#30 – OKTOBER 2023

Hallo zusammen,

willkommen zum Stay Forever Insider im Oktober! Gunnar und Chris sind gut erholt zurück aus ihrem Urlaubsmonat und haben den Schock überlebt, als sie einen Blick auf Patreon und Steady geworfen haben: Was haben die Kollegen in ihrer Abwesenheit denn da angestellt? Hatten wir nicht gesagt: KEINE EXPERIMENTE???

Und dann heben Rahel und Christian „Quizmaster“ Beuster mal eben ein neues Format namens **Monster-Menagerie** aus der Taufe, wo sie über die Entstehungsgeschichte und popkulturelle Einordnung des verrückten Wissenschaftlers als Bösewichts sprechen; da schnappt sich der Mitarbeiter Christopher ein Mikro und spricht mit Grafiker Paul 90 Minuten lang mit vielen Soundbeispielen über die **Geschichte der Metal-Spiele**; da hijackt Henner unser **Neuzugänge**-Format und plaudert mit Fabian über drei bizarre neue Geräte in seiner Hardware-Sammlung; und zum Schluss wird sogar noch **Quizmaster Christian** zum Teilnehmer in seiner eigenen Show! Selbst Standard-Formate wie **Zehn Jahre klüger** und **Making Mags** erschienen in Varianten; in ersterem vertrat Fabian den Urlauber Chris, in letzterem gab’s diesmal kein Interview zu einer Zeitschrift, sondern einen Audio-Essay über einen ganzen Verlag.

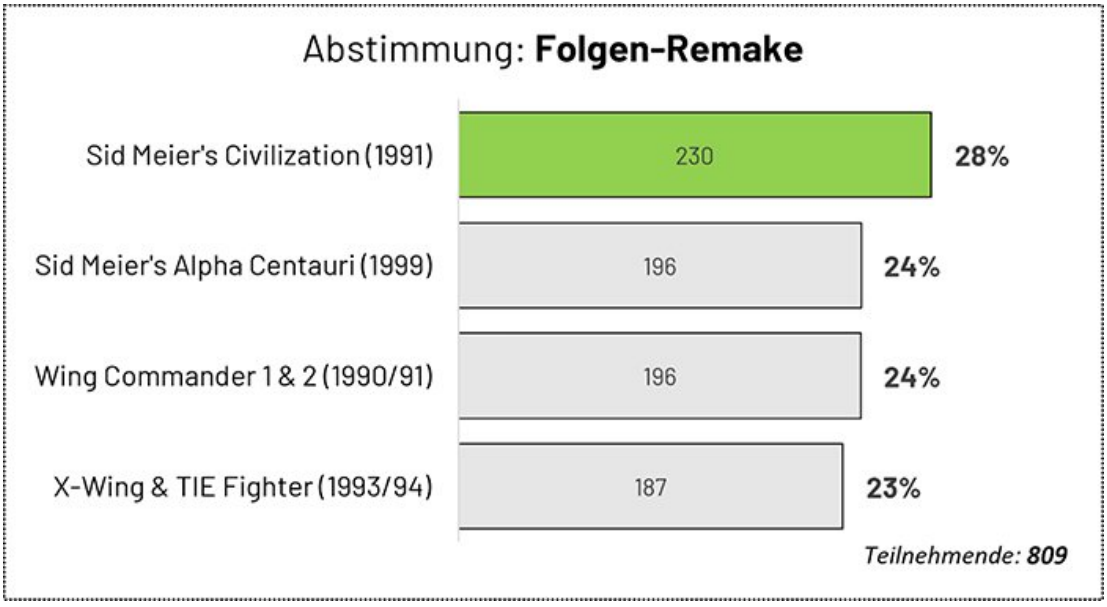
Pure Anarchie also, aber was sollen wir sagen … seltsamerweise schien das unsere Unterstützer nicht zu stören, im Gegenteil: Die waren offensichtlich richtig angetan, teils sogar schwer begeistert von den frischen Folgen. Angesichts dessen packen wir die Strafknüppel leise wieder weg und stimmen in den allgemeinen Chor ein: Das war eine ausgesprochen gelungene Vertretung. Wenn das so ist, dann gehen wir bald mal wieder in Urlaub!

Ach ja: Geht's denn in Zukunft weiter mit einigen dieser Formate, vor allem mit der Monster-Menagerie? Das überlegen wir uns gerade; mehr dazu dann vermutlich im nächsten Insider.

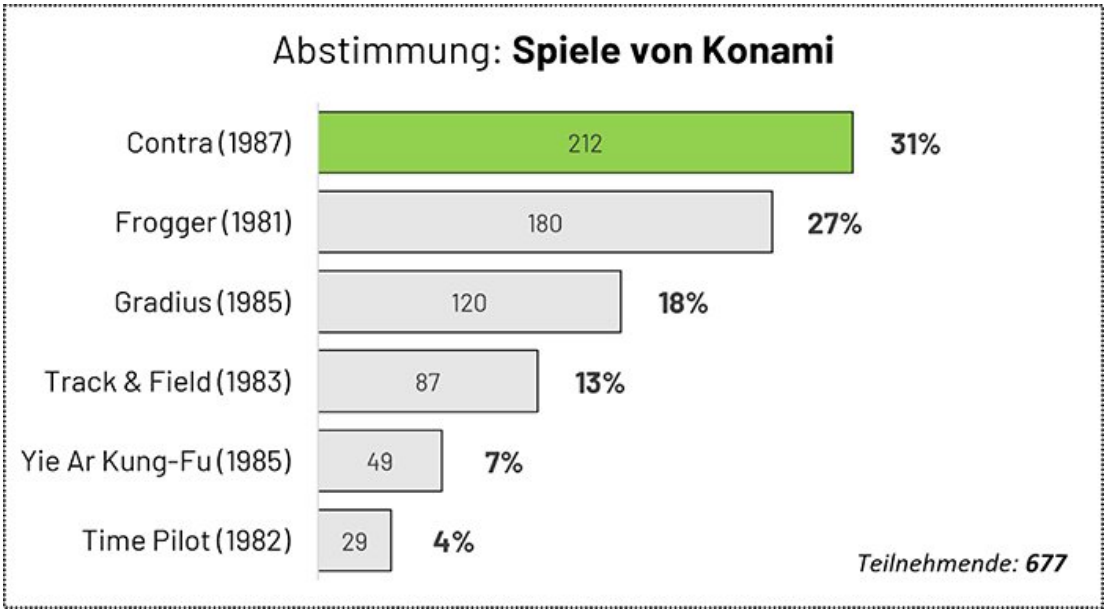
Aber jetzt erstmal zu unserem Programm für den Oktober!

Stay Forever im Oktober

Stay Forever: In der jüngsten Folge Wo wir stehen hatten wir's angekündigt, inzwischen haben wir darüber abstimmen lassen, welches der Spiele aus unseren uralten „Versus"-Folgen eine Neuauflage bekommen soll. So knapp war das Ergebnis noch nie; alle vier Titel lagen Kopf an Kopf, Alpha Centauri und Wing Commander bekamen sogar die exakt gleiche Zahl an Stimmen. Am Ende setzte sich aber doch **Sid Meier's Civilization** durch, und ergo wird das unser Stay-Forever-Thema im Oktober.



Super Stay Forever: Der japanische Entwickler/Publisher Konami war in den 1980ern ein Powerhouse in den Spielhallen, ein hervorragender Titel jagte den nächsten. Wie soll man sich da für einen entscheiden? Nun, das haben netterweise unsere Unterstützer für uns übernommen, und so steht das Thema für den Oktober fest: Fabian und Gunnar sprechen über Run-and-Gun **Contra**, das bei uns in Europa als Probotector auf den Markt kam. Natürlich erklären die beiden auch, wie es zur Namensänderung kam.



Unterstützer-Inhalte im Oktober

Blood: Wusstet ihr eigentlich …? Unsere Folge zu Blood liegt schon mehr als einen Monat zurück, aber weil der Urlaubsmonat dazwischenkam, reichen wir erst jetzt noch einen Anekdoten-Nachschlag nach. Es geht unter anderem um die Indizierung in Deutschland, gestrichene Inhalte, die kuriose „Monolith CD“, Deathmatch in den Monolith-Büros und vieles mehr.

