Neuigkeiten aus dem Stay-Forever-Hauptquartier!

Bei inkorrekter Darstellung: Im Browser anzeigen!

#22 – FEBRUAR 2023

Hallo ihr Lieben,

willkommen im Februar. Jetzt ist offiziell die Zeit vorbei, wo man noch „Frohes Neues" sagen darf.

Der Januar war ein Rekordmonat in Sachen Folgen: Wir haben drei im offenen Bereich veröffentlicht, das lag im Rahmen – aber für Unterstützer auf Steady/Patreon waren es nicht weniger als elf! Zwei davon sind allerdings für alle frei zugänglich: die Interviews mit den Neuromancer-Machern Bruce Balfour und Troy Miles. Wie die meisten auf Englisch geführten Interviews haben beide Gespräche am Ende nochmal rund 15 Minuten Zusammenfassung und Einordnung auf Deutsch, sind also auch für Menschen mit Gewinn hörbar, die nicht so gern englische Interviews mögen. Alle Interviews werden übrigens auch auf Youtube veröffentlicht, ordentlich geordnet in deutschsprachige und englische.

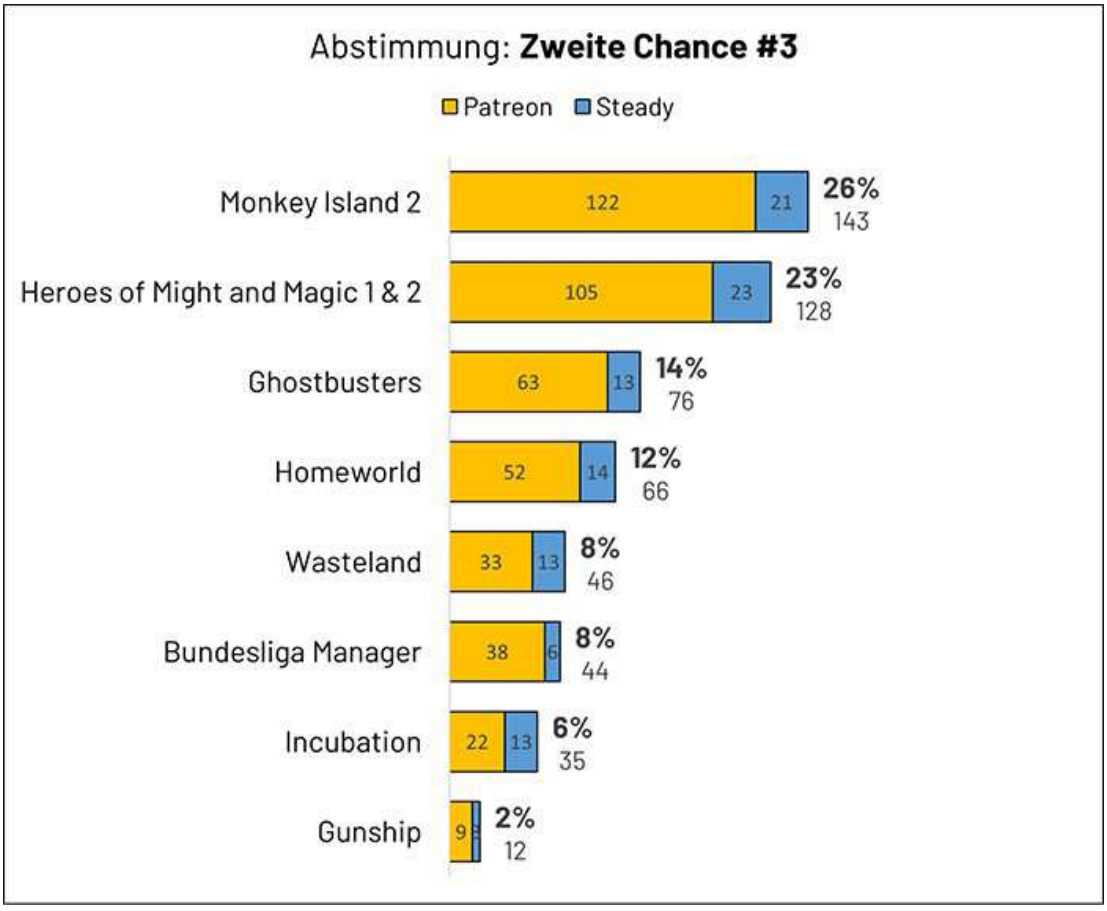
A pro pos Rekord: Die Weltherrschaft ist nahe, vor ein paar Tagen haben hat es Stay Forever in die Podcast-Charts von, uh, Südkorea geschafft:

#3	▲ 2	Apple Podcasts : Germany : Leisure	Rank History
#2	▼ 1	Apple Podcasts : Germany : Video Games	Rank History
#137	▲ 17	Apple Podcasts : South Korea : Video Games	Rank History

Das ist ein bisschen überraschend, weil man in Südkorea ja nun nicht deutsch spricht. Wir wissen nicht, ob es an einer engagierten Gruppe deutschsprachiger Auswanderer liegt, ob wir in ein offizielles Deutsch-Lernprogramm aufgenommen wurden oder ob das einfach ein Bug bei der Auswertung der Platzierungen ist. Wir freuen uns aber natürlich über jeden Hörer!

Stay Forever im Februar

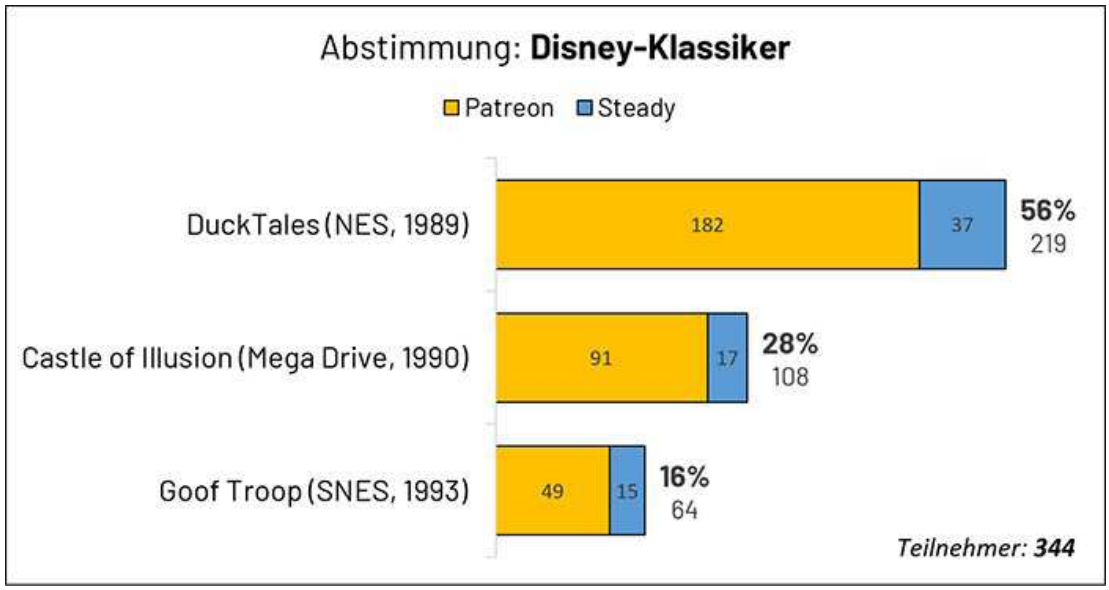
Für Folge 129 von **Stay Forever** haben wir wieder unsere Unterstützer abstimmen lassen, und zwar in einer besonders heißen Runde: Angetreten sind all die Spiele, die in den letzten acht Abstimmungen jeweils auf dem zweiten Platz gelandet waren. Sie bekamen nun eine zweite Chance. Solche Recall-Runden hatten wir 2018 und 2021 schon mal, dadurch landeten Albion und Zak McKracken doch noch im Podcast. Diesmal sieht das Ergebnis so aus:



