

Sonntag, 28. Juni 2009

### LotRO: Turbo durch eSATA Flash-Stick?

Wir spielen Herr der Ringe Online auf für diesen Zweck an sich recht gut ausgestatteten Maschinen. Ein Intel E8400 Dualcore-Prozessor, 4 GB RAM und eine Radeon HD 4870 Grafikkarte entsprechen in etwa der gehobenen Mittelklasse für Spielerechner. Nach oben geht natürlich immer noch etwas. Dort wird die Finanzdecke aber schnell recht dünn, und das Preis-Leistungsverhältnis rauscht dafür in den Keller.

Unser Betriebssystem der Wahl ist Windows 7 RC in der 64Bit-Variante. Es ist nicht langsamer als ein Windows XP. Der LotRO ("Lord of the Rings Online" = "Der Herr der Ringe Online") Client ist jedoch eine Single-Thread 32Bit-Applikation und unterliegt damit auch deren Beschränkungen. Das heißt, er wird derzeit ohnehin nicht mehr als 2 GB Hauptspeicher belegen (können), bis die Entwickler dies mit einem zukünftigen Update einmal ändern. Das 64Bit-Betriebssystem läßt uns bei den voll nutzbaren 4 GB RAM also noch genügend Reserven, um weitere Applikationen neben dem Spiel-Client betreiben zu können.

Lotro ist ein sehr texturenlastiges Spiel. Insofern war die Wahl einer Grafikkarte mit lediglich 512 MB RAM damals nicht ideal. Besonders dann nicht, wenn man die hochaufgelösten Texturen auswählt, die als Datei allein knapp 3,4 GB auf der Platte belegen. Selbst wenn nur ein Teil davon in den Grafikkartenspeicher geschaufelt werden muß, kann es bei nur 512 MB eng werden. Da die Festplatte außerdem auch der langsamste Teil des gesamten Systems ist, bremsen intensive Plattenzugriffe den Spiel-Client dabei im ungünstigen Fall aus. Es kommt zu Rucklern und Wartezeiten. Schlimmstenfalls stürzt der Client sogar ab. Besonders häufig tritt dies in der Stadt Bree und, seit der Veröffentlichung der Erweiterung "Die Minen von Moria", in der 21. Halle auf.

#### Suche nach Verbesserung

Mögliche Lösungen sind relativ naheliegend. Neben der Beschleunigung der Festplattenzugriffe böte sich eine Erweiterung der Grafikkarte auf 1 GB RAM an, bestenfalls sogar beides. Weil wir eine für ihre Größe schon recht flotte Festplatte verwenden, würde eine spürbar schnellere aber deutlich teuer. Selbst wenn wir dafür auf Plattenplatz verzichteten und das kleinste Modell wählten, erschiene uns das unwirtschaftlich. Aus Gründen des Energieverbrauch und der Lärmbelästigung kommt der Einbau von mehr als einer Festplatte in unsere Rechner nicht infrage. Wir müßten also Einschränkungen beim verfügbaren Speicherplatz hinnehmen. Aufgrund ihrer hohen Preise scheiden SSDs ebenfalls aus.

Auch die Überlegung, die Grafikkarten auszutauschen, erweist sich bei näherer Betrachtung als unwirtschaftlich. Das Nachfolgemodell unserer Karte, die 4890, ist entweder überhaupt noch nicht lieferbar oder aus der Gruppe der von uns näher ins Auge gefaßten Karten derzeit ebenfalls zu teuer. Also suchen wir nach einem Kompromiß.

Weil wir mit der Grafikkarte auskommen müssen, können wir nur bei den Festplattenzugriffen ansetzen. Schnell stoßen wir auf den LotRO Flashboost. Er bewirkt einen flüssigeren Spieleeindruck hauptsächlich dadurch, daß er die Datei mit den hochaufgelösten Texturen entweder auf einen schnellen USB-Stick oder eine RAM-Disk verlagert, um so von verkürzten Zugriffszeiten zu profitieren. LotRO auf USB-Stick?

Für uns scheidet eine RAM-Disk sofort aus. Zunächst einmal ist sie nicht rebootfest und müßte bei jedem Systemstart neu angelegt und mit Inhalt gefüllt werden. Dies führte zu inakzeptablen Verzögerungen bei jedem Start, ob wir spielen wollten oder nicht. Zudem erforderte sie aufgrund der Größe der hochaufgelösten Texturen von LotRO - 3,4 GB - eine Aufrüstung auf insgesamt 8 GB Hauptspeicher. Dies kommt einerseits aus Kostengründen nicht infrage, andererseits deshalb nicht, weil wir das vorhandene Übertaktungspotential unserer Rechner durch einen RAM-Ausbau nicht schmälern wollen.

So bleibt also nur die zweite Möglichkeit, die Texturen auf einen schnellen USB-Stick zu verschieben. Ebenso schnell stellt sich heraus, daß deren Lesegeschwindigkeiten von durchschnittlich 35 MB/s im Vergleich zu unserer Festplatte nicht hoch genug sind. Und weshalb verlagern wir eigentlich nur die Texturen? Der gesamte Spiel-Client ist knapp 13 GB groß. Ein Speichermedium von 16 GB - eine durchaus gängige Größe heutiger USB-Sticks - sollte mehr als genügen, um das gesamte Spiel auszulagern und sogar noch etwas "Luft" für zukünftige Updates zu lassen. Wäre da nicht das Problem mit der geringen Leserate.

#### Der OCZ Throttle

Ein USB-Stick ist also die falsche Wahl. Eine SSD wäre deutlich besser geeignet, ist aber, wie bereits geschildert, viel zu teuer. Es gibt jedoch noch eine dritte Variante: ein Flash-Stick mit USB- und eSATA-Schnittstelle. Im wesentlichen handelt es sich dabei um einen üblichen Flash-Stick, der mit einem Dual-Controller für USB und SATA ausgestattet ist. Diese Sticks werden anscheinend nur von einem einzigen Hersteller produziert und dann unter verschiedenen Markennamen vertrieben. Die Gehäuseform ist immer gleich, lediglich Aufdrucke und Logos variieren.

