Das monatliche E-Mail-Magazin vom Stay Forever Podcast | Im Browser lesen

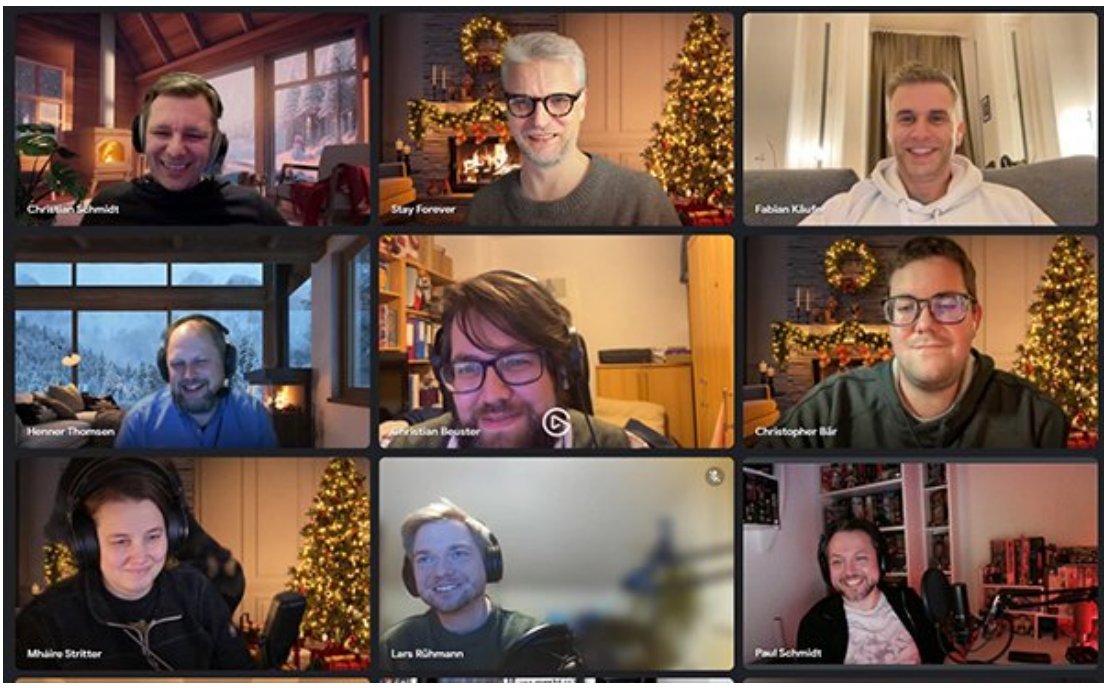
STAY FOREVER INSIDER

#33 – JANUAR 2024

Hallo ihr Lieben,

willkommen im neuen Jahr! Wir wünschen euch ein aufregendes, katastrophenfreies, gesundes und schönes 2024.

Das Team von Stay Forever war bis Weihnachten im Jahresendspurt, hat aber wie die Jahre davor eine kleine virtuelle Weihnachtsfeier veranstaltet. Leider haben Rahel und Matthäus (entschuldigt) gefehlt, aber die restlichen Kollegen hatten einen schönen Abend. Wir haben mit dem Team eingangs nochmal die wichtigsten Konsequenzen der Umfrage besprochen, nach dem Pflichtteil ging es dann in den lockeren Part über: Gunnar hatte Pakete geschickt, die gemeinsam ausgepackt wurden, es gab Schokolade, Marzipan und Lebkuchen und so Sachen. So sah das aus am Abend:



Zwischen den Jahren haben wir es dann alle ein bisschen ruhiger angehen lassen, Familienbesuche und Fresskoma, ihr wisst schon, aber auch die Zeit genutzt, schon mal ein bisschen vorzuspielen – es warten ja wieder interessante Spiele im Januar, zum Beispiel …

Stay Forever im Januar

Wir hatten Lust auf eines der PC-Rollenspiele der frühen Neunziger und haben unsere Unterstützer gefragt, welches wir nehmen sollen. Folgende vier Spiele haben wir zur Abstimmung gestellt: **Eye of the Beholder** von Westwood (1991), **Darklands** von MicroProse (1992), **Lands of Lore** von Westwood (1993) und **Betrayal at Krondor** von Sierra (1993).

Erstaunlicherweise hat die Abstimmung keinen Sieger ergeben, die beiden Westwood-Spiele **Eye of the Beholder** und **Lands of Lore** haben sich über die Abstimmungsdauer ein richtiges Rennen geliefert, mal lag das eine Spiel vorn, mal das andere. Am Ende kamen beide bei der exakt gleichen Stimmenzahl raus, ein ziemlich unwahrscheinliches Ereignis bei 639 abgegebenen Stimmen.

Also gab es eine Stichwahl, da setzte sich dann eindeutig (wenn auch nicht überdeutlich) **Lands of Lore** durch.

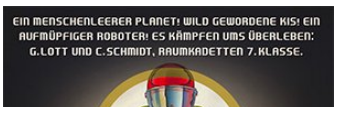
Hier ist das Ergebnis:

Also, freut euch im Januar auf ein Rollenspielgespräch mit Chris und Gunnar!

Super Stay Forever: Bei Super Stay Forever ist gestern die jüngste Folge erschienen: Super Metroid. Die Entscheidung basierte auf einer Abstimmung der Unterstützer. Weil wir immer abwechseln, wird das Januar-Spiel also wieder eines sein, das Fabian und Gunnar sich selbst ausgesucht haben. Die Herren stecken auch schon mitten in der Vorbereitung: Es ist ein Spiel aus Großbritannien – und gehört zu einer Serie, die auf mehreren Plattformen große Erfolge gefeiert hat. Der Fokus liegt auf dem Multiplayer … mehr sagen wir aber an dieser Stelle nicht.

