

Menschen, Spiele, Emotionen

AUS LIEBE ZUM SPIEL

Es gibt Spiele, die gelten offiziell schon lange als tot, sind aber quicklebendig. Beweise dafür: begeistertste Fans, glühende Worte und rührende Geschichten aus aller Welt.

Eine Mail, eine verflüchtete lange Mail schrieb uns Lorenz Böck vor einiger Zeit. 5.000 Wörter waren es – das entspricht in etwa zwei GameStar-Titelgeschichten. Und jedes dieser Worte war ein Plädoyer für ein einziges Spiel: **Battlezone 2**. »Battlezone 2?«, werden Sie jetzt fragen. »Der olle Schinken von 1999? Den wollte doch damals schon kaum einer spielen!« Das ist richtig und traurig zugleich, denn immerhin ehrten wir den spannenden Mix aus Action und Strategie seinerzeit mit 89 Prozent. Vollkommen zurecht!

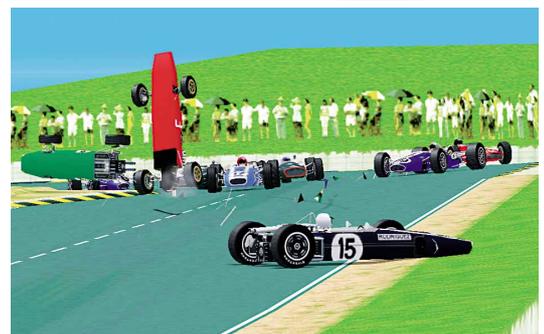
Battlezone 2 gibt es immer noch, am Leben gehalten und sogar stetig weiterentwickelt durch das Herzblut einer kleinen, aber starken Community. Genau wie andere Hits von damals, etwa **Falcon 4.0**, **Grand Prix Legends** oder **Operation Flashpoint** – nur Beispiele für viele weitere, fast vergessene Programme, die durch die Hingabe ihrer Fans überleben. Wir sind eingetaucht in die erstaunliche Welt der begeisterten Spieler, Mod- und Addon-Bastlern rund um die Welt, die für Ihr Lieblingspiel eng zusammenrücken.

Es gibt nichts Vergleichbares

Pandemic stellte die Arbeit an **Battlezone 2** Ende 2000 ein. Das hinderte zwei der ehemaligen Entwickler, Nathan Mates und Ken Miller, nicht daran, in ihrer Freizeit weiter an dem Spiel zu schrauben und Patches zu veröffentlichen. Doch auch die Fans basteln, wo es nur geht. Gerade entsteht mit Hilfe der gesamten Community

die **Forgotten Enemies**-Mod. Darin enthalten: gleich zwei neue Rassen, aufwändige Grafik und ein knüppelharter Schwierigkeitsgrad. Die Mod-Macher stoßen mittlerweile an die letzten Grenzen: »Gäbe es nicht rechtliche Schranken, die den Zugriff auf den Quellcode verbieten – ich bin mir sicher, es gäbe bereits ein Battlezone 2, das die meisten modernen Spiele grafisch in den Schatten stellen würde«, glaubt **Battlezone**-Fan Lorenz Böck.

Die meisten Spieler lieben **BZ 2** jedoch nicht wegen seiner Mod-Fähigkeit, sondern wegen seines Hybrid-Charakters. Árni Arent Gudlaugsson aus Island schwärmt von der in seinen Augen perfekten Mischung aus Strategie und Action. Und ist sich sicher: »Wäre Battlezone 2 bei Erscheinen besser beworben worden, hätte es in Sachen Popularität mit Counterstrike gleichziehen können.« Sam Ryan aus Australien und Andreas Fjell aus Norwegen sind nach all den Jahren noch immer von der Möglichkeit fasziniert, ein Fahrzeug zu besetzen, es zu steuern, auszustiegen, sich umzuschauen, ein anderes Vehikel zu wählen oder alles über die Kommando-Zentrale zu lenken. Glenn S. (USA) wird regelrecht feierlich, wenn er über **BZ 2** spricht: »Ich habe etwas gefunden, was die Masse in ihrer Weisheit nicht zu sehen imstande ist.« Russ Menapace (USA) klingt fast schon verzweifelt: »Nach fünf Jahren Battlezone 2 würde ich gerne etwas anderes spielen. Aber da draußen gibt es nichts Vergleichbares!«



Pixelbrei gegen Spitzenmodell: unten das Original-Grand Prix Legends, oben ein Flitzer aus der Hand von Mario J.

