Neuigkeiten aus dem Stay-Forever-Hauptquartier!

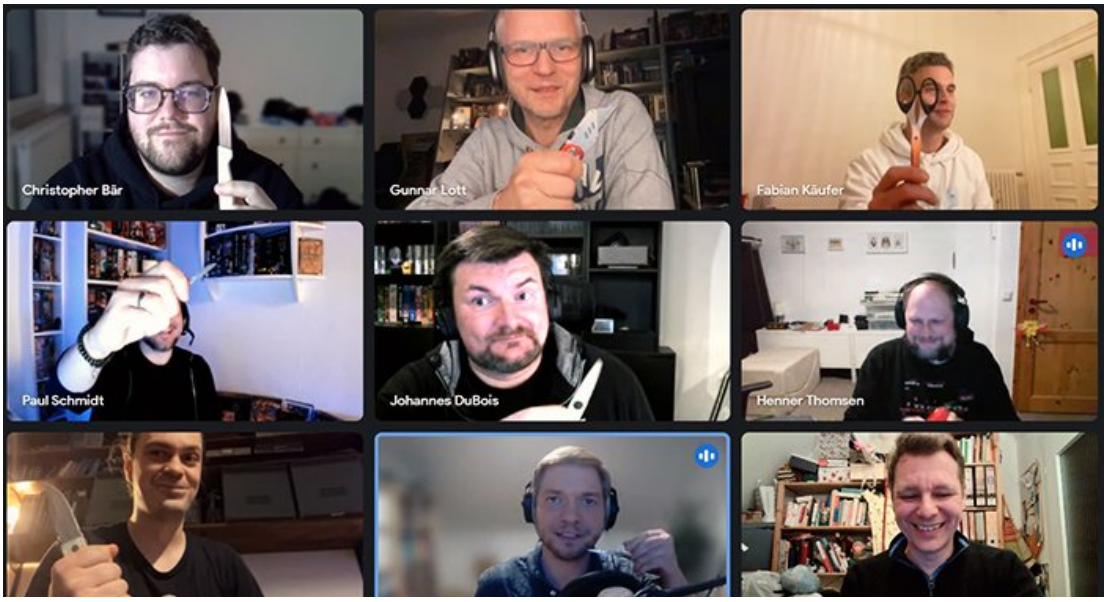
Bei inkorrekter Darstellung: Im Browser anzeigen!

#21 – JANUAR 2023

Hallo ihr Lieben,

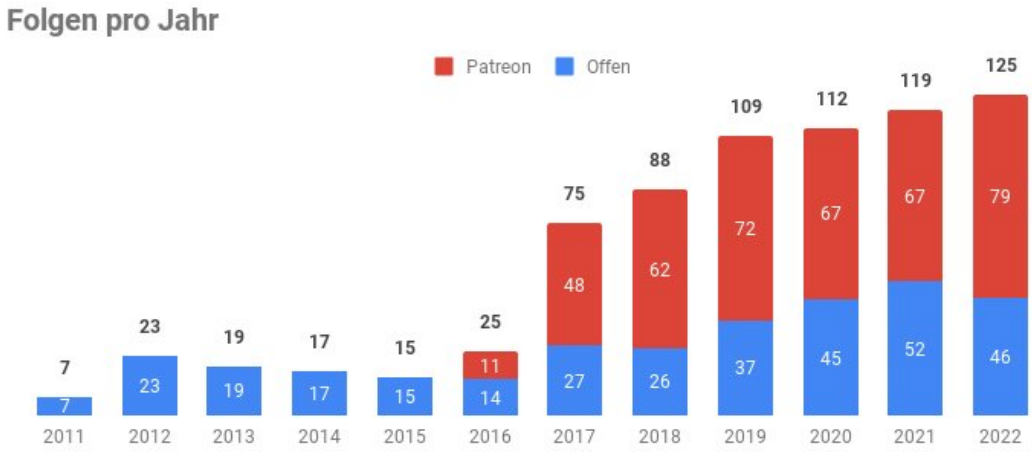
Willkommen im neuen Jahr! Wir wünschen uns und euch ein interessantes, krisenfreies, gesundes und schönes Jahr 2023.

Das Team von Stay Forever war bis Weihnachten im Endspurt-Modus, hat aber immerhin Zeit für eine virtuelle Weihnachtsfeier gefunden. Leider konnten Rahel, Christian Beuster und Fabian Langer nicht teilnehmen, aber die restlichen Kollegen hatten einen schönen Abend. Gunnar hatte Pakete geschickt, die gemeinsam ausgepackt wurden, wir haben geplaudert, Mini-Weihnachtsmännern die Köpfe abgebissen und Spiele gespielt. Hier ist ein Bild von der Aktion, fast alle haben bereits ihre Messer oder Scheren am Start, um die Pakete aufzumachen, was dem Screenshot einen leichten Vibe eines Hannibal-Lecter-Lookalike-Wettbewerbs gibt.

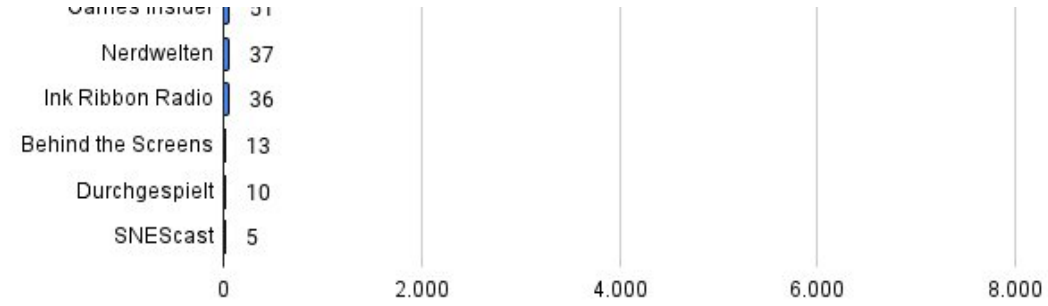


Jahresrückblick

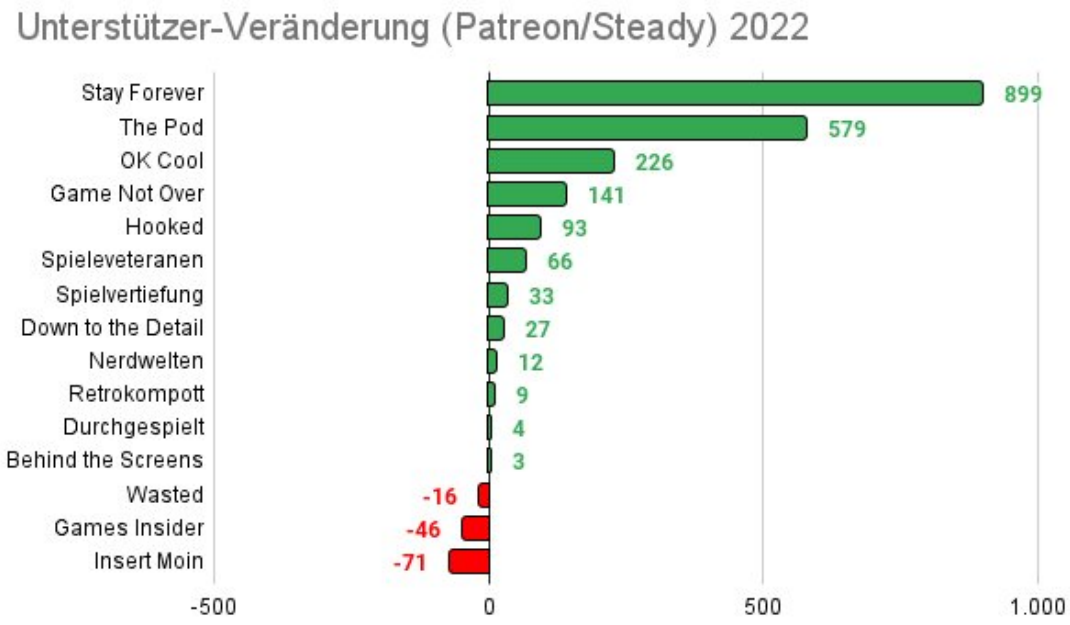
Das Jahr 2022 brachte für unsere Hörer und Unterstützer mal wieder einen Zuwachs an Hörfutter: **125 Podcast-Episoden** haben wir in den letzten zwölf Monaten veröffentlicht, sechs mehr als 2021. Im offenen Feed war 2021 zwar etwas mehr los, der Grund dafür war allerdings eine Ausnahme, nämlich die Jubiläumswoche zu unserem zehnjährigen Bestehen im August.



