



Infolette

die Zeitung der
Palette an der Ruhr e.V.



Aus dem Inhalt



Nützliche Apps



WM Witze



Arbeiten aus der Kreativ



Inhaltsverzeichnis

Nützliche Apps.....	3
Computerselbstbau (2).....	4
Gedanken zu einem Film.....	6
MGS-Phantom Pain Spielebericht.....	8
Persönliche Highlights der E3 2018.....	10
Bloodstained CotM Spielebericht.....	14
Ash - eine Retrospektive.....	16
Larp Anekdoten.....	18
Haarpflege mal anders.....	20
Die ultimative Schärfeskala.....	22
Training bei Schwindel.....	22
WM Witze.....	23
Arbeiten aus der Kreativ.....	24
Time.....	25
Rezepte.....	26
Veranstaltungskalender.....	27
Impressum.....	28

Vorwort:

Liebe Leser und Leserinnen,

für Manchen ist die WM aufgrund der Niederlage des Deutschen Teams ja schon gefühlt vorbei. Trotz allem sollten Fussballfans nicht den Kopf hängen lassen, es geht noch eine Weile weiter und gibt sicher noch spannende Spiele zu beobachten. Ein „Ersatzteam“ für die Deutschen, das man anfeuern kann findet sich bestimmt auch. In jedem Fall ist es besser es sich entspannt vor dem Fernseher bequem zu machen, statt bei diesen Temperaturen selbst zu sporteln. Auch nicht Fußballfans werden genug Möglichkeiten finden das Wetter entweder zu nutzen oder ihm wahlweise, je nach Hitzeempfinden zu entgehen.

Ob Fußballfan oder nicht, wir wünschen unseren Lesern auf jeden Fall eine gute sonnige Zeit.

A.R.





Nützliche Apps aus den Bereichen: Kommunikation, W-LAN, Office, und MP3.

Call Timer:

Diese App ist ein Datenmanager, mit der man Daten, Anrufe und SMS steuern kann. Außerdem ist es möglich ein- und abgehende Anrufe zeitlich zu begrenzen um Geld zu sparen.

Netzwerk Signal Booster:

Diese signalverstärkende App enthält erweiterte Einstellungen, um das Empfangen von Signalen bei schlechter Leistung zu verstärken.

Ringtone Creator & MP3 Cutter:

Mit dieser App lassen sich Dateien im MP3, WAV, AAC, MP4, und im 3GPP Format, als Klingeltöne im AMR-Format abspeichern. Mit dem Audio MP3 Cutter-Tool lassen sich Audio-Dateien perfekt zu recht schneiden und anschließend als Klingelton abspeichern.

Notizbuch:

Mit dieser App lassen sich Notizen schnell und einfach in das Notizbuch hinein schreiben. Bei der Auswahl von fünfzehn Bleistifte oder Filzstifte, in unterschiedlichen Liniendicken ist es auch möglich, unkompliziert Bilder, Zeichnungen und Skizzen zu erstellen. Die Notizen lassen sich teilen oder speichern.

C.R.





Eine Einführung in den modernen Computerselbstbau (Teil 2)

Bei 3,5-Zoll-Festplatten muss man heutzutage für viel Speicherplatz auch nicht mehr tief in die Taschen greifen. 500 GB sind mittlerweile für knapp 30 € zu haben und eine qualitativ hochwertige zwei Terrabyte (2000 Gigabyte) Festplatte gibt es für etwa 60 €. Bei diesen gilt, je höher die Geschwindigkeit (Umdrehungen pro Minute) desto schneller sind die Zugriffszeiten. Auch hier kann man bei der Wahl kaum etwas falsch machen. Wer noch schnellere Startzeiten und blitzschnelle Reaktionszeiten haben möchte, greift zu einer Solid State Festplatte. Diese haben keine beweglichen Teile mehr, sind komplett lautlos und haben bis zu 1000 x höheren Datendurchsatz im Vergleich zu konventionellen Festplatten. Diese gibt es im klassischen 2,5-Zoll-Format mit SATA-Anschluss oder als 2 cm große M.2 Steckkarte, welche mit einer kleinen Schraube direkt auf dem Board befestigt wird. Diese sind die modernsten und schnellsten Varianten und nicht durch das Datenlimit von SATA 3 6 Gigabit pro Sekunde limitiert. Hierbei würde ich die 960er und die ganz neuen erschienenen 970er Modelle von Samsung empfehlen. Diese sind ab etwa 100 € in der 250 Gb Variante zu bekommen.

Kommen wir nun zum Mainboard. Dieses ist neben der CPU und den Netzteilen die wichtigste Komponente, da so gut wie alle Teile des PCs ob Eingabe oder Ausgabegerät mit ihm verbunden werden und er die Basis bzw. das Gerüst darstellt. Hier kann man aufgrund der heutigen fast vollautomatischen und identischen Produktionsverfahren bei der Wahl des Herstellers nicht viel falsch machen. Es kommt eher auf die Vorlieben des jeweiligen Nutzers seitens des Looks und der Vielfalt der Anschlussmöglichkeiten an.

Potenzielle Käufer sollten sich z.B. die Frage stellen, wieviel USB-Anschlüsse, Erweiterungskarten, Festplatten oder anderweitige Komponenten Sie sich wünschen. Wie z.B. die Qualität des integrierten Audiochips, dessen Abschirmung vor elektromagnetischer Strahlung oder eine mögliche Beleuchtung, die den Look verschönern könnte über ein potenzielles Sichtfenster.

Als Einstiegsmainboard empfehle ich hier ein ASUS PRIME H310-PLUS für etwa 75€. Für die Mittelklasse das MSI Z370 Krait Gaming für etwa 140€ und bei der Oberklasse das Gigabyte Z370 Aorus Gaming 7 für etwa 250€.

Kommen wir nun zu den optionalen Komponenten:

Zum einen haben wir hier die Prozessorlüfter. Bei den meisten modernen CPUs unabhängig davon ob es sich dabei um AMD oder Intel handelt direkt ein Standardlüfter bei die mittlerweile eine sehr gute Kühlleistung bei erträglicher Lautstärke bieten. Somit muss man sich an sich beim Einsteiger bis Mittelklasserechner auch nicht wirklich einen Kopf über die Auswahl machen. Wenn es allerdings um Lautstärke und Look geht gibt es eine massive Auswahl an Möglichkeiten die Geräuschkulisse des Rechners zu verbessern oder zu einem absoluten Silentsystem zu machen. So hat der Enthusiast sogar die Wahl zwischen klassischer Luftkühlung mit einem Aluminiumblock mit angeschlossenen Lüfter oder einer Wasserkühlung die via Pumpe und Kühlflüssigkeit die Wärme über einen Radiator abgibt, wobei auch diese auf kleine Lüfter angewiesen um den Radiatorblock zu kühlen. Allerdings sind diese in den meisten Fällen deutlich kleiner und haben eine geringere Geschwindigkeit was sich sehr positiv auf die Geräuschkulisse auswirkt. In den meisten Fällen ist allerdings nur ein Selbstbau dieser wirklich lohnenswert, wenn es um die Verringerung der Lautstärke geht, da die meisten All in One Wasserkühlungen einen zu kurzen Flüssigkeitsweg haben und deswegen die Lüfter schon in einer hörbaren Geschwindigkeit drehen müssen. Ich will diese auch nicht verteufeln da sie sehr leicht einzubauen sind im Vergleich zu konventionellen Luftkühlern, deutlich weniger Gewicht haben, was den Transport des Rechners erleichtert und einen deutlich geringeren Anpressdruck benötigen, was Mögliche Verbiegung des Prozessors und Schaden desselbigen verhindert.

Bei klassischen Lüftern empfehle ich die österreichische Marke Noctua, welche zwar etwas teurer als die



Konkurrenz ist, aber einen unschlagbaren Service bietet. So bekommt man z. B. notwendige Ersatzteile, zum Beispiel Montagekits, kostenlos zugeschickt, sobald neue Sockel für Prozessoren erscheinen, sodass man nicht angewiesen ist, bei einem möglichen Upgrade direkt wieder einen neuen Kühler zu kaufen. Bei wartungsfreien AiO-Wasserkühlungen empfehle ich die Marke Corsair mit ihrer H-Serie und wenn es um den Look geht die Kraken-Reihe von NZXT, welche nicht nur über RGB Beleuchtung verfügt, sondern auch über einen Endlosspiegeleffekt, welcher einfach nur toll aussieht.

Die zweite optionale Komponente, die besonders für potenzielle Spieler interessant ist, ist natürlich die Grafikkarte, welche in den 16x PCI Express Slot des Mainboard gesteckt werden kann. Hier würde ich zurzeit immer auf Nvidia setzen. Diese bieten das beste Preis-Leistungs-Verhältnis, bieten zusätzlich Unterstützung für exklusive Effekte wie Physx, Hairworks oder Turfworks. (atemberaubende realistisch aussehende Physiksimulationen, welche direkt über die Grafikkarte berechnet werden.)

