



VS



Quo vadis, Modding?

Stefan Köhler
Diplom-Kulturwissenschaftler (Universität Hildesheim)
Researching games 2012

Quo vadis, Modding?

Mod or Not?



Half-Life



Counter-Strike

Quo vadis, Modding?

MOD

- ✓ Modifikationen AM Spiel, nicht IM Spiel
- ✓ Von Spielern entwickelt
- ✓ Lief nur mit Originalspiel (erst später Standalone)

Quo vadis, Modding?

Mod or Not?



Half-Life



Opposing Force

Quo vadis, Modding?

MOD?

- ✓ Modifikationen AM Spiel, nicht IM Spiel
- X Kommerzielle Erweiterung
- ✓ Lief nur mit Originalspiel (erst später Standalone)

Quo vadis, Modding?

Mod or Not?



Half-Life 2



Portal

Quo vadis, Modding?

NOT

- X Wie Half-Life 2 war Portal ein eigenständiges Spiel, wurde auch mit der Source Engine entwickelt

Quo vadis, Modding?

Gefahren...

These 1:

Modding wird nicht mehr unterstützt →
gefährdet den Verkauf von DLC

Beispiel: Battlefield 3

These 2:

Erschwingliche Engines für Indies →
Lieber eigenes Spiel als Mod

Beispiel: UDK

Quo vadis, Modding?

...und Chancen?

These 1:

Modding wird weiterhin unterstützt →

Spiel wird wegen Mods gekauft

Beispiel: Day Z-Mod für ARMA 2

These 2:

Weniger große Mod-Projekte →

Höhere Sichtbarkeit für kleine Experimente

Beispiele: Stanley's Parable, Radiator

Quo vadis, Modding?

Bildquellen

DLC:

<http://nightmaremode.net/wp-content/uploads/2011/11/dlc.jpg>

Day-Z:

<http://www.pcgames.de/screenshots/667x375/2012/06/DayZ-Titellogo.jpg>

Half-Life:

<http://www.hlportal.de/images/images/original/1038.jpg>

Counter-Strike:

http://www.gotfrag.com/files/upload/midway_playbooknoa_dust2pistol.jpg

Opposing Force:

<http://img.brothersoft.com/screenshots/softimage/h/half-life- opposing force-272123-1250049204.jpeg>

Half-Life 2:

<http://www.visualwalkthroughs.com/halflife2/sandtraps/15.jpg>

Portal 2:

<http://qubahq.com/wp-content/uploads/2010/04/portal-1.jpg>

Danke fürs Zuhören! 😊

Mail: stefanclemenskoehler@web.de

XING: www.xing.to/stefan-koehler