Neuigkeiten aus dem Stay-Forever-Hauptquartier!

Bei inkorrekter Darstellung: Im Browser anzeigen!

#23 – MÄRZ 2023

Hallo ihr Lieben,

hier ist Gunnar. Wir probieren mal was Neues: ein **Hörer-Treffen in Karlsruhe**. Keine große Sache, wir treffen uns im SFHQ in der Bachstr. 49, 76185 Karlsruhe, trinken ein paar Bier, ihr bewundert meine Warhammer-Miniaturen, und später am Abend gehen oder fahren wir gemeinsam zum Retrogames e.V., wo der reizende Mario Berluti exklusiv für uns öffnet und wir kostenlos an den Arcade-Automaten spielen dürfen. Das Datum ist der 14. Mai 2023, das ist ein Sonntag. Wir treffen uns um 19:00 Uhr und gehen um 21:00 zu Retrogames.

Achtung: Falls das ein Dutzend Leute interessiert, ist das fein mit dem SFHQ, wir haben eine Terrasse, da stelle ich Bierbänke auf. Melden sich überraschend 25 Leute oder mehr an oder sagt der Wetterbericht einen Hagelsturm voraus, würde ich versuchen wollen, die ganze Chose in ein Lokal zu verlegen. Wir brauchen also vermutlich ein bisschen Flexibilität. Bitte tragt in dieses Formular hier eure E-Mail ein, das dient einerseits zur Abschätzung der Größenordnung, andererseits kann ich euch per Mail informieren, wie sich die Ortsfrage entwickelt.

Stay Forever im März

Die 130. Folge **Stay Forever** steht an und wir erlauben uns, mal wieder einen relativ unbekannten Titel zu besprechen. Der Podcast dreht sich um einen alten Schinken vom C64,

kein Superhit, aber ein heimlicher Liebling von Gunnar.

Super Stay Forever hingegen bleibt auf dieser Seite des Jahres 2000: Fabian und Gunnar besprechen ein Spiel, das eine sehr alte Serie wiederbelebt hat - in moderner Grafik, mit neuen Ideen und einem sehr coolen spielmechanischen Twist.

Eine Folge **Stay Forever Technik** hatten wir auch geplant, aber das Schicksal war uns, oder vielmehr Henner, nicht hold: eine Serie kleinerer Unglücksfälle in der Familie (unter anderem ein Armbruch der Tochter) hat ihn vom Recherchieren abgehalten. Wir verschieben die Folge in den April, sorry dafür.

Dafür gibt's Ende März ein Update zur Lage der Nation: In einer Folge **Wo wir stehen (und wie es weiter geht)** sprechen wir über aktuelle Entwicklungen und Planungen rund um das Projekt Stay Forever.

Stay Forever für Unterstützer im März

Für Unterstützer auf Patreon/Steady haben wir ein volles Programm im März, der Monat platzt förmlich aus allen Nähten. Also, zum einen ist da **Neuzugänge** Folge #11 mit Chris und Gunnar. Die ist ungelogen schon seit sechs Monaten geplant gewesen, hat aber irgendwie nie reingepasst. Diesmal klappt's! Wir wollen nicht zu viel versprechen, aber es sind wieder spektakuläre Geschichten dabei.

Fabian und Henner widmen sich im Technik-Format SFT Bits einem altehrwürdigen Stück SNES-Zubehör: dem **Super Game Boy**. Das war das Ding, das man ins SNES gesteckt hat, um auf dem Fernseher Game Boy zu spielen.

Wenig überraschend schieben wir zu Monkey Island 2, als

wäre das nicht schon eine relativ ausführliche Folge geworden, noch einen Nachschlag hinterher – in **Monkey Island 2: Wusstet ihr eigentlich…?** geht es unter anderem um Elaines romantische Ader, Ron Gilberts Auftritt beim Neo Magazin Royale und Voodoo in der Popkultur.

Making Mags behandelt diesen Monat ein Magazin, das viele von uns sehr geliebt haben: die (den? das?) **PC Player**. Benedikt hat mit Heinrich Lenhardt und Toni Schwaiger zwei geschätzte Ex-Kollegen von Chris und Gunnar ans Mikro geholt und mit ihnen eine Expedition in die deutsche Zeitschriftenhistorie unternommen.

In **Zehn Jahre Klüger: März 2013** sprechen Christian und André unter anderem über den Start von Early Access auf Steam und den katastrophalen Launch der sechsten großen Iteration von SimCity (nach Teil 1, 2000, 3000, 4 und Societies), die in bester EA-Reboot-Tradition einfach SimCity hieß anstatt SimCity 6. Ja nun.

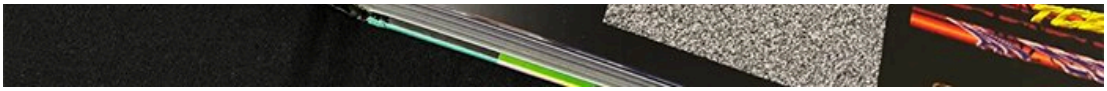
Uuuuund…. Trommelwirbel….! Nach langer Pause geht **Stay Forever Spielt** weiter. Gunnar und Chris stürzen sich in ein angsteinflößendes Textadventure. Die Angst wird nicht durch das Thema ausgelöst, das ist ganz harmlos, sondern durch die Tatsache, dass der Titel ungewöhnlich groß und komplex ist für ein Werk der Interactive Fiction. Die Rede ist von **1893: A World's Fair Mystery**. Wir spielen darin einen Detektiv, der auf der Weltausstellung Anno 1893 in Chicago einen Diamanten-Diebstahl aufklären muss. Das Spiel nimmt seinen Schauplatz sehr ernst, die komplette Ausstellung mit allen Gebäuden, Seen, Straßen und Pavillons ist nachgebildet und mit historischen Fotos illustriert. Wer mitspielen will, findet das Spiel in der IFDB samt Anleitung und allem. Achtung: Zusätzlich zum Game-File braucht man einen Interpreter, wir empfehlen QTads.

Neues bei Retroshirty

Unser Shop, Retroshirty, hat mal wieder das Sortiment erweitert: Wir haben mit dem Hannoveraner Verlag MicroZeit einen neuen Lieferanten und vier von ihren Büchern in den Shop genommen.

Die englischsprachigen „Crackers"-Bände I und II beschäftigen sich mit der Software-Piraterie in den 80er und 90er Jahren. In einer Mischung aus mündlichen Erzählungen und Medienberichten wird die Spur einer der geheimsten Untergrund-IT-Gesellschaften freigelegt: Was unterscheidet einen Cracker von einem Hacker? Fesselnde Anekdoten, historische Darstellungen und hunderte von Bildern lassen diese spannende Software-Episode wieder lebendig werden.

Die Borders-Serie, ebenfalls nur auf Englisch erhältlich, geht in drei Bänden dem Atari ST als Plattform für Kreative nach – es geht im wilden Ritt durch die Demoszene, Spieleszene, Historie und Technik. Mit großflächigen Bildern digitaler Kunstwerke und vielen Zeitzeugen-Interviews.