Auf den meisten Motherboards stellt der eSATA-Port keine eigene Stromversorgung angeschlossener Geräte zur Verfügung. Deshalb ist dort der zusätzliche Anschluß eines USB-Kabels notwendig, um den Stick mit Strom zu versorgen. Wir können damit leben, denn unsere Rechner stellen in der Nähe der auf der Gehäuserückseite liegenden eSATA-Schnittstelle genügend freie USB-Ports zur Verfügung. Als Festmontage gedacht, spielt das Kabel auch für etwaige Transporte des Sticks keine hindernde Rolle. Der Preis der 16GB-Variante bewegt sich etwa im Rahmen unserer Festplatte. Happig, aber angesichts der Alternativen bleibt uns nichts anderes übrig, dies als den angestrebten Kompromiß zu betrachten.

### LotRo auf eSATA Flash-Stick

Die Leistungswerte des Sticks sollten für unseren Zweck genügen. Der Anschluß stellt kein Problem dar. Der Stick wird auf den eSATA-Port aufgesteckt, der USB-Port an seinem anderen Ende wird per Kabel angeschlossen, und schon wird unter Windows ein zusätzliches Laufwerk erkannt. Wir formatieren den Stick von FAT32 auf NTFS um, weil wir uns für die Verlagerung des Spiel-Clients dessen symbolische Verknüpfungen zunutze machen wollen.

Nach dem Formatieren verschieben wir deshalb den gesamten Spieleordner von seinem Platz auf der Games-Partition auf den Flash-Stick. Anschließend erzeugen wir einen gleichlautenden, leeren Ordner an der alten Position und erzeugen mittels des Werkzeugs Junction Link Magic eine symbolische Verknüpfung. Gleiches wäre bei unserem Windows 7 mittels mklink und der Eingabeaufforderung ebenfalls möglich gewesen. Wir wollten aber einen Weg nehmen, der auch auf älteren Windows-Versionen funktionieren sollte. Der anschließende Start des Clients verläuft ohne Fehlermeldungen. Auch Aktualisierungen sind problemlos möglich.

### Leistung

Wie steht es aber nun mit der Geschwindigkeit? Und wirken sich die verringerten Zugriffszeiten wirklich verbessernd auf das Spielerlebnis aus? Dazu messen wir jeweils die Lesegeschwindigkeit und die Zugriffszeiten unserer Festplatte und des Sticks mit HD Tach und der freien Version von HD Tune. Die Schreibgeschwindigkeit interessiert uns an dieser Stelle nicht, denn LotRO ist eine Anwendung, die oft liest, aber selten schreibt. Wartezeiten bei der Aktualisierung des Clients können wir daher verschmerzen, weil er wesentlich öfter lesend - also zum Spielen - gestartet wird. Wir haben hier also sozusagen eine WSRM-Anwendung vor uns: Write Seldom, Read Many. Zum Vergleich:

### Fazit

Subjektiv hat sich die Situation mit dem Einsatz des Sticks um einiges verbessert. Allerdings fällt sie auch geringer aus als erwartet. Die Startzeit des Spiel-Clients hat sich nach dem gefühlten Empfinden sogar verlängert, was anscheinend daran liegt, daß anfangs sehr viele Dateien von dem etwas langsameren Flash-Stick gelesen und in den Hauptspeicher und den Speicher der Grafikkarte befördert werden müssen. Ab dem Login-Bildschirm ist im Vergleich zur Festplatte dann eine deutliche Beschleunigung festzustellen. Der Avatar des jeweils ersten Spielecharacters erscheint praktisch verzögerungsfrei, während auf seine Darstellung zuvor meist eine ganze Weile gewartet werden mußte. Das Verhalten des Clients beim Nachladen von Texturen scheint durch die geringeren Latenzen des Sticks also verbessert zu werden.

Im Spiel fallen die flüssigeren Gebietsübergänge auf. Beim Überschreiten einer Grenze zwischen ihnen stockt der Client nun kaum noch. Betritt man eine Zone, in der viele Mitspieler versammelt sind, werden ihre Spielfiguren schneller und für das Auge angenehmer - flüssiger - eingeblendet als zuvor. Die wahrgenommene Performance des Clients hat also etwas zugenommen, obwohl sich dessen Leistung, gemessen an den Bildraten, keineswegs verändert hat. Auf das Spielerlebnis insgesamt hat dies jedoch kaum spürbaren Einfluß, da die Stellen, an denen diese Verbesserung wahrnehmbar ist, keine signifikante Auswirkung auf dessen Verlauf haben. Außerdem tritt eine sehr rasche Gewöhnung ein. Die Abstürze des Clients beim Betreten der 21. Halle sind immerhin verschwunden. Dennoch ruckelt er in Gebieten mit hohem Spieleraufkommen oder vielen Details nach wie vor unangenehm. Hier scheint eher der Grafikkarte der Texturspeicher auszugehen, als daß das Speichermedium einen Flaschenhals darstellte.

Weitere Verbesserungen sind demnach tatsächlich wohl nur durch den Einsatz einer Grafikkarte mit 1 GB Speicher und

der Verwendung einer SSD mit noch höherem Lesedurchsatz möglich. Beides bleibt uns, wie bereits erwähnt, bis auf weiteres verwehrt. Ob der derzeitige Preis des eSATA Flash-Sticks einen Kauf für diesen einzigen Verwendungszweck rechtfertigt, muß jeder LotRO-Spieler für sich entscheiden.

Geschrieben von Sil53r in Computerwelt, Traumwelt um 20:00

Montag, 9. März 2009

**Online-Spieler: alle krank!**

Beleidigungen unter Online-Spielern:

Sil53r: "Du spielst mit fünf Charakteren. Du bist 'ne Multiple!"

Königin: "Und du spielst immerhin mit zweien. Du bist ein Gespaltener!"

Heerscharen von Psychotherapeuten sind vor der Finanzkrise sicher und müssen nicht um Lohn und Brot fürchten.

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 21:27

Samstag, 15. November 2008

### Codemasters sperren Lotro-Client

Codemaster haben einen kapitalen Bock geschossen, fetter geht es bald gar nicht mehr. Wer die Lotro-Erweiterung "Die Minen von Moria" vorbestellt hatte und sich nach Erhalt der Lieferung in freudiger Erwartung an deren Installation machte, dürfte abschließend eine Überraschung erlebt haben: Rien ne va plus - nichts geht mehr.

