



Inhalt der Zeitung



Kino und Corona

Buchtipps

Spiele

Inhalt

• Coronapandemie und Kino	Seite 3-4
• James Bond - Filme und Darsteller	Seite 5-6
• Kinotipp	Seite 6
• Bud Spencer und Terence Hill	Seite 7
• Spielecke	Seite 8-17
• Buchtipps	Seite 18-20
• Essener Kontakte	Seite 21
• Die 70er Jahre	Seite 22-23

Vorwort

In dieser Ausgabe widmen wir uns dem Thema James Bond. Anlass war der vor einigen Wochen in den deutschen Kinos angelaufene Film „Keine Zeit zu sterben“, zum letzten Mal übrigens mit Daniel Craig in der Hauptrolle. Für die Fans der beiden legendären Schauspieler Bud Spencer und Terence Hill halten wir eine Übersicht über die Filme, in denen beide gemeinsam vor der Kamera standen, parat. Selbstverständlich gibt es auch in dieser Ausgabe einige interessante Buchtipps. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe.

Tipp des Monats

Sich richtig vor einer Erkältung oder Grippe schützen

Man schützt sich am Besten vor einer Erkältung durch

- Ausreichenden Schlaf
- Vermeidung von Dauerstress
- Körperliche Aktivitäten
- Gesunde Ernährung
- Nicht-Rauchen

Eine beginnende Erkältung kann gestoppt werden durch

- Viel trinken. Um Schleimhäuten und Stoffwechsel etwas Gutes zu tun, am besten warmen Tee.
- Stress reduzieren. Um dem Immunsystem Zeit zu geben, die Erreger zu bekämpfen.
- Warmhalten
- Regelmäßiges Lüften

Bei ersten Anzeichen einer Erkältung kann ein warmes Vollbad die Abwehrkräfte unterstützen und hilft, die Atemwege durch die aufsteigenden Dämpfe zu befeuchten.

F.R.

Coronapandemie Ein Sargnagel für das klassische Kino?

Seit März 2020 befinden wir uns in einer Welt, welche von Corona und den einhergehenden Maßnahmen geprägt ist. Neben der Gastronomie und Kulturschaffenden, hat es besonders stark die Filmindustrie und ihre Unterzweige getroffen. Viele Filme konnten nicht mehr gedreht werden, da in den meisten US-Staaten, wie auch im Rest der Welt, strenge Lockdownregeln und Einreiseverbote dies unmöglich machten. Post Production (= Nachproduktion) bereits abgedrehter Filme war unmöglich, da diese Tätigkeiten aus vielen Gründen nicht mit Homeoffice bewältigt werden können, unter anderem, da viele Studios Angst vor Leaks haben und auch nicht die nötige Infrastruktur gegeben ist, um dies sicher zu ermöglichen.

Am Ende der Verwertungskette trifft es Kinos allerdings besonders hart. Zwar schwindet die Zahl der Kinobesucher schon lange von Jahr zu Jahr, besonders in Zeiten von Anbietern der Streamingdienste wie Netflix und Co. Aber die Coronapandemie hat diese Entwicklung nochmals beschleunigt. Filme, welche längst abgedreht waren, wurden bis zu anderthalb Jahre zurückgehalten, da Studios entweder massive Verluste durch fehlende Zuschauerzahlen befürchteten oder weil Hygienekonzepte von Kinoketten in den meisten Ländern nicht angenommen wurden. Ein Raum mit zwei hundert Gästen, in dem die Gäste in stehender Luft eng an eng zusammengepfercht sitzen, kommt einem Super Spreader Event (=Superverbreitungsereignis) gleich. Viele Kinos versuchten dennoch Möglichkeiten zu entwickeln. Mit Abständen, Abluftsystemen, hygienischer Reinigung nach jeder Vorstellung, allerdings war auch dies durch Lockdownregeln zum Scheitern verurteilt und die Abstände zwischen den Kinositzen verringerten die möglichen Einnahmen nochmals um die Hälfte.

Einige Studios kamen auf die Idee, Ihre neuen Streamingdienste als Distributionsplattform für Filmpremieren zu nutzen. Disney und deren Streamingdienst Disney+, welche bereits einen Milliardenverlust durch die weltweiten Schließungen ihrer Vergnügungsparks ausgesetzt waren, versuchten neue Filme wie dem 2020 Remake von "Mulan" mit einem Aufpreis von mehr als 20,00 € anzubieten, da Sie von Investoren gedrängt wurden, welche Profite für die mehr als ein Jahr zurückgehaltenen Filme sehen wollten. Große Kinoketten, welche bereits 2019 keine neuen Produktionen für die Zuschauer anbieten konnten, waren außer sich und sahen Ihr Geschäftsmodell für gefährdet. Zu Recht wie sich herausstellte, da Disney einen großen finanziellen Erfolg vorweisen konnte. Zwar lagen die Einnahmen deutlich unter dem typischen klassischen Kinostart, aber die Werbung für die hauseigene Streamingplattform und exponentiell steigende Abonnenten glückte dies wieder aus. So wurde diese Vorgehensweise 2020 zum Standard und andere Studios zogen schnell nach. Beispielsweise Warner Bros. konzentrierte sich vollends auf HBO Max. (ein Streamingdienst, welcher erst 2023 in Deutschland starten wird) Jeder geplante Kinorelease wurde 2020 exklusiv so veröffentlicht, mit Ausnahme von Christoph Nolans Tenet, welcher ein bekannter Feind von Heimkino und Streaming ist und im Streit um die gleichzeitige Veröffentlichung sogar zu Universal Studios wechselte.

Anders als Disney erhebt Warner Bros. keine extra Gebühren für Neuveröffentlichungen und nutzte diese Vorgehensweise, um HBO Max von einer Nische zum drittgrößten Streaminganbieter in den USA nach Netflix und Hulu zu katapultieren. Auch die Wiedereröffnung vieler Kinos weltweit, ändert nichts an anderen Strategien und so werden auch Blockbuster wie "Dune" und im Dezember "Matrix Resurrections" gleichzeitig auf beiden Wegen veröffentlicht. Zwar entsteht so auch die Möglichkeit massiver Piraterie,

aber dies scheint die Studios nicht abzuschrecken, da Sie in Streamingdiensten und den damit einhergehenden Komfort für den Endverbraucher als Zukunft der medialen Unterhaltung sehen und nicht angestaubte Modell des Kinosaals.

Wie in vielen Bereichen des Lebens wird wohl auch hier die Digitalisierung dieses Modell letztendlich aussterben lassen. Zwar wird es immer Filmenthusiasten und Puristen geben, welche Ihren Film auf einem großen 35 mm oder 70 mm Projektor in einem abgedunkelten Saal sehen wollen, aber dies scheint nur eine Nische zu sein und die Mehrheit der Zuschauer scheinen die Ruhe und Sicherheit ihres Heims zu bevorzugen.

Mit den mittlerweile riesigen Bildschirmdiagonalen bei Fernsehern, deren meist überragenden Bildqualität, günstigen Heimkinoanlagen und den hohen Preisen eines Kinotickets, welche viele Monatsabonnements übersteigen, ist dies auch kaum verwunderlich.

Es gibt allerdings auch Licht am Ende des Tunnels für die klassischen Kinosäle. Testweise wurde der neue Marvel Film "Shangri-La" weltweit von Disney exklusiv nur im Kino veröffentlicht und zeigte mit starker Zuschauerzahl, dass noch Interesse am alten Modell besteht, jedenfalls solange es keine Alternative gibt. Aber auch hier wird das Zeitfenster dieser Veröffentlichung stark verkürzt. So wird er nach 45 Tagen auch auf Disney+ veröffentlicht. Ein ähnliches Vorgehen kann man bei Warner Bros. beobachten. "Dune" wurde exakt einen Monat früher in Europa, als in den USA veröffentlicht und auch hier nur im Kino, während er bei den Amerikanern gleichzeitig auch bei HBO Max anlaufen wird.

Möglicherweise wird hier getestet, welches Modell letztendlich mehr für die Konzerne bringt. Die immer kleineren Zeitfenster bis zur Heimkinoversion werden auch in Zukunft ein größeres Problem für die Kinos. Durchschnittlich sind diese von sechs bis acht Monate auf zwei geschrumpft. Somit bleibt Kinoketten nur ein kleines Zeitfenster um profitabel zu sein. Möglicherweise wird diese Entwicklung dazu führen, dass die Eintrittspreise nochmals steigen werden, obwohl sie meiner Meinung nach schon ein unverschämtes Ausmaß angenommen haben.

Ich glaube, wir werden in den nächsten Jahren und das auch ohne Coronapandemie, ein Aussterben großer Kinoketten beobachten und der Markt wird sich auf kleinere Kinos und Spezialereignisse verkleinern. Die großen Kinoketten werden zunächst zu noch größeren Ketten zusammenschmelzen und sich ausschließlich auf große Blockbuster konzentrieren. Vielleicht wird es sogar so weit gehen, dass die Filmstudios eigene Kinos etablieren um ihre Gewinne zu maximieren. Gleichzeitig werden hierdurch vielleicht auch kleine unabhängige Nischenkinos aus dem Boden sprießen, welche z.B. nur Filmklassiker aus verschiedenen Genres präsentieren oder sich auf anspruchsvolle Independentproduktionen von Publishern wie A24 konzentrieren, so wie wir es bereits hier in Essen vom Eulenspiegel kennen.

