

Scarletts Wunderheiler

Wenn Computerspiele fehlerhaft auf den Markt kommen, löst die Community Probleme oft schneller als der Hersteller selbst. Das deutsche Rollenspiel **Venetica** ist ein perfektes Beispiel dafür, wie Spieler sich selbst helfen.

Im Stammesland der Juma gibt es eine Arena, in der die adrette Heldin Scarlett fünf Kampfunden bestehen kann. Bei einigen Spielern von **Venetica** ist jedoch schon nach dem ersten Duell Schluss: die nächsten Gegner erscheinen einfach nicht mehr.

Fehler dieser Façon gibt es im deutschen Rollenspiel mehrere. Wer davon ausgebremst wird, findet im offiziellen Forum überraschende Hilfe. Dort kann jedermann seinen festgefahrenen Spielstand einschicken und erhält ihn repariert zurück, meist innerhalb weniger Stunden. So lassen sich alle bekannten Probleme in **Venetica** lösen. Dieser Service ist vorbildlich. Nur stammt er weder von der Entwicklerfirma Deck 13 noch vom Publisher Dtp, sondern von einem ganz normalen Spieler.

Quereinstieg

Der flinke Problemlöser firmiert im Forum unter dem Namen Frank Harmann. Hinter dem Pseudonym steckt ein 40-jähriger Software-Entwickler aus Münster. Der **Venetica**-Spieler kam auf Umwegen zur Bug-Bereinigung. Ursprünglich wollte er nur, dass sein eigenes Spiel schneller läuft. »Die gemessenen Fra-

mes pro Sekunde waren mir zu niedrig. Also habe ich angefangen, an der Performance zu schrauben«, erzählt Harmann. Als Deck 13 einigen problemgeplagten Spielern im Forum Tipps gab, wie sie durch einen Eintrag in einer Konfigurationsdatei die Spielmechanik manipulieren können, wurde Harmann hellhörig. »Das ließ mich vermuten, dass auf diese Art mehr möglich sein müsste. Daraufhin habe ich mich näher mit der Technik beschäftigt. Die Tricks von Deck 13 erlaubten Rückschlüsse auf die Funktionsweise.«

Alternative Medizin

Die Handlungsabläufe von **Venetica** basieren auf einer in der Branche beliebten Skriptsprache namens Lua. Deren Struktur lässt sich im Klartext aus den Spieldateien auslesen. So kann Harmann Schritt für Schritt nachvollziehen, was in Quests passieren sollte. Im Hafen von Venedig kann es zum Beispiel vorkommen, dass Scarlett in einem Lagerhaus vor einer Zelle strandet, in der eigentlich ein Gefangener sitzen müsste. Normalerweise folgt an dieser Stelle ein Dialog. Aber weil der Insasse bei manchen Spielern einfach nicht da ist, löst

das Spiel das Gespräch nicht aus, das Abenteuer steckt fest. Durch Detektivarbeit im Lua-Skript stößt Harmann solche Stellen auf. Die Lösung ist meist simpel: Eine veränderte Variable gaukelt dem Programm vor, das Gespräch habe bereits stattgefunden. Dann läuft die Handlung anstandslos weiter.

Blitzbehandlung

Harmanns Service ist ein anschauliches Beispiel dafür, wie die Spielerschaft nagende Probleme in Selbsthilfe umschiffet, weil sie nicht auf die offizielle Reaktion der Hersteller warten will. Bis dahin können Wochen verstreichen. Findige Spieler dagegen sind nicht nur schnell, sondern oft auch verblüffend hilfsbereit. Harmann zum Beispiel hat alle bekannten Problemlösungen für **Venetica** in einem kleinen Programm gebündelt, das Bug-Barrikaden während des laufenden Spiels auf einen Knopfdruck hin löst. Um neu gemeldete Fehler in der Spiellogik zu entschlüsseln, braucht Harmann in der Regel nicht länger als eine halbe Stunde. In Ausnahmen wie dem Arena-Fehler können auch mal zwei Stunden verstreichen – »weil ich den Fehler gemacht



Einer der störenden Fehler in **Venetica** ist der sogenannte »Ladder Freeze«: Es kann vorkommen, dass das Spiel einfriert, wenn Scarlett Leitern erklimmt.

habe, nach der Ursache statt der Lösung zu suchen«, sagt Harmann. Tatsächlich behebt der freiwillige Bug-Jäger keine Fehlerquellen, sondern kuriert lediglich Symptome. Das unterscheidet seinen inoffiziellen Heildienst von den Patches der Hersteller.