Rasende Verehrung

»Wenn ich Grand Prix Legends spiele, bin ich wieder 19!« So beschreibt Bruce Boembeke aus den Vereinigten Staaten das Gefühl, wenn er in einem Rennbolide von 1967 sitzt und gegen andere Fahrer aus aller Welt antritt. 1967 war Bruce, den seine Freunde online unter »Bo Bruce« kennen, 19 Jahre alt und hatte das Glück, in Indianapolis seine Helden aus der Formel 1 zu treffen. »Dieser Moment war magisch. Es war eine dieser Erfahrungen, die du nie wieder machen kannst, dachte ich – bis Grand Prix Legends erschien.« Das war 1998, und Bruce war 51.

Ähnlich geht es auch Chris O'Brien aus Kanada. Chris fuhr in den frühen Siebziger Jahren selbst in der Formel 3 und in der Formula Atlantic, hat also reichlich Echtheit-Erfahrung und lobt **GPL** als das einzige Rennspiel, das ein realistisches Fahrgefühl bietet – trotz fehlender Force-Feedback-Unterstützung: »Durch die exzellente Fahrphysik glaube ich wirklich, in einem Rennwagen zu sitzen.« Richard Hofer (52)



Erstaunlich, was man aus der Engine noch rauskitzeln kann: links das alte Battlezone 2, rechts ein Bild aus der Epic-Mod.

arbeitet im echten Leben an der Universität von Texas als System-Administrator. Vor **GPL** hat er zwar auch gespielt, aber nur Windows-**Solitaire**. Ein Kollege nötigte ihn 1998 regelrecht, sich die Demo des Rennspiels anzuschauen. Bald darauf hatte er es sich gekauft. »Es ist das Fahren, das mich so fasziniert. Und zu wissen, dass der Mensch neben mir wahrscheinlich gerade in einem anderen Land hinter seinem Rechner sitzt.« Um konkurrenzfähig zu bleiben, trainiert Richard jeden Morgen 45 Minuten, bevor er zur Arbeit geht.

Doch **GPL** lebt nicht nur durch die Fahrer. Es lebt vor allem durch die Tüftler und Bastler, die an den virtuellen Kisten herumschrauben sowie neue entwerfen. Mario J. aus Deutschland kam erst vor einem Jahr so richtig zu **GPL**. Und erst vor sechs Monaten begann er damit, neue Skins für Wagen zu zeichnen. Derzeit arbeitet er an zwei Flitzern für die gerade entstehende '69-Mod: am Matra MS 80 und am McLaren M8. Warum er das macht? »Ich will der Gemeinschaft, die ich bei GPL erlebe, etwas zurückgeben.« Denn trotz der Konkurrenz auf den Rennstrecken ist der Zusammenhalt unter den Fans enorm. »Hier wird jeder genommen, wie er ist. Die langsamen, die schnellen – alle werden freundlich empfangen. Und in GPL schnell zu sein ist einfach unglaublich schwer, aber gerade deswegen so unglaublich lohnend. Ich habe einen Abend lang das Grinsen nicht mehr aus dem Gesicht bekommen, nur wegen einer großartigen Runde, die ich in Spa gefahren bin!«, schwärmt Mario. Oder um noch einmal Bruce Boembeke zu zitieren: »Erst die Leidenschaft lässt dich Orte erreichen, die du sonst nie sehen würdest.«

Der Traum vom Fliegen

Auf einer kleinen Insel im indischen Ozean, die vor allem für eine schweine-teure blaue Briefmarke bekannt ist, lebt Mikael Serret. Mikael hat seit Jahren einen Traum. Er möchte Pilot werden, am liebsten Pilot eines Kampffjets. Aber auf Mauritius gibt es keine Kampffjets. Und selbst wenn es sie gäbe – Mikael dürfte sie niemals fliegen: Er trägt eine Brille. Also verwirklicht er seinen Traum auf andere Weise. Er spielt seit

