

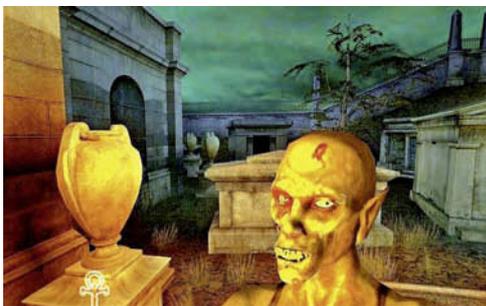
# Die Modding-Community

Sie suchen neue Inhalte für Ihr Lieblingsspiel, wollen dafür aber nichts bezahlen? Die PC-Community erledigt das für Sie.

Jeder Spieler kennt diesen Moment: Da endet ein großartiges Spiel, man lehnt sich zufrieden zurück und genießt den Augenblick. Doch dann kommt gleich wieder dieses Kribbeln. Eigentlich würden wir doch noch viel weiter spielen wollen. Was tun? Das Spiel von Neuem beginnen oder sich teure DLCs runterladen? PC-Spielern bietet sich da zum Glück häufig noch eine andere Alternative: die »Modifications« (Mods) der PC-Spieler-Community.

Egal, ob wir in **Medieval 2** Schlachten aus **Herr der Ringe** austragen, **Starcraft 2** in einer Tower-Defense-Variante erleben oder in **GTA 4** mit realen Automarken rumkutschieren wollen – ein paar Mausklicks, und alles geht. Das Angebot ist oft beeindruckend, die Qualität in vielen Fällen professioneller als bei den Hersteller-DLCs, und so können PC-Spieler die Lauf- und Lebenszeit einer guten Zahl ihrer Spiele theoretisch bis ins Unendliche verlängern. Das alles funktioniert wohlgerneht völlig kostenlos.

Zu verdanken haben wir die Mod-Fülle zweierlei Ursachen: Zum einen bietet der PC als offene Plattform die beste Umgebung für Modifikationen an einem Spiel, zum anderen finden sich einfach genügend Fans, Hobbyentwickler und Interessierte, die in ihrer Freizeit für die spielende Allgemeinheit neue Inhalte oder Verbesserungen erstellen. Die Motivation der Modder ist dabei höchst unterschiedlich. Der eine ist mit dem fertigen Spiel aus dem Laden nicht ganz zufrieden und erstellt zum Beispiel eine Mod mit hochauflösenden Texturen (wie bei **Drakensang** oder **Dragon**



Die Community erhält Spielklassiker wie **Vampire: Bloodlines** am Leben, indem sie sie mit stetig neuen Patches und Inhalten versorgen.

**Age**), während der nächste einfach nur mehr Inhalt für »sein« Spiel sehen will (z.B. mit neuen Maps für **Team Fortress 2**), der dritte stellt sogar ein komplett neues Spiel auf die Beine (wie **Nehrim** für **Oblivion**). Und die Motivation für die zahlreichen Nackt-Patches (z.B. **Sims**, **Tomb Raider**) ist, nun ja, sehr offensichtlich.

Dank der Community bleiben auch Spiele weiterhin am Leben, deren Entwicklerstudios schon längst das Zeitliche gesegnet haben. So übernahmen die Fans des Rollenspiels **Vampire: Bloodlines** (2004) nach der Pleite von Troika die weitere Pflege des bei Release stark verbuggten Titels. Auch heute noch, nach über sechs Jahren, erscheinen regelmäßige Community-Patches. Aber auch weniger

## Die Grenze zwischen Anerkennung der Fan-Arbeit und Ausbeutung ist fließend.

prominente Titel wie zum Beispiel **Homeworld 2** oder **Paraworld** erfreuen sich einer kleinen, treu ergebenen Fangemeinde, ohne die diese Titel längst nur noch ein Schatten in unseren Erinnerungen wären. Manchmal dürfen die Modder sogar im offiziellen Auftrag Hand an die Spiele legen. So geschehen etwa beim buggeplagten Rollenspiel **Gothic 3**. Nachdem sich der Entwickler Piranha Bytes

und der Publisher Jowood im Unfrieden getrennt hatten, verblieben die Rechte an **Gothic** bei Jowood. Diese hatten allerdings keinen Entwickler mehr zur Hand, um die weiterhin vorhandenen Bugs auszumerzen. Also durfte ganz offiziell die **Gothic-Community** ran, um zunächst in kleinen Patches Bug-Bereinigung zu betreiben und um schließlich eine über 900MB große komplette Überarbeitung des Titels zu veröffentlichen.

