## #14 – JUNI 2022

Liebe Freundinnen, liebe Freunde,

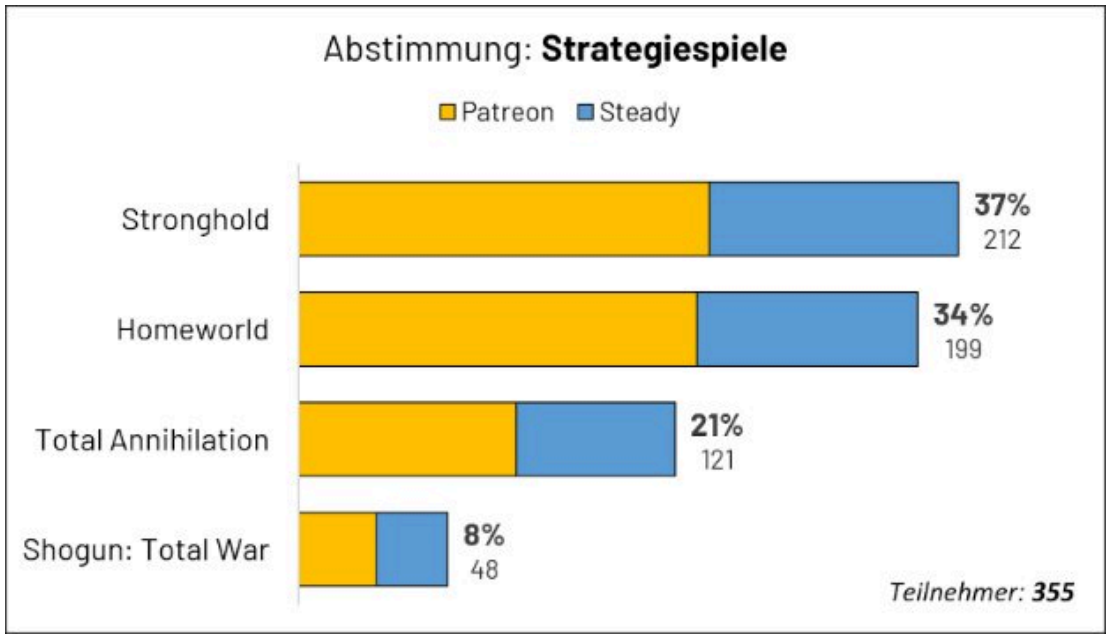
willkommen im Juni, hier ist Gunnar.

Das Foto mit dem strengen Blick ist ein Screenshot aus Zoom, so sieht es aus, wenn man mir einen "Call" macht, wie man heute sagt. Das im Hintergrund ist meine in den letzten Monaten organisch gewachsene Mediensammlung. So ganz konsequent habe ich den minimalistischen Lifestyle nicht mehr durchgehalten, seit ich beim Einzug in das neue SFHQ-Büro Anfang 2020 ein gigantisches leeres Regal vom Vormieter geerbt habe. Naja, warum ich das eigentlich zeige: Neulich hat mich erstmals jemand gefragt, ob das hinter mir ein echtes Regal ist – oder nur ein Bild aus dem Internet. Und mir erst geglaubt, als ich mich nach hinten gelehnt und die **Neverwinter-Nights-**Packung in die Hand genommen habe. Crazy, das Misstrauen heutzutage. Dabei hätte man doch an dem **Dark Omen** links von mir leicht erkennen

können, dass das mein Regal sein muss!

Erstmal zu den offenen Folgen:

In **Stay Forever 122** sprechen wir über **Stronghold**, den Strategie-Hit von 2001. Das Spiel hat bei unseren Unterstützern auf Steady/Patreon knapp die Abstimmung gegen Homeworld gewonnen.




In **Super Stay Forever 52** widmen sich Fabian und Gunnar einem unterschätzten Klassiker des Horror-Genres, der ebenfalls Anfang der 2000er auf den Markt kam.

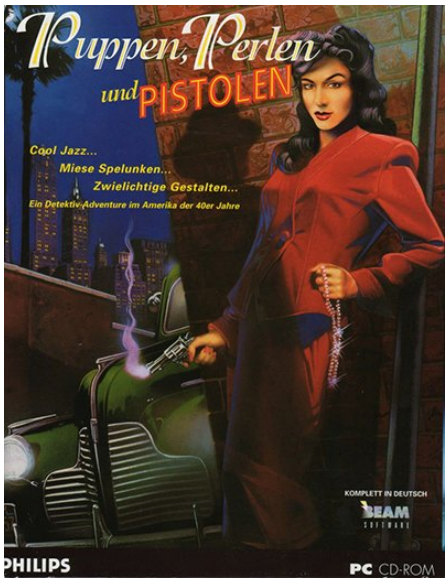
Ebenfalls in Arbeit ist **die 7. Folge von Stay Forever Technik**, diesmal wieder mit Gunnar und Henner. In SFT geht es immer abwechselnd um PC-relevante Technologien und historische Plattformen. In der vergangenen Folge stand mit dem Atari VCS eine Plattform im Vordergrund, da kehren wir diesmal wieder zu einem PC-relevanten Thema zurück.

Eigentlich bereits für den Mai geplant war eine **Zweite Reihe** von Christian, aber die verschieben wir noch um einen Monat, weil wir ein bisschen mit der Produktion experimentieren wollen, um das Format weiter aufzuwerten. Schau'n mer mal.

**Für die Unterstützer auf Patreon/Steady:**

Unsere kurze „Stay Forever Spielt"-Staffel zu **Die Stadt der Diebe** (in der Mháire und Gunnar ein Spielbuch durchspielen) endet mit der vierten Folge auch schon wieder. Aber es gibt zusätzlich noch eine Nachtragsfolge, darin kommt Chris zu Wort. Der war an dieser Staffel nicht

beteiligt, aber hat, angeregt vom Mithören, das Spielbuch nochmal vom Speicher geholt. Und was bringt Chris mit? Eine Excel-Tabelle mit einer gründlichen Analyse der Wege und Wahrscheinlichkeiten im Spiel (natürlich!).




Diesmal folgt keine SFS-Pause, es geht Ende Juni mit einer neuen Staffel los: Chris und Gunnar kämpfen sich durch **Puppen, Perlen & Pistolen**, einen „interaktiven Film" von 1995. Das Spiel führt uns in der Rolle eines versoffenen, aber toughen Privatdetektivs in das Los Angeles der 1940er Jahre, wo ein Vermisstenfall aufzuklären ist. Diesmal ist es leicht, mitzuspielen: Den Titel gibt es für kleines Geld auf Steam (nur Englisch) sowie GOG (verschiedene Sprachen, darunter auch die deutsche Version).

Außerdem kehren wir nochmal für eine Folge „Wusstet ihr eigentlich …?" zu **Earthworm Jim** zurück und arbeiten im Nachgang zur **Dark Forces**-Folge die **Historie der Star-Wars-Spiele** auf, die vor 1993 erschienen – das ist das Jahr, in dem LucasArts dazu überging, die Titel zur wichtigsten Franchise des Unternehmens inhouse zu entwickeln.

Und damit nicht genug: Für die Unterstützer gibt es auch noch eine Folge zum „Bits"-Ableger des Technik-Formats: Henner und Fabian diskutieren das **PC Dash**. Das Dash ist ein exotisches Eingabegerät von Saitek aus den 90ern, das vor allem auf Spieler von Strategiespielen abzielte.

