#31 – NOVEMBER 2023

Hallo zusammen,

Hier ist Gunnar, ich heiße euch willkommen im November! Erstmal das wichtigste: **Chris und ich gehen 2024 wieder auf Live-Tour!** Mit einem launigen Programm, halb Geschichtsstunde, halb Standup-Comedy touren wir im Frühjahr durch zehn deutsche Städte! Der Höhepunkt ist das Ende der Tour in Karlsruhe, wo kein normaler Auftritt wartet, sondern eine richtige **Stay-Forever- Convention!** Dort machen wir mit allen Podcastern und einigen Gästen und der Unterstützung der Arcade-Experten des Retrogames e.V. zwei volle Tage Programm! Wir haben die Tour vor drei Wochen erstmals bekannt gegeben und die Locations doppelt so groß gewählt wie bei unserer 2017er-Tour, aber leider sind schon die ersten Orte ausverkauft. Hier ist die Übersicht aller (bisher geplanten) Orte und Termine: Stay Forever Live auf Tour 2024

Andere Sache: Wir sprechen ja für unsere Folgen oft mit Zeitzeugen und selbstverständlich schicken wir Ihnen hinterher das fertige Interview oder den fertigen Podcast zu. Deutsche Entwickler geben dann nach dem Hören durchaus noch mal Feedback, bedanken sich für die Beschäftigung mit ihrem Werk, aber weil wir nun einmal deutsch sprechen, erhalten wir von englischen oder amerikanischen Gesprächspartnern normalerweise keine Rückmeldung. Umso mehr hat uns die Kontaktaufnahme von Pentium-Vater **Uri Weiser** zur SFT-Folge gefreut:

Dear Henner,

Thank you for the space you provided me in your Podcast about Pentium. Strange enough, although I never spoke German I understood 90% of the podcast… My parents, left Germany (1933 and 1935) to Israel from Leipzig and Frankfurt, spoke between themselves Deutsch and I absorbed something that now is coming out!

Thank you again for the exceptional interesting podcast,

Sincerely,
-Uri Weiser

Großes Lob von einem der Großen!

Und noch ein Themenwechsel: Während Christians und Gunnars Urlaub im September wurde von den jungen Hüpfern und der Hüpferin des restlichen Teams einiges Neues ausprobiert, wir haben uns das angehört, für gut

befunden und waren sehr zufrieden mit der Arbeit aller. Die Formate waren in der Tendenz one-shots, aber Rahels und Christians Folge 1 der Monster-Menagerie probieren wir mal als Serie. Es wird einige konzeptionelle Verbesserungen geben, aber im Dezember kommt Folge 2. Ob und wie es danach weiter geht, schauen wir dann.

Stay Forever im November

Stay Forever: Mehr als zwei Jahre ist es her, dass wir bei Stay Forever das letzte Mal ein Sportspiel besprochen haben. **Anstoss** war das damals, ein Fußball-Manager. Nun wird es Zeit für Gunnar und Chris, wieder die Trainingsanzüge anzuziehen und sich schon mal aufzuwärmen für eine weitere Sportspiel-Besprechung. Diesmal aber nicht als Manager, sondern aktiv auf dem Feld!

Super Stay Forever: Fabian und Gunnar durchbrechen im November mal wieder die magische Jahr-2000-Schwelle und besprechen ein Spiel aus der Ära der Playstation 2. Es wird bunt und abenteuerlich und actiongeladen!

Die Welt von: Rahel schnappt sich den Gast-Experten Mattes Penkert-Henning und klettert mit ihm in die Kanalisation unter New York City, um dort die Welt der **Teenage Mutant Ninja Turtles** zu erkunden. Vom Ursprung als Comic über Fernsehserie und Filme reisen die beiden durch das humorvolle Universum der coolen Kröten und erklären, wie deren Abenteuer funktionieren.

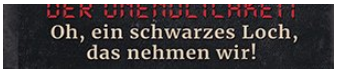
Interview: Für unsere Civilization-Folge hatten wir mit dem Co-Designer Bruce Shelley gesprochen. In der Folge sind davon nur ein paar Ausschnitte gelandet, aber das gesamte, ausführliche Gespräch reichen wir als separate Interview-Folge nach.

Unterstützer-Inhalte im November

Neuzugänge: Eigentlich waren sie schon für den Oktober angekündigt, aber wir mussten die Neuzugänge verschieben, weil sich andere Folgen dazwischen gedrängt hatten. Diesmal kommen sie aber wirklich, und wie gewohnt schauen sich Gunnar und Chris fünf seltsame Spiele genauer an, die in ihren jeweiligen Sammlungen gelandet sind.

Civilization: Wusstet ihr eigentlich …? Klar, dass zu einem Meilenstein wie **Civilization** noch jede Menge Dinge mehr zu sagen wären, als wir in der Hauptfolge untergebracht haben. Aber dafür gibt's ja zum Glück unser Anekdoten-Format, wo wir viel davon nachreichen können. Auf unserer langen Liste stehen unter anderem die amüsant-missglückte deutsche Übersetzung, die Geschichte des Cover-Artworks, ein genauerer Blick auf die Funktionsweise einiger Regelmechaniken … und was wurde eigentlich aus Microproses Versuch, Arcade-Automaten zu bauen?

Stay Forever Spielt: Das Raumschiff-Abenteuer von Mhaíre und Gunnar im **Universum der Unendlichkeit** endet im November, hoffentlich mit einer heldenhaften Heimreise in ihre Heimat-Dimension! Danach setzen sich die beiden mit Chris zusammen,



der das Spielbuch in der Zwischenzeit durchkämmt hat und in einer Analyse-Folge die Lücken schließt. Die Analyse-Folge erscheint gleichzeitig mit der letzten Episode der Staffel, ihr bekommt dann also zwei Folgen auf einmal.

Making Mags: 1998 erschien die erste Ausgabe der Zeitschrift **Cheats & More**, damals noch unter dem Namen **Playstation Cheats & More**. Sechs Jahre lang behauptete sie sich in der Folge im erst boomenden, dann zunehmend schwierigeren Zeitschriften-Markt der 2000er. Benedikt spricht in einer neuen Folge **Making Mags** mit Olaf Bleich, der die **Cheats & More** lange Zeit begleitet und mitgestaltet hat.

