Neuigkeiten aus dem Stay-Forever-Hauptquartier!

Bei inkorrekter Darstellung: Im Browser anzeigen!

#24 – APRIL 2023

Hallo ihr Lieben,

in der letzten Folge unseres Formats ohne Namen haben Gunnar und Chris eine Weile über die Schule und das Schulsystem diskutiert, in Gunnars Fall anhand der persönlichen Erfahrung im Gymnasium seiner Tochter. Das hat ein großes Echo ausgelöst, in unserem Discord und vor allem im Forum gab es sehr viele, teils lange Rückmeldungen und eine angeregte Debatte. Auch über E-Mail und private Nachrichten erreichten uns Feedback und Gesprächsangebote, von denen Gunnar mehrere wahrgenommen hat. Das war alles konstruktiv und kenntnisreich – danke dafür!

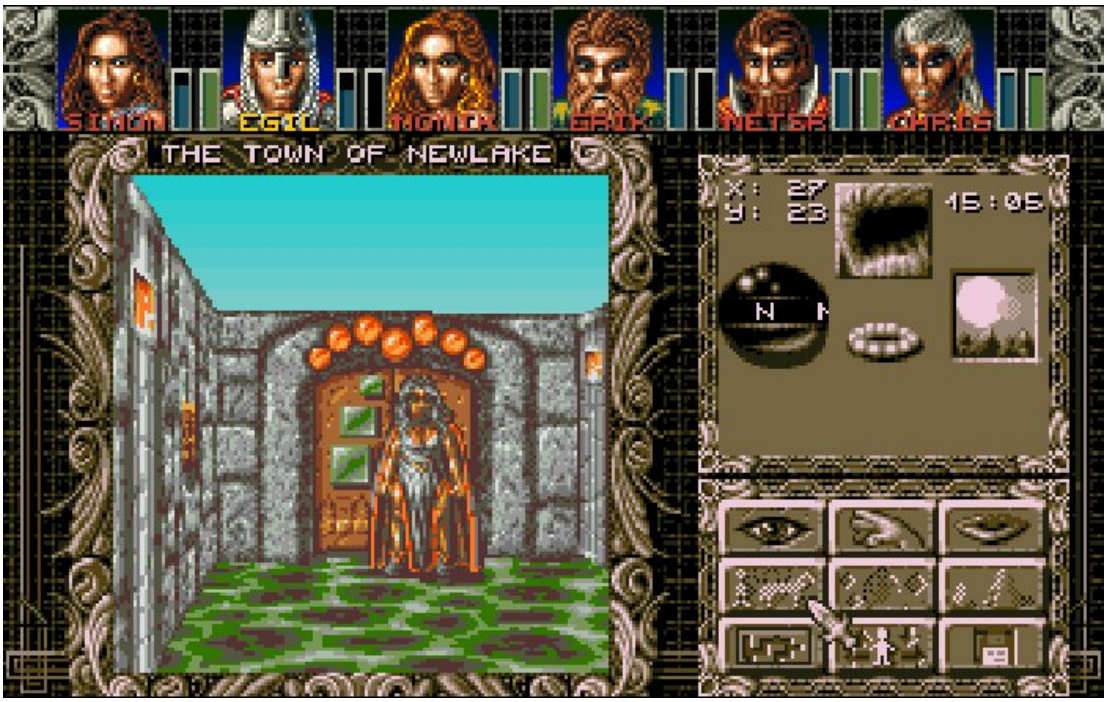
Vor allem aber hat euer Feedback wiederum Auswirkungen auf unser Handeln. Bei Chris ging es um die Frage, ob sein „Korridorkind“ schon mit Anfang sechs in die Grundschule gehen oder noch ein Jahr im Kindergarten bleiben soll. Dazu gab es viel Feedback von euch, teils mit Verweis auf akademische Forschung zu genau dieser Fragestellung, und die überwältigende Mehrheit von euch sprach sich für ein weiteres Jahr Kindergarten aus. Eure Gedankenanstöße und Argumente haben Chris und seine Frau darin bestärkt, ihren Sohn dieses Jahr noch nicht auf die Schule zu schicken. Derweil hat Gunnar eine Reihe von konkreten Punkten zum Anlass genommen, an einem Elternabend einige Missstände anzusprechen, was ihm einigen Zuspruch von Eltern einbrachte und einen Anruf vom Rektor! Das führte zu einem konstruktiven Gespräch, das vielleicht wenigstens in einer zentralen Frage zu einem Fortschritt führen könnte. Mal gucken.

Was uns das zeigt: Unsere Community ist wertvoll für uns. Nicht nur dadurch,

dass ihr unseren Podcast hört und uns Feedback dazu gebt, sondern gerade auch durch all das Wissen, das ihr besitzt und mit uns teilt. Das wiederum hilft uns auch bei der Recherche, für die aktuelle Folge zu Forbidden Forest haben uns zum Beispiel zwei Hörer technische Hinweise gegeben – mehr dazu in der jüngst veröffentlichten Folge Wo wir stehen. Darin suchen wir auch kenntnisreiche Leute für einen Expert(inn)en-Rat, um im Zweifel noch mehr auf euer Wissen zurückgreifen zu können. Wir freuen uns wie immer über jede und jeden von euch, die ihre Ansichten mit uns teilt, im Forum, im Discord, auf Patreon, Steady oder per Mail.

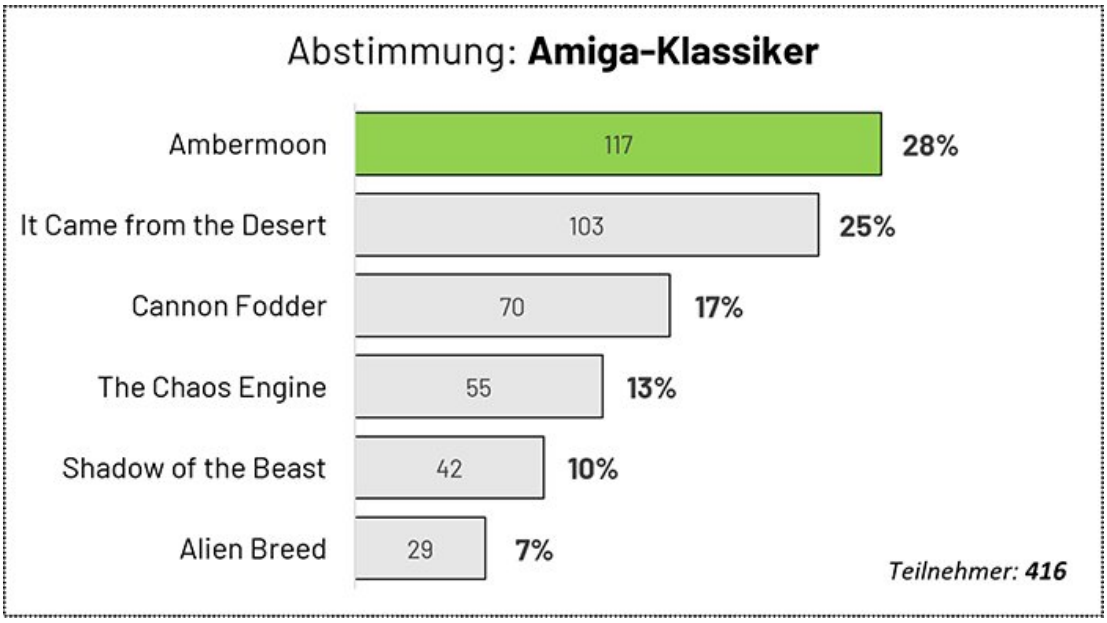
Stay Forever im April

Folge 131 von **Stay Forever** behandelt im April den Rollenspiel-Klassiker **Ambermoon**, und bei der Gelegenheit besprechen wir natürlich auch den Vorgänger **Amberstar** gleich mit. Beide Spiele stammen vom deutsche Studio Thalion, und mit drei der damals beteiligten Thalion-Leute – Karsten Köper, Jurie Horneman und Erik Simon – haben wir uns zum Interview verabredet, um uns aus erster Hand von der Entstehung des Spiels erzählen zu lassen. Die drei werden entsprechend in der Folge zu Wort kommen, wir veröffentlichen das Interview aber auch separat.