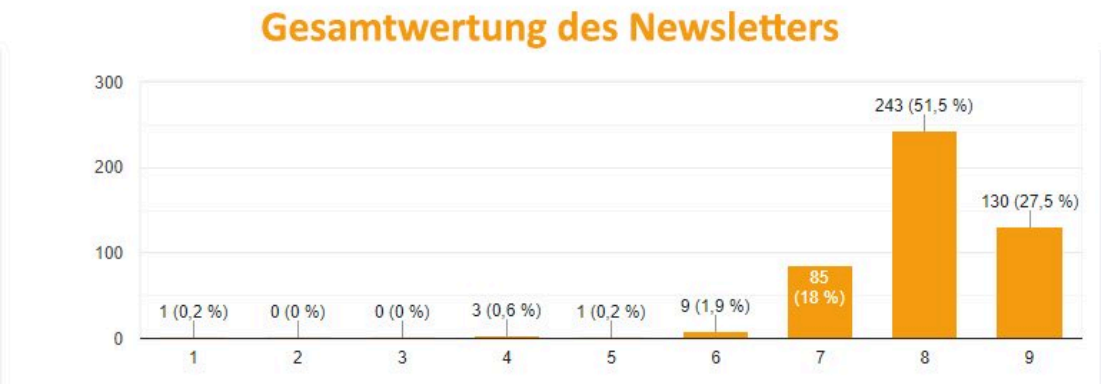
**Stay Forever anderswo:**

Fabian war mal wieder bei den Kollegen vom **Nerdwelten-Podcast** zu Besuch: Nachdem Nerdwelten-Host Hardy und Fabian in der ersten Folge der Reihe **Unter dem Radar** bereits zehn vergessene SNES-Spiele gewürdigt haben (hier nachzuhören), dreht sich die neueste Folge nun um **Playstation**-Titel, die nach Meinung der beiden Herren ein unverdientes Schattendasein fristen. Klick!

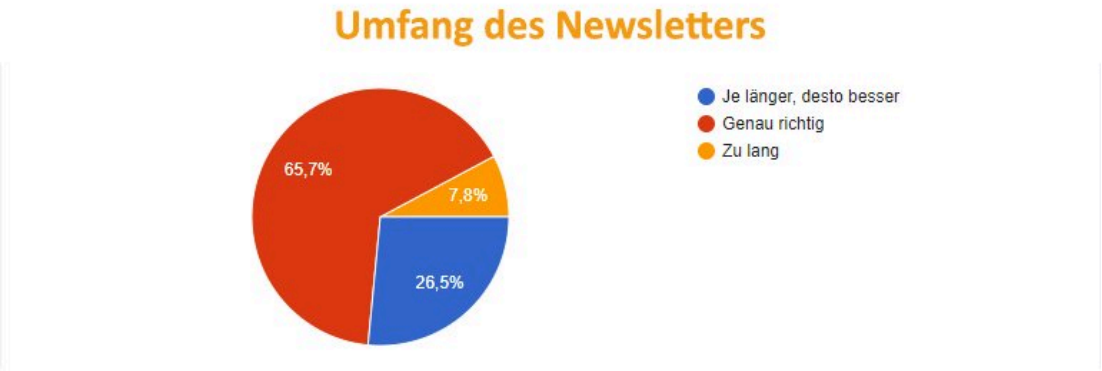
**Die Newsletter-Umfrage:**

Im letzten Newsletter hatten wir euch gebeten, uns Feedback zum Newsletter zu geben. Das verwenden wir natürlich, um den Newsletter besser werden zu lassen und eure Wünsche zu berücksichtigen. Dennoch möchten wir euch

nicht vorenthalten, wie die Umfrage eigentlich ausgefallen ist.

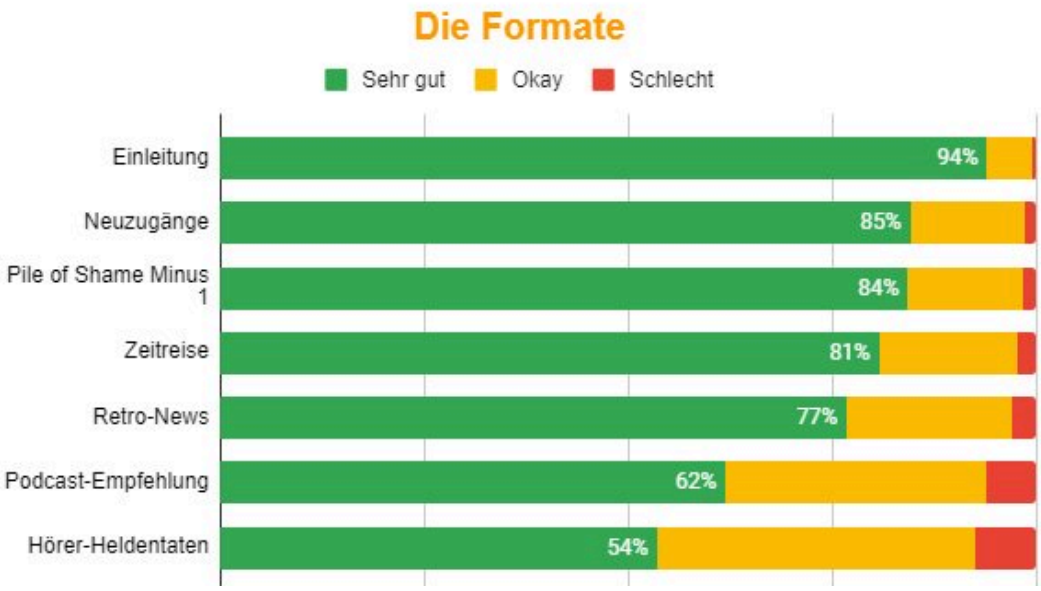



Einführend haben wir gefragt, wie euch der Newsletter insgesamt gefällt – und das Ergebnis ist überwältigend. Unglaubliche **97%** von euch finden den Newsletter gut bis sehr gut (7-9). Dafür möchten wir uns an dieser Stelle bedanken.




Auch der **Umfang** passt: 65,7% sind komplett zufrieden, 26,5% können gar nicht genug bekommen, nur für 7,8% von euch ist der Newsletter zu lang geraten.

Und die **Formate?** Eine schnelle Übersicht:



Auch hier wieder ein positives Bild: Jedes Format wird von der überwiegenden Mehrheit mit einer Note zwischen 7 und 9 bewertet. Hier fällt auf: Vor allem die Formate, in denen die Podcaster selber zu Wort kommen und von eigenen Erfahrungen berichten, kommen besonders gut an. Das bestbewertete Format ist die „Einleitung“ des Newsletters, in dem wir ausführlich auf aktuelle und anstehende Projekte von Stay Forever eingehen.

Bedanken möchten wir uns auch für die Wortmeldungen, die uns per Freitext-Eingabe erreicht haben. Dank eurer Hilfe können wir den Newsletter verbessern – vielleicht erreichen wir ja noch mehr als 97% Zustimmung, wenn wir zur nächsten Umfrage aufrufen?

Und jetzt viel Spaß mit dem Rest des Newsletters. :-)

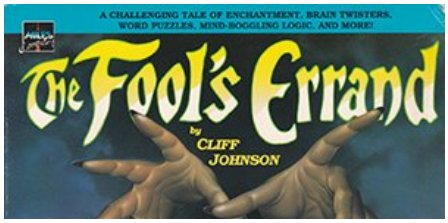
**PS:** Die Newsletter werden im Newsletter-Archiv auf stayforever.de in Zukunft auch im **PDF-Format** zum Download zur Verfügung stehen. Diese Anfrage erreichte uns von Tablet- und E-Reader-Nutzern.