Als günstige Karte für den Einsteiger empfehle ich die Geforce 1050ti für etwa 160 €, welche oftmals sogar ohne externen Stromanschluss auskommt und sich mit den vorhandenen 75 W aus dem PCI Express Bus begnügt. Sie bietet in allen derzeitigen Spielen eine akzeptable Leistung in so gut wie allen Situationen, bei Auflösungen bis etwa 1080 p (1920x1080 Bildpunkte). Für die Mittelklasse empfehle ich die Geforce 1060 für knapp 200 € und im High End-Bereich die Geforce 1080ti, die besonders Vorteile im 2K, 4K und VR-Sektor bringt, welche derzeit für 700 € gehandelt wird. Bei den Herstellern muss man eigentlich nicht viel beachten, da alle Modelle nach den vorgegebenen Spezifikationen Nvidia's gebaut werden. EVGA, ASUS, Gigabyte und MSI bieten allerdings von Haus aus eine verlängerte Garantie von 3 Jahren. Man kann nur grob sagen, dass in den meisten Fällen mehr Lüfter für eine ruhigere Geräuschkulisse sorgen, die Länge der Karte sich aber auch deutlich erhöht. Also vor dem

Kauf nachmessen, ob diese denn auch ins Gehäuse passt.

Ich hoffe, dass mein Artikel ein wenig Licht ins Dunkel bringen konnte und potenziellen Selbstbauern eine kleine Stütze bietet.

Christoph K.



„Ein altes Modell“ - Gedanken zu einem Film

Als Liebhaber von Filmen aus den siebziger und achtziger Jahren, bin ich von Zeit zu Zeit auf Youtube unterwegs um nach alten Schätzen zu suchen. Und genau dort bin ich kürzlich wieder einmal fündig geworden und habe, wie ich finde, etwas Besonderes entdeckt. Sicher ist das immer Geschmackssache und über Geschmack lässt sich nicht streiten, da eh jeder einen anderen hat. Manch einer mag diesen Film, der von zwei alten Menschen handelt, belanglos und langweilig finden. Mich aber hat er auf besondere Weise berührt, weshalb ich ihn gerade hier für erwähnenswert halte und nachfolgend zu erklären versuche, warum das so ist.

Kaum einer wird diesen Film kennen. Ich kannte ihn bislang auch nicht. Vielleicht aber kennt ihn jemand, der aus der ehemaligen DDR stammt. Denn der Film „Ein altes Modell“, wurde dort im Jahr 1976 produziert. Ich mag viele der alten DDR Filme, da es sicher einige Juwelen schauspielerischer Kunst und gute Literaturverfilmungen darunter gibt, die mich gar an einen Vergleich mit dem französischen Kino der siebziger und achtziger Jahre denken lassen. Das mag zum einen an der gedeckten Farbigkeit liegen. Sie tendiert mal ein wenig mehr ins bräunliche oder mal mehr ins grünliche. Manchmal etwas blässlich, was dem Ganzen jedoch eine unverwechselbare Stimmung verleiht. Zum anderen von der Machart her, was ein wenig an einen jener Filme erinnert, deren Handlung in einem kleinen von der Welt vergessenen Fischerdorf oder auf einem weit entlegenem alten Landgut spielt. An einem Ort jedenfalls, wo die Zeit scheinbar stehengeblieben ist, während sich alle Dramatik weitgehend im Stillen vollzieht und sich im Verlauf der Handlung die seelischen Abgründe menschlichen Daseins offenbaren und unweigerlich in eine Tragödie münden.

Nein, ganz so dramatisch wie bei Chabrol oder Simenon geht es beim „ein altes Modell“ nicht zu.

Eher erinnern die ersten Dialoge zwischen Bruno, der seine Socken sucht und seiner Frau an einen Sketch von Lorient. Das „Drama“ beginnt mit einer elektrischen Kaffeemühle, die am Morgen ihren Dienst versagt und somit den seit Jahrzehnten eingespielten Alltag der beiden Alten, einen unvorhergesehenen Verlauf nehmen lässt. Da ist Bruno mit seiner rauen Schale und seinen festen Gewohnheiten. Spröde, wortkarg und barsch im Ton und zugleich doch irgendwie liebenswert. Seine Frau, eine gute Seele, die ihm mit einem verschmitzten Lächeln offenbart, dass nun auch beim Nachbarn das Wasser versiegt, der Brunnen trocken ist und ihr Name im Gegensatz zu seinem nie erwähnt wird. Natürlich hat Bruno alles im Griff und versucht die elektrische Mühle zu reparieren. „Lumpige 220 Volt hau’n mich nicht um“ kommentiert er das Ganze, während er an seine Grenzen stößt. Wegen dem Brunnen, werde er auch noch ein Wort zu reden haben, grantelt er und sagt seinen Standardspruch: „Eine Zucht ist das“ welchen er im Verlauf der Geschichte immer wieder sagt. Bruno steckt sich die Kaffeemühle in seinen Mantel und geht los, um „das Ding wegzuschaffen“. Irgendwo muss es doch möglich sein, die Kaffeemühle reparieren zu lassen. Doch stellt sich sein Vorhaben als schwieriger heraus als gedacht und folgt einer Odyssee unvorhergesehener Ereignisse und unfreiwillig komisch wirkender Begegnungen, die Bruno mit seiner Kaffeemühle bis in die nächste Stadt führen und es bereits dunkel ist, als Bruno endlich wieder heimkehrt. Er hat resigniert, weil niemand ihm seine Kaffeemühle reparieren konnte und er nun überlegt, sie doch an die Straße zu stellen. Noch nicht ganz zuhause, begegnet Bruno ein Nachbar und repariert ihm im Schein einer Straßenlaterne die Kaffeemühle. Es war nur eine Kleinigkeit, ein Draht war lose. „Warum kommst du nicht gleich zu mir?“ fragt ihn der Nachbar und lässt Bruno sprachlos mit seiner Kaffeemühle zurück.



Soll man nun lachen oder weinen? Vielleicht ja beides und das mit einem Augenzwinkern. Denn es sind genau diese vielen kleinen anrührenden Szenen und Situationen, die diesen Film ausmachen und warum ich ihn mag. Die lebensnah und authentisch gezeichneten Charaktere und das schauspielerische Können ihrer Darsteller, welche überzeugen. Einer Geschichte, die gänzlich ohne Gewalt und aufwendige Actionszenen auskommt. Vor allem aber mag ich Filme wie diesen, weil er ohne Lärm und schnelle Cuts in den Bann zu ziehen vermag und mit einem nicht allzu vorhersehbaren Ende aufwartet. Vielleicht ja ist es auch die Einfachheit, die fast wie eine, inzwischen von unserem hektischen Alltag entrückte vergangenen Welt anmutet, wo so simple Dinge wie eine kaputte Kaffeemühle eine so große Rolle spielen können. Vielleicht, weil diese Welt noch ohne Handy, Internet, Pay -TV und all den komplizierten Regeln auskommt, die uns in unserem lauten und schnelllebigen Alltag umgeben und man aus nostalgischen Gründen dazu neigt zu sagen, „Früher war alles einfacher und besser“ auch wenn man weiß, das alles relativ ist.

Soll/mag man Bruno und seine Frau nun beneiden oder bedauern, um ihr gelebtes Leben? Mag es nun karg oder erfüllt gewesen sein (?) Auf jeden Fall lassen sie einen in ihrem so sein, wie sie sind, so schnell nicht wieder los.

Nach Brunos Heimkehr findet auch dieser Tag zu seinem Ende und fügt sich alles in seine gewohnte Ordnung. Sieht man die beiden in der letzten Szene, ruhend in ihrem mit weißen Leinen bezogenen Bett und da fragt sie ihren Bruno, wo er den ganzen Tag über gewesen sei. Sie habe sich schließlich Sorgen um ihn gemacht. Bruno antwortet in seiner gewohnt spröden Art, dass man sich um ihn keine Sorgen zu machen brauche.

„Das Wasser. Bruno! Das Wasser ist auch wieder ganz klar. Ich hab’s den Tag über laufen lassen und nu isses klar und es schmeckt wie richtiges Wasser“ worauf Bruno seiner Frau antwortet. „Ich hab’ dir doch gesagt, dass ich mich drum kümmern werde ... Sie zufrieden und glücklich: „Bruno, dass die Mühle nun auch wieder geht ... worauf ihr Bruno antwortet ... „war’n hartes Stück Arbeit.“

Link zum Film: Ein altes Modell

Darsteller: Agnes Kraus, Erwin Geschonneck

www.youtube.com/watch?v=23gpU5s_Xvw

O.J.A



Metal Gear Solid – Phantom Pain (Spielbericht)

Als Chef einer paramilitärischen, staatenlosen Söldnertruppe hat man es nicht leicht. Aber man hat viele Vorzüge. Wenn man fernab der, im Mittelmeer heimischen Ölplattform, in der afghanischen Wüste Aufträge erledigt, oder afrikanischen Warlords einen Strich durch den Diamantenhandel macht, springt in der eigenen Basis sofort jeder auf Kommando, um den Big Boss zu unterstützen. Sie sind auf der Agenda jedes Mitarbeiters auf Platz eins, wenn es um Luftschläge, die Entwicklung neuer Waffensysteme und deren Abwurf über dem Feindgebiet geht. Und genau diese gewerkschaftslose Loyalität brauchen Sie, wenn ihre Beliebtheitsskala ein Spiegelbild Ihres Rankings in den Staatsfeindlisten ist.

