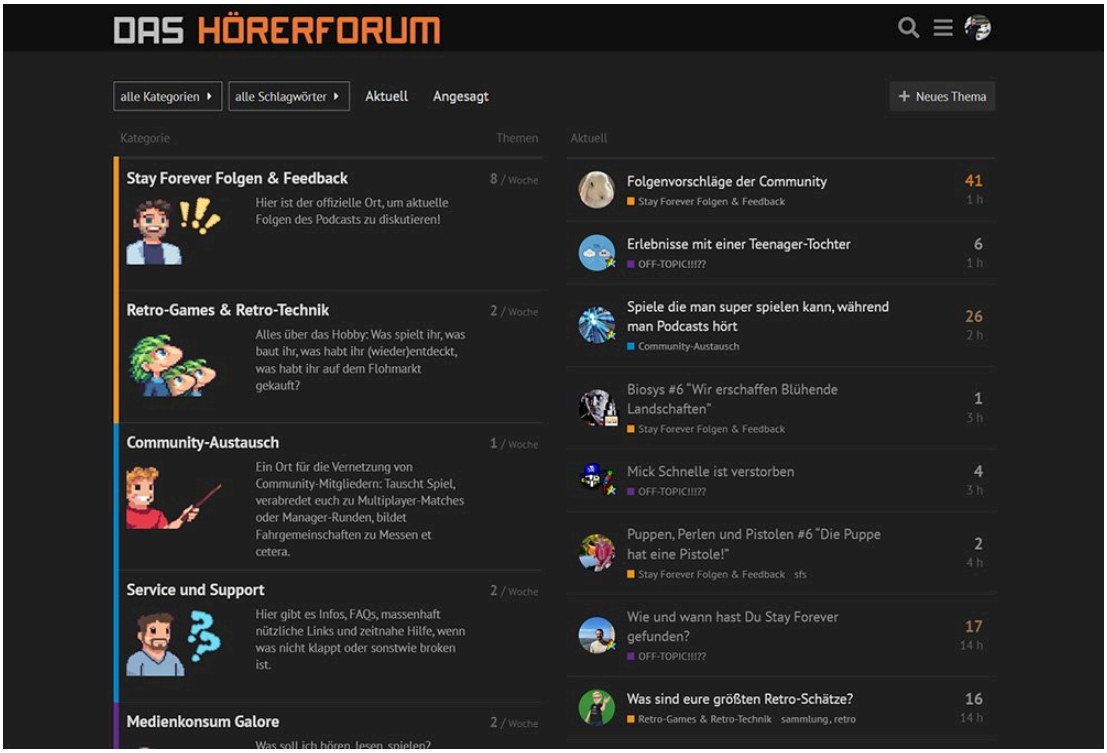
#16 – AUGUST 2022

Liebe Freundinnen, liebe Freunde!

Der Juli war ein sehr warmer Monat, aber wir sind nicht (völlig) in Lethargie versunken, sondern haben einiges geschafft.



Zum Beispiel hat unsere Webseite ein **Forum** bekommen – wir haben uns viel Mühe gegeben, damit einen Ort zu schaffen, an dem sich unsere Community etwas nachhaltiger und mit einem breiteren Themenspektrum austauschen kann, als das derzeit bei Discord oder der normalen Kommentarspalte möglich ist. Falls ihr noch nicht da wart: Hier geht es lang.

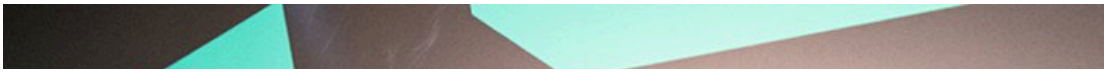
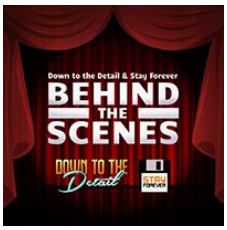


Foto von Hans-Martin Kudlinski

Und obendrein standen wir mal wieder **auf einer Bühne!** Am Samstag, den 23.7. bildete ein launiger Vortrag von Chris und Gunnar den Tagesabschluss des Festivals der Zukunft im Deutschen Museum in München. Thema waren die Schnittstellen zwischen alten Computerspielen und dem Thema „Zukunft“ – wie hat man sich früher die Zukunft des Spielens vorgestellt und wie haben Spiele Zukunftsszenarien entworfen?

Die Vorbereitung auf den Auftritt war leider ein bisschen aufwändiger als gedacht, daher rutscht die für Ende Juli geplante SF-Folge in den August, sorry. Die zugehörige „Die Welt von…“-Folge verspätet sich ebenfalls und verpasst möglicherweise sogar den August. Aber hey, es gibt auch eine gute Nachricht: Wir erhalten vom Veranstalter des Festivals einen Mitschnitt; wenn der veröffentlichungsfähig ist, kommt er im August in den offenen Feed.



Ah, und noch eine zusätzliche Folge wird es geben: Gunnar und Chris haben mit den Kollegen Ringo und Fabian vom Podcast Down to the Detail ein **Werkgespräch** geführt und hinter die Kulissen beider Podcasts intensive Blicke geworfen. Die Folge ist bei DTTD schon live, bei uns kommt sie Anfang August.

Bei **Super Stay Forever** geht es mit einem Spiel weiter, das Christian sich gewünscht hat. Es ist ein richtiger Brocken, ein großes Rollenspiel! Die Vorbereitung war aufwändig, aber im August könnt ihr euch auf eine fette Folge freuen.

Damit kommen wir, wenn alles klappt, auf vier offene Folgen im August, vielleicht sogar fünf.

Und für Unterstützer gibt's noch mehr:

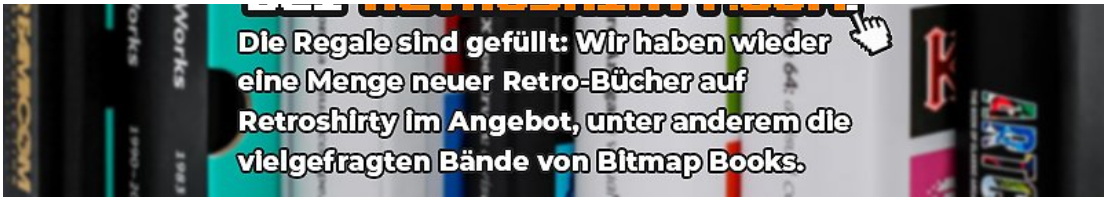
Die aktuelle Staffel **Stay Forever Spielt** zum Krimi-Adventure **Puppen, Perlen und Pistolen** ist vor ein paar Tagen mit der 6. Folge zuende gegangen. Am Freitag, den 5.8. gibt es noch ein Interview mit dem Australier Mark Morrison, dem Schöpfer des Spiels. Wir haben ein angeregtes und anekdotenreiches Gespräch mit dem Mann geführt, hört auf jeden Fall rein!