Gründliche Kur

»User können schneller reagieren«, sagt Mathias Reichert, Development Director beim Publisher Dtp. »Wir beheben immer gleich mehrere Probleme, fügen Verbesserungen hinzu und machen ganze Testläufe.« Bis zu 200 Stunden Testzeit benötigte ein Patch. Zudem muss der Hersteller sicherstellen, dass seine Problemlösung nicht anderswo neue Lücken reißt. »Wenn Scarlett zum Beispiel an einer Stelle aus der Welt fällt, dann sagt man: Okay, reparieren wir da die Kollisionsabfrage!«, erläutert Jan Klose, Creative Director beim Venetica-Entwickler Deck 13. »Aber das kann bedeuten, dass man plötzlich anderswo nicht mehr durchkommt. Deshalb müssen wir nach jeder Änderung jede Stelle im Spiel noch mal abspielen.« Wenn ein Patch neue Probleme verursacht sollte, sagt Klose, »stehen wir noch blöder da.«

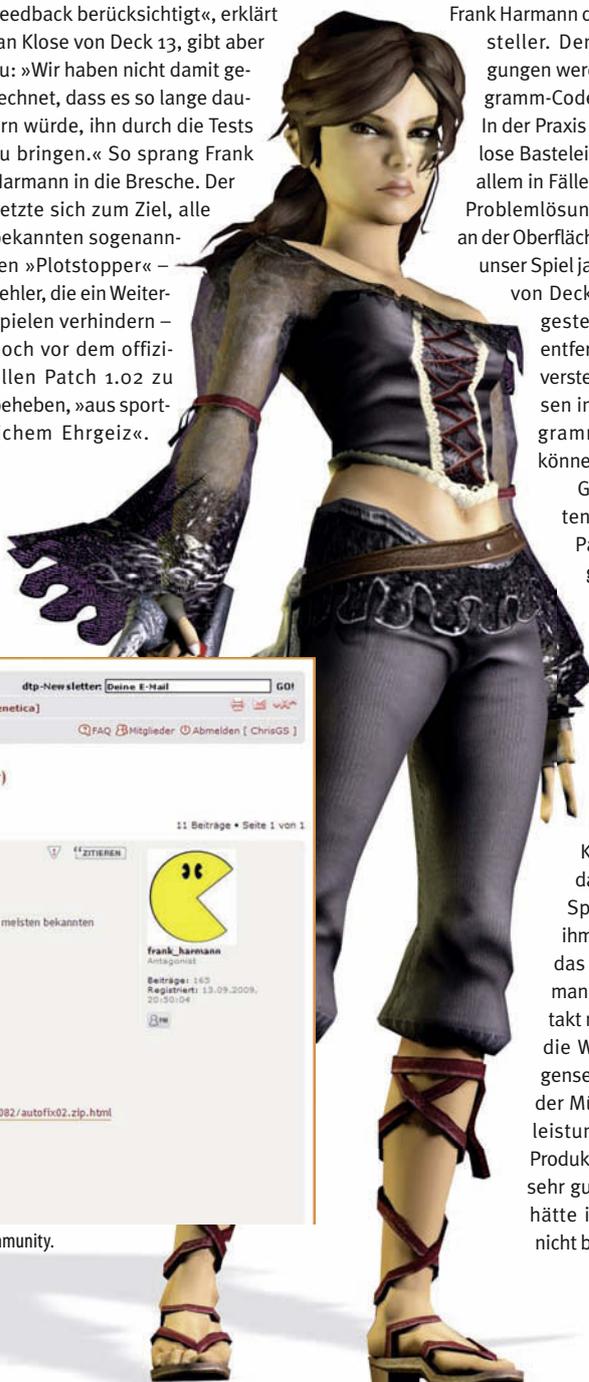
Solche Gedanken muss sich Frank Harmann nicht machen. »Im Gegensatz zu Deck 13 nehme ich keine Rücksicht auf Nebenwirkungen«, gibt er zu. »Es ist prinzipiell nicht auszuschließen, dass solche »schmutzigen Tricks« zu Problemen weiter hinten im Spiel führen.« Zwar haben seine Kniffe bislang keine unerwarteten Auswirkungen gehabt. Wer Rosskuren aus der Community vertraut, tut das aber auf eigene Gefahr, wie Mathias Reichert von Dtp vorsorglich einschränkt: »Wer einen User-Patch benutzt, muss damit rechnen, dass etwas schiefgehen kann.«

Geburtsfehler

Dass Venetica überhaupt mit so einschneidenden Fehlern auf den Markt kam, hat zu einem guten Teil mit dem Umfang des Pro-

gramms zu tun. Das große Rollenspiel war für den vergleichsweise jungen deutschen Entwickler Deck 13 ein ambitioniertes Projekt. Zweimal wurde der Erscheinungstermin nach hinten verlegt, schließlich wieder von Oktober auf September vorgezogen. Entsprechend verringerte sich das Zeitfenster für die finale Qualitätskontrolle. »Am Ende war das eine richtige Bugfixing-Orgie«, beschreibt der Dtp-Mann Mathias Reichert die Schlussphase, in denen sieben Tage die Woche rund um die Uhr am Spiel nachgebessert wurde. Mit der Version, die am 4. September schließlich in die Läden ging, sei man »zu 99% zufrieden« gewesen. »Hätten wir die letzten kleinen Bugs noch bereinigen wollen, hätte sich die Veröffentlichung stark verzögert, im Ernstfall sogar bis nach Weihnachten«, sagt Reichert.