So oder so, werden bald große Veränderungen im Bereich der Filmdistribution stattfinden. Streaming hat bereits dazu geführt, dass das derzeitige Format Blue Ray wohl der letzte Vertreter seiner Art, als physikalisches Heimkinomedium sein wird. Das einzige, das die großen Filmstudios noch zu Fall bringen könnte, ist Fragmentierung des eigenen Marktes. So versucht mittlerweile jedes Studio eigene Plattformen aus dem Boden zu stampfen. So viele sogar, dass viele Endverbraucher den Überblick verlieren und Torrent-Filesharingseiten und illegale Streaming oder Direct Downloaddienste wieder deutlich an Attraktivität zugenommen haben, da niemand extra 10,00 bis 15,00 € monatlich bezahlen möchte, nur um eine Serie sehen zu können, welche von einem anderen Dienst z.B. aufgekauft wurde.

Dieses derzeit zu beobachtende Verhalten vieler frustrierter Nutzer könnte noch arge Probleme für Netflix und Co. bringen, sollten noch mehr Konkurrenten entstehen.

Christoph Krause

James Bond - Filme und Darsteller

James Bond - Seit über 50 Jahren sind seine Abenteuer auf der Kinoleinwand zu sehen. Offiziell gespielt wurde Bond bisher von sechs verschiedenen Darstellern. Wir geben in diesem Artikel einen Überblick über alle Darsteller und Filme und die dazugehörigen Jahreszahlen.

Roger Moore ist mit sieben James Bond Filmen Spitzenreiter.

Der erste James Bond, gespielt von Sean Connery, kam zwischen 1962 und 1971 auf sechs Filme.

Neben den bisherigen sechs offiziellen James Bond Darstellern gab es noch zwei weitere inoffizielle: Im Fernsehfilm "Casino Royale" wurde Bond 1954 von Bary Nelson gespielt. In der Satire "Casino Royale" von 1967 gab es gleich 8 Charaktere mit dem Codenamen James Bond, allerdings war nur der von David Niven verkörperte Sir James Bond der wahre.

James Bond ist Agent des britischen Auslandsgeheimdienstes MI6. Seine Codenummer lautet 007. Die Doppelnulle steht für Bonds Lizenz zum Töten.

James Bond Filme mit Sean Connery (geb. 1930)

1962 007 jagt Dr. No (Dr. No)

1963 Liebesgrüße aus Moskau (From Russia With Love)

1964 Goldfinger

1965 Feuerball (Thunderball)

1967 Man lebt nur zweimal (You Only Live Twice)

1971 Diamantenfieber (Diamonds Are Forever)

James Bond Film mit George Lazenby (geb. 1939)

1969 Im Geheimdienst Ihrer Majestät (On Her Majesty's Secret Service)

James Bond Filme mit Roger Moore (geb. 1927)

1973 Leben und sterben lassen (Live and Let Die)

1974 Der Mann mit dem goldenen Colt (The Man with the Golden Gun)

1977 Der Spion, der mich liebte (The Spy Who Loved Me)

1979 Moonraker - Streng geheim (Moonraker)

1981 In tödlicher Mission (For Your Eyes Only)

1983 Octopussy

1985 Im Angesicht des Todes (A View to a Kill)

James Bond Filme mit Timothy Dalton (geb. 1946)

1987 Der Hauch des Todes (The Living Daylights)

1989 Lizenz zum Töten (Licence To Kill)

James Bond Filme mit Pierce Brosnan (geb. 1953)

1995 Golden Eye

1997 Der Morgen stirbt nie (Tomorrow Never Dies)

1999 Die Welt ist nicht genug (The World Is Not Enough)

2002 Stirb an einem anderen Tag (Die Another Day)

James Bond Filme mit Daniel Craig (geb.1968)

2006 Casino Royale

2008 Ein Quantum Trost (Quantum of Solace)

2012 Skyfall

2015 Spectre

2021 Keine Zeit zu sterben (No Time To Die)

F.R.



James Bond: Keine Zeit zu sterben

Was lange währt, wird endlich gut: Das 25. Bond-Abenteuer ist auf der Kinoleinwand zu sehen. Allerdings zum letzten Mal mit Daniel Craig in der Hauptrolle.

James Bond hat seine Lizenz zum Töten im Auftrag des britischen Geheimdienstes abgegeben und genießt nun endlich seinen Ruhestand in Jamaika. Die friedliche Zeit nimmt jedoch ein unerwartetes Ende, als sein alter CIA-Kollege Felix Leiter (Jeffrey Wright) auftaucht und ihn um Hilfe bittet: Ein bedeutender Wissenschaftler ist entführt worden und muss so schnell wie möglich gefunden werden. Was als einfache Rettungsmission beginnt, erreicht sehr bald einen bedrohlichen Wendepunkt, denn Bond kommt einem geheimnisvollen Gegenspieler auf die Spur, der im Besitz einer brandgefährlichen neuen Technologie ist.

An Craigs Seite versammelt sich einmal mehr ein britisches Ensemble par excellence: Oscar-Preisträger Rami Malek (Bohemian Rhapsody), die Oscar-Nominierten Ralph Fiennes (Der Englische Patient) und Naomie Harris (Moonlight), Golden-Globe-Gewinner Ben Whishaw und Jeffrey Wright sowie Léa Seydoux, Lashana Lynch, Ana de Armas und Rory Kinnear.

Das Drehbuch des Films stammt von den 007-Veteranen Neal Purvis und Robert Wade sowie Cary Fukunaga, Scott Z. Burns (Das Bourne Ultimatum) und - auf persönlichen Wunsch Daniel Craigs - der mehrfach Emmy-prämierten Autorin Phoebe Waller-Bridge (Killing Eve, Fleabag). Produziert wird Keine Zeit zu sterben erneut von Barbara Broccoli und Michael G. Wilson in Zusammenarbeit mit Metro Goldwyn Mayer Studios (MGM) und Universal Pictures International.

Regie: Cary Joji Fukunaga

Besetzung: Daniel Craig, Ralph Fiennes, Rami Malek, Léa Seydoux, Ana de Armas, Christoph Waltz, Naomie Harris, Rory Kinnear, Ben Whishaw, Jeffrey Wright, Lashana Lynch, David Dencik, Dali Benssalah, Billy Magnussen

Laufzeit: 164 Minuten

Land / Jahr Großbritannien / USA 2020

Bud Spencer und Terence Hill Gemeinsame Filme

Insgesamt drehten die beiden italienischen Schauspieler gemeinsam 18 Filme in 35 Jahren. Begonnen hatte die Zusammenarbeit 1959 mit dem Film "Hannibal". Letztmalig gemeinsam standen beide 1994 in "Der Troublemaker" vor der Kamera.

Die Hochphase der Spencer-Hill-Filme war zwischen den Filmen "Die rechte und die linke Hand des Teufels" von 1970 und "Vier Fäuste gegen Rio" von 1984.

Nach 1994 gab es immer mal wieder Spekulationen, dass man einen weiteren gemeinsamen Film plant.

Bud Spencer und Terence Hill hatten mit Ihren Filmen Filmgeschichte geschrieben. Es wurden schon früher Besucherrekorde in deutschen und europäischen Kinos erzielt.

Die Beliebtheit beider Schauspieler ist auch heute noch ungebrochen. So erzielten die TV-Sender auch teilweise nach über 50 Jahren noch regelmäßig Einschaltquoten im zweistelligen Millionenbereich. "Vier Fäuste für ein Halleluja" von 1972 gehört mit mehr als 12 Millionen Zuschauer (12.267.000) zu den fünf erfolgreichsten Filmen in Deutschland aller Zeiten.

Nachstehend eine chronologische Übersicht der 18 Filme (beginnend mit dem letzten Film):

1994 Der Troublemaker
1985 Die Miami Cops
1984 Vier Fäuste gegen Rio
1983 Zwei bärenstarke Typen
1981 Zwei Asse trumpfen auf
1979 Das Krokodil und sein Nilpferd
1978 Zwei sind nicht zu bremsen
1977 Zwei außer Rand und Band
1974 Zwei Missionare
1974 Zwei wie Pech und Schwefel
1972 Zwei Himmelhunde auf dem Weg zur Hölle
1971 Freibeuter der Meere
1971 Vier Fäuste für ein Halleluja
1970 Die rechte und die linke Hand des Teufels
1969 Hügel der blutigen Stiefel
1968 Vier für ein Ave Maria
1967 Gott vergibt - Django nie
1959 Hannibal

Informatives zu den Personen:

Bud Spencer (bürgerlicher Name Carlo Pedersoli) wurde am 31. Oktober 1929 in Neapel geboren und verstarb am 27. Juni 2016 in Rom. Er war unter anderem Fernsehschauspieler, Schwimmer, Wasserballspieler, Musiker und Komponist. Daneben war er auch Gründer der Fluglinie Mistral Air.

Terence Hill (bürgerlicher Name Mario Girotti) wurde am 29. März 1939 in Venedig geboren. Er ist Schauspieler, Filmproduzent, Drehbuchautor und Regisseur. Zudem besitzt er auch die US-amerikanische Staatsbürgerschaft.

F.R.

Spielecke

No More Heroes 3 Review

Plattform: Nintendo Switch

USK: keine Jugendfreigabe

Veröffentlichungsdatum : 27.8.2021

Plot:

Travis Touchdown ist zurück! Nach zehn Jahre langem Warten, nach dem zweiten Teil *Desperate Struggle* und drei nach dem Multiplayer Spinoff *Travis Strikes Again*, beginnt ein neues Kapitel für den Otaku, einem Auftragskiller, Wrestling Fanatiker und Katzenenthusiast, der als einziger zweimal die erste Position in der Rangliste der besten Hitman in der UAA (=United Assassins Association) erkämpft hat.

