



## GESCHICHTEN

Unserer Forenbarde schreibt in dieser Ausgabe nicht im Bardenwettstreit weiter, sondern hält für euch was spannendes bereit.

**Ab Seite 11**

\*

## WITCHER SAGA

Endlich ist es soweit das die deutsche Sapkowski Fangemeinde weiter in der spannenden Hexer Saga schmökern darf.

**Weiter auf Seite 2**

\*

## MODIFIKATIONEN

Wer kennt ihn nicht die Full Combat Rebalance (FCR) Modifikation von der Ifrit Creative Group. Nun ist es endlich soweit, wir dürfen uns auf Patch 1.2 auf deutsch freuen.

Weitrführende links:

[Download der FCR Modifikation 1.2](#)

[Diskussion im Modifikationsforum](#)

[Offizieller Thread von Flash](#)

# THE WITCHER ASSASSINS OF KINGS PRESSEKONFERENZ



Viele Neuigkeiten aus den Hause CDPR warten auf euch. Bis die Witcherfans im ersten Quartal 2011 den Nachfolger von The Witcher in den Händen halten dürfen, findet ihr hier eine ausführliche Zusammenfassung die euch die Wartezeiten etwas versüßen.

**Seite 3**

## WICHTIGE NEUIGKEITEN AUS DER REDAKTION

Eine menge möchten wir verbessern und verändern und dazu brauchen wir euch liebe Leserinnen und Leser. Auf der letzten Seite haben wir genau zusammen gefasst was sich künftig ändern wird.

Helft uns die Witchers News noch schöner zu machen.

**Weiter letzte Seite**





## INHALT

### News

- Sapkowski – Hexer Saga .....Seite 2
- The Witcher 2 Pressekonferenz.....Seite 3

### Kompodium

- Bedrohte Tiere.....Seite 10

### Geschichten

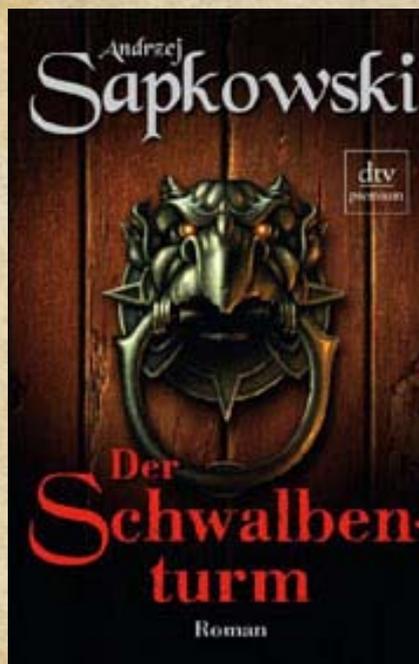
- Von der Sucht,  
ein PC-Spieler zu sein,  
Ubisoft und andere Kleinigkeiten...Seite 11
- Abenteuer eines Fasthexers.....Seite 15
- Rabenherz.....Seite 19

### Sagen und Legenden

- Monstergrotte.....Seite 22

### Rätsel

- Zoltans Harte Nüsse.....Seite 24
- Fehlersuchbild.....Seite 26
- Rätselaufösungen.....Seite 27



## DER SCHWALBENTURM VERÖFFENTLICHUNG

Im August diesen Jahres ist es soweit. Andrzej Sapkowskis Buch "Der Schwalbenturm" erscheint auf dem deutschen Markt. Dreizehn Jahre nach der polnischen Erstveröffentlichung, wurde das vierte Buch der Geralt Saga von Erik Simon ins Deutsche übersetzt und führt die spannende Reihe fort. Nachdem es Geralt und seinen Gefährten noch nicht gelungen ist die verschwundene Prinzessin von Cintra wiederzufinden, ereignet sich erneut eine Reihe von Verhängnissen. Eine packende Geschichte mit viel Wortwitz und der Erfüllung eines Schicksals ist gewiss. Vorbestellungen können bereits abgegeben werden.

(DPR)



THE WITCHER

01.04.2010

# WITCHERS NEWS

SEITE 3 / JAHRGANG 2 / NR 10

1.- OREN8



## THE WITCHER<sup>®</sup> 2 ASSASSINS OF KINGS

Viele Veränderungen bringt The Witcher 2 - Assassins of Kings mit sich und einige Verärgerte, aber auch viele Hoherfreute diskutieren ungezügelt über die am 25. März 2010 statt gefundene Pressekonferenz. Wie viele schon erkannt haben, entpuppte sich das liebevoll genannte "Entwickler Tagebuch" zu einer Promotion wo sich die Entwickler zu Wort gemeldet haben.