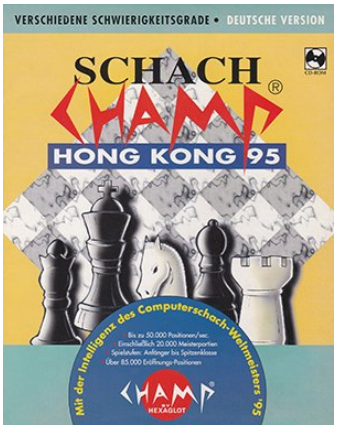
PS: Am 15. März endet die Early-Bird-Vorbesteller-Aktion für das neue GBA-PIXELBUCH von Robert Bannert. Wer bis zum 15.3. bestellt, erhält für insgesamt versandkostenfreie 69,95 € die Minish-Cap-PIXELFIBEL als Goodie dazu, alle späteren Besteller erhalten nur das PIXELBUCH zu einem Preis von 54,95 €.

Stay Forever anderswo

Übermorgen, am Freitag, den 3.3. ab 20 Uhr ist Gunnar beim Livestream des **Apfeltalks** zu Gast. Es geht um Apple-Geräte als historische Gaming-Plattform, da gab es zu Zeiten des Apple II mal eine glorreiche Phase. Das Gespräch behandelt aber auch die aktuellen Plattformen wie iPhone und Mac und geht der Frage nach, wie es da mit dem Gaming ausschaut. Link zum Stream: hier.

Christians Neuzugänge

Das neueste Spiel in Christians Sammlung schickt ihn auf eine Reise durch die Geschichte der Schachcomputer.



Der Schachweltmeister des Jahres 1995 heißt Garri Kasparow; in 18 Partien besiegte er seinen Kontrahenten (und späteren Weltmeister) Viswanathan Anand. Das war in New York City. Vielleicht hat es mich deshalb etwas überrascht, dass mein Neuzugang **Schach Champ Hong Kong 95** die Meisterschaft am anderen Ende der Welt verortet. Allerdings, gemeint ist ein ganz anderer Wettbewerb: Der Kampf der Schachprogramme.

1995 ist es nur noch zwei Jahre hin bis zum Wasserscheiden-Moment des Schachs, als der Weltmeister Kasparov dem IBM-Supercomputer **Deep Blue** unterliegt. Seitdem beherrschen Maschinen den Sport. Dass es so kommen würde, war 1995 schon vorgezeichnet, denn die Computer hatten seit Jahrzehnten geübt. Und zwar aneinander.

1974 findet in Stockholm die erste World Computer Chess Championship statt, die Weltmeisterschaft der Schachprogramme. Den Sieg holt die Sowjetunion, das 64-Bit-Programm **Kaissa** deklassiert die 12 (überwiegend westlichen) Konkurrenten. Die Weltmeisterschaft wird im Abstand von drei Jahren ausgetragen; beim nächsten Zusammentreffen 1977 geht der Titel in die USA, und für mehr als ein Jahrzehnt wird er dort auch bleiben.

Zug per Telefon: Kaissa vs. CHAOS auf der ersten Computerschach-WM 1974.

Die Turniere der Rechenmaschinen erweisen sich als Publikumsmagneten: Bei der 77er-Weltmeisterschaft in Toronto, die als Begleitprogramm einer IT-Konferenz über drei Tage läuft, ist am Finalabend der Ansturm so groß, dass Mitarbeiter den Hotelsaal schließen müssen. Weil sich die elektronischen Athleten – im Gegensatz zu echten Schachspielern – nicht von Lärm stören lassen, begleitet das Publikum die Partien lebhaft, während ein Moderator mehr oder weniger orthodoxe Züge live kommentiert. Im gepackt vollen Saal fehlt nur eines: die Computer. Denn was hier gegeneinander antritt, sind saalgroße Mainframe-Rechner, die zuhause in ihren Instituten und Universitäten stehen und ihre Züge per Fernschreiber oder Modem eingespeist bekommen. Oder per Telefon: Ein Mitarbeiter eines Schachteams, so berichtet ein Artikel in der Computerzeitschrift der Universität Toronto süffisant, sei während der Partie laufend zum Fernsprecher gerannt, um von seinem Rechenzentrum „mehr Leistung, mehr Leistung!“ zu fordern – das Programm landete auf dem letzten Platz.

Bis in die 80er hinein ist Schach eine Domäne der Supercomputer. Ein

Wettbewerber aus Deutschland, **Zugzwang**, lastet an der Universität Paderborn einen Parallelrechner mit über tausend Prozessoren aus. Der Sieger von 1986, **Cray Blitz**, läuft auf einem schrankgroßem Cray-X-MP-Supercomputer, Kostenpunkt: mindestens 10 Millionen Dollar. Entsprechend elitär ist die Teilnehmerrunde, gegeneinander an treten Großkonzerne und Universitäten. Dabei gibt es längst passable Schachprogramme für Mikrocomputer. Die bekommen 1980 ihre eigene Liga, die jährliche World Microcomputer Chess Championship. Und selbstverständlich gründen sich auch nationale Wettbewerbe, die ACM North American Computer Chess Championship zum Beispiel oder die British Open Chess Championship. In der boomenden Disziplin der Informatik ist Computerschach ein reizvoller Anwendungsfall, rund um die Welt tüfteln Programmierer an besseren Algorithmen.

Denn Computerschach ist einerseits ein Hardware-Problem: Mehr Rechenpower bedeutet mehr stumpf gecrunchte Zugvarianten pro Sekunde, mehr Speicher bedeutet größere Eröffnungsbibliotheken. Es ist aber andererseits auch ein Software-Problem: Besonders große Leistungssprünge machen die frühen Schachprogramme in erster Linie durch effizientere Algorithmen, die schlechtere Verzweigungen schneller erkennen und gar nicht erst durchrechnen. Diese Software-Seite – die Schach-Engine – wird bei den Mikrocomputer-Wettbewerben schnell zum Schatz. Denn anders als bei den Schach-Supercomputern laufen diese Programme in der Regel auch auf normaler Hardware und lassen sich also kommerzialisieren.

Im Gewinner der ersten World Microcomputer Chess Championship von 1980, dem Schachcomputer **Fidelity Chess Challenger**, steckt ein stinknormaler 6502-Prozessor (wie im Commodore VC-20 oder Apple II), die Schach-Engine ist **Sargon III** von Kathe und Dan Spracklen. Das Programm kann sich ab 1983 jedermann im Handel kaufen, es wird auf praktisch jede Plattform der Ära portiert, auch auf den PC. 1984 räumt das Schachprogramm **Psion** des Engländers Richard Lang den Titel ab, das auf einem 68000er-Prozessor läuft. Noch im gleichen Jahr steht es für 16-Bit-Heimcomputer im Laden. In den folgenden sechs Jahren holen sich **Mephisto**-Schachcomputer der deutschen Firma Hegener & Glaser die Trophäe, aber unter der Haube rechnen immer Varianten von Langs **Psion**-Engine.

