Neuigkeiten aus dem Stay-Forever-Hauptquartier!

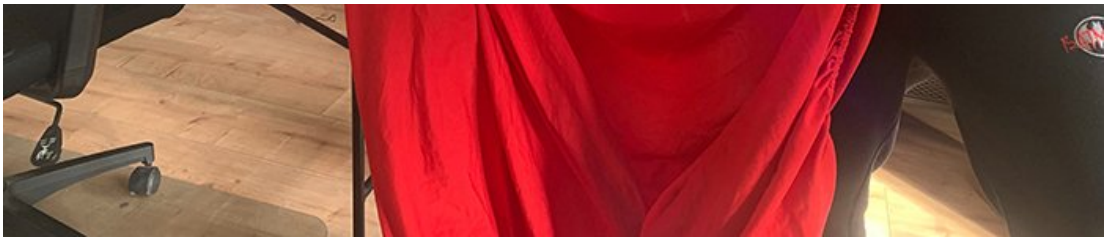
Bei inkorrekter Darstellung: Im Browser anzeigen!

#18 – OKTOBER 2022

Liebe Freundinnen, liebe Freunde!

Zeit für einen kleinen Einblick in die Produktion:

Die „Stadt der Diebe"-Folgen (auf Patreon/Steady) erfuhren erstmals eine großflächigere Unterlegung mit Soundeffekten für vorgelesene Passagen. Wir hatten das vorher schon mal sporadisch erprobt, etwa bei der Erzählung der Reise zum Mittelpunkt der Erde, die wir als Dankeschön an die Unterstützer der **Dark Omen**-Folge angehängt haben. Verantwortlich dafür war Matthäus, der normalerweise unsere Podcasts schneidet. Und als wir neulich dann die Idee hatten, den Text, den Henner für den The Hobbit-Podcast eingesprochen hat, zusammengeschnitten auf Youtube auszukoppeln, haben wir wieder Matthäus gebeten, da Hand anzulegen. Das Ergebnis ist spektakulär ... aber wie geht sowas eigentlich?



Für feuerspeiende Drachen ist es elementar (haha!), ein rotes Laken zu nehmen.

Wir geben Matthäus das Wort:

Hallo, hier Matthäus aus dem Schnittraum. Der Soundteppich der Hobbit-Nacherzählung ist eine Mischung aus fertigen Samples und eigens von mir erstellten Effekten, die sorgfältig in Länge und Intensität Henners gesprochenem Text angepasst wurden, um das Gesagte zu illustrieren, ohne es zu erdrücken.

Ein reales Beispiel für einen der verwendeten Effekte: Falls ihr euch gefragt habt, wie man den Flügelschlag eines Drachen aufnimmt (wenn man zuvor das Fenster offen gelassen hat und der Hausdrache geflohen ist), kann ich diese Frage beantworten: mit meinem Freund, Lars, dem Laken.

Das Schütteln und Schlagen von Stoffen zur Erzeugung von Flügelschlägen habe ich vor vielen Jahren von meinem Geräuschemacher beim Sounddesign zur fantastischen Elfen-Serie „Mia and Me“ gelernt. Jeder Stoff hat seine individuellen Eigenschaften und klingt anders. Ein kleines, relativ festes Handtuch würde man eher für Vögel nehmen, und ein großes Laken klingt einfach genial für Drachen oder Nazgûl. Man kann auch Stoffe verschiedener Arten und Größen übereinander „layern“, um unterschiedliche Arten von Flügeln zu reproduzieren. Von einem Drachenflügel mit eher ledernem Klang bis zu den rauschenden Federn von Tolkiens Riesenadler Gwaihir ist eigentlich fast alles drin.

Für die brodelnden Gefäße des Alchemisten in die Stadt der Diebe kam seinerzeit einfach mein Wasserkocher zum Einsatz;, für ein anderes Projekt habe ich mit Mehl in einem Luftballon Fußstapfen im Schnee simuliert. Da knautscht man das so schön befriedigend zusammen; es war allerdings eine ziemliche Sauerei.

Ich freue mich jedenfalls schon auf die nächste Spielbuch-Staffel, die Mháire und Gunnar aufnehmen – und ich kann schon verraten, dass wieder ein Laken zum Einsatz kommen wird.

Podcasts im Oktober

In der Folge #125 von **Stay Forever** knöpfen wir uns nach langer Zeit (eigentlich erstmals seit **Bubble Bobble**) mal wieder einen Klassiker vor, der seinen Ursprung in der Spielhalle hat, den viele aber auch vom Heimcomputer kennen.

Gerade online gegangen ist die SF-Folge #124, die für den September geplant war: **Schleichfahrt!** Das ist ein ziemliches Monster geworden und war dementsprechend aufwändig in der Nachbearbeitung. Im Podcast kommen drei Mitglieder des Entwickler-Teams Massive zu Wort, Alexander Jorias, Ingo Frick und Oliver Weirich; Ende Oktober reichen wir obendrein noch ein Interview mit den drei Herren nach, in dem unter anderem länger über die **Aquanox-**Spiele und den Niedergang von Massive gesprochen wird.

Bei **Super Stay Forever** hat die Folge #56 zu **NHL '94** den September knapp verpasst und erscheint Anfang Oktober. Die Oktoberfolge rutscht deshalb aber nicht auf den November, Ende des Monats widmen sich Fabian und Gunnar der kurzen Playstation-Serie **Dino Crisis** von Capcom. Im Cast geht es schwerpunktmäßig um **Dino Crisis 2,** das ist der Teil, der sich vom Schwesterspiel **Resident Evil** ein bisschen emanzipiert und mehr in Richtung Action geht.

