Neuigkeiten aus dem Stay-Forever-Hauptquartier!

Bei inkorrekter Darstellung: Im Browser anzeigen!

#27 – JULI 2023

Hallo zusammen,

zwei Monate ist es jetzt her, dass wir mit unserem ersten kleinen **Stay-Forever-Heft** nicht nur bestehende Unterstützer erfreuen, sondern auch viele neue gewinnen konnten. Die fragen sich nun: Was gibt's denn sonst so an Goodies bei Stay Forever? Da wir vierteljährlich versenden, steht ja in Kürze die nächste Runde an. Für nächstes Jahr haben wir schon eine zweite, erweiterte Ausgabe des Hefts angekündigt, aber bis dahin bringt euch die Post erstmal noch andere Dinge von uns.

Nachdem das Heft die Latte höher gelegt hat, haben wir uns für das **nächste Goodie** wieder viel Arbeit gemacht, um euch etwas Besonderes anbieten zu können. Wer schon länger dabei ist, wird sich vielleicht erinnern, dass wir einige Jahre lang die Namen von Top-Unterstützern auf Patreon und Steady in kleine, amüsante Geschichten verpackt und an die Hauptfolgen angehängt hatten. Das gipfelte in SF-Folge 100 mit der fast halbstündigen "Reise zum Mittelpunkt der Erde", bevor wir diesen Unterstützer-Bonus eingestellt haben. Seither fragen immer mal wieder Hörer nach, ob wir nicht mal wieder eine solche Geschichte produzieren könnten.

Das machen wir nun! Und zwar als kleines Hörbuch, verschickt stilecht auf CD (kriegt ihr aber natürlich auch als digitalen Download), vorgelesen von Gunnar und Chris und mit dichter Sound-Atmosphäre unterlegt von unserem Klang-Künstler Matthäus. Worum es in der Geschichte geht? Das erfahrt ihr in Kürze in einer Teaser-Folge im offenen Feed!

Stay Forever im Juli

Folge 134 von **Stay Forever** widmet sich einem deutschen Lieblingsthema: der guten alten Wirtschaftssimulation. Wir haben uns ein beliebtes Spiel aus der Blütephase des Genres ausgesucht und blicken mit bangen Augen auf den Kontostand: Werden wir den richtigen Geschäftssinn beweisen …?

Bei **Super Stay Forever** spricht im Juli mal wieder Chris mit Fabian. Die beiden nehmen sich einen Grusel-Klassiker vor, manche würden vielleicht sogar sagen: DEN Grusel-Klassiker, denn das Spiel hat einen ausgezeichneten Leumund. Neben der Analyse der Mechanik geht es diesmal vor allem auch um die Interpretation der Handlung: Was bedeutet das alles eigentlich, was in dem Spiel geschieht?

Ihr habt es sicher gemerkt, die im letzten Newsletter angekündigte Folge von **Stay Forever Technik** über den **Commodore 64** verschiebt sich auf diesen Monat. Henner und Gunnar hatten sich mit dem Heimcomputer-Klassiker ein so dickes Brett vorgenommen, dass die Aufnahme am Ende mehr als vier Stunden lang war. Das ist selbst für eine Technik-Folge zu viel, deshalb sind wir momentan noch am Kürzen und Bearbeiten. Das Technik-Epos erscheint dann Anfang Juli.

Unterstützer-Inhalte im Juli

Wusstet ihr eigentlich …? Doppelter Anekdoten-Nachschlag im Juli: Als hätten sie nicht eh schon lange genug über den C64 gesprochen, kommen Henner und Gunnar noch einmal zusammen, um weitere Details und Geschichten rum um Commodores Kult-Computer zu erzählen. Und auch Fabian und Chris setzen sich nochmal im Licht der Taschenlampe zusammen und flüstern sich

Gerüchte über das Horrorspiel zu, das sie in der Super-Stay-Forever-Hauptfolge behandelt hatten.

Zehn Jahre klüger: Im Juli 2013 gab's einen Eklat in der Indie-Szene: Phil Fish, Entwickler des Spiels **Fez**, gerät mit seiner Community so in Streit, dass er die Brocken hinschmeißt und die Arbeit am Nachfolger **Fez 2** einstellt. Was ist da passiert? Außerdem: Electronic Arts schließt mal wieder ein Studio, diesmal die deutsche Firma Phenomic (**Spellforce**) – dieses und weitere Ereignisse von vor zehn Jahren nehmen Chris und André unter die Lupe.

Making Mags: Der Cypress-Verlag: Diesen Monat gibt es eine Premiere bei Making Mags: Zum ersten Mal geht es nicht um die Geschichte einer einzelnen Zeitschrift, sondern um die eines ganzen Verlags. Dazu hat Benedikt sich **Götz Schmiedehausen** eingeladen, Mitgründer und zentrale Figur beim Würzburger Cypress-Verlag, der mit Heften wie Fun Generation, Play the Playstation, dem Offiziellen Playstation Magazin und PC Powerplay in den 90ern und 2000ern zu einem der tonangebenden Player in der deutschen Spielepresse wurde. Götz spricht über die Entstehung und die großen Erfolge ebenso wie über das schwierige Verhältnis der Gründer untereinander und die Gründe für den Niedergang von Cypress.

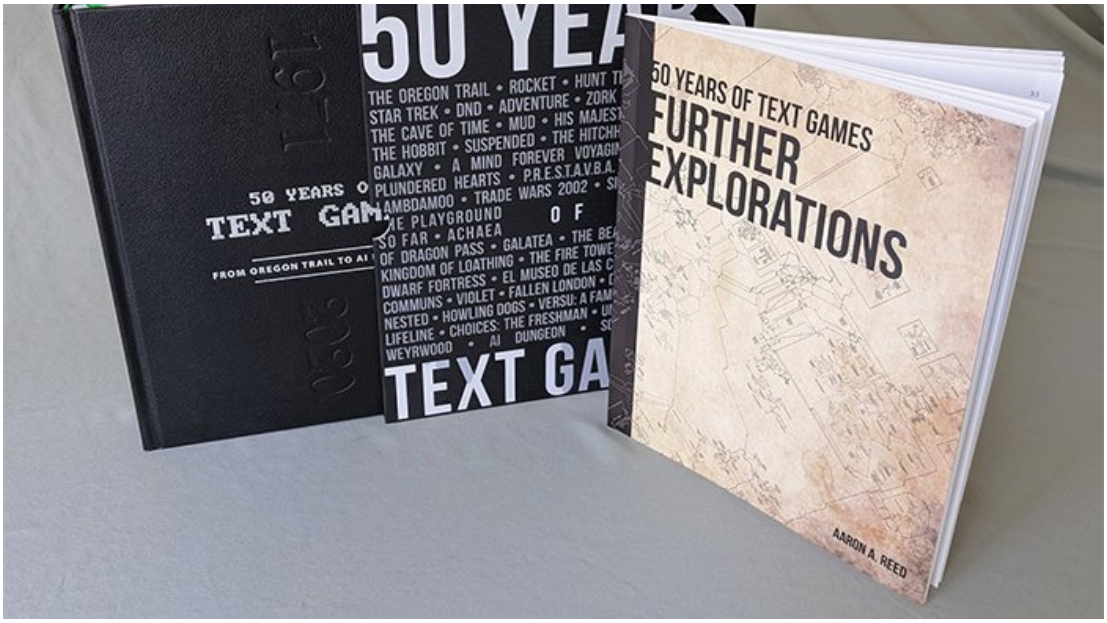
Stay Forever Spielt: Ende Juli starten wir in Staffel 29 von Stay Forever Spielt! Dieses Mal mit einem Grafik-Adventure aus Deutschland: Im Jahr 1990 veröffentlichte Egosoft (heute bekannt für die **X**-Weltraumspiele) auf dem Amiga den Weltreise-Thriller **Fatal Heritage**. Darin machen wir eine unverhoffte Erbschaft in Südamerika, aus der sich eine abenteuerliche Reise entwickelt, denn offenbar jagen auch andere Leute dem Testament hinterher. Zentrales Merkmal des Spiels: Die „Verfolger-Skala" am oberen Bildrand, die anzeigt, wie dicht uns die Häscher des Kartells auf den Fersen sind. Freundlich stimmt uns das Handbuch auf das Spiel ein: „Sie werden es noch bereuen, auf nur drei Disketten so viel geballtes Grauen, heuchelnde Hinterlist und scheinbar Ausweglosses gekauft zu haben!" Na, das klingt doch vielversprechend! Dann schauen wir mal, wie schnell sich die Reue einstellt …

Neues bei Retro Shirty: 50 Years of Text Games

In seinem neuen Buch **50 Years of Text Games** schaut sich Autor Aaron A. Reed die Geschichte der textbasierten Spiele an, angefangen bei Klassikern wie **Zork** und **The Oregon Trail** bis hin zu modernen Interactive-Fiction-Spielen wie **80 Days**. Ganze 620 Seiten enthält das Werk, in dem Spiele aller Art behandelt werden, seien es Textadventures, VR-Poesie, MUDS, Dating-Sims, Chatbots oder Roguelikes.