Fidelity Chess Challenger

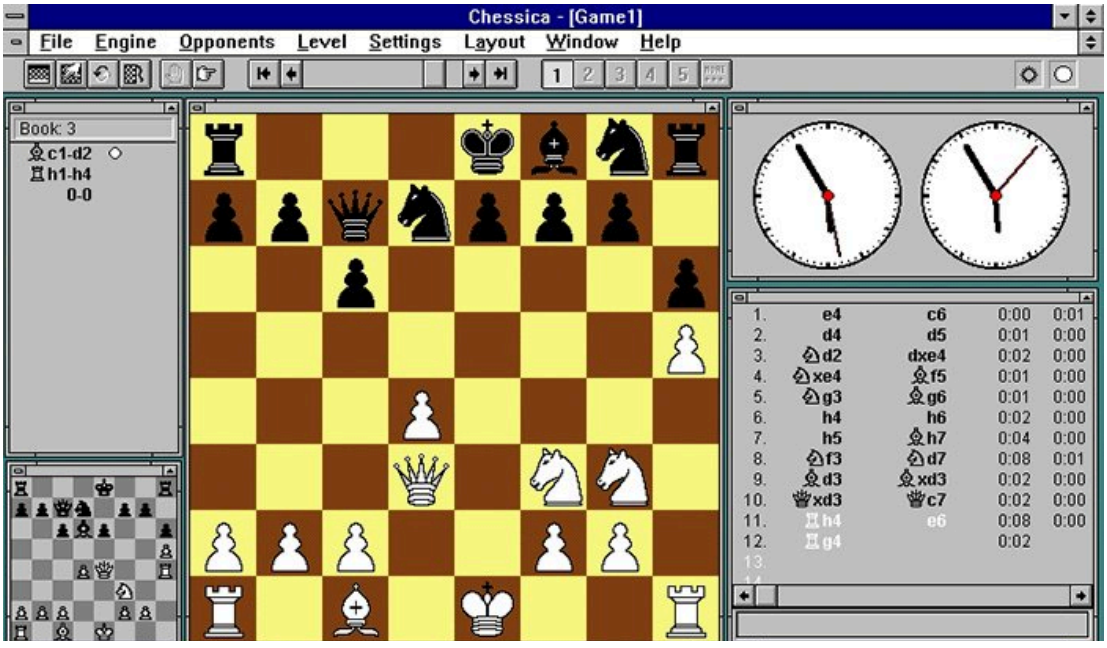
Weil im Mikrocomputer-Segment nicht viel mit der Hardware rauszuholen ist, florieren dort die Software-Engines. Die Konkurrenz wird härter, die Programme immer besser. Wie viel besser, zeigt sich bei der Weltmeisterschaft 1986 in Köln – wohlgemerkt der Gesamtweltmeisterschaft, nicht der der Mikros. Dort kämpft sich das Programm **Rebel** bis ins Finale und unterliegt erst dort nach Punkten dem Konkurrenzen **Bebe. Bebe** läuft auf einem Mainframe-Supercomputer; **Rebel** rechnet auf einem Apple II. Der Beinahe-Sieg schockiert die Szene und beflügelt die Engine-Programmierer. Hegener & Glaser bringt umgehend für einen Schachcomputer mit **Rebel**-Lizenz in den Handel.

Hinter **Rebel** steckt der damals 26-jährige Niederländer Ed Schröder (rechts, 1992), der 1980 auf einem TRS-80 angefangen hatte, Schachspiele zu bauen – zuerst in BASIC, dann in Assembler. Die Niederlande sind in den 80ern eine Hochburg der Schach-Programmierung, neben Schröder entwickelt dort Johann de Koning, dessen Engine **The King** ab 1993 die populäre **Chessmaster**-Serie antreibt, und Frans Morsch, dessen **Quest**-Engine 1988 die holländische Computerschach-Meisterschaft gewinnt und 1991 auf den Namen **Fritz** umgetauft wird.

Diese Holländer sind es, die schließlich das Primat der der Schach-Supercomputer brechen. Auf der Computerschach-Weltmeisterschaft 1992 in Madrid geht die Trophäe erstmals seit 18 Jahren nicht mehr an eine muskulöse Mega-Maschine, sondern an den kleinen Schachcomputer **ChessMachine** des niederländischen Herstellers TASC, in dem Schröders

Rebel-Engine auf einem 30Mhz-Risc-Prozessor grübelt. Drei Jahre später sind wir schließlich im Jahr 1995 und damit in Hong-Kong. Inzwischen hat sich die Welt des Computerschachs gewandelt, von den 24 Teilnehmern laufen nur noch sechs auf dedizierter Hardware, der Rest auf Pentium-PCs. Die Superrechner (darunter auch ein Prototyp des späteren Kasparov-Bezwingers **Deep Blue**) bilden zwar das Spitzenfeld, am Ende aber hat eine PC-Schach-Engine die Nase vorn: Frans Morschs **Fritz**. Damit ist erstmals ein Programm Weltmeister, das auf ganz normalen PCs läuft. Die Ära der speziellen Schachcomputer endet zwei Jahre später mit **Deep Blues** öffentlichkeitswirksamen Triumph über Gerri Kasparov; im Anschluss lässt IBM die Maschine zerlegen und auf zwei Museen verteilen. Angesichts von **Fritz** und seinen Nachfolgern gibt es keinen Bedarf mehr für **Deep Blue**.

Was bleibt von diesem historischen Moment, als **Fritz** die Supercomputer in den Ruhestand schickte? Nun, zum Beispiel **Schach Champ Hong Kong 95**, wenn auch um ein bis zwei Ecken. Der Herausgeber, die Hamburger Firma Hexaglot, war in den 90ern eher für Übersetzungscomputer und digitale Wörterbücher bekannt, man versuchte es aber auch mit ein paar Software-Titeln, vor allem Lernspielen für Kinder. Und offenbar mit einem Schachspiel auf Basis der Computer-WM in Hong Kong, allerdings nicht aus eigenem Hause. In der Packung liegt das in **Schach Champ Hong Kong 95** umbenannte, aber ansonsten inhaltsgleiche Schachprogramm **Chessica** von TASC. Das wiederum rechnet mit der **Fritz**-Engine, ergänzt um ein grafisches Interface für Windows. So schließt sich der Kreis, und Käufer von **Schach Champ Hong Kong 95** können im Jahr 1996 tatsächlich gegen den Computerschach-Weltmeister von 1995 antreten. Das können sie allerdings auch, wenn sie **Chessica** kaufen. Oder gleich **Fritz 3**.



Chessica alias Schach Champ Hong Kong 95

Fritz behält die Krone übrigens nicht lang: 1999 wird es vom deutschen Programm **Shredder** entthront. Und das wiederum von **Junior**. Und das von **Zappa**. Und so weiter – wer sich für Schachprogramme, Schach-Programmierung und die Geschichte des Computerschachs interessiert, dem empfehle ich einen Blick ins exzellente Chess Programming Wiki. Darin kann man herrlich schmökern, bis man, nun ja … matt wird.