Das Kamerasystem bringt auch kleine Tücken mit sich. Die Dynamische Kamera ist, meiner Meinung nach, Unvorteilhaft. Die zu treffende Entscheidung muss ohne Verzögerung von statten gehen, sonst wird eine Standartoption genommen. Stellt sich nun die Frage, ob es sich auch bei wichtigen schwerwiegenden Entscheidungen so verhält.

Beispiel: Wir blicken zurück in The Witcher 1. Am Ende von Akt 4 wird die Entscheidung für den Neutralen Weg, Seite der Anderlinge oder Seite des Ordens getroffen, eine Verzögerung und es würde eine Standartoption gewählt. Was wäre das für ein Ärger gewesen.

Zur Sprache kamen auch Partymitglieder, so soll Geralt Gefährten zur Seite bekommen, doch wie genau äußert sich das auf den uns bekannten einsamen Wolf aus. Viele hatte gehofft, dass es ein Plötze geben wird, wie schön wäre es gewesen Geralt auf seinem Pferd unterwegs durch die Landschaften Temeriens, doch leider wird dieser Wunsch nicht in Erfüllung gehen.

Die unterschiedlichen Gesichtszüge die schon viele verärgerte zu weiche Züge, kein Charakter, haben noch nichts zu bedeuten. Die Entwickler äußerten sich schon, dass es mehrere Gesichtszüge gab aber doch wohl die endgültige die wird, wie sie im ersten Teil auch schon zu sehen waren.





Stoffel hat eine Hervorragende Zusammenfassung über alle Details geschrieben. Dort wird genau erklärt was die Story angeht, wo Geralt sich befindet wenn von den Fans das Spiel gestartet wird. Sehr wichtig sind natürlich die vielen Einzelheiten das Gameplay betreffend, wie Erotik, werden wir den gleichen kernigen Humor wiederfinden und das ewige Problem Inventar. Was genau ist passiert in The Witcher 2 – Assassins of Kings? Wie verhält sich die neu Angekündigte Engine von CDPR, Kameraeinstellungen sowie die langatmige Klonerei der NPC's und dann waren da noch die vielen langen Ladezeiten, die ganzen Antworten stehen präzise erklärt unter In-Game Technologie & Grafik. Wer hat sich nicht über die Kampfführung beschwert, vieles wurde da bemängelt, was sich jetzt in TW2 – AoK ändern soll. In Stoffels Zusammenfassung findet ihr natürlich auch alle wichtigen Links zu neuen Artworks und Trailer.

Auf den folgenden Seiten findet ihr die gesammelten Auflistungen während der Pressekonferenz sowie das Protokoll und ein FAQ.



#### Erste Aufzählungen von Sir Vincent, während der Pressekonferenz

- TW2 soll das am besten aussehende RPG-Spiel der Welt sein wozu auch die selbst erschaffene Engine dienen soll, die laut CDPR die beste Engine die für einen CRPG geschrieben wurde ist, die erlauben soll nicht lineare CRPGs zu machen
- Mit der Produktion von TW2 wurde bereits nach der Premiere von TW1 begonnen, zugleich haben die Arbeiten an der neuen Engine gestartet
- TW1 (incl. EE) hat CDPR rund 27 mil. PLN (7 mil. €) gekostet, wobei da Kosten der Teambildung und Lizenzkosten mit inbehalten sind; an TW2 soll viel mehr Geld ausgegeben werden (wobei an dem Spiel das selbe Team arbeitet und keine Lizenz zu bezahlen ist)
- An TW arbeiten gegenzeitig 70 Personen; Produktion soll insgesamt 3,5 Jahre dauern
- Premiere soll gleichzeitig auf der ganzen Welt stattfinden