Danach pausiert „SFS" für ein paar Wochen. Wir machen weiter mit einer „Wusstet ihr eigentlich …?"-Folge zu **Pokémon** und einer schönen **Historienfolge** zu einer großen Fantasy-Franchise als Begleitung zur SF-Folge 123.

Außerdem gibt es wie in jedem Monat **Zehn Jahre Klüger**, das Kooperationsformat mit The Pod; darin blicken wir diesmal auf den August 2012 zurück und sprechen unter anderem über Amazons Einstieg in die Spielentwicklung und das Scheitern der Playstation Vita. Und noch eine Koop mit The Pod: Christian ist zu einer Aufnahme des **Filmpodcasts** eingeladen und durfte sich eine Spiel-Verfilmung aussuchen, die er mit Christoph Petersen von filmstarts.de und André von The Pod bespricht. Die Folge erscheint bei The Pod und bei uns.

Volles Programm, denken wir. Genau das richtige, um sich mit einem Smartphone und Podcast-App auf eine Liege am Rande eines Pools zurück zu ziehen.

Apropos an den Pool zurückziehen – Gunnar tut genau das und reist Anfang August für ein paar Tage nach Spanien zu Verwandten. Vermutlich wird seine Abwesenheit nicht bemerkt, da alles gut durchgeplant und vorbereitet ist, aber er fühlt sich gern vermisst, also erwähnen wir das hier. Kann gut sein, dass Problembehebungen rund um Patreon, Steady, die Webseite und derlei Dinge in den ersten zwei Augustwochen länger dauern.



Nachruf: Mick Schnelle

von Christian

Die deutsche Spielepresse ist reich an Menschen, die sich in ihr einen Namen gemacht und sich selbst zur Marke aufgebaut haben, zu dem, was man heute Influencer nennt. Mick Schnelle hatte nicht viel übrig für derlei neumodischen Tand (er besaß bis zuletzt kein Smartphone), dabei war er selbst eine Marke – ein Original, ein Charakter.

Mick Schnelle im Kreise von Kollegen (ca. 2005, Foto von Jörg Spormann)

In meinen frühen Jahren bei GameStar war Mick nicht wegzudenken. In die junge Redaktion brachte er jahrelange Erfahrung als Spieleredakteur ein, erst beim PC Joker, wo er 1993 begonnen hatte, dann bei der PC Player. Vor allem hatte er eine Passion für anspruchsvolle Genres, die wir anderen Redakteure nur mit spitzen Fingern anfassten: Militärtaktik zum Beispiel und Simulationen

jeder Art, von Flugzeugen bis U-Booten. Die Simulations-Rubrik war seine Domäne, hier nahm ihm niemand die Butter vom Brot.

Aber Mick war auch ein Charakterkopf mit Wiedererkennungswert. In den monatlichen Spaß-Videos der Redaktion besetzten wir ihn (und er sich selbst, er schrieb auch einige Drehbücher) mit Vorliebe in Slapstick-Rollen wie „Dr. Test“, wo er mit seiner lebhaften Mimik glänzen konnte. In der Spielebranche kannte ihn jeder, und er kannte Gott und die Welt – gern schöpfte er aus seinem exzellenten Gedächtnis unterhaltsame Anekdoten über die Industrie und ihre Vertreter. Hörer des Spieleveteranen-Podcasts konnten ihn über die Jahre immer mal wieder dabei erleben.

Mick war Mick, unverwechselbar; in seiner Erscheinung, seinem Habitus, seiner Präsenz. Er schätzte Polemik und scheute sich nicht davor, zu polarisieren.

Vermutlich wäre Mick nicht begeistert davon, dass ausgerechnet ich einen Nachruf auf ihn schreibe; unser Verhältnis war nicht das beste. Schon zu GameStar-Zeiten waren wir uns oft uneins über unser Handwerk – ich hielt ihn für einen Schluderer, er mich für einen überkandidelten Schöngeist. Spätestens mein Spiegel-Online-Essay von 2011 über den Zustand des Spielejournalismus, den er mit einer harschen Kritik auf Gamersglobal konterte, trieb einen Keil zwischen uns.

Dabei fanden wir auf persönlicher Ebene – auch nach dem Essay – immer wieder zusammen. Ich mochte Mick. Bei GameStar teilte ich lange ein Büro mit ihm und habe gute Erinnerungen an diese Zeit – an seinen Humor, an seine unerschöpflichen Anekdoten aus der Branche, an seine Erfahrung, zu der ich als Jungspund aufsah. Ich bewunderte seine Fähigkeit, Spiele auszutricksen: Wenn es irgendwo eine Abkürzung, einen Exploit oder einen gravierenden Bug gab, dann konnte man sicher sein, dass Mick ihn finden würde. Wenn Mick etwas liebte, dann geriet er ins Schwärmen; wenn ihm etwas missfiel, dann konnte er garstig werden. So oder so: Mick machte aus seinem Herzen keine Mördergrube.

Der Mick Schnelle, den ich bei GameStar kennengelernt habe und der mich in dieser Redaktionsfamilie mit großgezogen hat, war freundlich, aber eigensinnig; er war abgeklärt und meinungsstark bis zur Sturheit, mit der Tendenz, die Welt und ihre Menschen in Schwarz und Weiß aufzuteilen. In seinen Urteilen war er unerbittlich. Viele seiner Leser schätzten ihn für diese Klarheit. Leider gehört zum Gesamtbild auch, dass er in den letzten Jahren über Facebook polemische Meinungen streute, mit denen er sich in die Ecke

von Verschwörungsrhetorikern und Corona-Leugnern rückte. Seit jeher ein Fortschrittsskeptiker, haderte er nun öffentlich mit Deutschland, keilte gegen Angela Merkel, die er in Anlehnung an Hitler „GröKaZ“ nannte, gegen „Bessermenschen“, Fridays for Future und Ausländer.

