



GNO
AOU
ATE
E A



BONUSLEVEL 034:
ZEIT FÜR VERÄNDERUNG

Hallo, liebe Leute! Es ist wirklich mal wieder an der Zeit für einen allgemeinen Rundumschlag in Sachen Informationen aus der Welt von "Game Not Over". Und gibt es dafür eine bessere Gelegenheit als die letzten Schläge des auslaufenden Jahres 2021? Eben. Ich habe jetzt schon echt lange keinen Blick mehr hinter die Kulissen meines kleinen Herzensprojektes hier gemacht, weswegen das jetzt hier eine umso längere Folge wird, die ich auch in mehrere Segmente unterteilen werde - zuerst gibt's eine Runde Zahlenupdates, dann beantworte ich die eine oder andere Hörerfrage, die ich auf halbwegs regelmäßiger Basis hier reinbekomme. Und dann warten auch noch jede Menge Neuigkeiten. Ich sag's mal so: 2022 wird ein verdammt wichtiges Jahr in der Welt von "Game Not Over". Ich bin wirklich sehr, sehr gespannt.

Aber gut, der Reihenfolge nach. Zuerst die Zahlen. Ich gehe einfach mal jede Kategorie durch und drösele diese in die großen Gewinner und Verlierer auf. Also: Der beste allgemeine Level ist aus aktueller Perspektive einer der neuesten - nämlich Level 76, der sich um "[Descent](#)" drehte. Womit ich, ganz, ganz ehrlich, niemals gerechnet hätte! Das war ja an sich nie so der ganz große Massentitel, und als Spiel an sich auch deutlich anspruchsvoller als die Doms und Duke Nukem 3Ds dieser Welt. Aber nichtsdestotrotz ist das hier aus dem Stand komplett durch die Decke gegangen! Was bei diesem Spiel zugegebenermaßen nicht schwer ist, da es ja nur aus Decken besteht. Sehr, sehr, extrem nahe dran ist auch einer der frischesten Neuzugänge hier - nämlich Level 80, "[Indiana Jones and The Last Crusade](#)". Das ging ebenfalls von der ersten Sekunde ab wie eine Peitschen-förmige Rakete. Das wiederum hat mich nicht so überrascht - Lucasfilm- bzw. LucasArts-Abenteuer gehören bei "Game Not Over" im Speziellen und in Deutschland im Allgemeinen ja zum Gamer-Basiswissen. Insofern hätte es mich deutlich mehr überrascht, wenn das gefloppt wäre. Auf Platz 3 der besten Level befindet sich mit sehr geringem Abstand Level 56: "[Simon The Sorcerer 2](#)". Was ich vor allem der Empfehlung durch "Stay Forever" in die Schuhe schiebe - dafür nochmals vielen herzlichen Dank! Aber auch so ist das eine echt schöne Folge geworden, wie ich finde. Besten Dank dafür auch nochmal an den großartigen Ralf Adam!

Am entgegengesetzten Ende der Skala findet sich, und das freut mich persönlich wirklich sehr, nicht mehr "[Lionheart](#)"! Das ist zwar von den Gesamtzahlen her immer noch im untersten Fünftel aller regulären Folgen, aber nicht mehr ganz so komplett abgeschlagen wie noch vor einem Jahr, sondern kämpft sich mit Löwenherz langsam, laaaaaangsam voran. Das finde ich wirklich sehr, sehr schön. Seinen Platz eingenommen hat jetzt Level 42, der sich um "[One Must Fall 2097](#)" drehte. Aber ja, ich kann's verstehen - ein sehr abgefahrenes Shareware-Fighting-Game, in dem sich bizarre Kampfroboter den Lack verbeulen. Das ist den allermeisten wohl echt ZU obskur. Wer kann's ihnen verdenken? Ganz generell scheinen Prügelspiele hier nicht sooo gut zu laufen - denn direkt auf Platz Zwei der schlechtesten Level findet sich "[FX Fighter](#)", Mittelpunkt von Level 38, und sehr lange Zeit mein liebster 3D-Prügler von allen! Aber auch hier gilt: kennt kein Schwein, hört kein Schwein. Echt schade, irgendwie. Das ist insgesamt auch so eine meiner persönlichen Top-10-Lieblingsfolgen. Was mich ebenfalls so richtig wundert, ist das echt nicht besonders gute Abschneiden von "[Axelay](#)", also Level 57. War das echt so ein Randtitel? Hm. Ich hatte das irgendwie deutlich populärer eingeschätzt.

Hm. Okay, kommen wir zu den Dungeons. Und ja, verdammt, ich hatte seit *"The 7th Guest"* nicht einen einzigen im Angebot - und das ist jetzt ziemlich genau ein Jahr her. Ich weiß, ich weiß! Ich schwöre zu einem Gott eurer Wahl, dass sich das 2022 wieder ändern wird! Aber hey - gutes Stichwort: ["The 7th Guest"](#) führt die Dungeons mit weitem Abstand an! Also - echt verdammt weitem! Der bisherige Favorit da, *"Rebel Assault"*, aus dem zweiten Dungeon, ist da zwar auf Platz Zwei, aber echt mit einigem Abstand. Hat mich dann doch sehr überrascht, dass ein so grauenhaftes CD-ROM-Pionier-Adventure wie *"The 7th Guest"* eine so grauenhafte CD-ROM-Pionier-Star-Wars-Ballerei SO weit hinter sich lassen würde. Hm. Naja. Man lernt ja nie aus. Auf der anderen Seite steht der allererste Dungeon: ["Taz-Mania"](#), den wohl wirklich in keiner Hinsicht jemand mag, knapp gefolgt vom fünften mit ["Sonic 3D"](#) drin.