Interview mit John Hare: Wir haben noch eine Kleinigkeit zur November-Folge von Stay Forever nachzureichen: Zu **Sensible Soccer** hatte Gunnar ein langes Interview mit Jon Hare geführt, da sind wir bislang (anders als geplant, sorry) nicht zum Aufbereiten gekommen. Das holen wir im Januar nach und veröffentlichen das englischsprachige Gespräch, wie üblich mit deutscher Zusammenfassung am Ende.

Unterstützer-Inhalte im Januar



Stay Forever Spielt: Wir haben kurz vor Silvester eine frische Staffel begonnen, das

Spiel ist **Planetfall**, ein Infocom-Textadventure aus dem Jahr 1983. Der Titel wird uns nun vermutlich durch den Januar hindurch begleiten – schauen wir mal, wie Gunnar und Chris mit dem Kartenzeichnen klarkommen. Wenn ihr mitspielen wollt: Das Spiel ist als Teil der Zork Anthology noch bis zum 4.1. rabattiert auf Steam und GOG zu finden.

Wusstet ihr eigentlich …? Unser Format „Wusstet ihr eigentlich …?" ist mal als Resterampe der Recherche entstanden und mittlerweile zu einem vollwertigen Format gewachsen, das sich großer Beliebtheit erfreut. Im Januar planen wir zwei Folgen davon: eine mit Henner und Gunnar zum Thema **CD-i** und eine mit Gunnar und Chris zu **Sam & Max**. Da der Freitags-Slot mit **Planetfall**-Folgen belegt ist, erscheinen die „Wusstet ihr eigentlich …?"-Episoden voraussichtlich an Dienstagen.

Zehn Jahre klüger: Chris und André blicken mit altersweisem Blick auf den Januar 2014 zurück, der Start in das Jahr hält eine Reihe interessanter Themen bereit, von denen sich die Herren wie immer drei herauspicken und mit der Abgeklärtheit des Historikers diskutieren.

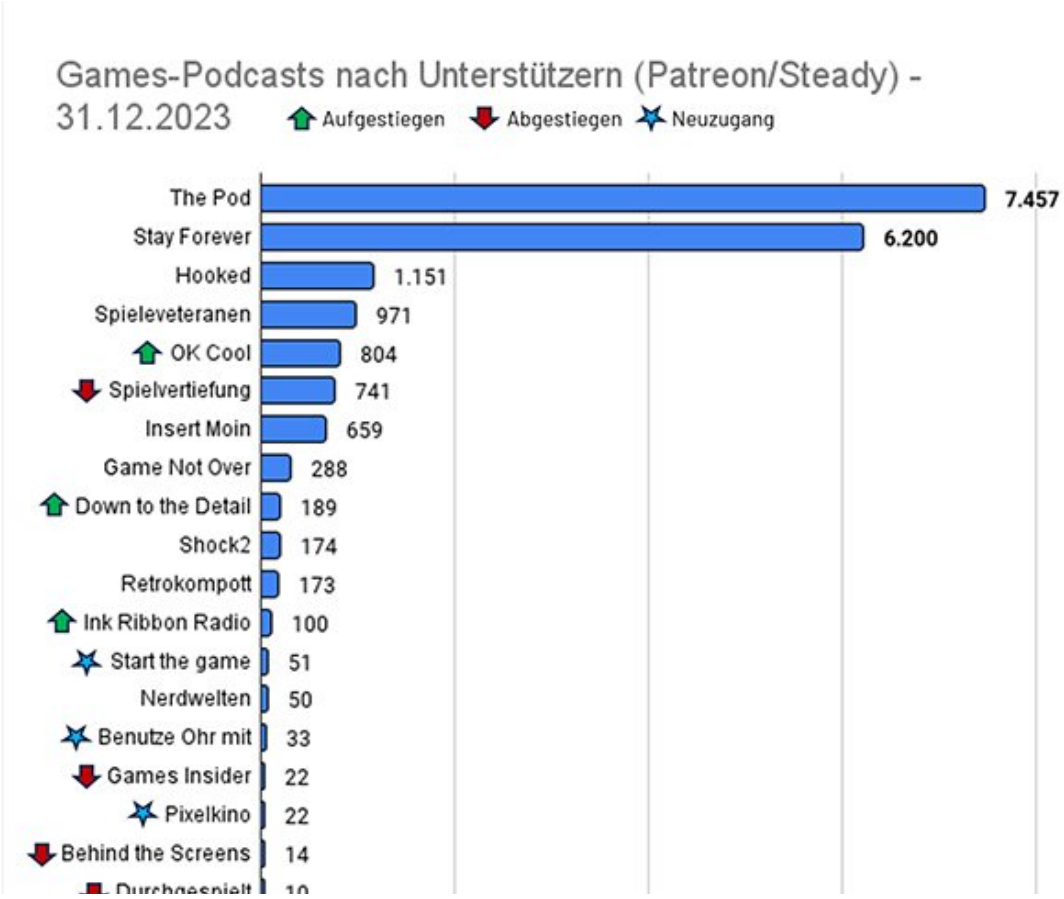
Making Mags: Jeden Monat erscheint für Unterstützer eine Folge Making Mags, immer im Wechsel eine schon mal bei Games Insider veröffentlichte Episode und eine ganz neue. Im Januar ist wieder eine frische dran: Winnie Forster und Oliver Schultes erzählen im Gespräch mit Benedikt von der Entstehung und der Geschichte der **Man!ac**, dem altehrwürdigen Multiformat-Konsolenheft.