Und es ist mal wieder Zeit für einen Auftritt von Henner: **Stay Forever Technik #8** widmet sich in großer Ausführlichkeit der Geschichte und Technik unseres liebsten Eingabegeräts, der Maus. Henner und Chris erzählen unter anderem davon, warum die Maus gleich zweimal erfunden wurde, einmal davon in Deutschland.

Für die Unterstützer

Am letzten Tag des September ist die neue Staffel **Stay Forever Spielt** gestartet, die uns jetzt durch den Oktober begleiten wird. Thema ist das Spiel **Neuromancer,** ein Adventure-Rollenspiel-Hybrid von Interplay aus dem Jahr 1988. Der Titel basiert locker auf dem Cyberpunk-Klassiker gleichen Namens von William Gibson, es geht also um Hacker, die Matrix,

Cyberimplanate und derlei Dinge.

Dazu kommt wie immer eine Folge unseres Koop-Formats mit The Pod: **Zehn Jahre Klüger.** André ist aus dem Urlaub zurück und bespricht mit Christian unter anderem den Start einer Crowdfunding-Kampagne für ein ausgesprochen ambitioniertes Spiel, die bis heute läuft.

Und wir bringen die erste Folge aus unserem neuen Schatz an Folgen des Formats **Making Mags** mit Benedikt Plass-Fleßenkämper, in dieser Episode spricht er mit Gunnars und Chris' früherem Chef Jörg Langer über die Gründung der **GameStar.**

Wenn alles gut geht, bringen wir im Oktober auch noch Folge #16 unseres Plauderformats **Format ohne Namen** unter, es wird also ein Podcast-reicher Monat mal wieder.

Ach, der Goodieversand für die Unterstützer der beiden oberen Stufen steht auch an – wir produzieren gerade den Jahreskalender 2023. Die eigentliche Verschickung klappt vermutlich aber eher zum Ende des Oktober.

Stay Forever anderswo

Gunnar war im abgelaufenen Monat bei zwei Podcasts zu Gast. Bei den Spieleveteranen (mit Heinrich Lenhardt und Jörg Langer) ging es um das zwanzigjährige GamePro-Jubiläum, das wir hier bei Stay Forever in einer Folge des Unterstützerformats „Heftkritik" mit André Horn als Gast gewürdigt haben. Im Literatur-Podcast Auf ein Buch mit Sebastian Aufdemkamp war das Thema „Narrative und Storytelling in Computerspielen", was Gunnar Gelegenheit gab, mal wieder über *vast narratives* zu reden, das ist die besondere Möglichkeit von Spielen, Geschichten durch die Spielwelt selber zu erzählen, anstatt durch Dialog oder Zwischensequenzen.

Return to Monkey Island

*Genau wie viele von euch hat sich auch Fabian das neue **Monkey Island-**Spiel von Ron Gilbert angeschaut. Hier berichtet er von seinen Erlebnissen mit dem Spiel.*

Ich hatte Angst vor **Return to Monkey Island.** Das Spiel hatte große Chancen zu scheitern, weil es den Erwartungen von Millionen Menschen genügen muss, die bis heute mit leuchtenden Augen von **The Secret of Monkey Island** und **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** erzählen. An eben diese beiden Teile sollte das Spiel anknüpfen – schließlich war Serienschöpfer Ron Gilbert an den danach veröffentlichten Episoden nicht beteiligt. Er wollte die Geschichte aber noch mal nach seinen Vorstellungen weiterschreiben.

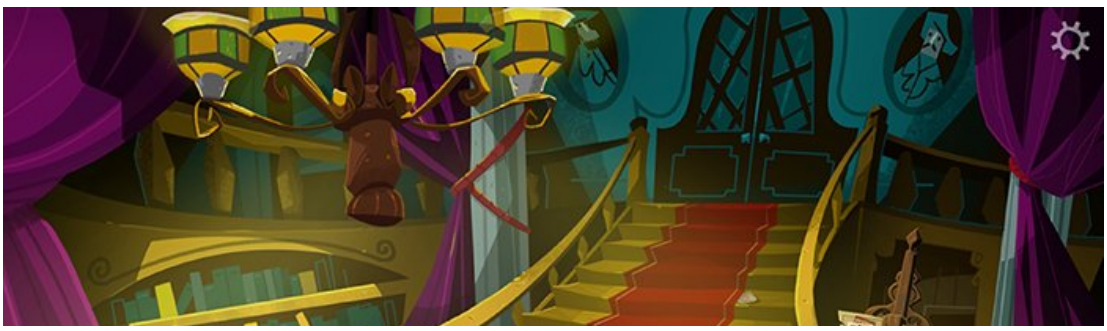
Gilbert und Grossman haben es wirklich gemacht – ein weiteres Monkey Island!

Eine Euphorie-Bremse war seit der Ankündigung für viele der Grafikstil: Statt wie bei **Thimbleweed Park** auf einen klassischen Pixel-Look zu setzen, entschieden sich Gilbert und das Team beim Studio Terrible Toybox für einen anderen 2D-Stil. Ja, der sieht gewöhnungsbedürftig aus. Wirklich wahrgenommen habe ich das schon bald nicht mehr. Das Spiel beginnt mit einer seltsamen Sequenz, die das Vergnügungspark-Ende von LeChuck's Revenge aufgreift. Kurz darauf geht auf Mêlée Island aber eine richtige Nostalgie-Offensive los: All die bekannten Figuren! Die Sprecher! Diese Musik!