Sooo, nächstes Thema: die Jukeboxen. Die mag ich wirklich sehr. Es sollte unter halbwegs aufmerksamen Hörern hier keine allzu große Überraschung sein, dass ich ein Riesenfan von Spielmusik bin. Und über die Jukeboxen habe ich die Gelegenheit, einige meiner liebsten Stücke quer über alle Plattformen und Zeiten mit euch zu teilen. Und das finde ich echt schön. Und das scheint bei euch zumindest ansatzweise auch so gesehen zu werden, denn in keinem anderen Bereich liegen die Abrufzahlen so nahe beieinander wie bei den Jukeboxen. Oder vielmehr den ersten sechs Jukeboxen, die extrem nahe aneinander geklatscht sind. Die neuesten wiederum ziehen deutlich von dannen - und unter denen hat [Jukebox Numero Elfe](#) die Pole Position inne. Also die aktuell neueste, die mit der zweiten Welle an Amiga-Musike drin. Extrem knapper Platz 2: [Jukebox Nummer Zehn](#), die sich zum zweiten Mal um das Mega Drive drehte. Die schlechteste Jukebox wiederum ist ganz eindeutig die dritte, [die mit der Demoszenen-Musik](#). Ich merke schon, die Demoszene hat nicht soooo irre viel Massenappeal. Ist mir wurscht, die zweite Demoszenen-Jukebox ist schon in Arbeit. Har!

Eine Kategorie habe ich jetzt mit voller Absicht rausgelassen - nämlich die Bonuslevel. Im Allgemeinen laufen die sehr durchschnittlich, was mir jetzt grad irgendwie nicht so irre viel Hoffnung für diese hier gibt. Aber egal. Worauf ich hinaus möchte: Es ist an der Zeit für die Krönung der ganz allgemein am besten laufenden Folgen bei *"Game Not Over"* - und wie es der Zufall will, schnappen sich da zwei Bonuslevel die ersten beiden Plätze: Nämlich [Bonuslevel 8](#), der sich um das Ende vom PC Joker drehte, sowie [Bonuslevel 6](#), in dem ich mich mit den Fröhlichnasen vom [GAIN Magazin](#) sowie den [Sofa Samurais](#) über *"Max Payne"* unterhalten habe. Diese beiden Folgen liefern sich seit Monaten ein extrem knappes Rennen um die Krone, und zwar mit sehr solidem Abstand zu den nächstbesten Folgen. Zu denen auch [Bonuslevel 12](#) gehört, in dem ich über einige meiner liebsten Spielebücher gesprochen habe - offensichtlich ein Thema, das ich bei passender Gelegenheit mal weiterführen sollte. Oh, was ich in diesem Zusammenhang wirklich sehr unterhaltsam finde ist, dass das zur wunderbaren Stay-Forever-Challenge gehörende Interview mit Chris Crawford, zu finden in [Bonuslevel 9a](#), rein zahlenabrufmäßig VOR der eigentlichen Challenge-Episode liegt, die ihr in [Bonuslevel 9](#) nachhören könnt. Verrückt!

Ganz generell gilt auch: Je näher wir an die Gegenwart kommen, desto erfolgreicher werden die Folgen. Es schwankt zwar immer ein Stück nach oben und unten, manche Themen sind klar populärer als andere, aber ganz allgemein gesprochen hatte das Jahr 2021 nicht eine einzige wirklich schlecht laufende Folge. Das ist schon krass. Level 71, [“Fortress of Fear”](#). Level 66, [“Super Mario Bros. 2”](#). Level 67, [“Katakis”](#). Level 72, [“Wings of Fury”](#) - die gingen alle richtig gut ab.

Eine Sache, die mich noch bis heute wundert ist, wie beeindruckend wacker sich die ersten paar Folgen hier unverändert schlagen - besonders der zweite Level rund um [“Indiana Jones and the Fate of Atlantis”](#) spielt im allgemeinen Ranking sehr weit vorne mit. Ich muss vermuten, dass das daran liegt, dass sich neue Hörer hier die ersten paar Folgen anhören, um mal reinzuschnuppern. Und an ebendiese möchte ich die folgenden Worte richten: Vielen Dank und Herzlich Willkommen! Hört euch aber auch bitte ein paar neuere Episoden an - die drehen sich zwar gerne mal um etwas obskure Spiele, sind aber qualitativ in absolut jeder Hinsicht wirklich viel, viel besser als *“The Fate of Atlantis”*. Wenn ich jemals ältere Folgen runderneuere und komplett neu aufnehmen würde, dann wäre diese da die allererste, die ich mir vorknöpfen würde, aus diversen Gründen. Mal schauen. Wird vermutlich nie passieren - aber wie wir ja von Monty Python gelernt haben, [soll man ja niemals “Ni!” sagen](#).

Aber jetzt mal ganz ohne jegliche Blödelei: Laut meinen sehr gewissenhaft geführten Zahlen hören sich jeden Monat im Durchschnitt um die 14.000 Leute mein Gesabbel hier an, je nach Aufregungsgrad der Themen auch gerne mal mit heftigen Peaks nach oben und unten. Was in der Gesamtheit zu in diesem Moment 326.226 Abrufen geführt hat. Und ganz ehrlich: Das ist eine derart surreale Zahl, dass ich wirklich nicht mal ansatzweise anfangen kann zu begreifen, wie das sein kann. Das ist schlicht... wow. Also... wow. Ich weiß, ich weiß: Für andere, viel größere Podcasts sind das Zahlen, die mit jeder einzelnen Folge abgerufen werden. Aber für eine Nischenproduktion wie *“Game Not Over”* ist das schlicht eine Sensation, mit der ich im Leben nie gerechnet hätte. Niemals! Ich kann wirklich nichts anderes tun, als euch da draußen von ganzem Herzen zu danken, dass ihr mir und diesem Projekt so die Treue haltet. Ich weiß wirklich nicht, womit ich das verdient habe.

