Neuigkeiten aus dem Stay-Forever-Hauptquartier!

Bei inkorrekter Darstellung: Im Browser anzeigen!

#17 – SEPTEMBER 2022

Liebe Freundinnen, liebe Freunde!

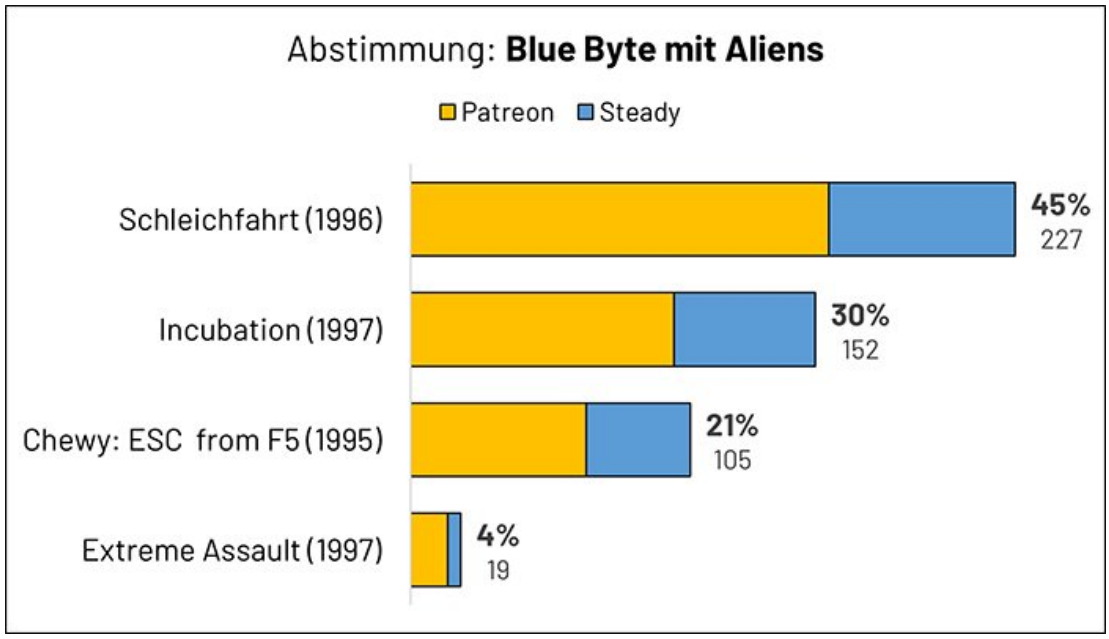
GameStar wird 25, GamePro wird 20! Die ehemaligen IDG-Hefte, die uns (Gunnar und Chris) für viele Jahre eine berufliche Heimat waren, begehen in diesem Monat große Jubiläen. Wir gratulieren herzlich und freuen uns sehr, dass nicht nur die Marken an sich noch erfolgreich sind, sondern auch die Zeitschriften so lange überlebt haben.

Wir tun bei den Feierlichkeiten zur GamePro ein bisschen mit: Von Gunnar erscheint ein Artikel in der Print-Ausgabe 10/2022, in dem es um die Entstehung des Heftes geht. Und im Format Heftkritik (Unterstützer-exklusiv) besprechen wir dieses Mal, nach zehn GameStar-Ausgaben, die **Erstausgabe der GamePro** aus dem Jahr 2002. Gunnar war damals als Chefredakteur federführend, ihm stand **André Horn** als stellvertretender Chefredakteur zur Seite – und wir freuen uns sehr, André für diesen Podcast als Gast begrüßen zu dürfen.

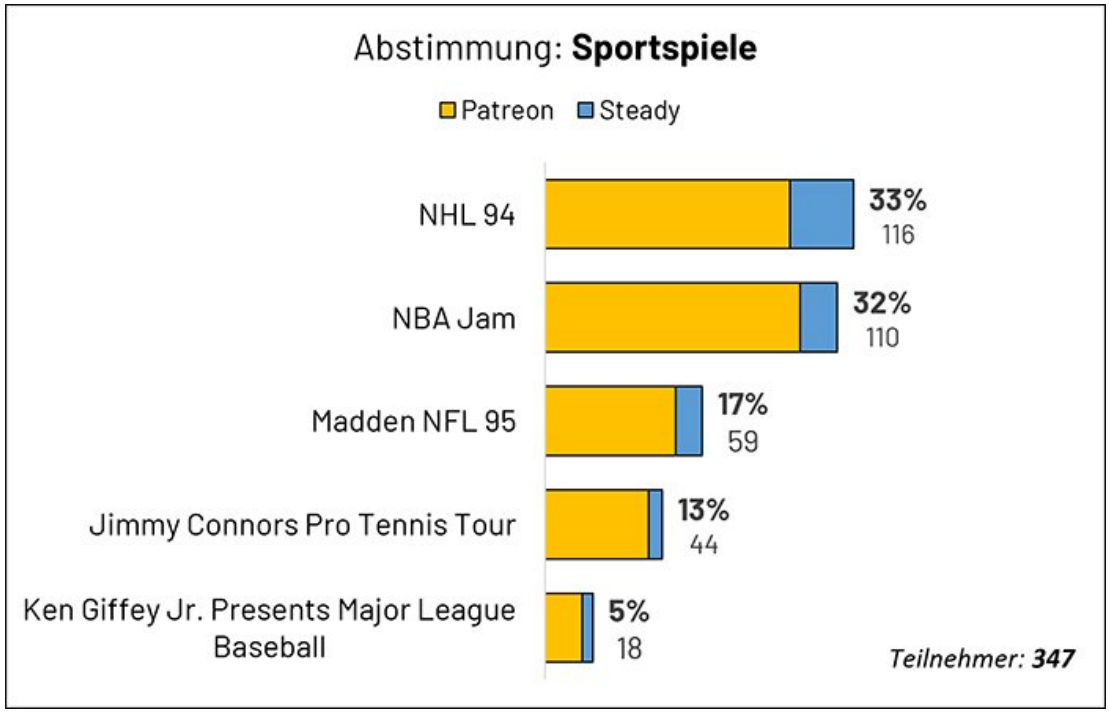
Stay Forever im September

Stay Forever #124: Unsere Unterstützer auf Patreon und Steady haben über das Thema der nächsten Folge abgestimmt, zur Wahl standen Spiele von Blue Byte. Klarer Gewinner ist das dystopische Unterwasser-Actionspiel **Schleichfahrt**, das schon seit langem auf der Wunschliste vieler unserer Hörer steht. Nun ist es so weit, wir tauchen ab in die

Ozeane einer verseuchten Zukunfts-Erde.