Terranigma: Wusstet ihr eigentlich …? Das dürfte keinen wundern: Zum beliebten Underdog-Rollenspiel Terranigma gibt’s noch jede Menge mehr zu sagen, als in die Hauptfolge gepasst hat. Deshalb setzen sich Fabian und Gunnar nochmal ran und liefern spannende Details nach.

Stay Forever Technik Bits: Schon Jahre vor Nintendos Wii gab es Versuche mit Bewegungssteuerung. Die boten teilweise originelle Lösungen dafür, wie man Bewegung im 3D-Raum erkennen könnte - und eine davon ist der Gametrak von 2000. Fabian und Henner schauen sich an, wie das Gerät funktioniert und ob es wirklich zum Spielen taugt.

Neuzugänge: Seit der letzten Neuzugänge-Folge im März sind wieder jede Menge Pakete bei Chris und auch ein paar bei Gunnar angekommen, Inhalt: neue Spiele für die Sammlung. Deshalb haben sich die beiden wieder fünf Spiele herausgegriffen, über die normalerweise niemand sprechen würde. Aber wie immer stecken auch diesmal überraschend interessante Geschichten dahinter.

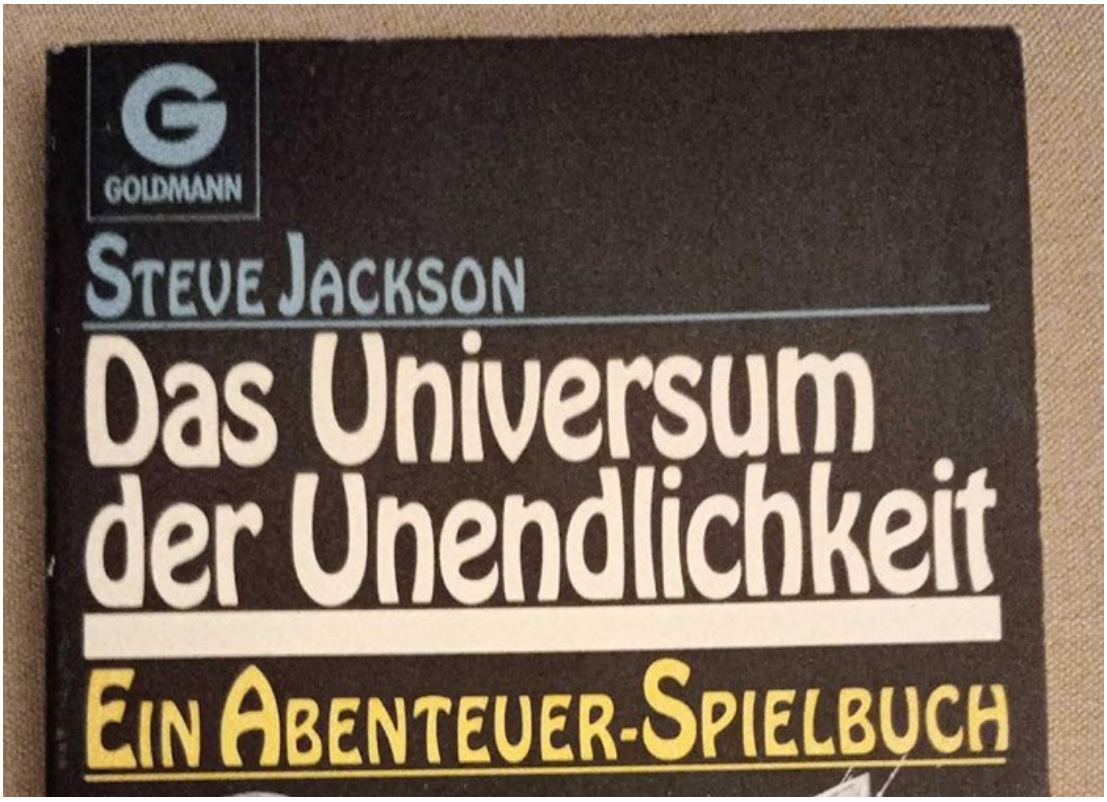
Zehn Jahre klüger: Nach Fabians Gastspiel bei Zehn Jahre klüger ist Chris wieder zurück und nimmt den gewohnten Platz an Andrés Seite ein, um gemeinsam mit ihm über die Neuigkeiten aus dem **Oktober 2013** und ihre Auswirkungen auf die Spielebranche zu diskutieren.

Making Mags: Benedikt hat sich Benedikt **Richard**

„Richie“ Löwenstein eingeladen, den ehemaligen Chefredakteur des **Amiga Jokers**, um mit ihm über die Entstehung, den Stil und die Geschichte des legendären Amiga-Magazins zu sprechen.

Stay Forever Spielt: Das Universum der Unendlichkeit

Mháire und Gunnar sind wieder am Start, in den Händen ein neues, altes Spielbuch! Diesmal geht es ab in den Weltraum, und zwar mit Steve Jacksons Fighting-Fantasy-Klassiker **Das Universum der Unendlichkeit** von 1983. Fremde Welten, bizarre Aliens, tödliche Technologie! Vor allem aber führt **Starship Traveller** (so der englische Originaltitel des Buchs) eine neue Regelmechanik ein: Man ist nämlich nicht allein unterwegs, sondern stellt sich eine ganze Crew zusammen, unter der man Begleiter für Außenmissionen auswählt. Wen holen sich Mháire und Gunnar wohl an Bord …? Unterlegt werden die Erzählpassagen der Folge wieder mit einer Soundkulisse von unserem Klangkünstler Matthäus.



Stay Forever anderswo

Unsere Freunde vom Podcast Down to the Detail haben ein neues Format für ihre Unterstützer aus der Taufe gehoben, und in der Premierenstaffel ist **Rahel** mit dabei. Das Format **DttD Quests** richtet das bewährte DttD-Brennglas auf eine spezielle Mission statt auf ein ganzes Spiel, durchleuchtet die dann mit der gewohnten Mischung aus detaillierter Beschreibung und hellsichtiger Analyse. Zum Auftakt betreten Ringo und Rahel die **Shalebridge Cradle**, ein verlassenes Waisenhaus im Schleich-Klassiker **Thief**. Das Level genießt einen ausgezeichneten Ruf als effektvoll gestaltete Grusel-Erfahrung; da kommt Rahels Horror-Expertise gerade recht! Die erste von drei Folgen gibt's im offenen Feed bei Down to the Detail, die restlichen beiden bleiben Unterstützern vorbehalten. Das Abo lohnt sich, nicht nur für Bonus-Formate wie Quests, das Schnitzeljagd-Quiz oder den Detailrückblick, sondern vor allem zur Unterstützung eines hervorragenden Podcasts!

Bei der Gelegenheit gleich noch der Hinweis: Gerade ist bei Down to the Detail auch eine neue Staffel gestartet, in der sich das Trio Ringo, Fabian und Marius

gemeinsam dem Adventure-Klassiker **Baphomets Fluch** widmen.

Now for something completely different: Gunnar macht mit seinem Freund, dem Podcaster Joël Kaczmarek, und dem Consultant Ruppert Bodmeier ein monatliches Beratungsformat namens „Problem Solver“ für dessen Business-Club Makers & Shakers – Mitglieder des Clubs können sich mit einem Problem anmelden und bekommen dann live von den dreien eine Lösung (oder zumindest den Weg dahin) vorgeschlagen. Von einem exemplarischen Fall gibt es einen Mitschnitt als Podcast bei Digital Kompakt.

Der Kalender 2024 ist fertig!

Das Jahr biegt auf die Zielgerade, am Horizont erwartet uns ein neues Spielejahr: 2024 steht an. Stay Forever möchte euch natürlich auch in diesem neuen Jahr jeden Tag zur Seite stehen, und zwar nicht nur mit Podcasts, Videos, ausufernden Forumsdiskussionen und dem monatlichen Insider, sondern auch …

… mit dem **Jahreskalender!** Jeden Monat blicken wir dabei mit einem exquisiten Artwork von unserem Künstler Paul Schmidt zurück auf ein Meisterwerk der Spielegeschichte. Zudem erhält der Kalender mit Patch 2.0.24 ein aufregendes Update: Neben den handelsüblichen Kalender-Funktionen (Tage und Monate im HUD aufgeschaltet) bietet der Kalender jetzt auch zusätzliche Informationen zum angewählten Monat. Enthalten sind im Grundmodell historische Ereignisse wie Spiele- und Podcaster-Geburtstage, im für 2025 geplanten DLC kommt dann die Kalender-Rüstung dazu.