Puh!

Okay, jetzt noch schnell ein paar letzte Statistiken, damit ich das Zahlenthema dann auch endlich mal abhaken kann: 2020 betrug die durchschnittliche Laufzeit einer *“Game Not Over”*-Folge 43 Minuten und 16 Sekunden - 2021 wurden daraus 47 Minuten und 34 Sekunden. 2020 hatte der vorgeschriebene Text einer Episode durchschnittlich 35.239 Zeichen, 2021 erhöhte sich das auf 42.076 - in beiden Fällen ohne Leerzeichen. Wer Ende 2020 einen *“Game Not Over”*-Marathon hören wollte, musste dafür 17 Stunden, 18 Minuten und 13 Sekunden seines Lebens opfern - und jetzt wären für eine solche Wahnsinnstat 21 Stunden, 24 Minuten und 17 Sekunden fällig. Wobei in all diesen Zahlen diese Folge hier noch gar nicht eingerechnet ist. Wie denn auch? Jedenfalls - hossa! Ganz schön was los hier. 28 reguläre Folgen gab es dieses Jahr im offenen Feed, und dazu noch 29 Bonusfolgen [auf meinem Steady-Kanal](#). Aber auf das Thema Unterstützer-Formate komme ich nachher noch ausführlicher zu sprechen.

Soooo, dann nutze ich diese Gelegenheit doch einfach mal, um direkt zur Fragerunde umzuschwenken. Ich bekomme auf mittelregelmäßiger Basis Fragen ins Haus, per E-Mail, in den Folgen-Kommentaren oder per Direktnachrichten auf den diversen Sozialmedienkanälen, die ich bespaße. Die beantworte ich natürlich immer direkt - aber wenn mir auffällt, dass die eine oder andere Frage immer wieder mal gestellt wird, dann scheint es mir Sinn zu ergeben, diese auch mal öffentlich zu beantworten. Die mit weitem Abstand meistgestellte Frage ist: "Welche Podcasts hörst du sonst so?" Die Antwort darauf muss ich unterteilen, in "regelmäßig" und "unregelmäßig". Sehr regelmäßig höre ich ["Stay Forever"](#), und wer das nicht auch tut, der muss sich fragen lassen, was zum Geier mit ihm nicht stimmt. Oder ihr. Ist nunmal aus sehr gutem Grund der beste Retrosielespodcast überhaupt. Was Spiele im Allgemeinen angeht, kann ich nicht oft genug die Werbetrommel für ["The Pod"](#) rühren, das ganz großartige Projekt von André Peschke, Jochen Gebauer und Sebastian Stange, bei dem ich ja auch auf regulärer Basis zu Gast bin. Sowie natürlich ["OK Cool"](#), dem sensationellen Podcast des verrückten Huhns Dom Schott, mit dem die Zusammenarbeit jedes einzelne Mal eine Riesenfreude ist und mich sehr, sehr glücklich macht.

Was Nicht-Spielethemen angeht, die ich mir regelmäßig ins Gehör drücke, kann ich vor allem die ["Sternengeschichten"](#) empfehlen - ich bin schon den allergrößten Teil meines Lebens ein großer Freund der Astronomie, und die hochinteressanten Ausführungen von Dr. Florian Freistetter zu wirklich allen kleinen und großen Themen rund um die Sternenkunde sind eine echte Wohltat. Sehr super ist auch ["Conan O'Brien Needs a Friend"](#), wo die amerikanische Talkshow-Legende jede Woche mit mal mehr, mal weniger bekannten Comedians etwa eine Stunde lang komplett ablödelt. Das tut so verdammt gut! In eine ganz ähnliche Kerbe schlagen auch Zach Braff und Donald Faison mit ["Fake Doctors, Real Friends"](#). Wer die beiden nicht kennen sollte: Sie waren die Protagonisten der sehr erfolgreichen und über weite Teile auch sehr guten Sitcom ["Scrubs"](#), die in den 2000ern acht Staffeln lang sehr erfolgreich lief, haben sich kurz nach Ausbruch der Corona-Pandemie ein paar Mikros geschnappt und angefangen, mal über ihre Zeit bei der Serie zu quatschen. Es wird jede einzelne Folge besprochen, fast immer mit Freunden und Stargästen, und ebenfalls fast immer ein Riesenspaß. Genauso wie ["Young in the 80s"](#), einem der Nebenprojekte des wunderbaren Christian Schmidt, der zusammen mit seinem Bruder das Heranwachsen in den 80ern beleuchtet, in jeder Folge zentriert auf ein anderes Thema. Immer ein großes Hörvergnügen, auch wenn die beiden das leider viel zu selten machen. Der vorletzte Punkt auf meiner Liste der Regelmäßigkeiten nennt sich ["Pratchat"](#) - ein Podcast, der sich um das Schaffen von Terry Pratchett dreht, und in dem seine Bücher mit großem Enthusiasmus auseinander genommen werden. Genauso wie bei ["Kapitel Eins"](#), dem Buchpodcast von Falko Löffler und Jochen Gebauer, der sich allerdings nicht nur um Terry Pratchett dreht, sondern um alle möglichen und unmöglichen Bücher, die von den beiden sehr sorgfältig und zum Teil enorm bissig seziert werden.

