



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Games 2.0 – Eine Analyse populärer Open Source
Modifikationen und deren Communities.“

Verfasser

Robert Wolf

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaften

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Ich danke meinen Eltern, die mir dieses Studium ermöglicht haben.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	6
2. Was sind Mods?	9
3. Mods und Open Source?	19
4. Modifikations Kategorien.....	22
4.1. Überkategorie Modifikationen	24
4.1.1. Conversion.....	24
4.1.2. Overhaul	37
4.1.3. Machinima	42
4.1.4. Konsolen Hacking	44
4.1.5. Inoffizielle Patches und Programme	46
4.1.6. Plotmodifikation	50
4.2. Unterkategorie Modifikationen	53
4.2.1. Veränderungen die sich nur auf Optik und Akustik auswirken	54
4.2.1.1. Redesign und Texture Pack	59
4.2.1.2. Sichtbarmachen von Spielberechnungen.....	61
4.2.1.3. Adult Content	63
4.2.2. Veränderungen die sich auch auf die Spielmechanik auswirken	66
4.2.2.1. Implementierung neuer Gegenstände	66
4.2.2.2. Story Mod und Quest Mod	66
4.2.2.3. Neue Spielmechaniken	67
4.2.2.4. Fix und Patch	69
4.2.2.5. Hack und Crack	69
4.2.3. Offizieller Zusatzinhalt	71
4.2.3.1. Addon	72
4.2.3.2. Download Content oder DLC	74
5. Modifikationen als Re-Inszenierungen oder neue Spiele?	75
6. Geschichte von Mods und deren Communities.....	77

7. Median XL	89
8. Minecraft	93
9. Resume	99
10. Bibliografie	102
11. Webseiten	104
12. Abbildungsverzeichnis	108
13. Abstract Deutsch.....	112
14. Abstract English	113
15. Lebenslauf	114

1. Einleitung

Mit dem Aufkommen des Web 2.0 erleben wir eine Verwandlung vom konsumierenden User zum konsumierenden Benutzer der auch selbst produziert. Diese Entwicklung zeigt sich auf Portalen, auf denen sich deren User einer breiten Masse präsentieren können. Sei es in sozialen Netzwerken, in denen sich Leute ihre eigene Identität schaffen können, oder auf Videoportalen, auf denen Hobbyregisseure die Möglichkeit haben, ihre Werke einer unabhängigen breiten Jury zu zeigen, die wie sie zum größten Teil aus anderen Usern besteht. Aus vielen Empfängern werden dadurch viele Sender, die über das Internet nun die Chance haben, Plattformen zu nutzen, die es ohne großen Aufwand ermöglichen, sehr schnell und sehr leicht eine breite Masse zu erreichen. Mit dem Web 2.0 erleben wir eine immer stärker werdende Amateurkultur, welche sich durch alle Medienformen zu ziehen scheint. Ich möchte in dieser Arbeit eine dieser vielen Formen, nämlich Modifikationen, die eine spezielle Form dieser von Usern generierten Inhalte bezeichnen, untersuchen. Es handelt sich dabei um von Spielern veränderte Versionen von Originalspielen, die meist Inhalte und Funktionen in ein vorhandenes Spiel integrieren, welche sich Spieler in diesem gewünscht hätten, oder aber welche dieses ganz bewusst in einen komplett anderen Kontext setzen. Ich werde versuchen in dieser Arbeit, anhand von Texten anderer Medienwissenschaftlern und Ludologen, der Frage nachzugehen, wie Modifikationen genau definiert werden können und ob es überhaupt einen Sinn macht, diese, welche sich wie Computerspiele durch ihre fast unendliche Vielfalt und der Tatsache auszeichnen, dass jederzeit Neue hinzukommen können, unter einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Des Weiteren werde ich auf vorhandene Kategorisierungsversuche der einzelnen Modformen eingehen, diese zu optimieren versuchen und meinen Vorstellungen, unter Berücksichtigung aktueller Beispiele, wenn nötig, neu anzupassen. Der Titel „Games 2.0“ existiert meines Wissens im Zusammenhang mit von Spielern generierten Inhalten in Form von Spielen noch nicht, sondern nur als Titel einer Dokumentation im Rahmen der 3Sat Sendung *Neues*, in welcher der Begriff im Zusammenhang mit der allgemeinen Weiterentwicklung der Spiele und deren Systeme

verwendet wird.¹ Ich habe mich für den Titel „Games 2.0“ deshalb entschieden, da die Bezeichnung „2.0“ sehr oft in Verbindung mit Plattformen wie Youtube genannt wird, welche sich durch ihren von Nutzern generierten Inhalt auszeichnen und meiner Meinung im Zusammenhang mit Modifikationen, welche ebenfalls erst durch ein Einbringen der Spieler selbst entstehen können, sehr passend erscheint. Des Weiteren bringt der Titel, Mods in Verbindung mit dem Open Source Begriff, welcher einen weiteren großen Teil des Web 2.0 ausmacht, da dadurch Programme wie *Open Office* bzw. nun *Libre Office*, an deren Entwicklung sehr viele normale Nutzer beteiligt sind, entstehen können.² Auch wenn Modifikationen durch ihr Original auf dem sie basieren, an rechtliche Einschränkungen geknüpft sind, ist bei Modprojekten, der Gemeinschaftsgedanke, etwas zu erschaffen, dem von Open Source Projekten wie *Libre Office* sehr ähnlich.

Die zentralen Fragestellungen meiner Arbeit lauten: Wie können Mods heute definiert werden und wie hat sich der Begriff Mod gewandelt? Welche Arten und Formen von Mods gibt es und kann man diese in Kategorien unterteilen? Sind Modifikationen neue Spiele oder nur Re-Inszenierungen von vorhandenen Spielen? Wie wirkt sich die Kommerzialisierung von Mods durch die Industrie auf diese aus?

Ich werde versuchen diese Fragen anhand aktueller Beispiele, mithilfe des Verständnisses von Modifikationen verschiedener Spieleforscher und Medienwissenschaftler zu beantworten. Der Großteil der Arbeit stützt sich dabei auf meine eigenen Forschungsergebnisse und Ansichten bezüglich den Definitionen und Kategorisierungen. Im ersten Kapitel werde ich auf den Begriff Modifikation und die Ansichten was als Mod bezeichnet werden kann eingehen und dies anhand aktueller Beispiele erläutern. Ich werde hier besonders die Begriffsproblematik untersuchen, die sich aus Fällen ergibt, in denen eine Transformierung von rein User generiert und von Usern vertrieben zu von Usern und offiziellen Entwicklern erstellt und professionell durch eine Spielefirma vertrieben, entsteht.

¹ Vgl. Games 2.0 Der nächste Level

<http://www.3sat.de/page/?source=/neues/sendungen/magazin/122024/index.html>

² Vgl. Homepage von LibreOffice <http://de.libreoffice.org/>

Einen weiteren großen Teil meiner Arbeit macht die Unterteilung nach unterschiedlichen Aspekten, in verschiedene Kategorien aus. Diese Einteilung stellt einen ersten Versuch dar, Modifikationen nach speziellen Merkmalen zu kategorisieren und unterscheiden. Auch hier benutze ich als Ausgangspunkt verschiedene Ansichten von verschiedenen Medienwissenschaftlern, die sich mit der Thematik vor mir beschäftigt haben. Ich baue bei meinem Definitionsversuch und der Kategorisierung auf meine frühere Arbeit *Modifikationen – Ein Unterteilungsversuch in verschiedene Kategorien basierend auf dem Grad der Veränderung des Originals* auf, in welcher ich mich schon einmal, wenn auch nur kurz mit diesen beiden Fragen beschäftigt habe. Des Weiteren widme ich mich in der Arbeit dem Aspekt der kommerziellen Nutzung von Modifikationen durch die Spieleindustrie und dem Einfluss der Modkultur auf diese aus. Ich gehe auf dieses Thema einerseits anhand der aktuelleren Beispiele, aber auch auf die historische Sicht ein und untersuche ob die Praktiken sich von Usern erstellte Inhalte zu übernehmen eine neue Entwicklung darstellen oder ob man ähnliche Phänomene bereits in der Vergangenheit, in den Anfängen der Spielelandschaft erkennen kann. Zum Schluss werde ich auf zwei Beispiele, im Bezug auf ihre speziellen Besonderheiten, eingehen und bei letzteren meiner These nachgehen, ob Modifikationen nur auf die äußere Struktur eines Spieles beschränkt sein müssen oder ob man unter speziellen Voraussetzungen nicht von einer Art spielereinbezogenen Modifikation sprechen kann.

Ich möchte hier ebenfalls anmerken, dass alle Bezeichnungen, wie Spieler oder Entwickler sich im Plural auf beide Geschlechter beziehen und keineswegs gewählt wurden um weibliche Spielerinnen oder Entwicklerinnen auszuschließen.

2. Was sind Mods?

Der finnische Medienwissenschaftler Olli Sotamaa beschreibt Modifikationen in seinem Text *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture* so: „[Mods are] user-created modifications of popular game titles. In short, mods are gamer-made custom contents for official game titles.“³ Doch was sind Modifikationen eigentlich genau? Kann man sie definieren, ohne dass man Programme die als Modifikationen gelten ausschließt bzw. solche die als eigenständige Spiele akzeptiert sind inkludiert? Meine Definition, welche genau diesen Spagat zu meistern versucht wäre, dass Modifikationen Software Veränderungen an Computerspielen sind, welche meist durch entwicklerfremde Personen durchgeführt werden. Dies ist meines Erachtens die Umschreibung für Modifikationen, welche den äußeren Umfang und die Komplexität von Modifikationen einfängt und gleichzeitig Spiele, welche von Grund auf neu programmiert werden, ausschließt. Ich habe mich deswegen entschieden meine Definition mit dem Zusatz, meist Entwickler fremde Personen, zu formulieren, da streng genommen, Veränderungen an Spielen, wie zum Beispiel durch offizielle Addons, welche durch eine andere Firma wie die des Originalspiels entwickelt werden, auch als Modifikationen angesehen werden können, da der einzige Unterschied in vielen Fällen der ist, dass diese im Unterschied zu von Usern kreierte Veränderungen eine offizielle Lizenz des Spieleentwicklers besitzen.

Der niederländische Spieleforscher David Nieborg ist ebenfalls der Ansicht, dass die Verschmelzung von User generierten Modifikationen und Mods die in Beziehung zu den offiziellen Spieleentwicklern stehen, eine neue Herausforderung für die Definition von Modifikationen darstellt. Er ist ebenfalls der Meinung, dass der Begriff Modifikation sehr selbstverständlich verwendet wird und die Auswahl der Spiele, die als Mods bezeichnet werden, sehr willkürlich getroffen wird.⁴ Wir werden später sehen wie schwer es ist, eine klare Definition von Mods zu formulieren, welche keine anerkannten Modifikationen

³ Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.1

⁴ Vgl. Nieborg, David, *Am I Mod or Not? - An analysis of First Person Shooter modification culture*, Finnland: University of Tampere

exkludiert bzw. Spiele, die als eigenständige Produkte gelten, inkludiert und der Frage nachgehen, ob es überhaupt so etwas wie eine einheitliche Definition gibt bzw. geben kann. Die Möglichkeit für Modentwickler eine offizielle Lizenz von der Firma *Valve*, welche *Half-Life* entwickelte, zu erwerben um damit ihren Mod auf der *Valve* eigenen Plattform *Steam* kommerziell zu vermarkten wäre ein weiterer Grund für den Zusatz „meist“. Durch diese Möglichkeiten muss der Modifikationsbegriff weiter gefasst werden, da dadurch ein Verhältnis vom User zum Entwickler eines Spiels entsteht. In dem Zusammenhang kann man von einer Art Crowdsourcing sprechen, da die Entwickler die Weiterentwicklung, in Bezug auf Idee und Umsetzung dieser, nach außen verlegen und stark auf den Spieler bzw. die Moddingcommunity vertrauen um Inhalte für *Steam* zu generieren. Das Prinzip der Modcommunity ist für Spielehersteller in manchen Aspekten mit der von populären Castingshows vergleichbar, da sich der Entwickler die Möglichkeit einräumt, aus einem „recruiting pool“⁵ vieler Mods selbst zu wählen, welcher Mod das Potential hat um ihn offiziell zu übernehmen. Den Entwicklern des Mods bringt der Erfolg ihrer Modifikation damit oftmals eine Festanstellung in der Spieleentwicklerfirma ein.⁶ Als prominentestes Beispiel für so einen Fall gilt hier der Taktikshooter Mod *Counterstrike* für *Half-Life*. Man könnte in dem Fall von einer Win-Win Situation sprechen, da allem Anschein nach beide Parteien, die der Modder und die der Entwickler, profitieren. Es entsteht hierbei allerdings die Problematik, welche den Faktor der Kommerzialität als ausschlaggebendes Kriterium, dass das Sein bzw. das Nichtsein einer Modifikation ausmacht, in Frage stellt, da durch das Erwerben einer usergenerierten Modifikation durch den Hersteller des Spieles, auf dem diese aufbaut, eine Verschiebung des Status stattfindet, der streng genommen nur auf diesem einzelnen Punkt der Kommerzialität beruht. Es passiert hierbei nämlich nur das, dass ein Spiel, welches in seinem Aufbau, seinem Ablauf und seiner ganzen Beschaffenheit nur bis zu diesem Punkt als Modifikation gilt, bis es als offizielle Version eines Spieles durch den Hersteller übernommen wird. Auch wenn es Definitionen von dem was Modifikationen sind gibt die versuchen Modifikationen unter einen gemeinsamen Nenner zu bringen, so darf die daraus resultierende Problematik nicht außer Acht gelassen werden, dass eine solche

⁵ Kücklich, Julian, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*

⁶ Vgl. Ebd.

Beschreibung nicht nur keine Mods ausschließt, sondern auch kommerzielle Spiele die umgangssprachlich nicht als Modifikationen angesehen werden, nicht integriert. Wenn wir nun anhand des Beispiels *Counterstrike*, das ja noch immer als Modifikation für *Half-Life* angesehen wird davon ausgehen, dass es sich noch um eine solche handelt, so müsste man dadurch die Definition von Modifikation entweder auf kommerzielle Spiele ausweiten, oder aber kleine Unterschiede zu offiziell von der Spieleindustrie hergestellten Spielen finden und diese untersuchen um herausfinden zu können, welche Parameter ein kommerziell vertriebenes Spiel aufweisen muss, um weiterhin als Modifikation zu gelten. Dabei bleibt auch weiterhin die Frage offen, ob es überhaupt möglich bzw. sinnvoll ist Modifikationen klar zu definieren, oder ob die Grenzen zwischen usergeneriertem Inhalt und kommerziellen Spiele so verschwommen sind, dass es gar nicht möglich ist, einen Strich zu ziehen, der nicht in Ausnahmen auf der einen oder der anderen Seite resultiert. Hier ist anzumerken, dass sich die Frage nach einer Modifikations Definition in dieser Arbeit mit der aktuellen Modifikationskultur im Jahr 2011 beschäftigt. Ich bin der Ansicht, dass die Grenzen zwischen Modifikationen und Retailtiteln vor der Übernahme von populären Mods durch die Spieleindustrie einfacher zu ziehen war, wobei man auch anmerken muss, dass die Kommerzialisierung von usergeneriertem Inhalt keine neue Methode ist um an populären Inhalt für Verkaufstitel zu kommen. *Id Software*, welche für die Entwicklung von *Wolfenstein 3D* und *Doom* verantwortlich sind, hatten das Potential der Moddingcommunity auch schon sehr früh entdeckt und sich zu Nutze gemacht indem sie von Moddern kreierte Levels in Originalspiele implementierten bzw. durch die Rekrutierungspolitik der Firma, welche sich zur Zeit von *Doom* sehr stark an der Moddingcommunity orientierte. Es wurden also schon in den 90ern Inhalte bzw. die Entwickler als Schöpfer dieser vormals usergenerierten Inhalte aus der Modkultur in die Industrie geholt.⁷

Wenn wir nun den vorhin genannten Mod *Counterstrike* als Paradebeispiel für eine Modifikation nehmen, welche auf der *Valve* eigenen Plattform *Steam* vertrieben und dort auch offiziell gar nicht mehr als Modifikation geführt wird, genauer betrachten, so können

⁷ Vgl. Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry*

wir einen Widerspruch zu unserer Annahme was *Counterstrike* nun eigentlich ist, feststellen.⁸ *Valve* sieht *Counterstrike* zumindest in seinem Shop nicht mehr als Modifikation, sondern als ein eigenständiges Programm. Auch auf der großen entwicklerfremden Plattform *planethalflife.gamespy.com* findet man in der Beschreibung zu *Counterstrike*:

As the fast-paced, tactical game play was refined and improved, and as new concepts and maps were introduced, Counter-Strike moved from being a mere Half-Life mod to an entirely new game.⁹

Nun könnte man eigentlich daraus schließen, dass *Counterstrike*, das als extrem erfolgreiche Modifikation begonnen hat, seinen Modifikationsstatus durch die Kommerzialisierung verloren hat. Dies ist sehr interessant, da sich am Spiel an sich nichts signifikant geändert hat. Wenn man auf Wikipedia nach Mods sucht, findet man in dessen deutschen Eintrag eine Beschreibung von *Counterstrike*:

Ursprünglich ein Privatprojekt, erdacht als Total Conversion von Half-Life, ist Counter-Strike heute eine Standalone-Mod und teilt sich in der sog. Retailversion mit Half-Life bzw. Half-Life 2 lediglich wenige Spielressourcen (wie etwa Texturen). Counter-Strike gilt als die bekannteste Modifikation überhaupt.¹⁰

Hier wird Counterstrike immerhin noch der Modstatus anerkannt, auch wenn es sich in dieser Beschreibung von einer Total Conversion abzugrenzen scheint und ihm ein eigener Stand Alone Status verliehen wird. Allerdings wird explizit weiter von einem Mod gesprochen. Auch im offiziellen deutschen Wikipedia Eintrag findet man keinen Hinweis darauf, dass *Counterstrike* kein Mod mehr ist:

Counter-Strike [*ˈkaʊntə, stɹaɪk*], kurz CS, (engl. für Gegenschlag) ist ein Computerspiel für den PC aus dem Genre der Online-Taktik-Shooter. Das erstmals am 19. Juni 1999 veröffentlichte Spiel ist eine Modifikation des Ego-Shooters Half-Life und wurde besonders durch LAN-Partys und das Internet bekannt.¹¹

Auch der deutsche Medienwissenschaftler Julian Kücklich nennt *Counterstrike* trotz offizieller Übernahme durch *Valve* weiterhin eine Modifikation:

Secondly, mods add to the shelf-life of the original product. 2004 saw the release of *Half-Life: Generation* - a reissue of the original title bundled with the two add-ons *Opposing Force* and *Blue*

⁸ Vgl. Counter-Strike auf Steam, <http://store.steampowered.com/app/10/>

⁹ <http://planethalflife.gamespy.com/cs/>

¹⁰ Wikipediaeintrag Mod (Computerspiel), http://de.wikipedia.org/wiki/Mod_%28Computerspiel%29

¹¹ Wikipediaeintrag Counter-Strike <http://de.wikipedia.org/wiki/Counterstrike>

Shift as well as the two most successful *Half-Life* mods: *Counter-Strike* and *Team Fortress Classic* (the latter was originally a *Quake* mod, which was re-implemented in the *Half-Life* SDK).¹²

Der amerikanische Medienforscher Hector Postigo spricht im Fall von *Counterstrike* nach der Übernahme von einem Mod: „Counter Strike is a mod for Valve’s popular title Half-Life.“¹³ Ebenso Olli Sotamaa bezeichnet in seinem Text *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture, Counterstrike*, trotz seines Hinweises, dass es als Paradebeispiel für die Umwandlung eines Mods in einen Retail Titel gilt, noch als Modifikation.¹⁴ Ob dies in diesem Fall nur dazu dient, den Leser darauf hinzuweisen, dass es aus einer Modifikation hervorging, oder ob er der Ansicht ist, dass es sich trotzdem um einen Mod handelt, geht hier nicht genau hervor. Allerdings zeigt es, dass wir bei *Counterstrike* noch immer dazu tendieren es als Modifikation zu bezeichnen. Wenn man *Counterstrike* allein durch die Tatsache, dass es ein kommerziell vertriebenes Produkt ist betrachtet und dadurch den Modstatus verloren hat, so ist es ebenfalls aufschlussreich, dass es auf meinem persönlichen *Steam* Account, welchen ich im Jahr 2005 aktiviert habe, obwohl ich mir *Counterstrike*, welches jetzt in seiner billigsten Form nur in Kombination mit der Singleplayer *Counterstrike* Version *Condition Zero* um 9,99 Euro¹⁵ erhältlich ist, niemals gekauft habe, ich dennoch nach der Aktivierung meiner *Half-Life* Retail Version eine gratis Version von *Counterstrike* verfügbar hatte. Dies scheint auf den ersten Blick eher unscheinbar, wenn man sich nun denkt, dass ich durch die Aktivierung einer normalen *Half-Life* Version über *Steam*, *Counterstrike* als Modifikation gratis zum Spiel *Half-Life* bekommen habe. Allerdings war diese Aktivierung nach der Kommerzialisierung von *Counterstrike*¹⁶, weswegen es eigentlich schon als eigenständiges Spiel und nicht mehr als Modifikation gelten hätte müssen.

¹² Kücklich, Julian, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*

¹³ Postigo, Hector, *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications*, in: *Games and Culture* Vol.2 2007, S.307

¹⁴ Vgl. Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.1

¹⁵ Vgl. Counter-Strike auf Steam, <http://store.steampowered.com/app/10/>

¹⁶ Vgl. Wolfe, Clayton, *Counter-Strike, Grab your MP5, a smoke grenade, your K-bar and a flash bang. You've got work to do!* <http://pc.ign.com/articles/165/165191p1.html>



Abbildung 1: Mein Steam Account, auf dem das Platinum Pack installiert ist, obwohl nur eine reguläre Version von Half-Life freigeschalten wurde.

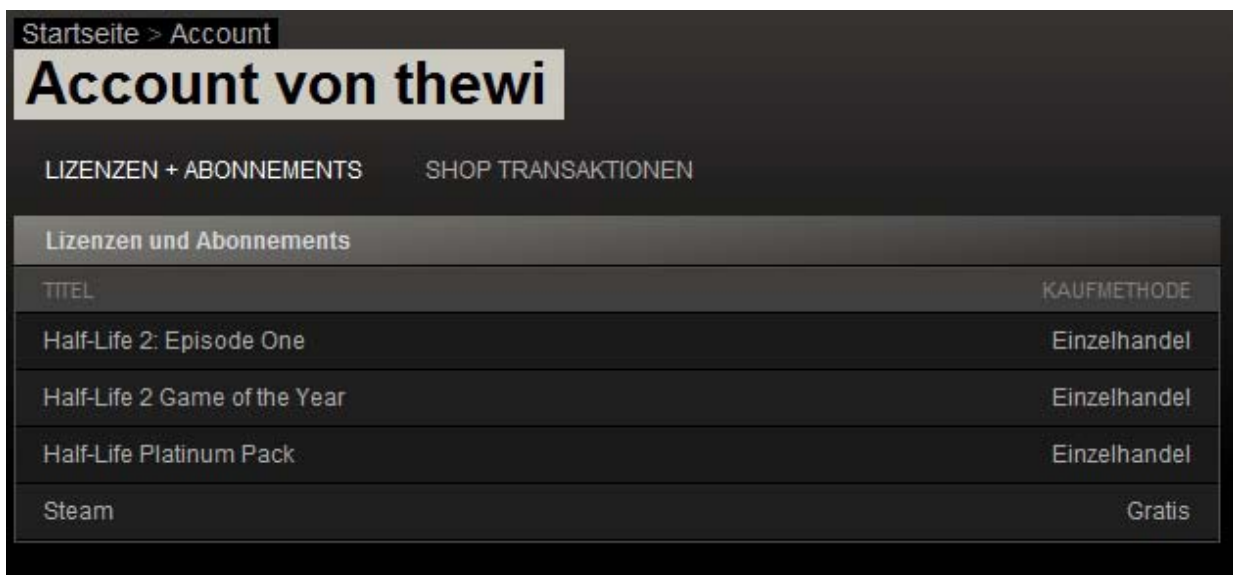


Abbildung 2: Mein Steamaccount mit einer Auflistung der registrierten Spielen

Dieses Phänomen trat allerdings nicht nur bei mir auf. Auch im offiziellen *Steam* Forum wird von einem User namens William über die Überraschung, ein Platinum Pack von *Half-Life*, welches auch *Counterstrike* und andere Mods/Addons enthielt, erhalten zu haben berichtet:

It's been over a year since I did this, and it might still work. If you bought Half Life way back in the day and still have your key, you can activate the game with steam and receive the Half Life Platinum Pack. Half Life [,] Half Life [,] Blue Shift [,] Half Life Deathmatch Source [,] Opposing Force [,] Team Fortress Classic [,] Ricochet [,] Day of Defeat [,] This won't be anywhere in the store. One day I decided to try the key and I got all kinds of Half Life stuff. I can't remember if Counter-strike and Counter-strike source were part of it. There are plenty of posts about this, figured it'd be best to just start a thread on it. - William¹⁷

Diese Tatsache scheint eher unbedeutend und wirkt wie ein Geschenk von *Valve* an seine treuen Kunden, die das Spiel schon vor längerer Zeit gekauft haben. Allerdings erzeugt es auch den Nebeneffekt, dass das Spiel *Counterstrike*, welches durch seine offizielle Kommerzialisierung streng genommen nicht mehr als Mod angesehen werden kann, dadurch seinen kommerziellen Charakter verliert und nun wiederum als Gratisversion bei *Half-Life* beiliegt. Man könnte nun also sagen, dass obwohl *Counterstrike* kein Mod mehr ist, es in dieser Form nach seiner Kommerzialisierung noch immer als Modifikation angesehen werden muss. Das Beispiel macht deutlich, wie nah die Grenzen von Mod und Spiel liegen können, wenn der unterscheidende Faktor die kommerzielle Vermarktung ist. Ein weiterer interessanter Aspekt des kommerziellen *Counterstrike*, der die Schlussfolgerung, dass es seinen Modcharakter noch nicht ganz abgelegt hat, ist der, dass es als Multiplayer Version auf *Steam* alleine nicht erhältlich ist. Man ist also gezwungen, mindestens die Paketversion mit dem Singleplayer Spiel *Counterstrike: Condition Zero* um 9,99 Euro¹⁸ zu erwerben um das auf den Multiplayer Modus ausgelegte Spiel *Counterstrike* zu bekommen. Dies legt nun die Annahme nahe, dass *Counterstrike* an sich als eigenständiges Spiel eigentlich nicht existiert. Dies könnte daraus resultieren, dass es von der Kombination mit der Singleplayerversion im Bezug auf die Engine abhängig ist. Weiter könnte man annehmen, dass das Spiel von seinen Entwicklern, nicht als eigenständig, das es nach der Kommerzialisierung ja eigentlich sein müsste, anerkannt und oder vertrieben wird. Das lässt darauf schließen, dass die Abhängigkeit der Multiplayerversion von der Singleplayervariante schon fast einem Verhältnis von einem Mod zu einem Originalspiel nahekommt, welches vor dem Kauf durch *Valve* zu *Half-Life* existierte. Ein anderer Ansatz ist die Annahme, dass das Singleplayer Spiel *Counterstrike: Condition Zero*, durch die Möglichkeit es auch offline in Missionen gegen den Computer

¹⁷ Steamforumseintrag vom 18.11.2008

<http://forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=753047>

¹⁸ Vgl. Counter-Strike auf Steam, <http://store.steampowered.com/app/10/>

zu spielen, eine Rechtfertigung für den Erwerb eines Spieles darstellt, welches früher in seiner Modphase gratis downloadbar war. Dies sind alles zwar Spekulationen, allerdings ist es interessant, dass man *Counterstrike* in seiner Multiplayervariante immer nur in Verbindung mit anderen Programmen erhält. Man kann eine starke Abgrenzung der nun kommerziellen Version zu seinem damaligen Ausgangsspiel *Half-Life* an der Tatsache erkennen, dass es nur eine Verkaufsversion gibt, in der sich *Half-Life* und *Counterstrike* befinden. Bei dieser Version handelt es sich aber auch um das *Valve Complete Pack*, in welchem insgesamt 22 Valveprodukte enthalten sind.¹⁹ Dieses Beispiel soll zeigen, wie nahe Modifikationen, kommerziellen Spielen sind. Allein der Fakt, dass *Counterstrike* nun zu *Valve* gehört, macht aus dem populärsten Multiplayer Mod einen Multiplayer Taktikshooter. Ich bin der Ansicht, dass alleine durch eine Kommerzialisierung eines vorhandenen Mods, dieser zwar die offizielle Bezeichnung Modifikation verlieren kann, dies aber eher daran liegt, dass Mods als etwas angesehen werden, das gratis sein muss. Dadurch, dass sich vom Spielgefühl in der Multiplayerversion von *Counterstrike*, seit dessen Modphase sich nichts signifikant geändert hat das darauf schließen lässt, dass sich das Spiel in seiner Form verändert hat und man nun von einer völlig neuen Spielform sprechen muss, bin ich der Meinung, dass die Kommerzialität eines Spieles eine offizielle Änderung darstellt, die dem Spieler lediglich das Gefühl vermitteln soll, dass es sich um etwas handelt, das es wert ist, auch Geld dafür auszugeben. Ein weiteres Beispiel für so einen Grenzfall zwischen Modifikation und kommerziellen Spiel ist *Garry's Mod*. Zu *Garry's Mod* und der Problematik der Kommerzialisierung von Mods mehr im Kapitel 4.1.1. Conversions.

¹⁹ Valve Complete Pack auf Steam, http://store.steampowered.com/sub/7930/?snr=1_4_4__13

Die Unklarheit bezüglich des Modifikationsbegriffs wird weiter verstärkt, wenn man sich den Wikipediaeintrag der *Half-Life* Modifikation *Ricochet* ansieht. Auf dieser steht als Spielbeschreibung:

Ricochet is a multiplayer mod of the popular first-person shooter Half-Life. It was developed by Valve Corporation and originally released on November 1, 2000. The 1.1.1.0 patch of the game was later released on June 12, 2002. It is an official mod, and is available through Steam for purchase; however, it is free for those who purchased the retail version of Half-Life prior to the release of Steam.²⁰

Einerseits haben wir die Bezeichnung Modifikationen in Verbindung mit einer von einem Spielentwickler hergestellten Erweiterung eines Spieles und andererseits auch den Faktor, dass es gekauft werden muss um gespielt werden zu können. Dies sind eigentlich zwei Gründe, weswegen die Bezeichnung Modifikation hier nicht angewandt werden könnte, sondern am ehesten die eines Addons. Wenn wir uns nun die offizielle Steam Seite ansehen, müssen wir außerdem feststellen, dass *Ricochet* hier als Actionspiel geführt wird und nach dem Kauf um 4,99 Euro, nicht einmal das Originalspiel *Half-Life* benötigt.²¹ Es ist interessant, dass der Autor des Wikipediaeintrags *Ricochet*, eventuell durch die Tatsache, dass es gratis für die Käufer einer Retail Version von *Half-Life* bevor *Steam* eingeführt wurde, erhältlich war (Eben in jenem Platinum Pack indem Counterstrike auch enthalten war), *Ricochet* ebenfalls als Mod ansieht. Vielleicht liegt es auch daran, dass es sich bei *Ricochet* um ein Multiplayerspiel handelt, welches in seinem geringen Umfang, eher als Modifikation von *Half-Life* angesehen werden, als dass man von einem eigenständigen Spiel sprechen kann. Doch dieses Verständnis von *Ricochet* bezieht sich nicht nur auf den einen Autor. Auch die französische²², spanische²³ und portugiesische²⁴ Beschreibungen bezeichnen *Ricochet* als Modifikation. Es gibt noch andere Sprachversionen bei denen ich allerdings nicht sicher davon ausgehen kann, dass sie *Ricochet* auch als Mod bezeichnen.