Das kennt und liebt man. So wurde mir der neue Look schnell egal. Auch der Wegfall des alten Verbensystems ist okay, er verändert den Charakter des Spiels nicht. **Return to Monkey Island** ist ein klassisches Adventure – gut und witzig geschrieben, nicht unnötig geschwätzig, voller solider Rätsel und mit Fan-Service bis in die hinterletzte Ladeluke.

Die Zeiten ändern sich: Die neuen Piratenanführer sind ein anderer Schlag Mensch.

Dieser Fan-Service geht so weit, dass Neueinsteiger das Spiel zwar meistern und sich daran erfreuen können, viele Verweise bleiben aber unbemerkt. Darum sollte man die ersten zwei Teile zuvor unbedingt gespielt haben. Wer das Glück hat, alle drei Titel aktuell zum ersten Mal spielen zu können, findet **Return to Monkey Island** im Vergleich zu seinen Vorgängern möglicherweise sogar noch besser, als wenn man das erste Duo vor 30 Jahren kennengelernt hat. Denn die Lebensumstände beeinflussen das Erlebnis: In einer halsbrecherischen Pauschalisierung nehme ich an, dass viele, die Anfang der 90er-Jahre vor ihrem PC, Amiga oder Atari ST saßen und **Monkey Island** gespielt haben, damals unkompliziertere Leben lebten. Mit weniger Pflichten, weniger Verantwortung, weniger Komplexität.



Mit Schwertmeisterin Carla geht Konversation nicht ohne Kampf.

In dieses watteweiche Gefühl lassen wir uns im Gedenken an alte Spiele gern hineinfallen: Wie ich aus der Schule kam, den Amiga anschaltete, die Handvoll – oder im Fall von **Monkey Island 2** Händevoll – Disketten rauskramte und zu Guybrush wurde. **Return to Monkey Island** öffnet für ein paar Stunden ein kleines Fenster in diese Vergangenheit, von dem aus wir unserem jüngeren Ich noch mal zuwinken dürfen. Es wird aber nie den Stellenwert der ersten zwei Teile erreichen – dafür ist es mit voller Absicht ein zu altmodisches Spiel, das gar nicht den Anspruch hat, die Grenzen seines Genres zu erweitern.

Guybrush bringt sich natürlich wieder in allerlei lebensbedrohliche Lagen.

SpaceVenture

Christian hat das ANDERE große Retro-Adventure des Septembers gespielt.

Im Juni 2012 sammelte das Kickstarter-Projekt **SpaceVenture** eine halbe Million Dollar von 10.000 Unterstützern ein, um ein neues Werk im Geist der klassischen Sierra-Serie **Space Quest** zu machen. Aushängeschilder der Kampagne: Scott Murphy und Mark Crowe, die Schöpfer von **Space Quest.** Dann vergingen zehn Jahre. Zehn Jahre der Vertröstungen, Verschiebungen und langen Phasen des Schweigens, aber auch der Schicksalsschläge: Erst starb Scott Murphys alzheimerkranke Mutter, die er mehr als ein Jahrzehnt lang gepflegt hatte, dann erkrankte er selbst an Krebs, genau wie Mark Crowes Frau. Das Projekt schleppte sich dahin, wurde erst zum Gespött, dann zum Quell des Grolls einer zunehmend verbitterten Unterstützer-Community. Zuletzt verzögerte sich der lang angekündigte Release um mehr als ein Jahr, weil das Entwicklerteam allen Ernstes das Abspeichern nicht hinbekam.

Ace in gefluteter Toilette

Am 16. September 2022 ist SpaceVenture nun erschienen, drei Tage vor **Return to Monkey Island.** So recht hat niemand mehr damit gerechnet, die Luft war lange raus, und so schleppte sich hier der letzte Teilnehmer eines Rennens über die Ziellinie, dessen Zuschauer schon lange nach Hause gegangen waren. Immerhin bestand die leise Hoffnung, dass der Zieleinlauf erhobenen Hauptes geschehen würde; dass am Ende immerhin ein anständiges Spiel dabei herauskäme.

Das ist nicht der Fall.

SpaceVenture teilt mit **Space Quest** zwar weder den Namen noch den Helden, aber die DNA: Scifi-Setting, Slapstick-Humor, Arbeiterklasse-Held. Der heißt hier

Ace Hardway und ist Weltraum-Klempner, und mehr muss man über ihn auch nicht wissen; wie alle Charaktere im Spiel definiert sich seine Persönlichkeit allein durch seinen Job. Der bierbäuchige Handwerker walzt durch eine Redneck-Version des Universums, bevölkert von Truckern, Mechanikern und abgeranzten Typen, zusammengehalten von Space-Highways, Fast-Food-Buden und Kumpeltum, abgegrenzt gegen die geleckte Anonymität gewissenloser Megakonzerne und die spießigen Vorort-Siedlungen, die hier aus endlosen Reihen im All schwebender Kuppelbauten bestehen. All dem begegnet Ace mit unerschöpflicher Gleichgültigkeit, seiner Rohrzange und dem Roboter-Hündchen Rooter.