Stay Forever anderswo

Christian anderswo: Daniel Cloutier ist Podcaster bei den Nerdwelten. Weil ihn das aber offenbar nicht auslastet, hat er ein Zweitprojekt gestartet, den Podcast **Record All The Things**. Darin geht es um ein Gebiet, auf dem Dan in seiner Podcaster-Zeit viel Wissen erworben hat, nämlich um Aufnahmetechnik und Audio-Equipment. Es gibt mittlerweile neun Episoden, in der jüngsten ist Christian zu Gast und gibt Einblicke in die Audiotechnik und den Produktionsprozess von Stay Forever.

Games-Podcasts 2023

Wie hat sich die Landschaft der crowdfinanzierten Games-Podcasts im Jahr 2023 verändert? An der Spitze kaum: Nach wie vor führen The Pod und Stay Forever mit weitem Abstand, beide Casts wuchsen auch 2023 kräftig. Aber im Feld gab es einige Veränderungen.

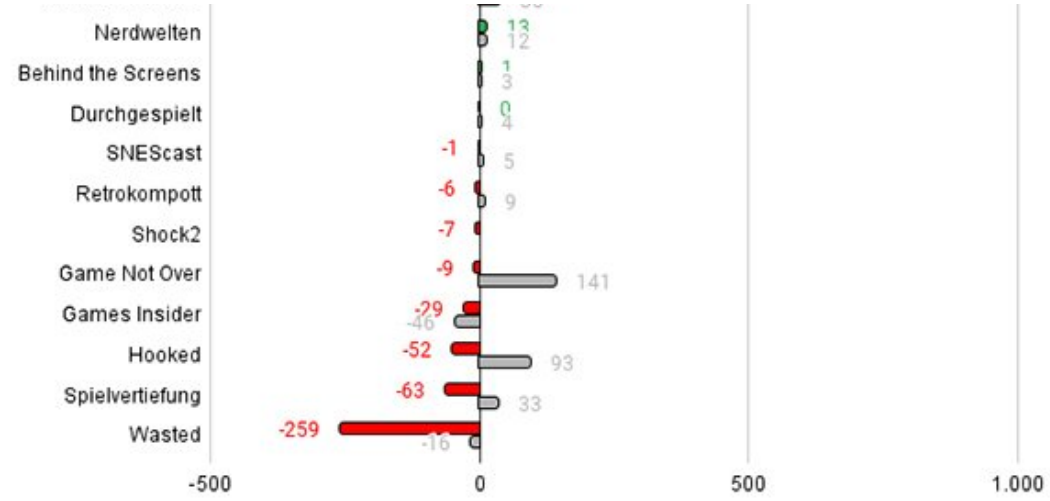


Dazu gehören vor allem **zwei Aufsteiger**. Dom Schotts Podcast OK Cool schafft nach einem erfolgreichen 2023 den Einzug in die Top 5 der crowdfinanzierten Games-Podcasts; um mehr als ein Viertel wuchs seine Unterstützerbasis im vergangenen Jahr. Down to the Detail springt auf Platz 9 und landet damit erstmals in den Top 10 – mit 142% mehr Abonnentinnen und Abonnenten gehört das aufwändige, hörspielartige Projekt zu den wachstumsstärksten Podcasts des Jahres.

Zudem stiegen 2023 neue Podcasts ins Crowdfunding ein: Heinrich Lenhardt und Christian Genzel sprechen im Pixelkino-Podcast über Filme, die zu Spielen wurden (und umgekehrt); Falko Löffler, bereits erfolgreich als Teil des Buchpodcasts Kapitel Eins, widmet seinen Cast Benutze Ohr mit Lautsprecher modernen Adventures, und in Start the Game Already dreht sich alles um Age of Empires 2 und dessen E-Sport-Szene.

Dem gegenüber stehen zwei Verluste: Das Ende 2021 ambitioniert gestartete Gamesjournalismus-Projekt **Wasted**, zu dem auch mehrere Podcasts gehörten, musste wegen zu geringem Abo-Stand nach eineinhalb Jahren die Segel streichen. Und der Podcast **Games Insider** von Benedikt Plass-Fleßenkämper und seinen Mitstreitern befindet sich nach einem kurzen Wiederbelebungsversuch derzeit in der Dauerpause.

Gewinner und Verlierer



Die (für uns) wichtigste Nachricht vorneweg: **Stay Forever ist auch 2023 wieder der am stärksten gewachsene Games-Podcast.** 875 neue Unterstützerinnen und Unterstützer fanden den Weg zu uns, ein Plus von 16%.

Als größter Gewinner darf sich aber der traditionsreiche Podcast Insert Moin fühlen, denn dem gelang 2023 die Trendwende: Stand der Cast rund um Manuel „Manu" Fritsch 2022 noch als größter Verlierer in unserer Liste, legte er 2023 dank neuem Konzept und verändertem Erscheinungsrhythmus wieder deutlich zu. Mit 13% Wachstum gehört Insert Moin zu den fünf Podcasts mit den größten Abo-Zugewinnen des Jahres.

Einen großen Sprung machte ein kleines Projekt, das sich zum Geheimtipp gemausert hat: Ink Ribbon Radio, ein Podcast über Horrorspiele von Benjamin Horlitz und Björn Balg, überzeugte 2023 64 neue Unterstützerinnen und Unterstützer – im Vergleich zu 2022 ist das mit 178% Wachstum der größte relative Zugewinn in unserer Liste.

