

Schwerpunkt-Inhalt

Crysis.....	110
Dragon Age: Origins.....	112
Fallout 3.....	114
Half-Life 2.....	116
Risen.....	118

Spiele im Schönheitssalon

Viele ältere Spiele und die meisten Konsolenumsetzungen nutzen die Leistung heutiger PCs nicht aus. Dem grafischen Stillstand wirken Fan-Projekte entgegen. GameStar stellt die schönsten Mods vor und hilft Ihnen bei der Installation.

Auf der einen Seite werden Spiele heutzutage für mehrere Systeme entwickelt, oft in erster Linie für die Konsolen Xbox 360 und Playstation 3. Den PC behandeln die Publisher teils nur stiefmütterlich, weil er außerhalb Deutschlands keine große Rolle spielt – Ausnahme sind PC-exklusive Titel wie **WoW**.

Auf der anderen Seite kramen wir immer mal wieder unsere alten Lieblingsspiele heraus und betrachten ungläubig die schmucklose Grafik: »Aber das sah doch damals nicht sooo mies aus!« Nein, damals nicht. Doch Technik hat eine kurze Halbwertszeit. Schließlich reißen uns auch bei Filmen zehn Jahre alte Spezialeffekte nicht mehr vom Hocker.

Aus diesem Antrieb heraus erstellen Fan-Projekte immer wieder neue Modifikationen, die sich grob in drei Klassen einteilen lassen: 1. Erweiterungen des Originalspiels (neue Karten oder Kam-

pagnen), 2. neue Spiele auf Basis der zugrunde liegenden Engine und 3. grafische Generalüberholungen. Für diesen Schwerpunkt haben wir nach den schönsten Grafik-Mods gefahndet und **Crysis**, **Dragon Age: Origins**, **Fallout 3**, **Half-Life 2** und **Risen** in den Schönheitssalon geschickt.

Urahn Counterstrike

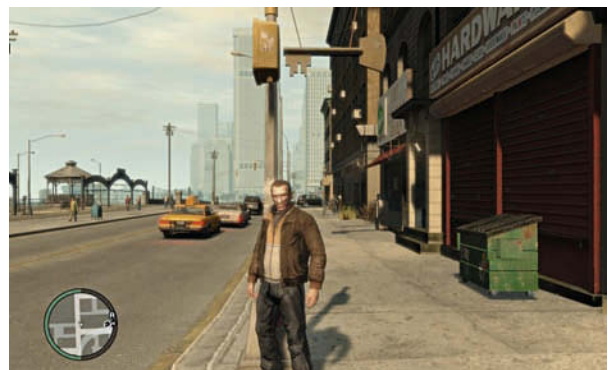
Spiele-Modifikationen egal welcher Art sind eine Domäne des PC. Nur hier liegen die Originaldateien für jedermann frei zugänglich auf der Platte, und idealerweise bietet der Entwickler sogar die nötige Infrastruktur in Form eines Software Development Kits (SDK) an, mit dem Interessierte tiefer in die Engine einsteigen können. So ging mit **Counterstrike** einer der erfolgreichsten Multiplayer-Shooter aus einer kostenlosen Community-Mod für das erste **Half-Life** hervor. Seitdem viele Spiele für

mehrere Plattformen programmiert werden, hat sich das Feld der Entwickler aber gelichtet, die die Hobby-Designer unterstützen: Im Entwicklungsprozess bleibt für die Stärken der unterschiedlichen Hardware immer weniger Zeit übrig. Speziell auf dem PC führt das zu unnötig matchigen Texturen – die Konsolen haben einfach nicht genug Videospeicher für fein aufgelöste Poligonapeten –, aber auch zum Verzicht auf Software-Umgebungen für Hobby-Teams. In den letzten Jahren hat nur Entwickler Crytek die nötigen Tools direkt auf die Spiel-DVD gepackt, und auch id Software ist noch ein Verfechter von Mods, weil sie die Spiele über den sonst üblichen Zeitraum hinaus am Leben halten. Da das aber Ausnahmen sind, werden Gameplay-Mods immer seltener, stattdessen widmet sich die Modding-Szene gezwungenermaßen verstärkt der Grafik. Tex-

turen etwa lassen sich auch ohne Hilfe der Original-Entwickler aufpeppen. Das funktioniert in der Regel nur mit Singleplayer-Titeln, weil viele Multiplayer-Spiele wie **Modern Warfare 2** das integrierte Matchmaking-System voraussetzen. Für Multiplayer-Mods wie etwa **Project Reality** für **Battlefield 2** braucht die Community aber Dedicated Server – die sich mit Punkbuster durchaus gegen Cheater sichern lassen.

Der Fall GTA 4

Einige Publisher ignorieren die Community gar, indem sie keine Rücksicht auf beliebte Mods nehmen. Seit dem letzten Patch für **GTA 4** etwa funktioniert die wunderschöne Grafikmod **ENBSeries** nicht mehr. Der Entwickler Boris Vorontsov tobte auf seiner Internetseite: »Der neue Patch ist da. Ich mache keine neue Version von ENBSeries mehr. Also wartet nicht drauf. GTA 4 ist tot.« **DV**



Die **ENBSeries-Modifikation** (links) verpasst GTA 4 eine gehörige Portion zusätzliche Details – aber funktioniert nicht mehr mit dem neuesten Patch 1.0.6.0 (rechts).