In den letzten Jahren machte ihn seine Gesundheit zunehmend zu schaffen; einen guten Teil des Jahres 2022 verbrachte er in Krankenhäusern und in Pflege. Im Juni schrieb er nach weiteren Untersuchungen und schlechten Nachrichten: „An ein Happy End mag ich nicht mehr glauben.“ Mick Schnelle verstarb am 27. Juli 2022 im Alter von 58 Jahren.

Fabians Neuzugänge

Fabian berichtet über eine neue alte Spieleserie in seiner Sammlung: ***Klonoa Phantasy Reverie Series****.*

Mittlerweile sind wir in einer Zeit der Retro-Neuauflagen angekommen, in der auch einstige B-Titel berücksichtigt werden. Klar, die großen Namen sind irgendwann alle versorgt, dann wird in der zweiten Reihe des Archivs nach Kandidaten für Wiederveröffentlichungen gesucht – was gar nicht schlimm sein muss.

Im Juli wurde nun **Klonoa** ins Rampenlicht der Spieleneuzeit gerückt. Habt ihr noch nie gehört? Das kann passieren, wenn ihr nicht auf den frühen PlayStation-Generationen gespielt habt. Das erste **Klonoa** mit dem Untertitel **Door to Phantomile** erschien 1997 auf der ersten PlayStation. Teil zwei, **Lunatea’s Veil**, folgte 2001 auf der PlayStation 2. Beide Spiele hat Bandai Namco nun für **Phantasy Reverie Series** kombiniert. Diverse und teilweise nur in Japan erschienene Spin-offs werden ignoriert.

Die im Duo enthaltene Version von Teil 1 basiert auf einem 2008 exklusiv für Nintendos Wii veröffentlichen Remake. Dadurch nähern sich die beiden Episoden grafisch bereits einander an. Es sind sogenannte 2,5-Spiele, wie sie vor allem in der Frühzeit der 3D-Spiele beliebt waren. Die Welten sind dreidimensionale Polygonwelten, Titelheld **Klonoa** – eine zweibeinige Mischung aus Hund, Katze und anderen Tieren – hüpft aber auf festen Bahnen.

In den Leveln kann viel eingesammelt werden, außerdem nutzt **Klonoa** ein interessantes System im Umgang mit den knuffigen Feinden: Diese werden nicht durch Sprünge auf den Kopf besiegt, vielmehr sammelt man sie durch eine erste Attacke ein und kann sie dann als Wurfgeschosse verwenden. So erledigt man andere Monsterchen oder sammelt durch einen Wurf in die Tiefe des Bildes ansonsten Unerreichbares ein. Außerdem eignet sich ein getragener Widersacher wunderbar als Plattform für Doppelsprünge.

Der optionale, leichtere Schwierigkeitsgrad ist ebenso verzichtbar wie der eher unschöne Pixelfilter. Ansonsten steht **Klonoa** für sehr kompetent designtes Rennen und Springen in überbordend bunten und fantasievollen Welten. Teil 2 merkt man an, dass er neuer ist, er wirkt moderner, etwas weniger linear und hat auch mehr Umfang. In der Summe kann man mit den zwei Spielen 15 bis 20 angenehm altmodische Stunden verbringen.

Mit 50 Euro hat die Sammlung auf allen Plattformen, also PC, PlayStation,

Xbox und Switch, durchaus ihren Preis. **Phantasy Reverie Series** ist eine Compilation für Kenner und Fans der Originale. Mit einer Einzelveröffentlichung oder einem günstigeren Kombipreis wären unter Umständen mehr Nichteingeweihte abzuholen gewesen. Allerdings gibt es eine kostenlose Demo, durch die man schnell herausfindet, ob man den Spielen etwas abgewinnen kann. Schaut da ruhig mal rein!

Pile of Shame Minus 1

Dieses Mal berichtet Newsletter-Mastermind Christopher vom sträflich unterbewerteten Horror-Adventure ***Man of Medan.***

Dank Playstation-Plus-Abo konnte ich ein Spiel kostenlos von meiner Liste streichen, das mich schon seit seiner Veröffentlichung 2019 ansprach: Den Auftakt der „The Dark Pictures"-Anthologie von Supermassive Games, **Man of Medan.** Wem der Name Supermassive Games bekannt vorkommt: Kürzlich veröffentlichte das Studio **The Quarry**, 2015 feierten sie großen Erfolg mit **Until Dawn.** Von **Man of Medan** hatte ich zur Veröffentlichung zunächst die Finger gelassen, als ernüchternde, nicht besonders gute Rezensionen, den Hype milderten. Umso überraschter war ich nach meinem ersten Durchlauf, dem ich prompt noch einen zweiten anschloss.

Ein Sommer-Ausflug wird zum Horror-Trip.

Wie schon **Until Dawn** ist **Man of Medan** mehr interaktiver Horrofilm als Spiel. Als Spieler greifen wir meistens nur in Schlüsselszenen der Handlung ein. Im Mittelpunkt der Geschichte stehen fünf Freunde, die eigentlich nur eine entspannte Bootstour machen wollen. Der Ausflug wird jedoch schon bald von mysteriösen Fremden unterbrochen, die nichts Gutes im Schilde führen. Und

dann verschlägt es die Protagonisten auch noch auf ein Geisterschiff aus dem zweiten Weltkrieg.

Das Spiel ist – wie ein Film – auf ein kurzes Erlebnis ausgelegt, wer zügig spielt, kann in weniger als fünf Stunden die Credits erreichen. Entsprechend flach sind die Figuren (gute Freunde, böse Piraten) angelegt, sie alle kommen über die kurze Spielzeit nicht über Stereotype hinaus, was aber nicht unbedingt schlecht ist: Die jeweiligen Motive der einfach gestrickten Charaktere lassen sich leicht erkennen, die Identifikation gelingt schneller, sodass ich am Ende um das Leben der fünf Kumpels gebangt habe. Sogar der Unfalltod des hochnäsigen Conrad hat mich nicht ungerührt gelassen.

Im Menü können wir Charaktereigenschaften und die Beziehungen zu den anderen Figuren sehen, in diesem Screenshot spielen wir gerade Conrad.

Das war kein Spoiler: Wie auch schon **Until Dawn** macht **Man of Medan** keinen Hehl daraus, dass die Spielfiguren alle sterben können, sofern der Spieler die falschen (oder richtigen?) Entscheidungen trifft. Aus diesen Entscheidungen zieht das Spiel seine Würze, in Dialogen und in Aktionen beeinflussen wir Beziehungen und ändern den Verlauf der Story. Einzig nervig sind die Quick-Time-Events, die nur Reaktionsschnelle, aber kein Nachdenken erfordern, womit der Geschicklichkeitswert des Spielers über Leben und Tod entscheidet.