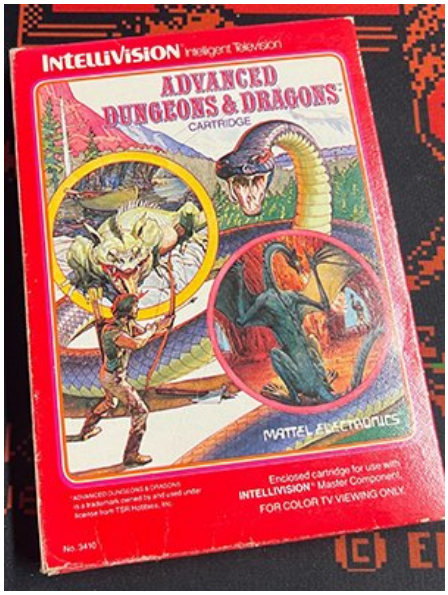
Beim Autor ist das begehrte Kompendium restlos ausverkauft, im Retroshirty-Shop haben wir jedoch ein begrenztes Kontingent verschiedener Editionen auf Lager. Zur Vefügung stehen die Paperback-Variante, die Premium-Hardcover-Edition, und die edle Collector's Edition, die in einem dekorativen Schuber und mit zusätzlichem Material kommt.

Schaut doch mal im Shop vorbei!



Gunnars Neuzugang

*Gunnar schafft sich ein Spiel aus der Anfangszeit der **Dungeons & Dragons**-Franchise an.*



Ich sagte es bereits mal, ich sammele nicht aktiv Spiele, sie bleiben nur manchmal an mir kleben und dann kann ich sie nicht wieder loslassen. Das ist nicht schlimm, man kann schon ein paar Spiele besitzen, wenn man, wie ich, genügend Platz im Büro hat, weil man keinen Chef oder auch nur Kundenverkehr hätte, der das befremdlich finden könnte. Aber keine Regel ohne Ausnahme, hin und wieder kann ich nicht widerstehen und dann findet doch ein Spiel den Weg von Ebay in meine Sammlung, mit Absicht ausgesucht und bezahlt.

So ein Spiel ist **Advanced Dungeons & Dragons** für das Intellivision.

Ich habe nur noch vage Erinnerungen daran, es in den Achtzigern gespielt zu haben, und generell sind die Intellivision-Sachen aus heutiger Sicht ein bisschen zu primitiv, um sie noch mit viel Genuss zu spielen. Zudem: Standard-Packungen in Einheitsgröße ohne lustigen Schnickschnack drin.

Und nicht mal selten. (Richtige Sammler rümpfen die Nase.)

Aber D&D* ist so ein mächtiges Motiv in meinem Leben: Es war ein bedeutender Faktor in meiner Jugend, als ich durch die Freundschaft mit Marco erstmals aus dem seichten normalen Leben ausbrach und in einen Freundeskreis geriet, mit dem ich gemeinsam die heilige Tetrade der frühen Nerd-Hobbys erforschte: Rollenspiele, Computerspiele, Warhammer, Comics. Was mir eine Welt öffnete, in die ich eintrat, spontan zuhause war, und nie mehr verlassen habe. D&D-Computerspiele waren mein Futter in den Neunzigern – und irgendwie hat sich letztes Jahr ein Kreis geschlossen, als meine PR-Agentur den Pitch für die Deutschland-PR der Marke Dungeons & Dragons gewann.

Was hat das alles mit dem Spiel zu tun, das Thema dieses Artikels ist? Nichts, aber D&D-Spiele ziehen mich magisch an.

Was ist das denn nun für ein Werk? **Advanced Dungeons & Dragons** von 1982 ist eines der ersten D&D-Spiele, die von TSR, Inc. (dem damaligen Markeninhaber) lizenziert wurden. Und das erste Intellivision-Modul, das mehr als 4K ROM verwendet. Es ist eine Inhouse-Produktion von Intellivison, der Entwickler ist Tom Loughry. Es nutzt nicht viel von der

Vorlage, keine Regeln, keine Namen, keine Landschaften, aber immerhin spielt es in Kavernen und Drachen kommen auch vor. Man spielt eine Heldengruppe von drei Leuten, aber es gibt keine Charakterwerte oder -Klassen, und die drei Typen sind auch eigentlich nur drei Leben – in die Kämpfe geht immer nur einer. Das Spiel ist im Wesentlichen ein Take auf **Adventure** für das Atari 2600, bereichert dessen "Lauf-durch-Gänge-und-wehre-Monster-ab"-Gameplay aber um eine wichtige Komponente: die Oberwelt.

Ihr habt richtig gelesen: Das Spiel hat nicht nur eine Bildschirmansicht, es hat zwei! Ungewöhnlich für das Erscheinungsjahr. Die deutsche Telematch urteilte: „Bei **Advanced Dungeons & Dragon** stimmt eigentlich alles!"

Man beginnt auf einer Landkarte einer bergigen Region und sieht das Ziel am anderen Ende: den Cloudy Mountain. Man sieht ihn nicht nur, man hört ihn sogar, einer der wenigen Soundeffekte ist das Schnarchen der Drachen, die dort schlafen. Man muss nun die Helden zum Berg führen, dort zwei Teile der Crown of Kings finden, das war's. Aber der Weg dahin ist beschwerlich. Die Flüsse kann man nur überqueren, wenn man in einem Dungeon das Boot gefunden hat, die Wälder verlangen nach einer Axt, und die Mauern nach einem Schlüssel. Man dringt also in Verliese ein, findet hoffentlich den gesuchten Gegenstand, steigt wieder ans Licht, passiert das nächste Hindernis, sucht den

nächsten Gegenstand. Alles ganz einfach, man kann eine Session in 15 Minuten durchspielen. Aber die zufallsgenerierten Dungeons sind ganz aufregend, weil das Spiel (sensationell für seine Zeit) viel mit Sound arbeitet und man die Monster eher hört als sieht. Und weil es eine erprobte Taktik ist, die eigenen Pfeile (die einzige Waffe, Schwerter oder Magie gibt es nicht) ins Dunkle zu schießen, was effektiv sein kann, weil sie aus irgendwelchen Gründen wie Pistolenkugeln von den Wänden abprallen und weiter fliegen, anstatt stecken zu bleiben.

Naja, wurscht, es ist ein interessantes Spiel, aber mehr als einmal habe ich es nicht durchgespielt. Meine Hauptbeschäftigung mit dem Titel ist es, ihn aus dem Regal zu nehmen und daran zu schnuppern – die Packung riecht muffig, aber mit einem chemischen Unterton, wie nach einer alten Lagerhalle – und mir vorzustellen, wo das Ding in den mehr als vierzig Jahren seit seiner Herstellung wohl schon war. Zumindest in San José, in Kalifornien, dort residiert der Händler *Tacohead1000*, der mir das Spiel verkauft hat, für läppische 8,99 (plus $ 22,66 Versand, seufz). Ich habe ihn sogar gefragt, wo er es her hat, aber es war wohl kein Familienerbstück, sondern nur ein Zufallskauf auf einem Garage Sale.

Naja, ich habe es trotzdem lieb. Und hin und wieder, in Video-Calls mit den Leuten, für die wir die D&D-PR machen, platziere ich es wie zufällig hinter mir im Regal, in der Hoffnung, dass mich jemand drauf anspricht.

Tut aber nie wer. Pfff.

** Ich erkläre nicht, was D&D ist. Ehrlich, wenn ihr das noch nie gehört habt, müsst ihr vielleicht eure Lebensentscheidungen überdenken. ;-).*

Hörer-Heldentaten: Tiny Thor

Stay-Forever-Hörer Jochen hat zusammen mit den Helden seiner Spiele-Jugend einen Retro-Plattformer programmiert.

Unser Hörer Jochen Heizmann, ein begeisterter Retrogamer und begabter Programmierer, hat mit **Tiny Thor** eine Hommage an die Spiele geschaffen, die seine Kindheit geprägt haben. Wir haben ihn über sein neues Spiel und sein Leben als Programmierer ausgefragt. Der Programmier-Funke sprang schon früh auf Jochen über: Als er gerade einmal 11 oder 12 Jahre alt war, besuchte ein Arbeitskollege seines Vaters die Familie Heizmann.