Zum Abschluss des Jahres ein Blick auf den **Markt für crowd-finanzierte Games-Podcasts** insgesamt. Wer sind dort die Platzhirsche, wer hat 2022 viele neue Unterstützer von sich überzeugen können?



Die Grafik zeigt die Zahl der Unterstützer auf Patreon und Steady mit Stand 31.12.2022. Klarer Star unseres Podcasts-Segment sind André, Jochen, Sebastian und Dom von The Pod, die auf die Marke von 7.000 Unterstützern zusteuern. Aber auch der Beitrag der anderen Podcasts ist beachtlich – in Summe setzen die Podcasts in dieser Liste rund **100.000€ pro Monat** über Crowdfunding um. Dazu kommen teils große Podcasts mit anderen Finanzierungsmodellen wie der **GameStar-Podcast, Plauschangriff, PC Games Podcast** etc. und viele kleinere Podcasts, die auf Crowdfunding verzichten.



Und das Segment wächst. Auf den Plattformen Patreon und Steady entschieden sich im Jahr 2022 (5. Januar bis 31. Dezember) netto rund 900 neue Unterstützer für **Stay Forever,** knapp 600 für **The Pod.** Damit wuchs **Stay Forever** um 20% – ein neuer Rekord für uns! Proportional war der große Gewinner 2022 Paul Kautz mit Game Not Over, der seinen Unterstützerkreis fast verdoppelte (+90%), gefolgt von Dom Schotts mit OK Cool (+57%) und Ringo, Fabian und Marius mit Down to the Detail (+53%).

Wir danken allen von euch, die uns und unsere Freunde bei den anderen Podcasts unterstützen – ihr ermöglicht es, dass in diesem Ökosystem neue Blumen sprießen und kräftige Bäume wurzeln können. Wir sind gespannt, wie sich die Games-Podcasts im Jahr 2023 weiterentwickeln werden und was alles Neues auf uns zukommt!

Stay Forever im Januar

Gunnar und Chris tauchen für **Stay Forever #128** in die Historie eines beliebten und lange Zeit indizierten Ego-Shooters ein, in **Super Stay Forever #58** widmen sich Fabian und Gunnar einem wahnsinnig erfolgreichen Sportspiel. Dazu kommt noch eine Folge **„Die Welt von“,** für die Rahel mit einer euch bereits bekannten Expertin über eine beliebte Rollenspielwelt gesprochen hat. Diese Folge ist nicht als Begleitfolge zu einer Hauptfolge geplant; wie neulich im Weihnachtswochenauftaktpodcast erwähnt, holt Rahel ein paar Themen aus den ersten Podcast-Jahren nach.

Unterstützer-Inhalte im Januar

Stay Forever Spielt: Unsere Staffel zum Spielbuch **Die Reiter der Schwarzen Sonne** ist vorgestern in Folge 4 angekommen, bis zum Ende der Handlung gibt es noch zwei bis drei weitere. Den Abschluss bildet ein Interview mit Autor Swen Harder, damit ist der Januar schon fast rum.

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. Diese Folge war eigentlich noch für den Dezember geplant, ist aber nicht rechtzeitig fertig geworden. Zur **Might & Magic-**Folge haben wir auch bereits eine Ergänzung aufgenommen, die ebenfalls noch im Januar erscheinen wird.

Neuzugänge, das Format über neue, obskure PC-Spiele in Chris' Sammlung, haben wir ein bisschen vernachlässigt im abgelaufenen Jahr, für den Januar ist eine Folge geplant.

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 Januar ist eine frische Folge dran: Benedikt spricht mit zwei Brüdern, die zusammen ein wildes Konsolenmagazin verantwortet haben.

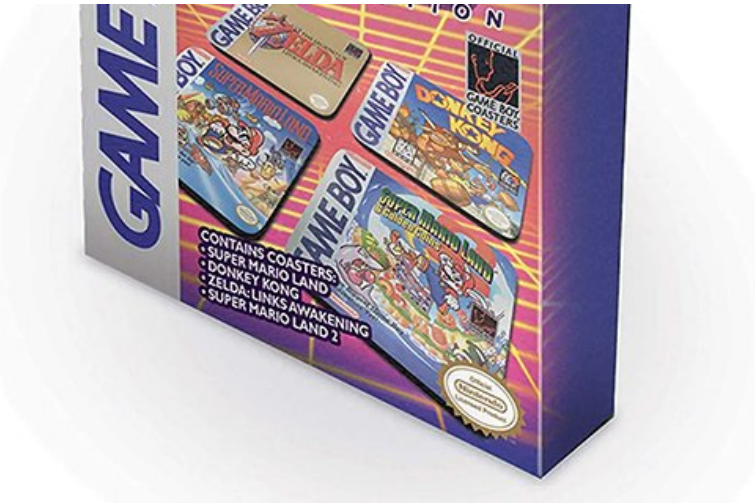
Zehn Jahre klüger: Chris und André blicken abgeklärt auf den Januar 2013 zurück; diesmal unter anderem auf den Erfolg (?) der ersten Xbox und die Folgen eines Schul-Amoklaufs in den USA.

Retroshirty

Jetzt wirklich lieferbar ist das neue Buch von Winnie Forster: **Videospielkonsolen und Heimcomputer** ist die stark erweiterte und aktualisierte Neuauflage des beliebten Fachbuchs zu Videospiel-Hardware und zeigt alle Konsolen, Handhelds sowie Computer aus Amerika, Japan und Europa. Dazu präsentiert es klassische Software in authentischen Pixeln und nennt Hintergründe und historische Facts.

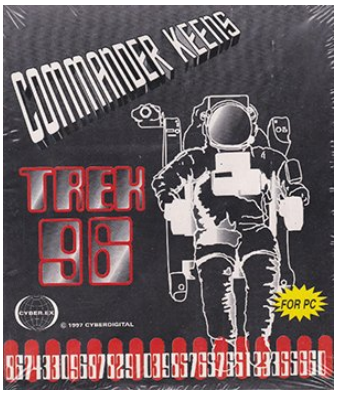
Über Weihnachten kurz ausgegangen, jetzt wieder dauerhaft lieferbar ist das **Monkey Island-Buch** von Look Behind You. Paul Kautz nannte es neulich in einem Podcast ein „wunderbares, tolles, großartiges Buch".

Zudem probieren wir mal ein neues Produkt aus: Die Classic Collection Game Boy ist ein offizielles Nintendo-Lizenzprodukt, ein Set von vier Untersetzern im Stile von Game-Boy-Spiele-Covern.