- Premiere soll gleichzeitig auf der ganzen Welt stattfinden
  - TW2 soll auf Konsolen rausgegeben werden (man sagte aber nichts über konkreten Termin); im Vordergrund steht PC
  - das Projekt Rise of The White Wolf ist eingefroren; man sollte damit nicht rechnen, dass dieses Jahr sich daran noch was ändert
  - Ziel der Verkaufsstückzahl von TW2 ist +30% TW1 gegenüber
  - Die Ereignisse in TW2 finden statt 2 Monate nach TW1
  - Es wurde langes gameplay gezeigt (ein Wald, eine Stadt, ein Dorf, viel Kampf) – mein subjektives Eindruck ist: so schön dargestellte und animierte Fauna und Flora habe ich bisher in keinem RPG gesehen; die Welt wirkt richtig lebendig und der Wald wirklich realistisch und grausam (im positiven Sinne des Wortes)
  - Sehr eindrucksvoll die Körpersprache während der Dialoge, vor allem in der Stadt wo es an der Stelle wo Rittersporn aufgehängt werden sollte, zu Unruhe kam
  - Die Entscheidungen werden unter Zeitdruck nur dann stattfinden, wo die Situation das auch wirklich fordert; es soll dem Spieler den Eindruck geben, das man in der Handlung mit dabei ist
  - Dynamik der Dialoge soll unbegrenzt sein; es können sich Dritte in das Gespräch einmischen
  - Welt soll auf Relationen basieren, die wir aus dem richtigen Leben kennen
  - Die dargestellte Kamera ist noch lange nicht die finale; in der Finalen Version soll es mehrere Kameraansichten geben, die abhängig von der Situation sich ändern werden
  - Skills sollen dem Held spezielle Fähigkeiten verleihen
  - Geralt beginnt das Spiel nicht ohne Erfahrung, aber auch nicht voll geskilt;
  - Der Grund, weswegen das Gesicht von Geralt geändert wurde, ist der, das das alte Gesicht zu sehr von der jetzigen Technologie absteht (zu wenig Polygonen etc.); an dem Gesicht wird noch viel gearbeitet; was wir gesehen haben ist noch die Alpha-Version von dem Mimiksystem, das die Jungs ins Spiel implementieren; also das Gesicht wird viel besser aussehen
  - Und keine Sorgen, viele neue Ideen im Spiel basieren auf dem Feedback der Community
- Protokollierung der Konferenz von Petra Silie
- 14:08:42 - Trailer, den wir bereits kennen.
  - 14:12:23 – Kurze Einleitung über TW1.
  - 14:12:43 - Michał Kiciński spricht über den finanziellen Aspekt und Vermarktung der Witcher IP.
  - 14:15:22 – Übergang zu den technischen Aspekten von TW2:
  - 14:16:16 – Die Engine ist kein "universal Tool" sondern zugeschnitten auf CRPGs.
  - 14:17:12 – Danksagung an die Fan-, und Gamergemeinde und außerdem Danke, dass der Debüt-Trailer gut angekommen ist.



- 14:18:43 - Michał Kiciński spricht über den wirtschaftlichen-, und geschäftlichen Aspekt.
  - 14:21:44 - Film: das Entwicklertagebuch.
  - 14:24:28 - Erläuterung, dass es kein wirkliches Entwicklertagebuch ist, sondern ein Promotiontrailer, in dem die Entwickler aus dem Team zu Wort kommen.
  - 14:26:28 – Die REDs kommen auf die Bühne.
  - 14:32:26 – Die PC Version wird mit einem Gamepad vorgestellt, es laufen Cinematic Aufnahmen...
  - 14:33:35 – "Akt 1" erscheint auf dem Bildschirm...
  - 14:37:43 – Dialoge über die dynamische Kamera. Einige der zu treffenden Entscheidungen müssen ohne Verzögerung getroffen werden, ansonsten wird eine "Standardoption" genommen.
  - 14:39:43 – Kampf: Keine Sequenzen, die Gegner werden umgehend ausgewählt und man wendet Kombos an. Sieht dynamisch aus und ähnlich wie in TW1, allerdings mit neuen Mechanismen.
  - 14:40:23 – Gegenstände, die man aufnehmen kann, werden optisch hervorgehoben. Alles verläuft sehr schnell, flüssig und offensiv.
  - 14:44:22 – Erstaunliche Grafiken, dafür, dass dies immer noch die Alphaphase ist.
  - 14:57:50 – Kein Level-Scaling [??] während der Kämpfe. Es ist keine gute Idee, gleich zu Anfang einen Waldspaziergang zu machen wegen der starken Monster.
  - 15:00:37 - Die Landschaften und Umgebungen sehen großartig aus.
  - 15:03:21 – Fragen dürfen gestellt werden.
  - 15:07:30 – Situationen mit den "Zeitdruck-Entscheidungen" werden nicht allzu oft vorkommen und werden mit dramatischen Situationen verknüpft sein.
  - 15:09:09 – Die Charakterentwicklung basiert auf aktive Fertigkeiten, die anzuwenden sind: Neue Moves [keine Ahnung, was alles darunter fällt], Zeichen, Kombos, usw.
  - 15:11:08 – Sämtliche Handlungen und Interaktion sind eingebunden in Echtzeit aus dem RL. So reagieren Hausbewohner entsprechend grimmig, wenn sie mitten in der Nacht unangemeldeten Besuch erhalten.
  - 15:13:00 – RotWW: Liegt bis auf weiteres auf Eis. Vielleicht (!) wird es zu RotWW dieses Jahr noch was zu melden geben.
  - 15:15:00 – Genörgel wegen Geralts neuen Aussehens. [Ein Statement dazu bringen wir in den nächsten Tagen]
  - 15:17:00 – Ende der Veranstaltung.
- Weitere Infos zur TW2 Vorstellung aus der Pressekonferenz:
- Die Geschichte beginnt zwei Monate nach The Witcher 1. König Foltest hat Geralt gebeten, durchs Land zu reisen, um Ordnung wieder herzustellen.
  - König Foltest hat Geralt zu diesem Zweck jemanden abkommandiert – Vernon Roche, der außerdem eine Einheit gegen Anderlinge führt.