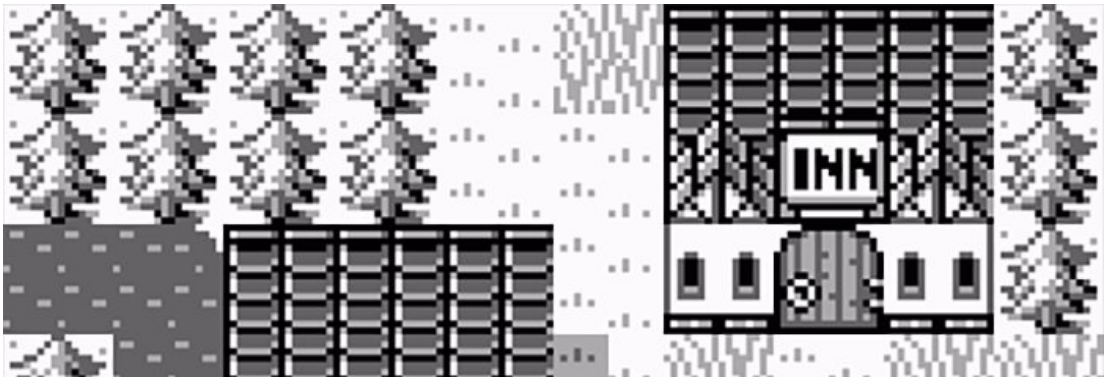


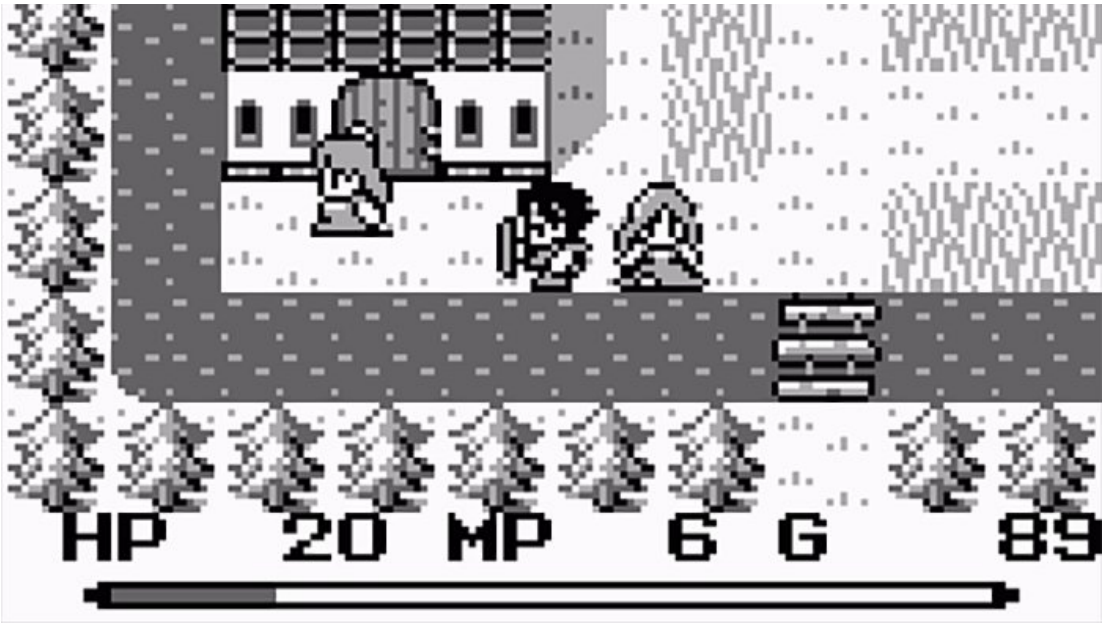
Ambermoon war der Wunsch unserer Unterstützer-Community, der wir

mehrere Amiga-Klassiker zur Abstimmung vorgelegt haben. **Ambermoon** hat sich knapp gegen Cinemawares spielbares B-Movie **It Came From the Desert** durchgesetzt. Mit dieser Abstimmung haben wir übrigens unseren Modus geändert: Bislang konnten Abstimmende sehen, wie die bisherige Stimmenverteilung aussah. Wir fanden, dass das früh abgeschlagene Spiele benachteiligt und die Spannung rausnimmt. Deshalb finden die Abstimmungen nun blind statt, das Ergebnis bekommen Unterstützer eine Woche später zu sehen. Das Echo darauf ist soweit positiv … aber **Alien Breed** hat's trotzdem nicht geholfen.

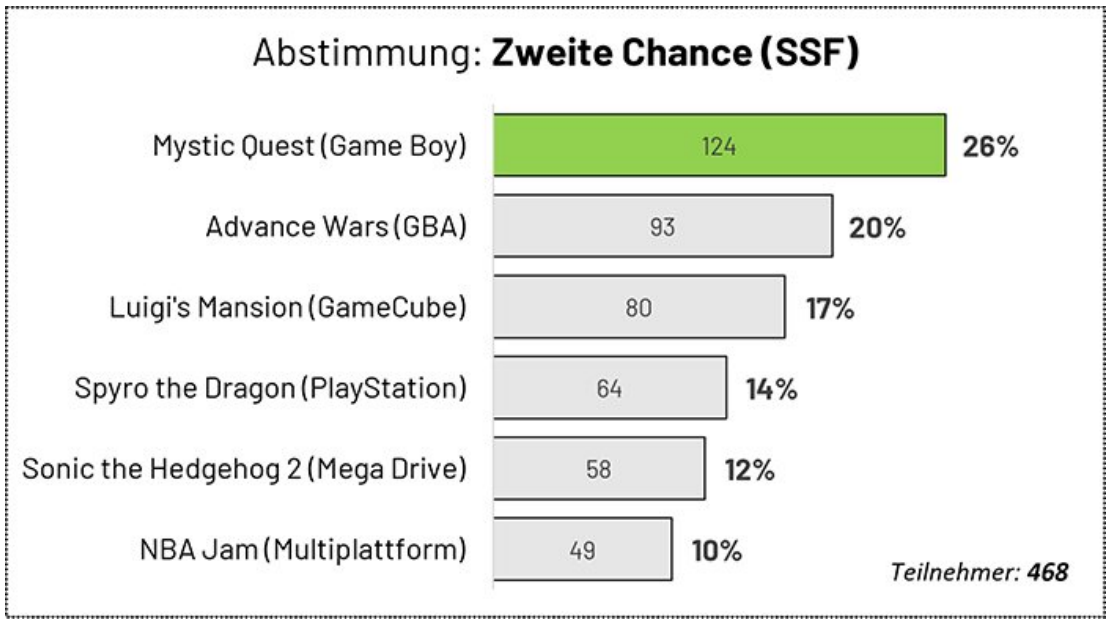


Auch für die April-Folge von **Super Stay Forever** durften wieder unsere Unterstützer abstimmen; zum ersten Mal standen auch für unser Konsolen-Format mehrere Spiele zur Auswahl, die bei vorhergehenden Abstimmungen auf dem zweiten Platz gelandet waren. "Zweite Chance" nennen wir das. Diese Chance genutzt hat das Game-Boy-Abenteuer **Mystic Quest,** der Vorläufer des SNES-Klassikers **Secret of Mana;** es ging als Gewinner aus der Abstimmung hervor.





Wer sich zur Vorbereitung nochmal in **Secret of Mana** einhören will, dem empfehlen wir Super Stay Forever #14.



