

# mods und Machinimas – Computerspiele und Kreativität





## Computerspiele und Kreativität?

unbestritten: auf Seiten der Programmierer,  
Entwickler etc.

umstritten: auf Seiten der User

Computerspiel = fest vorgegebene Welt, an  
der sich nichts verändern lässt





## User-Kreativität

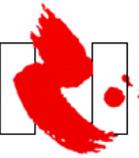
Es gibt Möglichkeiten mit Computerspielen kreativ umzugehen!

im Spiel: andere Spielweisen; Austesten der Grenzen der virtuellen Welt

mit dem Spiel: Computerspiele als Basis für eigene Produkte

Beispiele: mods und Machinimas





## Definition mod

mod ist Kurzform für wahlweise englisch  
„modification“ oder deutsch „Modifikation“  
Veränderung oder Weiterentwicklung  
bereits bestehender Computerspiele  
nicht-kommerzielle Projekte, meist aus der  
Fan-Szene eines Spiels  
Publisher lassen mods zu, da sie davon  
profitieren





## Geschichte mods

eng verknüpft mit Genre der Ego-Shooter

1993: DOOM mit Leveleditor und

Einbindung der Spieler in den

Entwicklungsprozess

1996: Quake mit zugänglichem Quellcode;  
ermöglicht „wirkliche“ mods

1999: Counter-Strike; weltweiter Siegeszug  
einer mod von zwei kanadischen Teenagern





## Varianten:

1. Ergänzungssets oder Bonuspacks

2. Mutatoren





## Varianten: 3. Modifikationen



Quelle: <http://my.tele2.ee>



Quelle: [www.gameslords.com](http://www.gameslords.com)



Quelle: [www.bestdownload.com](http://www.bestdownload.com)



Quelle: [www.animepro.de](http://www.animepro.de)





## Varianten:

### 4. total conversions



Quelle: [www.deathball.net](http://www.deathball.net)

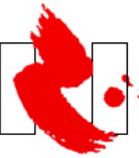


Quelle: [www.deathball.net](http://www.deathball.net)



Quelle: [www.gamer.nl](http://www.gamer.nl)





## Problemfall Schul-mods

mods, die Nachbauten realer Schulen  
beinhalten

Training für Amoklauf?

Nein, nicht unbedingt!

Schulen sind Gebäude, die Jugendliche am  
Besten kennen und die sich am Besten für  
mods eignen





## Machinimas

mithilfe von Gameengines erstellte Filme

Machinima = machine + cinema +  
animation

ersten Machinimas mit der Quake-Engine  
im Gegensatz zu Animationsfilmen werden  
Machinimas in Echtzeit berechnet

Serien mit Kultstatus, wie z.B. Halo-  
Machinima Red vs. Blue





Ist das wirklich kreativ?

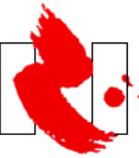
Cultural Studies

Populär- und Alltagskultur im Zentrum des  
Interesses

Paul Willis: Kreativität ist essentiell für den  
Menschen

symbolische Kreativität: auch mit  
kommerziellen Produkten möglich





## Beispiele für Machinimas

[www.machinima.com](http://www.machinima.com)

auf [www.youtube.de](http://www.youtube.de) unter dem Suchwort  
„machinima“

oder jetzt hier im Seminar!