- Der Trailer, in dem der "böse Typ" (Kingslayer) den enthaupteten Kopf in den Elfenhöhle bringt, findet zeitlich vor Beginn der Story statt. Der Kingslayer kennt Geralt.
- Ein Angriff im Kampf kann derart ausgeführt werden, dass eine Kampfsequenz Schwerthiebe, Magie, Block, Ausweichen und Finisher enthält.
- Man kann Körperteile abhacken.
- Der Wald, der ein Handlungsort ist [Brokilon?] ist äußerst gefährlich. Es gibt kein Level-Scaling [??] und daher kann ein Abstecher an besonders gefährlichen Orten dort einem Selbstmord gleichkommen.
- Es gibt keine Pferde.
- Die Goblin-artigen Kreaturen heißen "Nekkers" auf Polnisch. Schreibweise kann anders sein.
- Die Charakterentwicklung wird viel komplexer (komplizierter) sein, als in The Witcher 1. Dabei wird Ausbau der Fähigkeiten im Mittelpunkt stehen und kein "Nummernsystem" wie z.B. "+10 zu Ausdauer", etc.
- Auch die, die über die QTE skeptische Meinung haben können ruhig schlafen; die Rolle der implementierten QTE wird nicht die, um sich mit TW2 einem Konsolenspiel anzugleichen, QTE sollen vor allem für die Spannung und Interaktivität in den wichtigen Spielmomenten sorgen
- Der Pferdeschwanz wird auf jedem Fall da sein; höchstwahrscheinlich wird Geralts Frisur aber wechselbar
- Die neue Engine ermöglicht die Lokationen im Spiel unbegrenzt zu gestalten; sprich: in der beliebigen Grösse und ohne der Notwendigkeit jedes mal von der Disk abzulesen, beim betreten der Räume
- Musik im Spiel wird epischer; CD mit Musik "inspired by" dürfte auch dem zweiten Teil beigelegt werden

#### Interview von Spieleproduzenten Tomas Gop

- Alvin kommt in der Story nicht mehr vor
- Leute, die besorgt sind, dass der zweite Teil mehr in Richtung hack'n'slash geht, können beruhigt sein; es wird viele Gelegenheiten im Spiel geben, den Kampf sehr taktisch durchzuführen, wo wirklich Hexer wissen und die Hexerusrüstung, und nicht (nur) die gelernten Kampftechniken nötig sein werden

#### FAQ aus den Offiziellen Witcher Forum

- TW2 wird (neben Win7) auch auf Vista und XP laufen
- Die Entlassungen, über die es letzten so laut war, haben Mitarbeiter anbetreffend, die bereits nach der Premiere von TW1 zu CDPR gekommen sind, und somit an TW1 nicht beteiligt waren