Super Stay Forever #55: Nach dem epischen Koloss **Final Fantasy 7** ist es bei Super Stay Forever Zeit für ein flottes, unkompliziertes Sportspiel. Aber welches? Auch hier durften unsere Unterstützer wählen, und es wurde ein Kopf-an-Kopf-Rennen: Bei Patreon hatte **NBA Jam** die Nase vorn, Steady bevorzugte stattdessen **NHL 94.** Beim Zusammenrechnen zieht **NHL 94** mit nur sechs Stimmen Unterschied am Konkurrenten vorbei: Foto-Finish! Also werden im September die Schlittschuhe geölt und die Pucks geschärft (oder wie man das beim Eishockey so macht).



Stay Forever Live: Im Juli waren Gunnar und Chris auf dem **Festival der Zukunft** in München und hielten einen launigen Vortrag über **Zukunftsvisionen in alten Spielen.** Mittlerweile hat uns der Mitschnitt des Auftritts erreicht, wir veröffentlichen ihn Anfang September als Podcast im offenen Feed.

Wo wir stehen und wie es weitergeht: Es ist wieder Zeit für ein Update aus Stay-Forever-Land; wir möchten euch gern über ein paar spannende Neuigkeiten und aktuelle Projekte für den Herbst und Winter 2022 berichten.

Neue Folgen für Unterstützer im September

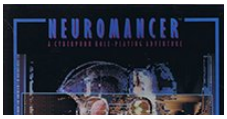
Die kommende Folge der „Heftkritik“ haben wir oben schon erwähnt, aber das war noch lang nicht alles:

Eine kurze Historie der Mittelerde-Spiele: Unsere Besprechung von **The Hobbit** hat uns inspiriert, uns die Geschichte aller Spiele anzusehen, die auf den Werken von J.R.R. Tolkien basieren. In unserer Reise durch die Geschichte beleuchten wir über drei Jahrzehnte hinweg die Ära der Textadventures, die Interplay-Rollenspiele, die seltsame Tolkien-Lücke der 90ern und die Wiederentdeckung von Mittelerde im Zuge der Filmtrilogie.

Stay Forever Technik Bits: Eigentlich war Bits mal als Kurzformat gedacht. Aber „kurz“ ist relativ, und wenn Henners Technik-Hauptfolgen regelmäßig an der Drei-Stunden-Marke kratzen, dann ist es kein Wunder, dass nun auch die kommende Bits-Episode über eine Stunde Laufzeit aufweist. Es geht aber auch um ein spannendes Thema: Henner und Fabian erzählen vom **Mega-CD,** Segas CD-ROM-Addon fürs Mega Drive. Wenn ein modernes Speichermedium auf eine vergleichsweise rechenschwache Konsole trifft, was für Spiele kommen dann dabei heraus?

Final Fantasy 7: Wusstet ihr eigentlich …? War ja klar, dass wir in unserer ausführlichen Super-Stay-Forever-Folge zu **Final Fantasy 7** längst nicht alles unterbringen würden, was es zu Squares Mega-Rollenspiel zu erzählen gäbe. Deshalb treffen sich Fabian und Chris noch einmal für Nachträge rund um **Final Fantasy 7** und tauchen unter anderem tiefer in einige spezielle Features, Mechaniken und Reaktionen auf das Spiel ein. A pro pos, das wunderschöne Cover der Folge, gezeichnet wie immer von Paul Schmidt, gibt es auch als [T-Shirt und als Poster in unserem Store](#).

Zehn Jahre klüger: Im September des Jahres 2012 ist das letzte Spiel von dtp Entertainment auf den Markt gekommen; Anlass für uns, unter anderem über Aufstieg und Fall dieses deutschen Publishers zu sprechen. Weil André in Urlaub ist, springt dieses Mal wieder Sebastian von The Pod als Vertretung ein.



Stay Forever Spielt: Ende September starten wir in die nächste Staffel Stay Forever Spielt! Dieses Mal geht es in die

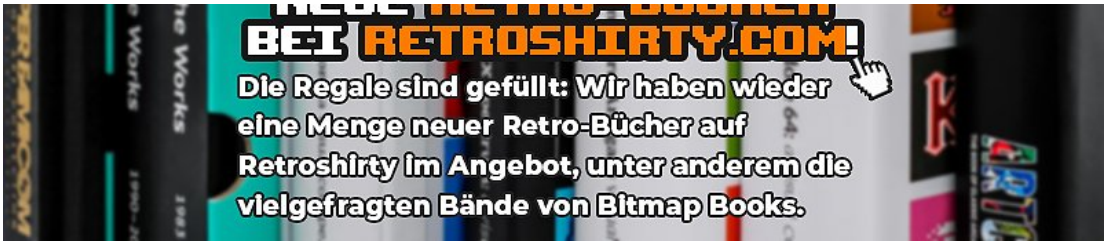
dystopische Zukunft des Cyberpunk-Adventures **Neuromancer.** 1988 brachte Interplay ein Spiel auf Basis des gleichnamigen Romans von William Gibson heraus, zunächst für den C64, dann für eine Reihe weiterer Systeme. Der Untertitel verspricht ein “Cyberpunk Role-Playing Adventure”, dazu Hacking, Cyberspace und Musik von der New-Wave-Kultband Devo. Wer mitspielen will, hat aktuell zwar keine Möglichkeit, das Spiel zu kaufen, findet die DOS-Version aber im Archiv bei archive.org.