Stay Forever Technik erreicht seine zehnte Folge! Darin widmen sich Henner und Chris dem Vorläufer des Mega Drive, nämlich Segas **Master System**. Das gilt gemeinhin als Fehlschlag, insbesondere in den USA, wo es Ende der 80er gegen Nintendos NES unterging. Und das, obwohl das Master System schon Segas dritter Anlauf war, Nintendo das Wasser abzugraben. Wir erzählen die Entstehungsgeschichte, beleuchten die technischen Fähigkeiten und die Spiele der Plattform und erklären, warum das Master System keineswegs ein Flop für Sega war.

Stay Forever für Unterstützer im April

Stay Forever Spielt: Auf der Suche nach acht verschwundenen Diamanten durchstöbern Gunnar und Chris in **1893: A World's Fair Mystery** die Weltausstellung in Chicago. Nach den ersten drei Folgen im März ist inzwischen klar geworden: Dieses Textadventure gehört zu den besten, die wir jemals gespielt haben! Wir haben richtig viel Spaß an der atmosphärisch dichten, wendungsreichen und gut geschriebenen Krimi-Knobelei, die wir aller Voraussicht nach bis Ende April abschließen werden.

Making Mags: Nach der frischen PC-Player-Episode im März kommt im April wieder eine Classic-Folge von Making Mags, und zwar die allererste: Benedikt und sein Team von Games Insider sprachen 2020 mit Chefredakteur Anatol Locker über die **Bravo Screenfun.** Wir bei der GameStar belächelten die Screenfun damals als Kinder-Blättchen, was Anatol und seinem Team angesichts hervorragender Verkaufszahlen herzlich egal gewesen sein dürfte. Anatol erzählt, wie die Screenfun entstand und warum sie so erfolgreich war.

Zehn Jahre klüger: Bei ihrem monatlichen Rückblick auf die Ereignisse in der Spielebranche vor zehn Jahren landen Chris und André im April 2013 und besprechen unter anderem eine Ankündigung von Valve, mit der "Steam Box" ins Hardware-Geschäft einsteigen zu wollen. Was wohl daraus wurde …?

YouTube-Videos von Sarah Kreuz

Unsere Hörerin Sarah hat bereits einige unserer älteren Podcasts wunderbar in bewegte Bilder verwandelt hat, in denen sie sie mit eigens angefertigtem Gameplay-Material verbindet. Nun hat sie sich einen unserer aktuellen Podcasts vorgenommen – wahrscheinlich auch, weil **Monkey Island 2** eines

ihrer heiß geliebten Spiele ist. Das detailverliebte Video, das zweieinhalb Stunden wie im Flug vergehen lässt, ist auf unserem YouTube-Kanal zu finden. Dort gibt es natürlich auch Sarahs andere großartigen Videos, zum Beispiel Indy 4 oder Anstoß. Die ganze Playlist gibt es hier: Klick.

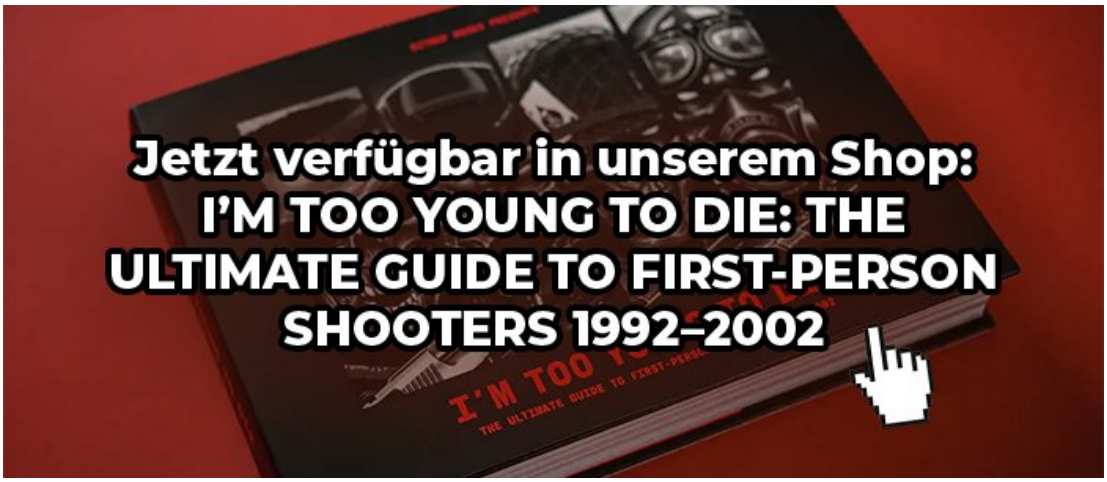
Sarah arbeitet bereits am nächsten Video, und dieses Mal wird es ein großes Projekt, für das sie die **Hilfe der Community** braucht! Sarah möchte ein „Best-of-Stay-Forever"-Video produzieren, in dem sie die lustigsten, ikonischsten und denkwürdigsten Momente des Podcasts zusammenschneidet. Zu diesem Zweck sucht Sarah noch Hinweise aus der Community, welche Momente aus der langjährigen Geschichte des Podcasts nicht fehlen dürfen. Mehr dazu gibt es im entsprechenden Foreneintrag von Sarah. Danke an dieser Stelle an Sarah für ihre tolle Arbeit!

Stay Forever anderswo

Gunnar anderswo: Anfang März war Gunnar bei einem Livestream von **Apfeltalk** zu Gast, das ist die wohl größte deutschsprachige Apple-Community. Das Thema war ein großer Bogen: Es ging im schnellen Ritt durch die gesamte Apple-Games-Geschichte vom legendären Apple II, dem Heimatsystem für Spiele wie **Ultima** oder **Wizardry**, bis zum iPhone und den aktuellen Macs.

Das Gespräch gibt es als Mitschnitt des Live-Streams und als Podcast.

Chris anderswo: In ihrer 150. Folge besprechen unsere Freunde vom Nerdwelten-Podcast den Rundentaktik-Klassiker **Jagged Alliance**, und Chris hat dort einen kleinen Cameo-Auftritt. Bis zum Ende dranbleiben!



Gunnars Neuzugänge

Ein Stapel Infocom-Romane!

Ich bin ein großer Fan der Spiele der Firma Infocom. Ihr wisst schon, das ist die Textadventure-Schmiede, die in den 80er-Jahren des letzten Jahrtausends Hits

am Fließband produziert hat: **Zork, Deadline, Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Leather Goddesses of Phobos** et cetera.

Leider besitze ich kein einziges Spiel von denen. Was jetzt nicht überraschend ist, denn in der Zeit, als etwa Chris seine Sammlung maßgeblich aufgebaut hat, in den frühen 2000ern – da habe ich dem Minimalismus gefrönt und über Sammler von DINGEN die Nase gerümpft. So um 2020 herum allerdings habe ich in Karlsruhe das neue Stay-Forever-Hauptquartier bezogen, das massenhaft freien Regalplatz hatte, und dann doch locker angefangen, das eine oder andere Spiel in meine kleine Sammlung aufzunehmen. In der Regel waren es solche, zu denen ich einen persönlichen Bezug habe, All-time-favorites: **Dark Omen** natürlich, **Mechwarrior 3, Mail Order Monsters, Gunship!.** Nur von Infocom ist nichts dabei, weil deren Titel mittlerweile heiß begehrte Sammlerstücke sind und ich zu geizig bin, um auf Ebay 250 Euro für eine Greybox von **The Lurking Horror** hinzublättern. Naja.

Aber! Als ich neulich mal wieder über Ebay surfte, in der Hoffnung, dass vielleicht irgendein Depp sein verschweißtes Exemplar von **Zork** versehentlich als „Zrok – ein Spiel von Ifnocom" für 1 Euro eingestellt hat, fiel mir auf, dass es ja Romane zu den Spielen gibt. Das führte zu einer klassischen Ersatzhandlung: Dann kaufe ich eben die!

