# Kult-News

Eine kleine Sammlung interessanter News-Artikel aus den Weiten des Internet...

## Q4

** Unreal Redux ** - Obwohl die Unreal Engine inzwischen in der Version 5 angekommen ist und in einer Vielzahl an neuen Titeln ihre Grafikpracht zeigt, scheint Epic doch selbst kein Interesse zu haben die spielerische Unreal-Reihe noch einmal wieder zu beleben. Daher haben sich mal wieder einige Fans dazu entschlossen eine Art „Unreal Remaster“ aufleben zu lassen, das als „Unreal Redux“ nun einen ersten Trailer veröffentlicht hat. Aufgrund der weiteren Verwendung der originalen Engine sehen die Grafikverbesserungen schlussendlich aber nicht deutlich besser aus als ein „gemoddetes Unreal“ mit beispielsweise S3TC-Texturen etc. - mehr angekündigte Details und den Trailer zur Eigenbewertung bringt die PC Games Hardware.

## Q3

** F.E.A.R. ** - Wie so einige Monolith-Klassiker ist auch *F.E.A.R.* ein wenig aus dem Fokus geraten und derzeit weder für einen RTX Remix, noch für ein Remaster bekannt - da erfreut es den inzwischen 20 Jahre alten Titel zumindest von der Community-Seite her mit einem Fan-Patch bedacht zu werden, der einige technische Probleme zu beseitigen sucht, die nach all den Jahren durch steigende Auflösungen und überbordende Grafikpower entstehen. Mehr Details kann die PC Games Hardware berichten.

** Retro Desktop-PC ** - Nachdem die Retro-Welle zuletzt sogar „echte Retro-Monitore“ hervorgebracht hat (siehe kNews aus Q2) wird inzwischen nicht nur das ein oder andere „Retro-Desktop-Gehäuse“ angeboten, sondern nun auch darauf aufbauend ein komplett, mit moderner Hardware, ausgestattetes Gerät verkauft wie Notebookcheck berichtet. Ein gewisser Markt scheint hierfür offensichtlich vorhanden zu sein!

** RTX-Remixes ** - Nachdem zum Ende des ersten Quartals „nVIDIAs RTX Remix“ endlich als finale Version erschienen ist, hat sich nochmal eine richtige Nachrichtenschwemme bezüglich vieler Klassiker-Remixe ergeben. Die PCGH berichtet hierbei fleißig zu folgenden Titeln: Colin McRae Rally 3, Black Mesa, Max Payne, Unreal, Call of Duty 2 (in einem späteren Artikel wird den beiden letztgenannten sogar in einem Pathtracing-Performance-Test etwas genauer auf den Zahn gefühlt) sowie Star Wars: Republic Commando.

** Star Wars: Jedi Knight ** - Auch die „Jedi-Knight-Reihe“, deren Anfänge als „Dark Forces“ erst vor kurzem „remastered“ wurde, soll durch diverse Projekte eine deutliche optische Aufwertung erhalten. Konkret wird angestrebt den zweiten Teil in der Unreal Engine 4 nachzubauen (siehe kNews von Q1 2023), wo es nach vielen Monaten nochmal ein paar Updates gibt sowie den dritten Teil durch eine MOD um Pathtracing und hochauflösende Texturen zu erweitern. Zu beiden Fällen berichtet die PC

Games Hardware und hat auch jeweils ein Video zur Veranschaulichung eingebettet.

** Old School Rally ** - Nachdem in den letzten Jahren so einige Spielkonzepte - Stichwort „Boomer Shooter“ - regelrechte Wellen an neuen, „alten“ Titeln brachten, scheint sich dies nun auch einzelfallweise auf andere Genres auszubreiten. So berichtet die PC Games Hardware von *Old School Rally*, das sich stark an Rally-Spiele der Jahrtausendwende anlehnt und dessen Grafik irgendwo zwischen *Rally Racing 97* oder *Colin McRae Rally* zu verorten ist.
Hier wird es spannend zu beobachten sein, ob die Nische finanziell lukrativ ist und ggf. weitere „Action-Raser“ (wie Need for Speed, Bleifuss, etc.) erscheinen werden oder gar andere Genres plötzlich wieder auferstehen (Echtzeitstrategie, Militär- und Flugsimulationen)!