Diesmal bekommt er es allerdings nicht mit menschlicher Konkurrenz zu tun, sondern muss sich gegen Jean Baptiste IV auch bekannt als FU und seine neun Untergebenen behaupten, welche aus einem intergalaktischen Gefängnis in einem schwarzen Loch ausgebrochen und nun dabei sind, die Erde zu zerstören. Nur Travis Touchdown, seine sprechende Katze Jean und sein treues Beam Katana, können Sie aufhalten.

Das Spiel beginnt mit einer wunderschönen Anime-Sequenz, die stark von E.T. inspiriert wurde. Ein Junge namens Damon findet ein abgestürztes Raumschiff mitten im Wald und versteckt ein kleines flauschiges Alien, welches sich in diesem befindet, in seinem Rucksack. Die beiden freunden sich an und versuchen gemeinsam ein Raumschiff zu bauen, um FU wieder zurück zu seinem Heimatplaneten zu schicken. Nach der Fertigstellung verspricht FU Damon, dass er in zwanzig Jahren wieder zurückkehren wird und macht sich auf den Weg, bevor das FBI sich seinen Weg zu der Rakete bahnen kann.

Zurück in der Gegenwart wartet Damon, welcher nun der Chef der UAA ist, auf seinem Wolkenkratzer auf die Ankunft seines Freundes. Mit Entsetzen muss er allerdings feststellen, dass er nicht in Frieden gekommen ist und sein ganzes Wesen wie ausgewechselt zu sein scheint. Der kleine Flauschball hat sich zu einem über zwei Meter großen Superbösewicht entwickelt, welcher glatt aus *Dragon Ball Z* entsprungen sein könnte und möchte die Weltherrschaft an sich reißen. Einer seiner Untergebenen namens Velvet Chair Girl zerstört mit einer Energieattacke Travis Heimatstadt Santa Destroy und ruft diesen aus seiner Frührente. Travis, der vor einem Retrospiel vor seinem Fernseher eingeschlafen ist, schnappt sich sein Beam Katana schreitet in Unterhose mit Jeane, seiner Schülerin Shinobu und Badgirl zur Tat. Nun ist es an ihm, seine Heimatstadt und die Welt von den Schergen FUs zu retten.

Mehr will ich auch gar nicht über den Plot verraten. *Suda 51* ist ein Meister des Wahnsinns und auch der dritte Teil seiner erfolgreichsten Spielreihe ist gespickt mit absurdem Humor, wie z.B. dem plötzlichen Wechsel in 8-Bit Text Adventurepassagen, 4th Wall Breaking, eine plötzliche Überleitung in ein Podcastformat über den Regisseur Takashi Mike, bei dem über seinen Filmstil philosophiert wird, Animeintros und Outros für jedes Kapitel etc. etc.

Gameplay:

No More Heroes 3 kehrt, anders als sein Vorgänger von einem Hubsystem, zurück zu einer offenen Spielwelt wie in Teil 1, in der sich der Spieler mit Hilfe seines von Akira inspirierten Cyberpunkmotorrad Santa Destroy frei erkunden kann. Der Spieler versucht für die Teilnahme an Rankämpfen, welche eine Teilnahmegebühr erfordern, durch das Erledigen von Nebenjobs, wie z.B. dem Sammeln von Müll in von Alligatoren verseuchten

Gewässern oder Rasenmähen, genug Geld für Rankämpfe zu verdienen, um sich langsam zu FU hinzuarbeiten.

Die Welt ist dabei in sechs Hubs bzw. Stadteile aufgeteilt, welche über den Highway oder nach Entdeckung via Schnellreisefunktion bereist werden können. Um neue interessante Bereiche auf der Karte hervorzuheben, muss man Toiletten reinigen. Offenbar als Seitenhieb auf die Formel von Ubi Softspielen, bei der man zur Erkundung hohe Türme erklimmen muss, um Gebiete zu entdecken. Sobald es zum Kampf kommt, wird der Spieler in eine Kampfarena teleportiert, bei dem er gegen verschiedene Alien Schergen antritt. Bei diesen verdient er nicht nur Geld, sondern auch Erfahrungspunkte (WESN), durch die er seine Kampffähigkeiten wie Gesundheit, Batteriegröße oder Special Moves, durch Einlösen dieser an einer Slot Maschine verbessern kann.

Leider ist es diesmal nicht mehr möglich, neue Beam Katanas zu erwerben oder diese mit Bauteilen aufzuwerten. Das Kampfsystem wurde allerdings soweit ausgebaut, das es Unmengen an Kombos gibt, die das Kampfsystem zum Besten der Reihe machen. Trotzdem hätte ich mir etwas mehr Abwechslung bei der Wahl des Beam Katanas gewünscht.

Im Hauptquartier lassen sich sogenannte Death Chips mit verschiedenen Gegenständen herstellen, welche dem Beamkatana verbesserte Werte oder Fähigkeiten verleihen. Bis zu drei Chips lassen sich an der Waffe befestigen. So kann man beispielsweise den Energieverbrauch verlangsamen, die Zeitlupe nach einem perfekten Ausweichen erhöhen oder auch den Schaden der Waffe erhöhen. Wirklich nützlich, sind allerdings nur wenige Chips. Auch lassen sich hier in einer sogenannten Zeitmaschine bereits beendete Boss Kämpfe wiederholen, um bessere Bewertungen und Erfahrungspunkte zu bekommen.

Das Trefferfeedback mit Blutfontänen in allen Regenbogenfarben und die vielen Partikeleffekte sind ein Fest für die Augen. Auch das Design der Aliens ist sehr kreativ und man ist gezwungen, sich auf ihre Eigenheiten einzustellen und seine Kampftaktik dementsprechend anzupassen. Simples Bruttomashing führt hier meist nicht zum Erfolg. Der Spieler muss relativ schnell das perfekte Kontern, Ausweichen und die Wrestling Moves lernen, um nicht ins Gras zu beißen. Auch der regelmäßige Blick auf die Energieleiste des Beamkatans, gilt es zu beachten. Falls man doch mal Unterstützung benötigt, findet man viele Sushi Stände in der Stadt, bei denen man Healthitems und andere Buffs erwerben kann. Diese können im Kampf über das Steuerkreuz ausgewählt werden.

Serientypisch ist das Slot Maschinesystem bei erfolgreichen Kills, welche Einem bei einer Kombination von drei gleichen Symbolen wieder verschiedene Fähigkeiten verleiht. Wie kurzzeitige Unsterblichkeit oder stark gesteigerte Angriffskraft.

Es gibt mittlerweile auch Spezialangriffe, die sich mit Hilfe einer Tastenkombination aus L und einer der Facebuttons auslösen lassen können und sich super zur Crowd Control eignen.

Die Open World ist allerdings alles andere als spannend. Selten trifft man auf mehr als einen oder zwei Stadtbewohner, die alle dieselben Gesichter tragen und sich durch zwei oder drei verschiedene Farben der immer gleichen Klamotten, kaum voneinander unterscheiden. Es gibt auch so gut wie keine Interaktionspunkte innerhalb der Stadt - bis auf ein sogenanntes T-Shirt Alien, bei dem man, wie der Name schon sagt, neue Shirts für Geld erwerben kann oder für das Erfüllen von Herausforderungen. Auch kann man Jeannes verschollene Katzenbabys finden und in Travis Bude teleportieren. Das hat aber keine wirkliche Auswirkung auf das Gameplay und dient nur als optisches Flair für die eigene Wohnung und etwas WESN für das Aufspüren. Ansonsten gibt es noch Death Cards welche man in einer Videothek abgeben kann. Aber das war es auch schon fast mit der möglichen Interaktion innerhalb der Spielwelt.

Neu hinzugekommen ist ein Mechanical Anzug, welcher im Kampf durch Drücken von L+R fast immer ein Instant Death für eine Gruppe von Aliens bedeutet.

Auch neu sind Missionen im Weltall, in dem man Boss Kämpfe gegen riesige Monster im Stile von Star Fox 64 bestreitet, inklusive Lockon-system.

Das Highlight des Spiels sind Serientypisch die Main Bosses, welche jeweils andere Strategien erfordern und sich in der Ausführung jedes Mal komplett unterscheiden. Sie verfügen über mehrere Phasen und manche benötigen nicht mal den Einsatz von Gewalt, sondern Köpfchen und Auffassungsgabe.

Technik:

No More Heroes 3 nutzt Epics Unreal 4 Engine, die nicht gerade für ihre großartige Performance auf der Switch bekannt ist. In den Open World Segmenten sowie vielen Zwischensequenzen wird dies ziemlich deutlich. So sieht man durch die Welt sehr viel Pop Ups und die Qualität der Texturfilterung ist alles andere als überragend und scheint sich auf simples matschiges Bilineares Filtern zu beschränken. Auch laden bei Kameraschnitten die Texturen oftmals sehr lange nach, was auf einer Speicherbandbreitenlimitierung der Tegra X1 GPU zurückzuführen ist, da dieses Verhalten unabhängig davon auftritt, ob man die etwa 9 Gigabyte intern im schnellen Systemspeicher oder einer Micro SD Karte installiert. Auch die Framerate innerhalb der offenen Spielwelt ist auf 30 Bilder pro Sekunde limitiert. Die Switch ist allerdings kaum in der Lage, dies aufrecht zu erhalten.

Das Spiel ist geplagt von Ruckeln und Framedrops im niedrigen zweistelligen Bereich, allerdings weitaus besser als es z.B. bei Deadly Premonition 2 der Fall war, wo man stellenweise in der Lage war die Bilder per Hand zu zählen. Dies alles ist allerdings zu verschmerzen, da es hier nicht zu Kämpfen kommt. Die Texturen sind leider auch sehr matschig und die Auflösung sinkt ziemlich hart in diesen Passagen. Wenn das Spiel allerdings in Kampfarenen und Boss Kämpfe lädt, schafft es das Spiel fast kontinuierlich 60 FPS zu halten und das trotz effektreichen Gemetzeln mit mehreren Schergen. So fühlt sich das Spiel in Situation wo schnelle Reaktionszeiten gefordert sind, immer sehr flüssig und damit befriedigend an.