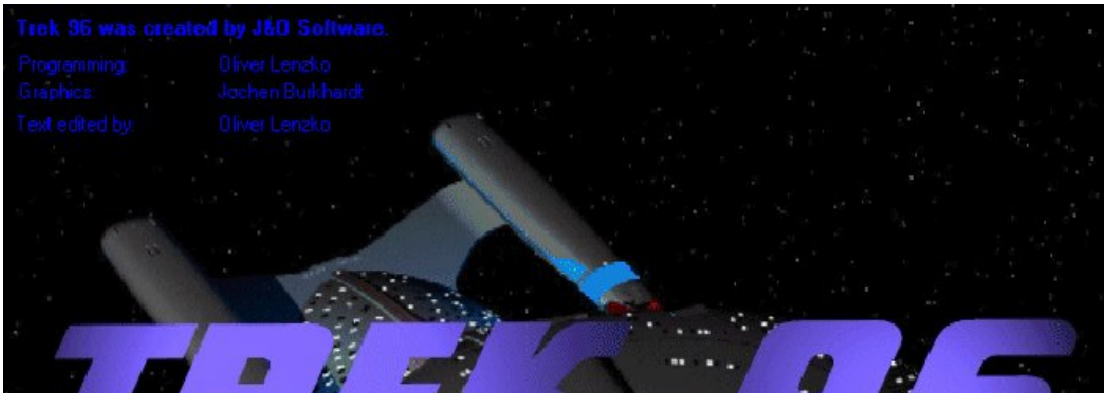


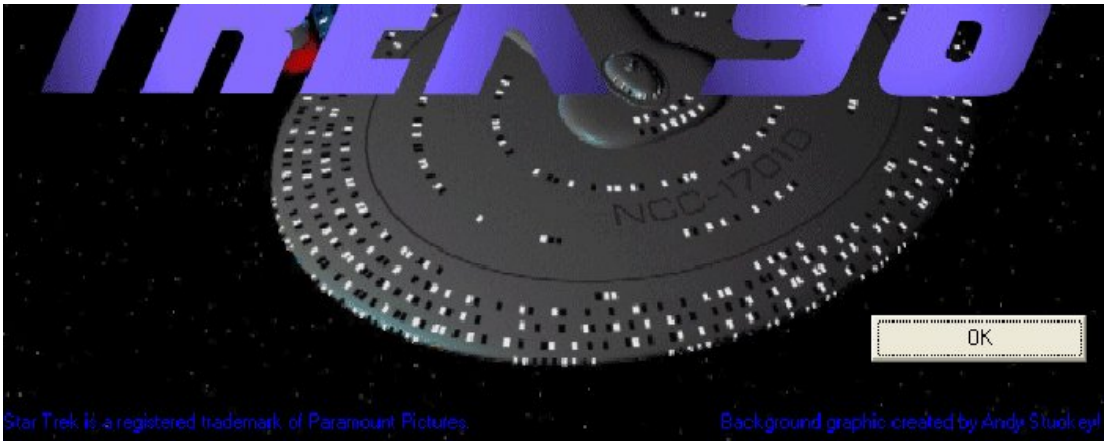
Christians Neuzugänge

Detektiv Christian untersucht diesen Monat mit seinem Neuzugang eine obskure Gaunerei.



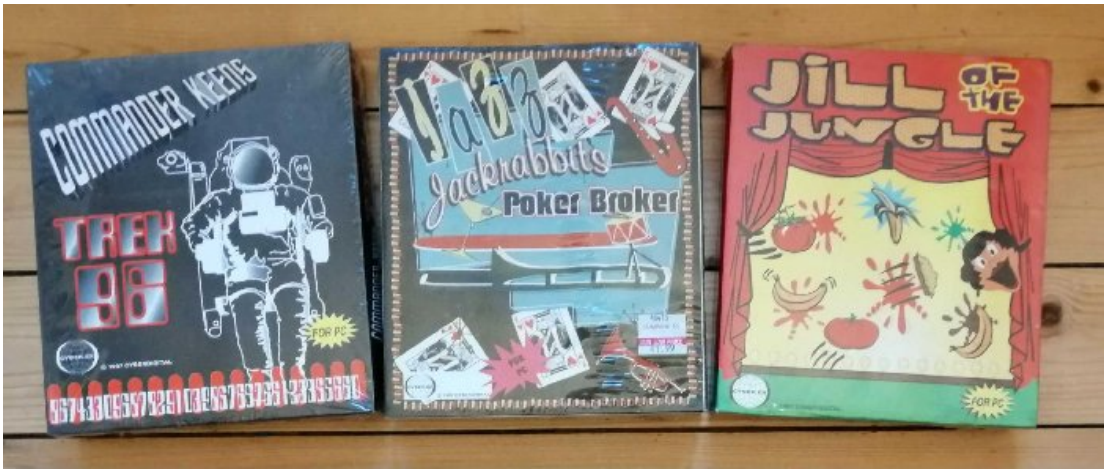
Am 8. Januar 2011 postet ein Nutzer des Tweak-3D-Forums Bilder von einem Spiel, das er kurz zuvor in einem Second-Hand-Laden der Heilsarmee entdeckt hatte. Die Box sagte ihm nichts, wohl aber der Name, der darauf steht: **Commander Keen** – der Jump-and-Run-Held, mit dem die **Doom-**Macher von id Software ihre ersten Erfolge feierten. Doch einiges an dieser Ausgabe erscheint seltsam. Auf dem Cover ist kein Keen abgebildet, sondern ein Astronaut, in der Packung liegt nichts außer einer einzelnen CD, und auch der vollständige Name macht stutzig: **Commander Keens Trek 96.** Als der Nutzer auf die CD schaut, entdeckt er darauf ein krudes Star-Trek-Spielchen namens **Trek 96** ohne jeden Bezug zu **Commander Keen.** „Ich bin baff, dass hier Kunden mit dem Namen Commander Keen getäuscht werden, um ihnen ein Star-Trek-Spiel zu verkaufen“, schäumt der Nutzer.





Es ist nur der Auftakt zu einem der ungelösten Rätsel der Spielegeschichte. Denn offenbar tauchen um die Jahre 2010/2011 herum in Second-Hand-Läden in den USA ein Schwung **Commander Keens Trek 96-**Boxen auf; im April berichtet ein Nutzer des Retrogaming-Roundtable-Forums, sein örtlicher Gebrauchtwarenladen habe „einen Riesenhaufen" davon herumliegen. Alle sind sie originalverschweißt. Und es gibt noch mehr Varianten als nur Commander Keen: **Jazz Jackrabbit's Poker Broker** zum Beispiel, in Anspielung auf Epic Megagames' Cartoon-Hasen. Oder eine Packung, die den gleichen Namen trägt wie Epics Jump-and-Run-Heldin **Jill of the Jungle.** Oder **Pickle War's Doom,** in dessen Titel gleich zwei Shareware-Serien verschmelzen, das eher obskure **Pickle Wars** und id Softwares Shooter-Knaller **Doom.**

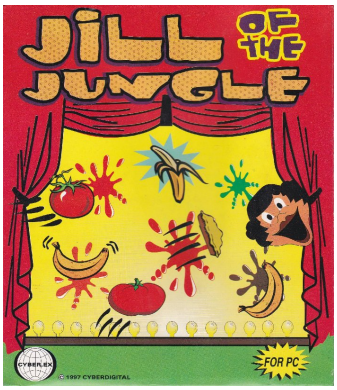
Alle diese Schachteln verwenden die Namen beliebter Shareware-Serien. Keine enthält das, was sie verspricht. Und niemand weiß, wo sie herkommen.



Zwar gibt es auf den Packungen Herstellerangaben, aber selbst die sind verwirrend: Das Copyright datiert die Ausgaben auf das Jahr 1997 und schreibt sie einem Publisher namens Cyberdigital zu. Daneben steht ein Logo für eine Firma namens „Cyber.ex". Und auf der CD-ROM von **Jazz Jackrabbit's Poker Broker** ist von einer „Digital Design Development, Inc." die Rede. Alle drei Firmen wurden im März und April 1997 in Los Angeles gegründet; die Digital

Design Development schaffte noch nicht mal die erste Hürde und wurde vom kalifornischen Ordnungsamt zwei Monate später wieder aufgelöst, weil der 725-Dollar-Scheck für die Anmeldegebühr geplatzt war. Ihre Schwesterfirma Cyberex Technology Inc. existierte immerhin rund ein Jahr lang. Am langlebigsten war die dritte im Bunde, Cyber USA Inc., die bis Mai 2000 durchhielt; vermutlich ist es diese Firma, die auf den Packungen als Cyberdigital firmiert. Alle drei Firmen wurden über Bevollmächtigte angemeldet, sodass unklar bleibt, wer dahinter steckt.

