

VAZ

Einleitende Worte s. 2
Impressum s. 28

Unterhaltung

Witze s. 4
Flash Spiele s. 5
Comics s. 7

Games

Role Play Convention s. 8
Dark Messiah s. 11
Stalker s. 12
Assassin's Creed s. 13
Heroes III s. 16
Rappelz s. 21
BreakOut Seminar s. 23
Electronic Arts s. 25

Interviews

Manja Jander s. 18

Kreatives u. Grafik

Neues auf dem Bazar s. 26

Gott und die Welt

Masern s. 27



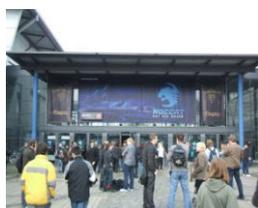
Assassin's Creed

Höchst akrobatisch kämpfen wir uns durch das Morgenland.
Assassin's Creed ist unser **Spiel des Monats**.

BreakOut Seminar 2008



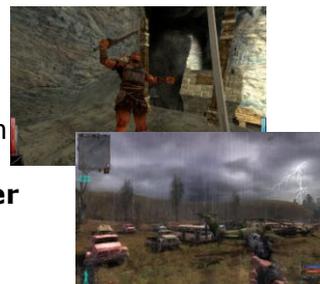
Unser Seminarbericht dreht sich diesmal um **3D-Animation**.



Role Play Convention

Zum zweiten Mal fand die **Rollen-spielmesse** nun in Münster statt.
Wir waren mit dabei und berichten.

Gleich zwei Spiele aus dem Budget-Bereich im Test:
Dark Messiah und **Stalker**



Weiterentwicklung statt Stillstand



Wer sich nicht weiterentwickelt, geht geradewegs dem Ende entgegen. Spätestens seit unserer kreativen Pause im vergangenen Jahr, wissen das auch wir. Hätten wir uns damals nicht zu diesem Schritt entschieden, würde ich diese Zeilen nun vermutlich gar nicht tippen und wäre von grauenhafter Langeweile geplagt.

Zum Glück ist alles aber ganz anders gelaufen und ich denke, dass wir alle viel aus dieser Situation gelernt haben. In erster Linie einmal die Tatsache, mit der ich gerade begann. Wenn man sich über Monate auf dem ausruht, was man bereits geschafft hat, verfliegt die

Motivation etwa so schnell wie der Spaß an einem Gothic 3 ohne Patches.

Der Vergleich hinkt? Stimmt, aber das Ergebnis bleibt gleich: Wenn sich an diesem Umstand nicht schnell etwas ändert, verstaubt es bald in einem dunklen Regal - Spiel und Projekt gleichermaßen.

Damit all dies ein Einzelfall bleibt, haben wir uns fest vorgenommen die ständige Weiterentwicklung unseres Magazins zu unserer wichtigsten Aufgabe zu machen. Dazu gehört auch, dass wir euch, unsere Leser, viel direkter in das Projekt einbeziehen möchten.

Einen ersten Schritt in diese Richtung soll diese neue Seite darstellen, die erstens unsere Entwicklungen und zweitens euer Feedback jeder Art behandeln soll. Zu diesem Zweck sollen nun auch endlich

wieder eure zahlreichen Leserbriefe direkt im Magazin beantwortet werden. Kritik an der Ausgabe, Kommentare zu Artikeln und eure persönlichen Meinungen zu unseren Themen sind für uns von besonderem Interesse. Ebenso interessiert sind wir natürlich auch an euren inhaltlichen Vorschlägen. Kennt ihr etwa ein besonders interessantes Onlinespiel oder betreut ein Projekt, das unbedingt vorgestellt werden muss, zögert nicht und schreibt uns schnell eine Mail. Ihr seid die Leser, ihr bestimmt den Inhalt.

In diesem Sinne wünsche ich viel Spaß mit der neuen Ausgabe und freue mich auf jede Rückmeldung.

ANNOManiac

Leserbriefe

Diesen Bereich unserer neuen Einleitungsseite möchten wir ab der nächsten Ausgabe nutzen, um Leserbriefe abzurufen und zu beantworten. Dies ist also der perfekte Ort für euch, eure Meinung zum Magazin und seinen Themen kundzutun.

Ihr habt Verbesserungsvorschläge, Kritik oder wollt uns unbedingt eure Meinung zu einem unserer Themen mitteilen? Unsere Mailbox ist rund um die Uhr für euch geöffnet. Nutzt ganz einfach eine der folgenden Möglichkeiten, um uns direkt zu kontaktieren.

Der direkte Draht zur Redaktion ist unsere Mail-Adresse: redaktion@vaz-online.de

Noch unkomplizierter erreicht ihr uns über unser [Kontaktformular](#).

Auf der letzten Seite des Magazins findet ihr außerdem die Adressen der beteiligten Redakteure, die ihr natürlich auch gern direkt kontaktieren könnt.

Ein Hobbyredakteur auf Reisen

Schon seit einigen Monaten bieten wir immer neue Einblicke in die BreakOut Seminare der Berliner FHTW, besuchten in diesem Monat die zweite Role Play Convention und waren nicht zuletzt bereits vor fast zwei Jahren zu Gast bei den Orchester-aufnahmen zu Gothic 3.

Diese und ähnliche Events sind es, die nicht nur das Herz eines jeden Hobbyredakteurs höher schlagen lassen, sondern vor allem auch besonders interessant in der Berichterstattung sind. Aus genau diesem Grund wollen wir uns auch weiterhin

verstärkt auf diesen Bereich konzentrieren und freuen uns bereits auf Ereignisse wie die World Cyber Games, die Games Convention 2008 oder die neue GamesCom im Jahre 2009.

Ihr kennt selbst ein interessantes Event oder würdet gern einen Bericht in der VAZ veröffentlichen? Absolut klar, dass dann kein Weg an einer Mail an unser Redaktionsteam vorbei führt! Gast-schreiber sind bei uns stets willkommen.

Erste Bilder aus Gothic 4 veröffentlicht

Vor einer knappen Woche hatte das Warten auf die ersten Informationen zu Gothic 4 mehr oder weniger ein Ende. In den aktuellen Ausgaben der Gamestar und PCGames findet man neben einigen Neuigkeiten erste Screenshots aus einem Testlevel des Spiels, das zur Präsentation der Technik dient, sowie einige Artworks. Unter anderem zeigt eines dieser Artworks auch wieder einen Ort, der von einer magischen Barriere umschlossen wird. Wir gehen davon aus, dass die Bilder in Kürze auch frei im Internet verfügbar sein werden.

Nun zu den versprochenen Neuigkeiten: Zunächst einmal wurde der Untertitel des vierten Serienteils inzwischen von "Genesis" zu "Arcania" geändert. Das Spiel selbst soll zehn Jahre nach Gothic 3 auf den südlichen Inseln spielen und besonders die Magie in den Vordergrund rücken. So soll man etwa Tageszeit und Wetter mit Zaubern beeinflussen können, um sich Vorteile gegenüber den Gegnern zu verschaffen.

Auf nähere Informationen darf man sich spätestens zur Games Convention im August freuen.

Gothic 3 Addon angekündigt

Was bereits seit einer Weile als Gerücht durch das Internet geisterte, wurde nun offiziell bestätigt: Aktuell befindet sich ein Addon zu Gothic 3 in der Entwicklung. Über das Studio, das sich um die Entwicklung kümmert, ist bisher noch nichts bekannt. Sicher ist lediglich, dass es sich nicht um Piranha Bytes oder Spellbound handelt. Ebenfalls bekannt ist, dass es sich sehr wahrscheinlich um ein Standalone-Addon handeln wird, das also unabhängig vom Hauptspiel lauffähig sein dürfte. In erster Linie soll es

eine sinnvolle Verknüpfung der Geschichten des dritten und vierten Serienabschnitts sein.

Eine ganz besondere Möglichkeit bietet JoWood nun den Fans der Reihe. Im JoWood Forum dürfen diese Vorschläge für den deutschen Titel des Addons machen, das im Englischen den Namen "Forsaken Gods" tragen soll.

In [diesem Thread](#) kann jeder Interessierte drei Namen vorschlagen.

Witze



Mündliche Prüfung

Ein Jura-Student sitzt in der mündlichen Prüfung. Auf die vom Professor gestellte Fragen weiß er keine Antwort. Der Student, seiner Sache dennoch sicher, vereinbart mit dem Prof, dass, wenn dieser auf die Frage des Studenten keine Antwort weiß, er nicht nur die Prüfung bestanden hat, sondern auch noch eine 1 bekommt. Die Frage lautet wie folgt: Was ist unlogisch aber legal, logisch aber illegal sowie illegal und unlogisch? Der Prof weiß nach 20 Minuten keine Antwort. Er muß also den Studenten mit einer 1 ziehen lassen.

Der Prof, immer noch aufgebracht, fragt seinen Assi, ob er eine Antwort auf die Frage hat. Der Assi: "Sie sind 65 Jahre alt und haben ein 28 jährige Frau - das ist unlogisch aber legal. Ihre Frau hat einen Liebhaber - das ist logisch aber illegal. Sie geben dem Liebhaber ihrer Frau in der mündlichen Prüfung eine 1 - das ist illegal und unlogisch."



Die Kneipe

Kommt ein Mann eilig ins Lokal und ruft: „Herr Wirt, schnell einen Doppelten, ehe der Krach losgeht“. Er kippt den Doppelten hinunter und sagt: „Noch einen bevor der Krach losgeht.“ Als das Glas leer ist, hat der Wirt endlich die Gelegenheit zu fragen: „Was für ein Krach?“ „Ich kann nicht zahlen“, sagt der Mann.

Verspätung

Der Chef zum Angestellten: "Sie sind zwei Stunden zu spät zum Dienst gekommen! Haben Sie dafür eine Rechtfertigung?"

"Ja. Ich werde Vater."

"Glückwunsch! Wann denn?"

"In neun Monaten."



Der Taxifahrer

Ein Taxi-Passagier tippt dem Fahrer auf die Schulter um etwas zu fragen. Der Fahrer schreit laut auf, verliert die Kontrolle über den Wagen, verfehlt knapp einen entgegen kommenden Bus, schießt über den Gehsteig und kommt wenige Zentimeter vor einem Schaufenster zum Stehen.

Für ein paar Sekunden ist alles ruhig, dann schreit der Taxifahrer laut los: "Machen Sie das nie wieder! Sie haben mich ja zu Tode erschreckt!" Der Fahrgast ist ganz baff und entschuldigt sich voll Erstaunen: "Ich konnte ja nicht wissen, dass Sie sich wegen eines Schultertippens dermaßen erschrecken." "Ist ja auch mein Fehler", meint der Fahrer etwas ruhiger. "Heute ist mein erster Tag als Taxifahrer. Die letzten 25 Jahre bin ich einen Leichenwagen gefahren."

Flash Spiele, Browsergames und Co

Das Internet ist vollgestopft von ihnen, aber längst nicht alle Vertreter dieser Spezies sind tatsächlich sehenswert. Andererseits aber wird so manches gute Spiel schnell übersehen und erhält somit nicht die Aufmerksamkeit, die es eigentlich verdient hätte.

Wir wollen uns in dieser Rubrik voll und ganz den mehr oder weniger kleinen Onlinespielen widmen, die kostenlos sofort für jeden spielbar sind. Einige Exemplare, die uns besonders positiv aufgefallen sind, stellen wir euch an dieser Stelle in jeder Ausgabe vor.

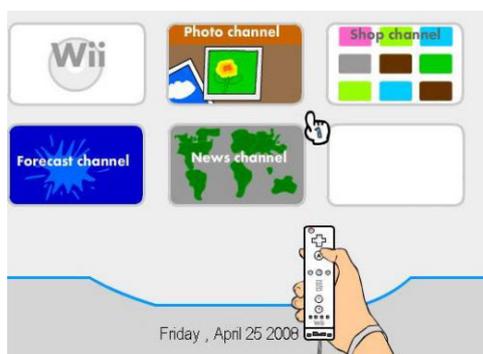
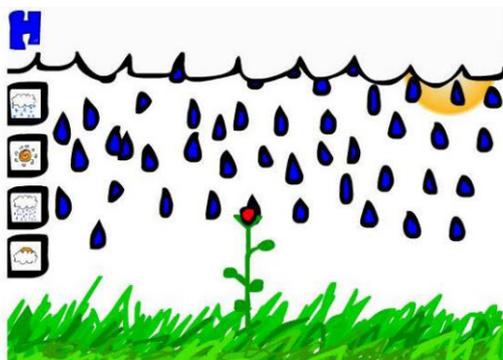
Viel Spaß beim Spielen!

Button Hunt 1 & 2

Bei Button Hunt und seinem Nachfolger dreht sich, wie der Name bereits verrät, alles um die Jagd nach einem roten Button. Das Prinzip ist ganz einfach: In jedem Level ist ein Button versteckt, der angeklickt werden muss. Die Verstecke und Interaktionsmöglichkeiten werden im Spielverlauf immer verrückter. Zwei Beispiele dafür zeigen die beiden Bilder: Links muss zunächst eine Blume wachsen, deren Blüte der Button ist, während der Button rechts in einem Menü versteckt ist, das dem der Nintendo Wii nachempfunden ist.

Teil 1: <http://www.nowthatsgaming.com/game/176/Button-Hunt.html>

Teil 2: <http://www.nowthatsgaming.com/game/177/Button-Hunt-2.html>



The Stupid Test 4

Intelligenztest einmal andersherum: Dieser Test macht nicht ganz ernst gemeinte Aussagen über die Dummheit seiner Spieler. Anfangs sind die Fragen noch durchaus logisch, während das Spiel gegen Ende endgültig jeden Ernst verliert. Das "Stupid Meter" informiert dabei über den Stand.

<http://www.nowthatsgaming.com/...>

How Many f's are in this sentence??
I went fishing on the fishing dock to fish for fish



POOM!

POOM! ist eigentlich ganz schnell erklärt: Eine Kugel fällt vom oberen Bildrand nach unten und muss auf festem Boden landen, um gleich wieder nach oben zu springen. Das Besondere dabei: Den Boden steuert man selbst mit der Maus und nach jedem Aufprall verändert er seinen Aufbau. So muss man ständig auf den Kugelschatten achten und den Boden entsprechend positionieren.

Dabei sollte man möglichst die richtigen Bodenfelder unter die Kugel schieben. Prallt diese etwa immer wieder nur auf grüne Felder, verliert sie naturgemäß an Schwung und fliegt weniger hoch. Felder mit Zielscheiben geben neuen Schwung, während gelb-schwarze Felder bremsen. Münzen bringen Bonuspunkte auf das Konto.

