

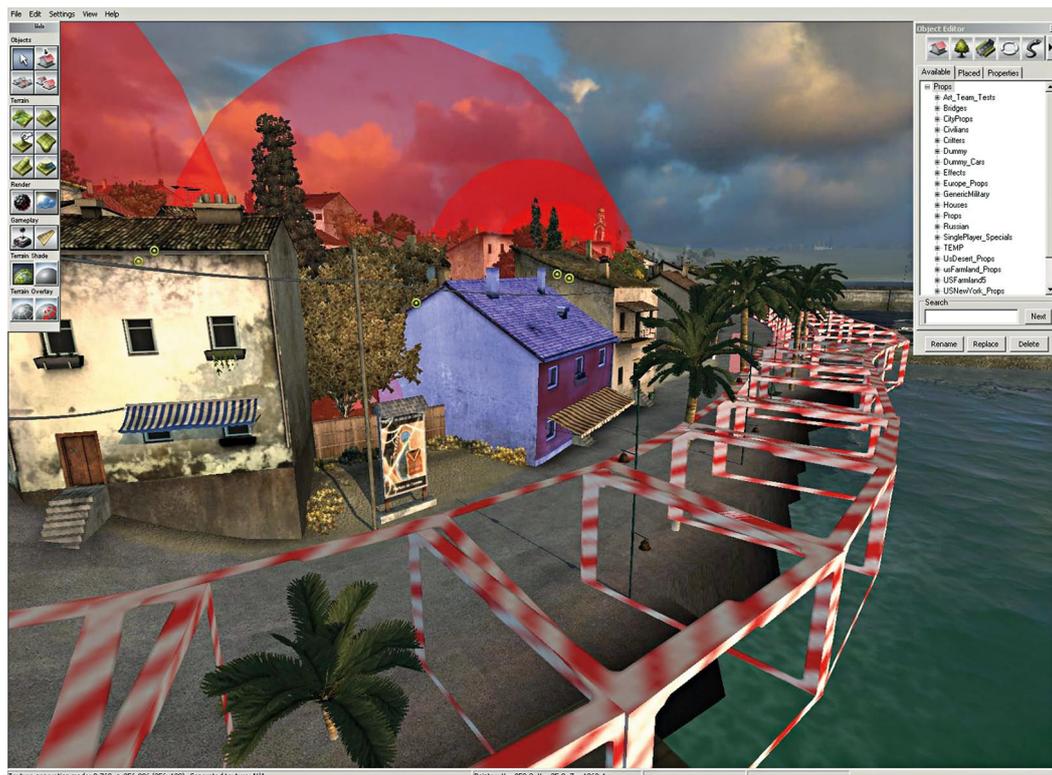
# World in Conflict Mod-Wettbewerb

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen normalerweise eine Auswahl vielversprechender Mods. Diesmal bieten wir Ihnen jedoch zur Abwechslung etwas anderes: Die Möglichkeit, selbst einmal auf diesen Seiten zu erscheinen.

gamestar.de  
- Hier geht's zur  
Anmeldung  
► Quicklink: 4372

Für einige Hobby-Programmierer sind Mod-Projekte der Einstieg in die professionelle Spielentwicklung. Eins der bekanntesten Beispiele: die Kaos Studios. Die haben dereinst für **Battlefield 1942** das beliebte **Desert Conflict** entworfen. Darin kämpfen amerikanische Truppen in einem modernen Konflikt gegen eine arabische Armee. Herausragendstes Merkmal der Mod waren die detailgetreuen, zeitgenössischen Fahr- und Flugzeuge. Die gefielen Digital Illusions, den Machern der **Battlefield**-Reihe, so gut, dass sie das Team kurzerhand einstellten und **Battlefield 2** programmieren ließen. Mittlerweile sind die Kaos Studios wieder auf eigene Faust tätig und arbeiten am Team-Shooter **Frontlines: Fuels of War**. Splash Damage, die Entwickler von **Enemy Territory: Quake Wars**, haben ihre Wurzeln ebenfalls in der Mod-Szene.