---

---

## Christians Neuzugänge

***The Fool's Errand*** *ist ein Rätselspiel, das seine Geheimnisse nicht auf den ersten Blick enthüllt.*

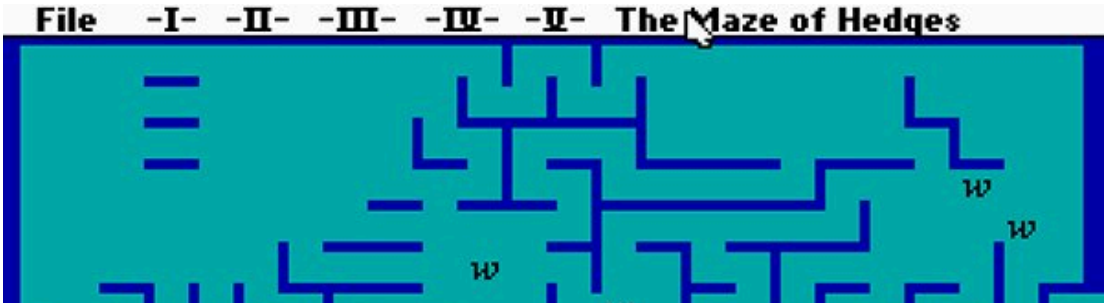


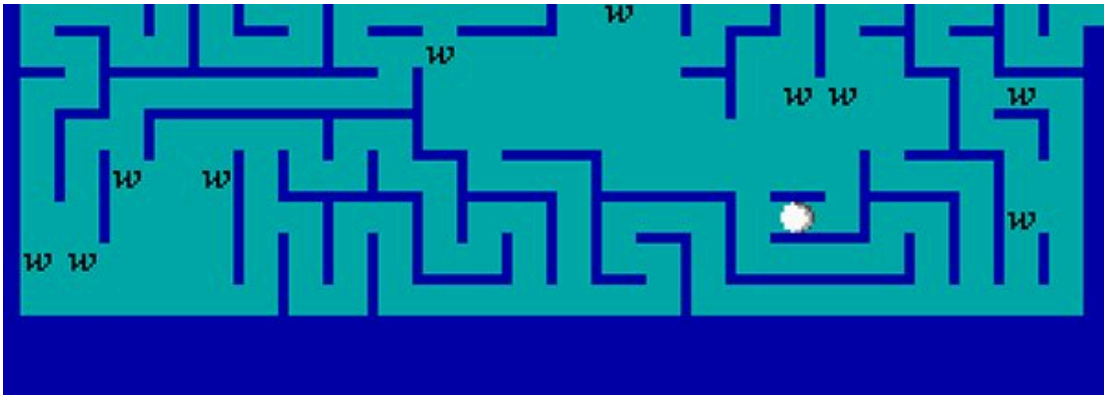

Eigentlich hatte ich **The Fool's Errand** als Neuzugang ausgewählt, weil es mir angemessen bizarr erschien (ein digitales Rätselheft mit Märchen-Story?!) und also ein

sicheres Ziel für milden Spott hätte sein können. Aber beim kurzen Anspielen geschah etwas Unerwartetes: Ich war gefesselt. Es passiert nicht oft, dass ich beim Tauchen nach alten Spielen eine echte Perle fische. **The Fool's Errand** entpuppt sich für jeden, der ein Faible für Denkaufgaben und Kopfnüsse hat, als spielhistorisches Schmuckstück.

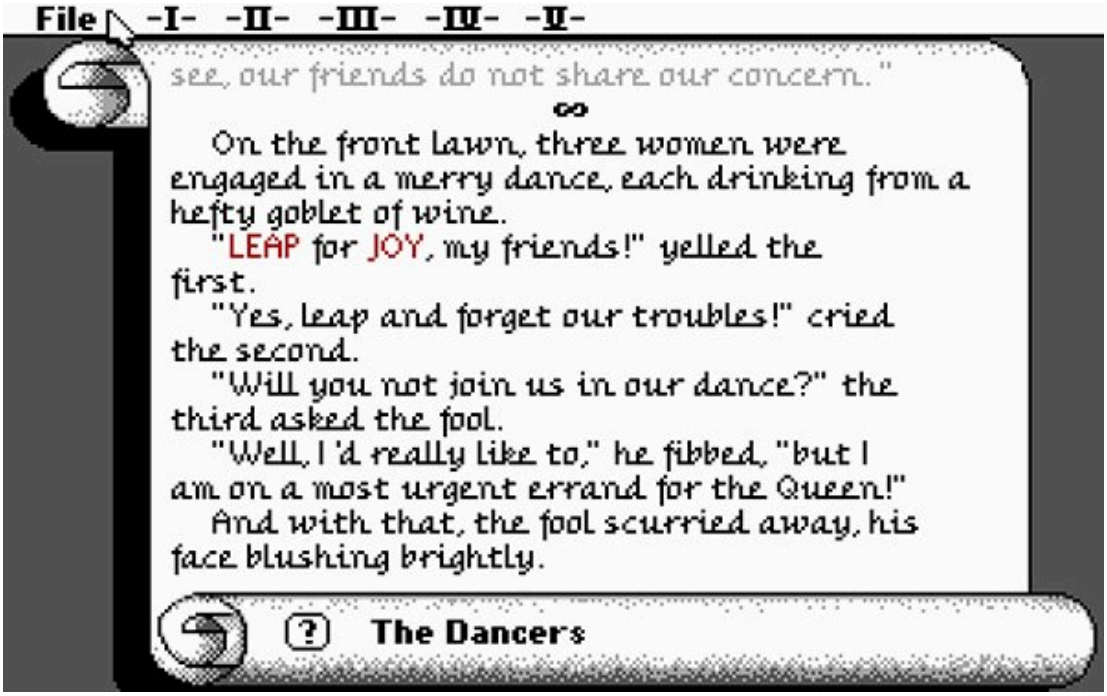
Dabei entlockt die überwiegende Zahl der 80 normalen (plus 15 speziellen) Rätselaufgaben in **The Fool's Errand** dem Knobelfreund bestenfalls ein Gähnen: Von Buchstabengittern bis Labyrinthen, von Kreuzworträtseln bis Bilder- und Legepuzzles reicht die Standardware. Die ist zwar nicht originell, aber auch unverwüstlich und geht gut von der Hand. Das alles wäre nicht der Rede wert, hätte **The Fool's Errand** nicht drei wunderbare Dinge auf der Haben-Seite:

Erstens streut es in seine Rätselaufgaben gelegentlich unkonventionelle Herausforderungen ein, die auf einem Blatt Papier kaum möglich wären. Das beginnt schon mit dem ersten Spiel, einer Kartenpartie gegen den Computer in Gestalt eines alten Mannes, bei dem aus drei gezogenen Karten immer die beste Kombination gewinnt. Aber welche Kombinationen es überhaupt gibt, weiß man nicht – sie zu erschließen gehört zum Rätsel dazu. Noch schöner sind die schrittweisen Weiterentwicklungen innerhalb von Rätseltypen, etwa wenn die Regeln für die Labyrinthe variieren und am Ende in einem kleinen Dungeon-Crawl gipfeln; und am schönsten fand ich eine Handvoll Rätsel, die aus ihrer Vorlage ausbrechen und das Computerprogramm selbst zum Teil der Lösung machen. Zum Beispiel diese simple Aufgabe: Am unteren Bildschirmrand befindet sich ein Knopf, drücke ihn! Doch sobald man sich ihm mit dem Mauszeiger nähert, verschwindet er. Was tun? Die entscheidende Idee führt weg vom Spielfeld hinauf in die Menüzeile am oberen Bildrand, aus der sich ein langes Dropdownmenü öffnen lässt; über das kann man sich bis auf wenige Pixel an den Knopf heranschleichen und ihn so überrumpeln. Das ist als kleiner Meta-Gag ebenso elegant wie brillant.