> „An unserem Schneider-PC mit MS-DOS schrieb er ein kleines BASIC-Programm, das aus der Eingabe meines Namens eine ASCII-Pyramide aus diesen Buchstaben erzeugte. Das hat mich wirklich beeindruckt. Ich war fasziniert davon, wie so etwas überhaupt möglich ist, und begann das GW-BASIC-Handbuch zu studieren. Als ich kurz darauf meinen eigenen Computer bekam - einen Amiga 500 -, hatte ich den Wunsch, die Spiele, die mir gefielen, selbst nachzuprogrammieren. Ich kaufte und las alle Bücher, die ich zu diesem Thema finden konnte. Damals hatten wir noch kein Internet.“

Jochens Wurzeln sind im Amiga zu finden, doch auch andere Systeme erlebte er in seiner Jugend.

„Die Spiele auf meinem Amiga haben mich aufgrund meiner langen Zeit, in der ich "nur" diesen Computer hatte, stark beeinflusst. Vor allem die **Turrican**-Spiele haben einen bleibenden Eindruck bei mir hinterlassen. **Turrican** ist bis heute mein absolutes Lieblingsspiel. Zudem habe ich wohlige Kindheitserinnerungen an die LucasFilm-Adventures und alles, was von id Software kam – das habe ich immer gemeinsam mit meinem Vater am PC gespielt.

Einer meiner Freunde besaß ein Master System, während mein Cousin ein Super Nintendo hatte. Dadurch wurden auch viele Spiele dieser Konsolen zu prägenden Erfahrungen für mich. Wir verbrachten praktisch unsere gesamte Kindheit damit, uns abwechselnd bei einem von uns zu Hause zu treffen und auf dem entsprechenden System zu spielen. Zumindest solange, bis unsere Eltern uns grausamerweise zum Spielen an die frische Luft schickten – dort haben wir dann natürlich über die optimalen Strategien für das jeweilige Spiel philosophiert.“

Turrican

Im Jahr 2010 begann Jochen nebenbei, kleine Apps und Spiele für das iPhone und später für Android zu entwickeln. Obwohl diese Projekte zunächst bescheiden waren, erwiesen sie sich als erfolgreich genug, dass er seinen Job als Spieleentwickler aufgab, um sich selbstständig zu machen. Seine Tätigkeit umfasste hauptsächlich kleine Spiele, Musik- und Kinder-Apps.

„Das war eine gute Zeit, aber irgendwann verspürte ich den Wunsch, „richtige“ Spiele zu entwickeln. Am liebsten solche, die in mir wohlige

Kindheitserinnerungen hervorrufen. Aus diesem Grund gründete ich 2014 das Studio Asylum Square. Es war vielleicht kein ausgeklügelter Businessplan, aber meine früheren mobilen Apps und gelegentliche Auftragsarbeiten haben im Grunde genommen die Spieleentwicklung lange Zeit mitfinanziert.

Es handelt sich nicht um ein festes Team im herkömmlichen Sinne. Zum Beispiel haben Henk, Chris, Fabian, Andrew und Nauris als Freiberufler an **Tiny Thor** mitgearbeitet. Henk hat sich später aus **Tiny Thor** zurückgezogen, da er die Möglichkeit hatte, mit dem englischen Studio Bitmap Bureau an seinen eigenen Spielideen zu arbeiten, aus denen das fantastische **Battle Axe** entstand. Ich weiß derzeit noch nicht genau, was ich nach **Tiny Thor** machen möchte, aber ich würde ohne zu zögern wieder mit jedem Einzelnen zusammenarbeiten wollen. Das Talent, das wir für **Tiny Thor** gewinnen konnten, ist für mich außergewöhnlich beeindruckend."

Tiny Thor wirft seinen Hammer.

Zu diesem Talent gehören große Namen der deutschen Szene wie dem Komponisten Chris Hülsbeck (u.a. **Turrican**) und dem Pixelkünstler Henk Nieborg (**Lionheart**). Jochen erzählt uns, wie diese Zusammenarbeit zustande gekommen ist.

„Nachdem ich fast fehlerfrei ein „Hello World" programmieren konnte, entstand Anfang der 90er-Jahre in meiner Kindheitsfantasie der Wunsch, mit Henk und Chris ein eigenes Spiel zu entwickeln. Als Kind habe ich mir das wirklich lebhaft vorgestellt, da ich ihre Arbeit verehrt habe. Lustigerweise war **Tiny Thor** ursprünglich als kleiner, nicht besonders

ambitionierter Plattformer geplant, der aus einem 48-Stunden-GameJam hervorging.

Als das Spiel mit seiner eher groben Grafik fast fertig war und Henk mir einen kleinen Gefallen schuldete, bat ich ihn, mir ein Mockup für das Spiel zu erstellen. Ich verliebte mich sofort in das Design und beschloss, das eigentliche Projekt zurückzustellen und die Grafik mithilfe von Henks Arbeit erheblich zu verbessern. Ich war stolz auf die Screenshots und teilte sie natürlich in den sozialen Medien, wo mich Lutz Osterkorn – ein Freund von Chris Hülsbeck – anschrieb und sagte, dass ihm das Spiel sehr gut gefalle. Er stellte den Kontakt zu Chris her, der sich bereit erklärte, zusammen mit seinem Freund Fabian Del Priore die Musik beizusteuern.

So bin ich quasi in meinen Jugendtraum hineingestolpert, der tatsächlich wahr wurde. Allerdings war das Spiel nichts Besonderes – im besten Fall ganz nett. Deshalb fragte ich Steffen Künstler, einen Freund und Game Designer, ob er mir helfen wollte, daraus den absolut perfekten Plattformer zu machen. Ich hatte einfach das Gefühl, dass ich mit Henk und Chris an Bord etwas richtig, richtig Gutes abliefern musste, weil ich nicht wusste, ob ich jemals wieder eine solche Chance bekommen würde und ehrlich gesagt auch Angst hatte, mich zu blamieren. Steffen und ich haben dann tatsächlich alles (außer der Grundidee und dem Setting) über Bord geworfen und von vorne angefangen. Wir haben verschiedene Ideen prototypisch umgesetzt und das Konzept weiterentwickelt."

Das Asylum-Square-Team: Jochen Heizmann, Steffen Künstler, Fabian Del Priore, Andrew Bado, Nauris Amatnieks, Chris Hülsbeck, Viola Mehlan, Henk Nieborg, Emmanuel Henné.

Aber was genau ist **Tiny Thor** denn nun?

„Das Basis-Gameplay von **Tiny Thor** orientiert sich natürlich an Klassikern wie **Giana Sisters** oder **Super Mario Bros.** Auch wenn das Spiel kein Metroidvania ist, erhält man nach und nach neue Fähigkeiten, ähnlich wie in **Super Metroid**. Obwohl die Levels eher linear sind, gibt es immer wieder kleine Abzweigungen und zahlreiche Geheimnisse. Das Level-Design lädt zum Erforschen ein und wurde von Spielen wie **Turrican** inspiriert. Es gibt sicherlich noch Dutzende weitere Klassiker in

diesem Genre, die uns beeinflusst haben.

Ein Beispiel für eine einzigartige Mechanik in **Tiny Thor** ist das Herz-System, das eine Mischung aus den Ringen in **Sonic** und Baby Mario in **Yoshi's Island** darstellt. Außerdem haben wir bemerkt, dass die Flugbahn von Tiny Thors Hammer Ähnlichkeiten mit dem Ball aus **Breakout/Arkanoid** aufweist, und haben dies ins Level-Design integriert. So gibt es beispielsweise kleine **Breakout**-Räume, die man clearen muss. Natürlich haben wir auch einige versteckte Referenzen an Videospiele-Klassiker im Spiel eingebaut."

Tiny Thor bestreitet einen Bossfight.

Abschließend erzählt uns Jochen von seinem größten Traum als Spieleentwickler.

„Es mag zwar ziemlich unrealistisch klingen, aber ein neuer, offizieller **Turrican**-Teil wäre für mich ein absoluter Traum. Besonders schön wäre es, wenn Chris und Fabian die Musik dafür komponieren könnten. Und wenn wir sogar noch Manfred Trenz sowie viele ehemalige Mitarbeiter von Factor 5 oder Kaiko mit ins Boot holen könnten, wäre das einfach fantastisch."

Tiny Thor ist auf Steam, GOG, und im Epic Store erhältlich. Mehr Informationen gibt es auf asylumsquare.com.

