

Die **drei Wege**, mit KI Spielmechaniken in jedes Spiel einzubauen

Alle Tools und Repos zum Modden mit KI, dazu die drei Wege und die Grenzen, die du kennen musst.



Berkan Ceyhan · Stand Oktober 2026



Sechs echte Mods, gebaut von KI-Agenten.
Quelle: Repo universal-modder (MIT).

AUF EINEN BLICK

- ✓ **12 Tools und Repos** mit Link
- ✓ **Drei Wege**, Mechaniken zu verschieben
- ✓ **Nur Spiele**, die du selbst besitzt

Alle **Tools und Repos** an einem Ort

Hier sind die Links, jeweils mit einem Satz, wofür sie gut sind. Stand Oktober 2026.

Werkzeuge für deinen Agenten

GhidraMCP: Dein Agent decompiliert in Ghidra.

[LaurieWired/GhidraMCP \(github.com\)](https://github.com/LaurieWired/GhidraMCP)

ida-pro-mcp: Dasselbe für IDA Pro (kostenpflichtig).

[mrexodia/ida-pro-mcp \(github.com\)](https://github.com/mrexodia/ida-pro-mcp)

Universal Modder: Skills für den ganzen Mod-Ablauf, vom Reverse Engineering bis zum Video.
Nur Windows.

[rehan-remade/universal-modder](https://github.com/rehan-remade/universal-modder) (github.com)

ghidra-headless-mcp: Ghidra ohne Oberfläche, für Agenten in Containern.

[mrpheaser/ghidra-headless-mcp](https://github.com/mrpheaser/ghidra-headless-mcp) (github.com)

Awesome-RE-MCP: Liste weiterer Reverse-Engineering-Server.

[crowdere/Awesome-RE-MCP](https://github.com/crowdere/Awesome-RE-MCP) (github.com)

Anleitungen

ai-game-modding-guides: 14 Anleitungen, von Passthrough bis Rechtslage.

[trevaintdead/ai-game-modding-guides](https://github.com/trevaintdead/ai-game-modding-guides) (github.com)

game-modder: Leitfaden für Rewrites und Passthrough, noch in Arbeit.

[AaronWard/game-modder](https://github.com/AaronWard/game-modder) (github.com)

flat-to-vr-RE-toolkit: Flache Spiele per Reverse Engineering in VR bringen.

[TefMeister/flat-to-vr-RE-toolkit](https://github.com/TefMeister/flat-to-vr-RE-toolkit) (github.com)

Beispielprojekte zum Lesen

ArkWeb: Spider-Man in Batman: Arkham Knight.

[luki-1/ArkWeb](https://github.com/luki-1/ArkWeb) (github.com)

SkyCraft: Minecraft in Skyrim.

[chasmloL/SkyCraft](https://github.com/chasmloL/SkyCraft) (github.com)

IW4L: Modern Warfare 2, neu in Rust geschrieben.

[vladtrc/iw4L](https://github.com/vladtrc/iw4L) (github.com)

2010-rust-rewrite-mashup: IW4L mit Skate 3 und Minecraft.

[chasmloL/2010-rust-rewrite-mashup](https://github.com/chasmloL/2010-rust-rewrite-mashup) (github.com)

Du willst wissen, wo KI in deinem Betrieb Zeit spart? Buche einen Call mit mir und wir finden es gemeinsam raus.

Call buchen

Drei Wege führen zum Mashup

Passthrough: Zwei Spiele, eine Brücke



SkyCraft: ein Minecraft-Spieler in Skyrim. Quelle: Repo SkyCraft (MIT).

Das Gast-Spiel läuft versteckt, das Host-Spiel zeigt das Bild, und eine Brücke übersetzt die Aktionen. Das geht schnell, aber Physik und Kollision passen oft nicht sauber zusammen. Passt, wenn du zwei Spiele zusammen zeigen willst.

Spider-Man in Arkham Knight siehst du im [Demo-Video aus dem ArkWeb-Repo \(youtube.com\)](#).

Rewrite: Die KI schreibt die Engine neu



IW4L: Modern Warfare 2 als neue Engine in Rust. Quelle: Repo IW4L (Apache 2.0).

Die KI decompiliert das Spiel und schreibt die Engine neu, meist in Rust. Die Daten liest sie aus deiner eigenen Installation, im Repository liegt nur Code. Passt, wenn du ein Spiel ganz neu bauen oder auf neue Plattformen wie VR bringen willst. Das dauert: IW4L ist nach 138 Commits noch unvollständig.

Mechanic-Porting: Eine Mechanik zieht um

Die KI holt eine einzelne Mechanik, etwa das Parkour-System, und baut sie in ein anderes Spiel ein. Anfang Oktober 2026 lief so die Bewegung aus Mirror's Edge in Skyrim, laut Bericht nach etwa einem Tag. Passt, wenn dir nur eine Mechanik fehlt.

Den Clip findest du bei X: [Mirror's Edge in Skyrim \(x.com\)](#).

KI liest jetzt Binaries, und das verändert das Modden

88 %

im ersten Versuch

99,2 %

mit vier Versuchen

So viele Aufgaben löst GPT-6 Astra laut OpenAI bei SRE-Bench, einem Test der Columbia University zum Reverse Engineering. In den Berichten über die Mashups steht als Werkzeug meist Claude Opus 5.5, eine Statistik dazu gibt es nicht.

⚠ ACHTUNG

Das zeigt das Tempo, keinen Freifahrtschein

Die 99,2 % heißen: Einer von vier Versuchen war richtig. Die Testprogramme sind im Schnitt 16.900 Zeilen groß, ein Spiel ist meist deutlich größer.

Mach das nur mit **Spiele**, die du besitzt

✓ Nur Einzelspieler-Spiele, offline

✓ Von jedem Spiel eine eigene Kopie

✓ Kopierschutz und Anti-Cheat bleiben unberührt

✓ Keine Spieldateien und kein dekompielter Code im Repo

✓ Als inoffizielles Fan-Projekt kennzeichnen

⚠ ACHTUNG

Software knacken bleibt illegal

Dekompilieren ist rechtlich eng begrenzt: In Deutschland erlaubt § 69e UrhG es nur Berechtigten, nur soweit nötig und nur für Schnittstellen zur Interoperabilität. In den USA verbietet DMCA § 1201 zusätzlich, Schutzmaßnahmen zu umgehen. Das ist keine Rechtsberatung.

Versteckter Code schützt ein Produkt **weniger als früher**

Wenn KI Binaries lesen kann, schützt proprietärer Code weniger. Frag dich bei deinem Angebot, was bleibt, wenn der Code lesbar ist. Meist sind es deine Daten, deine Kundenbeziehung und dein Tempo.



Automatisierungs- Call für Agenturen, Coaches und Dienstleister

In 30 Minuten schauen wir gemeinsam, wo KI-Agenten und automatisierte Prozesse in deinem Betrieb zuerst Zeit und Geld sparen. Kostenlos.

FÜR WEN IST DAS?

- ✓ Agenturen, Coaches und Dienstleister
- ✓ ab 10.000 € Monatsumsatz
- ✓ ein klarer Flaschenhals im Tagesgeschäft
- ✓ du willst KI im Betrieb einsetzen

Call buchen

[calendly.com/
berkanceyhan/
automatisierungscall](https://calendly.com/berkanceyhan/automatisierungscall)



Scannen & Termin wählen