Stay Forever anderswo

Gunnar war im August im Radio; für den Beitrag Klötzchengrafik und Piepsound - Retrogaming liegt im Trend auf **hr-info** steuerte er eine Experten-Einschätzung bei.

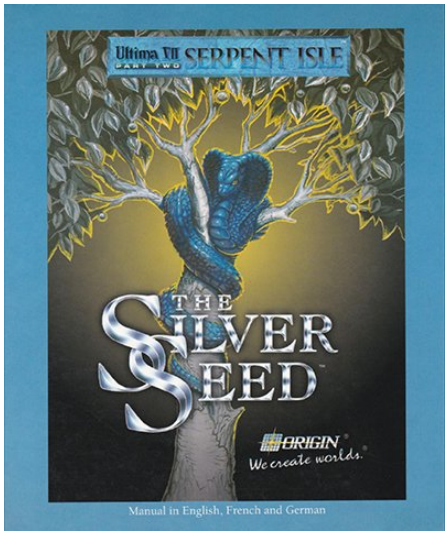
Fabian war mal wieder bei den Kollegen vom **Nerdwelten-Podcast** zu Gast und besprach mit Hardy das SNES-Sonderheft der Video Games.

Christian war im August zu Gast im Filmpodcast von The Pod und fachsimpelte über die Spieleverfilmung **Bloodrayne**; bisher hatten nur Unterstützer von Stay Forever oder The Pod Zugang zu der Folge, inzwischen ist sie aber auch bei Leinwandliebe offen zugänglich.



Christians Neuzugänge

Diesen Monat hat sich Christian ein besonderes Sammlerstück angeschafft: ***Ultima 7 Part 2: The Silver Seed.***



Als ich im Jahr 1999 beschloss, mir eine Sammlung von PC-Spielen zuzulegen, da öffnete ich Word und schrieb eine Liste mit Spielen, die ich unbedingt haben wollte. Alle LucasArts-Adventures standen darauf, viele Sierra-Spiele, einiges von Bullfrog und Westwood und natürlich Origin. Fein säuberlich trug ich alle Spiele der **Ultima-**Serie ab Teil 4 sein; damals war mir noch nicht klar, ob die ersten drei Teile überhaupt für den PC erschienen sind (sind sie). Im Laufe der Jahre waren diese **Ultima-**Spiele nach und nach abgestrichen, selbst das einigermaßen seltene **Ultima 4** hatte ich irgendwann eingesackt. Nur zwei blieben hartnäckig auf der Liste: Die beiden Addons zu **Ultima 7.**

Mich verblüffte das. **Ultima 7** war ein erfolgreiches und gut verkauftes Spiel, damals weder selten noch teuer und also leicht zu bekommen. Für den zweiten Teil **Serpent Isle** galt, mit leichten Abstrichen, das Gleiche. Auch andere Origin-Spiele hatten Erweiterungspakete bekommen, die **Secret Missions** für **Wing Commander, Tactical Operations** für **Strike Commander,** sogar obskure Addons wie die **Speech Packs,** mit denen man mehr Sprachausgabe zu Spielen wie **Wing Commander, Privateer** oder **Ultima 8** hinzufügen konnte. Nichts davon war wirklich selten, alles mit ein bisschen Geduld zu vernünftigen Preisen zu bekommen – Strich um Strich auf meiner Liste. Nur die beiden Addons zu **Ultima 7** blieben stehen.

Es ist nicht so, dass sie nie in Auktionen und Angeboten aufgetaucht wären. Aber wenn, dann schon damals zu deutlich überdurchschnittlichen Preisen.

Mehr als einmal bot ich im Laufe der Jahre auf ein **Forge of Virtue** oder **Silver Seed** mit, nur um frustriert auszusteigen, lange bevor das Maximalgebot erreicht war. Was war hier los?

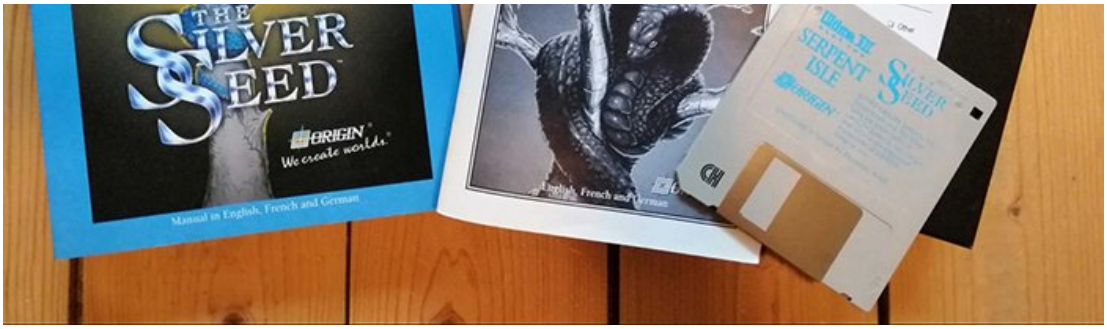
In der Geschichte der Ultima-Serie sind die Addons zu **Ultima 7** und **Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle** ein Unikum: Nie zuvor und nie danach veröffentlichte Origin eine Inhaltserweiterung für ein Rollenspiel (wenn wir **Ultima Online** mal außen vor lassen). Als der Origin-Boss Richard Garriott beim Vorgänger **Ultima 6** damit experimentierte, aus der teuren Spiel-Engine mehr Kapital zu schlagen, erschienen die resultierenden Ableger **Savage Empire** und **Martian Dreams** als eigenständige Vollpreis-Spiele. Sie waren nicht besonders erfolgreich. **Ultima 7** erwies sich als noch viel teurere Produktion, mit Abstand das kostspieligste Produkt, das Origin je gestemmt hatte. Entsprechend schob Origin dem Hauptspiel noch den abgespalteten (sehr guten) Nachfolger **Serpent Isle** hinterher, der die Engine mit abbezahlen durfte. Auch das war ein Vollpreis-Spiel. Statt weiteren Ablegern probierte Garriott es dieses Mal zusätzlich mit Addons.