Retronews

Christopher hat für euch die Internet-Archive durchforstet und

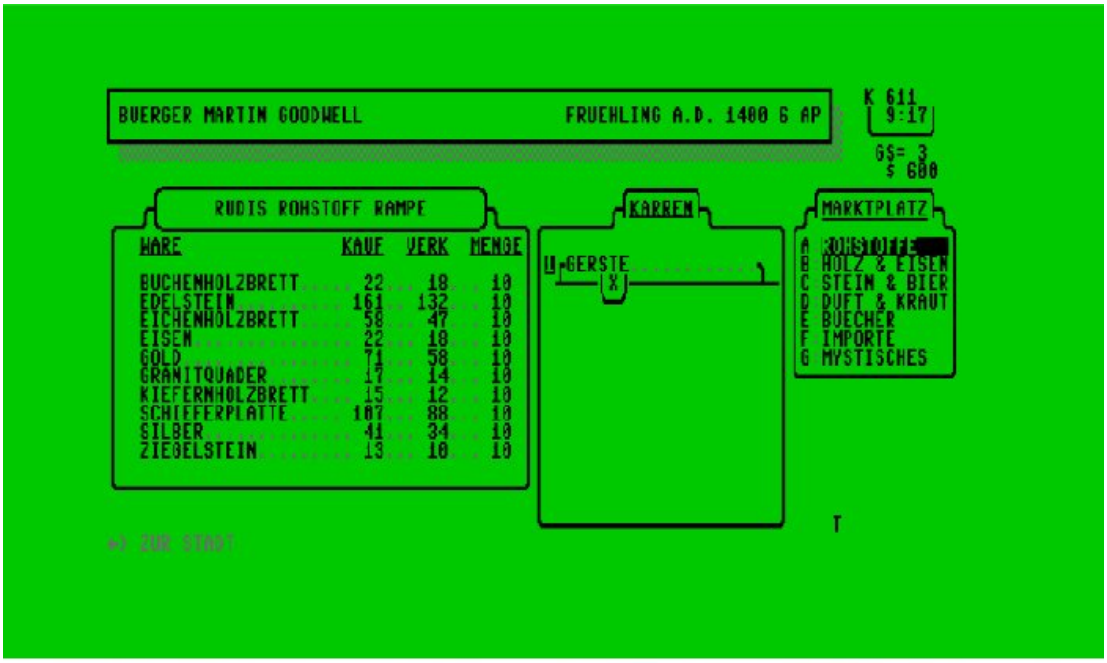
präsentiert aktuelle Ereignisse und Veröffentlichungen aus der Welt der Retro-Spiele.

Livingstone, I Presume: 1986 brachte der spanische Entwickler Operasoft das Dschungel-Jump-and-run **Livingstone, I presume** heraus, das über den englischen Publisher Alligata seinen Weg nach Großbritannien fand. Das Spiel erreichte nie große Bekanntheit, in seiner C64-Fassung allerdings wurde es berüchtigt: Mitten im vierten Level stürzt das Spiel zuverlässig ab. Das Problem wurde nie gehoben, auf dem C64 war **Livingstone, I presume** nicht durchspielbar. Bis sich 37 Jahre später der Youtuber Robin alias 8 Bit Show and Tell in den Code des Spiels hackt und der Sache nachgeht. Was sich daraus entspinnt, hat etwas von einer detektivische Ermittlung: In seinem sehr sehenswerten Video tastet er sich durch den Code, die Handbücher und die Veröffentlichungsgeschichte des Spiels und kommt zu einem überraschenden Ergebnis, warum Livingstone, I presume auf dem C64 nicht so funktioniert, wie es sollte. Das wollen wir an dieser Stelle nicht spoilern – schaut euch das Video an!

Die Gilde – 8-bit-Demake am Commodore 128: Die Wirtschaftssimulation **Die Gilde** des Entwicklers 4HEAD erschien 2002, dahinter steckte Lars Martensen, der kreative Kopf hinter **Die Fugger** aus dem Jahr 1988. **Die Gilde** wurde entsprechend als geistiger Nachfolger der ikonischen Wirtschaftssim gehandelt, aber Grafik und Gameplay passten sich dem Veröffentlichungsjahr an: Vorbei war es mit den minimalistischen 8-Bit-Grafiken und trockenen

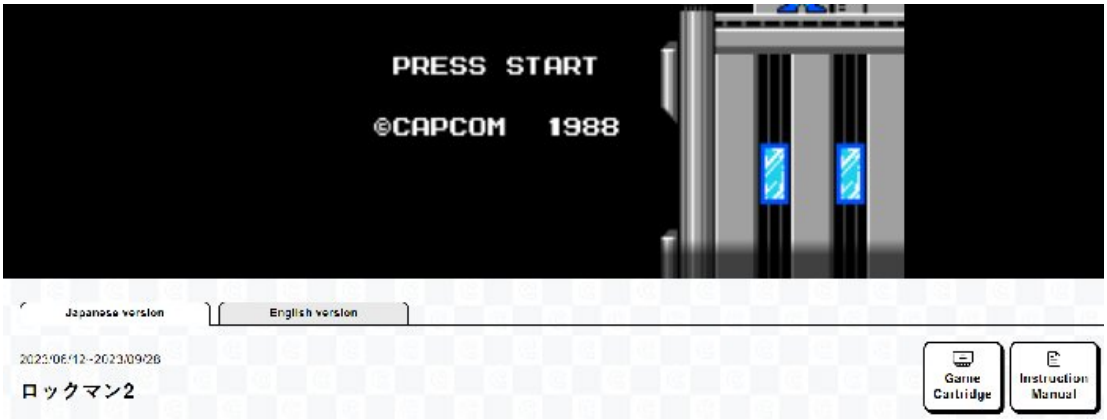
Texttabellen. Wer dabei das Spielgefühl der klassischen 1980er-Simulationen wie **Patrizier, Vermeer** und **Fugger** vermisst, den wird das aktuelle Projekt unseres Hörers Goodwell interessieren. Im Forum berichtet er von seinem Versuch, den Spielspaß eines modernen 3D-Spiels im Gewand eines **Fugger** umzusetzen. Dabei soll die Echtzeit-Komponente von **Die Gilde** erhalten bleiben, nur die Visualisierung orientiert sich an den primitiven Wurzeln des Genres. Er hat sein Projekt **Zeit der Gilden** getauft, im verlinkten Thread steht bereits ein Alpha-Download zur Verfügung, über den vor allem Feedback gesammelt werden soll.

Zum Vergleich: **Zeit der Gilden** und **Die Gilde**.



Capcom Town: Mitte Juni hat Capcom anlässlich des 40-jährigen Jubiläums eine Webseite namens „Capcom Town“ gestartet. Auf der Webseite gibt es viel Unterhaltsames zu finden, Retro-Spiele, ein Museum mit über 500 Kunstwerken, Dokumenten, Videos, Musik und Informationen zu Spielen wie **Monster Hunter, Resident Evil, Street Fighter, Mega Man, Devil May Cry, Ace Attorney** und **Ghosts 'n Goblins**.

Besonders interessant ist der Retrogames-Bereich, in dem man klassische Capcom-Titel wie **Final Fight, Mega Man** und **Street Fighter** entweder mit Tastatur oder Controller spielen kann. Die Spiele sind sowohl in der westlichen als auch in der japanischen Version verfügbar.