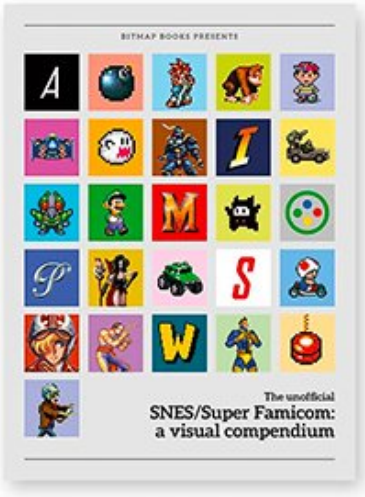
Als schwieriges Jahr erwies sich 2023 dagegen für Game Not Over. Paul Kautz' rechercheaufwändiger Essay-Podcast konnte das starke Wachstum von 2022 nicht weiterführen; seit Jahresmitte stagniert der Zuwachs für den Podcast, dessen Schwerpunkt in letzter Zeit überwiegend auf Nischentiteln liegt. Deutlich verloren hat Jörg Luibls Projekt Spielvertiefung, zu dem auch Podcasts gehören. Nicht verlängerte Jahresabos sorgten hier für einen Knick nach unten. Auch das crossmediale Magazin Hooked mit dem Podcast Hooked FM verlor 2023 4% der Unterstützerbasis, was den dritten Platz in

unserem Ranking aber nicht gefährdet.

Unterm Strich wuchs das Segment in unserer Liste 2023 um 9% und damit auf vergleichbarem Niveau wie 2022 (10%). Das ist allerdings nur ein Ausschnitt aus dem Gesamtmarkt der Games-Podcasts in Deutschland – nicht berücksichtigt sind hier werbefinanzierte Angebote (z.B. PC Games Podcast) sowie Podcasts, die Teil eines eigenen Abo-Services sind, etwa der GameStar-Podcast oder die Casts von Gamersglobal. Nicht berücksichtigt sind zudem Crowdfunding-Abos über andere Plattformen als Patreon und Steady, z.B. Apple Podcasts.

Retroshirty

Wer noch Weihnachtsgeld übrig hat, das er oder sie in sein Lieblingshobby Retrogames stecken möchte, darf sich gerne in unserem Shop retroshirty.com umschauen. Diesen Monat haben wir zwei Buch-Empfehlungen für euch, die vor allem Fans japanischer Konsolen interessieren dürfte.



Die beiden Werke NES/Famicom: A Visual Compendium und SNES/Super Famicom: A Visual Compendium stellen die definitiven Quellen für erkundungsfreundige Pixel-Archäologen auf dem Gebiet der klassischen Nintendo-Konsolen dar. Beide Wälzer von Bitmap Books kommen mit jeweils mehr als 500 Seiten

Pixelpracht daher, auf denen unzählige ikonische Spiele, wunderschöne Grafiken und spannende Geschichten vorgestellt werden.

Neben diesen beiden Klassikern gibt es in unserer Bücher-Kategorie noch viele andere Schmöker über Spiele, Plattformen und Entwickler. Viel Spaß beim Stöbern!

Pile of Shame -X

Gunnar präsentiert seinen Spiele-Rundumschlag zum Jahresende.

Eigentlich wollte ich einen längeren Text über eines der aktuellen Spiele schreiben, die ich 2023 nachgeholt (oder sogar direkt zum Release gespielt) habe. Aber wegen des Jahreswechsels machen wir das mal anders: Ich gebe euch hier eine Liste von zehn aktuelleren Spielen, zu denen ich aus eigener Anschauung im Jahr 2023 eine Meinung entwickelt habe, komplett mit einer Kurzeinschätzung.

Alan Wake 2: Blockbuster-Megaproduktion, Survival-Horror mit wenig Survival, aber viel Drumherum. Spielmechanisch eine Frechheit, hat aber ein paar cool inszenierte Momente. **Durchgespielt? Erstaunlicherweise ja.**

Baldur's Gate 3: Blockbuster-Rollenspiel mit D&D-Lizenz. Alles sehr schön, aber irgendwie packen mich die Sachen von Larian (Divinity-Reihe) nicht so. Larian ist mechanisch exzellent, trifft aber nie meinen Geschmack, was die Story angeht. **Durchgespielt? Nee, vielleicht 2024.**

Chants of Senaar: Cleveres kleines Spiel, bei dem man in handlichen Häppchen Rätsel-lösend eine fiktive Sprache entschlüsselt. Sieht hübsch aus, ist gut gemacht, hat mich aber nicht recht gefesselt. **Durchgespielt? Nee.**

Darkest Dungeon II: Ja, nun, ich erwähnte vielleicht schon mal, dass der erste Teil, ein düsteres 2D-Roguelike, zu meinen absoluten Lieblingen gehört. Teil 2 dreht das Spielprinzip nochmal auf, aber trotz toller Optik und Musik und vielen sinnvollen Änderungen fehlt die Klarheit des Vorgängers, ich habs nach zehn Stunden aufgesteckt. **Durchgespielt? Nee.**

Dredge: Fische fangen mit einem eigenen Boot ist erstmal eine solide Mechanik, dazu kommt überraschend ein sanft angedeutetes Cosmic-Horror-Setting und eine solide Progression. Nicht der Burner, aber schön für Zwischendurch. Durchgespielt? **Nee, aber meine Tochter.**

Mask of the Rose: CYOA-Spiel im sensationellen Setting von Fallen London. Habe ich lange drauf gewartet, bin dann aber leider mit dem grafischen Stil und der Handlung in den ersten Stunden nicht recht warm geworden. Kommt sicher noch. **Durchgespielt? Noch nicht, aber ich probier's nochmal.**

Moonring: Durchdachtes Rollenspiel im Retro-Stil der ersten Ultima, so richtig 2D und so. Kostenloses Spiel von Dene Carter (Fable), eine reine Freude für Retro-Fans. **Durchgespielt? Nee, nach ein paar Stunden war ich satt.**

Oxenfree 2: Teil 1 ein grafisch schlichtes Story- und Dialog-getriebenes Spiel mit einem ganz eigenen Vibe, charmant und clever. Und einem winzigen Touch Horror. Teil 2 ist eine perfekte Fortsetzung, macht keinen Quatsch, will nicht zu viel, sondern setzt den Vorgänger befriedigend fort. **Durchgespielt? Klar.**