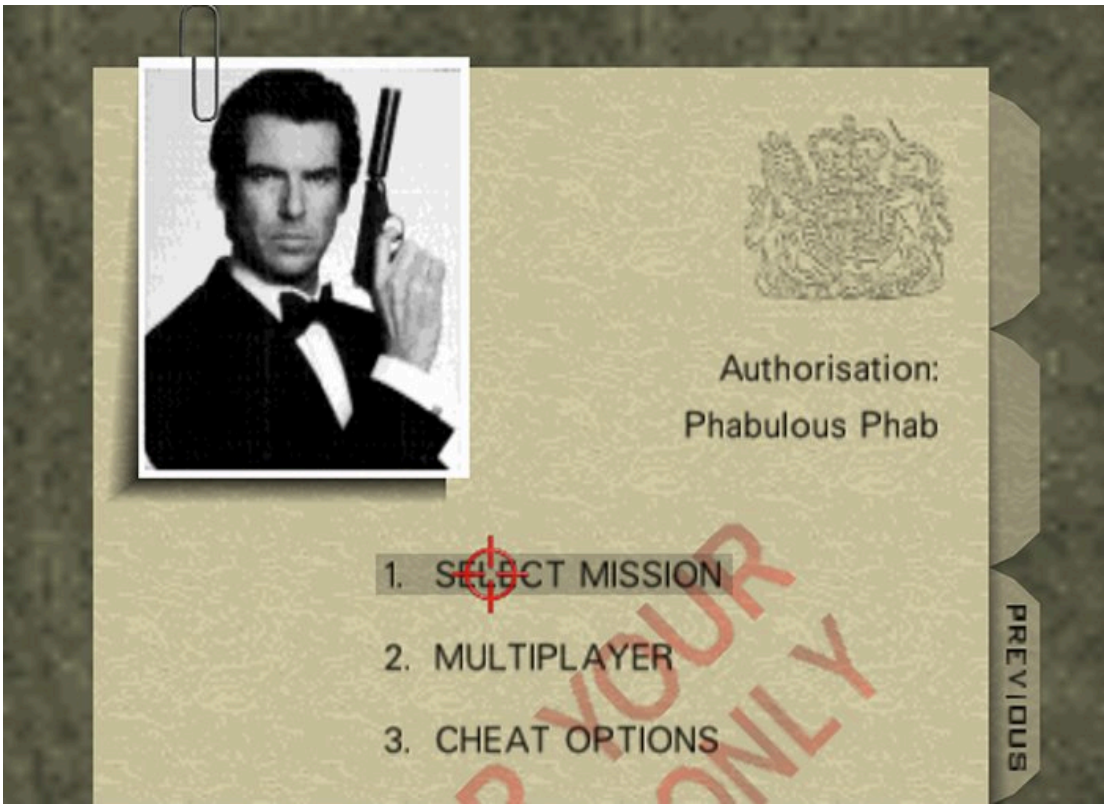
Neuauflagen von GoldenEye 007 und Metroid Prime

*Zwei große Konsolenklassiker wurden in den vergangenen Wochen in neuer Form veröffentlicht. Fabian hat sich **GoldenEye 007** und **Metroid Prime Remastered** angeschaut.*

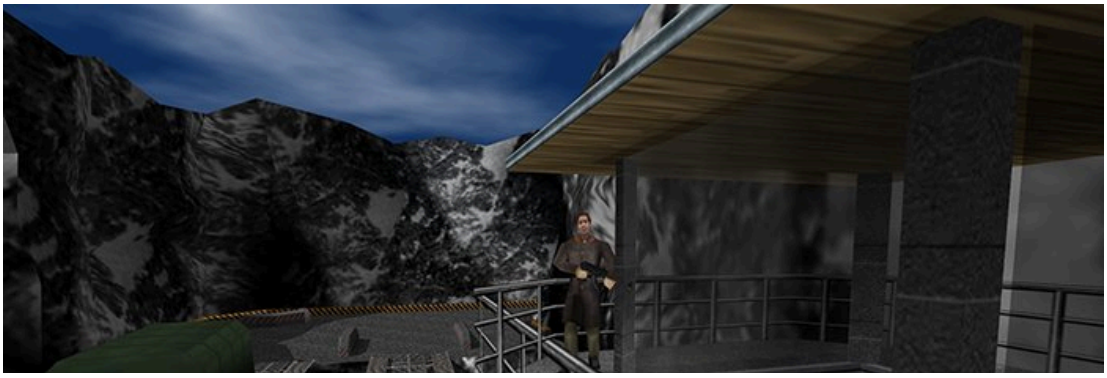
Nun ist es also wirklich passiert: **GoldenEye 007** und **Metroid Prime** sind wieder da. In Ansatz und Qualität fallen die zwei lange erwarteten Neuauflagen sehr unterschiedlich aus. Beginnen wir mit **GoldenEye 007**, das in Folge 45 von Super Stay Forever besprochen wurde. Das Spiel wurde ursprünglich 1997 für das Nintendo 64 veröffentlicht, die Neuauflage gibt es nun für Switch und Xbox. Der Release für Microsofts Xbox-Konsolen überrascht nur auf den ersten Blick, denn seit vielen Jahren gehört das ursprünglich zuständige Studio Rare ja zu Microsoft. Das dürfte aber nur ein kleines Stück eines aufwendigen Lizenzpuzzles auf dem Weg zur erneuten Veröffentlichung gewesen sein.

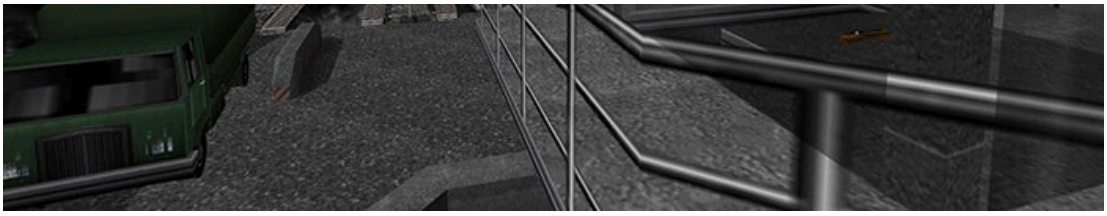
Einigermaßen kurios: Auf keiner der zwei Plattformen ist **GoldenEye 007** klassisch oder alleinstehend zum Kauf verfügbar. Auf der Switch ist es Teil des erweiterten Online-Abos, das pro Jahr 39,99 Euro kostet und unter anderem einen Katalog an N64-Klassikern enthält. Xbox-Besitzer wiederum benötigen ein laufendes Game-Pass-Abo oder müssen eine digitale Kopie der Spielesammlung **Rare Replay** besitzen, um Zugriff auf die Bond-Ballerei zu erhalten. Nicht minder kurios: Rare hat bereits vor 15 Jahren eine überarbeitete Neuauflage des Spiels für Xbox 360 programmiert, die damals nicht veröffentlicht wurde und nun auch nicht als Grundlage diente. Stattdessen

kümmerten sich Nintendo of Europe um die Switch-, das kanadische Studio Code Mystics um die Xbox-Fassung. Beide bauen auf in Details modifizierten Versionen des N64-Roms auf.

