Neuigkeiten aus dem Stay-Forever-Hauptquartier!

Bei inkorrekter Darstellung: Im Browser anzeigen!

## #20 – DEZEMBER 2022

### Hallo ihr Lieben,

wenn das Jahresende näher rückt, wird's ja gerne mal stressig; das ist auch bei Stay Forever so. Der November war ein intensiver Monat, was auch daran liegt, dass wir ein paar krankheitsbedingte Ausfälle hatten – das Wetter halt! Deshalb mussten wir leider einen Teil unseres eigentlich für November geplanten Programms in den Dezember schieben, unter anderen die kommende Folge von Super Stay Forever.

Für unsere Unterstützer gab's dafür gleich zwei Premieren: Zum einen erschien von unserem neuen Format **Making Mags**, das Benedikt und Sönke vom Games-Insider-Podcast für uns produzieren, die erste frische Folge. Darin erzählt Martina Strack anekdotenreich von der Frühzeit der legendären Spielezeitschrift ASM. Zum anderen ist die Staffel zum okkulten Sierra-Adventure Gabriel Knight 2 gestartet, die unsere hochgeschätzten Kollegen von Podcast Down to the Detail exklusiv für uns produziert haben. Die sechsteilige Serie läuft noch den Dezember hindurch und kommt, den vielen begeisterten Kommentaren nach zu schließen, ganz hervorragend an.

Es hat aber noch einen anderen Grund, warum die letzten Wochen gut gefüllt waren und die kommenden es noch sein werden. Mal abgesehen davon, dass die Vorbereitungen für unsere **Weihnachtswoche 2022** auf Hochtouren laufen (mehr dazu weiter unten), arbeiten wir hinter den Kulissen gerade an einem **Spezialprojekt**. Das wird eine hübsche kleine Sache werden, in die nichtsdestotrotz viel Zeit und Energie fließt. Mehr dazu verraten wir euch voraussichtlich im Januar.

Und noch zwei kleine Updates:

- Unsere großartige Hörerin **Sarah Kreuz** hat wieder eines ihrer aufwändigen, mit reichlich Spielszenen versehenen Videos zu einer klassischen SF-Folge fertiggestellt. LucasArts' Meisterwerk: Indiana Jones and the Fate of Atlantis heißt es, zu sehen in unserem Youtube-Channel.
- Auf der Unterstützer-Plattform Steady gibt es seit Neuestem die Möglichkeit, **Geschenk-Abos** von Stay Forever zu verschenken. Das hat uns in der Vergangenheit häufiger als Wunsch erreicht, nun ist es endlich möglich. Wenn ihr jemanden kennt, der sich über einen Monat oder gar ein Jahr Zugang zu den regelmäßig erscheinenden Bonus-Folgen von Stay Forever freuen würde (ganz abgesehen von den knapp 400 Episoden im Archiv), dann wäre das doch ein **schickes Weihnachtsgeschenk.** Zwei kleine Einschränkungen dazu: Das Abo beginnt für den Beschenkten im Moment des Kaufs, man kann es also nicht auf einen Starttermin (etwa den 24.12.) setzen. Und es addiert keine Extra-Monate zu bestehenden Abos (sondern gibt bestehenden Unterstützern einfach ein zweites Abo), es wendet sich also an bisherige Nicht-Abonnenten.

### Stay Forever im Dezember

**Stay Forever #126:** Gunnar und Chris arbeiten nach wie vor an der von unseren Unterstützern ausgewählten Folge über Might & Magic 1-5, die erwartungsgemäß recht aufwändig ist. Deshalb haben wir uns entschlossen, im Dezember noch ein anderes Thema dazwischen zu schieben: Wir beleuchten den C64-Klassiker **Neuromancer**, das Spiel zum Roman, der den Cyberpunk erfand. Mit **Neuromancer** haben wir uns unlängst schon in einer Staffel "Stay Forever Spielt" auseinandergesetzt; aber das Spiel ist bedeutsam genug, um es mit einer Hauptfolge zu adeln. Wer die Staffel schon gehört hat, kann sich trotzdem auf neue Erkenntnisse freuen. Nicht nur, dass wir das Spiel nochmal gründlich einordnen, vor allem erzählen wir nun die außerordentlich kuriose Entstehungsgeschichte und lassen die beiden Entwickler **Troy Miles** und **Bruce Balfour** zu Wort kommen, die wir für diese Geschichte interviewt haben. Ach ja, die beiden Interviews gibt's dann natürlich auch noch als Extra-Episoden.

**Stay Forever Technik:** Nachdem Henner mit Chris zuletzt die Geschichte der Maus beleuchtet hat, ist im Technik-Format von Stay Forever jetzt wieder ein klassisches Computersystem an der Reihe: der **VC-20.** Commodores günstiger Einsteigermodell führt Anfang der 80er viele Menschen an Computer heran und legt den Grundstein für den späteren Erfolg des C64. Aber war der VC-20 auch eine relevante Spielemaschine? Henner und Gunnar gehen der Frage in gewohnter Gründlichkeit nach.

**Die 🎄Stay-Forever-Weihnachtswoche🎄!** Es ist inzwischen liebgewonnenen Tradition: Auch in diesem Jahr helfen wir euch durch die aaaanstrengende (Vor-)Weihnachtszeit, indem wir in unserer Weihnachtswoche vom 19. bis 25. Dezember jeden Tag eine Folge veröffentlichen. Darunter mischen wir einige Beispiele unserer Unterstützer-Formate, damit auch diejenigen von euch, die nur den offenen Feed hören, eine Vorstellung davon bekommen, was wir hinter der Paywall so veranstalten. Was ist dieses Jahr im Programm? Das erfahrt ihr zum Auftakt der Weihnachtswoche am 19.12.!