Sonderlich scharf ist das Bild leider nie, da im gedockten Modus die Auflösung 720p nie übersteigt und im Handheldmodus sich bei etwa 480p einpendelt, besonders bei letzterem ist das Bild doch ziemlich matschig.

Die Charaktermodelle sind allerdings alle sehr cool designed, haben eine hohe Qualität und Polygonendichte.

Fazit:

No More Heroes 3 ist ein großartiger Ableger der Reihe, der Einem etwa 15-20 Stunden lang viel Freude bereiten kann, aber auch alles andere als perfekt geworden ist. Die technischen Unzulänglichkeiten, die langen Ladezeiten, viele Invisible Walls und die leblose Spielwelt verderben einem schon etwas den Spaß. Allerdings sollte man auch beachten, das Grasshopper Manufacture ein relativ kleines Studio von etwa zwanzig Leuten ist und man so Abstriche erwarten sollte und die Nintendo Switch ist nicht gerade ein Grafikpowerhouse mit seinem 6 Jahre alten mobilen Grafikchip.

Wett macht es das Spiel durch die witzige Story, welche diesmal ein klarer Seitenhieb auf Marvel und die typische Superheldenformel darstellt. Die Minispiele machen sehr viel Freude. Die Charaktere, Aliens und Designs sprühen gerade so vor Abwechslung und Kreativität und die Story ist witzig und macht Lust auf mehr. Der Soundtrack ist Serientypisch phänomenal und abgesehen von der Open World, machen die Kämpfe jede Menge Spaß und werden auch in den letzten Spielstunden nicht mühselig.

Christoph K.

Resident Evil 1 (Biohazard) Retrospektive

Am 15. Dezember 1989 veröffentlichte Capcom das Horror Action Adventure Sweet Home auf dem japanischen Famicom (im Rest der Welt als Nintendo Entertainment System bekannt). Es diente als Begleitspiel zum gleichnamigen Gruselfilm, welcher Anfang desselben Jahres in den japanischen Kinos erschien.

Beides handelt von einem TV Doku-Team, welche einen Film über einen verstorbenen Künstler namens Mamiyo Ichiro dreht und dabei vom Geist seiner ebenfalls verstorbenen Frau heimgesucht wird. Sie versuchen das Anwesen zu verlassen, während sie von Monstern und Geistern heimgesucht werden.

Während der Film in relativer Vergessenheit geraten ist, diente die Umsetzung für den Videospielemarkt als Grundbaustein für die Resident Evil Franchise. Es gibt in beiden Spielen gameplaytechnisch deutliche Überschneidungen. So ist Item Management und das Lösen von komplexen Puzzles Teil des Gameplays. Bei Kämpfen wird ein RPG (= **R**oll **P**lay **G**ame) - typisches rundenbasiertes Kampfsystem eingesetzt, welches vom Spieler oftmals verlangt, den Rückzug anzutreten, da es unmöglich ist, jeden Kampf mit den beschränkten Ressourcen zu bestreiten.

Als 1994 die Playstation von Sony auf den Markt gebracht wurde, entschied sich Tokuro Fuchiwara, welcher als Direktor für die Entwicklungsleitung von Sweet Home verantwortlich war, einen spirituellen Nachfolger von Sweet Home der damaligen Chefetage von Capcom zu pitchen. Als Direktor hatte er den relativ unerfahrenen Programmierer Shinji Mikami im Blick, dessen Arbeit an Lizenzspielen für Disney wie die Super Nintendo Umsetzung von Aladdin oder Goof Troop, Fujiwara sehr beeindruckte. Shinji Mikami war sich erst sehr unschlüssig, ob er der richtige Mann für den Job war, da er weder große Erfahrung mitbrachte noch ein Fan des übernatürlichen Horrorgenres war. Er war eher ein Fan von Filmen wie "Tobe Hoopers", Texas Chainsaw Massacre", John Carpenter Filmen wie "The Thing" und allgemein dem Science Fiction Genre.

Aus diesem Grund änderte er das Konzept von übernatürlichem Horror zu einer mehr wissenschaftlich basierten, in seinen Augen realistischeren und mehr greifbareren Version. Mit einem böartigen Pharmakonzern, der illegale Experimente an Menschen und Tieren in unterirdischen Laboren vornahm und einer Spezialeinheit der Polizei namens S.T.A.R.S. (= Special Tactics And Rescue Service), welche unheimliche kannibalistischen Morde und Vermisstenreporte im Umkreis eines alten verlassenen Herrenhauses nachgingen, tief in den Wäldern von Raccoon City. Zuerst war dies in einer cyberpunkähnlichen Welt mit Cyborgs angesiedelt, welches allerdings nach relativ kurzer Zeit wieder in die Gegenwart verlegt wurde.

Auch war geplant, das Spiel ähnlich zum einige Jahre vorher erschienenen und äußerst erfolgreichen Doom, in die Egoperspektive zu setzen. Dies wurde allerdings aufgrund von technischen Schwierigkeiten in der Umsetzung, auch sehr schnell wieder verworfen. Stattdessen ließ man sich vom Spiel "Alone in the Dark" inspirieren. Dieses bot vorgerenderte Hintergründe, in denen in Echtzeit gerenderte Polygonfiguren via einer sogenannten Tanksteuerung kontrolliert werden. Dies ermöglichte Modelle mit hohen Details und in Zusammenarbeit grafischer Elemente, welche mehrere Generationen zu überspringen schienen. Bei der Tanksteuerung (zu Deutsch: Panzersteuerung) wird die Spielfigur unabhängig von der perspektivischen Ausrichtung zur Kamera, mit Druck nach Oben auf dem Steuerkreuz nach vorn bewegt und mit Druck nach Unten rückwärts bewegt. Wenn die Figur gedreht werden soll, wird dies mit Druck auf links oder rechts auf dem Steuerkreuz vorgenommen.

Die Angst innerhalb des Spiels wurde durch die Masse an Gegnern im Vergleich zu

vorhandenen Ressourcen erreicht und ein sehr begrenztes Inventar von etwa sechs Plätzen, bei dem man jedes Mal entscheiden musste, was nun von Nutzen sein könnte oder nicht. Benötige ich eher Munition oder Heilungitems oder nehme ich lieber alle Schlüssel mit? Welche Gegner beseitige ich und welche umgehe ich? Dazu kam ein Speichersystem mit Farbbändern, welches einem nur eine begrenzte Anzahl an Speichermöglichkeiten bietet. All diese Entscheidungen, Einschränkungen und sich das daraus resultierende Gameplay, wurden zu einem neuen Genre namens Survival Horror (engl. = Überlebenshorror)

Zur Wahl stehen zwei Charaktere namens Jill Valentine und Chris Redfield, beide Mitglieder des Alpha Squads der S.T.A.R.S., einer Spezialeinheit der Polizei von Raccoon City. Nachdem der Funkkontakt zum Helikopter des Bravoteams bei der Untersuchung des Waldes abbricht, bricht das Alphateam mit einem zweiten Helikopter zu einem Rettungseinsatz auf und entdeckt das brennende Wrack des Helikopters. Bei näherer Untersuchung zu Fuß, kann das Alphateam nur noch die Überreste von Bravos Edward Dewey finden, wird plötzlich von grauenhaften Hunden attackiert, dabei von ihrem Piloten Brad Vickers im Stich gelassen, verlieren ihren Kameraden Joseph Frost an die Bestien und müssen zu einem verlassen geglaubten Herrenhaus mitten im Raccoon Forest, tief in den Arklay Mountains fliehen.

Je nachdem welches Szenario gewählt wurde, kommt es zu einer anderen Konstellation von Charakteren innerhalb der Geschichte. Wählt man Jill Valentine, schafft man es mit Albert Wesker und Barry Burton in die Villa. Wählt man Chris Redfield, sind es Jill und Wesker. Damit beginnt der Albtraum durch das Herrenhaus, das Wärterhaus und letztendlich das unterirdische Labor und ikonischen Boss Fight gegen den Tyrant. Auf dem Weg trifft man auf allerlei Kreaturen wie z.B. Zombies, Krähen, Hunde, riesige Spinnen, eine gigantische Killerpflanze, Echsenmenschen, Riesenbienen und Fliegen- / Mensch-Hybriden und löst die obskuren, komplexen und manchmal tödlichen Puzzles des Erbauers des Gebäudes George Trevor. Jill bekommt von Anfang an Unterstützung von Barry Burton und Chris trifft innerhalb des Spielverlaufs auf Rebecca Chambers des Bravo Teams. Je nach Vorgehen gibt es pro Charaktere bis zu vier verschiedene Enden, bei denen man alleine oder mit verschiedenen Kameraden in einem Hubschrauber flieht, nachdem man aus diesem einen Raketenwerfer zugeworfen bekommen hat, um den Tyrant in seine Einzelteile zu zerlegen.

Resident Evil 1 erschien am 22. März 1996 in Japan unter dem Namen Biohazard (wurde aus lizenzrechtlichen Gründen im Westen bis heute in Resident Evil umbenannt) und entwickelte sich innerhalb von einigen Wochen zum ersten Systemseller der Playstation und der Rest der Welt folgte kurze Zeit später.