# Q2

** Deus Ex ** - Einer der „Shooter“ schlechthin, der neben der *System Shock* Serie das Unter-Genre der „intellektuellen Rollenspiel-Shooter“ quasi mit erschuf, feiert im Juni seinen 25. Geburtstag, wie u.a. der Heise Newsticker berichtet. Interessanterweise ist dieses Datum verpasst worden um das anstehende Remaster anzukündigen, was dann schließlich erst knapp 3 Monate später erfolgt ist - wie erneut der Heise Newsticker vermeldet. Ob dies u.a. daran liegt, dass der erste Eindruck des Remaster vielleicht nicht ganz so überzeugend ist?
Schwierig wird es für das Remaster auf jeden Fall, wenn man die bisher vorhandenen Projekte von Fans betrachtet, die in Sachen Texturen oder gar Engine-Wechsel (zur UnrealEngine 5, siehe Q1-2024-Beitrag der kNews)) schon einiges an optischen Verbesserungen bringen.

** GoG - 1-Click-MOD ** - Die Spiele-Plattform „Good Old Games“, die vornehmlich auf ältere und Indie-Titel spezialisiert ist, erweitert ihr Portfolio um einen neuen Service mit dem für gewisse Spiele mit nur wenigen Klicks ausgewählte MODs installiert werden können. Dies soll nicht nur dazu dienen, die teils komplexen MOD-Installationen zu vereinfachen, sondern natürlich auch die Original-Spiele dadurch aufzuwerten und die eigene Plattform zu attraktiveren wie u.a. die ComputerBase berichtet.

** Star Wars: X-Wing ** - Das fast ausgestorbene Genre der „Weltraum-Kampfsimulationen“ erhält für einen der frühen Vertreter aus dem Star Wars Universum eine interessante MOD, die das über 30 Jahre alte *Star Wars: X-Wing* technisch um ein Lichtjahr nach vorne katapultiert allein indem der technische Unterbau auf die „Unity-Engine“ aktualisiert wird. Mehr Infos, Links zu der MOD sowie ein schönes Vergleichsvideo bietet die PC Games Hardware.

** Medal of Honor ** - Der Shooter-Klassiker, der einer ganzen Reihe an Nachfolgern den Boden gelegt hat, ist inzwischen doch deutlich in die Jahr gekommen. Umso beeindruckender ist die „private“ Umsetzung eines Levels in der aktuellen Unreal Engine 5.5 - weitere Infos sowie eingebettete Videos findet man bei DSO Gaming.

** Stalker Remaster ** - Zuletzt wurden einige „Nachfolger-Titel“ schon vorab ein wenig gepusht indem der Vorgänger als Remaster-Version veröffentlicht wurde und so das Interesse an der Marke anfeuern sollte. Umgekehrt läuft es nun bei Stalker, wo erst nach der Veröffentlichung von *Stalker 2* - die jedoch aufgrund einige Mängel etwas holprig verlief - nun plötzlich die ersten drei Titel ein Remaster bekommen. Vielleicht dient dies nun quasi als kleiner, nachträglicher Push für den Nachfolger oder die gesamte Marke? Details zu den neuen Versionen hat die ComputerBase parat.

** Neuer Langzeitsupport ** - Wie schon bei einigen anderen Titeln entdecken immer wieder einzelne

Spieleschmieden oder Publisher einen aktiven Langzeitsupport als Vehikel um mit Spielen über Jahre hinweg Geld zu verdienen oder wenigstens etwas Aufmerksamkeit für den Titel oder die Marke zu generieren. Neuste Beispiele sind *The Division 2*, das einige Jahr nach „Supportende“ überraschend einen neuen DLC bekommt (Quelle: Golem.de oder gar *Onimusha Warlords* dessen Remaster von 2019 einen neuen Schwierigkeitsgrad bekommt (Quelle: Notebookcheck.de - das Originalspiel ist hier sogar schon gute 24 Jahre alt!

** Retro-Monitore ** - Auf ein interessantes Retro-Produkt in der Kategorie Hardware verweist - namenstechnisch passend - die PC Games Hardware: der *Checkmate A1500 Plus* ist nicht nur ein 19 Zoll LCD-Display im klassischen 5:4-Format, sondern bringt auch mit diversen Erweiterungsmöglichkeiten (im „Bauch“) ein Design mit, das näher an Röhrenmonitoren der 90er Jahre ist als aktuelle Geräte und hiermit nicht durch zahlreiche, heute unübliche Eingangskanäle bietet, sondern gar selbst zum vollwertigen Retro-Rechner aufgerüstet werden kann!
Die ComputerBase weiß hingegen von einem „einfachen 17 Zoll Monitor“ mit - heutzutage - Retro-Attributen zu berichten, der zwar von Auflösung, Schnittstellen und Design fast exakt den Modell aus den frühen 2000er-Jahren entspricht, aber doch ein neu entwickeltes Produkt von EIZO ist - mit beispielsweise auch entsprechend geringem Energieverbrauch (für die gebotenen Leistungsdaten). Sofern man also nur einen passenden, neuen Monitor für ein bestehendes Retro-System sucht, mag das dann die passendere Option sein.