Die Auflage ist limitiert, first come, first serve. Die Bestellungen sind ab sofort möglich, verschickt wird der Kalender ab Ende Oktober.

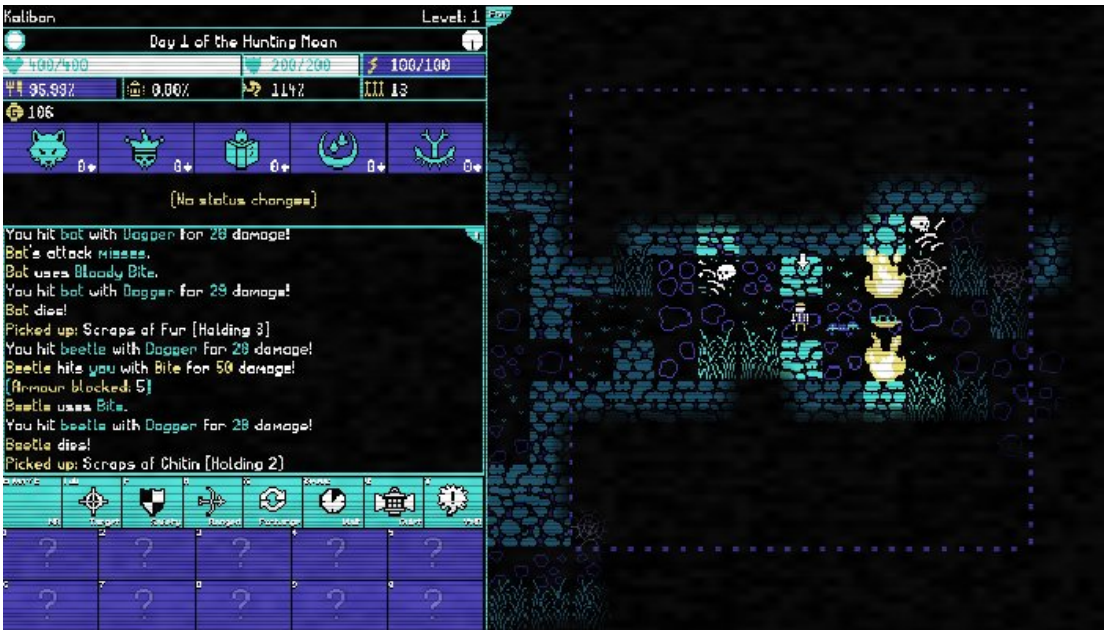
Hinweis: Die Unterstützer auf Patreon und Steady bekommen eine eigene Version des Kalenders, die geht bereits morgen auf die Post, so Gott und DHL wollen.

Hier geht es direkt zum Shop: Klick.

Pile of Shame -1

Anstelle das neueste Spiel seiner Sammlung unten im Stapel einzusortieren, spielt Gunnar es direkt an – so wird der Stapel auch nicht kleiner!

Nun, das Spiel hier war nicht lange auf dem Pile of Shame – es kam erst vorgestern raus! **Moonring** heißt es und ist kostenlos auf Steam und itch.io zu haben. So richtig kostenlos, nicht Freemium oder Free to Play oder sowas.



Durch Zufall bin ich drüber gestolpert, dass Dene Carter ein neues Spiel gemacht hat. Carter ist ein großer Name in der britischen Entwicklerszene, er ist seit den Achtzigern dabei. Sein erstes richtiges Werk war **Druid** für den C64, ein sehr schönes, von **Gauntlet** inspiriertes Action-Spiel. Später war er an Hits wie **Dungeon Keeper** oder **Fable** beteiligt.

Derzeit macht er vor allem kleine Spiele als Solo-Entwickler unter dem Namen Fluttermind. Und **Moonring** ist eben das neueste davon, ein oldschool Rollenspiel mit offener Welt im Stile von **Ultima IV**, aber mit modernen Komfortfunktionen. Und durchdachten Erweiterungen, einfacher, aber gut lesbarer Grafik und tollem Sound. Es ist bemerkenswert, wie gut das Game-Design seine Komplexität verbirgt, um die Spielerin nicht zu überwältigen. Dene selber sagt dazu: *„This is my love-letter to a style of gaming that has largely fallen out of fashion: with its vivid, bright sprites overlaid on stark black backgrounds, true open-world gameplay, and lack of handholding.“*

Und so wirkt es auch, wie eine Liebeserklärung an eine andere Zeit, aber nicht mit nostalgischer Verklärung, sondern mit wachem Blick für das, was von damals bewahrenswert ist.

The Making of Karateka

Digital Eclipse hat eine neue Retro-Reihe gestartet und zum Auftakt Jordan Mechners Karateka ein interaktives Denkmal gesetzt. Fabian hat sich das mal angeschaut.

Das Geschäft mit Retrospielen ist fast so alt wie Videospiele selbst. Es gibt weltweit Studios, die sich auf Neuveröffentlichungen alter Spiele spezialisiert haben, darunter M2 aus Japan, Bluepoint Games aus Texas und Digital Eclipse, ebenfalls aus den Vereinigten Staaten.

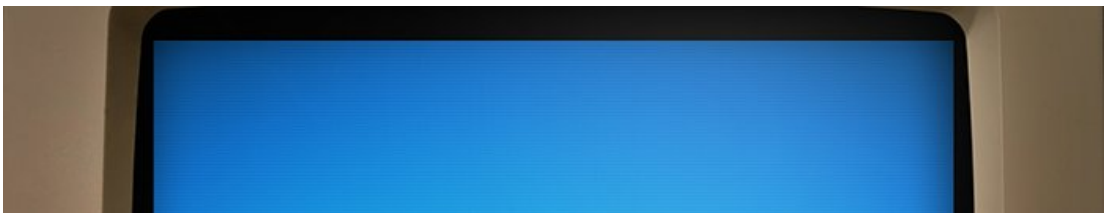
Digital Eclipse hat eine wilde Geschichte hinter sich, die 1992 begann. In den 90er-Jahren veröffentlichte das Studio eine Flut an Arcade-Portierungen für Nintendos Game Boy Color, da die CPU des Handhelds dem Zilog Z80 ähnelte, einem alten Arcade-Prozessor. So entstanden bemerkenswerte und portable Ports von Hits wie **Ghosts 'n Goblins** und **Dragon’s Lair**.

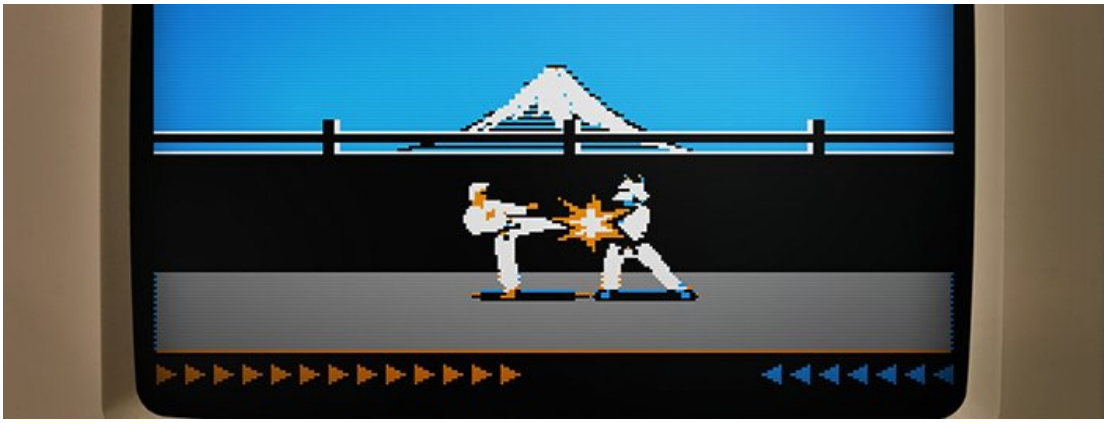
Digital Eclipse wurde durch eine Fusion in den Nullerjahren zu einer Division der neuen Firma Backbone Entertainment, bevor es später wieder zur Abspaltung

kam. Seit 2015 existiert Digital Eclipse erneut unter altem Namen, CEO ist der einstige Gründer Andrew Ayre. Nach einigen gelungenen Retro-Compilations für Capcom und Konami überzeugte Digital Eclipse 2022 mit **Atari 50: The Anniversary Collection**.