## Unterstützer-Inhalte im Dezember

**Stay Forever Spielt:** Unsere SFS-Staffel zum Abenteuer-Spielbuch Die Stadt der Diebe stieß auf so viel Zuspruch, dass wir die Reihe fortsetzen. Gunnar und **Mháire Stritter** von Orkenspalter-TV treffen sich wieder, um gemeinsam durch ein Abenteuer-Spielbuch zu streifen. Diesmal ist es das deutsche Buch **Reiter der Schwarzen Sonne** von Swen Harder. Als ein Ugarith, ein Wesen der Nacht, erwachen die beiden neben einer Leiche – waren sie das etwa? Von dort entspinnt sich eine epische Story, die mehr als 1.400 Abschnitte umspannt und in verschiedene Enden münden kann. Im Gegensatz zum Klassiker **Stadt der Diebe** benutzt **Reiter der Schwarzen Sonne** modernere, vielfältigere Spielmechaniken – das sollte eine reizvolle Erfahrung für unsere beiden Abenteurer sein. Die Staffel beginnt im Dezember; wer mitspielen will, kann sich das Buch beim Mantikore-Verlag bestellen.

**Down to the Detail:** Unsere exklusive Staffel zu **Gabriel Knight 2** endet im Dezember mit den Folgen 4 bis 6. Gabriel Knight entschlüsselt das Geheimnis des Märchenkönigs Ludwig II, und seine Jagd nach dem Schwarzen Wolf findet einen dramatischen und lebensbedrohlichen Höhepunkt. Hat euch die Staffel gefallen? Die Jungs von Down to the Detail und wir freuen uns sehr über euer Feedback.

**Wusstet ihr eigentlich …?** Zur Super-Stay-Forever-Folge über Metal Slug, die im Dezember erscheint, reichen Fabian und Gunnar auch gleich noch eine Sammlung von Ergänzungen und Expertenwissen nach.

**Making Mags:** Jeden Monat erscheint für Unterstützer eine Folge Making Mags, immer im Wechsel eine schon mal bei Games Insider veröffentlichte Episode und eine ganz neue. Im Dezember ist wieder eine Klassiker-Folge dran: Winnie Forster erzählt von Entstehung und Geschichte der **Video Games**, dem Konsolen-Schwesterheft der legendären Power Play.

**Zehn Jahre klüger:** Chris und André blicken mit weisem Blick auf den Dezember 2012 zurück; traditionell urteilen sie zum Jahresabschluss über das Spielejahr 2012, aber es sind auch große Dinge passiert: Unter anderem rutscht ein lange schlingernder, großer Publisher endgültig in die Insolvenz.

## Retroshirty

Weihnachten steht vor der Tür, und in unserem Retroshirty-Shop gibt es viele **bunte, nerdige Dinge,** die sich wunderbar unter den Christbaum legen lassen.

Wer auf klassisches Merchandise steht, wird Gefallen an unseren Shirts & Hoodies finden. Hier gibt es Kunstwerke zu verschiedenen Spielen unseres Podcast-Œuvres auf bequeme T-Shirts und Pullover gedruckt. Besonders gut angekommen ist das neue Design zu unserer Final-Fantasy-7-Folge.

Gemütlichkeit zum Verschenken findet ihr in unserer Schnickschnack-Kategorie: Taschen, Mützen, Kaffeetassen, Sticker und Untersetzer verschönern euer Heim und stimmen auf die Weihnachtszeit ein. Unsere Nerd-Room-Tasse macht sich gut unter dem Baum, aber ist auch sicher schon vorher als Glühwein- oder Punsch-Gefäß geeignet.

Wer sich selbst oder einen anderen lieben Menschen mal vom Bildschirm losreißen will, sollte sich in unserem Bücher-Sortiment umschauen. Neben den aufwändigen und umfangreichen Bitmap-Books-Büchern haben wir auch ausgewählte Bände deutscher Autoren auf Lager. Gerade neu erschienen ist der schöne Band „Die Geheimnisse Von Monkey Island – Auf Kapertour Mit Pixel-Piraten!“, der gut zur diesjährigen Rückkehr nach Monkey Island passt. Die Bücher werden direkt von Weihnachtsmann Gunnar aus Karlsruhe versandt, vielleicht findet sich also der ein oder andere Weihnachtsgruß in eurer Bestellung ...

Und wer sich zu guter Letzt absolut nicht entscheiden kann, findet auch edle Gutscheine bei uns im Shop. Die gibt's von 15 bis 50 Euro und sind nicht nur simple E-Mail-Codes, sondern wertige, veredelte Karten auf silberfoliertem Papier, damit auch hier die Augen beim Auspacken aufleuchten.

Wir wünschen euch eine schöne Weihnachtszeit!

---

## Pile of Shame Minus 1

*Gunnar arbeitet seinen Textadventure-Stapel ab: Diesen Monat spielt er ein CYOA-Spiel,* ***This Book is a Dungeon.***

Ja nun. In meinem zynischen Spieleredakteursherzen gibt es, wie viele wissen, diese eine Kammer, die meiner Liebe für textbasierte Spiele vorbehalten ist. Dort geht nicht so viel rein – nur ein Bruchteil aller Spiele, die ich in einem Jahr spiele, egal ob neu oder retro, sind Textadventures oder Choose-your-own-Adventure-Spiele (CYOA). Aber hin und wieder kommt mir wieder eines in die Finger, und dann geht in der kleinen Kammer ein warmes Gaslicht an.