<http://www.gotused.com/games/poom/>



Canyon Defense



Canyon Defense ist ein Defense-Spiel der etwas leichteren, aber auch der anspruchsvolleren Art. Auf drei verschiedenen Karten versucht man in drei Schwierigkeitsstufen die feindlichen Truppen aufzuhalten. Zu diesem Zweck baut man Verteidigungsanlagen und besondere Gebäude, die Spezialfähigkeiten freischalten oder Geschütze verbessern.

Die Gegner treten ganz genretypisch jeweils in Wellen auf und spülen Geld in die Kasse, sobald sie erledigt wurden. Im Spielverlauf treten teilweise besonders schnelle oder gut gepanzerte Feinde auf, die gelegentlich sogar über einen Schutzschild verfügen, den man mit einem speziellen Geschütz bekämpfen kann. Auch fliegende Einheiten sind natürlich mit dabei.

Besonders hilfreich in problematischen Situationen sind die Spezialfähigkeiten, die man freischaltet, indem man besondere Gebäude errichtet. So kann man entweder eine mächtige Rakete aufs Spielfeld feuern, die viele Gegner trifft oder die Zeit für einen Moment anhalten.

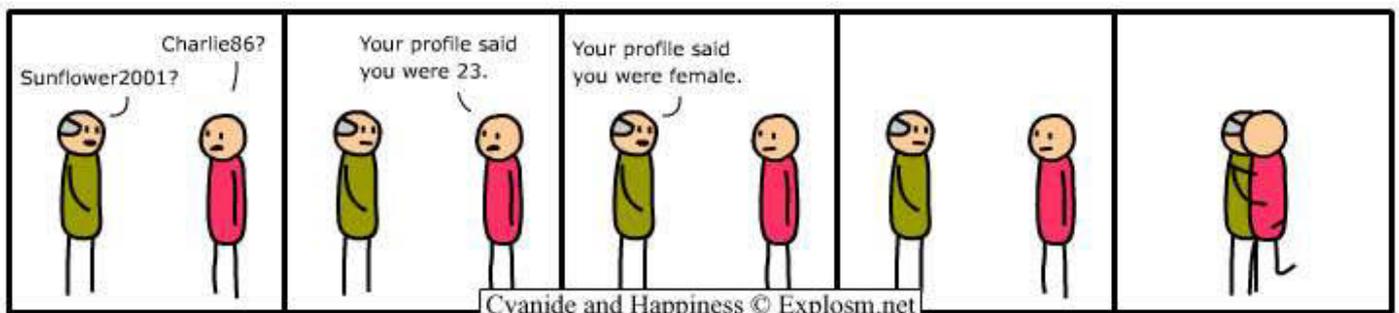
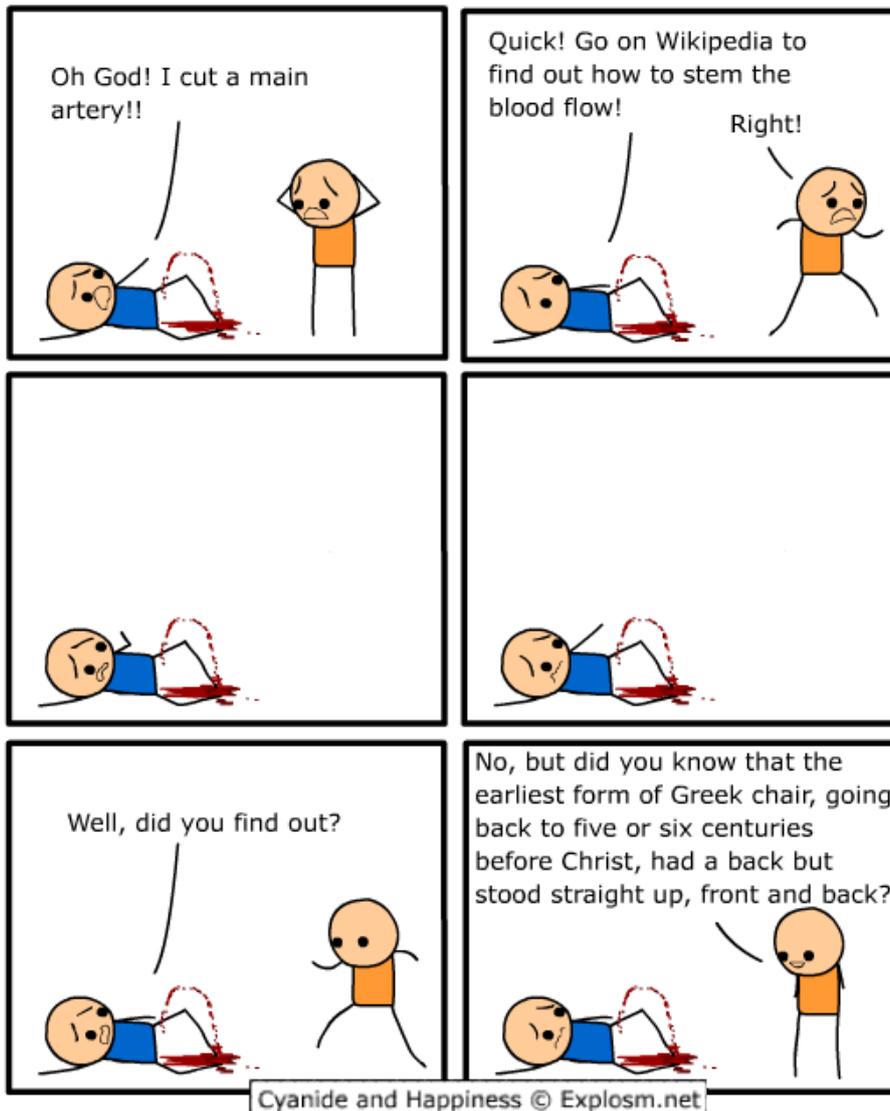
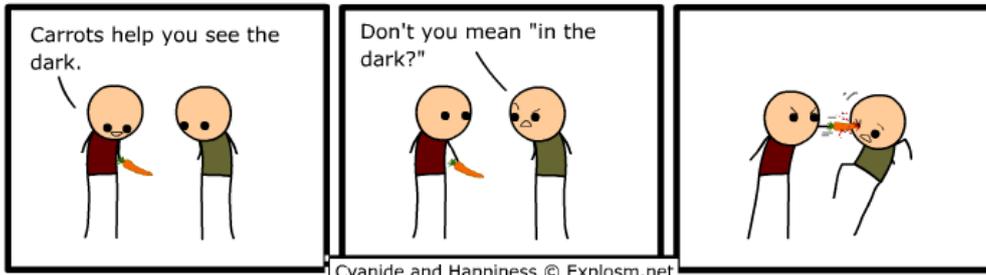
Auch für Einsteiger empfiehlt sich nach kurzem Einspielen die höchste Schwierigkeitsstufe oder ein schwieriges Level, da das Spiel sonst recht schnell und problemlos beendet ist.

<http://www.miniclip.com/games/canyon-defense/de/>



Comics

Cyanide & Happiness @ Explosm.net



Role Play Convention 2008

Am 26. und 27. April war es wieder einmal soweit: Zum zweiten Mal trafen sich im schönen Münster Rollenspieler aus ganz Deutschland und Umgebung auf der Role Play Convention, um sich über die neusten Entwicklungen zu informieren und Spielpartner zu treffen. Im Vordergrund standen die Ausrichtung dieses Magazins, zweitens aber vor allem auch mangelndes Fachwissen. Etwaige Nachhilfeangebote können gern per Mail an mich gerichtet werden.

Das Angebot der Messe

Drei Hallen sowie das Außengelände der Halle Münsterland nutzten diverse Spieleentwickler, Verlage und sonstige Aussteller, um ihre Produkte zu präsentieren. Neben den vielen Neuigkeiten gab es natürlich auch noch diverse gemütliche Spielrunden für Fans der Bereiche Pen&Paper, Trading Card Games und Tabletop. Auch LARP-Fans mit Kostümen aller Art waren zahlreich vertreten und tummelten sich mit besonderer Vorliebe auf dem Mittelaltermarkt hinter den Hallen. Nachdem selbiger im Jahr 2007 noch in einer Halle und direkt gegenüber der laut beschallten Hauptbühne seinen Platz gefunden hatte, darf hier ruhig schon einmal von einem

gewaltigen Fortschritt die Rede sein.

Freunde der weiteren Arten des Rollenspiels mögen mir nun verzeihen, wenn ich im Folgenden vor allem auf die Geschehnisse aus dem Bereich der Computerspiele eingehe. Dazu zwingt mich erstens die Ausrichtung dieses Magazins, zweitens aber vor allem auch mangelndes Fachwissen. Etwaige Nachhilfeangebote können gern per Mail an mich gerichtet werden.

Bühnenprogramm

Besonders viel los war von morgens bis abends an den Ständen von buffed, gamona, dem Hauptsponsor Roccat sowie auf der großen Messebühne. Während bei buffed und gamona diverse aktuelle und zukünftige Spiele präsentiert wurden, setzte der Hardwarehersteller Roccat später vornehmlich auf lautes Gebrüll, um Besucher anzulocken. Allen drei Ständen gemeinsam waren Liveraids aus World of Warcraft. Bei Roccat konnte der interessierte Besucher einigen Spielern gar direkt über die Schulter schauen, während diese sich durch den schwarzen Tempel kämpften.

Den Auftakt unter den vielen Präsentationen bot der Stand von buffed, an dem gegen Mittag zum ersten Mal Age of Conan über den Bildschirm flimmerte. Es folgten im Laufe des Tages Der Herr der Ringe Online, Das Schwarze Auge: Drakensang, Chronicles of Spellborn und Sacred 2. Ganz ähnlich sah das Programm bei gamona aus, wo außerdem noch das Weltraumspiel Jumpgate Evolution präsentiert wurde und sogar erstmals



Morgens, halb zehn in Münster: Die ersten Besucher warten auf die Eröffnung der Messe.

angespielt werden konnte. Der Höhepunkt an beiden Ständen fand jeweils nach der Präsentation von Sacred 2 statt. Diese nämlich wurde gefolgt von einem kleinen Besuch der Band Blind Guardian, die nicht nur Autogramme gab, sondern vor allem ihren Song zum Spiel vorstellten - leider nur in Form eines Videos mit Spielszenen.

Die große Messebühne bot Platz für diverse Events. So standen etwa einige Spiele des ESWC Warcraft 3 Turniers auf dem Plan, die stilgerecht live kommentiert wurden. Weiteres Highlight waren ein Kostümwettbewerb und ein Kurzauftritt von Jan Hegenberg, der am späteren Abend noch den krönenden Abschluss des Konzerts auf der Außenbühne bildete. Auch Sacred 2 konnte am Nachmittag noch einmal auf der großen Leinwand bewundert werden.

Stargäste in Münster

Mit interessanten und mehr oder weniger berühmten Persönlichkeiten wurde in Münster keineswegs geheizt. Den ersten großen Auftritt der Messe hatten dabei Oskar Pannier und Marvin Clifford, die Zeichner der Comichelden Shakes und Fidget. Mit ihren beiden Charakteren, die ihnen bekanntlich sehr ähnlich sehen, dürften sie vor allem Spielern von World of Warcraft bekannt sein. Shakes, der menschliche Krieger, und Fidget, der mehr oder weniger magisch begabte Gnom, erleben in den Comics so manches an das Spiel angelehnte Abenteuer. Am Stand von buffed signierten die beiden zu festgelegten Zeiten alles, was ihnen in die Finger kam. Üblicherweise ihr erstes eigenes Comicheft, das direkt nebenan im buffed-Shop erworben werden kon-



Die Zeichner von **Shakes & Fidget** waren am buffed.de-Stand zu Gast. Links im Bild: **Marvin Clifford**, der „echte“ Fidget.



Jan Hegenberg sorgte am Nachmittag auf der Hauptbühne für gute Stimmung.



Hoher Besuch: Bei buffed und gamona hatte die Band **Blind Guardian** jeweils einen - leider nicht musikalischen - Kurzauftritt.



Sacred 2 wurde gleich mehrfach vorgestellt und konnte an diversen Orten angespielt werden. Hier ist gerade die Präsentation auf der Messebühne zu sehen. Gezeigt wird eine **Seraphim auf ihrem Tiger**, dem spezifischen Reittier für diesen Charakter, der übrigens atemberaubend real wirkt.

nte. Mit viel Witz und manch schräger Grimasse sorgten sie für gute Laune.

Der wohl bekannteste Gast der Messe war die bereits erwähnte Band Blind Guardian. Sichtlich gut gelaunt besuchten drei der vier Bandmitglieder die Role Play Convention und stellten an gleich zwei Ständen ihren Song zum Spiel Sacred 2 in Videoform vor. Anschließend stand jeweils noch eine kleine Fragerunde mit dem Publikum auf dem Plan, die ein paar neue Informationen zur näheren Zukunft der Band bot. Im Jahr 2010 soll demnach das nächste reguläre Studioalbum veröffentlicht werden. Ebenfalls für 2010 ist ein Orchesterprojekt geplant, das in Albumform veröffentlicht und vermutlich auf einem weiteren Blind Guardian Festival gespielt werden soll. Zum Ende beider Auftritte sorgten die Bandmitglieder noch einmal für großes Gedrängel: Auch sie gaben fleißig Autogramme und lockten so die zahlreich erschienenen Fans an den jeweiligen Stand.

Auch der dritte bekannte Gast wurde bereits genannt.

Jan Hegenberg, vor allem bekannt als Sänger diverser Warcraft-Songs und Spieler-Hymnen im allgemeinen, trat am Samstag gleich zweimal auf. Zunächst heizte er mit einem Kurzauftritt den Zuschauern vor der Hauptbühne ein und stellte am Abend zudem den Höhepunkt des Konzerts auf der Außenbühne dar.

Spiele der Messe

Eine der drei Messehallen stand an jenem Wochenende ganz im Zeichen der Computer- und Konsolenspiele. Nicht nur fanden über den ganzen Tag verteilt diverse Präsentationen statt, es gab auch zu praktisch jedem vorgestellten Spiel einen eigenen Stand oder wenigstens ein paar Rechner zum Probespielen. Besonders lang war die Schlange erwartungsgemäß am Stand von Warhammer Online.

