

Mods

Für die verschiedenen Möglichkeiten von Computerspielmodifikationen und -erweiterungen haben sich verschiedene Bezeichnungen etabliert:

- **Ergänzungssets** (*Add-ons*, Downloadable content (DLC)) bieten meist eine Erweiterung der Handlung, Level, neue 3D-Modelle, Waffen o. ä.; das grundsätzliche Spielprinzip sowie meist auch die originalen Spielinhalte bleiben dabei unverändert und werden durch die neuen Inhalte lediglich ergänzt. Während der Begriff *Add-On*, die Englische Bezeichnung für Ergänzungsset im Allgemeinen darstellt und es sich dabei auch um einen *DLC* handeln kann, werden unter dem Begriff *Downloadable Content* ausschließlich vom Spielehersteller veröffentlichte Zusatzinhalte zu einem bereits bestehenden Spiel verstanden, die online heruntergeladen werden können. DLCs sind meistens kostenpflichtig.
- **Mutatoren** (v. lat.: *mutare*, „(ver)ändern“, „tauschen“) sind dynamisch zuschaltbare Programmveränderungen, die kleine und begrenzte Veränderungen am Spiel vornehmen, z. B. das Spieltempo erhöhen oder andere Spielregeln aktivieren. Mutatoren sind vor allem in der Unreal-Reihe verbreitet.
- **Mods** (im engeren Sinne) nehmen eine Vielzahl von Ergänzungen und Veränderungen vor, wie z. B. der Komplettaustausch des Waffenarsenals oder einfach nur die Überarbeitung zahlreicher bereits vorhandener 3D-Modelle, Texturen, Level, oder Audiodaten. Wie *Ergänzungssets* behalten sie das Spielprinzip (zumindest zu großen Teilen) bei, verändern die originalen Spielinhalte jedoch grundlegend.
- **Total Conversions**^[1] (engl. für „vollständige Umwandlung“) modifizieren das Spiel völlig. Es bleibt lediglich die Spiel-Engine erhalten. Dabei kommen dieselben Veränderungen wie bei *Mods* zum Tragen, zusätzlich aber oft auch Veränderungen im grundlegenden Spielprinzip oder beispielsweise die Implementierung eines völlig neuen Szenarios.
- **Standalone-Mods** sind Mods oder Total Conversions, die inklusive einer Kopie der originalen Spiel-Engine vertrieben werden, und somit vollständig ohne das Originalspiel lauffähig sind.
- **Engine-Mods** stellen nicht vom Original-Hersteller erstellte, weiterentwickelte Versionen der Engine eines Spiels dar, die sowohl Fehler beheben, als auch neue Funktionen hinzufügen können.
- **Inoffizielle Patches** sind Anpassungen einer kommerziellen Software (häufig Spiele) durch die Nutzergemeinde, ausschließlich zur Fehler- oder Mängelbehebung (z.B. technische Limitierungen oder Kompatibilität). Diese Mod-Sonderform grenzt sich von anderen Mod-Arten dadurch deutlich ab, dass (Spiel-)Prinzip, Balancing und Inhalt explizit *nicht* verändert oder erweitert werden, sondern ausschließlich die Ursprungsvision der ursprünglichen Entwickler für die Software versucht wird zu stärken. Motivation diese zu erstellen ist typischerweise fehlender oder ausgelaufener offizieller Support (Abandonware) und erlangen typischerweise die Akzeptanz der Nutzergemeinde als "offizielle" Supportfortführung.

Die Grenzen zwischen den Kategorien sind teilweise fließend; Mischformen sind möglich. Viele Spieler bevorzugen es deshalb, allgemein von ?einer Mod? zu sprechen, wenn es sich um eine abgeänderte Version eines Originalspiels handelt, egal wie zahlreich die vorgenommenen Veränderungen sind.