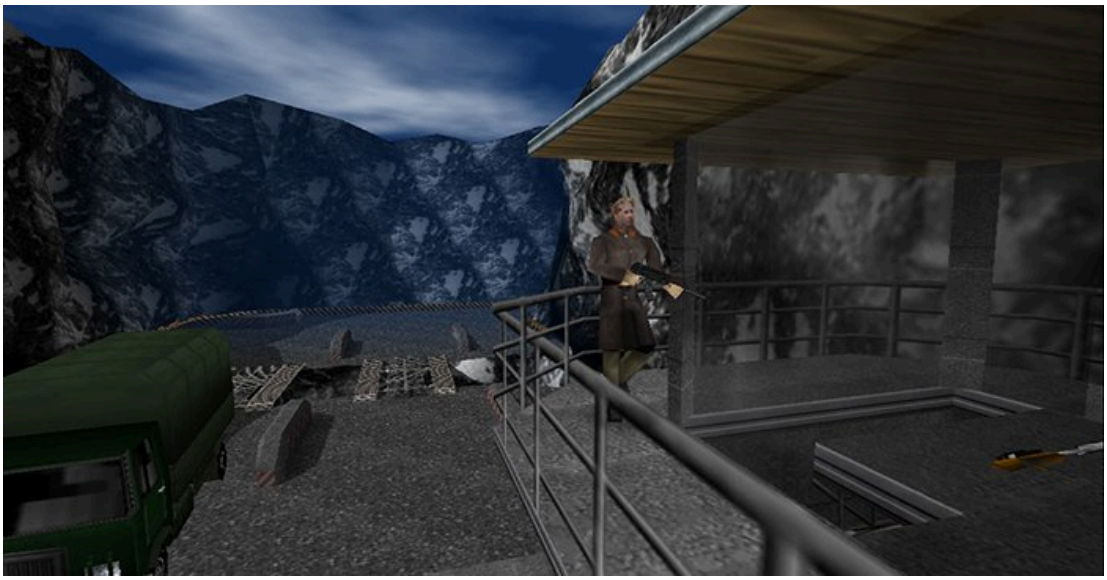


Ein grafisches Feuerwerk ist **GoldenEye 007** auf beiden Konsolen nicht – im Gegenteil. Die höheren Auflösungen – 720p auf der Switch, 4K auf Xbox – heben Schwächen deutlich hervor, und was 1997 auf Röhrenfernsehern noch gut aussah, mutet 2023 arg kantig und simpel an. Ein großer Vorteil ist aber die höhere Bildrate. Auf dem Nintendo 64 fiel diese stellenweise in einstellige Bereiche, auf Xbox werden nun stabile 30 Bilder erreicht. Die Switch schafft dies nicht ganz, eine Verbesserung gegenüber dem Original ist aber auch hier erkennbar. Es bleibt die Frage, warum ein 26 Jahre altes Spiel auf beiden Plattformen nicht mit 60 Bildern pro Sekunde läuft – wie es Rares unveröffentlichte 2008er-Neuauflage tat. Code Mystics verweist darauf, dass das N64-Rom mit 60 Bildern nicht fehlerfrei funktionieren würde, letzten Endes ist das aber kein richtiger Trost.





GoldenEye 007 auf der Xbox ...



... und auf der Switch.

Mehr noch als für seine Grafik ist das Original für seine Musik bekannt. Hier leistet sich die Switch-Fassung keine Fehler, auf Xbox klingen die Musikstücke aus unerfindlichen Gründen noch komprimierter, als es schon auf dem Nintendo 64 der Fall war. Zudem fehlt auf Xbox Online-Support für den beliebten Multiplayer. Den hatte natürlich auch das Original nicht, die Switch-Version fügt dieses Feature aber hinzu, da der für den N64-Spielekatalog verwendete Emulator es von Haus aus unterstützt und es somit ohne großen Aufwand zu implementieren war.

Seine individuellen Pluspunkte verspielt die Switch-Version bei der Steuerung. Auf Xbox wird ein heutigen Konventionen entsprechendes Dual-Stick-Setup verwendet, das sehr gut funktioniert. Auf der Switch müssen erst viele Einstellungen angepasst werden, bevor ein vergleichbares Spielerlebnis möglich ist.

Hinter allen Mängeln der Neuauflagen steckt immer noch ein gutes Spiel: Die auf beiden Plattformen angenehmere Bildrate macht die Solo-Kampagne spürbar leichter, man rauscht geradezu durch und hat immer noch Spaß. Mehr zu den Stärken des Spiels könnt ihr ihr euch bei Interesse im oben verlinkten Podcast (nochmal) anhören.

Wer ohnehin eins der genannten Abos – oder **Rare Replay** – hat, sollte sich

GoldenEye 007 auf jeden Fall anschauen, es kostet ja nichts extra. Die große Begeisterung blieb bei mir aus, dafür leistet sich das Spiel auf beiden Plattformen zu viele Unzulänglichkeiten. Gerade nach all der Zeit hätte man mit mehr Liebe noch mehr aus diesem Klassiker machen können – was mich zu **Metroid Prime Remastered** bringt. Das dazugehörige Originalspiel für den GameCube haben Gunnar und ich in Folge 27 von Super Stay Forever besprochen.

Die Switch-Welt wartet seit Jahren nicht nur auf das 2017 angekündigte **Metroid Prime 4**, auch ein Re-Release der Teile 1 bis 3 wurde seit langer Zeit erwartet. Schließlich gab's die zwei GameCube-Episoden schon auf der Wii im Bundle mit dem für letztere Plattform veröffentlichten dritten Teil. Doch wie würde Nintendo die Spiele auf die Switch bringen? Einfach die Wii-Trilogie portieren? Oder die unveränderten GameCube-Originale veröffentlichen? **Metroid Prime Remastered** geht noch einen anderen Weg.

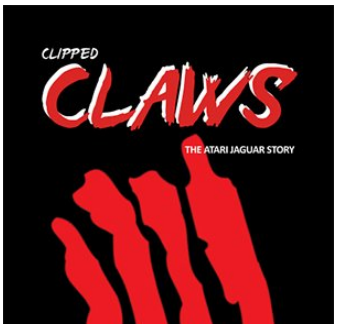
Das Spiel wurde im Rahmen eines Nintendo-Direct-Streams am 8. Februar enthüllt – und direkt veröffentlicht. Bei Nintendo sind solche Shadowdrops eine Seltenheit. Doch wer freudig den eShop aufruft, staunt zunächst über den Preis: 40 Euro will Nintendo für die verbesserte Version von Teil 1. Sollten sich die Teile 2 und 3 zum gleichen Preis anschließen, bezahlt man 120 Euro für die gesamte Trilogie. Die Trilogie, die in ihrer Wii-Fassung aktuell noch für 20 Euro als aufwärtskompatibler Titel für die Wii U im eShop angeboten wird. Allerdings wird der eShop für Wii U am 27. März abgeschaltet.