Sacred 2

Ascaron, die Entwickler von Sacred 2, waren gleich mit einem ganzen Truck angereist, dessen Innenraum 16 Spieler für Multiplayer-Runden nutzen konnten. Ebenso interessant

waren die Szenen, die die Entwickler während der drei Präsentationen zeigten. Besonders eindrucksvoll erschienen dabei die grafischen Effekte. In einem Sumpfgebiet wurde beispielsweise des Wettersystem anhand eines Gewitters demonstriert. Jeder Blitzschlag lässt das Bild dabei kurzzeitig extrem hell aufleuchten und hat natürlich einen markerschütternden Donnerschlag zur Folge. Der prasselnde Regen wirkt besonders realistisch, wenn er auf Wasserflächen trifft und jeder Tropfen dabei tatsächlich Spuren auf der Oberfläche hinterlässt. Zur Simulation des Tag-Nacht-Wechsels sprang das Team dann in die Hauptstadt der Hochelfen, wo in schneller Folge die Auswirkung der Tageszeiten auf Licht und Schatten gezeigt wurde. Ebenfalls wirkt sich dies auf das Verhalten der Charaktere aus, die einem eigenen Tagesablauf folgen sollen. Für Hoffnungen im Bezug auf die spielerische Freiheit sorgte die Ankündigung diverser Geheimnisse abseits der Hauptgeschichte. So zeigte man zum Beispiel die Mitglied-

er eines rätselhaften Kultes, der Spielern, die streng dem roten Faden folgen, völlig entgehen soll. Wer sich aber etwas genauer umschaute, wird, so die Versprechung, eine ganze Questreihe finden, die sich mit dem Geheimnis dieses Kultes beschäftigt.

Die Barbaren kommen

Ein weiteres Highlight der Messe für alle Computerspieler stellte das kommende Onlinespiel Age of Conan dar. Abwechselnd auf Deutsch und Englisch präsentiert, war das Spiel ebenfalls auf diversen Leinwänden und am eigenen Stand zu sehen. Besonders interessant schien dabei etwa die Ankündigung, dass die ersten 20 Charakterlevel sehr stark auf das Erzählen der Spielgeschichte ausgerichtet sein sollen. So soll man sich als Spieler schon fast wie in einem Singleplayerspiel vorkommen. Demonstriert wurde dies bei einem Vulkanausbruch, in den man hineinstolpert. In einem angenehm atmosphärischen Abschnitt bahnte sich der Charakter dabei den Weg an ständig einschlagenden



Diverse Stände und Livemusik lockten die Besucher auf den hübschen **Mittelaltermarkt** hinter den Hallen. Das Wetter spielte glücklicherweise mit.

Felsbrocken und brennenden Feinden vorbei. Ebenfalls vielversprechend ist das Kampfsystem, bei dem Nahkämpfer jeden Schlag selbst ausführen müssen und dabei sogar Schlagrichtungen wählen können. Im Gegenzug dazu sollen Feinde auch ihre Deckung auf bestimmte Richtungen verlagern können, was sie besonders anfällig an anderen Stellen macht. Versprochen wurde sogar, dass Feinde ihre Deckung am Verhalten des Spielers orientieren und so entsprechend reagieren, wenn dieser ununterbrochen etwa nach oben rechts schlägt. Auch für Fernkämpfer scheint der Kampf interessant zu werden: Das Spiel schaltet bei gezogenem Bogen auf Wunsch in eine Ego-Ansicht, in der erneut jeder Angriff selbst gezielt und ausgeführt wird. Automatisches ist in Age of Conan keine Alternative, was für ordentlich frischen Wind in den Kämpfen sorgen könnte. Sehr individuell dürfte das Spiel außerdem bei der Charaktererstellung werden. Sehr detailliert können mit dut-

zenden Schieberegler einzelne Körperteile an die eigenen Wünsche angepasst werden.

Fazit

Für mich persönlich hat sich die RPC nach ihrem ersten Auftritt im vergangenen Jahr noch einmal deutlich gesteigert. Die Dichte der interessanten Präsentationen war angenehm hoch, was allerdings diesmal auch auf die Zuschauermengen zutrif. Besonders an den wirklich großen Ständen war es zeitweise deutlich enger als noch vor einem Jahr. Wirklich zu voll war es dennoch nicht. Selbst direkt vor der Hauptbühne konnte, etwas Wartezeit vorausgesetzt, immer noch ein Sitzplatz ergattert werden.

All jenen, die die Messe bisher noch nicht besucht haben, kann ich nur wärmstens empfehlen, in einem Jahr vorbeizuschauen. Die nächste RPC soll noch einmal deutlich wachsen und wird diesmal an drei Tagen stattfinden. Ort des Geschehens wird vom 3. Bis zum

5. April das Messegelände in Köln sein, das ab 2009 auch die neue GamesCom beherbergen wird. Den passenden Bericht zur Messe werdet ihr selbstverständlich in der VAZ finden.

ANNOniac

Weitere Bilder befinden sich in unserer Galerie auf galerie.vaz-online.de



Schon vom letzten Jahr bekannt und auch diesmal wieder mit dabei: Der **Fruchtwinestand** und sein Besitzer in passendem Outfit.

Dark Messiah of Might and Magic

Bei Dark Messiah handelt es sich um ein Actionspiel mit Rollenspielelementen.

Gekämpft wird dabei mit Schwert, Bogen und Magie. Gesteuert wird die Spielfigur jedoch nur in der Egoperspektive. Ob das gut herausgekommen ist, erfahrt ihr in diesem Test...

Story

Der Spieler übernimmt die Rolle von Sareth – einem jungen Zauberlehrling. Sein Mentor – der Zauberer Phenrig – nimmt ihn am Anfang des Spieles mit zu einer Suche nach einem Kristall. Dies stellt auch gleich das Tutorial dar. Phenrig unterstützt Sareth zwar, jedoch bekommt man ihn nie zu Gesicht.

Als man das Artefakt geborgen hat, will Phenrig, dass Sareth nach Steinhelm geht und dort das Artefakt an Mene-lag abgibt. Zur Unterstützung kommt Xana mit. Sie verschmilzt mit dem Körper von Sareth. Von nun an hört man immer wieder ihre Stimme in seinem Kopf.

Als man in Steinhelm ankommt, wird die Stadt gerade von Nekromanten angegriffen. Sareth kann dabei beim Töten eines untoten Zyklopen mithelfen. Daraufhin trifft man auf Leanna – die Nichte von Mene-lag. Sie führt den Spieler zu ihrem Onkel. Dieser erklärt, dass schon bald eine weitere Expedition stattfinden soll. Das Ziel dieser Expedition ist der Spinnentempel. Bevor man jedoch aufbricht, wird Menelag von einem Ghuul getötet. Dieser klaut auch noch das Artefakt, welches man im Tutorial geborgen hat. Sareth muss nun das Artefakt wiederbeschaffen...

Grafik

Zwar war die Grafik schon beim Release nicht auf dem neuesten Stand der Technik, aber sie sieht nicht allzu sch-

lecht aus. Teilweise ist die Umgebung jedoch ein bisschen detailarm.

Dark Messiah basiert auf der Source Engine von Valve. Das bedeutet, dass auch die Physik eine Rolle spielt. Zum Beispiel beim Herstellen eines Feuerpfeils. Man nimmt einen normalen Pfeil, spannt ihn in den Bogen ein und hält ihn übers Feuer. Der Pfeil fängt an zu brennen und schon hat man einen Feuerpfeil.

Gameplay

Bei diesem Spiel handelt es sich zwar um ein Actionspiel. Jedoch gibt es einige Rollenspielelemente. So kriegt man im Verlaufe des Spieles Skillpunkte für erfüllte Aufgaben. Diese kann man dann in verschiedene Fertigkeiten investieren. So entwickelt sich Sareth zu einem Krieger, einem Assassinen, einem Magier oder auch zu einer Mischung aus allem. Jedoch ist es am einfachsten als Krieger. Die anderen beiden Klassen sind zu schwer, da sie nicht so gut ausbalanciert sind.

Je nach dem, als was man spielt, kämpft man mit Bögen, Schwertern, Dolchen, Stöcken oder Schilden. Die jeweiligen Waffen haben zum Teil spezielle magische Fähigkeiten. So kann man mittels eines Eisbogens Gegner einfrieren.

Das Kämpfen – welches im Zentrum des Spieles steht – gestaltet sich sehr abwechslungsreich. Man kann sich dabei nämlich seine Umgebung zu Nutzen machen. So kann man zum Beispiel Gegner mit einem Fusstritt in den Abgrund stoßen.

Ein wichtiges Utensil zum Überwinden von Hindernissen ist der Seilspannbogen. Diesen findet man schon relativ früh im Spiel und man wird ihn immer wieder brauchen. Mit diesem speziellen Bogen kann man einen Pfeil abschießen, an dem ein Seil ange-



Klein und handlich: das **Inventar** samt **Fähigkeitenbaum**.

bracht ist. Damit kann man auf höhere Stellen gelangen.

Alles in allem kann ich sagen, dass sich das Spielen abwechslungsreich gestaltet. Auf der einen Seite gibt es actionreiche Kämpfe, auf der anderen gibt es ein paar kleine Rätsel zu lösen.

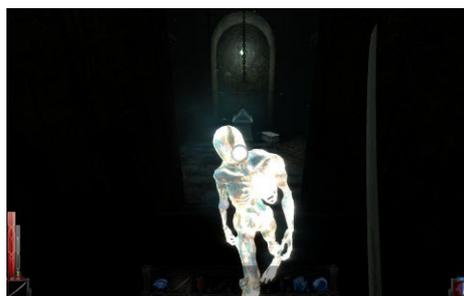
Fazit

Zuerst habe ich mich gefragt, ob das gut gehen kann. Ein Actionspiel mit Rollenspielelementen und das alles in Egoperspektive. Aber das Spiel hat mich positiv überrascht. Die Kämpfe machen Spaß und sind abwechslungsreich – jedoch auch sehr brutal. Alles in allem kann ich das Spiel weiterempfehlen.

Sandstroh



Beim Kämpfen kann man dem Gegner einen **Fußtritt** verpassen.



Man kann Gegner auch **einfrieren**.

Dark Messiah

Fakten

Entwickler: Arkane Studios
 Publisher: Ubisoft
 USK: keine Jugendfreig.
 Preis: ca. 10 Euro

Hardwareanforderungen

2.6GHz Pentium 4
 128MB Grafikkarte
 512MB RAM
 7GB Festplatte

Pro und Contra

+ tolles Kampfsystem
 + gut umgesetzte Ego-Ansicht
 + coole Physik
 + gutes und böses Ende
 - teils lange Ladezeiten

S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl



Das **Wettersystem** ist gut gelungen - hier gibt es gerade ein Gewitter.



Dieser Händler vergibt den **ersten Auftrag**.

Sechs Jahre lang mussten die Fans von Stalker warten bis das Spiel endlich erschienen ist. Die Geschichte rund um die Reaktorkatastrophe in Tschernobyl ist aber dann rundum gelungen.

Die Katastrophe von Tschernobyl

Am 2. April 1986 ereignete sich im Kernkraftwerk Tschernobyl eine furchtbare Katastrophe. Mängel in den Konstruktionen des Reaktors, Planungs- und Bedienungsfehler bei einem Testversuch führten zu einem Super-GAU (Grösster anzunehmender Unfall). Das radioaktive Material verseuchte die ganze Umgebung und führte zum Tod von vielen Menschen. Noch heute leiden die Menschen darunter.

Was sind Stalker?

S.T.A.L.K.E.R. steht für Scavenger, Trespasser, Adventurer, Loner, Killer, Explorer, Robber. Auf Deutsch etwa: Plünderer, Eindringling, Abenteurer, Einzelgänger, Mörder, Entdecker, Räuber.

Stalker durchforsten die Umgebung von Tschernobyl und suchen dort nach seltenen Artefakten. Sie müssen jedoch in der lebensfeindlichen Ge-

gend mit Anomalien und Mutanten auskommen.

Story

Die Geschichte des Gezeichneten - welchen man spielt - beginnt auf einem Lastwagen voll Leichen. Während eines Gewitters schlägt ein Blitz ein und es gibt einen Unfall. Als das Gewitter vorbei ist, kommt ein weiterer Stalker und rettet den Gezeichneten.

Dieser hat jedoch sein Gedächtnis verloren. Das einzige, was ihm geblieben ist, ist sein PDA mit dem Auftrag einen gewissen Strelok zu töten. Von nun an erledigt man verschiedene Aufträge um eine bessere Ausrüstung zu bekommen. Dabei dringt man immer tiefer in das verseuchte Gebiet ein und stellt sich gegen die Gefahr, die von Mutanten, Banditen, Militär und Anomalien ausgeht.

Grafik

Die Entwickler haben die Umgebung so detailgetreu wie möglich nachgebaut. Das sieht man im Spiel auch. Das Spiel sieht toll aus und die Atmosphäre gibt einen guten Eindruck vom verstrahlten Tschernobyl.

Die trostlose und öde Gegend ist sehr gut umgesetzt. An

jeder Ecke spürt man eine Bedrohung. Egal ob von Mutanten, Militär oder Banditen. Es gibt auch einen dynamischen Tag- und Nachtwechsel. Während der Nacht herrscht dabei eine besondere Stimmung, weil es ziemlich dunkel ist und man Gegner nicht immer gleich erkennt. Da kann es schon dem einen oder anderen Schock geben. Allerdings gibt es da ja noch die gute alte Taschenlampe, welche ein wenig Licht in die Dunkelheit bringt.

Gameplay

Während des Spielens findet man immer wieder seltene Artefakte, welche den Schutz gegen Strahlung oder die maximale Lebensenergie erhöhen. Man findet auch immer wieder Anomalien, welche man umgehen sollte, da sie sonst dem Spieler schaden. Ausser man hat einen guten Schutzanzug. Es gibt dabei mehrere verschiedene Anomalien. Einige kann man daran erkennen, dass die Umgebung verschwimmt, andere wiederum schleudern den Spieler in der Luft umher. Das zeigt, wie lebensfeindlich das Gebiet ist. Anfangs hat man noch nicht viel. Nicht viel mehr als eine Lederjacke. Aber sobald man die ersten Aufträge erhält, bekommt man auch Waffen. Damit muss man nun gegen einige Mutanten und Banditen ankämpfen.

Man findet zwar immer wieder Waffen, Munition und Nahrung, jedoch gibt es ein Gewichtslimit. Daher muss man immer darauf achten, was man mitnimmt. Wird der Rucksack zu schwer, leidet die Kondition darunter - die Ausdauer wird schneller verbraucht. Da die Gewichtsbeschränkung nicht wirklich grosszügig bemessen wurde, muss man immer wieder Ge-

genstände wegwerfen, wenn man wieder zu viel geplündert hat.

Die Aufträge führen immer näher zum Reaktor und somit auch zu Strelok. Aber um in die Nähe des Reaktors zu kommen, braucht man erst einmal den richtigen Schutzanzug. Sonst überlebt man es keine Sekunde lang.

Fazit

Nur was lange währt, wird auch gut. Sechs Jahre langes Warten hat sich gelohnt. S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl ist ein tolles Spiel, welches ich weiterempfehlen kann. Zwar gibt es einige Bugs, aber vor allem die Atmosphäre gleicht das locker wieder aus.

Sandstroh



Dieser **Stalker namens Wolf** gibt dem Spieler ein wenig Ausrüstung.