Ein solches Spiel ist **This Book is a Dungeon** von dem Amerikaner Nathan Meunier (Ex-Spieleredakteur, Indie-Entwickler), das kam 2015 raus und ist eine Art einfacher textbasierter Dungeon-Crawler. Es ist mit Twine erstellt, einem

Open-Source-Tool für interaktives Storytelling, und nutzt den kompletten Funktionsumfang dieses Systems – es hat nicht nur einfache Multiple-Choice-Passagen, sondern auch Schmuckgrafiken, eine interaktive Karte, ein Inventar und ein paar Kampfmechaniken. Trotzdem ist es natürlich ein einfaches Spiel, ohne Sound und mit wenig optischer Abwechslung.

Das Genre ist Fantasy, aber mit einem ordentlichen Schuss Horror, Lovecraft-D&D quasi. Das Setting ist auch die größte Stärke des Werks, weil Meunier schöne, atmosphärische Beschreibungen für seine Räume geschrieben hat.

**This Book is a Dungeon** hat der Autor ursprünglich als Experiment für interaktive Fiktion entwickelt – das Ziel war es, in einem Monat ein solches Spiel auf die Beine zu stellen, es selbst zu veröffentlichen, und den ganzen Prozess in einem Entwicklertagebuch zu dokumentieren (am Ende hat es drei Monate gedauert). Die erste Veröffentlichung erfolgte dann auch folgerichtig als Buch für die Kindle-Plattform und war eine ausführliche Entwicklungsdokumentation im Choose-Your-Own-Adventure-Format, zu der das Spiel als Download gereicht wurde. Diese Herkunft macht auch den besonderen Reiz aus, denn Meunier nimmt sich Zeit: In nicht weniger als 40.000 Wörtern legt er den Entstehungsprozess von der anfänglichen Inspiration und Skizze der Idee bis zur Veröffentlichung dar. Der Text ist einen Tick unpolierter als das Spiel, gibt aber einen interessanten Kontext zur Spielerfahrung. Wenn man das Spiel auf Steam kauft, gibt es das Tagebuch als PDF-Download dazu.

Den Titel gibt's auf Steam für 3,99 Euro, er ist aber auch oft in Sales zu finden. Ich habe vor ein paar Wochen schlanke 39 Cent bezahlt. Bei itch.io findet sich auch eine kostenlose Demo.

## Abschiedsspiele

*In dieser Rubrik wirft Fabian einen Blick zurück auf die letzten in Deutschland für Konsolen veröffentlichten Spiele. Dieses Mal: die* ***Sega Dreamcast.***

Um die Jahrtausendwende war die Trendsport-Welle noch nicht abgeebbt. Vor allem **Tony Hawk's Pro Skater** hatte eine Flut an Spielen rund um Sportgeräte mit Rollen ausgelöst. Mit einem solchen Spiel fuhr 2002 auch Segas Dreamcast in Europa für immer auf das Abstellgleis. **Freestyle Scooter** von Crave Entertainment gab es zwar auch in den USA, dort erschien es allerdings schon 2001, und erst **NHL 2K2** beendete 2002 die Dreamcast-Ära. In Japan war erst mit dem 2007 veröffentlichten Vertikal-Shooter **Karous** Schluss.

Oh, ein 360 Superman – Tony Hawk wäre stolz.

**Freestyle Scooter** war ein typischer Multiplattform-Titel, der zuerst 2000 für die PlayStation veröffentlicht wurde. Das Spiel richtete sich klar an eine junge Spielerschaft: Ein böser Roboter hat diverse Menschen entführt, darunter UFC-Star Tito Ortiz, und ein paar Kids rollen auf Scootern zur Rettung los. In der Regel wird in diesem Genre gänzlich auf eine Hintergrundgeschichte verzichtet. Vielleicht aus Gründen.

Am Glockenturm grindet man über Abgründe.

An den verschiedenen Schauplätzen gibt es allerlei Optionen für Tricks und Sprünge, außerdem wird gegrindet, was der Scooter hergibt. Die Dreamcast-Version des Spiels läuft mit angenehmen 60 Bildern pro Sekunde, grundsätzlich sieht das Spiel aber nicht sonderlich gut aus – es entstand eben ursprünglich für die vorherige Hardware-Generation. Darüber hinaus fühlt es sich langsam und betulich an, spürbar dynamisch wird das Rumrollern nie. Und auch beim Absuchen der hinterletzten Ecken findet sich keine einzige neue Idee im Spiel. Zumindest der Soundtrack ist nett. Auch hier wird munter **Tony Hawk** kopiert, sodass es lizensierte Punk-Rock-Songs auf die Ohren gibt. Die Bands sind allerdings weitgehend

unbekannt.

Alles in allem ist **Freestyle Scooter** eine mäßige Interpretation eines hinlänglich durchgenudelten Konzepts. Das Spiel macht nichts richtig schlecht oder falsch, es hat aber auch so gar keine echten Pluspunkte. Man sollte es sich bestenfalls zum Komplettieren einer Sammlung holen.

Das Credits-Video mit kostümierten Menschen ist bizarr.

