STAY FOREVER INSIDER

#32 – DEZEMBER 2023

Hallo zusammen,

hier ist Gunnar. Wir unternehmen eine kleine Zeitreise: Es ist das Frühjahr 2002, ich bin Leitender Redakteur bei GameStar. Ein paar Büros weiter werkelt Mick Schnelle mit einem kleinen externen Team an einem Konsolen-Sonderheft unter dem Namen **GamePro**. Offiziell nur ein Sonderheft, soll es aber in Wahrheit ein Markttest sein – im Verlag trägt man sich dank des Erfolgs von GameStar mit Expansionsgedanken im Spielemagazine-Segment. Durch eine Reihe überraschender Entwicklungen sitze ich ein paar Monate später mit André Horn in einem Büro auf der Vorstandsetage und darf, unabhängig vom vorher erschienenen Sonderheft oder dem redaktionellen Konzept von GameStar, ein ganz eigenes Konsolenheft entwickeln!

Es ist auch 20 Jahre später noch ein Wunder, dass der Verlag mir (vier Jahre Berufserfahrung) und André (gut zwei Jahre Berufserfahrung) ohne viel Coaching oder sonstige Unterstützung eine komplette Eigenentwicklung anvertraut hat. Naja, hat dann ja ganz gut geklappt – die GamePro erreichte zwar nie die Flughöhe von über 100.000 verkauften Heften, die man sich im Verlag erträumt hatte, aber sie spielte die Entwicklungskosten schnell wieder ein und legte den Grundstein für den Ausbau der Webseite gamepro.de, die dieser Tage monatlich Millionen Spielerinnen und Spieler erreicht, mehr als es das Heft je gekonnt hätte.

Ich war bloß zweieinhalb Jahre bei GamePro, dann übernahm ich die Chefredaktion der GameStar, aber diese zwei Jahre gehören zu den aufregendsten meines beruflichen Lebens. Ich bin sehr dankbar, dass ich diese Chance bekommen habe.

Und warum schreibe ich diese alte Kamelle nochmal auf? Weil es aktuell eine Zäsur gibt: 21 Jahre nach der Gründung gibt Webedia die nicht mehr profitable Zeitschrift GamePro auf und konzentriert sich auf das Online-Geschäft - am 6.12.2023 erscheint die allerletzte Ausgabe. Das ist ein bisschen traurig, aber da die GamePro im Web ja in Saft und Kraft steht, ist es (zumindest für mich) auch kein Grund, Tränen zu vergießen. Ich sage also: Ciao, gedruckte GamePro, es war schön!
Und verdrücke doch ein Tränchen, vielleicht.

Aber hey, die ganze Geschichte der Entstehung der GamePro habe ich vor einer Weile sehr ausführlich in einer Folge von Making Mags erzählt. Making Mags ist normalerweise Unterstützern vorbehalten, aber ich habe für diese Folge mal die Paywall ausgeschaltet. Wer Lust hat, sich die lange Version der Story zu geben, findet den Cast hier:

[Making Mags: GamePro (mit Gunnar Lott) | Patreon]

Nun weiter zu Stay Forever:

Hörertreffen in Hamburg

Am 3. November hat das **erste Hamburger Community-Treffen** von Stay Forever stattgefunden. Unser emsiges Forumsmitglied Herman_Toothrot hat das Ganze organisiert, eine launige Fünferrunde inklusive Fabian fand sich schließlich in einem Restaurant in Hoheluft-Ost ein. Bei Essen und Getränken ging es um große Fragen: Mario oder Sonic? Wann kommt endlich Gothic? Und wieso ist Gunnar so unglaublich gut im SF-Quiz? Fabian lässt noch mal ausrichten, wie viel Spaß ihm der Abend gemacht hat. Alle Beteiligten freuen sich schon auf das nächste Mal, gern in noch größerem Kreis. Wenn ihr derlei Treffen nicht verpassen wollt, schaut gern mal im Bereich „Community-Austausch“ unseres formschönen Forums vorbei.

SF-Magazin 2024

Unsere Unterstützer ab der Stufe „Exzentrischer Großmäzen“ erhalten einmal im Quartal Post von uns mit einem besonderen Goodie. Im Mai dieses Jahres war zum ersten Mal ein gedrucktes Heft dabei, und das kam so gut an, dass wir das nun jährlich wiederholen. Diesmal müsst ihr auch nicht bis zum Mai warten, denn die zweite Ausgabe des **Stay-Forever-Magazins** erscheint schon im **Januar 2024**.

Was erwartet euch diesmal? Zunächst mal ein erweiterter Umfang: Wir haben die Seitenzahl von 24 auf **32 Seiten** erhöht. Papier- und Druckqualität bleiben natürlich gleich. Ein häufiges Feedback zur Erstausgabe war, dass die Schrift vergleichsweise klein und deshalb schwer zu lesen sei. Diesmal drucken wir die Texte ein bisschen (½ Punkt) größer, was die Lesbarkeit verbessern sollte. Und natürlich enthält das Magazin wieder einen Schwung ausführlicher, gründlich recherchierter Artikel rund um die Themen Retro-Spiele und -Technik, verfasst vom Stay-Forever-Team und Freunden des Hauses. Worum sich die Titelstory dreht, verraten wir in der Januar-Ausgabe des SF Insiders.

Wer **bis zum 31. Dezember 2023 um Mitternacht** auf der Stufe „Exzentrischer Großmäzen“ in das Unterstützer-Abo einsteigt oder als bestehender Unterstützer auf diese Ebene upgraded, bekommt das Heft im Januar von uns frei Haus.

Stay Forever im Dezember

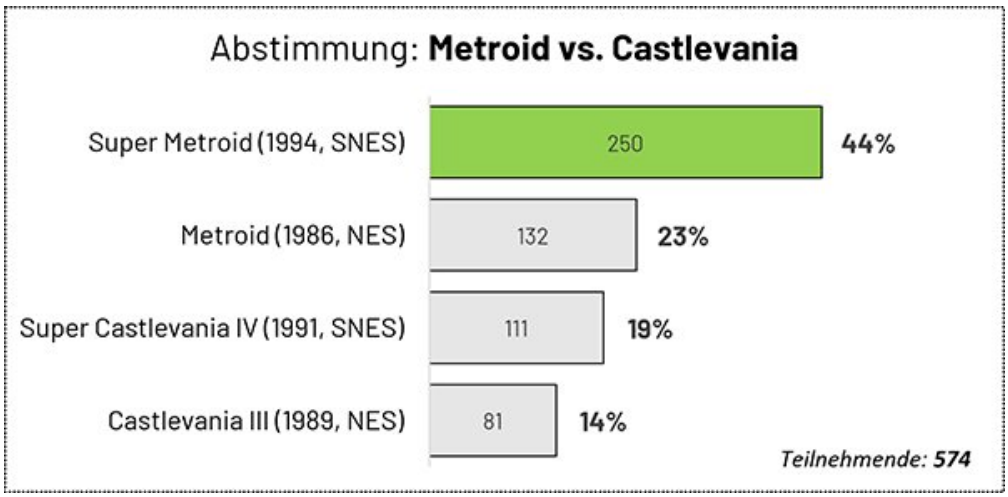
Weihnachtswoche 2023: Inzwischen ist es liebgewonnene Tradition, deshalb gibt es auch dieses Jahr wieder die große Stay-Forever-Weihnachtswoche: Von Montag, den 18.12. bis Sonntag (Heiligabend!) bringen wir sieben Tage lang jeden Tag eine neue Folge, offen für alle Hörer.