Die Packungen selbst enthalten keine Kontaktdaten, keine Adresse, keine Namensnennungen; ein Handbuch gibt es sowieso nicht, und in den Dateien auf den CDs sind keine Hinweise zu finden. Die Spiele sind aufs Krudeste zusammengekloppt: dünne Pappe, keine Beigaben, laienhafte Packungsmotive, zahlreiche Rechtschreibfehler. Aus „Jazz Jackrabbit“ wird auf der dazugehörigen CD-ROM „Jazz Jack Rabit“, **Commander Keens Trek 96** fehlt der Apostroph. Und was sich auf den jeweiligen CDs befindet, sind frei verfügbare Shareware- oder Freeware-Spiele, worüber die Verpackungen jedoch kein Wort verlieren.



Es ist also eine einigermaßen dreiste Mischung aus Urheberrechtsverletzung und Etikettenschwindel, denn mit Sicherheit steckt Absicht hinter dem Täuschungsversuch. Ob aber wirklich jemand zu Schaden kam, darf bezweifelt werden. Denn es sieht so aus, als wären die Spiele nie in den Handel gelangt. Weder auf der Packung noch auf der Klarsichtfolie der Boxen finden sich die für den Verkauf in Läden notwendigen Barcodes. Zudem lässt sich keine Erwähnung auch nur eines der genannten Spiele vor dem Jahr 2011 ausfindig machen, als die ersten Foren-Nutzer von ihren Second-Hand-Funden berichten. Es liegt nahe, dass die CDs und Schachteln zwar produziert und verpackt, aber nie ausgeliefert wurden. Vermutlich verstaubten sie über mehr als ein Jahrzehnt in einem Lager, bis sie dort aufgelöst wurden und ihren Weg in den Gebrauchshandel fanden. Was aber natürlich das Mysterium nur vergrößert: Wenn offensichtlich schon Geld und Aufwand in die Masche geflossen sind, warum das Ganze dann nicht durchziehen?

Ich kann den Fall nicht auflösen, aber ich kann ihm eine Facette hinzufügen. Dass sich hinter **Commander Keens Trek 96** ein Star-Wars-Spiel verbirgt und hinter **Jazz Jackrabbit's Poker Broker** das simple Shareware-Pokerspiel **Poker**

Broker 3.0, ist seit geraumer Zeit bekannt, spätestens seit dem unterhaltsamen Lazy Game Reviews-Video von 2017. Aber welches Spiel steckt in der Packung von **Jill of the Jungle?** Ich habe online keine Spur entdeckt, dass irgendwer diese Frage schon mal beantwortet hätte. Weil ich unlängst für 37 Dollar eine originalverschweißte Version aus den USA gekauft habe, habe ich die nun geöffnet.

Auch diese Schachtel enthält nichts außer der CD-ROM in einer Papphülle; darauf findet sich eine Readme-Datei, die in ihrer Gesamtheit lautet:

Each direct hit on Jill of the Jungle pushes him back to the dreaded hook, which could snatch him from the stage at any time.

Has Muppet soundtrack and sound effects.
Runs on Windows 95.

Moment, „him“? Muppet-Soundeffekte? Ja, denn Star des Programms ist nicht etwa Jill, sondern Fozzie-Bär aus der Muppet-Show, der auf eine Bühne zu gelangen versucht, während er aus dem Publikum mit Gemüse und Schuhen beworfen wird. Wir verhindern das, indem wir die Wurfgeschosse in **Moorhuhn-**

Manier rechtzeitig abschießen. Ich denke, es genügt, wenn ich an dieser Stelle sage: Das ist Trash.

Und zwar Trash aus einem kommerziellen Programm. Denn „Fozzies Wocka on the Wild Side“ ist eines von sieben Minispielen aus der 1996 erschienenen **The Muppet CD-ROM: Muppets Inside** von Starwave, einer offiziell lizensierten Software zu den Muppets. Starwave hat eines dieser sieben Spiele – eben jenes mit Fozzie – als Demo veröffentlicht. Und diese Demo wiederum haben Cyberdigital, oder Cyberex, oder Digital Design Development oder wie sie eben hießen, auf ihre CD gepackt; aber nicht, ohne vorher den Dateinamen in „JILLOF~1.EXE“ zu ändern und aus der umfangreichen Readme, die der Demo beilag, alle Sätze bis auf die oben zitierten zu löschen. Wobei aus „Fozzie“ eine „Jill of the Jungle“ wurde, aber aus dem „him“ kein „her“ mehr.

In seiner Hingerotztheit hat das alles schon wieder einen gewissen Charme. Ich wüsste deshalb zu gerne die ganze Geschichte, die hinter diesen Produkten steckt (von denen es mindestens sechs Stück gab; neben den genannten hat Cyberdigital auch noch „Word Gallery: Hangman“ und „VGA Color Book“ veröffentlicht, die aber ohne Shareware-Namensklau). Ob wir das jemals erfahren werden, ist zweifelhaft. In meiner Sammlung haben sie jedenfalls einen Ehrenplatz in der Kategorie „Gaunereien“.

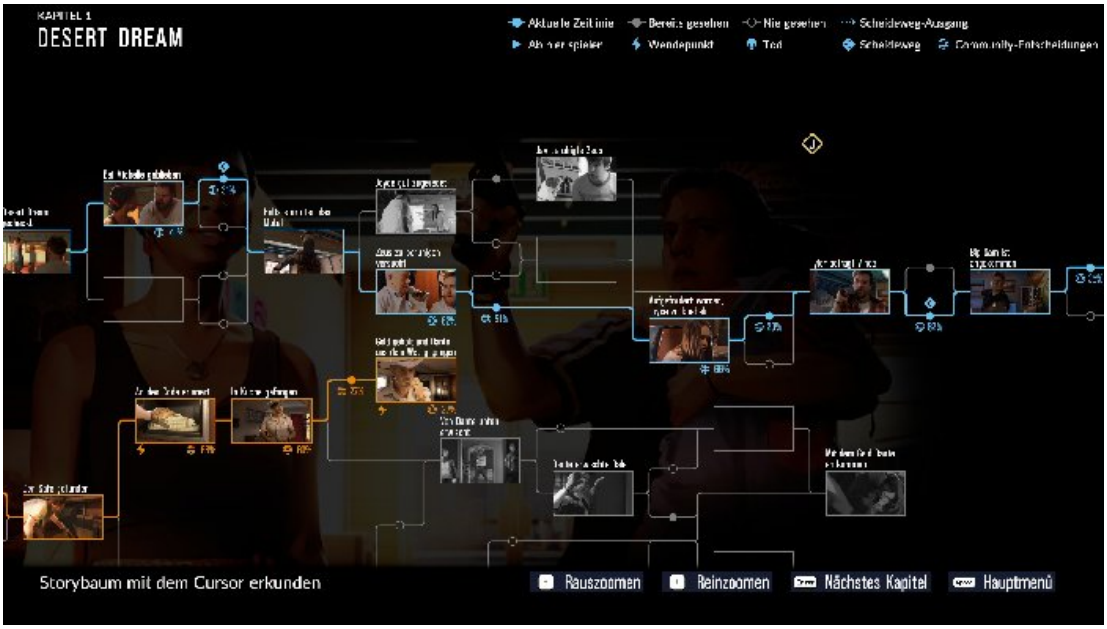
Pile of Shame Minus 1

Diesen Monat arbeitet weniger Gunnar seinen Spielestapel ab, sondern eher seine Tochter, die wie Gunnar Fan ruhiger CYOA-Spiele ist.