²⁰ Wikipediaeintrag Ricochet http://en.wikipedia.org/wiki/Ricochet_%282000_video_game%29

²¹ Vgl. Ricochet auf Steam <http://store.steampowered.com/app/60/>

²² Vgl. Wikipediaeintrag Ricochet Französisch http://fr.wikipedia.org/wiki/Ricochet_%28Half-Life%29

²³ Vgl. Wikipediaeintrag Ricochet Spanisch <http://es.wikipedia.org/wiki/Ricochet>

²⁴ Vgl. Wikipediaeintrag Ricochet Portugiesisch <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ricochet>

Die Artikel wurden dabei von verschiedenen Benutzern editiert, weswegen man davon ausgehen kann, dass *Ricochet* allgemein als Modifikation angesehen wird.²⁵

Der kalifornische Medienwissenschaftler Walt Scacchi erklärt in seinem Text *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene* einen weiteren Grund, wieso man den Modifikationsbegriff weit fassen muss:

Understanding what constitutes a game mod is not as simple as it might seem. Said differently, if you in some way alter a game, how its played, or on what it is played, have you created a game mod? Since we prefer not to presume some prior definition of game mods that might privilege the inclusion or discount the exclusion of some mods, modding practices, or modders, we choose to employ a wideranging view. So to start, we conceive of game mods as covering customizations, tailorings, and remixes of game embodiments, whether in the form of game content, software, or hardware denoting our space of interest²⁶

Dadurch, dass der Begriff Modifikation sehr weit gefasst wird, ist durch diese grobe Definition sichergestellt, dass keine Modifikationen ausgeschlossen werden. Jedoch bleibt bei dieser Definition die Frage des Verhältnisses von Modentwicklern zu Spieleherstellern unbeantwortet. Walt Scacchi geht in seiner Modifikationsdefinition sogar noch einen Schritt weiter und schließt Hardwareveränderungen in Form von Custom PC Modifizierungen und Konsolenmodifikationen ebenfalls mit ein.²⁷ Er beschreibt Modding in seinem Text *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene* sogar noch ein wenig umfassender in dem er von Meta Gaming spricht:

Modding is a "Do It Yourself" approach to technology personalization that can establish both socio-technical and distributed cognitions for how to innovate by resting control over technology design from their producers. Modding is a form of *meta-gaming* — playing games for playing with the game systems.²⁸

Durch das Spielen mit dem Spielsystem, schafft er es auch Formen von Modifikationen wie Konsolenhacking und Custom PC Modifikationen in den Modbegriff mit

²⁵ Vgl. Wikipediaeintrag Ricochet Änderungshistory

http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Ricochet_%282000_video_game%29&action=history

²⁶ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

²⁷ Vgl. Ebd.

²⁸ Ebd.

einzuschließen. Allerdings bin ich der Ansicht, dass die Hardwareveränderung, die sich streng genommen nur auf die Optik des Computers bezieht, nur sehr wenig mit dem Modding Thema zu tun hat und lediglich durch seine Namensgleichheit und den Bezug zum Computer mit Modifikationen in einen Satz genannt werden sollte.

3. Mods und Open Source?

Kann man im Zusammenhang mit Modifikationen von Computerspielen, welche durch Copyright geschützt sind, überhaupt von Open Source sprechen? Auf der Seite *OpenSource.org* findet man zehn Kriterien die Software erfüllen muss um als Open Source zu gelten. Wir beschäftigen uns hier allerdings nur mit den ersten drei Punkten, da diese im Zusammenhang mit Modifikationen am relevantesten wirken.²⁹

1. Free Redistribution

The license shall not restrict any party from selling or giving away the software as a component of an aggregate software distribution containing programs from several different sources. The license shall not require a royalty or other fee for such sale.

2. Source Code

The program must include source code, and must allow distribution in source code as well as compiled form. Where some form of a product is not distributed with source code, there must be a well-publicized means of obtaining the source code for no more than a reasonable reproduction cost preferably, downloading via the Internet without charge. The source code must be the preferred form in which a programmer would modify the program. Deliberately obfuscated source code is not allowed. Intermediate forms such as the output of a preprocessor or translator are not allowed.

3. Derived Works

The license must allow modifications and derived works, and must allow them to be distributed under the same terms as the license of the original software.³⁰

Es mag scheinbar wie ein Widerspruch wirken, Mods, die auf urheberrechtlich geschützten Spielen basieren als Open Source zu bezeichnen. Allerdings ist es bei vielen Mods, wie zum Beispiel der populären Modifikation *Median XL* für *Diablo 2: Lord of*

²⁹ The Open Source Definition <http://www.opensource.org/docs/osd>

³⁰ Ebd.

Destruction so, dass sich weder auf der Homepage³¹ des Modentwicklers, noch in den Modifikation beiliegenden Readme Dateien ein Hinweis auf einen Copyrightanspruch findet, weswegen theoretisch jeder die Möglichkeit hätte, den Mod weiterzubearbeiten und damit zu verändern. Streng nach den oben genannten Definitionen von Open Source Programmen, macht allein der Umstand, dass man den Mod nur nach dem Kauf des Original Spiels *Diablo 2: Lord of Destruction* spielen kann, den Zusammenhang des Mods mit dem Open Source Begriff zunichte. Allerdings bin ich der Meinung, dass man den Begriff Open Source im Zusammenhang mit Modifikationen dennoch verwenden kann, da der oder die Modder meist keinen rechtlichen Anspruch, außer bei lizenzierten Mods wie *Garry's Mod*, auf ihr Werk besitzen. Modder arbeiten meist mit frei erhältlicher Software, die es möglich macht Veränderungen an verschlüsselten Dateien der Spielehersteller vorzunehmen. Im Fall von *Median XL*, welches auf *Diablo 2: Lord of Destruction* basiert, handelt es sich um das *Blizzard* eigene Format MPQ, für welches man sogar in dessen Wikipedia Eintrag³² mehrere gratis Programme, wie zum Beispiel *MPQDraft*³³, findet, mit denen man diese Dateiverschlüsselungen öffnen und in Folge dessen auch editieren kann:

MPQDraft is the industry standard modding tool for Blizzard games, including Diablo I & II, Starcraft, Warcraft 2: BNE, and Warcraft III. It allows in-memory patching of game data files, added features through plugins, and creation of self-executing mods³⁴

Es handelt sich bei dem im Titel verwendeten Open Source Begriff daher nur um eine eingeschränkte Form von Open Source, da eine vollständige Möglichkeit bei Programmen die durch Lizenzen geschützt, sind nicht gegeben und es nicht erlaubt ist, diese legal zum Verkauf anzubieten. Allein die Abwesenheit eines Lizenzhinweises lässt meines Erachtens darauf schließen, dass eine Weiterverwendung der Modifikation gestattet, bzw. ein Verbot der Weitermodifizierung durch die Nutzungsbedingungen des Original Spiels von vornherein ausgeschlossen ist. Man könnte also ohne rechtliche Schritte befürchten zu müssen den Mod *Median XL* downloaden, selbst weitermodifizieren und als seinen eigenen ausgeben. Allerdings würde dies in der Moddinggemeinschaft um *Median XL*³⁵

³¹ Homepage des Mods Median XL <http://modsbylaz.hugelaser.com/>

³² Wikipediaeintrag MPQ Programme <http://en.wikipedia.org/wiki/MPQ#Programs>

³³ MPQDraft Downloadseite <http://sourceforge.net/projects/mpqdraft/>

³⁴ Ebd.

³⁵ Median XL Forum <http://modsbylaz.14.forumer.com/index.php>

wohl eher mit Verachtung bestraft werden. Eine Weitermodifizierung ist streng betrachtet aber möglich und so lange sie nicht gegen die Nutzungsbedingungen, die zb. einen Weiterverkauf untersagen, verstößt, legitim. Ich bin der Meinung, dass solch ein nicht vorhandener Copyrightzustand im Zusammenhang mit Modifikationen sogar einen positiven Effekt erzielen kann. Am konkreten Beispiel von *Median XL* hat sich sogar eine eigene Moddergemeinschaft um den Mod gebildet, die den Mod weiter modifiziert. Deren Möglichkeit, diese Veränderungen auch im offiziellen Forum zum Download anzubieten, hatte den positiven Effekt, dass der Entwicklungsprozess, der vom alleinigen Entwickler des Mods Brother Laz, stillgelegt war, wieder aufgenommen wurde durch die Veröffentlichung eines „Item Mods“ für den Mod, der frischen Wind in die Community brachte. In weiterer Folge, durch die offizielle Implementierung des Mods in den eigentlichen Mod *Median XL* und der Revitalisierung der Community, schöpfte Brother Laz neue Motivation für die Weiterbearbeitung seines Projekts. Walt Scacchi geht auf diesen Umstand der offenen Teambildung in der Moddingcommunity in seinem Text *Free and Open Source Development Practices in the Game Community* ein, indem er die Vorteile, die ein komplexes Netzwerk von Entwicklern bietet, beschreibt:

Free and open source software development practices give rise to a new view of how complex software systems can be constructed, deployed, and evolved. FOSS projects don't adhere to traditional software engineering life-cycle principles from modern textbooks. They rely on lean electronic communication media, virtual project management, and version management mechanisms to coordinate globally dispersed development efforts. They coevolve with their development communities, which reinvent and transfer software technologies as part of their teambuilding process.³⁶

Er ist sogar der Meinung, dass ein Projekt erst ab einer gewissen kritischen Masse an Entwicklern ein langfristiges lebensfähiges Projekt werden kann.³⁷ Das Beispiel von *Median XL* zeigt in diesem Zusammenhang sehr gut, wie ein langfristiges Projekt wie dieser Mod, durch eine Ausweitung des Entwicklerkreises auf mehrere Personen, die Lebensdauer weiter verlängern kann. Das kann sogar so weit gehen, dass der Mod die Verkaufszeit des Spieles verlängert und durch den finanziellen Erfolg, welcher daraus

³⁶ Scacchi, Walt, *Free and Open Source Development Practices in the Game Community*, Irvine: University of California S.65

³⁷ Vgl. Lehman, Meir.M., *Programs, Life Cycles, and Laws of Software Evolution*, S. 1060–1078 zitiert durch: Scacchi, Walt, *Free and Open Source Development Practices in the Game Community*, Irvine: University of California S.62

resultiert eine finanzielle Beteiligung für die Modentwickler entsteht.³⁸ Dieser vorhin genannte Item Mod, welcher eigentlich nur zusätzlich zum Zeitpunkt des Stillstandes des Projekts, als Zusatzfeature eingebaut werden sollte, hat dazu geführt, dass der Mod weiter von Brother Laz betreut und in Folge dessen auch weiter verbessert wurde. Scacchi ist ebenfalls der Meinung, dass eine funktionierende Community ausschlaggebend für eine Revitalisierung von nicht mehr unterstützter Software ist. Im konkreten Fall die Community um eine Modifizierung, die auf einem durch den Mod schon revitalisiertem Spiel, nämlich dem 2000 erstmalig erschienenen *Diablo 2* basiert, welche nun die Modifikation *Median XL* ebenfalls neu beleben konnte.³⁹ Scacchi bezieht sich zwar stark auf die Veröffentlichung von Quellcode von „closed software“, jedoch funktioniert ein wiederaufleben lassen von Software auch bei Programmen, die schon offen sind, solange sie eine starke Community hinter sich haben. Als einen wichtigen Faktor hierfür sieht Scacchi hierbei die Motivation der, in dem Fall, Modder:

FOSS developers have complex motives for being willing to allocate their time, skill, and effort to their systems' ongoing evolution. They might simply think the work is fun, personally rewarding, or a means to exercise and improve their technical competence in a way that they can't in their formal jobs or fields.⁴⁰

Dies bezeichnet meiner Ansicht nach einen wichtigen Aspekt der Moddingszene. Mods entstehen nicht unter dem Druck diesen auch verkaufen zu müssen, sondern sind ein Produkt einer nicht gewinnorientierten Amateurkultur.

4. Modifikations Kategorien

David Nieborg schreibt über Modifikationen, die sich durch ihre Vielfalt und Komplexität auszeichnen in seinem Text *Am I Mod or Not ? – An analysis of First Person Shooter modification culture*:

³⁸ Vgl. Cleveland, C., *The Past, Present, and Future of PC*

Mod Development, in: *Game Developer*, vol. 8, no. 2, Feb. 2001, S. 46–49, zitiert durch: Scacchi, Walt, *Free and Open Source Development Practices in the Game Community*, Irvine: University of California S.64

³⁹ Vgl. Scacchi, Walt, *Free and Open Source Development Practices in the Game Community*, Irvine: University of California S. 62

⁴⁰ Hars, Alexander and Ou, Shaosong, *Working for Free? Motivations for Participating in Open-Source Software Project*, in: *Int'l J. Electronic Commerce*, vol. 6, no. 3, S. 25–39, zitiert durch: Scacchi, Walt, *Free and Open Source Development Practices in the Game Community*, Irvine: University of California S.64

Mods are as diverse as there are computer games. They can differ in size and complexity and can make little adjustments to the original game or give a game a complete new look.⁴¹

Modifikationen können in fünf große Gruppen eingeteilt werden. In dieser Einteilung werden auch die von Walt Scacchi vorhin berücksichtigten Modifikationen von Konsolen als Modifikationen genannt, jedoch die äußerliche Veränderung von Computern, welche er durch seine Definition des „Metagamings“ versucht einzuschließen, exkludiert, da es meiner Ansicht nach mit einem Verständnis einer Veränderung die sich auf die Software auswirkt, nichts zu tun hat.⁴²

Scacchi teilt Modifikationen in folgende fünf Bereiche ein:

At least five types of game mods can be observed: user interface customization; game conversions; machinima and art mods; game computer customization; and game console hacking.⁴³

Ich stimme ihm zwar in seiner Ansicht was alles als Mod bezeichnet werden kann, bis auf die Ausnahme der äußerlichen Modifizierung von Computern, zu, allerdings bin ich mit seiner Einteilung und der Benennung der einzelnen Kategorien nicht ganz einverstanden. Ich finde man kann bei Modifikationen zwei Einteilungen vornehmen. Zuerst eine grobe Klassifizierung in die spezielle Art der Modifikation, gemessen daran, welcher Teil einer vorhandenen Software wie verändert wird. Und zweitens eine Unterkategorie, welche darin unterscheiden soll, ob sich eine gewisse Form der Modifikation auf das Spiel in seiner Mechanik auswirkt oder ob es lediglich eine optische und oder akustische Veränderung mit sich bringt, welche das Spiel in seinem Ablauf nicht beeinflusst. Dies ist deswegen wichtig, da eine Conversion zwar durch die Veränderung des Spieles wie im Fall von *Counterstrike*, das Spiel in seiner Mechanik von Grund auf verändern kann, allerdings auch in Form eines Redesigns auftreten kann, in welcher lediglich alle Texturen ausgetauscht werden, was streng genommen auch als Conversion gelten muss, sich allerdings nur auf die optische Wahrnehmung eines Spieles auswirkt.

⁴¹ Nieborg, David, *Am I Mod or Not? - An analysis of First Person Shooter modification culture*, Finnland: University of Tampere

⁴² Vgl. Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

⁴³ Ebd.

4.1. Überkategorie Modifikationen

4.1.1. Conversion

Olli Sotamaa gibt in seinem Text *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture* einen sehr guten Überblick über einzelne Elemente, welche modifiziert werden könnten und erklärt was Total Conversions sind:

Very different elements of a single game can be modified. Manipulating the library of media files can result new player characters (skins, models) and new audiovisual layouts for objects and environments. Whole levels can be altered and new ones created by changing the content of map files that trigger various events and dictate the spatial architecture of game world. Modifying game engine that controls how graphics are displayed can have significant effects on basic physics of the game. Again, the rules of game can be altered to fix some inconsistencies or to create whole new games. Mods that include more or less changes in all categories described above are often called total conversions.⁴⁴

David Nieborg gibt in seinem Text *Am I Mod or Not* eine sehr gute Definition einer, in dem Fall, Total Conversion, wobei hierbei nicht der Overhaul, der eine eigene Modkategorie bildet, gemeint ist:

A total conversion is a complete overhaul of an existing game. It changes, varying on the status of the mod, the theme of a game which results in a modification of (almost) all elements.⁴⁵

James Au Wagner gibt in seinem Text *Triumph oft the Mod*, anhand des Beispiels *Day of Defeat*, einer nun ebenfalls kommerziellen Modifikation für *Half-Life*, welche das Spielsetting in den zweiten Weltkrieg verlagert, eine meiner Meinung nach, sehr treffende Definition einer Total Conversion:

Day of Defeat" is a mod --a fan-made modification to a pre-existing game. Or, in modder jargon, it's a "total conversion," the most ambitious form of mod, in which all the graphics and gameplay of the original title have been reshaped by fans to create an entirely new experience.⁴⁶

⁴⁴ Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.5

⁴⁵ Nieborg, *Am I Mod or Not? - An analysis of First Person Shooter modification culture*, Finnland: University of Tampere

⁴⁶ Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry.*



Abbildung 3: Original Half Life 1: Szene aus dem Spiel, in der der Spieler auf Marinesoldaten trifft



Abbildung 4: Day of Defeat, Zwei Figuren der Alliiertenfraktion.

Eine Conversion bzw. Total Conversion bezeichnet die Veränderung bzw. die komplette Veränderung eines vorhandenen Spieles. Das zeigt sich dadurch, dass die Modifikation mit dem Original Spiel, in Bezug auf Story und Setting, nichts mehr gemeinsam hat. Man könnte sagen, dass wenn man allein vom Inhalt ausgeht, durch eine Total Conversion ein neues Spiel entstehen kann. Ob dies auch der Fall ist, versuchen wir in Kapitel 5 zu klären. Eines der wohl bekanntesten Beispiele für Total Conversions ist *Counterstrike*, das zwar *Half-Life* als Ausgangsspiel benutzt, jedoch mit dem ursprünglichen Spiel, außer der Engine und manchen Texturen, nichts mehr gemeinsam hat. In dem Zusammenhang muss man streng genommen das *Counterstrike* bevor es offiziell von Valve übernommen worden wurde als Beispiel angeben, da die aktuelle Version von *Counterstrike* auch als eigenständiges Spiel anerkannt wird.



Abbildung 5: Counterstrike, Zwei Figuren aus der Terroristenfraktion

Wenn man den Begriff einer Conversion weiter fassen möchte und auch kommerzielle Produktionen, da wir den Faktor der Nichtkommerzialisierung nicht unbedingt als zwingendes Definitionskriterium für den Modbegriff sehen, inkludiert, so könnte man weitere

offizielle Spiele nennen, welche ebenfalls andere Spiele als Ausgangspunkt benutzen und dadurch auch Total Conversions sind. Als Beispiel wäre hier *Half-Life* selbst zu nennen, welches auf einer modifizierten *Quake 2* Engine basiert. Der einzige Unterschied zu von Usern gemachten Modifikationen ist, dass den Spieleentwicklern durch den Kauf der Engine auch die kommerzielle Distribution ermöglicht wurde. David Nieborg geht in seinem *Text Am I Mod or Not?* ebenfalls der Frage einer Mod Definition nach und ist der Meinung, dass wenn man die Veränderung eines Spieles als Mod bezeichnet, so müssten sehr viele kommerzielle Spiele, die ebenfalls auf derselben Engine basieren ebenfalls als Mod bezeichnet werden.⁴⁷ Der amerikanische Rechtswissenschaftler Zvi Rosen geht in seiner Definition sogar so weit zu behaupten, dass eine Total Conversion mit dem Original gar nichts mehr außer der Engine gemeinsam hat:

A total conversion is essentially a whole new game, only recognizable as a mod due to its use of the underlying original game. [...] Although a total conversion is technically a mod, nothing remains of the original game except the underlying engine⁴⁸

Bis zu diesem Punkt ist seine Definition sehr gut anwendbar und nachvollziehbar. Allerdings geht er im gleichen Zusammenhang noch weiter und behauptet, dass keine Ähnlichkeiten zum Original vorhanden sind:

The total conversion will not be substantially similar to the original in ideas and expressions because there is no art in common, and a completely new world is the setting for the mod⁴⁹

Dies ist eine sehr gewagte Aussage, da sich Mods in First Person Shootern, wie zum Beispiel bei *Counterstrike* oder *Day of Defeat*, die als Paradebeispiele von Total Conversions gelten, sich oft im Bezug auf Texturen für Welten und Modelskins am Original *Half-Life* bedienen und damit sehr wohl Ähnlichkeiten mit dem Original aufweisen. In *Counterstrike Source*, der auf die Source Engine adaptierten Version von *Counterstrike*, finden sich unter anderem dieselben Kisten wie in *Half-Life 2*. Auch wenn es nur Kleinigkeiten sind, so widerlegt es dennoch die Definition von Rosen.

⁴⁷ Vgl. Nieborg, *Am I Mod or Not? - An analysis of First Person Shooter modification culture*, Finnland: University of Tampere

⁴⁸ Rosen, Zvi, *Mod, Man, and Law: A Reexamination of the Law of Computer Game Modifications*, Chicago: Kent Journal of Intellectual Property S.203

⁴⁹ Ebd.

Wie vorher erwähnt ist *Half-Life*, die „Mutter“ des bekanntesten Mods *Counterstrike*, welches streng betrachtet durch die selbe Engine von *id Software* ebenfalls auf *Quake* und Somit *Doom* und in Folge dessen auf den ersten 3D Ego Shooter *Wolfenstein 3D* zurückgeht, selbst auch ein Mod, bzw. eine total Conversion.⁵⁰ Der einzige Unterschied liegt auch hier wieder in der offiziellen Nutzung einer Engine, die eine kommerzielle Distribution ermöglicht. Theoretisch hätte *Half-Life*, hätte es keine Lizenz von *id Software* erhalten, auch als Modifikation, bzw. als Total Conversion erscheinen müssen. Dies scheint zwar eher unwahrscheinlich, in Anbetracht der Tatsache, dass die Entwicklung von *Half-Life* die Kapazitäten einer Hobbymodder Gemeinschaft finanziell wohl überschritten hätte und die Frage einer Sinnhaftigkeit aufwirft, die ein solches Unterfangen hat, ein aufwändiges Spiel, welches auf einer vorhandenen unlizenzierten Engine aufbaut, zu entwickeln. Allerdings würde sich durch die Veränderungen der einzigen Variablen, nämlich der der Kommerzialität, die Spielform zu einer Modifikation werden.



Abbildung 6: Wolfenstein 3D, der Ausgangspunkt der First Person Shooter, so wie wir sie kennen

⁵⁰ Vgl. Kushner, David, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, New York: Random House Trade Paperbacks S.244

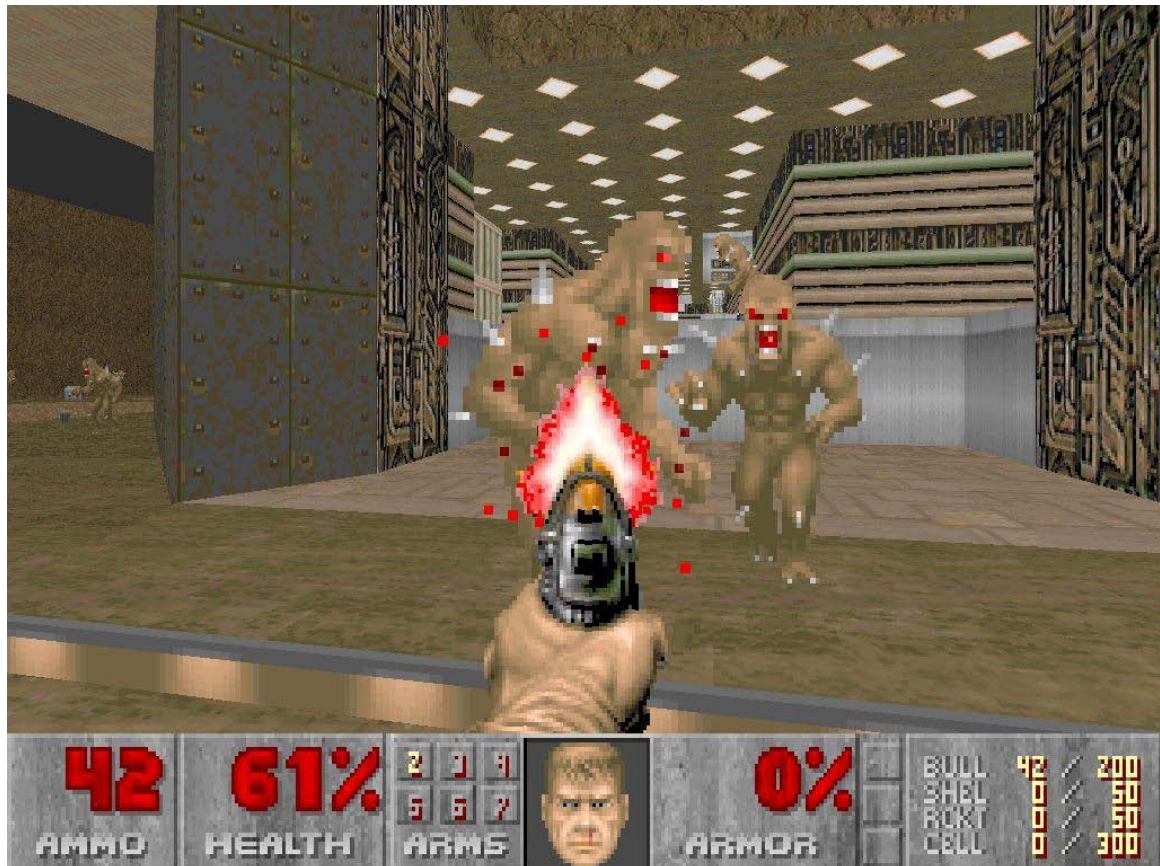


Abbildung 7: Doom, der zweite große Erfolg von Id Software



Abbildung 8: Quake 1, ebenfalls von Id Software

Nieborg greift diese Thematik ebenfalls auf, indem er unter der Annahme, dass *Counterstrike* noch immer Modstatus genießt, was wir weiter oben, auf der Steamplattform allerdings offiziell widerlegt sehen, er der Meinung ist, dass eine Modifikation, welche kommerzialisiert wurde, die Frage nach dem Status Mod neu aufwirft:

A similar case can be made with the original Counter-Strike. This total conversion started as any other mod, but after its success it was "bought back" by Valve Software, the developer of the Half-Life engine and Counter-Strike has been for sale ever since. Does this make Counter-Strike a game or will it ever stay a mod?⁵¹

Nun müssten entweder alle Spiele, die auf Engines anderer Spiele basieren und nur durch den Lizenzkauf der Engine auch als etwas Eigenes vertrieben werden dürfen, als Modifikationen bezeichnet werden, oder aber, durch die Tatsache, dass *Valve* den Usern über die Plattform *Steam* eine Lizenz für die kommerzielle Distribution ihrer Werke zum Kauf anbietet, jenen Modifikationen, die dieses Angebot nutzen, den Modifikationsstatus aberkennen.⁵² Wie wir vorher am Beispiel *Counterstrike* gesehen haben, ist es nämlich nicht eindeutig, als was *Counterstrike*, nun da es ein offizieller Titel von *Valve* ist, betitelt werden sollte. Retail Titel oder Mod.

Allerdings umgeht *Valve* mit *Steam* dieses Problem in diesem Fall ganz gut, indem es diese neuen Modifikationen, die auch kommerziell erhältlich sind, als Indie Spiele bezeichnet. Ausgenommen *Counterstrike*, welches auf *Steam* als „Action Spiel“ kategorisiert ist.⁵³ Ein weiteres Beispiel für die Begriffsthematik ist die Total Conversion *Garry's Mod*. Eine Modifikation für *Half-Life 2*, welche 2004 als Mod und später durch den Kauf durch *Valve* 2006 als Retailtitel erhältlich ist. Man kann den Mod *Garry's Mod*, welche früher als gratis Download verfügbar war nun als Stand Alone Version, welche *Half-Life 2* nicht benötigt, über *Steam* erwerben.

⁵¹ Nieborg, David, Am I Mod or Not? - An analysis of First Person Shooter modification culture, Finland: University of Tampere

⁵² Vgl. Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry.*

⁵³ Counter-Strike auf Steam, <http://store.steampowered.com/app/10/>



Abbildung 9: Half Life 2 zeichnete sich besonders durch wunderschön animierte Außenlandschaften aus

Auch wenn es sich im Grunde um das gleiche Spiel, welches ein Mod für *Half-Life 2* ist, handelt, so wird die Stand Alone Version von *Garry's Mod*, nun als Indie Spiel, also ein Spiel dass durch eine unabhängige, meist durch ein kleines Entwicklerstudio entwickelt wurde, bezeichnet. Dies ist allerdings aufgrund des Namens *Garry's Mod* schon irgendwie ein Widerspruch.⁵⁴ Wenn man nun aber glaubt, man könnte dieses Indie Spiel auf einem *Steam* Account erwerben, auf dem kein anderes Spiel der Firma *Valve* bisher lizenziert wurde, irrt man sich. Obwohl man das Spiel als so genanntes Indie Spiel erwerben kann, steht im *Steam* Kauffeld von *Garry's Mod* folgender Hinweis:

This game requires that you own a Source engine game such as Counter-Strike: Source, Half-Life 2, or Day of Defeat: Source. Click here for a full list of games that meet this requirement. Please note that Portal: First Slice and the bundled Half-Life 2: Deathmatch do not fulfill this requirement.⁵⁵

⁵⁴ Vgl. Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

⁵⁵ *Garry's Mod* auf Steam http://store.steampowered.com/app/4000/?snr=1_7_7_151_150_1



Abbildung 10: In Garry's Mod steht das Konstruktive im Vordergrund. Mit Hilfe von Objekten aus dem Spiel Half-Life 2 lassen sich interessante Dinge kreieren.