Eine Änderung gibt’s dieses Jahr: Bislang haben wir die Weihnachtswoche dazu benutzt, einige unserer Unterstützer-

Episoden des Jahres als offene Folgen neu zu veröffentlichen; eine Art Leistungsschau sozusagen, um ein reinschnuppern in die Dinge zu ermöglichen, die sonst nur hinter der Paywall stattfinden. Dieses Recycling fand nicht jeder toll, deshalb passiert es dieses Jahr nicht mehr. Stattdessen wird die Freitags-Folge – traditionell den Unterstützern vorbehalten – in der Weihnachtswoche offen für alle sein; und zwei weitere Folgen, die normalerweise hinter verschlossenen Türen stattfinden, erscheinen offen. Beides ist aber neues Material, es gibt keine Wiederholungen.

Wir hoffen, dass wir euch damit allen Freude bereiten können. Wir freuen uns jedenfalls schon auf die Woche (und natürlich auf Weihnachten)!

Super Stay Forever: Über das Thema von Folge #69 von Super Stay Forever durften wieder unsere Unterstützer abstimmen; diesmal ging es um das Duell von zwei Metroid-Spielen gegen zwei klassische Castlevanias. Das Ergebnis fiel wesentlich eindeutiger aus, als wir vermutet hatten: Castlevania war chancenlos, beide Metroids hängten ihre Konkurrenten ab. Einsam an der Spitze steht aber **Super Metroid** für das SNES, und deshalb schlüpfen Fabian und Chris im Dezember in den Kampfanzug von Samus Aran und gehen auf die Suche nach einem entführten Baby-Metroid.



Ausgefragt: Mini-Jubiläum! Zum zehnten Mal beantworten wir Fragen von euch, unseren Hörern, die querbeet durch alle Themenfelder gehen können. Zur Feier des Tages ist nicht nur das übliche Trio Gunnar, Chris und Fabian am Start, sondern auch Rahel und Henner beantworten als Gast-Beiträge je eine eurer Fragen. Unter anderem hört ihr in der Folge, welche Spiele nie bei Stay Forever stattfinden werden, was für Bösewichter wir wären, wie horror-affin wir sind, und vieles mehr.

Interview: In unserer November-Folge über Sensible Soccer kam der Sensible-Software-Mitgründer Jon Hare in mehreren Einspielern zu Wort. Die stammen aus einem längeren Interview, das Gunnar mit Jon geführt hat. Wir reichen das im Laufe des Dezember in voller Länge nach.

Unterstützer-Inhalte im Dezember

Wusstet ihr eigentlich ...? Doppelter Nachschlag: Sowohl zur November-Folge von Super Stay Forever (Ratchet & Clank) als auch zur SF-Folge zu Sensible Soccer haben wir unser Pulver noch nicht ganz verschossen. Wie gewohnt gehen wir in den Nachtrags-Folgen kurioseren Themen rund um das jeweilige Spiel nach, steigen tiefer in Details ein und ziegen die Linse noch etwas weiter auf.

Stay Forever Technik Bits: Wer in den 80er-Jahren ein Nintendo NES gekauft

hat, der bekam eine Lichtpistole mit dazu, denn die gehörte fest zum Lieferumfang. Zapper hieß das Ding, war erst grau, später orange und erlaubte es, auf den Bildschirm zu schießen. Wie funktionierte das eigentlich? Wie gut waren die Spiele, die für den Zapper erschienen sind? Und wie kam Nintendo überhaupt auf die Idee, eine Lichtpistole herzustellen? Fabian und Henner erzählen die überraschende Vorgeschichte des Zappers und erklären, warum die simple Plastik-Pistole für Nintendo enorm wichtig war.

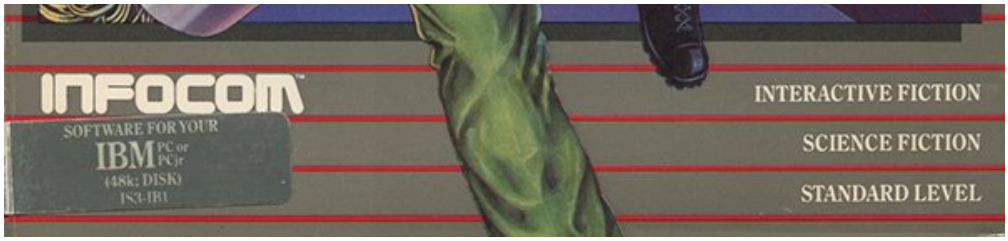
Zehn Jahre klüger: Wenn ein Spielejahr endet, werden traditionell die Spiele des Jahres gekürt – und ebenso traditionell urteilen Chris und André dann in Zehn Jahre Klüger, ob das ein guter Jahrgang war oder nicht. Das ist eines unserer Themen aus dem Dezember 2013, aber Spieler und Branche wurden in dem Monat auch von einer unschönen Entwicklung auf Youtube bewegt, und ein deutsches Entwicklungsstudio wechselt den Besitzer.

Making Mags: Im Dezember 2004 ging ein neues PC-Spieleheft an den Start, das die Platzhirsche GameStar und PC Games direkt herausfordern sollte: Mit hochwertiger Ausstattung, starker Vollversion, vor allem aber mit professionellen Inhalten von erfahrenen Redakteuren. Aushängeschilder der **PC Powerplay** waren Martin Deppe und Florian Stangl, beide Veteranen von PC Player und GameStar. Nach vielversprechendem Start schaffte die PC Powerplay es letztendlich aber nicht, die Konkurrenten einzuholen, und musste nach knapp drei Jahren wieder aufgeben. Benedikt hat den Chefredakteur Martin Deppe zu Gast, um mit ihm die Entstehung und das Schicksal der PC Powerplay nachzuzeichnen.

Stay Forever Spielt: Gunnar und Chris stürzen sich Ende Dezember in einen echten Textadventure-Klassiker: 1983 erschien das Infocom-Abenteuer Planetfall, in dem wir als einziger Überlebender eines Raumschiff-Unglücks auf einem unbekannten Planeten abstürzen und uns in einer mysteriösen Anlage wiederfinden.