Dass sich eine ganze Community von einem Publisher so vor den Karren spannen lässt,

ist aber eine zweischneidige Sache. Einerseits kommt es natürlich einem Ritterschlag für die Modder gleich, nun ganz offiziell für ihr heißgeliebtes Spiel tätig werden zu dürfen. Andererseits darf die zahlende Kundschaft mit Recht erwarten, dass die Produkte, die sie teuer erworben hat, dann auch von denen gepflegt werden, die das Geld kassieren. Die Grenze zwischen Anerkennung der Fanarbeit und Ausbeutung ist hier fließend. Es ist schwer zu erkennen, ob und wann Entwickler oder Publisher sich von vorneherein darauf verlassen, dass es die Community schon richten wird. Andere wiederum versuchen gleich, die Modding-Community so weit wie möglich vom eigenen Produkt auszuschließen, um ihre Marke (und die Profite) zu schützen. Wer kauft sich schon einen teuren DLC, wenn es gleichwertige Mod-Alternativen gibt?

Wer es auf Produzentenseite aber ernst meint mit der Sorge ums eigene Produkt, der reagiert auch angemessen auf die Anstrengungen der Modder. Hier ergeben sich Möglichkeiten, indem die Verbesserungen und Ideen der Mods zum Beispiel mit in den nächsten Titel einfließen können. Ein so direkter Beitrag der Community im Entwicklungsprozess ist nicht ungewöhnlich; am

Rundenstrategiespiel **Heroes 6** arbeiten zum Beispiel ganz offiziell Fans mit, **Fallout: New Vegas** ist in vieler Hinsicht von Mods für **Fallout 3** inspiriert. Im besten Fall winkt für ambitionierte Modder sogar eine Karriere als Spieleentwickler, wie die wohl berühmteste Mod der Spielewelt beweist: **Counterstrike**. Der Mega-Erfolg unter den Taktik-Team-Shootern begann als Mod zum Ego-Shooter-Klassiker **Half-Life**, gefertigt von ein paar studentischen Hobbyentwicklern in ihrer Freizeit. Der Erfolg und die Qualität der Mod führten direkt zu Entwickler-Jobs bei den **Half-Life**-Schöpfern von Valve. Vom kostenlosen Zusatzinhalt über Patch-Services bis zum festen Job – es gibt eine Menge Gründe für PC-Spieler, sich aktiv wie passiv mit dem gewaltigen Potenzial der Mods zu beschäfti-



Ein Spiel, theoretisch unendliche Spieldauer: Wer den Strategie-Hit **Starcraft 2** besitzt, kann sich vor Maps und Mods kaum retten.



Der Taktik-Shooter **Counterstrike** begann einst als Mod für **Half-Life** und verhalf deren Entwicklern zum Teil zu Jobs beim Publisher Valve.

# Die Vernetzung

Keine Plattform führt ihre Spieler besser zusammen als der PC, und zwar schon seit über einem Jahrzehnt.

Anfang 2006 muss bei den Ensemble Studios Hochstimmung geherrscht haben. Microsoft hatte die **Age of Empires**-Entwickler gerade beauftragt, ein Online-Rollenspiel für die Xbox 360 zu entwerfen, angesiedelt im beliebtesten Action-Universum Nordamerikas: **Halo**. Mit dieser Markenmacht im Rücken hätte der Titel eins der ersten erfolgreichen Internet-Abenteuer für Konsolen werden können, das **World of Warcraft** der Xbox, ein Meilenstein der Spielegeschichte. Doch noch bevor der neue Bürotrakt für das Entwicklerteam fertig war, wurde das Projekt 2007 wieder eingestellt. Knapp zwei Jahre später schloss Ensemble komplett. **Halo Online** (Codename »Titan«) reiht sich ein in den Trauermarsch der eingestampften Konsolen-Abenteuer. Die erfolgreichste Plattform für Online-Titel bleibt der PC, und das ist nur eine Facette seiner großen Stärke. Denn keine Plattform vernetzt ihre Spieler besser als der Heimcomputer.

Das hat Geschichte. Schon 1993 ermöglichte der in Deutschland indizierte Ego-Shooter **Doom** Deathmatch-Gefechte im lokalen Netzwerk (LAN), die ab 1995 auch über das Internet liefen. Als im Jahr 1998 mit Segas Dreamcast die erste online-taugliche Videospiele-Kiste erschien, gehörte das vernetzte Spielen auf dem PC längst zum Alltag. Inzwischen hat der PC seinen technologischen Vorsprung zwar eingebüßt, sowohl Microsoft als auch Sony haben für ihre Konsolen eigene Multiplayer-Netzwerke errichtet. In zwei Bereichen hat der Rechner aber immer noch die Nase vor, nämlich auf LAN-Partys und im E-Sport.