Lohnt es sich nun, allein Teil 1 für die Switch für 40 Euro zu kaufen? Ja! Die Liebe, die bei **GoldenEye 007** fehlt, hat der Originalentwickler Retro Studios **Metroid Prime Remastered** reichlich zuteilwerden lassen. Aus einem gut 20

Jahre alten Spiel wurde einer der schönsten Switch-Titel gemacht, der sich auch plattformübergreifend nicht verstecken muss. Statt nur das GameCube-Original auf HD aufzublasen, wurden viele Texturen und grafische Details verbessert, zudem läuft das Spiel nun im Widescreen-Modus. Die Steuerung unterstützt Dual-Stick-Controller, auch Gyro-Steuerung wie auf der Wii ist möglich.

Diese Anpassungen wären irrelevant, wäre das eigentliche Spiel nicht immer noch grandios. **Metroid Prime Remastered** ist kein Ego-Shooter, sondern ein Action-Adventure aus der Ego-Perspektive, welches das Konzept seines 2D-Vorgängers **Super Metroid** hervorragend in die 3D-Ära überführte. Man erlebt hier ein immer noch sehr faszinierendes und außergewöhnliches Spiel – und dies in seiner mit Abstand besten Version.

Hörer-Heldentaten: Das neue Atari-Jaguar-Buch von Boris Kretzinger



Vor wenigen Tagen hat unser Hörer Boris Kretzinger (Twitter) das Resultat von zwei Jahren harter Recherche-Arbeit zum Atari Jaguar veröffentlicht: ein umfassendes Kompendium namens **Clipped Claws: The Atari Jaguar Story.** In dem englischsprachigen Buch berichtet Boris über die Entstehung der Atari-

Konsole, den Konsolenmarkt Anfang der 1990er-Jahre und die Technik des Jaguar. Mehr als 40 ehemalige Entwickler, Händler und Spieler aus der Zeit konnte er für die Recherche ausfragen. Boris ist kein Unbekannter im Buchgeschäft: Bereits 2005 veröffentlichte er eine Commodore-Monographie, **Commodore: Aufstieg und Fall eines Computerriesen.** Auch am 2011er-Buch **Die Commodore-Story** des CSW-Verlags war er beteiligt, überdies übersetzte er für Winnie Forster und den Gameplan-Verlag das Buch **Volkscomputer** ins Deutsche. Sein neues Buch über den Jaguar bietet Boris nun zum kostenlosen Download an. Anlässlich der Veröffentlichung haben wir mit ihm ein paar Worte gewechselt und ihn zu seiner Historie und Verbindung zum Atari Jaguar befragt.

Hi Boris! Wie bist du denn zu dem Thema „Atari Jaguar“ gekommen?

Boris: Ich hatte zu der Zeit, als der Jaguar hierzulande rauskam – 1994 –, keine Ahnung, dass Atari überhaupt noch im Geschäft war. Ich vergnügte mich mit NES und C64, staunte über Amiga-CD32-Werbung im Vorspann von SeaQuest auf RTL und machte meine ersten PC-Schritte auf einem gebrauchten 386er. Der Vertrieb in Deutschland war Atari kein Geld wert, die Niederlassung im hessischen Taunus war schon aufgelöst, und Atari steuerte das Geschäft von England aus. Wer hatte den Jaguar hier damals schon auf dem Schirm?

Zu Weihnachten 2020 wollte ich mir etwas gönnen und in eine ganz neue – alte – Konsolenwelt eintauchen. Meine Wahl fiel auf den Jaguar. Bis dahin

kannte ich nur die humorvollen Videos vom Angry Video Game Nerd zu dem Thema. Als ich dann ein wenig mehr über die Geschichte der Konsole wissen wollte, stellte ich schnell fest, dass es da nicht viel gab; verstreute Interviews mit Entwicklern auf diversen Websites, Behauptungen und Thesen, Werbevideos. Also dachte ich mir: Da schlummert eine Story, die sich zu bergen lohnt.

Ich schrieb dann die Jaguar-Entwickler John Mathieson und Bill Rehbock an, damals VP Software Business Development bei Atari. Wenn die zwei mir nicht geantwortet hätten, hätte ich das Projekt wahrscheinlich gar nicht gestartet. Aber beide konnte ich dankenswerter Weise für das Buch gewinnen. Gleichzeitig nahm ich mir fest vor, das Ganze als kostenloses E-Book zu veröffentlichen, und erklärte meine Motivation und dieses Ziel auch weiteren Ansprechpartnern. So habe ich es geschafft, die Unterstützung vieler selbstloser Partner zu bekommen, die mir Fragen zu der damaligen Zeit beantwortet haben.

Und was hat es mit dem Titel „Clipped Claws“, also „gestutzte Krallen“, auf sich?

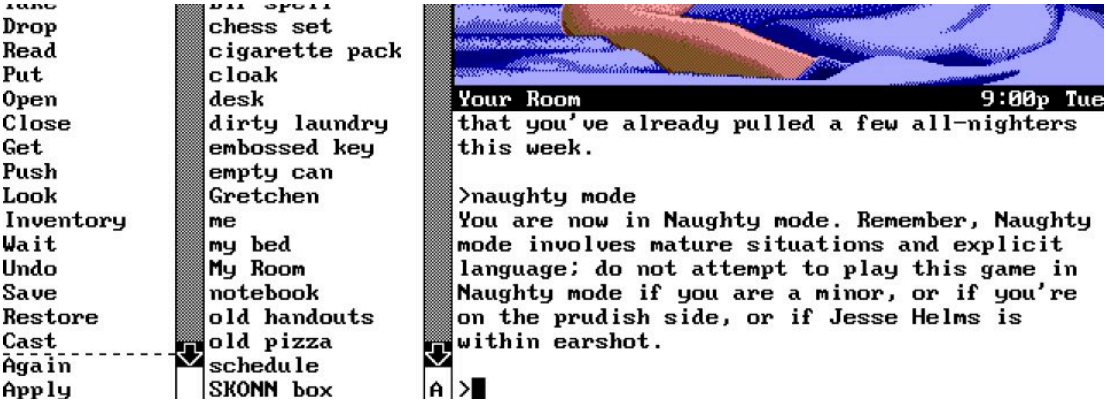
Boris: Der Titel fasst die „Konsolenraubkatze“ pointiert zusammen: Durchaus ein ernstzunehmender Mitbewerber für SNES und Genesis – immerhin provozierte Atari damit unfreiwillig die überstürzte Entwicklung des 32X bei Sega –, aber zugleich mit genügend Schwächen, um keine bleibenden Spuren in der Videospielgeschichte zu hinterlassen. Technisch, aber vor allem auch im Hinblick auf Ataris finanzielle Situation in dieser Zeit.