Planetfall war das Debutwerk von Steve Meretzky, und es besitzt bereits dessen ikonischen Stil, in dem sich originelle Herausforderungen und Situationskomik mischen. Planetfall gilt als anspruchsvolles Spiel, was uns natürlich freut – und es führt mit dem Roboter Floyd einen Begleiter ein, der die Spielenden damals nachhaltig beeindruckt und sogar berührt hat.

Werden wir von dem Planeten entkommen? Werden wir schöne Karten der Spielwelt malen? Werden wir von Grues gefressen werden? Findet es mit uns heraus!



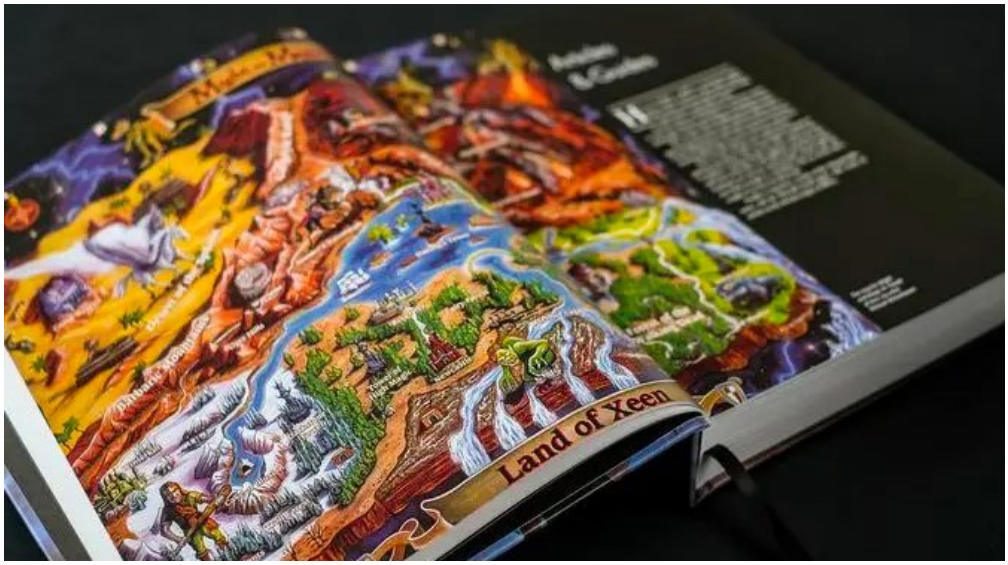
Weihnachten mit Retro Shirty

Ho, Ho, Ho! Die Weihnachtstage rücken näher, und in Karlsruhe sitzt ein Mann mit weißem Haar, der nur darauf wartet, euch Geschenke zu bringen. Nein, es ist nicht der Weihnachtsmann, sondern Gunnar, der auf Unmengen an fantastischem Retrogaming-Merchandise sitzt, das er nur zu gerne unter eure Weihnachtsbäume legen würde. Dafür müsst ihr nur mal in unserem Retroshirty-Shop vorbeischauen. Um euch die Auswahl zu erleichtern, haben wir ein paar passende Items für das Geschenke-Inventar rausgesucht.

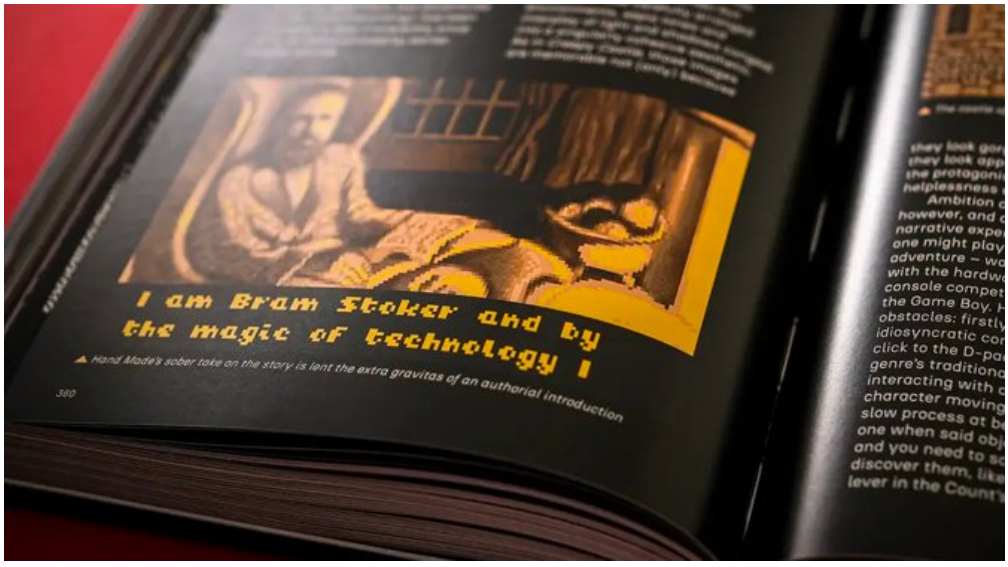
Bücher (englischsprachig)

The Art of Point & Click Adventure Games ist eine fesselnde Reise durch die Geschichte der Point-and-Click-Adventures. Mit über 50 exklusiven Interviews, darunter Al Lowe, Éric Chahi, Ron Gilbert und Tim Schafer, bietet das 500-seitige Buch einen visuellen Genuss für Retrogaming-Fans.

The CRPG Book: A Guide To Computer Role-Playing Games ist eine Liebeserklärung an das CRPG-Genre. Auf mehr als 650 Seiten werden 450 Spiele besprochen, von den Ursprüngen wie Wizardry bis zu modernen Klassikern wie Mass Effect. Ein unverzichtbarer Begleiter für alle, die die epische Welt der CRPGs erforschen möchten.