Ace auf dem Schrottplatz

Das könnte Stoff für eine interessante Persiflage sein, wäre es nicht alles so abgedroschen. **SpaceVenture** hat keine Agenda, es will oder kann noch nicht mal eine interessante Geschichte erzählen; es kämpft sich schlichtweg von Gag zu Gag und dabei von einer Banalität zur nächsten. Es wird gefurzt, gekackt und gekotzt, Ace wird in ein Klo gesaugt, von einem Sandwurm ausgewürgt, und sein Raumschiff braucht als Treibstoff Exkremente. **SpaceVenture** trieft vor Boomer-Humor, der Trivialitäten als parodistischen Glanzleistung missversteht: Da gibt es einen App Store, in dem man Programme wie “Instashame” oder “Spacebook” herunterladen kann; aber dann funktionieren sie nicht, weil sie in einer endlosen Update-Schleife festhängen. Da meldet sich gelegentlich eine KI namens “iMom”, die im strengen Tonfall einer 50er-Jahre-Mutter ordentliches Benehmen anmahnt. Da werden überraschend Gesangseinlagen eingespielt wie in den Variety-Shows des US-Fernsehens aus den 60ern und 70ern, etwa wenn ein Weltraum-Motorrad-Cop, nachdem er Ace angehalten hat, erstmal zu einer Tanzeinlage “Bad to the

Chrome" schmettert, weil er aussieht wie der Flüssigmetall-T-1000 aus Terminator 2. Der Film ist mittlerweile auch schon mehr als 30 Jahre alt.

Sinn ergibt das alles keinen; es ist da, weil irgendetwas Lustiges passieren muss. Wo **SpaceVenture** nicht Stereotype aus der Popkultur des letzten Jahrhunderts verwurstet, da recycelt es Versatzstücke aus den **Space Quest-**Spielen, allen voran **Space Quest 3.** Natürlich ist man wieder mal auf einem Weltraum-Schrottplatz unterwegs, um ein Raumschiff zu finden, natürlich besucht man ein Fast-Food-Restaurant, und natürlich strotzt das Spiel vor Selbstreferenzialität. **SpaceVenture** entblödet sich nicht, selbst den Abschluss-Gag von **Space Quest 3** zu recyceln: Den Auftritt von Scott Murphy und Mark Crowe in ihrer Rolle als "Two Guys from Andromeda", die hier vom finalen Twist zu einem beiläufigen Teil der Handlung herabgestuft werden. Und die große Bedrohung ist ein neues Computerspiel, das seine Spieler zu sabbernden Idioten macht.

Vielleicht ist das der Meta-Kommentar von **SpaceVenture:** Vielleicht ist es selbst dieses Spiel. Spoiler: Natürlich nicht, das wäre viel zu clever. Aber angesichts der krassen Ideenlosigkeit, der katastrophalen Bedienung und der abstrusen Rätsel (ganz abgesehen von den vielen unvermittelten Toden, die Ace sterben kann) läuft einem beim Spielen der eine oder andere Speichelfaden aus dem Mund. **SpaceVenture** ist unreif in jeder Hinsicht: In seinem Humor und seiner Gestaltung ebenso wie in seinem Auslieferungszustand. In den Digital-Stores findet man **SpaceVenture** nicht, Unterstützer bekamen eine Zip-Datei per Download-Link. Per Mail hinterhergeschickt wurde die Warnung, man solle die voreingestellte Auflösung von 1920x1080 doch bitte nicht überschreiten, sonst gehe die Spielgrafik kaputt. Es ist das geringste Problem eines offenkundig unfertigen Spiels, das vor Bugs, Glitches und Bedienproblemen nur so strotzt.

Ace trifft die Two Guys from Andromeda.

Es musste wohl einfach raus; besser ein Ende mit Schmerzen als Schmerzen ohne Ende. Man darf davon ausgehen, dass die Geschichte ihres unglückseligen Kickstarters für Murphy, Crowe und ihre Kollaborateure damit erledigt ist; mit diesem Spiel ohne Daseinsberechtigung, das nun dasteht als Denkmal des Versagens.

Es wäre besser gewesen, sie hätten es auf den Schrottplatz geworfen.

Abschiedsspiele

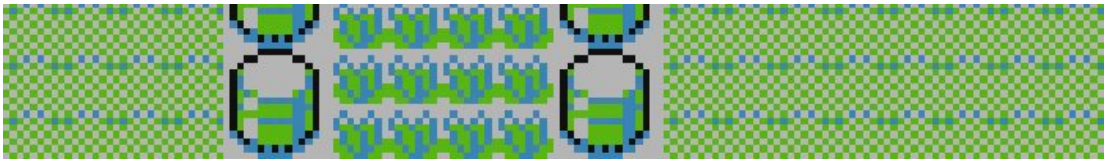
In dieser Rubrik wirft Fabian einen Blick zurück auf die letzten in Deutschland für Konsolen veröffentlichten Spiele. Dieses Mal: der ***Nintendo Game Boy.***

Die unglaubliche Langlebigkeit des 1989 in Japan und den USA sowie 1990 in Europa veröffentlichten Nintendo-Handhelds Game Boy ist unter anderem den Pokémon zu verdanken. Mit Game Boy Pocket und Game Boy Color gab es zwar behutsame Hardware-Revisionen, vor allem die Spiele um die Taschenmonster trugen die Plattform aber bis ins 21. Jahrhundert.

Pikachu grüßt freundlich vom Titelbild.

Nachdem die Editionen Rot und Blau den Stein ins Rollen gebracht hatten, schob Nintendo mit **Pokémon Gelbe Edition** Mitte 2000 eine aktualisierte Fassung nach. Es war das letzte bei uns veröffentlichte Spiel für den klassischen Game Boy. Im Mittelpunkt steht das gelbe Pokémon Pikachu, es ist hier ständiger Begleiter des Protagonisten. Diese Idee schauten sich die Entwickler beim zwischenzeitlich gestarteten Anime ab, wo Hauptdarsteller Ash auch ein Pikachu an seiner Seite hat.