S.T.A.L.K.E.R.

Fakten

Entwickler: GSC Game World
 Publisher: THQ
 USK: keine Jugendfreig.
 Preis: ca. 20 Euro

Hardwareanforderungen

2.0GHz Pentium 4
 128MB Grafikkarte
 512MB RAM
 10GB Festplatte

Pro und Contra

+ tolle Atmosphäre
 + spannende Story
 + detaillierte Grafik
 + mehrere Enden
 - einige kleinere Bugs
 - lange Fußwege

Assassin's Creed

Mit scharfen Klingen und Wurfmessern bewaffnet reitet, klettert und springt der Assassine Altair durch eine Welt zur Zeit des Dritten Kreuzzugs. Obwohl Altair auf nahezu jedem Screenshot zu sehen ist und seine Akrobatik voll und ganz im Mittelpunkt steht, ist er doch nicht wirklich der Hauptcharakter in Assassin's Creed. Dieser trägt den wohl etwas weniger bekannten Namen Desmond Miles und ist ein Nachfahre des Assassinen, der in einer nahen Zukunft lebt. Viel erfahren wir zunächst nicht über ihn selbst und über das geheimnisvolle Labor, in dem er sich befindet. Gesellschaft leisten ihm dort zwei Wissenschaftler, die für den Konzern arbeiten, der für Desmonds Lage verantwortlich ist.

Der Hauptteil des Spiels dreht sich um den sogenannten Animus, ein Gerät des eben genannten Konzerns, das Einblicke in die Erinnerungen eines Menschen gewährt. Diese seien, so die Erklärung des Spiels, fester Bestandteil des genetischen Materials. Auf diese Weise wollen die Wissenschaftler an die Erinnerung an Desmonds Vorfahren gelangen. Welches Ziel hinter diesen Bemühungen steckt, soll an dieser Stelle nicht verraten werden.

Erinnerung an alte Zeiten

Wann immer Desmond in den Animus steigt, können verschiedene Erinnerungen geladen werden, die nach und nach freigespielt werden. Am Anfang des Rückblicks steht ein kleines Erklärungsprogramm, das die Grundlagen der Steuerung erklärt und in das Spielprinzip einführt. Gleich darauf beginnt der wichtigste Teil des Spiels. Altair befindet sich gemeinsam mit zwei weiteren Assassinen in einem

Höhlensystem und soll dort scheinbar einen Schatz bergen. Leider hat dieser auch die Aufmerksamkeit der Templer auf sich gezogen, wodurch man wenig später erste Bekanntschaft mit ihnen macht. Altair trifft dabei eine verheerende Fehlentscheidung, die ihn zur Flucht zwingt und einen seiner Kameraden das Leben kostet. Die Strafe erhält er kurze Zeit später bei seiner Ankunft in Masyaf, der Assassinenfestung, die, wie auch die weiteren Schauplätze des Spiels, real existiert. Altair verliert seinen Titel in der Bruderschaft und ganz nebenbei nahezu alle Waffen und Spezialfähigkeiten. Stattdessen erhält er einen neuen Auftrag und die Chance zur Wiederherstellung seines alten Standes. Seine nächsten Opfer sollen neun wichtige Anführer des Kreuzzugs sein, die nun nach und nach eingeschaltet werden müssen. Jeder erfüllte Auftrag bedeutet dabei einen neuen Rang und bietet vor allem neue Waffen und Fähigkeiten, die zuvor verloren gingen.

Akrobatik eines Assassinen

Die Steuerung des Assassinen ist relativ vielseitig, aber selbst mit einer Tastatur relativ schnell erlernt. Wichtigstes Element dabei sind die beiden grundlegenden Bewegungsarten. Standardmäßig befindet sich Altair im "unauffälligen" Modus. In diesem Modus kann er beispielsweise Gelehrte nachahmen, wodurch er zwar extrem langsam, aber auch unauffällig wird. Weiterhin können störende Menschen relativ sanft aus dem Weg geschoben werden. Hält man bei Standardeinstellungen nun die rechte Maustaste gedrückt, schaltet Altair in den "auffälligen" Modus. Er läuft nun wesentlich schneller,



Auch im **Kampf gegen mehrere Gegner** gibt Altair ein gutes Bild ab.

kann zusätzlich sprinten und springen oder andere Menschen greifen und wegstoßen. Natürlich wird macht er auf diese Weise aber auch die Wachen auf sich aufmerksam. Die Bewegung durch die freie Spielwelt ist grundsätzlich sehr komfortabel. Hält man die Sprungtaste gedrückt, springt Altair an Abgründen automatisch. Wände und sonstige Objekte, die den nötigen Halt bieten, erklettert er durch einfaches Drücken der Richtungsstasten im auffälligen Modus. Dabei sollte man aber tatsächlich nach passenden Griffen suchen. Altair erklettert dementsprechend nicht jede Wand, sondern benötigt stets einen sichtbaren Halt.

Kampfsteuerung

Besonders wichtig ist natürlich auch die Steuerung in den Kämpfen, die im Spielverlauf ständig erweitert wird. Grundsätzlich stehen drei verschiedene Waffen zur Verfügung: Ein Kurzschwert, die versteckte Klinge am Arm und eine Kombination aus Dolch und Wurfmessern, die je nach Abstand zum Gegner automatisch passend gewählt wird. Außerdem kann Altair mit den blanken Fäusten zuschlagen. Der versteckten Klinge kommt dabei eine besondere Aufgabe zu. Sie kann einerseits für heimliche Attentate verwendet werden, bietet sich aber andererseits auch an, wenn ein Gegner sehr schnell ausgeschaltet werden muss. Im auffälligen Modus kann Altair so beispielsweise einen feindlichen Bogenschützen auf den Dächern der Stadt anspringen und ausschalten, bevor dieser überhaupt zum Pfeil greifen kann.

Innerhalb von Kämpfen verfügt Altair, sofern man sie bereits freigespielt hat, über diverse defensive und offensive Fähigkeiten. Zur Verteidigung

kann er feindlichen Angriffen entweder ausweichen oder sie abblocken. Reagiert man beim Blocken schnell genug, führt er sogar einen sehr starken Konter aus, der den Gegner in den meisten Fällen auf der Stelle erledigt. Neben ganz gewöhnlichen Angriffen, die durch Mausklicks ausgeführt werden, kann Altair außerdem Gegner greifen und daraufhin wegstoßen. Gleiches gilt allerdings auch für alle Feinde, weshalb Altair im späteren Verlauf auch lernt, sich selbst aus einem solchen Griff zu befreien.

Die volle Kontrolle

Einige kleine Kniffe sorgen sogar während der Zwischensequenzen in Spielgrafik und der Ladezeiten für Atmosphäre. So wird der Spieler so gut wie nie völlig aus dem Geschehen gerissen, weil Altair selbst während der Zwischensequenzen und Dialogen meist steuerbar bleibt, sofern die Kamera auf ihn gerichtet ist. Selbige kann an vielen Stellen nämlich durch einen beliebigen Tastendruck in andere Perspektiven versetzt werden. Auch während der Ladezeiten kommt keine Längeweile auf: Statt eines einfachen Ladebildschirms, darf man Altair dabei noch immer steuern - allerdings lediglich durch die technisch wirkende blaue Welt, die bereits aus dem Tutorial bekannt ist. Da die Ladezeiten gerade auf schwächeren Rechnern recht lang werden können, gefällt mir persönlich diese Idee extrem gut.

Auf der Flucht

Nicht gerade selten erregt Altair durch sein Verhalten die Aufmerksamkeit der Wachen. Wird er etwa bei einem Mord erwischt oder



Desmond Miles, der eigentliche Hauptcharakter des Spiels, im Gespräch mit Lucy Stillman, die die Experimente mit ihm beaufsichtigt.

Ablauf eines Attentats Sibrand in Akkon



Alle Nachforschungen sind abgeschlossen. Der Templer Sibrand links im Bild ist unser Ziel.



Nach obigem Auftritt zieht er sich auf ein Schiff zurück. Achtung: Altair kann nicht schwimmen.



Also erklettern wir selbiges möglichst unauffällig...



... und schleichen uns ebenso vorsichtig heran.



Aufgabe erfüllt. Nach dem Tod des Opfers folgt nun eine wilde Flucht durch die Stadt.



Beim Kontaktmann beenden wir den Auftrag.

bewegt sich zu auffällig an ohnehin schon misstrauischen Wachen vorbei, nehmen diese sofort die Verfolgung auf. Zwar könnte man nun ganz einfach das Schwert zücken und sich in den Kampf stürzen, doch liegt üblicherweise eher die rasante Flucht in der Natur eines Assassinen. Zu diesem Zweck ist an vielen Stellen eine der vier Möglichkeiten zum Untertauchen zu finden. Haben die Wachen Altair erst einmal aus den Augen verloren, kann er entweder in einen Heuhaufen springen, sich unter eine Gruppe von Gelehrten mischen, sich zwischen zwei Stadtbewohnern auf eine Bank setzen oder eines der vielen Verstecke auf den Dächern aufsuchen. Selbst wenn die Verfolger dann direkt an ihm vorbei gehen, können sie Altair nicht mehr entdecken, weshalb sie die Verfolgung wenig später aufgeben.

Bevor Altair das Untertauchen gelingt, turnen die Wachen ebenso akrobatisch durch die Städte, wie er selbst und folgen ihm somit an nahezu jeden Ort. Einzige Ausnahme: Die Wachen erklettern keine Gebäude und brauchen somit Leitern oder relativ geringe Höhenunterschiede. Können sie Altair einmal nicht direkt folgen, sind sie aber trotzdem noch lange nicht untätig. In diesem Fall greifen sie zu kleinen Steinen auf dem Boden und versuchen den Flüchtigen durch einige beherzte Würfe zurück auf den Boden zu holen.

Das Virtuelle in der virtuellen Welt

Wie bereits zu Beginn erwähnt, spielt die Hauptgeschichte von Assassin's Creed in naher Zukunft und nicht zur Zeit des Assassinen Altair. Das hat zur Folge, dass man zwischen den einzelnen Bestandteilen des Assassinenabenteuers immer wieder in eine sehr sterile und technische Umgebung geworfen und somit aus der grandiosen Atmosphäre im Königreich gerissen wird. Das ist zwar eine durchaus interessante Idee, stört gelegentlich aber, was speziell daran liegt, dass sich die Geschichte im Labor nur sehr schleppend entwickelt. Im Grunde muss man den Animus lediglich immer wieder verlassen, um als Desmond schlafen zu gehen und am nächsten Tag erneut in den alten Erinnerungen wühlen. Optimal können immer wieder neue E-Mails an den diversen Computern im Labor abgerufen werden, die

kleinere Informationsschnipsel bieten, aber auch keineswegs eine spannende Geschichte erzeugen. Spannend wird es in der "realen" Welt erst gegen Ende. Leider empfinde ich einen Großteil dieser Ausflüge durch das Labor aus diesen Gründen eher als Schikane. Da verspreche ich mir vom Nachfolger noch deutlich mehr. Ganz ähnlich sieht es aus, wenn mitten im Spiel plötzlich zu späteren Ereignissen "vorgespult" wird, wie das Spiel es bezeichnet. Hier hätte ich gelegentlich wenigstens gern die Möglichkeit, die entsprechende Stelle selbst zu erreichen - Zumal auf diese Weise häufig relativ kurze Wege übersprungen werden. Auch dies sorgt dafür, dass man immer wieder aus dem eigentlich interessantesten Teil gerissen wird.

Auch im Körper Altairs fällt der technische Hintergrund jedoch an allen Ecken und Enden deutlich auf. So hängt der Erfolg beispielsweise nicht von Lebenspunkten ab, auf die das Spiel völlig verzichtet. Stattdessen besitzt Altair Synchronisationspunkte, die, sofern sie aufgebraucht wurden, dafür sorgen, dass der Bereich neu geladen wird. Über eine manuelle Speicherfunktion verfügt das Spiel übrigens nicht. Die automatischen Speicherpunkte sind aber meist sehr fair gesetzt. Synchronisationspunkte verliert Altair nicht nur bei Verletzungen durch Gegner oder Abstürze aus großer Höhe, sondern auch durch das Töten von unschuldigen Zivilisten. Außerhalb von Kämpfen und Verfolgungen sowie beim Töten von Feinden regenerieren sie sich automatisch wieder.

Die Spielwelt

Ganze drei historische Städte darf Altair erkunden. Abwechselnd befinden sich seine Ziele in Damaskus, Akkon und Jerusalem, die sogar über gewisse charakteristische Merkmale ihrer realen Vorbilder verfügen. In Jerusalem erklettert man so etwa die goldene Kuppel des Felsendoms. Vor allem zwischen den Missionen hält man sich außerdem in der Assassinenfestung Masyaf auf. Verbunden werden diese Stadtgebiete durch das sogenannte Königreich, das recht weitläufig ist und diverse kleinere Siedlungen und Wachposten beherbergt. Im Gegensatz zu den



Hier blickt Altair gerade auf **Damaskus**, eine der drei riesigen Städte. Besonders auffällig: die enorme Weitsicht.



So sieht es aus, wenn sich Altair todesmutig von einem **Aussichtspunkt** stürzt. Unten wartet ein Heuhaufen auf ihn, der ihn aus jeder Höhe rettet.

Städten ist man dort aber von Beginn an nicht gerade gern gesehen und wird häufig angegriffen.

Für zusätzliche Motivation neben den eigentlichen Missionen sorgen verschiedene optionale Aufgaben, die sowohl innerhalb der Städte als auch im Königreich an allen Ecken zu finden sind. In jedem Stadtgebiet gibt es jeweils zwei dieser Aufgaben. Erstens können Aussichtspunkte erklommen werden, um so interessante Orte in der Umgebung auf der Karte entdecken zu können. Weiterhin stößt man immer wieder auf Gruppen von Wachen, die Stadtbewohner bedrohen. Befreit man diese, erscheinen entweder Gelehrte, die Sichtschutz vor misstrauischen Wachen bieten oder Partisanen, die Wachen bei der Verfolgung Altairs behindern. In allen Städten wurden außerdem Flaggen versteckt, die es zu sammeln gilt. Die letzte der optionalen Herausforderungen stellen 60 Tempel dar, die über die ganze Welt verstreut sind. Findet und erledigt man sie alle, ist auch diese Aufgabe abgehakt.

Das typische Attentat

Die Attentate laufen immer nach dem gleichen Muster ab, das sich in vier grundlegende Abschnitte gliedern lässt. An erster Stelle steht die Informationsbeschaffung. Im jeweili-

gen Abschnitt der Stadt, in dem der Mord geschehen soll, sind diverse Missionen zu finden, die Informationen zum Ziel und seiner Umgebung liefern. Pro Attentat muss man von diesen Missionen mindestens drei erledigen, um schließlich im zweiten Schritt die endgültige Erlaubnis vom Kontaktmann in der jeweiligen Stadt zu erhalten. Eine Beschreibung der einzelnen Missionen bietet der entsprechende Infokasten.