Es war eine knappe Kiste, aber schließlich setzte sich **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** gegen **Heroes of Might and Magic** durch. Deshalb wird

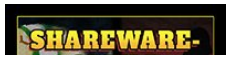
Ron Gilberts Kult-Adventure mit seinem polarisierenden Ende unser Thema im Februar sein. Stellt schon mal den Grog warm!
(Übrigens: Das heißt nicht, dass die anderen Spiele aus der Liste nie bei Stay Forever behandelt werden; aber das wird dann eher in der ferneren Zukunft liegen.)

Auch für **Super Stay Forever** durften unsere Unterstützer abstimmen; zur Wahl standen drei Spiele, die auf Disney-Charakteren basieren. Das älteste davon, der NES-Klassiker **DuckTales,** hat seine Konkurrenten weit hinter sich gelassen. Fabian und Christian schwingen den Spazierstock und hüpfen sich für die Aufnahme warm.



Im Februar erscheint außerdem unsere jährliche **Musikfolge.** Sie trägt die Nummer 13, aber Horror-Musik ist nur von Gunnar zu erwarten (wegen Musikgeschmack, ihr wisst schon). Gunnar, Fabian und Chris haben wieder jeweils vier Musikstücke ausgesucht; diese Auswahl begründen wir euch ausführlich, erzählen etwas über die Songs und spielen sie für euch an.

Unterstützer-Inhalte im Februar



Zu unserer [Januar-Folge über den Shooter-Klassiker]

Wolfenstein 3D gibt's gleich einen doppelten Nachschlag. Gunnar und Chris nehmen Wolfenstein 3D zum Anlass, um die **Geschichte der Shareware** nachzuerzählen – wie entstand dieses Geschäftsmodell, warum war es ausgerechnet bei Spielen so erfolgreich, und woran ist es gestorben? Dabei streifen wir auch viele der klassischen Shareware-Spiele der 80er- und 90er-Jahre. Den Großteil der Recherche für diese Folge hat **Paul Kautz** vom Podcast Game Not Over für uns übernommen und dafür unter anderem auch Scott Miller interviewt, den Gründer von Apogee. Entsprechend kommt Miller in der Folge auch ausführlich zu Wort.

Zweiter Nachtrag zu Wolfenstein 3D: Anekdoten und Expertenwissen in einer Folge **„Wusstet ihr eigentlich …?".** Gunnar und Chris haben noch einiges zu erzählen, aber für zwei spannende Aspekte rund um Wolfenstein haben wir uns direkt noch zwei Gäste vors Mikro geholt.

Es müssen nicht immer Zeitschriften sein – bei **Making Mags** interessiert uns auch die Entstehungsgeschichte von Online-Magazinen. Eines davon war **krawall.de,** das sich einen Ruf als originelles, vielseitiges und auf journalistische Qualität ausgerichtetes Medium erarbeitet hatte, bevor es 2013 vom IDG-Verlag eingestellt wurde. Benedikt spricht mit dem Krawall-Chefredakteur **André Peschke,** Stay-Forever-Hörern bestens vertraut als Mitgründer von The Pod und Christians Gesprächspartner bei Zehn Jahre klüger kennen.

Apropos **Zehn Jahre klüger:** Wir blicken zurück auf den Februar des Jahres 2013 und erleben dort, wie das Horror-Actionspiel **Aliens: Colonial Marines** krachend scheitert – wie konnte es dazu kommen? Außerdem beschäftigt uns unter anderem die Frage, warum die Spiele-Demos verschwunden sind, und natürlich besprechen wir auch wieder ein (diesmal action-protziges) Spiel des Monats.

Es wird wieder Zeit für **FON!** Chris und Gunnar treffen sich zur

freundschaftlichen Plauderei, ohne Bindung an Spielethemen. Wird Gunnar sich wieder aufregen? Wird Christian wieder Unsinn erzählen? Und was gibt's Neues aus dem Leben der beiden?

Und eigentlich hatten wir euch schon für den Januar eine neue Folge der **Neuzugänge** versprochen, aber aus diversen Gründen verschiebt sie sich nun in den Februar … vielleicht. Wahrscheinlich. Mal schauen. Wir tun unser Bestes.

Ach, übrigens: Unterstützer auf unseren beiden höchsten Stufen erhalten ja alle drei Monate Post von uns mit einem physischen Goodie. Dieses Mal ist es ein neues, exklusiv für uns angefertigtes **Pixel-Artwork,** das wir als **edlen Druck** sicher verpackt verschicken. Wer erkennt alle Spiele, die sich auf der H.M.S. MS-DOS versammelt haben? ☺ Diese Runde ist damit durch, aber für den nächsten Versand im April haben wir etwas sehr Cooles in Arbeit, was uns ganz besonders am Herzen liegt – seid gespannt!

Ergebnisse der Mini-Umfrage

Im Nachgang der **Down to the Detail**-Staffel zu **Gabriel Knight 2,** die im November und Dezember bei uns im Unterstützerprogramm lief, haben wir

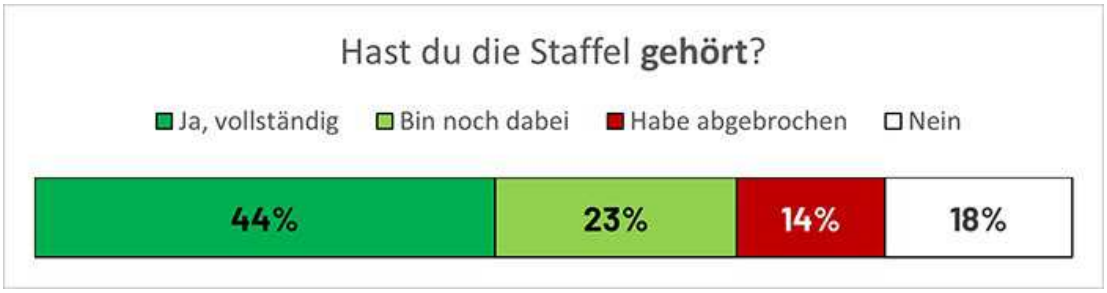
noch kurz eure Meinung dazu abgefragt – das war für uns ja auch ein Experiment, völlig neue Stimmen im Programm und so.

Knapp 1.500 Menschen haben daran teilgenommen, das entspricht etwa 30% unserer Unterstützer. Fans der Staffel dürften dabei überrepräsentiert sein, die Meinungen haben also wahrscheinlich eher einen zu positiven Einschlag als einen zu negativen. Dennoch ergibt sich daraus für uns ein klares, hilfreiches Bild.

Hier sind die Ergebnisse und unsere Schlussfolgerungen daraus:

Das initiale Interesse an der Staffel war nur mittelmäßig.