Die Grafik wurde gegenüber den zwei vorherigen Editionen leicht verbessert, außerdem wurden Pokémon-Fundorte und weitere Details ein wenig verändert. Der Löwenanteil des Spiels ist aber identisch zu den Editionen Rot und Blau. Dem Erfolg tat dies keinen Abbruch. Pikachu wurde ein solcher Star, dass spezielle Modelle von Game Boy Color, Nintendo 64 und auch neuerer Nintendo-Hardware im Pikachu-Design erschienen.



So sieht das Spiel abseits der Kämpfe aus.

Pokémon Gelbe Edition erhielt gleich zwei Remake-Versionen. Sie heißen **Pokémon: Let's Go, Pikachu!** und **Pokémon: Let's Go, Evoli!** und wurden 2018 für Nintendo Switch veröffentlicht. Wenn ihr noch mehr zu den Anfängen der **Pokémon-**Spiele wissen möchtet, hört euch gerne (noch) mal Folge 53 von Super Stay Forever an – da haben sich Gunnar und Fabian exakt diesem Thema gewidmet.

Wer hat denn 2000 noch SNES gespielt?!

Die Geschichte der PC Games

... und eine Begegnung mit Christian Schmidt. ***Christian Burtchen*** *(rechts mit seiner ersten am Kiosk gekauften PC Games) ist Hörer von Stay Forever und sehr aktiv in unserem Discord. Er ist aber vor allem ... ein Mann mit Vergangenheit. Und zwar hat er*

direkt bei Sauron in Mordor gearbeitet, will sagen, bei der Zeitschrift PC Games in Nürnberg (später Fürth). Er berichtet von seiner PC-Games-Zeit.

Am 2. Dezember 2007 steige ich um 9 Uhr früh aus einem Nachtzug in Wien - und stelle fest, dass mein Liegewagengenosse unsere Mäntel vertauscht hat. Leicht panisch suche ich zunächst einen Schalter, in dem eine Kleidungslandverschickung über den Tag hinweg organisiert wird, und dann ein Bekleidungsgeschäft, um nicht nur im Pullover durch die winterlichen Straßen Österreichs zu tingeln. Scheinbar deutlich entspannter kommt Christian Schmidt zum Termin. Wir beide sind von JoWood eingeladen. Die E-Mail versprach erste Bilder zu **Gothic 4,** vor Ort beginnt die PR-Abteilung aber erst mit einer langen Präsentation zu einem neuen **Seven Kingdoms** und einem **Gothic-**Mobile-Spiel, das unser beider Geduldsfäden einigermaßen strapaziert.

Nach einer viel zu langen Zeit mit diesen Ferner-Liefen-Produkten werden wir in einen kleinen Raum gebeten, und dort zeigt der Monitor tatsächlich ordentlich aussehende Landschaften dessen, was später **Arcania: A Gothic Tale** wird. Was mir viel mehr in Erinnerung bleibt: Christian ist gleichzeitig charmant und schafft es, sich nach vorne zum Entwickler zu drängeln, Visitenkarte und Bitte um Kontaktaufnahme unterzubringen. (Auf der nächsten Games Convention wird so etwas Ähnliches noch einmal vorkommen bei einer Interview-Situation zu Prince of Persia, dann verschärft um die Tatsache, dass der werte Herr Schmidt sich nicht einmal an mich erinnern kann.) Und erst dann ein „Ach, der Christian Burtchen bist du“, wenn auch vorgetragen mit entwaffnend einladender, sehr Podcast-geeigneter Stimme.

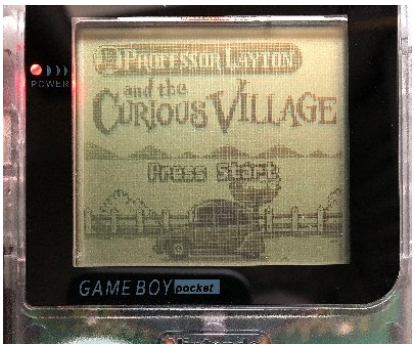
Nach dem Alibi-Termin verbringen wir die Restzeit bis zum Flug respektive Zug zurück damit, auf Kosten unserer Arbeitgeber Unmengen Melanges in einem Kaffeehaus zu schlürfen und über den Stand der Dinge zu philosophieren. Christian bemerkt etwa, dass wir vor ein paar Monaten eine Reportage auf dem Titel hatten – richtig, und leider ein ziemlicher Reinfall – oder fragt, weswegen wir kürzlich ein **Need for Speed** als zweites Cover-Thema nahmen

– weil in unserer Premium-Wundertüte ein ganzes Special dazu war. Die erste große **Gothic 4-**Titelgeschichte wird später tatsächlich bei der GameStar landen, allerdings mit tatkräftiger Unterstützung aus unserem Hause. Warum das? Es ist eines der vielen „Drama!"-Momente meiner knapp zweieinhalb Jahre beim Computec-Verlag, über die ich unlängst geschrieben habe.

