



Spiel's noch einmal, Sam

Im Kinofilm »Abgedreht« stellen Jack Black und Mos Def gerade Filmklassiker vor der Handkamera nach. Am PC opern engagierte Fans ihre Freizeit und basteln aufwändige Neuauflagen und Fortsetzungen ihrer Lieblingsspiele.

gamestar.de

- Infos zum Spiel
- Zak McKracken: Between Time and Space
▶ Quicklink: 5099
- Baphomets Fluch 2.5
▶ Quicklink: 5208
- Kings Quest 1, 2 & Quest for Glory 2
▶ Quicklink: 5218
- Wing Commander Saga
▶ Quicklink: F68
- Privateer Gemini Gold
▶ Quicklink: 5209
- Halo Zero
▶ Quicklink: 5210
- UFO: Alien Invasion
▶ Quicklink: 5211
- Red Alert: A Path Beyond
▶ Quicklink: 5212
- Open Outcast
▶ Quicklink: 3561
- Little Big Adventure Remake
▶ Quicklink: 5213
- Maniac Mansion Deluxe
▶ Quicklink: 5214
- Indiana Jones and the Fountain of Youth
▶ Quicklink: 5215
- New Adventures of Zak McKracken
▶ Quicklink: 5216
- Day of the Tentacle
▶ Quicklink: 5217

Eine tiefe Sonne taucht die texanische Steppe in blutrotes Licht. Der Held zieht seinen Hut ins Gesicht, steigt in den Wagen und fährt gen Sonnenuntergang. Seine letzte Kugel ist verschossen. Zurück lässt er nur die Leichen zweier verfeindeter Gangsterbanden. So wortlos wie einst Clint Eastwood in Sergio Leones Westernklassiker **Für eine handvoll Dollar** verließ auch Bruce Willis im 1996er-Remake **Last Man Standing** eine heruntergekommene Grenzstadt nahe der mexikanischen Grenze. Wie im Musikgeschäft und auf den Bühnen der Theater haben Neuauflagen im Hollywood-Kino Tradition. So ließ sich Nicolas Cage, nach Bruno Ganz' Vorbild aus **Der Himmel über Berlin**, für die Liebe einer Frau in die **Stadt der Engel** fallen. Und selbst der Eastwood-Western von 1964 war ein Remake des japanischen Ronin-Streifens **Yojimbo**.

Auch in der noch jungen Videospiele-Geschichte haben Remakes einen Platz gefunden. Besitzer von Nintendos DS-Handheld können den dritten Teil der **Final Fantasy**-Reihe im neuen Grafikgewand noch einmal erleben. Und am PC rettete Crystal Dynamics mit **Legend** erst die **Lara Croft**-Serie, um dann zum zehnjährigen Jubiläum eine Neuauflage des Ur-**Tomb Raiders** nachzureichen. Im Jahr zuvor hatten der Publisher Ubisoft und Entwickler Blue Byte bereits **Die Siedler 2: Die nächste Generation** veröffentlicht. Die Serie war inzwischen eigentlich bei Teil fünf.

Doch was passiert ohne finanzstarke Geldgeber? Was geschieht, wenn die Entwickler das Interesse an ihren Charakteren verlieren und ganze Spiele-Universen aufgeben? Dann schlägt die Stunde der Fans. Sie verabreden sich über Messenger und in Foren, tüfteln über Jahre hinweg und verpassen Spiele-Klassikern in inoffiziellen Fortsetzungen und Remakes den verdienten Neuanstrich.

Wir können es besser!

In der letzten Gamestar-Ausgabe stellten wir Ihnen bereits die **Zak McKracken**-Fortsetzung **Between Time and Space** vor. Seitdem wurde das Spiel bereits mehr als 100.000 Mal heruntergeladen. Statt einer Wiederholung des LucasArts-Originals erzählt das Fan-Entwicklerteam »Artificial Hair Brothers« in seinem Adventure die Geschichte der 20 Jahre alten Charaktere weiter. »Das Original hat die meisten von uns damals sofort begeistert. Aber LucasArts hat leider nie einen Nachfolger entwickelt. Also haben wir uns schließlich dazu entschlossen, das in die Hand zu nehmen«, erklärt der Projektleiter Thomas Dibke die Motivation seines Teams. Letztendlich zog sich die Entwicklung des Mammutprojekts über sieben Jahre hin. Ähnlich lange arbeiten auch die zwischenzeitlich mehr als 20 Mitglieder der »mindFac-

