



Fan-Programmierer, Teil 2

Fan-Programmierer

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

Modmania

Immer mehr Entwickler unterstützen die Mod-Gemeinde mit tollen Werkzeugen. Wir befragen Hersteller zum Thema und zeigen die besten Projekte unserer Leser.



Auf Heft-CD:
Half-Life-Mod:
Azure Sheep

Auf Abo-CD:
Aktuelle Mods
und Fanprojekte



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

Nach seinem Gefängnisausbruch war Dominik Louis (20) zunächst schrecklich langweilig. In rund 30 Spielstunden hatte er im Rollenspielhit **Gothic** jede Ecke erkundet, alle Gegner besiegt sowie die meisten Aufgaben erledigt, bis er endlich aus der magischen Vollzugsanstalt entkam. Also verschwand die Spiele-Schachtel erst mal im Regal. Seit vier Monaten beschäftigt sich Dominik wieder intensiv mit dem Programm. Aus dem ehemaligen Rollenspieler ist nun ein Fan-Entwickler geworden, der mit vier Gleichgesinnten für **Gothic** das Addon **Die Bedrohung** bastelt. Sein Glück: Entwickler Piranha Bytes veröffentlichte schon ein Vierteljahr nach **Gothic** das dazugehörige SDK (Software Development Kit). Diese Sammlung von Tools benutzten die Entwickler, um ihr Projekt zu erstellen. Mit Programmierkenntnissen, einer gewissen Einarbeitungszeit und viel Ehrgeiz können Fans die Spielwelt umgestalten. Ungewöhnlich ist dabei die Ausstattung des SDK. Neben den komfortabel zu bedienenden Editoren findet sich im Werkzeugkasten auch eine sehr detaillierte und verständliche Anleitung.

In der letzten Ausgabe haben wir ausführlich über Levels und Remakes berichtet. Diesmal werfen wir einen genaueren Blick auf Modifications, kurz Mods. Wir beleuchten die Mod-Szene und fragen In-

dustrievertreter, was sie vom Engagement der fleißigen Fans halten. Außerdem stellen wir Ihnen einige der besten Einsendungen unserer Leser vor.

Mehr als ein Level

Wenn Sie im Deathmatch bei **Unreal Tournament** endlich mal in neuen Welten spielen wollen, ist das relativ leicht zu bewerkstelligen. Die per mitgeliefertem Editor gebaute Karte flugs installiert, im Spiel ausgewählt, und ab geht's. Schwieriger wird es, wenn Ihr Kämpfer statt dem standardmäßigen Raketenwerfer etwa eine Maschinenpistole benutzen soll, die von den Entwicklern nicht eingebaut wurde. Spätestens dann muss ein Modder ran, wie die Programmierer von Mods auch genannt wer-

den. Denn mit einer neuen Waffe tauchen jede Menge Probleme auf: Zunächst muss die Pistole als 3D-Modell vorliegen und mit vernünftigen Texturen beklebt sein. Die Spielfigur sollte ihre Waffe natürlich elegant und ohne Polygonfehler tragen, eventuell sind also am Spielermodell kleine Veränderungen nötig. Dann kommt der schwierigste Teil. **Unreal Tournament** will nämlich wissen, wie viel Schuss welcher Munition in eine Waffe passen. Ob sie streut, wie viel Schaden sie anrichtet, und ob sie überhitzt. Um diese Informationen bereitzustellen, muss der Fan tiefer in die Eingeweide des Spiels einsteigen und dort Werte verändern. SDKs helfen dabei, die richtigen Einstellungen zu finden und die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Dominik und seine

Wichtige Web-Adressen

Hier finden Sie die besten Mods und Werkzeuge.

www.swcombine.com
www.f4community.com
<http://mods.firststones.com/homeworld>
www.peroxide.dk/ultima/
www.redfaction.de
www.modpages.com
www.sourceforge.net
www.game-developers.net

Englischsprachiges Star-Wars-Rollenspiel von Fans.
 Unzählige Cockpits, Flugzeuge usw. für die Flugsimulation Falcon 4.
 Babylon-5-Mod für Homeworld. Etwas knifflig zu installieren.
 Technikdemo der 3D-Neuaufgabe von Ultima 1.
 Fan-Kampagne Return to Earth zum kostenlosen Download.
 Viele Informationen rund ums 3D-Shooter-Modding, nur in Englisch.
 Deutschsprachige Website für Programmierer. Viele Tipps und Tricks.
 Gute Tipps zum Einstieg in die Spiele-Entwicklung.