Die Menüs sind von klarer und stilvoller Eleganz.

Mit **The Making of Karateka** geht Digital Eclipse den Weg weiter und möchte Retro-Neuauflagen noch stärker über das reine Wiederkäuen des alten Hauptspiels hinausheben. **The Making of Karateka** ist der erste Titel einer neuen Gold Master Series und gleichermaßen Dokumentation wie Spielesammlung. Hier ist über das reine Spiel hinaus Vieles enthalten, was wir für Stay-Forever-Folgen zu anderen Spielen an Infos und Zusatzmaterial recherchieren, anfragen oder in Interviews erfahren. Die Entstehung von Jordan Mechners Frühwerk aus dem Jahr 1984 wurde zum Glück schon damals aufwendig und auch in Videoform dokumentiert, sodass es nicht nur neu gefilmtes Bewegtbild-Material zu sehen gibt, sondern zum Beispiel auch Aufnahmen zu den für die mit Rotoskopie erstellten Animationen, die damals so beeindruckend waren.





In Karateka verteilt ein blonder Kämpfer Prügel.

Neben der Urversion von **Karateka** für den Apple II sind auch Portierungen für 8-Bit-Ataris und C64 dabei. Obendrauf gibt’s noch Prototypen und eine modernisierte Fassung, die sich etwas flotter spielt als das Original. Da **The Making of Karateka** aber viel Kontext der Entstehungsgeschichte mitliefert, sind weitere Spiele enthalten, darunter Mechners **Asteroids**-Klon namens **Asteroid Blaster** aus dem Jahr 1981 und verschiedene Versionen seines unveröffentlichten Shoot 'em ups **Deathbounce**.

Die Kapitelinhalte sind auf Zeitlinien angeordnet.

Natürlich ist **Karateka**, das übrigens 2012 bereits ein 3D-Remake unter Mechners Beteiligung erfuhr, heute kein Spiel mehr, das für Stunden vor den Bildschirm bannt. Es ist fast 40 Jahre alt, behäbig und nicht sehr tiefgründig.

Aber 1984 war seine Filmhaftigkeit natürlich sensationell. Und das Wichtigste an **The Making of Karateka** ist unter Umständen nicht die Qualität des behandelten Spiels – es ist die sorgfältige und aufwändige Arbeit, die hier im Dienste der Bewahrung von Videospielen als Kulturgut geleistet wurde. Sicher kann man nicht jedes alte Spiel in dieser Form bearbeiten – was im Rahmen der Entstehung nicht gefilmt oder niedergeschrieben wurde, ist als Originalquelle nie mehr zu rekonstruieren. Dennoch sind wir gespannt darauf, welches Spiel Teil 2 der Gold Master Series wird. Abseits dieser Reihe hat Digital Eclipse Mitte September bereits das nächste Retro-Projekt auf die Schienen gesetzt: die Early-Access-Version eines 3D-Remakes von **Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord**.

The Making of Karateka ist für PC, PlayStation, Xbox und Switch erhältlich, der Preis liegt bei jeweils knapp 20 Euro.

Die modernisierte Version von Mechners Deathbounce.

Retronews

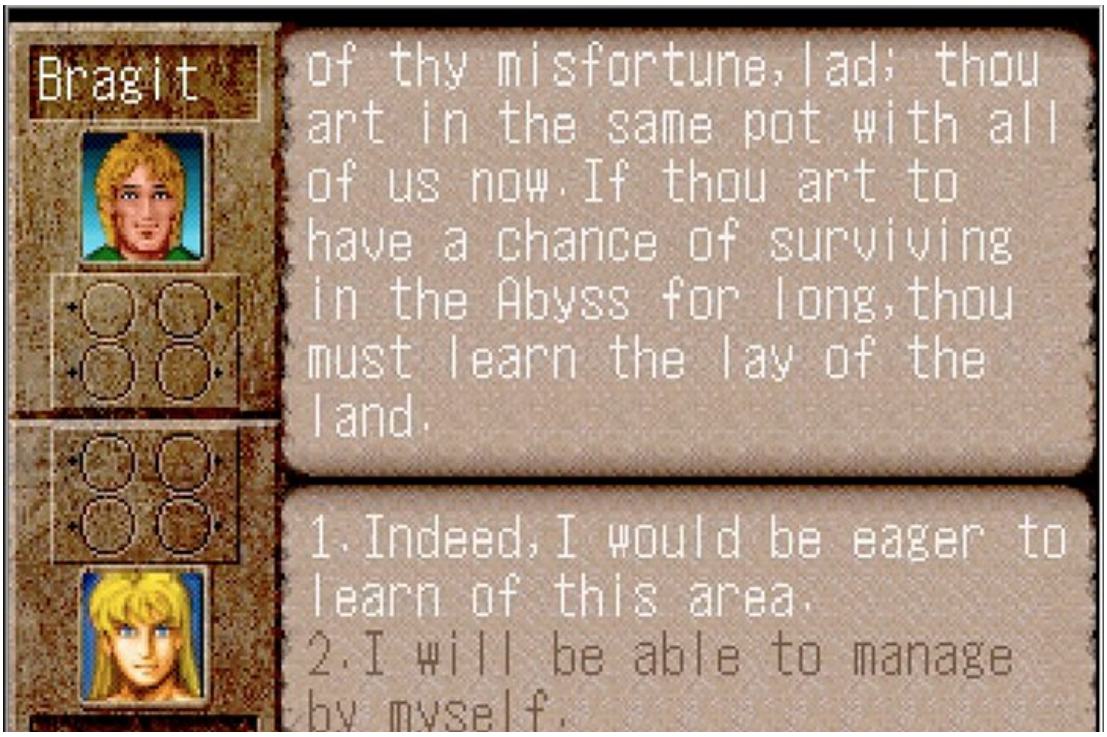
Christopher hat für euch die Internet-Archive durchforstet und präsentiert aktuelle Ereignisse und Veröffentlichungen aus der Welt der Retro-Spiele.

Ultima Underworld auf der PlayStation: Englische Renaissance 27 Jahre nach Japan-Release

Der Klassiker **Ultima Underworld: The Stygian Abyss**, ursprünglich 1992 für den PC veröffentlicht und 1997 in einer exklusiven japanischen PlayStation-Version erneuert, erlebt eine sprachliche Wiedergeburt. Dank einer Fan-Übersetzung ist die überarbeitete japanische Exklusiv-Version für die PlayStation jetzt auch auf Englisch verfügbar.

Der PlayStation-Port, seinerzeit entwickelt von Infinity Entertainment und publiziert von Electronic Arts Victor (einer gemeinsamen Unternehmung von Electronic Arts und dem japanischen Publisher Victor Entertainment), hebt sich durch einige Änderungen vom PC-Original ab. Kreaturen und NSCs zeigen sich nun als schicke 3D-Polygon-Objekte; Zaubersprüche, Mantras und Dialogoptionen können anstelle durch Tastatureingabe mit einem Menü ausgewählt werden, zur Anpassung an den japanischen Markt hübschten Infinity Entertainment zudem Charakterporträts im Anime-Stil auf. Die japanische Version bietet außerdem einen neuen Soundtrack und zusätzliche FMVs in der Einführung und am Ende des Spiels.

Der **Ultima**-Fan „Gertius“ hat jetzt einen englischen Sprachpatch herausgebracht, den es auf romhacking.net zum kostenlosen Download gibt. Damit ist die PlayStation-Version von **Ultima Underworld** zum ersten Mal Spielern über die Grenzen Japans hinaus zugänglich. Alles über den Rollenspiel-Klassiker von Richard Garriott, Produzent Warren Spector und Designer Paul Neurath gibt es natürlich in der entsprechenden Stay-Forever-Folge.