Legendär ist die extrem schlechte englische Vertonung, dessen Qualität bis heute für unzählige Memes und sogar Erwähnungen in anderen Medien verantwortlich ist und sich in den heutigen Zeitgeist der Internetkultur eingebrannt hat.

Capcom begann sofort mit der Arbeit an einem Sequel, aber Shinji Mikami hatte kein Interesse daran nochmals die Rolle des Direktors zu übernehmen und gab diese Ehre an den Jungen Hideki Kamiya weiter, welcher als Designer viele Spielmechaniken des ersten Teils entwickelte und Mikami nahm die Rolle des ausführenden Produzenten ein.

Am 22. März 2002 erschien auf dem Gamecube ein Remake des Originals, unter der erneuten Leitung von Serienschöpfer Shinji Mikami, als Teil des Exklusivvertrags mit Nintendo, welches ihnen fünf exklusive Resident Evil Veröffentlichung auf Nintendos neuer Heimkonsole garantierte. Hierbei wurde wieder auf vorgerenderte Hintergründe gesetzt und um diese dynamischer zu gestalten, wurden Videos in diesen integriert. Des Weiteren wurde das Setting um aus Zeitdruck geschnittene Konzepte des Originals erweitert, wie z.B. die Inklusion von einem Innenhof, Krypta, Teilen des Raccoon Forests, eines Friedhofs und um die Reintegration des tragischen Monsters Lisa Trevor, einer in

Ketten liegenden mutierten Mädchens und Tochter des Herrenhausarchitekten George Trevor, an dem über Jahrzehnte mit einer großen Anzahl an Viren experimentiert wurde. Auch wurden einige inhaltliche Anpassungen vorgenommen, um den ersten Teil besser mit anderen Einträgen der Reihe zu verknüpfen und die komödiantisch schlechte englische Sprachausgabe wurde überarbeitet, um weniger käsig und organischer zu klingen.

Der Look des Herrenhauses ist deutlich düsterer und ein Regenschauer, welcher von Gewitterblitzen begleitet wurde und die dunklen Gänge oftmals erleuchtete trug sehr zur Atmosphäre bei.

Ein neuer Gameplayverändernder Aspekt, der Spielern das Blut in den Adern gefrieren ließ, war der sogenannte Crimson Head Zombie. Sobald man einen Zombie erledigt, ohne seinen Kopf von den Schultern zu trennen, bleibt der Zombie liegen und fängt an langsam zu mutieren. So färbt sich seine Haut mit der Zeit rötlich und seine Fingernägel wachsen zu Klauen.

Diese attackieren plötzlich, falls der Spieler an ihnen vorbeiläuft oder öffnen sogar Türen, um den Spieler über mehrere Räume nun rennend zu verfolgen. Ein Novum für die Serie. Die einzige Möglichkeit sich dieser neuen Kreaturen zu entledigen, bevor dieser Zustand einsetzt, ist es, die Zombies mit Benzin zu übergießen und mit einem Feuerzeug anzuzünden. Dies nimmt einem Spieler allerdings ständig zwei wichtige Inventarplätze weg und es ist nicht genug Treibstoff in Speicherräumen vorhanden, um alle Zombies zu verbrennen.

Das Resident Evil Remake gilt bis heute als eines der besten Remakes aller Zeiten. Es erweitert die Komplexität des Originals, ändert Details um Veteranen nicht zu langweilen und verbessert jeden Bereich der Grafik und Spielbarkeit. 2015 endete nach fast 13 Jahren die Nintendo Exklusivität und das Spiel wurde endlich als HD Remaster auf PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One veröffentlicht, mit einem weiteren portablen Port 2019 auf der Nintendo Switch.

Hierbei handelt es sich allerdings nicht um einen einfachen Port, sondern es wurde jede Textur hochskaliert, geschärft und die vormals vorberechneten implementierten Videosequenzen, durch die mit dynamischen Licht- und Schatteneffekten ausgestattete 3D-Modelle ausgetauscht. Leider gab es keine unkomprimierte Entwicklungsassets mehr, um das Upscaling durchzuführen. So sehen viele Texturen leider weiterhin sehr matschig aus. Dies wurde in Zeit von KI gestützten Upscalern und einer dedizierten Moddingcommunity auf dem PC 2019 allerdings weitestgehend behoben.

Solange man die PC- Version des Remakes auf Steam besitzt, kann man auch die allerneueste Version direkt über <https://reupscaleproject.blogspot.com/> oder www.nexusmods.com beziehen und in das Spiel einbauen.

Wer gerne das Original von 1996 heute noch auf seinem PC spielen mag, der kann dank dem italienischen Modder Gemini und seinem Rebirth Patch, der auch für die anderen klassisch nummerierten Teile von Resident Evil erschienen ist, zurückgreifen.

Auf <https://appleofeden.de-doc.com/index.php> findet man dazu einen Link. Der DLL Patch bietet volle Kompatibilität mit Windows 7,8 oder 10 und auch dem neuen Windows 11. Es bietet Direct Input und Xinput Support für Controller, ist damit komplett kompatibel zu Playstation 3,4,5, Switch- sowie Xbox 360-, Xbox One- und Xbox Series Controllern.

Eine russische Moddergruppe hat sich außerdem zur Aufgabe gemacht, auch diese Version mit HD Texuren aufzuwerten. Die notwendigen Dateien werden allerdings nur auf einem russischen Torrenttracker <https://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=6080417> angeboten. Da es sich hierbei nur um ein Texturenpack handelt, ist der Download dieses Torrents vollkommen legal. Für den Betrieb wird eine Iso oder Disk der japanische Mediakite Version des Spieles benötigt, welche relativ einfach über Abandonwareseiten zu beziehen ist.

Christoph Krause

Resident Evil 2 (Biohazard 2) Retrospektive

Nachdem Resident Evil 1 im Jahr 1996 komplettiert wurde und sich weltweit unfassbar gut verkaufte, machte sich Capcom daran, schnellstmöglich einen Nachfolger zu entwickeln. Shinji Mikami hatte kein Interesse daran sich einem Sequel zu widmen, etwas das sich häufig innerhalb seiner Karriere wiederholen sollte und arbeitete lieber an seiner neuen IP Dino Crisis. Er hatte großen Respekt für den jungen Designer Hideki Kamiya, welcher sein Talent als Designer beim ersten Resident Evil unter Beweis stellte und übertrug ihm die Leitung.

Kamiya, der relativ wenig Interesse an Horror zeigte, war eher ein Fan des Actiongenres. Er liebte Plattformen wie Contra oder Castlevania. Diese Vorliebe sollte sich deutlich im Sequel zeigen. Das neue Spiel sollte deutlich mehr Gegnermassen, Waffen und Munition haben und dem Spieler mehr in die Offensive versetzen. Das Setting wurde in das Polizeipräsidium der Raccoon City Police Department versetzt und hatte klare Inspirationen von Attack on Precinct 13 von John Carpenter. Der Spieler hat wieder die Wahl zwischen zwei Charakteren. Diesmal den Polizeineuling Leon S. Kennedy und die professionelle Motorradfahrerin Elza Walker. Beide starten von anderen Punkten. Während Leons Reise auf dem Dach beginnt, nachdem er offensichtlich von einem fliehenden Helikopter zurückgelassen wurde, beginnt Elza ihre Geschichte im Foyer des Präsidiums, in dem Sie mit ihrem Motorrad gecrasht ist.

Innerhalb der Entwicklung gab es allerdings heftige Probleme. Shinji Mikami, der diesmal als Produzent eine eher überwachende Rolle einnahm und sich nur alle paar Wochen Entwicklungsversionen des Spiels betrachtete, sah die Richtung in der sich das Sequel bewegte extrem kritisch. Er empfand das Setting und besonders den Look des Präsidiums sehr langweilig und auch grafisch war er alles andere als zufrieden mit der Progression. Die Gänge des R.P.D. Gebäudes glichen sich zu sehr und waren viel zu steril, so dass man sich ständig verlor. Die neuen Gegnertypen wie riesige Gorillas nicht gruselig und die Story war flach und einfallslos. Recht bekam er dadurch durch die höhere Managementabteilung Capcoms, die sich besonders darüber Sorgen machten, dass Kamiya die Story final abschließen wollte und somit den Weg für eine mögliche Franchise einer neuen erfolgreichen IP im Wege stand. So überzeugte Mikami Capcom und Kamiya davon, die Entwicklung des Spiels neu zu starten und ein zu 80% komplettiertes Spiel zu verwerfen.

Um die Story aufzupeppen, wurde der in Japan für seine Kamen Raider Drehbücher bekannt und bekennender Resident Evil Fan Noboru Sugimura engagiert, um das Script aufzupäppeln und dem Spiel ein cineastisches Flair zu verleihen. Um eine Verbindung zum Vorgänger zu etablieren, wurde der neue Charakter Elza Walker gestrichen und durch Claire Redfield, der Schwester von Chris Redfield, dem Protagonisten des ersten Teils ersetzt.