Sie sind Venom Snake und Ihre Jobbezeichnung lautet Rache an einer weltweit agierenden Militärorganisation namens Cipher, die Ihnen 9 Jahre vor Anfang des Spiels übel mitgespielt haben. So übel, dass Sie 9 Jahre lang ohne linken Arm und massiven Metallsplittern im Denkkapparat, im Koma lagen. In einem Krankenhaus in Zypern, hatte man sich um Sie gekümmert. Aber kaum sind Sie aufgewacht, steht Cipher vor der Tür und schlachtet sich systematisch durch die Anlage, nur um Ihnen ganz den Gar auszumachen. Sowas kann nerven, besonders wenn die Spielverderber es nicht bei gewöhnlichen Wehrdienstenthusiasten belassen und ihnen auch noch Supersoldaten mit paranormalen Kräften auf

den Hals hetzen. Und dann, ist da natürlich die Tatsache, dass sie Jahre lang im Koma lagen und ihr Körper dementsprechend so nützlich ist, wie wässriger Kartoffelbrei. Gut, dass Sie nicht alleine sind und Ihr halbnackter Zimmergenosse namens Ismael, Ihnen mit praktischer Kampferfahrung und aufpöppelnden Präparaten zur Hand geht.

Geschwind und halbnackt aus dem Inferno entkommen, geht es auf einem alten Walfänger weiter nach Afghanistan, um einen alten Freund aus den Händen einheimischer Freiheitskämpfer zu befreien und Ihre alte Bande wieder aufzubauen.

Innerhalb dieser spannenden Einführung werden Ihnen die Grundlagen zur Steuerung Ihres Charakters näher gebracht. Darunter zählt der Umgang mit diversen Schusswaffen, wie auch das Schleichen durch Feindgebiet und die Feinheiten ihres Infiltrations-equipments. Das Spielprinzip baut auf das unentdeckte Ausführen diverser Missionsziele. Exfiltration, Sabotage, Attentat und manchmal auch alles auf einmal. Nach dem ersten Einsatz kommt auch noch Bau und Management einer eigenen Basis (MotherBase), in Form von miteinander verbundenen Öl-Plattformen, vor der afrikanischen Küste, hinzu. Jeder erfüllte Auftrag bringt Ihnen Geld ein, das Sie für die Entwicklung von Ausrüstung oder den Ausbau ihres Hauptquartiers ausgeben können. Das Ausweiten



und Aufwerten Ihrer Basis ist notwendig, um neue Rekruten unterzubringen, die in speziellen Abteilungen, verschiedene Waffen und Fahrzeuge für Sie entwickeln. Auch werden Ihnen Feinde im Zielgebiet oder mögliche, interessante Funde durch ihr Informationsteam auf ihrem Radar angezeigt. Je höher das Level und die Fähigkeiten Ihrer Gefolgsleute, umso besser sind Ihre eigenen Möglichkeiten im Feld.

Im Laufe Ihres langen Rachefeldzugs stoßen eine Handvoll von Begleitern zu Ihrer Riege, die Sie direkt im Feld unterstützen. Darunter Ihr treues Ross (D-Horse), auf dessen Rücken Sie über die weiten Steppen von Afghanistan galoppieren, ein kleiner vierbeiniger Streuner (D-Dog) der im Verlauf des Spiels zu einem Kampfhund heranwächst und ein mobiler, Ein-Mann-Kampfpanzer auf zwei Beinen (D-Walker). Und zu guter Letzt eine stumme Scharfschützin mit übernatürlichen Kräften namens „Quiet“. Sie können zwar immer nur einen dieser Begleiter mit sich bringen, aber es ist möglich jeden von ihnen per Hubschrauber im Einsatz auszutauschen. Wollen sie also nach ihrem Ritt ins Feindgebiet lieber auf eine Spürnase, die Feinde und Materialien markiert, setzten, wird der Gaul per Fulton-Rettungs-System in den Himmel geschossen und durch den besten Freund des Menschen ersetzt. Das gleiche gilt, wenn Sie der Meinung sind, dass gepanzerte Geschütze oder präzise Feuerunterstützung eher angebracht sind.

Das angesprochene Fulton-Rettungs-System kann aber auch benutzt werden um betäubte Feinde, Kriegsgerät und Ressourcen aus dem Feindgebiet zu Ihrer Basis zu schicken. Auf diese Weise rekrutierte Mitarbeiter bringen mitunter spezielle Fähigkeiten mit sich, wie Raketenspezialist oder auch Dolmetscher. Letztere Fähigkeit unter Ihren Angestellten ermöglicht es Ihnen Feinde in der Umklammerung nach Zielen oder Gefangenen auszufragen.

So schleichen, schießen und sprengen Sie sich durch zahlreiche Haupt- und Nebenmissionen, mit dem Ziel Cipher aufzuspüren und mit einer vollwertigen Privatarmee den Gar auszumachen. Dazwischen erleben

Sie ein spannend erzähltes Agentendrama, das zeitweise ins Übernatürliche schwängt und auch zahlreiche Horrorelemente besitzt.

Ein weiteres Highlight sind zahlreiche Kassetten mit vielen Hits der 80er („Take on Me“, „Rebel Yell“, u.v.m) die Sie sammeln und jederzeit anhören können.

Eine klare Empfehlung.

C.K



Unsere persönlichen Highlights der E3 2018

Vorwort von Christoph K.:

Wie fast jedes Jahr seit 1992 findet in Los Angeles die Electronic Entertainment Expo statt, bei der Publisher und Konsolenhersteller traditionell ihre neusten Spieleentwicklung oder Konsolen dem amerikanischen und internationalen Publikum präsentieren. Dieses Mal, waren wieder die Großen Big 3 der Konsolenhersteller (Nintendo, Sony und Microsoft) mit ihren heiß erwarteten Präsentationen vertreten, sowie Bethesda, EA und Ubisoft als die Big 3 der Publisher.

Den Anfang machte EA, deren Präsentation bei mir wenig Begeisterung auslöste, da sie sehr im Möchtegern Cool Stil eines MTV der späten 90er wirkte. So lief eine sehr anstrengende Moderatorin konstant durch die Publikumsreihen und fragte Entwickler und bezahlte Schauspieler, welche als normale Besucher agierten unpassenden Fragen, auf welche dann sehr gestellt wirkende Antworten folgten. Nicht nur dieser nervige Stil, plagte die Präsentation. Auch Ankündigungen, die sehr fern der Erwartungen von Fans waren, führten bei Zuschauern nur zu Kopfschütteln und raunen. So wurde endlich ein Nachfolger der beliebten Command and Conquer Reihe angekündigt, welcher allerdings auf der unpassendsten Plattform die man sich vorstellen könnte gezeigt wurde, dem Mobiltelefon. Auch der mittlerweile obligatorische und sehr einfallslose Battle Royale Modus für Battlefield V konnte niemand mehr als ein stöhnen und Augenrollen abgewinnen. So ging ein Highlight wie Anthem schon unter der Masse der Enttäuschungen förmlich unter. Als nächstes folgte Microsoft mit ihrer Präsentation, welche von allen am angenehmsten zu folgen war, da hauptsächlich Trailer gezeigt wurden und Spiele in einem trockenen und relevanten Maße präsentiert wurden, ähnlich der von Bethesda, welche bei ihrer Präsentation ebenfalls hauptsächlich den Fokus auf die Spiele legten und zum größten Teil Trailer und Gameplaydemos zeigten. Aufgelockert von einem kleinen Auftritt der Band Andrew W.K. bei Rage 2 und einem kleinen Sketch zu der gefühlten hundertsten Neuver-

öffentlichung von Skyrim. Sonys Presskonferenz war mit der Ankündigung und dem ersten Gameplay des Resident Evil 2 Remakes, ein persönlicher Höhepunkt, welcher aber durch eine sehr freundschaftlich wirkende Pressekonferenz, die stark mit der von EA vergleichbar war, getrübt wurde und zusätzlich noch mit allerlei technischen Problemen zu kämpfen hatte. Ubisoft zeigten Ihre Spiele auch traditionell mit Entwicklern und ohne viel Schnickschnack bis auf das neue Trials und Just Dance 2019. Die jeweils mit großer Showeinlage daherkamen. Eine große Überraschung, war der Auftritt von Shigeru Miyamoto bei der Präsentation des Flugactionspiels Starlink, welches nun mit Fox MC Cloud aufwartet und die derzeitig stark präsente Zusammenarbeit mit Nintendo aufzeigte. Nintendo auf der anderen Hand verzichtete wie üblich komplett auf eine Show und zeigte nur ein etwa 45 Minuten langes Video, dass die neuesten Releases für die Switch offenbarte. Gefolgt von dem Treehouse Event, bei dem hauptsächlich das neue Super Smash Bros Thema war, welches mit Pressevertretern gespielt wurde.

In diesem Artikel, wollen wir (Christoph K. und Christopher K.) unsere Highlights aufzeigen und bei Überschneidungen ein wenig elaborieren.

Highlights von Sony:

Christoph K.:

Mein persönliches Highlight der E3 2018 war definitiv der Reveal Trailer des Resident Evil 2 Remake, welcher mir das Wasser im Mund zusammenlaufen lies. Capcom ist es gelungen die Stimmung des Originals perfekt einzufangen und mit moderner RE4 Style Steuerung zu kombinieren. Man erkennt unglaublich viele Orte innerhalb des Spieles wieder, wenn man bereits Veteran des Originals war. Trotzdem gibt es an jeder Ecke neue Dinge zu entdecken, damit sich Kenner nicht direkt langweilen. Das Einzige was mir etwas sauer aufgestoßen ist, sind die Redesigns der Hauptcharaktere und die Stimme Leon S. Kennedy. Aber das sind auch wirklich



kleine Nörgeleien ohne Substanz.