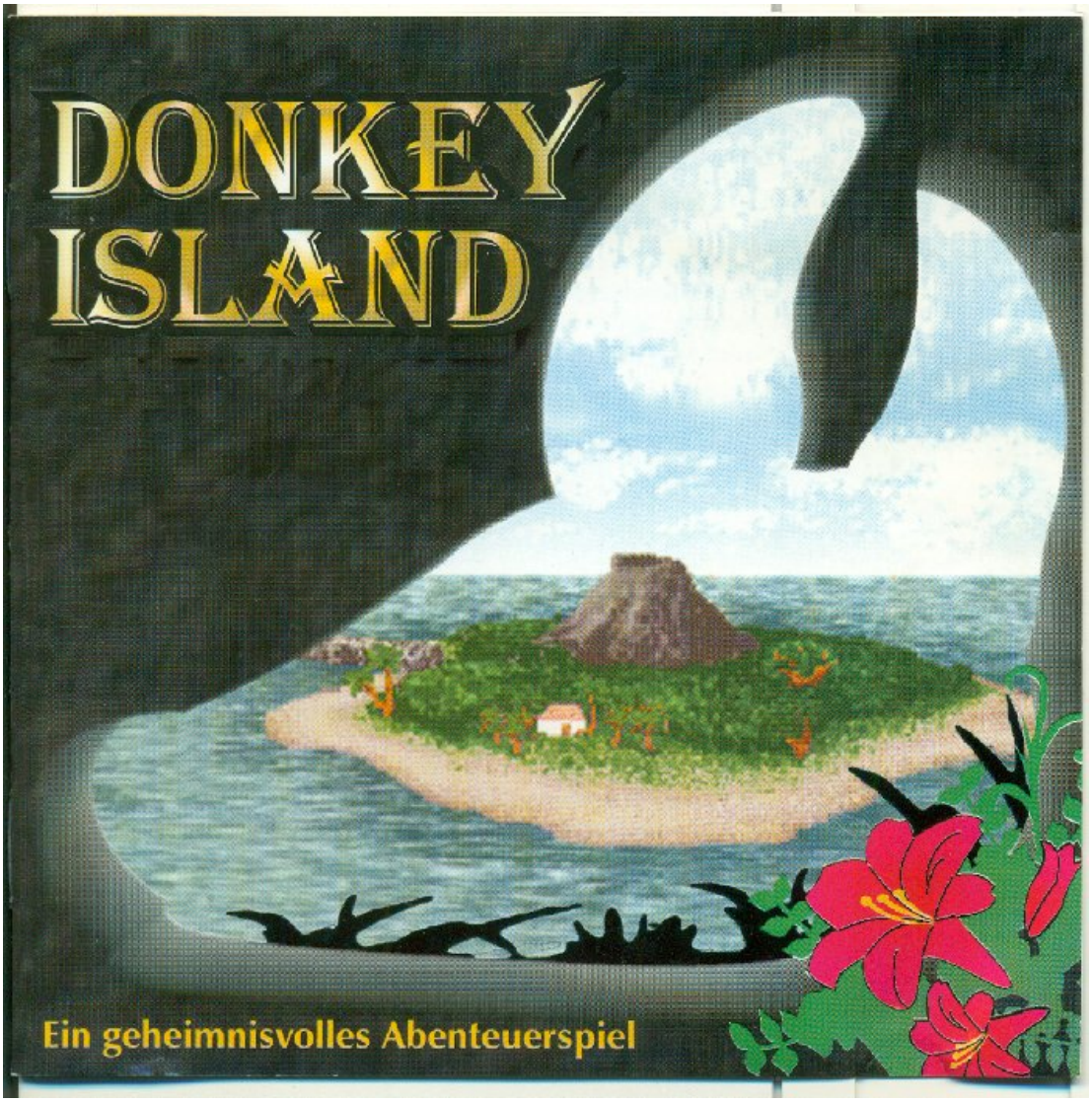
„Immortal Joysticks" – Kickstarter-Projekt für hochqualitative Retro-Eingabegeräte: Wer kennt es nicht: Der billige Import-Joystick von Amazon, den man sich für sein Retro-Gerät geholt hat, gibt nach nur wenigen Shmup-Sessions den Geist auf. Zumindest Andrew vom Amiga-Blog *Amiga for Mortals* war von dem Problem genervt, und anstelle sich auf die lange Suche nach hochwertigen Joysticks zu machen, hat er beschlossen, selbst Hand anzulegen und Knüppel herzustellen, die den Ansprüchen der Retrogamer gerecht werden. Das hat er bisher in Handarbeit für seine Kunden erledigt, jetzt möchte er den nächsten Schritt gehen und die Joysticks professionell en masse anfertigen lassen, natürlich ohne auf die unkaputtbare Qualität zu verzichten. Das möchte er via Crowdfunding auf Kickstarter realisieren, wo er bereits erkennen lässt, dass er hohe Ansprüche an seine Produkte stellt: Seine *Immortal Joysticks* haben ein Gehäuse aus Aluminiumlegierung, verwenden authentische *Sanwa Denshi*- und *Seimitsu*-Arcade-Bauteile, sind handgebaut in England und bieten Komfortfunktionen für Kenner: Button-Mapping, Links- und Rechtshänder-Varianten, und durch den neunpoligen D-Sub-Stecker passt er von Haus aus an jeden Amiga, Atari, ZX Spectrum, Commodore 64, Vic-20, C128 und ans Sega Master System. Per Adapter kommen noch viele andere Systeme dazu. Alle Informationen dazu gibt es bei Kickstarter, dessen Mindestbetrag leider noch nicht erreicht wurde, und der zum Zeitpunkt der Aussendung dieses Newsletters noch ungefähr eine Woche läuft.

The Secret of Donkey Island: Diesen Titel trägt ein Fan-Tribut an das originale **Monkey Island**, der ursprünglich im Juni 1994 von zwei tschechischen Schülern programmiert wurde. Damals erschien das Spiel nur auf tschechisch als **Tajemství Oslího ostrova,** mit dem Protagonisten Gajbraš Tripvůd. Die Bedeutung des Spiels geht jedoch über den Status als obskurer Kult-Titel hinaus: Das Spiel war eines der ersten Point-and-Click-Adventures in tschechischer Sprache und auch das erste kommerziell erhältliche tschechische Spiel für MS-DOS. **Donkey Island** verkaufte etwa 2.000 Exemplare für je 240 Kronen. Jetzt wurde ihm von zwei Indie-Programmierern neues Leben eingehaucht. Emmxyzzy und Sonneveld haben das Spiel auf Englisch übersetzt, sodass in wenigen Tagen mehr Leute das Spiel gespielt haben werden als in seinem bisherigen 29-jährigen Leben.

Donkey Island spielt kurz nach den ersten beiden **Monkey Island**-Spielen. LeChucks Bruder LeGek taucht auf, und das Leben von Gajbraš Tripvůd ist wieder einmal bedroht. Gajbraš wird zum einsamen Überlebenden, nachdem LeGek seine Galeone zerstört. Er erwacht am Strand einer unbekannten Insel und muss versuchen, den Weg nach Hause zu finden, während er dem Zorn von LeGek entgeht.

Das Spiel ist unter donkeyisland.zip kostenfrei erhältlich, kann entweder als ROM für Emulatoren oder Original-Systeme geladen oder direkt online gespielt werden.

Übrigens: Obwohl es keine englische Version des Spiels gab, hat **Donkey Island** seinen Weg auf den deutschen Markt gefunden. Über den Publisher Romware erschien eine deutsche Ausgabe mit dem Piraten-Aspiranten Kay-Busch Triphut. Hier ein Bild aus Christians Sammlung:



Snowboard Champion: Noch eine Übersetzung: **Snowboard Champion** ist ein obskurer Titel des japanischen Entwicklers Dream Japan und des Publishers Bottom Up, der am 31. März des Jahres 2000 für den Game Boy Color veröffentlicht wurde. Das war ein Jahr vor der Einführung des Game Boy Advance, weshalb **Snowboard Champion** möglicherweise nicht mehr die

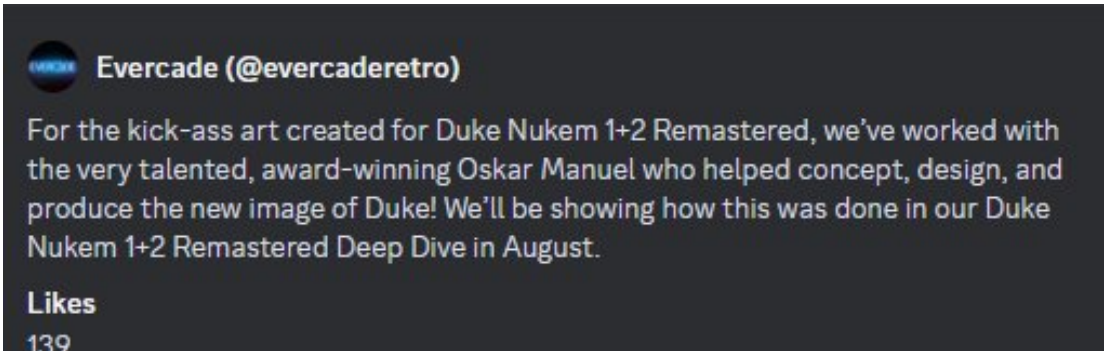
Aufmerksamkeit bekam, die es verdiente – es wurde nie in andere Sprachen als Japanisch übersetzt. Wie der Name schon verrät, handelt es sich bei **Snowboard Champion** um ein actionreiches Snowboardspiel, bei dem die Spieler gegen verschiedene andere Boarder in Disziplinen wie One Trick, Slalom, Halfpipe, und Boardercross antreten. Dank der beiden Programmierer Diogo Ribeiro und leina ist es nun möglich, das Spiel auf Englisch zu spielen. Die beiden haben einen Fan-Patch veröffentlicht, das heißt die ursprüngliche ROM des Spiels wird benötigt, um den Patch anzuwenden. Hier geht es zum Patch auf romhacking.net. Auf YouTube gibt es ein Gameplay-Video.

