das Wasser reichen kann. Der anhaltende Enthusiasmus kommt nicht von ungefähr: **Grand Prix Legends** ist das einzige Spiel auf dem Markt, das Rennwagen von 1967 wirklich realistisch simuliert. So sind die für die physikalischen Berechnungen zuständigen Routinen auch die einzig unveränderten Programmteile. Ähnlich fleißig sind die Anhänger der Fußballspiele

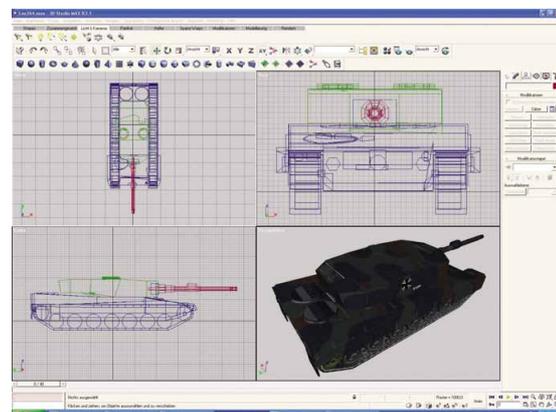
Fifa 2002 und **Anstoss 3**: Ständig produzieren sie für ihre Lieblingsspiele Vereinswappen, Trikots und sogar MP3-Fangesänge.

Werkzeug-Wohl und Wehe

Mitgelieferte Editoren leisten für Karten oder Kampagnen meist hervorragende



B5TC: Amerikanische Fans nutzen **Homeworld** als Grundlage für ihre **Babylon-5**-Mod und spielen die Raumschlachten der Serie.



Bundeswehr-Mod: Modelle wie der Leopard 2A4 für **Operation Flashpoint** entstehen mit dem kommerziellen Programm 3D-Studio MAX.

Nostalgie-Projekte

Original

Remake



North
West
South
X

Hits: 150
Food: 170
Exp: 0
Coin: 100

Ultima: Richard Garriotts Rollenspiel-Urgestein startete 1987 eine neunteilige Reihe, aus der auch die beiden Ultima Underworlds sowie Ultima Online hervorgingen. Damals revolutionär: die Kombination aus 2D-Weltkarte und 3D-Dungeons.



Ultima Reborn: Die Dänen von Peroxide wollen die Fantasyreihe (darunter Britannia) stark erweitern und neu beleben. Statt der alten 2D-Draufsicht nutzen sie eine selbst programmierte 3D-Engine für alle Bereiche des Spiels.



King's Quest: Designerin Roberta Williams schuf 1984 das Märchen-Adventure. Unlogischen Rätseln und Bedienungsängeln zum Trotz wurde das Spiel zum Publikumsliedling, vor allem bei weiblichen Fans. Sieben weitere Teile folgten.



King's Quest VGA: Tierra Entertainment hat sich auf stark überarbeitete Versionen alter Sierra-Adventures spezialisiert. Neben neuen Grafiken liefern die Entwickler auch Sprachausgabe und Musik. Das nächste Projekt wird Quest for Glory sein.



The Bard's Tale: 1987 machten sich zum ersten Mal Abenteurer auf, um am Monitor die Verliese unter der Stadt Skara Brae zu erkunden. Trotz damals topmoderner EGA-Grafik waren die Runden-Kämpfe kein optischer Hochgenuss.



The Bard's Legacy: Ist als inoffizieller Nachfolger gedacht; das internationale Teams Devil Whiskey steht kurz vor der Fertigstellung. Das Rollenspiel-System stammt vom Vorbild, Grafik, Story und Spielwelt sind komplett neu.

Dienste. Wenn Sie hingegen eine Mod planen, müssen Sie schon schweres Geschütz auffahren. Gute Programmierkenntnisse sind meist unerlässlich, damit Sie tief greifende Veränderungen an Ihrem Lieblingstitel vornehmen können. Um den Kunden die Arbeit etwas zu erleichtern, veröffentlichten deshalb manche Hersteller so genannte SDKs (Software Developer Kits) für ihre Produkte. Ein SDK ist meist ein ganzes Bündel von Programmen zum Erstellen von 3D-Modellen, Texturen oder KI-Skripts.

Eine detaillierte Anleitung für die Werkzeuge gibt es allerdings nur selten. Die Tools wurden schließlich von den Entwicklern zum eigenen Gebrauch erstellt. Hilfe wartet aber in Form von Tutorials und Foren auf zahlreichen Internetseiten. »Ich habe einfach sämtliche Foren mit blöden Fragen bombardiert und dabei eine Menge gelernt«, verrät Marc Schröder. »Die unermüdliche Unterstützung durch andere Fan-Programmierer und das sehr gute SDK von Valve haben mein Projekt erst ermöglicht.«