---

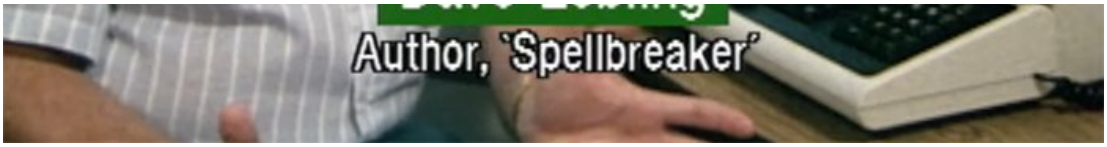
## Retronews

*Christopher hat für euch die Internet-Archive durchforstet und präsentiert aktuelle Ereignisse und Veröffentlichungen aus der Welt der Retro-Spiele.*

- **Vermeer & Ralf Glau:** Im YouTube-Kanal Magisthans Spielekiste gibt es Tutorials und Let's Plays zu C64- und Amiga-Spielen. Weil der Kanalbetreiber Andreas Ochs pandemiebedingt mehr Zeit als üblich hatte, entstand u.a. eine neue Rubrik: Unboxing. In der Pilotfolge gibt es eine zweistündige **Vermeer-**Retrospektive, für die Andreas auch Interviews mit Ralf Glau und Andreas Kemnitz geführt hat: „35 Jahre Vermeer - von der Idee zum Spiel“
- **Indizierte Spiele:** In diesem Jahr wurde bei GamersGlobal in der User-

Artikelreihe „Indiziert war garantiert“ über ehemals indizierte Spiele berichtet (Teil 1, Teil 2 und Teil 3). Zum Jahresende wird außerdem ein Blick auf die erste deutsche Videospiel-Indizierung geworfen: **River Raid.**

- **Chip Power Play:** Vor 10 Jahren wagten der Chip-Verlag und Heinrich Lenhardt ein Remake der *Power Play*. Im Spieleveteranen-Podcast #296 sprechen Heinrich und Sebastian Gerstl (früher Sebastian Sponsel) über die Entstehung der *CHIP Power Play* und blättern gemeinsam in der Erstausgabe.
- **Polygonien Zine:** Mit liebevollem Aufwand lässt Autor Roberto Kracht in seinem kostenlos erhältlichen *Polygonien*-PDF-Magazin den Geist der Sonderhefte, die früheren Zeitschriften beilagen oder einzeln veröffentlicht wurden, wieder aufleben. In der ersten Ausgabe des Magazins, „Schnee und Eis“, befasst Roberto sich mit Indie-Spielen und Retro-Klassikern, die winterliche Verhältnisse zum Thema haben. Auf über 100 individuell designten Seiten werden mehr als 30 Spiele vorgestellt, winterliche Level analysiert und frostige Welten besucht. Das *Polygonien*-Zine gibt es im PDF-Format auf itch.io.
- **BBC-Archiv 1985:** In einem kurzen, aber spannenden Beitrag warf die BBC 1985 einen Blick hinter die Kulissen des Bostoner Softwareunternehmens **Infocom.** Der Beitrag ist im Rahmen des BBC-Archive-Programms auf YouTube verfügbar und erlaubt einen interessanten Einblick in die Entstehung von *Interactive Fiction* in den 1980ern und die Sicht darauf im Kontext der Zeit. Weitere Retro-Computer-Beiträge gibt es im wunderbaren Archiv des *BBC Computer Literacy Project*.




- **The Retro Hour Book:** Dan Wood, Podcaster des englischsprachigen Retro-Podcasts *The Retro Hour*, hat sich nach über 350 Interviews mit Größen der Gamingbranche dazu entschlossen, zehn der besten und informativsten Gespräche in einem Buch festzuhalten. Diese Interviews dienen als Anlass, die Karrieren und Spiele der zehn im Buch vorgestellten Berühmtheiten auf über 400 Seiten ausführlich zu beleuchten. Dan Wood finanziert die Produktion des Buchs über Kickstarter, das finanzielle Ziel wurde bereits erreicht, und zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Newsletters verbleiben noch 9 Tage, um an erster Stelle an dieses spannende Stück Zeitgeschichte zu kommen: Klick!
- **Eye of the Beholder C64:** Eines der beliebtesten Retro-Projekte vergangener Jahre steht nun endlich offiziell in seiner finalen Version zur Verfügung. **Eye of the Beholder**, konvertiert und verbessert für den C64, ist als Version 1.00 kostenlos erhältlich. Vor einem Jahr haben wir für den November-2021-Newsletter Grafikdesigner Oliver Lindau, auch bekannt als v3to, zum Interview gebeten, um uns Einblicke in die Produktion zu geben. Da freuen wir uns natürlich, Oliver und dem Team unsere Glückwünsche zur Veröffentlichung auszusprechen!

## Zeitreise

*Ab in die Zeitmaschine! Wir reisen in die Vergangenheit und schauen uns an, welche Spiele vor 20, 25, 30 ... Jahren erschienen sind.*

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

Im Dezember 1997 erschien **Quake II** und wurde im gleichen Monat von der BPjS indiziert. Activision kam einer Überprüfung auf Straftatbestand § 131 StGB zuvor, was dem Spiel einen seltenen Platz auf der Liste B der BPjS gesichert hätte, indem der Publisher das Spiel gar nicht erst in Deutschland vertrieb. Mit diesen strengen Einstufungen stand Deutschland im europäischen Raum alleine da.