** Doom (II) ** - Eine neue „Hochebene der Retro-Welle“ strebt der Klassiker *Doom* an, dessen erste beiden Titel mitsamt aller inzwischen veröffentlichten Addons und Remaster, nun sogar in physischer Form erneut zum Verkauf angeboten werden soll. Höhepunkt ist eine stark limitierte Sammler-Edition, bei der man das Spiel selbst sogar „auf der Verpackung“ spielen können soll! Alle Details zu den verschiedenen Editionen bereitet die ComputerBase aus.

** Myth ** - Dass auch eher kleinere Spiele-Reihen wie *Myth* eine äußerst lebendige und engagierte Fan-Basis haben, die sogar ein eigenes „Fan-Remaster“ hervorbringt, wird am vorgenannten Titel deutlich. Mehr Informationen, Links zu den Verbesserungen und der nicht ganz einfachen Vermarktungslage berichtet die PC Games Hardware.

** Retro-Benchmark ** - Zum Testen der Leistung eines Retro-Systems gibt es natürlich eine Vielzahl damals aktueller Benchmarks - bspw. 3DMark99 oder Spiele mit Benchmarkfunktion - doch spätestens mit dem Wechsel der Betriebssysteme sind diese zunehmend nicht mehr verfügbar, so dass ein Vergleich von Systemen über größere Zeiträume kaum noch möglich ist. Über einen echten „Retro-Benchmark“ - den *CrystalMark Retro* - der neben aktuellen Windows 10+ Systemen auch noch auf einem Windows 95 ausgeführt werden kann berichtet nun Golem.de

# Q1

** Control ** - Nachdem zuletzt vor allem sehr alte Titel mit einigen überraschenden Updates versorgt wurden, erfährt dies nun mit *Control* ein kaum fünf Jahre alter Titel, der sozusagen etwas aus dem Rampenlicht gerückt ist und damit drohte etwas ins „Niemandsland“ der Aufmerksamkeit zu geraten. Mehr Infos zu den Patch-Inhalten sowohl auf technischer als auch inhaltlicher Ebene liefern u.a. die PC Games Hardware oder die ComputerBase.

** Command & Conquer ** - EA hat einige der ersten Titel aus der *Command & Conquer*-Reihe etwas überraschend als „Open Source“ freigegeben und den SourceCode entsprechend veröffentlicht. Da

die ersten beiden Titel bereits vor einigen Jahren mit einem tollen Remaster bedacht wurden und auch bereits eine „frei Implementierung“ in Form von „*Open Red Alert* vorliegt, könnte dies leider auch ein Zeichen sein, dass die weiteren Titel wie *Renegade* und *Generals* eher nicht mehr mit einem Remaster bedacht werden bzw. dass generell solche Arbeiten für andere Titel derzeit nicht anstehen. Die Links zu GitHub sowie ein Video mit „neuen Szenen“ aus einigen der Titeln findet man bspw. bei der ComputerBase.

** Neverwinter Nights ** - Eine weitere Variante der „Langzeitattraktivierung“ von Spieleklassikern tut sich beim nun 23 Jahre alten Bioware-Rollenspiel auf, für das eine neue AddOn-Kampagne mit offiziellem Segen zum Kauf angeboten wird, die allerdings durch eine Privatperson erstellt wurde wie PC Gamer berichtet.

** Doom (2) ** - Beim Shooter-Klassiker wird mal wieder vorexerziert (wie schon bei der Quake-Reihe) wie man dem Original-Titel nicht nur mit Updates auf modernen Systemen ein zweites (kommerzielles) Leben verpasst, sondern dieses sogar bestmöglich verlängert indem man neue MOD-Funktionen entwickelt - hier nun konkret Multiplayer-MOD-Unterstützung - wodurch die Community absehbar den Umfang des Spiels noch erweitern wird! Dies dient zwar einerseits im Kontext eines neuen Serien-Titels natürlich auch der Werbung für jenen, ist andererseits jedoch für Fans des Originals ein erfreulicher „Kundendienst“ wie Winfuture und schon 2024 auch die ComputerBase vermeldeten.

** ARMA 3 ** - Der inzwischen gut 12 Jahre alte Militär-Taktik-Shooter soll zwar bald einen Nachfolger bekommen, doch die immer noch aktive Spielerschaft erhält mit einem technischen Update, das die SingleCore-Lastigkeit vermindern soll, „jetzt“ schon ein kleines Update was mal wieder das Thema Langzeitpflege in den Fokus rückt, wie u.a. die PC Games Hardware berichtet.

---

**Ältere News:** kNews-Archiv

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

Permanent link:
**http://www.kultloesungen.de/doku.php/knews?rev=1766262437**

Last update: **2025/12/20 20:27**