Wenn ich spiele, spiele ich meistens für den Podcast: logischerweise die Titel, die wir besprechen, dazu konkurrierende Spiele und andere, um historische Lücken zu füllen. Außerdem teste ich jeden Monat eine Reihe von Games aus dem Game Pass aus, der Grund dafür ist hauptsächlich, dass ich als Quasi-Mitglied der Spielebranche bei aktuellen Sachen ein bisschen mitreden können sollte. Die dritte große Kategorie sind Spiele mit meiner Tochter – die Dame ist ja mittlerweile 14 und hat einen komplett eigenen Geschmack entwickelt: Sie spielt keine stressigen oder kompetitiven Sachen, das moderne Schlagwort sind “Cozy Games”, das sind Spiele, die man in relativer Ruhe und ohne große Anforderungen an Skill oder Konzentration spielen kann. Dazu gehören bei ihr typische Titel wie Unpacking, eine Mischung aus Bausteinpuzzle und Helmdekoration, aber auch Spiele am Rande der Cozy-Definition wie das Katzen-Action-Adventure Stray, das großartige Stardew Valley oder der clevere Walking-Simulator What Remains of Edith Finch, den wir viermal durchgespielt haben.

Naja, langer Rede kurzer Sinn, das Spiel, das ich hier kurz vorstellen will, fällt auch in die Tochter-Kategorie, aber auch ins typische Gunnar-Beuteschema. Es ist nämlich ein Choose your own Adventure-Spiel, bei dem das wesentliche Gameplay-Element die Wahl zwischen Handlungsoptionen ist. Es heißt: **As Dusk Falls.** Und eigentlich, äh, darf man es erst ab 16 spielen. Ahem.

As Dusk Falls ist eine Art interaktives Drama, es beginnt mit einem misslungenen Raubüberfall auf eine Tankstelle, bei dem die Lebensbahnen mehrerer Gruppen von Menschen und ihrer Familien schlagartig untrennbar verwoben werden. Durch die Entscheidungen des Spielers (oder in diesem Fall natürlich der Spielerin, sie entscheidet meistens über meinen Kopf hinweg) entspinnt sich die Geschichte auf deutlich unterschiedliche Arten. Das Geschehen wird präsentiert in einem eigenwilligen Stil, die Szenen sind kaum animiert, eher Standbilder, die aussehen wie übermalte Fotos. Das ist gewöhnungsbedürftig, aber die Dramatik zieht einen schnell rein, dann ist die Optik vergessen. Das Spiel führt Buch über die Entscheidungen und zeigt zwischen den Kapiteln einen Entscheidungsbaum, der Aufschluss über die entgangenen Wege gibt und anregt, das nochmal anders zu probieren.



So ein Spiel, bei dem man Entscheidungsbäume entlanghangelt, klingt nicht so wahnsinnig aufregend, aber bei **As Dusk Falls** saßen wir wörtlich unter Spannung auf der Sofakante, diskutierten erregt die Entscheidungen aus und erlebten eine enorme emotionale Achterbahnfahrt, während wir mit den Charakteren mitfieberten. Bis auf die fehlende Skill-Komponente eigentlich gar nicht so cozy, aber mei. Schön war's.

Das Spiel gibt es im Xbox-Game-Pass für umme; wer Steam bevorzugt, kann noch bis zum 5.1.23 einen reduzierten Sale-Preis (9,99 statt 29,99 Euro) in Anspruch nehmen.

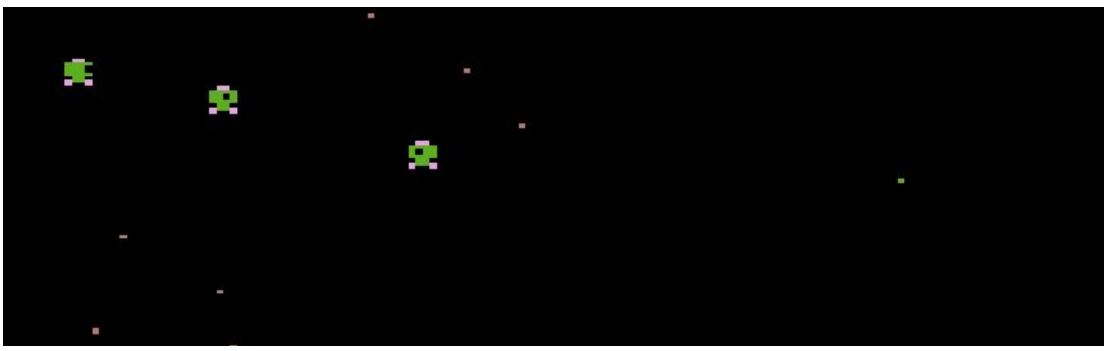
Nachruf: Archer Maclean

von Christian

Die englische Spielebranche hat in den 80er-Jahren eine ganze Reihe von Stars hervorgebracht – geniale Programmierer wie Andrew Braybrook, Jeff Minter oder David Braben, die meist als Einzelkämpfer monate- bis jahrelang über ihren Spielen tüftelten, um das Letzte aus den 8-Bit-Systemen der Ära herauszuholen. Zu diesem elitären, von der englischen Spielepresse verehrten Zirkel gehörte auch Archer Maclean.

Maclean erwies sich schon als Jugendlicher als begabter Elektrotechniker, der in den 70ern sein Interesse an Computern entdeckte. 1976, noch als Schüler, bekam er einen Teilzeit-Job beim frisch gegründeten Elektronik-Hersteller Ambit International in Brentwood in der Nähe von London. Dort programmierte er schon mit 17 Buchhaltungs- und Warensystem-Software. Der Boom der Arcades in den späten 70ern begeisterte Maclean für Spiele; in seiner Freizeit versuchte er, Spielhallen-Hits wie **Space Invaders, Asteroids** & Co auf den schwachen 8-Bit-Heimcomputern der Zeit nachzubauen.

Der Durchbruch gelang Archer Maclean 1984, als er nach sechs Monaten Arbeit einen **Defender-**Ableger für den Atari 800 veröffentlichte: **Dropzone.** Mit dem Prototypen tingelte er über englische Spielemessen, wo sich zuverlässig Menschenmengen vor seinem Monitor bildeten. **Dropzone** sah aus wie etwas, das man nur aus der Spielhalle kannte: Butterweich scrollte das Spielfeld, massenhaft Gegner und Geschosse zischten über dem Bildschirm, und beim Ableben zerbarst der eigene Astronaut in einem imposanten Feuerwerk aus Pixeln. **Dropzone** war – auch durch seinen exzellenten C64-Port, den Maclean selbst schrieb – ein Bestseller in Großbritannien. Von den Tantiemen kaufte sich Maclean seinen ersten Ferrari.



Dropzone, 1984

Dank **Dropzone** gehörte Archer Maclean fortan zu den Star-Programmierern der englischen Szene, der für seinen extrem effizienten Assembler-Code ebenso geschätzt wurde wie für seine perfektionistische Liebe zum Detail. In der berühmten Peter-Molyneux-Anekdote, in der der junge Molyneux von Spielejournalisten Gary Whitta zu einem Umtrunk mit Programmierkollegen eingeladen wird und sich in deren Gegenwart sehr klein vorkommt, sitzt selbstverständlich Archer Maclean mit am Tisch. Zu dem Zeitpunkt hatte er bereits zwei weitere Mega-Hits auf dem Kerbholz: **International Karate** (1985) und der Nachfolger **IK+** (1987) begeisterten Spieler mit ihren flüssigen Animationen, vielfältigen Angriffen und der schicken Inszenierung.