Sowohl **The Forge of Virtue** als auch **The Silver Seed** integrieren sich in ihr jeweiliges Hauptspiel und fügen je eine Nebenquest rund um einen neuen Schauplatz hinzu; in **Forge of Virtue** hebt sich die Feuerinsel samt zugehöriger Burg aus dem Meer, in **Silver Seed** zeitreisen der Avatar und seine Begleiter in eine Festung aus der Vergangenheit. Wer die kompakten Zusatzaufgaben löst, wird in **Forge of Virtue** mit einem Superschwert belohnt, in **Silver Seed** dagegen winken supernützliche Komfort-Accessoires: Mit dem Addon darf man zum ersten Mal in der **Ultima-**Geschichte Schlüssel an einen Schlüsselring hängen, dank Lichthelm alle Fackeln wegschmeißen und benötigt durch den Ring of Reagents nie mehr Zauberzutaten. Das klingt alles ganz nett.

Allein: Der Mehrwert der Addons bleibt trotzdem überschaubar, vor allem **Forge of Virtue** bietet nur ein paar Stunden Zusatz-Spielzeit. Dafür wollte Origin aber 60 Mark haben, die Hälfte des Vollpreises. Zudem kam das Addon erst ein halbes Jahre nach dem Hauptspiel und damit zu einer Zeit, als das Gros der Spieler schon lange durch war. Nochmal zurück nach Britannia, nur um eine Nebengeschichte erleben zu dürfen, noch nicht mal eine Fortsetzung der Handlung? Kein allzu attraktiver Vorschlag, zumal **Serpent Isle** da schon längst angekündigt war und ein halbes Jahr später erschien. Offenbar war dann doch vielen **Ultima-**Fans der Deal zu schlecht.

So erklärt sich vermutlich, warum es für Sammler nur ein überschaubares Angebot von **Forge of Virtue-** und **Silver Seed-**Ausgaben gibt. Es trifft – damals wie heute – auf große Nachfrage. Viele Sammler sind mit Ultima aufgewachsen, wenige Spieleserien wecken so nostalgische Gefühle. **Ultima** gehört zu den klassischen Sammelgebieten, auf Fotos von PC-Sammlungen tauchen **Ultima-**Spiele zuverlässig neben LucasArts-Adventures und den Shootern der **Doom-**Ära auf. Und so landeten **Forge of Virtue** und **Silver Seed** immer jenseits der Schwelle, die ich für Spiele zu zahlen bereit war.

Aber man wird ja nicht jünger, und bei jedem Blick auf meine Liste stachen die beiden offenen Einträge schmerzhafter heraus. Vor ein paar Jahren hatte ich dann doch mal Glück und fing ein vergleichsweise günstiges **Forge of Virtue** ein. Nun blieb noch **Silver Seed.** Im August dieses Jahres, 23 Jahre nachdem ich es auf meine Liste geschrieben hatte, durfte ich nun auch das **Serpent Isle-**Addon ausstreichen. Unsinnige 300€ hat mich dieser vermaledeite Strich gekostet. Und das auch noch für die EU-Fassung des Spiels statt der begehrteren US-Version. Bekommen habe ich dafür die Schachtel mit einer 3,5“-Diskette und einem lieblosen, mehrsprachigen Schwarzweiß-Handbuch. Ist halt ein Addon, verdammt, was soll da sonst schon drin sein? Es war ein teurer Preis für ein kleines bisschen Seelenfrieden.



Den ich natürlich trotzdem nicht habe. Denn schon vor langer Zeit hatte ich den **Ultima-**Block meiner Liste um die Teile 1, 2 und 3 ergänzt. Teil 3 ist ausgestrichen, Teil 1 wäre durchaus zu bekommen, wenn man ein bis zwei Kinder verkauft, aber Teil 2 … das kam 1983 in kleiner Auflage auf den PC über, ausgerechnet, Sierra. Wenn also jemals ein PC-**Ultima 2** angeboten wird – was ich im letzten Jahrzehnt überhaupt nur einmal erlebt habe –, dann stürzen sich direkt zwei der robustesten PC-Sammlergruppen darauf.

Falls ich also in Zukunft jemals an dieser Stelle in glückstrunkenem Jubel ein **Ultima 2** präsentiere, dann wisst ihr: Der schläft jetzt im Zelt und isst für den Rest seines Lebens Dosenbohnen. Aber unter seinem Kopfkissen liegt **Ultima 2.**

Abschiedsspiele

In dieser Rubrik werfen wir einen Blick zurück auf die letzten in Deutschland für Konsolen veröffentlichten Spiele. Dieses Mal: der ***Sega Saturn.***

Segas Saturn war eine weitgehend glücklose Konsole. Vor allem gegen Sonys übermächtige PlayStation konnte sich die im Bereich der angesagten 3D-Grafik weniger potente Sega-Konsole nicht behaupten. Das führte dazu, dass die Konsole im Heimatmarkt Japan bereits 2000 mit Capcoms **Final Fight Revenge** ihr letztes Spiel erhielt. In anderen Regionen war noch früher Schluss: In den USA verabschiedete sich der Saturn 1998 mit **Magic Knight Rayearth.** Das RPG schaffte es nicht nach Deutschland, dafür bekamen wir hier im gleichen Jahr noch **Deep Fear,** auf das Amerikaner wiederum verzichten mussten.

Deep Fear ist ein in Japan von Sega selbst entwickeltes Survival-Horror-Spiel, das klar in der Tradition von **Resident Evil** steht. Man übernimmt die Rolle des ehemaligen Navy Seals John Mayor, der in erschreckende Ereignisse auf der

tief unter der Meeresoberfläche errichteten Forschungseinrichtung The Big Table verwickelt wird. Eine geheimnisvolle Kapsel stürzt nahe der Big Table ins Meer – der Inhalt löst eine furchtbare Kettenreaktion aus, die zu mutierten Monstern an Bord führt.