Aber was sind das für Bücher? Zwischen 1987 und 1991 brachte der US-Verlag Avon Books sechs Romane unter dem Label „Infocom Books" heraus, im

Design angelehnt an die Packungen der Textadventures. Die kosteten 3,95 Dollar pro Stück, sind eher billig produziert und haben mit um die 300 Seiten typische Taschenbuchstärke. Die Geschichten basieren auf den Spielen, die Texte stammen aber nicht von den Infocom-Autoren. Der Verlag hat dafür eine Reihe mittelbekannter Autoren angeheuert. Craig Shaw Gardener hat sich mit parodistischer Fantasy einen Namen gemacht, war sich aber auch für Bücher zu Filmen und Games nie zu schade. In seiner Bibliografie findet sich neben einem Buch zu Infocoms **Wishbringer** auch eines zum Spiel **The 7th Guest.** Robin W. Bailey hat Fantasy und Scifi geschrieben, sein bekanntestes Werk ist eine Fortführung von Fritz Leibers **Fafhrd and the Gray Mouser**-Serie. Arthur Byron Cover hat eine ganze Menge Scifi, Comics und TV-Serien verfasst, aber der profilierteste Autor der Reihe ist George Alec Effinger. Den kennen die Unterstützer von Stay Forever aus der „Stay Forever Spielt"-Staffel zu **Circuit's Edge,** einem Spiel von Infocom und Westwood, das auf Effingers Roman **When Gravity Fails** basiert. Effinger hat es nie zur ganz großen Bekanntheit geschafft, aber er galt eine Zeitlang als DER kommende Autor und hat bedeutende Preise gewonnen.

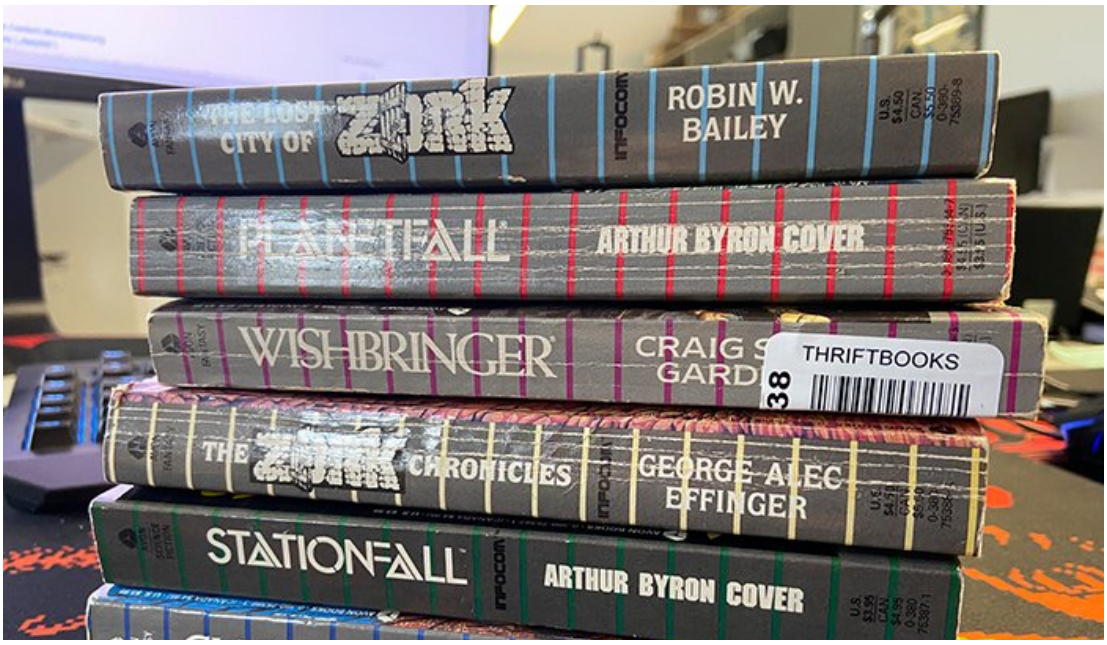
Die Bücher im Einzelnen:

Wishbinger, Craig Shaw Gardener
Enchanter, Robin W. Bailey

Eine Trilogie von Arthur Byron Cover: **Planetfall, Stationfall, Futurefall**

Und zwei Bücher zum Zork-Universum:

The Zork Chronicles, George Alec Effinger
The Lost City of Zork, Robin W. Bailey



Äh, Gunnar, das sind sieben. Sprachst du nicht oben von sechs? Das stimmt, aber **Futurefall** ist nie erschienen. Was ein bisschen ärgerlich ist, denn das **Stationfall-Buch** lässt alle möglichen Fragen offen und endet auf „... to be continued in FUTUREFALL". Vermutlich hat sich der Vorgängerband nicht gut genug verkauft, obwohl Band 1 der Trilogie, **Planetfall**, auf dem Cover von Stationfall als „Bestseller" angepriesen wird. Verkaufszahlen sind leider nicht überliefert.

Die restlichen sechs konnte ich dafür relativ problemlos erwerben, insgesamt hat mich der Spaß um die 90 Euro gekostet. Und: Mit den sechs Büchern ist zumindest die Sammlung komplett. Es gibt zwar noch mehr Bücher zu Infocom, der legendäre Steve Meretzky hat nämlich vier Spielbücher im **Zork**-Universum angesiedelt. Aber das ist eine andere Geschichte, die ich gern ein anderes Mal erzähle.

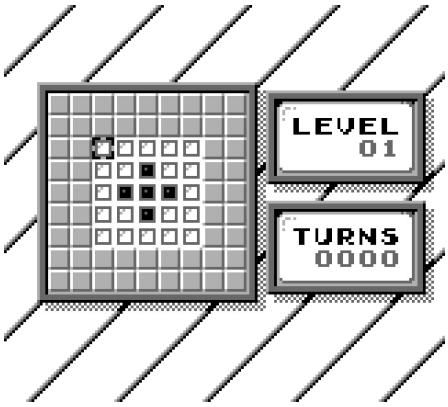
So, aber wie sind die Dinger denn nun? Kann man die noch lesen? Die Antwort ist: nunja. Manche leiden unter dem Humor der 80er und dem damals üblichen Sexismus, andere sind offenbar hastig heruntergeschrieben, und alle wissen nicht genau, was sie sein wollen: Fan-Service für die Spieler, die die Games sehr gut kennen, oder eigenständige Werke im entsprechenden Universum. Wir springen mal beispielhaft in **The Zork Chronicles** von Effinger:

Das Buch borgt sich Elemente aus den drei **Zork**-Spielen, ist aber zeitlich angesiedelt, nachdem der Held der Spiele die Überreste des Großen Unterirdischen Reiches geplündert hat. Eine Entität namens File Restorer bemüht sich, Schätze und Monster des Imperiums wieder aufzufüllen. Dem Buch geht es nicht wirklich um eine interessante Geschichte, es oszilliert zwischen Anspielungen auf Adventures (*„To me, it seems like we're just in a maze of twisty little passages, all alike."* sagt eine Figur etwa), Nerd-Witzchen (an einer Wand steht *„Intentionally left blank"*) und einer Art Meta-Erzählung, bei der die Helden wissen, dass sie auf einer Heldenreise sind und sich schon mal darüber unterhalten, ob sie nun eher dem Erzählmuster von Vergil oder Homer folgen sollten. Das ist manchmal lustig und zuweilen ein bisschen clever, aber irgendwie auch sehr 80ies.