Format ohne Namen: Chris und Gunnar setzen sich wieder zum Plaudern zusammen und tauschen sich über alles Mögliche aus, das sie gerade beschäftigt. Dieses Mal geht's unter anderem um unser Verhältnis zu Haustieren und um Hochkultur: Gunnar hat ein Konzert besucht, also mit richtig klassischer Musik und so! Ob ihm das wohl gefallen hat …?

Zehn Jahre klüger: Im November 2013 gingen die beiden Schwergewichte der achten Konsolen-Generation an den Start: Playstation 4 und Xbox One. Wir alle wissen, wie dieses Wettrennen ausgegangen ist (Spoiler: die PS4 gewinnt), aber warum kam das eigentlich so? War wirklich nur Microsofts verpatzter Einstand schuld, oder gab es da noch andere Gründe …? Das wird eines unserer Themen in der November-Folge von Zehn Jahre klüger.

Stay Forever anderswo

Gunnar anderswo: Gunnar war zu Gast im Business-Podcast Corporate Therapy, um dort über Eskapismus zu sprechen - und vor allem über die Rolle der Spiele-Industrie, die professionellen Eskapismus produziert.
Episode #85: Eskapismus

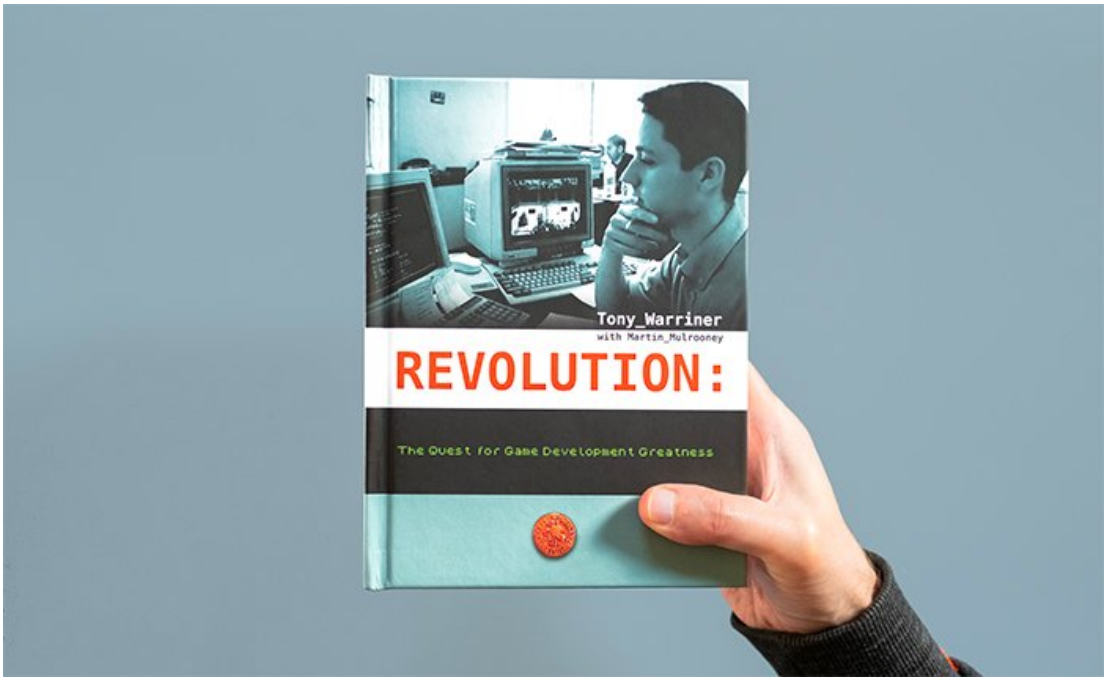
Neuigkeiten aus unserem Shop

Umfangreiches Update aus unserem Retro-Shirty-Shop, da haben wir einiges für euch:

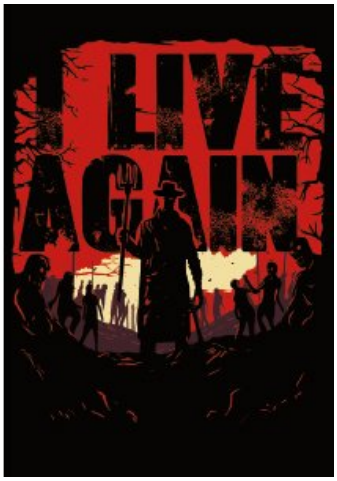
Es gibt noch einen **Restbestand an Kalendern**, circa zwei Dutzend Stück, dann ist Schluss. Wer seine Wand im nächsten Jahr mit dem schönen Stay-Forever-Jahreskalender schmücken möchte, sollte jetzt noch zuschlagen!

Tony Warriner, Mitgründer von Revolution Software (**Baphomets Fluch**) hat ein Buch über seine Zeit bei dem Studio geschrieben - ein gewichtiges, reich bebildertes Werk von mehr als 600 Seiten. Es heißt **Revolution: The Quest for Game Development Greatness**, und wir rechnen damit, dass das Werk in Kürze ausverkauft sein wird und haben uns als einziger deutscher Shop direkt vom

Autor ein Kontingent von 30 signierten Exemplaren gesichert. Das Buch kommt (ohne Aufpreis) mit einem eBook!