Und dann gibt es noch Podcasts, bei denen ich immer wieder mal reinhöre, wenn mich das Thema interessiert. Das wären bei Retrothemen Namen wie ["Retronauts"](#), ["The Retro Hour"](#), ["Nerdwelten"](#), ["Game Talk"](#), ["Retrokompott"](#) und sehr, sehr vereinzelt auch mal ["Die Spieleveteranen"](#).

Spiele im Allgemeinen sind bei [“Games Insider”](#), [“GAIN Insight”](#) oder dem [“Gamestar Podcast”](#) echt gut aufgehoben, außerdem habe ich leicht unerklärliche Freude an [“Good Game, Nice Try”](#) - das Format ist an sich extrem amerikanisch, was bedeutet, dass alles GREAT und AWESOME und AMAZING ist, was auf Dauer so ein büschen anstrengend ist, außerdem kenne ich die Hälfte der Gäste nicht - aber Sonja Reid und Aaron Bleyaert machen das echt sehr unterhaltsam. Ansonsten geht [“Radio Nukular”](#) natürlich auch immer, aber das kennt ja eh schon jeder. [“Late Night With Seth Meyers”](#) ist auch sehr gut. Sowie [“Mission Log”](#), weil alles mit Deep Space Nine drin automatisch awesome ist. Und great. Und amazing! Und sowieso.

So, das höre ich alles. Und dann soll ich auch noch selbst einen Podcast machen! Wo soll ich denn bitteschön dafür die Zeit hernehmen, frage ich!

Apropos: Die nächsthäufigste Frage ist *“Was für Hobbies hast du eigentlich?”* Naja, ich treibe recht viel Sport: Joggen, Hanteltraining, Boxen, [“Ring Fit Adventure”](#). Ich war mein Leben lang echt dick - etwas, das ich seit der Geburt meiner Tochter aktiv zu ändern versuche, da ich so lange wie nur möglich für sie da sein möchte. Ist schwer, wirklich schwer, vor allem das Abtrainieren von jahrzehntealten falschen Essgewohnheiten. Es wird aber. Ich bin gerade 45 und für mich selbst am überraschendsten in der Form meines Lebens! Laufe mittlerweile [gewöhnheitsmäßig Halbmarathons](#) - etwas, das noch vor fünf Jahren für mich in absolut jeder Hinsicht unmöglich gewesen wäre. Auch wenn meine Beine hinterher zwei Tage lang im Arsch sind - etwas, das ich vor 20 Jahren vermutlich leichter weggesteckt hätte. Wenn ich damals nur den Arsch hochbekommen hätte. Naaaja. Is halt so. Mal sehen, wann der erste Marathon fällt. Ich arbeite daran.

Ich habe früher sehr viel und auch echt intensiv Gitarre gespielt, aber dafür habe ich mittlerweile leider, leider, leider so gut wie gar keine Zeit mehr. Und wenn die Hornhaut auf den Bundfingern erstmal weg ist, dann tut das Greifen von Akkorden auch auf einmal auch wieder echt weh. Aber ich hab's nie ganz aufgegeben, und greife nach wie vor immer wieder mal zur Entspannung zur Klampfe.

Ansonsten lese ich viel, sehr viel. Jeden Tag, ohne Ausnahme. Und da eigentlich auch ziemlich bunt gemischt: Science-Fiction, Biographien, Comics, Blödel-Fantasy, große Klassiker, kleine Klassiker - sowie natürlich Tonnen an Spiele-bezogenen Büchern, zum Teil nachzuhören in [Bonuslevel 12](#). Wenn ich an dieser Stelle schnell eine nicht-Spiele-bezogene Empfehlung aussprechen darf: [“Project Hail Mary”](#) von Andy Weir ist schlicht sensationell, und mit weitem Abstand mein Buch des Jahres 2021!

Okay, die nächste Frage habe ich auch echt oft zu hören bekommen: *“Was für Spiele spielst du so?”* Und, naja, die Antwort darauf ist: Hauptsächlich alten Kram, für *“Game Not Over”* oder die Besprechung der [“Klassiker aus dem Übermorgenland”](#) für *“The Pod”*. Für moderne Spiele habe ich kaum noch Zeit. Ich habe mir Anfang 21 nach mehr als einem Jahrzehnt der kompletten Abstinenz mal wieder einen halbwegs soliden Spiele-PC zusammengebaut - und zocke auf dem vor allem Kram, den ich auf gog.com kaufe. Auch und gerade meist in Vorbereitung auf neue *“Game Not Over”*-Episoden. Mittlerweile spiele ich auch recht viel mit Supertochter zusammen - Sachen wie *“Mario Kart 8”*, *“Wii Sports”*, *“Paw Patrol”*, *“Super Mario 3D World”* oder *“Super Mario Odyssey”*.

Außerdem hat die junge Dame Anfang des Jahres großes Interesse an klassischen Point-n-Click-Adventures entwickelt - angefangen hat alles mit [*"The Legend of Kyrandia"*](#), das wir dann zusammen durchgespielt haben, schön oldschool mit Kartenzeichnen in der Feuerhöhle. Das war super! Gefolgt vom zweiten Teil *"The Hand of Fate"*, dem ersten *"Monkey Island"*-Abenteuer sowie [*"Sam & Max Hit The Road"*](#) - die sie beide ganz toll fand. Das macht echt verdammt viel Spaß. Ansonsten schmeiße ich immer wieder mal meine sehr geschätzte Xbox One an, und vertreibe mir ein bisschen Zeit mit Spielen, die man in Häppchen genießen kann - aktuell zum Beispiel das sehr, sehr gute Remaster von *"Quake"*, oder *"Tekken 7"*. Mit Open World braucht man mir nicht zu kommen, egal in welchem Genre, genausowenig wie mit MMORPGs - ich bin für beides schlicht nicht gemacht, und langweile mich da immer komplett zu Tode.