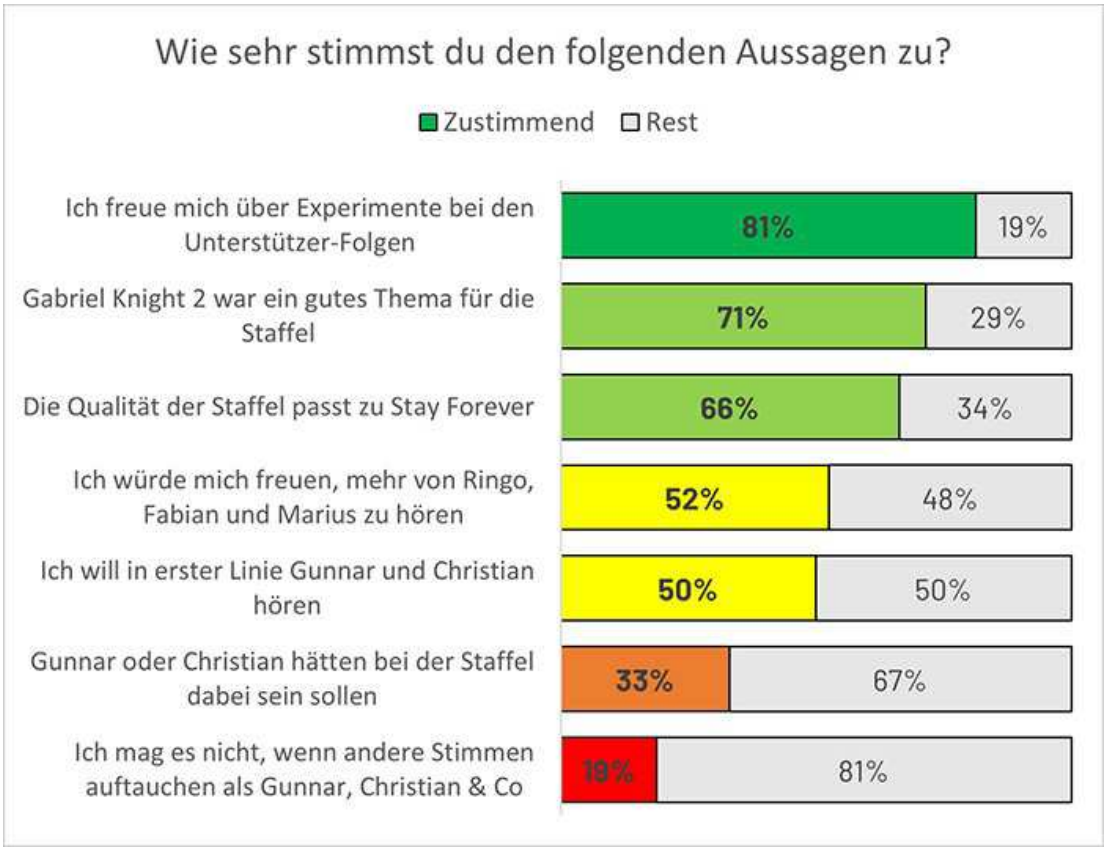
- Unterstützer, die nicht oder kaum daran interessiert waren, haben die Staffel zum überwiegenden Teil auch nicht angehört (51%) oder abgebrochen (36%)
- Diese Gruppe hat zwar grundsätzlich Interesse an Experimenten (65%), aber bevorzugt unsere Stimmen (68%) und konnte mit dem Spiel nicht viel anfangen (nur 26% dieser Gruppe hielten es für ein gutes Thema)



Zwei Drittel der Teilnehmer haben die Staffel gehört oder hörten sie zum Zeitpunkt der Befragung noch. Angesichts der Länge der Staffel eine gute Quote, aber vermutlich nicht repräsentativ.

Insgesamt wird die Staffel gut bewertet.

- Aktive Hörer geben ihr zu knapp 90% eine Wertung von „Sehr gut“ oder „Gut“
- Abbrecher bewerten sie überwiegend als „Schlecht“ oder „Sehr schlecht“ (56%)
- Von Polarisierung kann man hier trotzdem nicht sprechen, die Durchschnittswertung ist eindeutig positiv
- Die Qualität der Staffel wird von aktiven Hörern zu 91% als passend zu Stay Forever beurteilt – ein ausgezeichneter Wert!



Gabriel Knight 2 war als Thema in Ordnung. 71% hielten es für ein gutes Thema. Für ein Sierra-Adventure ja fast schon ein phänomenaler Wert.

Die Umfrage-Teilnehmer begrüßen Experimente bei den Unterstützerfolgen (81%)

- Nur 19% lehnen fremde Stimmen grundsätzlich ab
- Nur 33% finden, dass wir bei dem Format hätten dabei sein sollen; unsere Abwesenheit wurde überwiegend nicht als Defizit empfunden

Unterm Strich fiel die Beurteilung überwiegend positiv aus. Die wichtigste Erkenntnis für uns lautet: Die Mehrheit unserer Unterstützer nimmt uns solche Experimente nicht übel und akzeptiert auch fremde Stimmen. Aber klar ist auch: Das Kernteam aus Gunnar und Christian wird am liebsten gehört. Für uns ist es wichtig, die richtige Balance zu halten. Danke, dass ihr uns mit eurem Feedback dabei helft!

Neue Bücher bei Retro Shirty

Es lohnt sich, immer mal wieder in unserem Shop vorbeizuschauen: Wir haben schon mehrmals die prächtigen Bücher vom Verlag *Bitmap Books* erwähnt, die Gunnar regelmäßig auf Lager in Karlsruhe hat; zuletzt kam das zur aktuellen Wolfenstein-Folge passende brandneue I'M TOO YOUNG TO DIE: THE ULTIMATE GUIDE TO FIRST-PERSON SHOOTERS 1992–2002 hinzu. Aber wir beschränken uns nicht nur auf die Bitmap-Bücher. Kürzlich haben wir drei Bücher des ebenso großartigen Verlags *Read Only Memory* in die Regale gestellt, die sich wie die Bitmap-Bücher in wunderschön bebilderten Seiten mit spezifischen Aspekten der Videospielgeschichte befassen. Während es bei The Bitmap Brothers: Universe um das Werk des titelgebenden Entwicklerstudios geht, behandeln Britsoft: An Oral History und dessen geistiger Nachfolger Japansoft: An Oral History die frühe Videospielgeschichte Großbritanniens respektive Japans. Die Bücher strotzen vor spannenden Geschichten und ausführlichen Informationen und warten nebenbei mit einem stilvollen Design auf, die die Schmöker auf dem Wohnzimmertisch oder im Regal zu echten Hinguckern machen.

Colossal Cave

Christian hat das neue Spiel von Roberta und Ken Williams gespielt.

Roberta und Ken Williams (*rechts, 2022, Bild via Ars Technica*) waren mal das Königspaar der amerikanischen Spieleindustrie, als ihre Firma Sierra in den 90ern über den Markt herrschte. 1999 gingen sie in den Ruhestand. Dass die beiden es 24 Jahre später nochmal wissen wollen – er 68, sie 69 Jahre alt –, hat für Überraschung und erhöhte Erwartungshaltung gesorgt. Immerhin haben die Williams' bei Sierra zahlreiche Innovationen vorangetrieben, ihre Firma war über mehr als ein Jahrzehnt ein kreativer und technologischer Vorreiter.