Die Story drehte sich nun um ein neues Virus namens G-Virus, welches von Umbrella Forscher William Birkin in einem unterirdischen Labor unter der Stadt entwickelt wurde. Da Umbrella ihn allerdings als Gefahr für das Unternehmen einstufte, wurde eine Spezialeinheit des U.S.S. (Umbrella Security Service) beauftragt, Proben des neuen Virus und des T-Virus zu beschaffen. Dabei wurde Birkin tödlich verwundet und injizierte sich das Virus, um Rache zu üben. Er mutierte, tötete fast das gesamte Team und zerstörte fast alle Proben auf seinem Weg durch die Kanalisation. Dabei gelangten große Mengen beider Viren in die Wasserversorgung Raccoon Citys und Ratten verbreiteten es wie ein Lauffeuer durch die Stadt. Nach einigen Tagen waren tausende Einwohner infiziert und die Polizei übermannt und die Kommunikation mit der Aussenwelt brach ab. Leon Kennedy, welcher seinen ersten Arbeitstag in Raccoon City antritt, ahnte nichts von dem Horror der ihn erwartete. Zur gleichen Zeit machte sich die Studentin Claire Redfield in die Stadt auf, um

nach ihrem Bruder Chris zu suchen. Nachdem beide ihre erste Begegnung mit den Untoten machten und sich zufällig trafen, machten Sie sich mit einem verlassenen Polizeiwagen auf den Weg zum Polizeipräsidium. Auf dem Weg wurden Sie allerdings voneinander getrennt, nachdem Sie in einen Unfall mit einem infizierten Tanklastwagenfahrer gerieten. Von da an beginnt für beide das Spiel auf zwei verschiedenen Seiten des brennenden Wracks, mitten auf den Straßen von Raccoon City.

Die Charaktere besitzen beide jeweils zwei verschiedene Szenarien mit anderen Wegen Startpunkten, Puzzles und sogar einem neuen Gegnertypus. Das sogenannte A und B Szenario. So muss man das Spiel insgesamt viermal beenden, um wirklich alles gesehen zu haben. Während Claire in ihrem Abenteuer die kleine zwölf jährige Sherry Birkin vor ihrem sich stetig weiter mutierenden Vater beschützen muss, Tochter von William Birkin, trifft Leon auf die Spionin Ada Wong in seinem Abenteuer. Die verschiedenen Szenarien dienen dem Wiederspielwert und werden durch freischaltbare Minispiele wie "The 4th Survivor" unterstützt, bei dem man den einzigen Überlebenden des U.S.S. Teams Hunk spielt, der sich aus der Kanalisation zu seinem Fluchthelikopter auf dem Dach des R.P.D. aufmachen muss.

Das Gameplay ist deutlich actionlastiger. Es gibt im Vergleich zum Vorgänger mehr Gegner und auch deutlich mehr Munition, um Ihnen entgegen zu treten. Eine erhöhte Gegnervielfalt und erstmals sogar weibliche Zombies. Die Modelle sind erheblich detaillierter und auch die KI wurde stark verbessert, das Goresystem ist deutlich dynamischer, ermöglicht zum Beispiel das Durchtrennen des Oberkörpers oder abreißen von Gliedmaßen der Zombies und erstmals in der Serie kann man den Gesundheitszustand seines Charakters an seinen Bewegungen sehen. Fällt die Gesundheit wird der Charakter langsamer, hält sich seine Wunden und fängt an zu humpeln.

Die gruseligste Neuerung ist wohl der Licker. Eine blinde Kreatur ohne Haut, mit einer langen rasiermesserscharfen Zunge und Klauen, welche sich kriechend an Decken und Wänden bewegt und den Spieler mit einem Sprungangriff töten kann.

Der Soundtrack trägt sehr zur Atmosphäre bei und gilt unter Fans als der Beste der gesamten Serie. Jeder Raum bekommt durch ihn seine eigene Persönlichkeit und man ist extrem froh, wenn man endlich im sicheren Speicherraum angekommen ist.

Resident Evil 2 erschien am 21. Januar 1998 in Japan als Biohazard 2 für die Playstation und zementierte Resident Evil neben Street Fighter zur wichtigsten IP für Capcom. Die Reviews lagen bei fast jeder Printpublikation bei über 90% und ist mit weltweit 4,96 Millionen verkauften Kopien bis heute in der TOP 10 der am meisten verkauften Spiele von Capcom und gilt unter den meisten Fans als bester Teil der kompletten Serie.

2019 wurde nach 21 Jahren ein Remake des zweiten Teils veröffentlicht, welcher das Gameplay komplett überarbeitete. Im Gegensatz zum Remake des ersten Teils, wurden die vorgerenderten Hintergründe und der alte Spielstil verworfen und sich für eine Third Person Perspektive hinter dem Hauptcharakter entschieden inklusive freiem 360-Grad Zielen. Auch handelte es sich nicht um ein direktes Remake mit Erweiterungen, wie es beim 2002 Remake des Vorgängers der Fall war, sondern um eine Adaption welche nur Grundelemente der Story beibehält und damit auch für Veteranen des alten Teils ein fast komplett neues Spielerlebnis bietet. So unterscheiden sich Startpunkte, Layout des Polizeipräsidiums, Reihenfolge von Ereignissen, stellenweise Lokalitäten und die relativ frühe konstante Verfolgung durch den T-103, auch Mr. X genannt. Ein etwa 2,50 Meter großer nun Fedora tragender Tyrant im Trenchcoat, welcher sich durch Einsatz von Waffengewalt nicht ausschalten, sondern nur kurzzeitig immobilisieren lässt. Im Original kam dieser lediglich im B-Szenario beider Charaktere vor und tauchte nur an einigen gescripteten Ereignissen auf. Er wurde, wie andere seiner Modellart, von Umbrella in der Stadt abgeworfen, um Überlebende auszuschalten, welche die Vertuschungsversuche

Umbrellas im Weg stehen könnten. Dieser Mr. X verfolgt einen aber unaufhaltsam durch das R.P.D. Gebäude und achtet auf Geräusche wie Waffenfeuer, um den Spieler ausfindig zu machen. Dies lässt einen oftmals stehen und lauschen, wo er sich in Relation zum Spieler befindet. Etwas das sich nicht ändert, ist die freie Exploration und Suche nach Schlüsseln und Items, um das Spiel weiter voranzubringen.

Das Spiel ist wie das Original sehr nichtlinear aufgebaut und setzt vorsichtiges taktisch kluges Itemmanagement und Lernen der Umgebung voraus. Dies ist wirklich bitter nötig, da die Zombies nun Unmengen an Kugeln schlucken können und man sehr schnell zu wenig Munition übrig hat, um sich effektiv verteidigen zu können. Oftmals ist es klüger Gegner zu umgehen oder Gliedmaßen abzutrennen, um ihre Gefahr zu minimieren, da Zombies besonders im höchsten Schwierigkeitsgrad bis zu sechzehn 9mm Kugeln schlucken können, bevor sie nicht mehr aufstehen. Allgemein sind Gegner deutlich stärker, haben einen erhöhten Schadensoutput und besitzen sogar im Falle der neuen Pflanzenmutationszombies Instakillangriffe. Solange man im normalen Schwierigkeitsgrad spielt, gibt es allerdings zur Abfederung nun regelmäßige Checkpoints und ein adaptives Fairnesssystem, welches den Schwierigkeitsgrad runterfährt, sollte der sich Spieler zu ungeschickt anstellen. Dies ist vergleichbar mit dem System aus Resident Evil 4. Wer allerdings das klassische Feeling eines Resident Evil bevorzugt, sollte Hardcore wählen, wo man zum Speichern seines Fortschritts, weiterhin Farbbänder sammeln muss und sich Gegner deutlich aggressiver verhalten.

Eine Mechanik, welche aus dem Remake des ersten Teils übernommen wurde, sind die Verteidigungsitems. Wird ein Spieler frontal gepackt und ist im Besitz eines Messers, Handgranate oder einer Blendgranate, kann er sich aus der misslichen Lage kurzzeitig mit Druck auf die linke vordere Schultertaste des Controllers befreien. Eine andere welche direkt aus Resident Evil 3 stammt, ist das Mischen von Schießpulvern, um verschiedene Munitionstypen zu generieren, nur diesmal ohne spezielles Tool, welches Inventarraum wegnimmt.

Das Resident Evil 2 Remake schafft es mit dem Horror, den Spieler 1998 erlebt haben einer neuen Generation zu vermitteln. Selbst ich, der das originale Resident Evil 2 an die hundert Mal gespeedrunt habe, bin mehrmals in Angstschweiß ausgebrochen bei meinem ersten Durchlauf. Wenn man aber erstmal die verschiedenen in sich greifenden Spielmechaniken verstanden hat, ist es eine wahre Freude, sich erneut durch das Abenteuer zu schlagen. Licker, welche im ersten Durchlauf noch eine extreme unaufhaltsame Bedrohung darstellen z.B. sind relativ einfach mit einem Messer zu stun locken und mit 10 Schwüngen zu beseitigen oder einfach langsam zu umgehen, da sie blind und komplett auf hörbare Stimuli angewiesen sind.

MR. X kann verschiedene Räume nicht betreten, wie z.B. Speicherräume. Zombies lassen sich mit dem neuen Verstümmelungssystem relativ einfach immobilisieren, solange man die Schwachstellen des menschlichen Körpers wie z.B. das Knie anvisiert, anstelle sich auf Headshots mit der Pistole zu verlassen und dies lediglich hochkalibrigen Waffen überlässt, um sich dem Schädel zu entledigen oder sich von hinten mit einem Messer anzuschleichen und die Beine zu attackieren, bei den Hunden in einem stetigen Zickzack zu laufen um nicht getroffen zu werden oder den G-Adults in der Kanalisation eine Handgranate zuwerfen, um sie kurzzeitig zu lähmen und sich so an Ihnen vorbeischlängeln zu können.

Zwar werden auch einige Elemente des Originals entfernt, wie die Riesenspinnen in der Kanalisation oder die Fabrik, von der man in das Labor herabgefahren ist, aber dafür gibt es nun einen völlig neuen Bereich mit dem Waisenhaus und das Labor wurde um viele Sektionen erweitert. Ein großer Kritikpunkt von mir, ist das sich das A und B Szenario nicht genug voneinander unterscheiden und wenn man sie gegenüberstellt, storytechnisch nicht sonderlich viel Sinn machen.

