



Fan-Programmierer, Teil 3

Fan-Programmierer

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

Ideen werden Spiele

Voller Einfälle und hoch motiviert wollen Sie Ihr Traumprojekt verwirklichen? Mit unseren Tipps zu Werkzeugen, Konzept und Organisation kein Problem.



Auf CD/DVD:
Action Half-Life-
Beta 5 und Strike-
force 1.75



www.gamestar.de:
Umfassende Linkliste
unter www.gamestar.de/link/fanprogrammierer

Ohne gewieft Logistik gerät jeder Umzug zum Fiasko. Mindestens so wichtig wie die Organisation ist das richtige Werkzeug. Sonst müssen Sie Nägel etwa mit der Zunge in die Wand treiben. Wie im richtigen Leben kommt es auch beim Erstellen von Mods und anderen Programmen auf Ausrüstung und Planung an. In den letzten beiden Ausgaben klärten wir Grundlagen und erläuterten die rechtliche Problematik. Weiterhin berichten Mod-Profis aus eigener Erfahrung, wie Konzeption und Organisation des Traumprojekts anzugehen sind, damit ein tolles Spiel dabei herauskommt.

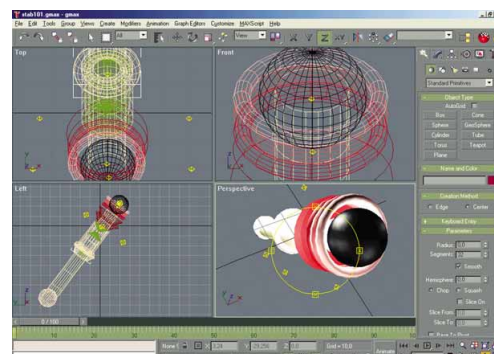
Notepad und 3D-Editor

Für viele Spiele gibt es schon ein SDK (Software Development Kit). Dennoch bleiben die Wünsche der Mod-Gemeinde manchmal unerfüllt. Mal fehlt ein vernünftiger Level-editor, mal ein Tool zum Malen von Texturen oder Skins, den Pixelüberzügen auf den 3D-Modellen. Oft lösen Fan-Programmierer diese Probleme schnell selbst, etwa indem sie Konverter für Grafikdaten schreiben. Oder sie programmieren einen kleinen Zusatz – ein so

genanntes Plugin – für professionelle Software wie **3D Studio MAX**. Manchmal springen auch »seriöse« Hersteller in die Bresche: Der 3D-Editor **Gmax** etwa ist eine schlanke Variante des **3D Studio**. Damit will Discreet die Arbeit der Fans vereinfachen, ist aber auf die Unterstützung der kommerziellen Entwickler angewiesen. Die müssen ihren Titeln entsprechende »Gmax-Packs« beilegen. Spiele wie **C&C Renegade**, **Flight Simulator 2002 Professional Edition** oder **Dungeon Siege** sind schon kompatibel. **Gmax** ist zwar eine stark abgespeckte Version von **3D Studio MAX**. Es verlangt aber vom Benutzer trotzdem eine lange Einarbeitungszeit, um seine vielen Funktionen effektiv ausspielen zu können. Mathias Rehnman aus Österreich bastelt schon lange Mods für **Star Trek Armada** und hat es etwas leichter: Für eine simple Erweiterung braucht er nur das bei Windows mitgelieferte Notepad: »Einfach die Werte für Waffenstärke und die Daten der Schiffe ändern – fertig ist die Mini-Mod.« Für komplexe Mods wie sein **Conflict at Terellia** für **Star Trek Armada 2** benutzt aber auch er Spezialsoftware.