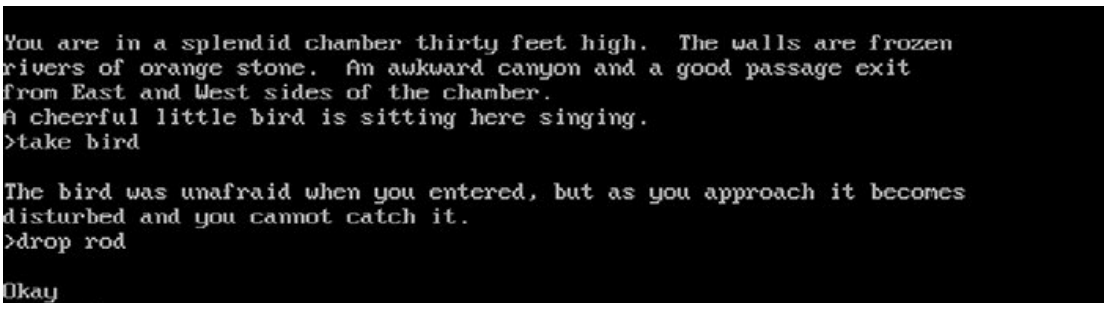
Der Rückkehr liegt kein Masterplan zugrunde. Ihr neues Spiel begann als Hobbyprojekt des gelangweilten Rentiers Ken Williams, das bei Williams' neuer Firma Cygnus Entertainment mithilfe von rund einem Dutzend freiberuflicher Kollaborateure und „ohne Kickstarter- und Investorenkapitel", wie die Webseite betont, zum kommerziellen Produkt reifte. Leider, so muss man sagen, sieht es auch so aus. Zwischenzeitlich kam Roberta Williams an Bord, um – wie sie in einem Artikel der Los Angeles Times aus dem August 2022 betonte – zu verhindern, dass ihr Mann das Ansehen der Familie mit einem minderwertigen Spiel beschmutze: „Wenn ich beteiligt bin, muss es großartig werden. Ich habe einen Ruf zu wahren."

Woran Ken Williams in seiner Freizeit auf Basis der Unity-Engine herumbastelte, das war eine 3D-Neuauflage eines uralten, wegweisenden Computer-Klassiker, des ersten Textadventures: **Colossal Cave** von William Crowther und Don Woods, zuerst erschienen im Jahr 1975. Seit dem 19. Januar 2023 ist nun für stolze 39€ die gleichnamige Neuauflage der Williams' auf dem Markt, primär entwickelt für VR, aber auch als normale Version zu haben. So habe ich es gespielt; ob und wie das Spiel VR anders wirkt, kann ich leider nicht beurteilen.

„You are standing at the end of a road before a small brick building" - der Spielstart von Colossal Cave.

Die Williams' nennen ihr **Colossal Cave** wahlweise eine Neugestaltung („Reimagining") oder eine Hommage an das Original, und vielleicht ist es mein Fehler, dass ich mir unter diesen losen Begriffen etwas Falsches vorgestellt habe. Das neue **Colossal Cave** ist das alte **Colossal Cave.** Es ist das gleiche Spiel mit den gleichen Orten, den gleichen Schätzen, den gleichen Gegenständen, Gegnern, Rätseln, Lösungen, Texten und der gleichen erreichbaren Punktzahl (350). Hinzu kommt nur: (3D-)Grafik. Weg fällt: der Parser. Im neuen Spiel tippt man keine Befehle mehr ein, sondern klickt mit der Maus in die Welt, und genau wie in den Sierra-Grafikadventures der 90ern wird mit der rechten Maustaste zwischen den Handlungsoptionen durchgeschaltet.

Wer das neue **Colossal Cave** heute spielt, landet also spielmechanisch in den 70er-Jahren und bei all den Merkmalen, die damals neu, herausfordern und aufregend waren: den überraschenden Toden, dem limitierten Inventar, den verzwickten Labyrinthen mit ihrem Zwang zum Kartenmalen, dem Zeitlimit und dem Zufallsgenerator, der dafür sorgte, dass Durchgänge in der Höhle mal zu einem neuen Raum führten und mal eben nicht.



Das ursprüngliche Colossal Cave in all seiner Pracht.

Colossal Cave war zu seiner Zeit ein wahrhaftig kolossales, über Jahre erweitertes und verfeinertes Abenteuer, dessen Star die namensgebende Höhle war: eine Collage aus realistischen, fantastischen und industriellen Versatzstücken, wo Kristallhöhlen und Drachenhorte, archäolgische Stätten und Trollbrücken, Zwergenwerkstätten und Piratennester aneinander grenzten, wo man sich mit magischen Worten herumteleportiert und tief unter der Erde neue Batterien für die Lampe aus einem Verkaufsautomaten zieht. **Colossal Cave** piesackte seine Spieler mit ständig neuen Gemeinheiten, mit irreführenden Schattengestalten, mit einem urplötzlich auftauchenden Piraten, der alle Schätze stiehlt, oder mit einer unersetzlichen Ming-Vase, die beim arglosen Ablegen zerbricht. Das An-der-Nase-Herumführen gehörte zum Konzept, Lohn des Erkundens waren ständig neue Überraschungen und Entdeckungen. Im Zentrum stand der Parser, der die Fantasie der Spieler entfesselte. Nur Weniges war im Spiel möglich, aber prinzipiell alles denkbar, es ging ums Ausprobieren, Um-die-Ecke-Denken und um den erlösenden Aha-Moment: Wär hätte gedacht, dass zum Bezwingen des Drachen („kill dragon“ - „With what? Your bare hands?“) die simple Antwort „Yes“ genügt! **Colossal Cave** war skurril und umfangreich, witzig und grausam, spannend und nervtötend.

All das ist es auch weiterhin, in der Neugestaltung der Familie Williams. Nur hat sich die Zeit bekanntlich weitergedreht. Was damals berauschte, ist heute eine Zumutung. Das neue, alte **Colossal Cave** konserviert jedoch das verstaubte Spieldesign in gnaden-, vielleicht auch gedankenloser Authentizität. Die Williams’ unterlassen fast jeden Eingriff in den Spielablauf, eine optionale Automap und ein Tipps-System sind die einzigen Zugeständnisse an den Zeitgeist. Wer angesichts der 3D-Grafik ein halbwegs modernes Spiel erwartet, dürfte aus dem Staunen nicht mehr herauskommen ob der unzähligen Ärgernisse, die damals okay waren und heute inakzeptabel. Das Frust-o-Meter zerspringt spätestens dann, wenn der Lampe irgendwann der Saft ausgeht und man unvermittelt vor dem Game-Over-Screen sitzt. Schuld ist ein

Missverständnis: In **Colossal Cave** knobelt man sich nicht gemütlich durch ein Erkundungs-Adventure, sondern macht unter Zeitdruck Runs auf der Jagd nach dem Highscore.

Der Drache wird gleich sein blaues Wunder erleben.

Dabei entfaltet auch das neue **Colossal Cave** mit der Zeit den Sog, wieder und wieder zu neuen Anläufen in die Höhle aufzubrechen, um immer routinierter durch die bekannten Gebiete zu schneiden und vorzustoßen in neue Regionen mit neuen, noch unentdeckten Schätzen und Herausforderungen. Aber das ist das Verdienst des alten Spiels.

