

Fans beleben Klassiker

# Fan-Remakes

3D-Action im StarCraft-Universum, neue Rätsel für Zac McKracken, edle Aufgaben für den Ultima-Avatar: Was Spielefirmen nicht schaffen, leisten Hobby-Designer.

**S**chock auf der Tokio Game Show 2002: Blizzard kündigt den Action-Titel **StarCraft Ghost** an – exklusiv für Konsolen. Ein Aufschrei geht durch die PC-Gemeinde, die dem Strategiespiel **StarCraft** seit Jahren die Treue hält. Aber es besteht Hoffnung, dass sich auch Nicht-Konsoleros in Ego-Shooter-Manier durch das **StarCraft**-Universum ballern können: Eine Gruppe französischer Fans arbeitet seit einiger Zeit an einem Projekt namens **StarCraft TC**. Mit selbst erstellten Modellen, Texturen, Waffen und Levels verwandelt das Team **Serious Sam** in einen **StarCraft**-Ego-Shooter. Ähnliche Pläne verfolgen derzeit viele Fan-Gruppen und programmieren Remakes oder Fortsetzungen zu Klassikern wie **Zak McKracken**, **Indiana Jones**, **Ultima** oder **Baphomet's Fluch**. Wir stellen die wichtigsten Projekte vor.

## Unerfüllte Wünsche

Fortsetzungen oder Remakes entstehen aus unterschiedlichsten Gründen: Zum Beispiel Ärger über einen neuen Titel, der die Erwar-

tungen nicht erfüllt. Oder der fehlende Nachfolger zum Lieblingsspiel. »Die meisten Mitglieder unseres Teams haben wir in einem Forum enttäuschter Ultima-9-Spieler kennen gelernt«, erinnert sich »Avatus«, Projektleiter von **Ultima 9: Redemption**. Mit 15 Leuten arbeitet der Amerikaner an einem alternativen Abschlussteil von Richard Garriotts Saga, dessen Story im Einklang mit den Vorgängern stehen soll. Auch das Team von **Ultima 9: Eriadain** besteht aus langjährigen Anhängern der Rollenspiel-Serie, die sich mit dem letzten Teil **Ultima: Ascension** gar nicht anfreunden konnten. »Im Vorfeld veröffentlichte Origin viele Trailer und Screenshots mit Szenen, die später im Spiel fehlten«, ärgert sich Projektleiter Michael Mils. In **Eriadain** will sein Team diese Passagen einbauen und offensichtliche Storylöcher stopfen.

Der Mangel an klassischen Adventures ermutigte gleich mehrere Teams, neue Abenteuer im Stil von LucasArts' Meisterwerk **Zak McKracken** auf die Beine zu stellen. Weitere Gruppen arbeiten aus dem glei-



Peroxide stoppte ihr **Ultima-I-Remake**. Die 3D-Engine verwenden die Entwickler nun für andere Spiele.

chen Grund an inoffiziellen Nachfolgern zu **Indiana Jones 4** und **Baphomet's Fluch 2**. Andere Fans haben den Wunsch, Steinzeit-Programme wie **Ultima 4** mit moderner Grafik und Steuerung kräftig aufzumöbeln.

## Idealisten und Besessene

Natürlich läuft bei einem Fanprojekt vieles anders als in großen Spielefirmen. Die meisten Hobby-Designer unterschätzen in der ersten Euphorie den Aufwand. »Wir sind noch nicht so weit, wie wir es uns vorgestellt hatten. Es gibt leider immer wieder Rückschläge«, gibt »Clem« zu, Chef von **Zak McKracken and the Alien Rockstars**. Die Motivation leidet darunter aber kaum, denn das Team besteht aus Idealisten. Laura Campbell, Dialogschreiberin beim Remake **Ultima 4: Dawns of Virtue** drückt es augenzwinkernd etwas anders aus: »Wir sind halt einfach Ultima-Verrückte.« Die meisten Freiwilligen wollen schlicht etwas Eigenes schaffen. Nur wenige betrachten ihr Projekt als Sprungbrett für eine Karriere in der Spieleindustrie. Die Fans opfern ihre Freizeit, ohne jemals einen müden Heller dafür zu sehen. Im Gegenteil: Viele investieren ein kleines Vermögen, bieten das fertige Produkt aber kostenlos zum Download an. Rob Scott, der mit Freunden an **The Middle-Earth Mod** für **Morrowind** bastelt, gab für **3D Studio Max**, **Photoshop** und Co. über 7.500 Dollar aus. Immerhin müssen die meisten Teams keine eigene Engine entwickeln: Die mitgelieferten Editoren von **Morrowind**, **Neverwinter Nights**, **Dungeon Siege** oder **Unreal Tournament 2003** ermöglichen das komfortable Erstellen eigener Spielwelten.



Ein Ego-Shooter im StarCraft-Universum: Eine französische Fangruppe will PC-Spielern mit **StarCraft TC** diesen Traum erfüllen.