- Der Abgang von Artur Gaszyniec wird keinen Einfluss auf die Fabel haben, da dieser Vorfall bereits nach dem das Szenario fertig wurde, stattgefunden hat
- Alle Kernarbeiter die beim TW1 beschäftigt waren, sind geblieben
- Platige Image arbeitet an keinem der Filme für TW2
- Höchstwahrscheinlich finden wir im Spiel die Musik von Adam Skorupa
- TW2 benutzt ein neues System, dass für das generieren von einzigartigen NPCs verantwortlich sein wird - es wird Gestalten aus zufälligen Modulen (Händen, Beinen, Köpfen, Brüsten) erschaffen um die Klonarmee zu vermeiden
- An einem Dialoggespräch werden sogar 20 Personen beteiligt sein können
- Jeder der NPCs wird jetzt sein eigen Leben haben; keine Passanten mehr die 12 Stunden an einer Tätigkeit beschäftigt sind
- Die Modelle aller Gestalten wurden neu entwickelt
- Es bleiben alle alten und kommen neue Minigames dazu; alle neuentworfen
- Orte sollen mehrmals größer und verschiedener als bei TW1 sein; jedes soll sein eigenes Stil und Charakter haben
- In jedem Ort wird es zwei oder mehr Fraktionen geben - das Anschließen an eine, beeinflusst den ganzen Spielablauf
- Es wird nicht möglich sein in das Ort aus dem früherem Kapitel zurückzukommen
- Im Spiel kommen drei Archetypen des Helden vor: Kämpfer, Magier, Alchemist
- Kein Levelscalling; am Überlegen ist ein Profimodus, wo der Tod des Helden gleich der Notwendigkeit wird, das ganze Spiel neu zu beginnen
- Die Fabel soll auf jeden Fall der Schwerpunkt des ganzen Spiels sein und auf viel höheren Niveau als es bei TW1 war, stehen die Hauptquest soll 25-30 Stunden dauern; Nebenquests sollen diese verdreifachen (das Spiel wird man natürlich mehrmals auf verschiedene Weisen durchkommen können)
- Sapkowski ist an TW2 nicht beteiligt

Weiterführende links:

[The Witcher 2 Diskussion im Witcher Forum](#)

[Stoffel's genaue Auflistung aller wichtigen Infos und Erneuerungen](#)



## KOMPENDIUM

## BEDROHTE TIERE

### ARAPAIMA (ARAPAIMA GIGAS)

Der Arapaima oder in Brasilien auch Pirarucu genannte Fisch aus der Familie der Knochenzüngler ist mit einer Länge von bis zu 3 m und einem Gewicht bis zu 4 Zentnern einer der größten

Süßwasserraubfische unserer Erde. Heutige Exemplare erreichen selten eine Länge von 1,50 m aufwärts, aber zur Zeit seiner Entdeckung durch den „Industriemenschen“ (Homo consumens) am Ende des 19. Jh., wurden oft Fische von einer Körperlänge von über 4 m gesichtet.

Der Pirarucu lebt vornehmlich im Amazonas und Orinoko und deren Nebenflüssen. Im nördlichen Südamerika also, in den Staaten Brasilien, Peru und Guyana.

Die Gewässer müssen dicht mit Wasser- und Uferpflanzen bewachsen sein, wie die periodisch überschwemmten Flüsse des Orinoko und Amazonas. Schnell fließende Gewässer und fischarmes Schwarzwasser meidet der Arapaima. Die Wassertemperatur muss 24–29°C betragen, damit sich die Fische wohl fühlen.

Wie viele der Fische, die in diesen sauerstoffarmen Gewässern leben, ist auch der Arapaima in der Lage, Luft bei Sauerstoffmangel aus seiner Schwimmblase zu atmen.



Sein länglicher Körper ist grünlich bis orange-grau gefärbt, die größeren Schuppen rot umrandet. Die Schwanzflosse ist für seine Größe ausgesprochen klein, von rundlicher Form. Sein Kopf ist abgeflacht, langgezogen und läuft spitz zu. Die ebenfalls kleinen und rundlichen Bauchflossen sitzen ungefähr in der Mitte des Körpers. Die Anal- und Rückenflossen schließen unmittelbar an der Schwanzflosse an.

Mit 5 Lebensjahren erreicht der Arapaima die Geschlechtsreife. Während der Niedrigwasserzeit, in den Monaten Februar bis April, findet die Paarungs- und Laichzeit statt. Vor der Eiablage wird eine Grube von ca. 20 cm Tiefe und ungefähr 50 cm im Durchmesser gegraben. In dieser Grube werden vom Weibchen bis zu 100000 Eier abgelegt, die vom Elternpaar gemeinsam bewacht werden. Auch die geschlüpften Larven stehen noch unter dem Schutz der Eltern.