Die Neugestaltung der Williams' entreißt **Colossal Cave** seiner Zeit und damit seinem Kontext, sie entfernt sein wirkmächtigstes Instrument, den Parser, und sie zwingt die manchmal poetisch-bunte, manchmal karge Prosa der Beschreibungstexte in die konkrete Darstellung. Im Versuch des Bewahrens verändert sie die Spielerfahrung grundlegend. Diese Gespürlosigkeit ist atemberaubend. Das neue **Colossal Cave** ersetzt unsere Vorstellung der Höhle durch die von Roberta Williams, was ein brillanter Ansatz hätte sein können, wäre diese Vorstellung nicht so konventionell, so vollständig ideenlos, so bar jeder kreativer Ambition. Ken und Roberta Williams erstarren in Ehrfurcht vor ihrem großen Vorbild und versagen sich den Eingriff des Künstlers, der sich das Werk zu eigen macht. Das Ergebnis ist ein Frankenstein-Monster: Nicht mehr tot, aber Leben will man das auch nicht nennen.

Damit haben die Williams' sowohl **Colossal Cave** als auch ihrem Ruf einen Bärendienst erwiesen.

„Noch steht nicht fest, ob Cygnus Entertainment auch in Zukunft weitere Spiele entwickeln wird oder ob **Colossal Cave** ein Einzelwerk war“, heißt es auf der Webseite. Ich würde sagen: Doch, inzwischen steht das fest.

Pile of Shame Minus 1

Gunnar spielt ein Spielbuch-Rollenspiel, ***Joe Dever’s Lone Wolf.***

Die freundlichen Kollegen vom Rollenspiel-Podcast Over the Hills besprechen in ihrem Format By the Book (das ist eine Art „Stay Forever Spielt“, nur für Spielbücher statt Computerspiele) derzeit die ruhmreiche „Einsamer Wolf“-Reihe. Das ist ein vielbändiges Werk von Joe Dever, mit mehr als zwölf Millionen verkauften Exemplaren sicher eine der erfolgreichsten Marken im Bereich Spielbuch*. Der erste Band erschien 1984, die Werke wurden kürzlich auf Deutsch neu aufgelegt. Damals in den 80ern gab es zwölf dünne Bände von Goldmann, die habe ich so oft durchgespielt, bis sie ganz zerlesen waren.

Das hat mich angeregt, endlich mal ein Spiel abzuschließen, das seit 2013 angefangen auf dem Stapel der Scham verstaubt:

Joe Dever’s Lone Wolf von Forge Reply ist ein aufwändig gemachtes Rollenspiel über den Einsamen Wolf, kein einfaches Spielbuch in Softwareform. Die grundlegende Spielmechanik sind zwar Entscheidungen, mit den man den Helden durch die Welt lenkt, aber es gibt dazu ein simples Crafting-System. Und ein rundenbasiertes Kampfsystem, das stark auf Fertigkeiten und Moves setzt.

Ich habe die iOS-Version gespielt, den Titel gibt's aber auch auf aktuellen Konsolen und auf Steam – Humble hat diese Woche sogar einen Sale und haut das Spiel für 1,49 Euro raus.

Aber wer ist denn nun der Einsame Wolf? Die Geschichte begann mit der Zerstörung des Klosters der magisch begabten Kai-Mönche, der Wolf war der einzige Überlebende und der Einzige, der die Zerstörung seines Heimatlandes durch die Schwarzen Lords verhindern kann. Dazu muss er das legendäre Sommerswerd finden und … naja, ist eben Fantasy. Die Spielbücher haben keine sehr originelle Rahmenhandlung, sind aber clever konstruiert und tight geschrieben. Auch die Bände aus den 80ern sind heute noch gut zu lesen.

Der Einsame Wolf aus **Joe Dever's Lone Wolf** hat die Rettung seiner Welt schon lange hinter sich, das Spiel geht nicht der Buchhandlung nach, sondern erzählt eine neue Geschichte, geschrieben von Joe Dever selbst.

Das Spiel selber ist eine kompetente Angelegenheit, setzt die Mechaniken gut um und inszeniert sie schick – mir war es ein bisschen zu viel Kampf und zu wenig klassische Spielbuchentscheiderei, aber ich bin ja auch ein Spielbuch-Nerd. Ich habe um die 16 bis 18 Stunden bis zum letzten Screen gebraucht und war die allermeiste Zeit gut unterhalten.

* Spielbücher sind diese Bücher, die man spielt, statt sie linear zu lesen. Der Text ist in Abschnitte eingeteilt, die Entscheidungen fordern. Je nachdem, wie man sie trifft, geht es an anderer Stelle weiter. Dazu gibt es in der Regel würfelbasierte Kampfmechaniken und Rollenspielwerte.

Fabians Konsolenecke

*Fabian stellt euch in diesem Monat ein Retro-Handheld mit ungewöhnlichem Ansatz vor: Das **Evercade EXP** läuft mit Modulen, auf denen sich Sammlungen alter Spiele befinden.*

Retro-Handhelds gibt es wie Sand am Meer – und die Flut neuer Geräte wird eher stärker als schwächer. Firmen wie Anbernic und GoRetroid veröffentlichen permanent neue Modelle, die in der Regel eine Weile lang auf identische Hardware in variierenden Bauformen setzen, bevor sich leistungsstärkere Komponenten etablieren, welche neuere Systeme emulieren können. Just dafür – die Emulation alter Spiele – werden diese Geräte primär gebaut. Mittlerweile ist es keine Besonderheit mehr, wenn Retro-Handhelds 32-Bit-Plattformen wie die erste PlayStation emulieren können. Bessere (und etwas teurere) Modelle schaffen auch Dreamcast, GameCube und PlayStation 2.

Die Firma Blaze hat mit dem **Evercade EXP** nun auch ein neues Retro-Handheld veröffentlicht, dieses setzt aber auf ein anderes Konzept. Hier geht es nicht darum, eine Micro-SD-Karte mit Roms zu befüllen; das Evercade EXP bringt erst gar keinen Slot für eine solche Karte mit. Stattdessen verkauft der Hersteller eigene Module in kleinen Plastikverpackungen mit gedruckten, farbigen Anleitungen. Die Module sind etwa so groß wie eine Streichholzschachtel und enthalten meist kein einzelnes Spiel, sondern Sammlungen aus zwei bis 20 Spielen. Das aktuelle Lineup umfasst über 30 Module mit insgesamt fast 400 Spielen. Die Module kosten je nach Titel etwa 17 bis 30 Euro, das Evercade EXP selbst 150 Euro.

Beim Kauf der Hardware sind 24 Spiele dabei. Das Modul „Irem Arcade 1“ enthält sechs Spielhallentitel der japanischen Firma Irem, darunter **Moon Patrol, R-Type** und **In the Hunt.** Entgegen der Philosophie hinter dem Evercade sind die übrigen 18 Spiele auf dem internen Speicher des Handhelds installiert. Es sind allesamt Spiele von Capcom, darunter **Street Fighter II, Breath of Fire, Commando** und diverse **Mega Man-**Titel. Man sieht hier schon: Das Evercade-Lineup ist nicht auf eine bestimmte alte Plattform beschränkt, es finden sich in bunter Mischung Klassiker aus der Spielhalle sowie von alten Konsolen und Heimcomputern. Es gibt auch Sammlungen rund um Plattformen wie den C64 und das Atari 2600. Oder auf bestimmte Entwickler wie die Bitmap Brothers, Gremlin oder Jaleco fokussierte Module.