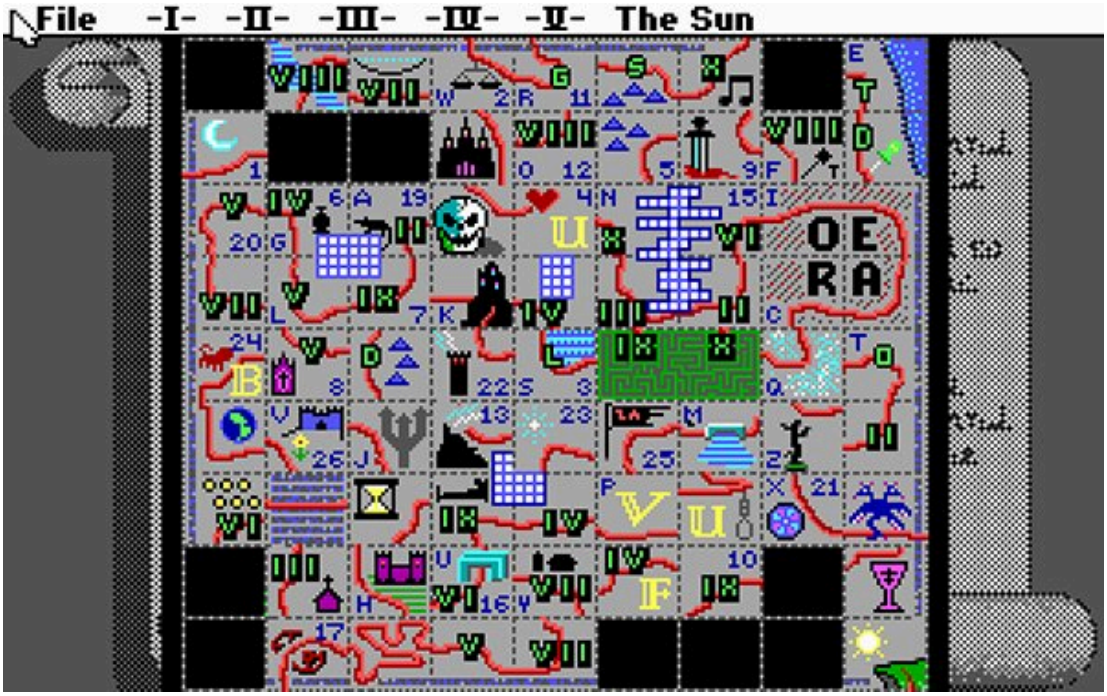


Zweitens präsentiert **The Fool's Errand** seine Rätsel nicht als trockene Abfolge zusammenhangloser Knobeleien, sondern webt sie ein in eine fantasievolle Erzählung. Der titelgebende Narr, der sich auf einen „Fool's Errand" (eine unsinnige, vergebliche Aufgabe) begibt, soll die vierzehn verlorenen Schätze des Reiches wiederfinden und bereist dazu das gesamte Land, um in 80 Episoden dessen schrullige Bewohner zu treffen. Jeder Abschnitt basiert auf einer Karte aus dem Tarot, dessen Symbolik die Handlung durchzieht und dessen Personal wie in Lewis Carrolls Wunderland lebendig wird. Unser Narr stolpert und staunt durch ein Panoptikum sorgenvoller Könige und Königinnen, sammelt Kelche und Stäbe, Münzen und Schwerter, begegnet dem Tod und dem Teufel, spricht mit Himmelskörpern und sieht den Turm im Moment seiner Zerstörung. Jedes gelöste Rätsel öffnet einen neuen der kurzen, schön geschriebenen Erzählabschnitte; und trotz ihrer Skurrilitäten gewinnt die Handlung eine überzeugende Dramatik, denn über die verschwundenen Schätze droht das von Zorn und Not geplagte Land im Krieg zu versinken.




Natürlich ist das närrische Vorhaben zum Scheitern verurteilt, und am Ende

seiner 80 Abschnitte lagen Reise später steht der Narr ohne einen einzigen der 14 Schätze da. Aber da kommt, drittens, der eigentliche Juwel von **The Fool's Errand** zum Vorschein, denn die Knobelreise war nur die Vorbereitung zum Meta-Rätsel des Spiels. Mit jedem geknackten Rätsel schreitet nicht nur die Handlung fort, der Narr gewinnt auch ein Stück einer 80-teiligen Karte. Die wiederum muss nun zusammengesetzt werden, indem man den Weg des Narren durch die Erzählung verfolgt und Stück für Stück das passende Teil identifiziert: Wo führte der Pfad entlang eines Meeres, wo tauchten die abgebildeten fünf Münzen auf, wo traf der Narr auf das Schloss der Königin der Kelche? Dieses Puzzeln macht nicht nur großen Spaß, es gibt der zunächst fragmentierten Narrenreise auch eine logische Abfolge und verleiht ihr dadurch Sinn und Zusammenhang. Und mehr als das: Die richtig zusammengesetzte Karte enthält die Orte der 14 versteckten Schätze, die wiederum durch Rätsel verschlossen sind, deren Hinweise in den 80 Abschnitten der Geschichte und den 80 Kartenstücken eingebettet liegen! Wie kunstvoll hier Spielmechanik, Erzählung und Tarot-Metapher verzahnt sind, das hat mich regelrecht begeistert.




Zumal sich **The Fool's Errand** für ein Spiel von 1987 erfreulich komfortabel bedienen lässt, was zweifellos seiner Herkunft vom Macintosh geschuldet ist: Über Dropdown-Menüs springt man bequem in die jeweiligen Abschnitte der Geschichte und die dazugehörigen Rätsel, der Fortschritt lässt sich jederzeit speichern, und die Erzähltexte darf man ausdrucken, was in der ganzen Geschichte der Druckfunktionen in Computerspielen einen der wenigen Fälle darstellt, wo das tatsächlich nützlich ist.

Veröffentlicht wurde das Spiel von Miles Computing, einer kalifornischen Firma, die zunächst Anwendungssoftware für den Apple Macintosh veröffentlichte und in der zweiten Hälfte der 80er auch eine Handvoll Spiele ins Programm nahm – acht Stück waren es insgesamt, allesamt obskure Nischentitel, was sie für Sammler interessant macht. Drei davon schafften es auf den PC, neben **The Fool's Errand** der Quasi-Nachfolger The Puzzle Gallery und das Adventure Questmaster. Alle kamen in übergroßen Packungen aus windiger Pappe, als Kopierschutz dienten Codescheiben – bei **The Fool's Errand** sogar mit drei Rädern statt der meist üblichen zwei. Schon die Kopierschutzabfrage zum Spielstart ist so atmosphärisch in das Tarot-Thema eingebunden, dass ich die Hürde selbst beim Dutzendsten Spielstart nicht übel nahm. Das Spiel kam auf vier 5,25"-Disketten, wobei jeweils eine davon mit dem animierten Intro und Outro belegt war – das ist regelrecht verschwenderisch für ein Denkspiel, aber gleichzeitig eine erfreuliche Belohnung am Spielende. Hat man das erreicht, manipuliert das Spiel die separate Datei „finale.exe" im Spielverzeichnis, sodass sie nun ausgeführt werden kann. Dann liefert der kurze, aber nett anzusehende Abspann einen befriedigenden Abschluss für die Heldenreise des gewitzten Narren.

Schöpfer von **The Fool's Errand** war Cliff Johnson, ein Filmemacher, der ohne Vorerfahrung auf das neue Medium Computer traf und sich an der Umsetzung eines Rätselbuchs versuchte, das er Jahre zuvor für seine Freunde geschrieben hatte. Er brachte sich BASIC-Programmierung bei und schuf **The Fool's Errand** als Ein-Mann-Projekt. Die Macintosh-Fassung war zunächst ein Rohrkrepierer, aber Mundpropaganda und positive Kritiken führten dann doch zu ordentlichen Verkäufen und Portierungen auf drei weitere Systeme. Der

Digital Antiquarian Jimmy Maher hat die Entstehung des Spiels ausführlich nacherzählt.

Johnson schob 1989 **The Puzzle Gallery** hinterher, ein Rahmenprogramm für ähnlich gestrickte Rätselsammlungen wie **The Fool's Errand**, die als separate Addon-Disketten verkauft werden sollten. Was dann nie passierte, es blieb beim mitgelieferten Beispiel **At the Carnival.** Mit Miles Computing war es Anfang der 90er vorbei, Cliff Johnson dagegen bekam – auch dank seiner Vorerfahrung als Filmemacher im Cartoon-Segment – von Philips vier Millionen Dollar, um ein Team aufzubauen und drei Vorzeige-Programme für das brandneue Multimedia-System CD-i zu entwickeln. Das Resultat waren **Hanna Barbera's Funhouse, Merlin's Apprentice** und **Labyrinth of Crete,** allesamt Rätselsammlungen in nun sehr viel schickerer, voll animierter Cartoon-Präsentation. 2012 kehrte Johnson zu seinem Erstlingswerk zurück und schickte den Narren im Nachfolger The Fool and his Money wieder auf Wanderschaft. Das kleine Indie-Spiel verkauft Cliff Johnson bis heute auf seiner Webseite, auf der sich auch **The Fool's Errand** samt allem Zusatzmaterial (unter anderem dem Lösungsbuch) kostenlos als Mac-Emulation herunterladen lässt.