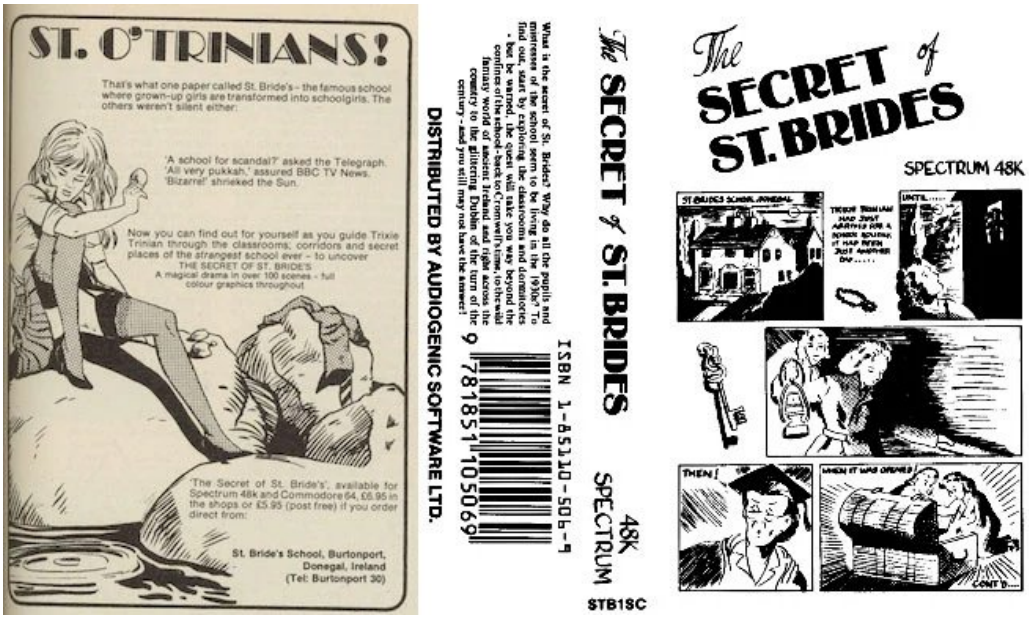


The Secret of St. Brides – Ein C64-Rätsel, das tief geht

1985 brachte eine Entwicklerin mit dem mysteriösen Pseudonym Priscilla Langridge das Text-Adventure **The Secret of St. Brides** auf den Commodore 64. Das Spiel wirft mehr Fragen auf, als es beantwortet – entwickelt wurde es in einer abgeschiedenen Villa an der irischen Küste, bewohnt von der enigmatischen Gemeinschaft der silbernen Schwestern. Diese Figuren stehen im Zentrum einer Reihe von urbanen Legenden und mysteriösen Medienauftritten.

Doch wer steckt wirklich hinter Priscilla Langridge? Und was ist das Geheimnis der silbernen Schwestern? Eine Recherche von Martin Wolf bei golem.de blickt hinter die Kulissen einer Reihe von Computer-Adventures der mysteriösen, aber greifbaren Entwicklerin „Miss Martindale“. Dabei stellt sich heraus, dass die Geschichte um eine viktorianisch anmutende Frauensekte, die sich als Programmierer verdingten, mehr Schein als Sein ist – dennoch entwickelt sich daraus eine spannende Geschichte.

Den Artikel von Martin Wolf gibt es unter obigem Link, eine ausführliche englischsprachige Erzählung, die unter anderem im englischen Retro Gamer lief, gibt es hier. 2022 thematisierte sogar ein sechsteiliger BBC-Podcast die Geschichte um die silbernen Schwestern.



Ein Blick in die Vergangenheit: Seltene Aufnahmen enthüllen das Nintendo-Hauptquartier der 80er-Jahre

Nintendo hat stets ein Mysterium um die Entwicklung seiner Spiele gewoben, ebenso selten sind Einblicke in das Arbeitsleben im Hauptquartier des japanischen Entwicklers. Ein neuer Medienbericht aus Japan bietet uns nun seltene Videoaufnahmen aus den Nintendo-Büros in den 1980er-Jahren.

Das Video wurde vom Yomiuri Telecasting Corporation YouTube-Kanal veröffentlicht und ehrt den 40. Jahrestag des Nintendo Famicom. Die Berichterstattung umfasst ein Interview mit dem Famicom-Erfinder Masayuki Uemura und zeigt zahlreiche Nintendo-Mitarbeiter bei der Arbeit, darunter ein junger Shigeru Miyamoto und der Komponist Koji Kondo.

Besonders interessant sind die Aufnahmen von seltenen Entwicklungsunterlagen für verschiedene Nintendo-Spiele. Zu sehen sind unter anderem frühe und ungenutzte Grafiken für **Super Mario Bros** und Illustrationen aus **The Legend of Zelda**. Darüber hinaus gewährt das Video Einblicke in die damaligen Arbeitsuniformen von Nintendo und die Arbeitsweise im Nintendo-Büro, die teils als recht primitiv überrascht: Um Musik aus einem Spiel mit anderen Mitarbeitern zu teilen, hält ein Entwickler im Video ein Telefon an einen Monitor.

Das Video gibt es, natürlich auf japanisch, auf YouTube zu sehen.

Epische Werkschau aller Legend-Spiele

Jürgen vom befreundeten Zankstelle-Podcast hat kürzlich sein Magnum Opus bei Gamersglobal abgeschlosssen: eine dreizehnteilige Werkschau aller Legend-Spiele, auf die er in ausführlicher Art und Weise eingeht, von der Entstehungsgeschichte bis zu den Spielen selbst.

Legend Entertainment war ein amerikanischer Entwickler und Publisher, der in den 90er-Jahren vor allem für die Entwicklung von Adventures bekannt war. Das Unternehmen wurde von Bob Bates und Mike Verdu gegründet, beides Infocom-Veteranen.

In seinen Analysen berichtet Jürgen nicht nur, sondern bezieht auch O-Töne der Entwickler in die Spielgeschichten mit ein. Den krönenden Abschluss seiner Legend-Reihe bildet ein spannender Artikel zu **Unreal 2**, der hier zu lesen ist – natürlich kostenfrei, ebenso wie die anderen Einträge der Reihe. Alle anderen zwölf zählen wir hier nicht auf, aber jeder einzelne ist lesenswert. Herausgehoben seien an der Stelle vor allem die Storys „Die Spellcasting-Reihe“, „Bob Bates und die CIA“, „Superhero League of Hoboken“ und „Shannara“. Am Ende der Artikel findet ihr auch immer eine Übersicht über alle Einträge der jetzt vollständigen Reihe. Glückwunsch, Jürgen!

Warren Spector blickt auf vier Jahrzehnte in der Spielebranche zurück

Warren Spector hat gerade einen Artikel veröffentlicht, in dem er auf seine 40-jährige Karriere im Bereich der Spielentwicklung zurückblickt: „40 Years and I'm still here“. Der Artikel gibt einen tiefen Einblick in seine Anfänge, seine Erfolge

und Herausforderungen, aber auch darüber, wie sich die Branche im Laufe der Jahre verändert hat - oder eben nicht.

Warren Spector ist ein Veteran der Spielebranche und kreativer Kopf hinter zahlreichen Klassikern wie **Deus Ex**. Er begann seine Laufbahn 1983 bei Steve Jackson Games, wo er u.a. am Rollenspiel **TOON** arbeitete. Später ging er zu TSR, der Heimat von Dungeons & Dragons.

Spector nimmt uns mit auf eine Zeitreise, die im Jahr 1978 beginnt, als er Dungeons & Dragons für sich entdeckte. Er spricht von den Herausforderungen, den Höhen und Tiefen und teilt persönliche Anekdoten. Ein Thema ist seine Zeit bei Steve Jackson Games. Er erinnert sich an die Konkurrenz zu anderen humorvollen Spielen bei GenCon 1984 und wie es war, als junger Redakteur unter Steve Jackson zu lernen.

Der Artikel befasst sich auch mit seiner Zeit bei TSR. Interessanterweise betrachtete man D&D damals als "yesterday's news", aber Spector erkannte das ungenutzte Potenzial. Die Erzählung reicht bis in seine späteren Jahre, in denen er an Klassikern wie **Deus Ex** arbeitete.

Warren Spector zieht am Ende seines Artikels eine Bilanz seiner 40-jährigen Karriere in der Spieleentwicklung und erkennt die immense Rolle an, die Mentoren und Teamkollegen für seinen Erfolg gespielt haben. Besonders hervorgehoben werden Steve Jackson und Richard Garriott, die ihm entscheidende Grundlagen der Spieleentwicklung vermittelt haben.

Er gesteht ein, dass er vielleicht nicht der weltbeste Spieldesigner sei, aber dass er gut darin ist, ein grundlegendes Konzept zu entwickeln und dieses klar und überzeugend zu kommunizieren. In seinen Augen ist es essenziell, ein klar definiertes Konzept für ein Spiel zu haben und Menschen einzustellen, die dieses besser umsetzen können als er selbst.

