

Remastert gefälligst richtig!

# FAULER ZAUBER

**Remaster, Neuauflagen, HD-Versionen. Petra hält diesen Trend für Augenwischerei, faule obendrein. Statt gerade mal ein paar Jahre alte Spiele ein bisschen aufzupolieren, sollten die Entwickler uns einen wirklichen Mehrwert bieten.**



## Die Autorin

Petra spielt ihre Lieblingsspiele alle paar Jahre erneut durch. Und dass etwa Thief (das erste) dabei so aussieht, wie es nun mal aussieht, stört sie wenig. Allerdings würde sie zu einem richtigen (!) Remake von Garretts erstem Abenteuer sicher nicht nein sagen.

Dass Skyrim demnächst eine HD-Version spendiert bekommt, findet Kollege Michael Graf fantastisch, weil sie endlich die schickere Grafik bringt, die er sich vorher umständlich mit Mods zusammenpfriemeln musste. Ich hingegen frage mich, warum Bethesda nicht lieber Morrowind in hübsch neu auflegt. Na gut, die Antwort ist einfach, Pete Hines, PR-Boss bei Bethesda, hat sie schon selbst gegeben, wenn ich nicht irre: Ein Morrowind in zeitgemäßer Optik und mit zeitgemäßer Steuerung würde ungleich viel mehr Arbeit bedeuten als ein Skyrim, wo man lediglich die Texturen hochdrehen und hier und da neue Lichteffekte einfügen muss, um es (fast) wie ein Spiel von 2016 erscheinen zu lassen. Skyrim HD ist übrigens ein Abfallprodukt der Entwicklung von Fallout 4. Deshalb kostet es für Besitzer des PC-Originals und aller Addons ja auch nichts. Fair, immerhin.

Dass Remastered- oder HD-Versionen von Spielen eine gute Möglichkeit sind, um mit wenig Aufwand einen schnellen Euro zu drehen – geschenkt. Mich wundert nur, dass man dabei so viel falsch machen kann. Erst jüngst zog sich 2K den Unmut der PC-Spieler mit der Technik den Bioshock Remaster zu. Stichworte: nicht deaktivierbare Mausbeschleunigung, kein einstellbares Field of View und Soundprobleme. Und dass man die Entwicklerkommentare wie die Audiologs auch noch suchen muss, halte ich – gelinde gesagt – für Gängelei. Überhaupt: Wozu brauchen Bioshock und Bioshock 2 Neuauflagen? Die Originale sehen 2016 nach wie vor gut aus. Oder anders: Die Unterschiede zwischen alt und neu fallen unter »nicht der Rede wert«. Okay, auch hier eine Einschränkung der Mopperei: Wer die Originale besitzt, bekommt die Remastered-Versionen ebenfalls umsonst.

## Aus wirklich alt mach neu

Aber ob nun umsonst oder für Geld: Spannender für uns Spieler wird's immer, wenn man wirklich olle Schinken neu auflegt wie etwa The Secret of Monkey Island (Original von 1990), das 2009 in einer Special Edition erschien, die uns mit neuer Grafik, neuer Musik und wundervollen Entwicklerkommentaren unterhält. Kirsche auf der Sahne: Wir können zwischen klassischer und neuer Steuerung umschalten. Gleiches gilt für Day of the Tentacle Remastered von Anfang 2016. Erst wirklich hohes Alter rechtfertigt für mich ein Remaster. Oder ein spürbarer Mehrwert, ein spürbares Nochmal-Anfassen, Überarbeiten.

Blick über den Tellerrand rüber zu den Konsolen: Brilliant ist auch die Umsetzung von Halo 2 in der Masterchief Collection von 2014. Allein die Option, zwischen neuer und alter Grafik umschalten zu können, ist so eine Freude und so ein Augenöffner. Und an all die, die jetzt den Finger heben und sagen: »Aber das geht doch schon bei der Halo Anniversary Edition von 2011!« nur so viel: Richtig, aber bei Halo 2 ist der Umschalt-Prozess flüssiger und der grafische Unterschied ungleich deutlicher.

König beziehungsweise Königin der Neuauflagen ist für mich aber noch immer Tomb Raider Anniversary von 2007. Crystal Dynamics' Generalüberholung des ersten Lara-Abenteuers war, ist und wird immer sein: eine Wucht. Statt sich einfach eins zu eins am Original entlang zu hangeln, haben die Entwickler vieles von dem eingesetzt, was sie für Tomb Raider: Legend bereits etabliert hatten, etwa den Seilhaken. Dass dafür die Levels überarbeitet werden mussten – logisch. Und trotzdem fühlen sich Lara-Veteranen gleich wieder wie zuhause in den neuen, alten Katakomben, Ruinen und Tempelanlagen. Hach!

Zusätzliche Features, neue Inhalte, eine deutlich bessere Grafik und nicht nur ein paar HD-Texturen und Extralichter hier und da – das macht für mich gute Neuauflagen aus. Aber die kosten Zeit und Geld, die kann man nicht zwischen erstem und zweitem Frühstück produzieren. Auf die Special Edition von Skyrim verzichte ich folglich gerne. Ähnlich werde ich wohl bei Call of Duty: Modern Warfare Remastered verfahren, auch wenn ich dieses Spiel liebe und es in der Neuauflage viel besser aussieht. Aber es nicht mal ein Remastered im landläufigen Sinne ist: Es gibt mir weniger als das Original, der Serverbrowser fehlt. ★



Für Petra ist Tomb Raider Anniversary die beste Neuauflage aller Zeiten.



Call of Duty: Modern Warfare Remastered sieht besser aus als das Original, kann aber weniger.