Und das würde ich jedem, der bis jetzt noch nicht weggedämmert ist, sehr ans Herz legen. Auch wenn man **The Fool's Errand** sein Alter ansieht und ein paar der Rätsel eher nervtötend als unterhaltsam ausfallen, so ist die Spielerfahrung insgesamt doch überraschend frisch und in dieser Zusammensetzung mindestens ungewöhnlich, wenn nicht sogar einzigartig. Tipp: Am besten zusammen mit Partner/Partnerin oder Freunden spielen – gemeinsam auf die Lösungen zu kommen macht hier doppelte Freude.

---

## Pile of Shame Minus 1

*Gunnar berichtet über ein Netzfund-Kleinod.*

Ah, das war mal ein Überraschungsfund: Irgendwo auf Twitter hat jemand das kostenlose Pixel-Adventure **If On a Winter's Night, Four Travelers** empfohlen, ich fand den Namen kurios und habe mal zugeschlagen. Das war keine allzu schwere Entscheidung, das Spiel ist kostenlos auf Steam sowie Itch.io erhältlich und nur zwei bis drei Stunden lang.

Der lange Titel ist übrigens eine Anspielung auf den experimentellen Roman **Wenn ein Reisender in einer Winternacht** von Italo Calvino (1979), und das Spiel hat auch eine ähnliche Struktur: Wo das Buch als eine Art Metaroman im Wesentlichen aus zehn Romananfängen besteht, ist das Spiel eine Sammlung von vier Geschichten. Vier Personen treffen sich in einem Zug, der, gezogen

von einer Dampflokomotive, durch die Nacht rast, und versuchen zu rekonstruieren, wie sie hierhin gekommen sind. Alle vier Erzählungen, die in Rückblenden erzählt werden, sind auf ihre Art tragisch – die Autorin scheut nicht vor großen Themen wie Tod, Depression, Krankheit und Liebe zurück. **If On a Winter's Night, Four Travelers** ist ein Werk von einem Zweipersonen-Team, Laura Hunt (Technik, Game-Design Text) und Thomas Möhring (Grafik); wir sprechen hier von einem Point&Click im Pixellook, ohne viel Mechanik, ohne lange Erzählpassagen oder Zwischensequenzen.

Das ist kein Spiel mit tiefem Gameplay oder ausgefeilten Rätseln, aber es ist bemerkenswert, welch erzählerische Wucht das Spiel mit seinen begrenzten Mitteln entfaltet, wie stilsicher die Elemente zusammenspielen, wie tief mich das berührt hat.

---

## Abschiedsspiele

*In dieser Rubrik werfen wir einen Blick zurück auf die letzten in Deutschland für Konsolen veröffentlichten Spiele. Wurde die jeweilige Plattform mit einem Highlight in den Ruhestand geschickt? Oder gab es einen unrühmlichen Abschied?*

Bei Segas Master System ist sehr interessant, wie unterschiedlich die Spielekataloge in verschiedenen Regionen der Welt waren. In Japan konnte sich das Gerät gegen Nintendos NES nicht im Geringsten behaupten, schon

1989 erschien mit **Bomber Raid** das letzte Spiel. In Nordamerika lief es kaum besser, dort war mit einer Umsetzung von **Sonic the Hedgehog** 1991 Schluss. Ein enormer Erfolg war das Master System wiederum in Brasilien. Die Firma Tec Toy versorgte den dortigen Markt mit immer neuen Master-System-Spielen, große Namen wie **Earthworm Jim, FIFA International Soccer** und **Street Fighter II** erhielten exklusiv in Brasilien Versionen für Segas 8-Bit-Konsole. Den Abschluss machte 1998 **Mickey's Ultimate Challenge.**

Und in Europa und somit auch in Deutschland? Hier wurde das System bis 1996 mit Spielen bedacht. Regionsexklusive Titel stammten oft von europäischen Studios, Beispiele sind **Speedball** von den Bitmap Brothers und **Sensible Soccer**, das von Eurocom umgesetzt wurde. Auch die Ehre des letzten Titels gebührte einem ausschließlich in Europa veröffentlichten Spiel. Es heißt im Englischen **The Smurfs 2: Travel the World** und in der deutschen Version **Die Schlümpfe reisen um die Welt.**

Rechts auf dem Baum liegt einer der einzusammelnden Kristalle.

Der Infogrames-Titel ist – wenig überraschend – ein Jump 'n' Run, auf das die Lizenz um die blauen Kinderlieblinge allerdings draufgeklatscht wirkt. Typische Schlumpf-Settings gibt es nicht, stattdessen bereisen der Neugierschlumpf und Schlumpfine sechs über den Globus verteilte Welten am Nordpol, in Afrika, Asien, Nord- und Südamerika sowie Australien.

Mit den zwei Controller-Tasten kann man springen und einen durch seine kurze Reichweite eher nutzlosen Tritt ausführen – besser ist es, den zu den jeweiligen Umgebungen passenden Tiergegnern auf den Kopf zu springen. Die Levels breiten sich horizontal und vertikal aus und besitzen keine klassischen Endpunkte. Stattdessen müssen die Schlümpfe in jedem Abschnitt eine

vorgegebene Anzahl an silbernen Kristallen sammeln. Ist dies geschafft, endet der Level sofort. Die Kristalle liegen offen herum oder werden von besiegten Gegnern hinterlassen.

Schwimmpassagen durften genretypisch nicht fehlen.

Im Gegensatz zum NES-Finale **Der König der Löwen** ist **Die Schlümpfe reisen um die Welt** auf dem Master System ein durchaus hübsches 8-Bit-Spiel mit großen Sprites. Das anfangs ungewöhnlich wirkende Sammelkonzept nutzt sich aber schnell ab. Im schlimmsten Fall irrt man mehrfach durch einen Abschnitt, um einen noch fehlenden Kristall zu finden. Da besiegte Gegner ins Spiel zurückkehren, weiß man schnell nicht mehr, ob man einen Feind schon mal erledigt hat oder ob sich dahinter noch ein Kristall verbergen könnte. Der Aufbau der Levels wirkt beliebig und stellt keine großen Anforderungen an mit dem Genre vertraute Spieler.

In der Summe ist dieses Abschiedsspiel aber nicht schlecht – es ist einfach nur ziemlich belanglos und plätschert in seinen etwa 60 Spielminuten so vor sich hin. Infogrames veröffentlichte **Die Schlümpfe reisen um die Welt** auch für Game Gear, Game Boy, Mega Drive und SNES.

Schlumpfine wird von einer großen Raubkatze verfolgt.