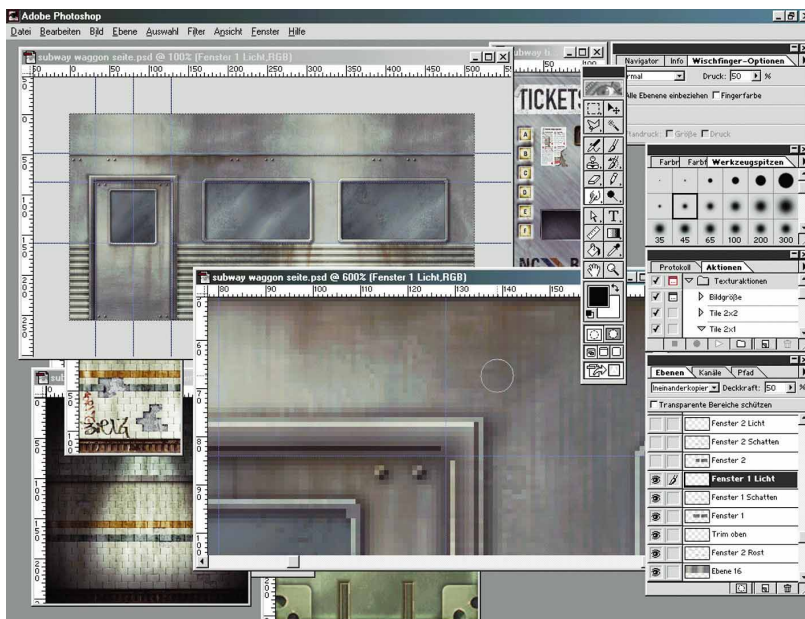
Preiswerte Profi-Tools

Wenn Sie lediglich einzelne Modelle basteln oder verändern wollen, ist das mächtige



Bevor Sie einen komplexen 3D-Editor wie **Gmax** perfekt beherrschen, vergehen einige Monate harter Einarbeitungszeit.

Gmax zu unhandlich. Speziell zu diesem Zweck haben Schweizer Programmierer **Milkshape 3D** veröffentlicht. Der Editor ist einfach zu bedienen, und lässt trotzdem kaum Designer-Wünsche offen. Das Beste: **Milkshape 3D** unterstützt alle gängigen Ego-Shooter und 3D-Actionspiele. Mit zusätzlichen Plugins verändern Sie zum Beispiel die Figuren in **Die Sims** oder **Vampire: Die Maskerade**. Zwar ist der Editor nicht kostenlos, nach 30 Tagen Testphase werden aber nur 20 Dollar fällig. Das Pixelgrafik-Programm **Paint Shop Pro** können Sie ebenfalls einen Monat ausprobieren, bevor Sie rund 150 Euro zahlen müssen. Klingt nach viel



Professionelle Programme wie **Photoshop** sind teuer und für Fanprojekte (hier **Poke 646**) überdimensioniert.

Geld, die mächtige Software ist jedoch für Skinner und Texturmalern jeden Cent wert. Professionelle Tools wie **Photoshop** kosten über 1.000 Euro, deren Zusatzfunktionen brauchen Hobbypixler aber kaum. Für alle vorgestellten Programme gilt: Bevor es mit einer Mod losgeht, sollten Sie sich erst mal richtig einarbeiten. Bauen Sie zum Beispiel Ihr Wohnzimmer als Level nach, oder überziehen Sie einen Shooter-Helden mit einem Homer-Simpson-Skin. So entdecken Sie schnell eigene Stärken und können Ihre Arbeitskraft im Mod-Team optimal einsetzen.

Idee und Konzept

Am Anfang jedes Fanprojekts steht wie bei kommerziellen Produkten eine ungewöhnliche Idee. Die sollte sich möglichst stark von bereits vorhandenen Szenarien unterscheiden. Niemand braucht etwa einen weiteren Taktik-Shooter im **Counterstrike**-Stil. »Warum nicht eine Mod, in der sich Karotten und Orangen mit Apfeln-Gewehren bekämpfen?«, schlägt Mathias Rehnman vor. Hat der Geistesblitz eingeschlagen, geht es an das Konzept. Jetzt bringen Sie den Einfall zu Papier: Single- und Multiplayer-Story, Waffen, Karten, erste Skizzen von Helden und Gegnern gehören in dieses Dokument. Natürlich ist das Ganze nicht in Stein gemeißelt. Oft stoßen Sie während

der Arbeit auf sinnvolle Ergänzungen. Oder Sie müssen aus technischen Gründen ein komplexes Charaktermodell fallen lassen. Berücksichtigen Sie in dieser Planungsphase neben den benötigten Werkzeugen auch den Zeitaufwand. Eine Warnung: Ehrgeizige Projekte ziehen sich mindestens über ein Jahr, oft sogar länger. Pro Tag sollten Sie durchschnittlich vier Stunden Arbeit veranschlagen. Nicht jeder Freizeit-Entwickler hält das durch! Steht das Konzept, brauchen Sie Helfer. Die Qualität der Mod steht und fällt mit den Talenten im Team.