Die Zielgruppe ist klar: Sammler, die sich gern physische Neuauflagen ihrer alten Lieblinge ins Regal stellen und nicht einfach ein „nacktes Rom“ emulieren wollen – obgleich das Evercade EXP natürlich nichts anderes als Emulation verwendet. Die Performance ist aber tadellos: Über das aufgeräumte, responsive Menü lassen sich die Spiele fix starten und laufen originalgetreu. Natürlich gibt es moderne Features wie Savestates und konfigurierbare Scanlines. Der 4,3 Zoll große IPS-Bildschirm überzeugt und skaliert die alten Spiele gut auf seine Auflösung von 800x480 Pixeln. Allerdings passt das Seitenverhältnis nicht zu vielen alten Spielen, die meist im 4:3-Format laufen.

Zwar kann man das Bild auf volle Breite aufziehen, das verzerrt aber die Proportionen.

Allerdings ist der breite Bildschirm im Hinblick auf ein anderes Feature sinnvoll: Das Evercade EXP lässt sich auch hochkant im sogenannten Tate-Modus betreiben, was gerade für ältere Vertikalshooter cool und sinnvoll ist. Darum verfügt das Gerät auf seiner linken Seite auch noch mal über Exemplare der A- und B-Tasten. Alle Tasten und das Steuerkreuz arbeiten sauber und präzise, an der Oberseite befinden sich für modernere Spiele auch vier Schultertasten. Das Design des Geräts ist allerdings streitbar. Es wirkt sehr breit, der Bildschirm ist üppig eingerahmt. So entsteht ein etwas altbackener Eindruck, was nicht zum modernen, guten UI und der ansonsten überzeugenden Qualität der Komponenten passt.

Firmware-Updates erfolgen bequem über WiFi – keine Selbstverständlichkeit, viele günstige Retro-Handhelds verzichten auf dieses Feature. Der Akku wird über einen USB-C-Port geladen, ein Mini-HDMI-Ausgang erlaubt das Anschließen an ein externes Display – allerdings nur in 720p, was je nach Display und dessen Skalierungskompetenz für unterschiedlich gute Ergebnisse sorgen kann. Wer 1080p und seine Module nur daheim verwenden will, kann sich die „Heimkonsolen-Variante“ Evercade VS kaufen, die schon länger (und günstiger) zu haben ist.

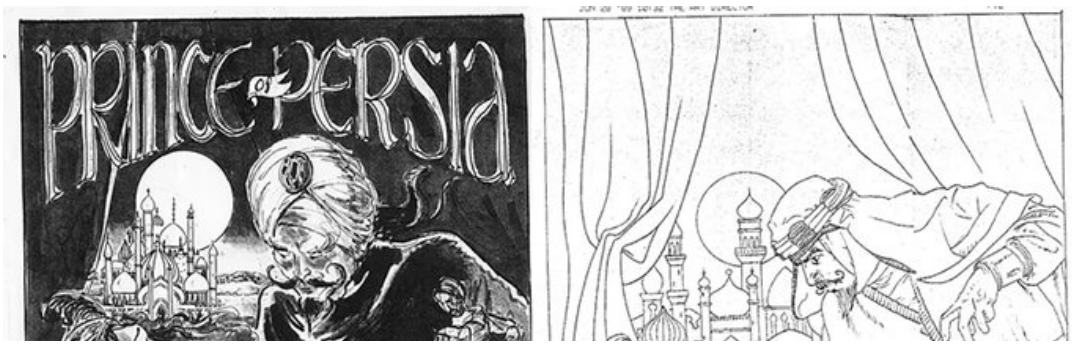
Das Evercade EXP ist insgesamt ein Nischensystem: Es existieren zahllose portable Geräte, welche die für das Evercade verfügbaren Spiele emulieren

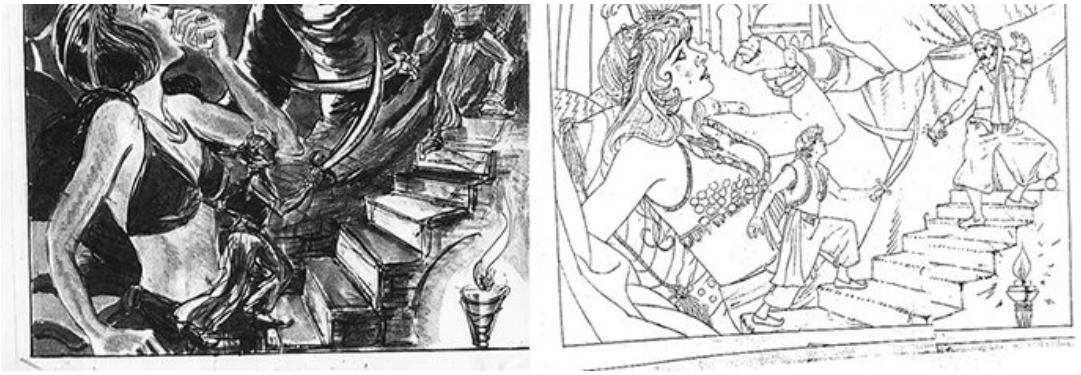
können. Darunter sicher auch einige mit schönerer Bauform, hochwertigerem Gehäuse oder besserem Display. Das Evercade ist in diesen Disziplinen nicht herausragend, macht aber alles ganz okay. Es hat ein großes Alleinstellungsmerkmal – die Attraktivität für Sammler physischer Spiele. Die Evercade-Module beziehungsweise deren Verpackungen und Anleitungen sind hübsch gemacht, und schon jetzt gibt es genügend Titel für eine solide Sammlung. Das Konzept hinter den Evercade-Produkten scheint zu funktionieren, sonst wäre das EXP als Update eines älteren Evercade-Handhelds wohl nie erschienen.

Retronews

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

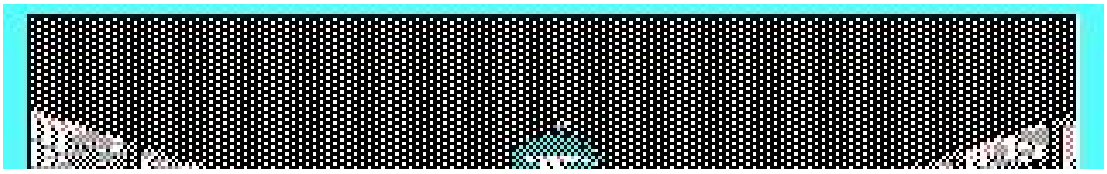
- **Lenhardts Spielejahr 1985:** Ehemaliger Kollege von Gunnar und Chris, Spielejournalisten-Legende: Heinrich Lenhardt beleuchtet die Blütezeit von Pixel-Pracht und SID-Chip-Hits. In seinem neuen Retro-E-Book stellt er Klassiker und Kuriositäten des Spielejahrgangs 1985 vor. Mehr Informationen zu dem Titel gibt es bei lenhardt.net.
- **Geschichte eines Spielecovers:** Das Original-Gemälde des Coverbilds von **Prince of Persia** wurde am 20. Januar 2023 versteigert und erlöste 63.000 Dollar. Anlässlich dieser Auktion erzählt der **Prince of Persia**-Schöpfer Jordan Mechner bei Game Developer die spannende Entstehungsgeschichte des Bilds. Diese und viele andere Begebenheiten sprechen Gunnar und Christian auch in der Unterstützer-exklusiven Lektüre-Folge zu Jordan Mechners Tagebüchern an (Patreon, Steady).