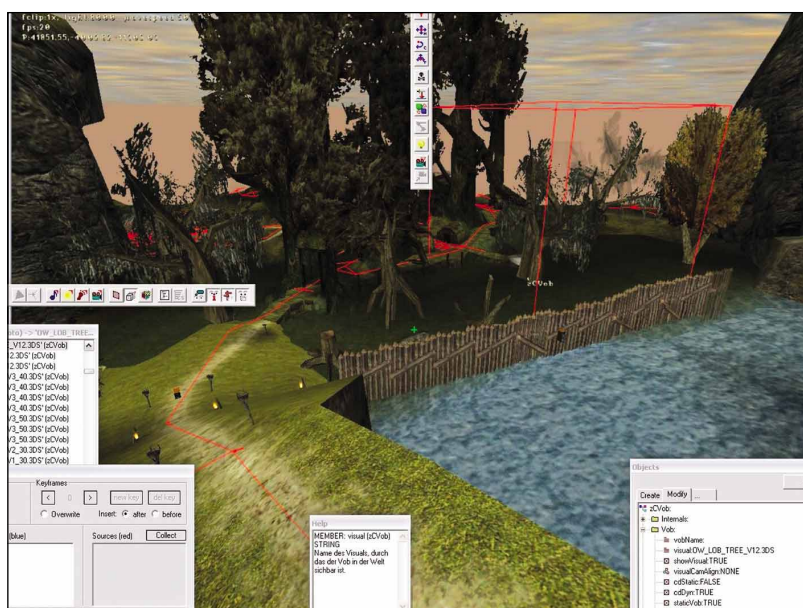
Kampfgefährten haben es leicht: »Die Gothic-Engine ist sehr flexibel, und das SDK nutzt das aus. Mit kleinsten Manipulationen lässt sich etwa die Monstergröße regeln.«

Download folgt später

Noch vor einigen Jahren scherten sich Spiele-Entwickler kaum um die Bedürfnisse ihrer Käufer. Leveleditoren oder gar SDKs für ältere Titel gab es nur selten. Inzwischen hat sich die Lage gebessert. Die meisten Programmierer haben schon die Mod-Szene im Hinterkopf und gestalten ihre Tools möglichst komfortabel. Dass die eigene Arbeit mit einem vernünftigen Editor ebenfalls leichter fällt, ist ein angenehmer Nebeneffekt. Bis die Werkzeuge die Fans erreichen, vergehen allerdings meist ein paar Monate. Und: Der Umfang der Toolpakete schwankt beträchtlich. Während sich die Gothic-Gemeinde über eine umfassende Arbeitsumgebung freut, müssen die Anhänger von **Operation Flashpoint** schon über ein Programmchen zum Konvertieren von 3D-Modellen froh sein.

Längere Lebensdauer

Die Unterstützung durch die Hersteller hat Methode: Programme mit einer lebendigen Mod- oder Level-Szene bleiben für Spieler wesentlich länger interessant. Nicht zuletzt deswegen lässt sich ein Spiel wie **Age of Empires 2** über ein Jahr lang zum Vollpreis verkaufen, während viele Konkurrenten schon nach kurzem in Budgetregionen abrutschen. Außerdem ist der Imagegewinn für die Entwickler beträchtlich. Durch **Counterstrike** und die Masse anderer hervorragender Mods bleiben die **Half-Life**-Schöpfer jahrelang im Gespräch. Diese Publicity kann Valve gut gebrauchen, um während der Wartezeit auf **Team Fortress 2** oder **Half-Life 2** nicht in Vergessenheit zu geraten. THQ stellt zu **Red Faction** die gelungene Fan-Kampagne **Return to Earth** sogar auf der offiziellen Website zum Download bereit. Auch die Personalabteilungen der Entwickler freuen sich über fleißige



Gothic: Das umfangreiche Mod-Kit enthält einen komfortablen Level-editor. Eine leicht verständliche Anleitung liegt als HTML-Datei bei.

Modder. Schließlich rekrutieren sich die Programmier-Stars der Zukunft teilweise aus den Fan-Reihen. **Counterstrike**-Altmeister »Gooseman« arbeitet etwa für Valve am zweiten Teil seines Taktik-Shooters.

Kein Kommerz

Fast alle Hersteller verbieten den Fans die kommerzielle Nutzung der geleisteten Arbeit. Das heißt im Klartext, dass die Freizeit-Entwickler ihre Mods nur kostenlos vertreiben dürfen. Oft behält sich ein Hersteller die Option vor, die Laien unter Vertrag zu nehmen und die Mod als eigenständiges Programm zu verkaufen. Beste Beispiele: **Counterstrike** oder **Gunman Chronicles**.