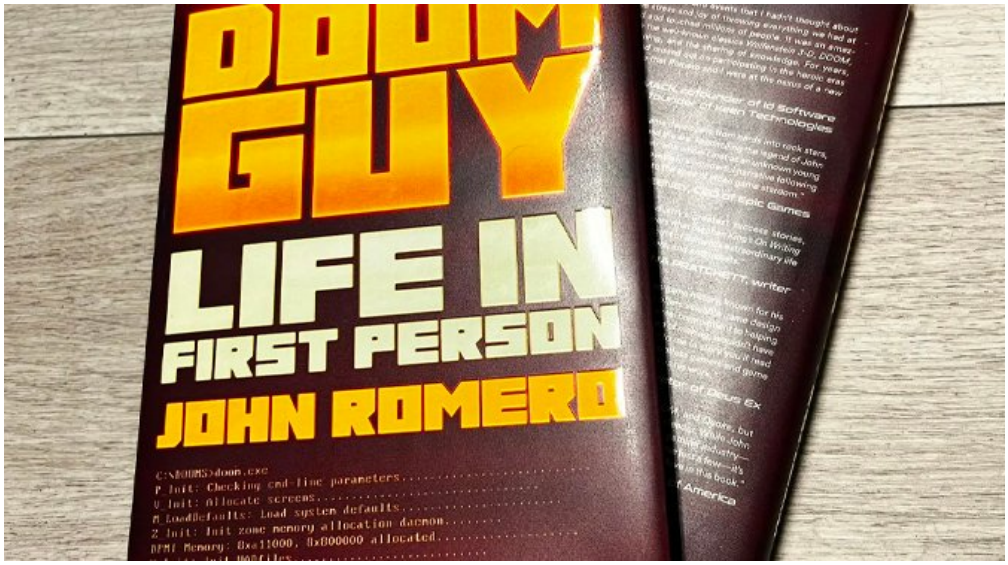


FROM ANTS TO ZOMBIES: SIX DECADES OF VIDEO GAME HORROR gewährt einen faszinierenden Einblick in die dunkle Seite der Videospiele. Auf über 70 Plattformen und über mehr als sechs Jahrzehnte Horror-Gaming ist das Buch ein visuelles Fest und ein Muss für Horrorfans.



DOOM Guy: Life In First Person By John Romero präsentiert die Lebensgeschichte des ersten Rockstars der Spielegeschichte. John Romero, dem Miterfinder von DOOM, Quake und Wolfenstein 3-D. Das Buch gewährt einen intimen Blick in Romeros Leben und seinen

Weg zur Spiele-Ikone.



Subtil Retro

Unsere *Subtil Retro*-Kollektion bietet schlichte Basics mit subtilen, einfarbigen Signets. Die Kleidungsstücke sind perfekt für Anlässe wie Vorstandssitzungen, Elternabende oder schicke Abendessen, wenn ein großes Motto oder Games-Motiv nicht angemessen ist. **Achtung:** Bestellungen müssen bis zum 9.12. eingehen, um rechtzeitig zum Fest anzukommen.

Schnickschnack

Was schenkt man dem, der schon alles hat? Richtig, noch mehr Schnickschnack, der schon irgendwo seinen Platz auf dem Schreibtisch oder im Büro findet. Unsere kleinen

Goodies bringen mit liebevollen Details Retro in den Alltag. Unsere neuen iPhone-Handyhüllen, inspiriert von unseren Folgen zu Terranigma, Age of Empires und Silent Hill 2, schützen nicht nur, sondern sind auch eleganter Ausdruck des Lieblingshobbys. Pixelkunst-Tassen und Schlüsselanhänger, ob in Form eines SNES-Controllers, eines Game Boy oder mit den ikonischen Playstation-Tasten, setzen das i-Tüpfelchen auf das Gaming-Erlebnis im Alltag.

Super Mario RPG

Nintendo hat ein altes SNES-Spiel aus den Archiven geholt und für eine launige Geschichtsstunde aufwendig überarbeitet. Fabian schaut es sich an – und hat eine Überraschung für euch.

GEWINNSPIEL

Wir verlosen drei Exemplare des Spiels plus Merch-Paket.

Bevor wir uns **Super Mario RPG** in seiner am 17. November erschienenen Switch-Neuauflage widmen, eine schöne Sache vorweg: Nintendo hat sich bereit erklärt, unter allen Stay-Forever-Insidern drei passende Preise zu verlosen. Wenn ihr ein **Bundle aus Spiel und Merch gewinnen** möchtet, schickt bitte bis zum 8. Dezember eine Mail mit dem Betreff Super Mario RPG an *fabian@stayforever.de*. Der Zufall wird drei Glückliche ermitteln, die sich das Ganze unter den Weihnachtsbaum legen können. Die obligatorischen Teilnahmebedingungen findet ihr hier. Dieses Gewinnspiel nimmt keinerlei Einfluss auf unsere Berichterstattung zum Spiel – aber das ist ja selbstverständlich.

Super Mario RPG

Super Mario RPG ist ein Remake des (bis auf einen nun gestrichenen Untertitel) gleichnamigen SNES-Spiels aus dem Jahr 1996. Für viele wird es der erste Kontakt mit dem Titel sein, ist er in Europa damals doch gar nicht erschienen. Das SNES lag 1996 in seinen letzten Zügen, der Aufwand einer Übersetzung in mehrere Sprachen war wahrscheinlich nicht mehr zu rechtfertigen. Dabei war das Spiel grundsätzlich eine große Sache, denn hier arbeiteten die Mario-Macher von Nintendo mit den Rollenspiel-Königen von Square zusammen – das Finale einer langjährigen Erfolgsgeschichte, bevor sich die Wege der beiden Firmen zeitweise trennten. In Japan wurde nur zehn Monate nach **Super Mario RPG** die lange Zeit exklusiv auf Nintendo-Systemen beheimatete Reihe **Final Fantasy** mit Teil 7 auf Sonys Playstation fortgesetzt.

Zu Spielbeginn entführt Bowser (mal wieder) die Prinzessin.

Super Mario RPG ist historisch nicht nur aufgrund der Kooperation zweier japanischer Branchengiganten interessant. Obwohl es ein Einzeltitel blieb, war es die Geburtsstunde beider späterer Rollenspiel-Reihen rund um **Super Mario** – also **Paper Mario** (Premiere 2000 auf dem Nintendo 64, besprochen in Super Stay Forever 26) sowie **Mario & Luigi** (Premiere 2003 auf dem Game Boy

Advance).

Wer eins der späteren Mario-Rollenspiele – egal aus welcher der beiden Serien – kennt, weiß in etwa, was **Super Mario RPG** auszeichnet: Kämpfe mit Geschicklichkeitselementen, beschwingte Stimmung, viel Nintendo-Fanservice. Die Story ist traditionell nebensächlich: Bowser entführt Peach, ein noch böserer Bösewicht namens Schmiedrich rückt mit einer Monsterarmee an, Mario und weitere Charaktere – darunter Bowser – verbünden sich, der Weltfrieden wird gerettet.

Die Kämpfe werden über einfache Menüs gesteuert.

Mario beherrscht auch in **Super Mario RPG** seinen Parade-Move, den Sprung, dieser spielt aber keine zentrale Rolle. Den Großteil des Spiels verbringt man in rundenbasierten Kämpfen, in denen attackiert und verteidigt, mit Items hantiert und mit Spezialtechniken experimentiert wird. Das Ganze funktioniert genretypisch über Klicken in Menüs, als Besonderheit belohnt **Super Mario RPG** aber mit gutem Timing ausgeführte Aktionen. Drückt man bei einem Angriff im richtigen Moment den richtigen Button, fällt die Attacke stärker aus. Umgekehrt nimmt man so bei gegnerischer Offensive weniger Schaden. Das Konzept ist simpel, wertet die vielen Gefechte aber ungemein auf. Neue visuelle Hilfen erleichtern das Finden des richtigen Timings, überhaupt fällt das Spiel im Remake noch zugänglicher aus als 1996. Es gibt sogar einen zweiten, leichteren Schwierigkeitsgrad, dieser

entfernt aber quasi jede Herausforderung aus dem ohnehin nicht sehr fordernden Abenteuer.