Im sich nach der Installation automatisch öffnenden Client gelangt man gerade noch bis zu dem vierten Schritt des Anmeldevorgangs, der Überprüfung der Spiele-Daten. Nach kurzer Wartezeit wird dann die folgende Meldung ausgegeben:

Bei der Aktualisierung ist ein Fehler aufgetreten:  
Unknown Error.

Genauere Hinweise erhält man nicht. Sieht man jedoch genauer nach und beginnt, nach der Ursache zu forschen, findet sich die Erklärung in der dritten von insgesamt vier News-Meldungen, die im Nachrichtenfenster des Clients angezeigt werden.

Wichtige Information für Moria-Kunden  
Moria noch nicht installieren!  
11-Nov-2008

Vielen Dank, dass du eine Kopie von Die Minen von Moria gekauft hast.

Wir möchten alle Moria-Kunden, die die Installations CDs vor dem 18. November erhalten, darauf hinweisen, dass die Installation erst am 18. November 2008 ab 0:00 Uhr (GMT+1) durchgeführt werden sollte.

Sollte der Moria-Client vor dem 18. November installiert werden, wird dieser inkompatibel zur aktuellen Version des Spiels sein, so dass du dich nicht mehr im Spiel anmelden kannst, bis Moria veröffentlicht wird.

Vielen Dank.

Dieses Fenster ist jedoch so klein, daß immer nur eine Nachricht direkt sicht- und von der nächstälteren gerade noch die Titelzeile lesbar ist. Die "Wichtige Information" ist also gerade nicht auf Anhieb erkennbar und muß erst durch explizites Scrollen im Nachrichtenfenster herausgesucht werden. Das Allerschärfste daran ist noch, daß sich der Client mit ebendieser Information erst nach der Installation öffnet. Also dann, wenn es für eine Warnung sowieso längst zu spät ist.

Der Verkaufsverpackung liegt kein Warnzettel bei. Im Handbuch wird der Umstand, daß man sich durch die Installation der Erweiterung vom Spiel aussperrt, mit keiner Silbe erwähnt. Der Installer warnt bei seinem Aufruf ebenfalls nicht. Hätte ich nicht bereits in der Betaphase des Spiels eine lebenslange Mitgliedschaft erworben, sondern würde Monatsgebühren entrichten, dann wäre ich spätestens jetzt stinksauer. Aber sowas von! Jeden Tag, den Codemasters mich auf diese Weise aussperren, zahlte ich dann für eine nichterbrachte Leistung.

Als jemand, der täglich mit Computersystemen und Software umgeht und gelegentlich selbst welche entwickelt, weiß ich, daß dieses Verhalten vermeidbar gewesen wäre. Eine solche Vorgehensweise ist schlichtweg eine Schlamperei. Es hätte erstens mehrere Möglichkeiten gegeben, die Kunden rechtzeitig zu informieren und deutlich zu warnen, und zweitens bin ich mir sicher, daß kein konkreter Grund besteht, weshalb sich der Client so verhält und nicht anders. Außer dem, daß man an den Kosten gespart hat, eine Aktualisierungsmöglichkeit für die Erweiterung zu entwickeln, die mit dem bisherigen Spiele-Client kompatibel gewesen wäre. Und das wiederum ist ein Argument, das ich als zahlender Kunde selbstverständlich nicht akzeptiere.

Nun könnte man Spielern, die in diese Falle laufen, vorwerfen, daß sie sich ja vor der Installation auf der Website des Herstellers hätten informieren können. Nur wird, wer diese Website kennenlernt, sehr schnell eines besseren belehrt. Es handelt sich um ein Flash-Film- und werbungüberladenes Portal, das bei im Browser eingeschaltetem Skript- und Werbeblocker praktisch unbenutzbar ist und deshalb aus Sicherheitsgründen ohnehin schon nicht benutzt werden sollte. Die Hersteller-Website scheidet als zuverlässige Informationsquelle daher definitiv aus.

Als berufstätiger Mensch mit einem realen Leben, also in der Rolle des Freizeit- und Gelegenheitsspielers, empfinde ich es außerdem als unzumutbar, mir den kostbaren Feierabend mit der Aktualisierung mehrerer Spiele-Clients (insgesamt sind es hier drei) um die Ohren schlagen zu müssen.

Der Download eines 500MB-Standalone-Patches zusätzlich zu den auf den DVD-Medien enthaltenen Installern und die eigentliche Aktualisierung fressen in meinen Augen erheblich zuviel Zeit. Das möchte ich nicht an einem Montagabend nach einem anstrengenden Arbeitstag kurz vor der Freischaltung der Erweiterung machen. Da habe ich durchaus besseres mit meiner Freizeit vor: Deshalb die Installation zu Beginn des Wochenendes. Die Interessen der berufstätigen Spieler hätte der Hersteller bei der Spieleentwicklung meines Erachtens nach mitberücksichtigen müssen.

Ich bezweifle außerdem massiv, daß die notorisch langsame Arbeitsweise der verschiedenen Lotro-Installer und das Patchen des Clients im Schneckentempo wirklich notwendig sind und so gar nicht zu beschleunigen wären. Die Aktualisierungen des Spiels sind wahrhaft quälende Zeitfresser, von einer Neuinstallation gar nicht erst zu reden. Und damit mir nicht unterstellt wird, das auf unterbelichteter Hardware zu versuchen: wir reden hier von 3GHz-Dualcore-Rechnern an einer Breitband-ADSL2+-Anbindung.

• Warum wird nicht auf oder in der Packung, spätestens aber bei der Installation davor gewarnt, daß die Erweiterung den Spiele-Client bis zu ihrem offiziellen Start unbrauchbar macht?

• Warum steht diese Warnung nicht als feste Top-Meldung an der Spitze aller Nachrichten im Client?

• Warum ist die Website des Herstellers nicht als leicht zu navigierende Informationsquelle ausgelegt?