Schon das Titelbild ist düster, blutig und geheimnisvoll.

Das bedrückende Tiefsee-Setting funktioniert ebenso wie das für zusätzlichen Stress sorgende Sauerstoff-System – während die Monster Sauerstoff nicht gut vertragen, sind John und die übrigen Überlebenden darauf angewiesen. Die Knappheit dieser Ressource treibt zur Eile in einem Spiel, das ansonsten die typische Langsamkeit damaliger Survival-Horror-Spiele aufweist. Mit klassischer Panzersteuerung und vielen Ladepausen erkundet man die kühle Spielwelt und sammelt Schlüssel(karten), Waffen sowie weitere Gegenstände ein. Anders als in **Resident Evil** kann man sich beim Zielen mit den Waffen bewegen. Außerdem lassen sich Granaten und heilende Gegenstände ohne Umweg über das Menü verwenden.

Mit der Glock im Anschlag stellt sich John den Mutanten.

Die pixeligen Figuren harmonieren nur leidlich gut mit den vorgerenderten Hintergründen, für Saturn-Verhältnisse ist **Deep Fear** aber ein ansehnliches 3D-Spiel, das zudem viele Zwischensequenzen enthält. Die Story ist grundsätzlich spannend, wird durch wenig talentierte Sprecher allerdings aktiv torpediert – auch dies stellt eine Parallele zu **Resident Evil** dar. In der Summe ist **Deep Fear** aber ein schöner Exklusivtitel und ein gelungenes Abschiedsspiel für eine Konsole, die nie wirklich ihren Platz auf dem Markt finden konnte.

💾 Retronews

- **Eye of the Beholder C64:** Nach 21 Jahren findet **Eye of the Beholder** endlich seinen Weg auf den C64. Nicht offiziell vom ursprünglichen Entwickler Westwood natürlich, Newsletter-LeserInnen erinnern sich an den Oktober-2021-Newsletter, in dem wir mit Grafiker Oliver Lindau (auch bekannt unter seinem Szenenamen v3to) über das ambitionierte Fan-Projekt gesprochen haben. Inzwischen steht das Spiel fast vor der Veröffentlichung und lockt mit zahlreichen Verbesserungen im Vergleich zum Original, glückliche Vertreter der Retroszene konnten eine Vorab-Version bereits anspielen. Zum Beispiel der liebe Hardy vom mit uns befreundeten Nerdwelten-Podcast, der in einem unterhaltsamen YouTube-Video exklusive Einblicke in den Dungeon Crawler gibt.

- **Mehr C64:** Im August 1982 kam der C64 in den USA in den Handel. Aus diesem Grund erinnert das Heinz Nixdorf MuseumsForum mit einem Artikel an den Homecomputer: Das war der Commodore 64

- **Creating Q*bert and Other Classic Video Arcade Games:** Auch in einem der letzten Newsletter haben wir über die Veröffentlichung des Buchs von Warren Davis berichtet. Warren Davis, der Schöpfer des bahnbrechenden Q*bert, arbeitete als Mitglied der kreativen Teams, die einige der beliebtesten Videospiele aller Zeiten entwickelten, darunter **Joust 2, Mortal Kombat, NBA Jam** und **Revolution X.** Zu *Creating Q*Bert* gibt es jetzt auf gamedeveloper.com einen interessanten Textauszug aus dem Buch, in dem Davis die frühe Geschichte der Farbauflösung erörtert, und wie die Videodigitalisierung alles veränderte.

- **Das Royal Philharmonic Orchestra spielt Videospielmusik:** Die **Proms** sind eine traditionelle Sommerkonzertreihe in Großbritannien. Im August gab es bei den Proms unter der Leitung von Robert Ames erstmals ein Konzert des Royal Philharmonic Orchestra mit Videospielemusik: Gaming Prom – From 8-Bit to Infinity

- **Nach 28 Jahren neuer Cheat in Super Punch-Out:** Die Retro-Experten von Unlisted Cheats haben zufällig zwei neue Cheats in der 1994 veröffentlichten SNES-Version von **Super Punch-Out!!** entdeckt. Mit der gleichen Zwei-Button-Kombinationsmethode wie bei den bereits bekannten Cheats fanden sie zwei neue Codes, unter anderem können Spieler in dem eigentlichen Single-Player-Spiel nun auch einen zweiten Controller und damit einen zweiten menschlichen Mitspieler spielen lassen. Eine unglaubliche Entdeckung, die 28 Jahre versteckt blieb. Mehr Informationen gibt es bei Kotaku.

- **Ken und Roberta Williams:** Die Williamses arbeiten weiterhin an ihrem Remake des Klassikers **Colossal Cave**, im Zuge dessen tauchen immer neue Interviews und News-Schnipsel auf, diesen Monat stachen zwei heraus: Ein einstündiges Interview der beiden im **Geek's Guide to the Galaxy**-Podcast von wired.com, und ein spannendes Feature in der **Los**

Angeles Times, das übrigens das coolste Pixel-Artwork des Jahres mit sich bringt.

- **Event-Tipp:** Bei Kultur aus der Konsole, dem Gamer-Stammtisch im Zentrum für Aktion, Kultur und Kommunikation (Zakk) in **Düsseldorf**, sind am **23. September** auch Marius und Ringo[1] von Down to the Detail zu Gast. Das Zakk kennen Retro-Fans auch wegen der Pixelbörse, die dort vor Corona stattfand. Die Macher von Kultur aus der Konsole sind außerdem die Veranstalter der GamingDays, dem ersten Gaming-Festival in und aus Düsseldorf. Mehr Infos auf der Webseite des Veranstalters.

- **Neil Gaimans The Sandman:** Neil Gaimans Graphic Novel „The Sandman" hat nicht nur eine aktuelle Netflix-Serie inspiriert, von der Geschichte wurde in den 90er-Jahren auch ein 19-jähriger inspiriert, das Text-Adventure **The Sandman: Love and Magic** für den Amstrad CPC zu programmieren. David James hat kürzlich mit dem Spielentwickler Ulrich Schreitmüller (Electric Monk) über das alte Adventure gesprochen: Inside the secret The Sandman video game nobody has ever heard of.