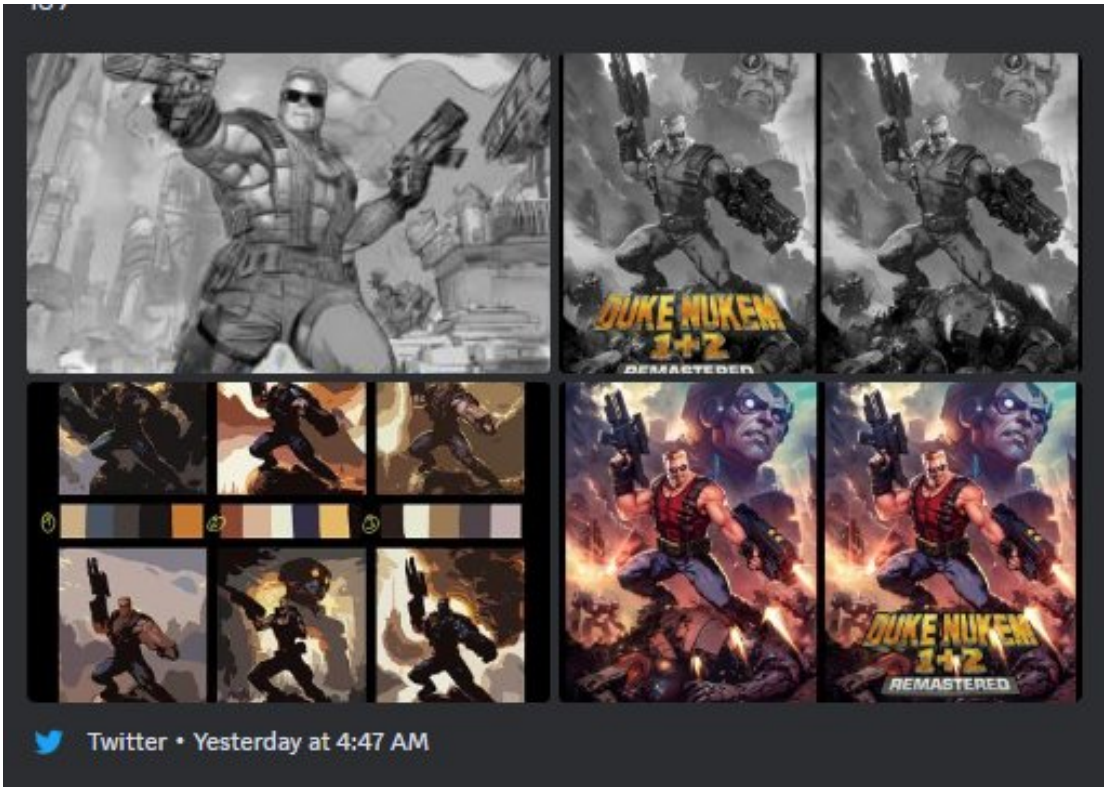
Evercade verwendet KI-generiertes Artwork für die Neuauflage von Duke Nukem 1 & 2: Aufmerksame Twitter-Nutzer haben es kurze Zeit nach der Veröffentlichung der Promo-Artworks für die Neuauflagen von **Duke Nukem** gemerkt: Warum hat Dukes Hand nur vier Finger, und warum geht die andere Hand einfach durch seine Waffe hindurch? Blaze Entertainment, das Unternehmen, das hinter dem Retro-Handheld Evercade EXP (Fabian berichtete) und den dazu gehörigen Cartridge-Veröffentlichungen steht, wurde

auf Twitter für die Verwendung von Grafiken kritisiert, die entweder teilweise oder vollständig künstlich generiert zu sein schienen. Hier der Stein des Anstoßes:

Auf die Frage der Fans, wer für die Artworks verantwortlich sei, antwortete Blaze Entertainment: **„A very talented artist“**. Es ist wohl nicht erwähnenswert, dass diese Antwort das Feuer nur noch weiter entfachte.

Nach weiterem Druck gab Blaze den Namen des Künstlers preis – Oskar Emanuel – und veröffentlichte in einem Versuch der Entlastung auch Sketch-Zeichnungen. KIs machen ja wohl keine Sketche?





Doch auch diese wurden von den unbarmherzigen Kritikern auseinandergenommen. Die Fans begannen, sich noch eingehender mit den Skizzen und sogar mit dem Künstler selbst zu befassen, und fanden weitere Beweise dafür, dass KI bei der Erstellung der Artworks für das Spiel entweder teilweise oder vollständig eingesetzt wurde. Zudem entdeckten sie, dass der verantwortliche Künstler Kurse im Erstellen von Kunst mithilfe von KI anbot.

Nachdem die Internet-Sherlocks die Argumente von Blaze Entertainment vollständig zerstört hatten, gab die Firma nach, entfernte die Artworks und trennte sich von dem Künstler.

Warum das alles überhaupt wichtig ist? Der Lebensunterhalt vieler Künstler steht auf dem Spiel. Unternehmen könnten, falls solche Praktiken etabliert werden, weiterhin KI-generierte Inhalte für große Produktveröffentlichungen verwenden, was dazu führt, dass Menschen, die in künstlerischen Berufen rund ums Game Design arbeiten – Grafik, Voice Acting –, es schwerer hätten, ihren Lebensunterhalt in einem ohnehin schon schwierigen Bereich zu verdienen.

Neues Game Boy-Spiel von ... McDonald's? Ja, McDonald's nutzt die 90er-Jahre-Nostalgie aus und veröffentlicht ein Game-Boy-Spiel namens **Grimace's Birthday.** Grimace ist eine Figur aus dem McDonald's-Universum. Heute ist er als Ronald McDonalds bester Freund bekannt, wurde jedoch ursprünglich als Bösewicht Evil Grimace eingeführt, der den Leuten ihre Shakes stahl. Anlässlich des 52. Geburtstags der Figur hat McDonald's ein authentisches Game-Boy-Spiel in Auftrag gegeben, das von echten Szene-Entwicklern mit dem Tool GB Studio entwickelt wurde. **Grimace's Birthday** ist online spielbar oder kann als ROM heruntergeladen werden. Im Spiel möchte Grimace seinen Geburtstag in seinem Lieblingsrestaurant McDonald's feiern, jedoch sind seine Freunde verschwunden. Diese muss er in vier Levels einsammeln, in denen Grimace per Skateboard unterwegs ist und Punkte durch Tricks einsammelt.

Sega-Mega-Drive-Buch kostenlos zum Download: Eigentlich wollte Darren Doyle von Greyfox Books sein neues Kompendium **Mega Book Collection** genau wie die vorherigen Bücher des Verlags – unter anderem **Unofficial Atari: a Visual History** und **Coin-Op: The Arcade Guide** – via Crowdfunding in einer physischen Variante an Unterstützer und Fans ausliefern. Diesem Projekt grätschte jedoch Sega rein, die mittels Unterlassungsaufforderung die Arbeit von Darren (fast) zunichte machten. Nur fast, weil Greyfox Books das Sega-Kompendium nun einfach digital und kostenlos zur Verfügung stellt. Dadurch werden natürlich Tausende Arbeitsstunden nicht entlohnt, weshalb Greyfox um Spenden und Rezensionen bittet, wenn die Leser Gefallen am Buch finden. Die Mega Book Collection dreht sich hauptsächlich um die Spiele des Mega Drive, bietet eine visuelle Präsentation, die sich an die Gestaltung der Mega-Drive-Spiele anlehnt, und enthält sogar ein Vorwort von Dave Perry. Das Buch ist kostenlos bei Greyfox Books erhältlich, dort gibt es mehr Informationen zum Inhalt und zur Entstehung sowie Hinweise bezüglich Spenden.

Zeitreise

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

Vor 20 Jahren ... (Juli 2003)

Mit den **Pokémon**-Editionen **Rubin** und **Saphir** läutete Nintendo die dritte Generation der Taschenmonster-Spiele ein. Alle Pokémon-Produkte sind grob nach Generationen unterteilt. Wenn eine offizielle Fortsetzung der Haupt-Rollenspielserie mit neuen Pokémon und Charakteren veröffentlicht wird, gilt diese Fortsetzung als Beginn einer neuen Generation der Franchise.
Die **Rubin/Saphir**-Generation ist auch als „Advanced"-Generation bekannt, weil ihre Spiele auf dem Game Boy Advance erschienen.

