# Kult-News 2014

## Dezember 2014

### Quake III Arena feiert Geburtstag

** 25.12.14 ** - Neben *Unreal Tournament* feiert die Tage auch der zweite Multiplayer-Klassiker der Jahrtausendwende seinen 15. Geburtstag.
Zwar war die Zielrichtung vergleichbar mit der von *Unreal Tournament*, doch alles in allem hat sich bis heute eigentlich nur die Quake-Linie im Mehrspieler-Bereich halten können.
Dies nicht nur mit der Wiedergeburt von *Quake III Arena* als *Quake Live*, sondern auch der immernoch vorhandenen breiten Spielerbasis von *Counterstrike* (1.6), das bekanntlich schlussendlich auch auf id-Engine-Gene zugreift.
Während man also gut und gerne behaupten kann, dass *Quake III Arena* im Vergleich zu **Unreal Tournament** der erfolgreichere Multiplayer-Titel war, muss bei rationaler Betrachtung doch auch festgestellt werden, dass das zweite Standbein beider Kontrahenten, die Engine-Lizenzierung, eigentlich nur für Epic Megagames richtig durchgestartet ist.
Zwar feierte id-Software mit der id-tech-3-Engine einen vollen Erfolg, was sich unter anderem darin zeigt das Alltime-Klassiker wie *Heavy Metal F.a.k.k. 2*, *Star Trek Voyager Elite Force* oder auch *American McGee´s Alice* darauf aufbauen, doch schlussendlich war dies die letzte richtig erfolgreich verkaufte Engine-Version von id.
Auch die Befeuerung der Erstlingswerke zwei der bekanntesten Ego-Shooter-Reihen der Geschichte, *Call of Duty* und *Medal of Honor*, die das ganze Genre in neue Sphären hieften, wird zwar für immer in den Geschichts-Annalen stehen, brachte doch aber keinen langfristigen wirtschaftlichen Erfolg im Engine-Geschäft.
Diese und mehr Infos kann man aktuell nicht nur in einer News-Meldung des heise Newstickers nachlesen, sondern natürlich auch mit weiteren Hintergrund-Infos durch diverse Wikipedia-Einträge (Engine - Spiel) erweitern!

### Outcast HD (bzw. Version 1.1)

** 20.12.14 ** - Nachdem erst vor kurzem die Kickstarter-Kampagne für ein „echtes HD-Remake“ gescheitert ist, kommt nun aber doch noch ein wenig Bewegung in den Klassiker *Outcast*!
Einige der damaligen Entwickler haben den Hardware-Fresser nun ein wenig in die Optimierungs-Mangel genommen und vor allem den einzigartigen Voxel-Renderer ein wenig in die Neuzeit versetzt indem ihm Multi-Core-Support angeflanscht wurde.
Das ermöglicht nun erstmals und ganz ohne krude Hacks, die das teils schon mit der Urversion möglich machten, moderne Auflösungen, bis hin zu Full HD, zu benutzen und das Spiel dabei sogar noch halbwegs spielbar zu machen!
Kenner wissen, dass damals selbst Highend-Systeme mit der typischen Auflösung von 640×480 arg überfordert waren und aufgrund der Limitierung auf einen Thread auch auf modernsten Systemen die Performance kaum ausreichte um höhere Auflösungen spielbar zu bekommen.
Dank des aktuellen Patches erstrahlt das rund 15 Jahre alt Spiel nun aber in ungeahnten Auflösungs-

Sphären und ist ganz sicher nochmal einen Blick wert. Mehr Infos findet man nicht nur im Thread im 3DCenter-Forum, wo sich zahlreiche Fans ausgiebig austauschen, sondern auch beispielsweise in einem Artikel der PCGH, die sich natürlich der Performance der neuen Version widmet.

### Unreal Tournament damals und heute

** 15.12.14 ** - Vor kurzem feierte der Multiplayer-Klassiker *Unreal Tournament* seinen 15. Geburtstag! Zwar hat sich die Multiplayer-Szene inzwischen ein wenig von der Unreal-Linie entfernt, denn auch die letzte Reinkarnation *Unreal Tournament 3* konnte nicht restlos überzeugen, doch gibt es trotz der verstrichenen Zeit immer noch einen harten Kern an Interessenten, so dass man durchaus auch den Klassiker noch online spielen kann!
Daran will sicherlich auch Epic anknüpfen, wenn man versucht mit der neusten Engine-Version auch wieder ein wenig in Multiplayer-Kreisen zu wildern, wie das Experiment eines neuen, von der Cummunity entwickelten *Unreal Tournament* zeigt.
Einen genaueren Blick auf die Entwicklungen kann man sich in den Newsmeldungen von Golem.de zum 15. Geburtstag oder auch den letzten Ankündigungen zum neusten Machwerk verschaffen.

## Oktober 2014

### Fallout-Klassiker auf Steam

** 22.10.14 ** - Während sich GoG zum ersten Anlaufpunkt für Online-Käufe von Retro-Klassikern entwickelt, hat auch Steam zwischenzeitlich einige Kult-Spiele aus den 90er Jahren im Programm aufgenommen.
Aktuelles Beispiel sind hier die ersten *Fallout*-Titel, die zudem noch in höherer Auflösung gespielt werden können, wie Golem.de berichtet.