Die Nahrung des Pirarucu besteht aus kleineren Fischen wie Piranhas, aus Amphibien, Echsen, kleineren Säugern und Wasservögeln.



Leider ist der Arapaima wegen seines wohlschmeckenden Fleisches mit sehr hohem Fettgehalt ein sehr beliebter Speisefisch, der deswegen mit modernen Fangmethoden überfischt wird.

Auch die Großflächenrodung und der Raubbau am Regenwald, sowie die Wassergiftung durch Pestizide, Quecksilber und Öl machen dem Arapaima zu schaffen und führen so zu einem bedenklich zunehmenden Rückgang der Bestände.

Da wieder einmal der „Industriemensch“ (Homo consumens) an diesem Dilemma schuld ist, so sollte er wenigstens - wenn er seine uralten nicht zu unterdrückenden Jagdtriebe, wie das Fischen auslebt - die Fische möglichst unverletzt zurück setzen. Am besten ist es aber, wenn der Naturfreund und Angler gleich nach Thailand fliegt um „seinen“ Pirarucu auf die Schuppen zu legen. Dort wurde er wegen der fast gleichen Bedingungen für Touristen als Anglerfisch in entsprechenden Angelseen ausgesetzt.

Dass wir diesem bestialischen Raubbau der Großflächenrodung endlich Einhalt gebieten müssen, versteht sich von selbst. Nicht nur, wenn wir die Situation der Fauna und Flora Südamerikas, des Amazonasbeckens betrachten, auch die Auswirkungen auf das Klima sollten uns zu denken geben.

Sollte uns dieser wunderschöne Fisch eines Tages fehlen, hinterläßt er nicht nur eine kaum zu schließende schmerzhaft Lücke im natürlichen Gleichgewicht, es machte unsere Welt auch ein sehr großes Stück ärmer. Ärmer um eine Freude, die auch Homo consumens mit all seinem Geld nicht kaufen kann.



## GESCHICHTEN

### VON DER SUCHT, EIN PC-SPIELER ZU SEIN, UBISOFT UND ANDERE KLEINIGKEITEN...

Wahrscheinlich erwarten viele Leser an dieser Stelle jetzt die Fortsetzung des Bardenwettstreits und wie es mit Geralt, Dandelion und den anderen weiter geht, doch ich schicke die beiden kurzerhand für einen Monat in Pause und das hat seine Gründe. Ich gebe zu, dass ich in den letzten zwei Wochen und besonders in den letzten Tagen nicht dazu gekommen bin, viel über die beiden nach zu denken, da ich von einem Phänomen gepackt war, das sicherlich viele von Euch schon einmal selbst erlebt haben, nämlich die Sucht, die ein PC Spiel beim Spieler verursachen kann. Wer kennt das Gefühl nicht: nur noch dieses Kapitel, dieser Kampf und gleich hab ich endlich das nächste Ziel erreicht!? Und dann schaut man auf die Uhr und es ist kurz nach Mitternacht, der Rücken schmerzt und die Augen tränen und man geht mit einem zwiespältigen Gefühl ins Bett, das aus einer Mischung von Stolz und Befriedigung über das bislang Erreichte, aber auch aus einer Spur Frust und Unzufriedenheit besteht, da man nicht noch wesentlich weiter in der Story voran gekommen ist. Dies ging mir so bei The Witcher und nun bei Assassins Creed 2, das Spiel, das mich in den letzten Wochen gefangen genommen hat, wie kein zweites und das fast im wörtlichen Sinne. Die Frage, die sich mir nun stellt, ist: wie in aller Welt schaffen es die PC-Softwareschmieden es nur immer wieder, einen so an den PC zu fesseln, dass der Tag schneller zur Nacht wird, als einem lieb sein kann?