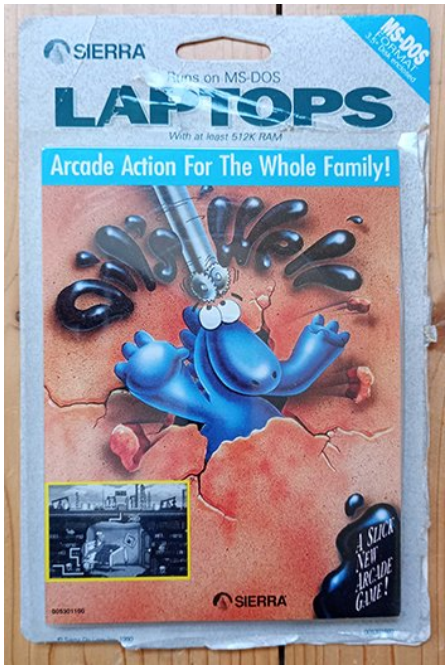
Die Folgencover der letzten Monate, wie immer gestaltet von Paul Schmidt, waren besonders exzellent, finden wir. Fünf der schönsten (von den Folgen zu **Blood**, **Age of Empires**, **Civilization**, **Silent Hill 2**, **Terranigma**) gibt es seit heute als Poster im Shop. Wir haben die als hochwertigen Druck auf Papier in Museumsqualität, teils auch gerahmt. Von einem Teil der Motive gibt es auch Tassen.



Alle diese Dinge eignen sich natürlich auch hervorragend als **Weihnachtsgeschenke** für nerdige Partner, Freunde, Chefs und Nachbarn. Hinweis: Bedruckte Artikel (Shirts, Tassen, Poster etc.) sollten bis zum 10.12. bei uns bestellt werden, wenn sie noch vor Weihnachten ankommen sollen. (Erfahrene Strategen bestellen natürlich gleich jetzt!) Bücher können noch bis zum 17.12. bestellt werden und schaffen es, so Gott und DHL wollen, bis zum 24.12. zum Adressaten.

Christians Neuzugänge

Chris' neuestes Sammlerstück erzählt davon, wie Sierra mal versuchte, den Laptop-Markt zu erobern.



Anfang 1990 fliegen Ken und John Williams nach Japan; die beiden Brüder leiten als Geschäftsführer und Marketing-Chef das US-amerikanische Games-Unternehmen Sierra On-Line. Im Flieger fällt ihnen ein Mann auf, der auf einem Laptop arbeitet. Nach einer Weile klappt er den Laptop zu und zieht einen Game Boy hervor, um den Rest des Flugs lang darauf zu spielen. Die Williams-Brüder, so berichtet einige Monate später die hauseigene Firmen-Postille „Sierra News", irritiert das: „Sie hielten es für eine Schande, dass der Mann einen leistungsstarken kleinen Computer parat hatte, aber sobald es darum ging, ein bisschen Spaß zu haben, tauschte er ihn gegen einen besseren Taschenrechner aus." Ken und John leiten aus dieser Beobachtung eine Idee ab: Den armen, reichen Laptop-Besitzern muss mit maßgeschneiderter Entertainment-Software geholfen werden.

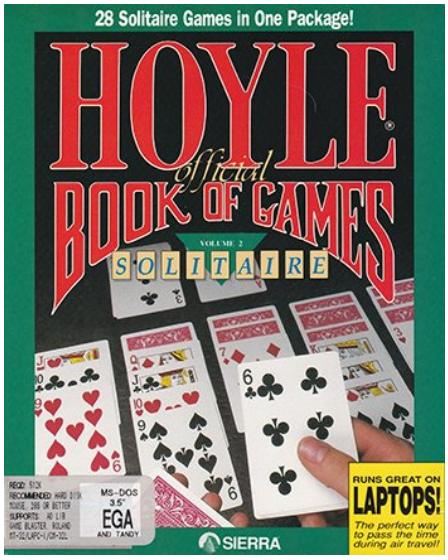
Nun sind Laptops im Jahr 1990 weit entfernt von den komfortablen Flach-PCs, die wir uns heute darunter vorstellen. „Tragbarkeit" bedeutet in erster Linie, dass das Gerät ohne Stromanschluss läuft und einen integrierten Bildschirm besitzt. Handlich sind die klobigen Blöcke aber nicht unbedingt, dank des massigen Akkus zudem sehr schwer. High-End-Geräte wie der Compaq SLT kosten über 5.000 Dollar. Dass darauf eher selten Spiele laufen, hat nicht

unbedingt mit den Leistungsdaten zu tun – der Acer Anyware 1100 LX von 1990 zum Beispiel kommt mit einem 386er-Prozessor und 2 MB RAM, was für viele Spiele der Ära völlig ausreichend wäre. Hemmschuhe sind erstens der Akku, den anspruchsvolle Spiele im Nu leersaufen, zweitens der Bildschirm, denn die Laptops kommen mit langsamen Schwarz-Weiß-LCD-Screens.

Der Compaq SLT kostet mehr als 5.000 Dollar und beherrscht nur Schwarz-Weiß-Grafik.

Der Sierra-Chef und sein Bruder sehen darin kein Hindernis, sondern einen Zukunftsmarkt. Die Firma begreift sich als technologischer Fortschrittstreiber: Im Vorjahr hat sie begonnen, in den USA sündteure Roland-LPAC-I-Soundkarten zu verkaufen und ihre Spiele konsequent mit Soundunterstützung auszustatten. Sierra-Entwickler arbeiten am Online-Dienst **The Sierra Network**, der Ende 1990 in die Testphase starten wird. Und dass auf PCs gerade die Ära der prachtvollen VGA-Grafik anbricht, demonstrieren 1990 eindrucksvoll die Sierra-Adventures **Rise of the Dragon** und **King's Quest 5**. Damit ist auf Laptops zwar kein Staat zu machen, aber dafür sieht Sierra dort ein völlig unbeackertes Marktsegment. Klar, die installierte Basis ist viel zu klein, um