Die nächste Frage ist eine, mit der ich eigentlich nicht gerechnet hatte, die aber unerwartet oft eintrudelte. Quintessentiell dreht sie sich darum, ob ich nicht meine Veröffentlichungsliste publik machen könnte. Und die einfache Antwort darauf ist: Nein, das werde ich nicht tun. Und zwar nicht, weil ich so ein mieser Geheimniskrämer bin, oder nicht nur, zugegebenermaßen, sondern vielmehr aus zwei Gründen: Erstens liebe ich Überraschungen. Und zweitens kann selbst ich nicht mal mit hundertprozentiger Gewissheit sagen, was die nächsten fünf Themen sein werden bzw. in welcher Reihenfolge ich sie veröffentliche. Ich arbeite immer an mehreren Themen gleichzeitig, und manchmal schlepe ich einzelne davon mehrere Jahre mit mir herum, obwohl ich sie eigentlich schon lange abgeschlossen haben wollte - aus diversen Gründen. Manchmal entwickle ich spontan Lust auf ein Thema, das auf meiner Prioritätenliste bis dahin eigentlich ziemlich weit unten stand. Manchmal brauche ich bei einem Thema, an dem ich bereits ein paar Wochen gearbeitet habe, ein bisschen Abstand. Manchmal verzögert sich das Gespräch mit einem Interviewpartner, auf das ich aber nicht verzichten möchte. Tausend Gründe! Was zur Folge hat, dass mein Themenplan im ständigen Fluss ist - außer den unmittelbar nächsten Episoden ist da nie etwas wirklich in Stein gemeißelt. Deswegen ergibt eine Veröffentlichung leider überhaupt keinen Sinn, weil sie niemals verlässlich wäre. Außerdem, und ich kann das nicht oft genug betonen: Ich liebe Überraschungen! Ist es nicht super, wenn ein Thema im Podcatcher auftaucht, mit dem man niemals gerechnet hätte? Doch, das ist es!

In diesem Zusammenhang muss ich jetzt mal ein Thema ansprechen, bei dem ich ein kleines bisschen ernster werden muss: Ich habe vor nicht allzu langer Zeit eine allgemein wirklich sehr höfliche und freundlich formulierte Mail erhalten, deren Inhalt folgendermaßen zusammengefasst werden kann: *"Suche dir bitte einen Gesprächspartner, rede langsamer und über massentauglichere Themen, dann finde ich dich auch super!"* - und da denke ich mir wirklich: Meiiiiiiiiine Güte - ernsthaft? Es gibt da draußen so viele Retrospelepodcasts, die genau das anbieten, allen voran das wunderbare große Bollwerk *"Stay Forever"*. Warum zum Henker sollte ich also meine Identität einfach mal komplett aufgeben, nur um genauso zu sein wie andere, nur viel, viel kleiner? Wenn ich mit *"Game Not Over"* Massenerfolg hätte erzwingen wollen, dann hätte ich den Podcast von Anfang an komplett anders aufgezogen. Aber das habe ich nicht, mit voller Absicht. Ja, ein gigantisches, super-erfolgreiches Podcast-Königreich wäre fantastisch, klar - aber *"Game Not Over"* existiert in genau dieser Form, weil ich diesen Podcast genau so machen möchte. Und wenn dieser Weg nicht zum durchschlagenden Erfolg führt, dann, naja, dann ist das eben so.

Ich möchte ihn trotzdem nicht ändern. Wirklich, ich zwinge niemanden, mir zuzuhören. Es ist gerade im Podcast-Bereich so einfach, sich genau das Programm zusammenzusuchen, das den eigenen Geschmack zu 100% befriedigt. Sich aber hinzustellen und zu proklamieren *“Ändere bitte absolut alles, was dich einzigartig macht, dann mag ich dich auch!”*... seufz... ganz ehrlich, das ist doch... ich weiß echt nicht - ich werde nie verstehen, wie man so denken kann.

Neulich hat mir jemand im iTunes Store eine Ein-Sterne-Wertung verpasst und *“Game Not Over”* als *“Waterboarding für die Ohren”* bezeichnet, sich dabei auf ein Zitat von mir aus Level 37 beziehend, der sich um [“LHX Attack Chopper”](#) drehte - laut seiner Aussage der erste und einzige Level von *“Game Not Over”*, den er gehört hat, was ihm für seine Meinungsbildung wohl mehr als gereicht hat. Diese Wertung ist zwar nicht nett, und ich persönlich würde nie nach nur einer gehörten Folge eine Wertung abgeben - aber gut, das ist natürlich jedermanns eigene Entscheidung, und mich bzw. meinen Podcast zu bewerten war natürlich sein gutes Recht. Und ja, ich weiß, dass ich mit der Art und Weise, wie ich *“Game Not Over”* gestalte, polarisiere. Tja. Das ist dann eben so. Dann nutze ich diese Gelegenheit doch gleich mal dafür, euch darum zu bitten, *“Game Not Over”* eine Bewertung bei iTunes zu verpassen, welche auch immer ihr für fair haltet. Geht wirklich sauschnell, tut überhaupt nicht weh, hilft mir aber enorm. [Aktuell stehe ich bei 121 Bewertungen](#) - schauen wir doch mal, ob dieser Aufruf irgendwas bewirkt.