Dabei sind die spannendsten Entscheidungen die, die das Spiel nicht direkt kommuniziert: Die Entscheidungen, **nichts zu tun.** Eine Zeitdruck-Entscheidung zu Beginn des Spiels suggeriert, per Knopfdruck eine verschlossene Tür mit einer Hai-Abwehrwaffe (die nur einmal ausgelöst werden kann) zu öffnen. In der Aufregung des Moments ist der Knopf schnell gedrückt, das wollte das

Spiel ja schließlich. Oder? Wer einen kühlen Kopf bewahrt, bekommt eine andere Szene: Die Tür geht mit einem Ruck auch per Hand auf, die Hai-Abwehr bleibt ungenutzt. Es ist nicht schwer, sich Situationen auszumalen, in denen dies den Protagonisten zugute kommen könnte.

Tipp: Hier gibt es nicht nur 2 Optionen.

Abseits der spannenden Entscheidungen gestaltet sich das Spiel trivial: In Adventure-Manier bewegen wir in festen Kamerawinkeln à la **Resident Evil** eine der Figuren umher, auf der Suche nach der nächsten Cutscene, der nächsten Entscheidung. Die Atmosphäre, kleine Schreckensmomente und die kurze Spielzeit lassen das einfache Spielprinzip dabei nicht langweilig werden, bevor wir das Ende erreichen.

Insgesamt hat **Man of Medan** trotz simplen Gameplays und vorhersehbarer Handlung bei mir geklickt: Die leicht zu verdauenden, dennoch sympathischen Figuren, die Horror-Spannung und nicht zuletzt die Entscheidungen, die mich zum Wiederspielen anregten, haben das Spiel zu einer positiven Überraschung gemacht. Supermassive Games liefern hier keinen Triple-A-Titel ab, sondern ein charmantes Double-A-Spiel, für die ich generell eine Schwäche habe – siehe **Control.**

Abschiedsspiele

In dieser Rubrik werfen wir einen Blick zurück auf die letzten in Deutschland für Konsolen veröffentlichten Spiele. Verabschiedete sich die jeweilige Plattform mit einem Highlight? Oder waren es nur traurige letzte Zuckungen? Dieses Mal: das ***Sega Mega Drive.***

Irgendwann musste es ja passieren, dass in dieser Rubrik ein **FIFA** auftaucht.

Deutschland ist ein Fußball-Land, und so verkaufen sich die entsprechenden Spiele hier seit Jahrzehnten gut. Also durfte **FIFA 98: Road to World Cup** von Electronic Arts im Jahr 1997 die hiesige Mega-Drive-Ära beenden. In den traditionell nicht so fußballbegeisterten USA war hingegen eine **Frogger-**Neuauflage 1998 das letzte Spiel für die dort Genesis genannte Konsole – die gleiche **Frogger-**Neuauflage, die dort auch das SNES in Rente schickte. In Japan wiederum hatte das Mega Drive schon seit Frühjahr 1996 kein neues Spiel mehr erhalten – wie schon das Master System konnte sich die Konsole in Japan nur schwer behaupten.

Dass ein **FIFA** bei uns den Schlusspunkt setzte, passt gut zur Konsole, schließlich hat die langlebige Serie auf dem Gerät 1993 ihren ersten Anstoß ausgeführt. Alle anderen Versionen von **FIFA International Soccer** erschienen erst 1994 als Portierungen. Das folgende **FIFA Soccer 95** war sogar ein Mega-Drive-Exklusivtitel, bevor **FIFA Soccer 96** die Multiplattform-Ausrichtung dauerhaft etablierte.

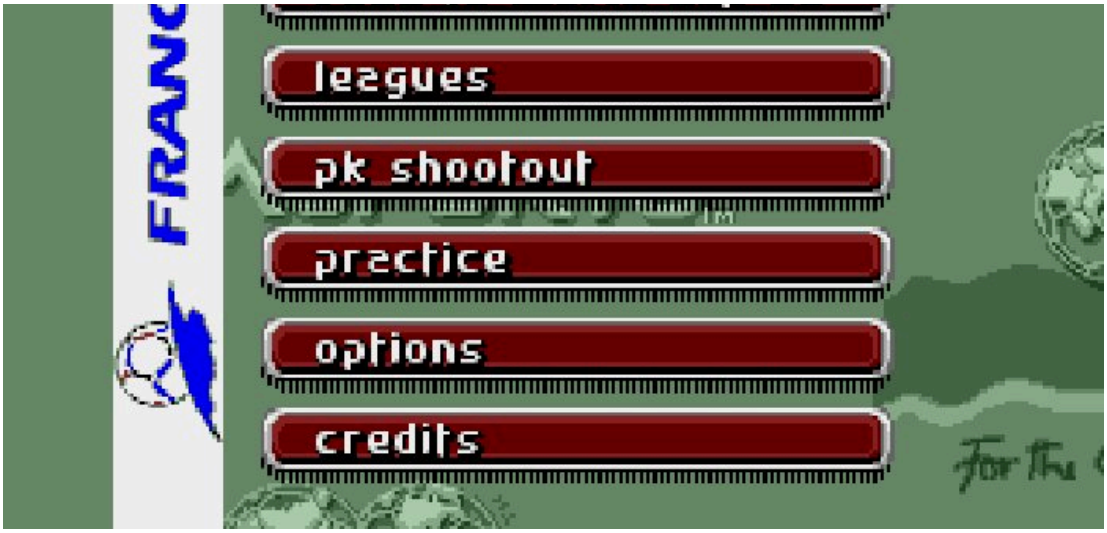
Bei Freistößen sieht man kaum, wo man hinschießt.

Nun sollte man meinen, dass die **FIFA-**Spiele sich über fünf Iterationen hinweg auf dem Mega Drive beständig verbessert hätten. In gewisser Weise stimmt das auch. In **FIFA 98: Road to World Cup** konnte man zum ersten Mal auf dem Mega Drive eine Weltmeisterschaft inklusive Qualifikationsphase mit allen lizenzierten Mannschaften austragen. Viele nationale Ligen inklusive der

Bundesliga gab es trotz WM-Fokus obendrauf. Sogar eigene Teams ließen sich erstellen.

Auch Bayern München ist mit Originalspielern enthalten.