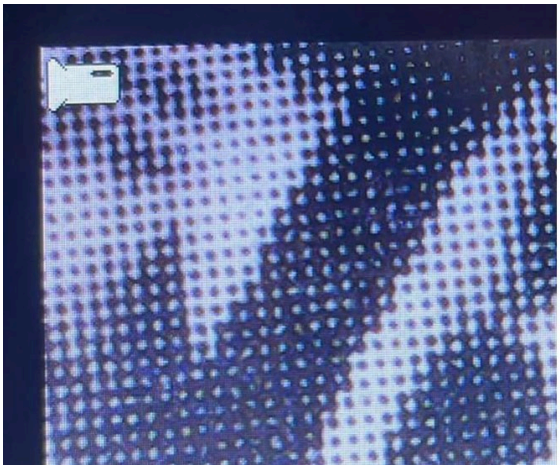
---

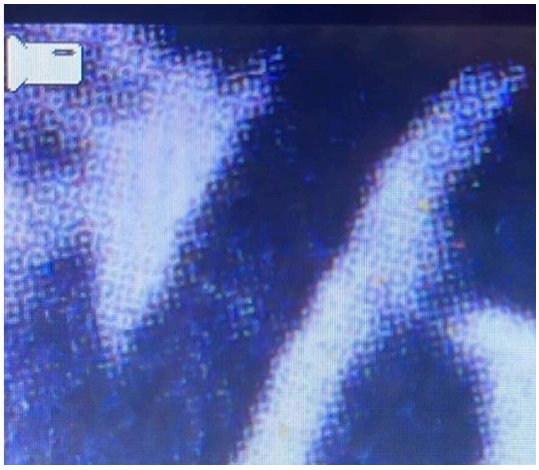
## Retronews

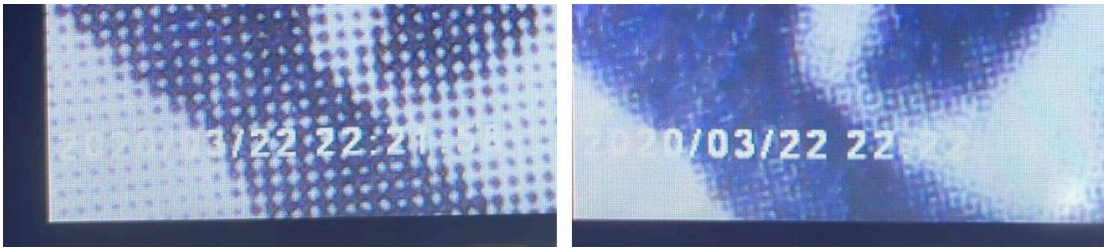
- **Betrugsfall bei Spielesammlern:** Die internationale Sammler-Gemeinschaft ist aktuell in Aufruhr, denn eines ihrer prominentesten Mitglieder wurde am 30. Mai als Fälscher entlarvt. Der italienische Fotograf Enrico Ricciardi steht in Verdacht, über Jahre Ausgaben von berühmten und extrem seltenen Spielen wie Richard Garriots **Akalabeth**, dem Ultima-Ableger **Escape from Mount Drash** oder dem Sierra-Erstlingswerk **Mystery House** angefertigt, getauscht und verkauft zu haben. Solche Raritäten aus dem High-End-Bereich des Computerspiele-Sammelns erreichen Preise von Tausenden von Dollar.

Ricciardi pflegte nicht nur gute Kontakte in der Sammlerszene, sondern auch zu Spieldesignern wie Richard Garriott, John Romero oder Sierra-Gründer Ken Williams. Dieses Netzwerk nutzte Ricciardi offenbar, um seinen Fälschungen Legitimität zu verleihen. „Hinter den Kulissen war er mit vielen Leuten befreundet. Er hatte kein Problem damit, dir unglaublich seltene Spiele zu einem großartigen Preis anzubieten, weil ihr ja so gute Freunde seid“, beschreibt Stephen Edmond, Autor des Buchs „Sierra Collector’s Quest“, Ricciardis Modus Operandi: „‘Aber erzähl’s niemandem! [Hier Spieldesigner einfügen] hat mir ein Extra-Exemplar überlassen, und da musste ich an dich denken. [Hier Sammler einfügen] bettelt mich seit Jahren um das Spiel an, der wäre wahnsinnig eifersüchtig. Also behalt’s für dich!‘“ Er sei „traurig, verletzt und mehr als verärgert“, schreibt Edmond.

Ricciardi flog auf durch eine gründliche Recherche einiger Mitglieder der internationalen Sammlergruppe auf Facebook, die mehrere Exemplare aus Ricciardis Hand mit nachgewiesenen Originalen verglich und mit forensischer Akribie Materialien, Zuschnitte und Drucktechniken verglich. So zeigten sich zum Beispiel auf einigen der Spiele, die von Ricciardi kamen, winzige Komprimierungsartefakte und Moiré-Muster in manchen Bildern, was auf abgescanntes und mit moderner Technik gedrucktes Material hinweist.







Links das Druckmuster eines Originals, rechts der gleiche Ausschnitt aus einer von Ricciardis Fälschungen. Bilder von Joel McCoy.

Zum finanziellen Schaden für geprellte Sammler kommt der Vertrauensverlust für die Sammler-Community, denn begehrte Spiele aus jener frühen Ära der Heimcomputer-Geschichte stehen nun unter Generalverdacht. Kenner vermuten, dass zum Beispiel vom extrem raren **Ultima: Escape from Mount Drash** – auch dank Ricciardi – wohl mehr gefälschte als echte Exemplare in Umlauf sein dürften. Den sogenannten „Grading-Agenturen" VGA und WATA, die eigentlich auch die Echtheit von Spielen zertifizieren sollen, wird von Sammlern die Expertise für diesen sehr spitzen Fachbereich der Computerspielgeschichte abgesprochen. Wer in Besitz eines der ultrararen frühen Sierra-, Ultima- oder Apple-2-Spiele ist und Zweifel an dessen Echtheit besteht, kann sich an die englische Sammler-Facebookgruppe wenden.

- **Simon the Sorcerer Origins:** Ein weiterer Held eines klassischen Adventures kehrt zurück. Nach Guybrush Threepwood, der in **Monkey Island Returns** wieder auf dem Bildschirm erscheinen wird, meldet auch **Simon the Sorcerer** seine Auferstehung an. In **Simon the Sorcerer Origins** werden wir ins Jahr 1993 teleportiert und erleben die Vorgeschichte des jungen Magiers nur wenige Wochen vor den Ereignissen des ersten **Simon**-Spiels, das 1993 erschien. Entwickelt wird das Spiel vom jungen italienischen Team Smallthing Studios, Publisher ist Leonardo Interactive. **Simon the Sorcerer Origins** soll nächstes Jahr erscheinen, die offizielle Steam-Seite nennt den 28. März 2023 als Termin. Nicht nur PC-Spieler, auch Konsolen-Liebhaber haben Glück: **Simon** erscheint auch auf PlayStation, Xbox und Switch. Den offiziellen Video-Trailer sowie Bildmaterial und mehr Informationen gibt es auf der Internetseite von Smallthing Studios.
- **Ocean Software:** David Ward, der Mitbegründer des britischen Spielestudios, ist im Alter von 75 Jahren gestorben. Ward gründete Ocean zusammen mit Jon Woods im Jahr 1983. Das in Manchester ansässige Unternehmen - anfangs unter dem Namen Spectrum Games bekannt - entwickelte sich zu einem der größten Publisher dieser Ära. Die

zahlreichen Entwicklungen erstreckten sich über die 80er- und frühen 90er-Jahre und konzentrierten sich auf Arcade-Portierungen und lizenzierte Spiele, darunter das legendäre **Daley Thompson's Decathlon** von 1984 und Heimcomputer-Versionen von **Batman**, **RoboCop** und der **Addams Family**. 1996 kaufte der französische Publisher Infogrames das Unternehmen für 100 Millionen Dollar, 2003 wurde es in Atari UK umbenannt, heute firmiert es unter Bandai Namco Entertainment UK Ltd.

David Ward

- **Duke Nukem Forever:** Ein neuer **Duke Nukem Forever 2001**-Leak ist online aufgetaucht, der neue Screenshots, Details und sogar Gameplay-Material aus einer unveröffentlichten frühen Version des Shooters zeigt. Die Leaker versprechen, nächsten Monat sogar eine spielbare Version des frühen **Duke-4**-Builds und einen Editor zu veröffentlichen. Berüchtigt wurde **Duke Nukem Forever** durch die lange Entwicklungszeit: Nach mehr als 10 Jahren wurde es 2011 veröffentlicht und kam nicht sonderlich gut an, da es sich an modernen Shooter-Trends orientierte. Angeblich hat die Entwicklung so lange gedauert, weil 3D Realms mehrere Versionen des Spiels eingestampft hat. Daher ist es verständlich, dass die frühen Versionen für Fans so etwas wie ein heiliger Gral geworden ist. Mehr Informationen zu der sich noch entwickelnden Geschichte gibt es bei duke4.net. Um die Duke-Reihe ging es bei Stay Forever in Folge 55, und letztes Jahr erst sprachen Christian und André im Unterstützer-Format „10 Jahre Klüger“ über **Duke Nukem Forever** (Patreon/Steady).