Motivierte Mannschaft

Der große Arbeitsaufwand erfordert motivierte und kompetente Mitstreiter. Die finden Sie für gewöhnlich über das Internet in einschlägigen Foren und Chats. »Wer an einer Mod mitarbeitet, sollte ein Gebiet wie Programmieren oder Modellieren sehr gut beherrschen«, erklärt Michael Becker, Projektleiter der **Gangsta-Mod** für **Half-Life**. Überzeugen Sie sich durch Arbeitsproben vom Können eines potenziellen Neumitglieds. Dadurch entscheidet sich später auch die Verteilung der Aufgaben. Die optimale Teamgröße hängt vom Projekt ab. Die Macher von **Poke 646** waren nur zu fünft, an anderen Mods arbeiten bis zu 40 Personen. In jedem Fall braucht der Projektleiter

Mod-Werkzeug

Worldcraft

Preis: kostenlos
Website: <http://valve-erc.com>

Der Standardeditor für Half-Life-Karten und andere Spiele mit dieser Grafikkarte. Etwas schwierig zu bedienen, viele Tipps und Tricks auf der sehr umfangreichen Homepage erleichtern jedoch den Einstieg.

Milkshape 3D

Preis: 30 Tage kostenlos, dann 20 Dollar
Website: www.swissquake.ch/chumbalum-soft

Aus der Schweiz stammt dieser komfortable Modell-Editor. Ohne überflüssigen Schnickschnack erstellen Sie Figuren für alle gängigen und älteren 3D-Spiele.

Gmax

Preis: kostenlos
Website: www.discreet.com/products/gmax/

Der kleine Bruder von 3D Studio MAX beherrscht alle wichtigen 3D-Funktionen für Levels und Modelle. Neuere Titel wie C&C Renegade oder Dungeon Siege unterstützen Gmax von Haus aus.

Paint Shop Pro

Preis: 30 Tage kostenlos, dann 150 Euro
Website: www.jasc.de

Sehr mächtiges Bildbearbeitungsprogramm. Ideal zum Erstellen von Texturen und Skins. Vergleichsweise günstige Alternative zum über 1.000 Euro teuren Photoshop von Adobe.

Wichtige Web-Adressen

Hier finden Sie die besten Mods und Tipps.

www.gamedev.net
www.madmonkey.net
<http://gamedesign.net>
www.operationflashpoint.d2.cz

Englische und recht anspruchsvolle Seite für Spieleentwickler. Tolles Forum. Informationen, Remakes und Selfmade-Spiele in Englisch.
Englischsprachige Seite mit vielen Links auf Editoren und Websites zu einzelnen Spielen.
Viersprachige Seite zum Thema Operation-Flashpoint-Editing mit über 250 Fan-Addons.

Der lange Marsch

Das Konzept ist fertig, die Werkzeuge sind beschafft, die Mannschaft steht Gewehr bei Fuß – jetzt kann der langwierigste und härteste Teil der Arbeit beginnen: Während Mapper und Skinner die Pinsel schwingen, macht sich der Programmierer (Coder) schon an die nötigen Routinen. Der Pro-

jektleiter muss dabei ständig per E-Mail, ICQ oder Telefon mit dem Team Kontakt halten. »Nichts ist frustrierender, als wenn sich ein wichtiges Mitglied samt seiner Arbeit heimlich verabschiedet«, berichtet Matthias Rehnman aus eigener Erfahrung. Michael Becker weiß die Lösung: »Wir treffen uns mindestens einmal wöchentlich im Chat und diskutieren unsere Arbeit. Offene Kritik ist dabei wichtig, das ist die beste Qualitätskontrolle. Das Konzept ist bei Streitfragen unser Leitfaden.« Solche Diskussionen funktionieren allerdings nur in kleineren Teams. Bei großen Projekten entscheidet im Zweifel der Projektleiter. Das ist zwar nicht besonders demokratisch und vergrätzt im schlimmsten Fall Mitstreiter, dafür kommt schnell eine Entscheidung zustande.