Wie aber schon Alfred Preißler anmerkte: „Entscheidend is' auf'm Platz." Und hier stagnierte **FIFA** zu dieser Zeit auf dem Mega Drive längst. Der Fokus lag auf den durch PlayStation und Co. möglich gewordenen 3D-Versionen, die Fassungen für ältere Konsolen spielten für EA in der Bezirksliga der Relevanz. Tatsächlich war das Spiel sogar eher ein Rückschritt im Vergleich zu seinem direkten Vorgänger: Der Support für den 6-Button-Controller wurde gestrichen, ebenso schienen einige Animationsphasen nicht aus der Winterpause zurückgekommen zu sein. Das Spiel rumpelt in seiner typisch isometrischen Ansicht unelegant vor sich hin, Pässe und Schüsse werden verzögert und ungenau ausgeführt. Der aus heutiger Sicht bunte und knuffige Stil der ersten **FIFA-**Spiele war einem wahrscheinlich als realistischer empfundenen, aber sehr drögen Look gewichen.

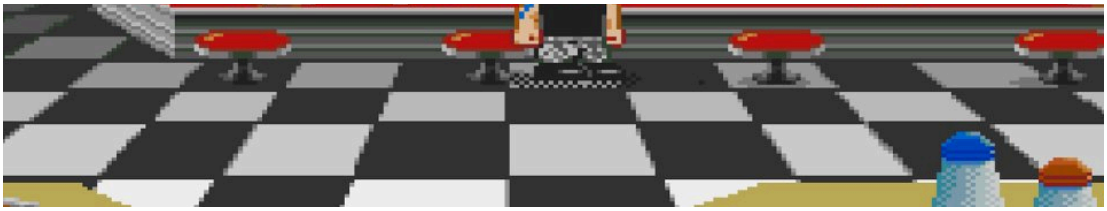


An Modi und quantitativem Umfang fehlt es dem Spiel nicht.

Wenn man heute zu einem alten **FIFA** der 2D-Zeit zurückkehren möchte, ist man als Mega-Drive-Spieler mit einem älteren Teil besser beraten. Das Abschiedsspiel in Form von **FIFA 98: Road to World Cup** war eine kommerziell sicher sinnvolle, letztlich aber überflüssige Verlängerung.

Retronews

- **Modernes Spiel für den Amiga:** Das Point-and-Click-Adventure **1987: Rescue In Berlin** erschien bereits 2021 für den Amiga. Für GamersGlobal hat Henning Lindhoff jetzt ein Interview mit Spielentwickler José A. González geführt. Der sieht die Zukunft des Amiga nach wie vor positiv: „Er hat immer noch eine große Anzahl von Nutzern, deshalb wird das Betriebssystem weiterhin aktualisiert. Der Amiga wird immer in unseren Herzen bleiben. Die Zukunft liegt in der Kreation von Inhalten in Magazinen oder auf Kanälen wie Youtube, um Menschen zu ermutigen, Inhalte zu erstellen, und um denen zu helfen, die Zweifel oder Schwierigkeiten haben, sich weiterzuentwickeln."



- **Sex in der Spielepresse der 90er Jahre:** Im Podcast bei Insert Moin sprechen Nina und Gloria über erotische und pornografische Spiele in der deutschen Spielepresse. Dabei gibt es amüsante Anekdoten, die aber auch Anlass zur strukturellen Kritik geben. Ein Schmankerl ist dabei ein Leserbrief eines gewissen Gunnar Lott, der 1995 in der Power Play gegen frauenfeindliche Games wettert. Den Podcast und weiterführende Links zu Magazin-Ausschnitten gibt es hier.
- **Spielen mit Analogsticks:** In einem YouTube-Video beleuchtet Ex-Giga-Redakteur David Hain die Geschichte der Analogsticks und insbesondere der Twin-Stick-Shooter. Diese reicht weit bis in die frühe Arcade-Vergangenheit zurück.
- **Neues Zelda-like für den C64: Lykia – The Lost Island** ist eine neue Veröffentlichung für C64-Systeme, die in Sachen Gameplay und Grafikstil Erinnerungen an alte Zelda-Titel heraufbeschwören soll. Das Spiel gibt es kostenlos auf itch.io und soll auch mit C64 mini/maxi kompatibel sein.

- **Wie der Parallaxen-Bildlauf von Duke Nukem II funktioniert:** In einer unglaublich detaillierten Analyse untersucht der Artikel von Blogger

„Lethal Guitar“ die Technik und Geschichte des *parallax scrollings* anhand des Beispiels **Duke Nukem II** und stellt die Schwierigkeiten heraus, mit denen damalige Entwickler und Systeme zu kämpfen hatten.

... und noch ein **Veranstaltungstipp!**

Unser Community-Mitglied arvenius (Discord: wysiwtf#1126) ist Teil des Veranstaltungsteams der diesjährigen Nordlicht Demoparty und berichtet über das Event.

Die Nordlicht Demoparty feiert dieses Jahr ihr 10. Jubiläum und lädt alle Retro-Fans und Szenefreaks ganz herzlich **vom 15. bis 18. September** nach Bremen in das sagenumwobene Lichthaus ein.

2019: Die Ausstellung des Oldenburger Computermuseums

Was ist eine Demoparty? Auf Demopartys sammelt sich die Community der Demoszene, um sich freundschaftlich auszutauschen, eine gute Zeit zu haben und ihre Fähigkeiten in digitaler Kunst wie Grafik/Musik/Code auf allen möglichen Plattformen unter Beweis zu stellen. Ob Atari, Commodore, Taschenrechner oder auf modernen PCs: Hier steht die Kreativität im Vordergrund, und alles ist erlaubt.

Die Produktionen treten dann in ihren jeweiligen Kategorien in sogenannten Competitions auf dem Bigscreen mit Projektor gegeneinander an, am Ende der Party entscheidet das Publikum über das Intranet, wer als Sieger vom Platz geht. Den Gewinnern winken tolle Trophäen und natürlich unsterblicher Ruhm! Jeder ist eingeladen, daran teilzunehmen.

„Deep Sea“, Gewinner der 2019er *Oldschool Graphics Competition*

Falls ihr nicht persönlich auf der Party erscheinen könnt, gibt es auch für die meisten Competitions die Möglichkeit, online aus der Ferne mit dabei zu sein: Ein öffentlicher Stream ist geplant. Details dazu kommen aber, wie auch der finale Zeitplan, erst zu einem späteren Zeitpunkt. Natürlich seid ihr auch

willkommen, wenn ihr euch vor Ort nur umschauen wollt und eure Rechner zu Hause lasst. Aufgelockert wird das Programm durch eine Auswahl an szenenahen Musikern und DJs.