Die Entwicklung des Remakes hat Nintendo nicht intern erledigt, sondern das Studio ArtePiazza beauftragt, das in der Vergangenheit häufig an der Rollenspiel-Reihe **Dragon Quest** gearbeitet hat. Die grafische Überarbeitung ist exzellent gelungen. Was im Original eine knuffige Pixelwelt war, wurde bei gleicher, isometrischer Perspektive aus Polygonen nachgebaut, der Charme blieb dabei erhalten. Ebenso gut ist der neue Soundtrack von Originalkomponistin Yoko Shimomura, alternativ kann man zur SNES-Musik wechseln. Kleine audiovisuelle Schönheitsfehler gibt es dennoch: Die Bildrate bricht gelegentlich leicht ein, und in den neuen – an sich sehr schönen – Videosequenzen irritiert das Fehlen gesprochener Stimmen, stattdessen gibt es auch hier nur Dialoge in Textform.

Charakter Mallow setzt seine Technik Blitzgewitter ein.

Natürlich ist **Super Mario RPG** kein Rollenspiel in der Art eines **Baldur's Gate 3** oder anderer Komplexitätsmonster. Das Spiel funktioniert in mehrerlei Hinsicht innerhalb klar abgesteckter Grenzen: Neue Skills werden automatisch beim Erreichen bestimmter Levels freigeschaltet, die Ausrüstungs-Slots und deren mögliche Befüller sind überschaubar, die eigene Party kann maximal drei Charaktere umfassen. Man merkt dem Spiel an, dass es einst auch als Heranführung von

Mario-Fans an ein für sie unter Umständen fremdes Genre funktionieren sollte.

Bei Levelaufstiegen schaltet man hin und wieder neue Fähigkeiten frei.

Dies schadet dem Spiel keineswegs. Wer nicht mehr als 100 Stunden in ein Mammutwerk mit viel Detailarbeit stecken kann oder will, wird die 12 bis 15 Stunden von **Super Mario RPG** eventuell sogar als Glücksfall empfinden. Das Spiel hat zwar kaum Ideen, die seine geistigen Nachfolger nicht aufgegriffen, variiert oder erweitert hätten, als kurzweilige Rückschau in die Zeit simplerer Konsolen-Rollenspiele ist **Super Mario RPG** aber auch 27 Jahre später noch eine Reise wert.

Retronews

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

Fugger 2: Nachfolger geplant, Programmierer gesucht! – Lars Martensen, der Programmierer der klassischen deutschen Wirtschaftssimulationen **Fugger, Fugger 2** und **Die Gilde**, plant einen Nachfolger zu **Fugger 2**. Das verriet er in einem Interview mit Andreas Ochs, der den Retro-YouTube-Kanal MagisthansSpielekiste betreibt. Martensens

hat beobachtet, dass Retro-Spiele wieder in Mode kommen; insbesondere solche, die von Indie-Studios mit innovativen Ideen und begrenzten Ressourcen entwickelt werden können. Der Plan sieht vor, in der Tradition von **Die Fugger 2** und **Die Gilde** etwas Neues zu schaffen, das Retro-Elemente beinhaltet und gleichzeitig die Möglichkeit des gemeinsamen Online-Spielens bietet.

Martensen ruft die Community dazu auf, sich bei Interesse an einer Mitarbeit in diesem Projekt mit ihm in Verbindung zu setzen. In Bezug auf potenzielle Teammitglieder erklärt er: „Für einen möglichen Nachfolger im Geiste von Fugger 2/Die Gilde 1 suche ich Programmierer mit sehr guten C-/C++-/C#-Fähigkeiten und Grafiker (3D-Studio Max, Maya, Concept Art, Paintings). Idealerweise habt Ihr bereits Erfahrungen im Games Development, oder aber Ihr habt andere Projekte oder Demos fertiggestellt. Die Bereitschaft, sich auf dem Weg zu ewigem Ruhm, Heldenstatus und Talern ein bis zwei Jahre zu quälen, ist zwingend mitzubringen."

Unabhängig von der Entwicklung des neuen Spiels ist Andreas' Interview mit Lars ein spannendes Dokument zu einer vergangenen Zeit der Wirtschaftssimulationen, die möglicherweise bald wieder aufleben wird. Genauere Informationen für Bewerber gibt es in der Videobeschreibung.

Andreas und Lars reden über Fugger.

KeeperFX: Horny wird Open Source – Während Electronic

Arts auf der **Dungeon Keeper**-Lizenz schläft, arbeiten Fans mit dem Open-Source-Projekt **KeeperFX** bereits seit 2008 daran, den Bösewicht-Echtzeit-Simulator zukunftssicher zu gestalten. 2023 trauen die Macher sich nun, ihre Version 1.0 zu verkünden. Mit dieser Versionsnummer zeigen die Entwickler, dass der gesamte Code von **Dungeon Keeper** neu geschrieben wurde, wodurch KeeperFX zu einem echten, eigenständigen Open-Source-Spiel wird. Der Besitz des Originalspiels ist aus urheberrechtlichen Gründen immer noch erforderlich. KeeperFX bringt Verbesserungen und Erweiterungen in allen Bereichen des Spiels und wird damit zum Muss, wenn man heutzutage Horny beschwören möchte. KeeperFX ist kostenlos, Download und Installationsanleitungen gibt es auf keeperfx.net.

Eines der neuen Features: Eine bessere Übersicht via Zoom

Flashback 2 veröffentlicht – Über 30 Jahre nach seinem Erscheinen erhält der klassische französische Plattformer **Flashback** von Delphine Software eine Fortsetzung. Und das ist – zumindest auf dem Papier – kein liebloses Namensrecycling, sondern eine vollwertige Fortsetzung, an der auch noch der Originaldesigner Paul Cuisset beteiligt ist. Auch inhaltlich klingt alles vielversprechend: Das Spiel setzt die Geschichte des Helden Conrad B. Hart fort, der sich durch diverse Levels klettert, schießt und rätselt, alles wie beim geistigen **Another World**-Nachfolger 1992.

Die Umsetzung hat der Entwickler Microids allerdings vollkommen ins Wasser gesetzt. Das lockere Plattform-Gehüpfe des Originals fehlt fast vollständig, Spaß an der Bewegung entfällt dank nerviger, schlecht erkennbarer Hindernisse. Kollege Paul Kautz vergibt in der GameStar vernichtende 26 Punkte: „Die an sich ganz nette Handlung ist einschläfernd öde inszeniert. Und die Tiefe des Raums zu nutzen, war eine sensationell dämliche Idee - sie steuert nichts Gutes zum Spiel bei, legt Conrad stattdessen einen Stolperstein nach dem anderen in den Weg.“ Autsch! Wer also nochmal **Flashback** erleben möchte, könnte bei GOG das Original kaufen und via Open-Source-Implementation (z.B. REminiscence, github) eine bessere Erfahrung als mit **Flashback 2** machen.