💾 Retronews

- **Spielesammlung XXL:** Stephan Freundorfer – Journalist, Retro-Fan und gelegentlicher Gast beim Spieleveteranen-Podcast – stellt bei Arte Tracks, einem wöchentlichen TV- und Webmagazin über Popkultur, seine Spielesammlung vor. Wer mehr von der Spielesammlung sehen will: Bei den Rocket Beans wurde im Format Retro Klub seine Sammlung noch ausführlicher vorgestellt: Die größte Retro-Spielesammlung Nord-Deutschlands.
- **DYNATECH 30th Anniversary Edition:** 1992 veröffentlichte eleven Software die ambitionierte Zukunfts-Wirtschaftssimulation **Dynatech.** Jetzt gibt es ein Fan-Remaster. Das ist interessant, weil eleven Software nicht irgendjemand war: Hinter dem Namen stecken Olaf Patzenhauer und Holger Gehrmann (Biing!, Fate: Gates of Dawn), die mittlerweile leider beide verstorben sind. Das Remaster gibt es für Amiga und DOS, wobei die DOS-Version auf der originalen DOS-VGA-Version basiert, während die Amiga-Version mit mehr Verbesserungen aufwartet. Unter anderem wurde ein Problem behoben, das dazu führte, dass die ursprüngliche Version mit der Hälfte der vorgesehenen Bit-Tiefe für die Farbgenauigkeit gerendert wurde. Sie ist nun grafisch zu 100% mit der VGA-Version vergleichbar. Die Entwickler empfehlen die Amiga-Version. **Dynatech** spielt im Jahr 2400, die Ressourcen und Grundstücke der Erde sind erschöpft. Die Zukunft der Menschheit muss durch die Entdeckung und Besiedlung fremder Planeten gesichert werden. Die größten Konzerne sind mit der Leitung dieser Kolonisierung beauftragt. Der größte von ihnen, ein Megakonzern namens Dynatech, kümmert sich um die Lieferung der erforderlichen Produktionsinfrastruktur, Gebäudekomplexe und Lagereinrichtungen. Wer als Geschäftsfrau oder -mann in diese Welt eintauchen und mit Dynatech Geschäfte machen möchte, kann auf der Webseite der Entwickler das Spiel herunterladen.

Dynatech: Eine Wirtschaftssimulation für Profis.



- **Kreative Demakes:** Zur Auflockerung berichten wir gerne über hübsche „Demakes“ moderner Spiele, also gewissermaßen Nachbildungen aktueller Spiele im Gewand vergangener Spielegenerationen; **Mass Effect** & **Elden Ring** gab es an dieser Stelle schon zu sehen. Dieses Mal sind wir auf ein aufwändiges Demake von **Professor Layton and the Curious Village** gestoßen, das vom Programmierer Game Boy Demakes (2bitcrook) stammt. Wie Game Boy Demakes auf Twitter betont, handelt es sich dabei nicht nur um eine animierte Diashow wie bei früheren Arbeiten (Myst, Bloodstained, Chibi-Robo), sondern bietet auch Musik vom Chiptune-Komponisten beatscribemusic, der einige bekannte **Professor Layton-**Songs liebevoll nachempfunden hat. Auf Twitter gibt es ein Video des „Spiels“ sowie Download-Links zu der ROM-Datei.

- **Noch eine japanische Arcade schließt:** Wie schon in den vergangenen beiden Sommern (*Soranews:* 1, 2) musste auch in diesem August eine Arcade auf der Tokio-Elektronikmeile Akihabara schließen. Diesmal ist es **GiGO Akihabara Building 4,** das geschlossen wurde. Veteranen unter den Spielefans werden es aber eher unter seinem alten Namen **Sega Akihabara Building 4** kennen, wie es hieß, bevor Sega aus dem Arcade-Management-Geschäft ausstieg und die dazugehörigen Einrichtungen

unter dem neuen Eigentümer Genda GiGO Entertainment umbenannt wurden. Die diesjährige Schließung ist besonders traurig, da GiGO Akihabara Building 4 nicht nur eine Spielhalle, sondern auch ein Café enthielt, in dem verschiedene Kollaboration mit beliebten Spiele-Franchises stattfanden, zuletzt z.B. mit der großen Franchise **Persona.** Auch die Betreiber der Arcade äußerten sich via Twitter enttäuscht: „GiGO Akihabara 4 Gebäude geschlossen! Ich mag es nicht! Ich will es nicht schließen😭.“ (Übersetzung aus dem Japanischen, die ausdrucksstarken Emojis tun ihr Übriges.)

Google Maps zeigt die Arcade noch mit einer Aufnahme aus Mai 2021.

- **Mega-Drive-Unterstützung bald für den Analogue Pocket:** Vor ein paar Ausgaben hat Fabian von seinen Erfahrungen mit seinem neuen Retro-Handheld Analogue Pocket berichtet. Von Haus aus kann der Pocket Game-Boy-Spiele auf der Hardware emulieren, nicht nur via Software. Das jüngste V1.1-Update für das Analogue Pocket hat es FPGA-Entwicklern ermöglicht, mit der Portierung von Cores auf den Handheld zu beginnen. Nachdem das SNES und das Neo Geo bereits für den Pocket portiert wurden, sieht es so aus, als ob Sega-Mega-Drive-Cores als nächstes an der Reihe sind. Entwickler Eric Lewis teilte auf Twitter ein kurzes Video, das die Emulation bereits in Aktion zeigt, auch wenn er dabei einräumt, dass er noch nicht fertig ist und bisher auch nur NTSC unterstützt wird. Via GitHub kann die Entwicklung verfolgt werden.

- **GoldenEye erscheint offiziell für Switch über Nintendo Switch Online:** In seinem “Direct”-Event am 13.9. hat Nintendo bekannt gegeben, dass eine große Anzahl von Nintendo 64-Titeln zu Nintendo Switch Online hinzufügt wird, darunter auch das lang erwartete **GoldenEye 007**

inklusive Online-Multiplayer. Ein Veröffentlichungsdatum wurde nicht genannt. Andere angekündigte Titel sind unter anderem **ExciteBike 64, Pilotwings 64** sowie Spiele aus den **Mario Party-** und **Pokemon Stadium-**Reihen.