An junge Entwickler richtet Spector den Appell, Dinge zu schaffen, die so atemberaubend und innovativ sind, dass sie die ältere Generation in den Schatten stellen. Er betont, dass Videospiele noch ein ungelöstes Rätsel und eine junge Kunstform sind, die alle Möglichkeiten für Innovationen offen hat.

Gamedeveloper.com, wo der Artikel veröffentlicht wurde, gibt die Lesezeit mit 62 Minuten an. Das ist eine lange Zeit, die aber nicht verschwendet ist – versprochen.

Rückkehr einer Rollenspiel-Legende: Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord Remake im Early Access

Der Entwickler Digital Eclipse fand bereits im letzten und in diesem Insider Erwähnung dank ihrer **Karateka**-Arbeit, jetzt haben die Retro-Spezialisten ein Remake des Rollenspiels **Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord** angekündigt. Dieses Urgestein aus dem Jahre 1981 war ein Vorreiter für gruppenbasierte D&D-ähnliche Rollenspiele. Ursprünglich auf dem Apple II veröffentlicht, fand **Wizardry** seinen Weg auf etliche andere Plattformen – von Mac und C64 bis hin zu NES und sogar SNES und Game Boy Color in Japan.

Das Remake wird nicht nur ein einfacher grafischer Aufpolierer sein: Es basiert auf dem originalen Apple-II-Code und bietet neben modernisierter Grafik Verbesserungen in den Bereichen Gruppenmanagement, Zauber und Kampfsystem. Für Nostalgiker gibt es zudem die Möglichkeit, zwischen dem überarbeiteten und dem ursprünglichen Interface zu wählen.

Das Spiel ist bereits im Early Access für 28,99 Euro auf Steam oder auf GOG erhältlich. Zudem denkt Digital Eclipse über eine Konsolenversion nach, sobald der Early Access abgeschlossen ist. Mehr Informationen gibt es auch auf der Webseite von Digital Eclipse.

Zeitreise

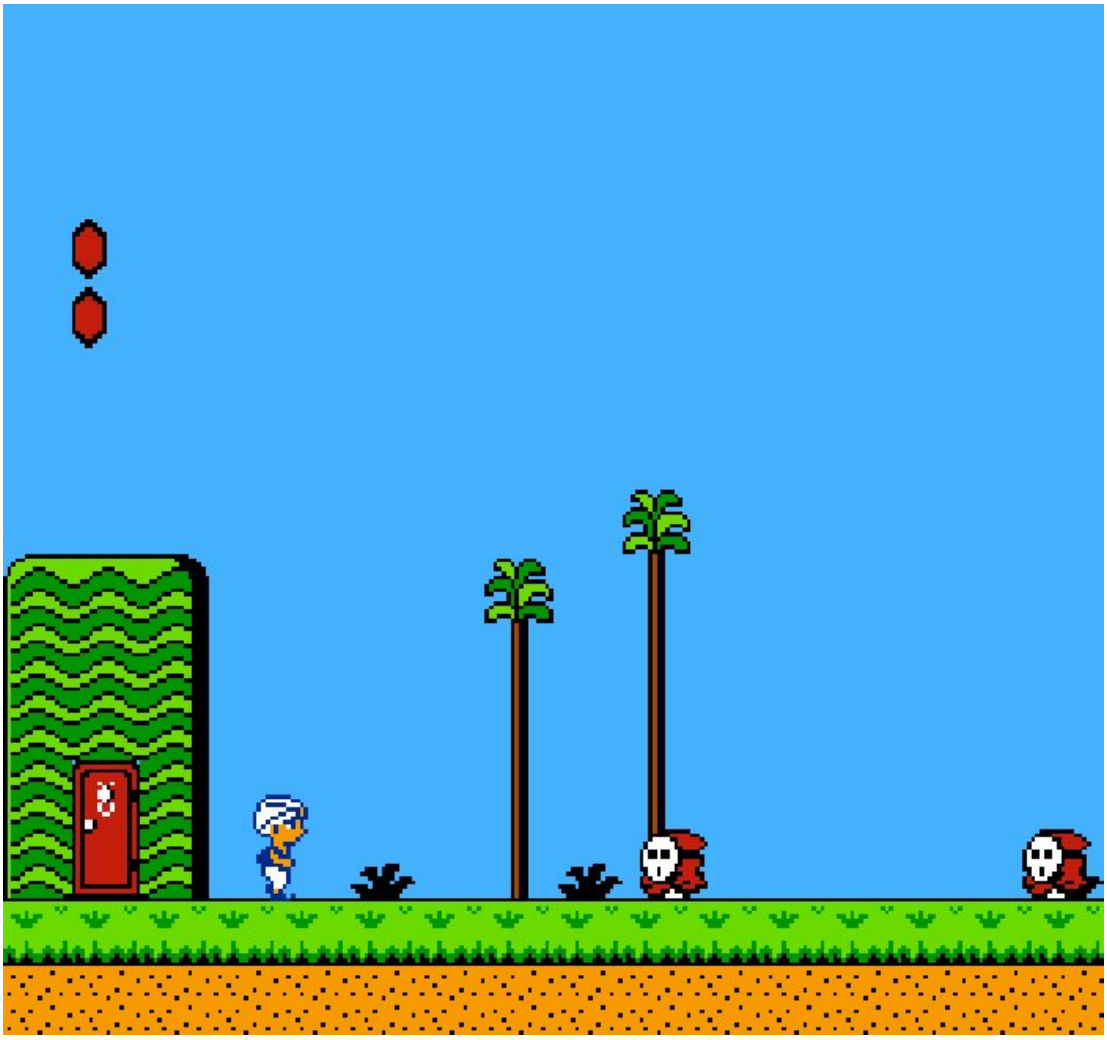
Ab in die Zeitmaschine! Wir reisen in die Vergangenheit und schauen uns an, welche Spiele diesen Monat Geburtstag feiern.

Vor 35 Jahren ... (Oktober 1988)

Als Nintendo 1986 das ursprüngliche **Super Mario Bros. 2** in Japan veröffentlichte, handelte es sich um eine direkte Fortsetzung des ersten Spiels, das die Plattform-Mechanik weiter verfeinerte und herausfordernder gestaltete. Die Schwierigkeit wurde exponentiell erhöht, mit Fallen und Sprüngen, die ein beinahe perfektes Timing erforderten. Dieser hohe Schwierigkeitsgrad führte dazu, dass der westliche Markt im Oktober 1988 ein ganz anderes Spiel mit dem Titel **Super Mario Bros. 2** untergeschoben bekam.

Nintendo of America wollte nicht, dass die immer beliebter werdende **Mario**-Reihe für einen sich vom amerikanischen Video Game Crash erholenden Markt zu schwierig war – und auch nicht, dass sie stilistisch veraltet wäre, wenn das japanische **Super Mario Bros. 2** schließlich auf das Format des NES konvertiert, lokalisiert und für Amerika in Massenproduktion hergestellt werden konnte. Diese Lokalisierung lag 1988 noch Jahre in der Zukunft. Also nutzte Nintendo of America seine regionale Autonomie, um die Popularität der Serie nicht zu gefährden, und lehnte die Lokalisierung der japanischen Fortsetzung für Amerika ab. Stattdessen forderte das Unternehmen eine neuere und