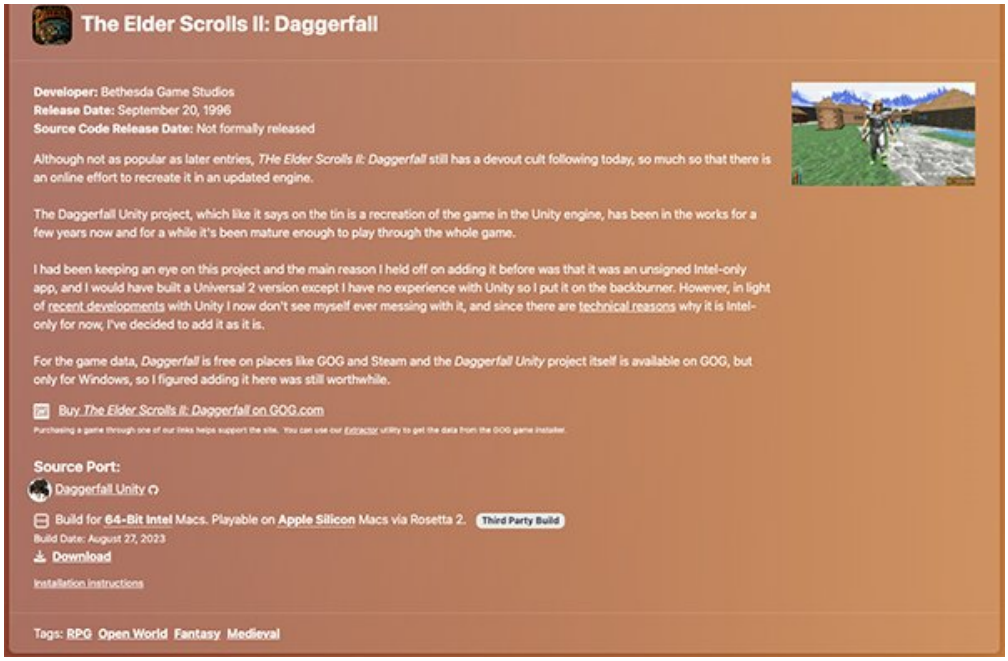
In Flashback 2 geht es direkt in den Dschungel.

Half-Life-Dokumentation zum 25. Geburtstag – Das Team von Noclip ist für seine ausführlichen, tiefgründigen Videospiel-Dokumentationen bekannt, die es üblicherweise via Patreon-Crowdfunding finanziert. Dies ist bei dem neuen Dokufilm zu **Half-Life** nicht der Fall – Valve wusste die bisherige Arbeit des Teams so sehr zu schätzen, dass sie sie für die offizielle Dokumentation zum 25. Geburtstag des immersiven Shooters anheuerten. Anlässlich dessen wurde das ursprüngliche Entwicklerteam zusammengebracht, um in Erinnerungen an **Half-Life** zu schwelgen. Dabei geht es um die Entstehungsgeschichte des Spiels und die frühen Tage

von Valve, den Hauptschwerpunkt des Films bilden aber natürlich die technischen Details und Game-Design-Erzählungen. Die Dokumentation ist in englischer Sprache mit englischen Untertiteln (oder computergenerierten deutschen Untertiteln) kostenlos auf YouTube verfügbar.

Die Dokumentation arbeitet mit vielen Bildern und Videos aus der Frühzeit von Valve.

Mac Source Ports bringt Retro-Spiele auf MacOS – Spieler auf Apple-Computern und Laptops sind oft im Nachteil, was die Verfügbarkeit von neuen und alten Spielen angeht. Ein neues Projekt, macsourceports.com, will dem entgegenwirken. Entwickler Tom Kidd sammelt Open-Source-Spieleprojekte und verlinkt auf deren offizielle Dateien. Falls keine verfügbar sind, kompiliert und veröffentlicht er seine eigenen signierten MacOS-Binärdateien. Neben diesen Ports hat Tom auch ein .exe-Extraktionsprogramm veröffentlicht, mit dem MacOS-Benutzer Spieldaten aus den Installationsprogrammen von GOG ziehen können. Jede Portierung auf der Website ist eine Universal-2-Binärdatei, die sowohl auf Intel- als auch auf Apple-Silicon-CPUs laufen kann, und wird von einem direkten Download-Link und einer ausführlichen Installationsanleitung begleitet. Zu den aktuellen, spannenden Ports zählen **Homeworld**, **Daggerfall**, **Planetfall** sowie viele Lucasfilm-Adventures der 1980er-Jahre und **Star Wars**-Spiele der 1990er-Jahre.



Spiele werden ansprechend präsentiert.

Sind Lightguns auf LCDs möglich? – Okay, kaum jemand hat danach gefragt, doch wir Technikfans und Retronerds sind auch an theoretischen Konzepten und Gedankenspielen interessiert. Indie-Entwicklerin Nicole Express (die viele exzellente Blog-Einträge und Spiele verfasst hat) ist der Frage auf den Grund gegangen, ob Lightguns auch mit LCD-Bildschirmen verwendet werden können. Röhrenfernseher der alten Schule sind in der Retro-Szene zum Inbegriff dafür geworden, Retro-Spiele „so zu erleben, wie sie entwickelt wurden". Aber moderne Fernseher haben viele Vorteile: Sie sind leichter, in der Regel größer, und es gibt eine Menge Upscaler, die wirklich gute Bilder liefern. Aber dann gibt man Peripheriegeräte wie Lichtpistolen auf, die an das Timing des Fernsehers gebunden sind. Oder doch nicht? Um das zu untersuchen, schaut sich Nicole Express diverse Lightguns mit diversen Setups an und blickt hinter die Kulissen der Technik. Der Titel ihres Blogeintrags gibt bereits einen Hinweis auf die Antwort der anfänglichen Frage: Yes, You Can Use Lightguns on LCDs-- Sometimes