Ja nun, ist kein großer literarischer Fischzug, der mein Leben bereichert hätte,

aber ich bin schon glücklich, dass ich diese aus der Zeit gefallenen Werke besitze. Querlesen und sich mit warmer Nostalgie über Popkultur-Referenzen der 80er und Anspielungen auf Infocom-Spiele amüsieren, dafür gehen die schon.

Hörer-Heldentaten: Das neue Game-Boy-Spiel von Andreas Müller

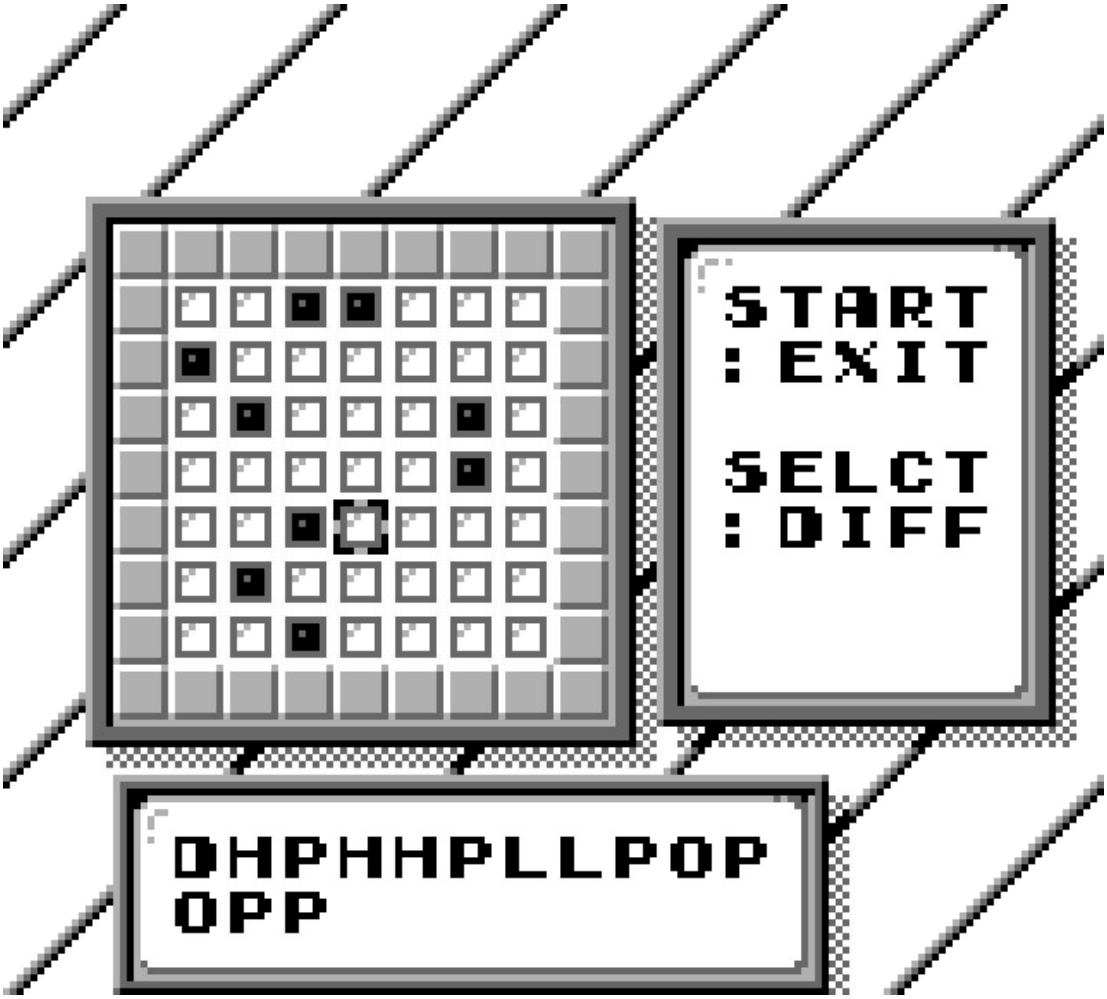


Unser Hörer Andreas ist der Spiele-Entwicklung nicht fremd: Als Informatiker und Softwareentwickler war er bereits bei Ascaron tätig und arbeitete an Sacred und Sacred 2 sowie Darkstar One. Auch privat entwickelt Andreas gerne, zum Beispiel kleinere Tools im Freundeskreis und Gimmicks zu Geburtstagen. Zum vergangenen Jahreswechsel hat sich Andreas vorgenommen, ein eigenes Game-Boy-Spiel zu programmieren. Dieses hat er jetzt veröffentlicht, und viel mehr retro könnte seine Inspiration nicht sein: Das Spielkonzept seines Spiels Illuminated basiert auf einem elektronischen Spielzeug. Anlässlich der Veröffentlichung seines Projekts haben wir mit Andreas ein paar Worte gewechselt.

Hallo Andreas, berichte mal über dein neues Spiel!

Die Inspiration zu Illuminated kommt von einem elektronischen Spiel namens **Lights Out**, das mein Bruder und ich vor vielen Jahren von unserer Großmutter zu Weihnachten bekommen haben. Bei **Lights Out** geht es darum, alle der beleuchteten LED-Knöpfe auszuschalten. Die Krux dabei ist: Wenn du ein Feld ein- oder ausschaltest, wechseln alle benachbarten Felder auch ihren Status. Ich habe das Spielprinzip umgekehrt: Bei mir müssen alle Lichter am Ende aufleuchten. Um mein Spiel anspruchsvoller zu gestalten, habe ich es um unterschiedlich große Spielfelder erweitert und einen Editor eingebaut, mit dem du selber Rätsel erstellen kannst. Den resultierenden Code deiner eigenen Rätsel kannst du für andere Spieler weitergeben, zum Beispiel indem du ihn

„oldschool“ auf einem Blatt Papier notierst.



Als Plattform für dein Spiel hast du dir den Game Boy ausgesucht. Wie funktioniert das … und warum der Game Boy?

Ich finde die Einschränkungen, was die Anzahl der Farben, der Auflösung und des Speichers angeht, reizvoll. Es gibt eine große Community, es kommen immer noch Spiele raus (auch auf Modul), Game Jams gibt’s auch jedes Jahr – und ich mag den Game Boy einfach. Eine der wichtigsten Anlaufstellen für die Game-Boy-Entwicklung ist https://gbdev.io. Hier findet man Übersichten und Links zu allen Belangen der Entwicklung, vom Anfänger bis zum Profi.

Für die Entwicklung gibt es verschiedene Möglichkeiten. **GB Studio** zum Beispiel ist derzeit die einfachste Variante, Game-Boy-Spiele zu erstellen. Man braucht dazu quasi keine Programmierkenntnisse. Ich wollte aber „näher an der Hardware“ programmieren und habe das Projekt daher in Assembler umgesetzt. Das funktioniert mit RGBDS. Dabei entwickelst du Spiele quasi wie früher, du könntest das ganze Spiel mit Notepad und Kommandozeile programmieren. Beim Programmieren in Assembler muss man sich schon zusammenreißen, strukturiert zu arbeiten, um nicht in Spaghetticode

abzudriften. Kommentare im Quellcode braucht man auch unbedingt, lieber zu viele als zu wenige, sonst weiß man nach zwei Tagen nicht mehr, was man da eigentlich gemacht hat.

Fürs Testen meiner Software nutze ich dann Emulatoren wie BGB oder Emulicious. Das Interessante dabei ist, dass du auch kommerzielle Spiele in die Emulatoren laden und denen per Debugger „unter die Haube“ schauen kannst, um zu sehen, wie bestimmte Effekte gemacht wurden.

