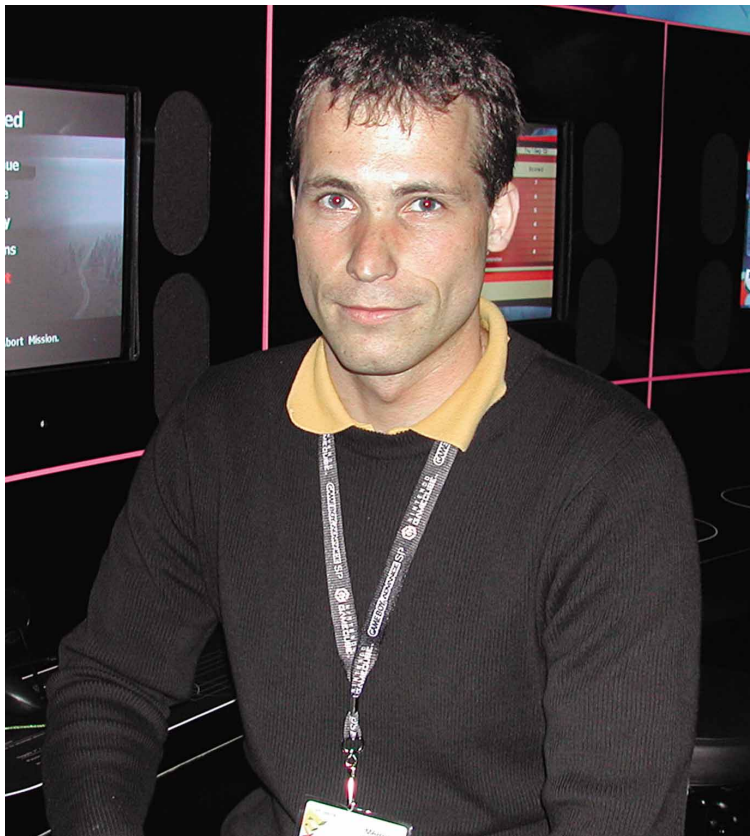


GameStars

Marek Spanel

Der Chef der tschechischen Entwickler Bohemia Interactive landete mit Operation Flashpoint als einer der ersten Osteuropäer einen weltweiten Hit.



Alter: 30

Nationalität: Tscheche

Wohnort: Prag

Beruf: Studioleiter und
Spieldesigner

Ausbildung: abgebrochenes
Physik-Studium

Motto: Niemals aufgeben!

Historie

Wann	Was gemacht?
1985	Erste Programmier-Versuche auf dem TI 99/4
1991	Invasion from Aldebaran (Atari ST)
1994	Gravon (Atari Falcon)
1999	Gründung von Bohemia Interactive
2001	Operation Flashpoint
2004	Operation Flashpoint 2 (geplant)

Die Meilensteine des Marek Spanel



Poseidon: Bereits 1997 entwickelte Marek eine 3D-Engine, die riesige Inseln darstellen konnte – der Ursprung des späteren Operation Flashpoint.



Operation Flashpoint: Der grandiose Taktik-Shooter brachte den Durchbruch. Zu Fuß und in realistischen Fahrzeugen kämpfen Sie in einem fiktiven Krieg.



Resistance: Das Flashpoint-Addon liefert acht neue Waffen und vier Fahrzeuge. Dazu gibt's eine der spannendsten Kampagnen der Spiele-Geschichte.



14 Fragen zu Steaks und Wandertouren

Dein erstes Computerspiel?

Rescue on Fractalus.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Operation Flashpoint, Arcanum und ein neuer Teil der Fifa-Reihe.

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Alle Tomb-Raider-Fortsetzungen.

Du wartest momentan auf?

Duke Nukem Forever.

Deine Lieblings-Webseite?

www.google.com.

Deine Lieblings-Filme?

Amistad und The Wall.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Keine, ich schaue nur sehr wenig fern.

Der beste Tag in Deinem Leben?

Meine Hochzeit.

Deine Lieblings-Musik?

Pink Floyd.

Dein Lieblings-Buch?

Der Herr der Ringe.

Dein Lieblingessen?

Ein richtig gutes, dickes Steak.

Dein Non-Computer-Hobby?

Lange Wandertouren in den Bergen.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Ritter im Mittelalter. Ein Leben als Einsiedler könnte ich mir auch vorstellen.

Bei dir im Kühlschrank liegt...

Auf jeden Fall immer Bier.

»Ich habe das Programmieren einfach im Blut«

Marek Spanel über Hypes, Künstliche Intelligenz und Fantasy-Welten.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

Marek Spanel Mein Bruder Ondrej und ich waren schon immer begeistert von Spielen und wollten selber welche entwickeln. Wir haben bereits 1985 was für den TI 99/4 in Basic geschrieben. Und danach versuchten wir uns am Atari. Ich habe das Programmieren einfach im Blut.