Weniger zufrieden ist Enrico Schaller. Er arbeitet mit einem siebenköpfigen Team an der **Bundeswehr-Mod** für **Operation Flashpoint**. Zwar hat letzteres Spiel eine riesige Anhängerschaft, die mit dem leistungsfähigen Editor ständig frische Karten und Kampagnen produziert. Weitere Unterstützung durch den Hersteller bleibt aber weitgehend aus. »Wir werkeln mit Hochdruck an Texturen und Modellen, aber so lange es kein SDK gibt, arbeiten wir ins Blaue hinein«, ärgert sich Schaller. Seine Befürchtung: Das Entwickler-Team Bohemia Interactive hält die Tools zurück, damit die in Heimarbeit entstandenen Addons die kommerziellen Erweiterungen nicht in den Schatten stellen. Einen Lichtblick gibt es aber: Auf Drängen der Mod-Gemeinde soll noch im Februar ein Konverter erscheinen, mit dem sich zumindest eigene 3D-Modelle einfach in das Spiel einbinden lassen.

Kompetente Nostalgiker

Immer öfter besinnen sich Fan-Programmierer auf ihre Zockerwurzeln und die Computerspiele ihrer Jugend. Das Ergebnis: Software-Klassiker im neuen Gewand. Unzählige **Pacman**-, **Pong**- und **Space Invaders**-Varianten sind gehörig aufgepoliert im Internet zu finden. Ehrgeizige Teams wagen sich aber auch an größere Projekte. Die Entwickler von **U5Lazarus** planen etwa eine Neuauflage des Rollenspiels **Ultima 5** – als Mod für das bislang unveröffentlichte **Dungeon Siege**. Projektleiter Ian Frazier: »Alle 31 Mitglieder unseres Teams sind riesige **Ultima**-Fans. Obwohl wir über die ganze Welt verstreut leben und in den unterschiedlichsten Berufen arbeiten, eint uns die Liebe zum Spiel.« Ähnlich ambitioniert ist das **Ultima: Reborn**-Projekt der dänischen Entwickler Peroxide. Eine eigenständige 3D-Engine präsentiert das erste Spiel der **Ultima**-Reihe im neuen Gewand. »Wir wollen mehr leisten als nur eine Neuauflage«, verrät Entwickler Kasper Fauerby. »Neben allen Aspekten des Originals werden wir viele zusätzliche Charaktere, Gegenstände und Landschaften einbauen.« Den Segen des **Ultima**-Schöpfers Richard Garriott haben beide Projekte. Unter dem Namen **Bard's Legacy** soll bald eine inoffizielle Fortsetzung zum Rollenspiel-Urgestein **Bard's Tale** erscheinen. Schon fertig ist dagegen die aufgepolierte Fassung des Uralt-Grafikadventures **King's Quest**. Ebenfalls in Arbeit: Neuauflagen der Adventure-Klassiker **Police Quest**, **Zak McKracken** sowie **Monkey Island**. Ein Problem haben allerdings alle Remake-Macher: Da sie meist rechtlich geschützte Titel und Namen benutzen, ist eine kommerzielle Nutzung der Neuauflagen ausgeschlossen.

Schuften für lau

Drei bis vier Stunden täglich arbeiten die Grafiker und 3D-Designer der **Bundeswehr-Mod** an ihrem Baby. Kostbare Freizeit, in der sie auch mit Freunden ins Kino gehen oder Sport treiben könnten. Dennoch nutzen sie die Zeit lieber zum Panzerbasteln. »Das Projekt ist uns extrem wichtig. Man



Grand Prix Legends: In der überarbeiteten Version (unten) sind Fahrer und Flitzer viel detaillierter.

lernt sehr viel dabei, und vielleicht klappt's sogar mit einer Profi-Karriere«, sagt Enrico Schaller. Ähnlich sieht Ian Frazier seine Arbeit: »Als Bewunderer der Ultima-Reihe investiere ich jede freie Minute in U5Lazarus.

Natürlich hoffe ich, dass mir die Arbeit dabei hilft, in die Spiele-Industrie einzusteigen. Schließlich studiere ich Computeranimation und Grafikdesign. Neulich hat mir sogar John Romero geschrieben und unsere Arbeit gelobt. Das motiviert ungemein!«

Das **B5TC**-Team verfolgt ein anderes Ziel: Nachdem die Entwicklung am Spiel zur Fernsehserie **Babylon 5** von Sierra eingestellt wurde, starteten die Amerikaner ihr eigenes Projekt. Die Science-Fiction-Fans benutzen das technische Grundgerüst von **Homeworld**, um das **Babylon 5**-Universum nachzubilden. Zwar dürfen auch sie ihre Arbeit aus rechtlichen Gründen nicht kommerziell verwerten, jedoch ist ihnen die getreue Umsetzung der Raumschlachten Belohnung genug. Dabei ist das Team kein Einzelfall: Ob **Starlancer**, **Freespace 2** oder **Star Trek Armada 2** – für jedes dieser Programme ist mindestens eine **Babylon 5**-Mod in Arbeit. Auch die Macher der **Mittelerde-Mod** für **Diablo 2** greifen auf eine bekannte Vorlage zurück: Nach der Installation der Erweiterung tragen Helden und Monster in Blizzards Action-Rollenspiel Namen aus J.R.R. Tolkiens **Herr der Ringe**.