Danke für deinen Bericht, Andreas! Lass uns doch nochmal alle Tools, die du für Interessierte empfehlen würdest, an einem Ort versammeln.

https://gbdev.io – Eine der wichtigsten Anlaufstellen für Game-Boy-Entwicklung.
https://gbdev.io/pandocs – In diesen Dokumenten geht es ans Eingemachte, sie geben aber einen guten Überblick über die Hardware. Keine Sorge, man muss nicht direkt alles verstehen.
https://www.youtube.com/watch?v=HyzD8pNlpwI – Der „Ultimate Game Boy Talk“ von Michael Steil, eine einstündige Übersicht.
GB Studio – Die derzeit einfachste Variante, Game-Boy-Spiele zu erstellen.
GBDK – Ein Entwicklungspaket für Game-Boy-Spiele. Schon deutlich näher an der Hardware und man sollte Wissen über die Hardware mitbringen.
RGBDS – Ein Assembler, wie ich ihn genutzt habe.
BGB – Ein Game-Boy-Emulator.
Emulicious – Ein weiterer Emulator.

Retronews

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

Retrogames e.V – Game Over 83

von Gunnar

Gestern, am 31.3.2023, eröffnete in Karlsruhe der Retrogames e.V. feierlich seine Sonderaustellung **Game Over 83**, die den Videospielcrash von 1983 und seine Folgen behandelt. Mit dabei: Gunnar Lott, rasender Reporter im Auftrag des Newsletters. Die von Kay Weidenmann und Mario Berluti kuratierte Ausstellung erzählt in großen Tafeln und mit Exponaten die Geschichte des

Zusammenbruchs des amerikanischen Videospielmarktes in den 80ern und konzentriert sich dabei stark auf ein zentrales Ereignis, das symbolhaft für den Niedergang des Marktführers Atari steht: die Nacht-und-Nebel-Aktion, bei der Atari 1983 hunderttausende unverkaufter Module in der Wüste von New Mexico vergraben hat. Ob das eine Tatsache oder eine Legende ist, war lange umstritten, bis 2014 Joe Lewandowski, ein enthusiastischer Unternehmer, eine Expedition und eine Filmcrew in die Wüste führte und tatsächlich die Stelle entdeckte. Eines der Highlights der Ausstellung ist denn auch ein **Defender**-Modul, das dieser Ausgrabung entstammt, noch mit originalen Schmutz dran und leicht unsauberem Geruch.

Eines der Exponate der Sonderausstellung: ein originales **Defender**, das mit über tausend anderen Modulen in der Wüste von New Mexico ausgegraben wurde.

Das Highlight des Abends jedoch war eine Liveschalte in die USA zu eben jenem Joe Lewandowski, der im Gespräch mit Kay Weidenmann packend eine ganze Stunde lang von der Ausgrabung erzählte – die bis zuletzt auf der Kippe stand. Noch am Tag der Ausgrabung, die Stätte wurde bereits von zahlreichen Schaulustigen umlagert, war er unsicher, ob er wirklich am richtigen Ort gräbt: *„All those people, I thought I had to slip away quietly if we had the place wrong!“*. Doch der Ort war korrekt berechnet und die Ausgrabung förderte über tausend Module zutage, zum großen Teil vom berühmt schlechten Spiel zum Film **E.T.**. Die Dinger wurden an Museen gestiftet und auf Ebay versteigert, der Erlös von über 200.000 Dollar kam kommunalen Projekten in der nahen Stadt

Alamogordo zugute. Lewandowski ist keine Figur der Spieleindustrie, nicht mal ein Gamer, aber er erzählt mit großer Hingabe von diesem Projekt, dem er dreieinhalb Jahres seines Lebens gewidmet hat. Noch heute führt er eine komplette Datenbank über alle Module aus der Ausgrabung, mit Fotos, Nummern und aktuellen Besitzern – er hat davon nichts, hat nie Geld mit der Sache verdient, aber der Gedanke, jemand könnte Fälschungen „seiner" Module verkaufen, ist ihm unerträglich.

Die Kollegen vom Retrogames e.V. haben ein elektromechanisches Dozer von 1970 passend zur „Ausgrabungsstätte" umgerüstet.

Die Ausstellung läuft in den Räumen des Retrogames e.V. zu den üblichen Öffnungszeiten noch bis zum 23.12.2023.

Ah, und noch ein Nachtrag: Die Kollegen vom e.V. haben neulich, weil Twitter ihnen aus nichtigen Gründen den Account gesperrt hat, alle Follower verloren und mussten von Null neu anfangen. Wer folgen mag: RetroGames e.V. (@retrogamesev) / Twitter

---

- **Übersetzung eines Kultspiels nach 28 Jahren –** Das Taktik-Rollenspiel **Tactics Ogre**, der geistige Vorgänger des Klassikers **Final Fantasy**

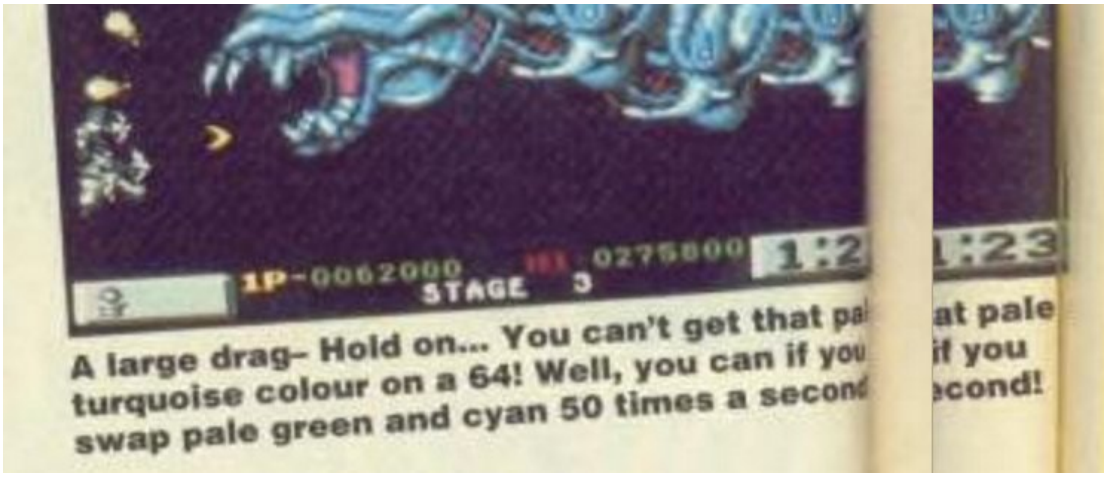
Tactics, war lange Zeit dem japanischen Markt vorbehalten und erreichte nie Europa. Das Spiel erschien 1995 in Japan und wurde 1998 für den amerikanischen Markt auf die PS1 portiert, dieser Port war jedoch nicht fehlerfrei. Auf den Systemen, die das Spiel in Japan dominierte – SNES und Sega Saturn – konnten Spieler, die kein Japanisch sprachen, **Tactics Ogre** nie genießen. Dem setzt eine neue Fan-Übersetzung nun ein Ende. „Fan-Übersetzung" ist dabei schon zu simpel; der umfassende Patch nimmt die englische Übersetzung aus der PSP-Version des Spiels und wendet sie auf die Saturn-ROM an, darüber hinaus haben die Entwickler einige technische Verbesserungen vorgenommen, die diese neue Saturn-Version nun den PS1- und SNES-Veröffentlichungen voraus hat. Dazu zählen verbesserte Musikqualität, Sprachausgabe in Cutscenes und Behebungen von technischen Problemen der PS1-Version. Die vollständige Liste der Verbesserungen, mehr technische Informationen und den Download des Patches gibt es auf romhacking.net. Und warum war **Tactics Ogre** der geistige Vorgänger von **Final Fantasy Tactics**? Der Hauptentwickler Yasumi Matsuno verließ das Studio Quest Corporation kurz nach Veröffentlichung und schloss sich mitsamt einer Handvoll Quest-Mitarbeiter Square an, wo er bald danach **Final Fantasy Tactics** entwickelte.