GameStar Hast du irgendwelche speziellen Pläne für deine nächsten Projekte?

Marek Spanel Wir wollen auf jeden Fall was mit mehr Rollenspiel-Elementen machen – auch im Genre der militärischen Shooter. Zusätzlich möchten wir dem Spieler noch mehr Freiheit geben, etwa im Bereich Charaktergenerierung und Interaktion mit der Spielwelt.

GameStar Was sagst du den Leuten, die Operation Flashpoint in Bezug auf den militärischen Hintergrund kritisieren?

Marek Spanel Wir wollen zu keiner Zeit Krieg oder Brutalität glorifizieren, aber Krieg passiert nun mal. Er ist ein Teil unserer Welt. Und warum ihn nicht zum Thema eines Spiels machen? Genau wie bei Filmen oder Büchern!

GameStar Was glaubst du, warum Militär-Shooter gerade so beliebt sind?

Marek Spanel Ich habe eigentlich keine Ahnung. Aber vielleicht hat die Armee heutzutage wieder einen anderen Stellenwert und ist irgendwie cool geworden.

GameStar Die Technik von Operation Flashpoint ist eigentlich prädestiniert, um gigantische Multiplayer-Online-Schlachten wie etwa in Battlefield 1942 zu ermöglichen. Wie denkst du darüber?

Marek Spanel Für uns ist eine gute Singleplayer-Erfahrung immer noch wichtiger als eine Multiplayer-Variante. Wir glauben, dass die meisten Leute weder

Zeit noch Möglichkeit haben, dauernd im Internet zu sein. Aber natürlich behalten wir den Online-Aspekt im Auge.

GameStar Hast du schon mal über ein anderes Spiel-Szenario nachgedacht?

Marek Spanel Lustigerweise sind die meisten Leute, die an Operation Flashpoint beteiligt sind, eher Fans von Rollenspielen. Schon deswegen wollen wir auch andere Sachen machen, nicht nur militärische Spiele.

Aber unsere Vision geht weiter: Wir denken an Szenarios, in denen sich etwa die Landschaft und Umwelt verändern, Pflanzen wachsen und so was. Aber bis die Technologie dafür reif ist, vergehen sicherlich noch ein paar Jahre.

GameStar Kennst du deutsche Titel?

Marek Spanel Die knuddelige Siedler-Reihe gefällt mir ganz gut. Und da war noch eine U-Boot-Simulation, deren Name mir jetzt spontan nicht einfällt.

GameStar Was wäre dein Traumprojekt, wenn du unendlich Zeit und Ressourcen zu deiner Verfügung hättest?

Marek Spanel Ein Fantasy-Online-Rollenspiel, in dem jeder Ast von jedem Baum und jedes Haar perfekt simuliert werden würde. Also quasi ein »echtes« Fantasy-Reich, das sich ständig verändert.

GameStar Was würdest du an der Spiele-Industrie ändern, wenn du könntest?

Marek Spanel Ich hätte gerne weniger Hypes, weniger Machtkämpfe, weniger Marketing-Strategien und dafür mehr Spiel!

GameStar Was wird der nächste große Schritt in der Spiele-Entwicklung sein?

Marek Spanel Logischerweise wird die Optik immer fotorealistischer. Aber die wirklich große kommende Sache wird die KI.

Irgendwann werden wir in der Lage sein, NPCs in unseren Spielen so clever zu gestalten, dass man mit ihnen reden kann als wären es die Nachbarn von neben an.

GameStar Was war das Seltsamste, was dir bis jetzt in deiner Karriere passiert ist?

Marek Spanel Naja, ich habe meinen alten Job wegen Operation Flashpoint aufgegeben – ohne eine Garantie dafür, dass es erfolgreich sein würde. Und dann war es plötzlich wahnsinnig

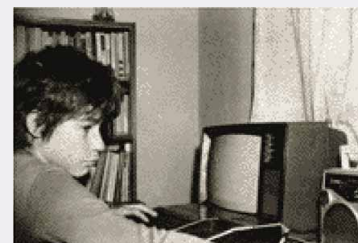
rentabel. Das fand ich schon seltsam. Aber jetzt haben wir ein größeres Team, ein eigenes Motion-Capturing-Studio und können noch bessere Spiele machen.

GameStar Möchtest du den Spielern da draußen etwas sagen?

Marek Spanel Vielleicht das: Spiele sind toll, unterhalten, machen Spaß – aber es gibt Wichtigeres in der Welt. **PET**

»Vielleicht ist die Armee heute irgendwie cool«

Früh übt sich...



Marek Spanel (links) und sein Bruder Ondrej begannen schon 1985 als Dreikäse-hochs mit dem Programmieren – an TI-99/4-Rechnern von Texas Instruments.