Okay, letzte Frage für dieses Mal. Und das ist eine, die ich wirklich sehr, sehr häufig zu hören, lesen und sehen bekomme: *“Wieso besprichst du eigentlich immer so obskure Spiele?”* Also erstens: Na Moment mal, das stimmt doch gar nicht! [“Indiana Jones and The Fate of Atlantis”](#) ist eine der meistgehörten Folgen hier. [“Day of the Tentacle”](#), [“The Need for Speed”](#), [“Lands of Lore”](#), [“WarCraft”](#), [“Super Mario Land 2”](#) - das ist doch nun wirklich echt kompletter Mainstream. Und all diese Titel gehören auch mit gutem Grund zu den erfolgreichsten Episoden hier.

Und zweitens: Ja, okay, fair enough, das stimmt schon... irgendwie. Und zwar aus einem sehr guten Grund: Ich gebe sehr gerne Spielen eine Stimme, die sonst ignoriert werden und ungehört vergehen. Bei *“Abuse”*, [hier besprochen in Level 74](#), haben mich selbst dessen Entwickler gefragt, wieso ich ausgerechnet über dieses Spiel sprechen möchte, das doch nun echt keiner kennt. Und meine Antwort darauf war und ist: JA! Genau deswegen! Jedes noch so kleine Spiel hat irgendwo eine interessante Geschichte zu erzählen. Es muss nur jemanden geben, der bereit ist, sie sich anzuhören und weiterzugeben! Die Sache ist: Wo findet man da draußen denn schon mal eine Besprechung von Spielen wie [“Budokan”](#), [“The Games: Winter Challenge”](#), [“Wings of Fury”](#), [“Crime Wave”](#), [“Lionheart”](#) oder [“FX Fighter”](#)? Wo sind sie denn, die Hintergrundinformationen zu der Entstehung dieser Spiele, zu den Leuten, die sie erschaffen haben? Das sind zum Teil einige meiner liebsten Spiele aller Zeiten! Und sie haben so tolle, so interessante Geschichten zu erzählen! Es muss sich halt nur mal einer die Mühe machen, sich hinzusetzen, und sich diese Geschichten anzuhören!

Mein aktuell liebstes Beispiel dafür ist *“Wings of Fury”*, hier unter die Lupe genommen in Level 72: Ich denke nicht, dass es so irre weit aus dem Fenster gelehnt ist, zu behaupten, dass praktisch jeder Amiga-Spieler mit diesem Titel vertraut ist.

Und selbst wenn nicht, dann kennt man zumindest dessen bekanntesten Cheat: *"COLIN WAS HERE"*. Dieser Spruch ist doch mittlerweile echt Computerspiele-Grundwissen, oder? Und dennoch hat mir Colin Fox, der Mann, der das Spiel programmiert hat, für diesen Cheat verantwortlich ist, der ihm seinen eigenen Namen verpasst hat, im Gespräch erzählt, dass in den mehr als 30 Jahren, die die berühmte Amiga-Version von *"Wings of Fury"* mittlerweile existiert, sich kein einziger Mensch für seine Entstehungsgeschichte interessiert hat. Ich war der erste, der die beiden Hauptentwickler der Amiga-Fassung interviewt hat. Und mal ganz ernsthaft: Ist das nicht traurig?

Ich weiß sehr genau, dass ich mir das Leben viel einfacher machen könnte, indem ich nur noch echt bekannte Titel bespreche. *"The Secret of Monkey Island"*, *"Doom"*, *"Super Mario 64"*, *"The Legend of Zelda: A Link to the Past"*, solche Sachen. Es wäre jetzt schon glasklar, dass jeder einzelne dieser Titel verdammt gut abgehen und sehr schnell in den Top 10 der meistabgerufenen Podcast-Folgen hier landen würde. Vielleicht würde das ja sogar meinem Steady-Erfolg helfen! Aber: Jedes einzelne Mal, wenn ich meine sehr begrenzte Zeit auf diesem Planeten in die aufwändige Arbeit zu einem Spiel stecke, über das bereits ausnahmslos alles gesagt wurde, und bei dem ich auch nur eine weitere Stimme unter so vielen anderen wäre, nehme ich mir selbst die Möglichkeit, ein weniger bekanntes Spiel zu besprechen, das meine Aufmerksamkeit meiner Meinung nach viel mehr verdient hätte.

Ich habe keine Ahnung, ob diese Einstellung irgendeinen Sinn ergibt. Und ich habe erst recht keine Ahnung, ob ich der Richtige für diese Aufgabe bin. Es gibt mit Sicherheit viele Leute da draußen, die das sehr viel besser machen könnten als ich. Aber solange die es nicht machen wollen oder können, mache ich es eben, so gut ich kann. Denn, und es ist mir wirklich sehr wichtig, das zu betonen, wir befinden uns gerade im goldenen Zeitalter für Retro-Spiele. Es war noch nie so leicht wie heute, die *"guten alten Zeiten"* wiederaufleben zu lassen, die Spiele sind besser und einfacher erhältlich als je zuvor - und dank Systemen wie ScummVM, DOSbox, GOG, Steam, den besten Emulatoren aller Zeiten, Virtual Console oder etlichen Mini-Konsolen können wir mit einem Fingerschnipsen heute all das nachholen, das unsere Jugend oder Kindheit geprägt hat. Oder das vielleicht sogar etwas ist, von dem man noch nie etwas gehört hat, weil man mit einer späten Geburt verflucht ist. Wie auch immer, Fakt ist: Die komplette Spielewelt der letzten 50 Jahre ist mittlerweile nur noch zwei Klicks entfernt.