- **Mega Man 2 auf dem SNES –** Noch eine spannende Fan-Portierung erreicht uns vom Entwickler Infidelity. Er portierte das 1988 auf dem NES veröffentlichte **Mega Man 2** fürs SNES. Wer sich jetzt fragt: „Warum?“ – keine Sorge, ihr seid nicht alleine. Auf den ersten Blick erscheint die Portierung nicht wie ein großer Wurf, das weiß auch der Entwickler, der diese Fragen adressiert. *„So, if you’re asking “why bother” because you’re genuinely curious, I get it – Things are different now and you might not have realized some of the NES’ limitations.“* Es gibt eine ganze Reihe von Gründen, die für den SNES-Patch sprechen: Die Portierung auf das SNES reduziert das durch eine NES-Grafikbeschränkung verursachte Sprite-Flimmern, das Spiel wird nicht mehr langsamer, wenn viele Feinde auf dem Bildschirm zu sehen sind, Fans der Original-Hardware können die RGB-Ausgabe des SNES nutzen, während für das NES eine komplizierte und teure Modifikation erforderlich ist. Ein Gameplay-Video gibt es auf YouTube, den kostenlosen Download beim Entwickler selbst.

- **Das kleinste tragbare NES der Welt –** Der Bastler Redherring32 hat ein winziges NES gebaut. Was ist daran so besonders? Sein „TinyTendo“, der ungefähr die Größe eines Game Boys hat, verwendet authentische, originale Nintendo-Hardware. So verwendet Redherring32 originale NES-Chips, die er durch Schneiden und Schleifen auf weniger als 7% ihrer eigentlichen Größe herunterbastelt, sodass sie auf eine winzige Leiterplatte passen. Der Twitter-Thread, in dem Redherring32 sein Projekt

detailgetreu erklärt, ist bereits ein paar Tage alt, aber wie im Thread versprochen ist sein Projekt Open-Source, sodass ein aktuelles YouTube-Video von Macho Nacho Productions in einer hochqualitativ produzierten Dokumentation den Bau des TinyTendo nachvollzieht.

- **Die geheimen Farben des Commodore 64 –** Eine Bildunterschrift in einem Commodore-Magazin ließ Autor Aaron Bell im Jahr 1991 aufhorchen: *„Hold on… You can't get this colour on a 64! Well, you can if you swap pale green and cyan 50 times a second!"* Ein typischer 8-Bit-Computer konnte nur sechzehn Farben darstellen. Diese Farben wurden bei der Entwicklung des Computers in der Hardware festgelegt. Dies erklärt die Überraschung des Autors über das schimmernde Blau des Roboters aus **Dragon Breed**. Das Geheimnis, dem Bell in seinem ausführlichen Artikel auf den Grund geht, nennt sich „color switching". Wenn man zwei Farben schnell genug austauscht – zum Beispiel mit 50 oder 60 Bildern pro Sekunde – kann man dem Auge etwas vorgaukeln, das nicht da ist. Wie clevere Programmierer damit die Palette des C64 „erweiterten", macht der Autor in seinem Artikel anschaulich – auch anhand interaktiver Beispiele, die an PC oder Handy nachzuvollziehen sind und zum Staunen anregen.



- **Neue D&D-Klassiker bei GOG –** Während die bekannteren Gold-Box-Spiele wie **Pool of Radiance** schon längere Zeit komfortabel bei GOG.com verfügbar sind, gesellen sich nun auch weniger namhafte Dungeons & Dragons-Klassiker aus der Frühzeit der D&D-Spieleentwicklung und aus der Silver-Box-Reihe dazu. Dabei handelt es sich unter anderem um **Spelljammer: Pirates of Realmspace**, dessen Spelljammer-Setting aufgrund seiner wilden Mixtur von Weltraumpiraten und klassischer D&D-Archetypen eines der obskureren, aber auch beliebteren Kampagnen-Settings ist. Eine weitere Perle der jetzt verfügbaren Spiele findet sich mit **DragonStrike**, einer Art Flugsimulator – mit Drachen! Die neu hinzugefügten Spiele der Silver-Box-Reihe drehen sich um die Dragonlance-Welt von D&D. Mehr Informationen zu den Spielen gibt es bei GOG, noch viel spannender und ausführlicher ist jedoch die **Historienfolge von Stay Forever**, in der Gunnar und Christian über die Geschichte der D&D-Spiele reden und dabei keinen noch so obskuren oder unspielbaren Titel auslassen (Unterstützer-exklusiv).

Zeitreise

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

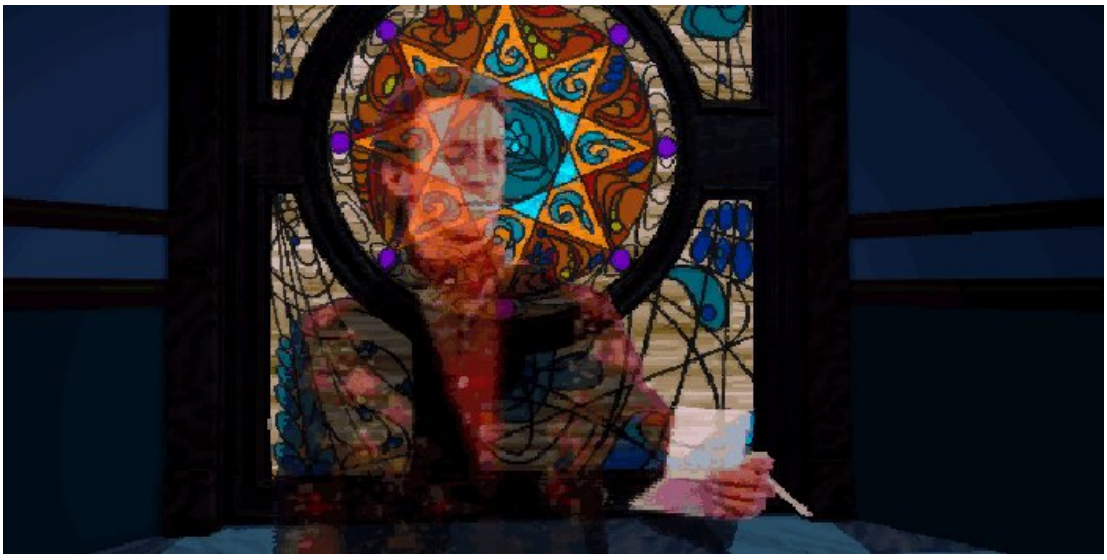
Vor 35 Jahren ... (April 1988)

Assault von Namco, in Japan als **Akeaka Assault** veröffentlicht, erschien 1988 in Japan und erreichte kurz darauf westliche Spielhallen. **Assault** ist ein futuristischer Top-Down-Shooter, der den Spieler auf den Fahrersitz eines Panzers versetzt. Ähnlich wie bei **Battlezone**, dem Arcade-Klassiker aus dem Jahr 1980, verfügt das Spiel über ein Twin-Stick-Steuerungssystem, bei dem der Panzer durch Hochschieben der Joysticks vorwärts fährt und durch Ziehen an beiden Sticks umgekehrt wird. Das liegt daran, dass jeder der beiden Sticks jeweils eine Kette des Panzers kontrolliert. Möchte der Spieler sich also zum Beispiel im Uhrzeigersinn drehen, müsste er nur den linken Stick hochschieben. Neben dieser interessanten Steuerung machte ein weiteres technisches Element **Assault** hochinteressant: **Assault** nutzte die von Namco neu entwickelte System 2-Software, die eine rotierende Grafik und Sprite-Skalierung ermöglicht. Damit rotiert nicht der Panzer auf dem Bildschirm, sondern die komplette Welt um den Panzer herum – der Panzer schaut immer nach vorne. Zudem bietet **Assault** eindrucksvolle Skalierungs-Effekte, wenn der Panzer auf Sprungfeldern hoch in die Luft springt und die Welt und die Gegner immer kleiner werden. Vor ein paar Monaten hat **Assault** Einzug in die Arcade Archives des bekannten Retro-Publishers HAMSTER gehalten und ist damit für die Nintendo Switch verfügbar.