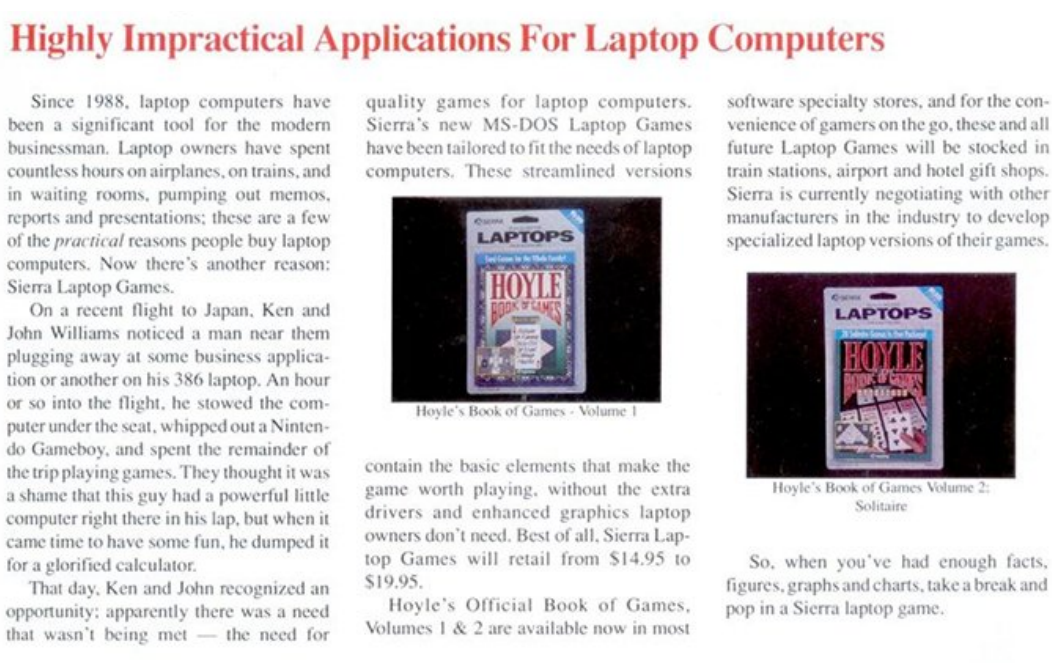
Spiele speziell für Laptops zu entwickeln. Aber das haben die Williams-Brüder auch gar nicht vor. Sierra hat schon genau das richtige Ding im Portfolio.



Im Vorjahr nämlich, 1989, erschien Sierras erstes Casual Game: Die Sammlung **Hoyle Official Book of Games**, die sechs Kartenspiele wie Hearts und Cribbage enthält und einen Schwung Sierra-Charaktere wie Prinzessin Rosella (**King's Quest**) oder Sonny Bonds (**Police Quest**) als Mitspieler anbietet. Ein Jahr später meldet Sierra 200.000 verkaufte Stück – das ist ein Mega-Hit auf dem Niveau ihrer Adventure-Reihen. Logisch, dass Teil 2 nicht lange auf sich warten lässt, im Herbst 1990 liefert **Hoyle Official Book of Games: Volume 2** 28 Patience-Varianten. Auf der Packung prangt diesmal ein unübersehbarer grellgelber Kasten: „LÄUFT SUPER AUF LAPTOPS!", und darunter: „Die perfekte Art und Weise, sich während Flugreisen die Zeit zu vertreiben!" Vermutlich hat Marketing-Chef John Williams das persönlich ins Layout diktiert.

Aber dabei bleibt es nicht. Zwar besitzt Sierra nun zwei Spiele, die sich hervorragend für tragbare Computer eignen. Doch die Chefetage sorgt sich, dass die Geschäftsleute, die normalerweise Laptops besitzen, eher selten in Computerfachgeschäften abhängen. Zudem will Sierra neue Vertriebswege austesten. So reift der Plan, die beiden **Hoyle**-Titel direkt dort anzubieten, wo sie Reisende zu Spontankäufen anregen könnten: In Geschenke-Shops in Flughäfen, Bahnhöfen und Hotelketten. Die typischen Computerspiel-Kartonschachteln sind für Mitnahme-Ware zu unhandlich und auch zu teuer, deshalb muss ein anderer Formfaktor her. Praktischerweise hat die Firma auch dafür schon eine Lösung im Programm: Seit den späten 80ern erscheinen die hauseigene Lösungsheftchen in kleinen, flachen Plastikpackungen, sogenannten Blister Packs, samt eingestanztem Loch, um sie an Ständern aushängen zu können. In solche Sichtverpackungen schweißt Sierra nun die beiden **Hoyle**-Spiele ein, oben auf der Lasche steht in riesigen Lettern: LAPTOPS. Ab Herbst 1990, so vermeldet „Sierra News", seien die recycelten Hoyles verfügbar für einen Preis zwischen 15 und 20 Dollar; das ist rund die Hälfte von dem, was Vollpreis-Spiele im Laden kosten.

Sierra Proudly Presents:



Highly Impractical Applications For Laptop Computers

Since 1988, laptop computers have been a significant tool for the modern businessman. Laptop owners have spent countless hours on airplanes, on trains, and in waiting rooms, pumping out memos, reports and presentations; these are a few of the *practical* reasons people buy laptop computers. Now there's another reason: Sierra Laptop Games.

On a recent flight to Japan, Ken and John Williams noticed a man near them plugging away at some business application or another on his 386 laptop. An hour or so into the flight, he stowed the computer under the seat, whipped out a Nintendo Gameboy, and spent the remainder of the trip playing games. They thought it was a shame that this guy had a powerful little computer right there in his lap, but when it came time to have some fun, he dumped it for a glorified calculator.

That day, Ken and John recognized an opportunity; apparently there was a need that wasn't being met — the need for quality games for laptop computers. Sierra's new MS-DOS Laptop Games have been tailored to fit the needs of laptop computers. These streamlined versions

Hoyle's Book of Games - Volume 1

contain the basic elements that make the game worth playing, without the extra drivers and enhanced graphics laptop owners don't need. Best of all, Sierra Laptop Games will retail from $14.95 to $19.95.

Hoyle's Official Book of Games, Volumes 1 & 2 are available now in most software specialty stores, and for the convenience of gamers on the go, these and all future Laptop Games will be stocked in train stations, airport and hotel gift shops. Sierra is currently negotiating with other manufacturers in the industry to develop specialized laptop versions of their games.

Hoyle's Book of Games Volume 2: Solitaire

So, when you've had enough facts, figures, graphs and charts, take a break and pop in a Sierra laptop game.

Im Herbst 1990 kündigt "Sierra News" die Laptop-Versionen von Hoyle 1 & 2 an.