## Die wichtigsten Projekte im Überblick

## Baphomet's Fluch 2.5



**Art:** Fortsetzung  
**Genre:** Adventure  
**Beschreibung:** Neues Abenteuer um Nico und George, klassisch mit vielen Rästeln.  
**Technik:** eigene Engine  
**Status:** zu 40 % fertig  
**Termin:** unbekannt  
 → [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [35]

## Ultima 9: Redemption



**Art:** Remake  
**Genre:** Rollenspiel  
**Beschreibung:** Alternativer Abschlussteil der Ultima-Saga mit eigener Story.  
**Technik:** Morrowind-Engine  
**Status:** zu 40 % fertig  
**Termin:** Anfang 2004  
 → [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [36]

## Fate of Atlantis 2



**Art:** Fortsetzung  
**Genre:** Adventure  
**Beschreibung:** Inoffizieller Nachfolger zum Indiana-Jones-Adventure mit klasse Rästeln.  
**Technik:** Eigene Engine  
**Status:** zu 40 % fertig  
**Termin:** Mitte 2004  
 → [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [64]

## The Middle-Earth Mod



**Art:** Mod  
**Genre:** Rollenspiel  
**Beschreibung:** Abenteuer im dritten Zeitalter von Mitteleuropa abseits der Herr-der-Ringe-Bücher.  
**Technik:** Morrowind-Engine  
**Status:** zu 20 % fertig  
**Termin:** unbekannt  
 → [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [38]

## StarCraft TC



**Art:** Total Conversion  
**Genre:** Ego-Shooter  
**Beschreibung:** Ballerei im StarCraft-Universum mit Single-Kampagne und MP-Modus.  
**Technik:** Serious-Sam-Engine  
**Status:** zu 30 % fertig  
**Termin:** Mitte 2004  
 → [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [39]

## Zak Between Time and Space



**Art:** Fortsetzung  
**Genre:** Adventure  
**Beschreibung:** Klassisches Adventure um den Helden Zak, der rätselhafte Vorgänge untersucht.  
**Technik:** Visionaire-Engine  
**Status:** zu 40 % fertig  
**Termin:** unbekannt  
 → [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [40]

## Zak and the Alien Rockstars



**Art:** Fortsetzung  
**Genre:** Adventure  
**Beschreibung:** Inoffizielle Fortsetzung von Zak McKracken and the Alien Mindbenders.  
**Technik:** eigene Engine  
**Status:** zu 30 % fertig  
**Termin:** unbekannt  
 → [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [41]

## Ultima 4: Dawn of Virtue



**Art:** Remake  
**Genre:** Rollenspiel  
**Beschreibung:** Neuauflage von Ultima 4 im 2D-Stil der früheren Ultima-Teile.  
**Technik:** Eigene Engine  
**Status:** zu 60 % fertig  
**Termin:** Ende 2003  
 → [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [42]



Das Gandalf-Outfit für The Middle-Earth Mod.

## Unterstützer oder Spielverderber?

Die Spielefirmen reagieren unterschiedlich auf Fanprojekte: So überließ Revolution dem Team von **Baphomet's Fluch 2.5** die Original-Grafiken von Hauptfigur George Stobbart und gab grünes Licht für die inoffizielle Fortsetzung. Und das, obwohl die Firma selbst am offiziellen Nachfolger **Baphomet's Fluch 3** arbeitet. Ganz anders Electronic Arts: Der Branchenriese pocht auf seine Rechte an der Marke **Ultima**, von einer Zusammenarbeit oder gar Unterstützung der Fangruppen keine Spur. »Als wir Anfang

Oktober 1999 unser Remake »Ultima 1: A legend is reborn« starteten, erteilte uns Richard Garriott in seiner damaligen Position als Chef von Origin die offizielle Erlaubnis«, erklärt Projektleiter Kasper Fauerby von Peroxide. Ein Mitarbeiter des **Ultima Online**-Teams habe jedoch per E-Mail auf mögliche Probleme mit Electronic Arts wegen des Urheberrechts hingewiesen. »Weil EA unsere Briefe und E-Mails ignorierte, schickten wir schließlich ein Einschreiben. Als Antwort bekamen wir einen Standardbrief mit dem lapidaren Kommentar, dass die Marke Ultima derzeit nicht lizenziert wird«, beklagt sich Fauerby. Inzwischen beendete Peroxide zur Enttäuschung zahlreicher Fans die Arbeiten am **Ultima 1**-Remake und nutzt die selbst entwickelte 3D-Engine für ein eigenes Rollenspiel namens **Era: The Arken-Throne**. Andere Teams machen trotzdem weiter: »So lange uns EA **Ultima 9: Eriadain** nicht konkret untersagt, fahren wir wie geplant fort«, sagt Michael Mils über sein Remake. Und selbst wenn ein Verbot droht, soll das Projekt weiterleben, und sei es nur zum Privatvergnügen des Teams. Dagegen weiß

»Clem«, Leiter von **Zak McKracken and the Alien Rockstars**, dass seine Fortsetzung ohne den echten Titelhelden wenig Sinn hätte: »Sollte Zak nicht mehr Zak sein können, ist das Projekt für uns gestorben.«

Wenn Sie Lust haben, an einem Fanprojekt mitzuarbeiten, sollten Sie unsere Webseite ([www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [43]) besuchen. Dort finden Sie zahlreiche Links zu Remakes und inoffiziellen Fortsetzungen. **GV**

In **Ultima 9: Redemption** erstrahlt Britannia in Morrowind-Grafikqualität.