Hat man die Erlaubnis erhalten, wird das Ziel auf der Karte markiert. An diesem Ort angekommen, startet eine kleine Zwischensequenz, in der unser Opfer meist zu einem besonderen Anlass zur Bevölkerung spricht. Im dritten Schritt steht nun der möglichst unauffällige Angriff auf dem Plan. Dazu muss man manchmal lediglich dicht genug an das herumlaufende Ziel heran kommen, während in anderen Fällen etwa heimlich eine Burg erklommen und durchquert werden muss. In jedem Fall steht am Ende nach dem erfolgreichen Attentat eine weitere Zwischensequenz, in der das Opfer kurz vor dem Tod mit Altair redet und so ein wenig zur Geschichte beiträgt. Im letzten Schritt muss Altair flüchten und sich erneut beim Kontaktmann melden. Laut hörbar läuten dabei in der gesamten Stadt alle Glocken und alarmieren so jede Wache.



Besonders die **Konterangriffe** enden meist nicht gerade unblutig.

Von allen Seiten strömen nun feindliche Kämpfer heran und wollen dem Assasinen an den Kragen. Ist man schließlich doch noch unbeschadet am Ziel angekommen, gilt der Auftrag als abgeschlossen.

Die Technik

Optisch ist Assassin's Creed stellenweise absolut atemberaubend. Vor allem bei Kletterpartien hoch über den riesigen Städten kommt die grafische Pracht besonders gut zur Geltung. Apropos Kletterpartien: Ebenfalls hervorragend sind die Animationen Altairs gelungen. Wenn Altair schwungvoll die höchsten Türme des Königreichs erklimmt oder im Kampf zum finalen Stoß ansetzt, gerät man schon einmal ins Staunen. Sehr positiv fällt außerdem beispielsweise auf, dass die gesamte Umgebung leicht verschwimmt, wenn Altair einen Charakter in den Fokus nimmt. Ärgerlich ist dabei lediglich, dass das Spiel am oberen und unteren Bildrand schwarze Balken einblendet, sofern man nicht mit einer Widescreen-Auflösung spielt.

Alle Bilder aus diesem Artikel entstanden bei maximalen Einstellungen unter DirectX 9, was aber auch dementsprechend viel Rechenleistung benötigt. Auf schwächeren Rechnern sieht das Königreich deutlich trostloser aus und verliert viel von seiner Pracht. Die Anforderungen sind dem Infokasten zu entnehmen.

Fazit

So gut mir die Idee der Geschichte in der Geschichte auch gefällt, denke ich doch, dass mir Assassin's Creed ohne den modernen Hintergrund noch besser gefallen würde. Das liegt vor allem daran, dass aus den Abschnitten im Labor bisher viel zu wenig gemacht wurde. Vom bereits angekündigten Nachfolger verspreche ich mir eine deutliche

Verbesserung in dieser Hinsicht und erwarte, dass die eigentliche Geschichte nicht wieder viel zu kurz kommt.

Von diesem Kritikpunkt abgesehen hat mich Assassin's Creed überzeugt. Es stimmt zwar, dass sich die Aufträge immer wieder sehr ähnlich sind, aber dafür entschädigt mich schon allein die Tatsache, dass ich Altair rasant über die Dächer der Städte hetzen und die wunderbare Umgebung genießen darf. Ebenfalls überzeugt hat mich die Präsentation der Geschichte um Altair, die tatsächlich bis zum Ende fesselt. Schade nur, dass da noch das ungeliebte moderne Anhängsel rund um diesen Kerl bleibt, den man in irgendeinem Labor gefangen hält. Wie hieß er noch gleich?

ANNOManiac

! Weitere Bilder befinden sich in unserer Galerie auf galerie.vaz-online.de

Assassin's Creed

Fakten

Entwickler: Ubisoft Montreal
 Publisher: Ubisoft
 USK: ab 16 Jahren
 Preis: ca. 40 Euro

Hardwareanforderungen

2.6GHz Dual Core
 256MB Grafikkarte
 1GB RAM
 8GB Festplatte

Pro und Contra

+ grandiose Präsentation
 + Atmosphäre
 + umwerfende Grafik
 + unverbrauchtes Setting
 - vernachlässigte Hintergrundgeschichte
 - offenes Ende

Heroes of Might and Magic III

Guten Tag, geehrte Leserschaft, heute möchte ich das Augenmerk auf eine der bekanntesten Spieleserien legen. Explizit auf einen Teil dieser Serie, nämlich – wie bereits im Titel erwähnt – auf *Heroes of Might and Magic III*. Es ist ein Spiel, welches Kenner zu einem beinahe ausgestorbenen Genre einordnen, dem Genre der Rundenstrategie. Nicht nur gehört *Heroes of Might and Magic III* dazu, es ist laut einer Großzahl von Meinungen das beste Spiel, welches jemals für diesen Typus herauskam. 1999 erschienen, bereitet das Spiel selbst heute vielen noch Spaß und so blicken wir in die Historie.

Die Serie

Die *Heroes of Might and Magic*-Serie besteht heutzutage aus fünf Spielen, wobei sie 1995 mit Teil 1 ihr Debüt machte und bisher Teil 5 die Geschichte seit 2006 fortführt. Anfangs lediglich als Spin-Off der damals erfolgreicheren *Might and Magic*-Serie gedacht, sehnte sich schon der erste Teil an den Platz, an den es heute gehört und übertrumpfte sogar sein Original. *Heroes of Might and Magic III* erschien, wie bereits erwähnt, 1999 und bildet mit seinem derzeitigen Nachgänger Teil 5 die Prima des Genres. Bisher sind zwei Erweiterungen erschienen: *Armageddon's Blade* und *The Shadow of Death*. Nebenbei existiert im Internet eine inoffizielle Fan-Erweiterung mit dem Namen *In the Wake of Gods*.

Das Spielprinzip

Nun, das Spiel selbst ist eigentlich leicht erklärt. Man

fängt damit an, aus einem der acht grundlegend (mehr oder minder) verschiedenen Völkern eines auszusuchen. Wahlweise *Schloss*, *Schutzwall*, *Turm*, *Dungeon*, *Inferno*, *Nekropolis*, *Festung* und *Burg* (mit dem ersten Add-On *Armageddon's Blade* kam schließlich ein neuntes Volk dazu: *Conflux*). Somit beginnt das Abenteuer und man startet mit der gewählten Stadt des Volkes und dem passenden Helden, der einerseits aufs Kämpfen oder aufs Zaubern ausgelegt sein kann, was seine Primär- und Sekundärfähigkeiten beeinflusst. So, wir haben einen Helden und eine Stadt, was nun? Das Ziel des Spiels liegt erstmal klar auf der Hand, die Vernichtung des Gegners, wenn es nicht anders vorgegeben ist. Dazu heißt es mit den Helden in Stufen aufzusteigen und die Stadt bis an das Maximum aufzuwerten, indem man feindlich gesonnene Monster jagt und die sieben Hauptressourcen sammelt, die da wären: Gold, Holz, Erz, Schwefel, Edelstein, Kristall und Quecksilber. *Heroes of Might and Magic* läuft in diesem Fall in einer Runde gleichbedeutend mit einem Tag und nach einer Woche fängt das Kreaturenwachstum von neuem an.

Der Held

Der Held, die wichtigste Instanz nebst dem heimischen Refugium, ist unser Transportmittel und Anführer. Er „trägt“ die Kreaturen umher, erkundet die Welt und kämpft die Schlachten aus. Der Held selber „besteht“ aus Primär- und Sekundärfähigkeiten sowie einem großen Inventar (Ko-



Wir starten mit dem gewählten Helden **vor unserer Stadt**, die es aufzubauen gilt.

pf, Hände, Beine, etc.) und einem unendlichen Rucksack. Primärfähigkeiten, Angriff und Verteidigung dienen dazu, die Kreaturen direkt zu unterstützen. Ein Angriffswert von 5 erhöht zum Beispiel den Angriffswert einer Kreatur um 5. *Zauberkraft* und *Wissen* jedoch sind allein dem Helden dienlich und betreffen seine Zauberkunst. Pro Zauberpunkt steigt der Schaden und die Dauer eines Zaubers, pro Wissenspunkt wird die Zauberpunktmenge erhöht. Mit jedem Level steigt eine der Primärfähigkeiten um +1 an. Sekundärfähigkeiten hingegen sind in drei Stufen verbesserbar – Einfach, Verbessert und Meisterhaft – und spezialisieren sich in bestimmten Bereichen. Zum Beispiel erfährt eine Kreatur mit „Verbessert Schmied“ 20% weniger Schaden durch einen Angriff. Es sind bis zu acht Sekundärfähigkeiten erlernbar und nicht jedem Helden stehen alle zur Verfügung.

Es beginnt

Wie gesagt, man startet mit einem Helden und einer Stadt und so geht es los. Das erste Ziel besteht darin, möglichst schnell ein Kapitäl zu bauen, welches dem Reich ein Einkommen von 4000 Gold pro Tag beschert, so dass man die Möglichkeit hat Kreaturen zu produzieren. Der Held derweil sammelt Rohstoffe und verbessert sich so gut er kann, bevor er sich trauen kann, in die großen Weiten hinauszutreten und dem gegnerischen Volk den Garaus zu machen. Die Schwierigkeit in diesem Anfangslevel besteht darin, den enormen Kosten entgegenzukommen, so viel mit wenigen Einheiten zu erreichen wie möglich und dabei keinerlei Kraft zu verlieren.

Der Weg ist offen

Mit einer nun weiter ausgebauten Stadt und einem besseren Helden kann man sich etwas weiter entfernt



Im **Inventar** wird der Held mit Gegenständen ausgerüstet.



Unsere **Stadt** wächst und gedeiht.



Besonders anspruchsvoll und gefährlich sind Kämpfe gegen **feindliche Helden**, die über große Armeen verfügen.

von der Zufluchtsstätte aufhalten und die Erkundung beginnen. Schnell findet man auch das eine oder andere Gesindel auf der Straße, das es wegzukehren gilt, um in die Ferne weiter voranzuschreiten. Diese lästigen Hindernisse tauchen immer wieder auf, tragen aber dennoch nicht sonderlich viel zur Gefahr bei, wenn nicht auf einmal der gegnerische Hauptheld antanzelt. Vor dem sei gewarnt, eine frühe Konfrontation kann oft tödlich enden, da man einerseits mit hohen Verlusten zurückkehrt, trotz Sieges und andererseits demnach eine leichte Beute darstellt. Mit dem Fund von Artefakten ergattert man sich gewisse Vorteile, da sie die Fähigkeiten des Helden unterstützen und antreiben. Sollte man in den Genuss eines hochstufigen Artefakts kommen, so kann man getrost dem Ende nachsehen. Mit dem *Armageddon's Blade* ist es ein Leichtes ganze Heerscharen von Feinden in einem Rutsch auszuschalten, sofern ein der Haushalt der Zauberpunkte eingehalten wird. Die Zielsetzung hier: Alles einnehmen, was die Welt hergibt,

damit eine Herrschaftsstellung gesichert wird.

Das Ende naht

Sind alle Vorkehrungen getroffen, geht es nun gegen den endgültigen Schluss zu. Die Stadt sollte sich zu diesem Zeitpunkt auf dem höchstliegenden Niveau befinden, der Held eine solide Stufe erreicht haben, welche sich der Anzahl unserer Kreaturen anpasst und natürlich eine Menge Artefakte, bevor man aufbricht, den Gegner von der Weltkarte zu tilgen. Mit diesem Wissen bricht *Orrin* auf und nähert sich dem Übel alles Bösen. Viele Nadelstiche von Seiten des Gegners unterbrechen den Kreuzzug und fügen allerlei Schaden an, bevor es dann zum finalen Kampf kommt. Glücklicherweise erwischen wir unsere Nemesis vor ihrer Stadt und können ihn ohne zusätzliche Unterstützung seiner Festung konfrontieren. Im ersten Angriff zaubern wir ihm einen Flammenhagel auf den Kopf und haben danach erheblich abgekühlte Verhältnisse. Der Sieg naht! Der Heilige Gral, der uns mächtige Boni schenkt, bleibt uns leider verwehrt. Nach umgerechnet

4 Stunden harter Arbeit, letztendlich der Sieg!

Letzte Worte

Heroes of Might and Magic III ist und bleibt ein Rundenstrategie-Klassiker, als eines der letzten Überbleibsel alter Zeiten zurück und wird einem nicht mehr so schnell aus dem Gedächtnis gelöscht. Das Spiel hat schon damals viele Herzen und erfreut und Veteranen gedenken seiner noch heute, ohne dass das Spiel an Größe verliert. Die Grafik ist eine Sache, aber sie ist nicht so ausgeprägt wie in den damaligen Shootern oder RPGs, dass sie nun Augenreißers verursacht. Schlicht und nicht auffallend; so geht sie einem nicht auf den Geist und stört nicht das ansonsten so gut wie perfekte Spielgeschehen. Denn eins kann das Spiel und die Serie richtig gut, den Spieler gebannt am PC halten und nicht ablassen. Ebenso bietet *Heroes III* einfach den Genuss, mit einer großen Armee gegen eine ebenso große Armee anzutreten und am Ende siegreich hervorzugehen. Das Gefühl des Sieges, nachdem man Stunden an einer Karte verbrachte. Mit dem

Karten-Editor ist ein mächtiges Werkzeug eingefügt, welches einem die Möglichkeit gibt, eigene Karten zu erstellen. Selbst erstellt macht doch noch doppelt Spaß.

Mighty Alien Dwarf

Freier Redakteur

Heroes III

Fakten

Entwickler: New World Comp.
 Publisher: Ubisoft
 USK: ab 12 Jahren
 Preis: ca. 7-10 Euro

Hardwareanforderungen

Pentium 133
 32MB RAM
 203MB Festplatte

Pro und Contra

+ Suchtfaktor
 + verschiedene Völker
 + nach Jahren noch spaßig
 + Editor zum Basteln
 - veraltete Grafik
 - belanglose Kampagne
 - vorhersehbare Gegner

BreakOut Seminar 2008

- Ein Teilnehmer im Interview -

In diesem Monat haben wir zusätzlich zu unserem Artikel über 3D Animation auch wieder eine Teilnehmerin der BreakOut Seminare im Interview. Diesmal stand uns die Hobbyentwicklerin Manja Jander Rede und Antwort.

leo2701:

Würdest du dich bitte kurz vorstellen?

Manja:

Mein Name ist Manja Jander alias El Jaman

leo2701:

Wie alt bist du?

Manja:

25 ... na gut, 28

leo2701:

Wo bist du geboren und wo lebst du jetzt?