Echt klasse, Codemasters, das habt ihr prima hingekriegt!

Vielen Dank.

Dafür nicht.

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 22:35

Donnerstag, 13. November 2008

### **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**

Wie Golem und andere berichten, kam es beim Mitternachtsverkauf der neuesten World-of-Warcraft-Erweiterung zwar durchaus zu längeren Schlangen und dadurch bedingten Wartezeiten, der von den Medien erhoffte Ansturm und die damit verbundenen tumultartigen Szenen blieben jedoch aus.

Ich möchte mich am weit verbreiteten "Mein MMORPG ist viel besser als deines!"-Bashing wohlweislich nicht beteiligen. Jeder mag spielen, was und wie es ihm gefällt, solange er seinen Mitspieler gleiches einräumt.

Wenn ich mir die Bilder der neuesten Erweiterung ansehe, läßt sich aber sehr leicht eine Erklärung dafür finden, weshalb ich mit World of Warcraft nichts anzufangen weiß. Offenbar lege ich großen Wert auf über die Grafik vermittelte Spielatmosphäre. Mit dem stellenweise an Comic-Zeichnungen erinnernden, bonbonbunten und bisweilen mangaähnlichen Stil der WoW-Umgebung werde ich einfach nicht warm. Mir scheinen die Hintergrundbilder außerdem teils arg flächig und detailarm zu sein. Schon beim Betrachten der Screenshots will keine rechte Stimmung aufkommen.

Die Bilder aus Lotro wirken detailreicher, etwas realistischer und - auf mich - deshalb stimmungsvoller. Wenn man sich etwas Mühe gibt, kann man beim Spielen durchaus den Eindruck gewinnen, sich durch eine zwar stark idealisierte, aber immerhin beinahe real scheinende Landschaft zu bewegen. Mehr als einmal haben ich und meine Mitspieler unterwegs angehalten, um den Anblick einer besonders spektakulären Aussicht im Spiel zu genießen. Selbst heute noch, nach über einem Jahr und sogar bei genauer Kenntnis der verschiedenen Gebiete, laufe ich gerne durch bestimmte Landstriche. Nichts geht über einen Blick vom Nördlichen Hohen Paß auf das Nebelgebirge bei Vollmond, wenn unten aus dem Tal die Feuer verstreuter Bilwischhorden heraufleuchten.

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 22:46

Mittwoch, 12. November 2008

### **Vemu ai-menu! Auf nach Moria!**

Die Welt ist grau, der Berg ist alt,  
Die Essen leer, die Aschen kalt,  
Kein Harfner singt, kein Hammer fällt;  
Das Dunkel herrscht in Durins Welt,  
Sein Grab liegt unter Schatten da  
In Khazad-dûm, in Moria.  
[J. R. R. Tolkien]

Heute ist sie eingetroffen, die Erweiterungsbox zum Online-Spiel Der Herr der Ringe Online, kurz Lotro. Ihr Titel, "Die Minen von Moria", verrät, in welche Gegenden es uns Spieler ab kommenden Dienstag verschlagen wird: nach Lothlórien und weiter nach Khazad-dûm, nach Zwergenbinge, in die größte und schönste Stadt der Zwerge, die jetzt verlassen ist. Wer weiß, welche Schönheiten den Wanderer auf seinem Weg durch den Dämmer des Waldes von Lothlórien erwarten, und was sein Fuß in den Tiefen der Zwergenmine aufstöbern wird? Vielleicht findet ein besonders Glücklicher dort sogar noch etwas Mithril, das unschätzbar kostbare Moria-Silber ... Warum aber haben die Zwerge diesen für sie so bedeutenden Ort einst fluchtartig verlassen?

Die Box der Special Edition Der Schuber mit den Intarsien des Nordtores von Moria Inhalt: Soundtrack-CD, Spiele-DVDs, Box mit Handbuch, Karte von Moria, Ring und Brosche, Karten mit Codes für Probezugänge

Die Box kam in einem einfachen Luftpolsterumschlag aus Warwickshire, Großbritannien. Er war reichlich groß, so daß sie darin hin- und herrutschen konnte. Außerdem war er viel zu dünn, um den Inhalt sicher vor Beschädigungen auf dem Versandweg zu schützen. Meine Lieferung war denn auch vor der Zustellung postalisch wiederverschlossen worden, weil die Verpackung unterwegs an der Verschlussseite aufgerissen war. Dabei hatte ich noch Glück, denn die Pappschachtel der Box war bloß an einer Ecke etwas eingedellt, ansonsten aber unbeschädigt. Trotzdem bin ich einigermaßen verärgert darüber, daß Codemasters bei einem Verkaufspreis von fast 70 € ausgerechnet an der Versandverpackung sparen.

Vom Inhalt interessieren mich das ganze Klimbim wie der wertlose Ring, die Brosche und die Buddy-Codes überhaupt nicht. Was ich davon haben wollte, waren ein jetzt hoffentlich vollständiger und aktueller Spiele-Client auf DVD, die drei Ingame-Gegenstände und die Soundtrack-CD. Die Karte von Moria mag sich vielleicht noch als netter Bonus erweisen. Ich glaube jedoch eher, daß sie keine große Hilfe bei der Orientierung sein wird. Was das betrifft, verlasse ich mich doch lieber auf die eifrigen Mitspieler vom Widerstand.

Der Soundtrack zum Spiel klingt beim ersten Hereinhören ganz nett - wenn man auf Film-Soundtracks steht. Er hat zwar aus Lizenzgründen mit den Filmen von Peter Jackson nichts gemein, erweckt aber den Anschein, als sei er für einen Kinofilm epischen Ausmaßes entworfen. Auffällig ist die professionell klingende Produktion. Die Königin merkte dazu an, es klänge danach, als hätten sich Codemasters die Sache richtig etwas kosten lassen. Ich kann dem ganzen Gezimmel und Gepaukenschlage über Streichertepichen an Violinsamples nicht wirklich etwas abgewinnen, habe allerdings auch

gerade einmal hineingehört und die ersten paar Stücke angespielt. Für mich wird das aber wohl eher nichts werden, da bin ich ich kein Fan ...