Starfield: Skyrim im Weltall, mit eigenem Raumschiff. Wie alle Bethesda-Spiele in vielerlei Hinsicht kaputt, missglückt, voller Fehlentscheidungen im Design. Aber nun, wo hat man diese spielerische Freiheit sonst? Und auch ein schlechtes Skyrim ist noch was wert. **Durchgespielt? Ja, im Rausch.**

The Council: Das ist ein, äh, interactive mystery graphic adventure video game. Ich war mir so sicher, dass ich das mögen werde, ich meine, hey, man spielt ein Mitglied einer Geheimgesellschaft im Jahr 1793 und folgt einer Einladung auf ein Fest auf einer privaten Insel. Aber irgendwie hat es nicht gefunkt. **Durchgespielt? Nee, abgeprallt.**

Wie geht INFOCOM?

Anlässlich der neuen Stay-Forever-Spielt-Staffel hat Gunnar einen praktischen Guide geschrieben, in dem alles rund um die klassischen Adventures von Infocom erklärt wird.

Eigentlich wollte ich nur eben für die Unterstützer aufschreiben, wie man Planetfall am besten genießt, da fiel mir auf, dass das Spielen von Textadventures ja generell etwas ist, was ein bisschen Erklärung gebrauchen kann. Also habe ich das mal ein bisschen umfassender aufgeschrieben. Der Text, den ihr hier findet, ist in ähnlicher Form auch auf Stay Forever gehostet (hier), das ist dann logischerweise auch die Version, die, falls notwendig, aktualisiert wird.

Es geht primär um Infocom an dieser Stelle, die Tools und Regeln dazu gelten aber auch für Textadventures anderer Firmen und ebenfalls für moderne Werke der Interactive Fiction. Also, wer Lust hat, ein Textadventure unter Windows 11, einem aktuellen MacOS oder Linux selbst mal auszuprobieren, dem sei mit dieser Anleitung geholfen.

Infocom-Spiele auf modernen Systemen spielen: Schritt für Schritt

Optional: Infocom-Spiele mit Box kaufen: Die originalen Infocom-Spiele in der Box haben neben Disketten und gedruckten Anleitungen meist „Feelies" in der Packung, atmosphärische Beigaben. Die sind zum Genuss nicht notwendig, unterstützen aber das Spielgefühl. Die Spiele sind ganz gut auf eBay o.ä. erhältlich, leider zu enormen Preisen. Sammlungen wie die Lost Treasures of Infocom (mit 20 Spielen drin) haben eine bessere Euro-pro-Spiel-Ratio, dafür fehlt ein gehöriger Teil der Feelies oder oder ist nur in

einem Buch nachgedruckt. Und natürlich kann man die Spiele darin nicht direkt spielen, das sind alte Versionen für DOS oder andere Betriebssysteme der 80er.

1: Welches Spiel? Tipps zum Einstieg: **Wishbringer** gilt unter Experten als ideales Einsteiger-Infocom-Adventure, danach schließt sich die Fortsetzung **Enchanter** gut an. **Wishbringer** hat aber auch ein paar Nervigkeiten; eine Alternative wäre **Plundered Hearts**, das ist ein Piratenspiel – nicht das originellste Werk von Infocom, aber gut spielbar. **Seastalker** und **Moonmist** gehören auch zu den Infocom-Spielen, die laut eigener Liste des Unternehmens einsteiger-tauglich sind. **Moonmist** fand ich sogar ein bisschen zu leicht, ahem.

Wenn wir grad dabei sind, hier noch ein paar Tipps für Leute, die tiefer in Textspiele einsteigen wollen, aber lieber was „modernes" möchten, keine Spiele aus den 80ern:

- Hadean Lands (Steam) – toll geschriebenes Textadventure mit komplex-knobeligem Alchemiesystem. Aber nicht für Einsteiger!
- Spider and Web (Web, Download) – kostenloses Browseradventure mit cleverem Gamedesign und tollen Ideen. Nicht für Einsteiger!
- Thaumistry (Steam) – einsteigerfreundliches Abenteuer von Branchenveteran Bob Bates (mein Test auf gamestar.de)
- Sorcery! (mobile) – grafisch aufgemotzte Serie von Entscheidungsspielen mit rollenspielhafter Charakterentwicklung

Zwei der nach Meinung der Fans besten Werke moderner IF haben wir in Stay Forever Spielt behandelt, Anchorhead und 1893: A World's Fair Mystery.

2. Infocom-Spiele digital: Die Infocom-Spiele gibt es (bis auf wenige Ausnahmen) nicht als Steam- oder GOG-Download. Der Rechteinhaber Activision stellt kaum „legale" Versionen bereit, scheint aber auch die Sammlungen im Netz nicht zu verfolgen. Die beste Quelle ist zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Artikels The Obsessively Complete Infocom Catalog.