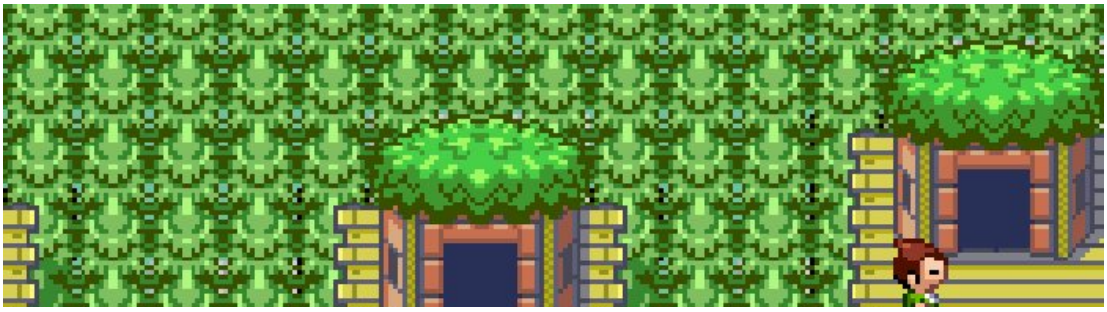
Wie immer im Pokémon-Veröffentlichungs-Zyklus erschienen **Rubin** und **Saphir** gleichzeitig und

unterschieden sich nicht im Gameplay, nur durch die legendären Pokémon, die gefangen werden konnten – wer seinen Pokédex füllen wollte, musste mit anderen Spielern tauschen. Versteckte Pokémon konnten zudem via e-Reader-Funktionalität entdeckt werden: Wie auch schon beim Game Boy hat Nintendo fleißig Gadgets veröffentlicht, die die Möglichkeiten des GBA erweiterten. Eines dieser Tools war der Nintendo e-Reader. Dieser verfügt über einen LED-Scanner, der „e-Reader-Karten“ liest, Papierkarten, auf denen speziell kodierte Daten aufgedruckt sind. Nintendo veröffentlichte Battle-e Cards, das ist ein Set von E-Reader-Karten, die Trainerkämpfe enthielten, in denen der Spieler zuvor versteckte Pokémon sehen konnte.

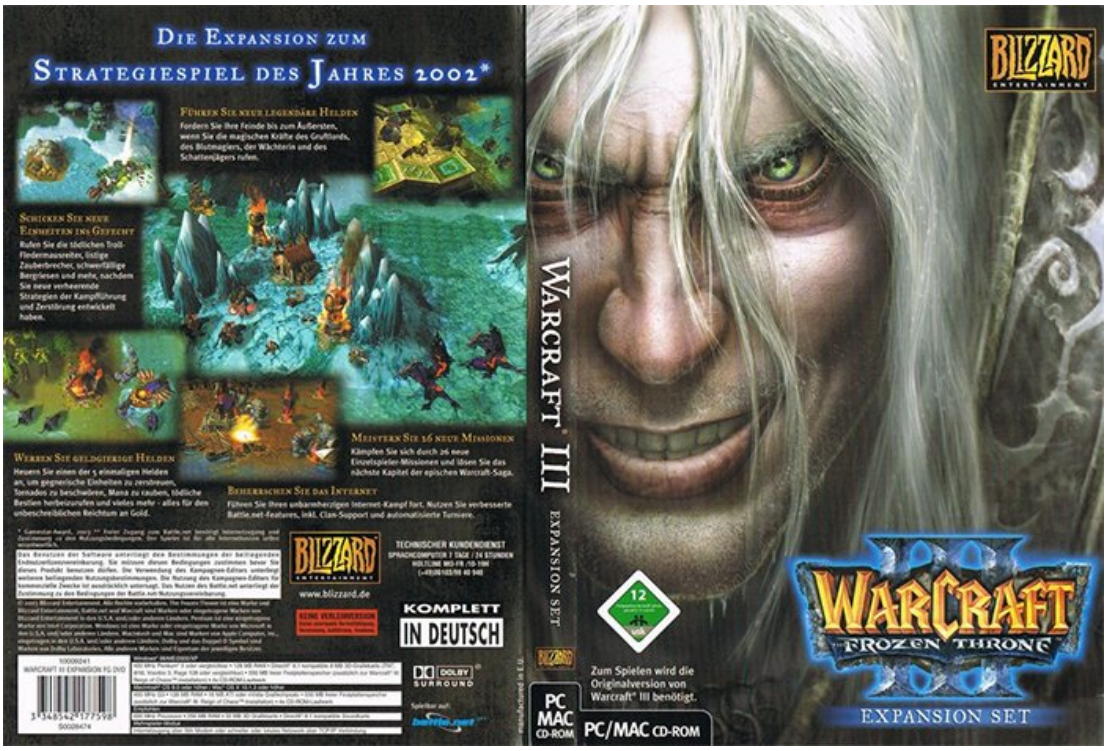
Ken Sugimori, der legendäre Grafiker, der die erste Generation Pokémon entwarf, war auch bei **Rubin** und **Saphir** wieder Art Director, zum ersten Mal in der Serie entstammten jedoch nicht alle Pokémon-Designs seiner Hand. Auf die Frage, woher sein Designteam die Ideen für die neuen Pokémon nehme, antwortete Sugimori, dass sie ihre Ideen aus Erfahrungen in ihrer Kindheit mit

der Natur, mit Tieren, und den Medien beziehen. Auch die Betrachtung der Welt aus einem anderen Blickwinkel lieferte manchmal Inspiration für die Kreaturen. „Zuerst wählen wir ein Insekt aus und fügen dann wesentliche Elemente hinzu, um es Pokémon ähnlicher zu machen, wie z. B. eine harte Form, damit es mehr wie Stahl aussieht“, beschrieb Sugimori den Prozess der Pokémon-Erschaffung.

Mit 16,22 Millionen verkauften Einheiten weltweit sind **Rubin** und **Saphir** die meistverkauften Spiele für den Game Boy Advance. Auf den Plätzen zwei und drei folgen **Pokémon Feuerrot** und **Blattgrün** (2004-Remakes der ersten Pokémon-Spiele von 1996) und **Pokémon Smaragd**, dem letzten Spiel in der Advanced-Generation, das auf **Rubin** und **Saphir** aufbaute und diese erweiterte. Übrigens: In Japan erschienen **Rubin** und **Saphir** schon im November 2002, erst im Juli 2003 erreichten die Spiele Europa.



Wenn dieser Newsletter verschickt wird, standen **WarCraft**-Fans vor genau 20 Jahren schon beim Videospiel-Händler ihrer Wahl Schlange: Das Add-On **The Frozen Throne** erschien am 1. Juli 2003 und ergänzte das Hauptspiel **WarCraft 3: Reign of Chaos** um viele Stunden Spielspaß. Der Einzelspielermodus wird aus der Perspektive von zwei neuen Protagonisten – der Nachtelfenwächterin Maiev Shadowsong und dem Blutelfenprinzen Kael'Thas – sowie dem wiederkehrenden Protagonisten Arthas gespielt.



The Frozen Throne fügt dem Gameplay einige Neuerungen hinzu: Seeschlachten, die bereits in **WarCraft 2** vorkamen, aber in Teil 3 fast vollständig fehlten, nehmen eine größere Rolle ein. Durch kleine Änderungen an

Einheiten- und Gebäudekosten und -verbrauch läuft die Anfangsphase eines Spiels schneller ab und größere Armeen werden möglich. Zudem lassen getötete Gegner jetzt auch Runen fallen, die Gesundheit und Mana der eigenen Einheiten auffüllen – leicht nervig war im Hauptspiel das Warten, bis die Werte sich wieder aufgefüllt hatten. Neben diesen kleinen Gameplay-Verbesserungen kamen in **Frozen Throne** auch zahlreiche neue Helden und zwei neue Völker hinzu, die schlangenartigen Naga und die Draenei, wobei nur erstere gespielt werden konnten.

In der GameStar erreichte das Hauptspiel **Reign of Chaos** die bisherige Top-Wertung 93% (zuvor nur von **Age of Empires 2** erreicht); **The Frozen Throne** setzte dem die Krone auf und sammelte die höchste Wertung der GameStar-Geschichte ein: bis zu dem Zeitpunkt unvergleichliche 94%. Das ist übrigens auch bis heute die höchste je vergebene Wertung der Zeitschrift, die zwar von anderen Spielen **(Battlefield 3, The Witcher 3 GOTY, Crysis, Minecraft)** erreicht, jedoch nie übertroffen wurde.

Angesichts unserer aktuellen Jubel-Artikel mag mancher Leser argwöhnen, Blizzard sei vielleicht besonders nett zu uns. Das Gegenteil ist der Fall, die Kalifornier gehören zu den Arroganteren in der Branche. Doch ihre Spiele! Ob World of WarCraft oder Frozen Throne, Blizzard liefert wieder mal Spitzenqualität.

Wahnsinn: Das (zusammen mit Age of Empires 2) höchstbewertete PC-Spiel erklimmt per Addon die nie erreichte 94-Prozent-Marke. Und zwar dank vieler Neuerungen (mein Liebling: Seekämpfe) und riesigen Missionsumfangs (Stichwort: Rollenspiel-Szenario). Zwar wirkt die Grafik mittlerweile polygonarm, aber das tut dem eigenwilligen Fantasy-Stil keinen Abbruch. An alle, die noch kein WarCraft 3 haben: Bitte sofort kaufen, um dieses Addon spielen zu können!