Die Nacht senkt sich herab über dem Caradhras und den Gipfeln von Celebdil und Fanuidhol im Nebelgebirge. Myriaden von Sternen beginnen in den dunklen Wassern des Kheled-zâram zu scheinen wie harte, stille Lichter in der Tiefe. Laßt uns aufbrechen! Ein weiter und beschwerlicher Weg durch die Dunkelheit liegt vor uns.

Tan matu selek lanun naman.

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 23:17

Sonntag, 10. Juni 2007

## **LARPG-Bashing**

Aus einer kürzlich verschickten Mail:

> Was hältst du von dem hier? [URL]

LARPG - kenne ich, ist aber extrem teuer, wenn man es richtig betreiben will (Kosten für Ausstattung, Kostüm und Waffen, Con-Gebühren, Anreise, Verpflegung, Zeitaufwand usw.).

Leider gibt es unter den LARPGlern viel zu viele Spinner, die entweder ihre Persönlichkeitsdefizite in der realen Welt durch Überkompensation (Superheldentum, Übercharaktere wie den unbesiegbaren Krieger oder den gottgleichen Magier) auszugleichen versuchen, zwischen Fantasiewelt und Realität nicht (mehr) klar zu differenzieren vermögen oder nicht genug schauspielerisches Talent mit sich bringen, um die Rolle, die sich ausgesucht haben, auch nur annähernd auszufüllen.

Eine Freundin hat das einmal recht treffend dahingehend umschrieben, daß Leute, deren Fähigkeiten den grundlegenden Ansprüchen einer Laienspielgruppe nicht genügen, sich stattdessen gerne LARPGs zuwenden. Das mag zwar als Zeitvertreib und Freizeitspaß insgesamt durchaus seine Berechtigung haben, ist mir aber im Verhältnis zum dafür nötigen Zeit- und Kostenaufwand viel zu dilettantisch.

Wenn ich eine (Bühnen-)Rolle spielen möchte, schließe ich mich einer Theatergruppe an.

(Ergänzung: Ich habe ihm dann doch noch mitgeteilt, daß ich bereits etliche Erfahrung als LARPer besitze und letztlich empfohlen, sich die Sache mit einfacher Ausstattung versehen ruhig einmal näher anzusehen. Man will ja niemanden davon abhalten, Spaß zu haben.)

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 13:22

Sonntag, 24. Dezember 2006

### **Château de Fontenelles**

Cuvée Notre Dame aus dem Corbières und dem sonnigen Jahre des Herrn 2000. Eine Spur Sommer, eingefangen in dunkelrotem Rubin. Die schlechteste Wahl aus drei verfügbaren Sorten, aber trotzdem ein Genuß. Von den anderen beiden lagert nur noch jeweils eine Flasche und wartet, jede für sich, auf einen ganz besonderen Moment...

Geschrieben von Sil53r in Außenwelt, Innenwelt, Traumwelt um 18:37

Mittwoch, 1. November 2006

**Samhain. Samhuinn. Oíche Shamhna.**

Mementote mori. Auch wenn das mal wieder einigen Ewiggestrigen nicht in den Kram passen will. Aber denen waren Andersdenkendegläubige ja schon seit jeher ein Dorn im Auge in der Seite.

Geschrieben von Sil53r in Außenwelt, Innenwelt, Traumwelt um 00:00

Sonntag, 30. Juli 2006

## **Zurück aus Frankreich**

Ein nachtschwarzer Bolide, zwei Länder, drei Lebewesen, 18 Tage, 4.222 Kilometer, über 40° C Außentemperatur, mehr als 180 PS und 220 Km/h Spitze. (Der Wagen leistet mehr, wurde aber nicht ausgefahren.) Eine Klimaanlage, für die man angesichts dieses Sommers mehr als einmal dankbar war. Sarreguemines, Nancy, Neufchâteau, Langres, Dijonne, Beaune, Chalon-sur-Saône, Vichy, Clermont-Ferrand, Millau, Pézenas, Béziers, Lézignan-Corbières und schließlich das Ziel Boutenac.

Käse aus Roquefort-sur-Soulzon, die "Neuentdeckungen" Rocamadour und Lou Perac, unzählige Baguettes, etliche Brote, korsische Kekse, Biskuits aus der Normandie, Anisgebäck aus Roussillon, Wurst aus dem Hérault, Eintopf aus Castelnaudary, Enten- und Kaninchenpastete, Milchprodukte in unzähligen Varianten und nicht zuletzt die Weine der Region ließen die heimische Küche schlagartig in Vergessenheit geraten. Einmal stellte die Königin erstaunt fest: "Selbst abgepackte Fertigprodukte besitzen eine [geschmacklich] höhere Qualität als in Deutschland." Wenn also irgendwo die Götter ein Stückchen des Paradieses auf Erden zurückgelassen haben müssen, dann in diesem gesegneten Land.

Nichtsdestotrotz ist nichts auf der Welt umsonst, und so ist das Leben im Languedoc-Roussillon nicht gerade preiswert. Die Immobilienpreise explodieren im Kanton Corbières, seit Ryanair auch Carcassonne anfliegen und das Département Aude damit für Briten und Iren ein attraktives Ziel wird. Altbauten in selbst abgelegenen Dörfern sind preislich beinahe unerschwinglich, obwohl in Boutenac zum Beispiel ein grob geschätztes Fünftel der Häuser in der Altstadt zum Verkauf steht. Alle diese Häuser sind jedoch stark renovierungsbedürftig, und man würde wohl in etwa die gleiche Summe für den Erwerb noch einmal investieren müssen, um einen solchen Bau bewohnbar zu machen. Mehrere Urlaubsreisen wert ist die Gegend um die Heimat der Katharer aber auf jeden Fall. Und leben, leben möchte man dort allemal...

Geschrieben von Sil53r in Außenwelt, Bilderwelt, Innenwelt, Traumwelt um 22:33

Donnerstag, 1. Dezember 2005

### **What type of roleplayer are you?**

You scored as Method Actor. You think that gaming is a form of creative expression. You may view rules as, at best, a necessary evil, preferring sessions where the dice never come out of the bag. You enjoy situations that test or deepen your character's personality traits.