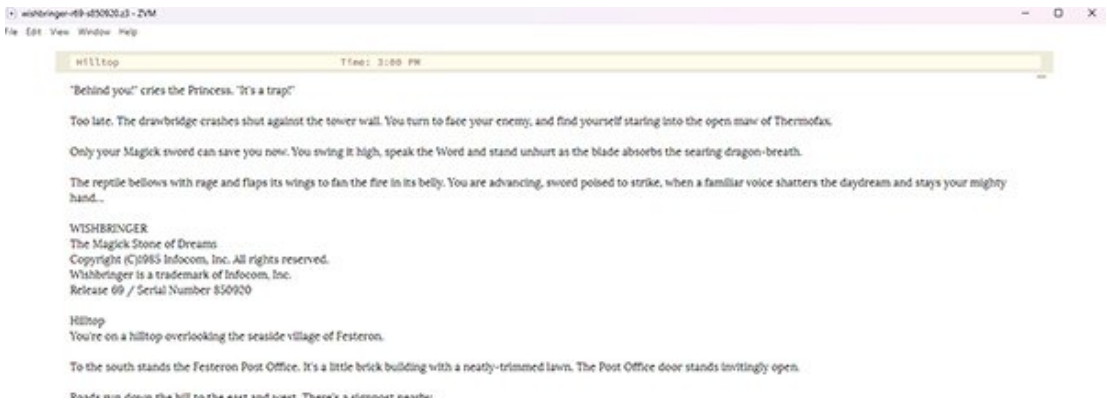
3. Begleitmaterial durchlesen: Die Infocom-Spiele haben schöne Anleitungen und Extras, die sich, wenn man schon nicht die Box kaufen kann oder mag, als Scans hier (oder auf Archive.org)

finden.

4a. Online losspielen: „https://iplayif.com/?story=" vor der URL aus dem in Punkt 2 erwähnten Katalog einfügen, go. Man kann da auch speichern und laden, wenn man den Cookie der Seite nicht löscht.

4b. Von Festplatte spielen, Schritt 1: der Interpreter. Infocom-Spiele sind so gebaut, dass sie aus zwei Komponenten bestehen, den systemunabhängigen Story-Files („z-Files") und dem Interpreter. Interpreter, die derlei Files abspielen können, gibt es viele. Eine Liste findet ihr hier. Wir empfehlen zum Start für MacOS Spatterlight, für Windows gibt das einsteigertaugliche Lectrote. Beide Programme funktionieren problemlos mit allen Infocom-Spielen und sind nicht mit Features überladen. Wer Lust hat, tiefer einzusteigen und vielleicht auch moderne (dieser Tage mit IF für „Interactive Fiction" bezeichnet) oder grafische Textadventures auszuprobieren, ist vermutlich besser mit Gargoyle (viele Optionen, um vor allem die Darstellung anzupassen, aber auch ein bisschen viel Arbeit) oder Frotz (quasi das Standardprogramm) bedient. Beide gibt es für eine Vielzahl von Systemen, Frotz sogar auch für iPad.

4c. Von Festplatte spielen, Schritt 2: die Story-Files. So, jetzt brauchen wir noch die Story-Files, um sie in den Interpreter zu laden. Der Link zu einer Liste steht in Punkt 2, wir brauchen ein File, das auf auf .z3, .z5 oder sowas endet. Die Zahlen stehen für die Versionen des hauseigenen Infocom-Interpreters, der Z-Machine, die modernen Interpreter verarbeiten die alle anstandslos. Downloaden und im Interpreter starten, in der Regel über den Punkt „Game" oder „File". Bei manchen kann man das File auch einfach ins Interpreter-Fenster ziehen. Dann sollte man einen Bildschirm haben, der ungefähr so aussieht:

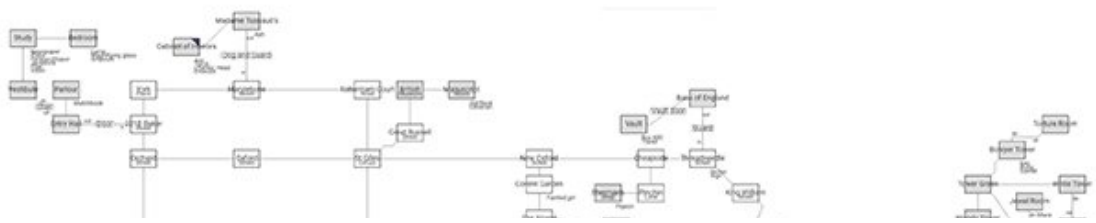


Der Startbildschirm von Wishbringer im Windows-Interpreter Lectrote.

5. Tipparbeit. Das Spiel beschreibt die Szene als Text. Der Prompt >_ wartet jetzt auf eine Texteingabe, mit frei eingetipptem Text bewegt man sich durchs Spiel. Typische Befehle sind INVENTORY (ruft das Inventar auf), eine Himmelsrichtung wie NORTH, SOUTH etc. (bewegt die Spielfigur dorthin), EXAMINE OBJEKTNAME (untersucht das benannte Objekt). Mit SAVE speichert man das Spiel, mit RESTORE lädt man. Die Infocom-Adventures beherrschen auch interessante andere Eingabeformen, etwa solche:

- Personen (SHERLOCK, GIVE ME THE AMPULE)
- Indirekte Objekte (UNLOCK THE PADLOCK WITH THE SHINY KEY)
- Objektauswahl (TAKE ALL FROM THE SUVIVAL KIT EXCEPT THE BLUE GOO)
- Mengenangaben (TAKE FIVE RED BERRIES)
- Artikel (THE GUN, AN AXE, ONE OF THE HANDKERCHIEFS)
- Pronomen (PICK UP THE RED HERRING. LOOK AT IT. FOLLOW FLOYD. ASK HIM ABOUT THE MACHINE)
- Mehrere Befehle auf einmal (GO NORTH THEN ENTER HOUSE. WAIT)
- Rückname eines Befehls (OOPS)

6. Karten zeichnen. Die Spiele vertrauen darauf, dass man gefundene Informationen mitschreibt und eine Karte des Spiels anfertigt. Man kann für alle Infocom-Spiele auch Karten im Netz finden, das eigenhändige Zeichnen ist aber Teil des Spaßes. Man kann das mit dem Bleistift auf Kästchenpapier tun (Rechtecke als Räume, Striche als Verbindungen/Wege an der korrekten Seite des Raums), es gibt aber auch schöne, kostenlose Tools dafür, etwa Trizbort.io, das solche Karten produziert:



(Das Trizbort-File für diese Karte kann man zum Ausprobieren hier laden.)