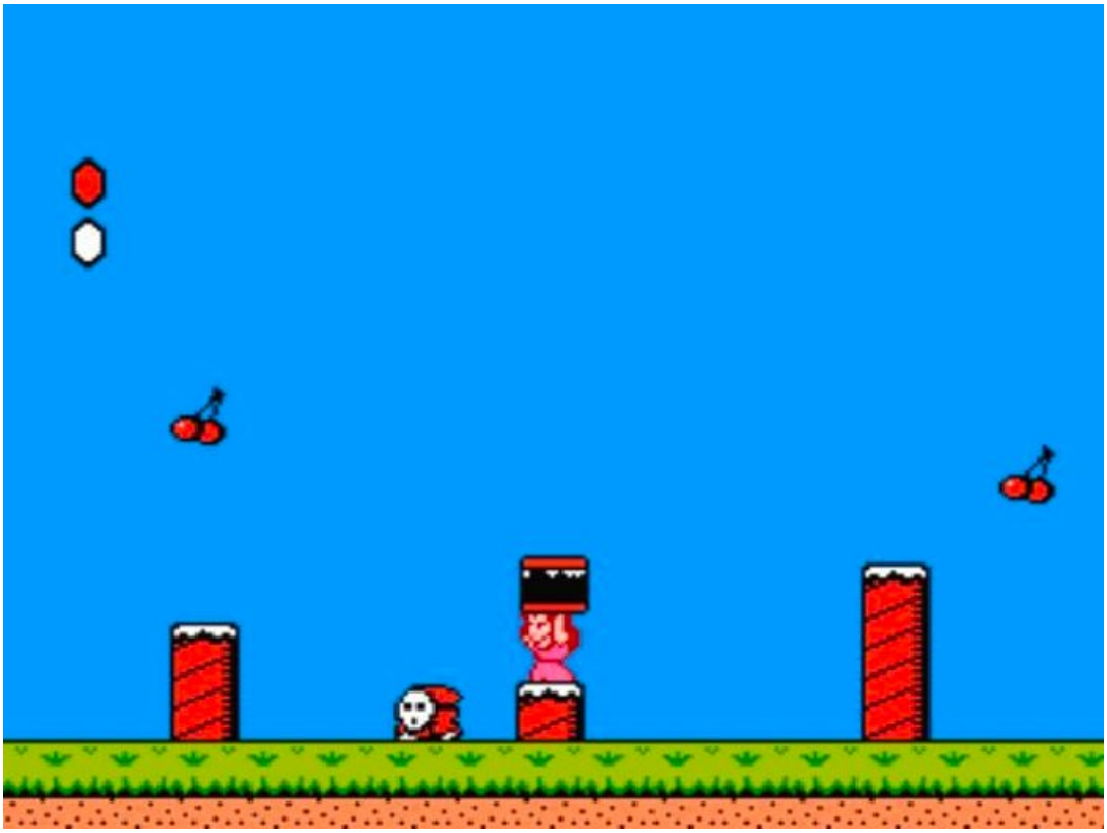
spielerfreundlichere **Super Mario Bros.**-Fortsetzung für die Veröffentlichung außerhalb Japans.



Doki Doki Panic

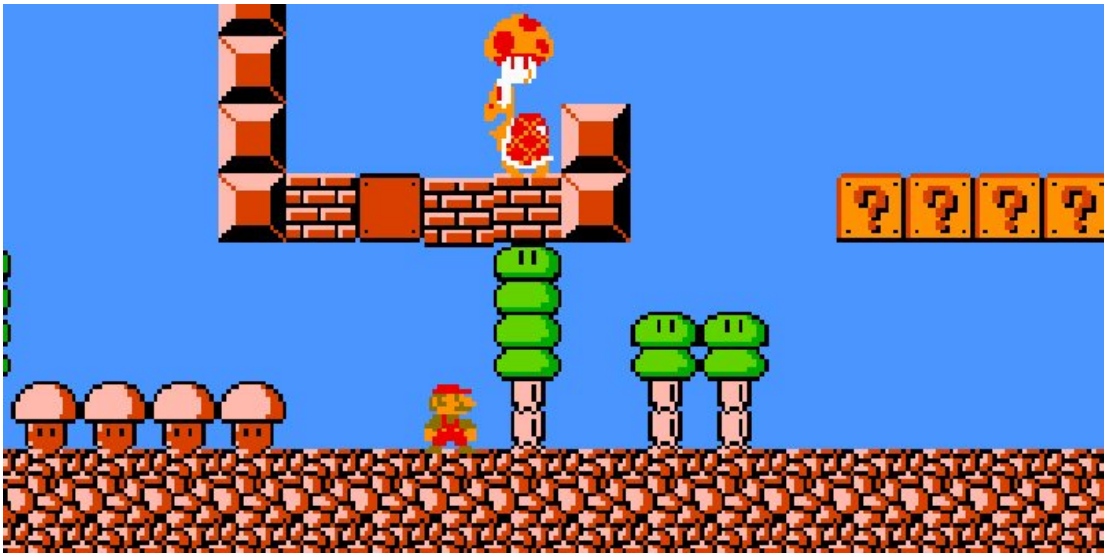
Nintendo nahm das bereits 1987 in Japan veröffentlichte **Doki Doki Panic** und überarbeitete es, um es in das **Mario**-Universum zu integrieren. Im Vergleich zum japanischen **Super Mario Bros. 2**, das ein Hardcore-Platformer war, brachte die adaptierte Version eine Reihe frischer Gameplay-Elemente ein. Statt bloß durch horizontale Levels zu rennen und auf Feinde zu springen, konnten Spieler jetzt vertikal klettern, Gemüse und andere Objekte aus dem Boden ziehen und sie als Waffen verwenden. Ebenso wurden charakterspezifische Fähigkeiten in die Serie eingeführt: Mario war der Allrounder, Luigi konnte höher springen, Toad war schneller beim Gegenstände tragen und auflesen, und Peach konnte kurzzeitig schweben. Diese Mechanismen kehrten in späteren Spielen der Serie wieder, womit auch dieser zunächst nur als Ersatz geplante Ableger innovative und nachhaltige Ideen in

die Reihe einbrachte.



Super Mario Bros. 2 (Japan)

Im Kontext der gesamten Serie bildete die westliche Version von **Super Mario Bros. 2** eine kreative Ausnahme, die nicht nur neue Spielmechaniken einführte, sondern auch das Potenzial der Reihe für vielseitige Gameplay-Erfahrungen aufzeigte. Im Vergleich zu **Super Mario Bros. 3**, das den Standard für alle folgenden Mario-Spiele setzte, stand **Super Mario Bros. 2** für ein Experiment, das einen ersten Fingerzeig darauf gab, wie weit die Serie ihre Grenzen ausdehnen konnte.



Super Mario Bros. 2 (USA)

Im gleichen Monat, in dem **Super Mario Bros. 2** für den amerikanischen Markt erschien – Oktober 1988 –, konnten sich japanische Mario-Fans schon über den dritten Teil der Reihe freuen. Dieses Spiel war mehr als nur eine Rückkehr zu den Wurzeln; es war ein bahnbrechender Sprung, sowohl technisch als auch konzeptuell, weshalb es bis heute als bester Teil der Reihe gilt. Mit seinem ausgeklügelten Level-Design, verschiedenen Power-Ups und der ikonischen Weltkarte setzte das Spiel neue Maßstäbe. Power-Ups wie der Tanooki-Anzug und das Blatt, das Mario in einen Waschbären verwandelt, führten komplexe Mechanismen ein, die bis heute in der Mario-Serie erhalten sind. Zu **Super Mario Bros. 3** und auch zur Geschichte der Vorgänger gibt es eine Folge Super Stay Forever mit Gunnar und Fabian. In Europa erschien **Super Mario Bros. 3** übrigens erst im August 1991 – wir lesen uns in drei Jahren.

Vor 25 Jahren ... (Oktober 1998)

Mit seiner Veröffentlichung im Oktober 1998 hat **Tom Clancy's Rainbow Six** das Taktik-Shooter-Genre etabliert und eine Franchise geschaffen, die noch heute existiert. In einer Zeit, in der die meisten Shooter von der „Run-and-Gun"-Mechanik dominiert wurden, verlangte **Rainbow Six** vom Spieler, sich in einem Gleichgewicht aus Taktik, Präzision und Timing zu bewegen. Die DNS des Spiels ist tief mit Tom Clancys narrativem Universum verwoben – einer Welt voller politischer Intrigen, technologischer Wunderwerke und einer Darstellung von Spezialkräften, die bis dahin in Videospielen kaum Beachtung fanden.

Das Spiel bricht mit den konventionellen Normen der Shooter und tauscht den Gesundheitsbalken gegen ein knallhartes Verletzungssystem aus, bei dem ein einziger gut platzierter Schuss ausreicht, um eine Mission scheitern zu lassen. Genau das ist, was **Rainbow Six** so spannend macht. Bereits bevor die Spieler in die Mission geworfen werden, steht ein detailliertes Briefing an. Jenseits der bloßen Waffenauswahl bietet das Spiel eine Vielzahl von Variablen: von der genauen Teamzusammensetzung über die minutiöse Kartierung der Bewegungsrouten bis hin zur strategischen Verwendung von Ausrüstungsgegenständen wie Blend- und Rauchgranaten. Selbst eine Simulation der Aktionen ist möglich, um Schwachpunkte aufzudecken, bevor es ernst wird.