1998 mit Leidenschaft **Falcon 4.0**. »Wenn ich ein Ziel im Leben habe, dann ist es zu fliegen. Mit Falcon 4.0 kann ich 40.000 Fuß hoch steigen, ohne ein Pilot zu sein«, schreibt er uns. Ryan Johnson wohnt in Los Angeles. Vor etwas mehr als zehn Jahren schipperte er mit einer A-6-Bomberstaffel auf der USS Independence in Richtung Golfkrieg. Ryan muss wissen, wovon er spricht, wenn er sagt: »Der Grund, warum heute noch so viele Menschen Falcon 4.0 spielen, ist einfach. Niemand begreift F4 als Spiel. Es ist eine Simulation, die so nah an der Realität ist wie keine zweite.« Ryan fliegt nicht nur, er bastelt auch. Derzeit brütet er über der virtuellen Umsetzung eines F-16-Cockpits (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:LS1). Rob Senfle (USA) entwirft komplett neue Szenarien für **Falcon 4.0**. Sein neuestes Projekt befasst sich mit dem Irakkonflikt (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:LS0).

Die totale Freiheit

Von der Kontaktaufnahme mit der **Operation Flashpoint**-Community bis zum Aufschlagen der ersten E-Mail in unserem Brieffach vergingen nur 15 Minuten. Und bis uns Kenji Nakamura aus Yokohama schrieb, dauerte es gerade mal zwei Stunden. »Ich spiele Operation Flashpoint eigentlich gar nicht mehr richtig. Ich teste nur die von mir erstellten Addons und habe Spaß daran, wenn andere Spaß mit meiner Arbeit haben«, stellt er sofort klar. »Das Programm ist derzeit das beste zum Experimentieren. Die Grenzen, an die ich stoße, sehe ich als Herausforderung.«

So wie Kenji denken zahllose **Flashpoint**-Jünger weltweit. Nachdem es mittlerweile zu fast jedem neueren Krieg bereits mindestens eine Modifikation gibt, entstehen auch Kuriositäten wie Vampir- und Zombie-Mods. Gary Hay aus Neuseeland findet besonders die **Lega Warz**-Modifikation (eine Verballhornung von »Lego Wars«) witzig. Er weiß, dass seit 2001 deutlich bessere Programme erschienen sind, aber er bleibt **Operation Flashpoint** treu: »Ich bleibe dabei, weil es kaum einen realistischeren Taktik-Shooter gibt.« John Ueckert aus den Vereinigten Staaten bezeichnet sich selber als »Game Enthusi-



Wie aus einem Taktik-Shooter ein Kinderspiel wird: oben Op. Flashpoint, unten Lega Warz.

ast« und zählt auf, welchen Spielen er verfallen ist. Trotzdem steht bei ihm **Flashpoint** immer noch auf Platz 1. Vor allem wegen der Möglichkeit, die riesigen Inseln selbst im LAN gut bespielen zu können. Der Koop-Modus macht es möglich.

Alle **Operation Flashpoint**-Fans sind sich über eines einig: So eine totale Freiheit – sei es nun im Spiel selbst oder beim Erstellen von neuen Inhalten – bietet kein anderes Programm. Matt Skillet aus den USA sagt: »Erst Operation Flashpoint 2 wird das Original ersetzen können.« Gary Hay mutmaßt sogar, dass die Arbeiten am Nachfolger so lange dauern, weil Entwickler Bohemia Interactive durch die Hingabe und das Können der Community unter Druck gesetzt ist: »Die müssen eine Menge Zeug einbauen, um mit all den Mod-Kunstwerken gleichzuziehen.«

Hausbesuche

Pandemic (**Battlezone 2**), Papyrus (**Grand Prix Legends**), Microprose (**Falcon 4.0**) und Bohemia Interactive (**Operation Flashpoint**) können stolz auf sich sein. Sie haben etwas geschaffen, was viele Menschen als ihr Zuhause bezeichnen würden – in dem man ab und zu mal umdekoriert, um es noch ein wenig heimeliger zu machen. Im Kasten unten finden Sie ein paar Haustüren. Sollten Sie neugierig geworden sein: einfach mal schellen! Wir sind uns sicher, Sie werden herzlich aufgenommen. PET

PFORTEN IN DIE COMMUNITIES

BATTLEZONE 2	WWW.BZUNIVERSE.COM/FORUM
GPL	HTTP://RACESIMCENTRAL.COM
FALCON 4.0	WWW.FREEFALCON.COM/FORUM
OPERATION FLASHPOINT	HTTP://OFP.GAMEZONE.CZ/FORUM



Ein Kampffjet aus dem ursprünglichen Falcon 4.0 (links) und einer von Mod-Bastler Rob Senfle (rechts).