Allerdings: Ich habe in zwei Jahrzehnten als Sammler noch nie eine der Laptop-Versionen der **Hoyle**-Spiele gesehen. Im Internet finde ich keine Bilder davon, selbst gutsortierte Fan-Seiten wie The Sierra Chest erwähnen sie nicht. Stephen Edmonds Kompendium aller Sierra-Produkte listet die beiden Laptop-Versionen unter den Produktnummern 33735 und 33737, sie müssen also wohl existiert haben. Wenn es sie gibt, dann sind sie ausgesprochen selten, was nicht für einen durchschlagenden Erfolg spricht.

Sierras Laptop-Programmlinie aber gab es definitiv; ich weiß das, weil ich den dritten, noch obskureren Titel vor mir liegen habe.

Oil's Well war ein Arcade-Spielchen aus Sierras frühen Jahren, das 1983 leider das Pech hatte, mitten in den Video Game Crash hinein veröffentlicht zu werden. Sechs Jahre später stößt Ken Williams auf das Portierungs-Team Banana Development, das gerade einen **Arkanoid**-Klon namens **Bananoid** als Freeware veröffentlicht hat, als Fingerübung in der damals noch recht neuen VGA-Grafik. Williams heuert Banana Development an, um **Oil's Well** als VGA-Remake eine zweite Chance zu geben. Das neue **Oil's Well** kommt 1990 auf den Markt, und weil es neben VGA auch alle anderen PC-Grafikmodi bis runter zu CGA unterstützt und keine großen Anforderungen an die Hardware stellt, wird es ebenfalls als Kandidat für eine Laptop-Auskopplung auserkoren.

In der Blister-Packung des Laptop-**Oil's Well** befinden sich neben einem eingekürzten Handbuch die gleichen zwei 3,5"-Disketten wie in der

Schachtelversion, auch die Versionsnummer 1.15 ist identisch. Lediglich die Interpreter-Versionsnummer datiert diese Fassung auf den Dezember 1990, drei Monate später als die Box-Ausgabe. Vermutlich unterscheidet sich die Laptop-Version inhaltlich nicht vom Original; sicher sagen kann ich das aber nicht, denn die Disketten haben nach 33 Jahren den Geist aufgegeben.

Man ahnt es schon: Die Laptop-Produktlinie kann kein Erfolg gewesen sein. Es ist nicht mal sicher, ob der geplante Vertrieb über Geschenk-Shops jemals zustande kam, oder ob Exemplare wie mein **Oil's Well** nur im Direktvertrieb von Sierra verschickt wurden. Allerdings ist die Geschichte damit noch nicht ganz vorbei.

Den Fokus auf Laptops hat Sierra zumindest bei den **Hoyle**-Spielen noch einige Jahre beibehalten, wenn auch nicht mehr als eigene Version. Als 1995 **Hoyle Classic Games** auf den Markt kommt, befinden sich Spiele schon im CD-Zeitalter. Der Packung liegen aber neben der Silberscheibe auch drei 3,5"-Disketten bei: eine Laptop-Fassung des Spiels als Gratis-Zugabe, die auch auf der Packung beworben wird.

Und mit den Blister-Packungen wagt Sierra

1992 nochmal ein zweites Abenteuer: Im Juni des Jahres erscheinen unter dem Label **Crazy Nick's Software Picks** fünf Sammlungen von Minispielen, die aus Sierras Adventure-Serien ausgekoppelt wurden. **Space Quest: Roger Wilco's Spaced Out Game Pack** besteht zum Beispiel aus drei simplen Arcade-Spielchen, die vorher in **Space Quest 4** und dem Remake von **Space Quest 1** enthalten waren. Und weil **King's Quest** und die beiden Laura-Bow-Krimis leider ohne Minispiele veröffentlicht wurden, recycelt man für **King Graham's Board Game Challenge** und **Parlor Games with Laura Bow** einfach ein paar Brettspiele aus dem 1991 erschienenen **Hoyles Official Book of Games 3**, damit Käufer gegen König Graham beim Backgammon antreten können.

Diese dreiste Zweitverwertung zielt nicht mehr auf Laptop-Besitzer, sondern auf den Mitnahme-Effekt von Casual-Spielern. Keine schlechte Idee, aber das falsche Produkt, denn **Nick's Picks** haben kein spielerisches Fett auf den Rippen und dürften Käufer eher enttäuscht haben. Zumindest sind die fünf Titel heutzutage so selten, dass sie weit höhere Preise erzielen als die meisten anderen Titel aus dem Sierra-Portfolio. Wer also wirklich rare Sierra-Stücke in seiner Sammlung haben will, der muss entweder Frühwerken wie den **Hi-Res-Adventures** oder **Ultima II** nachjagen – oder den Laptop-Versionen der **Hoyle**-Kartenspiele.

Retronews

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

Free Stars: Children of Infinity – Das Erbe von The Ur-Quan Masters

The Ur-Quan Masters ist eine 2002 veröffentlichte Open-Source-Fangame-Mod, die auf dem Sci-Fi-Klassiker **Star Control 2** von Fred Ford und Paul Reiche III basiert. **The Ur-Quan Masters** hat zahlreiche Lorbeeren eingefahren

und wird von vielen Spielern als eines der besten Spiele aller Zeiten gehandelt. Seit geraumer Zeit wissen wir, dass Reiche und Ford an einem Nachfolger arbeiten. Den haben sie jetzt offiziell angekündigt: Er heißt **Free Stars: Children of Infinity**.

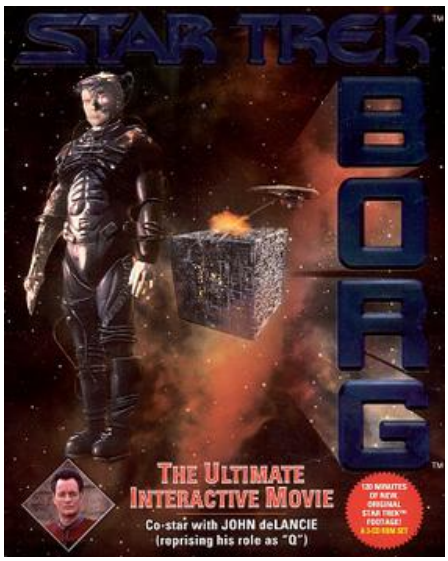
Free Stars: Children of Infinity setzt die Geschichte des Captains nach den Ereignissen von **The Ur-Quan Masters fort** – und das war's auch schon, was wir bisher über das kommende Spiel wissen.

