Kult-News 2012

Dezember

Strategieklassiker Dune 2 als Browserspiel

31.12.12 - Zum Ausklang des Jahres gibt es nochmal ein echtes Kult-Highlight zu sehen, das den Sprung in die Gegenwart schafft: Der Echtzeitstrategie-Vorreiter Dune 2, der für Genregrößen wie die WarCraft- und die Command & Conquer - Reihe Vorbild war, ist nun als Browserspiel wieder auferstanden!
Man braucht nun also nicht mehr mühevoll alte Systeme pflegen oder per DOSBox ein altes System emulieren, sondern kann ganz bequem per Browser ins Dune-Universum eintauchen!
Zwar bietet diese Version noch nicht ganz den Stand der Spielmechanik, wie ihn beispielsweise die Nachfolger *Dune 2000* oder *Emperor - Battle for Dune* bieten, doch für ein wenig Nostalgie, vielleicht sogar für unterwegs, sicherlich eine nette Option!
Die Spielmöglichkeit findet man unter play-dune.com.

November

Descent: Wiedergeburt eines weiteren Klassikers?

30.11.12 - Viele Spiele und ganze Spieleideen bzw. Ansätze sind in den letzten Jahren nahezu der Vergessenheit anheim gefallen. Zuletzt gab es jedoch dank neuer technologischen Möglichkeiten und auch Finanzierungsmodellen einige interessante neue Entwicklung um alte Spieleperlen wieder aufleben zu lassen.
Hierunter fällt nun auch die Descent-Reihe, deren Spielprinzip mit wirklich 100%-iger Bewegungsfreiheit sicherlich auch nicht übermäßig mainstreamtauglich ist, da hier der Faktor Übelkeit durchaus eine Rolle spielen dürfte. Die letzten beachtenswerten Lebenszeichen dieses Genres dürften gegen Ende der 1990er Jahre die Spiele *Forsaken* und *Descent III* gesetzt haben, die jedoch allesamt keine großen Verkaufserfolge waren.
Vielleicht wird sich dies jedoch zumindest auf der Ebene eines Fan-Projektes ändern, denn unter dem Arbeitstitel *Descent to UDK* ist derzeit eine Umsetzung der Descent-Reihe auf die Unreal-Engine in der Planung.
Zwar gibt es noch keine „neuen, alten“ Level, jedoch bereits ein erstes Video, das durchaus eine Ahnung des alten Spielgefühls wieder aufkommen lässt, zu sehen. Dieses und mehr Informationen findet man auf der Projektwebseite.

September

Fan-Patches für Looking-Glass-Klassiker

26.09.12 - Für die Kultspiele System Shock 2 und Dark Project 2, beide vom inzwischen nicht mehr existenten Entwicklerstudio Looking Glass, gibt es seit kurzem jeweils einen neuen Fan-Patch der einige Probleme auf aktuellen System lösen soll. Mehr Infos zu diesem Highlight finden sich in der Meldung der PC Games, die auch weiterführende Links zum Download und den Ursprungsforen bietet. Fein! 🙂

Half-Life-Remake-MOD Black Mesa erschienen

22.09.12 - Das VALVe-Spiel Half-Life gilt als echter Shooter-Klassiker und zeichnet sich, wie auch der Nachfolger, durch eine sehr große Anzahl verfügbarer MODs und Total Conversions aus. Eine sehr interessante MOD, die überdies schon seit vielen Jahren in der Entwicklung ist und auch weiterhin sein wird, verknüpft nun diese beiden Welten indem der Inhalt des ersten Half-Life mit der Technik des zweiten Teiles erneut realisiert wird.
Die entstandene MOD Black Mesa kann dadurch die etwas angestaubte Grafik des ersten Teils deutlich verbessern und ist damit auch eine sozusagen schönere Möglichkeit in der Vergangenheit zu schwelgen als die Installation des Originals oder die VALVe-eigene Umsetzung Half-Life Source.
Nach jahrelanger Entwicklungszeit ist nun der erste Teil veröffentlicht worden und kann nach dem ersten Ansturm vermutlich auch langsam recht problemlos heruntergeladen werden. Mehr Infos zu diesem Event, dass selbst der Zeit einen Artikel wert ist, gibt es natürlich auf der Webseite des Entwicklerteams.
Übrigens: Rechtzeitig zur Veröffentlichung wurde die Half-Life Lösung dieser Seite endlich etwas überarbeitet und mit allen Screenshots ausgestattet, die einst dafür erstellt wurden. Zudem wird vermutlich auch Black Mesa etwas Zuwendung erfahren 😉