- **Der Illustrator Oliver „Oli" Frey ist im Alter von 74 Jahren verstorben.** Bei Newsfield Publications gestaltete Frey für die Spielemagazine **CRASH** und **Zzap!64** zahlreiche Cover-Artworks, außerdem stammen die Box-Artworks bekannter Homecomputer-Spiele von ihm. Nicht nur die britische **Retro Gamer** und die **Crash**- und **Zzap**-Neuauflagen haben die Arbeit von Frey gewürdigt (und wieder seine Illustrationen verwendet), auch die deutsche **Retro Gamer** setzt seit 2013 bei ihren Autorenporträts auf Oliver Frey. Wer sich für die Arbeit von Oliver Frey interessiert: Bei Fusion Retro Books kann man das Buch *The Fantasy Art of Oliver Frey* bestellen.

- **Alles Gute zum Geburtstag an Retrogames e.V.!** Retrogames e.V. feierte am 27. August sein 20-jähriges Bestehen. Der Verein, der auch von Stay Forever unterstützt wird, betreibt in Karlsruhe ein Arcademuseum mit einer Sammlung klassischer Videospielautomaten, Flipper und Spielkonsolen. In den **Badischen Neuesten Nachrichten** gibt es einen Artikel anlässlich des Jubiläums, langjährige Hörerinnen und Hörer erinnern sich vielleicht an das Arcade-Prototyp-Format von Stay Forever, in dem Gunnar mit Mario Berluti, dem Vereinsvorstand, über **Joust** redet. Die Folge gibt's auf Patreon und Steady.
- **Retro Area auf der Gamescom:** Wer im August keine Zeit hatte, selbst bei der Gamescom in Köln vorbeizuschauen, kann wenigstens die spannende **Retro Area** im kurzen YouTube-Rundgang von RETROtastisch erleben. Die Zeitung **Der Standard** hat im Beitrag Neues Altes - Aktuelle Spiele für den C64 auf der Gamescom mit Spieleentwickler Christian Gleinser von Dr. Wuro Industries gesprochen.

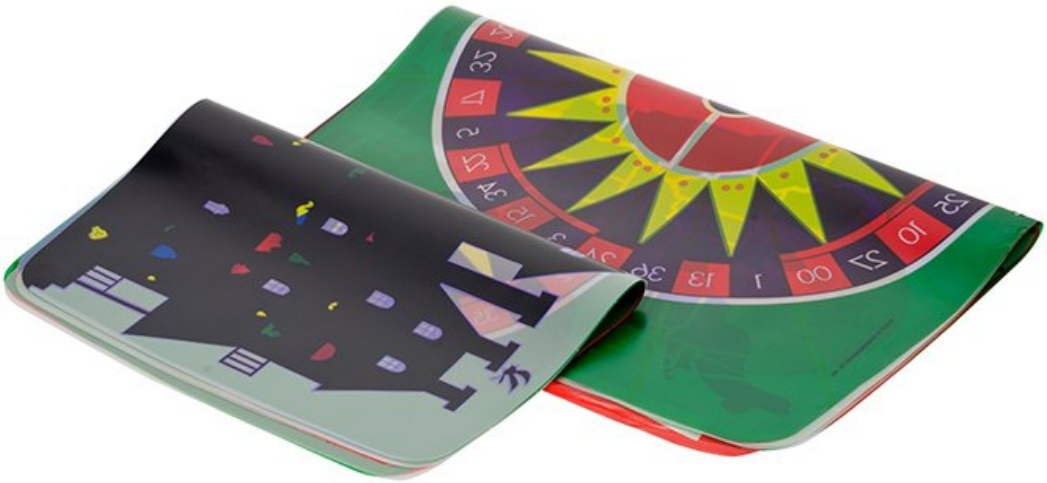
🍰 Zeitreise: Konsolenedition

Der September war ein beliebter Konsolenmonat: Wir schauen auf drei Konsolen der 70er- und 80er-Jahre zurück, die allesamt im September des jeweiligen Erscheinungsjahrs in verschiedenen Märkten der Welt die Kundschaft erreichten.

Vor 50 Jahren ... (September 1972)

Unsere kurze Reise durch die Konsolengeschichte nimmt ihren Anfang bei der ersten Heimkonsole der Welt: Die

Magnavox Odyssey war die erste Konsole, die an den Fernseher angeschlossen wurde. Mitentwickelt wurde sie vom Deutschamerikaner Ralph Baer, der vor ein paar Monaten 100 Jahre alt geworden wäre. Zu seinem Werdegang schrieb Henner einen schönen Beitrag im März-Newsletter. Wie für das Jahr 1972 nicht anders zu erwarten, bot die **Odyssey** nicht besonders anspruchsvolle Hardware: Es gab keinen Mikroprozessor, einzig Transistoren und Dioden brachten simple Punkte und Linien auf den Bildschirm, Sound fehlte genau wie Farbe. Mit der minimalistischen Hardware konnte die Konsole Spiele wie **Pong** abspielen, und wer es ein wenig ausgeklügelter wollte, konnte Farbschablonen über den Bildschirm legen, die den sich bewegenden Punkten eine Spielmetapher verliehen. Was bei heutigen LED-TVs nicht mehr funktionieren würde: Die Folien hafteten dank der elektrostatischen Anziehung an der Bildröhre.