Der Actionfiguren-Hersteller ReSaurus, der wenige Jahre später sein Geschäft aufgab, produzierte 1998 eine Serie **Quake-II**-Figuren: Marine (& Barracuda Shark), Jungle Marine (& Strogg Parasite), Iron Maiden (& Strogg Technician), Tank, und eine limitierte Auflage des Psycho Marine. Zuvor hatte sich ReSaurus mit seinen Figuren zur Fortsetzung von Jurassic Park einen Namen gemacht.

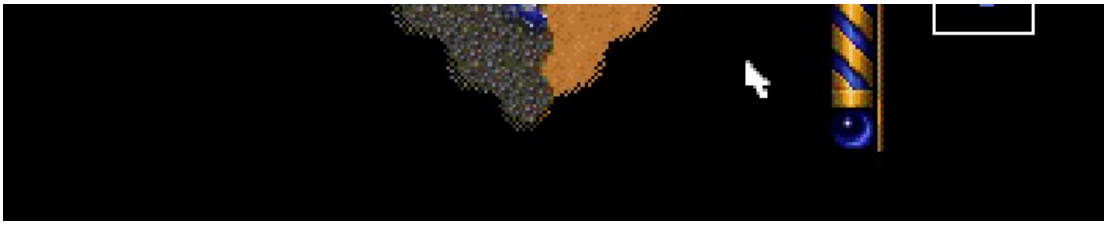
Der Erfolg der Racing-Simulation **Gran Turismo** (oder mit vollem Namen: **Gran Turismo: The Real Driving Simulator**), die einen Tag vor Heiligabend 1997 in Japan erschien, war schon im Vorsitzenden des Entwicklerstudios Polys Entertainment angelegt: Kazunori Yamauchi, auch Kaz genannt, war großer Rennsport-Fan, hatte bereits das comichafte **Motor Toon Grand Prix** entworfen und trat 2009 sogar eine eigene erfolgreiche Rennsport-Karriere im echten Leben an. Die Renn-Sim **Gran Turismo** benötigte 5 Jahre in der Entwicklung – das zahlte sich aus: Mit 10,85 Millionen verkauften Einheiten weltweit wurde **GT** zum meistverkauften PlayStation-1-Titel. Das Spiel rief eine mittlerweile über 10-teilige Serie ins Leben, was vielleicht auch dazu beitrug, dass Kaz zwei Exemplare seines – laut **Gran Turismo 5** – Lieblingsautos Ford GT in der Garage stehen hat.

---

**Vor 30 Jahren ... (Dezember 1992)**

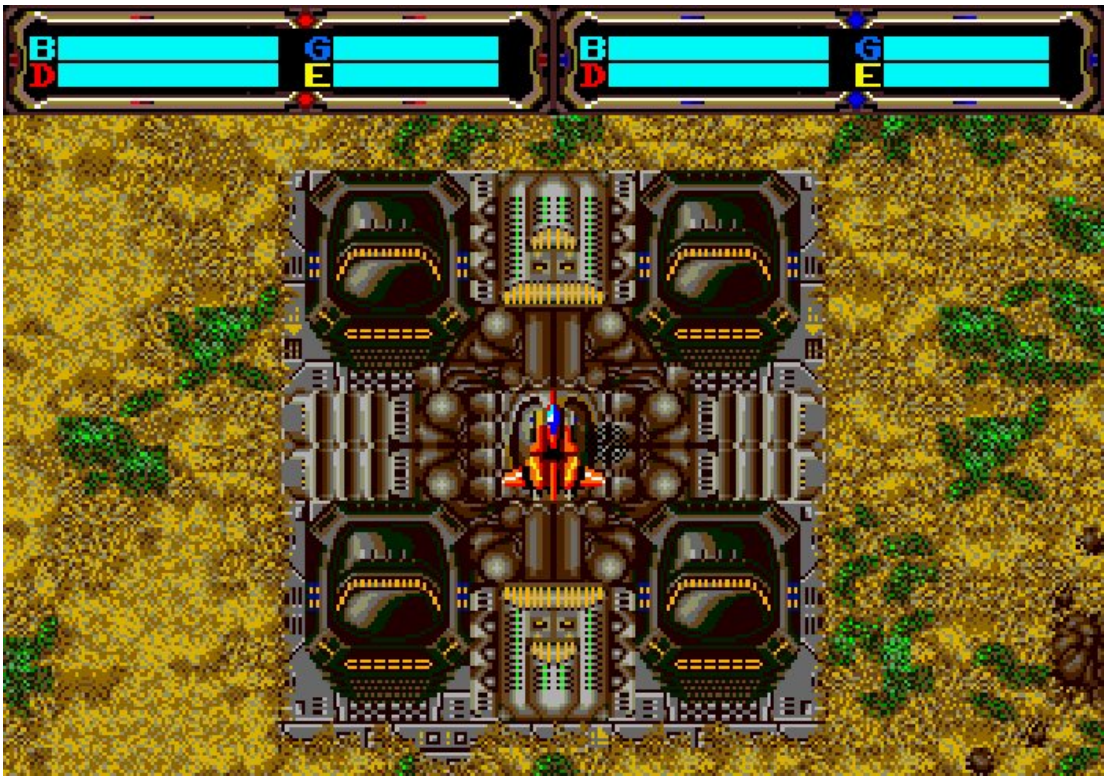
Als Prototyp des in den nachfolgenden Jahren aufblühenden Echtzeitstrategie-Genres gilt **Dune II** von Westwood Studios. Diesen Status hat sich das Spiel mit Spielelementen verdient, die es zuerst einführte, und die später ein Grundstein des Genres wurden. Dazu gehörte unter anderem:

- Sammeln von Ressourcen zur Finanzierung des Baus von Einheiten
- Einfacher Basis- und Einheitenbau
- Technologie-Baum
- Verschiedene Fraktionen, jede mit einzigartigen Einheitentypen und Superwaffen



Als Inspiration für diese Spielideen nennen Beteiligte aus dem **Dune**-Entwicklerteam, unter anderem Entwickler Joseph Hewitt und Stephen Clarke-Willson, damaliger stellvertretender Vorsitzender des Publishers Virgin Interactive, das japanische Mega-Drive-Strategiespiel **Herzog Zwei.** Hewitt geht auf den Status als „erstes RTS“ ein:

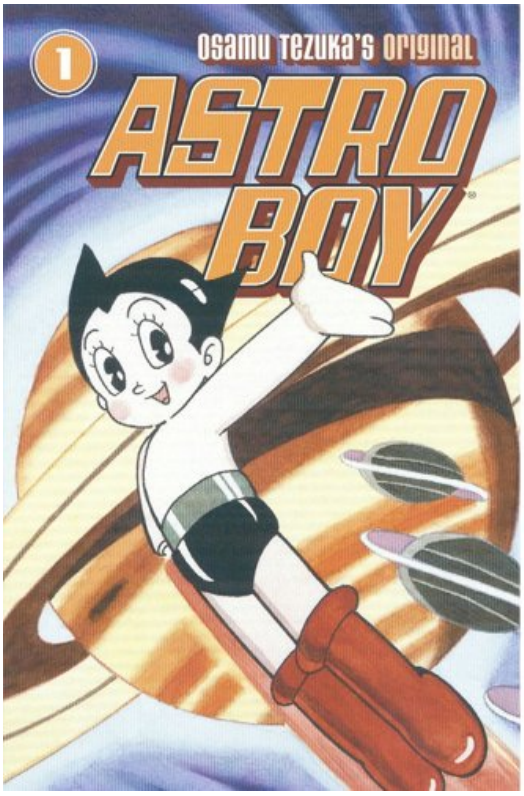
> *„**Herzog Zwei** kann als Echtzeitspiel betrachtet werden, aber es wird nicht allgemein als das erste RTS anerkannt, weil es nicht dieselbe Art von Spiel ist. **Herzog Zwei** war eine ganz eigene Sache und fühlt sich eher wie ein Arcade-Spiel an als ein Strategiespiel. Der Spieler steuert in **Herzog Zwei** nicht alle Einheiten, sondern nur eine Einheit. **Dune II** hingegen nahm alle Elemente eines traditionellen rundenbasierten Strategiespiels, große Armeen von Einheiten, fügte das Sammeln von Ressourcen und den Aufbau von Basen hinzu und ließ den Spieler diese in Echtzeit verwalten. Das war ganz anders als die rundenbasierten Strategiespiele, aus denen es hervorging.“*



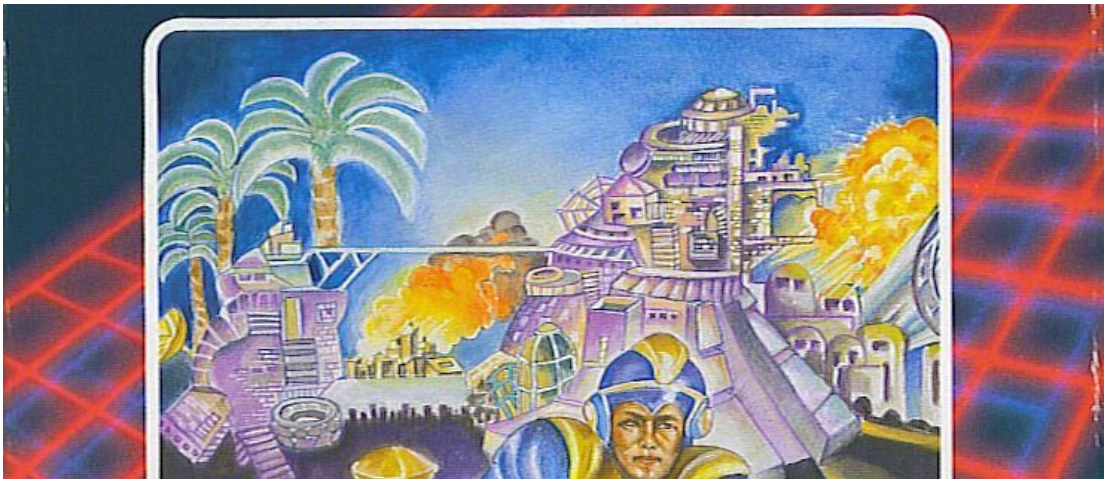

Herzog Zwei

**Vor 35 Jahren … (Dezember 1987)**

Am 17. Dezember 1987 stieß die Veröffentlichung von **Mega Man** auf dem NES eine der größten Spieleserien Japans mit einer der ikonischsten Figuren der Videospielbranche an. Künstler Keiji Inafune erinnert sich: *„Damals waren die Programmierer noch nicht spezialisiert und wir mussten viele verschiedene Dinge tun, weil es so wenige Leute gab, also habe ich am Ende im Grunde alle Charaktere entworfen.“* Inafune ließ sich bei seinen **Mega-Man-**Entwürfen vom Protagonisten des Manga *Astro Boy* beeinflussen.