Das Missions-Briefing

Einmal in der Ausführungsphase, nimmt der Spieler die Rolle der verschiedenen Teammitglieder ein und setzt die zuvor festgelegte Strategie um. Hier zeigt sich der wahre Wert der Planung, aber ebenso die Unvorhersehbarkeit des Gameplays. Selbst die sorgfältigste Strategie kann durch einen Moment der Unaufmerksamkeit sabotiert werden. Diese Kombination aus Planung und taktischer Ausführung macht **Rainbow Six** zu

einem Pionier des Taktik-Shooter-Genres. Es ist ein Spiel, das seine Spieler zwingt, ebenso viel mit dem Kopf wie mit dem Abzugfinger zu spielen. Denn die Entscheidungen des Spielers sind weitreichend und realitätsnah: Ein oder zwei Kugeln sind tödlich, getötete Teammitglieder scheiden für den Rest des Spiels aus.

Die Equipment-Auswahl

Das Spiel ergänzt Tom Clancys Welt: Der amerikanische Autor, der 2013 verstarb, verfasste den Roman „Rainbow Six“ in Zusammenarbeit mit dem Entwicklerstudio Red Storm Entertainment, sodass der Roman zeitgleich mit dem Spiel erscheinen konnte. Auf dem deutschen Markt erschien das Buch mit dem Titel „Operation Rainbow“.

Nach dem Erfolg des ersten Spiels – **Rainbow Six** wurde von mehreren Kritikern als Spiel des Jahres oder Shooter des Jahres bezeichnet und verkaufte sich hervorragend – stand der weiteren Entwicklung einer langlebigen Reihe nichts im Weg. Während sich die ersten drei Spiele noch auf intensive Taktik und Planung konzentrierten, entwickelte sich die Reihe danach mehr Richtung Action-Shooter. Der aktuellste Ableger, **Rainbow Six: Siege** erschien bereits 2015 und ist als Online-Service-Game konzipiert, sodass

er auch im Jahr 2023 noch auf Platz 15 der Spiele mit der größten Spielerbasis steht.

Spezialkräfte eskortieren eine Geisel.

Vor 25 Jahren ... (Oktober 1998)

Wenn in den späten 90er-Jahren die Rollenspiele ein literarisches Pendant hätten, wäre **Fallout 2** sicherlich nicht der wohlgesetzte Roman eines Fitzgerald oder Hemingway. Nein, es wäre die exzentrische Beatnik-Poesie eines Kerouac oder Ginsberg, gesättigt mit sozialer Kritik und anarchischem Flair. 1997, als das erste **Fallout** auf die Szene tritt, kommt es wie ein frischer Wind in eine Branche, die inzwischen etwas von ihrem rebellischen Geist der frühen Tage eingebüßt hat. Man ist fasziniert von den geschliffenen Welten von **Final Fantasy** oder den Fantasy-Konzepten eines **Diablo**, die mehr an epische Erzählungen denn an die dystopischen Abgründe der Gesellschaft erinnern. Wie schon **Fallout** setzte **Fallout 2** diesen Ideen vor 25 Jahren, im Oktober 1998, seine eigene schroffe Identität entgegen.

Wie war das überhaupt möglich? Der Erfolg von **Fallout** aus dem Jahr 1997

war noch frisch in den Köpfen der Spieler. Die Welt hatte gerade die Freuden des Ödlands kennengelernt, wo mutierte Kreaturen, ruchlose Banditen und bizarre Sekten die Tagesordnung bestimmten. **Fallout** wurde als Meilenstein gefeiert – ein Rollenspiel, das dem Spieler echte moralische Entscheidungen und Konsequenzen bot. Es war nur logisch, dass ein Nachfolger produziert werden musste, und zwar schnell. Black Isle Studios übernahm wieder die Zügel und lieferte ein Sequel, das nicht nur den Geist des Originals einfing, sondern auch den Umfang und die Tiefe der Spielwelt erheblich erweiterte.

Fallout 2 legte in vielerlei Hinsicht zu. Das Spiel brachte neue Fraktionen, komplexere Quests und eine größere Weltkarte. Es bewahrte den Kern des Vorgängers, fügte aber eine neue Ebene an Politik und Sozialkommentar hinzu – man könnte sich in Diskussionen über die moralische Ambivalenz der Enklave oder die politischen Unruhen zwischen der New California Republic und den Raider-Fraktionen verlieren. Der Dialog ist voll von beißendem Humor, Gesellschaftskritik und scharfsinnigen Beobachtungen, die Spielwelt bevölkert von obskuren Sekten, korrupten Politikern und bizarrer Popkultur man denke zum Beispiel an die „Hubologen“, die offensichtliche Parodie auf Scientology. Oder an den Mob in New Reno, der die moralischen Tiefen der Gesellschaft auslotet. Und wer erinnert sich nicht an Goris, den hochgebildeten Albino-

Todeskrallen-Gelehrten, oder an Cassidy, den grummeligen Barbesitzer mit Herz?

Der Charme von **Fallout 2** liegt in der schieren Freiheit, mit der es seinen Spielern begegnet. Während **Fallout** in einem eher begrenzten geografischen Raum feststeckte, explodierte der Nachfolger geradezu in einem Füllhorn an Orten, Charakteren und Quests. Die Grundlagen des Vorgängers – das S.P.E.C.I.A.L.-System, der rundenbasierte Kampf, die moralischen Entscheidungen – bleiben erhalten, werden jedoch mit mehr Tiefe, Komplexität und einer gehörigen Portion schwarzem Humor angereichert.

Aber vielleicht ist es die langfristige Wirkung von **Fallout 2**, die am beeindruckendsten ist. Die **Fallout**-Serie hat sich im Laufe der Jahre dramatisch weiterentwickelt, zunächst mit **Fallout 3** von Bethesda, das die Serie in die dritte Dimension führte, und dann mit dem von der Kritik gefeierten **Fallout: New Vegas** sowie mit **Fallout 4**, bei dem dann allerdings die mittlerweile fade Bethesda-Formel kritisiert wurde. Während die späten Einträge sicherlich ihren eigenen Charme haben, dient **Fallout 2** immer noch als Vorbild für das, was ein isometrisches RPG bieten kann: eine tiefe, interaktive Geschichte voller Entscheidungen, Konsequenzen und ikonischer

Charaktere.

Podcast-Empfehlung

Insert Moin: „Custer's Revenge“

Insert Moin wagt sich mit einer Recherche-Folge in Stay-Forever-Gewässer – aber nicht einfach so, sondern mit einem Spiel, das zur Adult-Games-Expertise der Podcasterin Nina passt: **Custer's Revenge** erschien 1982 für den Atari VCS 2600 und ist nichts weniger als ein Skandalspiel. Als namensgebender US-General, nur bekleidet mit Hut und Stiefeln, muss die vom Spieler gesteuerte Spielfigur mit einer an einen Pfahl (oder Kaktus?) gebundenen amerikanischen Ureinwohnerin Geschlechtsverkehr betreiben. Es gehört nicht viel Fantasie dazu, das als rassistische Vergewaltigungsmetapher zu lesen, dementsprechend gab es seinerzeit vehemente Proteste gegen die Veröffentlichung.

Nina und Gloria erzählen nicht nur die Geschichte des Spiels und des Drumherums kundig und souverän, sondern ordnen das auch sauber ein.

Es ist eine hörenswerte und kurzweilige Episode des Formats „Random Encounters“, die eigentlich hinter der Paywall der Kolleg(inn)en versteckt ist, sich aber mit diesem Link hier kostenlos aufrufen und anhören lässt.

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **Der Pentium-Prozessor** (stayforever.de)
  - **SF # 136 – Déjà Vu** (stayforever.de)
  - **SSF #66 – Terranigma** (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **Quizmaster-Quiz** (Steady, Patreon)
  - **Making Mags: Der Cypress-Verlag** (Steady, Patreon)
  - **Historie: Metal-Spiele** (Steady, Patreon)

- **10 Jahre Klüger: September 2013** (Steady, Patreon)
- **Henners Hardware-Neuzugänge** (Steady, Patreon)
- **Monster-Menagerie: Der verrückte Wissenschaftler** (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 E-Mail-Empfang abzumelden.