Dieser Hinweis soll Käufer darauf aufmerksam machen, dass man das Spiel, obwohl es als Stand Alone Spiel angepriesen und verkauft wird, auf ein anderes Spiel von Valve angewiesen ist, welches ebenfalls auf der gleichen Engine basiert. Auch wenn es sich hier laut Steam um ein eigenständiges Spiel handeln soll, so ist allein die Tatsache, dass man ein Spiel von Valve kaufen muss, welches auf der Half-Life 2 Engine basierend ist, ein Punkt, der Garry's Mod weg vom Stand Alone, hin zum Modstatus bringt. Es wird als Indie Spiel ausgewiesen, obwohl es sich um ein Programm handelt, welches auf ein anderes Programm aufbaut. Auch wenn es nicht als Modifikation angesehen wird, was es früher, bevor es über Steam kostenpflichtig vertrieben wurde, war, so sollte es zumindest als Addon oder Erweiterungsset beschrieben werden, anstatt ihm den Status Indie Spiel anzuerkennen. Es wird dem Käufer hier vorgemacht, dass es sich um ein Indie Spiel handelt, welches nicht von Valve entwickelt wurde, der Entwickler aber dennoch Rechte an Valve abgegeben hat, bzw. Geld an diese für eine Distribution über Steam gezahlt hat.

Jedoch muss man um dieses Indie Spiel zu spielen, ein offizielles Spiel von *Valve* erwerben um es überhaupt nutzen zu können. Auch wenn es anscheinend offiziell lizenziert wurde und man 9,99 Euro⁵⁶ für *Garry's Mod* bezahlen muss, ist man außerdem noch darauf angewiesen ein auf der Source Engine basierendes Spiel von *Valve* zu erwerben. Schlussendlich heißt das nicht anderes, als dass man obwohl man sich für ein vermeintliches Stand Alone Indie Spiel entscheidet, trotzdem mindestens *Half-Life 2* kaufen muss, da es mit 8,99 Euro das billigste auf der Source Engine basierende Spiel ist.⁵⁷ Will man also ein vermeintliches Indie Spiel wie *Garry's Mod* erwerben um einen kleinen Entwickler zu unterstützen, ist man in diesem Fall dazu gezwungen, fast das Doppelte auszugeben um das Spiel überhaupt benutzen zu können. Dies bezieht sich allerdings nur auf den Fall, dass der Käufer noch kein *Half-Life 2* erworben hat, welches sich auf dem *Steam* Account befindet. Man könnte dagegen argumentieren, indem man der Meinung ist, dass sich nur Personen *Garry's Mod* kaufen, welche sowieso schon *Half-Life 2* erworben haben. Aber auch wenn es sich bei *Garry's Mod* um eine Art Erweiterung handelt, die an *Half-Life 2* Spieler adressiert ist, so müsste zumindest der Fakt, dass es sich um kein eigenständiges Indie Spiel handelt, im Titel ausgewiesen werden. Eventuell kollidiert das Verständnis einer Modifikation für *Valve* mit der Annahme, dass ein Mod etwas kostenlos sein muss und dass es sich bei *Garry's Mod* aufgrund der inoffiziellen Entwicklung auch nicht um ein Addon, also eine offizielle Erweiterung, handeln kann. In seinem Text *Triumph of the mod* gibt James Au Wagner aus dem Jahr 2002 ein interessantes Zitat von Gabe Newell, einem der beiden Gründer von *Valve*, wieder:

And with Steam, modders will have a powerful tool to put themselves out to a larger market -- at a profit, if they choose. "We are going to be offering mod teams a \$995 engine license plus royalty to allow them to distribute their mods over Steam," says Newell. "Once a mod team has developed an audience they could think about either being aggregated into some other offering or going all the way to publishing their game over Steam."⁵⁸

Wenn nun die offizielle Lizenzierungsseite von *Valve* für die Source Engine betrachtet wird, welche von *Half-Life 2* verwendet wird, stellt man fest, dass unter „pricing“ nur die Anmerkung zu finden ist, dass der Preis unter Ausschluss der Öffentlichkeit verhandelt

⁵⁶ Vgl. *Half-Life 2* auf Steam http://store.steampowered.com/app/4000/?snr=1_7_7_151_150_1

⁵⁷ Ebd.

⁵⁸ Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry.*

wird: „Valve technology offers the most advanced features, tools, and support at extremely competitive prices. Discussed under NDA.“⁵⁹ Meine Schlussfolgerung hierzu ist, dass sich der Preis für die Lizenzierung einer *Half-Life* Engine, seit der *Steam* Veröffentlichung im Jahr 2003, signifikant erhöht haben muss bzw. Newells Zitat sich lediglich auf die *Half-Life 1* Engine bezogen hat, da *Half-Life 2* erst 2004 erschienen ist. Es ist interessant, dass *Valve* bei der aktuellen Enginelizenzierung keine offizielle Preisangabe öffentlich bekanntgibt. Es kann angenommen werden, dass der Preis für die Lizenz sich im Vergleich zu den 995 Dollar stark nach oben hin verändert hat, da 995 Dollar für die kommerzielle Nutzung der Engine, auf welcher Spiele wie *Half-Life 2*, *Team Fortress 2* oder *Portal* basieren, sehr billig erscheinen. Da keine wirkliche Transparenz herrscht, geht aus der Lizenzierungsseite auch nicht hervor, ob mit der Engine auch wirklich eigene Spiele kreiert werden und diese auch außerhalb der *Valve* eigenen Plattform *Steam* verkauft werden können. Wenn es sich jedoch um Summen wie der von Newell genannten 995 Dollar handelt, gehe ich davon aus, dass es sich hier um eine günstige Modlizenz handelt, mit der neue Spieleentwickler zwar ihre Werke veröffentlichen können, der Hintergedanke von *Valve* jedoch immer noch der ist, die Spieler und Modder weiter an *Steam* binden zu können. Es wäre spannend zu wissen welche Summe bezahlt werden muss um die Engine gänzlich zu lizenzieren um ein *Steam* und *Valve* fremdes Produkt selbst zu vermarkten.

Als ein weiteres Beispiel für eine Total Conversion, könnte man *Super Noahs Ark 3D* ansehen. Auch wenn es sich streng genommen um ein eigenes kommerzielles Spiel handelt, so bietet allein der Umstand, wie das Spiel designt und aufgebaut ist, ein ideales Beispiel dafür, was eine Total Conversion ausmacht. Man könnte über den kommerziellen Charakter streiten, ob dieser, *Super Noahs Ark 3D*, den Modstatus aberkennt, da man es dadurch als eigenständiges Spiel ansehen müsste. Trotz des Umstandes, dass es eventuell kein Mod ist, ist *Super Noahs Ark 3D* welches auf eine lizenzierte Version der *Wolfenstein 3D* Engine von *id Software* zurückgeht, ein sehr gutes Beispiel für eine Total Conversion.⁶⁰

⁵⁹ Licensing Valve Technology http://developer.valvesoftware.com/wiki/Licensing_Valve_Technology

⁶⁰ Vgl. Kushner, David, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, New York: Random House Trade Paperbacks S.121

Im englischen Wikipediaeintrag von *Super Noahs Ark 3D* wird das Spiel sogar als Modifikation bezeichnet.⁶¹ Auch könnte man dem Spiel einen Modcharakter verleihen, da aufgrund der Nichtlizenzierung durch Nintendo, ein zweites lizenziertes Spiel benötigt wurde um damit den Kopierschutz des Spieles zu umgehen.⁶² Das Spiel war physisch so konzipiert, dass man auf das Spiel ein zweites hineinstecken konnte damit das Spiel als offiziell erkannt wurde.⁶³

In 1994 Wisdom Tree did their first and only game for the SNES, here's what happened, rumor was Nintendo was eventually on to Wisdom Tree, after Nintendo figured out that Wisdom Tree was doing Nintendo games without their permission, they installed a blockout chip, especially for Wisdom Tree, however, Wisdom Tree found a way to get past it [...]⁶⁴



Abbildung 11: *Super Noahs Ark 3D* „special cartridge“ auf die ein Originalspiel gesteckt werden musste um diese zu nutzen.

Es wurden bei *Super Noahs Ark 3D* sämtliche Texturen des Originals *Wolfenstein 3D* ersetzt und auch der Spielsinn auf eine andere Ebene verlegt. Anstatt in einem Schloss als jüdisch amerikanischer Soldat auf Nazis zu schießen, schickt man nun als Noah Tiere auf der Arche schlafen. Auch wenn sich an der Spielmechanik im Vergleich zu *Wolfenstein 3D* nichts verändert hat, so wurde doch vom Spielsinn ausgehend ein neues Spiel erschaffen.

⁶¹ Vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Super_3D_Noah%27s_Ark

⁶² Vgl. Ebd.

⁶³ Vgl. http://www.retrojunk.com/details_articles/2627/

⁶⁴ Ebd.

The level layouts, weapons, and enemy behaviors in the SNES version are identical to *Wolfenstein 3D*, but the graphics were changed to reflect a non-violent theme. Instead of killing Nazi soldiers in a castle, the player takes the part of Noah, wandering the ark, throwing fruit and grain at stray animals who try to attack you, mostly goats, in order to pacify them.⁶⁵



Abbildung 12: *Super Noah's Ark 3d*: Statt einer Waffe, hat man eine Schleuder mit Futter, mit der man die Tiere einschlafen lassen kann.

Walt Scacchi unterteilt Conversions in seinem Text *Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene* in folgende Varianten ein:

Game Conversion Mods are perhaps the most common form of game mods. Most such conversions are partial, in that they add or modify (a) in-game characters including user-controlled character appearance or capabilities, opponent bots, cheat bots, and non-player characters, (b) play objects like weapons, potions, spells, and other resources, (c) play levels, zones, terrains, or landscapes, (d) game rules, or (e) play mechanics. Some more ambitious modders go as far as to accomplish either (f) total conversions that create entirely new games from existing games of a kind that are not easily determined from the originating game, or (g) parodies that implicitly or explicitly spoof the content or play experience of one or more other games via reproduction and transformation.⁶⁶

Die Unterteilung von Scacchi klingt gut, jedoch würde ich mehr in die Tiefe gehen und zwischen Conversions und Overhauls unterscheiden, da es meines Erachtens einen signifikanten Unterschied macht, ob das Spiel in seinem Universum modifiziert und das

⁶⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Super_3D_Noah%27s_Ark

⁶⁶ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

Spiel im eigentlichen Sinne bis auf spieltechnische Anpassungen nicht verändert wurde, oder ob das Spiel in ein absolut neues Setting mit neuer Story verlegt wurde.

4.1.2. Overhaul

Overhauls, bzw. Total Overhauls bezeichnen Modifikationen, welche ein Spiel zwar bis zu einem unbestimmten Grad verändern, jedoch dieses nicht aus der vorhandenen Spielwelt und Handlung lösen. Vorhandene Spiele werden also nur im Bezug darauf, wie es in seiner ursprünglichen Form abläuft, modifiziert bzw. verändert. Das heißt, dass das Spiel immer noch als Ursprungsspiel erkennbar ist und lediglich Parameter wie zum Beispiel im simpelsten Fall, die Geschwindigkeit in der das Spiel abläuft, verändert werden. Der Begriff findet sich besonders oft in Verbindung mit der Spielserie *Unreal*, in welcher Mutatoren für eine Veränderung von Konstanten wie Spieltempo oder Spielregeln sorgen.⁶⁷ Manchmal werden Overhauls durch ihren verändernden Charakter mit Mutatoren gleichgesetzt, wobei diese meiner Meinung eher als Unterkategorie von Overhauls gesehen werden sollten, da Overhauls sich nicht nur auf Veränderungen beschränken, sondern auch Inhalte hinzufügen oder entfernen können. In die Kategorie Overhaul fallen Modifikationen, die sich immer noch an dem Originalsetting bzw. der Originalstory orientieren. Als besonders populäres Beispiel, auf das später in Kapitel 7 noch einmal genau eingegangen wird, gilt *Median XL*. Dieser Mod modifiziert und implementiert zwar Inhalte wie Gegenstände, Spielsystem und Gegner teilweise bis ganz, und fügt auch neue Storyelemente der Handlung des Diablo Universums hinzu, jedoch bleibt die eigentliche Story des Spiels *Diablo 2: Lord of Destruction* erhalten. Die Inhalte in Form von Fertigkeiten, Gegenständen und Monstern die es zu bekämpfen gibt wurden verändert und zusätzliche Inhalte, wie zb. neue Quests geschaffen.⁶⁸

⁶⁷ Vgl. Wikipediaeintrag Mod (Computerspiel) http://de.wikipedia.org/wiki/Mod_%28Computerspiel%29

⁶⁸ Homepage des Mods Median XL <http://modsbylaz.hugelaser.com/>



Abbildung 13: Median XL: Neue Inhalte, aber das Spiel ist von der Story aus betrachtet immer noch Diablo 2: Lord of Destruction

Ein weiteres Beispiel für einen Overhaul ist *Castle Smurfenstein*. In dieser Modifikation bleibt die Originalstory und das Setting des Originalspiels *Castle Wolfenstein* erhalten, jedoch kämpft man als Protagonist nun gegen Schlümpfe anstatt Nazis.⁶⁹ Die Story bleibt zwar nicht komplett erhalten, da die Geschichte an die Schlümpfe angepasst werden muss, jedoch wurde die Handlung nicht in ein komplett anderes Setting versetzt. Von Vielen wird *Castle Smurfenstein* aus dem Jahr 1983 auch als erste Modifikation im engeren Sinn angesehen, da sie auf einem bereits existierenden Spiel, nämlich *Castle Wolfenstein* von *Muse Software* basiert.

While *Castle Smurfenstein* (1983), a modification of the classic *Castle Wolfenstein*, is commonly seen as the first mod, modding did not come into its own until after id Software's publication of the *Doom* source code in 1997, and the subsequent development of level editors such as *WorldCraft* by the players themselves.⁷⁰

⁶⁹ Offizielle Homepage des Mods *Castle Smurfenstein* <http://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

⁷⁰ Kücklich, Julian, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*

Die Entwickler schreiben auf ihrer ersten offiziellen Homepage, dass es sich bei ihrem Mod um eine Parodie des Ausgangsspiels handelt.⁷¹ Auf der zweiten offiziellen Homepage geben sie auch ihre Motivation und den Hintergrund ihres Projektes an:

When my friend Andy and I were in high school in the early '80s, we both shared the hobby of having Apple][+s, and we both held the opinion that Smurfs were some sort of plot from hell. Dead Smurf Software was born.⁷²

Weiters geben sie Auskunft darüber, dass es bei Smurfenstein eigentlich um den zweiten Teil einer geplanten Trilogie, die sich der Bekämpfung von Schlümpfen widmen sollte, handelt:

The first game in the series: Dino Smurf based off of Dino Eggs introduced our hero, Smurfbutcher Bob, as he tried to save his children by going back in time and destroying the smurf's prehistoric ancestors (including the now extinct orange smurfs.)

Failing in this task, Bob is captured and taken back to the present where he is imprisoned in Castle Smurfenstein, the Canadian headquarters for operation Smurfkrieg[sic!]. Bob must escape, killing as many smurfs as possible along the way.

The third game was to have been Sky Smurf based off of Sky Fox where you would have gotten to fly around Ontario your jet fighter killing lots of smurfs. Unfortunately the third game only got as far as the new plot and a partial title screen before college beckoned.⁷³

Es müsste, wenn man von der ersten Modifikation spricht, also *Dino Smurf* anstatt *Castle Smurfenstein* genannt werden. Bei *Dino Smurf* handelt es sich um eine Modifikation des Spiels *Dino Eggs*, in dem unter anderem die Spinnen durch Schlümpfe ersetzt wurden:

Our first endeavor was Dino Smurf, a modified version of Dino Eggs, by David H. Schroeder. This was mainly because, as we were poking about with a program that'd dump a disk's contents to the hi-res graphics screen, we found that most of Dino Egg's graphics were stored as a single picture file. Hey, cool! It was quick work to modify this, and bizarrely flashing blue (and red?) smurfs were soon creeping around the screen!⁷⁴

⁷¹ Vgl. Offizielle Homepage des Mods Castle Smurfenstein <http://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

⁷² Zweite Offizielle Homepage des Mods Castle Smurfenstein
<http://cvnweb.bai.ne.jp/~preston//other/deadsmurf/index.html>

⁷³ Offizielle Homepage des Mods Castle Smurfenstein <http://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

⁷⁴ Zweite Offizielle Homepage des Mods Castle Smurfenstein
<http://cvnweb.bai.ne.jp/~preston//other/deadsmurf/index.html>

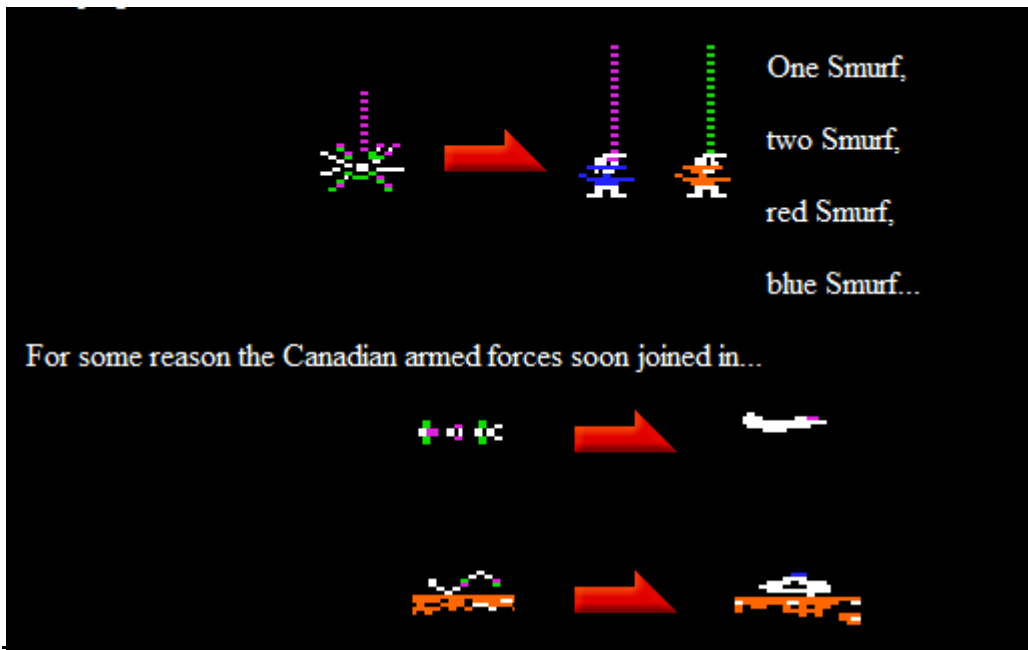


Abbildung 14: Die Änderungen die im ersten Mod Dino Smurf vorgenommen worden mit der Ausgangsversion Dino Eggs.



Abbildung 15: Änderungen des Titelschirms von Dino Eggs zum Mod Dino Smurf

Die Modifikation entstand also durch die Möglichkeit, dass etwas an einem vorhandenen Spiel verändert werden konnte. Auch wenn es sich bei den Schlumpfmodifikationen um einen Spaß handelte, den sich die beiden Teenager mit ihrer Abneigung gegenüber Schlüpfen erlaubten, so haben sie damit dennoch den Grundstein für Modifikationen, wie wir sie heute kennen, gelegt. Man könnte aus der Tatsache, dass *Dino Smurf* eine

Modifikation ist die Spielinhalte verändert, aber das Spieleuniversum mit der Story, größtenteils unverändert lässt schließen, dass ein Overhaul, welcher sich genau durch diesen Umstand definieren lässt, die Urform der Modifikation ist.



Abbildung 16: Titelschirme: Links das Original Castle Wolfenstein, Rechts die Mod Parodie Castle Smurfenstein

Auch wenn man Modifikationen in ihrer klassischen Art, in Conversions und Overhauls einteilen kann, sind die Übergänge in der Praxis dennoch fließend und überschneiden sich sehr oft. Als einen interessanten Mischtypus aus Overhaul und Conversion können meiner Meinung nach offizielle Addons betrachtet werden, die die Originalhandlung aus verschiedenen Perspektiven erleben lassen. Allerdings nur unter der Annahme, dass wir so genannte offizielle Addons, die von Spieleentwicklern lizenziert wurden auch als Modifikationen ansehen. Hier wäre als Paradebeispiel *Half-Life* mit seinen Erweiterungen *Opposing Force* und *Blue Shift* zu nennen, die die Haupthandlung des Spieles nicht verändern, sondern durch andere Protagonisten erleben lassen. Es wurde die Story, wie bei einem Overhaul, nicht verändert, sondern lediglich durch die der anderen Personen ergänzt. Andererseits wurde das Spiel auch grundlegend verändert, da man eigentlich ein komplett anderes Spiel mit anderen Hauptfiguren, anderen Gegnern und anderen Waffen spielt. Die Addons reißen durch ihre Veränderungen das Spiel einerseits nicht aus seiner Haupthandlung heraus, verändern diese allerdings soweit, dass man nicht nur von einem Overhaul sprechen kann.

4.1.3. Machinima

Walt Scacchis sieht Machinimas so:

Machinima and Art Mods can be viewed as the product of modding efforts that intend to mod play experience. These products employ computer games as their creative media, such that these new media are mobilized for some other purpose (e.g., creating online cinema or interactive art exhibition).⁷⁵

Allerdings ordne ich „Art Mods“, wie Sacchi sie in seinem Text *Mods* mit optischen Veränderungen bezeichnet, in eine eigenständige Kategorie ein, da die Vielfalt solcher Veränderungen einfach zu groß ist.

Machinima is a form of modding the experience of playing a specific game through a recording of its visual play session history so as to achieve some other ends beyond the enjoyment (or frustration) of game play. These play session histories could then be modded via video editing or remixing with other media (e.g., audio recordings) to better enable cinematic storytelling or creative performance documentation.⁷⁶

Auch wenn der Machinimabegriff dadurch intermedial gefasst wird, so muss man hier festhalten, dass unter den Modbegriff nur solche Machinimas fallen, welche als eigenständiges Programm gestartet werden können, in Echtzeit ablaufen und nicht Videos, die lediglich Aufzeichnungen von Machinimas sind und meist nachträgliche Videobearbeitung enthalten. Sotamaa beschreibt Machinimas in seinem Text *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture* noch ein wenig umfassender:

These computer-generated animations are created by utilizing game engines, the software that generates the virtual 3-D environment for many popular games. Machinima films come in several genres: some films follow a narrative plot while others are mostly experimenting with the modified engine features. Unlike original games or mods, machinima films cannot be played but are supposed to be watched like any other films.⁷⁷

Machinimas sind also Mods, die aus einem Spiel einen Film machen und den Spieler zum Zuseher werden lassen, aber dennoch gänzlich mit der Engine des Spieles gedreht

⁷⁵ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

⁷⁶ Ebd.

⁷⁷ Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.3

wurden. “[Machinimas] exploit the game software to produce entirely new digital objects.”⁷⁸

Die Machinima Plattform *Machinima.com*, erklärt auf ihrer Homepage die Herkunft des Wortes:

The word “machinima” is a loose hybrid of the words “machine” and “cinema” and is used to describe the process of creating real-time animation by manipulating a videogame’s engine and assets.⁷⁹

Eine weitere Definition von Machinimas bietet Julian Kücklich in seinem Text *Modding, Cheating und Skinning, Konfigurative Praktiken in Computer- und Videospielen*:

Machinima ist eine Kunstform, die sich digitaler Spiele bedient, um billig und effizient Animationsfilme herzustellen. Dabei werden die Szenen in der virtuellen Welt 'live' gefilmt, d.h. einige Spieler schlüpfen in die Rollen der virtuellen Charaktere, während weitere Spieler als 'Kameras' dienen.⁸⁰

Er geht darin als Einziger auf die Entstehungspraktik von Machinimas ein, wobei die hier genannte wohl nur eine von mehreren ist und meines Erachtens durch die live Komponente die wohl unvorteilhafteste. Allein durch die Kamera, welche auf Einstellungen aus Positionen die durch Spieler erreicht werden können, beschränkt ist, ist die von ihm beschriebene Methode wohl weniger verbreitet. Ich bin der Ansicht, dass Machinimas über Editoren, wie sie bei Spielen wie *Warcraft 3* mitgeliefert werden, gemacht werden, welche Funktionen anbieten, mit denen man Kamerafahrten, wie sie in Cutscenes durch die Entwickler benutzt worden sind, zum Erstellen der Machinimas verwenden kann.

Meine These hier laute, dass Machinimas das Modequivalent zu offiziell entwickelten Cutscenes in Spielen sind, mit dem Unterschied, dass Cutscenes Szenen eines Spieles narrativ miteinander verbinden sollen und Machinimas als narrativ eigenständige Medienform existieren.

⁷⁸ Sotamaa, Olli, *The Player’s Game, Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures* S.19.

⁷⁹ Geschichte von Machinima.com <http://www.machinima.com/about>

⁸⁰ Kücklich, Julian, *Modding, Cheating und , Konfigurative Praktiken in Computer- und Videospielen*, in: Dichtung Digital 2004

Nach kurzer Recherche findet man auf Videoportalen wie *Youtube* Anleitungen, wie man bei der Erstellung von Machinimas, in dem Fall *World of Warcraft* Machinimas, am besten vorgeht. Im Video *World of Warcraft - How 2 Machinima Episode 1* geht hervor, dass es nicht nur eine Form des Aufnehmens bedarf, sondern verschiedener medialen Methoden um eine Machinima herzustellen.⁸¹ In diesem Fall ist es eine Mischung aus Charactereditoren, Mapviewern und Videoschnittsoftware. Es gibt also viele Arten eine Machinima zu erstellen und auch mehrere Ansichten darüber, was alles als Machinima angesehen werden kann. Jedoch handelt es sich nur bei Machinimas, welche ausschließlich mit der Spiele Engine gedreht wurden und live wie ein Spiel gestartet werden können auch um Modifikationen.

4.1.4. Konsolen Hacking

Console gamers install 'mod chips' to their systems. This programmed micro-controller bypasses the region code system and allows gamers to play imported and backup games.⁸²

Unter Konsolen Hacking versteht man an einer Konsole vorgenommene Änderungen, die es ermöglichen, vom Hersteller nicht erlaubte Software zu installieren, beziehungsweise Spiele zu benutzen, welche durch Dritte auf ein Medium, wie zb. einen CD Rohling gebrannt wurden.

Console modding is thus an expression of game players who are willing to fore go the "protections" and quality assurances that console developers provide through product warranties, in order to experience the liberty, skill and knowledge acquisition, as well as potential to innovate, that mastery of reverse engineering affords.⁸³

Allerdings werden solche Modifikationen, durch den Umstand, dass sich damit kopierte Spiele benutzen lassen, von den Spielekonsolen Herstellern nicht gerne gesehen und im Fall von *Sony* auch nicht toleriert.

So while game console developers and retailers may seek to govern the actions that discourage users from looking inside of the gaming platforms, players who are willing to take responsibility for their actions (and not seek to defraud vendors due to false product failure warranty claims), can

⁸¹ Vgl. *World of Warcraft - How 2 Machinima Episode 1* <http://www.youtube.com/watch?v=TDh6c4dvyBU>

⁸² Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finland: University of Tampere, S.2

⁸³ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

enjoy the freedom to learn how their gaming systems work in intimate detail and to potentially learn about hardware innovation with the support of others like-minded.⁸⁴

Normalerweise verlieren Konsolen, durch ein Öffnen der Hardware durch den Benutzer, ihre Garantie. Allerdings existieren für Konsolen wie der *Playstation 3* so genannte Jailbreaks, die es durch einen Modchip, der über einen USB Stick angeschlossen wird, erlauben die Konsole so sehr zu modifizieren, dass sich nun auch kopierte Spiele benutzt werden können. Solche Modchips existieren auch in anderen Formen welche zb. ein Einlöten eines richtigen Chips in die Konsole voraussetzen. Eine Anleitung zur USB Version für die *Playstation 3* findet man sehr leicht im Internet, jedoch geht *Sony* mit regelmäßigen Firmwareupdates gegen solche Programme vor:

Do you have a PS3? If you do, then this might be good news for you. Just recently, a USB modchip called PS Jailbreak which is specifically intended for the PS3 has emerged. This USB modchip will definitely allow unauthorized software as well as backups to run on your PS3. The PS Jailbreak is simply a plug and play solution that can be installed in just a few seconds and since it is a USB, it keeps your warranty seal intact.⁸⁵

Auf Filesharingseiten wie *PirateBay.org*, welche Torrents verlinkt, finden sich sehr viele Konsolenspiele die auf so genannten Jailbreak-Lösungen aufbauen. Der unter dem Pseudonym Geohot bekannte Hacker George Hotz, wurde von *Sony* verklagt, da er den Root Key für die *Playstation 3* im Internet öffentlich zugänglich machte. Mit diesem Schlüssel ist es jedem möglich, eigene Software, die nicht von *Sony* lizenziert wurde auf seiner *Playstation 3* zu installieren. Da *Sony* befürchtete, dass Leute dadurch illegal heruntergeladene Spiele benutzen anstatt sich das Original zu kaufen, haben sie es bewirkt, dass nun auch Hotzs sämtliche Computer beschlagnahmt wurden.⁸⁶ Durch die angebliche Verletzung des *Digital Millennium Copyright Acts* ist das Verfahren von *Sony* gegen Hotz schon so weit fortgeschritten, dass sogar alle *Paypal* Transaktionen von Hotz und IP Adressen, die sich auf Hotzs Webseite eingeloggt haben *Sony* offengelegt werden

⁸⁴ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

⁸⁵ PS Jailbreak: How to Jailbreak Your PS3 Using USB? <http://ps3guide.net/ps-jailbreak-how-to-jailbreak-your-ps3-using-usb/>

⁸⁶ Vgl. Standard.at Artikel 28.1.2011: PS3-Hacker muss Sony Computer aushändigen <http://derstandard.at/1295571067193/Geohot-PS3-Hacker-muss-Sony-Computer-aushaendigen>

mussten.⁸⁷ Man erkennt deutlich, wie wenig Verständnis Konsolenhersteller im Gegensatz zu Computerspieleherstellern gegenüber Modifikationen aufbringen. Allerdings bleibt hier anzumerken, dass eine solche Kontrolle von Schwarzkopien bei PC Spielen unmöglich ist.