Das 4-Tages Ticket kostet regulär 50 Euro und ist derzeit als Early-Bird-Ticket noch für 40 Euro zu bekommen, das Besucher-Limit liegt bei 150 Personen und ist somit im überschaubaren Maßstab. Das Ticket beinhaltet einen Sitzplatz mit Tisch für eure Hardware sowie Strom, Internet und gelegentliche Foodwaves. Eine Sleeping-Area in der Location ist genau wie eine Grünfläche zum Zelten davor vorhanden.

Das diesjährige Motto der Party lautet übrigens **PIRATES!**

🕯 Zeitreise

Vor 25 Jahren ... (August 1997)

GoldenEye 007 hatte denkbar schlechte Karten im Jahr 1997: Der Bond-Film GoldenEye kam ganze zwei Jahren zuvor raus, die Dreharbeiten für den darauffolgenden Film, Tomorrow Never Dies, sind schon abgeschlossen. **Doom** ist viele Jahre alt und **Quake** ist der neue König der Ego-Shooter. Keiner der großen Ego-Shooter war auf Konsolen erfolgreich, der PC ist FPS-Territorium. Und dennoch steht Entwickler Rare kurz vor der Veröffentlichung eines Shooters auf dem N64 zu einem mittelmäßigen Bond-Film. Da überrascht es, dass **GoldenEye 007** sich zum drittmeistverkauften Spiel auf dem N64 gemausert hat.

Die Gründe dafür sind in der Retrospektive jedoch klar zu erkennen: GoldenEye 007 gilt als Beweis dafür, dass es möglich ist, auf einer Heimkonsole sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus ein unterhaltsames Ego-Shooter-Erlebnis zu schaffen. Das Spiel öffnet das Genre für den Konsolenmarkt und gilt als Wegbereiter für die Popularität von **Halo** und **Call of Duty.** Die Einführung eines Multiplayer-Deathmatch-Modus auf einer Konsole wurde in rückblickenden Betrachtungen oft als Revolution des Genres angesehen. Auch in Sachen Realismus hebt sich **GoldenEye 007** vom **Doom-**Gameplay ab, es führt Trefferzonen bei Gegnern ein, das Sniper-Gewehr mit Zoom (nach **MDK**),

und Stealth-Passagen, die zuvor in FPS so nicht vorkamen. Mehr über den Shooter-Klassiker gibt es in **Super Stay Forever-**Folge #45.

Vor 30 Jahren ... (August 1992)

Super Mario Kart gilt als Erfinder des Subgenres der „Kart-Rennen“ in Videospielen, und schon bald nach seiner Veröffentlichung im August 1992 versuchten mehrere andere Entwickler, den Erfolg zu kopieren. Dazu gehörten unter anderem:

- **Sonic Drift** von Sega, das als Konkurrenz zu **Mario Kart** entwickelt wurde und aufgrund schlechten Gameplays negative Rezensionen erhielt,
- **Street Racer** von Ubi Soft, das der **Mario-Kart-**Formel eine Prise Beat ’em up und einfallsreiche Strecken hinzufügte, womit es Erfolg hatte,
- **Wacky Wheels** von Apogee, das die Mario-Charaktere durch Zootiere ersetzte (und auch beim Gameplay keine innovativen Ideen einbrachte, dafür aber auf dem PC erschien), und
- **Atari Karts** für den Atari Jaguar, bei dem Entwickler Miracle Design seine eigene Emulation der SNES-Mode-7-Grafik (Pseudo-3D-Grafik) auf dem Jaguar versuchte, jedoch auch nicht aus dem Mittelmaß herausstechen

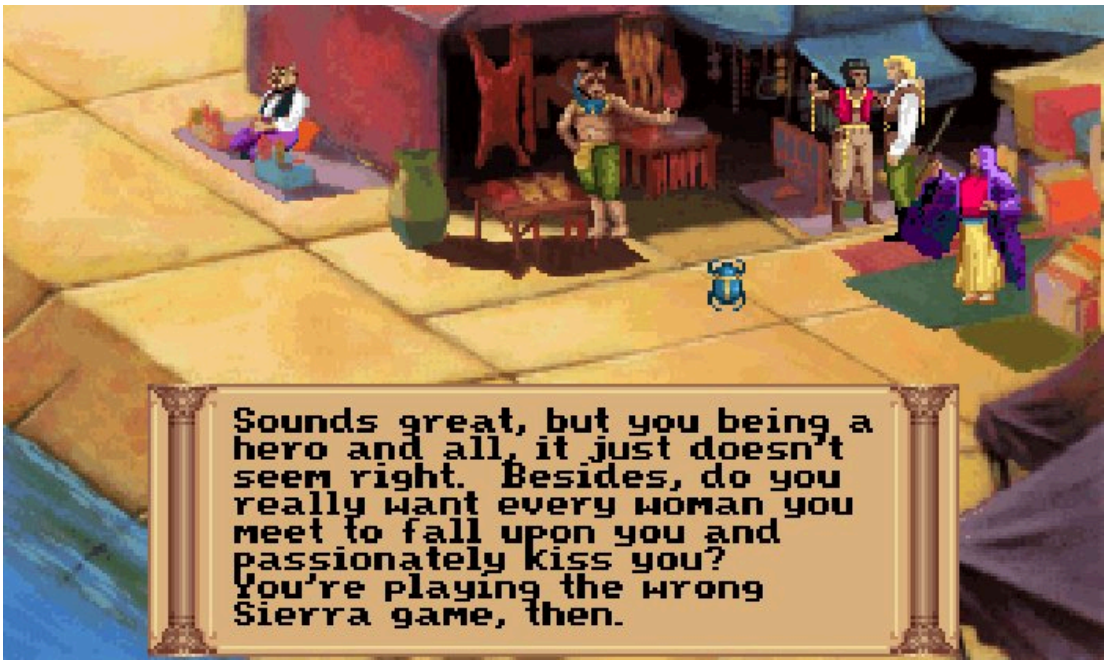
konnte.