Archer Maclean (oben) im Kreis seiner Programmierer-Kollegen (von links) Tony Crowther, Jeff Minter, Andrew Braybrook, Chris Butler (aus ZZap!64, April 1986)

Als in den 90ern die 16-Bit-Systeme Amiga und Atari ST den englischen Markt dominierten, wandte sich Maclean der 3D-Grafik zu. Die verwandt er aber nicht für ein Action- oder Rollenspiel, sondern für eine Sportsimulation: **Jimmy White's Whirlwind Snooker** traf 1991 den Nerv sowohl der Snooker-Nation England als auch der Amiga- und ST-Besitzer, die über die frei bewegliche 3D-Perspektive und die physikalisch korrekte Simulation staunten. Die Redaktion des Magazins ACE nannte das Programm „eine der erstaunlichsten Computer-Simulationen, die unser Team je gespielt hat". Laut Maclean soll **Whirlwind Snooker** 300.000 Stück verkauft haben; jedenfalls war es erfolgreich genug, dass Maclean über mehr als ein Jahrzehnt Nachfolger hinterher schon, von **Archer Maclean's Pool** (1992) bis **Archer Maclean's Pool Paradise** (2004). Er war damit auch einer der wenigen Designer/Programmierer, deren Namen für zugkräftig genug gehalten wurde, um ihn im Titel von Spielen zu verwenden.

Maclean war lange Zeit ein Einzelkämpfer, noch bei **Jimmy White's Whirlwind Snooker** listen die Credits von Design bis Grafik nur einen Namen: Archer Maclean. 1998 wurde er dann doch Mitgründer eines eigenen Spielstudios, Awesome Developments in Nottingham. Als das 2002 vom US-Hersteller Ignition gekauft wurde, wechselte Maclean in die Rolle des Creative Director. Die Spiele jener Zeit fanden keinen Markt mehr: Die Rollkugel-Rätselspiel **Mercury** (2005) erschien zunächst exklusiv für Sonys PSP, das Rennspiel **Wheelspin** (2009) nur für die Wii. In beiden Fällen war Archer Maclean nicht mehr am Programmcode beteiligt, sondern konzentrierte sich aufs Design. In den 2010ern tauchte er gelegentlich noch als Kolumnist für das englische Magazin Retro Gamer auf.

Archer MacLean verstarb am Heiligabend 2022 im Alter von 60 Jahren.

Abschiedsspiele

In dieser Rubrik wirft Fabian einen Blick zurück auf die letzten in Deutschland für Konsolen veröffentlichten Spiele. Für die letzte Ausgabe der Abschiedsspiele hat sich Fabian ein Highlight aufgehoben: Die ***Sony PlayStation****.*

Ah, die PlayStation! Das Zuhause ewiger Klassiker wie **Ridge Racer, Metal Gear Solid, Final Fantasy VII, Resident Evil** und **Castlevania: Symphony of the Night!** Und leider auch von **Schnappi: 3 Fun-Games.** Es ist das Spiel zu einem Lied, das 2004 und 2005 vor allem die deutschsprachige Welt eroberte, Kinder verzückte und deren Eltern in den Wahnsinn trieb. Es geht natürlich um **Schnappi, das kleine Krokodil.**

Das Videospiel zum Song, das neben der PlayStation auch für den PC erschien, ist exakt die Art von würdeloser Geldmacherei, die zu befürchten war. Es erschien im Frühjahr 2005 und besteht aus drei extrem simplen Minispielen. Da selbstredend der Schnappi-Song verbaut werden musste, gibt es eine rhythmische Richtungsdrückerei namens *Schnappi Tanz!* Sie unterstützt optional auch Tanzmatten. Hier gibt es zwei Schwierigkeitsgrade, beide sind ausgesprochen leicht.

Schnappi tanzt zum Song, der ihn berühmt gemacht hat.

Schnappi Denk! ist ein Senso-Verschnitt, bei dem zuvor Angeschautes imitiert wird. Das funktioniert abermals über die Richtungstasten. Als Belohnung erklingen ein paar Schnappi-Samples. Wow. Komplettiert wird das teuflische Trio durch *Schnappi Schnapp!* Hier läuft das kleine Krokodil vor dem immergleichen Hintergrund hin und her. Durch die X-Taste springt es nach oben und frisst Fliegen. Bienen hingegen frisst es nach Möglichkeit nicht, denn

die stechen ja.

Schnappi-Senso gibt es in der zweiten der drei Disziplinen.

Das war es schon, das ist das ganze Spiel. Drei binnen weniger Minuten ausgelutschte Minispielchen. Warum man sich damals für die PlayStation als Plattform entschied und so unfreiwillig diese traurige Ausgabe der Abschiedsspiele erschuf, ist nicht überliefert. Natürlich war die PlayStation sehr verbreitet und die Portierung vom PC vermutlich einfach. Das technisch arg primitive Werk hätte aber auch auf dem Game Boy Advance oder dem damals neuen Nintendo DS funktioniert. Die Handhelds hätten mutmaßlich besser zur Zielgruppe des Songs gepasst.

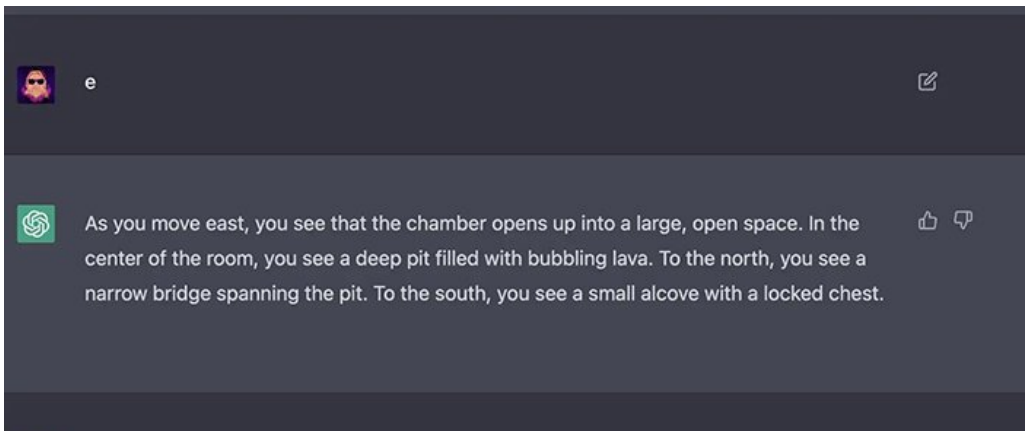
Fliegen fressen, Bienen ausweichen – fertig ist das Minispiel.

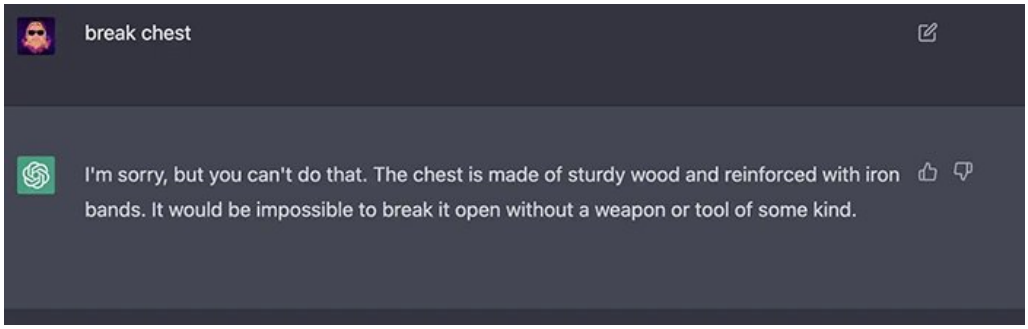
Entwickler Sproing und Publisher Phenomedia arbeiteten abseits vom schrottigen Schnellschuss **Schnappi** auch bei mehreren Titeln des **Moorhuhn**-Universums zusammen. Beide Firmen existieren mittlerweile nicht mehr.