- **Return Sonderausgabe #1:** Das Print-Magazin für klassische Computer und Konsolen *RETURN* bringt anlässlich der Veröffentlichung des **THE A500 mini** und des 35. Geburtstags des originalen Amiga 500 das erste Sonderheft des Magazins auf den Markt. Thematisch dreht sich alles um Technik und Spiele des Amiga 500. Ab 20.06. ist das Sonderheft auf return-magazin.de erhältlich. Der A500 Mini kommt übrigens nicht überall gut an; die Kollegen von Insert Moin sind zum Beispiel nicht begeistert von dem Gerät.
- **N-Zone:** Auch das große deutsche Nintendo-Magazin feiert Geburtstag. Seit 25 Jahren informiert und unterhält N-Zone Konsolen-Fans und legt zur Feier dieses Anlasses der aktuellen Ausgabe (06/22) eine DVD bei, auf der das komplette Heftarchiv der vergangenen 25 Jahre N-Zone enthalten ist. Zu beziehen ist die Ausgabe über den Computec-Verlag.
- **Amiga 500:** Auf pcgames.de präsentiert Harald Fränkel eine Top-Liste der anderen Art für den Amiga: Anstelle von Retro-Titeln zählt der Autor die besten 10 neuen Homebrew-Titel für den Heimcomputer auf. Darunter Titel wie **The Shadows of Sergoth** und **Knightmare**, die auch in diesem Newsletter schon empfohlen wurden.
- **PC Engine Fan:** Die Archivierungs-Spezialisten von Gaming Alexandria haben es geschafft, sämtliche Jahrgänge des japanischen PC-Engine-Magazins **PC Engine Fan** zu scannen und bieten diese nun auch für Interessierte kostenlos zum Download an. Dass diese Aufgabe schwieriger war, als auf den ersten Blick anzunehmen ist, liegt am Preis der Magazine: Heutzutage werden die klassischen Hefte für 30 bis 50 Dollar das Stück verkauft. Einen Überblick über die gescannten Magazine gibt es hier. **PC Engine Fan** erschien im Dezember 1988 mit der ersten Ausgabe und wurde bis Oktober 1996 monatlich veröffentlicht. Der Verlag Tokuma Shoten Intermedia gab zu dieser Zeit auch andere systemspezifische Zeitschriften für Videospielkonsolen heraus. Herausstechendes Merkmal des Magazins waren die schönen Zeichnungen auf den Titelseiten, die von der Künstlerin Akemi Takada angefertigt wurden.

PC Engine Fan – Dezember 1988

- **Spiel mit der Geschichte**: Was sind die besonderen Herausforderungen bei der Entwicklung von Spielen mit historischem Setting und wie läuft die Arbeit mit Experten ab? Im ausführlichen GamersGlobal-Artikel betrachtet Autor Hagen Gehritz, wie Spielestudios historische Kontexte in Videospielen verarbeiten und wie sie diese korrekt darstellen – oder absichtlich verfälschen. Untersuchte Titel sind u.a. Spiele der **Total-War-**Serie und der **Assassin's-Creed-**Reihe. Zu dem Thema verfasste Podcast-Kollege Dom Schott neulich auch einen Artikel bei der GameStar: *Authentizität oder Spielspaß? Historische Strategiespiele wie Anno 1800 stecken in der Zwickmühle*.
- **Happy Computer:** Im zweiten Teil der *Happy Computer Hour* führt Heinrich Lenhardt sein Gespräch mit Horst Brandl, Redakteur der **Happy Computer**, fort. Den ersten Podcast gibt es hier, im zweiten Teil geht es um Horsts frühes Computerinteresse, Markt&Technik und den ICP-Verlag. Nachzuhören auf lenhardt.net.
- **GoldenEye 007:** Ein typisches Problem klassischer Splitscreen-Multiplayer-Spiele war, dass der Gegenspieler einfach auf die eigene Bildschirmhälfte rüberspionieren konnte. Dies war auch der Fall beim N64-Klassiker **GoldenEye 007**, in dem man so die Position des Gegners ermitteln konnte. 25 Jahre nach dem Erscheinen von GoldenEye ist es einem Museum gelungen, etwas gegen diese Screencheater zu unternehmen, indem es einen Weg gefunden hat, ein Spiel von GoldenEye auf vier TV-Bildschirme aufzuteilen, ohne die Original-Cartridge oder die N64-Hardware zu verändern. Das war nicht ganz einfach: Die Details der technischen Arbeit lassen sich bei arstechnica.com nachlesen. (Mehr zu **GoldenEye**: *Was, wenn Goldeneye heute entwickelt würde?*, gamesindustry.biz)
- **World Video Game Hall of Fame:** Die Neuzugänge in die Videospiele-Hall-of-Fame 2022 sind **Ms. Pac-Man, Dance Dance Revolution, The Legend of Zelda: Ocarina of Time** und **Sid Meier's Civilization.** Mehr Hintergrundinformationen zu der Auswahl: museumofplay.org.

- **Wabbit:** ...war das erste Konsolenspiel mit einer weiblichen Hauptdarstellerin. Die Video Game History Foundation hat endlich die Schöpferin des Spiels gefunden: Die in Texas ansässige Programmiererin Van Mai. Mais Geschichte und die Geschichte, wie VGHF sie aufspürte, ist eine faszinierende Lektüre, die sich mit dem unbeständigen Computergeschäft der 80er-Jahre und der schlechten Buchführung in einer Ära bankrotter Start-ups überschneidet. Die Stiftung konnte ihre Identität nur durch Nachforschungen in Gerichtsverfahren im Zusammenhang mit dem Konkurs von Apollo, dem EntwicklerInnenstudio des Atari-Spiels, aufdecken. Die spannende Story mit interessanten Hintergrund-Infos zu **Wabbit** von Entwicklerin Mai lässt sich auf gamehistory.org nachlesen.

Van Mai (rechts)

- **Horror House:** Indie-Entwickler Umbrella Terms hat eine englische Übersetzung des japanischen Grafik-Adventures **Horror House** veröffentlicht (itch.io). Das Spiel war das erste grafische Abenteuerspiel, das 1983 vom Entwickler Nihon Falcom veröffentlicht wurde. Der Titel wurde von einem Studenten der Kindai-Universität namens Fujio Fujimori entwickelt, der zu dieser Zeit bereits mehrere Spiele in japanischen Computerzeitschriften wie I/O Magazine, RAM und anderen veröffentlicht hatte. Nihon Falcom erlangte unter anderem durch die **Dragon-Slayer-** und die **Ys-**Reihe Bekanntheit.
- **The Empire Strikes Back:** Entwickler Megastyle hat eine C64-Fan-Version des mittlerweile 40 Jahre alten Parker-Brothers-Titel veröffentlicht (itch.io). **The Empire Strikes Back** war zu dieser Zeit für zwei beliebte Spielkonsolen erhältlich, den Atari 2600 und das Intellivison. Das Gameplay war auf beiden Geräten gleich: Man flog mit dem Snowspeeder auf dem Planeten Hoth herum und bekämpfte riesige AT-

ATs. Entwickler Megastyle schreibt: „Wir haben versucht, dem Spiel unsere eigene Note zu geben. In dieser Version muss der Spieler Energiegeneratoren der Rebellen vor den Walkern schützen, genau wie im Originalspiel der Parker Brothers. Aber auf dem Commodore 64 müssen acht Levels überlebt werden, und es gibt neue Feinde, die in der Atari-Version nicht vorkommen.“ Zudem fügten die Entwickler neue Zwischensequenzen und eine Endsequenz hinzu.