Ein weiteres Highlight war für mich der neue Trailer von Death Stranding, welcher endlich mal Gameplay zeigte und auf ein sehr interessantes Survival Horrorspiel in einem Multiplayer Multiversum hoffen lässt, bei dem man mit Millionen anderer Spieler versucht den Zeitspalt und den damit einhergehender Zerfall der Zeitlinie zu verhindern.

Auch die Gameplaypräsentation von Ghost of Tsushima und Sekiro: Shadows Die Twice haben mein Bedürfnis geweckt, mir langsam eine PS4 zuzulegen, da ich ein großes Faible für das altertümliche Japan der Edoperiode habe. Ersteres erinnerte mich stark an ein deutlich besseres Assassins Creed in Japan und letzteres an Stealthklassiker wie Tenchu, gemixt mit Elementen eines God of War.

Christopher K.:

Death Stranding

2018 präsentierte Kojima Productions den vierten Trailer zu ihrem Projekt „Death Stranding“, mit Norman Reedus (Derryll aus The Walking Dead) in der Hauptrolle. Ich bin mir sicher, dass die Ungewissheit über den eigentlichen Inhalt des Spiels nur marginal seit der Ankündigung von 2016 geschrumpft ist. Da man sich auch diesmal entschied besonders kryptische Dialoge und nur Ansätze des Gameplay zu präsentieren. So bestand der Löwenanteil des Trailers aus weiten, verregneten Landschaften, die von einem schwer gepackten Norman durchwandert wurden. Zumindest an weitläufigen Arealen und immenser Weitsicht tut sich die Grafikengine nicht schwer und die Kontext befreite Reise hatte sich mit Klängen der Witterung und melancholischer Musikuntermalung vom Rest der Präsentationen abgesetzt. Death Stranding wirkt wie ein Indie-Projekt in das Sony das Budget eines Sommerblockbuster pumpt. Es fühlt sich erfrischend anders an und stach deshalb aus den Konferenzen hervor, die von gezielt vermarkten Nostalgieeizen und Fortsetzungen geprägt waren.

Highlights der Microsoftkonferenz:

Christoph K.:

Für mich als Zombiefan war das erste Dying Light eine Offenbarung, welches Parkour, Survival, RPG und Untote miteinander zu einem sehr spaßigen Coopabenteuer verband. Es freute mich also, dass der polnische Entwickler Techland einen Nachfolger auf der E3 präsentierte, welcher thematisch komplett anders ist und den Fokus wie bei guten Zombiegeschichten üblich, eher auf die Konflikte innerhalb der menschlichen Gruppierungen und nicht auf den Kampf gegen die Zombies an sich fokussiert. Dying Light 2 spielt etwa 15 Jahre nach dem letzten Teil und zeigt eine adaptierte Menschenwelt, die sich durch die Entscheidungen der Spieler im konstanten Wandel befindet.

Christopher K.:

Cyberpunk 2077

Das Prestige der Microsoft Pressekonferenz, vielleicht auch der ganzen E3, gehörte CD Project Red. Der Entwickler aus Polen, der durch seine preisgekrönte Spieleadaption der Witcher-Romanreihe, mit großen Erwartungen für sein nächstes Projekt beladen war, wartete bis zum Schluss der Vorstellung im Los Angeles Convention Center um einen tieferen Einblick in Cyberpunk 2077 zu gewähren. „Vielen Dank-“, brachte Phil Spencer, Chef der Unterhaltungssparte bei Microsoft, gerade noch über die Lippen, als der Videofeed auf den Leinwänden hinter ihm abbrach und durch ein MS-Dos Eingabefenster – roter Text auf schwarzem Grund – ersetzt wurde. Haufenweise Text schoss über die Bildfläche, der neben interessanten Informationen über Features des Spiels und CDPRs Haltung gegenüber Micro-Transaktionen, auch eine ganze Hand voll Codes zum Freischalten des Spiels Witcher 3 auf der hauseigenen Internet-Vertriebsplattform (G.O.G) beinhaltete. Kurz darauf gingen die Lichter aus und das Publikum hatte zum ersten Mal, seit dem Teaser-Trailer von 2014, die Gelegenheit,



einen Blick auf die Welt von Cyberpunk zu werfen. Sowohl das Cyber, wie auch das Punk sprudelten durch eine, für das Genre überraschend farbenprächige Präsentation, die vor Style überquoll. Anstatt uns Noir trachtige, verregnete Nächte zu präsentieren, entschied sich CDPR die Essenz von kybernetischen Gaunern, Mega-Konzernen und futuristischen Vehikeln ins Tageslicht zu rücken. Hut ab.

Tales of Vesperia – Definitive Edition

Seit 2008 wartet eine grob geschätzte Anzahl von einem anderthalb Dutzend auf die vollständige und aus dem japanischen übersetzte Version, eines der besten Ableger, der „Tales of“ Reihe. Zu dieser Nischenauslese zähle ich mich selbst, weshalb mich die Ankündigung noch vor allen anderen, bombastisch in Szene gesetzten, Titeln, überrascht hatte. Man sieht dem Spiel seine, für heutige Verhältnisse, altbackenen Mechaniken zwar an, aber der Charme des Japano-Rollenspiels liegt nach wie vor in seinem Art-Design, der Musikuntermalung und dem, für die „Tales of“ Reihe typischen, Humor. Tales of Vesperia wird neben den Fans der Reihe, wohl höchstens JRPG Enthusiasten hinter dem Ofen hervorlocken, aber für mich war die Ankündigung ein ganz klares Highlight.

Highlights von Bethesda:

Christoph K.:

Mein Highlight war die Präsentation von Fallout 76, die wieder stilecht mit lustigen 50er Jahre Cartoons mit dem Vaultboy unterlegt waren. Diesmal geht es um den Vault 76 in West Virginia, mit dem kleinen Unterschied zu den Bethesda Vorgängern, dass man nun mit anderen Spielern gemeinsam online mit oder gegeneinander spielt. So kann man sogar Atomkrieg mit anderen Siedlungen führen und gemeinsam mit Mitspielern im Fallout nach wertvollen Mineralien suchen.

Der postapokalyptische First Person Shooter Rage 2, überraschte mich mit großartiger Grafik und deutlich

interessanteren Gameplay im direkten Vergleich mit dem Vorgänger. Der Wechsel der Entwickler von ID Software zu Avalanche Studios scheint gut funktioniert zu haben und wartet nun mit deutlich mehr Abwechslung beim Gameplay auf. So ist ein sogenannter Ragemodus dazugekommen, welcher die Umgebung in Neonfarben taucht und dem Protagonisten unglaubliche Kraft verleiht.

Als VR Enthusiast, war die Ankündigung von drei neuen VR Titeln von Bethesda Topmarken ebenfalls ein Highlight, da hier Innovation und nicht Gewinn die treibende Kraft darstellen. Der VR Markt ist nun mal noch recht klein und viele Publisher verweigern sich, da die Gewinnmarge recht gering und das Verlustpotenzial ziemlich hoch liegt. So war die Ankündigung von Wolfenstein Cyberpilot, Prey: Mooncrash und Elder Scrolls Blade recht erfrischend. Auch wenn mich persönlich nur wirklich Wolfenstein Cyberpilot interessiert, bei welchem man einen Hacker der Resistance spielt, welcher sich in die Todesmaschinen der Nazis versetzen kann und so zum Beispiel in einem Panzerhund für Angst und Schrecken bei Hitlers Schergen sorgt.

Highlights von Nintendo:

Christoph K.:

Mein Highlight bei der Präsentation seitens Nintendo, war direkt das erste gezeigte Spiel. Daemon X Machina ein 3rd Person Actiontitel, bei dem man mit Mechs im Stile eines Starfox kämpft und Fire Emblem Three Houses, welches ein Taktik RPG mit einer interessanten Mischung aus Final Fantasy Tactics und Total War darstellt. Da allerdings nur Trailer und nur relativ wenig direktes Gameplay gezeigt wurden, kann ich nicht wirklich mehr dazu sagen.

Christopher K.:

Smash Brothers Ultimate

Nintendo verbrachte die Hälfte der geplanten



Sendezeit auf der E3 mit einem tiefen Einblick in den neusten Ableger der Ikonen-Prügelei. Als größter Verkaufspunkt, wird die Inklusion aller bisherigen Spielfiguren aus der gesamten Geschichte der Spielereihe aufgeführt. Obwohl ich persönlich auf den Bühnen in Los Angeles lieber große Neuerungen präsentiert bekomme, hat mich der detaillierte Rundgang, durch die zahlreichen Veränderungen und Balanceanpassungen davon überzeugt, das Smash Brothers ein wachsendes und belebtes Multiplayererlebnis für die neue Konsolengeneration wird. Der Enthusiasmus der Entwickler wirkte ansteckend und ich würde mich freuen, wenn eine spielbare Version später im August auf der Kölner GamesCom ausgestellt werden würde.

sich hierbei um ein 2D Action RPG mit einer riesigen verwinkelten Map, in der man mit der Dämonenjägerin Miriam die Schwergen Draculas bekämpft.

Xenoblade Chronicles 2 – DLC - The Golden Country

The Golden Country ist lediglich eine Erweiterung für das im Dezember 2017 erschienene Xenoblade Chronicles 2. Der Haupttitel ist ein massives Rollenspiel mit über 100 Stunden Inhalt und Geschichte. Schon vor Release des Grundspiels wurde eine große Story-Erweiterung für die zweite Jahreshälfte 2018 angekündigt, die nun auf der E3 vorgestellt wurde. Der Punkt, der vor allen anderen eine Garantie für Qualität und Spielspaß des DLCs darstellt, ist der herausragende Haupttitel und die konsistente Update-Politik. Jedoch hat Monolith und Nintendo auch am Kampfsystem geschraubt und nicht nur eine frische Geschichte mit neuen Charakteren aufgesetzt.