August

Neuauflage und Erweiterung des Klassiker Baldurs Gate

02.08.12 - Wie bereits im März dieses Jahres berichtet wird der Rollenspielklassiker Baldurs Gate demnächst eine Wiederauferstehung, u.a. auch auf der aktuellen Mobilplattform iOS, erfahren. Neben dem Umsetzen des Originalspieles auf den neuen Plattformen scheint sich hier jedoch auch eine weitere interessante neue Möglichkeit herauszubilden: die Erweiterung des ursprünglichen Spiels. Konkret soll es dabei einige neue Charaktere und Quests geben, wodurch sich das „Recycling“ alter Spiele nun nochmals eine neue Qualität anzunehmen scheint. Neben der grafischen Anpassung an aktuelle Trends könnte somit auch die Inhaltsseite zu einem neuen Abenteuer verlocken. Auch aus wirtschaftlicher Sicht scheint diese Option interessant, kann man doch immerhin ein weitgehend fertiges Produkt mit wenig Aufwand erweitern und so die potentielle Zielgruppe ausdehnen oder auch den möglichen Absatzpreis erhöhen.
Die guten, alten Kultspiele rücken damit vielleicht noch mehr ins Bewusstsein der aktuellen

Spielergeneration, die hierdurch verstärkt die Chance bekommt nachzuprüfen ob die guten alten Zeiten in mancherlei Hinsicht nicht doch besser gewesen waren.?! 😉 Mehr Infos gibt es in der Newsmeldung bei Golem.de

Mai

Kultspiele im Browser: Wolfenstein 3D

30.05.12 - Ein weiteres Spieleurgestein hat es nun in die moderne Browser-Welt geschafft: *Wolfenstein 3D*, einer der ersten First-Person-Shooter, der jedoch in Deutschland weiterhin aufgrund diverser Nazi-Symbolik auf dem Index steht. Die Meldung auf Techreport.com kann man zwar aus dem „deutschen Internet“ aufrufen, die dort angebotenen Links funktionieren hierzulande jedoch nicht. Zumindest sofern man nicht auf Proxy-Dienste wie *Hide my Ass* etc. zurückgreift.

Revival eines ganzen Genres

22.05.12 - Mal wieder erweisen sich die neuen Gerätekategorien wie Tablet und Smartphone als Hintergrund für das Wiederentdecken eines nahezu ausgestorbenen Genres an Videospielen: den Flipper-Simulationen.
Diese werden nun nicht nur vermehrt für diese neuen Plattformen wieder entdeckt und reaktiviert sondern mit allerhand neuen Techniken auch zunehmend in größerem Umfang „virtualisiert“. Mehr Infos bringt eine Newsmeldung des Heise-Newsticker.

Kultspiele im Browser: GTA

05.05.12 - Da sich so langsam der Browser zum wichtigsten Programm auf dem PC entwickelt und dank steigender Rechenleistung und schneller Verbindungen auch zunehmend innovativ genutzt werden, ist gerade der Bereich der browserbasierten Spiele ein zunehmend interessanter Markt. Dieser umfasst jedoch nicht nur neue Entwicklungen sondern auch zunehmend Fortsetzungen oder gar direkte Umsetzungen bekannter (Kult)-Spiele. Ein Beispiel ist der Klassiker GTA, der in den 90er noch mit einer ganz anderen grafischen Idee als die bekannteren Fortsetzungen gestartet ist und nun als kleine Testerei für die neue Webtechnik WebGL umgesetzt wurde.
Auch wenn dies vorerst noch alles etwas hakelig scheint kann es jedoch vielleicht gerade für weniger versierte Benutzer ein interessanter Weg sein um echte Klassiker aus den 90ern einfach zum Laufen zu bekommen. Mehr Infos gibt es bei Golem.de.

März

Rollenspielklassiker Baldurs Gate bald auch auf dem IPad

30.03.12 - Bereits Ende der 1990er Jahre erschien mit dem Klassiker Baldurs Gate der erste Titel einer Rollenspiel-Reihe von BioWare, die mit Baldurs Gate 2, Planescape Torment oder Icewind Dale weitere Kultspiele hervorgebracht hat. Zumindest die beiden Baldurs Gate Titel sollen nun nicht nur in einer Neuauflage für den PC erscheinen (Stichwort HD-Remake oder Browser-Version?), sondern auch für die zunehmend populäre iOS-Plattform (in Form einer IPad-Version) umgesetzt werden.
Vielleicht wird das nun sogar zum Trend werden, denn die aktuelle Generation der Tablet-Geräte erreicht nun langsam in allen Bereichen die Rechenleistung der PCs der 90er Jahre. Neben recht komplexen Rollenspielen wie Baldurs Gate erscheint aus meiner Sicht gerade die Umsetzung früher Action-Titel und Grafik-Kracher wie Incoming oder Forsaken hier als vielleicht sogar interessantere Option.
Zuerst sollte nun aber beobachtet werden, ob die ersten Versuche überhaupt erfolgreich sein werden. Mehr Infos zu der genannten iOS-Umsetzung gibt es bei Golem.de.