In einem Interview berichtet Produzent Shigeru Miyamoto, wie die Idee eines Mario-Racers entstanden ist: „Am Anfang gab es keine Rennen. Es waren nur zwei Karts, die sich frei bewegten. Dann bemerkten wir, dass es toll aussah, wenn man ein Kart anhielt und das andere vorbeifliegende Kart betrachtete. Wir beschlossen zu sehen, wie es mit Mario in einem der Karts aussehen würde, und alle fanden, dass das noch besser aussah.“

Das dritte **Quest for Glory, Wages of War,** ist das erste, das den Übergang zu 256-Farben-Grafiken, digitalisierten Soundeffekten und einer symbolbasierten Benutzeroberfläche vollzieht. Außerdem wurde eine Oberweltkarte hinzugefügt, die Reisen über große Entfernungen simuliert, bei denen die Spielfigur zufälligen Begegnungen ausgesetzt ist. Das Spiel basiert auf Sierras SCI1 (Sierra Creative Interpreter, Version 1), das auch in mehreren anderen Sierra-Adventures dieser

Zeit verwendet wurde.

Es überrascht nicht, dass all diese Änderungen bei den Fans auf gemischte Reaktionen stießen, einige nannten das Spiel das beste, andere das schlechteste der Serie. Die Kritikpunkte sind vielfältig, betonen aber vor allem die wenig herausfordernden Rätsel und die sich wiederholenden Kämpfe. Das Spiel ist im Königreich Tarna angesiedelt, einer afrikanisch anmutenden Umgebung. Zwei Stämme drohen, gegeneinander Krieg zu führen, und der Held wird als Friedensstifter eingesetzt. Nachdem er sich bewährt und die Mitgliedschaft in beiden Stämmen gewonnen hat, tun sie sich zusammen, um den bösen Dämonen-Zauberer zu bekämpfen. Die meisten Fans der Serie halten das Spiel bestenfalls für langweilig. Das ist kein Zufall: **Quest For Glory III** war ursprünglich nicht geplant und wurde wurde spontan in die Reihe eingeschoben. **Quest for Glory II** deutete an, dass Bösewicht Ad Avis in diesem Teil der Videospielserie zurückkehren würde. Die Programmierer Corey Cole und Lori Ann Cole glaubten jedoch nicht, dass sie mit einem Spiel, das deutlich düsterer war als die vorherigen Spiele der Serie, ein neues Publikum erreichen konnten. Daher wurde stattdessen **Quest for Glory III: Wages of War** entwickelt, in dem der Verbleib von Ad Avis nur angedeutet und dieser Handlungsstrang für **Shadows of Darkness** aufgespart wurde, das zum vierten Teil der Serie wurde.



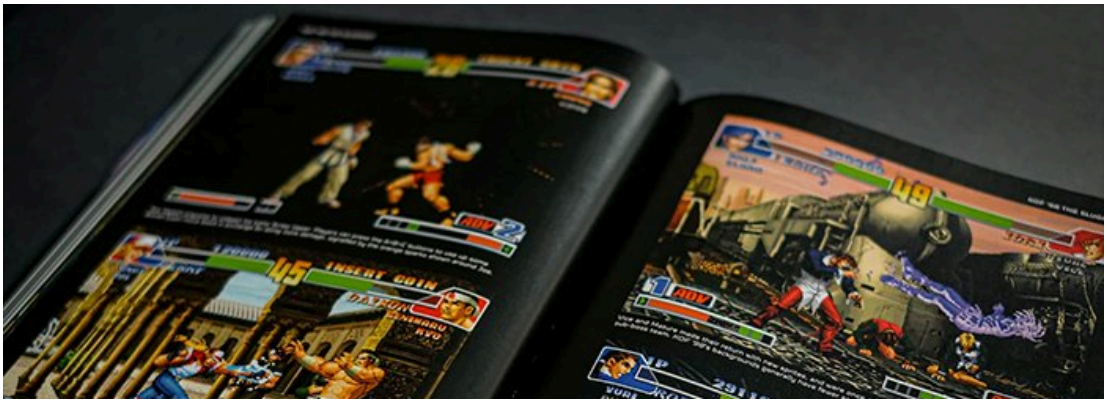
Vor 35 Jahren ... (August 1987)

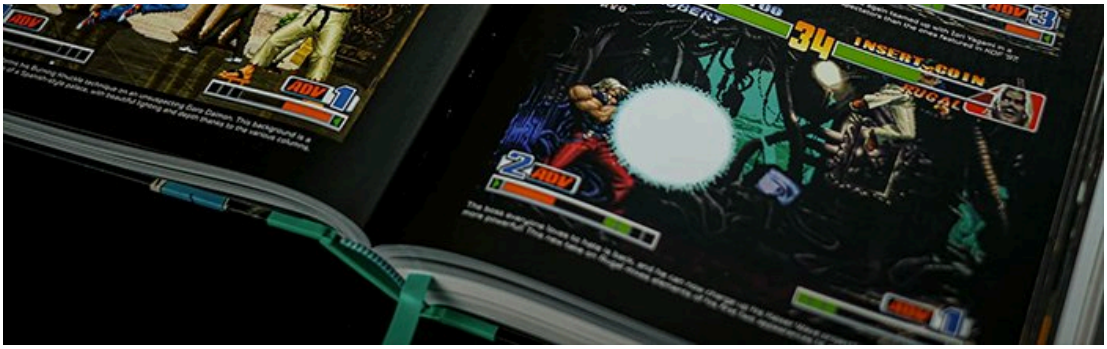
Das erste **Street Fighter** von 1987 war ein wichtiger Schritt für Capcom: Es war das erste kompetitive Prügelspiel des Entwicklers und legte den Grundstein für

die **Street Fighter-**Serie, die erst mit dem zweiten Teil ungeahnten Erfolg erfahren würde. Doch schon der erste Teil definierte wichtige Aspekte, die dem Genre seine Faszination verliehen. Ein Teil des Reizes war die Verwendung von Spezialbewegungen, die nur durch das Experimentieren mit der Steuerung entdeckt werden konnten und die Spieler zum Üben des Spiels einluden.

Nach dem Vorbild von **Street Fighter** wurden auch in anderen Spielen des aufstrebenden Kampfspielgenres versteckte Moves verwendet. **Street Fighter** führte weitere Grundpfeiler des Genres ein, darunter die Blocktechnik und die Möglichkeit für einen Herausforderer, spontan einen Kampf gegen einen Spieler zu beginnen. Das Spiel führte eine drucksensitive Steuerung ein, die die Stärke eines Angriffs bestimmt. Aufgrund des dadurch entstehenden Schadens am Controller ersetzte Capcom die Steuerung jedoch bald durch eine Sechs-Tasten-Steuerung, die leichte, mittlere und harte Schläge und Tritte ermöglichte, was zu einem weiteren Grundelement des Genres wurde.