4.1.5. Inoffizielle Patches und Programme

Olli Sotamaa geht in seinem Text *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture* der Frage nach, was Patches, Hacks und Mods eigentlich sind und worin deren Unterschiede und Ähnlichkeiten bestehen. Er bezieht sich darin auf die Definitionen aus *The New Hacker's Dictionary*. Demnach sind Hacks „a quick job that produces what is needed, but not well“⁸⁸. Sotamaa ist der Ansicht, dass die Definition, der von Patches sehr ähnlich ist. Patches sind Programme die eine „[...]temporary addition to a piece of code, usually as-quick-and dirty remedy to an existing bug or misfeature“⁸⁹ darstellen. Er weist darauf hin, dass der Begriff Modifikation welcher in *The New Hacker's Dictionary* so definiert wird: „The plural ‚mods‘ is used with reference to bug fixes or minor design changes“⁹⁰ der Definition von Patches sehr ähnlich ist. Sotamaa weist weiterhin daraufhin, dass Patches für den First-Person-Shooter *Quake 1* als Mods bekannt waren.⁹¹ Allerdings sollte man bei den Definitionen nicht vergessen, dass diese aus dem Jahr 1994 stammen und aufgrund der aktuellen Mod Situation angepasst werden müssten, was wir bei der eben genannten Definition von Modifikationen klar sehen können.

Der Medienarchäologe Erkki Huhtamo ist in seinem Text *Plug-Ins and Patches as Hacker Art* aus dem Jahr 1999 der Ansicht, dass Veränderungen von Spielen als nichts anderes als eine Art Hack bzw. Patch angesehen werden können, die meist aus Protest gegen die

⁸⁷ Vgl. Standard.at Artikel 24.3.2011: Sony wirft PS3-Hacker "Geohot" Sabotage vor

<http://derstandard.at/1297821310264/Prozess-Sony-wirft-PS3-Hacker-Geohot-Sabotage-vor>

⁸⁸ *The New Hacker's Dictionary*, Cambridge (Mass.) & London: MIT Press S.216 zitiert durch: Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.4.

⁸⁹ *The New Hacker's Dictionary* Cambridge (Mass.) & London: MIT Press S.320 zitiert durch: Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.4.

⁹⁰ *The New Hacker's Dictionary* Cambridge (Mass.) & London: MIT Press S.283 zitiert durch: Ebd.

⁹¹ Vgl. Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.4.

großen Firmen resultierten, welche die einstige Hackkultur der Computerspiele übernommen haben. Er spricht zwar von modifizierten Inhalten, jedoch bezeichnet er das Ganze als Patch und nicht als Modifikation.⁹² Dies lässt meiner Meinung nach darauf schließen, dass das Wort Modifikation sich erst durch Spiele wie *Counterstrike*, welches 1999 erstmalig in dessen Beta 1.0 Version erschienen ist, für Userveränderungen durchgesetzt hat.⁹³ Es ist also festzuhalten, dass Modifikationen nichts anderes sind als von Usern erstellte Patches. Die Spieledesignerin Anne-Marie Schleiner (Bekannt für den Mod *Velvet Strike*) setzt in ihrem 1999 erschienen Text *Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art*, Patches ebenfalls mit Mods gleich: „Quake patches are known as \"mods\"“,⁹⁴ Auch wenn wir nun sagen dass man das Wort Mod mit User generiertem Patch ersetzen könnte, so widmet sich diese Kategorie dennoch den Hilfsmitteln welche Features und Funktionen in Originalspielen freischalten welche schon vorhanden sind, jedoch vom Entwickler bewusst oder unbewusst nicht implementiert wurden und Programmen die Funktionen hinzufügen die ursprünglich nicht beabsichtigt waren. Als Beispiel gelten Programme wie *Plugy*, welches den Spielern von *Diablo 2* ermöglicht, Werte die vom Spiel zwar berücksichtigt werden und für den Spieler relevant, aber versteckt sind, zu sehen. Man könnte hier darüber streiten ob es sich dadurch, dass es sich um ein externes Programm handelt, welches noch andere Funktionen freischaltet, um einen Mod handeln kann. Jedoch bin ich der Ansicht, dass dieses spezielle Feature die Nennung hier rechtfertigt. Des Weiteren fallen in diese Kategorie von Moddern bzw. Usern angefertigte Patches und Bugfixes für Spiele, die vorhandene Fehler ausbessern, da es offiziell nicht mehr unterstützt wird. Dies resultiert daraus, dass es für die Spieleentwickler nicht mehr rentabel ist, einen Support für alte Spiele anzubieten. Als Beispiel hierfür wäre ein Patch für die Arcade Rennsimulation *Need for Speed 4: High Stakes*, welches ein Spielen unter dem offiziell nicht unterstützten *Windows XP* mit 3D Unterstützung möglich macht. User helfen Usern durch solche Patches, damit ein Spielen eines alten durch die aktuellen Betriebssysteme nicht mehr unterstützten Spiels möglich

⁹² Vgl. Huhtamo, Erkki, Game Patch – *The Son of Scratch. Plug-ins and Patches as Hacker Art*, in: Switch Magazine Issue 12, 16.Juli 1999

⁹³ Vgl. Geschichte von Counterstrike http://www.counterstrike.de/content/general/history/index_development.php#Beta%201.0

⁹⁴ Schleiner, Anne-Marie, *Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art*

gemacht wird. In diesem Zusammenhang muss man auch so genannte Emulatoren nennen, welche Programme bezeichnen, die Spiele auf einem, nicht dafür ausgelegten System spielbar machen. Zum Beispiel werden durch solche Programme Spiele, die für Konsolen ausgelegt sind, auf PCs spielbar:

Als Emulator (von lat. aemulare, „nachahmen“) wird in der Computertechnik ein System bezeichnet, das ein anderes in bestimmten Teilaspekten nachbildet. Das nachgebildete System erhält die gleichen Daten, führt vergleichbare Programme aus und erzielt die möglichst gleichen Ergebnisse in Bezug auf bestimmte Fragestellungen wie das zu emulierende System.⁹⁵

Programme wie *Project 64* für *Nintendo 64* bzw. *Dolphin* für die *Nintendo Gamecube* unter *Windowssystemen*, simulieren am Computer eine Konsolenumgebung, mit der sich anhand von ROM Dateien (Festwertspeicher wie sie in Konsolenspielen verwendet wurden) oder ISO Dateien (CD Imagedateien) bei Konsolen wie die *Nintendo Gamecube*, welche Mini DVDs verwendet, abspielen lassen.



Abbildung 17: The Legend of Zelda: The Ocarina of Time für den Nintendo 64 bzw. als Remake für die Gamecube unter einem Windows 7 64bit Betriebssystem mithilfe des Programms Project64.

⁹⁵ Wikipediaeintrag Emulator <http://de.wikipedia.org/wiki/Emulator#ROMs>



Abbildung 18: Plugy: Hier in Verbindung mit dem Diablo 2: LoD Mod Median 2008, dem Vorgänger von Median XL. In einer neu aufrufbaren Tabelle lassen sich nun alle wichtigen Werte ablesen.

Ein weiteres interessantes Beispiel ist der inoffiziellen Patch für *Diablo 1 Hellfire*, welcher die zwar eingebaute, aber rechtlich nicht erlaubte Nutzung der Multiplayerfunktion freischaltet. Es wirkt fast so, als ob die Entwickler wollten dass die Funktion obwohl sie nicht erlaubt ist, implementiert wird damit Spieler sie dann von sich aus freischalten können. In diese Kategorie fallen auch Tools wie No CD Cracks die durch die Modifizierung spezieller Dateien ein Spielen ohne CD ermöglichen. Mehr dazu in Kapitel 4.2.2.5.

4.1.6. Plotmodifikation

Als eine grenzwertige Art von Modifikationen, die streng betrachtet keine Modifikationen sind, da sie nicht auf der gleichen Spielengine basieren, gelten Plotmodifikationen. Darunter verstehe ich Modifikationen, die lediglich die Handlung eines Spieles übernehmen und sie in einer neuen Form verpacken. Als selbsterklärendes Beispiel ist hier *Counterstrike 2D* zu nennen:

The initial idea of Counter-Strike 2D was to create a game which is pretty much like the original Counter-Strike game by Valve Software but which is 2D in a top-down persepective[sic!]. This goal has been reached by implementing all original Counter-Strike weapons with their original sounds, by adding the well known hostage rescue (CS) and bomb defuse (DE) scenarios (+the VIP (AS) mode which has been removed from the original Counter-Strike already) and finally by creating 2D versions of the most popular Counter-Strike maps.⁹⁶

Ich habe hier den Namen Plotmodifikationen gewählt, da solche Spiele einen bereits vorhandenen Plot, im Sinne der im Spiel passierenden Handlung, welche durch den Spieler ausgeführt wird, neu inszenieren. Bei *Counterstrike 2D* handelt es sich noch immer um *Counterstrike*, jedoch vermittelt die neue Perspektive ein komplett neues Spielgefühl. Diese Plotmodifikationen müssen das Ausgangsspiel jedoch nicht in seinem Design komplett übernehmen. Es existieren in diesem Zusammenhang auch Modifikationen, welche sich der Handlung eines Spieles bedienen und diese in einen neuen Kontext setzen. Bei dem ebenfalls als Freeware erhältlichen Spiel *Half-Life 2D* wurde versucht, die Handlung des First Person Shooters *Half-Life* in ein Sidescroller Jump and Run Spiel zu verwandeln. Man kann jetzt, durch die komplette Unabhängigkeit vom Originalspiel im Bezug auf die Engine natürlich dagegen argumentieren, dass es sich hierbei um eine Art von Mod handelt. Jedoch bin ich der Ansicht, dass diese Art von Hommage im Zusammenhang mit Modifikationen genannt werden sollte, da sie wie Mods eine willkommene Abwechslung zum Originalspiel darstellen, ohne sich zu sehr von diesem zu entfernen. Hier sind auch noch Remakes von alten Spielen in einer neuen Spielengine zu nennen. Solche Remakes von alten Spielen kommen sowohl als Modifikationen aber auch

⁹⁶ Homepage von Counter-Strike 2D <http://www.cs2d.com/about.php>

als Kauftitle vor. Beispiele sind das Remake von *Resident Evil* welches ursprünglich auf der *Playstation* erschienen ist, für die *Nintendo Gamecube* oder die Neue Version des alten *Tomb Raider 1*. Es handelt sich dabei oft um Versionen in denen neue Funktionen eingebaut wurden, weshalb es sich hier auch um Plotmodifikationen handelt.

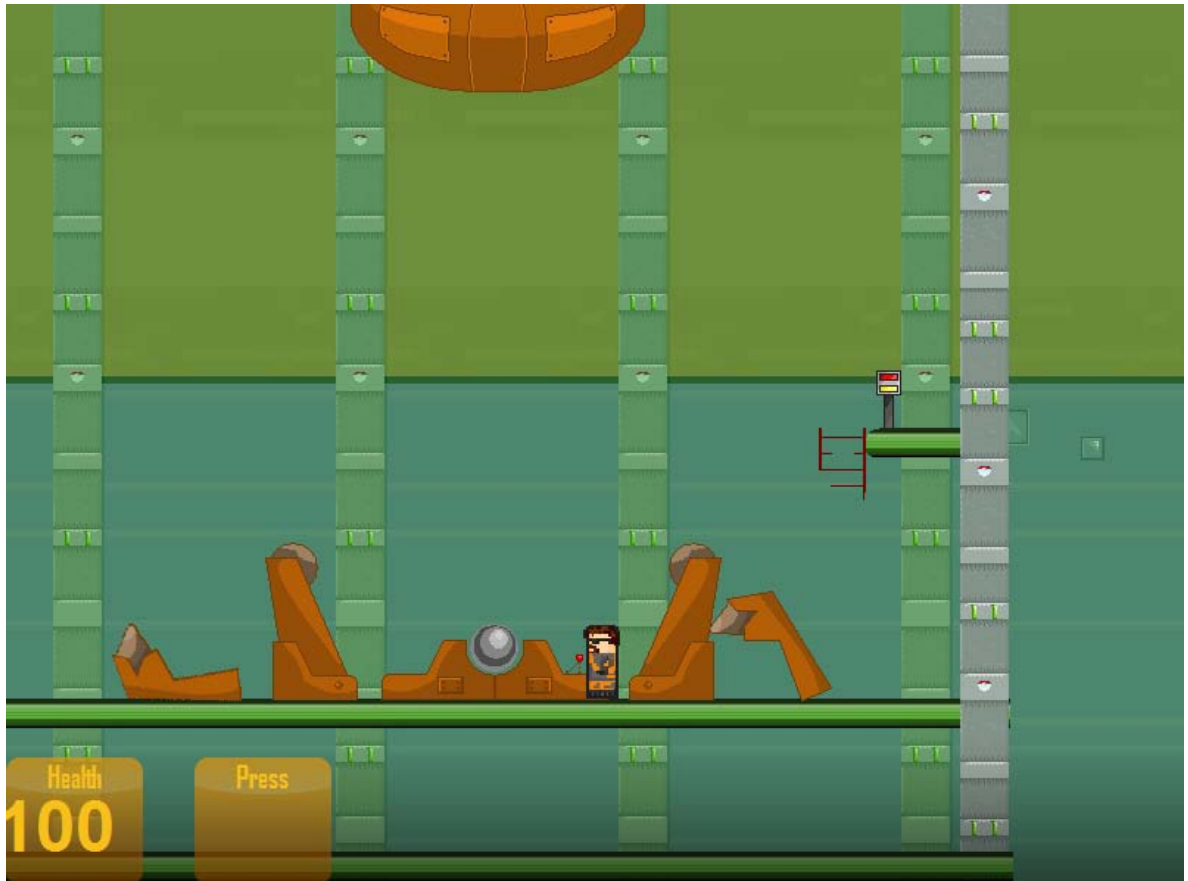


Abbildung 19: Die Anfangsszene des missglückten Experiments aus Half-Life, neu inszeniert im Freeware Spiel Half-Life 2D



Abbildung 20: Zwei mal die gleiche Szene in Counterstrike. Allerdings ein bedeutender Unterschied im Spielgefühl. Oben Counterstrike, Unten Counterstrike 2D

4.2. Unterkategorie Modifikationen

Olli Sotamaa ist der Ansicht: „In conclusion, it would be tempting to draw a separation between mods mostly altering audiovisual elements of the game world and the one manipulating the game mechanics.“⁹⁷ Allerdings ist er ebenfalls der Meinung, dass durch das Überlappen der einzelnen Kategorien bzw. Teilen, welche in einem Mod verändert werden, schon die kleinste optische Veränderung eine Auswirkung darauf, wie ein Spiel gespielt wird und somit seiner Ansicht nach auch auf die Mechanik des Spieles hat.⁹⁸ Meines Erachtens sollte man Modifikationen dennoch in die vorhin genannten Kategorien unterteilen, da sich optische Veränderungen zwar auf das Spiel auswirken, allerdings ich der Meinung bin, dass Veränderungen wie der Austausch von Skins für den Avatar an der Mechanik nichts ändern. Hier könnte man noch damit argumentieren, dass sich eine Veränderung, auch wenn sie nur optischer Natur ist, durch diese einen Einfluss auf das Spielgefühl hat und damit auf die Art wie das Spiel von Spielern gespielt wird. Allerdings verändert es dadurch nicht, wie das Spiel abläuft. Wenn zb. meine Gegner statt Nazis, wie in *Castle Wolfenstein* und dessen Mod *Castle Smurfenstein*, Schlümpfe sind, so verändert sich zwar meine Wahrnehmung des Spieles und der Kontext, da ein ernstes Thema wie der Zweite Weltkrieg nun durch ein eher satirisch lustiges ersetzt wird, allerdings verhalten sich die Gegner noch immer wie die Ursprünglichen. Wenn ich um das Level abzuschließen, sagen wir drei Gegner töten muss, ist es im Bezug auf die Spielmechanik egal ob diese wie Nazis oder Schlümpfe aussehen. Sotamaa hat zwar recht, dass sich kleine optische Veränderungen auf uns, wie wir ein Spiel spielen auswirken und dadurch in Folge auch auf das Spiel, an das wir nun anders herangehen könnten, allerdings verändern sie streng genommen nichts an der Art wie ein Spiel abläuft. Als gutes Beispiel hierfür würde ich auch Funktionen die das Blut in Spielen aktivieren bzw. deaktivieren sehen, wie zum Beispiel in *Dragon Age: Origins*. Es ist lediglich eine optische Veränderung des Spieles, wenn meine Gegner nun bluten und mein Avatar mit Blut bespritzt ist, auch wenn sie durch die Darstellung des Blutes ein anderes Gefühl in uns

⁹⁷ Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.14

⁹⁸ Vgl. Ebd.

hervorrufen kann. Streng genommen ändert die Funktion aber nicht das Spiel an sich. Ein interessanter Auswuchs solcher optischen Veränderungen welche sich auf das Spielgefühl, nicht aber auf die Mechanik auswirken sind u.a. auch *Tomb Raider 3*, in dessen deutschen Version Lara Croft und ihre Gegner, violette statt rotem Blut bluten oder die deutsche Version von *Half-Life*, in der man nicht gegen Marinesoldaten kämpft, sondern gegen Killerroboter. Auch hier wurde das Blut umgefärbt und wenn man friedliche Nichtspieler Charaktere tötet, sterben diese nicht, sondern setzen sich auf den Boden und schütteln ihren Kopf. Auch wenn solche Zensurmaßnahmen, welche man als optische Mods ansehen kann, einen eher verstörenden und spaßbremsenden Effekt auf den Spieler haben, so sind sie für das Spiel wie es abläuft und gespielt wird in seiner Mechanik völlig irrelevant. Ein Beispiel einer Zensurmaßnahme auf akustischer Ebene bietet der Echtzeitstrategie Klassiker *Command and Conquer: Tiberian Dawn*. In der deutschen Version wurden die Schreie, welche die Soldaten, die durch die Zensurmaßnahme in Deutschland zu Androiden wurden, bei ihrem Tod von sich gaben, vollkommen entfernt. Hier kann man allerdings darüber diskutieren, ob durch das Entfernen eine Veränderung der Spielstruktur erfolgt.

4.2.1. Veränderungen die sich nur auf Optik und Akustik auswirken

Es gibt sehr viele Modifikationen, die ein Spiel zwar modifizieren, allerdings sich in keinsten Form auf die Spielmechanik auswirken:

Players personalize the appearance of their in-game characters by creating models and skins and create new maps and adventures based on existing game titles.⁹⁹

Als Beispiel hierfür wären neue Texturen für *Dragon Age: Origins* bzw. so genannte Skins (als Skins bezeichnet man das Aussehen der Spielfigur, welches sich meist an Vorbildern aus der Populärkultur orientiert) für Shooter wie zum Beispiel *Counterstrike* zu nennen. Hier ist allerdings anzumerken, dass bei Multiplayerspielen die Texturen einen unfairen

⁹⁹ Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.3

Vorteil gegenüber anderen Mitspielern erzeugen können, wenn diese ein leichteres Identifizieren des Gegners zur Folge haben. Wenn dies der Fall ist müssen Skins in die Kategorie Veränderungen die sich auf die Spielmechanik auswirken fallen. In die Kategorie optische Veränderungen die sich nicht auf die Spielmechanik auswirken fallen auch die von Sacchi genannten User Interface Mods.¹⁰⁰

Jesper Juul schreibt in seinem Text *Half Real. Video Games Between Real Rules and Fictional World*, dass das Setting eines Spieles austauschbar ist ohne seine Regeln verändern zu müssen. Eine Waffe kann durch ein Rechteck ersetzt, der humanoide Avatar durch eine hölzerne Figur ausgetauscht werden, ohne dass sich an der Spielmechanik etwas verändert.¹⁰¹

Sacchi bezeichnet in seinem Text *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Modifikationen wie zB. usererstelte Spraylogos in *Half-Life* bzw. *Counterstrike* als Art Mods. Spraylogos sind Bilder die man in *Half-Life* an Wände sprühen kann um diese strategisch zu markieren oder aber um eine Botschaft zu platzieren. Diese können aus vorhandenen gewählt, oder selbst ins Spiel implementiert werden. Er definiert Art Mods:

Art mods also modify the game play experience through manipulation, intervention, appropriation, or other creative transformation of a game's original visual content as it is consumed by users during during a play session. Artists working in the interactive medium of games have explored appropriation and intervention as tactics for using modded games as static, dynamic, or performance art works.¹⁰²

¹⁰⁰ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

¹⁰¹ Vgl. Juul, Jesper, *Half Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambrige (Mass.) S.199

¹⁰² Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California



Abbildung 21: Ein von Usern erstelltes Spraylogo im Halflife Mod: Counterstrike Source

Ein weiteres Beispiel sind neue Texturen und Möglichkeiten einen Charakter anzupassen. Dies bezeichnet eine Skinerstellung, die nicht nur den Austausch des kompletten Aussehens ermöglicht, sondern eine individuelle Zusammenstellung von verschiedenen Körperregionen, womit dem User noch mehr Freiheit im Aussehen eingeräumt wird. In *Dragon Age: Origins* existiert zu Spielbeginn ein Editor, mit dem man das Aussehen seines Avatars individuell, von Frisur bis Wangenknochenbreite anpassen kann. Allerdings ist im offiziellen Editor nur die Anpassung des Kopfes möglich. Über Zusatzprogramme, welche ebenfalls von Usern generiert wurden, lassen sich auch andere Körperstellen verändern. Durch die Möglichkeit, neue Frisuren, Augenformen oder Körperformen wird dem Spieler eine höhere Immersion mit dem Avatar ermöglicht. Es entstehen dadurch zwar unzählige neue Kombinationen und Anpassungsmöglichkeiten, jedoch wirken sich diese lediglich optisch auf das Spielgefühl, nicht die Spielmechanik aus.

Solche Zusatzinhalte bzw. Mods dienen auch laut Sacchi dazu um die Identifizierung mit dem Avatar zu verstärken: „First and most common, is the player's ability to select, attire or accessorize the characters that embody a player's in-game identity.“¹⁰³



Abbildung 22: Der Mod „More Hairstyles“ für Dragon Age: Origins, der die Auswahlmöglichkeit an Frisuren für den eigenen Avatar erweitert

Ein weiteres Beispiel im Zusammenhang mit dem Rollenspiel *Dragon Age: Origins* ist ein Mod, welcher allerdings durch seinen geringen Umfang als Hack bezeichnet wird, der zwar die Kopfbedeckungen der Figuren optisch entfernt, jedoch deren Boni und Rüstungsklasse aufrecht erhält, um die Gesichter der Charaktere nicht zu verdecken. Dieser Hack ist meist dann in Verwendung, wenn man wie im vorigen Beispiel seinen Charakter angepasst hat und dessen Gesicht nicht andauernd durch einen Helm bzw. eine Kopfbedeckung verdeckt haben will. Ohne diesen Hack würden man in die Situation kommen, in der man sich entscheiden müsste, ob man für ein permanentes Sehen des zu Beginn individuell erstellten Gesichtes, einen spielerischen Nachteil, durch die Nichtverwendung eines essentiellen Gegenstandstypus, in Kauf nimmt.

¹⁰³ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

Eine weitere Art ist die Anpassung des Head Up Displays (Oft nur als HUD bezeichnet), welche besonders in Shootern sehr beliebt ist. Hier werden oftmals die so genannten Crosshairs, also Fadenkreuze, den eigenen Vorlieben und Bedürfnissen angepasst.¹⁰⁴ Sacchi vergleicht diese Form des Mods mit der individuellen Anpassungsmöglichkeit für den Webbrowser *Firefox*:

Second, is for players to customize the color palette and representational framing borders of the their game display within the human-computer interface, much like what can also be done with Web browsers and other end-user software applications.¹⁰⁵

Vom Prinzip her ähnliche Formen dieser Modifikationen, sind jene, die lediglich vorhandene Musik und oder Soundeffekte ersetzen. Auch hier kann es zu einer groben Veränderung des Spielgefühls kommen, nicht aber der Spielmechanik. Ein eindrucksvolles Beispiel, in welchem das Ersetzen von Soundeffekten eine Veränderung des Spielgefühls verursachen kann, findet man im Youtube Video *Counter-Strike For Kids (Machinima) - 13 million views - All-time highest viewed video!*¹⁰⁶, welches eine vermeintliche Machinima von Counterstrike zeigt. Nun wissen wir, dass es sich hierbei um eine Machinima handelt, welche nicht in die Kategorie Modifikation fällt, da sie nicht in ihrer auf Youtube gesehenen Form auf dem Computer abgespielt werden kann. Dies zeigt sich deutlich durch den Einsatz von Textinserts. Es handelt sich um eine nachträglich geschnittene Form von Machinimas. Ab 0:39 wird eine vermeintlich kinderfreundliche Version von *Counterstrike* gezeigt, welche die vorhandenen Waffengeräusche durch harmlose Sounds ersetzt. So wird aus einer Granatenexplosion das Geräusch einer Sprungfeder. Solche Änderungen erzeugen eine neue Wahrnehmung des Spielgefühls, verändern allerdings die Spielstruktur jedoch gar nicht.

¹⁰⁴ Vgl. Counterstrike Crosshairs <http://www.counter-strike.de/content/cs16/crosshairs/index.php>

¹⁰⁵ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

¹⁰⁶ Counter-Strike For Kids (Machinima) <http://www.youtube.com/watch?v=mB6fq9Aadwk>

4.2.1.1. Redesign und Texture Pack

Redesigns und Texture Packs sind Modifikationen, welche meist das komplette Aussehen eines Spieles verändern. Es handelt sich um sehr große Veränderungen die sich aber nicht auf die Spielmechanik auswirken und keine neuen Inhalte schaffen, sondern bestehende Inhalte in ihrem Aussehen modifizieren. Der populärsten Mod für *Dragon Age: Origins* auf der Seite *Dragonagenexus.com*, ist der *Dragon Age Redesigned* Mod, dessen Ziel es ist, die vorhandenen Skins und Texturen der Charaktere bzw. Nichtspieler Charaktere zu verändern um sie noch detailreicher und realitätsnaher wirken zu lassen.¹⁰⁷ Besondere Beliebtheit erfreuen sich solche Redesigns bzw. Texture Packs im Spiel *Minecraft*, da sich damit das Spielgefühl komplett verändern lässt. Auf *Minecraftforum.net* findet man einerseits viele solcher Packages zum Download, aber auch die Anleitung, wie man solche Texturepacks leicht selbst erstellen kann.¹⁰⁸ Die Individualität der Spieler und die Einzigartigkeit des Spieles *Minecraft* werden mithilfe des *Painterly Pack*¹⁰⁹ noch weiter verstärkt. Hier handelt es sich um eine Webseite auf der sich individuelle Texture Packs aus vorgefertigten Einzeltexturen zusammenstellen lassen. Es bestärkt meiner Meinung nach ebenfalls das Gefühl etwas Eigenes in *Minecraft* zu erschaffen und damit die eigene Kreativität ein Teil des Spieles werden zu lassen.

¹⁰⁷ Vgl. Top Modifikationen Dragon Age Nexus

<http://www.dragonagenexus.com/downloads/top/alltime.php>

¹⁰⁸ Vgl. Minecraftforums Texture Pack Central/ Mods-Tools-Maps List

<http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?t=12352>

¹⁰⁹ Painterly Pack <http://painterlypack.net/>

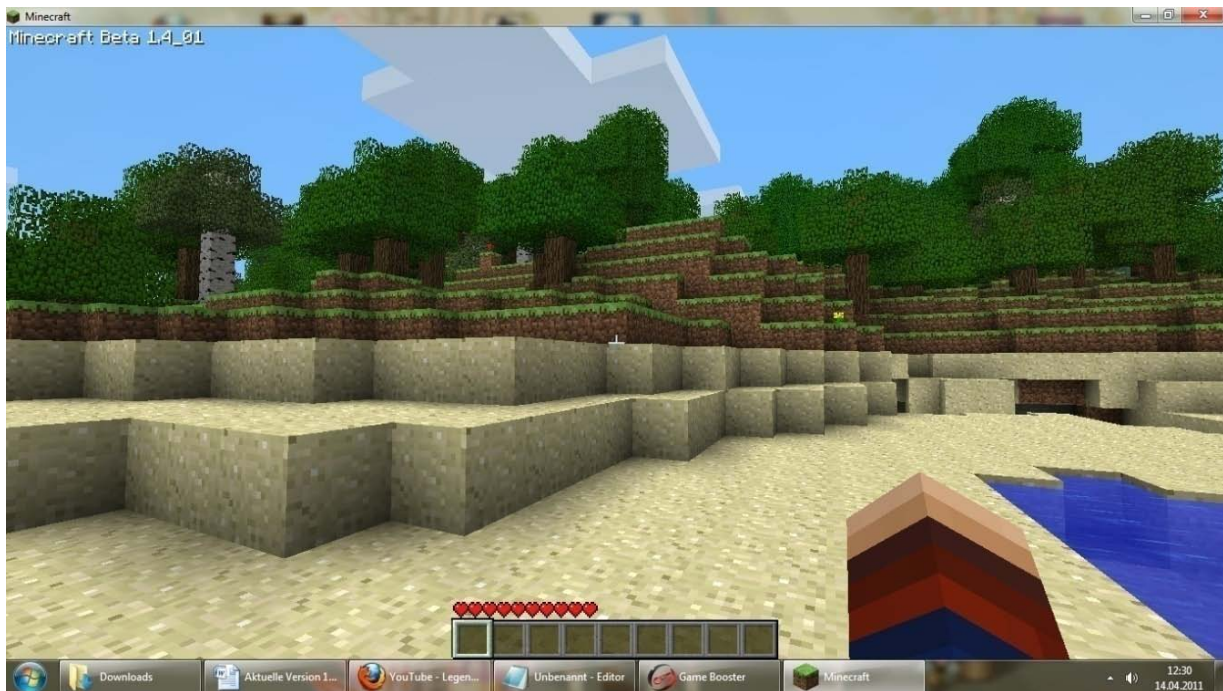


Abbildung 23: Zweimal die gleiche Situation in Minecraft. Oben: Original Textur Unten: Texture Pack „Minecraft 4 Kids“

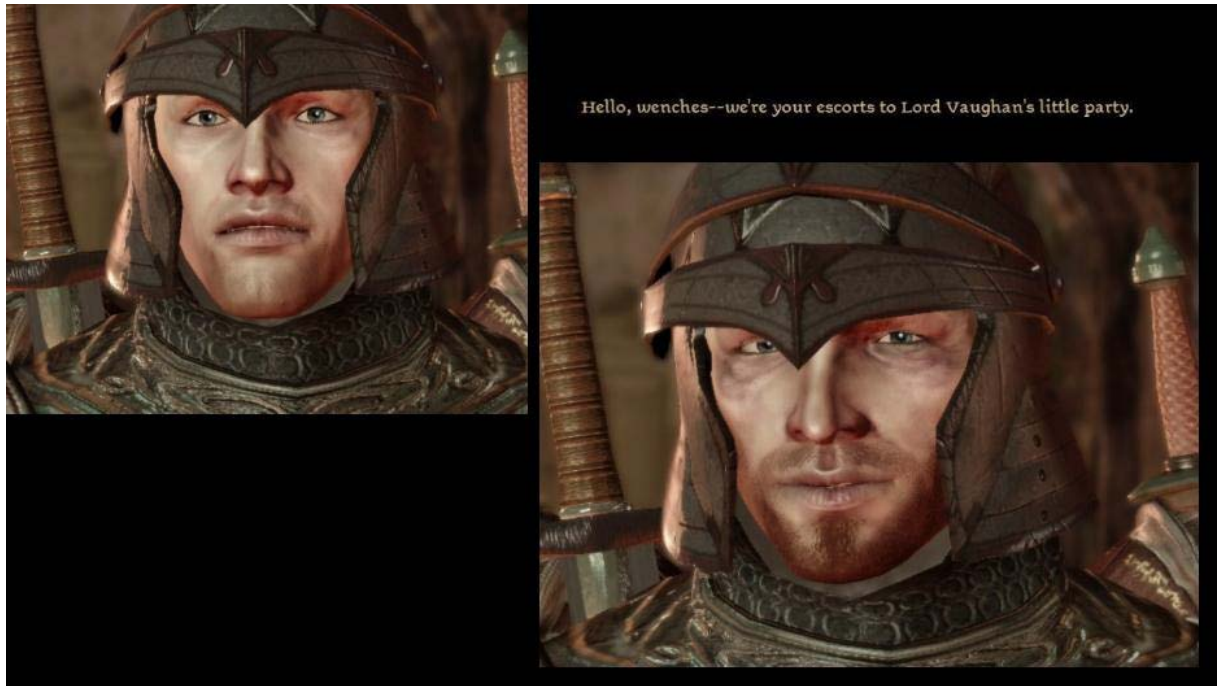


Abbildung 24: Dragon Age Redesigned: Links der originale Charakter, rechts der redesignte Charakter

4.2.1.2. Sichtbarmachen von Spielberechnungen

Sacchi ordnet diese zusätzlichen Informationen in die Kategorie User Interface add-on components ein:

Third, are user interface add-on components that modify the player's in-game information management dashboard that do not necessarily modify game play rules or functions. These add-ons provide additional information about game play that may enhance the game play experience, as well as increasing a player's sense of immersion or omniscience within the game world through sensory or perceptual expansion.¹¹⁰

Auf vielen *Counterstrike* Servern wird beim eigenen Ableben eine Anzeige eingeblendet, welche Auskunft darüber gibt wie viel Schaden man ausgeteilt bzw. eingesteckt hat und wo dieser verursacht wurde. Dies hat allerdings rein informativen Charakter und wirkt sich nicht weiter auf das Spiel aus. Eventuell sind solche Informationen nützlich, wenn man seine Zielgenauigkeit verbessern möchte. Dies kann aber auf eine andere Art in Form von Training effizienter erreicht werden.