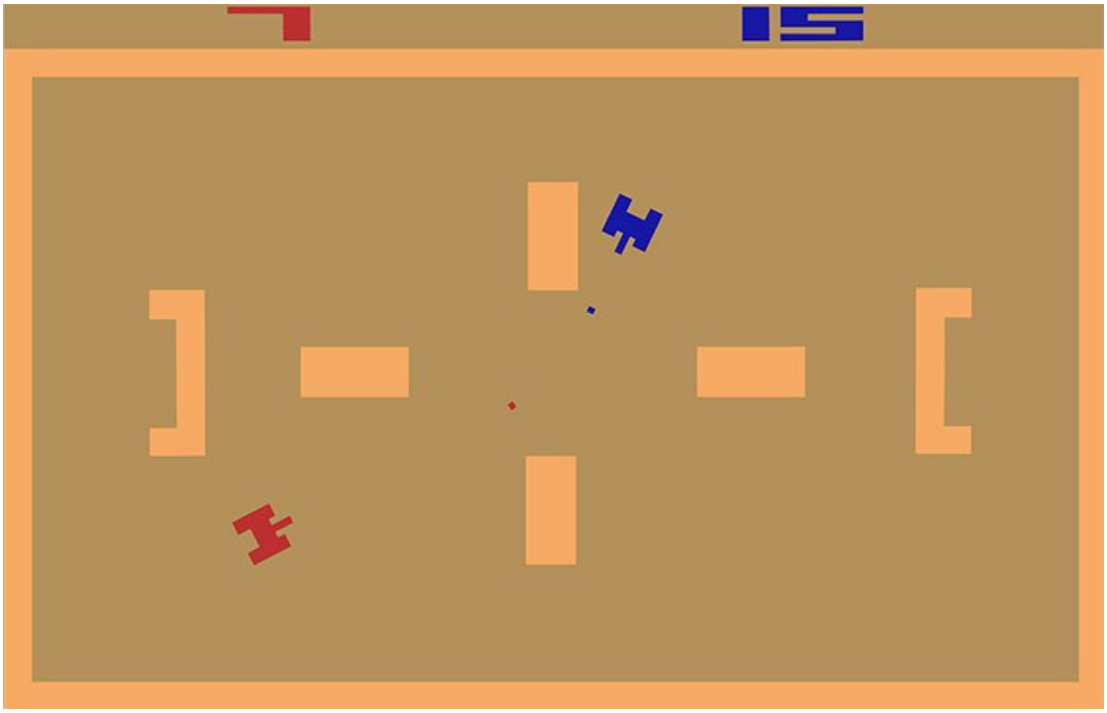


Während die erste Konsole der Spielegeschichte noch ein großer Erfolg mit 350,000 verkauften Einheiten war, konnte Hersteller Magnavox mit ihren Nachfolgern nicht daran anknüpfen: Andere Hersteller hatten in Sachen Leistung und Spielspaß Magnavox schon längst überholt, unter anderem der nächste Abstecher in unserer Zeitreise.

Vor 45 Jahren ... (September 1977)

Auch zum **Atari 2600** hat unser Henner viel zu sagen, in Technik-Folge 6 ging es fast drei Stunden lang nur um die Spielkonsole, die

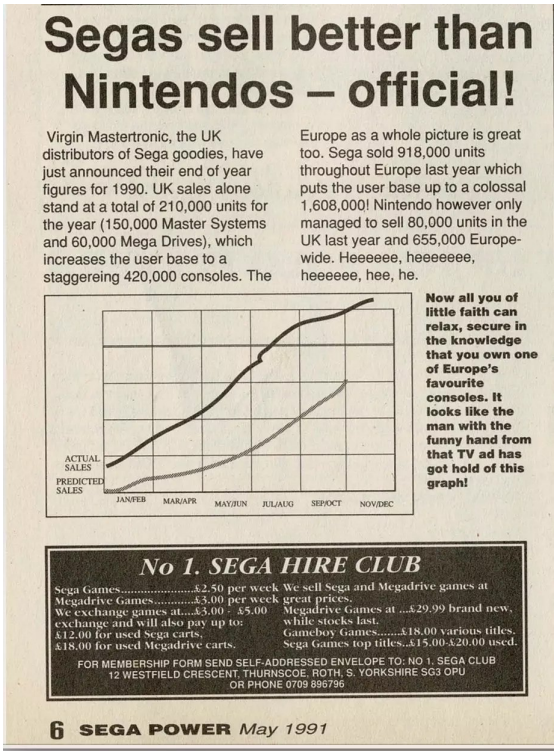
ursprünglich als **Atari VCS** auf den Markt kam, bevor das Spielgerät mit der Veröffentlichung des **Atari 5200** im Jahr 1982 auch die numerische Bezeichnung erhielt. Fünf Jahre nach der Markteinführung der **Odyssey** war es keine Schwierigkeit für den amerikanischen Hersteller Atari, die Technik des Magnavox-Urgesteins zu übertreffen: 1975 machte Hersteller MOS Technology die ersten günstigen Mikroprozessoren marktreif, eine Entwicklung, auf die die **Odyssey** noch nicht zugreifen konnte. Atari hingegen wollte von den Arcades in die Wohn- und Kinderzimmer kommen, und der 6507-Chip von MOS war ein entscheidender Schritt in diese Richtung. Gepaart mit dem Input/Output-Chip von MOS verhandelte Atari einen Preis von 12 Dollar je Chip-Paar. So popularisierte das **Atari VCS** zum einen Mikroprozessor-basierte Konsolen und zum anderen Spiele, die auf Cartridges installiert waren, nicht in der Konsole selbst. Das **Atari VCS** wurde im September 1977 zum Preis von 199 Dollar (entspricht etwa 900 Dollar im Jahr 2022) mit zwei Joysticks und einer **Combat-**Cartridge (Spiel-Screenshot unten) auf den Markt gebracht; acht zusätzliche Spiele wurden separat verkauft.