Bravo, Blizzard! Frozen Throne ist für mich ein fast perfektes Stück Spielspaß. Selbst die kleinste Neuerung macht Sinn und verbessert das tolle Hauptprogramm. Schon in der ersten Mission des Addons hat mich das WarCraft-Fieber wieder gepackt. Ich kann es in jeder Kampagne kaum erwarten, bis mein Held eine Stufe aufsteigt, weil ich unbedingt die neuen Fähigkeiten ausprobieren will. Einzige persönliche Euphorie-Bremse: Einige der späteren Missionen sind mir schon zu heftig. Gleichzeitig drei Basen und Armeen managen geht ohne blinde Hotkey-Beherrschung kaum.

Diablo lässt grüßen

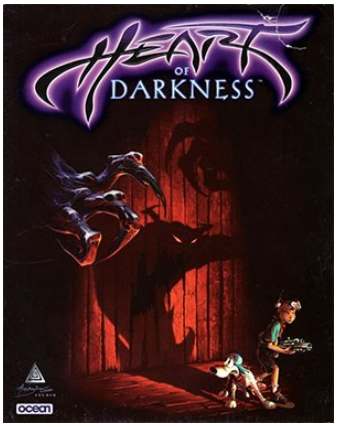
Ein dickes Sonderlob bekommt Blizzard für das Orc-Rollenspiel-Szenario. Mal eben die Genregrenzen zu sprengen und als Bonus ein besseres Abenteuer zu präsentieren als viele ernsthafte Rollenspiel-Hersteller – super, mehr davon!

Meisterliche Echtzeit-Erweiterung – die Referenz!

94%

(Ein Klick auf das Bild lässt die Texte in hoher Auflösung erscheinen.)

Vor 25 Jahren ... (Juli 1998)



Der cinematische Plattformer **Heart of Darkness** erschien im Juli 1998 für PlayStation und PC. Bei diesem Genre denkt man vielleicht zunächst an **Prince of Persia** und dann an **Another World**. Mit Letzterem hat **Heart of Darkness** auch den Entwickler gemein: Éric Chahi hat den größten Anteil seiner Lorbeeren mit genau diesen beiden Titeln geerntet. Der französische Game-Designer begann 1983 mit der Programmierung auf Oric Atmos (einem vor allem in Frankreich beliebten Heimcomputer) und Amstrad für die Firma Loriciels. 1989 schloss sich Chahi dem Entwicklungsstudio Delphine Software an und entwarf dort gemeinsam mit Paul Cuisset das Adventure **Future Wars**. Paul Cuisset würde sich noch mit dem **Another World** ähnlichen Plattformer **Flashback** einen Namen machen, als Chahi Delphine schon wieder verlassen hatte.

Another World

Nachdem Éric Chahi nach **Another World** Delphine verlassen hatte, gründete er Amazing Studio und begann 1992 die Arbeit an **Heart of Darkness**. Das erschien erst 1998 – was war geschehen? In der langen Entwicklungszeit kamen einige Faktoren zusammen, die die Veröffentlichung verzögerten. Auf der technischen Seite war **Heart of Darkness** ein anspruchsvoller Brocken, der dank aufwändiger Filmsequenzen spezialisierte Tools für Videokompression und Animation benötigte. Zudem arbeitete Chahi mit seinem Wunschkomponisten Bruce Broughton – ein Disney-Komponist – zusammen, diese Zusammenarbeit nahm auch viel Zeit in Anspruch. Neben den spiel-inhärenten Schwierigkeiten waren die 1990er-Jahre aber auch eine rasante Zeit für den Videospielmarkt. Die kreativen Köpfe bei Amazing Studios spielten mit wilden Ideen, für welche Systeme **Heart of Darkness** veröffentlicht werden sollte. Diese verschiedenen Produktionsansätze verschlangen zusätzlich Zeit und Ressourcen. Chahi dazu: „Wir begannen unsere Reise mit **DOS** und wechselten dann zu **Windows 95**. Zusätzlich starteten wir die Entwicklung einer Version für den **Sega Saturn**. Allerdings kam die Idee auf, das Spiel auch für das **Philips CD-i** zu veröffentlichen. Doch ehrlich gesagt hatten wir keinerlei Interesse daran, das Spiel auf dieser Plattform umzusetzen. Zu dem Zeitpunkt war das CD-i ohnehin schon längst veraltet. Letztendlich haben wir das Spiel ausschließlich für Windows und die PlayStation 1 fertiggestellt."

Was Éric hier noch verschwiegen hat: Das Spiel wurde über die Jahre auch für das **3DO**, das **Amiga CD³²** und die CD-Variante des **Atari Jaguar** angekündigt.

Éric Chahi

Auch die Teamkonstellation bei Amazing Studios war nicht auf eine zielgerichtete Produktion ausgerichtet: Éric Chahi hatte zwar drei kreative Mitstreiter, an anderen Stellen fehlte es Amazing Studios aber. Dazu erzählt Chahi: „Wir hatten kein Teammitglied in der Rolle eines Producers, und letztendlich hat uns das gefehlt. Ein Producer wäre wichtig gewesen, um die Bedürfnisse und Risiken zu erkennen und entsprechende Lösungen zu finden. Zu dieser Zeit war das Konzept eines Producers noch nicht richtig etabliert. Viele Kreative waren es gewohnt, unabhängig und allein in ihrem stillen Kämmerlein zu arbeiten. Dadurch haben wir den Überblick verloren."

Chahi erzählte 2007, dass ihn die sechsjährige Entwicklung von **Heart of Darkness** völlig erschöpft hatte. Nach der Fertigstellung des Spiels nahm er eine Auszeit von der Spieleentwicklung und widmete sich dem Reisen und anderen Interessen.

Heart of Darkness: Protagonist Andy wird von einem Schattenwesen gejagt.

Trotz der langen Entwicklungszeit fährt **Heart of Darkness** 1998 gute Bewertungen von Presse und Spielern ein, überragenden Enthusiasmus wie für **Another World** kann jedoch niemand aufbringen. Zu kurz sei die Story, die an einem Abend durchspielbar ist, zu altbacken die Grafik, die in der Zeit der aufkommenden PlayStation-3D-Welle nicht nach 1998 aussieht, sondern unter der langen Entwicklungszeit gelitten hatte. Dennoch freuen sich die Spieler über die liebevollen Animationen, die dichte Atmosphäre und die musikalische Vertonung, die dank Bruce Broughton ihresgleichen sucht.

2008 kehrte Éric Chahi zur Spieleentwicklung zurück, um bei Ubisoft die Göttersimulation **From Dust** zu erschaffen, als deren Vorbild er Peter Molyneuxs **Populous** nennt.

Wer noch mehr zu **Heart of Darkness** erfahren möchte, sollte sich die Zweite Reihe von Fabian anhören und das dazu gehörige Interview mit Éric Chahi, dem die Zitate in dieser Zeitreise entnommen wurden.

Aktuelles aus dem Forum

In unserem Community-Forum tauschen sich unsere Hörer nicht nur über Stay-Forever-Folgen aus, sondern plaudern über alle Aspekte des Lebens, meistens dreht es sich jedoch natürlich um nerdigen Medienkonsum von Spielen, Filmen und Musik. An dieser Stelle möchten wir jeden Monat einen besonders schönen Thread oder Post aus dem Forum vorstellen.

Besonders gefallen hat uns diesen Monat die Diskussion mit dem Titel „Die schönsten Installations-Screens“. Da kommen doch direkt Assoziationen auf, oder? Und während ihr in euren alten CDs kramt, um fleißig mitzureden, stellen wir euch hier schonmal einen besonders schönen Installations-Bildschirm aus dem Thread vor. Die Ehre gebührt natürlich Threadersteller P1NKAC1D, der das Installationsprogramm von **Command & Conquer: Red Alert** nennt, das dank martialischer Animationen und robotischer Sprachausgabe die Spielerinnen und Spieler schon vor dem Spiel auf das Szenario einstimmt.

Diesen Thread und viele weitere spannende Gespräche zu Retro-Spielen und allem darum herum findet ihr in unserem Forum.

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **SF # 133 – Breakout** (stayforever.de)
  - **Das Quiz: Runde 9** (stayforever.de)
  - **SSF # 63 – Street Fighter II** (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **SFT Bits # 7: Force Feedback** (Steady, Patreon)
  - **Age of Empires: Wusstet ihr eigentlich ...?** (Steady, Patreon)
  - **Making Mags: Fun Generation** (Steady, Patreon)
  - **Zehn Jahre Klüger: Juni 2013** (Steady, Patreon)
  - **Street Fighter II: Wusstet ihr eigentlich ...?** (Steady, Patreon)
  - **Das Format ohne Namen # 18** (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.