tory« bereits an **Baphomets Fluch 2.5** (Untertitel: **Die Rückkehr der Tempelritter**). Nach vielen Verschiebungen – ursprünglich sollte das Spiel bereits 2002 erscheinen, dann Ende 2004 – wird der Fan-Titel nun recht sicher ab dem 21. August zum kostenlosen Download angeboten. Anders als bei **Zak McKracken** gab es seit Entwicklungsbeginn jedoch bereits zwei offizielle Fortsetzungen der **Baphomets Fluch**-Serie vom Revolution Software. Die zählen für den Projektleiter Daniel Butterworth vom mindFactory-Team allerdings nicht: »Uns war es sehr wichtig, die Tradition, auf der die ersten beiden Teile fußten, mit Die Rückkehr der Tempelritter fortzusetzen.« Sprich: »Den Charme der handgezeichneten Hintergründe, die Liebe zum Detail, all das, in was sich vor über zehn Jahren Hunderttausende Spieler rund um den Globus verliebt haben.«



Zak McKracken im 20 Jahre alten **Original** und in der Fan-Fortsetzung **Between Time and Space**.

Reanimierung bitte

Klassischen Remakes statt Fortsetzungen haben sich dagegen die Anonymous Game Developers, kurz AGD, verschrieben. Nach grafisch aufpolierten, durchwegs professionellen Versionen der Sierra-Adventures **King's Quest** und **King's Quest 2** (bis hin zur vollständigen Sprachausgabe) arbeiten die Freizeit-Programmierer gerade an **Quest for Glory 2**. Auch die riesige **Ultima 5**-Neuaufgabe **Lazarus** ist eine zeitgemäße Umsetzung des Origin-Originals. Sie basiert allerdings auf dem Action-Rollenspiel **Dungeon Siege**, das Voraussetzung ist, um **Lazarus** spielen zu können. Weitere Mod-Empfehlungen finden Sie im Kasten »Die besten Remake-Mods für ...«.

Leider staubt nicht nur die berühmte Rollenspiel-Reihe **Ultima** seit Jahren in Electronic Arts' Lizenzregalen ein. Auch das **Wing Commander**-Universum samt seiner **Privateer**-Ableger wird inzwischen nur noch von fleißigen Fans um neue Geschichten, Charaktere und Weltraumschlachten erweitert. Einen Eindruck davon, was dank der erweiterten **Freespace 2**-Engine möglich ist, bietet die **Wing Commander Saga**-Demo **Prologue**. Noch gibt es das Spiel zwar nur auf Englisch, an der deutschen Synchronisation arbeitet mit dem »MindCrusher«-Team aber bereits ein Zusammenschluss von freien Autoren, Musikern und Sprechern.

Klingt gut

Für **Baphomets Fluch 2.5** konnten Daniel Butterworth und sein Team gar den Schauspieler Alexander Schottky engagieren, Originalsprecher des Hauptcharakter George Stobbart. Unterstützung gab es auch vom Revolution-Chef Charles Cecil. »Einige Tage nachdem wir das Okay für unser Projekt hatten, bekamen wir Post aus York von Revolution Software«, erinnert sich Daniel Butterworth. »Im Paket waren nicht nur Ratschläge und Insider-Tipps, sondern auch die offiziellen Sprites von George aus den Vorgängern. Für uns war das eine unschätzbare Hilfe.« Trotzdem blieb die Produktion ein Kraftakt. Manchmal waren es nur Kleinigkeiten, feine Nuancen, die das Team in Schaffenskrisen stürzten. »In einer Szene steigt George beispielsweise in eine alte Zisterne hinab, indem er einen Professor auf raffinierte Weiße linkt. Es gab zig Möglichkeiten, wie George das hätte anstellen können. Aber nur eine, die sich richtig anfühlte, zu 100 Prozent nach Baphomets Fluch. Wir haben uns also oft selbst den größten Druck gemacht«, erzählt der Butterworth. Hinzu kam der zwischenzeitliche Wechsel der Programmiersprache vom veralteten QBasic zu Visual C++.