7. Scheitern. Die Spiele sind aus heutiger Sicht unintuitiv und schwierig, es ist keine Schande, eine Lösung zu befragen. Mit der Google-Eingabe „Spielname" + „Walkthrough" findet man in der Regel gleich mehrere. Die Infocom-Spiele haben aber auch Lösungsbücher, die als immer detaillierter werdende Antworten auf Fragen zum Spiel geschrieben sind. Damals waren die mit unsichtbarer Tinte gedruckt und mussten zum Lesen mit beiliegenden Stiften übermalt werden (um sich nicht versehentlich selbst zu spoilern), im Netz gibt es aber auch Abschriften, etwa hier. Neuere Infocom-Spiele und moderne Werke der Interactive Fiction haben in der Regel eingebaute Tipps, die man mit Befehlen wie HINT oder HELP aufruft.

8. Mehr Spaß zu zweit. Die Titel sind natürlich keine Multiplayer-Spiele, machen aber mehr Spaß, wenn man sie zu zweit vor dem Rechner oder parallel mit Freunden spielt. Ein gutes Beispiel fürs parallele Spielen ist unser Format „Stay Forever Spielt", bei dem Chris und ich unabhängig spielen und wir uns in Podcast-Folgen dazu austauschen. Hier ist als kostenlos erhältlicher Anspieltipp der Supercut der Staffel zu Anchorhead, einem modern(er)en Textadventure mit Horror-Setting. Wenn es Infocom sein soll, kann ich Folge 1 der Staffel zu Deadline anbieten, die Episoden 2-4 gibt es aber nur auf Patreon/Steady.

Weiterführende Informationen:

Texte: Der sensationelle Jimmy Maher hat schöne Artikel zu Infocom (Lesetipp: The Birth of Infocom) und einzelnen Spielen (etwa Hitchhiker's Guide).

Podcasts: Gold Machine hat einige hübsche Besprechungen von

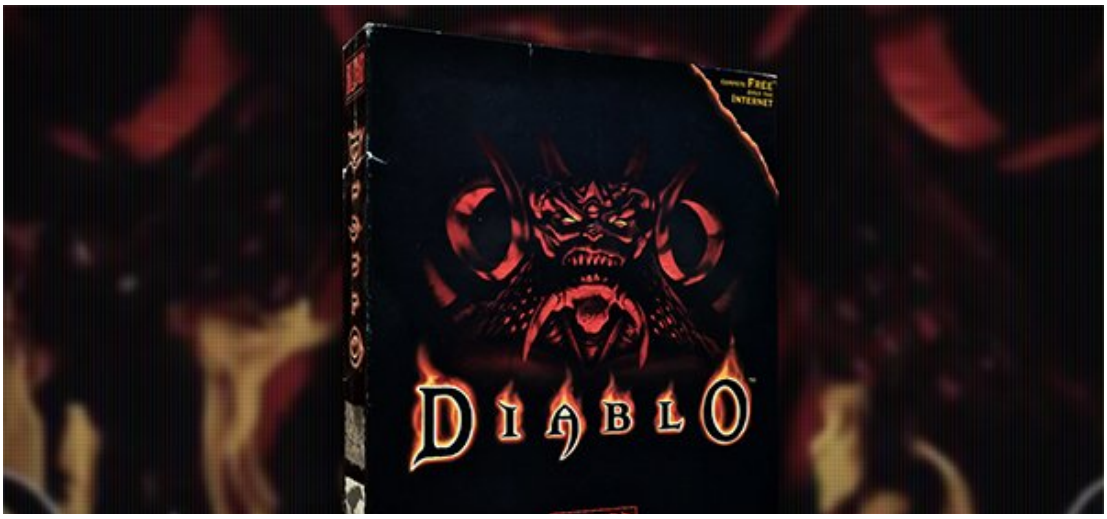
Infocom-Spielen, die Jungs von Eaten by a Grue haben alle Infocom-Spiele durchgespielt, ich habe in einem Podcast bei The Pod auch mal von meiner tiefen Faszination für das Genre erzählt.

Video: Get Lamp ist eine aufwändige Doku zum Textadventure-Genre, es gibt auch eine Doku speziell zu Infocom. Letzere ist eine Art Beiprodukt zu Get Lamp und verwendet teilweise das gleiche Material.

Retronews

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

3D-Sammlung klassischer Big Boxen – Der Retro-Sammler Benjamin präsentiert auf seiner passend benannten Seite Big Box Collection seine Sammlung von Spieleschachteln. Das klingt erstmal nicht außergewöhnlich, doch er geht einen großen Schritt weiter, um die Präsentation auch für uns spannend zu gestalten: Anstelle die Boxen nur zu fotografieren oder in einer Liste zu dokumentieren, baut er mittels Scans aufwändige 3D-Modelle der Schachteln. Zum Zeitpunkt dieses Insiders hat er 758 Schachteln in 3D-Objekte verwandelt, die gedreht, gezoomt und sogar aufgeklappt werden können! Oft sind bei den 3D-Modellen auch die Disketten, CDs und „Feelies" enthalten. Wer gerne in Nostalgie versinkt, kann mit Benjamins Seite übermäßig viel Zeit in das Aufklappen und Analysieren von Spieleschachteln stecken. Nur noch eine Schachtel ...!