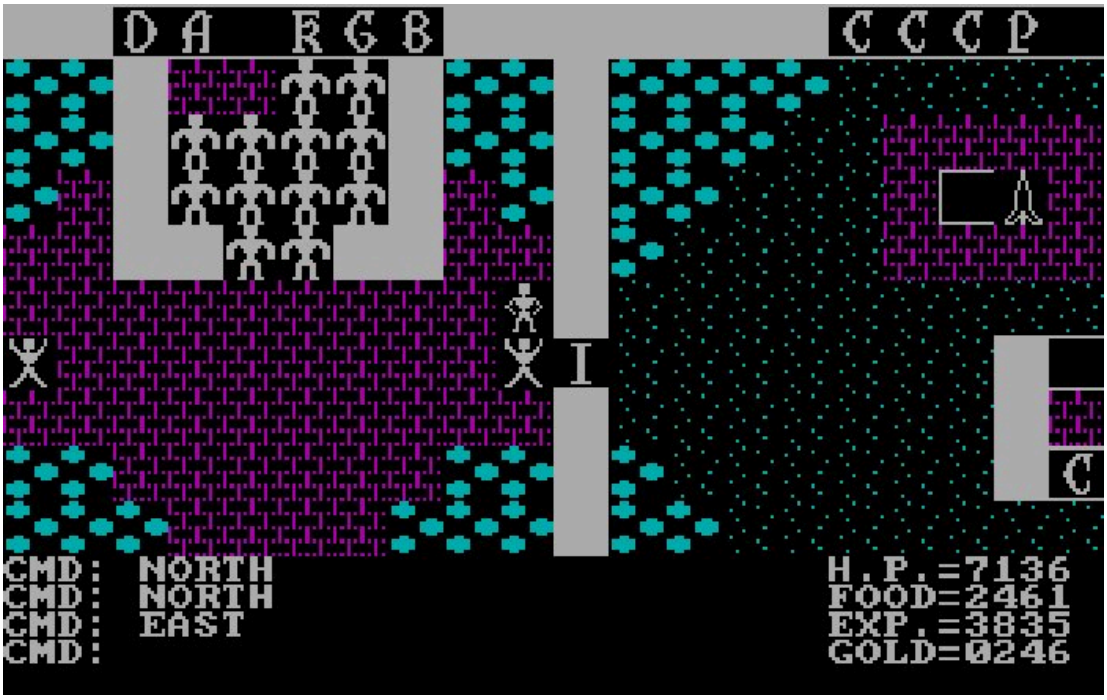
Wer sich für das Genre interessiert, sollte sich *THE KING OF FIGHTERS: THE ULTIMATE HISTORY* anschauen, ein Buch, das die Geschichte der **KOF-**Reihe und des Genres behandelt.





Vor 40 Jahren ... (August 1982)

Nochmal Sierra: **Ultima II: The Revenge of the Enchantress** ist das einzige Ultima, das über Sierra On-Line veröffentlicht wurde. Ein Konflikt mit Sierra wegen der Lizenzgebühren für die IBM-Portierung dieses Spiels veranlasste den Schöpfer der Serie, Richard Garriott, sein eigenes Unternehmen, Origin Systems, zu gründen.



Ultima II war das erste Spiel der Serie, das in der Schachtel eine Stoffkarte enthielt, die zu einem festen Bestandteil der Serie werden sollte. California Pacific Computer, das Garriotts erste beiden Spiele veröffentlichte, hatte finanzielle Schwierigkeiten und zahlte nicht die vollen Tantiemen; als andere Verleger an ihn herantraten, bestand Garriott darauf, die Karte einzubeziehen. Sierra On-Line stimmte zu und bot Garriott, der die Universität verlassen hatte, technische Unterstützung bei der Entwicklung seines ersten großen Assembler-Projekts. Es wurden zwei Versionen dieser Karte produziert. Die erste Version ist aus einem schwereren und dickeren Material. Diese Karte findet sich in den großen Boxen (8"x11") der Apple II- und Atari 800-Versionen

des Spiels. Spätere Produktionsläufe des Spiels hatten eine viel kleinere Schachtel und eine leichtere Karte.

Podcast-Empfehlung

[5 Minuten Harry Podcast]

von Gunnar

Der **5 Minuten Harry Podcast** ist ein leicht surreales Projekt, gemacht im Wesentlichen für Leute, die auf dem Weg zum Klo den Ravenclaw-Schal umwerfen und an Ostern im Garten die Kinder nach Bertie Botts Bohnen suchen lassen statt nach Überraschungseiern.

Das Konzept ist einfach: In jeder Folge erzählt die Sprecherin Coldmirror fünf Minuten aus dem Film „Harry Potter und der Stein der Weisen“ exakt nach. Wirklich exakt, Bild für Bild, Sekunde für Sekunde. Das dauert meist mindestens eine halbe Stunde und ist manchmal bizarr, oft überraschend und in der Regel ziemlich lustig. Coldmirror findet interessante Metaphern, macht gute Beobachtungen und schweift auch gern in Harry-Potter-Trivia-Welten ab.

Man muss natürlich den Film kennen und was mit Potter anfangen können, sonst macht das keinen Spaß.

Coldmirror ist das Pseudonym der Medienkünstlerin, Autorin und Youtuberin Kathrin Fricke. Sie hat die Serie 2015 als unregelmäßiges Format auf ihrem YT-Kanal gestartet, produziert den Cast aber schon länger regelmäßig für das öffentlich-rechtliche Netzwerk Funk.

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **Super Stay Forever** #53: Pokémon Rote Edition und Blaue Edition (stayforever.de)
  - **Stay Forever Technik** #7: Windows 1-3 (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **Stay Forever Spielt:** Puppen, Perlen & Pistolen – Folge 2 (Patreon, Steady), Folge 3 (Patreon, Steady), Folge 4 (Patreon, Steady), Folge 5 (Patreon, Steady), Folge 6 (Patreon, Steady)
  - **Zehn Jahre Klüger:** Juli 2012 (Patreon, Steady)
  - **Wusstet ihr eigentlich ...?** Windows 1-3 (Patreon, Steady)
  - **Wusstet ihr eigentlich ...?** Stronghold (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.