Andere Highlights:

Christoph K.:

Fernab der Big Three stellte der kleine Publisher 505 Games Bloodstained: Ritual of the Night vor. Das vormalige Kickstarter Spiel stellt einen spirituellen Nachfolger zu den alten Castlevania Spielen der Metroidvania Machart ala Symphony of the Night dar und wurde von ehemaligen Konamientwicklern unter der Leitung von Koji Igarashi produziert. Es handelt



Bloodstained – Curse of the Moon Testbericht

(PC, PS4, Switch, 3DS, Vita, Xbox One)



Lange ist es her, seitdem es ein echtes klassisches Castlevania gab. Um genau zu sein, wurde seit 1994 mit Castlevania: Bloodlines auf dem Sega Mega Drive, kein neuer Teil im klassischen linearen Stil, für den die Reihe seit 1985 bekannt ist veröffentlicht. Seit dem 1995 veröffentlichten Spiel Castlevania - Symphony of the Night, sind alle sidescrollenden Teile der Reihe nonlineare Metroidähnliche Spiele mit extrem verwinkelten Karten und einem leichten RPG System, bei dem man kontinuierlich auflevelt. In den letzten Jahren veröffentlichte Konami zwar immer wieder Spiele mit dem Namen Castlevania, die zuletzt veröffentlichten Spiele der Lords of Shadow Reihe ähnelten dabei aber eher God of War Abklatschen, als echten Castlevaniaspielen in ihrem Spielstil. Da Konami sich in den letzten paar Jahren komplett aus dem Triple A Videospielemarkt zurückgezogen hat und lieber für Japanische Spielhallen Pachinko-maschinen mit ihren etablierten Marken herstellt, haben viele Fans der Reihe schon aufgegeben, jemals wieder in den Genuss eines Castlevania Spieles kommen zu können.

Es ist schon ein klein wenig verwunderlich, dass gerade Koji Igarashi der mit Symphony of the Night, so einen krassen Stilbruch innerhalb der Serie zu verantworten hat und damit das Genre Metroidvania erfand, Konami den Rücken kehrte und via Kickstarter, die Bloodstained Reihe mit ehemaligen Capcom und Konami Entwicklern ins Leben ruft, um nun einen sehr klassischen Ableger zu produzieren, der so scheint als könnte er direkt aus den 80zigern

stammen. Zwar trägt die Serie nun einen anderen Namen, aber der Stil wird so gut es geht emuliert, dass man glatt vergisst, nicht das Original vor sich zu haben.

Hauptheld ist diesmal der japanische Dämonenjäger Zangstsu, der sich mit seinem Katana durch Horden von Untoten und Vampiren schnetzelt. Auf seinem Weg trifft er auf Miriam, eine sogenannte Scherbenbinderin, welche von Alchemisten magische Steine in den Körper implantiert bekommen hat und mit einer Peitsche kämpft, des Weiteren trifft er noch den Alchemisten Alfred, welcher eine Vielzahl von magischen Sprüchen einsetzen kann und mit einem Zauberstab in die Schlacht zieht. Zu guter Letzt der trifft Zangstsu den Vampir Gebel, welcher mit Fledermäusen um sich wirft und sich auch in eine verwandeln kann durch die er an entlegende Orte kommt. Ziel ist es wie fast immer Dracula zu vernichten, mit dem kleinen Unterschied, dass es diesmal um eine Vampirlady anstelle eines Lords handelt.

Man kann die Charaktere jederzeit mit der Zuhilfenahme der Schultertasten durchwechseln und so auch Bereiche der Level besuchen, die mit anderen Charakteren nicht erreicht werden könnten. Dies bringt einen hohen Wiederspielwert und ist auch für Speedrunner sehr interessant. So kann Miriam z.B. unter Spalten durchrutschen und Gebel durch seine Flugfähigkeiten hohe Plattformen erreichen. Das Spiel besitzt insgesamt 8 Stages mit jeweiligen Bossen am



Ende und zu Anfang zwei Schwierigkeitsgrade (Veteran und Casual). Alte Hasen sollten sofort zu Veteran greifen, da es dem klassischen NES Schwierigkeitsgrad am ehesten entspricht. Aber auch für Anfänger würde ich Veteran empfehlen, da das Spiel sehr Fair gestrikt ist und auch nicht mit Bonusleben geizt und auch Angriffsmuster ziemlich schnell zu erlernen sind. Insgesamt würde ich sagen, dass es das bisher zugänglichste Castlevania ist, welches ich bis jetzt durchgespielt habe. Wenn man das Spiel durchgespielt hat erwartet einen noch ein deutlich anspruchsvollerer Schwierigkeitsgrad namens Nightmare, in welchem man in einem Dreiergespann nochmal das Spiel in einer deutlich anspruchsvolleren Variation durchspielt um einen der Protagonisten zu retten.

Fazit: Ich kann jedem Retro und natürlich besonders jedem Castlevania Fan Bloodstained – Curse of the Moon nur sehr an Herz legen. Meiner Meinung nach ist es einer der absolut besten Vertreter des neu aufkeimenden New Retro Genres ala Shovel Knight und Konsorten. Die etwa vier Stunden Spielzeit, die ich für die Komplettierung des Titels brauchte, waren ein Heidenspaß und auch die Herausforderung kam besonders bei den Bosskämpfen nicht zu kurz. Stumpfes Draufhauen mit einem Charakter, führt nicht wirklich zum Erfolg. Jeder hat seine Vor- und Nachteile und nur die schlaue Kombination dieser führt letztendlich zum Erfolg.

Ich bin voller Vorfreude für IGA-Sans nächsten Teil,

welcher im Spätsommer erscheinen soll, diesmal dann aber das Metroidvania Prinzip beim Gameplay aufgreifen wird.

Von mir, gibt es ganz klar einen Daumen Hoch und eine klare Kaufempfehlung.

Christoph K.



Ash - eine Retrospektive

1981 gelang Sam Raimi mit seinem Evil Dead Film, hierzulande als Tanz der Teufel bekannt, ein Kultfilm der weltweit unter Horrorfans für Aufregung sorgte. Das Konzept einfach: Eine Hütte im Wald, fünf Teenager, ein mysteriöses Tonband, ein verfluchtes mysteriöses Buch in einem gruseligen Keller, gebunden in Menschenhaut (das Nekronomikon) welches laut gelesen, die Mächte des Bösen herbeiruft und für das Ende der Welt sorgen könnte. Gedreht mit einem mickrigen Budget von etwa 20000\$ und ausschließlich mit Freunden des damals völlig unbekannten Filmstudenten Sam Raimi (Spiderman 1-3, Drag me to Hell). Noch konnte niemand wissen, wie einflussreich sein kleiner Indieschinken, ähnlich George Romero's Night of the Living Dead, noch werden sollte. Trotz des niedrigen Budgets, entwickelte Raimi verschiedene Kamera-techniken, die bis heute Einzug im modernen Kino halten. So sah man nie das herannahende Böse des Filmes, sondern blickte durch seine Augen, wie es sich seinen Weg durch den Wald zu seinen potenziellen Opfern bahnte. Dies wurde mit der Shaky Cam Technik ermöglicht, bei dem eine Kamera, welche mit einer Geschwindigkeit von achtzehn Bildern pro Sekunde läuft, auf einem Brett montiert wird und zwei Leute mit dieser wie verrückt durch den Wald laufen und später auf eine Geschwindigkeit von 24 Bilder abgespielt wurde. Anders als bei seinen Sequels, vermisste man hier die typischen Slapstickeinlagen und den generellen humoristischen Ton, für den die Reihe noch bekannt werden sollte.

Nach dem Überraschungserfolg, wurde dank einem Interview mit Stephen King, New Line Cinema aufmerksam, nachdem dieser Evil Dead als einen seiner Lieblingsfilme nannte. Diese boten Raimi einen Vertrag für sein Semi-Sequel Evil Dead 2: Dead by Dawn (Tanz der Teufel 2) und erhöhten das Budget auf 3,6 Millionen Dollar, welches 1985 in die Kinos kam. Semi-Sequel, da an sich fast die exakt gleiche Geschichte erzählt wurde, nur mit mehr Slapstick, ikonischen Monstereffekten, Kunstblut und zementierte Hauptdarsteller Bruce Campbell als unvergessliche

Horrorikone. Er schaffte es als erster seines Genres ekelhaften Gore mit Slapstick ala Mr. Bean oder Leslie Nielsen zu verknüpfen, kam mit einem gewissen Coolnessfaktor, mit seinem markanten Kinn inklusive Elvis Allüren, schwächte damit die teilweise sehr heftigen Sequenzen aus Blut und Gedärm ab und brachte die Zuschauer tatsächlich zum Lachen.