Vor 30 Jahren … (April 1993)

The 7th Guest vom Entwickler Trilobyte war neben **Myst** bekanntermaßen eine der damaligen „Killer-Applikationen“, die die Verkäufe für CD-ROM-Laufwerke im Jahr 1993 ankurbelten (**Myst** erst ein paar Monate später). Aber warum eigentlich? Retrospieler sind es doch gewohnt, zweistellige Mengen an Disketten für ihre Lieblingsspiele handzuhaben. Nun, das war für The 7th Guest

wirklich nicht umsetzbar: Eine Installation kam mit ca. 650 MB daher. Da ist es nicht schwer, auszurechnen, wie viele 3,5-Zoll-, 1,44-MB-Disketten für **The 7th Guest** nötig wären: **452**. Das Spiel nutzte die Speicherplatzanforderungen mit Full-Motion-Videos aus, die die abgefilmten Hauptdarsteller vor via Blue Screen eingesetzten Spielumgebungen zeigen. Aufgrund eines Fehlers im Filmprozess haben die Figuren jedoch eine geisterhafte blaue Aura um sich herum. Die Entwickler umgingen dieses Problem, indem sie die Geschichte so änderten, dass alle Figuren Geister waren. Obwohl (weil?) die Story vom Horror-Autor Matthew J. Costello stammte (der auch an der Story von **Doom 3** arbeitete), konnte die absurde Hintergrundgeschichte des siebten Gasts die Autoren der Computer Gaming World nicht überzeugen, die **The 7th Guest** im Jahr 1996 zum Spiel mit der zweitschlechtesten Story kürten. Platz 1 war übrigens **Quake**, das ungefähr keine Story hat. Der Erfolg ließ sich dennoch nicht aufhalten: Im Juli 1995 war es mit 1,5 Millionen verkauften Exemplaren das meistverkaufte Spiel auf CD-ROM. An zweiter Stelle lag damals **Myst** mit 1,1 Millionen verkauften Exemplaren. Bis April 1998 sollte es aber von **Myst** überrundet werden, das in einer Statistik von PC Data mit 3,8 Millionen Verkäufen auf dem einsamen ersten Platz der verkauften Spiele seit 1993 landete. Zwischen **Myst** und **The 7th Guest** finden sich in dieser Statistik **Microsoft Flight Simulator, Doom 2, Doom, Riven, WarCraft 2** und **SimCity 2000.**



Vor 25 Jahren … (April 1998)

„Wenn Sie als Computerspieler Ihre Brettspiel-Freunde mal so richtig demütigen wollen, zeigen Sie ihnen einfach **Dark Omen**.“ So beginnt Jörg

Langers Bericht über den Warhammer-Klassiker in der GameStar 4/98. Mit dem augenzwinkernden Verweis spielt Jörg natürlich auf die Tabletop-Herkunft der Warhammer-Serie an, die in ihrer ursprünglichen Form – und auch heute noch – mit Figürchen, Würfeln und auf Tapeziertischen gespielt wird. Ob die Brettspiel-Freunde der angesprochenen Leser sich angesichts der mehr schlechten als rechten Warhammer-Spiele-Historie wirklich gedemütigt fühlen, während ihr Tabletop-Spiel nach wie vor enthusiastisch gespielt wird, ist die Frage. Doch nicht zu unrecht gilt **Dark Omen** heute als Klassiker, der auch Freunde des Würfelwerfens und Zollstabzückens vor den PC-Monitor ziehen kann. Im Rausch der Echtzeit-Strategie der späten 90er-Jahre hob sich **Dark Omen** angenehm hervor, indem es nicht mit Basenbau und immergleichen Missionen lockte, sondern der Spieler seine Einheiten zu Beginn einer Mission positionierte, und das ganze Spiel mit eben jenen Einheiten bestritt. Wer einmal **Dark Omen** spielt, hängt bereits in der ersten Mission an jeder Einheit, denn stirbt sie in der Schlacht, ist sie verloren. Und wenn die Schlacht nicht gut gekämpft wird, reicht vielleicht nicht einmal das Geld zwischen den Missionen, um Ersatz anzuheuern. Auch die Missionen waren nicht am Reißbrett gezeichnet, sondern präsentierten sich eher als unterschiedliche Rätsel, die es möglichst perfekt zu bewältigen galt. Wer schon unzählige Male an der Verteidigung von Bogenhafen gescheitert ist, kann das nachvollziehen. Nicht umsonst haben Gunnar und Christian **Dark Omen** in der epischen Stay-Forever-Folge #100 so umfänglich besprochen wie nie zuvor ein Mensch.

Podcast-Empfehlungen

Diesen Monat gibt es gleich zwei Empfehlungen von Christian.

Game Not Over: Bioforge Plus

Unser geschätzter Kollege Paul Kautz hat die 100. Folge seines Podcasts **Game Not Over** einem ganz besonderen Thema gewidmet. Wer unsere **Bioforge**-Folge (Stay Forever #30) gehört hat, der weiß, dass Origins Action-Abenteuer von 1995 mit einem fiesen Cliffhanger endet, der mangels Nachfolger nie aufgelöst wurde. Dabei gab es bei Origin durchaus Pläne für eine Fortsetzung, an einem Add-on für **Bioforge** wurde sogar gearbeitet; unter dem Namen **Bioforge Plus** sollte es Ende 1995 erscheinen. Dazu kam es nie. In mehr als einem Jahr Recherche und mehr als einem Dutzend Gesprächen mit Beteiligten ist Paul dem Schicksal dieser verschollenen Fortsetzung nachgegangen, hat eine spielbare Version von von **Bioforge Plus** ausfindig gemacht und ein Puzzle zusammengesetzt, an dem sich vor ihm noch niemand versucht hat. In Folge 100 von Game Not Over erzählt er von der schwierigen Recherche, den chaotischen Zuständen bei Origin im Jahr 1995 und natürlich von **Bioforge Plus** und was es hätte werden sollen.

Reinhören: Level 100: Bioforge Plus

Benutze Ohr mit Lautsprecher

(Games-)Autor Falko Löffler, manchen von euch vielleicht bekannt als eine der beiden Stimmen des Buch-Podcasts Kapitel Eins, hat ein zweites Podcast-Projekt gestartet: In Benutze Ohr mit Lautsprecher: Der Adventure-Podcast bespricht er jeweils mit einem Gast zeitgenössische Adventures. Das ist also kein Retro-Podcast, sondern widmet sich aktuellen Spielen, aber eben ausschließlich Adventures. Einen Retro-Bezug gibt's mitunter trotzdem, etwas wenn Falko in Folge 3 mit Manu von Insert Moin die Neuauflage von Colossal Cave unter die Lupe nimmt, die wir vor zwei Monaten hier im Newsletter verrissen haben.

Reinhören: Folge 3: Colossal Cave

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **Wo wir stehen März 2023** (stayforever.de)
  - **SF #130 – Forbidden Forest** (stayforever.de)
  - **SSF #60 – Prince of Persia: Sands of Time** (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **Stay Forever Spielt: 1893: A World's Fair Mystery**
    - **Folge 1** (Steady, Patreon), **Folge 2** (Steady, Patreon), **Folge 3** (Steady, Patreon)
  - **Making Mags: PC Player** (Steady, Patreon)
  - **Wusstet ihr eigentlich ...? Monkey Island 2** (Steady, Patreon)
  - **Zehn Jahre Klüger: März 2013** (Steady, Patreon)
  - **Neuzugänge #11** (Steady, Patreon)
  - **SFT Bits: Super Game Boy** (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.