The Empire Strikes Back

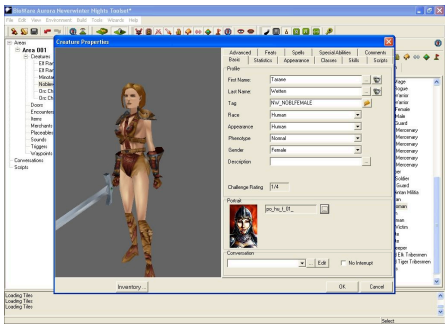
---

## 🎂 Zeitreise

### Vor 20 Jahren ... (Juni 2002)

Am 18. Juni erblickte ein moderner Rollenspiel-Klassiker das Licht der Spielewelt: **Neverwinter Nights** von BioWare tritt in die großen Fußstapfen von **Baldur's Gate**, **Planescape: Torment** und **Icewind Dale.** Dabei setzt das neue Werk auf Action-Gameplay und 3D-Grafik, zeitgenössische Kritiker vergleichen **Neverwinter Nights** mit **Dungeon Siege.** Enttäuschend fällt

die Spieltiefe im Vergleich zu vorherigen Spielen BioWares aus. In GameStar 8/2002 kritisiert Heinrich Lenhardt: „**Neverwinter Nights** hat eine Multiplayer-Designplattform, auf die der Solospieler-Part draufgeschraubt wurde. Bei Letzterem geht mir eine richtige Party ab: Regeln und Missionen verlangen eigentlich eine Spezialistentruppe, aber mein Held kann sich nur einen NPC-Begleiter anlachen. Das entzieht den Kämpfen zudem Taktik und Anspruch.“ Markus Schwerdtel kontert mit der tiefgründigen Handlung des Spiels: „Wenn ich jedoch in die dichte Hintergrundgeschichte eintauche, sind alle Kritikpunkte vergessen.“ Am Ende gab's 85 Wertungspunkte.



Die Multiplayer-Ausrichtung von **Neverwinter Nights** hatte auch eine gute Seite: Das Spiel wurde mit dem Aurora-Toolset ausgeliefert, mit dem Spieler eigene Module für das Spiel erstellen können. Die Kreativität der Modder kannte keine Grenzen – sogar die Rollenspiele **Eye of the Beholder 1 & 2** wurden in der Spielengine umgesetzt.

### Vor 25 Jahren ... (Juni 1997)

Erst kürzlich besprachen Gunnar und Christian Peter Molyneuxs Erstlingswerk **Populous.** Im Juni 1997 steht bei Göttersimulations-Experte Molyneux eine Verwaltungssimulation der anderen Art in den Startlöchern: **Dungeon Keeper** versetzt die Spielenden in die Rolle des Bösewichts, der seinen Dungeon ausbaut, seine Untertanen züchtigt, wenn sie nicht schnell genug arbeiten, und natürlich lästigen Abenteurergruppen auf der Suche nach den Schätzen des Dungeons zeigt, wo der Hammer hängt. Der Vorsitzende von Peter Molyneuxs Studio Bullfrog, Les Edgar, erklärte, man wolle das **Dungeons & Dragons**-Thema mit einem „leicht schrägen Bullfrog-Humor“ verbinden.

**Dungeon Keeper** war das letzte Projekt von Molyneux bei Bullfrog, bevor er im Juli 1997 die Lionhead Studios gründete. Mit Lionhead feierte Molyneux Erfolge mit den **Black & White**- und **Fable**-Serien. 2017 drückte Molyneux sein Bedauern darüber aus, Bullfrog verlassen zu haben, und erklärte, dass er betrunken war, als er seine Kündigung einreichte, und dass es „eine dumme

Sache“ gewesen sei.

### Vor 30 Jahren ... (Juni 1992)

Vor genau 30 Jahren auf den Tag, an dem dieser Newsletter erscheint, wurden die ersten Boxen von **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** in die Verkaufsregale geräumt. Ausführlich behandelt wird der LucasArts-Klassiker und seine Geschichte in SF-Folge 94. In dieser berichtet auch Christian von seinem ersten Kontakt mit **Indy 4,** wie er vom Spiel in der ASM las, und warum der örtliche Spielehändler ihm nicht weiterhelfen konnte … Empfehlenswert ist indes auch das Interview mit Programmierer Noah Falstein, das Gunnar im Zuge der Folgenrecherche führte. Und wer jetzt nochmal Lust bekommen hat, dem **Fate of Atlantis** nachzuspüren, kann das Spiel für kleines Geld auf GOG erwerben.

### Vor 35 Jahren ... (Juni 1987)

Weit weniger Bekanntheit in Europa erlangte das zunächst nur für PC-8801 und X1 in Japan veröffentlichte Action-Rollenspiel **Ys I: Ancient Ys Vanished:** In Europa erschien das Spiel von Publisher Nihon Falcom erst im Zuge der weltweiten Wiederveröffentlichung 2017. In den Vereinigten Staaten hingegen erfreute sich das Spiel großer Beliebtheit. Unter dem Titel **Ys: The Vanished Omens** fand es seinen Weg 1989 unter anderem auf das SEGA Master System. In der März-Ausgabe 1989 des Magazins *Computer and Video Games* hieß es, dass es eines der grafisch besten Spiele auf dem System sei und dass es „Tiefe und Spielbarkeit“ biete, „die wochenlang fesselt“.

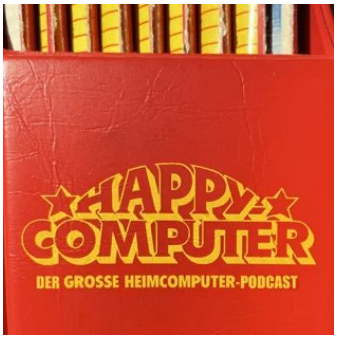
Gelobt wurde auch die wegweisende musikalische Untermalung des Rollenspiels: Der von Yuzo Koshiro zusammen mit Mieko Ishikawa komponierte Soundtrack zeichnet sich durch seine reichhaltigen Melodien aus zu einer Zeit, in der sich die Videospielmusik von monotonen Piepstönen zu lösen begann. Der Ys-Soundtrack (YouTube: PC Engine CD) gilt als einer der besten Videospiel-Soundtracks, die je komponiert wurden.

## Podcast-Empfehlung

Eine kurze Empfehlung einer einzelnen Podcast-Episode: In ihrer aktuellen Folge des Podcast Ewig Gestern besprechen die Retro-Boys Tobias, Markus und (neu in der Stammbesetzung) Sebo die Geschichte von **Psygnosis**, auf deren Konto Amiga-Klassiker wie **Shadow of the Beast** und Playstation-Hits wie **WipEout** gehen. Die drei führen gut vorbereitet nicht nur durch das Spiele-Portfolio, sondern auch durch die Entstehungs- und Firmengeschichte und bleiben auch bei gelegentlichen Abschweifungen und freundschaftlichen Frotzeleien stets unterhaltsam. Ich ging ebenso gut gelaunt wie gut informiert aus der Folge heraus.

Ewig Gestern – Behind the Screens: Psygnosis

---




Und noch eine zweite Empfehlung: Im zweiten Teil der *Happy Computer Hour* führt Heinrich Lenhardt sein Gespräch mit Horst Brandl, Redakteur der **Happy Computer**, fort. Den ersten Podcast gibt es hier, im zweiten Teil geht es um Horsts frühes Computerinteresse, Markt&Technik und den ICP-Verlag. Nachzuhören auf lenhardt.net.

Happy Computer Hour 02: Horst Brandl (2)

---

### Bis nächstes Mal!

Habt ihr auch nichts verpasst? Unser kurzer Übersichtsservice der zuletzt erschienenen Podcast-Episoden:

- **Offene Folgen**
  - **Super Stay Forever** #51: Earthworm Jim (stayforever.de)
  - **Stay Forever** #121: Barbarian (stayforever.de)
  - **Interview** mit Peter Stone zu Palace Software (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **Stay Forever Spielt:** Die Stadt der Diebe

        - Folge 1 (Patreon, Steady), Folge 2 (Patreon, Steady), Folge 3 (Patreon, Steady)
    - **Format ohne Namen** #15 (Patreon, Steady)
    - **Zehn Jahre Klüger:** Mai 2012 (Patreon, Steady)
    - **Wusstet ihr eigentlich ...?** GTA 3 (Patreon, Steady)

*Liebe Grüße aus dem SFHQ*

👋

---

STAY FOREVER

*Copyright © 2022 Medienimperium Lott&Schmidt GbR, All rights reserved.*

Du erhältst diese E-Mail, weil du dich über unsere Website angemeldet hast. Unsere Datenschutzerklärung findest du hier.

Stay Forever
Lott&Schmidt Medienimperium GbR
Bachstr. 49
Karlsruhe 76185
Germany

Klicke hier, um dich vom Newsletter-Empfang abzumelden.