Und gleichzeitig befinden wir auch mitten im goldenen Zeitalter für Retro-Spiele-Berichterstattung. Denn ein Großteil der ursprünglichen Entwickler lebt noch, und ist in den allermeisten Fällen glücklich und willens, über die Erschaffung ihrer Spiele zu sprechen - etwas, das in 10, 20 Jahren nicht mehr der Fall sein wird. Sprich: Wenn wir nicht jetzt die Stimmen derjenigen hören, die unsere liebsten Spiele erschaffen haben, dann werden wir schon sehr bald diese Gelegenheit nicht mehr haben. Und da finde ich es persönlich sehr, sehr schade, den Fokus immer nur auf die üblichen Verdächtigen zu richten, nur weil die halt im Rampenlicht stehen - wenn es links und rechts von denen auch so viele hochinteressante kleine Geschichten zu erforschen gibt. Lange Rede, kurzer Sinn: Der obskure Kram wird bleiben. Er muss bleiben!

Okaaaaay, das waren die Fragen für dieses Mal. Wie immer seid ihr herzlich eingeladen, mir eure Fragen zukommen zu lassen, falls ihr welche haben solltet. Ihr findet *"Game Not Over"* auf [Facebook](#), [Twitter](#) und [Instagram](#), ihr könnt auf der Webseite gamenotover.de Kommentare hinterlassen oder mir einfach an legislative@gamenotover.de eine E-Mail schreiben. Ja, ich nutze noch E-Mail. Ich bin alt.

So. Kommen wir zu den Neuigkeiten. Erstmal der Kleinkram: *"Game Not Over"* ist jetzt schon seit einiger Zeit nicht nur in den üblichen Podcatchern erhältlich, sondern auch über [Spotify](#) sowie [Amazon Music](#), inkl. Alexa-Einbindung. Was ich super finde, da ich Alexa sehr mag. Wir probieren das jetzt mal aus. Ahem: *"Alexa? Spiele die neueste Folge vom Podcast 'Game Not Over'!"*

Hat's geklappt?

Hihihiiii! Die Zukunft fetzt! Genau. Ebenfalls frisch aus der Zukunft importiert: Seit einigen Monaten gibt's in fast allen Folgen Kapitelmarken mit dazugehörigen Screenshots. Wenn euer Podcast-Player damit also umgehen kann, dann habt ihr da jetzt ein bisschen mehr Bedienungs- und Anguck-Komfort. Ich persönlich mag die Dinger sehr, und möchte sie wirklich nicht mehr missen. Außerdem komme ich natürlich nicht umhin, euch [auf meinen Steady-Kanal](#) hinzuweisen, bei dem ihr einen Haufen an exklusivem Extracontent für euer Geld bekommt. Zum einen gibt's da sämtliche Folgen meiner Kooperationen mit Podcast-Freunden wie *"The Pod"*, *"OK Cool"* oder *"Games Insider"*, und zum anderen mein ganz eigenes Format namens *"Director's Cut"*, in dem ich Spiele, die ich entweder damals getestet oder sonstwie sehr engen Kontakt damit hatte, aus heutiger Sicht nochmal betrachte, und aus dem sehr tiefen Nähkästchen dazu berichte. Ich empfehle da vor allem [die dritte Folge mit "Aliens In The House"](#). Das war nämlich mein allerallererster professioneller Spieletest, [damals 1998 für den PC Joker](#) - und zu versuchen, dieses Spiel irgendwie wieder in den Fokus zu bekommen hat verdammt viel Spaß gemacht! Die allererste Folge ist natürlich zur Anfixung für alle frei erhältlich. Wenn ihr mich auf Steady unterstützen wollt, dann ist das ganz schnell und unkompliziert gemacht: Die URL lautet steady.de/gamenotover, und es gibt nur eine Unterstützerstufe, nämlich fünf Euro im Monat. Bzw. sogar nur vier Euro, wenn man sich direkt für ein Jahresabo entscheiden sollte.

Was mich direkt zu den Hauptnachrichten bringt. Es sind im Grunde schlechte Neuigkeiten. Oder eigentlich nicht. Ich weiß es nicht. Es geht um Folgendes: Ich hatte wirklich sehr gehofft, dass der Trinkgeldkassen-Ansatz *"Game Not Over"* auf Dauer wenigstens halbwegs profitabel machen würde - aber, naja, das hat er ganz offensichtlich nicht. Das wurde mir zwar im Vorfeld auch schon sehr klar gesagt, aber ich wollte ja nicht hören. Nun ja, manche Lektionen muss man halt einfach selbst lernen. Aktuell habe ich 75 Unterstützer auf Steady, und ich bin für jeden einzelnen davon wirklich, wirklich wahnsinnig dankbar. Aber natürlich ist das nichts, worauf man eine finanzielle Zukunft bauen kann. Denn hier kommt die eigentliche Ankündigung: Ich möchte mich mit *"Game Not Over"* selbständig machen. Es wäre mein Traum, das hier zu meinem Hauptberuf zu machen. Im Laufe der letzten knapp fünf Jahre ist mir eines glasklar geworden: Das hier, das ist meine Passion. Das hier ist das, was ich wirklich machen möchte, worin ich gut bin, wofür ich brenne! Und das Timing ist in gewisser Weise auch ganz gut: Denn aus persönlichen Gründen musste ich meinen aktuellen Job vor Kurzem beenden.

Was im Grunde für mich bedeutet: entweder jetzt - oder wirklich nie. Entweder funktioniert das, indem ich mich in meiner Komplettheit nur darauf konzentriere - oder es funktioniert eben nicht, weil die Nische, die ich mir selbst gebuddelt habe, in der Tat zu klein ist. Kann ja sehr gut sein. Aber wenn ich es jetzt nicht versuche, dann werde ich vermutlich nie wieder die Gelegenheit dazu bekommen - also wird es jetzt geschehen.