Etwas kniffliger liegt der Fall, wenn große Marken oder Namen wie **Star Wars** mit von der Partie sind. Die Macher des Online-Strategiespiels **SWCombine** bedienten sich ausgiebig im Fundus von Lucas Arts. Porträts oder Raumschiffbilder stammen aus **Star Wars**-Spielen oder von offiziellen Websites. LucasArts drohte zunächst, das Internet-Postspiel per Klage vom Netz zu holen. Inzwischen sind die Unstimmigkeiten jedoch beigelegt: Das Team hinter **SWCombine** musste versprechen, von den Spielern niemals Gebühren zu verlangen. Jetzt darf das virtuelle **Star Wars**-Universum auf unbestimmte Zeit online bleiben.

Grauzone Fanspiele

Mit einem ähnlichen Problem hat das Team hinter **DSA-HL** zu kämpfen. Die **Half-Life**-Engine liefert das Grundgerüst für ein Rollenspiel mit dem Regelwerk von **Das Schwarze Auge**. Seit einem halben Jahr stecken 15 junge Programmierer viel Freizeit in das Projekt. »Karten, Modelle, Waffen – wir machen alles neu«, sagt Matthias Ott,

Mods aus Firmensicht



Peter Fränsemeier
Codemasters

»Ein SDK konnten wir für Operation Flashpoint leider nicht anbieten. Allerdings haben wir mit dem Editor den Fans unseres Spiels schon mit der Verkaufsversion ein Tool an die Hand gegeben, mit dem man leicht eigene Missionen erstellen kann. Viele der Einsätze, die Fans des Spiels gebastelt haben, sind von erstaunlicher Qualität. Die Missionen zeugen von großem Einfallsreichtum und werden auf zahlreichen Sites zum Download angeboten.«



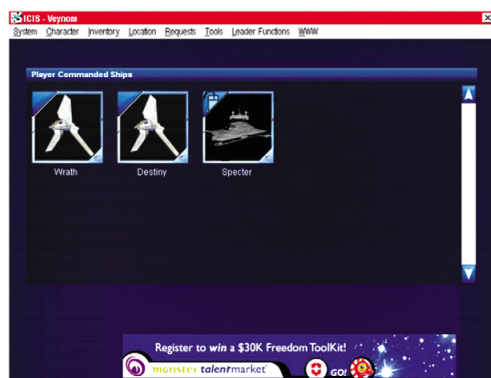
Christian Walter
THQ

»Wir begrüßen das große Engagement der Fans und unterstützen Mods, die zum jeweiligen Spiel passen. Im Forum unserer Website wird der Kontakt zwischen den Fans gefördert und dadurch der Austausch bei der Mod-Entwicklung vereinfacht. Außerdem unterstützen wir private Fansites, mit deren Hilfe User eine Vielzahl weiterer Mods von Red Faction finden können. Diesen Weg werden wir auch in Zukunft bei Titeln wie Yager fortführen.«



Mike Hesse,
Virgin Interactive

»Wir freuen uns, dass unsere Spiele eine so große und aktive Fangemeinde haben. Baldur's Gate 2 lebt von den Fans, und bereits bei der Lokalisierung dieses Titels haben wir eng mit ihnen kooperiert. Dies wird auch in diesem Sommer bei Icewind Dale 2 wieder der Fall sein. Es ist eine wirklich fruchtbare Zusammenarbeit. Dementsprechend unterstützen wir auch Fanprojekte nach Kräften und beobachten gespannt alle Entwicklungen – so lange diese ihren nicht-kommerziellen Charakter behalten.«



SWCombine: Das Star-Wars-Spiel muss kostenlos bleiben.

Sprecher der Gruppe. »Dabei wissen wir gar nicht genau, ob wir Das Schwarze Auge überhaupt benutzen dürfen. Auf unsere Anfragen hat niemand reagiert.« GameStar hat sich mit der Firma Chromatrix in Ver-

bindung gesetzt, bei der die Rechte für **Das Schwarze Auge** liegen. »Wir beobachten die Fan-Szene sehr genau und freuen uns über jedes einzelne Projekt. Schließlich lebt ein Rollenspiel von seinen Anhängern«, erklärt Dr. Stefan Blanck, Managing Director des Unternehmens. »Allerdings müssen wir zahlende Lizenznehmer schützen. Wir verbieten kein Spiel pauschal, sondern entscheiden im Einzelfall, ob Rechte verletzt werden.« Übersetzt: Wäre die Mod bei Erscheinen eine ernstnehmende Konkurrenz für ein offizielles Programm, müssten die Fans zumindest den Namen ändern. Gute Chancen also für das Team, denn nach der Einstellung von **Armalion** ist erst mal kein Spiel in der Mache, dem **DSA-HL** Konkurrenz machen könnte. Selbst über ähnlich vage Aussagen wäre Kasper Fauerby schon froh. **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott hat dem **Ultima Reborn**-Projekt des Dänen bereits zugestimmt. Viel wichtiger ist allerdings der Segen von Electronic Arts, wo die Rechte liegen. Eine klare Stellungnahme der Firma steht längst aus.