Evil Dead 2 wurde zwar kein durchschlagender Kinoerfolg wie von New Line Cinema erhofft, nahm aber trotzdem respektable sechs Millionen Dollar in seinem Kinolauf ein und war später bei den Runs in den Videotheken ständig vergriffen. Bruce Campbell allerdings, hatte trotz seines Kultstatus in der Horror-gemeinde, wenig Erfolg in der glitzernden Welt Hollywoods. Bis auf unzählige B-Movie Rollen und anderen kleinen Minirollen in hierzulande unbekannten Serien, wurde seine Portraittierung des Ash Williams zu einer Art Brandmarkung, die ihn für ernsthafte Rollen seitens der Produzenten Hollywoods nahezu unmöglich machte. Nur sein Freund Sam Raimi brachte ihn in jedem seiner Filme, wie seinen TV-Serien wie Hercules und Xena unter. Die Tatsache, dass er außerhalb des B-Kinos und der Direct to Video Produktionen keinen Erfolg hatte, machte ihm persönlich allerdings nicht viel aus, da es eine eingeschworene Fangemeinde gibt und er sich selber auch nicht sonderlich ernst nimmt. So ließ er sich auch extra zum Priester weihen, um Fans eine Freude zu machen und sie als in seiner Rolle aus den Evil Dead Filmen zu trauen. Es wurde sogar ein Film per Crowdfunding finanziert, namens My Name is Bruce, welcher sein Leben als B-Movie Held persifliert, in welchem er von einem Fan unter einem Vorwand, in eine Kleinstadt gerufen wird, um einen alten chinesischen Kriegsgott zu vernichten.

1993 wurde die Dead Trilogie durch den bisher teuersten Film der Reihe Army of Darkness (Armee der Finsternis) abgeschlossen, bei dem Ash mitsamt Nekronomikon durch ein Zeitportal in das europäische Mittelalter transportiert wurde. Dort angekommen, muss er als prophezeiter Retter gegen einen Dämonenkönig und dessen Skelettarmee kämpfen



und so verhindern, dass das Böse die Welt an sich reißt. Army of Darkness ist der humoristischste und blutärmste Teil der Serie und lässt sich auch Menschen empfehlen, die nicht so auf Splatterfilme stehen. Es existieren zwei Schnittfassungen des Endes, welche sich radikal voneinander unterscheiden. So bekommt unser Held Ash, am Ende des Filmes einen Zaubertrunk, bei dem er zehn Tropfen trinken soll und jeder Tropfen ihn für hundert Jahre schlafen lässt. In der einen Version verzählt er sich nicht und landet pünktlich zur nächsten Schicht in seinem heißgeliebten Supermarkt in der Sportwaffenabteilung. In der alternativen Version verzählt er sich und trinkt einen Tropfen zu viel. Er erwacht im postapokalyptischen London, welches in Flammen steht und von Drachen und Gargoyles umkreist wird.

Dieses Alternative Ende sollte der Auftakt zu einem weiteren epischen Film in der Dead Reihe sein, welcher allerdings nie Realität wurde, da Army of Darkness an den Kinokassen seine 11 Millionen Budget leider nicht wieder einspielen konnte. Nichtsdestotrotz, wurde auch Army of Darkness zu einem Kultklassiker im Heimvideobereich.

Lange Zeit blieb es still um die Reihe, trotz vieler Gerüchte, dass sich nun doch ein potenzielles Studio (z.B. Universal) für die Finanzierung gefunden hätte. 1999 kaufte der damals noch existierende und florierenden Spielepublisher THQ die Spielrechte und veröffentlichte drei Spiele von verschiedenen Entwicklerteams, welche vom mäßigen Resident Evil Abklatsch ala Hail to the King bis zum überaus spaßigen Fanservice 3rd Person Actiontitel Evil Dead Regeneration reichten. Die Gerüchte um einen neuen Eintrag in der Filmographie, welcher nach dem alternativen Ende von Army of Darkness in einer postapokalyptischen Welt ala Mad Max spielen sollte, verliefen leider im Sande und Fans mussten sich bis 2013 gedulden, bis sich etwas in dieser Richtung tat. So sollte es allerdings keine Erweiterung der Geschichte, um den Serienheld Ash Williams folgen, sondern Hollywoodtypisch ein Remake des Originals. Bei diesem, führte auch nicht Sam Raimi Regie,

sondern zog sich als Produzent etwas in den Hintergrund zurück. Fede Alvarez, welcher Regisseur und Drehbuchautor war, sah den Film aber auch nicht als simple Auftragsarbeit, sondern als Passionsprojekt, in dem er eine würdige Hommage an das Original ablieferte. So nutze er viele Techniken die Raimis Handschrift bei Kameraführung und Erzählstruktur hatten. Auch der Wechsel von Ash auf einen weiblichen Hauptcharakter funktionierte äußerst gut und gab dem Film einen frischen Anstrich. Fans mussten auch nicht komplett auf Ash Williams verzichten, da dieser sogar einen kleinen Cameo-auftritt am Ende des Films hatte.

2014 wurden Fans plötzlich überrascht, mit der Ankündigung des amerikanischen Pay TV Senders Starz, mit Sam Raimi gemeinsam eine Evil Dead Serie zu produzieren, diese entwickelte sich innerhalb kürzester Zeit zu einer Kultserie und ist für Starz das, was für HBO die Game of Thrones Serie bedeutet. Ash vs Evil Dead spielt etwa 30 Jahre nach dem letzten Evil Dead Film. Ash lebt mit seiner treuen kleinen Echse Eli in seinem Wohnmobil und hält sich mit einem Job in einem Elektrofachmarkt über Wasser. Er ist noch immer im Besitz des Nekronomikons und versucht mit diesem, im total betrunkenen und von anderen Drogen benebelten Zustand, eine Frau in seinem Wohnwagen zu beeindrucken und liest mit ihr Passagen vor, welche das Böse wieder erwecken. Ash macht sich nun daran, mit seinen beiden Mitarbeitern Kelly und Pablo aus dem Elektrofachhandel, die Mächte des Bösen zu jagen und dem Spuk des Nekronomikon ein für alle Male ein Ende zu setzen. Dabei werden die Folgen von Staffel zu Staffel immer epischer, verrückter und sind ein Heidenspaß für Fans der Reihe und die die es noch werden wollen.

Christoph K.



Larp-Anekdoten Teil 3

Live – Rollenspiel mag für Außenstehende schon etwas komisch anmuten: Ein Haufen seltsam gewandeter Leute tut als wäre er jemand anderes und schlägt auch schon einmal mit Polsterwaffen aufeinander ein, gibt sich innerhalb des Spiels Feindschaften hin, die im echten Leben direkt wieder verschwinden oder flüchtet vor als Orks verkleideten Menschen. Das verrückteste: Sie bezahlen auch noch dafür (je nach Länge der Veranstaltung von wenigen Stunden für 10 Euro bis 5 Tagen für um die 120 Euro). Dass dieses ganze Spektakel aber auch für Rollenspieler selbst zu lustigen Situationen, in denen man sich das Lachen verkneifen muss führen kann, möchte ich in diesem Artikel beweisen.

Zur Erklärung noch schnell drei Begriffe:

It: Wir befinden uns im Spiel, die Spieler verkörpern ihre Charaktere.

Ot: Hier regiert die Realität und es wird gerade nicht gespielt.

Charakter: Die Figur, die der Spieler It verkörpert.

Der Hund war`s (Ot)

Ich bestellte bei meiner Lieblingsbäckerin einen Marzipankuchen und wollte ihn im Mai auf den Katakomben auch bei ihr abholen. Immerhin backen die Slaanesh-Anhänger den besten Marzipan – Kuchen den ich kenne. Slaanesh ist eine fiktive Gottheit, die u.a. für den Aspekt der Gier und Lust steht. Also auch auf Essen. Auf die Idee, dass Anhänger einer böartigen Gottheit Kuchen verkaufen muss, muss man auch erst einmal kommen. Das Gesicht der Mitspielerin verriet schon nichts Gutes und sie setzte mit einem „Du wirst es für eine Ausrede halten...aber mein Hund hat deinen Kuchen und noch einen anderen gefressen.“. Erst war ich ziemlich irritiert und dachte es wäre ein Witz. Als es dann aber wirklich keinen Kuchen gab war mir klar, dieser Hund ist definitiv Slaanesh gefällig und hat wohl tatsächlich zugelangt. Ab diesem Zeitpunkt bekam ich erst

einmal einen leichten Lachanfall.

Das dämonische Blümchen (It)

Ein Mitspieler saß offenbar ganz entspannt auf dem Boden und wirkte ziemlich zufrieden. So weit so gut, als ich ihn wegen irgendetwas ansprach bekam ich nur wirklich seltsame Antworten und fragte erst einmal, was mit ihm los sei. Wir waren definitiv im Spiel und ich konnte tatsächlich nicht einordnen, warum der Gute offenbar verwirrt war. Die Antwort war „Er hält sich für ein dämonisches Blümchen.“. Gut, das war wieder einer dieser Momente in denen ich total aus der Rolle gefallen bin, einen Lachanfall unterdrücken musste und erstmal getürmt bin um die Atmosphäre nicht mit einem Lachkrampf zu zerstören. Diese Geschichte ist eine der Sachen, mit der ich diesen Spieler immer wieder gern aufziehe. Womit man so eine Blume gießt, darüber herrscht auch noch Uneinigkeit. Der Tenor der meisten war, dass dämonische Blümchen eher zum Unkraut zählen.