Du sagst es: Der Jaguar hat keine bleibenden Spuren hinterlassen. Wie hat das deine Einstellung bei der Entstehung des Buches beeinflusst?

Boris: Mir war wichtig, den Jaguar in den Kontext seiner Zeit einzubetten. Gerade am Anfang erhielt die Konsole viel Lob, selbst Doom-Entwickler John Carmack war begeistert. Zu verstehen, warum der Jaguar es nicht geschafft hat, wie die Situation von Atari war und welche Schwierigkeiten Entwickler mit dem System hatten, aber auch welch enormes Potenzial in dieser Konsole steckte, die eben nicht zum Scheitern geboren war – das waren meine Hauptanliegen für dieses Buch. Die Story beinhaltet mehr als nur den platten Slogan *Do The Math*.

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

- **Die ultimative Zork-Karten-Sammlung:** Der Interactive-Fiction--Blog Zarf Updates hat eine kleine Zeitreise unternommen, um alle offiziellen und inoffiziellen Maps, die zum klassischen Textadventure **Zork** entworfen wurden, zu sammeln und in einen historischen Kontext zu setzen. In der Sammlung finden sich sowohl handgemalte Karten von David Lebling aus der MIT-Frühzeit des Spiels als auch detailliert ausgearbeitete Kunstwerke von Fans.
- **Polymega-App für Retro Games:** Das Polymega ist eine moderne Retro-Konsole, die Discs aller möglichen Hersteller auslesen und speichern kann, dafür aber auch mit einem hohen Preis von $550 daherkommt, während der Hersteller oft für verzögerte Lieferungen in Kritik gerät. Nicht mit diesen Problemen rumschlagen müssen sich Nutzer der neuen Polymega-App, die die Funktionalität des Polymega-Betriebssystems auf Geräte wie den PC oder mobile Systeme bringen soll. Die Basis-Funktionen gibt es dabei kostenlos, Optionen wie Cloud-Speicher für die Spiele müssen bezahlt werden. Wer also Interesse hat, Retro-Spiele über ein einfaches Benutzer-Interface und simple Software zu spielen, sollte mal bei Polymega vorbeischauen.
- **Die Spellcasting-Reihe:** Im ersten Teil einer detaillierten, aber kurzweiligen Rückschau untersucht der Autor Jürgen vom befreundeten Zankstelle-Podcast Spiele von Legend Entertainment – also dem Studio von Bob Bates. Der erste Teil dreht sich um die **Spellcasting**-Reihe, die Sammlung anzüglicher Zauberer-Klamauk-Adventures, die aus der Zusammenarbeit mit Steve Meretzky (ehemals Infocom) entsprungen ist. Wie Legend Entertainment entstand und ob die **Spellcasting**-Reihe mehr bietet als diese klischeehafte Beschreibung, erfahrt ihr in Jürgens Artikel bei Gamersglobal.



- **Interview mit Sebastian von there oughta be:** Den Bastler Sebastian und seine Webseite und seinen YouTube-Kanal *there oughta be* haben wir hier schon mehrmals verlinkt, zuletzt mit dem Game-Boy-Aufnahme-Modul. Die fantastischen Ideen von Sebastian kommen in (Retro-)Bastler-Kreisen gut an, sodass die Jungs von RetroRGB ein Interview mit ihm über seine verrückten Basteleien geführt haben. Wer also eine Stunde Zeit mitbringt und ein Fan technischer Details und von Geplänkel darüber ist, dem sei dieses Gespräch ans Herz gelegt.
- **Neues Spiel nach Sierra-Art:** Eine Demo für das im Sierra-Interpreter SCI0 entwickelte Adventure **Betrayed Alliance Book 2** ist jetzt spielbar. Sierra-Fans können sich über mehr Abenteuer im Stil von Klassikern wie **Quest for Glory** freuen. Der erste Teil der Reihe, der 2020 erschien, ist ebenfalls vollständig kostenlos spielbar. **Betrayed Alliance** ist als Hommage auf die SCI0-Spiele entstanden, vor allem Quest for Glory 1 und 2. Als SCI0-Spiel verfügt es über das charakteristische Eingabe-Interface und die Maussteuerung.

- **Neues Spiel für den C64:** Am 14. Februar wurde der Action/Puzzle-Plattformer **A Pig Quest** für den Commodore 64 veröffentlicht. Das heiß erwartete Spiel vom Entwicklerteam *Piggy 18 Team* macht seinen Vorschuss-Lorbeeren alle Ehre, verkaufte bereits in der ersten Woche mehr als 1.500 Exemplare und sammelt massenweise positive Rezensionen. Für 9,99 € ist das Spiel auf itch.io erhältlich, als erste Anlaufstelle empfehlen wir das Video von 8-Bit Flo, in dem er den ersten Level anspielt.

Zeitreise

Ab in die Zeitmaschine! Wir reisen in die Vergangenheit und schauen uns an, welche Spiele diesen Monat Geburtstag feiern.

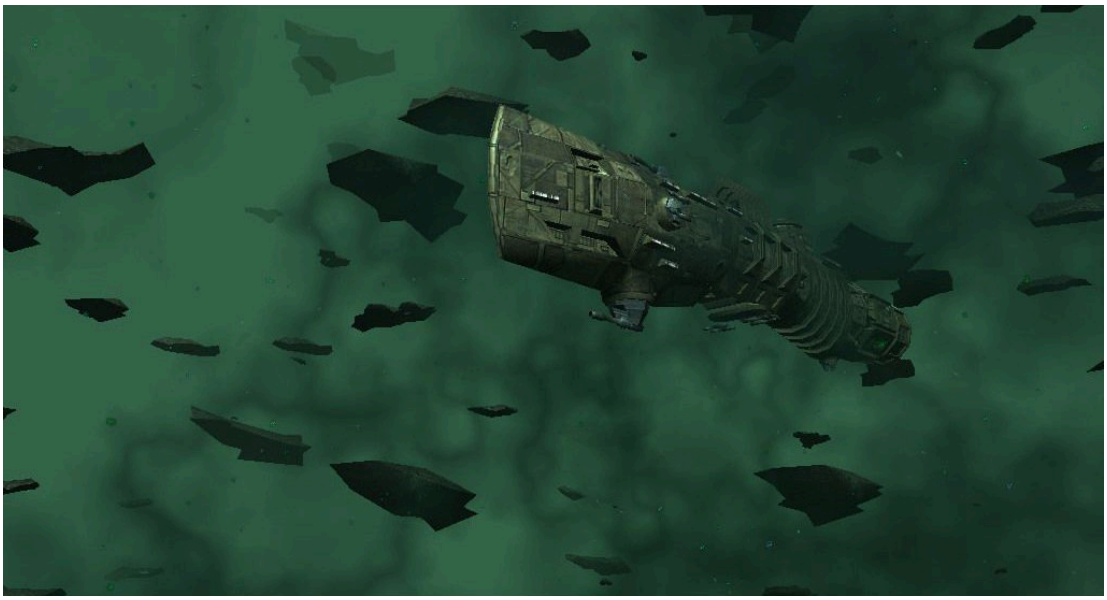
Vor 20 Jahren ... (März 2003)