Das Geheimnis meines Erfolges

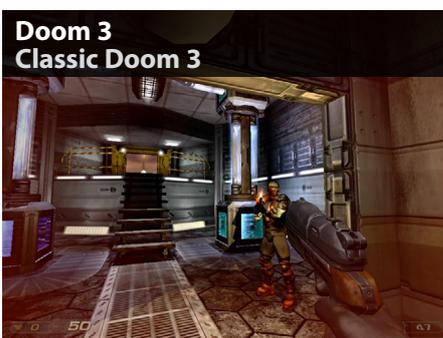
Für **Zak McKracken: Between Time and Space** nutzten die Artificial Hair Brothers hingegen die komfortable Adventure-Engine »Visionaire«. Ähnlich wie mit LucasArts' Skripterstellungswerkzeug »SCUMM« lassen sich damit ohne umfangreiche Programmierkenntnisse Grafik und Sound zusammensetzen, Rätsel basteln und Zwischensequenzen einbauen. Bevor es

Die besten Remake-Mods für ...



Half-Life 2 Black Mesa

► **Quicklink: 5201**
Dem ersten Teil der Half-Life-Serie wurde mit der Source-Engine des Nachfolgers eine opulente Schönheitskur verpasst. Dazu können Sie die komplette Geschichte im Koop-Modus für bis zu vier Spieler erleben.



Doom 3 Classic Doom 3

► **Quicklink: 5203**
Die Mod baut alle Level des Shareware-Kapitels aus Teil eins mit der Engine aus Doom 3 nach. Trotz der starken Überarbeitung ist der Wiedererkennungswert für Kenner des Originals enorm.



C&C Generäle: Die Stunde Null KKnd 2: Krossfire

► **Quicklink: 5205**
Der zweite Teil der Echtzeit-Strategie-Reihe Krush, Kill 'n' Destroy (kurz KKnd) spielte nach einem Atomkrieg und schickte die überlebenden Menschen gegen Roboter und verstrahlte Mutanten in die Schlacht.



Dungeon Siege Ultima 5: Lazarus

► **Quicklink: 5206**
Dieses 1:1-Remake ist ein echtes Rollenspiel-Schwergewicht. Sie bereisen das riesige Fantasyreich Britannia und machen sich auf die Suche nach dem vermissten Lord British. Gibt's auch auf deutsch!



Command & Conquer 3 Tiberian Sun Rising

► **Quicklink: 5202**
Es geht zurück in den zweiten Tiberiumkrieg, samt Feuersturm-Erweiterung. Ursprünglich für Generäle entwickelt, ist das Projekt inzwischen auf die Grafikkarte von Command & Conquer 3 umgestiegen.



Doom 3 Into Cerberon

► **Quicklink: A70**
Der Action-Klassiker Descent sorgte mit völliger Schwerelosigkeit für Begeisterung und häufigen Orientierungsverlust. In dieser Multiplayer-Mod geht es erneut durch außerirdische Minenschächte.



Jedi Academy Dark Forces

► **Quicklink: 5204**
Als Kyle Katarn geht es in sechs aufgemotzten Levels gegen die Super-Sturmtruppen des Imperiums. Wie im Original verlässt sich der Star-Wars-Söldner und spätere Jedi dabei ganz auf seinen Laser-Blaster.



Morrowind Ultima 9: Redemption

► **Quicklink: 5207**
Das offizielle Ende der Ultima-Reihe war für viele Fans eine Enttäuschung. Diese Mod will deshalb nicht einfach nur Teil 9 kopieren, sondern eine ganz neue Geschichte samt tollem Finale erzählen.