Wir können Ihnen zwar keinen Job in der Spieleindustrie versprechen, dafür bieten wir Ihnen aber die Chance, ein international erfolgreiches Entwicklerstudio auf sich aufmerksam zu machen. Gemeinsam mit Intel, der Electronic Sports League und Massive, den



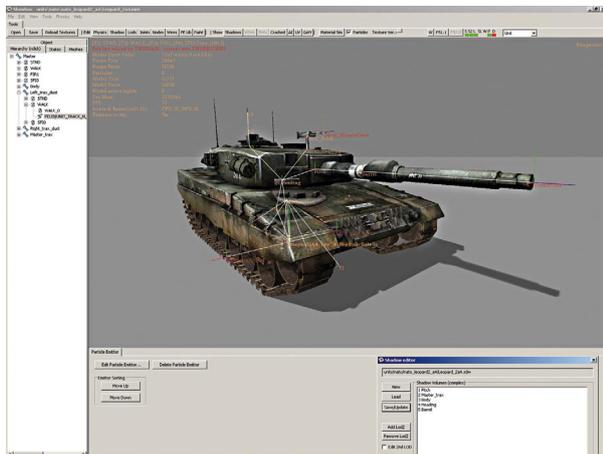
Mit dem **WicEd** genannten Leveleditor erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse per Mausclick Karten für World in Conflict.

schwedischen Machern von **World in Conflict**, veranstalten wir einen großen Wettbewerb. Die Gewinner des **Game On World**

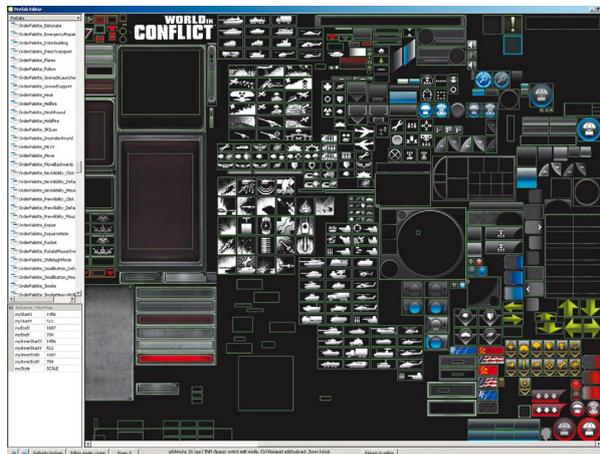
in **Conflict Mod Contest** werden mit starker Unterstützung von Massive eine Spitzen-Mod für das Strategiespiel schaffen.

## Worum geht's?

Pünktlich zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe hat Massive ein umfangreiches Softwarepaket



**Showbox** wandelt selbsterstellte Spielmodelle in Programmcodes um.



Ihnen passt die **Benutzeroberfläche** nicht? Basteln Sie sich einfach eine neue!

veröffentlicht. Darin enthalten sind fünf Programme, mit denen Sie eine komplette Mod für **World in Conflict** erstellen können. Rückgrat der Sammlung ist der Leveleditor WicEd. Damit erschaffen Sie im wahrsten Sinne des Wortes die Grundlage der Mod: das Schlachtfeld. Sie lassen Berge, Täler, Flüsse und Wälder entstehen, verteilen Häuser, Strommasten, Tankstellen, positionieren die Sonne und befehligen das Wetter – all das mit ein paar (na gut, mit vielen) Mausklicks. Durch das ebenfalls in den Mod-Tools enthaltene Programm Juicemaker legen Sie die Werte der Objekte im Spiel fest, zum Beispiel die Sichtweite, Bewaffnung und Feuerkraft Ihrer Panzer. Der GUI-Editor lässt Sie eine grafische Benutzeroberfläche erstellen, WinSDF und Showbox verpacken das Ganze anschließend in Dateien, die **World in Conflict** lesen kann – das sorgt später für eine reibungslose Installation. Das Rüstzeug für Ihre Mod steht damit bereit.

**Was können die Tools?**

Der WicEd enthält alle Grafikelemente aus **World in Conflict**, also Gebäude, Fahrzeuge und Landschaftsbauteile. Sie können das Spiel damit komplett nach Ihrem Geschmack umgestalten. Die größte Herausforderung an Modder ist jedoch die »Total Conversion«, der Totalumbau eines Programms. So wie **Counterstrike** aus **Half-Life** ein völlig anderes Spiel gemacht hat, können Sie mithilfe der Mod-Tools ein vollkommen eigenes Konzept entwerfen, für das **World in Conflict** lediglich als Grundlage dient. Ein Fußballspiel etwa. Oder ein mittelalterliches Kriegsepos mit Rittern und Burgen. Wollen Sie eigene Grafikelemente erstellen, benötigen Sie allerdings zusätzliche Programme wie Lightwave, Modo oder Photoshop und die entsprechende Erfahrung. Um an unserem Wettbewerb teilnehmen zu können, brauchen Sie allerdings zunächst nur eins: eine gute Idee.