¹¹⁰ Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California



Abbildung 25: Man sieht nun in Counterstrike wieviel Schaden man wem ausgeteilt und von wem eingesteckt hat.

Plugy ist ein Programm für *Diablo 2*, das spielinterne Mechanismen sichtbar macht, indem es Werte, die das Spiel berechnet in einer Tabelle auflistet. Dies betrifft allerdings nur Werte, die schon vorhanden und auch berücksichtigt wurden, aber erst durch dieses Programm auch aktiv angezeigt werden. Der Spieler muss daher nun nicht mehr die Bonuswerte der Gegenstände einzeln addieren, sondern kann sie in einer Tabelle ablesen. Die genannten Beispiele scheinen zwar Einfluss auf das Spiel zu nehmen, jedoch verschaffen sie keinen signifikanten Vorteil, da die Schadensinformation in *Counterstrike* zwar einen sehr informativen Charakter aufweist, man jedoch damit keinen Vorteil gegenüber Anderen hat. Dies ist bei *Counterstrike* Servern die das Feature anbieten auch deswegen der Fall, da diese Funktion automatisch für jeden Spieler der sich auf dem Server befindet, aktiviert wird. *Plugy* verschafft zwar den Vorteil, dass man die Werte nun nicht mehr im Kopf zusammenrechnen muss, allerdings ist das auch der einzige im weitesten Sinne spielbeeinflussende Aspekt dieser Funktion des Programmes.

4.2.1.3. Adult Content

Adult Content bezeichnet erotischen Inhalt, der durch optionale, inoffizielle Mods hinzugefügt werden kann. In *Dragon Age:Origins* ist diese Art von Mods besonders stark ausgeprägt, was sich auf die realistische Darstellung der Spielfiguren und die Möglichkeit im Spiel Kleidung ablegen zu können, zurückführen lässt. Adult Content der sich in diesem Fall durch Veränderung der Texturen und neuen Cutscenes auszeichnet, ist hier besonders stark vertreten. Einer der populärsten Mods in *Dragon Age: Origins* welcher auf der Seite *Dragonagenexus.com* heruntergeladen werden kann ist die Modifikation *Natural Bodies All in One*¹¹¹, welche Spielern die Möglichkeit gibt, nackte Körper beim Ablegen der Rüstung im Spiel anstatt von Unterwäsche zu sehen. Es ist interessant wie viel Arbeit in dieses Projekt, das sich aus mehreren Einzelprojekten zusammensetzt, steckt. Hier erkennt man sehr gut den Open Source Ansatz, da die Autoren der einzelnen Modifikationen, welche in diesem Paket zusammengefasst wurden, ihre Inhalte auch anderen Moddern, nach kurzer Rückfrage, zur Verfügung stellen.¹¹² Über einen speziellen Modmanager, mit dem man auch als Computerlaie in der Lage ist, neuen Inhalt einfach zu installieren und verwalten, kann man aus einer großen Auswahl von verschiedenen Körperformen, Hauttexturen, Brustformen und sogar Penisformen wählen und sich seinen Avatar individuell anpassen. Das Interessante dabei ist dennoch, dass sich dieser Mod, trotz seiner signifikanten Veränderungen in keinsten Weise auf das Spiel auswirkt und eigentlich nicht mehr als ein netter Zusatzfeature ist, auf das man sowieso nur in Situationen ohne Feindkontakt zugreifen kann, da der Avatar um in den Anblick der Modwirkung zu kommen, seine schützende Kleidung bzw. Rüstung ablegen muss. Hierzu existieren allerdings ebenfalls Hacks, die das Problem wie bei den Gesichtsveränderungen der No Helmet Hack durch das einfache Ausblenden der Rüstung, ohne dass die Boni dieser verloren gehen, lösen.

¹¹¹ Natural Bodies All in One Mod <http://www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=554>

¹¹² Vgl. Ebd.



Abbildung 26: Natural Bodies All in One Mod: Hier sieht man die verschiedenen Texturoptionen für die Charaktere im Spiel. Wie man sieht, wird besonders viel Wert auf Realismus gelegt

Eine weitere Möglichkeit um mehr Erotik in das Spiel zu bringen, bieten bei *Dragon Age: Origins* andere Modifikationen, die ebenfalls wie der vorhin genannte *Natural Bodies All in One Mod*, in den *Dragonagenexus.com* Download Charts sehr weit oben rangieren. Der Mod *Hsli Sexy Mage Robes*¹¹³ kann als eine Art Kompromiss verstanden werden welcher teils existente Magierroben verändert, aber auch neue im Spiel käuflich erwerbliche Outfits implementiert, die ebenfalls sehr freizügig sind und auf den Erotikcharakter des Spiels setzen. Es wird hier also nicht auf pure Nacktheit gesetzt sondern eine erotischere und freizügigere Version der Vorhandenen Outfits generiert. Hierzu sollte man erwähnen, dass die Grafik von *Dragon Age: Origins* sehr auf Realismus und lebensgetreue Darstellung setzt, weshalb das Spiel für solche erotischen Veränderungen aus Moddersicht sicher sehr interessant ist.

Das klassische Beispiel solcher Modifikationen sind die *Nude Raider Patches*¹¹⁴ für die verschiedenen *Tomb Raider* Spiele, die sich sehr großer Beliebtheit erfreute und schon sehr früh durch kleine Veränderung, Erotik in die pixelige Spielwelt von *Tomb Raider 1* brachten. Das Aussehen der Protagonistin Lara Croft, welche für viele männliche Spieler ein Lustobjekt darstellt, war mit Sicherheit ein Faktor, der die so genannten Nude Patches so populär gemacht hat.

¹¹³ Hsli Sexy Mage Robes Mod <http://www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1342>

¹¹⁴ Vgl. Nude Raider Patches <http://www.chrissyx.com/nudepatches.php>

„[...] one illustration of gamer creativity are so called “nude patches” that offer gamers some pubertal delight by undressing (often female) game characters.“¹¹⁵



Abbildung 27: Ein Nude Raider Patch für Tomb Raider, obwohl die Erotik hier eher pixelig als realistisch ist, war dieser Mod/Patch sehr beliebt und ist heute fast schon legendär

Eine andere Form von Adult Content Implementierung ist in *Dragon Age: Origins* die Einführung neuer erotischer Cutscenes. Das sind kurze Videosequenzen die auf der Spielengine basieren, auf die der Spieler keinen Einfluss hat. Man könnte sie technisch gesehen als offizielles Pendant von Machinimas bezeichnen. Es existiert in *Dragon Age: Origins* die Möglichkeit mit anderen Nichtspieler Charakteren der Gruppe eine Beziehung einzugehen und in Folge dessen auch die Nacht miteinander zu verbringen. Der Hersteller hat nach der Auswahl der Dialogoption eine kurze Cutscene eingebaut, die andeuten soll, wie die beiden Charaktere nach dem Ausblenden der Szene miteinander Sex haben. Im Mod *Better Sex Scenes*¹¹⁶ besteht nun die Möglichkeit, verschiedene Versionen von Cutscenes für diesen Zeitraum, den der Hersteller der Fantasie des Spielers überlässt, herunterzuladen. Diese reichen von kurzen relativ einfachen Sexszenen, bis hin zu „zesty“, also sehr pikanten Praktiken. Diese Szenen sind für den Spielverlauf ebenfalls, so wie auch die anderen Nude Patches, irrelevant und erzeugen lediglich erotischeren Inhalt. Sie sind vom Autor auf der Downloadseite auch mit der Warnung versehen, dass es sich um sexuellen Inhalt handelt. Es lässt sich auch hier feststellen, mit wie viel Eifer die Modder am Werk sind um Szenen zu programmieren, die besonders realitätsnah wirken.

¹¹⁵ Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.6.

¹¹⁶ Better Sex Scenes Mod <http://www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=548>

4.2.2. Veränderungen die sich auch auf die Spielmechanik auswirken

4.2.2.1. Implementierung neuer Gegenstände

Bei Rollenspielen ist es üblich, dass Modder ihre eigenen Gegenstände erschaffen, welche dann in vorhandene Spiele eingegliedert werden können. Ein Beispiel hierfür sind neue Gegenständen in *Dragon Age: Origins*, die auch sehr starken Einfluss auf den Spielverlauf nehmen können. Solche existieren allerdings nicht nur als Modversion sondern auch als offizieller Download Content vom Originalhersteller von *Dragon Age: Origins* und sind meist schon von Beginn an im Inventar für den Spieler erhältlich. Dies erzeugt einen Vorteil des Spielers gegenüber dem Computer oder Mitspielern, da es bei der Implementierung solchen Gegenstände, sei es jetzt offiziell durch den Hersteller oder inoffiziell durch Modder, zu einem Ungleichgewicht, einem so genannten imbalancing (kurz: imba) kommt. Bei der Modifikation *Median XL* kommt es immer wieder zu einem Hinzufügen von neuer Gegenstände, welche später, nach einem Feedback mit der Spielercommunity, je nachdem ob sie balanced oder imbalanced sind, entfernt oder angepasst werden. Es kann vorkommen, dass die sensible Spielbalance durch das Hinzufügen eines einzelnen Gegenstandes komplett zerstört wird. Dies hat meist zur Folge, dass andere weniger starke Gegenstände kaum mehr benutzt werden und Spieler sich auf diesen einen Gegenstand fokussieren.

4.2.2.2. Story Mod und Quest Mod

Bei Story Mods oder Quest Mods werden neue Inhalte eingefügt, die den Spielverlauf dadurch beeinflussen, dass das Spiel durch neue Aufgaben erweitert wird. Dies reicht von einzelnen Quest bis hin zu komplett neuen Storylines. Auch hier existiert oftmals käuflich erwerblicher Download Content von offizieller Seite. Beim Beispiel von *Dragon Age: Origins* werden Neue Quests wie *Prisoner of Stone* oder *Witchhunt*, die gegen einen

geringen Preis käuflich erhältlich sind, dem vorhandenen Spiel hinzugefügt.¹¹⁷ Solche Modifikationen gehen meist mit dem Einführen von neuen Gegenständen einher, weswegen sich solche Mods ebenfalls sehr stark auf das komplette Spiel auswirken können, obwohl der Rest des Spieles vom Mod unangetastet bleibt.

4.2.2.3. Neue Spielmechaniken

Es existieren Modifikationen, welche nicht nur neue Inhalte hinzufügen, sondern gänzlich neue Fertigkeiten einführen. Dies lässt sich gut am Beispiel des Stand Alone Mods *Tomb Raider: Himalayan Mysteries* erklären. Es wurden hier neue Bewegungen in eine vorhandene Spiel Engine eingebaut. In *Tomb Raider 3* war es zum Beispiel nur möglich rückwärts zu einer Kante zu krabbeln, um sich dann an dieser hinunter zu lassen. In *Tomb Raider: Himalayan Mysteries* wurde nun eine Bewegung eingeführt, die es dem Spieler auch vorwärts erlaubt, durch eine Stuntbewegung den Avatar über diese Kante zu führen.¹¹⁸ Hier muss man allerdings anmerken, dass der genannte Mod auf *Tomb Raider 4* basiert und die Bewegung dort ebenfalls nicht existiert.¹¹⁹ Es handelt sich hierbei zwar um eine Veränderung die sich nicht auf das Originalspiel auswirkt, da sie nur in ein Derivat, welches auf der Engine basiert eingebaut wurde, allerdings könnte diese Fähigkeit ohne weiteres auch in das Original eingefügt werden. Für das Spiel *Minecraft* existieren sehr viele neue Mechaniken, die sich optional dem Spiel hinzufügen lassen. Diese neuen Inhalte reichen von Schusswaffen und Fahrzeugen¹²⁰ bis hin zu Flugzeugen, welche man alle selber, über die aus *Minecraft* bekannten Rezeptprinzipie, herstellen kann.¹²¹ Solche

¹¹⁷ Offiziellen DLC Liste: <http://dragonage.bioware.com/dao/addon/>

¹¹⁸ Vgl. Poole, Steven, *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Web Edition S. 98.

¹¹⁹ Vgl. Himalayan Mysteries Walkthrough <http://www.trle.net/walk/1793.htm>

¹²⁰ Vgl. Minecraftforums [1.4_01]SDK's Guns (+ATV), Grappling Hook and Utilities[v3] <http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?t=92206>

¹²¹ Vgl. Minecraftforums [1.5_01]Flan's Mods : Planes, Vehicles and SDK's Guns <http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?f=25&t=198188>

optionalen Inhalte können ein Spiel grundlegend verändern.



Abbildung 28: Ein spezieller Crafting Table für Flugzeuge der dem Original Crafting Table nachempfunden ist



Abbildung 29: Ein Screenshot des Minecraft Flugzeug Mods

4.2.2.4. Fix und Patch

Erkki Huhtamo ist der Ansicht, dass der Terminus Mod mit dem Wort Patch gleichgestellt werden kann.¹²² Fixes bzw. Bugfixes können auch von Spielern selbst erstellt werden, wenn von offizieller Seite kein Support angeboten wird. Hier kann der Vergleich zu offiziellen Patches und Bugfixes von Entwicklern gezogen werden, da oftmals Fehlerbehebungen von Spielern vorgenommen werden, da der Entwickler diesen selbst nicht nachkommt. Besonders weit verbreitet sind solche Fixes bei Spielen, die aufgrund ihres Alters, durch den Hersteller nicht mehr unterstützt werden. Es werden oftmals Patches veröffentlicht, die es möglich machen, diese alten Spiele, auf neuen System zum Laufen zu bringen. Hier gilt als Paradebeispiel der zuvor genannte Patch um *Need for Speed: High Stakes* auf Windows XP zu spielen. Es handelt sich dabei allerdings nicht um Emulatoren, sondern lediglich einzelne kleine Programme, die Fehler von Spielen ausbessern sollen.

4.2.2.5. Hack und Crack

Hacks und Cracks sind Veränderungen der Spielstruktur die vom Entwickler vorgegebene Funktionen aushebeln. Wobei Cracks sich zu meist auf die Struktur um das Spiel herum beschränken, in dem sie Kopierschutzmaßnahmen des Herstellers umgehen. Als klassische Beispiele gelten hier No CD Cracks oder in der jüngsten Entwicklung der Spiele, Cracks die die vom Hersteller verlangte permanente Internetverbindung obsolet machen. Als Beispiele hierfür ist Ubisofts *Assassins Creed 2* zu nennen, das vom Spieler eine andauernde schnelle Internetverbindung verlangt, um das Spiel im Offline, also Einzelspielermodus, spielen zu können. Dies führte zu großem Unmut, der sich besonders auf *Amazon.de* in den Produktrezensionen bemerklich macht.¹²³ Ein kleiner Crack, der sehr leicht über Seiten wie *PirateBay.org* zu finden ist, ermöglicht es dem Spieler dieses Spiel nun auch ohne diese permanente Überwachung durch *Ubisoft* zu spielen. Hauptziel

¹²² Vgl. Huhtamo Erkki, *Game Patch – The Son of Scratch. Plug-ins and Patches as Hacker Art*, in: Switch Magazine Issue 12, 16.Juli 1999

¹²³ Vgl. *Assassins Creed 2* auf Amaton.de <http://www.amazon.de/Assassins-Creed-2-D1-Version/dp/B002D5LTOQ>

von Cracks bei Spielen ist also meist die Umgehung des Kopierschutzes, bzw. das Umgehen eines Internetzwanges, der die Spieler abhängig von der Funktionstüchtigkeit der Server der Entwickler macht. Cracks sind nicht nur auf Spielsoftware beschränkt. *Adobe Photoshop* ist wohl eines der beliebtesten Crack Opfer und wird meist durch eine spezielle Form von Cracks freigeschaltet: Key Generatoren. Das sind streng genommen keine Cracks im eigentlichen Sinn, da sie anhand eines Algorithmus, welche auch vom Hersteller zur Erzeugung von Seriennummern benutzt werden, einen valide Code erstellen, die sich bis auf die offizielle Registrierung nicht von einem offiziellen Code unterscheiden.¹²⁴ Meines Erachtens schüren Kopierschutzmaßnahmen wie Internetzwänge auch für ehrliche Käufer den Drang zur Onlinepiraterie von Software.

Hacks bezeichnen Veränderungen, die meist Regeln bzw. vorgegebene Spielmechaniken aushebeln und dem Spieler dadurch einen Vorteil verschaffen. In diese Kategorie fallen also Veränderungen die sich negativ auf die Balance eines Spieles auswirken. Im Fall von *Counterstrike* spricht man besonders im Multiplayerspiel gegen andere menschliche Spieler dann von Hacks, wenn sie einem Spieler einen unfairen Vorteil verschaffen. So gelten hier Modifikationen, welche zum Beispiel die Wandtexturen einer Karte transparent machen, nicht als Modifikation sondern als so genannte „Wall Hacks“. Auch Modifikationen die wie schon zu Beginn erwähnt, die Texturen der feindlichen Spieler mit extrem auffälligen Signalen kennzeichnen würden, wären in diesem Fall als Hacks zu bezeichnen. Auch so genannte „Aimbots“, welche ein automatisches Zielen durch den Computer ermöglichen, fallen in diese Kategorie, da sie dem Spieler ebenfalls einen Vorteil verschaffen. Es scheint durch die Tatsache, dass ein Hack dem Spieler welcher diesen benutzt einen Vorteil verschaffen soll, unklar, wieso die zuvor genannte Modifikation No Helmet Hack, die bei *Dragon Age: Origins* lediglich die Kopfbedeckung unsichtbar macht, als Hack bezeichnet wird, da sie dem Spieler keinen spielrelevanten Vorteil bringt. Allerdings ist auch dies ein Zeichen dafür, dass die Begriffsdefinition von Hack, ähnlich wie bei Modifikationen sehr unterschiedlich gesehen wird. Man könnte Hacks eventuell als Modifikationen sehen, die gezielt auf das Zerstören eines vorhandenen Spielelements abzielen. Dies würde in den genannten Beispielen sehr gut

¹²⁴ Vgl. Wikipediaeintrag http://de.wikipedia.org/wiki/Key_Generator

passen, da sie im Fall von Wall Hacks die Wandtexturen unbrauchbar machen, im Fall der Aimbots die Freiheit des Spielers, manuell zu zielen deaktivieren und im No Helmet Hack Fall die visuelle Darstellung der Kopfbedeckung zerstören. Wikipedia gibt hier eine Definition, welche sich zumindest über den Nutzen eines Hacks, wenn auch nicht in dessen Ausführung einig ist:

Hack (englisch von to hack = zerhacken) ist Teil des Computer-Slangs und steht einerseits für eine verblüffend einfache, (manchmal) elegante und pfiffige Lösung eines nichttrivialen Problems, kann sich andererseits aber auch auf eine rasch erstellte, ineffiziente, unschöne und ungeschliffene Lösung (quick-and-dirty hack) beziehen, die eher einer temporären Problemlösung (kludge) gleicht.¹²⁵

Ich würde Hacks im Zusammenhang mit Computerspielen als schnellen Einschnitt in eine Spielstruktur sehen, der hier oftmals keine Probleme des Spieles beseitigt, sondern versucht Vorteile zu erzeugen.

4.2.3. Offizieller Zusatzinhalt

Der Unterschied zwischen Modifikation und offizieller Erweiterung liegt darin, dass die Entwicklung von Mods von den Entwicklern des Originals unabhängig geschieht. Allerdings herrschen sonst sehr viele Gemeinsamkeiten zu Modifikationen, welche sich Spieleentwickler direkt zu Nutze machen wollen. Im Fall von *Counterstrike* passierte die Entwicklung zu Beginn unabhängig von *Valve*. Oft versuchen Spielentwickler direkt Erweiterungen für bereits erschienene Spiele zu entwickeln um damit Spieler direkt zu adressieren. Es lassen sich in diesem Zusammenhang meines Erachtens sehr starke Einflüsse der Modkultur auf diese offizielle Erweiterungsentwicklung erkennen.

¹²⁵ Wikipediaeintrag Hack <http://de.wikipedia.org/wiki/Hack>

4.2.3.1. Addon

Addons sind Zusatzinhalte von offizieller Seite. Addons erweitern ein Spiel meist im Umfang, durch neue Inhalte, einer Erweiterung der Story und der Spielmechaniken. Streng betrachtet sind Addons allerdings auch nur Modifikationen, meist größeren Ausmaßes, die im Gegensatz zu Mods offiziell genehmigt wurden. Nicht selten kommt es vor, dass Addons für vorhandene Spiele von anderen Entwicklern als die des Originals erstellt werden. Ein Beispiel für ein Addon einer anderen Firma ist *Hellfire* für *Diablo*, das durch den Spielehersteller *Sierra* und nicht durch den *Diablo* Entwickler *Blizzard North* entwickelt wurde. Wenn man sich die Veränderungen ansieht, so hätte es, mitunter durch seinen geringen Umfang im Vergleich zu Modifikationen wie *The Hell* auch nur als Modifikation gelten können. Jedoch hatte Sierra eine offizielle Lizenz, weshalb es kein Mod sondern ein Addon ist. Wenn man nun *Hellfire* als Addon mit dem Mod *The Hell* für *Diablo* vergleicht, so ist Letzterer dem offiziellen Addon in Umfang und Komplexität der Veränderungen überlegen.¹²⁶ Es ist also auch in diesem Fall nur die Frage, ob ein Spiel offiziell lizenziert wird oder nicht um ihm den Mod oder Addon Status zu verleihen.

Hector Postigo ist der Ansicht, dass man so ziemlich alle Veränderungen als Addons verstehen kann: „The term add-on encompasses various levels of design complexity, including mods, maps, skins, and other changes to game play.“¹²⁷ Hier wird wieder einmal klar wie uneinig man sich ist, was alles unter dem Begriff Modifikation verstanden werden kann.

Meiner Ansicht nach sind Mods inoffizielle Patches¹²⁸, die je nach Ausmaß auch als Addon bezeichnet werden könnten. Ergo sind Addons Modifikationen die offiziell vertrieben werden und aufgrund ihres Umfangs nicht nur als Patch bezeichnet werden können und wollen. Der einzige Unterschied zwischen einem Addon und einer Modifikation, besteht

¹²⁶ Vgl. Offizielle The Hell Mod Homepage <http://www.diablothehell.narod.ru/main.html>

¹²⁷ Postigo, Hector, *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications*, in: *Games and Culture Vol.2* 2007, S.301

¹²⁸ Vgl. Huhtamo Erkki, *Game Patch – The Son of Scratch. Plug-ins and Patches as Hacker Art*, in: Switch Magazine Issue 12, 16.Juli 1999

nur durch die Tatsache, dass Addons offiziell und Mods inoffiziell und vom Entwickler unabhängig entwickelt werden. Wenn nun ein Mod offiziell lizenziert wird und auch durch den Hersteller des Spieles vertrieben wird, verliert der Mod seinen Modstatus wie man anhand des Beispiels von *Garry's Mod* sehen kann und wird von nun an als Indiespiel durch *Valve* vertrieben.

Addons sind Modifikationen auch darin sehr ähnlich, da sie ein Spiel in seiner Gesamtheit erweitern und für die Ausführung auch auf die Struktur des Originalspieles zurückgreifen. Dies ist einerseits nachvollziehbar bei Addons wie *Lord of Destruction* für *Diablo 2*, da sie das Spiel im Umfang erweitern und ein nahtloser Übergang vom Original zur Erweiterung geschaffen wird. Andererseits gibt es Beispiele wie *Opposing Force* für *Half-Life* welches komplett als eigenständiges Spiel existieren könnte, da der Handlungsstrang, welcher gespielt wird, völlig unabhängig von dem des Originals stattfindet. Während bei *Lord of Destruction* also der Inhalt von der Erweiterung vom Inhalt des Originals abhängig ist, da man bis zu einem gewissen Punkt der Geschichte eigentlich das Original *Diablo 2* spielt, so startet die Erweiterung *Opposing Force* als komplett eigenständiges Spiel, welches auch nicht die Vollendung von *Half-Life* voraussetzt. Dennoch ist die Voraussetzung für *Opposing Force* eine installierte Version von *Half-Life*. Meines Erachtens liegen die Gründe dafür einerseits in dem dadurch entstehenden Kaufzwang des Originalspieles und andererseits darin, dass bei offiziellen Addons oftmals bestehende Inhalte durch neue Inhalte lediglich ergänzt werden. Dies wird einerseits bei *Lord of Destruction* klar, da die im *Diablo 2* Original verwendeten Gegenstände und Charaktere ebenfalls in der Erweiterung benutzt werden, andererseits besonders stark beim zweiten *Half-Life* Addon *Blue Shift*. Hier wurden sogar nur bestehende Inhalte, mit Ausnahme eines kleinen Grafikupdates, aus *Half-Life* übernommen und neu zusammengestellt um damit ein neues Spiel zu generieren.

Blue Shift had relatively little new content compared to Opposing Force: aside from a few variations on existing models, all content was already present in the original Half-Life.¹²⁹

¹²⁹ Wikipediaeintrag Half-Life Expansions and sequels http://en.wikipedia.org/wiki/Half-Life_%28video_game%29#Expansions_and_sequels

4.2.3.2. Download Content oder DLC

Download Content ist eine in letzter Zeit immer häufiger vorkommende Art von Addon, die der Spieler nach Kauf eines Spieles entweder gratis oder gegen einen finanziellen Aufwand, gemessen an dessen Umfang, nutzen kann. Download Content kann als offizielle Antwort auf die Moddingbewegung gesehen werden. Es werden neue Inhalte von offizieller Seite erstellt, die gegen einen meist geringen Preis über das Spiel in das Spiel eingekauft werden können. Hierzu benötigt man einen registrierten Account an den der gekaufte Inhalt gebunden wird wie am Beispiel *Dragon Age: Origins*. Es handelt sich dabei um nichts anderes als gemoddeten Inhalt, der so auch von anderen Moddern, die nicht offiziell für den Hersteller agieren, erstellt hätte sein können. Der Vorteil für den Entwickler besteht darin, dass wenige neue Inhalte erstellt, oder aber aus der ursprünglich geplanten Version eines Spieles, einfach Teile weggelassen werden können, um sie dann als neue Features gegen einen geringen Preis erhältlich zu machen. Inwiefern sich die Qualität von offiziellen DLC Addons von den inoffiziellen von Moddern unterscheiden ist von Fall zu Fall unterschiedlich. Der große Vorteil für den Hersteller besteht darin, mit geringem Aufwand wie zum Beispiel dem Design eines neuen Gegenstandes, neues Geld durch ein altes Spiel zu lukrieren.

Eine besondere Art dieser Download Contents bei *Dragon Age: Origins* ist, dass auf manche nur zugegriffen werden kann, wenn man eine spezielle Version des Spiels erstanden hat. So erhielten zum Beispiel Versionen von verschiedenen Vorbestellern spezielle Gegenstände. Es wird dadurch ein Anreiz am Vorbestellen bzw. auch dem Erwerb von Special Editions geschaffen. So wurden spezielle Schuhe exklusiv für Vorbesteller über *Amazon* erstellt, die diesen von Beginn an im Spiel zur Verfügung stehen.¹³⁰ Bei *Dragon Age: Origins* erhält man beim Kauf spezieller Editionen des Spiels bzw. der Version spezieller Vorbesteller Bonusgegenstände, welche dem Spieler Boni geben können, die aber für den ursprünglichen Spielverlauf nicht vorgesehen waren, da das Spiel auf die offizielle Verkaufsversion ausbalanciert sein muss. Man versucht hier zwar, die Items exklusiv zu halten indem sie nur für spezielle Versionen vorgesehen sind,

¹³⁰ Vgl. Dragonage Wikia Downloadable Content (Origins)
http://dragonage.wikia.com/wiki/Downloadable_content_%28Origins%29

jedoch lässt sich dieses Hindernis leicht umgehen, sodass man auch als Käufer der normalen Version auf alle Download Content Items zugreifen kann. Die Balance wird in diesen Veränderungen dadurch allerdings wiederhergestellt, wenn neue Gegenstände erst durch den Erwerb durch fiktives Geld im Spiel erhältlich werden.

5. Modifikationen als Re-Inszenierungen oder neue Spiele?

„some mods succeed in altering the features of the original game so effectively that the result is more of a new game than a version of the existing one.“¹³¹

Modifikationen verändern ein vorhandenes Spiel in seiner ursprünglichen Form. Wenn man ein Spiel wie es eigentlich abläuft mit einer Inszenierung gleichsetzt und jedes einzelne ablaufende Spiel innerhalb dieses Spielsystems als Aufführung dieser Inszenierung sieht, so liegt es nahe, dass man bei einer Veränderung jener Inszenierung, von einer Re-Inszenierung zu sprechen. Allerdings bleibt die Frage, ob dies auf alle Veränderungen die wir als Modifikationen ansehen zutrifft, oder ob wir den Modbegriff weiter unterteilen müssen um von Mods sprechen zu können, welche überhaupt re-inszeniert werden können. Ab wann ist ein Mod eine Re-Inszenierung, in der das Originalspiel noch zu erkennen ist und wann ein neues Spiel?