Method Actor83%Storyteller67%Casual Gamer58%Specialist58%Tactician42%Power Gamer25%Butt-Kicker8%

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 21:02

Dienstag, 1. November 2005

**Samhain. Samhuinn. Oíche Shamhna.**

Mementote mori.

Geschrieben von Sil53r in Außenwelt, Innenwelt, Traumwelt um 00:00

Sonntag, 25. September 2005

## Bandenkriege

"Oh. Verzeiht. Falls ich Eure edle Gilde fälschlicherweise als dahergelaufene Bande tituliert haben sollte, bitte ich untertänigst um Eure Vergebung. Laßt uns doch in der Arena unsere Kräfte messen, auf daß die edelsten Kämpen aus diesen Waffengängen siegreich hervorgehen mögen. Die tapfersten Krieger mögen sich dann auf den Schlachtfeldern eines Krieges beweisen, der noch von den Barden nachfolgender Generationen besungen werden soll.

Oder möchtet Ihr stattdessen lieber einsam durch die Lande streifen? Dann laßt Euch gewarnt sein! Die Wildnis ist ein hochgefährlicher Ort. Verlaßt Euch nie auf Eure Kraft allein. Reist nicht einzeln. Was in diesen Landen zählt, sind Taktik und Geschick. Und das rechte Gespür bei der Wahl Eurer Gefährten." Darf ich vorstellen? Maranor Mouranagar, Feuer-Elementarmagier und Nekromant. Nichts bereitet ihm größeres Vergnügen, als eine Gruppe von Orcs aus der Ferne mit Feuerregen und -kugeln zu bepflastern. Anschließend kann man ihn oft dabei erblicken, wie er sich mittenhinein in die wütende Horde stürzt, um einem bereits geschwächten Gegner die Hand aufzulegen. Worauf dieser nicht selten aufgrund eines plötzlichen, seltsam akuten Mangels an Lebensenergie zu Boden geht... Gleich darauf erhebt sich an seiner Stelle ein frisch beschworener Untoter, um, von der Hand seines Meisters geführt, in die Schlacht einzugreifen: Seitenwechsel auf nekromagisch.

Maranor steht zur Zeit irgendwo auf dem Piktenplatz herum und langweilt sich, wenn ich nicht irre. Ihr könnt ihn gar nicht verfehlen. Er ist ein schwarzhaariger, bleichhäutiger Schönling in schlichter und bescheidener Robe. Seid nett zu ihm, er ist erst zehn Stunden alt und noch ein Frischling auf Stufe acht.

Worum es geht? Um Guild Wars, ein CORPG<sup>1</sup>, das sich von bekannten MMORPGs<sup>2</sup> wie World of WarCraft in einigen signifikanten Punkten unterscheidet. Für mich waren das neben den verschiedenen, ganz unten aufgeführten Spielmodi vor allem die folgenden.

### Pluspunkte

- Test-Account

Es gibt die Möglichkeit, einen zehnstündigen Test-Account über einen bekannten Grafikkarten-Hersteller auszuprobieren. Auf diese Weise kann man das Spiel gefahrlos anspielen, ohne hohe Einstiegs- und Folgekosten, etwa durch ein abgeschlossenes Online-Abonnement, befürchten zu müssen.

- Geringe Größe des Spiel-Clients.

Die Setup.exe ist gerade einmal 114 Kilobyte groß. Sie lädt im Laufe des Testspiels knapp 400 Megabyte an Dateien herunter (um so mehr, je weiter man die Spielwelt erkundet). Dies ist eine Größenordnung, die, von einem Standard-ADSL-Anschluß ausgehend, problemlos bewältigt werden kann.

- Geringe Ressourcen-Anforderungen.

Verschiedene Spieler berichten, daß Guild Wars auch auf einem Pentium III 800 MHz noch flüssig spielbar und die ohnehin erwähnenswerte Grafik trotzdem ansehnlich sei.

- Keine zusätzlichen Online-Gebühren.

Ganz besonders ist das Fehlen von Online-Gebühren zu erwähnen. Man braucht kein zeitlich befristetes Abonnement abzuschließen und kann das Spiel dadurch jederzeit ruhen lassen, ohne Geld zu verschwenden oder sich erneut einbuchen zu müssen. Ebenso kann man jederzeit wieder ins Spiel einsteigen. Der Hersteller subventioniert den Online-Bereich nach eigenen Aussagen über den Verkauf kostenpflichtiger Erweiterungen und Zusätze. Ein Konzept, das unregelmäßig Spielende und Gelegenheitsspieler, wie ich einer bin, sehr zu schätzen wissen werden.

### Spielmodi

- PvE: Player versus Enemy, Spieler gegen spielgenerierte Gegner (NPCs<sup>3</sup>)

- PvP: Player versus Player, Spieler gegen Spieler

- GvG: Guild versus Guild, Gilde gegen Gilde

Der Schwerpunkt liegt hier eindeutig auf den Spieler-gegen-Spieler- und den Gilde-gegen-Gilde-Kämpfen. Aber auch der Einzelspieler-Modus (PvE) verspricht etliche Stunden Spielspaß. Ohne Gruppenbildung wird man einige Aufträge bzw. Gegenden allerdings nicht lange überleben, denn ohne Teambildung und geschicktes Taktieren läuft auch im Einzelspieler-Modus auf Dauer nicht viel.

Wer sich über Guild Wars informieren möchte, kann das entweder auf der deutschen oder der englischen Website des Herstellers tun. Der Kaufpreis der Grundversion liegt derzeit bei knapp 40,- EUR. Neben dem schon erwähnten World of Warcraft rangiert Guild Wars derzeit in den Top Ten der deutschen Spiele-Charts. Nach meinem zehnstündigen Test möchte ich behaupten, daß es seine Positionierung nicht ganz ohne Grund innehat.

Wer sich für Computer-Rollenspiele generell interessiert, dem kann ich übrigens ebenfalls die schon etwas älteren Morrowind und Gothic II empfehlen. Beide Spiele sind inzwischen als "Game of the Year Edition" bzw. als "Collector's Edition" für wenig Geld erhältlich. Zur Zeit spiele ich sie ebenfalls. In Morrowind ist Maranor übrigens ein bretonischer Magier. (Elfen gleich welcher Rasse zu spielen, finde ich todlangweilig.)