Im holsteinischen Neumünster etwa steigt zweimal jährlich die Northern LAN Convention (NorthCon), im Dezember soll die Riesens LAN-Party bis zu 4.000 PC-Spieler anlocken. Das wäre Deutschland-Rekord. Bei Konsolen seien diese Dimensionen undenkbar, sagt Marco Grimm, der Geschäftsführer des NorthCon-Veranstalters InnovaLAN: »Wenn mal eine LAN-Party mit Konsolen zustande kommt, dann hat sie meist weniger als 100 Teilnehmer.« Das liegt auch daran, dass Konsolen zwar handlich und mobil sind, die dazugehörigen Fernseher aber nicht. PCs und Monitore lassen sich da vergleichsweise problemlos transportieren. Zudem sprechen die Netzwerk-Festivals auch E-Sportler an, die oft um Preisgelder spielen. Bei denen ist die Maus- und Tastatursteuerung der Computerspiele immer noch beliebter als Konsolen-Gamepads. Ibrahim Mazari, der Sprecher der größten europäischen Liga ESL, nennt einen weiteren Grund: »Man kann PC-Spiele einfacher an den E-Sport anpassen.« Denn nur am Computer lassen sich Mehrspieler-Server detailliert

konfigurieren und sogar als Dedicated Server einrichten, die ausschließlich Partien beheimaten. Dadurch steigt die Verbindungsqualität, ein wichtiger Faktor für flüssige E-Sport-Matches. »Noch dazu

**Tausende Spieler auf LAN-Partys, Millionen in Online-Rollenspielen, Milliarden im Internet.**

bieten nur wenige Konsolentitel einen Spectator-Modus, der die Partien für Zuschauer interessant macht«, fügt Mazari hinzu. Kein Wunder also, dass sich unter dem Banner der ESL europaweit 2,6 Millionen Spieler tummeln, bei der Konsolen-Schwester CSL hingegen nur rund 100.000.

Und dann wären da immer noch die Online-Rollenspiele. Das PC-Erfolgsgenre hat auf den Konsolen nie Fuß gefasst. Auch, weil sich herkömmliche MMOs nicht ohne Weiteres für Konsolen umsetzen lassen. Denn ihr kleinteiliges Interface wäre in der HD-Auflösung von 1280x720 Bildpunkten kaum zu entziffern, geschweige denn mit dem Gamepad zu bedienen. Ein Online-Rollenspiel müsste also gezielt für die Konsole entwickelt werden – ein Millionenprojekt. Das **Halo**-Abenteuer etwa hätte laut dem Ex-Designer Dusty Monk 90 Millionen Dollar gekostet, was für Microsoft letztendlich

ein zu hohes Risiko war. Auch Frogster, der Publisher des Free2Play-Abenteuers **Runes of Magic**, hält die Entwicklung eines Konsolen-MMOs für gewagt: »Die Plattform bleibt eine Einstiegshürde«, erklärt der COO Dirk Weyel. »Auf dem PC erreichen wir viel mehr Spieler.« Was auch an der Verbreitung der Systeme liegt: Laut den Marktforschern von DFC Intelligence existieren weltweit rund 212 Millionen spiele-taugliche Rechner, aber nur 130 Millionen Konsolen.

Noch gravierender wird die PC-Dominanz, wenn man Browser-titel und Social Games mit einrechnet, die dank ihrer niedrigen Hardware-Anforderungen

auf fast allen internet-tauglichen Rechnern laufen. Die potenzielle Zielgruppe dieser Programme umfasst also 1,97 Milliarden Spieler, denn so viele Menschen surfen laut der Miniwatts Marketing Group weltweit im Netz. Eine utopische Zahl? Nicht unbedingt: Laut dem Analysten KZero verzeichnen alleine virtuelle Welt-Simulationen wie **Second Life** oder das Haustier-Universum **Neopets** insgesamt über eine Milliarde Benutzerkonten. Da schrumpft selbst das 12 Millionen Abonnenten schwere **World of Warcraft** zur Online-Amöbe. **GR**



Große LAN-Partys wie die **NorthCon** locken Tausende PC-Spieler an.



**World of Warcraft** verzeichnet 12 Millionen Benutzerkonten, **Second Life** 23 Millionen.