So leuchtet der Weltraum in **Wing Commander Saga**. Oben zum Vergleich: So sah er in Teil 1 aus.

jedoch soweit war, musste Thomas Dibke zunächst ein Team gründen. »Ich habe verschiedene Projektanfragen in diversen Foren platziert und eine erste Webseite programmiert. Mit der Zeit kam eins zum anderen. Das neue Projekt wurde angenommen, und die Leute wollten mitmachen.« Doch es gab über die Jahre auch immer wieder Rückschläge. So musste die Zahl der Kulissen von 60 auf handhabbare 35 gekürzt werden. Außerdem kam es zwischendurch zu einem Generalstreik der Musiker. Und da viele der Fan-Entwickler noch studierten, war an kontinuierliche Arbeit oft nicht zu denken. »Man muss unglaublich hartnäckig und diszipliniert sein. Gleichzeitig darf man aber den Spaß an der Sache nicht verlieren. Am Besten funktioniert das Ganze, wenn man schnell zu Arbeitsergebnissen kommt und Details nicht tot diskutiert. So merkt jeder, dass es vorangeht und dass das Projekt eine Chance hat, fertig zu werden«, erklärt Thomas seine Motivationsphilosophie.

Rätsel und Patronen

Geht es nach der schierem Anzahl der Fan-Projekte, dann sind LucasArts-Klassiker die populärsten Quellen für Neuauflagen. So gibt es neben **Between Time and Space** noch die **New Adventures of Zak McKracken**, eine zweites **Day of the Tentacle**, **Maniac Mansion Deluxe** und **Indiana Jones and the Fountain of Youth**. Ein Zufall ist das nicht: Zum einen fesseln die LucasArts-Meilensteine bis heute zahlreiche Fans, zum anderen ist die Einstiegshürde für Laiengruppen bei Adventures vergleichsweise niedrig. Denn anders als beispielsweise das **Privateer**-Remake **Gemini Gold** benötigt ein 2D-Adventure keine aufwändige Grafik-Engine. Der Multiplayer-Shooter **Red Alert: A Path Beyond** dagegen greift zwar auf die Engine aus **Command & Conquer: Renegade** zurück, für das alternative Ost-West-Konfliktzenario mussten aber trotzdem Dutzende von Fahrzeugen nachgebaut werden. Bei **UFO: Alien Invasion**, einer von mehreren Neuauflagen

der rundenbasierten **X-Com**-Taktikserie, verlassen sich die Entwickler gleich auf eine modifizierte Open-Source-Version des **Quake 2**-Motors. So ist die Unterstützung einer großen Community von vornherein gesichert.

Ein Schritt zurück

Einen veritablen Vorgänger hat das Team Biohazard Software mit **Halo Zero** geschaffen. Wie im Xbox-Klassiker kämpfen Sie als Master-Chief gegen die Allianz. Doch die Fan-Entwickler haben dem Original kurzerhand seine dritte Dimension gempost und schicken Sie nun im Stil klassischer **Super Mario**-Titel durch 2D-Landschaften. Fahrzeuge steuern und wild um sich ballern können Sie dabei aber immer noch. Ganz nebenbei haben die Entwickler so das eine oder andere technische Kliff umschifft.

Wie viel Ärger die falsche Technik macht, bekamen Tomas Lantz und sein Team bei **Open Outcast** zu spüren: »Nach dem Entwicklungs-Stopp für **Outcast 2** müssten wir einfach

etwas tun. Schließlich wollten wir alle zurück in die Welt Adelpha! Aber wir haben eingesehen, dass wir nicht gleichzeitig eine eigene Grafik-Engine und ein Spiel machen können.« Also wechselte die Gruppe von der Open-Source-Engine Crystal Space auf die CryEnginez und sucht nun erfahrende Programmierer und Grafiker für das ehrgeizige Projekt.