Der körperlose Onkel (It)

Ich unterhielt mich mit 2 Nomaden, als diese ihr Essen auspackten. Das Übliche „Ihr habt Essen, wir haben Essen, bedient euch.“ halt. Ziemlich normal für Larper Verhältnisse, denn wenn es auf solchen Veranstaltungen an einem nicht fehlt, dann ist es an Essen und teilwilligen Leuten. Als es dann allerdings hieß „Nimm mal bitte den Onkel“ und ein Schrumpfkopf (natürlich kein echter sondern ein aus Latex gefertigter) über den Tisch gereicht wurde, war ich erstmal wieder irritiert und musste ein Lachen unterdrücken. Ganz abgesehen davon, dass ich erst dreimal hinsehen musste und doch ziemlich beeindruckt davon war, wie alltäglich die beiden das herüber brachten. Später in einer Ot Unterhaltung erfuhr ich dann noch, dass der Spieler „Ausgeschrumpfköpfe“ und welche für das Schlachtfeld, die Größer sind, besitzt. Ob er mit denen für das Schlachtfeld auf Gegner schmeißt habe ich allerdings vergessen zu fragen.



Larper und Erdkunde (It)

Der gemeine Larper hat häufig, wenn man ihn im Spiel erlebt, von realer Erdkunde so viel Ahnung, wie die durchschnittliche Elfen von Saufgelagen. Und so kam es schon häufiger vor, dass sowohl ich als auch Mitspieler gespielt ratlos vor Büchern saßen und uns fragten „Deutschland? Kenn ich nicht, wo ist das?“. Tatsächlich ist es ein ziemliches Länderchaos, wenn man sich mal so umhört-Frankreich und Holland sind teilweise bekannt, fiktive Länder wie Aventurien oder die Mittellande ebenfalls. Wie diese allerdings geografisch zu finden sind und wo da noch Holland oder Frankreich liegen da scheiden sich vermutlich die Geister. Genau wie unsere Recherche Aktion „Wo liegt denn jetzt Transsilvanien“ größtenteils für Verwirrung sorgte, als wir andere Mitspieler ansprachen. Die meisten verneinten, einer war erstmal verwirrt und fragte mich, ob ich das Ganze It oder Ot wissen wolle.

Amoklaufende Glühwürmchen (It)

Es gibt eine Sache, die man als nachtblinde Person dabei haben sollte, wenn man die Taverne in Köln besucht: Licht. In der Taverne selbst und davor geht es natürlich, auch wenn alles nur mit Kerzen und ähnlichem erleuchtet wird. Einzig die Klos, die beiden Zwischengänge und der Eingangsbereich sind ganz neumodisch elektrisch beleuchtet. Auf dem Außengelände schadet es aber nicht eine eigene Laterne oder Fackel zu besitzen. Ich habe meine Taschenlampe aus Mangel an Laternen einfach in ein Einmachglas gesteckt, Deckel und das Glas selber mit Stoff bedeckt und fertig sind die „Glühwürmchen im Glas“. Da meine Taschenlampe auch eine Notfallfunktion hat und sehr aggressiv und sehr rot blinkt entschuldige ich das Ganze immer mit Aggro Glühwürmchen, was manche Mitspieler zu den wildesten Theorien verleitet. Leider passiert es recht häufig, dass ich diese Funktion nicht schnell genug abschalten kann. Im Mai versetzte ich eine Mitspielerin in nicht unerhebliche gespielte Panik, als ich ewig brauchte um die Amoklaufenden Würmchen wieder in den Normalmodus zu versetzen.

A.R.



Haarpflege mal anders Teil 1

Lange Haare sind etwas Schönes. Aber egal wie lang eure Haare sind, es gibt Möglichkeiten sie natürlich und kostengünstig zu pflegen. In vielen Shampoos und Pflegeprodukten steckt einiges, was man zur Pflege nicht zwingend braucht, ja sogar schadet. Beispiel sind hier die berüchtigten Silikone, die mittlerweile in immer weniger Produkten verwendet werden. Sie legen sich zwar auf die beschädigte Stelle und lassen das Haar gesünder aussehen, reparieren es aber nicht.

Ganz abgesehen davon: Wenn ich Pflege und Waschprodukte kaufe habe ich mal so gar keine Lust für unnützes Zeug mit zu bezahlen.

Das ich anfang mir meine Haare mit Heilerde und später Lavaerde (Lava kommt hier von Lavare, das heißt waschen) zu waschen, war nur ein Zufall. Ich hatte sowieso welche zu Hause, die ich als Gesichtsmaske benutzte. Da ich erfuhr, dass man sie zur Haarwäsche benutzen kann, war ich natürlich neugierig. Abgesehen davon, wollte ich meine Haare schön lang wachsen lassen und aufhören sie jeden Tag zu waschen. Besonders gut tut die tägliche Haarwäsche den Zotteln ja nicht wirklich. Der erste Versuch mit der Heilerde, scheiterte grandios, da ich einige Fehler machte.

Richtige Vorgehensweise: Gemisch auf die Haare streichen und etwas einwirken lassen.

Absolut falsche Vorgehensweise: Alles einmassieren und dadurch schön verknoten. Also so richtig schön. Anständig und „Ich hätte Lust mir eine Glatze zu rasieren“ - schön.

Nachdem ich diese Fehler beim nächsten Mal nicht mehr machte und mir auch noch eine selbstgemachte Apfelessig-Spülung (1l Wasser, 2 Esslöffel Apfelessig) über den Schädel goss, ging das ganze wesentlich besser. Gut, meine Badewanne sah etwas aus als hätte eine Horde Schlammcatcher dort ihr Jahrestreffen veranstaltet, aber mit einmal abduschen ist das Ganze auch schnell wieder erledigt. Das Ergebnis

überzeugte mich in jedem Fall genug. Meine Kopfhaut reagierte in der ersten Phase mit ein wenig Kopfhautjucken, nachdem ich aber Öl benutze ging es auch schnell wieder.

Es dauerte eine Weile, bis meine Haare sich daran gewöhnt hatten nicht jeden Tag gewaschen zu werden. Aber allzu schlimm sah die Umstellung nicht aus. Es ist natürlich nicht jeder bereit mit Haaren, die vielleicht mal einen Tag etwas ungünstiger aussehen herum zu laufen. Verständlich. Das Ganze lässt sich natürlich auf Phasen legen, in denen man frei hat oder man kaschiert es mit Kopfbedeckungen und Haarknoten. Klingt nach viel Aufwand, aber für mich hat es sich auf jeden Fall gelohnt. Ich komme zwar nicht auf nur eine wöchentliche Haarwäsche wie manche, da ich nicht vorhabe mit Fettkopf durch die Gegend zu laufen, trotzdem kann ich mittlerweile, außer bei Extremtemperaturen gut auf das tägliche Haare waschen verzichten. Das ich meine Haare nicht mehr mit Lavaerde wasche hat einen praktischen Grund: Bequemlichkeit. Man muss die Heilerde anmischen, etwas einwirken lassen und dann auch noch die Reste aus der Wanne spülen. Wenn ich morgens im Halbschlaf unter die Dusche springe, doch etwas viel Aufwand.

Allerdings vermisse ich die Wirkung, die diese Waschmethode auf meine Haare hat und würde, wenn ich nur diese Faulheit ablegen könnte, wieder damit beginnen.

In dem Sinne: Immer schön glänzend bleiben

A.R.



Die ultimative Schärfeskala

Diese Skala zwingt selbst hartgesottene Schärfefans in die Knie.

Wir haben für Sie die schärfsten Chilischoten der Welt aufgespürt.

Sie stammen aus South Carolina, Trinidad und Tobago.

Aber Vorsicht: Selbstversuche sind bei den ersten Plätzen nicht zu empfehlen.

Diese Exemplare könnte man nicht einmal mit bloßen Händen anfassen!

Ihre Züchter tragen bei der Ernte sogar Schutzkleidung samt Brille und Gasmasken.

Eine Kombination aus Witterung, Bodenbeschaffenheit und Standort machen die Höllenfrüchte so scharf.

Während Vögel selbst die schärfste Chili der Welt nicht einmal kratzt, könnten wir uns anstelle der Carolina Reaper auch reines Pfefferspray in den Mund sprühen (niemals machen) – für das Schärfempfinden würde das keinen Unterschied mehr machen.

Das in den Schoten enthaltenen Capsaicin ist eigentlich ein Pflanzenstoff, der wie ein natürlicher Abwehrmechanismus gegen Fressfeinde wirkt.

Beißen wir auf die Frucht, lässt der Stoff unsere Nerven glauben, unser Mund stehe in Flammen – und der Rest des Körpers auch.

Feuer frei!

J.A.

Scoville-Skala

Von mild bis ultrascharf

Carolina Reaper	1.500.000 – 2.200.000 SCU
7 Pot Douglah	1.850.000 SCU
Bhut Jolokia	1.004.000 SCU
Habanero	100.000 – 350.000 SCU
Piri Piri	50.000 – 100.000 SCU
Chipotle	5.000 – 10.000 SCU
Jalapeno	2.500 – 8.000 SCU
Peperoñi	100 - 500 SCU



Training bei Schwindel

1.) Sehziel fixieren

Starren Sie im Liegen auf einen Punkt an der Decke.

Halten Sie ihn im Blick, während Sie den Kopf abwechselnd von links nach rechts bewegen.

Alternative: Sie halten den Kopf still und bewegen nur die Augen nach oben und unten und von rechts nach links.

2.) Gegenstand bewegen

Setzen Sie sich auf einen Stuhl und legen Sie einen kleinen Ball vor sich auf den Boden.

Dann heben Sie ihn auf, legen ihn auf den Schoß und setzen ihn an einer anderen Stelle auf den Boden ab – immer abwechselnd links, rechts und vorne.

Alternative: Sie bewegen den Gegenstand jeweils mit offenen und geschlossenen Augen.