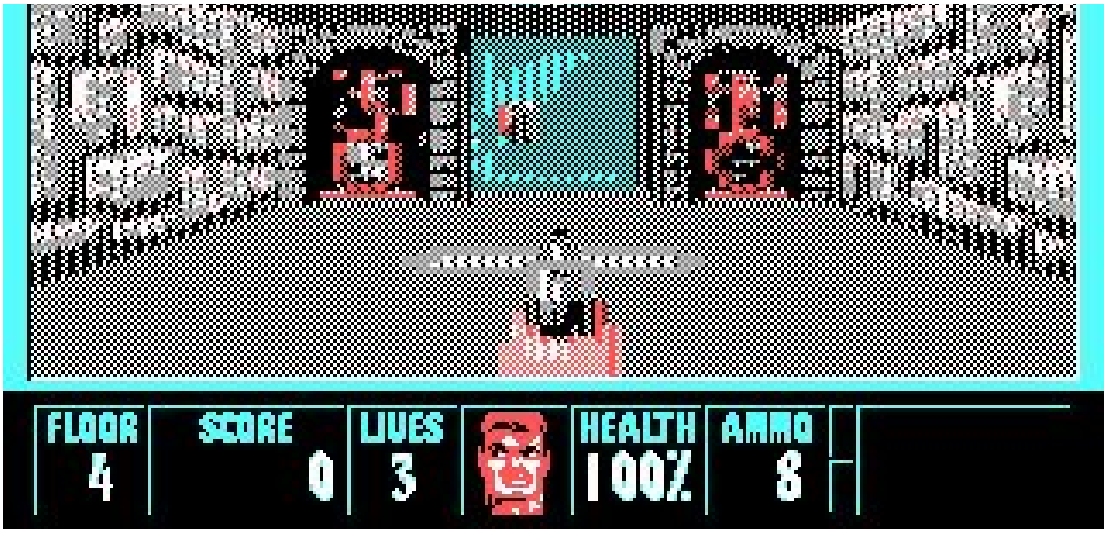




- **Switch-Controller im Gamecube-Look:** Der Zubehör-Hersteller Retroflag hat sich von der Retro-Community inspirieren lassen (YouTube: I made GameCube Joy-Cons) und neue Joycons für die Nintendo Switch vorgestellt, die an die Zeit des GameCube und GBA erinnern, als durchsichtige Hardware angesagt war. Auf dem europäischen Markt ist das Zubehör leider noch nicht verfügbar. Und wer sich seit Gerüchten um einen „GameCube Advance“ seit 2005 (YouTube: I Turned The Fake Portable GameCube Into A Real Thing) nach einem portablen Retro-System sehnt, kommt diesem Wunsch damit zumindest optisch nahe. Mehr Infos gibt es bei retroflag.com.

- **Wolfenstein 3D CGA-Portierung:** 286er, VGA-Grafikkarte, puh, das sind hohe Anforderungen, die **Wolfenstein 3D** an einen Rechner stellt. Zum Glück können auch Besitzer von weniger leistungsfähigen PCs endlich in den Genuss von iD Softwares Meisterwerk kommen. Dank einer vom Programmierer James Howard neu geschriebenen Engine läuft das Spiel jetzt auf 8088-CPUs und CGA-Grafik. Sehr empfehlenswert ist der Twitter-Thread, in dem Howard die Engine in verschiedenen Demo-Hardware-Umgebungen testet, sogar auf einem Tandy 1000 präsentiert ein Fan das Spiel. Das Projekt ist auf GitHub frei verfügbar, einzig die eigene **Wolfenstein-**Software muss schon vorhanden sein.

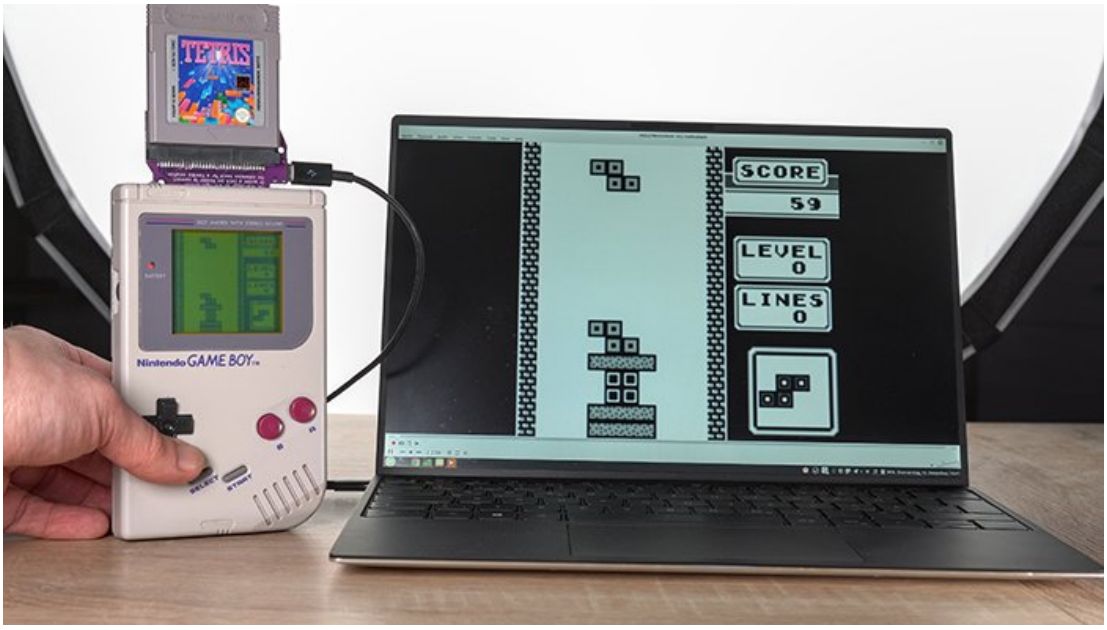




- **Might & Magic für moderne Systeme:** In die entgegengesetzte Richtung wendet sich **OpenEnroth**, eine Engine für moderne Hardware, die es erlaubt, die **Might & Magic-**Teile 6, 7 und 8 auf aktuellen Rechnern zu spielen. Bisher ist nur **M&M 7** spielbar, an den anderen Teilen wird aber fleißig gearbeitet. Wenn ihr also mit der SF-Folge zu Might & Magic 1-5 fertig seid, könnt ihr direkt die Teile 6-8 weiterspielen. Neben der oben verlinkten Engine braucht ihr dafür zudem die Originalspiele, die es für kleines Geld auf GOG gibt.

- **Das Game-Boy-Aufnahme-Modul:** Vor einigen Monaten haben wir euch das absurde Game-Boy-WiFi-Modul des Bastlers Sebastian Staacks

vorgestellt (Streaming GTA5 to a Game Boy via WiFi cartridge), jetzt hat er sich etwas Neues einfallen lassen, dessen Titel schon alles sagt: Die „Game Boy capture cartridge“. Dieses Modul sitzt zwischen Game Boy und Spielmodul und streamt per USB das Videosignal – zum Beispiel an einen Rechner. Alle technischen Informationen gibt es im verlinkten Artikel oder in visueller Darreichung auf YouTube: A Game Boy capture cartridge: The GB Interceptor.