Es liegt der Schluss nahe, dass sich Modifikation, welche in die Kategorie Total Conversion fallen, auch eine totale Neugestaltung von einem Spiel in ein anderes sind. Allerdings bin ich der Ansicht, dass sich eine solche neuerlichen Klassifizierungen in Mod bzw. neues Spiel nicht so einfach durchführen lässt. Es müsste auch ein Kriterium gefunden werden, welches eine Modifikation eines Spieles von einem neuen Spiel, welches zwar auf dem ersten Spiel basiert, aber trotzdem als etwas Eigenständiges gesehen wird, klar abgrenzt. Allerdings haben wir schon zu Beginn am Beispiel von *Counterstrike* gesehen, wie uneinig man sich überhaupt darüber ist, ob eine Veränderung eines Spieles in seiner Gänze, in

¹³¹ Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.6.

einer Modifikation oder einem neuen Spiel resultiert. Auch hier muss man unterscheiden, ob es sich um eine Veränderung eines vorhandenen Spiels auf technischer oder inhaltlicher Ebene handelt. Es besteht ein Unterschied ob aus einem vorhandenen First Person Shooter ein Rennspiel wird und sich dadurch lediglich die Art wie das Spiel gespielt wird verändert, oder ob aus einem vorhandenen Weltraumabenteuer, inhaltlich ein Mittelalter-Adventure wird. Beides könnte man in gewisser Weise als eine komplette Veränderung des Spielgefühls sehen. Jedoch passiert das in den beiden fiktiven Beispielen auf eine andere Art und Weise. Man könnte versuchen einen Prozentsatz an Neuerungen, die eine Modifikation aufweisen muss, festlegen, welcher nun darüber entscheidet ob ein Mod schon ein neues Spiel ist. Wobei es praktisch gesehen zu vielen neuen Spielen kommen würde, welche technisch weiterhin das Ausgangspiel bleiben. Wenn man in einem Spiel statt 75 prozentigem neuen Inhalt nun an ein vorhandenes Spiel genug neuen Inhalt, wie in Form eines Addons wie *Lord of Destruction* für *Diablo 2* anhängt um dadurch 75 Prozent neuen Inhalt zu kreieren, kommt man in die Situation, in der zwar technisch gesehen das Spiel etwas Neues sein müsste, inhaltlich jedoch nur eine Umfangerweiterung des Originals entsteht. Oder aber man nimmt Texture Packs oder Redesigns, wie im Fall von *Dragon Age: Origins*, in denen so ziemlich alle Texturen des Originals ausgetauscht werden. Es entsteht ein großer modifizierter Anteil, jedoch bleibt das Spiel auch hier auf technischer Ebene unverändert. Ich bin daher zwar der Ansicht, dass man festhalten kann welches Ausgangspiel in welcher Form und in welchem Ausmaß verändert wurde, der Sinn einer neuerlichen Einteilung in neue Spiele und Modifikationen jedoch aufgrund der vielen Grenzfälle und Ausnahmen zweifelhaft ist. Selbst wenn man nun verschiedene Kriterien, welche ab einer gewissen Anzahl an Modifizierungen ausschlaggebend über die Bezeichnung eines Mods als Spiel sind, bleibt der Ausnahmefall, in welchem durch diese Kriterien ein neues Spiel vorliegt, jedoch der Entwickler von einem Mod spricht. Besonders schwierig wird es wie im Fall von *Counterstrike* zu Beginn schon beleuchtet, wenn ein gratis Mod auf einmal zu einem Verkaufstitel wird. Auch wenn sich eine eindeutige Begriffsfindung als sehr komplex und schwierig herausstellt, kann man dennoch festhalten, ob bereits vorhandene Inhalte eines

Spieles neu aufbereitet und gemischt, oder aber die Grenzen, welche ein vorhandenes Spiel umgeben, aufgebrochen wurden.

6. Geschichte von Mods und deren Communities

Der Versuch einer Definition des Begriffes Modifikation bezieht sich in meiner Arbeit auf die aktuelle Spielelandschaft im Jahr 2011. Ich möchte in diesem Kapitel auf die Anfänge der Moddingcommunity eingehen und die meines Erachtens, wichtigsten Punkte in diesem Zusammenhang herausheben. Es ist interessant, wie sich der Modifikationsbegriff im Laufe der Spieleentwicklung gewandelt hat. Doch war es in den Anfängen der Mods einfacher, diese als solche zu erkennen? Die Geschichte von Mods wird zwar sehr oft mit *Castle Smurfenstein* begonnen, jedoch würde ich noch früher von Modifikationen sprechen. Konrad Lischka spricht in seinem Text *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels* im Zusammenhang mit dem 1962 am MIT erschaffenen Spiel *Spacewar!* im Bezug auf die Weiterentwicklung des Spieles schon von Modifikationen, da diese Veränderungen von unterschiedlichen Leuten vorgenommen wurden und es auch entsprechend viele verschiedene Versionen gab.¹³² Der Quellcode wurde durch seine leichte Zugänglichkeit am Universitätscampus weiterentwickelt und modifiziert.¹³³ *Spacewar!* war einer der ersten nennenswerten Hacks und ist somit auch relevant für die Untersuchung des Modbegriffs.^{134 135} Allerdings würde ich dieses Beispiel einer Modifikation außer Konkurrenz sehen, da der Mod bzw. das Spiel keiner breiten Masse zugänglich war. Konrad Lischka beschreibt *Spacewar!* in seinem Text:

Das Spiel sah so aus: Zwei Raumschiffe mit begrenztem Treibstoffvorrat kämpfen gegeneinander. Die Spieler steuern ihre Schiffe mit je vier Knöpfen an der Bedienungskonsole des PDP-1: Drehung

¹³² Vgl. Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Heidelberg S.25

¹³³ Vgl. Levy, Steven, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, New York: Penguin S.50-69 zitiert durch: Sotamaa, Olli, *The Player's Game, Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures* S.108

¹³⁴ Vgl. Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.4

¹³⁵ Vgl. Schleiner, Anne-Marie, *Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art*

im Uhrzeigersinn, Drehung gegen den Uhrzeigersinn, Beschleunigung, Torpedoschuss. Dieses Spielprinzip ist zum einen klassische Hacker-Subkultur¹³⁶

Das Spiel war so beliebt, dass es durch verschiedene Leute modifiziert und weiterentwickelt wurde.

Es folgten zahlreiche weitere Modifikationen. Shag Garetz etwa programmierte eine Hyperspace-Option, mit der ein Schiff im Spiel augenblicklich von einem brenzligen Ort verschwinden konnte - allerdings nach dem Zufallsprinzip an einem beliebigen Punkt wieder auftauchte. Es gab unzählige Versionen, in denen Spieler die Stärke der Gravitation, die Anzahl der Torpedos oder Ähnliches selbst vorherbestimmen konnten.¹³⁷

Als erster Mod, welcher auch offiziell als solcher bezeichnet wird, gilt *Castle Smurfenstein* aus dem Jahr 1983. Die Macher des Mods beschreiben ihr Werk auf ihrer offiziellen Internetpräsenz so:

Castle Smurfenstein was a parody of Silas Warner's original Castle Wolfenstein game written for the Apple][and the Commodore 64 and several other computers in the early 80s. Castle Wolfenstein was a terribly fun and addicting game but something was missing. Nazis just didn't seem that threatening to a suburban high-school kid in the early 80s. Smurfs. That was the real threat now.

So we changed the game. The nazi guards became Smurfs, the mostly unintelligible German voices became mostly unintelligible Smurf voices. We created a new title screen, new ending screen, new opening narration, and an opening theme, and changed the setting from Germany to Canada. (I'm still not too sure why we had this Canadian fixation, but then growing up near Detroit does expose one to a fair degree of Canadian culture.)

The conversion was pretty straightforward, needing only a paint program, a sector editor, and Muse Software's very own 'the Voice' to add in the new audio. I think we did this during the summer of 1983 but I'm not completely sure.¹³⁸

Allerdings handelte es sich hier nicht um den ersten Mod, da es der zweite Teil einer geplanten Schlumpfrilogie war: „Castle Smurfenstein was the second, and most successful, smurf parody game created by Dead Smurf Software.“¹³⁹ Als erster Mod gilt, auch wenn im Artikel *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry*. vom Journalisten James Au

¹³⁶ Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Heidelberg, S.25

¹³⁷ Ebd.

¹³⁸ Offizielle Homepage des Mods Castle Smurfenstein <http://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

¹³⁹ Ebd.

Wagner *Castle Smurfenstein* als solcher genannt wird, *Dino Smurf*, welches ebenfalls von den gleichen Moddern geschaffen wurde.

Erst mit *id Software* und deren offenen Umgang mit Modifikationen entstanden starke Communities die sich mit der Veränderung von Inhalten auseinandersetzten. Modding Communities sind für die Entwicklung von Modifikationen noch heute ein sehr wichtiges Werkzeug. Sie dienen als Plattformen zum Austausch von Moddingpraktiken und als Präsentationsfläche. Sotamaa ist der Ansicht, dass Modentwickler zwar ein Basiswissen in Programmierung und Grafikdesign haben, allerdings die weiterführenden Fertigkeiten die zum Modden notwendig sind, in Onlineforen durch Diskussionen mit anderen Moddern und oder durch Onlinetutorials erworben werden.¹⁴⁰ Dies scheint aufgrund der großen Anzahl an Webseiten, die sich mit Modding beschäftigen sehr wahrscheinlich. Außerdem unterstreicht die Tatsache, dass der Informationsaustausch der zum Thema Modding auf Seiten wie zb. *HalfLife2.net*¹⁴¹ stattfindet die These, dass im Zusammenhang mit Modifikationen auch von Open Source ähnlichen Verhältnissen gesprochen werden kann. Modder sind außerdem größtenteils bereit ihr Wissen kostenlos anderen Moddern zur Verfügung zu stellen. Dies passiert nicht nur in Form von Diskussionen in Foren sondern auch in Form von Tutorials bzw. Guides die von erfahreneren Moddern erstellt werden. Die australische Medienwissenschaftlerin Sue Morris schreibt zu den Anfängen der Modcommunity, welche sich damals intensiv mit *Doom* beschäftigte:

Players wrote detailed documents (text files) outlining Doom gameplay strategies and game programming and modification techniques, which could be downloaded from Usenet newsgroups, the Internet and IRC (Internet Relay Chat). A famous example is the 55,000-word Doom FAQ written by then 14-year-old student Hank Leukart. Personal and community communication between FPS gamers was made possible through Usenet and IRC.¹⁴²

Solche Beispiele unterstreichen die nichtkommerzielle Absicht und den Open Source Charakter, die hinter Mods meist stecken. Allerdings muss man zu diesem Beispiel sagen, dass es sich um die Modcommunity in der Zeit von *Doom* handelt und wir noch genauer

¹⁴⁰ Vgl. Sotamaa, Olli, *“Have Fun Working with Our Product!”: Critical Perspectives On Computer Game Mod Competitions*, Finland: University of Tampere, S.5

¹⁴¹ Vgl. *HalfLife2.net* Forum

<http://www.halflife2.net/forums/forum.php?s=838123f5069c5288be38a223865a33ac>

¹⁴² Morris, Sue, *WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media*, St. Lucia, Queensland Australia: University of Queensland

untersuchen müssen, ob in Anbetracht der Kommerzialisierung von ehemals Mods wie *Counterstrike* oder *Garry's Mod*, dieser Open Source Gedanke noch stark in den Communities verbreitet ist. Er ging damals sogar so weit, dass Modder ihre eigenen Leveleditoren programmierten und gratis anderen Moddern zur Verfügung stellten. Wagner gibt ein sehr gutes Beispiel für den Geist der Moddingcommunity, die sich durch ihren Open Source Charakter auszeichnet. Robert Duffy, welcher selbst Programmierer war, nahm sich der Arbeit an, den mitgelieferten *Quake* Leveleditor, welcher seiner Meinung nach sehr unübersichtlich war, zu überarbeiten. Dieses Vorhaben resultierte aus dem eigenen Wunsch mit seinem Bruder, Mods zu erschaffen, welcher später jedoch aufgegeben wurde. Was blieb war eine überarbeitete Version des offiziellen Leveleditors, der im Gegensatz zu diesem auch auf Computern von Durchschnittsusern lief. Er stellte den Editor online und forderte statt einer freiwilligen Bezahlung, dass die Leute an eine karitative Organisation, zur Unterstützung misshandelter Kinder, spenden sollten.¹⁴³ Diese Aktion ging nicht spurlos an den Entwicklern von *Quake* vorbei:

Neither did the fan activity go unnoticed by "Quake's" main creator. "The summer after 'Quake II' shipped," says Robert Duffy, "John Carmack got in touch with me and asked if I'd like to do [an editor] for 'Quake III,' their new title." Duffy joined id, and QERadiant would not only be used to help create "Quake III," but also hits like the aforementioned "Return to Castle Wolfenstein" (2001) and "Medal of Honor" (2002), among many others. So, it was "not originally intended as a calling card," says Duffy, speaking about his utility, which began as a casual project he gave away, "but it worked out nicely."¹⁴⁴

Solche Erfolgsgeschichten von Personen, welche in ihrer Freizeit Mods bzw. Werkzeuge um diese zu erzeugen, programmieren, verstärken die These, dass Spieleentwickler sich wie in Castingshows aus einer Anzahl an Bewerbern, die Besten heraussuchen können. Allerdings ist es in diesem Fall so, dass die Kandidaten dieser Show sich oftmals gar nicht bewusst sind, dass ihre Leistung gemessen und bewertet wird. Es entstehen dadurch Werke, welche nicht unter dem Druck etwas Großartiges zu schaffen um von Spielefirmen entdeckt zu werden, sondern solche, die aus Freude am Spielen mit dem Spielesystem entstehen. Ein weiteres erfolgreiches Beispiel ist der Leveleditor *Worldcraft*, welcher vom damals 19 jährigen Ben Morris im Jahr 1996 entwickelt wurde:

¹⁴³ Vgl. Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry.*

¹⁴⁴ Ebd.

Morris had made the Doom Construction Kit (DCK) years earlier and wanted to repeat the success of that mod/level editor. It would also be his own break into the industry -- even though, he says, "I didn't imagine that outcome when I started the project. My main intent was to repeat DCK's success, both financially and in terms of its popularity in the gaming community." (He wasn't even all that interested in using the editor he'd created to make his own levels.)¹⁴⁵

Interessanterweise lag sein Interesse nicht am Spiel selbst, sondern lediglich am Werkzeug mit dem das Spiel geändert werden konnte.

For Morris, making Worldcraft was an end in itself. But it enabled mod makers to get ever more inventive with their own projects, going way beyond building new levels for the original game. Total conversions became so innovative, their origins in "Quake" were almost unrecognizable. (In Iikka Keranen's "Air Quake," for example, you fly around the world like a human missile.)[...] Not only were gamers creating mods for his company's games, they were even creating level editors to simplify the process for making them -- then distributing both to other gamers online. "This was a fascinating development"¹⁴⁶

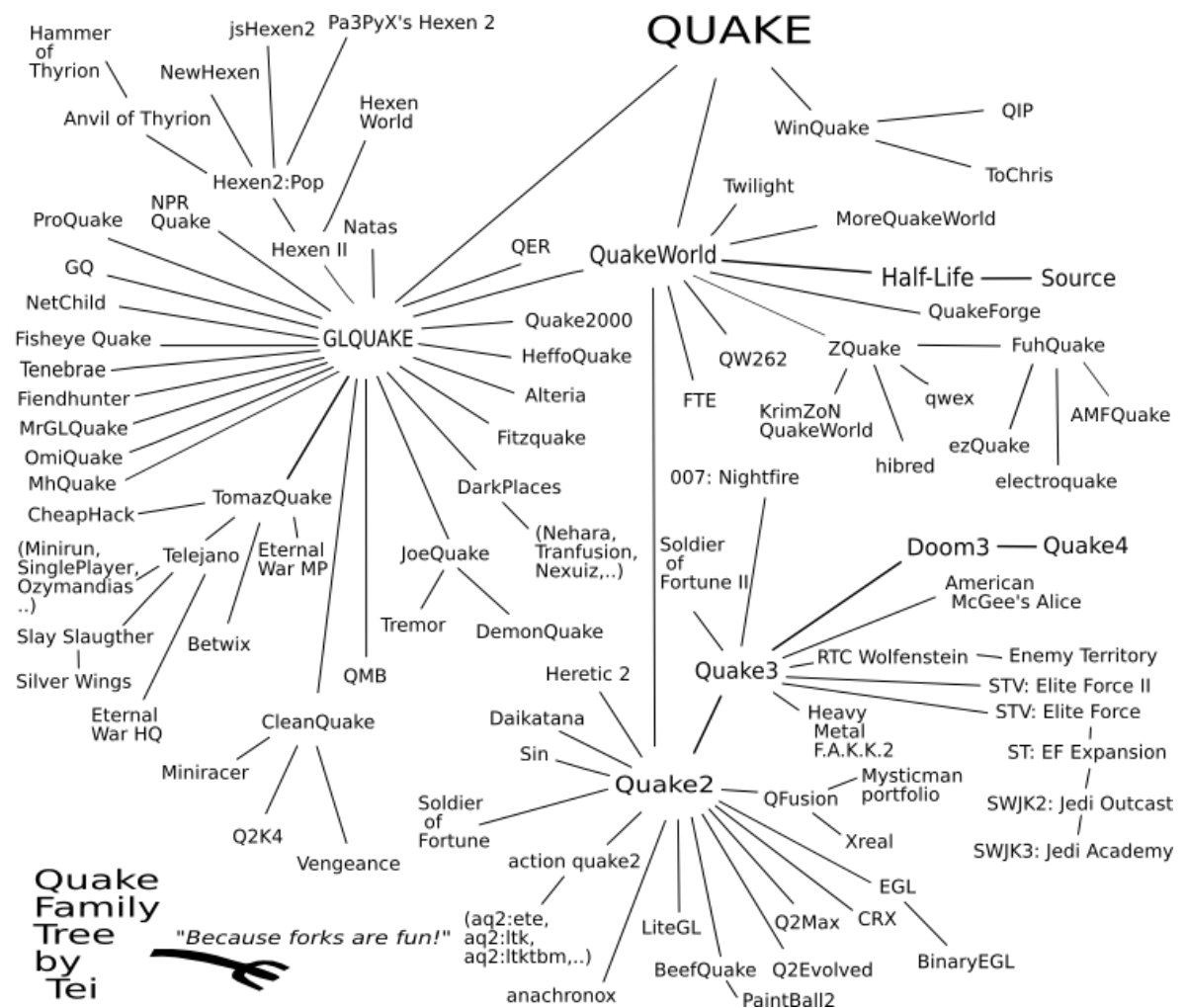


Abbildung 30: Hierarchie der Quake Engine und Spielen bzw. Mods die diese benutzen

¹⁴⁵ Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry.*

¹⁴⁶ Ebd.

Die Geschichte von Ben Morris, welcher kein Interesse am Kreieren von Spielwelten, sondern am Erschaffen von Werkzeugen mit denen Spielwelten erschafft werden können hatte, ist meines Erachtens ebenfalls eine sehr passende Form von Scacchis so genannten Meta-Gaming.¹⁴⁷ Es steht hier nicht das Spiel im Vordergrund, sondern das Spielen mit den Grenzen die ein Spiel umgeben. In diesem konkreten Fall wird nun allerdings nicht nur mit diesen Grenzen gespielt, sondern mit den Werkzeugen, die solche Grenzen definieren. Wir kommen nun also auf eine höhere Ebene, welche nicht nur das Spielesystem in dem das Spiel abläuft geändert wird, sondern das Werkzeug, mit dem diese Änderungen am Spielesystem vorgenommen werden. Hier zeigt sich ein oftmals nicht genannter Aspekt der Moddingszene. Meist wird auf die Veränderungen eines Spieles im Spiel eingegangen und nicht darauf, wie dies bewerkstelligt wird. Programme wie Modloader oder Modmanager, welche dem User das Modifizieren und oder das Anwenden einer Modifikation erleichtern sind ein wesentlicher Bestandteil der dafür sorgt, dass Modifikation überhaupt angewendet werden können. Die Qualität solcher usergenerierten Programme unterscheidet sich oft nicht von professionell erschienenen. *Valve* benutzte *Worldcraft* sogar um damit *Half-Life* zu designen.¹⁴⁸ Dies ist ein weiterer Punkt, der für die Modaffinität von *Valve* spricht. Solche einfach zu bedienende Programme sind mit ein wichtiger Punkt, der für die Entstehung zahlreicher Modifikationen ausschlaggebend ist.¹⁴⁹

Auch der Umgang von *id Software* mit der Moddingcommunity war sehr entgegenkommend. Die einzige Bedingung, die sie an die Modder stellten war, dass diese nur die gekaufte Vollversion für ihre Mods als Ausgangspunkt verwenden:

In return for allowing mods to be created and exchanged, id simply requested that fans modify only the registered version of "Doom" -- not the freeware version. Almost all modders abided by this request; many even incorporated elements in their mods that prevented their use in the

¹⁴⁷ Vgl. Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Irvine: University of California

¹⁴⁸ Postigo, Hector, *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications*, in: *Games and Culture Vol.2* 2007, S.308.

¹⁴⁹ Vgl. Mactavish, A., *Game Mod(ifying) Theory: The Cultural Contradictions of Computer Game Modding*, Bristol UK S.14-15 zitiert durch: Sotamaa, Olli, *"Have Fun Working with Our Product!": Critical Perspectives On Computer Game Mod Competitions*, Finland: University of Tampere, S.4

freeware version of "Doom." Not only did this tradition of communal self-policing create a bond between id and their best fans, it benefited the company commercially -- to enjoy all the free fan-created content now coming available, you first had to pay your toll to id and Apogee.¹⁵⁰

Dieser Umgang zeugt von großem Vertrauen in die Community, welche die Bedingung respektierte. Es hätte auch passieren können, dass sich der Großteil über diese hinweggesetzt hätte, was die Frage aufwirft, wie sich die Moddinggeschichte verändert hätte, wenn dies der Fall gewesen wäre. Es ist genau diese Beziehung zu den Fans bzw. Spielern eines Produktes, die den Weg der Massentauglichkeit von Modifikationen geebnet hat. *Id Software* ging sogar noch einen Schritt weiter und nutzte die von Usern erstellten Levels für die *Doom* Version *Final Doom*:

As Raymond noted, the studio benefited from this generous access as well. Id's "Final Doom" (1996), for example, was a compilation of fan-made levels sold on software store shelves (a share of the profits went to the amateur modders involved).¹⁵¹

Es kann als eine Art Symbiose zwischen Entwicklern und Moddern verstanden werden, da die Modder hier in den Verkauf involviert waren und auch bezahlt wurden. Des weiteren wurden Modder aufgrund ihrer Mods eingestellt. Je stärker dein Mod war, desto größer waren die Chancen vom Modder zum offiziellen Spieleentwickler zu avancieren:¹⁵²

And by encouraging such innovation, id had also created a new way for fans to infiltrate the game industry. Keranen, Carlson, and many more would be hired by game companies largely on the strength of their mods. And unlike, say, the film and music industries, which are powered by personal acquaintance and face time, the discourse of games is defined online. Which is perhaps why the division between amateur and pro has remained so permeable. For modders wanting in, who you are doesn't ultimately depend on your experience or your contacts but on the quality of your mod file. The upload is all.¹⁵³

So war es bei *id Software* sogar üblich, dass Leute nur über ihre Arbeit sofort engagiert wurden, ohne dass sie die Entwickler jemals persönlich getroffen haben.¹⁵⁴ Diese Modaffinität der Entwickler von *id Software* war sicherlich ein entscheidender Faktor, ohne den sich die Moddingkultur in dem Ausmaß, in dem wir sie heute vorfinden, auf der

¹⁵⁰ Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry.*

¹⁵¹ Ebd.

¹⁵² Vgl. Morris, Sue, *WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media*, St. Lucia, Queensland Australia: University of Queensland

¹⁵³ Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry.*

¹⁵⁴ Vgl. Ebd.

Seite *Moddb.com* stehen derzeit 7804 Modifikationen zum Download bereit¹⁵⁵, nicht entwickeln hätte können. Für das Spiel *Half-Life* existieren auf *Moddb.com* allein 483 Modifikationen.¹⁵⁶ Diese riesige Anzahl an usergenerierten Inhalten zeigt, wie wichtig die Modszene und der respektvolle Umgang mit dieser für *Valve* ist.

Because mods were so integral to "Half-Life," Valve returned the favor, creating a Half-Life Mod Expo to bestow attention (and money) on its fans' best works. From this event came "Counter-Strike" (2000), which Valve eventually purchased from British Columbia student Minh "Gooseman" Le and its other creators. The terrorists-versus-anti-terrorists multiplayer game became so popular, it would eventually sell over a million copies even though it's always been free and legally available for download.¹⁵⁷

Valve schafft es mit dieser Strategie nicht nur eine Moddingszene zu fördern, sondern auch selbst Nutzen aus der Popularität einzelner herausragender Projekte zu ziehen. Im Fall von *Counterstrike* muss man allerdings sagen, dass die aktuelle Version von *Counterstrike 1.6*. nicht mehr, wie im Zitat von Wagner beschrieben, gratis zum Download zur Verfügung steht. Man benötigt wie zu Beginn erwähnt, zumindest ein Package, welches *Counterstrike* enthält. Ich habe zwar auf diversen Internetseiten gelesen, dass man beim Kauf von *Half-Life* die Möglichkeit hat, *Counterstrike* gratis herunterzuladen, allerdings konnte ich dies nicht verifizieren. Auch auf der offiziellen *Steam* Seite von *Half-Life* findet sich kein Hinweis darauf. Der aktuelle Umgang von Spielefirmen wie *Valve* mit der Moddingcommunity ist, wie Wagner es beschreibt ein krasser Gegensatz zu anderen Medienindustrien, wie der der Film oder Musikindustrie.

Mods have been with the game industry for at least a decade, but as the inclusion of "Day of Defeat" on Steam proves, they've truly come into their own. Many of the best game companies now count on modders to show them the way creatively and to ensure their own survival in a savagely competitive market. This stands in marked contrast to the music and film industry, which vindictively discourages fans from tinkering with their content and clings to an outdated interpretation of copyright. By fostering the creativity of their fans, their more agile peers in the game industry have not only survived but prospered.¹⁵⁸

Wagner beschreibt damit einerseits die Tatsache, dass die Industrie, Modder nicht nur toleriert sondern sie auch fördert, da sie der Spieleindustrie viele Vorteile gebracht

¹⁵⁵ Vgl. *Moddb.com* <http://www.moddb.com/mods>

¹⁵⁶ Vgl. *Moddb.com*
<http://www.moddb.com/mods?filter=t&=Search&kw=Search+...&released=def&style=def&theme=def&game=1&type=def>

¹⁵⁷ Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry.*

¹⁵⁸ Ebd.

haben. Mods schaffen es auch die Zeit, die ein bestehendes Spiel gespielt wird, signifikant zu verlängern.¹⁵⁹

The fact that game development companies invest in providing fans with development tools, server space, and level editors attests to their understanding of the power of a fan community in prolonging the life of a game.¹⁶⁰

Als prominentesten Beispiel gilt hierfür wieder *Counterstrike*, welches auf dem 1998 erschienenen Spiel *Half-Life* basiert und damit unweigerlich in Verbindung gebracht wird. Doch Mods verlängern nicht nur die Verkaufszeit eines Spieles, sondern resultieren oft in Spezialpackungen in denen die Mods kommerziell mit offiziell entwickelten Spielen verkauft werden:

Secondly, mods add to the shelf-life of the original product. 2004 saw the release of *Half-Life: Generation* - a reissue of the original title bundled with the two add-ons *Opposing Force* and *Blue Shift* as well as the two most successful *Half-Life* mods: *Counter-Strike* and *Team Fortress Classic* (the latter was originally a *Quake* mod, which was re-implemented in the *Half-Life* SDK). While it is not unusual for successful games to be re-released at a bargain price a year or two after the original publication, *Half-Life: Generation* was exceptional insofar as it sold as a "full-price" product, despite being more than five years old. Compared to a game's average shelf-life of around six months, this is a truly outstanding performance.¹⁶¹

Allerdings passiert dies nicht immer als gegenseitige Gewinnsituation. Es kann auch darin resultieren, dass Ideen einfach übernommen werden ohne dass der Entwickler etwas davon hat.¹⁶² Dieser Einfluss, den Modifikationen auf kommerzielle Titel haben, zeigt sich durch einzelne Teile, die in Mods funktionieren und durch Entwickler für ihre Retail Titel übernommen werden. Im Fall des sich zurzeit in der Entwicklung befindenden *Diablo 3*, gab es schon eine offizielle Bestätigung, dass ein sogenannter Shared Stash, also eine gemeinsame Truhe implementiert wird, welche ein einheitliches Aufbewahren von Gegenständen und deren Nutzung durch verschiedene Charaktere, möglich macht.¹⁶³ In *Diablo 2* war es so, dass man Gegenstände von einem auf den anderen Charakter nur

¹⁵⁹ Vgl. Postigo, Hector, *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications*, in: *Games and Culture* Vol.2 2007, S.302.

¹⁶⁰ Ebd.

¹⁶¹ Kücklich, Julian, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*

¹⁶² Vgl. Terranova, Tiziana, *Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy*. In: *The Politics of Information: The Electronic Mediation of Social Change*, Bousquet, Marc & Wills, Katherine (Hg.) Stanford: Alt-X Press S.33-57 zitiert durch: Kücklich, Julian, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*

¹⁶³ Vgl. Artikel auf indiablo.de, *Shared Stash jetzt in Diablo 3 implementiert*
<http://diablo3.ingame.de/kommentare.php?newsid=107639>

durch so genanntes „mulen“ transferieren konnte. Dazu musste man sich mit zwei verschiedenen Charakteren, welche auf unterschiedlichen Computern mit unterschiedlichen Versionen des Spieles, in das gleiche Online Spiel einloggen um dort den Gegenstand vom einen auf den anderen Charakter zu übertragen. Dies war sehr umständlich und forderte, aufgrund der einfacheren Version, für Spieler, welche sich keinen zweiten Computer und Version des Spieles zulegen wollten und dadurch Gegenstände in Onlinespielen einfach auf den Boden warfen um sie dann mit dem anderen Charakter wieder einzusammeln, viele Opfer in Form von Gegenständen, welche nach dem Fallenlassen, entweder durch andere Spieler gestohlen wurden oder aber das Spiel gar nicht mehr existierte. In beiden Fällen waren die Konsequenzen für den Spieler fatal, da die Gegenstände, welche man transferieren wollte, nun weg waren. Aus diesem Grund fand das Programm *Plugy*, welches u.a. einen sogenannten Shared Stash in das Spiel integrierte, sehr großen Anklang in der *Diablo 2* Community. Allerdings muss man dazu sagen, dass *Plugy* aufgrund der geschlossenen Serverstruktur des Closed Battlenets von *Blizzard*, nur im Einzelspielermodus nutzbar war, da es sonst als Cheat bzw. Hack durch das servereigene Sicherheitsprogramm erkannt worden wäre. Jedoch ist *Plugy* für Modifikationen von *Diablo 2* noch immer eines der bekanntesten Zusatzprogramme, da diese meist im Singleplayermodus gespielt werden. *Blizzard* greift mit *Diablo 3* allerdings nicht als Erster die Idee von *Plugy* auf um sie in ein kommerzielles Spiel zu integrieren.