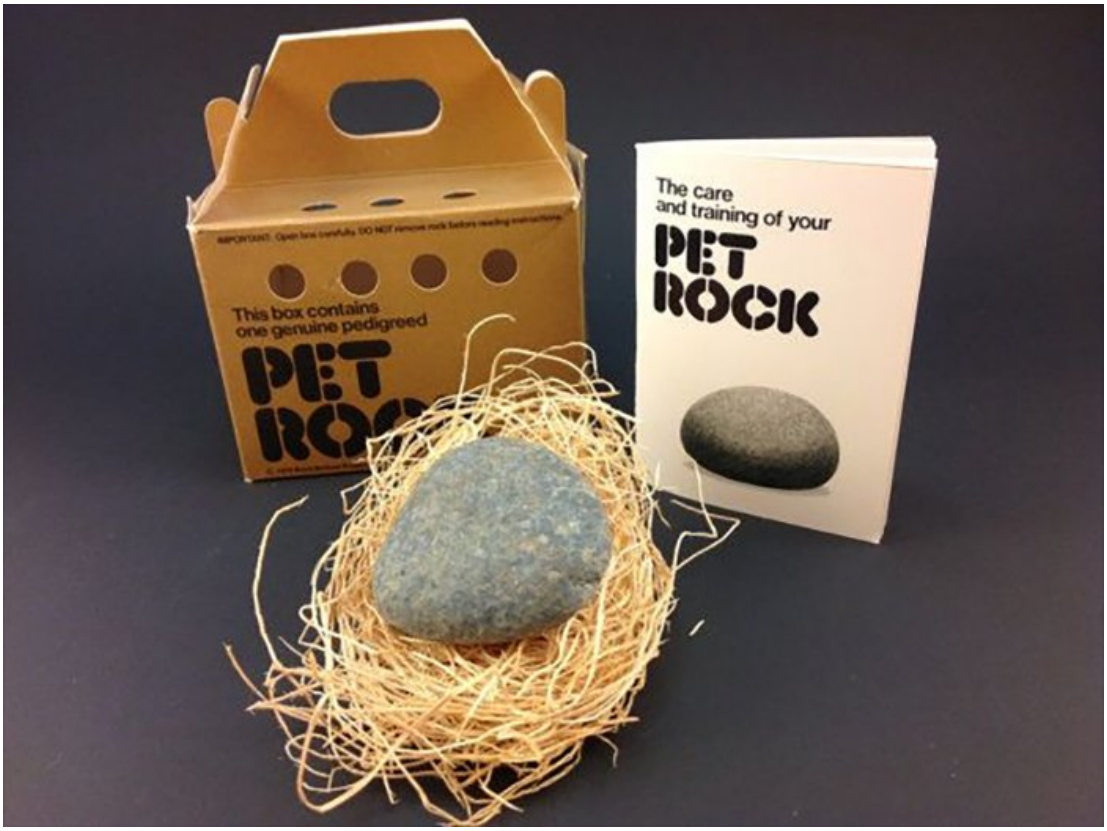
- **Factor 5-Entwickler sprechen über Turrican:** Auf der Gamescom 2022 hat die Retro Gaming Crew mit einigen Größen der Szene gesprochen, darunter auch mit den Entwicklern des Studios Factor 5, die in einem kurzweiligen Interview, das auf YouTube zu sehen ist, über ihren größten Hit **Turrican** reden. Besonders sehenswert sind die Exponate, die mitgebracht wurden: Original-Hardware und -Spiele aus der Zeit.
- **Event-Empfehlung:** Im Oktober findet wieder eine **Classic Videogames Convention** statt. **Am 8.10.2022** versammeln sich Retrofans **in Euskirchen**, um sich locker über Retrogames und -Hardware zu unterhalten und fachzusimpeln. Gerne gesehen ist das Mitbringen eigener Hardware. Wer dabei sein möchte, kann sich auf der Webseite der Veranstalter anmelden oder auch spontan vorbeischauen, nur 10 Euro zur Kostendeckung sollten mitgebracht werden. Auch unser Hörer und Forenmitglied turric4n ist vor Ort und bringt Hardware zur Unterhaltung mit: SEGA Mega Drive 1, Raspberry Pi 3, 2-4 Controller, LED-TV.

🎂 Zeitreise

Vor 45 Jahren ... (Oktober 1977)

Im Oktober 1977 wurden die ersten **Commodore PET**-Modelle ausgeliefert. Es war der erste Commodore-Personalcomputer für den Massenmarkt, das erste Modell hieß **PET 2001.** Sein 6502-Prozessor steuerte den Bildschirm, die Tastatur, den Kassettenrekorder und alle Peripheriegeräte. Der PET 2001 verfügte entweder über 4 KB (2001-4) oder 8 KB (2001-8) 8-Bit-RAM und war im Wesentlichen ein Einplatinencomputer, der einen kleinen eingebauten Monochrom-Monitor mit

40×25-Zeichen-Grafik ansteuerte, eingeschlossen in einem Blechgehäuse. Der Name **PET** stand ursprünglich übrigens nicht für das erst im Nachhinein geprägte *Personal Electronic Translator,* sondern wurde vom sogenannten Pet Rock inspiriert. Das war ein kurzlebiger Trend aus dem Jahr 1975, der einer Geschäftsidee des Werbefachangestellten Gary Dahl entsprang, der sich das ideale Haustier ausdachte und vermarktete: Ein Stein muss nicht gefüttert werden, kostet kein Geld und keine Zeit. Dahl verkaufte seine Haustier-Steine für 4 Dollar das Stück, wurde Millionär und inspirierte damit auch Andre Souson, einen Commodore-Vorstandsvorsitzenden, der mit dem PET den „Pet Computer“ produzieren wollte.