- **Apple-Lisa-Quelltexte veröffentlicht:** Das Computer History Museum veröffentlichte am 19. Januar 2023 die Quellcodes für den Apple Lisa einschließlich der System- und Anwendungssoftware. Der OS-Quellcode wurde bereits 2017 entdeckt (OS-Quellcode von Apple Lisa wird 2018 veröffentlicht), die Veröffentlichung zog sich dennoch bis 2023 hin. Vor vierzig Jahren brachte Apple den Lisa-Computer auf den Markt, einen Meilenstein in der Computergeschichte durch die innovative Verwendung einer grafischen Benutzeroberfläche. Der Apple Lisa richtete sich dabei an Geschäftskunden, die satte 10.000 Dollar für den Rechner hinlegen mussten. Dieser Preis war auch die Hürde, an dem der Lisa und Xerox' Konkurrenzprodukt (16.000 Dollar) scheiterten, während der IBM-PC „nur“ knapp 2.000 Dollar kostete. Den Quellcode kann man beim Computer History Museum abrufen (Download Apple Lisa), mehr Infos zu frühen Betriebssystemen gibt es in der faszinierenden Stay-Forever-Technik-Folge Nummer 7, in der auch der Apple Lisa besprochen wird: Windows 1-3 (SFT 7).

Zeitreise: Rückblick auf den Game Boy Advance SP

Ab in die Zeitmaschine! Wir reisen in die Vergangenheit und schauen uns den Game Boy Advance SP an, der im Februar 2003 als eine Verbesserung des GBA erschien.

Als der **Nintendo Game Boy Advance** im Juni 2001 nordamerikanische und europäische Märkte erreichte, begeisterten sich Kritiker und Käufer über den starken 32-Bit-Prozessor, der mehr Farben und Sprites als der Game Boy Color bewältigen konnte, über das neue Design vom französischen Designer Gwénaël Nicolas, das die verkrampften Finger der eng zusammenliegenden Game-Boy-Tasten vergessen ließ, und natürlich über die Aussicht auf die Nintendo-typisch kaum überschaubare Auswahl an Spielen und Zubehör – der Game Boy Advance startete mit 17 Spielen, allein 2001 würden 60 weitere hinzukommen.

Während sich Gespräche über den Advance in Superlativen überschlugen, waren sich doch alle in einem Kritikpunkt einig: der unbeleuchtete Bildschirm war die Schwachstelle des Handhelds. Nintendo begründete die fehlende Beleuchtung des LCD-Screens mit einer Abwägung zugunsten der Batterielaufzeit des Advance. Da dieser auch noch AA-Batterien schluckte, hätte sich eine beleuchtete Version möglicherweise wie einst der Atari Lynx im Stundentakt durch die AAs gefressen.

Diesen Fehlern trat Nintendo im Februar 2003 mit dem **Game Boy Advance SP** (das „SP“ steht für „Special“) entgegen. Diese überarbeitete Version des Advance präsentierte einige bedeutende Änderungen gegenüber dem nur zwei Jahre zuvor veröffentlichten Advance. Anstelle der Doppel-A-Batterien fand nun ein moderner Lithium-Ionen-Akku Platz im Gehäuse des Handhelds, und in der ersten Iteration (Modell AGS-001) wurde das LC-Display frontbeleuchtet mit der Möglichkeit, die Beleuchtung ein- und auszuschalten. Auch das Design wurde wieder überarbeitet, eine Klappvorrichtung schützte das Display vor Kratzern und machte den SP portabler. Damit einher ging die Rückkehr zum klassischeren Game-Boy-Design mit unter dem Bildschirm angeordneten Tasten. Das spätere und heute begehrtere SP-Modell AGS-101 verbesserte das LCD des SP noch einmal und ersetzte die Frontbeleuchtung durch Hintergrundbeleuchtung mit den Helligkeitsstufen „normal“ und „hell“, wobei „hell“ der Helligkeit eines modernen Displays nahekommt, während „normal“ schon heller war als die Beleuchtung des AGS-001.

Die Akkulaufzeit hatte Nintendo mit dem SP in den Griff bekommen: Es wird im Durschnitt von 10 Stunden Laufzeit mit Beleuchtung, 18 Stunden ohne Beleuchtung gesprochen. Der ursprüngliche GBA kam ohne Beleuchtung auf ungefähr 15 Stunden. Wie der Advance war der SP rückwärtskompatibel mit Spielen bis zum originalen Game Boy, wobei jedoch nur Advance-Spiele glatt mit dem Gehäusedesign abschlossen. Die größeren Game-Boy-Module ragten auf der Unterseite hervor und erschwerten die Bedienung des SP. Zudem führte das „Überkopf“-Stecken der Module zu Problemen bei Spielen, die einen Beschleunigungssensor im Modul verbaut haben.

Nicht nur das Klapp-Design des SP erinnert im Rückblick an den Nintendo DS, der 2004 auf den Markt kam, auch technisch hätte der SP fast dem 3DS vorgegriffen: Nintendo-Präsident Satoru Iwata verriet 2011, dass der SP in der Entwicklung bereits ein 3D-Handheld werden sollte, das Projekt aber bereits im Prototypenstadium verworfen wurde, weil der stereoskopische Effekt bei der niedrigen Auflösung des SP nicht ausreichend war. In einem anderen Aspekt war der SP jedoch seiner Zeit voraus: Im Gegensatz zum Advance fehlt dem Advance SP die Kopfhörer-Buchse. Wer einen Klinkenstecker anschließen wollte, musste dies über einen Adapter am Power Port machen ... wodurch der Game Boy nicht gleichzeitig geladen werden konnte.

Sowohl Game Boy Advance als auch Game Boy Advance SP wurden zum Verkaufsschlager. Der Advance verkaufte sich in Nordamerika in seiner ersten Woche 500.000 Mal, was ihn damit zur am schnellsten verkauften Konsole der USA machte. Die letzten Zahlen vor Einstellung der Produktion aus dem Jahr 2009 attestieren dem Game Boy Advance 35 Millionen verkaufte Einheiten, die der SP mit 43 Millionen Verkäufen überflügeln konnte.

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **Stay Forever #128: Wolfenstein 3D** (stayforever.de)
  - **Die Welt von Vampire** (stayforever.de)
  - **Super Stay Forever #58: Tony Hawk's Pro Skater** (stayforever.de)
  - **Interview: Swen Harder zu Reiter der Schwarzen Sonne** (Steady, Patreon, offen für alle)
  - **Interview: Bruce Balfour zu Neuromancer** (Steady, Patreon, offen

für alle)
    - **Interview: Troy Miles zu Neuromancer** (Steady, Patreon, offen für alle)
- **Unterstützer-Formate**
    - **Stay Forever Spielt: Reiter der schwarzen Sonne**
        - Folge 5 (Steady, Patreon), Folge 6 (Steady, Patreon), Folge 7 (Steady, Patreon)
    - **Wusstet ihr eigentlich ...? VC-20** (Steady, Patreon)
    - **Wusstet ihr eigentlich ...? Might & Magic** (Steady, Patreon)
    - **Wusstet ihr eigentlich ...? Metal Slug** (Steady, Patreon)
    - **Making Mags: Play the Playstation** (Steady, Patreon)
    - **Zehn Jahre Klüger: Januar 2013** (Steady, Patreon)

Liebe Grüße aus dem SFHQ

👋

STAY FOREVER

Copyright © 2023 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.