Zelda: The Minish Cap dekompiliert – ZeldaRET, das *Zelda Reverse Engineering Team*, wurde schon in anderen Insider-Ausgaben für ihre bisherige Arbeit am Erhalt des Codes klassischer Zelda-Spiele für die Nachwelt gelobt, nun wurde auch der GBA-Klassiker **The Minish Cap** dekompiliert. Zur Erklärung: Beim Dekompilieren wird der maschinenlesbaren Code zurück in den ursprünglichen Quellcode konvertiert. Der Quellcode ist der von Programmierern geschriebene Code, der menschenlesbar ist und normalerweise in höheren Programmiersprachen wie C, Java oder Python verfasst wird. Damit steht Indie-Entwicklern die Tür offen, das GBA-Zelda nachzubauen oder mit eigenen Änderungen zu versehen. Sollte aus dem **Minish Cap**-Quellcode ein Spiel entstehen, wird hier im Insider sicher darüber berichtet. In der Zwischenzeit lohnt es sich, immer mal wieder auf der Indie-Seite itch.io vorbeizuschauen, was es neues gibt – gerade wenn es um Nintendo-Ports geht, gegen die Nintendo häufig schnell vorgeht.

Neuauflagen zu Jet Set Radio, Crazy Taxi, Golden Axe und mehr – Bei den diesjährigen Game Awards zeigte SEGA einen Trailer, in dem Neuauflagen verschiedener Klassiker aus eigenem Hause angekündigt wurden, um genau zu sein **Crazy Taxi, Golden Axe, Jet Set Radio, Shinobi** und **Streets of Rage**. Aus der Ankündigung ist nicht ganz ersichtlich, in welcher Art diese Franchises zurückkehren werden, ob als Remake, Remaster, oder gar mit Fortsetzungen. Bei mehrteiligen Serien wie Shinobi oder Streets of Rage kann man dabei durchaus mit Fortsetzungen rechnen, ein Spiel wie Crazy Taxi hingegen war schon in sich perfekt. Doch auch hier kann man sich Modernisierungen ausmalen, vor allem was lizenzierte Musik angeht, zudem wäre mit modernen Mitteln eine größere und abwechslungsreichere Spielwelt mit Open-World-Elementen vorstellbar. Den Nostalgie verursachenden Trailer kann man sich auf YouTube anschauen.

Neue Doom-Episode von John Romero – Zum 30. Geburtstag von **Doom** schenkt John Romero den Fans eine neue Episode des Shooter-Urgesteins. Dabei handelt es sich um **Sigil 2**, die Fortsetzung des 2019 erschienenen und kostenlos verteilten **Sigil**. Wie die erste Episode ist Sigil 2 kostenlos erhältlich, für einen geringen Kaufpreis gibt es auf Romeros Webseite die Fortsetzung mit einem Soundtrack der Metalband Thorr zu kaufen. Sigil 2 enthält neun neue Level, die auch im Deathmatch spielbar sind, dazu zwei reine Deathmatch-Level.

Zudem feierten Romero und sein id Software-Kollege John Carmack den Doom-Geburtstag mit einem Stream, in dem sie über das Spiel sprachen, eine Aufzeichnung dessen ist auf YouTube zu sehen.

Und wer noch mehr über Romero persönlich und die frühe Zeit bei id Software erfahren möchte, sollte sich sein Buch DOOM GUY anschauen, das es in unserem Shop zu kaufen gibt.

Jeff Minter mit interaktiver Dokumentation geehrt – Digital Eclipse ist ein Entwicklerstudio, das sich auf die Erhaltung von Videospielklassikern spezialisiert. Mit der „Gold Master Series" möchte das Studio nun diverse Spiele in einer innovativen Mischung aus Dokumentation und Spiel neu aufbereiten und ihre vollständige

Geschichte in einem definitiven Paket erhalten. Nachdem der erste Eintrag der Serie, **The Making of Karateka** ein voller Erfolg war (siehe auch Fabians Bericht im Insider Oktober 2023), folgt nun eine Würdigung des legendären Entwicklers Jeff Minter und seiner Produktionsfirma Llamasoft. **Llamasoft: The Jeff Minter Story** wurde für 2024 angekündigt und wird ganze 42 Spiele von Jeff Minter enthalten, dazu kommt natürlich die Dokumentation seiner und Llamasofts Geschichte. Minter ist nicht der bekannteste Entwickler, zeichnete sich in den 1980er-Jahren aber vor allem durch seine abgefahrenen kreativen Visionen aus, die oft in psychedelisch anmutenden Spielen kulminierten.

Ein Trailer des zweiten Gold-Master-Series-Eintrags ist schon auf YouTube verfügbar.

... das war's, bis nächstes Mal!

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

- **Offene Folgen**
  - SF #139: Sam & Max (stayforever.de)
  - SSF #69: Super Metroid (stayforever.de)
  - Weihnachtswoche 2024
    - Das Quiz: Folge 10 (stayforever.de)
    - SFT #13: Philips CD-i (stayforever.de)

        - Monster-Menagerie: Der Ork (stayforever.de)
        - Sensible Soccer: Wusstet ihr eigentlich ...? (stayforever.de)
        - Hörerumfrage 2023: Ergebnisse (stayforever.de)
    - Ausgefragt: Folge 10 (stayforever.de)
- **Unterstützer-Formate**
    - Stay Forever Spielt: Planetfall
        - Folge 1 (Steady, Patreon)
    - Making Mags: PC Powerplay (Steady, Patreon)
    - Zehn Jahre Klüger: Dezember 2013 (Steady, Patreon)
    - Ratchet & Clank: Wusstet ihr eigentlich ...? (Steady, Patreon)
    - SFT Bits: Der NES Zapper (Steady, Patreon)

Liebe Grüße aus dem SFHQ

👋

Copyright © 2024 Stay Forever GmbH, All rights reserved.

Du erhältst diese E-Mail, weil du dich über unsere Website angemeldet hast. Unsere Datenschutzerklärung findest du hier.

Stay Forever GmbH
Bachstr. 49
Karlsruhe 76185
Germany

Klicke hier, um dich vom E-Mail-Empfang abzumelden.