Ich will mitmachen!

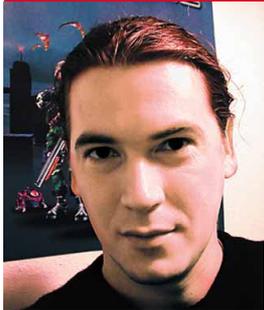
Sie sind neugierig geworden und wollen selbst Karten, Kampagnen oder gar Mods für Ihr Lieblingsspiel erstellen? In der nächsten Ausgabe tauchen wir tiefer in die Ge-



Mittelerde-Mod: Monster- und Heldenbezeichnungen in **Diablo 2: Lord of Destruction** ersetzt das Programm durch Namen aus **Der Herr der Ringe**.

heimnisse des so genannten Modding ein und stellen weitere interessante Projekte samt ihrer Macher vor. Außerdem verraten wir, wie Hersteller die Mod-Szene sehen und diese unterstützen. Zusätzlich klären wir rechtliche Fragen. Im dritten Teil des Reports geht es schließlich um die leistungsfähigen und möglichst kostenlosen Werkzeuge, die Sie zum Mitmachen benötigen. Mod-Profis versorgen Sie mit Tipps und Tricks zu Organisation und Durchführung Ihres Fan-Projekts. Sie schrauben derweil schon fleißig an Ihrer Traum-Erweiterung? Warum schicken Sie nicht eine Probe Ihrer Arbeit mit dem Betreff »Fan-Programmierer« an cd@gamestar.de? **MS**

Interview mit Marc Schröder



Marc Schröder (30) hat die **Poke-646-Mod** als Diplomarbeit eingereicht und arbeitet jetzt für Gearbox Software.

GameStar Wie bist du darauf gekommen, eine **Half-Life-Mod** zu machen?

Marc Schröder Vor drei Jahren begann ich damit, für das Rennspiel **Revolt** Strecken zu bauen. Als ich mich für ein Diplom-Thema entscheiden musste, spielte ich gerade wie verrückt **Half-Life**. Also lag eine Modifikation auf der Hand, obwohl ich damals kaum Programmiererfahrung hatte.

GameStar Wie haben deine Professoren auf den Vorschlag reagiert?

Marc Schröder Die waren begeistert! Allerdings gab es Auflagen. Allzu gewalttätige Szenen sollten zum Beispiel nicht vorkommen. Deshalb gibt es in **Poke 646** auch so viele friedliche Hüpfereien und relativ ungewöhnliche Waffen wie die Nagelpistole.

GameStar Wie groß war dein Team?

Marc Schröder Wegen der Diplomarbeit durften es nur wenige Leute sein, also wa-

ren wir lediglich zu fünf. Neben alten Freunden und Bekannten aus der Revolt-Zeit haben wir auch sehr fähige Leute über das Internet gefunden.

GameStar Wie hat die Koordination der Arbeit funktioniert?

Marc Schröder Überraschend reibungslos! Sämtliche Fäden liefen per Mail bei mir zusammen. Bis jetzt haben wir es aber noch nicht geschafft, alle Mitarbeiter im echten Leben gleichzeitig zu versammeln.

GameStar Wie hast du deine Mitstreiter motiviert? Es gab ja keine Bezahlung.

Marc Schröder Das war sowieso unnötig. Alle haben freiwillig hart geschuftet, rein aus Liebe zum Projekt. Mir konnte es zum Abgabetermin des Diploms hin natürlich nicht schnell genug gehen, aber ich wollte ja auch keinen antreiben. Schließlich war es meine Diplomarbeit.

GameStar Wie viel Zeit hast du dem Projekt durchschnittlich gewidmet?

Marc Schröder Zu Beginn der 18 Monate Entwicklungszeit war's noch ein Spaziergang. Im letzten Jahr vor der Abgabe habe

ich dafür jeden Tag bis zu 18 Stunden an Texturen und Levels gewerkelt.

GameStar War es denn schwierig, in die **Mod-Entwicklung** einzusteigen?

Marc Schröder Nein, denn **Half-Life** ist ein altes Spiel. Es gibt bereits unzählige Anleitungen und eine riesige Community mit tollen Online-Foren, die gerne hilft.

GameStar Wie geht es jetzt für dich weiter? War die **Profi-Karriere** geplant?

Marc Schröder Während der Arbeit an **Poke 646** ist **Gearbox** auf mich aufmerksam geworden und wollte mich nach Amerika holen. Jetzt baue ich Levels für **Counterstrike: Condition Zero**, bleibe aber vorerst in Deutschland. Die unabhängige Entwickler-Szene hier ist riesig und sehr lebendig. Eine Karriere in der Spiele-Industrie war zwar nicht geplant, aber natürlich freue ich mich sehr über meine Chance bei **Gearbox**.

GameStar Was denkst du, woher kommt die hohe Qualität vieler Fan-Projekte?

Marc Schröder Die Fangemeinschaft investiert eine Ressource, auf die kommerzielle Hersteller verzichten müssen: Herzblut!