Das 2009 erschiene Hack and Slay Spiel *Torchlight*, welches u.a. vom ehemaligen *Blizzard* Mitarbeiter Max Schaefer programmiert wurde, welcher auch schon die Projekte *Diablo 1*, *Diablo 2* und *Diablo 2: Lord of Destruction* mit realisiert hatte, bot ebenfalls eine fix integrierte Shared Stash Funktion an.¹⁶⁴ *Torchlight* ist von seinem Spielprinzip, dem von *Diablo* sehr ähnlich, weswegen man sofort auf den Einfluss von *Plugy* auf die Entwicklung schließen kann. Auch der Hintergrund der Entwickler, welcher die Entwicklung von *Diablo* und *Diablo 2* beinhaltet, lässt diese Schlussfolgerung aufkommen. Wir haben hier nun also, meines Erachtens ein gutes Beispiel dafür, wie ein inoffizielles Programm, welches den Inhalt eines Spieles verändert und somit laut der Definition als Modifikation gesehen

¹⁶⁴ Vgl. Developer Bio Max Schaefer

<http://www.mobymgames.com/developer/sheet/view/developerId,11645/>

werden kann, die offizielle Entwicklung von Retail Titeln beeinflusst. Ein weiteres Beispiel hierfür wären *Team Fortress* und *Capture the Flag*, welche Mods für *Quake* waren und ihren Weg in offizielle Versionen von Spielen gefunden haben. *Capture the Flag* ist in *Quake 2* ein fixer Bestandteil von Multiplayerspielen geworden¹⁶⁵ und *Team Fortress* fand als *Team Fortress Classic* über *Half-Life* seinen Weg in einen offiziellen Verkaufstitel. Olli Sotamaa schreibt dazu passend: "As mods draw on games, similarly mods build on other mods. And eventually, games draw on mods by converting popular modifications into game modes."¹⁶⁶ Er schreibt dazu weiter: "The idea is that most commercially viable practices invented and experimented by amateurs are absorbed into the mainstream media"¹⁶⁷ Dies ist mitunter ein wichtiger Punkt der für die Förderung von Moddern durch die Spieleindustrie spricht. Man wartet darauf, bis sich eine Modifikation eine große Gemeinschaft an Spielern aufgebaut hat um diese durch den Kauf des Mods mit zu übernehmen. Da dies für die Modder als einmalige Chance gesehen werden kann, aus ihrem Hobby einen Beruf zu machen, ist es meist eine Gewinnsituation für beide Parteien. Allerdings heißt das auch, dass Mods angepasst werden um den kommerziellen Vorgaben zu entsprechen. Im Fall von *Counterstrike* zeigte sich dies einerseits durch die Bindung der Spieler an die Plattform *Steam* aber auch inhaltlich durch die Umbenennung der Waffen im Spiel. Als Mod benutzte *Counterstrike* die Waffennamen der Modelle die sie virtuell repräsentierten. Als kommerzielles Produkt mussten diese an fiktive Bezeichnungen angepasst werden um keine Probleme mit den Urheberrechten der Waffenhersteller zu bekommen. Allerdings gibt es hier wiederum Mods, wie in dem Fall ein Programm namens *CS 1.6 Weapon NameFix*, die genau dieses Problem beheben und die realen, ursprünglichen Namen wiederherstellen.

Ein kleiner Patch, der die neuen "falschen" Waffennamen in CS 1.6 durch die richtigen Hersteller- und Waffennamen ersetzt, und zwar sowohl in den Textmenüs, als auch den VGUI Menüs und den Ingame Messages.¹⁶⁸

¹⁶⁵ Vgl. Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.9

¹⁶⁶ Ebd. S.13

¹⁶⁷ Ebd. S.17

¹⁶⁸ 3dg3 Files Counterstrike Stuff <http://www.3dg3.de/13817/24201.html>

Ein sehr interessantes Projekt, welches die Popularisierung und Nutzung von Mods weiter voran treiben soll, ist die Plattform *Desura*. Es handelt sich dabei um ein Projekt der Betreiber von *Moddb.com* und *Indiedb.com*, welche die zentrale Anlaufstelle für Modifikationen und Indiespiele im Internet geworden sind.¹⁶⁹ *Desura* ist eine Plattform, welche *Steam* sehr ähnlich ist und für den Vertrieb von Mods, Indiespielen und Engines ausgelegt ist. Es handelt sich wie bei *Steam* um einen Client der heruntergeladen wird und über den automatisch Modifikationen für vorhandene Spiele installiert werden können. Man kann also durch die Modifikationsliste auf *Desura* blättern und per Mausklick einen Mod direkt installieren und starten. Allerdings hat der 2009 erschienene Onlinedienst das Problem, dass meiner Meinung im Vergleich zum Angebot auf *Moddb.com* (knapp 8000)¹⁷⁰ nur relativ wenige Mods zum Download angeboten werden (14.5.2011 sind es nur 109)¹⁷¹. Auch der Verwendungszweck des Programms bleibt meiner Meinung nach eher unklar, da man Modifikationen auch so über *Moddb.com* runterladen, diese auch über eigene Modmanager sortieren und einfach installieren kann. Auch ist es eher problematisch, dass installierte Spiele über den Client erkannt werden und man keine Transparenz hat, wie diese Daten vom Entwickler von *Desura* erfasst werden. Auch wenn das Programm sehr schwer angenommen wird und die Frage bleibt, ob es sich überhaupt durchsetzen kann, so ist es auf jeden Fall eine interessante Anlaufstelle um die vorhandenen Engines, welche ebenfalls aufgelistet werden anzusehen und eventuell zu lizenzieren, da man auch Engines auf einer Freeware Basis herunterladen kann. Allerdings ist auch das ein Dienst, der auf *Moddb.com* schon angeboten wird. Meiner Meinung, erinnert das Programm, nachdem ich es selbst getestet habe, zu sehr an *Steam*, welches durch den Onlineregistrierungszwang von vielen Usern nicht sehr positiv gesehen wird. Die Problematik an *Steam* ist, dass ein erworbenes Spiel bevor es überhaupt gespielt werden kann, online registriert werden und nicht selten ein Großteil der für das Spiel erforderlichen Daten erst heruntergeladen werden muss. Dies ist deshalb problematisch, da ein Wiederverkauf eines Spieles damit komplett unterbunden wird und da Leute, welche eine langsame Internetverbindung bzw. ein

¹⁶⁹ Vgl. About Us – Desura <http://www.desura.com/about>

¹⁷⁰ Vgl. Moddb.com/Mods

¹⁷¹ Vgl. <http://www.desura.com/mods/browse>

begrenztes Datenvolume besitzen, durch den Downloadzwang vor dem Spielstart, einen großen Nachteil daraus ziehen. Als aktuelles Beispiel ist hier *Portal 2* zu nennen, welches ebenfalls von *Valve* entwickelt wurde und über Steam registriert werden muss. Dies ist für viele Spieler ein Grund, keine steamgebundenen Spiele zu erwerben.¹⁷² Diese Ähnlichkeit ist sicher ein wichtiger Punkt, weshalb sich Leute nicht auch noch freiwillig in einen registrierungspflichtigen Onlinedienst der an *Steam* erinnert, eintragen wollen.

7. Median XL

Median XL ist eine 2007 erschienene Modifikation für das populäre Hack and Slay Action Rollenspiel *Diablo 2: Lord of Destruction* welche sich obwohl das Spiel *Diablo 2* schon 2000 erschienen ist, noch immer sehr großer Beliebtheit erfreut. Sie scheint u.a. mit *Counterstrike* und *Team Fortress* in der *Moddb.com Hall of Fame* als einer der besten Mods 2007 auf.¹⁷³ Es handelt sich bei *Median XL* um einen Overhaul der das Setting und die Story des original *Diablo 2: Lord of Destruction* nicht grundlegend ändert, sondern diese Story rund um das *Diablo* Universum mit den Storyinhalten aus den offiziellen Büchern, Manuals und oder aus verworfenen Ideen *Blizzards*, ergänzt. Weiters finden wir in *Median XL* gänzlich neue Inhalte, die teilweise aus *Diablo 1* stammen oder aus anderen Spielen wie *Ice Wind Dale* . Hier handelt es sich um Monster oder Itemskins, welche in das *Diablo 2* Setting integriert wurden. Es wurden zb. aus dem Spiel *Ice Wind Dale* Gegneranimationen des Frost Giant, Orc Shaman und Myoconid entnommen.¹⁷⁴ Sotamaa schreibt passend dazu: „Game contents like audiovisual appearance, storyline, characters etc. can be borrowed and combined from multiple sources.“¹⁷⁵

Das Besondere an *Median XL* ist die Tatsache, dass es seit dem Release, bzw. schon davor in den Vorgängerversionen *Median 2006*, *Median 2007* und *Median 2008* vom Entwickler

¹⁷² Vgl. Amazon.de Kundenrezensionen Portal 2 http://www.amazon.de/product-reviews/B004JRLPTA/ref=cm_cr_dp_hist_1?ie=UTF8&showViewpoints=0&filterBy=addOneStar

¹⁷³ Vgl. Mod Hall of Fame <http://www.modhof.com/>

¹⁷⁴ Vgl. Baldurs Gate Monster Animations <http://www.planetbaldursgate.com/iwd/encounters/monsters/animations/>

¹⁷⁵ Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.7.

der nur unter dem Name Brother Laz bekannt ist, kontinuierlich weiterentwickelt und unterstützt wird. Es werden also in jedem neu erschienen Patch, welcher eigentlich jedes Mal die aktuelle neue Version des Mods ist, nicht nur Fehler beseitigt sondern die Spielmechanik und oder Optik verändert bzw. ergänzt. Interessanterweise, obwohl es sich streng genommen bei den aktuellen Versionen die zum Download bereitstehende, jedes Mal um die modifizierte und auf den aktuellen Status angepasste „patch_d2.mpq“ Datei handelt, spricht der Entwickler dennoch von einem Patch:

[27.FEB.2011] MEDIAN XL 1.Z9 RELEASED! The latest and greatest Median XL patch features a cube recipe overhaul to make them more straightforward and intuitive, as well as a number of skill changes and a large amount of usability fixes and drop rate tweaks. In particular, the focus on the endgame has been reduced a bit, enabling you to find better items early on while increasing the difficulty of the early game. Get the patch now on the download page.¹⁷⁶

Aus dieser Ankündigung für die aktuelle Version, geht nicht klar hervor, ob es sich nun um einen Patch für *Diablo 2: Lord of Destruction* handelt, der die Modifizierungen des Mods in das Original patcht und somit streng genommen gleichzusetzen ist mit dem Modifikationsbegriff, oder ob es sich um einen Patch für die Modifikation handelt, der Veränderungen vornimmt und Fehler beseitigt. Auch wenn die erste Annahme weit hergeholt klingt, so stimmt sie in diesem Fall am ehesten, da es sich bei der Datei, welche als Patch angepriesen wird, nicht um einen Patch für den Mod handelt sondern um den kompletten Mod. Vermutlich handelt es sich hier um ein Missverständnis in der Begriffswahl des Autors, welche allerdings wieder den Schluss nahe bringt, dass die Grenze zwischen Modifikation und Patch zwar existiert, allerdings eine Verschiebung in eine der beiden Richtungen keine dramatischen Auswirkungen hat, da das Verständnis von dem was ein Mod und was ein Patch ist, eher locker gesehen wird.

Das Besondere an *Median XL* ist die starke Miteinbeziehung der Community. Dies äußert sich sehr stark durch Feedbackthreads bzw. Threads welche von Usern kreiert werden und Vorschläge für die Weiterentwicklung des Mods enthalten. Das geschieht einerseits direkt über das Forum durch eine offizielle Adressierung an den Modmacher Brother Laz, aber auch indirekt durch die Guide Sektion des Forums, in welcher User ihre Spieltipps für die einzelnen Charaktertypen beschreiben. Dadurch lassen sich besonders gut Tendenzen

¹⁷⁶ Homepage des Mods Median XL <http://modsbylaz.hugelaser.com/>

erkennen, welche Fertigkeiten und oder Gegenstände im Spiel zu stark sind und dadurch die Spielbalance zerstören. Als Beispiel könnte man hier die Fertigkeit "Dragonforce" nennen, welche so übermächtig war, dass in Folge dessen sehr viele Spieler diese ausnutzten. Mit der Fertigkeit war es möglich, weit über den Spielbildschirm hinaus so gut wie jeden Gegner ohne großen Aufwand zu töten. Dadurch, dass nun sehr viele Spieler dies ausnutzten um im Spiel sehr leicht an wertvolle Gegenstände zu kommen, konnte Brother Laz darauf reagieren und die Fertigkeit an die Spielbalance anpassen.



Abbildung 31: Eine Amazone mit der Fertigkeit Dragonforce. Der Spieler braucht nur zu klicken und die Projektile suchen sich weit über den Spielbildschirm hinaus ihre Gegner. Dadurch wird das Spiel für diesen Build sehr einfach.

Dieser aktive Support ist meiner Meinung nach ein sehr wichtiger Faktor der die Langlebigkeit eines Mods sichern kann. Die regelmäßige Implementieren neuer Inhalte, die Überwachung der Spielbalance und der aktive Support sorgen dafür, dass eine Modifikation am Leben bleibt.

Ein weiteres interessantes Phänomen das sich im Zusammenhang mit *Median XL* beobachten lässt ist das Entstehen eines inoffiziellen *Battle.net* das dem von *Blizzard* sehr ähnlich ist. Die Seite *d2maniacs.org*¹⁷⁷ stellt Spielern ein ebenfalls abgeschlossenes Onlinespielesystem (durchschnittlich ca. 100 Spieler¹⁷⁸) mit Regeln und Anti-Cheat Funktion gratis zur Verfügung. Dies geschieht unabhängig vom Entwickler des Mods und *Diablo 2*. Da das Betreiben und Bewerben solchen privaten Server in den USA und Belgien, wo Brother Laz wohnt, illegal ist, distanziert er sich im offiziellen Forum ausdrücklich von diesem Netzwerk.¹⁷⁹ Die Möglichkeit, eine Modifikation wie *Median XL* online, wie im Originalspiel in einem abgeschlossenen System spielen zu können, macht mitunter den Erfolg der Community um den Mod aus. In vielen Screenshots die im Forum von langjährigen Forumsmitgliedern gepostet werden, erkennt man, dass diese ebenfalls diesen Server, welcher von Deutschland¹⁸⁰ aus betrieben wird, benutzen. Allerdings werden solche Hinweise durch die rechtliche Lage in den USA und Belgien immer wieder von Brother Laz gelöscht um nicht ein rechtliches Problem mit *Blizzard* zu bekommen. *D2Maniacs* unterstreicht auch meine Annahme, dass Modifikationen als Open Source bezeichnet werden können, da sie unter kein Copyright der Modder fallen. Man findet auf der Homepage nur einen Copyrighthinweis des Originalspiels und des zugehörigen offiziellen *Battle.nets*. Das Besondere an diesem Spielesystem ist, dass es sich um eine gemoddete Version des offiziellen Mods *Median XL* handelt in die Gegenstände implementiert wurden, welche im offiziellen Mod nicht vorgesehen waren. In der aktuellen Version wurden nun aber diese Gegenstände in den offiziellen Mod ebenfalls eingeführt und angepasst.¹⁸¹ Wir kommen nun also in die Situation, in der ähnlich wie bei Retailtiteln, ein Mod ein Spiel zurückbeeinflusst. Allerdings beeinflusst und verändert nun eine Modifikation einer Modifikation, diese signifikant.

¹⁷⁷ d2maniacs <http://www.d2maniacs.org/>

¹⁷⁸ Vgl. Statistics <http://www.d2maniacs.org/>

¹⁷⁹ Vgl. Foreneintrag Crackdown on private server threads/posts
<http://modsbylaz.14.forumer.com/viewtopic.php?t=15297>

¹⁸⁰ Vgl. Legal Notes <http://www.d2maniacs.org/>

¹⁸¹ Vgl. Foreneintrag Post Secret items here
<http://modsbylaz.14.forumer.com/viewtopic.php?t=20204&highlight=d2m>

8. Minecraft

„Minecraft is a game about placing blocks to build anything you can imagine.“¹⁸²

Bei *Minecraft* handelt es sich um ein Indie Sandbox Spiel, dessen Entwicklung im Jahr 2009 begonnen hat und das sich trotz Beta Phase schon über zweimillionenmal verkauft hat.¹⁸³ Das ganze Spiel besteht aus unterschiedlichen Blöcken die durch den Spieler verändert werden können. Die diegetische Welt wird bei jedem neuen Spiel durch einen Zufallsgenerator generiert, ist laut den Entwicklern in seinem Umfang 8-mal so groß wie die reale Fläche der Erde und wird beim Voranschreiten des Avatars, im Spiel dynamisch generiert.¹⁸⁴ Ich habe mich deswegen entschlossen, dieses doch kommerzielle Spiel in meine Arbeit mit einzugliedern, da der Moddingfaktor in unterschiedlicher Art und Weise integriert ist, weswegen das Spiel sehr leicht zu modifizieren bzw. Modifikationen auch anzuwenden sind. Der Entwickler Markus Person meint dazu auf der offiziellen *Minecraft* Homepage:

I plan on developing Minecraft until it's a finished complete game, with a downloadable client (with fullscreen mode), custom key re mappings and possibly modding support. For as long as people enjoy and purchase the game, I will develop extensions after the game is done. Once sales start dying and a minimum time has passed, I will release the game source code as some kind of open source. I'm not very happy with the draconian nature of (L)GPL, nor do I believe the other licenses have much merit other than to boost the egos of the original authors, so I might just possibly release it all as public domain.¹⁸⁵

In diesem Zitat erkennt man sehr gut, dass er ein Befürworter von Open Source Programmen ist, da er das Spiel nachdem es sich nicht mehr verkauft, als Public Domain freigeben will. Diese Haltung erklärt auch den sehr offenen Umgang mit Moddern und deren Projekten indem er es sehr einfach macht, diese in das Spiel zu integrieren.

Ich bin der Meinung, dass das Spiel in seiner Art eine neue Form des Moddens erschafft. Nämlich die des „Spieler einbezogenen“ Moddens in den Gestaltungsprozess des Spiels.

¹⁸² Offizielle Minecraft Homepage www.Minecraft.net

¹⁸³ Minecraft Statistics <http://www.minecraft.net/stats.jsp>

¹⁸⁴ Vgl. Terrain generation, Part 1 <http://notch.tumblr.com/post/3746989361/terrain-generation-part-1>

¹⁸⁵ Offizielle Minecraft Homepage www.Minecraft.net

Nachdem die ganze Spielwelt aus einzelnen Blöcken besteht, die je nach der eigenen Kreativität unterschiedlich angeordnet werden können, erhält der Spieler, die Möglichkeit diese Welt nach seiner eigenen Vorstellung zu gestalten. Das Spiel kann man sehr gut mit einem riesigen Legobaukasten vergleichen, mit dessen Teilen man sein Spiel gestalten kann wie man will. Natürlich existiert um das Spiel eine fixe Spielmechanik in Form von Abbaumechaniken von Materialien oder Rezepten um Gegenstände zu erschaffen, jedoch bleibt die Gestaltung des Spieles dem Spieler selbst überlassen. Auch durch die Tatsache, dass das Spiel an sich kein Ziel hat und auch keine Story besitzt, bleibt es dem Spieler und dessen Kreativität überlassen, wie lange er sich damit beschäftigt und was er aus den Teilen macht.

Ich bin außerdem der Meinung, dass das Spiel als seine Art Baukasten für Leute zu sehen ist, die sich mit Modding nicht beschäftigen, aber gerne in die Position kommen möchten, ein Spiel nach ihren eigenen Vorstellungen zu erschaffen. Auch in 4.2.1.1. genannte Seite *Painterly Pack* mit der sich das Spiel individuell gestalten lässt, ähnelt vom Aufbau dem eines Baukastens sehr, da man sich hier die einzelnen Teile zur Spielgestaltung herausuchen kann.¹⁸⁶ Wir haben dadurch zweimal ein Baukastensystem im Bezug auf die Spielstruktur. Innerhalb der Struktur in Form der vorgegeben Spielmechanik und extern in Form von inoffiziellen Programmen bzw. Seiten die dieses Prinzip imitieren und auf die Spielstruktur anwenden. Die Anpassung des Spiels beschränkt sich nicht nur auf die Umgebung in der man sich befindet. Es existiert für *Minecraft* eine Unzahl an Skins, welche man downloaden kann um damit das Aussehen des eigenen Avatars zu verändern. Auf Seiten wie *minecraftskins.com*¹⁸⁷, *minecraft-skins.com*¹⁸⁸ oder *freeminecraftskins.com*¹⁸⁹ kann man vorgefertigte Skins gratis herunterladen und gleich darauf benutzen. Dies macht einen weiteren Punkt der Modderfreundlichkeit aus. Man muss den heruntergeladenen Avatarskin nicht erst installieren, sondern lädt in per Knopfdruck direkt in das Online Nutzerprofil, welches jeder Minecraftspieler beim Kauf erhält und kann auf diesen, sofern man während des Spiels online ist, zugreifen.

¹⁸⁶ Painterly Pack <http://painterlypack.net/>

¹⁸⁷ <http://www.Minecraftskins.com>

¹⁸⁸ <http://www.Minecraft-skins.com>

¹⁸⁹ <http://www.Freeminecraftskins.com>

Sotamaas Verständnis von Mods, wie er selbst in seinem Text *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture* schreibt, ist, dass es sich um von Fans erstellte Produktionen handelt, welche multiple Referenzen zu anderen Medien herstellen.¹⁹⁰ Bei *Minecraft* ist dies in Form der Playerskins sehr stark ausgeprägt, da unterschiedliche Charaktere aus verschiedenen populären Medien zur Auswahl stehen. Von Batman über Guybrush Threepwood aus *Monkey Island* bis hin zu Hitler findet man so gut wie jedes vorgefertigte Skin von Figuren oder in der Populärkultur bekannten Personen zum Download.



Abbildung 31: Guybrush Threepwood und Hitler als Minecraft Avatar Skins

Es existieren auch viele von Usern vorgefertigte Texture Packs auf *Minecraftforum.com* welche dem Spiel ein neues Spielgefühl verschaffen können. Durch die eingebaute Funktion zwischen den verschiedenen Texturen wechseln zu können wird es damit auch für unerfahrene Computerspieler sehr leicht, im Spiel, den eigenen Vorlieben angepasste Texturen, zu benutzen. Bei den Texturen lässt sich wie bei den Skins eine Neuinterpretation von vorhandenen Spielen bzw. Medien feststellen. Das Texture Pack *Craftstlevania* macht aus dem sonst eher freundlich wirkenden *Minecraft* ein düsteres Crossover mit dem Spiel *Castlevania* für den NES. Ein weiteres sehr beliebtes Package ist das *Legend of Zelda* Texture Pack, welches in Verbindung mit den Link Skins und des

¹⁹⁰ Vgl. Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, Finnland: University of Tampere, S.7

ebenfalls in diesem Forum erhältlichen *Zelda* Musicpackages eine Neuinterpretation von *The Legend of Zelda* entstehen lässt. Wir haben also eine weitere Anpassungsmöglichkeit des Spiels. Anstatt sich das Spiel selbst aus einzelnen Bausteinen zusammenzustellen, hat man die Möglichkeit auch auf vorgefertigte Themes zurückzugreifen.

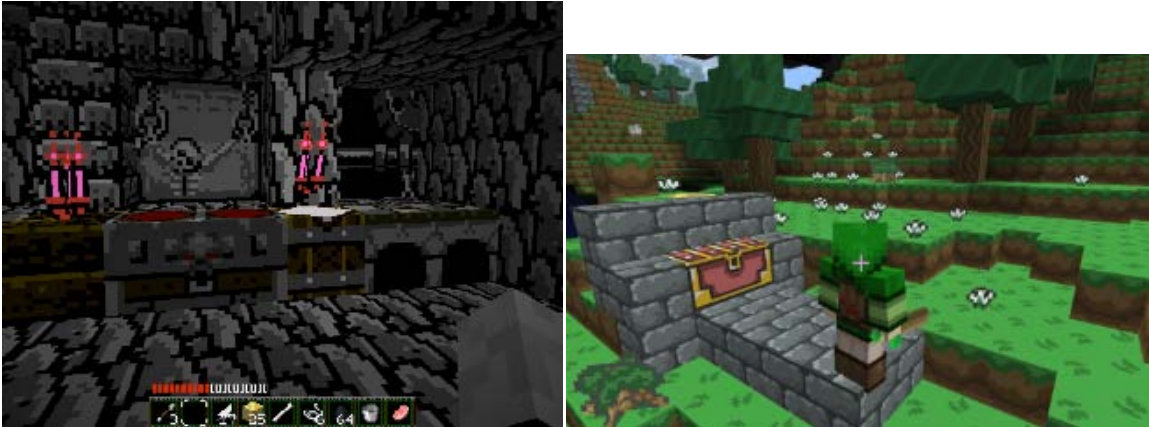


Abbildung 32 Craftlsevania Texture Pack für Minecraft und Legend of Zelda Texture Pack

Solche Interpretationsmöglichkeiten des Spieles sind sicher ein Grund für den Erfolg den *Minecraft* bisher hatte. Es entsteht durch die Anpassung der Texturen und Avatare ein vertrautes Gefühl, da man mit den Spielen, welche in Texture Packs und Skins dargestellt werden, früher meist sehr gute Erfahrungen gemacht hat. Meiner Meinung nach macht sich *Minecraft* ohne ein Zutun der Entwickler den Erfolg bereits vorhandener Medien zu Nutze um durch die Popularität dieser auch den eigenen Erfolg zu garantieren. Das Interessante dabei ist eben genau der Punkt, dass die Entwickler von *Minecraft* nur die Voraussetzungen für Veränderungen durch Modder schaffen und sich danach schon fast zurücklehnen können und die Langlebigkeit des Spieles fast zur Gänze auf die Modcommunity ausgelagert wird.

Minecraft regt die Fantasie und Kreativität der Spieler auf zwei Arten an. Einerseits können sie ihre Kreativität in der Spielstruktur zum Ausdruck bringen, indem sie komplexe Maschinen oder Gebäude erschaffen, andererseits hat man die Möglichkeit auch diese äußere Struktur seinen eigenen Vorlieben anzupassen. Ich würde *Minecraft* als einen Pionier in der Spielegeschichte sehen, der internes und externes Modding fördert und sich dies auch indirekt zu Nutze macht. Der Entwickler bietet hier als Grundlage das Spiel, in dem durch gewisse Mechaniken, wie die Möglichkeit elektrische Schaltkreise zu bauen

in das Spiel integriert und erfährt danach meist über Medien wie *Youtube*, welche komplexen Maschinen sich damit realisieren lassen. Die erinnert sehr stark an die Legocommunity, die mithilfe der programmierbaren Legokomponenten ebenfalls durchdachte Mechanismen erzeugte. Es gibt bezogen auf *Minecraft* zum Beispiel sehr erfolgreiche Versuche von Spielern, die mit Hilfe dieser einzelnen Bausteine, komplexe Computerschaltkreise im Spiel nachbauen, mit denen sich, wenn auch einfache, Dinge berechnen lassen:

This is the first part of a planned 16-bit computer that will run entirely in minecraft. That computer will be "Hack" compatible, which is to say that it'll run code meant for the Hack machine described in The Elements of Computing Systems [...]¹⁹¹



Abbildung 33: Video: Minecraft Computer

Solche Videos, welche die Möglichkeiten an internen Modifikationen präsentieren, sind mitunter ein wichtiges Marketingwerkzeug, welches den Verkauf von *Minecraft* fördert. Es ist ein Beispiel dafür, wie wichtig die Community für ein Spiel sein kann und welche positive Auswirkung es haben kann, wenn ein Spiel so offen für Modifikationen ist. Die ganze Werbung für das Spiel läuft bei *Minecraft* über die Community selbst, die auch ein unabhängiger Garant für die Qualität des Spiels ist.

¹⁹¹ Youtube Video 16-bit ALU in minecraft <http://www.youtube.com/watch?v=LGkkyKZVzug>

Minecraft ist eine spannende Mischform aus kommerziellem Erfolg und gleichzeitiger Offenheit gegenüber Moddern. Es ist meiner Meinung nach ein einzigartiges Projekt, welches sich nicht nur durch die Vielzahl an Gestaltungsmöglichkeiten durch Texture Packs, Skins oder Modifikationen als individuell den eigenen Bedürfnissen anpassbar präsentiert, sondern schafft es den Drang etwas Einzigartiges zu erschaffen, welcher in Moddern besonders stark zu beobachten ist, in die Spieler selbst zu übertragen. Kreativität und Schaffensdrang in Spielen wurde früher schon als Spielprinzip verwendet. Allerdings bricht *Minecraft* nun die Grenzen weiter auf, indem die Spielwelt extrem groß ist, jedes Mal per Zufall neu generiert wird und aber, was der wichtige Punkt ist, indem das Spiel keine Vorgaben bezüglich des Spielzieles vorgibt. Es ist also dieses Sandkastenprinzip, welches sich schon vorher in Spielen wie *GTA 3* oder *Just Cause 2* zeigt, in dem *Minecraft* nun aber einen Schritt weiter geht und das ziellose Handeln neben der Haupthandlung selbst zur Haupthandlung macht. Es entsteht dadurch eine Art der Kreativität, welches meiner Meinung mit der Erschaffung von Spielen durch Modden ähnlich ist. Ich sehe *Minecraft* als ein Moddingwerkzeug, welches nicht nur das Spiel äußerlich in Bezug auf die unzähligen Texturen, Skins oder Mods, sondern das Spiel auch innerhalb der vorgegebenen Strukturen verändern kann. Es entsteht mit *Minecraft* eine neue Form des Spiels, dessen Sinn es die Modifizierung des Spiels selbst ist. Ich habe mich entschieden, diese Form der Modifikationen in meiner Arbeit als „interne Modifikationen“ bzw. „spielereinbezogene Modifikationen“ zu betiteln.