Im Großen und Ganzen ist es nun neben dem Original mein absolutes Lieblingsspiel in der kompletten Franchise und ist erhältlich auf PC, PS4, Xbox One und via Abwärtskompatibilität auf der PS5 und Xbox Series X, sowie S.

Ich empfehle die Deluxe Edition mit dem alternativen Soundtrack des Originals, da diese meiner Meinung nach dem eher Ambient Sound orientierten Soundtracks des Remakes überlegen ist, bis auf das neue Mr. X Theme.

Wer das Original nach 23 Jahren nochmal genießen möchte, hat einige Optionen. So gibt es auf dem PC, wie bereits in der letzten Retrospektive angesprochen, wie für das Original du auch den dritten Teil einen Patch von Gemini auf seiner Webseite um die japanische Sourcenext PC Version komplett lauffähig zu bekommen. Auf <https://www.moddb.com/downloads/resident-evil-2-platinum-edition-to-sourcenext> gibt es außerdem ein Tool, welches eine europäische oder amerikanische Version zu dieser umwandeln kann. Es gibt auch eine extrem große Moddingcommunity, welche Custom Szenarien und komplett neue Spiele auf Basis der Resident Evil 2 Engine entwickeln.

Wenn man das Spiel lediglich aufhübschen möchte, findet man auf <https://www.reshdh.com/re2/> eine großartige Texturmod, mit der man den amerikanischen Gamecubeport vom Original Resident Evil 2 mit Hilfe von KI geupscaleten HD Texturen extrem verbessern kann. Alles was man neben dem auf der Seite angebotenen Komplettpaket inkl. Speziell angepassten Dolphinemulator benötigt, ist eine Iso des amerikanischen Originals mit der Seriennummer GHAE03. Wenn die kurzen Ladezeiten zwischen dem Wechseln der Hintergründe nerven, empfehle ich eine einen Haken bei der Spieloption zu setzen, welcher die emulierte Discübertragungsgeschwindigkeit beschleunigt, was allerdings ab und zu Stottern bei den Videosequenzen führen kann. (leicht zu fixen mit schnellen zweimaligen Drücken von Alt + Tab)

Auch das Remake hat eine große Moddingcommunity und lässt sich mithilfe des Fluffy Manger 5000 von Fluffyquack und Mods auf <https://residentevilmodding.boards.net> und www.nexusmods.com zu den eigenen Wünschen anpassen. Wenn man das Gangsta Aiming von Leon im B Szenario z.B. nicht mag und lieber eine Browning HP als Startwaffe für Claire möchte oder das Interface im Stile von Resident Evil 7 nicht mag, oder nicht zufrieden ist mit dem Look seines Charakters, lässt sich dies komplett anpassen. Eine letzte Empfehlung für die PC- Version meinerseits ist die Entfernung der ruckligen 30fps Animationen von Gegnern in der Ferne. Dies lässt sich einfach reparieren, wenn man die .Exe des Spiels in einem Hexeditor wie HxD öffnet, zur Offsetzeile 0xECFC28 wechselt und dort den Wert 44 8B C5 mit 45 31 C0 ersetzt und abspeichert. Dies ist logischerweise nur mit der PC-Version möglich, wie auch jegliche Modifizierung des Spiels.

Christoph Krause



John Strelecky
Das Cafe am Rande der Welt
Eine Erzählung über den Sinn des Lebens.
Mit einer Weihnachtsgeschichte von John Strelecky
Das Cafe am Rande der Welt Band 1

Das Buch zum Verschenken und Selberlesen - Sonderedition mit einer Weihnachtsgeschichte von John Strelecky.

John, ein stets gestresster Manager wird in einem kleinen Café am Rande der Welt mit grundlegenden Fragen konfrontiert: Warum bist Du hier? Hast Du Angst vor dem Tod? Fühst Du ein erfülltes Leben? Wie seltsam, doch einmal neugierig geworden, will er dieses Geheimnis ergründen. Die verschiedenen Fragen nach dem Sinn des Lebens führen John gedanklich weit weg von seiner Büroetage an die Meeresküste von Hawaii. Es verändert sich dabei seine Einstellung zum Leben und zu seinen Beziehungen. Er erfährt, wie viel man von einer weisen grünen Meeresschildkröte lernen kann. So gerät diese Reise dann letztlich zu einer Reise zum eigenen Selbst.

dtv-Verlag

8,95 €

Erscheinungsdatum 26.10.2018

Einband Gebundene Ausgabe 144 Seiten

ISBN 978-3-423-28984-9

Arno Strobel
Mörderfinder – Die Spur der Mädchen
(Thriller)
Max Bischoff Band 1

Die Zeit von Fallanalytiker Max Bischoff beim K11 in Düsseldorf ist Geschichte. Er startet neu an der Polizeihochschule in Köln. Seine Aufgabe ist es, die Leute auszubilden, die so werden wollen wie er. Aber die Fälle finden ihn trotzdem.

Der Vater der seit 6 Jahren verschwundenen Leni Benz bittet ihn um Hilfe. Er will sofort ablehnen, merkt aber, dass er es nicht kann. Im Falle der Grundschülerin sind viele Fragen ungeklärt. Die Schülerin verschwand auf dem Weg zur Schule und wurde nicht mehr gesehen. Doch dann taucht plötzlich Lenis Ranzen auf, steht am gewohnten Platz im Elternhaus. Als sei nichts geschehen.

Max Bischoff begibt sich auf die Spur des Täters. Hierbei helfen ihm nicht nur seine zahlreichen Kontakte zur Polizei, sondern auch und vor allem sein Gespür für die Täterpsyche.

Raffiniert, was Arno Strobel in seiner neuen Reihe auf Papier bringt!

Fischer Taschenbuch Verlag

15,99 €

Erscheinungsdatum 24.03.2021

Einband-Taschenbuch 352 Seiten

ISBN 978-3-596-70051-6

Vincent Kliesch
Todesrauschen
Auris - Nach einer Idee von Sebastian Fitzek
Ein Julia und Hegel-Thriller Band

Die erfolgreiche True-Crime-Podcasterin Julia Ansorge versucht seit mehreren Jahren, die Wahrheit über ihren verschwundenen Bruder herauszufinden. Moritz wurde eines abscheulichen Verbrechens beschuldigt und dann später von den Behörden für tot erklärt. Der forensische Phonetiker Matthias Hegel behauptet, Beweise zu haben, dass Moritz noch lebt.

Doch der zwielichtige Experte, der nur eine Stimmprobe benötigt, um die Psyche eines Täters zu analysieren, hat Julia schon sehr oft belogen und manipuliert. Sie will sich ein letztes Mal mit ihm treffen. Doch es kommt zur Katastrophe: Julia und auch Hegel werden auf brutale Weise entführt. Es gibt anscheinend doch noch jemanden, der Moritz aufspüren will. Julia und Hegel, das eigentlich ungleiche und verfeindete Ermittlerpaar, stecken in einem mörderischen Dilemma...

"Ein Thriller ohne Atempause! Das erfolgreiche Bestseller-Duo Vincent Kliesch und Sebastian Fitzek heben auch den dritten Band aus der Auris-Reihe auf eine erhöhte Thriller-Stufe. Das Todesrauschen klingt nach!"

Droemer-Taschenbuch
12,99 €
Erscheinungsdatum 01.03.2021
Einband-Taschenbuch 352 Seiten
ISBN 978-3-426-30840-0

Güldane Altekürer
Die Wölkchenbäckerei
Wölkchenleichtes Grill- und Partybuffet aus der Reihe "Abnehmen
mit Brot & Kuchen"

Die Ideenküche der Wölkchenbäckerei widmet sich unbeschwerten Grillabenden und Partys mit Freunden und Familie! Kleine Köstlichkeiten lassen an lauen Sommerabenden im Garten oder am See den Alltag einfach mal vergessen. Damit der Hunger und der Spaß bei der nächsten Party oder dem Grillabend nicht auf der Strecke bleiben, hat sich die Buchautorin an eine der größten Kalorienfallen herangewagt: das Grill- und Partybuffet.

Nicht auf dem Grill verstecken sich die größten Dickmacher, sondern in den verführerischen Beilagen der meisten Grill- und Partybuffets. Sie schlagen damit nicht nur auf die Hüfte, sondern auch auf das Gewissen. Fettige und schwere Beilagen werden ab jetzt zu wölkchenleichten Genüssen!

Wie wäre es denn mit herzhaften Nudelsalaten, leckeren Burgern, würzigen Dips, knusprigen Broten, süßen Desserts und leckeren Kuchen? Alle Rezepte lassen sich sehr einfach in vegan und glutenfrei wandeln und sind für Diabetiker geeignet!

D plus A Verlag
12,95 €
Erscheinungsdatum 17.05.21
Einband-Taschenbuch 128 Seiten
ISBN 978-3-9821017-4-3

Lutz Geissler
Brötchen backen - einfach perfekt
99 Rezepte und viele Step Fotos

Brötchen müssen aromatisch, locker und fluffig sein. In seinem neuesten Backbuch beschreibt Spiegel-Bestseller-Autor Lutz Geissler einfache Grundteige mit langer Teigführung für ein sicheres Gelingen von Wecken und Semmeln. Keine Fragen offen lässt der fundierte Grundlagenteil.

Laugenbrötchen, Panini, Dresdner Schuster, Franz. Brötchen? Ob regional, traditionell, modern interpretiert, süß oder herzhaft: Rund 100 Rezepturen, in denen alle Hobbybäcker und Profis ihr Lieblingsbrötchen finden. Schritt für Schritt erklärt.