Auf dem Bild oben rechts ist das beliebte Coverbild der japanischen Famicom-Box abgebildet. Das amerikanische NES-Cover hingegen, unten abgebildet, hat sich als Running Gag einen Namen gemacht, weil es keine Ähnlichkeit mit dem Spiel hat. Gamespy hat es auf Platz 1 der „Top Ten Worst Covers“ gesetzt.



Die **Mega-Man-**Franchise umfasst mittlerweile über 50 Spiele. Das hier besprochene, vor 35 Jahren erschienene Spiel lässt sich auf modernen Systemen im Rahmen der **Mega Man Legacy Collection** spielen, zudem erschien mit **Mega Man Powered Up** 2006 ein Remake für die PSP.

---

Eine weitere der größten Videospielreihen der Welt fand im Dezember 1987 in Japan ihren Anfang: Einen Tag nach **Mega Man,** am 18. Dezember 1987, wurde **Final Fantasy** veröffentlicht. Auch dieses Spiel brachte viele Nachfolger hervor, die gesamte Reihe verkaufte sich bis heute noch besser als **Mega Man:** Während die **Mega-Man-**Reihe ca. 38 Millionen Spiele absetzte, gingen Spiele der **Final-Fantasy-**Serie unglaubliche 173 Millionen Mal über die Ladentheke. Zum Vergleich: Die **Mario-**Franchise, Platz 1 der Liste, verkaufte 776 Millionen Spiele.

Einer der **Final-Fantasy-**Entwickler, Akitoshi Kawazu, erinnert sich in einem Interview an die Entstehung des ersten Spiels:

> *„Damals waren wir alle große Fans von **Wizardry** und **Ultima.** Trotz des Erfolgs von **Dragon Quest** gab es unserer Meinung nach noch nichts, was mit **Ultima** oder **Wizardry** vergleichbar war. Das war die Art von Spiel, an der Hironobu Sakaguchi, Hiromichi Tanaka und ich interessiert waren."*

Der Erfolg von Dragon Quest war dennoch ausschlaggebend für die Existenz der Final-Fantasy-Reihe:

> *„Herr Sakaguchi wollte schon lange vorher ein Rollenspiel entwickeln, aber er bekam keine Erlaubnis von der Firma, weil diese sagte: Wir sind uns nicht sicher, ob sich das verkaufen wird. Aber als **Dragon Quest** bewies, dass ein solches Spiel erfolgreich sein kann, konnten wir es endlich in Angriff nehmen."*

---

**Vor 40 Jahren … (Dezember 1982)**

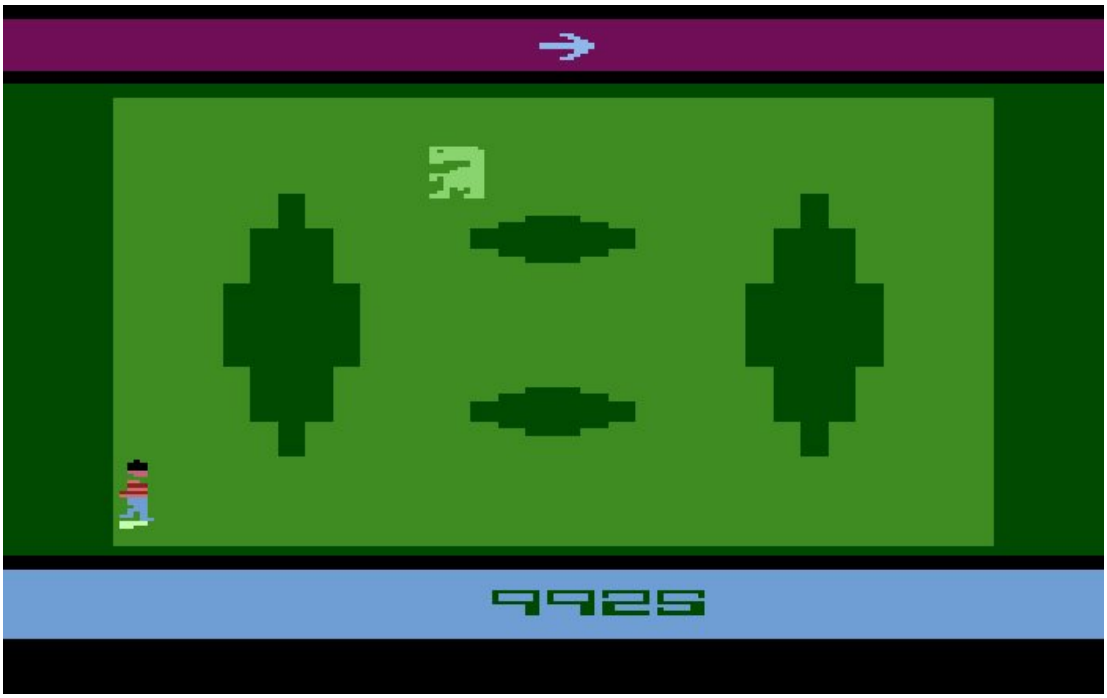
**E. T. The Extra-Terrestrial** wird oft als Musterbeispiel für die Übersättigung des Videospielmarkts mit hastig und schlecht produzierten Spielen in den frühen 1980er Jahren genannt. Die nur wenige Monate umfassende Chronik der Entstehung des Spiels zeigt den fahrlässigen Umgang mit Videospielproduktionen zu dieser Zeit auf, der im Video Game Crash gipfelte.