Manja:

Ich bin im schönen Thüringen, genauer gesagt in Erfurt geboren und lebe und arbeite nun seit etwa 3,5 Jahren in Berlin

leo2701:

Magst du denn Berlin so sehr?

Manja:

Berlin ist schon ein ziemlicher Kulturschock gewesen, aber mittlerweile habe ich mich ziemlich gut an diese Stadt und ihre stets „gut gelaunten“ Einwohner gewöhnt ;)

leo2701:

Wo hast du was wann studiert und warum?

Manja:

Ich habe an der TU-Ilmenau vor 4 Jahren mein Diplom in Informatik gemacht. Die Wahl fiel auf Informatik, da ich

schon immer lieber Mathematik als Deutsch gemacht habe und weil ich bei der Vorauswahl zum Grafik Design Studium durch das Raster gefallen bin.

leo2701:

Welchen Beruf übst du derzeit aus?

Manja:

Ich arbeite derzeit als klinischer Programmierer. Das umfasst das Erstellen, Betreuen und Validieren von Datenbanken für klinische Studien. Also was passiert wenn Proband A Medikament B in der Dosierung C erhält.

leo2701:

Wenn du frei wählen könntest: Welchen Beruf würdest du ausüben wollen?

Manja:

Ich habe laaange darüber nachgedacht und konnte mich nicht wirklich entscheiden. Hier eine kleine Auswahl: Versuchsperson für Wellnessbehandlungen, Komparse beim Film, Konditor, Bauarbeiter im Legoland.

leo2701:

Wie bist du auf die BreakOut-Seminare aufmerksam geworden?

Manja:

Ein Freund hatte mir damals davon erzählt. Er hatte es im Radio gehört.



DragonsDawn, ein PbEm-Spiel.

Ich habe mich noch am selben Abend beworben und hatte Glück.

leo2701:

Warum nimmst du an den Seminaren teil?

Manja:

Da ich derzeit selbst an der Entwicklung eines Spiels beteiligt bin, kam das Angebot gerade recht. Es hat mir wohl viele Stunden Selbststudium erspart.

leo2701:

Welche Hobbies hast du?

Manja:

DragonsDawn (dahinter verbirgt sich die Entwicklung eines Online-Strategie-Spiels), Computer und alles was man damit machen kann, Zeichnen, Malerei und Musik.

leo2701:



Sommer, Sonne, Bäume und eine Hobby-Entwicklerin mit blondem Haar: **Manja**.

Würdest du uns allen bitte kurz erklären was ein „PbEm“-Spiel ist?

Manja:

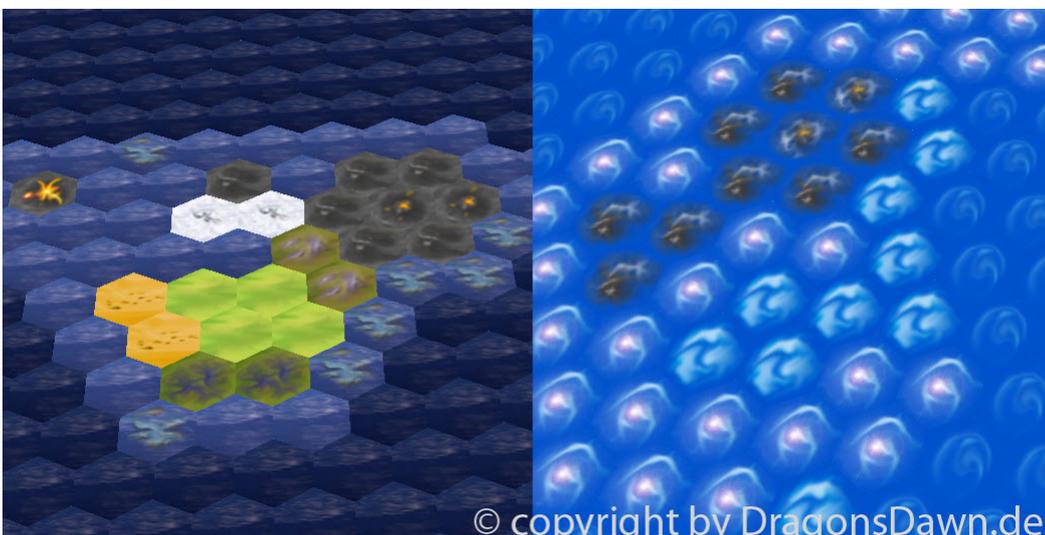
PbEm bedeutet Play by Email. Ihren Ursprung haben diese Art Spiele im Fernschach. Das heißt ich mache einen Zug, schicke diesen per Post an meinen Gegner und dieser schickt mir wieder seinen. Heutzutage werden diese Spiele auch gern als rundenbasierte Mehrspieler-Spiele bezeichnet. Natürlich werden die Züge heute nicht mehr per Post sondern per eMail verschickt. An solchen Spielen können auf einer Welt mehrere 100 Spieler beteiligt sein. Die Züge werden dann von einem Server gesammelt, ausgewertet und an die Spieler zurückgeschickt.

leo2701:

Warum der Name „Dragensdawn“?

Manja:

Vor einigen Jahren, als wir noch aktive PbEm Spieler waren, bildete sich eine Allianz verschiedener Spieler-Parteien, die alle eine Drachen im Namen trugen. Da der ursprüngliche Allianzname Drachendämmerung allerdings ein querulantes Ä enthielt mussten wir auf das englische Wort ausweichen. Mit dem Ende des Spiels startete unser Projekt und wir haben den Namen übernommen.



© copyright by DragonsDawn.de

Die ersten Screenshots von DragonsDawn: die **Übersichtskarte**.



© copyright by DragonsDawn.de

Achtung, Jungs: Die heiße **Harpye** fliegt auf euch.

leo2701:

Wie lange besteht euer Projekt schon?

Manja:

Unser Projekt besteht seit 2003, allerdings erst seit 2005 mit seiner jetzigen Zielsetzung. Irgendwann haben wir bemerkt dass uns eine Welt nicht reicht und wir begannen die Server-Konfigurationen so modular zu gestalten, dass wir jedes beliebige Welt-

szenario auf unserer Engine laufen lassen können.

leo2701:

Wie viele Leute arbeiten mit und was sucht ihr noch?

Manja:

Wir sind im Moment 4,5 Leute:

- *lorgalis*: Idee, Konzept, SpielDesign, JavaProgrammierung, XMLProgrammierung
- *El Jaman* (ich): Konzept, SpielDesign, Zeichnungen, HomePageDesign, 3D Modellierung, Aushilfs-Programmierer
- *fetisch*: Konzept, SpielDesign, XMLProgrammierung, Java-Programmierung, Server Management, HomePageDesign, HomePagePfleger
- *Vinc*: 3D Client Programmierung
- *Lichtbringer*: Erster Kritiker und Manager der DragonsDawn Fankurve

Wir suchen ab der Beta-Version Tester und Übersetzer und nach dem Release Weltbauer und Spielleiter

leo2701:

Würdest du uns kurz einen Einblick in die Welt und die

geplanten Features von Dragonsdawn geben?

Manja:

Zunächst handelt es sich bei Dragonsdawn um keine Welt sondern eine Engine für PbEm-Welten.

Unsere erste Welt heißt Iskaja und spielt in einer Fantasy-Umgebung. Unsere Welten werden moderiert sein. Da die Erfahrung gezeigt hat, dass dies günstig ist, um Ungleichgewicht entgegen zu wirken. Außerdem wird es Quests und eine Menge Herausforderungen geben.

Wir planen mehr als 20 Rassen, einen großen Pool an Gegenstände und ein komplexes Wirtschaftssystem. Ein paar unangenehme Zeitgenossen in Form von Monstern und feindseligen Kreaturen werden auch nicht fehlen.

Um den Spielspaß jedoch nicht im Mikromanagement zu ersticken wird der Spieler durch eine KI unterstützt.

Die Welt wird geografisch so angeordnet sein, dass PVP von Anfang an möglich ist, wenn auch erstmal nicht in einem „lebensgefährlichen“ Ausmaß.

Wir wollen vor allem, dass die Spieler Freude am Aufbauen, Handeln und Erkunden der näheren und weiteren Umgebung haben.

Es wird auch noch viele andere Sachen in unserer Welt zu entdecken geben, das wollen wir hier aber noch nicht verraten. Als Stichworte sage ich da nur Magie, Alchemie und Drachen. Der Client befindet sich noch in der Entwicklung. Erste Screenshots könnt ihr auf unserer Homepage sehen. Es ist allerdings möglich die meisten anderen gängigen Clients für PbEm-Spiele verwenden zu können.

leo2701:

Welche sind eure Lieblingskreaturen und warum?

Manja:

El Jaman: Harpyen – Senkrechtstarter!!

lorgalis: Krown – weil sie cool sind. :-P

fetisch: Fee – tisch (was denn sonst?) ... Nee, eigentlich Goblin – klein und gemein.

leo2701:



© copyright by DragonsDawn.de

Alle **Zeichnungen** sind nur hobbymäßig entstanden!

Welche Sprachen sind beim Release geplant und welche sollen später folgen?

Manja:

Für die Beta ist im Moment nur Deutsch geplant. Später beim Release Englisch (für die internationale Spielergemeinschaft) und Japanisch zum Testen der Charsets.

leo2701:

Ist ein Release „Late 2009“ möglich? (Nein, die Antwort „When it's done“ zählt nicht!)

Manja:

Ja, dabei ist allerdings zu bedenken, dass wir alle voll arbeiten, da darf also nicht noch eine Beförderung oder ähnliches dazwischen kommen.

leo2701:

Wo bekomme ich weitere aktuelle Informationen zu DD?

Manja:

Schaut euch mal auf <http://www.dragonsdawn.de> um. Da haben wir noch eine ganze Menge Informationen. Wer darüber hinaus noch Fragen hat, kann uns auch gern direkt kontaktieren.

leo2701:

Du arbeitest hart, machst bei einer Spielentwicklung mit und malst Bilder. Bleibt da Zeit für so etwas Nebensächliches wie einen Mann?

Manja:

Ja, die bleibt tatsächlich, dazu muss ich allerdings sagen, dass wir größtenteils die gleichen Hobbies und Interessen haben. Das ist eine gute Basis. Der Rest kommt fast von selbst.

leo2701:

Würdest du ihn uns kurz vorstellen?

Manja:



© copyright by DragonsDawn.de

Darth Maul meets Fantasy. Ich bin gespannt, wie der Charakter im Spiel umgesetzt wird.

Sein Name ist Jens alias fetisch und wir kennen uns noch von der Uni. Bevor wir uns allerdings im realen Leben getroffen haben, habe ich von ihm in HalfLife Deathmatch ordentlich auf die Mütze bekommen. :)

leo2701:

Du spielst also gerne Computer- und/oder Videospiele?

Manja:

Ja sehr gern sogar! Ich spiele jedoch nur auf dem PC und nicht auf der Konsole. Leider habe ich nicht mehr die Zeit dafür, die ich gern hätte. Dazu kommt, dass sich meine Präferenzen seit dem ich arbeite von viel Action auf entspanntes Siedeln oder Rollen-Spielen verlagert hat

leo2701:

Welche sind deine Evergreens bzw. Must-haves?

Manja:

HalfLife(1+2), Quake(1+3), Undying, Spellforce(1+2), Siedler, Anno. Diese Spiele haben mir viele Stunden Freude und Spannung beschert.

leo2701:

Kennst du Peter Molyneux? Kennst du die Geschichte um Bullfrog Productions (wir erwähnten im Artikel „EA als Spielegottheit oder Übernahmehengst“ [04/08])? Kennst du „Dungeon Keeper“?

Manja:

Ja! Hinter DK verbirgt sich meiner Meinung nach eine der genialsten Spielideen. Wenn ich einen Wunsch frei hätte, würde ich mir ein Dungeon Keeper 3 wünschen.

leo2701:

Wie fandest du das Spiel damals und wie stehst du heute zu ihm?

Manja:

Ich habe es damals wahnsinnig gern gespielt und würde es auch heute noch gern spielen.

leo2701:

Er vertritt u.A. die Meinung, dass der PC-Markt im Moment „so schlecht läuft“ (er ist ja nur noch absoluter Marktführer, wenn man die Konsolen einzeln betrachtet), weil Sims 2 und WoW zu viel „abziehen“ und dadurch für Neues wenig Luft lassen. Denkst du auch so?

Manja:

Nein, der Meinung bin ich nicht. Ich denke ein gutes



© copyright by DragonsDawn.de

Sieht der nicht **puztig** aus? Nein, eigentlich nicht!

Spiel findet seine Käufer. Die Grundlage dafür ist aber ein gutes Marketing und vor allem gute Qualität. Wenn die Qualität stimmt, dann kaufen die Spieler auch gern die Fortsetzung. Es lässt sich aber nicht leugnen, dass vor allem durch WoW eine ganze Menge von Spielern gebunden sind. (vor allem Zeit und Geld).

leo2701:

Michael Fitch, Producer bei THQ, denkt da ganz anders. Denkst du, dass da ein wahrer Kern versteckt ist?

Manja:

Ich kann absolut nachvollziehen, dass man frustriert ist, wenn sich das eigene Spiel nicht so verkauft, wie man es sich gewünscht hat. Trotzdem haben sich mir beim Lesen des Artikels einige Fragen gestellt. Ich kann zum Beispiel nicht verstehen, warum man so eine Art von Kopierschutz implementiert. Es klingt für mich im Nachhinein einfach zu sehr nach Ausrede. Auch die Sache mit dem Portal. Wenn es schon einem der Tester passiert, wie vielen Spielern ist es dann wohl passiert?

So etwas muss man einfach abfangen indem der Held nach 5 Minuten Laufen sowas sagt wie „Ich hab schon Plattfüße, vielleicht hätte ich lieber ein Portal benutzen sollen.“

Alles in allem tut es mit leid für ihn, aber da ist wohl noch einiges anderes schief gelaufen als nur Raubkopiererei und DATs (Dümmste anzunehmende Tester) ;)

leo2701:

Ich bedanke mich bei dir für den Einblick in dein Schaffen und Leben.

Mit diesen Worten verabschiede ich mich wieder und wünsche euch allen einen schönen Mai. Wenn ihr noch Fragen über PbEm-Games oder DD habt, schreibt sie mir einfach, ich leite sie gerne weiter (leo2701@vaz-online.de).

Kim Leonardo Böhm
(leo2701)

Ein Ausflug in die Welt von... Rappelz

Nach unserem Blick auf das comichaftes Flyff betrachten wir in diesem Monat das ebenfalls kostenlose Rappelz, das, genau wie auch Flyff, in Europa von gPotato vertrieben wird und seit Februar nun auch über eine deutsche Version verfügt. Auch Rappelz wird ausschließlich über einen Shop finanziert, in dem Spieler auf Wunsch besondere Gegenstände für echtes Geld kaufen können. Wer nichts zahlen möchte, kann das Spiel aber auch problemlos völlig kostenfrei genießen.