Retronews

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

- **Zork und der Fall der verwechselten Barbaren:** Auf medium.com schreibt der Sammler Paul Pfenning über die Release-Geschichte von **Zork** und die Seltenheit der unterschiedlichen Versionen – die Story ist länger und detailreicher, als man meinen würde.
- **ChatGTP erfindet ein Textadventure?** Die Chatbot-KI ChatGTP ist momentan dank ihrer scheinbaren Intelligenz und Menschlichkeit, und dank diverser viraler Aktionen in aller Munde. So berichtet Jon Radoff, wie er den Chatbot dazu brachte, ein Textadventure zu erdenken und ihn im Chat spielen zu lassen. Mit nur wenigen Zeilen Input, in denen Jon der KI erklärte, dass sie ein Textadventure zu verkörpern habe, baute die KI ein ganzes Spiel und hielt sich an die traditionellen Regeln in Adventures, ohne dass ihr diese Regeln explizit erklärt wurden:





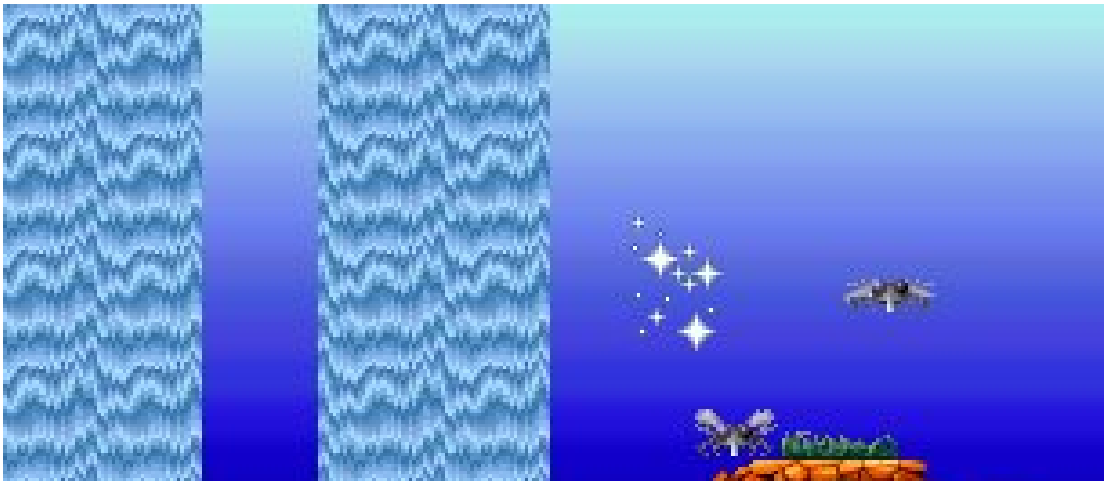
In einem Artikel auf medium.com dokumentiert Radoff den ganzen Input und andere Beispiele von KI-Interaktionen.

- **Dark Forces Remaster:** Die Entwickler luciusDXL, winterheart und gilmorem560 haben den 1.0-Build der Force Engine veröffentlicht, ein Open-Source-Reverse-Engineering von **Dark Forces,** mit dem man den **Doom-**Klon im Star-Wars-Universum mit modernen Annehmlichkeiten und in hoher Auflösung spielen kann. Für das Remaster braucht ihr nach wie vor das Spiel, das es momentan bei GOG im Angebot für knapp 2 Euro gibt. Auf der Webseite der Entwickler findet sich der kostenlosen Download der Force Engine und eine Auflistung der umfangreichen Verbesserungen gegenüber dem Original, zum Beispiel *„improved Boba Fett AI".*

- **The Legend of Doom – Zelda in der Doom-Engine:** Es gibt zwar keine Pläne für ein baldiges NES-**Zelda**-Remake, aber es gibt eine Möglichkeit, das Spiel aus einer ganz neuen Perspektive zu erleben – und zwar buchstäblich: Das gesamte Spiel kann jetzt aus der Ego-Perspektive gespielt werden. Das Ganze basiert natürlich nicht auf der Engine des originalen **Zelda**, sondern ist eine **Doom-Mod**, die über **GZDoom** läuft, einem 3D-beschleunigten **Doom-**Source-Port. Anleitungen dazu findet ihr

auf der moddb-Seite von **Legend of Doom**, die Mod ist natürlich kostenlos.

- **Turrican 2-Port von DOS auf Amiga:** „The best way to play the PC version of **Turrican 2** is on an Amiga!" schreibt Entwickler Sonic Sloth auf seiner itch.io-Seite. Das passt zu seinem neuen Projekt, mit dem er sich Assembler-Sprache beibringen wollte, und aus dem eine ganze **Turrican-**Portierung wurde. Wer also nicht mit modernen **Turrican-**Fassungen wie der Switch-Version zufrieden ist, das Original-Spiel erleben oder sogar auf originaler Hardware (oder auch dem A500 mini) spielen will, kann sich die verbesserte Amiga-Version kostenlos herunterladen. Die Liste der Verbesserungen liest sich umfangreich: Die Portierung bietet eine angepasste Steuerung für Joypads, mehr Welten, die Wahl zwischen dem aktualisierten PC-Sprite oder dem originalen Amiga-Sprite, spezielle Builds für den A500 Mini, verbesserte AGA-Farbmodi, neue Grafiken, sowie Parallax-Effekte, Animationen und Wasserfall-Effekte, die in der originalen DOS-Version fehlten.



- **SEGA – altes Interview neu übersetzt:** Wichtige Quellen für zeitgenössische Informationen zu Retro-Spielen sind Interviews mit den damaligen Verantwortlichen. Diese Interviews sind häufig in anderen Sprachen in obskuren Magazinen veröffentlicht worden; im SF-Newsletter kamen schon diverse alte japanische Interviews mit interessanten Informationen vor, die erst kürzlich übersetzt wurden. Zum Glück gibt es eine aktive Übersetzer-Szene, und so erreicht uns diesen Monat ein ursprünglich spanisches Interview mit dem europäischen Marketing Director von **SEGA,** Barry Jafrato. Darin spricht er aus der Perspektive des Jahres 1995 über den kommenden **Saturn** und seine Konkurrenten auf dem Markt der nächsten Generation, unter anderem natürlich **Nintendo.** Auf die Frage nach Nintendo und ihrem kommenden „Ultra 64“ (später **Nintendo 64**) sagt Barry: **„Wer?”**
  Wer sich also dafür interessiert, wie Entwickler und Verantwortliche zu früheren Zeiten über Spiele und den Markt dachten, der sollte sich das (kurze) Interview mit Barry Jafrato durchlesen und grundsätzlich das Thema alter fremdsprachiger Interviews auf dem Schirm haben. Beste Anlaufstelle für übersetzte japanische Interviews ist dabei shmuplations.com.
- **Arcade-Dokumentation:** Im Dezember erschien der dritte Teil der Dokumentation „Arcades : The Universal Language“, die sich mit der Geschichte des Spielhallen-Gamings von den 1970er-Jahren bis zu den 90ern beschäftigt. Der dritte Teil behandelt nun die 1990er-Jahre. Interessierte sollten Zeit mitbringen: Das Video ist über fünf Stunden lang.
- **C- und CS-Mount-Erweiterung für die Game-Boy-Kamera:** Auch der 2bitboy und seine verrückten Erweiterungen für die Game-Boy-Kamera kamen schon im Newsletter vor. Nachdem bereits ganze **Canon-EF-Objektive** an die Game-Boy-Kamera angeschlossen werden konnten, bietet das neue **2BitToy** jetzt die Kompatibilität für C- und CS-Mount-Objektive, ein Standard für ältere Objektive, die meistens für Film oder TV

verwendet werden. Das Problem der EF-Mount-Objektive war, dass das Sichtfeld aufgrund des kleinen Game-Boy-Sensors viel zu stark vergrößert war. CS- und C-Mount-Objektive wurden jedoch für eine Vielzahl von Kamerasystemen hergestellt, sodass es durchaus preiswertes, gebrauchtes Glas gibt, das sich für die Kombination mit der Game-Boy-Kamera eignet. Alle notwendigen Informationen und Bauteile gibt es auf der Webseite des Entwicklers.