### Good Old Games Galaxy

** 20.10.14 ** - Spiele-Clients, die als digitale Sammlung, praktische Einkaufsmöglichkeit aber auch als DRM-Prüfung funktionieren gibt es neben dem Marktführer Steam so einige.
Einen etwas anderen Ansatz verfolgt das Team hinter der bekannten Plattform Good old Games, kurz GoG, mit seinen Plänen einen eigenen Client zu bringen.
Neben dem Verzicht auf DRM, wofür GoG seit jeher bekannt ist, soll hier auch ein Feature für Furore sorgen, dass gerade für Retro-Spieler fast wie das Sahnehäubchen auf einem so schon interessanten Ansatz aussieht: Multiplayersupport auch für ältere Titel über einen virtuellen LAN-Modus!
Zwar ist die Ankündigung zu GoG Galaxy nun schon einige Monate alt, wurde u.a. von Golem.de aufgegriffen, und seitdem gab es keine weiteren Meldungen mehr, doch der Ansatz ist allemal interessant und sollte weiter beobachtet werden. Beispielsweise durch einen Blick auf die Projektwebseite.

### Diablo HD Mod

** 18.10.14 ** - Nicht nur kommerzielle Neuauflagen oder Aufwertungen von alten Spielen sind heututage sehr beliebt, sondern natürlich auch im Bereich der Mod-Szene schon seit Jahren ein großes Thema.
Einen echten Klassiker der Action-Rollenspiele, *Diablo* von Blizzard Entertainment, hat sich ein polnisches Mod-Team vorgenommen und unter anderem in höheren Auflösungen spielbar gemacht. Wie das aussieht und mehr Infos bekommt auf den diversen News-Berichten auf Gamestar oder PC Games Hardware, aber natürlich auch auf der Webseite des Projekts sowie der Seite auf ModDB.

## März 2014

### Die Kosten eines Spieles

** 31.03.2014 ** - Bereits Mitte Januar hat sich die US-amerikanische Webseite Kotaku.com mit den Kosten einiger Spiele beschäftigt. Diese Zahlen sind generell nicht nur schwer zu erhalten, sondern auch schwer zu berechnen, da hier häufig Entwicklungs- und Marketing-Kosten fließend ineinander übergehen oder schlicht gemischt werden.
Trotz der damit nur rudimentär zu vergleichenden Zahlen ergeben sich doch einige interessante Einblicke: Neben der, gemeinhin sehr bekannten, Tatsache, dass Spiele zunehmend teurer in der Entwicklung werden, ist dies aus meiner Sicht vor allem die Erkenntnis, dass es zu einem richtigen Kult-Titel nicht unbedingt ein Riesen-Budget gehört!
So sticht zwar einerseits ***Wing Commander IV***, das durch seine legendären Film-Anteile rund 10 Millionen $ gekostet hat, heraus, doch gleichzeitig ist ersichtlich, dass mit ***Thief*** oder ***System Shock 2*** zwei absolute Hochkaräter selbst Jahre später für nur einen Bruchteil der Kosten entstanden sind! Und genau 10 Jahre nach ***Wing Commander IV*** sind mit ***Bioshock*** und ***Crysis***, die beide rund 15 Millionen $ schwer waren, zwei weitere absolute Klassiker auf den Markt gekommen, die trotzdem deutlich unter den Entwicklungskosten anderer Kult-Spiele wie ***Half-Life 2*** (40 Mio. $) oder der diversen ***Call of Duty*** Blockbuster lagen.
Fazit: Ein echter Blockbuster muss nicht unbedingt mit einem Riesen-Budget ausgestattet sein. Das galt sowohl in den 90er- als auch in den 2000er-Jahren und angesichts der Indie-Welle der letzten Jahre gilt dies heute umso mehr. Wichtiger sind vielmehr die Macher und Ideen hinter den Spielen, wie gerade die enge Verknüpfung der Klassiker Thief, System Shock und BioShock zeigt!
Den ausführlichen und sehr lesenswerten Bericht gibt es auf www.Kotaku.com.

## Februar 2014

### HD Remakes und wiederauferstandener Support

** 28.02.2014 ** - Der Trend zu HD-Remakes älterer Titel ist seit einiger Zeit im Gang und hat in den letzten Wochen und Monaten nicht nur den Strategie-Klassiker ***Homeworld*** (nach dem Verkauf der IP

an Gearbox) sowie den Shooter-Klassiker ***Far Cry*** (derzeit aber wohl nur für die letzte Konsolen-Generation in Form von XBox 360 und Playstation 3) erwischt, sondern nun sogar einen ewigen Evergreen in Form von ***Duke Nukem 3D*** mit wieder erwachtem Support beglückt.
Da kann man nur gespannt sein was das Jahr 2014 noch an weiteren Retro-Neuigkeiten bringen wird und darf sich zwischenzeitlich in den oben verlinkten News-Meldungen der PC Games und Golem.de umsehen.

**Ältere News:** kNews-Archiv

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/knews2014?rev=1428323346**

Last update: **2015/04/06 12:29**