Anlässlich dieser Fortsetzung wird zudem **The Ur-Quan Masters** auf Steam bald neu veröffentlicht. Das Spiel wurde schon mal auf den neuen Seriennamen umgetauft und heißt nun **Free Stars: The Ur-Quan Masters**. Hier geht's zum Trailer.

Ein Release-Termin für **Children of Infinity** wurde noch nicht genannt, das Team schreibt aber: „Wir planen, in den kommenden Monaten weitere Details zu Children of Infinity zu veröffentlichen." Ein bisschen müssen wir uns also noch gedulden.

Star Control 2

Star Trek: Borg - Remastered – Klassisches FMV jetzt im Browser spielbar

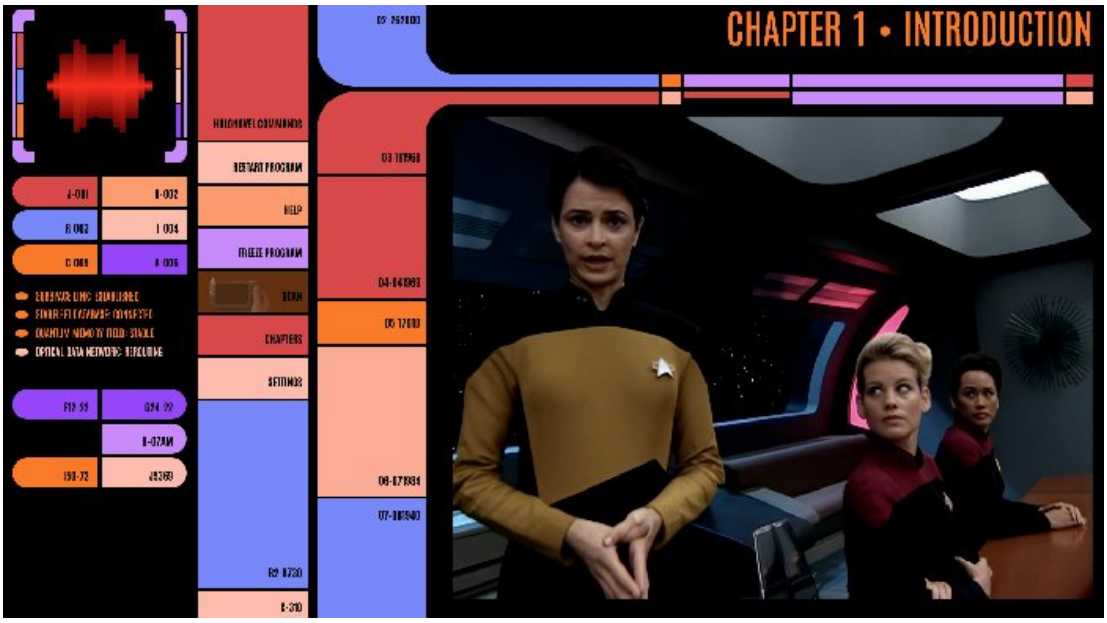


Für Star-Trek- und FMV-Fans gibt es Grund zur Freude: Das 1996 erschienene Full-Motion-Video-Spiel **Star Trek: Borg** ist dank eines ambitionierten Fans in einer überarbeiteten Version direkt im Browser spielbar.

Ursprünglich für PC und Macintosh entwickelt und von Simon & Schuster veröffentlicht, transportiert **Star Trek: Borg** die Spieler in der Rolle eines Sternenflotte-Kadetten zur legendären Schlacht zwischen Sternenflotte und Borg bei Wolf 359. Die Spieler haben die Aufgabe, die Borg, eine der gefährlichsten Spezies in der Welt von Star Trek, zu bekämpfen und dabei Entscheidungen zu treffen, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Das Ganze ist eingebettet in Videosequenzen, in denen Spieler an vorbestimmten Stellen Entscheidungen treffen können, indem sie z.B. Items anklicken oder einen Weg wählen, woraufhin das nächste Video der Sequenz abgespielt wird. Klassischer FMV-Stoff eben. Aufgewertet wird das Spiel durch patente Schauspielerleistungen, Sets wie aus **The Next Generation** und nicht zuletzt dem famosen John de Lancie, der seine Rolle als „Q“ wie immer großartig verkörpert. Er ist auch der Hauptdarsteller und Star des Spiels. Unser Protagonist sieht die Welt aus der Ego-Perspektive, bleibt also weitestgehend gesichtslos, auch an anderen Star-Trek-Stars mangelt es. Das ist aber nicht schlimm – **Star Trek: Borg** ist ein charmantes Produkt, das sich Star-Trek-Fans dank dieser neuen Version gut mal anschauen können.

Die Neuauflage **Star Trek: Borg - Remastered** ist das Ergebnis eines aufwendigen Fan-Projekts. Dank „KI“-Technologie wurde das Originalspiel-Material auf HD-Qualität aufgewertet, wobei eine seltene japanische DVD-

Version des Spiels als Quelle diente. Programmierer Owen Davies hat eine ansprechende Webseite um das Spiel herum designt, sodass es nicht an modernen PCs und Browsern scheitert. Einen Trailer gibt es auch auf YouTube, oder man schaut einfach direkt auf borgremastered.com vorbei.



Verschollenes Pionierwerk: Apple-II-Fans retten das erste Spiel von Dani Bunten

Eine Gruppe von Apple-II-Fans hat es offenbar geschafft, das erste Spiel der Spieldesignerin Dani Bunten (M.U.L.E.) zu retten, spielbar zu machen und zu archivieren. **Wheeler Dealers** wurde 1978/79 veröffentlicht und von Speakeasy Software, einem kleinen kanadischen Entwickler, herausgegeben. Es handelt sich um eine Börsensimulation für mehrere Spieler, von der nur ungefähr 50 Exemplare verkauft wurden. Es ist das erste (bekannte) Computerspiel, das in einer Schachtel verkauft wurde. Das Spiel galt bislang als verschollen.