- **Neues Game-Boy-Spiel auf Kickstarter – Last Crown Warriors:** Für sein neuestes Spiel **Last Crown Warriors** sucht der Entwickler Light Games Unterstützer und Käufer auf Kickstarter. Das Finanzierungsziel wurde bereits erreicht, physische Auflagen sind noch verfügbar. Eine ROM-Version und eine Version mit Soundtrack und ROM sind ebenfalls erhältlich. **Last Crown Warriors** wurde komplett in Z80-Assembler mit einer Priorität auf Kompatibilität mit Original-Hardware geschrieben. Die Veröffentlichung ist für das erste Quartal 2024 geplant. Light Games planen derzeit, mit der Anfangsfinanzierung einen Story-Modus hinzuzufügen, und das Stretch Goal für eine Schutzhülle für physische Ausgaben wurde bereits erreicht. Für 15 Euro gibt es die Early-Access-ROM, für 50 Euro die physische Veröffentlichung über Kickstarter.

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 ... (Januar 1998)

In Nordamerika und Japan erschien **Resident Evil 2** bereits im Januar 1998, PAL-Regionen wie Europa mussten bis April 1998 warten. Die Entwicklung von **Resident Evil 2** begann einen Monat nach der Fertigstellung des Vorgängers im Frühjahr 1996. Das erste Material von **Resident Evil 2** wurde auf dem V Jump Festival '96 im Juli gezeigt; diese Fassung, die später von Produzent Shinji Mikami als *Resident Evil 1.5* bezeichnet wurde, unterschied sich drastisch von der endgültigen Version.

Produktionsleiter Yoshiki Okamoto kritisierte die ursprünglich für **Resident Evil 2** erdachte Geschichte, da er sie für zu abschließend hielt, als dass sie zukünftige Fortsetzungen ermöglichen würde. Stattdessen schlug Okamoto die Schaffung eines **Resident Evil-**Universums vor, das ähnlich wie die Gundam- oder James-Bond-Serien verschiedene unabhängige Geschichten im gleichen Setting erlauben würde.

Der Umschwung zu dem **Resident Evil 2**, das wir heute kennen, kam, als Okamoto den Drehbuchschreiber Noboru Sugimura kennenlernte, der die Geschichte des ersten Spiels kannte und mit Leichtigkeit die Ideen von Okamoto umsetzen und Probleme lösen konnte.

Mit **Resident Evil 2** wollte Okamoto ein kino-artiges Erlebnis im Stile großer Hollywood-Produktionen erschaffen. Dazu passte nicht nur die Zusammenarbeit mit Sugimura, sondern auch ein japanischer Live-Action-Fernsehspot unter der Regie des bekannten Zombiefilm-Regisseurs George Romero. Der Ansatz war erfolgreich: Die Mehrheit der Kritiken lobte **Resident Evil 2** für seine Atmosphäre, das Setting, die Grafik, den Ton und das Gameplay.

Resident Evil besprachen Gunnar und Fabian in Super Stay Forever #13.

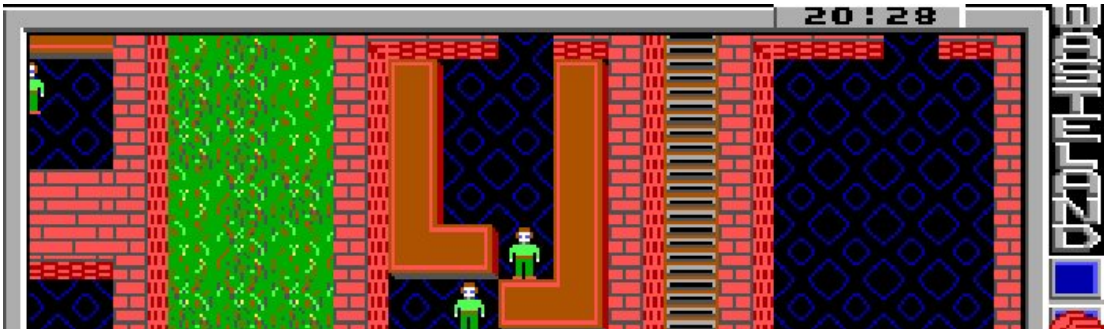
Vor 35 Jahren … (Januar 1988)

Wasteland wurde im Januar 1988 für den Apple II, den Commodore 64 und IBM-kompatible Systeme veröffentlicht. Designer Brian Fargo beschrieb **Wasteland** als eine Mischung aus der **Ultima-**Reihe und **The Bard's Tale;** Letzteres kreierte Fargo zusammen mit Michael Cranford, der nach Auseinandersetzungen mit Fargo dessen Firma Interplay nach **The Bard's Tale 2** (1986) verließ. **Wasteland** entstand aus der Zusammenarbeit Fargos mit den Game Designern Ken St. Andre und Michael A. Stackpole, die beide Erfahrungen als Tabletop-Entwickler mitbrachten. So basiert die Spielmechanik

von Wasteland auf von St. Andre und Stackpole entwickelten Tabletop-Rollenspielen wie **Tunnels and Trolls** und **Mercenaries, Spies and Private Eyes**.

Die Originalverpackung enthielt ein Foto der sieben Entwickler, die in Wasteland-Kleidung gekleidet waren:

In seiner Ausgabe 47 benannte Computer Gaming World „leichte Spielbarkeit, reichhaltige Handlung, Rätsel, Geschicklichkeits- und Aufgabensystem und grafische Darstellung“ als Elemente der Exzellenz von **Wasteland.** Die Kritikerin Scorpia bewertete das Spiel 1991 und 1993 positiv und nannte es „wirklich das einzige anständig gestaltete Post-Apokalypse-Spiel auf dem Markt“.



Auf **Wasteland** folgte 1990 eine wenig erfolgreiche Fortsetzung, **Fountain of Dreams,** die jedoch nicht vom ursprünglichen Entwicklerteam stammte. EA nahm später Abstand von der Behauptung, dass das Spiel eine Fortsetzung sein sollte. Das Interplay-Team arbeitete in der Zwischenzeit an ihrer eigenen Fortsetzung, die **Meantime** heißen sollte. Dieses Spiel wurde jedoch spät in der Produktion abgesetzt, als der Apple-II-Markt nachließ. Für Interplay und die meisten Spieler ist **Fallout** der geistige Nachfolger von **Wasteland.**

Bis nächstes Mal!

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

- **Die Weihnachtswoche**
  - **Die Auftakt-Folge mit Weihnachtswünschen von Gunnar und Christian** (stayforever.de)
  - **Stay Forever Bits: Die Game Boy-Kamera** (stayforever.de)
  - **Stay Forever Spielt: Stadt der Diebe Supercut** (stayforever.de)
  - **Neuzugänge #10** (stayforever.de)
  - **Super Stay Forever #57: Metal Slug** (stayforever.de)
  - **Stay Forever #127: Might & Magic** (stayforever.de)
  - **Das Quiz, Runde 8** (stayforever.de)
- **Weitere offene Folgen**
  - **Stay Forever Technik #9: Commodore VC 20** (stayforever.de)
  - **Stay Forever #126: Neuromancer** (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **Stay Forever Spielt: Reiter der schwarzen Sonne**
    - Folge 1 (Steady, Patreon), Folge 2 (Steady, Patreon), Folge 3 (Steady, Patreon), Folge 4 (Steady, Patreon)
  - **Down to the Detail: Gabriel Knight 2**

        - Folge 4 (Steady, Patreon), Folge 5 (Steady, Patreon), Folge 6 (Steady, Patreon)
    - **Making Mags: Videogames** (Steady, Patreon)
    - **Zehn Jahre Klüger: Dezember 2012** (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.