Einsame Nachrufe

Fan-Remakes verschlingen Zeit und Nerven. Die Lebensumstände der Hobby-Entwickler ändern sich über die Jahre. Neu-Mitglieder stoßen zur Gruppe, andere gehen, und oft genug wird das Projekt gänzlich eingestellt. Von gescheiterten Remakes und Fan-Fortsetzungen zeugen dann nur noch verwaiste Internetadressen. Manchmal finden sich Renderbilder, Screenshots und Videos zu halbfertigen Mods und unvollendeten Spielen auch auf Youtube und in großen Mod-Datenbanken. Besonders beliebt und im Arbeitsaufwand regelmäßig unterschätzt: die Rollenspiel-Serie **Ultima**, die inzwischen einen ganzen Stammbaum von Projekt-leichen vorweisen kann. Aber auch von kleineren Vorhaben wie dem Remake zum französischen Action-Adventure **Little Big Adventure** ist nur eine Internet-Seite geblieben. Der letzte Eintrag stammt vom 25. Dezember 2006. Für Daniel Butterworth vom **Baphomets Fluch**-Projekt war das große Interesse der Fans anfangs oft ein Rettungsanker. »Ohne das überwältigende Feedback von Fans und Presse hätten wir nicht durchgehalten«, gesteht der 22-Jährige. »Jetzt brauchen wir uns nicht mehr von außen zu motivieren. Wir stehen kurz vor der Fertigstellung und wollen das kleine Baby in die große weite Welt ziehen lassen.«

Die Rückkehr des Imperiums

Leider finden Fan-Projekte nicht nur wegen fehlendem Engagement oder Selbstüberschätzung ein frühes Ende. Wer die Internetseite der **Maniac Mansion Deluxe**-Entwickler unter www.lucasfangames.de besucht, sieht



In der **Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter** muss George zuerst seine Freundin Nicole finden.



Vom gescheiterten **Little Big Adventure**-Remake sind nur Bilder, Videos und eine verwaiste Internet-Seite geblieben.

dort nur noch einen R.I.P.-Grabstein und diesen traurigen Kommentar: »Aufgrund jüngster Ereignisse mussten wir unsere Seite schließen. Wir danken unseren Fans und allen, die an uns und unsere Träume geglaubt haben.« Hinter den mysteriösen »Ereignissen« steckt der Lizenzinhaber LucasArts. Der hatte dem Team nach der Ankündigung eines neuen **Indiana Jones**-Fan-Adventures mit der Anwaltskeule gedroht. Als Konsequenz stellte die Gruppe alle Arbeiten ein. Die **Between Time and Space**-Entwickler kamen dagegen ungeschoren davon. »Wir freuen uns, dass das Projekt nie verboten wurde. Wir hoffen ja alle, dass im Herzen von LucasArts doch noch etwas Gutes steckt, so wie bei Darth Vader«, frotzelt der Grafik-Designer Dibke.

Licht am Ende des Tunnels

Bisher hatte auch das **Open Outcast**-Team keine Lizenz-Streitigkeiten. »Solange es nicht kommerziell wird, haben wir damit kein Problem«, versprach der Hersteller Atari. »Ich glaube auch nicht, dass unser Projekt der Marke Outcast schaden kann. Es ist umsonst, wir verdienen nichts daran. Wenn es ein schlechtes Spiel wird, schaut es sich niemand an. Wird es gut, wäre das doch nur gut für Outcast«, argumentiert Lancz.

Auch bei Revolution Software sieht man die Lizenzfrage entspannt. Der Revolution-Chef Charles Cecil hat bereits vor Jahren das Team des Adventure-Emulators ScummVM offiziell unterstützt und den Klassiker **Beneath a Steel Sky** dafür freigegeben. »Das Spiel läuft jetzt problemlos unter Windows, und die Marke bleibt bekannt. So gewinnen alle«, sagt Cecil. Über die inoffizielle **Baphomets Fluch**-Fortsetzung freut man sich im englischen York besonders: »Wir fühlen uns sehr geschmeichelt von dem Projekt. Es ist herrlich altmodisch. Auch wie die Charaktere von den Fans weiterentwickeln wurden, gefällt uns sehr.«

Weiter so

Ob Remake-Mod oder Fan-Fortsetzung, Spiele wie **Zak McKracken: Between Time and Space** und **Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter** verdienen Unterstützung. An Revolution Software sollten sich Lizenz-Inhaber ein Beispiel nehmen. Schade genug, dass zu Traditions-Serien wie **Ultima** und **Wing Commander** keine offiziellen Fortsetzungen zu erwarten sind. Aber vielleicht flimmert ja genau in dieser Minute eines der Fan-Spiele über die Monitore der Chef-Etagen und erinnert an die Klassiker. Wir drücken die Daumen. **CHS**



Für diese Tech-Demo nutzte das **Open Outcast**-Team noch die umständliche Open-Source-Engine Crystal Space.