Vor 35 Jahren ... (Oktober 1987)

Maniac Mansion, das vor genau 35 Jahren erschien, liest sich wie eine Liste vieler ersten Male: Es ist das erste von Ron Gilbert geschriebene Spiel, das prompt ein Mega-Hit wurde, fast selbsterklärend ist es das erste Spiel in einer langen Liste traditionsreicher Spiele, das die SCUMM-Engine benutzt (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*), und es wird gesagt, dass Gilbert mit seiner Verwendung des Begriffes „cut-scene“ für die nicht vom Spieler kontrollierten Zwischensequenzen den Begriff für die Szene prägte. In einem Blogeintrag über technische Details des Spiels schrieb Gilbert jedoch später:

„Ich halte die Art und Weise, wie **Maniac Mansion** mit Zwischensequenzen umging, für einen der größten Fehler des Spiels. In späteren Spielen wie **Monkey Island** geschehen die Zwischensequenzen nur noch als Reaktion auf eine Aktion des Spielers. Sie waren nicht mehr an einen willkürlichen Timer gebunden.“ Der größte der zahlreichen Verdienste **Maniac Mansions,** der einen Umschwung im Adventure-Genre bewirkte, dürfte das grafische Interface gewesen sein, das das Spiel zugänglich gestaltete und durch das Befehle nicht mehr im Parser erraten werden mussten.

Übrigens: Craig Derrick, der als Executive Producer am neuen **Return to Monkey Island** und diversen anderen Neuauflagen alter Spiele gearbeitet hat, gibt sich auf Twitter geheimnisvoll bezüglich einer Fortsetzung der **Maniac Mansion-**Reihe ...

Vor 30 Jahren ... (Oktober 1992)

Der Höhepunkt der **King's Quest-**Serie erschien in Form von **King's Quest VI: Heute geerbt und morgen verschwunden,** oder mit Wortwitz auf Englisch: **King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow. King's Quest VI** gilt aufgrund der bahnbrechenden 3D-Introsequenz und der professionellen Sprachausgabe als bestes Spiel der Reihe. Die 3D-animierte Einführung wurde vom Spezialeffekte-Studio Kronos Digital Entertainment produziert, das auch Effekte für Filme wie **Batman Returns** und **The Lawnmower Man** entwickelt hat. Wer in den **SF Musik-**Folgen aufgepasst hat, erinnert sich an die Ballade „Girl in the Tower", die dem Spiel entstammt. Eine CD-ROM-Version von **King's Quest VI,** die 1993 für DOS und Microsoft Windows veröffentlicht wurde, enthält eine erweiterte Version der Eröffnungssequenz, eine vollständige Vertonung aller Textzeilen des Spiels und einen überarbeiteten Soundtrack mit einer Vollversion der Ballade „Girl in the Tower". Das Lied wurde von Mark Seibert komponiert und von Jane Jensen getextet und dient als Liebeslied des Spiels, das im Abspann zu hören ist.

Vor 25 Jahren ... (Oktober 1997)

Kürzlich gab es bei Stay Forever die Folge zu **Dark Forces,** dem ersten Eintrag in der **Jedi Knight-**Serie. Im Oktober 1997 erschien der zweite Teil, dessen englischem Titel das Erbe anzusehen ist: **Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II.** Auf Deutsch vermied man den Titel des indizierten **Dark Forces** und vermarktete das Spiel als **Star Wars: Jedi Knight.** Neben dem deutschen Markt änderte nur ein anderer Markt den Titel des Spiels; in Brasilien entschied man

sich für den (übersetzt) sperrigen Titel *Star Wars: Jedi-Ritter - Dark Forces II: Der Jedi-Ritter*. Auch **Jedi Knight** folgt dem Protagonisten Kyle Katarn, der zuerst in **Dark Forces** auftrat: Einem Söldner, der für die Neue Republik arbeitet und seine Verbindung zur Macht und dem „Tal der Jedi“ entdeckt, einer uralten Quelle der Macht. Damit führt das Spiel auch endlich Lichtschwerter und die Macht als Gameplay-Elemente ein. Während in **Dark Forces** die Jedi-Engine zum Einsatz kam, setzt **Jedi Knight** auf die stärkere Sith-Engine. Die Jedi-Engine war eine "2,5-D"-Engine ähnlich der **Doom-** und Build-Engine, die Sith-Engine hingegen ist eine echte 3D-Engine ähnlich der **Quake-** und **Unreal-**Engine. Die Zwischensequenzen, die mit echten Schauspielern gefilmt wurden, enthielten die ersten Lichtschwert-Aufnahmen seit dem damals letzten **Star Wars-**Film **Die Rückkehr der Jedi-Ritter** von 1983.

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **Stay Forever** #124: Schleichfahrt (stayforever.de)
  - **Die Welt von Mittelerde** (stayforever.de)

    - **Wo Wir Stehen:** September 2022 (stayforever.de)
    - **Stay Forever Live** auf dem Festival der Zukunft (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
    - **Stay Forever Spielt:** Neuromancer
        - Folge 1 (Steady, Patreon)
    - **Wusstet ihr eigentlich ...?** Final Fantasy VII (Steady, Patreon)
    - **Zehn Jahre Klüger:** September 2012 (Steady, Patreon)
    - **Heftkritik:** GamePro 10/2002 (Steady, Patreon)
    - **Eine kurze Historie:** Spiele in Mittelerde (Steady, Patreon)
    - **SFT Bits:** Sega Mega-CD (Steady, Patreon)

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.