<sup>1</sup> CORPG: Competitive Online Role-Playing Game, wettkampforientiertes Online-Rollenspiel

<sup>2</sup> MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, ganz auf hohe Zahlen von Mitspielern ausgelegtes Online-Rollenspiel

<sup>3</sup> NPC: Non-Player Character, Nichtspieler-Charakter (in Online-Rollenspielen: zum Spiel gehörende virtuelle Charaktere); davon unterscheiden sich RPCs: Player-Characters, (Mit-)Spieler-Charaktere

Geschrieben von Sil53r in Computerwelt, Traumwelt um 20:05

Donnerstag, 22. September 2005

## **Sieben**

Sieben Tage, vergangen wie ein Traum, den man auf dem Rücken liegend auf einer Sommerwiese träumt. Vergangen wie im Flug. Wie eine Geschichte, die erzählt ist und dennoch nicht beendet, auch wenn der Sprecher schon lange damit aufgehört hat, zu reden. Die Worte verselbständigen sich in den Köpfen der Zuhörer. Sie spinnen die Geschichte weiter, verweben sie mit ihren eigenen Einfällen, Verzweigungen und Gedanken, während sie in den blauen Himmel hinaufblicken und die Sonne auf sich herniederbrennen lassen. Die Zeit scheint stillzustehen.

Urplötzlich erinnern kaltfeuchte Stupser und ein kräftiges Zerren am Ärmel daran, daß man nicht allein ist. Daß da ein junges, verspieltes Wesen beharrlich nach Aufmerksamkeit und Beschäftigung verlangt. Die blanken Kastanien auf der Wiese und die frischen Haselnüsse zeigen deutlich an, daß nicht Sommer ist, sondern Spätsommer. Und daß man für jeden dieser Sonnentage dankbar sein sollte, die man ungestört im Freien genießen kann. Denn die morgendliche Frische verkündet bereits den rasch näherrückenden Herbst.

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 23:04

Mittwoch, 6. Juli 2005

### **Und der Wind weht wieder über's Meer**

Ich kann mir nicht helfen, aber diese Nachricht finde ich einfach nur hoffnungslos romantisch. Und das nicht allein deshalb, weil Reisen eine ganz besondere Bedeutung für mich haben. (Den Titel kann man übrigens finden.)

Geschrieben von Sil53r in Medienwelt, Traumwelt um 18:30

Donnerstag, 10. März 2005

### **Besondere Tage**

Besondere Tage gibt es dieser Tage des öfteren, wenn nicht sogar zuhauf, möchte ich meinen. Und große Ereignisse werfen ihre Schatten unter die Augen. Einerseits stürmt eine wahre Flut an neuen Eindrücken auf mich ein, alle Zeichen stehen auf Veränderung und das Schiff, auf dem ich stehe, fährt neuen Horizonten entgegen. Andererseits gibt es Menschen, für die der heutige Tag ein ganz besonderer darstellt und denen man darüberhinaus wünschen möchte, daß jeder Tag ein besonderer für sie sein möge. Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag, Madame Woelfin!

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 02:24

Samstag, 5. Februar 2005

### **Barde nicht singen kann**

Das war wohl nichts. Seit drei Stunden schlage ich mich mit D&D-Regelwerken, dem Charaktergenerator und diversen Fertigkeiten, Sprüchen und Charaktereigenschaften meines Bardens herum. Was unter GURPS eine Kleinigkeit gewesen wäre, gerät unter D&D zu einem unübersichtlichen Chaos. Jedenfalls ist eine deutlich höhere Einarbeitungszeit erforderlich. Noch bin ich mir nicht sicher, ob ich das System wirklich mag. Wenigstens lassen sich die Handouts auf dem Sharp Zaurus anzeigen. Wir werden sehen spielen.

Geschrieben von Sil53r in Computerwelt, Sharp Zaurus, Traumwelt um 17:08

Samstag, 29. Januar 2005

### **Abteilung Abenteuer**

Nach ewig langer Absenz von dem lustigen Haufen derer von Reymbach sieht es derzeit so aus, als wolle die Gilde sich und ihre versprengte Truppe heute einmal wieder versammeln. Also die Zunge geschliffen, das Zaumzeug geölt, sämtliche Kutschen angespannt und frisch ans Werk. Nennt mich Daniel, den Dichter  
bin kein Ritter, bin kein Richter,  
nein, ich bin einfach nur ein schlichter,  
bescheidener Poet.

Gebt euch übrigens keine Mühe, Daniel ist auf keinem der dortigen Fotos vertreten.

Ihr wollt, ich soll in Reimen sprechen?  
Ich soll mir wohl die Zunge brechen  
wenn's nur um euer Kurzweil geht!  
Sagt erst dem Wirt, der drüben steht,  
er soll der Schankmaid mit den Krügen  
winken, seine Gäste nicht betrügen  
mit dem, was uns darinnen schäumt.  
Habt ihr darauf auch nicht versäumt,  
für diese Runde brav zu blechen,  
laßt uns zuerst noch fröhlich zechen!  
Denn meine Kehle, die sonst gröhlt,  
reimt flüssiger, wenn sie geölt.  
Gefällt euch dies, seid ihr mir hold,  
so gebt mir ab von euerm Gold.  
Denn auch ein Dichter, sonst bescheiden,  
kann Speis und Trank bisweilen leiden.  
Darum, bevor ich nun aufbreche,  
seid so nett, zahlt meine Zeche!

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 12:05

Samstag, 27. November 2004

## **Die Silberantilope**

Die Zweige des Busches am Rand der Lichtung schwankten und knisterten leicht. Ein massiger Schatten brach daraus hervor und stürzte sich auf den Jäger. Die Gestalt war heran, bevor der seine Waffe gegen ein neues Ziel richten konnte, und die Wucht des Aufpralls schleuderte ihn heftig zu Boden. Ein spitzer Stein bohrte sich knapp unterhalb des linken Schulterblattes in seinen Rücken. Er schrie unwillkürlich auf, vor Schmerz und vor Überraschung. Im nächsten Augenblick nahm ihm das Gewicht des Angreifers über ihm den Atem. Ein dunkles Grollen klang dicht an seinem Ohr, und er spürte etwas heiß von seinem Hals zu seiner Kehle wandern. Unter einem dichten, seidigen Fell vibrierten die Muskeln. "Wißt Ihr, was Ihr gerade in Begriff wart, zu tun?" Die Stimme des Angreifers klang undeutlich und leicht verwaschen. Martok erstarrte.