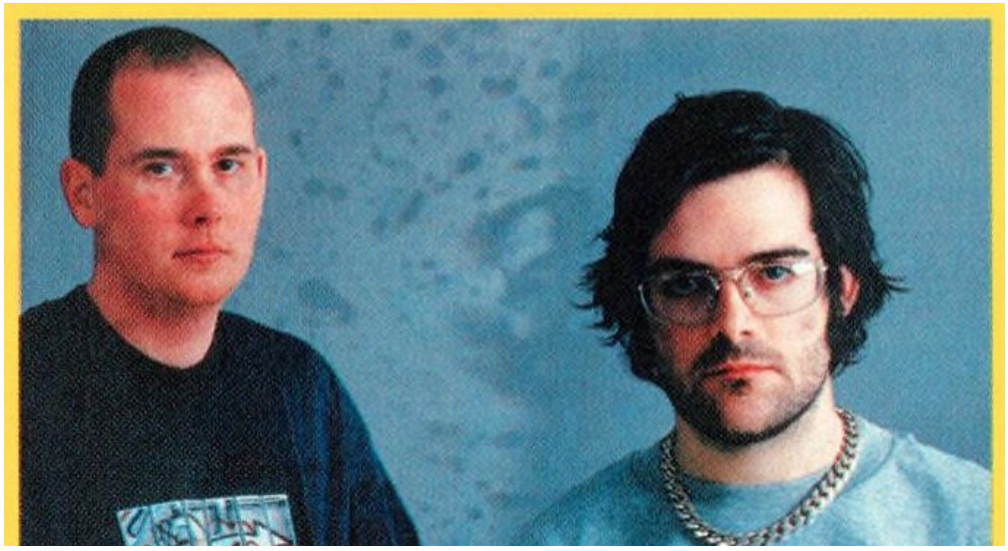
Der Zapper von Nintendo wurde 1984 fürs NES veröffentlicht und für Spiele wie Duck Hunt und Hogan's Alley verwendet.

Zeitreise

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

Vor 25 Jahren ... (Dezember 1998)

Vor genau 25 Jahren, im Dezember 1998, wurde ein Gaming-Gigant geboren: **Rockstar Games**. Die Gründungsgeschichte dieses Studios ist ein Einblick in die Entstehung eines kreativen Imperiums. Die Schlüsselfiguren dieses Kapitels der Spielegeschichte waren Dan Houser, Sam Houser, Jamie King, Gary Foreman und Terry Donovan.



Can young, tough, music-industry veterans Terry Donovan (left) and Sam Houser bring "cool kid" culture to the game market?

Terry Donovan & Sam Houser

Die Ursprünge von Rockstar reichen zurück zu Take-Two Interactive, das im März 1998 die Vermögenswerte des damals inaktiven britischen Videospielverlags BMG Interactive erwarb. Hierbei handelte es sich um keine gewöhnliche Übernahme. Take-Two erhielt nicht nur beliebte Titel wie **Grand Theft Auto** und **Space Station Silicon Valley**, sondern auch eine Gruppe talentierter Köpfe, die von BMG zu Take-Two wechselten.

Die Houser-Brüder Sam und Dan sowie Jamie King spielten eine entscheidende Rolle in der frühen Phase dieser Transformation. Nach Abschluss der Akquisition überquerten sie den Atlantik, um von London nach New York zu ziehen, und Sam Houser wurde im April 1998 zum Vizepräsidenten der weltweiten Produktentwicklung bei Take-Two ernannt.

Die Geburtsstunde von Rockstar Games folgte im Dezember 1998. Die Houser-Brüder, gemeinsam mit Jamie King, Gary Foreman und Terry Donovan, etablierten Rockstar Games als eigenständiges „High-End"-Verlagslabel von Take-Two. Die Ankündigung erfolgte im Januar 1999. Dieser Schritt war mehr als nur die Gründung eines neuen Unternehmens; die Gründer verfolgten eine eigene Vision. Im Oktober 2011 erklärte Dan Houser gegenüber dem Magazin Famitsu, dass Rockstar Games absichtlich darauf verzichtete, Spiele im Ego-Shooter-Genre zu entwickeln: „Es liegt in unserer DNA, zu vermeiden, was andere Unternehmen tun. Unsere bisherigen Spiele haben sich von jedem Genre unterschieden, das zu der Zeit existierte; wir haben mit Spielen wie der GTA-Serie selbst neue Genres geschaffen."

GTA III

Die ersten Jahre nach der Gründung waren geprägt von einem kühnen Geist. **Grand Theft Auto III** wurde 2001 veröffentlicht und brachte eine Revolution in der Spielewelt. Eine offene, pulsierende Stadt, in der der Spieler Teil einer spannenden Gangster-Story wurde, eine Welt, in der jeder Quadratmeter zu erkunden war, die große Freiheit bot. Ein weiterer Höhepunkt war **Max Payne** im selben Jahr, entwickelt von Remedy Entertainment, vertrieben von Rockstar. Ein düsteres Noir-Erlebnis, das nicht nur mit seinen innovativen Gameplay-Mechaniken wie Bullet Time, sondern auch mit seiner tiefgreifenden, filmähnlichen Erzählung beeindruckte.

Doch 2002 brachte nicht nur Fortschritt, sondern auch Kontroverse. Das brutale Stealth-Actionspiel **Manhunt** stellte die Grenzen der Gewaltdarstellung in Videospielen mit heftigen Exekutionen auf die Probe und sorgte für ethische Diskussionen über Gewalt in Videospielen. In Deutschland stehen **Manhunt** und der 2007 erschienene Nachfolger **Manhunt 2** auf dem Index. Ein Spiel, das nicht nur auf dem Bildschirm, sondern auch in den Köpfen der Menschen Wirkung zeigte.

Das Jahr 2004 markierte einen weiteren Triumph für Rockstar

Games mit **Grand Theft Auto: San Andreas**. Eine riesige offene Welt, epische Handlung und ein Gefühl der Freiheit, das die Spieler in den Bann zog. Auch wenn **GTA III** die GTA-Formel definierte, ist **GTA: San Andreas** bis heute das ikonischste GTA. *All we had to do is follow the damn train, CJ!*

GTA: San Andreas

Heute, über zwei Jahrzehnte später, hat sich Rockstar Games zu einem Gaming-Schwergewicht entwickelt. Mit Franchises wie **Grand Theft Auto** und **Red Dead Redemption** (die beide bis heute aktive, millionenschwere Online-Ableger haben) hat das Studio nicht nur kommerzielle Erfolge gefeiert, sondern auch den Standard für offene Spielwelten und immersive Erzählungen gesetzt.

Die jüngsten Entwicklungen, wie die Übernahme von Cfx.re (das Community-Team hinter den größten Rockstar-Roleplay- und -Creator-Communities) im Jahr 2023 und die Gründung von Rockstar Dundee (durch Übernahme von Ruffian Games) im Jahr 2020 zeigen, dass Rockstar Games weiterhin zukunftssicher plant.

Vor 30 Jahren ... (Dezember 1993)

Die Anhörungen des Senats der Vereinigten Staaten zu Videospielen in den Jahren 1993 und 1994 markierten einen entscheidenden Moment in der Geschichte der Videospielindustrie. Vom 7. Dezember 1993 bis zum 5. März 1994 versammelten sich Mitglieder der Senatsausschüsse für Regierungsangelegenheiten und Justiz, um Anhörungen mit Vertretern von Unternehmen der Videospielbranche wie Nintendo und Sega abzuhalten. Der Fokus lag dabei auf der Darstellung von Gewalt in Videospielen und den Auswirkungen auf Kinder. Diese Anhörungen wurden durch Bedenken aus der Öffentlichkeit ausgelöst, insbesondere im Zusammenhang mit den Veröffentlichungen der Spiele **Night Trap**, **Mortal Kombat** und später auch **Doom**, das nach der ersten Anhörung herauskam.