Mods von GameStar-Lesern

Zum ersten Teil unseres Reports im letzten Heft erreichten uns eine Menge Zuschriften. Viele Leser meldeten sich mit fast fertigen Mods, andere hatten tolle Spiel-Ideen oder wollten uns auf oft vernachlässigte Projekte wie die Verbesserungen für die Flugsimulation **Falcon 4** hinweisen. Vielen Dank an alle Einsender! Eine kleine Auswahl der Projekte unserer Leser haben wir im Extrakasten zusammengestellt. Natürlich freuen wir uns weiterhin über Level-, Programm- und Mod-Post unter cd@gamestar.de.

Im dritten Teil des Reports wird es etwas technisch. Wir stellen die wichtigsten Werkzeuge der Fan-Programmierer vor und nennen möglichst günstige oder gar kostenlose Alternativen. Außerdem verraten Ihnen erfahrene Modder, wie Sie bei Konzept und Organisation Ihres Traumprojekts am besten vorgehen. **MS**



Ultima Reborn: Richard Garriott hat die Erlaubnis erteilt, EA noch nicht.

Leser-Projekte



ILLUMINUS

Spiel: Baldur's Gate 2

Website: www.illuminus.org

Acht Rollenspielfans werkeln an diesem inoffiziellen Addon zu Baldur's Gate 2. 100 Gegenstände, 60 Karten, 15 Quests und vier neue, komplett synchronisierte NPCs sollen schon Ende April fertig sein. Für das Addon kommen Grafikelemente aus Baldur's Gate, Icewind Dale und Planescape Torment zum Einsatz.



DIE BEDROHUNG

Spiel: Gothic

Website: <http://mod.worldofgothic.de>

Mit komplett neuen Monstern und einer stark umgebauten Spielwelt soll Die Bedrohung vier bis fünf Stunden zusätzlichen Rollenspiel-Spaß in der Welt von Gothic liefern. Zu entdecken gibt es unter anderem eine verlassene Mine, die zwar im Hauptprogramm enthalten war, von den Entwicklern aber nie genutzt wurde.



DSA-HALF-LIFE

Spiel: Half-Life

Website: www.dsa-hl.de

Das Rollenspielsystem von Das Schwarze Auge dient als Grundlage für diese ungewöhnliche Mod. Sechs Charaktere wie Elf oder Zwerg sollen jeweils eine Solo-Kampagne bekommen. Auch im Mehrspielermodus steigen die Kämpfer im Rang auf. Das Team sucht verzweifelt nach Grafikern sowie 3D-Level- und Modellbauern.

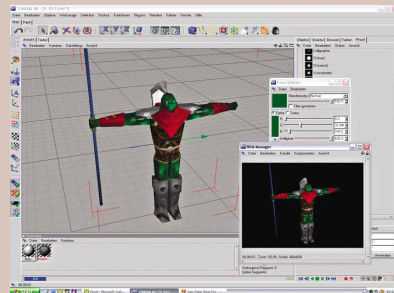


PROJECT TIMELESS

Spiel: Half-Life

Website: www.project-timeless.net

Im Jahr 2047 schlägt sich die Armee mit wild gewordenen Cyborgs herum. Als Mitglied eines Menschen- oder Androidenteams erfüllen Sie im Internet oder lokalen Netzwerk komplexe Missionen. Wie in Counterstrike versucht die Gegenpartei, Sie aufzuhalten. Mehrere Teammitglieder steuern Fahrzeuge (etwa Panzer) gemeinsam.



WARCRAFT 3000

Spiel: Warcraft 3

Website: <http://warcraft3k.warcraft3.de>

Blizzards Echtzeit-Hammer ist noch nicht erschienen, da arbeitet die Mannschaft von Warcraft 3000 schon an einer Mod im Stil von Warhammer 40K. In ferner Zukunft werden fünf Rassen mit modernen Waffen kämpfen. Wie in Battle Realms verdienen Sie sich Yin- und Yang-Punkte. Die sind nötig, um Helden zu rekrutieren.



ULTIMA-UNREAL

Spiel: Unreal Tournament

Website: www.ultima-unreal.de

Auf der Basis von Unreal Tournament entsteht diese Fantasy-Ballerei mit Rollenspiel-Elementen. Als männlicher oder weiblicher Held kämpfen Sie gegen Monster und menschliche Widersacher. Zahlreiche NPCs erteilen Aufträge, für deren Erfüllung Sie Erfahrungspunkte bekommen. Auch dieses Team braucht noch Modeller.