Viel mehr Informationen liegen uns noch nicht vor, vielleicht wird es dazu Updates bei der Gruppe A2_Canada auf Mastodon geben. Es gibt aber schon Screenshots und auch ein BIld der Kassette, die ihr euch unter dem Link anschauen könnt.

Lektüre-Empfehlungen

Diesen Monat sind uns zwei besonders schöne Artikel ins Auge gefallen, die in der Retro-Bubble veröffentlicht wurden.

Im Text „Das Reboot von Prince of Persia ist selbst ein Klassiker!“ schaut sich Andreas Altenburg bei golem.de, fast wie wir bei der Zeitreise, das Prinzen-Reboot **Sands of Time** an, das vor 20 Jahren erschien. Dabei behandelt er natürlich die bahnbrechenden Eigenschaften des ersten **Prince of Persia**, das 1989 erschien, konzentriert sich aber vor allem auf das Reboot der Serie durch Ubisoft, das 2003 unter dem Namen **Sands of Time** Fans und Kritiker überzeugen konnte. Auch Gunnar und Fabian konnte das Spiel in SSF #60 begeistern.

Auf gamersglobal.de stellt der User Nischenliebhaber in einem spannenden Artikel die Frage: Warum waren Spiele im Westen häufig schwerer als in Japan? Die Antwort auf diese Frage ist vielschichtig und schickt den Autor des Texts auf eine spannende Recherche-Reise. Angefangen bei den Kinderjahren des Verleihgeschäfts in Japan analysiert der Autor gesellschaftliche Entwicklungen in Japan im Vergleich mit westlichen Märkten, die die Antwort auf die Titelfrage bieten können. Wusstet ihr, dass in Japan kaum jemand Musikstreaming wie Spotify oder Apple Music nutzt? Was das mit der

Schwierigkeit japanischer Spiele zu tun hat, erfahrt ihr im exzellent erzählten Artikel.

Zeitreise

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

Vor 25 Jahren ... (November 1998)

Der **Game Boy Color**, der vor 25 Jahren, im November 1998, veröffentlicht wurde, war Nintendos Schritt in die Welt der farbenfrohen Handheld-Geräte. In Japan erschien der GBC bereits im Oktober, wir Europäer konnten den farbigen Game Boy am 23. November 1998 in der Hand halten.

Der GBC war technologisch ein signifikanter Sprung gegenüber seinem Vorgänger, dem monochromen Game Boy. Er verfügte über einen 2-Bit-Color-Prozessor, der in der Lage war, 56 verschiedene Farben gleichzeitig aus einer Palette von über 32.000 Farben darzustellen. Mit einer Taktrate von 4,19 MHz und 32 KB RAM bot er den Entwicklern eine Leistung, die die des ursprünglichen Game Boy um ein vielfaches übertraf. Die Taktrate ist auf dem Papier dieselbe wie beim Game Boy, die GBC-CPU bot jedoch einen Doppel-Frequenz-Modus, der die Rate auf ungefähr 8 MHz hochschrauben konnte. Im RAM-Vergleich gewinnt der GBC auch: Er hat dreimal so viel Speicher wie das Original (32 KB System-RAM, 16 KB Video-RAM). Diese immense Steigerung an Leistung und natürlich Farbdarstellung geschah auf Kosten der Batterielaufzeit: Die ungefähre Laufzeit des GBC verkürzte sich von den 15 Stunden des Game Boys auf 10 Stunden.

1998 hatte der Game Boy Color nicht nur das Erbe des ursprünglichen Game Boys zu verteidigen, sondern auch mit einer Reihe von Konkurrenten zu kämpfen. SEGAs Game Gear, bereits 1990 eingeführt, hatte zwar einen farbigen, hintergrundbeleuchteten Bildschirm, litt jedoch unter einer kurzen Batterielaufzeit von unter fünf Stunden. Das Neo Geo Pocket Color von SNK, ein Jahr nach dem GBC veröffentlicht, sollte sich trotz seiner technischen Raffinesse (eine 16-Bit-CPU mit über 6 MHz) nicht als ernstzunehmender Rivale herausstellen – es fehlte einfach die Masse an hochwertigen Spielen, die Nintendo bieten konnte.

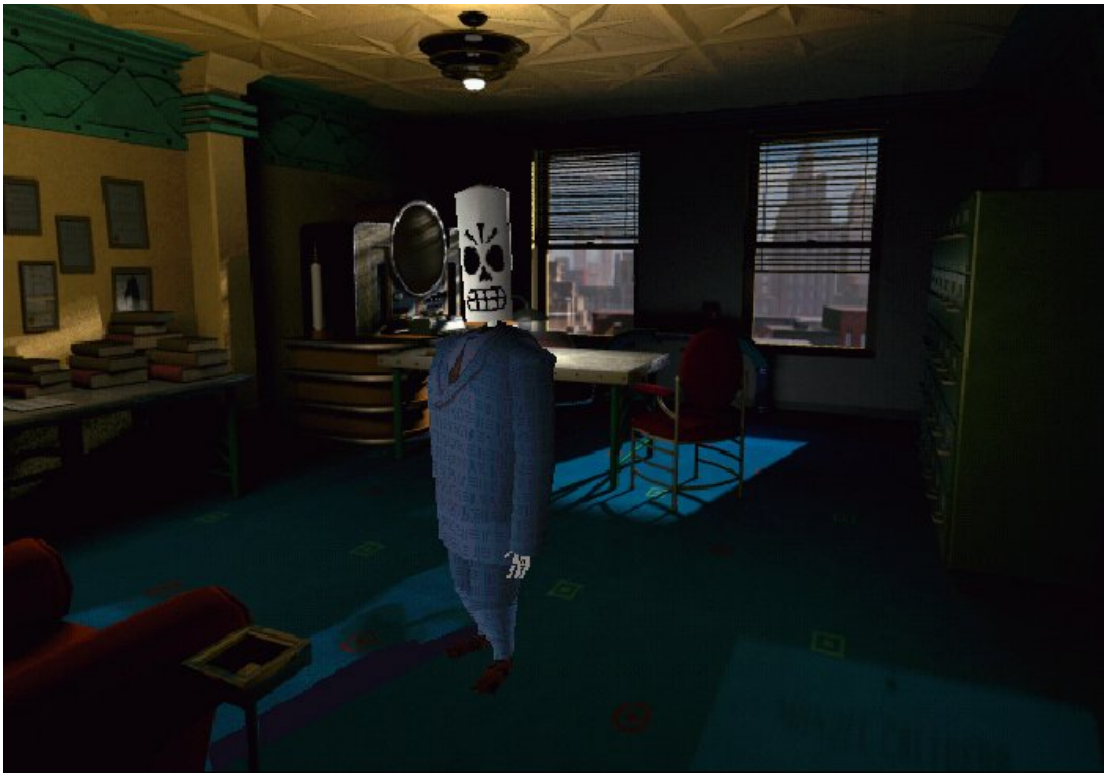
Eine der größten Stärken des GBC war sein umfangreiches Spielangebot. Dank Abwärtskompatibilität zum Game Boy konnten neue Spielerinnen und Spieler sofort loslegen und mussten sich nicht direkt mit Spielen eindecken. Doch es waren die exklusiven GBC-Titel wie **Pokémon Gold und Silber**, die Zelda-Titel **Link's Awakening DX** und **Oracle of Seasons/Ages**, **Metal Gear Solid** und viele andere, die die Verkaufszahlen antrieben.