- 11. Juni 1982: **E.T. the Extra-Terrestrial** erschien in amerikanischen Filmspielhäusern.
- Ende Juni 1982: Warner Communications, Ataris Mutterunternehmen, verkündete die weltweiten Exklusivrechte für die Vermarktung von Arcade- und Konsolenspielen, die auf **E.T.** basieren. Es wurde von Lizenzkosten von 20-25 Millionen Dollar gesprochen, damals ein hoher Preis. Atari-CEO Ray Kassar sagte zu Warners Ideen damals: *„Ich halte das für eine dumme Idee. Wir haben noch nie ein Actionspiel aus einem Film gemacht.“*
- 27. Juli 1982: Auf Steven Spielbergs Wunsch beauftragt Ray Kassar Entwickler Howard Scott Warshaw, bis zum 1. September eine Videospielumsetzung zu **E.T.** zu programmieren. Berichten zufolge bot

Kassar Warshaw 200.000 US-Dollar und eine Pauschalreise nach Hawaii als Lohn an. Warshaw entwarf ein Spiel, in dem der Spieler als **E.T.** Teile eines Telefons sammeln mussten und Erwachsene als Antagonisten das Alien jagten. Spielberg zeigte sich nicht begeistert von dem Spieldesign. Er fragte Warshaw: „Könnten Sie nicht eher etwas wie Pac-Man machen?“ Aufgrund der Popularität des Films und der damaligen Stabilität der Videospielindustrie rechnete Atari mit enormen Verkaufszahlen. Aus Zeitgründen verzichtete Atari auf Fokusgruppentests.

- Dezember 1982 / Januar 1983: **E.T.** hatte einen anfänglichen kommerziellen Erfolg und erreichte die ersten vier Plätze der „Top 15 Video Games“-Verkaufsliste der Zeitschrift Billboard.

Doch Atari produzierte zu viele der **E.T.-**Cartridges. Laut Ray Kassar wurden etwa 3,5 Millionen der 4 Millionen produzierten Exemplare als unverkaufter Bestand oder als Kundenrückläufer an das Unternehmen zurückgeschickt. Ein Gerücht besagte, dass mehr **E.T.-**Cartridges produziert wurden, als Atari-2600-Einheiten existierten. Gemeint war damit die geschätzte Zahl der aktiv genutzten 2600-Konsolen. Trotz der Verkaufszahlen wurde **E.T.** durch die Menge an unverkaufter Ware, die teure Filmlizenz und die große Anzahl an Rücksendungen aufgrund schlechten Spieldesigns zu einem großen finanziellen Misserfolg für Atari.




In Berichten aus dem Jahr 1983, die einst nur als Legende galten, hieß es, dass unverkaufte Kassetten auf einer Mülldeponie in Alamogordo, New Mexico, vergraben und mit einer Betonschicht bedeckt worden seien. Im April 2014

bestätigten Ausgräber, dass die Deponie neben anderen Spielen auch zahlreiche **E.T.-**Cartridges enthielt. Über die Ausgrabung gibt es eine Dokumentation namens *Atari: Game Over*, die z.B. auf YouTube in voller Länge verfügbar ist.

---

## Podcast-Empfehlung

*Videospiele für die Ohren*

Videospiele für die Ohren ist ein ungewöhnlicher Podcast - kein Gespräch, kein Essay, eher eine Hörspielproduktion. Am ehesten vergleichbar ist das Projekt mit dem Ansatz von Down to the Detail, die wir hier schon mal empfohlen haben (und von denen gerade die Staffel zu Gabriel Knight 2 bei uns auf Steady/Patreon läuft). Doch wo Down to the Detail eine Nacherzählung eines Videospiels durch drei Podcaster mit vielen Audioeinspielern und Musik aus dem Spiel anreichert, geht dieser Podcast quasi all-in: Das Spiel wird vollends als Hörspiel nachgebaut, mit dem kompletten Story-Audio des Spiels, Zwischenszenen, Dialoge und so weiter. Zusammengebunden wird das dann durch einen Erzähler, der die Lücken in der Handlung füllt und den Hörer durch das Erlebnis führt.

Wie gut das funktioniert, hängt stark vom Erzählpart ab, in manchen Folgen ist erzählte Teil sehr knapp und das Hörspiel verlässt sich stark auf das Ingame-Audio, was dem Verständnis der Geschichte im Wege steht.

Die ausgewählten Spiele sind alles AAA-Titel aus den letzten Jahren, **Alien: Isolation, The Last of Us**, gerade läuft eine **fünfteilige Staffel zu God of War: Ragnarök**.

Ist sicher nicht jedermanns Sache, aber ein interessantes Experiment, das bisher kaum Hörer gefunden hat, vielleicht hat jemand von euch Lust, mal reinzuhören.

---

## Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **Super Stay Forever #56: Dino Crisis** (stayforever.de)
  - **Die Maus – Interview mit Rainer Mallebrein** (stayforever.de)
  - **Ausgefragt #8** (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **Stay Forever Spielt: Neuromancer**
    - Folge 6 (Steady, Patreon), Folge 7 (Steady, Patreon)
  - **Down to the Detail: Gabriel Knight 2**
    - Folge 1 (Steady, Patreon), Folge 2 (Steady, Patreon), Folge 3 (Steady, Patreon)
  - **SFT Bits: Gravis Gamepad** (Steady, Patreon)
  - **Zehn Jahre Klüger: November 2012** (Steady, Patreon)
  - **Making Mags: ASM** (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.