Februar

Deindizierung: Max Payne

29.02.12 - In den letzten Monaten scheint sich insbesondere in der BPjM die ein oder andere interessante Entwicklung vollzogen zu haben, was an der Streichung einiger Kultspiele von den "Indizierungs-Listen" erkennen lässt.
Neben dem bekannten, aber schon arg angestaubten, Doom (siehe hierzu auch den kNews-Eintrag von September 2011) hat nun auch ein vergleichsweise neues, aber kaum weniger bekanntes Spiel den Sprung von der Liste geschafft: Max Payne.
Vielleicht lässt dies auf eine gewisse Kurskorrektur innerhalb der BPjM und damit die Freigabe weiterer vergleichsweise aktueller Titel hoffen, denn sicherlich wurde hier kaum wegen der bevorstehenden Veröffentlichung des dritten Serienteils Milde walten gelassen. Etwas mehr Informationen gibt es auf Schnittberichte.com oder auch bei Golem.de

How2Make a Kultgame: Skyrim

28.02.12 - Mit *The Elder Scrolls 5 - Skyrim* hat Bethesda zuletzt die bekannte Rollenspielserie mit einem weiteren famosen Teil fortgesetzt. Dabei konnte das Spiel trotz Multiplattformstrategie durchweg überzeugen und auf allen Plattformen direkt eine große Fangemeinde gewinnen. Insbesondere für PC-Spieler ist damit jedoch das Ende der Fahnenstange bei weitem nicht in Sicht, denn seit Verkaufsstart hat sich so einiges getan und die Community-Entwicklung scheint dabei noch an Tempo zu gewinnen.
Neben der großen Bedeutung dieses Spiels für die PC-Plattform ist dabei aus meiner Sicht vor allem der gute und gezielte Support der Entwickler hervorzuheben. Neben der guten und schnellen Patch-Arbeit erweist sich vor allem die Offenheit des Programms für Modder, die beispielsweise durch ein später veröffentlichtes SDK weiter gestärkt wurde, aber auch die zusätzlichen Highres-Texturen als besonders wertvoll um einerseits die Community-Entwicklungen zu erleichtern und zu stärken, aber auch andererseits die gesamte Spielerschaft verstärkt und vor allem dauerhaft an das Programm zu

binden!
Es ist daher durchaus interessant zu beobachten wie sich die wirtschaftliche Situation des Spiels, der Entwickler, aber auch des Publishers entwickeln und ob sich diese Investitionen langfristig nicht mehr als auszahlen. Gerade für die inzwischen häufig recht negativ betrachtete PC-Plattform kann hier einmal genau beobachtet werden, ob sich ein Topseller mit entsprechendem Support und Engagement seitens des Herstellers nicht doch absolut lohnen kann.
Gute Übersichten zu bisherigen und künftigen Entwicklungen in Sachen Skyrim lassen sich übrigens auf den umfassenden Themenseiten der PC Games Hardware oder von Golem.de nachlesen.

Nachtrag (12.04.12): Die PC Games Hardware hat sich im März noch einmal intensiver mit der neusten Version des Spieles auseinander gesetzt und neue Benchmarks gefahren um nach all den Änderungen und Verbesserungen seit der Veröffentlichung ein aktualisiertes Performance-Bild zu zeichnen. Skyrim bleibt somit weiterhin ein aktuelles Thema und ist alles andere als am Verschwinden!

Januar

Command & Conquer im Browser

31.01.12 - Der erste Teil der Command & Conquer Reihe scheint auf einige Menschen immer noch einen derartigen Charme auszuüben, dass diese nicht davon lassen können, das Spiel auch auf modernen Rechnern spielbar zu machen. Einen neuen Weg geht ein indischer Fan, der das Spiel nun im Browser und damit prinzipiell nahezu jedem aktuellen System umsetzen will.
Interessant wird jedoch sein, wie sich EA hierzu stellt, denn schließlich werden die Originalinhalte verwendet und von einer offiziellen Erlaubnis ist bisher nichts zu lesen. Zudem wird auch auf Seiten von EA an einem neuen Command & Conquer auf Browserebene gearbeitet, ob man daher dieses Projekt nicht eher als Konkurrenz sehen könnte? Mehr Infos vorerst aber bei Golem.de.

Weitere News: kNews-Archiv

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/knews2012?rev=1795357889

Last update: **2026/11/22 14:31**