**Wie kann ich mitmachen?**

Am Anfang jeder Spielentwicklung steht zunächst ein Konzept. Worum soll es gehen, welches Szenario benutzen wir, welchen Grafikstil? Und das ist genau das, was GameStar und Massive suchen. Melden Sie sich im Internet

unter [www.intel.de/wic-mod](http://www.intel.de/wic-mod) für den Wettbewerb an und senden Sie bis zum Ende des Jahres Ihr Konzept einer Mod ein: Beschreiben Sie in einem Text, wie Sie sich das Spiel vorstellen. Eine Jury, bestehend aus Experten von GameStar, Massive, Intel und der ESL, begutachtet diese Entwürfe Anfang Januar. Die drei vielversprechendsten Konzepte werden in unserer Februarausgabe vorgestellt und zwei Monate lang von Nicklas Öberg, dem Qualitätssicherungsmanager von Massive, unterstützt. Öberg wird den Modder-Teams in der ersten Programmierphase zur Seite stehen, technische und inhaltliche Tipps geben und bei der Umsetzung des Konzepts helfen. Während dieser Zeit halten wir unsere Leser natürlich über die entstehenden Mods auf dem Laufenden.

**Wie geht's weiter?**

Bis März 2008 haben die Modder Zeit, ihr Spiel vom Papier auf den Monitor zu bringen – nur in Grundzügen, versteht sich. Die Jury wird dann beurteilen, welches Team die besten Aussichten auf einen Mod-Hit hat, und entsprechende Punkte vergeben. Die Sieger erhalten von Massive in den folgenden Monaten volle Unterstützung bei ihrer Arbeit – gute Mods halten ein Spiel am Leben, da helfen die Profis den Hobby-Entwicklern gern. Ende 2008 soll dann die erste spielbare Version der

**Drei Fragen an ...**

**Nicklas Öberg**



Nicklas Öberg ist bei Massive verantwortlich für die Qualitätssicherung. Er wird die Wettbewerbsteilnehmer betreuen und die Gewinner tatkräftig unterstützen.

**GameStar** ... **Wie schwer ist es, eine Mod für World in Conflict zu erstellen?**

... **Öberg** Es kommt drauf an, was du vorhast. Wenn du nur eine simple Balance-Mod machen willst, musst du lediglich im Juicemaker die Werte der Einheiten verändern. Neue Karten, die nächstanspruchsvollere Mod-Stufe, erstellst du im WicEd. Für eine Total Conversion mit neuen Einheiten oder Spielmodi wirst du neben unseren Mod-Tools allerdings weitere Programme brauchen, jede Menge Erfahrung und idealerweise ein Team. Solche Mods sind praktisch komplett neue Spiele und beanspruchen sehr viel Zeit und Energie.

... **Was, wenn ich auch ohne Erfahrung und ohne Team mitmachen will?**

... Auf der Internet-Seite [www.intel.de/wic-mod](http://www.intel.de/wic-mod) gibt's eine große Mod-Anleitung, außerdem noch ein Wiki und ein Modder-Forum. Da kann man Ideen austauschen und vielleicht sogar Gleichgesinnte finden, mit denen man sich zusammmentut.

... **Wie stark dürfen die Modder World in Conflict verändern?**

... Eigentlich komplett. Wir versuchen, den Moddern so viel Freiheit wie möglich zu geben. Manche Spielmechaniken sind recht schwer zu umgehen, aber ein kreativer Kopf schafft das schon. Es kann zwar sein, dass wir im Laufe des Wettbewerbs Einschränkungen festsetzen müssen, aber das sehen wir erst, wenn es soweit ist.

brandneuen **World in Conflict**-Mod fertig sein. Die wird dann auf diesen Seiten exklusiv vorgestellt und liegt natürlich auch unserer Heft-DVD bei – der beste Start al-

so für den Community-Erfolg. Und vielleicht sogar der Beginn einer Karriere in der Spieleindustrie? Kaos und Splash Damage haben es jedenfalls vorgemacht. **FAB**



Unser Mod-Vorschlag: Entwerfen Sie doch den **Schnitzel-Tycoon**. Das passende Restaurant gibt's in **World in Conflict** ja schon.