Verlag Eugen Ulmer
24,95 €
Erscheinungsdatum 16.09.2021
Einband Gebundene Ausgabe 272 Seiten
ISBN 978-3-8186-1337-2

Anne Fleck
Energy!
**Der gesunde Weg aus dem Müdigkeitslabyrinth - Mit einem 30 Tage-
Soforthilfeprogramm**

Gesund und energiegeladen mit dem ENERGY!-Programm

Sind Sie müde und erschöpft? Leiden Sie unter einem seltsamen Strauß an Symptomen und haben dabei das Gefühl, ein Leben auf Sparflamme zu führen? Angeblich fehlt Einem nichts, aber man spürt, dass etwas nicht stimmt. Die Autorin Dr. Anne Fleck (Ärztin für Präventiv- und Ernährungsmedizin) geht der Sache auf dem Grund und erklärt, welche verborgenen Ursachen hinter einer ständigen Müdigkeit, Infektanfälligkeit und bisher unerklärlichen Beschwerden stecken können. So zehren etwa unentdeckte Entzündungen, Autoimmunerkrankungen, Umwelttoxine oder eine kranke Verdauung an der Leistungsfähigkeit.

Mit dem innovativen ENERGY!-Programm zeigt das Buch den Ausweg aus dem Labyrinth: Indem wir die Kraft der richtigen und gesunden Ernährung nutzen, den zu uns passenden Rhythmus finden, Nährstoffmangel ausgleichen und unser Immunsystem stärken. So finden wir ein gesünderes Leben und neue Energie.

Viele Selbsttests, ausgeklügelte Rezepte und hilfreiche Checklisten für den Arztbesuch. Durchgehend vielfarbig gestaltet.

dtv-Verlag
25,00 €
Erscheinungsdatum 16.03.2021
Einband Gebundene Ausgabe 432 Seiten
ISBN 978-3-423-28277-2

Essener Kontakte Gruppenplan und Angebote

Seit Juli gibt es einen neuen Plan mit zahlreichen Angeboten und Aktivitäten der Essener Kontakte:

Montag

Kreativangebot	13:30 – 15:00 Uhr
Textilwerkstatt	17:00 – 18:30 Uhr

Dienstag

Selbsthilfegruppe für Frauen mit Depressionen	10:00 – 11:30 Uhr
Backgruppe (Kostenbeitrag 2,50 €)	10:00 – 13:00 Uhr
Fotografiegruppe	12:30 – 14:00 Uhr
Spiele und Gedächtnistraining	15:00 – 16:30 Uhr

Mittwoch

Spätaufsteherfrühstück	12:00 – 14:30 Uhr
Hofgruppe	14:30 – 16:00 Uhr
Walking	14:30 – 16:00 Uhr
Mittwochsmaler	15:00 – 17:00 Uhr
Selbsthilfegruppe Al Anon	18:00 – 20:00 Uhr

Donnerstag

Teekultur-Gesprächskreis für Menschen mit Fluchterfahrung und Migrationshintergrund in der Zeit von	11:30 – 14:00 Uhr
Farben & Fantasie (Malkurs)	15:00 – 17:00 Uhr
Nadel & Faden	16:15 – 17:45 Uhr
Gesprächskreis	18:00 – 19:30 Uhr

Freitag

Kochclub	10.00 - 13.00 Uhr
Malgruppe Müll aus dem Kopf	11:30 – 13:00 Uhr
Englischkurs (14-tägig)	13:30 – 15:00 Uhr
Kindergruppe	15:30 – 17:00 Uhr
We are Active	16:00 – 17:30 Uhr

Wegen der Corona-Beschränkungen sind alle Angaben hier unverbindlich.

Ob ein Angebot stattfindet, erfährt man unter der Telefon-Nr. **0201 / 733 646**. Auf der Internetseite **www.essener-kontakte.de** sind auch weitere Angebote (Ausflüge / Kurse) zu finden.

Essener Kontakte e.V.

Kontakt- und Beratungsstelle

Frohnhauser Platz 1

45145 Essen

Beratungszeit MO - FR 9.00 - 13.00 Uhr

und nach telefonischer Vereinbarung

Der Verein ist im Jahre 1972 aus einer Bürgerinitiative entstanden und unterstützt Menschen mit psychischen Erkrankungen und Behinderungen.

F.R.

Die 70-er Jahre

Disco-Sound, Schlaghosen und einige politische Umbrüche: Die 70-er Jahre waren ein Jahrzehnt der Veränderung.

Musik in den 70-er Jahren: Keine Beatles, dafür die Goldene Schallplatte und eine neue Musikrichtung.

Das neue Jahrzehnt begann traurig für die Fans der Beatles auf der ganzen Welt, denn am 10. April 1970 löste sich die britische Beat- und Rockband auf. Doch schon ein Jahr später tröstete "Imagine" von John Lennon über diesen Verlust hinweg.

In der deutschen Musikwelt wurde ein neuer Preis eingeführt: Ab 1976 wurde die "Goldene Schallplatte" auch hier in Deutschland vergeben. Geehrt wird die meistverkaufte Platte, wobei nur die Zahlen der an den Einzelhandel verkauften Stücke zählen, nicht der Einkauf des Endkunden.

Währenddessen entwickelte sich in den USA eine Stilrichtung zwischen Funk und Pop: Der für die 70-er Jahre charakteristische Disco-Sound. Die Musik etabliert ein neues Lebensgefühl und beeinflusst vor allem auch die Mode, die in der damaligen zum Tanzen getragen wurde. Plateau-Schuhe, Schlaghosen und Overalls kombinierte man möglichst in aufregenden Mustern und bunten Farben.

Welche Filme stammen aus den 70ern?

Nicht nur "Taxi Driver", "Der weiße Hai" und "The Rocky Horror Picture Show" sind heute noch bekannte Filme aus den 70-ern. International schlägt 1977 "Saturday Night Fever" mit John Travolta durch, schon 1971 feiern Bud Spencer und Terence Hill mit "Vier Fäuste für ein Halleluja" große Erfolge.

Der Film "Die Blechtrommel" (1979) von Volker Schöndorff nach dem Roman von Günter Grass erhielt 1980 als erster deutscher Film den Oscar als "Bester Fremdsprachiger Film".

Als beste Filme wurden 1973 "Der Pate" und 1975 "Der Pate II" bei den Oscars ausgezeichnet, 1976 "Einer flog über das Kuckucksnest" und 1978 "Der Stadtneurotiker", letzterer von Woody Allen.

Weitere bekannte deutsche Filme aus der Zeit sind "Schulmädchen Report: Was Eltern nicht für möglich halten", "Drei Haselnüsse für Aschenbrödel" und "Angst essen Seele auf".

Politik in den 70-ern: Kniefall, Rücktritt, Krieg und Deutscher Herbst

Das politische Geschehen der 70-er Jahre war von Umbrüchen und in Deutschland von den Nachwehen des Zweiten Weltkriegs geprägt.

Am 7. Dezember 1970 bat Willy Brandt mit dem Kniefall von Warschau um Vergebung für die Verbrechen Deutschlands während des Zweiten Weltkriegs. Mit den Moskauer und Warschauer Verträgen wird die Oder-Neiße-Grenze von der Bundesrepublik Deutschland verbindlich anerkannt.

In den USA wurde Richard Nixon 1972 mit einem sehr guten Ergebnis wiedergewählt, doch musste er 1974 aufgrund der Watergate-Affäre zurücktreten. Auch Willy Brandt trat 1974 zurück und reagierte damit auf die Guillaume-Affäre, im Zuge derer sein engster Mitarbeiter als DDR-Agent des Ministeriums für Staatssicherheit enttarnt wird.

1975 endete der Vietnamkrieg nach 20 Jahren mit der ersten militärischen Niederlage der Geschichte der USA. Im selben Jahr begann der Libanesischer Bürgerkrieg, der noch bis ins Jahr 1990 andauerte.

Der Herbst im Jahre 1977 ging als Deutscher Herbst in die Geschichtsbücher ein. Die Terroranschläge der Roten Armee Fraktion (RAF) gipfelten in der Entführung und Ermordung des Arbeitgeber-Präsidenten Hanns Martin Schleyers sowie der Entführung des Flugzeugs "Landshut" der Lufthansa. Im Oktober begingen die inhaftierten RAF-Terroristen Selbstmord.

Ende der 1970-er entstanden Umweltschutzbewegungen und Gruppen, die den Atomausstieg forderten, unter ihnen die Partei "Die Grünen".

Sportliche Höhepunkte waren die Fußball-Weltmeisterschaft 1974, bei der Deutschland die Niederlande im Finale mit 2:1 schlug und Weltmeister wurde sowie die Olympischen Spiele 1972 in München, wenn auch mit einem traurigen Höhepunkt: Dem Terroranschlag auf die Israelische Olympia-Mannschaft.

F.R.

Impressum

Herausgeber

Zentrum für JobOrientierung
Sabinastraße 27
45136 Essen
Tel.: +49 (0) 201 2208 67 3

Copyright Hinweise:

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

Nicht selbst erstellte Texte werden als solche mit einer Quellenangabe gekennzeichnet.

Redaktion

Redaktion & Layout:

R.D.

Bilder & Grafiken:

M.M.

Schriftsteller:

C.K., F.R.

Korrektur:

R.D.

Das Copyright liegt beim jeweiligen Inhaber.

Wir distanzieren uns ausdrücklich von weiteren Inhalten fremder Webseiten, deren Material wir für unsere Zeitung verwendet haben.

Redaktionsschluss ist der **28.10.2021**

Die vorangegangenen Ausgaben
finden Sie in unserem Archiv unter:

Druck erfolgt am ---.---.----

www.palette-an-der-ruhr.de/ZFJO/infolette.htm