3.) Aufstehen

Erheben Sie sich mehrmals vom Sitzen im Stand – zunächst mit geöffneten, dann im zweiten Durchgang mit geschlossenen Augen.

4.) Nase berühren

Strecken Sie einen Arm nach vorne aus und fixieren Sie mit den Augen den Zeigefinger.

Dann führen Sie den Finger zur Nase und zurück, ohne ihn aus den Augen zu verlieren.

5.) Körper drehen

Setzen Sie sich aufrecht auf die Bettkante und neigen Sie ihren Oberkörper zunächst mit offenen, dann mit geschlossenen Augen zur Seite.

Dabei mit den Armen abstützen.

Stellen Sie sich bei geschlossenen Augen ein Blickziel vor, und verfolgen Sie es vor ihrem geistigen Blick.

6.) Kopf beugen

Fixieren Sie im Stehen oder Liegen einen Punkt und behalten Sie ihn im Blick, während Sie den Kopf vor und zurück und von rechts nach links bewegen.

Führen Sie die Übung anfangs langsam, dann schneller durch.

7.) Ball jonglieren

Werfen Sie im Stehen bei geöffneten Augen einen kleinen Ball zunächst auf Augenhöhe, dann in Kniehöhe von einer Hand in die andere.

Je enger die Füße stehen, desto schwieriger ist die Übung.

Beginnen Sie im hüftbreiten Stand oder im Sitzen.

8.) Polster treten

Legen Sie ein großes Kissen auf den Boden hinter einen Stuhl, stellen Sie sich darauf und halten Sie sich an der Lehne fest.

Dann treten Sie erst mit offenen, dann mit geschlossenen Augen auf der Stelle.

9.) Seiltänzerengang

Gehen Sie zunächst mit offenen, dann mit geschlossenen Augen hin und her.

Das Gehen entlang einer geraden Linie, etwa einer Teppichkante, und der „Seiltänzerengang“, bei dem Sie einen Fuß exakt vor den anderen setzen, steigern den Übungseffekt.

J.A.



WM Witze

Wo ist der Unterschied zwischen einem Deutschen Bier und Holländischen Elfm Metern? Ein deutsches Bier geht immer rein.

Welches ist die kleinste Brauerei Deutschlands? Das Nationalteam, die haben 11 Flaschen.

Mitfühlender Fußballfan

Ein Fan schmeißt mitten im Spiel eine Flasche auf den Rasen. "Was soll der Quatsch", ruft der Schiedsrichter. Der Fan: "Damit Sie nicht so einsam sind!"





Arbeiten aus der Kreativ





Time

*Time, it is time
It was here all the time
And time will open your mind
And time is hard to find
Think I lost track of time
My third eye, must be blind*

J.A.

Rezepte

Käse - Hackfleisch - Suppe

Zubereitung:

Öl in einem Topf erhitzen und das Hackfleisch anbraten. Porree halbieren, gründlich waschen und in feine Streifen schneiden. Zum Hackfleisch geben und 5 Minuten anschwitzen. Mit Gemüsebrühe auffüllen und bei mittlerer Temperatur 10 Minuten zugedeckt köcheln lassen. Schmelzkäse in der Suppe schmelzen lassen. Wenn er sich aufgelöst hat, Schmand unterrühren und die Suppe noch einmal kurz aufkochen lassen. Mit Salz, Pfeffer, Muskatnuss und Knoblauch abschmecken. Dazu schmeckt Baguette.

für 4 Personen:

500 Gramm gemischtes Hackfleisch
2 Esslöffel Öl
1 Stange Porree
750 ml Gemüsebrühe
200 Gramm Kräuter Schmelzkäse
200 Gramm Schmand

Salz, Pfeffer, Muskatnuss,
Knoblauch nach Belieben

Partysuppe

Zubereitung:

Das Hackfleisch mit den Zwiebeln krümelig braten. Dann alle Zutaten zufügen und evtl. mit Brühe verlängern. Herzhaft würzen und mehrere Stunden ziehen lassen. Zum Servieren wieder aufwärmen.

1 kg Hackfleisch
1 rote Paprikaschote, gewürfelt
1 Dose Mais
2 Flaschen Mexikosauce
2 Päckchen Sahneshmelzkäse
1 Becher Sahne
2 große Zwiebeln
1 Dose Tomaten, püriert
1 Dose Tomaten in Stücken
1 große Dose Champignons
Brühe
300 g Salami, gewürfelt



Veranstaltungskalender Juli 2018

Do. 14.06 bis So. 15.07 um 19 Uhr

Public Viewing am Seaside Beach Baldeney Fußball WM 2018

Beim Public Viewing am Seaside Beach, sitzen die Fans direkt am Baldeneysee. Die Fans können erst in den See springen und dann WM gucken. Das Strandbad zeigt alle Spiele, wenn das Wetter gut ist. Wenn es regnen sollte, bleibt das Seaside Beach zu.

Freiherr-vom-Stein-Straße 384,
45131 Essen Bredeney

Eintritt: 3,50 Erw. / 3,- Schüler Studenten

Info: radioessen.de/service/veranstaltungstipps

Do. 26.07 bis So. 29.07

Donnerstag: 17:00 - 23:00 Uhr
Freitag: 13:00 - 24:00 Uhr
Samstag: 12:00 - 24:00 Uhr
Sonntag: 12:00 - 20:00 Uhr

"Essen Karibisch - Street Beach Festival Essen"

Kennedyplatz, 45127 Essen

Eintritt Frei

Info: visitessen.de/essentourismus

Sa. 14.07 - 15.07, 15 Uhr

Kindermusical

„Katta“Das Kindermusical“ erzählt die Geschichte des kleinen Halbaffen Katta, der auf Kattagaskar einer winzigen Insel inmitten des Ozeans lebt.

Katta & Die Reise zur leuchtenden Banane.

Plessingstr. 20, 47051 Duisburg
Theater am Marientor

Eintritt: 23,00 Euro

Info: eventim.de

Sa. 14.07 bis So. 02.09, 12 Uhr - 20 Uhr

Werkschwimmbad auf Zollverein

Zollverein / Kokerei, Kokereiallee,
45141 Essen Stoppenberg

Eintritt: Kein Eintritt

Info: radioessen.de/service/veranstaltungstipps

Sa. 01.09 - So. 02.09,

Samstag 10.00 bis 16.00 Uhr
Sonntag 11.00 bis 17.00 Uhr

Der Messe-Guide zur 4. Jobmesse Essen 2018

Die 4.Jobmesse in Essen ist zurück

Grugahalle, Messeplatz 2, 45131 Essen

Eintritt: 3 € (erm. 2 €)

Info: jobmessen.de/essen/

Mi. 18.07, 16:30 Uhr - 20:00 Uhr

Offener Spieletreff

Wir treffen uns um 16:30 Uhr in der ersten Etage, Raum 1.02.

Haus der Begegnung, 1. Weberstr. 28,
45127 Essen

Eintritt Frei

Info: lokalkompass.de/essen-nord/spass

Fr. 13.07 - So. 22.07

Montag - Freitag, 14.00 Uhr bis 22.00 Uhr
Samstag + Sonntag, 11.00 Uhr bis 22.00 Uhr

47.Sommerfest an der Gruga in Essen

Messeplatz 2, 45131 Essen

Info: visitessen.de/essentourismus

Sa. 15.09, 16 Uhr

Schlager.de - Partynacht der Stars 2018 in Rheinberg

Mit 17 Top-Acts ist 2018 zu Gast in der Messehalle Niederrhein. Das Schlager-Highlight findet in diesem Jahr in Rheinberg statt, nur wenige Autominuten von Duisburg und Oberhausen entfernt.

Der 7-stündige Partymarathon, bringt viele bekannte Schlagerstars Non Stop.

Messe Niederrhein,
An der Rheinberger Heide 5,
47495 Rheinberg

Eintrittskarte: 41,50 Euro

Info: eventim.de

Flohmärkte in Essen

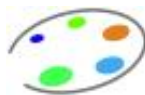
Sa. 14.07, 6:00 Uhr – 14:00 Uhr

Universität Essen, Reckhammerweg,
45141 Essen, Nordviertel

So. 15.07, 11:00 Uhr – 17:00 Uhr

Hellwig Baumarkt Essen, Aktienstr. 10,
45359 Essen Borbeck

Info: marktcom.de/veranstaltung



Impressum

Copyright-Hinweis:

Herausgeber:

Zentrum für Joborientierung
Sabinastr. 27
45136 Essen
Tel.: 0201 220 86 73

Redaktion:

Chefredaktion: mh
Layout: ck
Stellv. Chefredaktion & Stellv. Layout: nn

Titelbild:

mh
und weitere

Die aktuellen Ausgaben sind auch online
verfügbar unter:

www.essener-palette.de/ZFJO/neues.html

Einige Bilder und Textabschnitte können von
Internetseiten, wie z.B. Wikipedia.de, stammen.

Nicht selbst erstellte Texte werden als solche
gekennzeichnet. Das Copyright liegt beim jewei-
ligen Inhaber. Wir distanzieren uns ausdrücklich
von weiteren Inhalten fremder Webseiten, deren
Material wir für unsere Zeitung verwendet haben.

Redaktionsschluss der nächsten Ausgabe ist
der 24. Juli 2018. Druck erfolgt voraussichtlich
am 01. August 2018.

Beiträge, Ideen und Vorschläge werden gerne
von der EDV-Abteilung entgegen genommen
und bearbeitet.