Der Faktor des Zeigens der Werke, welche man selbst realisiert hat, erzeugt einen weiteren Erfolgsgrund für das Spiel. Man baut in *Minecraft* nämlich nicht nur für sich selbst, sondern hat zwei Möglichkeiten der Präsentation. Einerseits ist *Minecraft* auf massives Online Spielen (Massive Multiplayer Online, kurz: MMO) ausgelegt, dass sich in einer großen Anzahl von Servern widerspiegelt. Hier hat man nun die Möglichkeit, bereits vorhandene Welten zu erkunden und mitzugestalten. Auch hier kann man Schlüsse zu Open Source Praktiken ziehen, da sich auch hier komplexe Welten nur durch eine bestimmte Anzahl von Spielern realisieren lassen. Man wird dadurch Teil eines vorhandenen, begehbaren Kunstwerkes, welches sich auch in Echtzeit präsentieren lässt. Hier kann man Parallelen zu Machinimas ziehen, welche auch auf zwei Arten präsentiert

werden können. Einerseits in Form von Videos, welche nachträglich bearbeitet werden können und andererseits in Echtzeit in Form des Spielens der Welt. *Minecraft* ist wie Machinimas etwas, welches durch den Einsatz von Präsentationsplattformen im Web 2.0 an Popularität gewinnen. Meiner Ansicht nach, hätten weder Machinimas, noch *Minecraft* so große Beliebtheit erlangt, wenn die Ergebnisse beider Medienformen nicht über *Youtube* hätten kommuniziert werden können. Es entsteht bei *Minecraft* durch das Zeigen von Werken eine virale Werbeform, die Spielern und Nichtspielern die Möglichkeiten, die von anderen Spielern durch diese Videos gezeigt werden, welche komplexen Gebäude oder Maschinen sich damit realisieren lassen. Diese zeigt sich einerseits bei Spielern, die das Spiel gekauft haben darin, dass sie weiterhin Lust am Spiel haben und andererseits darin, dass Nichtspieler, welche sich unter dem offiziellen Trailer auf *Minecraft.net* nichts bzw. zu wenig anfangen können, viele Einblicke in die Dynamik und Komplexität des Spiels erhalten.

9. Resume

Modifikationen sind eine komplexe Form eines bereits vorhandenen Mediums, welche sich heutzutage nicht nur noch als von Spielern kreierte Werke verstehen. Auch wenn sie auf den ersten Blick durch ihre Begriffsgeschichte als etwas komplett von Benutzern erstelltes wirken, so sind sie doch ein Produkt der Zusammenarbeit zwischen kommerziellen Entwicklern und deren Communities. Es darf nicht vergessen werden, dass das Erstellen und Ausführen von Modifikationen für eine Masse von Spielern erst dann ermöglicht wird, wenn der Hersteller des Ausgangsspieles diese Veränderungen fördert bzw. zumindest nicht explizit unterbindet. Die weite Verbreitung von Modifikationen wie wir sie heute kennen, geht sicherlich auf die Anfänge der Modkultur und den offenen Umgang von *id Software* mit seinen Spielern zurück. Seit dieser Förderung der von Spielern generierten Inhalte und deren kommerzielle Verwendung, in zum Beispiel dem aus Modifikationen bestehenden *Final Doom* oder aber durch das Einstellen von Moddern, welche sich durch ihre Werke als sehr kompetent erwiesen, ebnete *id Software* den Weg für eine Art Symbiose zwischen Spieleentwicklern und Moddern. Diese

Freundlichkeit und Offenheit gegenüber der Spielergemeinschaft lässt sich vom jüngst erschienen *Portal 2*, welches streng betrachtet eine offizielle Modifikation sein könnte, da es auf der gleichen Source Engine wie *Half-Life 2* basiert, über die Firma *Valve*, deren erfolgreiche Retail Titel und übernommenen Modifikationen, bis zu den Anfängen der Modkultur unter *id Software* zurückverfolgen. Allein die Tatsache, dass die Gründer von *Valve*, *Half-Life* aus einer modifizierten Quake Engine erstellt haben, ist meines Erachtens ein wichtiger Punkt, der die Kraft der Offenheit eines Systems aufzeigt. Diese Offenheit wird besonders bewusst, wenn man Computerspiele und deren Kultur mit der von Konsolenspielen vergleicht. Meiner Ansicht nach werden durch die gezwungene Geschlossenheit eines Systems wie der *Playstation 3* von *Sony*, alle Ansätze die eine Massentauglichkeit von Modifikationen ermöglichen würden, im Keim erstickt. Die Geschlossenheit des Playstation Systems ist ein Garant dafür, dass die Spieler nur Originaltitel kaufen und nicht auf kopierte Versionen von Spielen zurückgreifen. Allerdings gibt es auch hier die Möglichkeit für ambitionierte Benutzer ihre Konsole zu hacken. Man könnte es auch so sehen, dass die Kultur der Modifikationen, auch durch die offene Struktur von Computern überhaupt mit ermöglicht wurde. Dazu kommt noch, dass *Sony* als alleiniger Hersteller, im Gegensatz zu PC-Herstellern, selbst über die Offenheit oder Geschlossenheit des Systems entscheiden kann. Modifikationen entstehen als positives Nebenprodukt in einem nicht kontrollierbaren System und werden oftmals nicht richtig wahrgenommen, da der Blick in einem offenen System auf die negativen Aspekte in Form von gestohlener Software konzentriert wird.

Die kommerzielle Komponente von Mods ist kein neues Phänomen welches sich in der Übernahme von *Counterstrike* zeigt, sondern hat seine Wurzeln in den Anfängen der First Person Shooter Entwicklung rund um *id Software*. Allerdings äußern sich die Einflüsse, welche Mods auf die Industrie haben, heute in einer ganz anderen Form als damals. Anstatt Modder direkt zu übernehmen und Modifikationen komplett in Spiele zu integrieren, gehen viele Entwickler dazu über, ein modartiges System in Form von Download Content zu etablieren. Deren Wesen lässt sich klar mit dem von Modifikationen gleichsetzen, mit dem Unterschied, dass diese im Gegensatz zu Mods kostenpflichtig sind. Auch lässt sich ein Einfluss darin erkennen, dass Inhalte, welche in Mods funktionieren,

einfach in Retail Titel übernommen werden, da auf Modifikationen kein Urheberrechtsanspruch von Seiten der Modder besteht. Dies ist ein negativer Aspekt, den die Open Source ähnliche Struktur von Modifikationen mit sich bringt und benachteiligt Modder, welche sich um ihr geistiges Eigentum betrogen fühlen können. Auf der anderen Seite ist es gut für die Spieler des Spieles, welches sich funktionierenden und vor Allem erprobten Teilen eines Mods bedient, die durch diese funktionierenden und bereits getesteten Elemente profitieren. Eines ist auf jeden Fall zu beobachten und zwar, dass die Moddingkultur nach wie vor einen starken Einfluss auf die Industrie ausübt. Die Frage die sich durch diese gegenseitigen Einflüsse ergibt ist, ob der Begriff der Modifikation nicht grundlegend neu definiert werden müsste, da Grenzfälle wie *Counterstrike* klar zeigen, dass Mods kein purer User generated Content mehr sind, sondern eine Hybridform mit kommerziellen Spieleformen bilden. *Minecraft* ist das jüngste Beispiel einer solchen Hybridisierung von Spielern und Industrie. Hier erkennt man im offenen Umgang mit der Moddingcommunity sehr stark den gesellschaftlichen Background der Indiespieleentwicklung die diese unter einem ganz anderen Blickpunkt betrachten lässt. Es entsteht eine Pionierform von Spielen, welche meiner Meinung als Vorbild für zukünftige Spiele wirken sollte. Das würde den „2.0“ Faktor der Spiele fördern und eine Langlebigkeit einer Spielserie, so fern diese gut gemacht ist, bestärken. Der Weg in Form von Download Content, welcher aus der Aneignung von Modpraktiken resultierte ist ein halbherziger Versuch Profit aus der Modkultur zu ziehen, da dies oft nur als Inhalt gesehen wird, welcher aus dem Spiel wie es verkauft wurde, weggelassen wurde. Die Spieleindustrie sollte meiner Meinung wie *Minecraft* es vormacht, auf eine offene und modderfreundliche Struktur setzen, aus der sich eventuell eine starke Community, welche für die Langlebigkeit eines Produktes ausschlaggebend ist, ergeben kann. Durch das mediale Interesse und den Erfolg den das Konzept von *Minecraft* durch die hohen Verkaufszahlen erzeugt, könnte es sehr gut sein, dass dieses einen Einfluss auf die vorhandene Spieleindustrie ausübt und vielleicht sogar ein Umbruch in Richtung Nutzerfreundlichkeit statt Einschränkungen stattfinden kann.

10. Bibliografie

Alle Links überprüft am 6.6.2011.

Cleveland C., *The Past, Present, and Future of PC Mod Development*, In: Game Developer, vol. 8, no. 2, Feb. 2001, S. 46-49

Hars, Alexander and Ou, Shaosong, *Working for Free? Motivations for Participating in Open-Source Software Projects*, In: Int'l J. Electronic Commerce, vol. 6, no. 3, Spring 2002.

Huhtamo, Erkki, *Game Patch – The Son of Scratch. Plug-ins and Patches as Hacker Art*, In: Switch Magazine Issue 12, 16.Juli 1999.

http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=119

Juul, Jesper, *Half Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 2005.

Kushner, David, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, Random House Trade Paperbacks: New York, USA, 2003.

Lischka, Konrad: *Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*, Heidelberg, 2002.

Kücklich, Julian, *Modding, Cheating und Skinning, Konfigurative Praktiken in Computer- und Videospielen*, In: Dichtung Digital, 2004. <http://www.dichtung-digital.org/2004/2-Kuecklich-b.htm>

Kücklich, Julian, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*, In: Fibreculture Journal Issue 5, 2005. <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarius-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> 28.2.2010.

Levy, Steven, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Penguin, New York: 1984.

Mactavish, A. *Game Mod(ifying) Theory: The Cultural Contradictions of Computer Game Modding*, paper delivered at Power Up: Computer Games, Ideology, and Play, Bristol, UK, July 14-15, 2003.

Meir, M. Lehman, *Programs, Life Cycles, and Laws of Software Evolution*, Proc. IEEE, vol. 68, no. 9, Sept. 1980, S. 1060–1078.

Morris, Sue, *WADs, Bots and Mods: Multiplayer FPS Games as Co-creative Media*, Department of English, Media Studies and Art History, University of Queensland: St. Lucia, Queensland Australia. <http://www.digra.org/dl/db/05150.21522.pdf>

Nieborg, David B. *Am I Mod or Not? - an Analysis of First Person Shooter Modification Culture*. Paper presented at Creative Gamers Seminar - Exploring Participatory Culture in Gaming. Hypermedia Laboratory: University of Tampere, 2005.
<http://www.gamespace.nl/academic-writings/>

Poole, Steven: *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Web Edition 2007. <http://stevenpoole.net/>

Postigo Hector, *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications*, In: Games and Culture Vol. 2, 2007, University of Utah Utah, S. 300 – 313.

Raymond, Eric. S. [Hrsg.], *The New Hacker's Dictionary* (1994),. MIT Press: Cambridge (Mass.) & London.

Scacchi, Walt, *Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene*, Institute for Software Research and Center for Computer Games and Virtual Worlds, University of California: Irvine, March 2010.

Scacchi, Walt, *Free and Open Source Development Practices in the Game Community*, IEEEComputer Society, University of California: Irvine, 2004.

Schleiner, Anne-Marie, *Parasitic Interventions: Game Patches and Hacker Art*, 1999.
<http://www.opensorcery.net/patchnew.html>

Sotamaa, Olli, *Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture*, University of Tampere: Finland.
http://www.uta.fi/~olli.sotamaa/documents/sotamaa_participatory_culture.pdf

Sotamaa, Olli, *“Have Fun Working with Our Product!”: Critical Perspectives On Computer Game Mod Competitions*, Hypermedia Laboratoy, University of Tampere: Finland, 2005.

Sotamaa, Olli, *The Player's Game, Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*, Academic Dissertation, University of Tampere: Finland, 2009.

Terranova, Tiziana, *Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy*. In: *The Politics of Information: The Electronic Mediation of Social Change*, Hrsg: Bousquet, Marc & Wills, Katherine, Alt-X Press: Stanford, 2003.

Wagner, James Au, *Triumph of the mod, Player-created additions to computer games aren't a hobby anymore -- they're the lifeblood of the industry*. In: Salon.com: 2002.
<http://www.salon.com/technology/feature/2002/04/16/modding/index1.html>

Zvi, Rosen, *Mod, Man, and Law: A Reexamination of the Law of Computer Game Modifications*, Kent Journal of Intellectual Property: Chicago, 2005.

11. Webseiten

Alle Links überprüft am 6.6.2011.

3dg3 Files Counterstrike Stuff <http://www.3dg3.de/13817/24201.html>

About Us – Desura <http://www.desura.com/about>

Amazon.de Kundenrezensionen Portal 2 http://www.amazon.de/product-reviews/B004JRLPTA/ref=cm_cr_dp_hist_1?ie=UTF8&showViewpoints=0&filterBy=addOn eStar

Animationen aus Ice Wind Dale für Median XL
<http://www.planetbaldursgate.com/iwd/encounters/monsters/animations/>

Artikel auf indiablo.de, Shared Stash jetzt in Diablo 3 implementiert
<http://diablo3.ingame.de/kommentare.php?newsid=107639>

Castle Smurfenstein offizielle Seite <http://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

Castle Smurfenstein offizielle Seite 2
<http://cvnweb.bai.ne.jp/~preston//other/deadsmurf/index.html>

Counterstrike auf Steam <http://store.steampowered.com/app/10/>

Counterstrike <http://planethalflife.gamespy.com/cs/>

Counterstrike Custom Fadenkreuze <http://www.counter-strike.de/content/cs16/crosshairs/index.php>

Counterstrike For Kids (Machinima) - 13 million views - All-time highest viewed video!
<http://www.youtube.com/watch?v=mB6fq9Aadwk>

Developer Bio Max Schaefer

<http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,11645/>

Dragon Age Redesigned Dragon Age Nexus

<http://www.dragonagenexus.com/downloads/top/alltime.php>

Dragon Age Better Sex Scenes

<http://www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=548>

Dragon Age Natural Bodies All in One

<http://www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=554>

Dragon Age Hsli Sexy Mage Robes

<http://www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=1342>

Dragon Age Wiki DLC

http://dragonage.wikia.com/wiki/Downloadable_content_%28Origins%29

Foreneintrag Crackdown on private server threads/posts

<http://modsbylaz.14.forumer.com/viewtopic.php?t=15297>

Foreneintrag Post Secret items here

<http://modsbylaz.14.forumer.com/viewtopic.php?t=20204&highlight=d2m>

Forum des Mods Median XL <http://modsbylaz.14.forumer.com/index.php>

Games 2.0 Der nächste Level

<http://www.3sat.de/page/?source=/neues/sendungen/magazin/122024/index.html>

Garry's Mod on Steam

http://store.steampowered.com/app/4000/?snr=1_7_7_151_150_1

Geschichte von Machinima.com <http://www.machinima.com/about>

Half Life 2 on Steam http://store.steampowered.com/app/220/?snr=1_7_7_151_150_1

Himalayan Mysteries Walkthrough <http://www.trle.net/walk/1793.htm>

History of Counterstrike [http://www.counter-](http://www.counter-strike.de/content/general/history/index_development.php#Beta%201.0)

[strike.de/content/general/history/index_development.php#Beta%201.0](http://www.counter-strike.de/content/general/history/index_development.php#Beta%201.0)

Homepage von Counter-Strike 2D <http://www.cs2d.com/about.php>

Homepage von Libreoffice <http://de.libreoffice.org/>

Homepage des Mods Castle Smurfenstein <http://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

Homepage des Mods Median XL <http://modsbylaz.hugelaser.com/>

Legal Notes d2maniacs.org <http://www.d2maniacs.org/>

Licensing Valve Technology

http://developer.valvesoftware.com/wiki/Licensing_Valve_Technology

Minecraft Skin Seiten <http://freeminecraftskins.com/>

<http://minecraft-skins.com/>

<http://www.minecraftskins.com/>

Minecraft Statistics <http://www.minecraft.net/stats.jsp>

Minecraft Terrain generation, Part 1 <http://notch.tumblr.com/post/3746989361/terrain-generation-part-1>

Minecraftforums Texture Pack Central/ Mods-Tools-Maps List

<http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?t=12352>

Minecraftforums [1.4_01]SDK's Guns (+ATV), Grappling Hook and

Utilities[v3]<http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?t=92206>

Minecraftforums [1.5_01]Flan's Mods : Planes, Vehicles and SDK's Guns

<http://www.minecraftforum.net/viewtopic.php?f=25&t=198188>

Moddb.com Hall of Fame <http://www.modhof.com/>

Moddb.com Mods , Anzahl an Mods <http://www.moddb.com/mods>

Moddb.com Half-Life

<http://www.moddb.com/mods?filter=t&=Search&kw=Search+...&released=def&style=def&theme=def&game=1&type=def>

Mods <http://www.desura.com/mods/browse>

Nude Raider Patches <http://www.chrissyx.com/nudepatches.php>

Open Source.org <http://www.opensource.org/docs/osd>

Painterly Pack <http://painterlypack.net/>

PS Jailbreak: How to Jailbreak Your PS3 Using USB? <http://ps3guide.net/ps-jailbreak-how-to-jailbreak-your-ps3-using-usb/>

Ricochet auf Steam <http://store.steampowered.com/app/60/>

Scourge Forge MPQDraft <http://sourceforge.net/projects/mpqdraft/>

Standard.at Artikel PS3-Hacker muss Sony Computer aushändigen

<http://derstandard.at/1295571067193/Geohot-PS3-Hacker-muss-Sony-Computer-aushaendigen>

Standard.at Artikel Offenlegung aller Paypal und IP Adressen

<http://derstandard.at/1297821310264/Prozess-Sony-wirft-PS3-Hacker-Geohot-Sabotage-vor>

Statistics d2maniacs.org <http://www.d2maniacs.org/>

Steamforumseintrag vom 18.11.2008.

<http://forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=753047>

Super Noahs Ark 3D http://www.retrojunk.com/details_articles/2627/

The Hell Mod <http://www.diablothehell.narod.ru/main.html>

Valve Complete Pack auf Steam

http://store.steampowered.com/sub/7930/?snr=1_4_4_13

Wolfe, Clayton, *Counter-Strike, Grab your MP5, a smoke grenade, your K-bar and a flash bang. You've got work to do!* 22.11.2000. <http://pc.ign.com/articles/165/165191p1.html>

Wikipediaeintrag Counterstrike <http://de.wikipedia.org/wiki/Counterstrike>

Wikipediaeintrag Emulator <http://de.wikipedia.org/wiki/Emulator#ROMs>

Wikipediaeintrag Hack <http://de.wikipedia.org/wiki/Hack>

Wikipediaeintrag Half-Life http://en.wikipedia.org/wiki/Half-Life_%28video_game%29#Expansions_and_sequels

Wikipediaeintrag http://de.wikipedia.org/wiki/Key_Generator

Wikipediaeintrag Mod (Computerspiel)

http://de.wikipedia.org/wiki/Mod_%28Computerspiel%29

Wikipediaeintrag MPQ <http://en.wikipedia.org/wiki/MPQ#Programs>

Wikipediaeintrag Ricochet Mod

http://en.wikipedia.org/wiki/Ricochet_%282000_video_game%29

Wikipediaeintrag Ricochet Spanisch <http://es.wikipedia.org/wiki/Ricochet>

Wikipediaeintrag Ricochet Französisch http://fr.wikipedia.org/wiki/Ricochet_%28Half-Life%29

Wikipediaeintrag Ricochet Portugisisch <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ricochet>

Wikipediaeintrag Super Noahs Ark 3D

http://en.wikipedia.org/wiki/Super_3D_Noah%27s_Ark

Wikipediaeintrag Ricochet Versionhistory

[http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Ricochet %282000 video game%29&action=history](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Ricochet_%282000_video_game%29&action=history)

World of Warcraft - How 2 Machinima Episode 1

<http://www.youtube.com/watch?v=TDh6c4dvyBU>

Youtube, 16-bit ALU in minecraft <http://www.youtube.com/watch?v=LGkkyKZVzug>

12. Abbildungsverzeichnis

Alle Links überprüft am 6.6.2011.

Abbildung 1: Mein Steam Account, auf dem das Platinum Pack installiert ist, obwohl nur eine reguläre Version von Half-Life freigeschalten wurde.

Eigener Screenshot

Abbildung 2: Mein Steamaccount mit einer Auflistung der registrierten Spielen

Eigener Screenshot

Abbildung 3: Original Half Life 1: Szene aus dem Spiel, in der der Hauptcharakter auf Marinesoldaten trifft:

<http://cdn.steampowered.com/v/gfx/apps/70/0000002354.1920x1080.jpg?t=1270602383>

Abbildung 4: Day of Defeat, Zwei Figuren der Alliiertenfraktion.

<http://cdn.steampowered.com/v/gfx/apps/30/0000000170.1920x1080.jpg?t=1298587012>

Abbildung 5: Counterstrike, Zwei Figuren aus der Terroristenfraktion

<http://cdn.steampowered.com/v/gfx/apps/10/0000000132.1920x1080.jpg?t=1287184193>

Abbildung 6: Wolfenstein 3D, der Ausgangspunkt der First Person Shooter, so wie wir sie kennen

http://iad.projects.zhdk.ch/hartenstein/lib/exe/fetch.php?media=wolf3d_pc.png

Abbildung 7: Doom, der zweite große Erfolg von Id Software

<http://gesellschaftskrieger.com/wp-content/uploads/Doom.jpg>

Abbildung 8: Quake 1, ebenfalls von Id Software

<http://pnmedia.gamespy.com/screenshots/pquake/63125834.jpg>

Abbildung 9: Half Life 2 zeichnete sich besonders durch wunderschön animierte Außenlandschaften aus

<http://cdn.steampowered.com/v/gfx/apps/220/0000001864.1920x1080.jpg?t=1285172643>

Abbildung 10: In Garry's Mod steht das Konstruktive im Vordergrund. Mit Hilfe von Objekten aus dem Spiel Half-Life 2 lassen sich interessante Dinge kreieren.

<http://cdn.steampowered.com/v/gfx/apps/4000/0000000823.1920x1080.jpg?t=1287008085>

Abbildung 11: Super Noahs Ark 3D „special cartridge“ auf die ein Originalspiel gesteckt werden muss um diese zu nutzen.

<http://www.retrojunk.com/img/art-images/noah.jpg>

Abbildung 12: Super Noahs Ark 3d: Statt einer Waffe, hat man eine Schleuder mit Futter, mit der man die Tiere einschlafen lassen kann.

<http://www.retrojunk.com/img/art-images/noahsscreenshot.jpg>

Abbildung 13: Median XL: Neue Inhalte, aber das Spiel ist von der Story aus betrachtet immer noch Diablo 2: Lord of Destruction

http://media.moddb.com/cache/images/mods/1/6/5960/thumb_620x2000/U_screenshot298um9.jpg

Abbildung 14: Die Änderungen die im ersten Mod Dino Smurf vorgenommen worden mit der Ausgangsversion Dino Eggs.

<http://cvnweb.bai.ne.jp/~preston//other/deadsmurf/index.html>

Abbildung 15: Änderungen des Titelschirms von Dino Eggs zum Mod Dino Smurf

<http://cvnweb.bai.ne.jp/~preston//other/deadsmurf/index.htm>

Abbildung 16: Titelschirme: Links das Original Castle Wolfenstein, Rechts die Mod Parodie Castle Smurfenstein

<http://www.evl.uic.edu/aej/smurf.html>

Abbildung 17: The Legend of Zelda: The Ocarina of Time für den Nintendo 64 bzw. als Remake für die Gamecube unter einem Windows 7 64bit Betriebssystem mithilfe des Programms Project64.

Eigener Screenshot

Abbildung 18: Plugy: Hier in Verbindung mit dem Diablo 2: LoD Mod Median 2008, dem Vorgänger von Median XL. In einer neu aufrufbaren Tabelle lassen sich nun alle wichtigen Werte ablesen.

<http://sites.google.com/site/obob912/HMC7.jpg>

Abbildung 19: Die Anfangsszene des missglückten Experiments aus Half-Life, neu inszeniert im Freeware Spiel Half-Life 2D
Eigener Screenshot

Abbildung 20: Zwei mal die gleiche Szene in Counterstrike. Allerdings ein bedeutender Unterschied im Spielgefühl. Oben Counterstrike, Unten Counterstrike 2D
Eigene Screenshots

Abbildung 21: Ein von Usern erstelltes Spraylogo im Halflife Mod: Counterstrike Source
<http://scr3.golem.de/screenshots/0908/Piratencs/thumb480/Pp-spray-draft2-css-1.jpg>

Abbildung 22: Der Mod „More Hairstyles“ für Dragon Age: Origins, der die Auswahlmöglichkeit an Frisuren für den eigenen Avatar erweitert
<http://www.dragonagenexus.com/downloads/images/392-1-1263768605.jpg>

Abbildung 23: Zweimal die gleiche Situation in Minecraft. Oben: Original Textur Unten: Texture Pack „Minecraft 4 Kids“
Eigene Screenshots

Abbildung 24: Dragon Age Redesigned: Links der originale Charakter, rechts der redesignte Charakter
<http://img94.imageshack.us/img94/2558/wenches.jpg>

Abbildung 25: Man sieht nun in Counterstrike wieviel Schaden man wem ausgeteilt und von wem eingesteckt hat.
Eigener Screenshot

Abbildung 26: Natural Bodies All in One Mod: Hier sieht man die verschiedenen Texturoptionen für die Charaktere im Spiel. Wie man sieht, wird besonders viel Wert auf Realismus gelegt
<http://www.dragonagenexus.com/downloads/images/554-1-1264861437.jpg>

Abbildung 27: Ein Nude Raider Patch für Tomb Raider, obwohl die Erotik hier eher pixelig als realistisch ist, war dieser Mod/Patch sehr beliebt und ist heute fast schon legendär
<http://i27.tinypic.com/2rcmj9x.jpg>

Abbildung 28: Ein spezieller Crafting Table für Flugzeuge der dem Original Crafting Table nachempfunden ist

Eigener Screenshot

Abbildung 29: Ein Screenshot des Minecraft Flugzeug Mods

Eigener Screenshot

Abbildung 30: Hierarchie der Quake Engine und Spielen bzw. Mods die diese benutzen

http://developer.valvesoftware.com/wiki/Quake_Engine_Hierarchy

Abbildung 31: Eine Amazone mit der Fertigkeit Dragonforce. Der Spieler braucht nur zu klicken und die Projektile suchen sich weit über den Spielbildschirm hinaus ihre Gegner. Dadurch wird das Spiel für diesen Build sehr einfach.

<http://i43.tinypic.com/1z3zc5d.jpg>

Abbildung 32: Guybrush Threepwood und Hitler als Minecraft Avatar Skins

<http://minecraft-skins.com/wp-content/uploads/2010/11/Screen-shot-2010-11-04-at-3.15.59-PM.png>, <http://minecraft-skins.com/wp-content/uploads/2010/10/Screen-shot-2010-10-30-at-6.11.02-AM.png>

Abbildung 33 Craftlsevania Texture Pack für Minecraft und Legend of Zelda Texture Pack

<http://yourimg.in/j/3j1k5a.png>,

<http://img846.imageshack.us/img846/6328/79969637.jpg>

Abbildung 34: Video: Minecraft Computer

Screenshot entnommen von: <http://www.youtube.com/watch?v=LGkkyKZVzug>

13. Abstract Deutsch

Modifikationen bereichern die Spielelandschaft seit knapp 30 Jahren. Doch was sind Modifikationen eigentlich und was verstehen wir darunter? Die vorliegende Arbeit untersucht, wie Modifikationen für Computerspiele heute definiert und kategorisiert werden können, ob eine einheitliche Definition trotz Kommerzialisierung einzelner Mods überhaupt möglich ist und geht dabei besonders auf die vorherrschende Uneinigkeit ein. Die zentralen Fragestellungen lauten: Wie können Mods heute definiert werden und wie hat sich der Begriff Mod gewandelt? Welche Arten und Formen von Mods gibt es und kann man diese in Kategorien unterteilen? Sind Modifikationen neue Spiele oder nur Re-Inszenierungen von vorhandenen Spielen? Wie wirkt sich die Kommerzialisierung von Mods durch die Industrie auf diese aus? Die Einteilung in Über- und Unterkategorien basiert dabei teilweise auf bereits vorhandenen Ergebnissen verschiedener MedienwissenschaftlerInnen und meiner eigenen Forschungsarbeit. Die verschiedenen Modifikationsarten werden dabei mithilfe vorhandener Ansichten bezüglich dieser definiert und anhand bekannter Beispiele genauer veranschaulicht. Es wird auf den Einfluss, den Industrie und Modkultur seit den Anfängen der Geschichte von Computerspielen aufeinander ausüben eingegangen und dabei gleichzeitig ein Überblick über die wichtigsten Vertreter gegeben. Die Arbeit zeigt anhand der beiden populären Beispiele Median XL und Minecraft die Vielfalt und Innovation die durch die Integration der Moddingcommunity entstehen kann und wirft die Frage nach einer neuen Art von Modifikationen bezüglich der Einbeziehung von SpielerInnen auf.

14. Abstract English

Modifications are an important part of gaming since their first appearance in the 1980s. What are mods exactly and what do we consider a game modification? This thesis tries to define and categorize modifications, despite the discord about what a mod is and what players and researchers think. The questions that the thesis tries to answer are: What are mods, how can we define them and how has the term “mod” changed in the last years as a result of the commercialization by the industry? What kinds of mods are there and how can they be categorized? Are mods new games or just reenactments of the underlying games? How strong is the impact that the commercialization of mods has on the modculture and the game industry? The classification in main and sub categories are based on the results of others and my own research and are explained with the help of popular examples. This thesis also shows the influence that mods and the industry have had on each other in the past and gives an overview of the most important representatives in mod history. The great variety and new forms of community integration that mods can evolve are shown by the two special examples of Median XL and Minecraft, the latter introducing a new way of player integrated modification in a game.

15. Lebenslauf

Robert Wolf

Geboren am 06.10.1986 in Voitsberg

Staatsbürgerschaft: Österreich

Sprachen: Deutsch (Muttersprache), Englisch

Kontakt:

+43 (0) 650 7708876

Robertwolf1986@yahoo.de

Ausbildung:

1993 -1997: VS Rosental a.d. Kainach

1997 – 2005: BG / BRG Köflach

2006 – heute: Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Berufserfahrung:

2007 – 2009 Hörsaal Advertainment Group: u.a. als Chefredakteur von Heimfest.at,
Mitrealisierung von Studium.at, Pressearbeit, Fotojournalismus, Veranstaltungs- und
Projektmanagement

2006 – dato Setfotograf bei diversen Filmproduktionen