Vor 35 Jahren ... (September 1987)

Gut, ganze 10 Jahre vergingen nicht zwischen **VCS** und **Sega Master System**, die **Famicom-**Konkurrenz von Sega erschien bereits 1985 auf dem japanischen Markt, aber

erst 1987 in Europa. Ursprünglich handelte es sich um eine überarbeitete Exportversion des **Sega Mark III**, der dritten Generation der **SG-1000**-Konsolenserie, die im Vergleich zu ihren Vorgängern über verbesserte Grafik verfügte. Die erste **SG-1000**-Konsole wurde auf Anraten von Hayao Nakayama, dem Vorsitzenden der japanischen Niederlassung von Sega, als Reaktion auf den Abschwung in den Spielhallen ab 1982 entwickelt und kam am 15. Juli 1983 auf den Markt – am selben Tag, an dem Nintendo den **Family Computer (= NES)** in Japan veröffentlichte. Das **Master System** bot eine frühe Art der Rückwärtskompatibilität: Alle SG-1000-Spiele sind vollständig kompatibel mit dem **Mark III** und der japanischen Version des **Master Systems.**



Segas sell better than Nintendos – official!

Virgin Mastertronic, the UK distributors of Sega goodies, have just announced their end of year figures for 1990. UK sales alone stand at a total of 210,000 units for the year (150,000 Master Systems and 60,000 Mega Drives), which increases the user base to a staggereing 420,000 consoles. The Europe as a whole picture is great too. Sega sold 918,000 units throughout Europe last year which puts the user base up to a colossal 1,608,000! Nintendo however only managed to sell 80,000 units in the UK last year and 655,000 Europe-wide. Heeeeee, heeeeeee, heeeeee, hee, he.

Now all you of little faith can relax, secure in the knowledge that you own one of Europe's favourite consoles. It looks like the man with the funny hand from that TV ad has got hold of this graph!

No 1. SEGA HIRE CLUB

Sega Games.....£2.50 per week
Megadrive Games.....£3.00 per week
We exchange games at....£3.00 - £5.00 exchange and will also pay up to: £12.00 for used Sega carts, £18.00 for used Megadrive carts.
We sell Sega and Megadrive games at great prices.
Megadrive Games at ....£29.99 brand new, while stocks last.
Gameboy Games.....£18.00 various titles.
Sega Games top titles..£15.00-£20.00 used.

FOR MEMBERSHIP FORM SEND SELF-ADDRESSED ENVELOPE TO: NO 1. SEGA CLUB 12 WESTFIELD CRESCENT, THURNSCOE, ROTH, S. YORKSHIRE S63 0PU OR PHONE 0709 896796

6 SEGA POWER May 1991

Das **Master System** sollte Segas Antwort auf Nintendos **Famicom** sein. Als schwierig erwies sich dabei für Sega Nintendos Lizenzierungspolitik, Entwicklern grundsätzlich zu untersagen, ihre Spiele für andere Systeme als den **Famicom** zu entwickeln. In Europa versprachen Probleme zur Markteinführung keine gute Rezeption für das **Master System:** Die Vorbestellungen von Einzelhändlern waren 1987 hoch, aber Sega erwies sich als unfähig, den Bestand bis zum zweiten Weihnachtsfeiertag zu liefern, was viele Einzelhändler dazu veranlasste, ihre Bestellungen zu stornieren; Mastertronic (UK) und Master Games (Frankreich) gerieten in eine finanzielle Krise, und Ariolasoft (deutscher Vertrieb) schwor, nie wieder mit Sega zusammenzuarbeiten. Im Zuge dieser Krise verkaufte Mastertronic die Mehrheitsanteile der Firma an die Virgin Group, die 1988 mit dem neuen Label Virgin Mastertronic den Vertrieb des **Master System** in ganz Europa übernahm. Die Idee Virgin Mastertronics, das **Master System** als Konkurrenz zu **Commodore 64** und **ZX Spectrum** im europäischen Markt zu positionieren, zündete: Das Master System begann, europäische Entwickler anzuziehen. In den späten 1980er Jahren verkaufte sich das **Master System** im Vereinigten Königreich besser als das **NES.** 1990 war das **Master System** die meistverkaufte Konsole in Europa (918.000

verkaufte Einheiten).

Podcast-Empfehlung

von Gunnar

Sicherheitshalber

Der Journalist Thomas Wiegold ist ein alter Haudegen, älter noch als ich. Er hat eine lange Karriere bei der dpa (der allmächtigen „Deutschen Presse-Agentur“) gemacht, war beim Focus und ist seit mehr als einem Jahrzehnt freier Journalist. Dabei hat er sich auf das Thema Sicherheitspolitik kapriziert, das er auf seinem Blog Augen Geradeaus behandelt.

Seit Juli 2018 diskutiert Wiegold zusätzlich zusammen mit Carlo Masala und Frank Sauer (beide Universität der Bundeswehr München) sowie Ulrike Franke (European Council on Foreign Relations) im Podcast Sicherheitshalber über Fragen der Sicherheitspolitik. Ich hasse Podcasts mit mehr als zwei Teilnehmern gewöhnlich, aber diese Runde funktioniert irgendwie für mich. Ich verstehe quasi gar nichts von der Bundeswehr, der NATO und der Verteidigungspolitik und lausche immer sehr ergriffen, wenn die klugen Herren (und die kluge Dame) verständlich und klar über Funktionsweise von militärischen Drohnen, Japans militärische Fähigkeiten, hybride Kriegsführung oder den Bundeswehreinsatz in Mali sprechen.

Anspieltipp habe ich nicht, eigentlich ist es immer ganz gut die aktuelle Folge zu hören, die nehmen logischerweise auch auf aktuelle Ereignisse Bezug.

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **Super Stay Forever** #54: Final Fantasy VII (stayforever.de)
  - **Stay Forever** #123: The Hobbit (stayforever.de)
  - **Die Welt von Pokémon** (stayforever.de)

    - **Behind the Scenes:** DttD & Stay Forever (stayforever.de)
    - **Interview** mit Mark Morrison zu **Puppen, Perlen & Pistolen** (frei für alle auf Patreon & Steady)
- **Unterstützer-Formate**
    - **Wusstet ihr eigentlich ...?** The Hobbit (Patreon, Steady)
    - **Wusstet ihr eigentlich ...?** Pokémon Rot & Blau (Patreon, Steady)
    - **Zehn Jahre Klüger:** August 2012 (Patreon, Steady)
    - **Filmpodcast:** Bloodrayne (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.