Charakterentwicklung

Am Beginn des Spiels steht erst einmal die Auswahl eines Volkes, dem der eigene Charakter angehören soll. Das Volk der "Asura" ist dabei besonders offensiv ausgerichtet, während die "Deva" eher defensiv und die "Gaia" eine Mischung aus beiden sind. Die erste Besonderheit: Zum Spielbeginn wählt man keine Charakterklasse, sondern landet direkt im Startgebiet, sobald man das Aussehen des Charakters angepasst und ihm einen Namen gegeben hat. Jegliche Spezialisierung des Charakters verschiebt sich auf die Phase ab Stufe zehn. Dann nämlich erhält man zum ersten Mal die freie Wahl zwischen einem Nahkämpfer, einem Magier und einer Tierklasse, die sich auf das Bändigen von mächtigen Gefährten spezialisiert. Generell darf allerdings jeder Spieler ein Tier bändigen, das an seiner Seite kämpft.

Drei Werte sind für die Entwicklung des Charakters besonders wichtig. Der wohl offensichtlichste darunter ist der eigentliche Level. Dieser steigt naturgemäß, wenn man durch das Erfüllen von Aufgaben und das Töten von Monstern eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten angesammelt hat. Schon viel interessanter ist der zusätzliche Joblevel. Dieser zeigt an, wie gut der Charakter in seinem eigenen Job - also in seiner Klasse - fortgeschritten ist. Hat man einen Job gemeistert, steht ein Wechsel auf dem Plan. So darf man etwa, wie bereits erwähnt, einen ersten Wechsel bei Charakter- und Joblevel 10 durchführen. Im späteren Spielverlauf erfolgt noch ein weiterer Wechsel, der die Klassen erneut spaltet und die Möglichkeit zur Spezialisierung bietet.

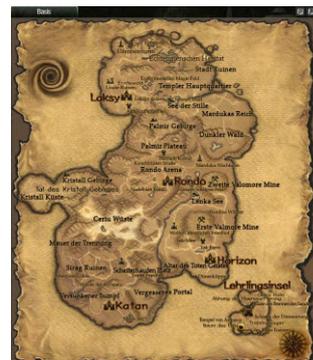
Um den eigenen Joblevel zu steigern, müssen Jobpunkte eingesetzt werden, die man ganz einfach beim Töten von Monstern erhält. Gleichzeitig werden die Jobpunkte auch noch zum Erlernen und Verbessern von Fähigkeiten benötigt, die wiederum einen gewissen Joblevel voraussetzen.

Spieleinstieg

Das Spiel beginnt für jeden Charakter auf einer Tutorialinsel, die sogar recht umfangreich ist und den Spieler bis etwa zur Stufe 15 beschäftigt. Je nach gewähltem Volk sieht das Startgebiet etwas anders aus, hat aber immer den gleichen Inhalt. Zunächst be-

ginnt auf dieser Insel alles ganz einfach: Ein NPC erklärt die grundlegenden Funktionen und Werte, lässt uns die ersten Monster töten und bietet somit auch gleich die ersten Quests. Nach einigen dieser einführenden Aufgaben erhält man bei einem weiteren NPC auch sogleich das erste Reittier, das man für eine Stunde verwenden darf. Was zunächst wie ein kleiner Vorgesmack auf spätere Level klingt, ist in Wirklichkeit gar nicht so weit entfernt: Gleich im nächsten Dorf darf sich jeder Spieler für wenig Geld ein solches Reittier mieten, das ebenfalls jeweils für eine Stunde einsetzbar ist.

Im eben genannten ersten Dorf trifft man außerdem auf diverse Händler und natürlich auf weitere Erklärungen. So erfährt man etwa von den geheimnisvollen Boost Chips, die bei Anwendung auf ein Monster kurzzeitig den Schaden gegen selbiges drastisch erhöht. Solche Boost Chips erhält man häufig als Questbelohnung und kann sie alternativ bei einem bestimmten Händler herstellen lassen. Genau dieses Verfahren beschreibt daraufhin das Tutorial: Zunächst einmal benötigt man Lak, das Material, aus dem Boost Chips gefertigt werden. Das erhält man mit etwas Glück von jedem Monster, sofern man eine besondere Kette trägt, die man nach einer kleinen Aufgabe auch gleich erhält. Weitere Erklärungen umfassen etwa die Verbesserung von Ausrüstungsgegenständen, die man gegen



Dies ist die **Weltkarte** von Rappelz. Unten rechts ist die Insel des Tutorials zu sehen.

Bezahlung bei einem Schmied durchführen lassen kann.

Hat man auch diese Aufgaben abgeschlossen und Level 10 erreicht, steht endlich der erste Jobwechsel auf dem Plan - zumindest fast. Nun wird man nämlich zu einem weiteren Ausbilder teleportiert, bei dem man zunächst noch einen Test absolvieren muss, der es in sich hat: Drei besonders starke Monster sollen getötet werden. Versucht man sich nun auf der Stelle allein an diesen Gegnern, wird man definitiv scheitern. So sollte man also entweder eine Spielerguppe suchen oder aber noch einige Stufen aufsteigen. Nach diesem Test warten auf der Insel noch einige weitere Aufgaben, die aber wieder problemlos allein lösbar sind. Sind auch diese erledigt, beginnt das eigentliche Spiel. Je nach gewähltem Volk darf man nun nämlich die eigene Hauptstadt betreten und die



Das Startgebiet der **Asura** sieht nicht gerade einladend aus.



Wesentlich freundlicher sieht es dagegen schon bei den **Deva** aus. Neben der Landschaft unterscheiden sich auch die Monster.



Von Beginn an darf jeder Spieler ein **Reittier** verwenden. Später kommen noch weitere Varianten hinzu.



Auf Stufe 18 hat unser Charakter bereits die ersten Aufgaben in der Hauptstadt erledigt. Die **Schildkröte** links neben ihm ist sein Begleiter.

Tutorialinsel für immer verlassen.

Die Hauptstadt

In der Hauptstadt warten an jeder Ecke neue Aufgaben auf die Spieler, vor denen nun eine riesige Welt voller Monster liegt. Neben den Auftraggebern gibt es aber vor allem auch viele interessante NPCs, die man bereits aus diversen ähnlichen Spielen kennt. Beim Lagerhallenhüter etwa darf man Gegenstände aufbewahren, die man momentan nicht benötigt. Besonders komfortabel dabei: Die Gegenstände im Lager stehen jedem Charakter dieses Accounts zur Verfügung. Ebenfalls bekannt ist das Auktionshaus, das vor wenigen Monaten eingeführt wurde. Dort darf man entweder eigene Gegenstände zum Verkauf anbieten oder aber selbst auf mehr oder weniger Wertvolles bieten.

Ein wichtiger Händler, den man zum ersten Mal in der Hauptstadt trifft, ist besonders wichtig. Bei ihm kann jeder

Spieler eine von drei Tierkarten kaufen, die jeweils das Bändigen einer bestimmten Tierart erlauben. Wie bereits erwähnt, darf jeder Charakter einen Gefährten besitzen, der an seiner Seite kämpft und eine wichtige Unterstützung darstellt. Mächtigere Begleiter können erst gebändigt werden, wenn man eine entsprechende Karte gefunden hat. Diese kann man entweder zufällig bei Monstern finden oder aber anderen Spielern abkaufen.

Bedienung

Etwas nervig dabei ist die Steuerung des Begleiters, der nur angreift, wenn man den Feind anklickt und dabei eine Taste gedrückt hält. Insgesamt ist die Steuerung des Spiels wohl einer der größten Kritikpunkte für mich. Jeder Druck auf eine Buchstaben- oder Zahlentaste öffnet auf der Stelle das Chatfenster, in das eben gedrücktes Zeichen eingefügt wird. Möchte man ein Menü öffnen, muss man zusätzlich die Alt-Taste drück-

en oder das Menü mit der Maus wählen. Die Quickslots werden mit den F-Tasten eingesetzt. Die Steuerung des Charakters an sich funktioniert da schon wesentlich besser. Fast alle Aktionen werden per Mausklick ausgeführt. Besonders gut gefällt mir, dass auf Tastendruck automatisch erbeutete Gegenstände aufgehoben werden, die man sonst mühsam einzeln anklicken müsste.

Beim Interface orientiert sich Rappelz an den Größen des Genres, weshalb man es recht schnell im Griff hat. Praktisch ist die Minimap, die auch gleich nahe NPCs mit ihren Namen anzeigt.

Fazit

Auch Rappelz legt viel Wert auf das Töten vieler Monster wie am Fließband, setzt dabei aber im Gegensatz zu Flyff auf viele Quests, die wiederum wenig Abwechslung bieten. Auch hier wird man als verwöhnter Spieler von Herr der Ringe Online, Guild Wars oder World of Warcraft also wohl nicht sehr zufrieden sein. Wer andererseits aber einfach einmal in eine Onlinewelt schnuppern möchte, ohne gleich viel Geld ausgeben zu müssen, sollte sich Rappelz auf jeden Fall ansehen. Für mich persönlich zählt es definitiv zu den besten kostenlosen Online-Spielen.

ANNOniatic

Rappelz

Fakten

Entwickler: nFlavor
 Publisher: gPotato
 USK: nicht getestet
 Preis: kostenlos
 + monatl.: keine Gebühr

Hardwareanforderungen

800Mhz Pentium 3
 128MB Grafikkarte
 512MB RAM
 4GB Festplatte

Pro und Contra

+ völlig kostenlos
 + gutes Tutorial
 + Einsteigerfreundlichkeit
 - endloses Gemetzel
 - umständliche Bedienung



Der Skillbaum des ersten Jobs wird recht schnell komplett erlernt. Neue Fähigkeiten folgen nach dem ersten Jobwechsel.

BreakOut Seminar 2008

- 3D-Modeling -



Fachhochschule für Technik
und Wirtschaft Berlin
University of Applied Sciences

Inzwischen sind wir beim dritten Artikel der Serie angekommen und immer noch geht es um Spieleentwicklung. Diesen Monat stand 3D Animation im Mittelpunkt. Ich muss ehrlich sagen, ich hatte mir das bedeutend einfacher und arbeitsärmer vorgestellt, aber das lest ihr ja noch.

Der Lehrmeister

Karsten Härle arbeitet aktuell an der Produktion von „Battleforge“. Er war an zahlreichen Projekten in der Filmbranche beteiligt und hat bei bekannten Gameproduktionen wie *Paraworld* "mit-animiert". Er ist 3D-Animator bei Electronic Arts / Phenomic. EA Phenomic ist das einzige deutsche EA-Entwicklerstudio, eines der wenigen deutschen Entwicklerstudios mit internationaler Bedeutung, das zweite deutsche Entwicklerstudio im Besitz eines internationalen Publishers (nach Blue Byte (Ubisoft)) und ist in Ingelheim. Wie, euch sagt "Ingelheim" nichts? Das verwundert mich überhaupt nicht: "Ingelheim - Die Rotweinstadt" (mit ca. 27000 Einwohner) sagt mir die offizielle Stadt-Website. Aber wen interessiert Rotwein, wenn man über Spieleentwicklung sprechen kann?

3D-Animator ist ein guter Job

Warum Animatoren einen guten Job haben, lässt sich einfach beantworten: Ich wusste gar nicht, dass es einen Job am Computer gibt bei dem man sich so viel bewegt. Das klingt jetzt zwar eventuell komisch, aber es ist so unglaublich anspruchsvoll einen Charakter so zu animieren, dass es möglichst realitätsnah aussieht. „Die Türen von Animatoren sind nur immer geschlossen, damit keiner sieht, dass sie den ganzen Tag durchs Zimmer wanken, als hätten sie gesoffen.“ (Karsten Härle)

Animation im wahrsten Bilde des Wortes

Im Seminar wurde das Programm „Maya“ verwendet und näher erläutert. Ich habe zuhause ein paar Screenshots verschiedener im Seminar erstellten und bearbeitenden Modelle gemacht, um euch einen Eindruck geben zu können, womit man arbeitet.

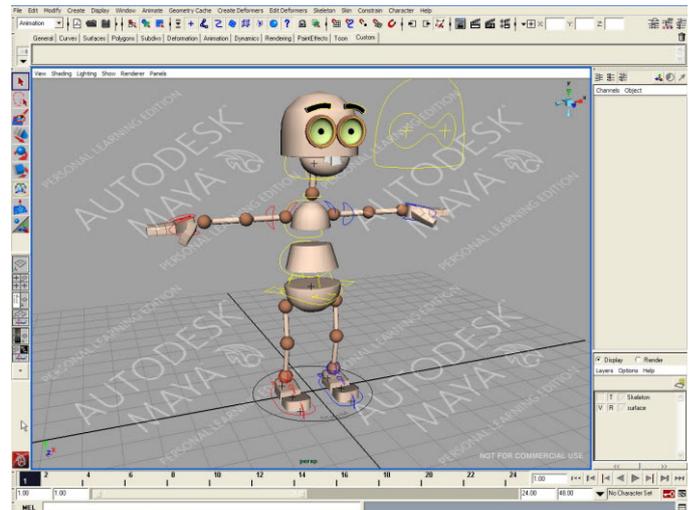
Do it yourself!

Ihr seid neugierig geworden und wollt auch tolle Animation erstellen? Zu empfehlen sind die Tutorial-DVDs für Anfänger namens "Digital Tutors". Ansonsten solltet ihr googeln oder einfach die Maya-internen Tutorials durchmachen.

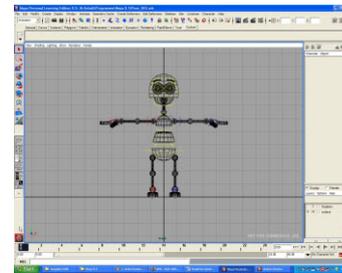
What's next?

Diesen Monat haben wir noch ein Interview mit einer Teilnehmerin, Manja Jander alias El Jaman. Sie ist Hobby-Entwicklerin und entwickelt mit zwei weiteren Entwicklern ein Pbem-Game. Was und wer das ist, lest ihr im Interview. Nächsten Monat beschäftigt sich der Artikel mit Levelkonstruktion. Zusätzlich werden wir ein Interview mit Frau Batke führen. Sie ist Gründerin eines Studios namens Zampano in Berlin und Projektmitarbeiterin an der Fachhochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. In diesem Sinne: Stay tuned!