Der erste Patch auf Version 1.01 erschien schon am Erstverkaufstag. Er löste längst nicht alle Probleme. Dennoch lässt Patch 2 seit mehr als zwei Monaten auf sich warten. »Für den zweiten Patch haben wir auch gleich Spieler-Feedback berücksichtigt«, erklärt Jan Klose von Deck 13, gibt aber zu: »Wir haben nicht damit gerechnet, dass es so lange dauern würde, ihn durch die Tests zu bringen.« So sprang Frank Harmann in die Bresche. Der setzte sich zum Ziel, alle bekannten sogenannten »Plotstopper« – Fehler, die ein Weiterspielen verhindern – noch vor dem offiziellen Patch 1.02 zu beheben, »aus sportlichem Ehrgeiz«.



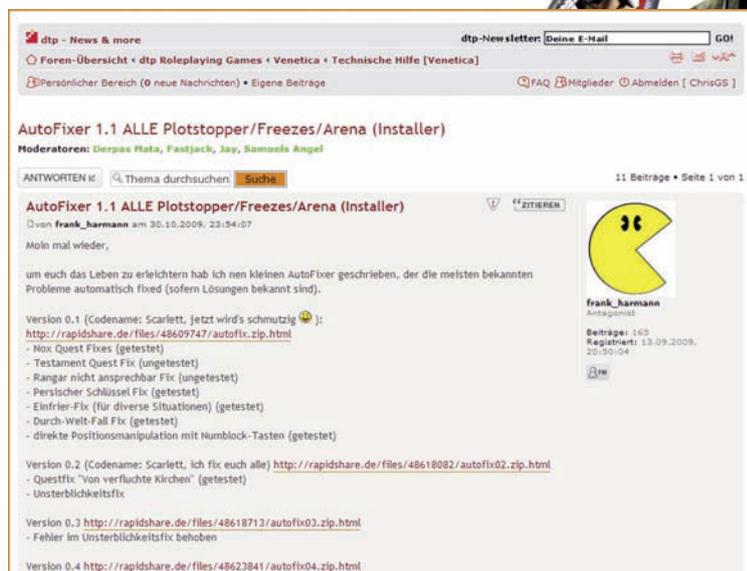
Mit Harmanns **Autofixer** lassen sich die bekannten Plotstopper in Venetica automatisch lösen. Im Spiel genügt dafür ein simpler Tastendruck.

Am 5. November hatte er die Aufgabe erfüllt. Zum Redaktionsschluss am 12. November war Patch 1.02 noch nicht erschienen.

Laiendoktor

Theoretisch verletzen Eingriffe wie die von Frank Harmann das Urheberrecht der Hersteller. Denn in den Lizenzbedingungen werden Änderungen am Programm-Code in der Regel untersagt. In der Praxis dulden die Firmen harmlose Basteleien aber anstandslos, vor allem in Fällen wie diesem. Harmanns Problemlösungen kratzen bestenfalls an der Oberfläche der Software. »Er hackt unser Spiel ja nicht«, wiegelt Jan Klose von Deck 13 ab. Harmann selbst gesteht: »Ich bin weit davon entfernt, den Gesamt-Code zu verstehen.« Jeder mit Kenntnissen in objektorientierten Programmiersprachen wie C++ könne es ihm gleichtun.

Generell stehen die meisten Hersteller Community-Patches wohlwollend gegenüber, so auch im Fall von Venetica. »Solange unser Programm nicht für Klamauk zweckentfremdet wird oder die USK-Einstufung gefährdet ist, halten wir User-Patches für eine gute Sache«, sagt Mathias Reichert von Dtp. Jan Klose ergänzt: »Wir sehen das pragmatisch. Wenn ein Spieler Probleme hat und ihm wird Hilfe angeboten, ist das super.« Auch wenn Harmann und die Firmen nie Kontakt miteinander hatten, so ist die Wertschätzung doch gegenseitig. Denn letztlich bietet der Münsteraner seine Dienstleistung aus Freude über das Produkt an: »Mir gefällt Venetica sehr gut. Wenn es anders wäre, hätte ich den Aufwand sicher nicht betrieben.«



Das **offizielle Forum** von Venetica ist die Schnittstelle der Community.