Im Klartext bedeutet das ab sofort zwei relevante Änderungen: Erstens gibt es neben dem Steady-Feed ab sofort auch einen Patreon-Kanal zur Unterstützung von *"Game Not Over"*, unter der URL patreon.com/gamenotover. Der Inhalt da ist identisch zu dem Steady-Feed - das ist also nur eine zusätzliche Möglichkeit, *"Game Not Over"* zu unterstützen, falls man aus irgendeinem Grund Steady nicht nutzen kann oder möchte. Zweitens wird es ab Anfang 2022 im freien Feed nur noch eine Folge pro Monat geben. Mein eigentlicher Output bleibt gleich, aber jede zweite Folge gibt's ab sofort nur noch in den Feeds für Unterstützer. Von den Folgen, die man im offenen Feed verpasst, wird es, dem Shareware-Prinzip folgend, ein Drittel frei zu hören geben - den Rest kann man sich dann bei Steady oder Patreon abholen, wenn man weiterhören möchte. An dieser Entscheidung habe ich lange, wirklich sehr, sehr lange herumüberlegt - und ich bin mittlerweile überzeugt davon, dass sie für mich die einzige praktikable Lösung ist.

Für meine Unterstützerinnen und Unterstützer auf Steady oder Patreon wird sich nichts ändern - die bekommen weiterhin alle zwei Wochen eine neue reguläre Folge, dazu noch mindestens zwei Bonusepisoden pro Monat, inklusive einer Folge *"Director's Cut"*. Außerdem wird es noch zwei weitere Unterstützer-exklusive Formate geben, die in Kürze enthüllt werden. Das erste ist schon in Sack und Tüten, und startet im Februar 2022, wenn alles so klappt, wie ich das geplant habe - ich werde dann natürlich eine entsprechende Ankündigung machen. Und das zweite wird dann kurz darauf an den Start gehen.

Und damit bin ich dann bei meinem machbaren Limit. Das ist das, was ich leisten kann. Ich probiere das jetzt einfach mal aus, ein Jahr lang. 2022, das Jahr des großen Tests. Wenn es sich herausstellen sollte, dass das Programm von *"Game Not Over"* für die Menschen da draußen wenigstens ansatzweise interessant genug ist, dass sie eine Unterstützung in Erwägung ziehen würden - das wäre fantastisch! Gott, das wäre wirklich der beste Job, den ich mir vorstellen könnte. Und wenn nicht - naja, gut, dann habe ich es wenigstens versucht. Und mache dann halt doch wieder irgendeinen Job. Von irgendwas muss man ja leben. Hm. Vielleicht sollte ich doch mal eine *"Monkey Island"*-Folge machen. Nur für Unterstützer. Gnarharhar.

Okay, das war's von meiner Seite aus mit den Neuigkeiten. Bevor ich mich verabschiede, gibt es noch ein paar Danksagungen: Zuallererst natürlich an meine nach wie vor und dankbarerweise mit Engelsgeduld gesegnete Familie, für die ich in keinem uns bekannten Universum jemals dankbarer sein könnte. Dann an [Jochen Baumberge](#), den fleißigen Chronisten von kultboy.com, der da die [Retropodcast-Abteilung](#) stets und zuverlässig auf dem neuesten Stand hält, und auch *"Game Not Over"* extrem früh integriert hat - wirklich, vielen lieben Dank dafür!

Und dann geht ganz viel Dankbarkeit an Sasan Sehhati, Andreas Schienagel, Hendrik Vogelpohl, Thomas Kobs, Olaf Kroeger, Sebastian Wernke-Schmiesing, Denis Küppers, Claus-Michael Scheyda, Markus Cousin, Stephan Renner, Torben Helms, Johannes Hofmann, Sven Schaper, Dominik Briegel, Matthias Lotz, Björn Junghänel, Sebastian Klein, Kai Struck, Jesco Brodersen, Peter Scholz, Lars Rühmann, Marco Puszina, Julian Zerzawy, Daniel Kühn, Andreas Gaisser, Der Besserwisser, Sascha Reinshagen, Dennis Klein, Michael Hank, Markus Bellmann, Julian Minke, Buttergolem Benze, Gunnar Lott, Alexander Vieback, Christian Raffel, Timo Scholz, Hans-Rolf Harting, Julian Croci, Sebastian Knobloch, Michel Rinck, Jens Lange, Oliver Schorsch, Mehdrescher AufmFeld, Daniel Gerdes, Dirk Dudde, Jannik Schiemann, Sascha Veres, Jörn Zulka, Hynek Schlawack, Sebastian Bergmann, Raffael Rock, Robin Taller, Oliver Naujoks, Nils Goette, Helge Huckfeldt, Rickie Brandt, Matthias Lackenbacher, Stephan Seidel, Jannis Berglar, Andreas Kneule, Luca Nerlich, Martin Zernig, Robert Kern, Andreas Gaschka, Merten Wischnewsky, Stefan Balling, Arno Fleck, Heiko Kaspers, Rene Schulze, Michael Schminder, Mike Altendorf, Patrick Kammermayer, Lasse Christiansen, Jan Engert und Dave Barton - vielen, vielen herzlichen Dank für eure Unterstützung auf Steady! Und es tut mir wirklich wahnsinnig leid, wenn ich euren Namen schrecklich falsch ausgesprochen haben sollte.

So. Ich mache jetzt erstmal einen schnellen Winterschlaf. Anfang Januar 2022 geht es hier wieder mit dem regulären Programm weiter. Bis dahin wünsche ich euch einen sensationellen Rutsch und noch schön entspannte Feiertage! Bis bald!