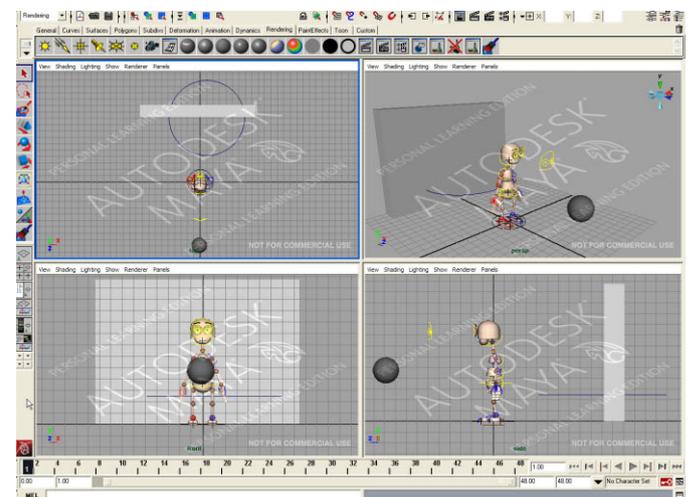
Kim Leonardo Böhm
(leo2701)



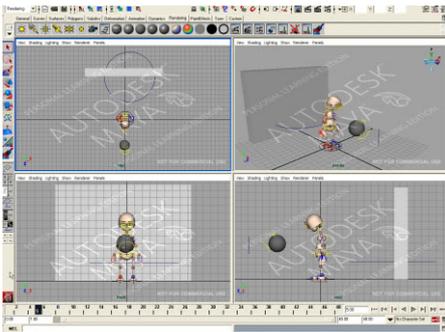
Ein **Modell mit Rig** (die Pfeile und farbigen Markierungen am Charakter) in der T-Position



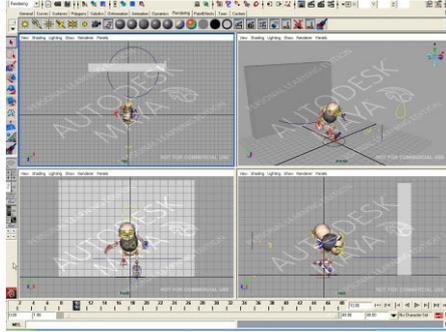
Das Modell in **Drahtgitteransicht**.



Die **Vierfensteransicht einer Animation**: Der Charakter wartet geduldig auf die Kugel, die sich zu ihm bewegen wird.



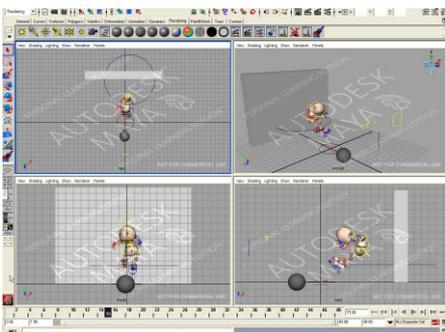
Die **Kugel** setzt sich in Bewegung.



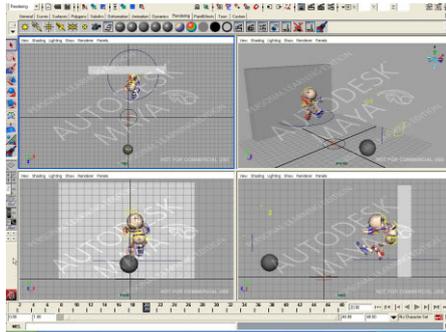
Sie trifft unseren armen **Roboter**.



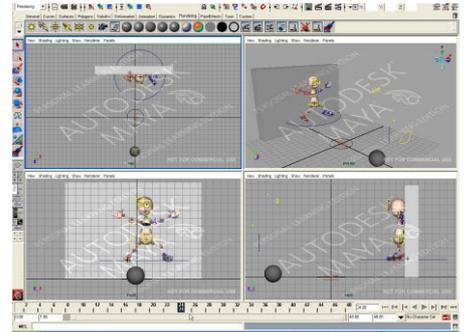
Man beachte vor allem seinen **genervten Blick**.



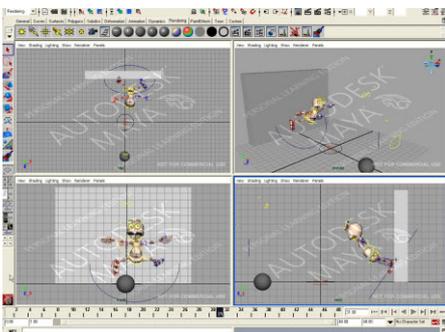
Und schon **fliegt** er in Richtung der Wand, ...



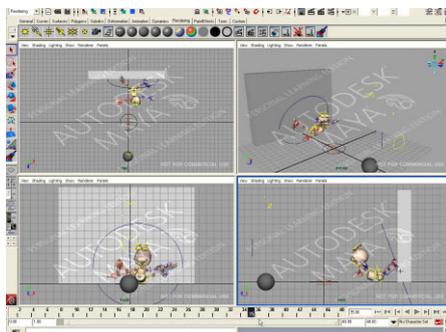
... **beendet seinen Flug** aber schnell...



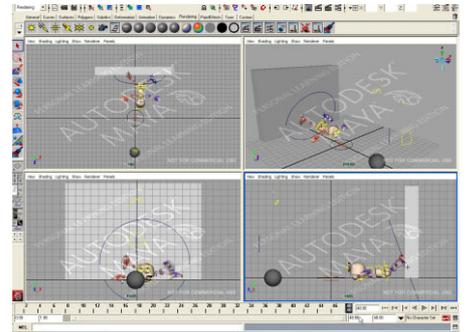
... und landet recht unsanft **an der Wand**.



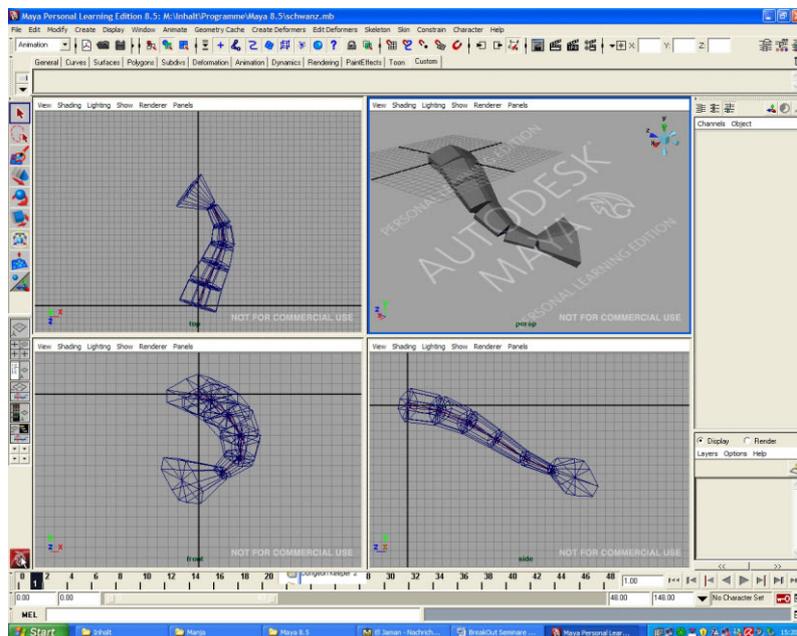
Die **Schwerkraft** verlangt aber natürlich, ...



... dass er auch noch **nach unten** fällt...



... und schließlich am Boden **liegen bleibt**.



Eine der **einfachsten Animationen**: Ein sich in alle Richtungen bewegendes Schwanz.

EA als Spielegottheit oder Übernahmehengst?

Am 17.04.08 war die Take-2-Hauptversammlung: Es gab aber keine großen neuen Winde im Segel des Aktienverkaufs. Allen Aktionären, die ihre Aktien nach dem 19.02.08 erworben hatten, wurde übrigens das Stimmrecht entzogen.

Der Vorstand hat seine Meinung, was keinen von uns irgendwie verwundert, nicht geändert. Falls es jemand noch nicht wissen sollte, warum sie das Angebot ablehnen wollen:

1. EA hätte dann ein Monopol im Sport-Spiele-Bereich.
2. EAs Angebot sei zu niedrig (26\$ pro Aktie, bei einem jetzigen Kurs von ca. 25\$).
3. Vor dem Release von GTA IV, von dem Analysten in der ersten Woche zwischen „nur“ 6 Millionen bis hin zu 9,5 Millionen verkaufte Exemplare erwarten, sei man nicht bereit zu Verhandlungen.

Die „Wettbewerbswächter“ in den USA haben übrigens weitere Informationen von EA angefordert bezüglich der

Übernahmepläne. Anscheinend fürchtet man ein Monopol seitens EA. Von Take-Two wollte sich dazu niemand äußern.

EA hat dann ihr Übernahmeangebot nochmals verlängert bis zum 18.Mai. Diesmal aber nicht mehr 26, sondern nur noch 25,74 Dollar pro Aktie. Ob diese Taktik aufgeht, wird man sehen, ich denke aber eher nicht. Das Angebot wurde übrigens, was wohl nun wirklich keinen verwundern darf, als „erst recht zu niedrig“ abgelehnt.

EA hält im Moment 8,3 % der Aktien. Man muss gespannt sein, wie sich das Ganze weiterentwickelt. Ich gehe aber schwer davon aus, dass EA oder eine andere große Firma, Take-Two früher oder später aufkaufen wird.

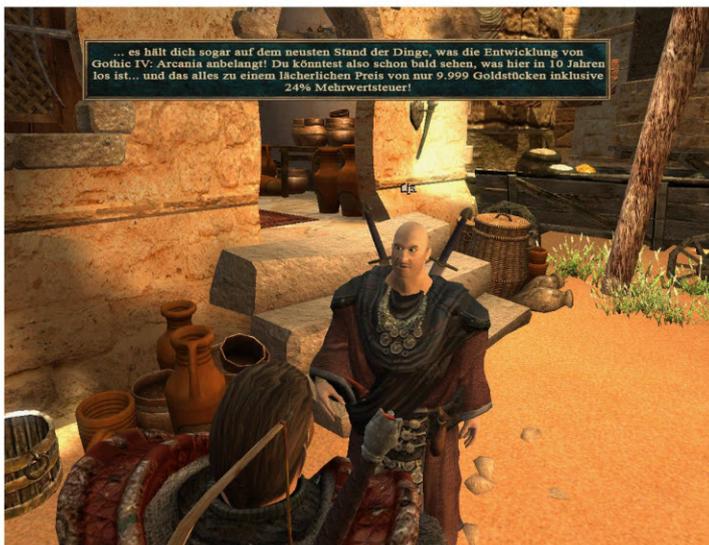
Abschließend 3 Wörter: **EA wiehert weiter!**

**Kim Leonardo Böhm
(leo2701)**



Neues auf dem Bazar

Frisch aus der Welt von Gothic 3 stammt dieser Comic von The Lightning. Sollte die Schrift zu klein erscheinen, kann die Zoomfunktion eures PDF-Readers helfen. Beim aktuellen Adobe Reader befindet sich ganz oben ein entsprechendes Plus- und Minus-Zeichen.



Masern – keine Vergangenheit sondern Zukunftsmusik?

Masern ist eine hoch ansteckende, akute Virusinfektion. Sie geht mit einer Erkrankung der oberen Luftwege und typischen Hautveränderungen einher. Masern gehören zu den Krankheiten, die am leichtesten übertragbar sind [...] (Quelle: <http://www.netdokter.de/>)

Eine von vielen Beschreibungen dieser Sorte sollte uns zum Nachdenken auffordern. Wie man in den Medien von allen Seiten hört, sind die Masern wieder zu einem aktuellen Thema geworden. Vor allem in Süddeutschland herrscht eine kleine Epidemie, schon 200 bekannte Fälle allein in Baden-Württemberg. Auch in der Schweiz werden immer mehr Fälle bekannt, allerdings existiert diese nicht erst seit kurzem, sondern begann schon vor ca. 19 Monaten.

Meldepflichtig ist die Infektion in Deutschland seit 2001, in der Schweiz seit 1999.

In höherem Alter haben Masern weitaus größere Folgen. Masern können zu Hirnhautentzündung führen die in 20% der Fälle sogar tödlich endet. Übertragen wird die Krankheit durch Kontakt mit Erkrankten oder durch Tröpfcheninfektion.

Masernpartys

Vor geraumer Zeit wurden üblicherweise Masernpartys abgehalten. Dieser Trend kam aus den Vereinigten Staaten. Hier versuchten vor allem Mütter, ihre Kinder im jungem Alter gegenseitig anzustecken. Der Grund dafür war, dass junge Kinder diese Krankheit in abgeschwächter Form bekommen und die Vireninfektion mit einem mal erledigt wurde. Sprich, die Krankheit kann nur einmal bei einem Menschen

aufzutreten und ist damit endgültig vorbei. Dass dies jedoch Spätfolgen für die Kinder haben kann, welche sogar zum Tod führen können, wurde nicht bedacht.

Impfung

Als der Impfstoff erfunden wurde, kamen diese so genannten Partys aus dem Trend. Doch die Impfung zieht nicht nur Vorteile nach sich. Nebenwirkungen sind nicht ausgeschlossen. Allerdings sollte jeder selbst entscheiden, ob für ihn eine Impfung infrage käme.

Krankheitsbild

Typisch äußert sich die Krankheit durch eine Entzündung der Schleimhäute. Von der älteren Gesellschaft wird sie auch gerne als „verrotzt, verheult, geschwollen“ bezeichnet. Fieber bis zu 41° und Hals- oder Kopfschmerzen

oder Übelkeit sind dazu nicht selten verbreitet.

Dass sich die Gesundheitsinstitute in der nahen Zukunft um die komplette „Auslöschung“ der Masern kümmern, steht außer Frage. Allerdings sollte man nach wie vor auf eine Impfung zurückgreifen oder große Achtsamkeit auf Ansteckungsgefahr, vor allem im höheren Alter, legen.

Phy

Impressum

Chefredakteur:	ANNOManiac	annomaniac@vaz-online.de
Redakteure:	AlbZ	albz@vaz-online.de
	Ciprofloxacin	ciprofloxacin@vaz-online.de
	Geisterhand	geisterhand@vaz-online.de
	iks	iks@vaz-online.de
	leo2701	leo2701@vaz-online.de
	Mister_XY	xy@vaz-online.de
	Phy	phy@vaz-online.de
	Sandstroh	sandstroh@vaz-online.de
	The Lightning	lightning@vaz-online.de
	Tyralion	tyralion@vaz-online.de
	xerxes	xerxes@vaz-online.de

Unsere alten Ausgaben sind auf www.vaz-online.de zu finden.

Dort befinden sich auch diverse Informationen und ein [Kontaktformular](#), das gern für Feedback oder Fragen jeder Art verwendet werden kann. Alternativ kann eine E-Mail an redaktion@vaz-online.de geschrieben werden.

Unser Partner