Stück für Stück

Von Zeit zu Zeit sollten alle bisher fertig gestellten Teile zu einer Alphaversion zusammengebaut werden, um den Stand des Projekts zu überprüfen. Dazu gibt es zwei Methoden: Der Leader lässt sich alle Fragmente schicken und setzt sie alleine oder mit dem Coder zusammen. Allerdings ist dabei die Gefahr größer, Detailfehler zu übersehen. Im zweiten Verfahren schickt etwa der Skinner Grafiken an den Modeller. Der klebt die Skins auf seine 3D-Gerüste und leitet sie dem Coder weiter. Der wiederum baut die Figuren in seine Routinen ein und zeigt das Ergebnis dem Leader. So haben vier Personen die Gelegenheit, Fehler zu entdecken. Sollte in dieser langwierigen Projektphase die Motivation mal abflauen – einfach eine kleine Pause einlegen. »Niemand sagt, dass Modden ein Fulltime-Job ist! Nach zwei Tagen Untätigkeit sieht die Welt wieder anders aus«, weiß Matthias Rehnman.

Die Werbetrommel

Wenn Sie ohne Bezahlung arbeiten, wollen Sie sicher zumindest Ruhm und Ehre ernten. Jedes Team braucht darum einen Public-Relations-Beauftragten. Der kümmert sich um die Website des Projekts und aktualisiert diese mit Screenshots und News. Außerdem bemüht er sich um den Kontakt mit Zeitschriften wie GameStar, um die Mod später auf einer Heft-CD unterzubringen.

Leser-Projekte



Gangsta-Mod

Spiel: Half-Life

Website: www.gangsta-mod.de

In den 30er-Jahren kämpfen Sie als FBI-Mann gegen Mafia und Triaden. In Mehrspielerduellen zwischen den drei Parteien ist Koordination Trumpf. Das Team sucht noch Soundspezialisten und Singleplayer-Mapper.

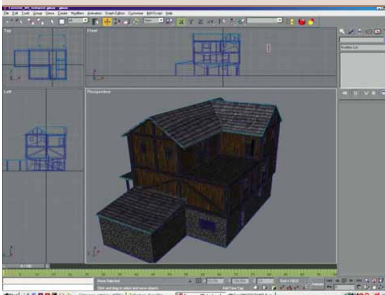


Conflict at Tereilla

Spiel: Star Trek Armada 2

Website: www.strategyplanet.com/starmada/fgx/stamada

Terellan Navy, K'Lorani Confederation, T'Lana-R'ath und Rebellenkräfte liefern sich Echtzeit-Raumschlachten. Die Schiffe variieren stark in Preis, Spezialfähigkeiten und Bewaffnung.



Talos: Age of Storm

Spiel: Dungeon Siege

Website: <http://48bis.dsgilden.de>

Von seinem Heimatland Argos metzelt sich die Hauptfigur durch das Fantasy Reich Etha, immer auf der Suche nach dem Kristall von Talos. Die Mod wird sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus funktionieren.



Project 49

Spiel: Half-Life

Website: www.project-49.de

Das noch sehr junge Projekt soll zwei Spielmodi bieten: In Placebomb legen Sie drei Bomben an wichtigen Stellen. Im Steal-Modus klauen Sie Microfilme und Dokumente aus der gegnerischen Basis. 20 realistische Waffen sind geplant.

Ist das Programm lauffähig und spielbar, folgt ein Betatest. Der kann öffentlich oder nur in einem kleinen Kreis von Freunden ablaufen. In dieser heißen Phase gibt es häufig Änderungen am Konzept, weil sich Spielelemente als unbrauchbar erweisen. Danach folgt die Veröffentlichung (Release). Es liegt im Ermessen des Teams, ob weiterhin an Patches und Verbesserungen gearbeitet wird oder ob man sich lieber auf neue Aufgaben konzentriert. Viele Mods wurden freilich erst durch konstante Weiterentwicklung beliebt. Sämtliche Tipps gelten übrigens nicht

nur für Mods. Fast alle Programm-Entwicklungen, egal ob Addon, Remake oder ein völlig neues Spiel, sollten ähnlich ablaufen.

Mit diesen Ratschlägen endet die Reihe Fan-Programmierer. Das war aber sicher nicht der letzte GameStar-Artikel zum Thema. Schicken Sie uns bitte weiterhin Ihre Arbeiten an cd@gamestar.de. In loser Folge werden wir über die Mod-Szene berichten und versuchen, eine Jobbörse aufzubauen. Hinweis: Um Mods geht es auch im Chat am 11. April um 18 Uhr auf www.gamestar.de, wo Experten Ihre Fragen beantworten. **MS**

Vom Entwurf zum Modell

Der Laserkrieger für die WarCraft3K-Mod, von der Bleistiftskizze zum Modell. Das Problem: Die Figur darf nicht mehr als 300 Polygone haben.