Obwohl der GBC von einer starken Spielebibliothek unterstützt wurde, war seine Dominanz von kurzer Dauer. Nur drei Jahre später, 2001, brachte Nintendo den Game Boy Advance auf den Markt. Mit einem 32-Bit-Prozessor und einer deutlich verbesserten Grafik bot der GBA eine völlig neue Spielerfahrung, wodurch der GBC schnell in den Hintergrund trat.

Im Jahr 1998 erschien eines der letzten großen LucasArts-Adventures: **Grim**

Fandango. Mit dem Aufkommen der 3D-Shooter, Echtzeit-Strategie und umfangreichen Fantasy-Abenteuern wurde das Adventure-Genre in eine Nischenposition gedrängt, die es bis heute mehr oder weniger inne hat. Dennoch versuchte LucasArts vor 25 Jahren, seine klassische Adventure-Formel in eine moderne Welt zu übersetzen. Das Team um Tim Schafer, der schon an **Day of the Tentacle** und **The Secret of Monkey Island** arbeitete, erschuf eine düstere, humorvolle Welt, inspiriert von aztekischen Totenkulten und Film-Noir-Klassikern der 1930er-Jahre.

Die Geschichte folgt Manuel „Manny“ Calavera, einem Verstorbenen, auf seinem Weg durch das Reich der Toten, während er sich mit Verschwörungen, Liebe und der endlosen Suche nach Erlösung beschäftigt. Das Department Of Death (DOD) und der mysteriöse Zug Nummer Neun stehen dabei im Mittelpunkt eines skurrilen und doch tief bewegenden Abenteuers. Mit der Unterstützung von Charakteren wie Glottis, dem herzlichen Dämon-Mechaniker, und Meche, der unschuldigen Seele in Not, wird eine Geschichte gesponnen, die gleichermaßen humorvoll und tragisch ist.



Technisch gesehen war **Grim Fandango** ein großer Sprung für LucasArts. Der Umstieg von der SCUMM-Engine zur Engine GrimE veränderte das Spielerlebnis drastisch. Aus der altbekannten 2D-Perspektive mit Maussteuerung wurde ein 3D-Umfeld mit Tastatursteuerung. Mit dieser neuen Engine, die auf der Sith-Engine von Jedi Knight beruhte, versuchte LucasArts, Innovationen in ein Genre zu bringen, dem eine Randexistenz in einer modernen Welt drohte. Dies schlug fehl – wie auch das 2000 erschienene **Flucht von Monkey Island**, das die gleiche Engine nutzte, floppte die Bedienung in der Rezeption der Spielerinnen und Spieler.

Trotz seines künstlerischen Erfolgs und der positiven Rezensionen – attestiert durch beeindruckende 94 % auf Metacritic – konnte **Grim Fandango** nicht den kommerziellen Erfolg erzielen, den LucasArts erwartet hatte. Dies führte zu einer Wende im Unternehmen, weg von Adventures hin zum Fokus auf die erfolgreichen Star-Wars-Titel der späten 90er- und frühen 2000er-Jahre. Die Gründe für den kommerziellen Misserfolg sind vielfältig, das angeführte veränderte Spielprinzip und der generelle Rückgang des Adventure-Genres in dieser Zeit dürften jedoch die wichtigsten Gründe dafür sein.

Die Geschichte von **Grim Fandango** endete damit jedoch nicht. Dank des Engagements der Community und Entwicklern wie denen der Engine ResidualVM, die das Spiel wieder auf modernen Plattformen spielbar machte, und später, durch das Remaster von Tim Schafers Double Fine Productions, ist

Grim Fandango heute noch ein beliebter – und gut spielbarer – Klassiker aus dem LucasArts-Kosmos.

Bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - **SF # 137 – Civilization** (stayforever.de)
  - **SSF #67 – Contra** (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - **Contra: Wusstet ihr eigentlich ...?** (Steady, Patreon)
  - **Terranigma: Wusstet ihr eigentlich ...?** (Steady, Patreon)
  - **Blood: Wusstet ihr eigentlich ...?** (Steady, Patreon)
  - **SFS: Das Universum der Unendlichkeit**
    - Folge 1 (Steady, Patreon), Folge 2 (Steady, Patreon)
  - **Making Mags: Amiga Joker** (Steady, Patreon)
  - **SFT Bits: GameTrak** (Steady, Patreon)
  - **10 Jahre Klüger: Oktober 2013** (Steady, Patreon)

Liebe Grüße aus dem SFHQ

👋

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.