Genau 20 Jahre ist es am 4. März her, dass der Freelancer Edison Trent den Angriff auf Freeport 7 überlebte und sich in ein wildes Abenteuer um

Regierungsverschwörungen, Weltraumpiraten und Alien-Artefakte stürzte. Gut, **Freelancer** spielt nicht im Jahr 2003, sondern ungefähr 2240, aber für irdische Spieler begann das Abenteuer (entwickelt von Chris Roberts und Jörg Neumann, der mittlerweile bei Microsoft am **Flight Simulator** arbeitet), als sie im März 2003 das erste Mal das beeindruckend große Universum der Weltraum-Sim auf ihrem Rechner installierten. Schon damals träumte Chris Roberts grenzenlos: Mit **Freelancer** wollte er ein lebendiges Universum erschaffen, das sich auch ohne den Einfluss des Spielers entwickelt, in den Städten würde reger Verkehr herrschen, auf jeder Welt sollte sich das Wetter dynamisch ändern, und die Rohstoffpreise in jedem Sternensystem würden je nach den Aktivitäten der computergesteuerten Händler schwanken. Auf dieses System sollte nicht nur ein Spieler einwirken können, sondern tausende Online-Spieler gleichzeitig.

Wer **Freelancer** gespielt hat, weiß, dass von diesen Träumen nicht viel übrig geblieben ist – genau wie Features nach und nach gestrichen wurden, ging auch Chris Roberts selbst während der Entwicklung „über Bord“ und saß der Entwicklung zuletzt nur als Berater bei. Schlecht ist **Freelancer** deswegen beileibe nicht geworden: Am Umfang der Galaxie können sich auch heutige Weltraumspiele noch messen, an jeder Ecke gibt es etwas zu entdecken, seien es geheime Sprungtore in vergessene Sternensysteme, Piraten-Häfen oder Schiffswracks mit übermächtigen, mysteriösen Waffensystemen, die vom Spieler geborgen werden können. Ein komplexes System regelt die

Beziehungen des Spielers zu den unzähligen Fraktionen des Spiels – und diese untereinander –, und auch der Rohstoffhandel ist nicht ganz entfallen, wenn auch vergleichsweise unbedeutend. Bis heute ist **Freelancer** eine der beliebtesten Weltraum-Action-Sims, und Fans geben die Hoffnungen auf eine Fortsetzung oder ein Remake nicht auf. Wer nicht darauf warten oder hoffen möchte, kann auch heute das Weltraum-Epos mit einer praktischen HD-Mod bequem genießen. Einziges Problem: Dafür braucht es **Freelancer** auf dem Rechner, und das Spiel ist nirgends mehr offiziell erhältlich. Glück hat also der, der noch eine **Freelancer**-CD sein Eigen nennt ... oder, nun, einen Internet-Anschluss hat. Das Spiel läuft auch unter Windows 11 noch ausgezeichnet.



Vor 25 Jahren ... (März 1998)

You must construct additional pylons!

Richtig, noch ein Weltraumspiel: **StarCraft** von Blizzard wird 25. *WarCraft 2 im All* ist einer der größten Echtzeitstrategie-Klassiker und wird auch heute noch religiös gespielt: In Südkorea ist **StarCraft** gewissermaßen zum Volkssport avanciert. Während wir hier im Newsletter schon andere RTS-Spiele als wegweisend für das Genre genannt haben – zum Beispiel **Herzog Zwei** und **Dune II**, die wichtige Grundpfeiler des Genres etabliert haben –, wird **StarCraft** zumeist als das Spiel gepriesen, das asymmetrische Fraktionen in der Echtzeit-Strategie salonfähig gemacht hat. Terraner, Zerg und Protoss waren mehr als nur unterschiedliche Metaphern für die gleichen Spielmechaniken, auch abseits der visuellen Aspekte unterscheiden sich die

Völker von **StarCraft** im Gameplay und erfordern an die jeweilige Fraktion angepasste Taktiken. So hat **StarCraft** den Begriff des Zerg-Rush geprägt, dessen Strategie auch in anderen RTS ohne Zerg gang und gäbe ist: möglichst schnell möglichst viele Einheiten auf die gegnerische Basis hetzen, um die Feinde noch in der Aufbauphase zu überrennen. Wer neugierig auf die Mechaniken der Terraner ist, sollte in die GameStar 06/98-CD reinschauen, alternativ verfügbar in diesem YouTube-Video, monoton und ernsthaft vorgetragen von Gunnar Lott (sein erstes Video für die GameStar!). Die umfangreichsten (und leidenschaftlicher präsentierten) Informationen gibt es natürlich in der entsprechenden Stay-Forever-Folge Nummer 50.

Podcast-Empfehlung

Happy Computer Hour 03: Rolf Boyke

Spielejournalisten-Urgestein Heinrich Lenhardt pflegt neben seinem Spieleveteranen-Podcast noch ein kleines, aber feines Podcast-Nebenprojekt: Für seine **Happy Computer Hour** interviewt er nach und nach alte Weggefährten, die mit ihm in den 80er-Jahren beim Markt+Technik-Verlag rund um die legendäre Zeitschrift Happy Computer gearbeitet haben. In den ersten

beiden Folgen unterhält sich Heinrich ausführlich mit Horst Brandl, nun ist die dritte Episode erschienen, in der Heinrich **Rolf Boyke** zu Gast hat. Den kennen Power-Play- und PC-Player-Leser als den Zeichner der legendären Starkiller-Comicstrips. Im Cast erzählt Boyke von seinen Anfängen als Underground-Comickünstler, seinen Hippie-Jahren und der Arbeit bei Markt+Technik. Natürlich geht es ausführlich um die Entstehung der Starkiller-Comics, aber faszinierend ist auch hier wieder der Blick in den Redaktions- und Verlagsalltag von vor vier Jahrzehnten. Ein angenehmes Gespräch, das wie im Flug vergeht und Lust macht auf weitere Folgen.

Anhören: Happy Computer Hour 03: Rolf Boyke

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **Stay Forever #129: Monkey Island 2** (stayforever.de)
  - **Super Stay Forever #59: DuckTales** (stayforever.de)
  - **Musik #13** (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **Das Format ohne Namen #17** (Steady, Patreon)
  - **Zehn Jahre Klüger: Februar 2013** (Steady, Patreon)
  - **Wolfenstein 3D: Wusstet ihr eigentlich ...?** (Steady, Patreon)
  - **Making Mags: krawall.de** (Steady, Patreon)
  - **Shareware-Spiele: Eine kurze Historie** (Steady, Patreon) // OT (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.