Vor 1994 verfügte die US-Videospielindustrie nicht über ein einheitliches Bewertungssystem für Inhalte. Hersteller wie Sega verwendeten eigene Bewertungskriterien und -siegel, mit denen andere Hersteller wie Nintendo natürlich nichts zu tun haben wollten. Eine Vereinheitlichung und Selbstregulierung der Branche scheiterte am harten Konkurrenzkampf. Die Children's Advertising Review Unit (CARU) des Better Business Bureau – eine Interessenvertretung der Industrie – hatte bereits 1993

Hinweise darauf erhalten, dass der Inhalt von Videospielen von Politikern überprüft wurde und informierte seine Vorstandsmitglieder Nintendo und Sega davon.

Unter der Leitung der Senatoren Joe Lieberman und Herb Kohl wurden die Videospielunternehmen für die realistische Darstellung von Gewalt in Videospielen zur Verantwortung gezogen. Der Kongress drohte damit, die Branche zu regulieren, falls die Unternehmen nicht selbst Maßnahmen ergreifen würden. Dies führte zur Gründung der Interactive Digital Software Association (IDSA, heute als Entertainment Software Association bekannt, ESA) im Juli 1994, die als Interessenvertretung für die Branche fungieren sollte. Gleichzeitig wurde das Entertainment Software Ratings Board (ESRB) ins Leben gerufen, um Altersfreigaben für in Nordamerika verkaufte Videospiele bereitzustellen.

Die Kategorien der ESRB

Die IDSA übernahm auch die Rolle einer Handelsvereinigung, die die Interessen der Branche gegenüber der Regierung und anderen Gruppen vertrat. Nach der Umbenennung zu ESA lancierte die Koalition die für lange Zeit wichtigste Branchenmesse, die Electronic Entertainment Expo (E3).

Vor 30 Jahren ... (Dezember 1993)

Vor 30 Jahren tauchten Spieler in die Welt von **Gabriel Knight: Sins of the Fathers** ein, einem Point-and-Click-Adventure, das von der Autorin Jane Jensen erschaffen wurde. In enger Zusammenarbeit mit der erfahrenen Spieleentwicklerin Roberta Williams und dem musikalischen Talent von Jensens Ehemann Robert Holmes entstand ein Klassiker, der die Spieler mit auf eine mysteriöse Reise durch die Straßen von New Orleans nahm.

Das Cover des Spiels

Die Entwickler, angeführt von kreativen Köpfen wie Bob Andrews, Tom DeSalvo und Nathan Gams, hatten sich vorgenommen, ein Spiel zu schaffen, das nicht nur durch seine Handlung, sondern auch durch seine Atmosphäre

fesselte. Als Inspiration diente der Film **Angel Heart**, von dem das Spiel seine düstere Atmosphäre und tiefgründige Handlung übernahm. **Angel Heart** ist ein Neo-Noir-Horrorfilm aus dem Jahr 1987, eine Adaption des Romans **Falling Angel** von William Hjortsberg. Der Film wurde von Alan Parker geschrieben und inszeniert, die Hauptrollen spielen Mickey Rourke, Robert De Niro, Lisa Bonet und Charlotte Rampling. Harry Angel (Rourke), ein Privatdetektiv aus New York City, wird angeheuert, um das Verschwinden eines Mannes namens Johnny Favorite aufzuklären. Seine Ermittlungen führen ihn nach New Orleans, wo er in eine Reihe von brutalen Morden verwickelt wird.

Gabriels Heimat: sein Buchladen

Jane Jensen erinnerte sich später daran, dass Sierra ihr die Freiheit gab, ihre künstlerische Vision zu verwirklichen: „Wenn Ken Williams dir die Chance gab, ein Spiel zu machen, lag das in deiner Verantwortung. Niemand sagte dir, was du damit machen sollst. Wenn es sich nicht verkauft, machst du kein weiteres Spiel für Sierra, aber er ließ dir diese Freiheit.”

Jane Jensen während der Entwicklung des ersten Gabriel-Knight-Spiels

Die Entwicklung lief nicht ohne Herausforderungen ab, insbesondere als Sierras SCI-Engine auf SCI2 (Sierras Sprung auf 32 Bit) aktualisiert wurde. Doch trotz der technischen Schwierigkeiten schafften es die Entwickler, das Spiel rechtzeitig zur Weihnachtszeit zu veröffentlichen, wenn auch nicht ohne einige Bugs.

In **Gabriel Knight: Sins of the Fathers** schlüpft der Spieler in die Rolle von Gabriel Knight, einem Schriftsteller und Besitzer eines Antiquariats in New Orleans. Die Stadt wird von einer Serie mysteriöser Morde heimgesucht, die mit Voodoo in Verbindung stehen. Während Gabriel die Fälle untersucht, enthüllt sich seine eigene Familiengeschichte, die eine Verbindung zu übernatürlichen Kräften aufweist.

Das Spiel, mit den eindringlichen Stimmen von Tim Curry, Mark Hamill und anderen talentierten Sprechern, erhielt Lob für seine fesselnde Handlung und die Liebe zum Detail. Obwohl es nicht den kommerziellen Erfolg erreichte, den man sich vielleicht erhofft hatte, wurde es zum Ursprung einer Serie mit zwei vollwertigen Nachfolgern in den 1990er-Jahren. Nach zwei Jahrzehnten erlebte das Spiel eine Renaissance mit der Veröffentlichung der **Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th Anniversary Edition** im Jahr 2014, die Grafik und Musik überarbeitete und eine neue Sprecherbesetzung einführte.

Das Remake von 2014

... das war's, bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - SF #138 – Sensible Soccer (stayforever.de)
  - SSF #68 – Ratchet & Clank (stayforever.de)
  - Civilization-Interviews – Bruce Shelley (stayforever.de), Michael Haire (Steady, Patreon, offen für alle)
  - Die Welt von Teenage Mutant Ninja Turtles (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
  - Stay Forever Spielt: Universum der Unendlichkeit
    - Folge 3 (Steady, Patreon), Folge 4 (Steady, Patreon), Folge 5 (Steady, Patreon)
  - Making Mags: Cheats & More (Steady, Patreon)
  - Neuzugänge #12 (Steady, Patreon)
  - Zehn Jahre Klüger: November 2013 (Steady, Patreon)
  - Civilization: Wusstet ihr eigentlich ...? (Steady, Patreon)
  - Das Format ohne Namen #19 (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.