"Ich jage", antwortete er schwer atmend, "in den Bergen."

"Ihr legt auf Dayan an, auf die Silberantilope."

"Das Tier stand vereinzelt, am Rande der Schlucht. Es wäre eine leichte Beute gewesen." Noch immer war Martok starr vor Schrecken. Mühsam rang er nach Luft.

"Dayan sind heilige Tiere. Sie sind der Göttin geweiht", beschied ihm der Angreifer kurz. Die Stimme war ein Grollen tief in seiner Kehle.

Nun bestand nicht der geringste Zweifel mehr. "Ihr seid ein Chach'ti!", keuchte Martok entsetzt. Ihn fröstelte, als er sich vollends der Gefahr bewußt wurde, in der er schwebte.

Der andere schüttelte sich. Die Muskeln spannten sich unter dem glänzendem Fell, das den gesamten Körper bedeckte. "Und ihr seid des Todes. Ihr jagt das heilige Tier meines Volkes, in den Revieren meines Volkes. Einen größeren Frevel hättet ihr kaum begehen können. Ich werde euch auf der Stelle zerreißen!"

"Gnade", flehte der Jäger mit brechender Stimme, als die Spitzen messerscharfer Krallen durch das Leder des Gewands drangen, das er trug. Und zum ersten Mal, seitdem er zu Boden geschleudert worden war, blickte er seinem Gegner ängstlich ins Gesicht.

Martok war sich bewußt, daß sein Leben an einem seidenen Faden hing. Es grenzte ohnehin an ein Wunder, daß er überhaupt noch am Leben war. Die Chach'ti waren für die Härte und Grausamkeit berüchtigt, mit der sie Gesetzesverstöße bestrafen. In den Dörfern wurden sie als Krieger gerühmt, waren aber ebenso verrufen. Sie galten als blutrünstig und über die Maßen gewalttätig. Und in dieser Lage, inmitten der Wildnis, galt unzweifelhaft nur eines: das Gesetz der Chach'ti.

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 00:19

Dienstag, 28. September 2004

### **Diem perdid**

In wilder Sehnsucht krampft sich mein Herz. Ich will von der Welt, was ich mir selbst nicht gönne. Ihre Worte perlen wie aus einer unerschöpflichen Quelle, stetig, frisch und lebenspendend. Und ich fühle mich leer; wie ein Gefäß mit einem Riß, durch das die Wasser hindurchlaufen, kaum daß sie hineingeflossen sind. Keine Hand, um sie zu halten. Denn sonst müßte ich mich fallenlassen. Es ist nur Staub, der durch die Finger rinnt. Das Gefäß bröckelt und zerstiebt in einer grauen Wolke. Vergebens greife ich danach, fasse ins Leere. In den Strahl hinein, der meine Hände netzt und die letzten Schlieren fortspült. Ich wasche sie an einer fremden Quelle, die davon getrübt wird. Ihre Melodie bleibt dennoch gleich, ein stetes, sanftes Flüstern: "In mir ist das Leben!"

Ich bin der Staub, der auf den Dingen liegt. Den man achtlos fortwischt, wenn man sie betrachtet. Ich zeige die Zeit an, die vergangen ist und die nicht wiederkehren wird. Ich bin der trockene Geruch vergangner Tage und der erste Grund, auf dem die Saat der Zukunft Wurzeln schlagen wird. Ich bin an allen Orten, die verlassen sind, auch wenn man mich nicht sieht. Ich tanze in der Stille auf den Böden dieser Welt. Ein Hauch genügt, um mich zu wecken.

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 15:01

Freitag, 27. August 2004

### **Dumm wie Brot**

Heute morgen träumte mir - sehr plastisch, übrigens - ich ginge mit dem Chuzpe-Blogger durch Tel Aviv, während dieser mir jiddische Begriffe erklärte. Anschließend landeten wir in einem Teppichgeschäft, wo er fachmännisches über die qualitativen Merkmale der ausgestellten Ware mitzuteilen mußte. Insbesondere ein weiß-golden gewirkter Stoffballen beschäftigte uns eine geraume Weile. Daraufhin weckerte mich der Wecker aus dem Schlaf.

Um das festzustellen: Erstens kenne ich den Chuzpe-Blogger nicht persönlich. Zweitens war ich auch noch nie in Tel Aviv. Drittens bin ich ein verdammter Goj und verstehe vom Judentum in etwa soviel wie frauendiskriminierender Vergleich ein Pferd vom Treckerfahren. Was sagt einem das also? Mein Ego consomnio kann einen Tacheles redenden Juden nicht von einem arabischen Teppichhändler unterscheiden. Entweder bin ich im Land der Träume so dumm wie ein Stück Brot oder ich brauche dringend Nachhilfe. Kulturreligionstechnisch gesehen.

Geschrieben von Sil53r in Traumwelt um 23:40

Donnerstag, 22. Juli 2004

### **Faites vos jeux**

Wer zur Entspannung gerne einmal das eine oder andere Brett- oder Kartenspiel spielt, findet in der Brettspielwelt eine nette Gemeinschaft von Mitspielern und eine Fülle von Umsetzungen bekannter Spiele. Das System basiert auf Java, ist dadurch sowohl unter Windows, MacOs, Linux und Unix lauffähig und kann über ein Applet oder einen Client gespielt werden, den man sich von der Website herunterladen kann. Das Ganze ist eingebettet in ein rollenspielähnliches Meta-Game, in dem man vom armen Schlucker zum Fürsten aufsteigen kann, wenn man genug Spiele und Turniere bestreitet. Na, wenn das keine Herausforderung ist...

Geschrieben von Sil53r in Außenwelt, Traumwelt um 22:42