Die Spiele, die mir in Erinnerung geblieben sind und auf die dieses Phänomen zutreffen, sind Morrowind, Oblivion, Dark Messiah of Might and Magic, Deus Ex Invisible War, Dragon Age Origins und zuletzt oben bereits genanntes Assassins Creed 2. Das auch Geralts Abenteuer zu dieser Liste dazu gehören versteht sich von selbst. Auffällig ist, dass es sich hierbei hauptsächlich um Spiele ab ca 2002 handelt. Was ich davor gespielt habe? Tabula Rasa, könnte ich nicht einen Blick in mein Regal werfen, wo all meine DVD Spielhüllen einträchtig beieinander stehen. Ah doch, da gibt es tatsächlich ein Spiel von 1999, das ich noch vergessen habe: Outcast, ein herrliches Spiel mit der Synchronstimme von Bruce Willis um den Soldaten Cutter Slade auf dem Planeten Adelpha. Es war eines der ersten Spiele, das Voxel Grafik benutzte, in dem die Handlung nicht linear verlief und die Bewohner von Adelpha einen geregelten Tagesablauf hatten. Alle genannten Spiele zeichnen sich in meinen Augen dadurch aus, das sie es schaffen, sowohl exzellente Grafik, als auch eine vielschichtige, abwechslungsreiche und mit überraschenden Wendungen gespickte Handlung miteinander zu verknüpfen. Das wichtigste Element in meinen Augen allerdings ist die Spielfigur, die man während des Spiels steuert. Es ist immens wichtig, dass man sich hundertprozentig mit dieser Figur identifizieren kann, da man sonst rasch demotiviert an ein Spiel herangeht.



Warum sollte ich mich anstrengen, dass ist ja nur ein Pixelhaufen! Sobald dieser Satz fällt, gedacht oder gesprochen, hat ein PC Spiel schon verloren. Dann reißt auch die beste Story und die schönste Grafik keinen Spieler mehr großartig vom Hocker.

Ich habe mich mit Cutter Slade durch Armeen von Faé Rhan Anhängern gekämpft, meine selbstgestalteten Helden in Oblivion und Morrowind durch die Länder Tamriels begleitet, als Sareth in Dark Messiah meine unbekannte Herkunft entschlüsselt, mich in Deus Ex zum Gott erhoben, in Dragon Age wurde ich zum Helden wider Willen und tötete Monster als Geralt von Rivia, dem es egal war, ob diese Reißzähne trugen oder ihr bestialisches Wesen hinter einem menschlichen Antlitz verbargen.

Und dann kam Assassins Creed 2.

Ich muß vorweg schicken, dass ich ein ziemlich unспортlicher Typ bin, der Höhenangst hat (selbst in AC 2 wurde mir an manchen Stellen ziemlich mulmig) und seit Kindeszeiten tierische Angst vor Darstellungen von Spinnen aller Art in PC Spielen hatte, ganz gleich, ob sie gemächlich krabbelten oder auf einen zugesprungen kamen. Eigentlich machten sie nur das zweite, gemächlich krabbeln taten sie höchstens mal, wenn die Performance meines PCs einbrach, aber ich schweife zu sehr ab...

In Assassins Creed 2 spielt man Ezio Auditore di Firenze, einen florentinischen Bankierssohn, dessen Leben im zarten Alter von 17 Jahren vollkommen auf den Kopf gestellt wird. Soviel zur groben Handlung, da sicherlich viele Leser in Ermangelung von einer Fortsetzung von The Witcher dieses Spiel sicherlich gespielt oder sich zumindest ausführlich darüber informiert haben, ohne es, aus einem Grund, auf den ich nachher noch zurück komme, zu kaufen.



Dieses Spiel macht so gut wie (fast) alles richtig:

Die Grafik ist überragend. Man ertappt sich manchmal dabei, wie man nur durch die Gassen und über die Plätze von Florenz, Venedig, der Romagna und natürlich Monteriggione schlendert, um sich die Architekturen und Landschaften genauer anzusehen und kann, sofern gewisse Gebiete nicht (vorläufig) noch gesperrt sind, alles erkunden. Es fällt einem nicht schwer, sich vorzustellen, dass diese Städte in den Jahren 1476 bis 1492 tatsächlich so oder ähnlich ausgesehen haben. Auch die Animationen der Figuren, besonders in den kurzen Filmsequenzen, können sich wirklich sehen lassen und helfen bei der Eingewöhnung und Identifizierung mit dem Spiel, der Handlung und den Personen.

Die Story hat mich rasch für sich eingenommen. Ezio, der junge Held, dem es vorrangig zunächst darum geht, die Mörder seines Vaters und seiner zwei Brüder einer gerechten Strafe zuzuführen, muss im Laufe der Geschichte und der vergehenden Jahre erkennen, dass hinter allem ein viel größeres Ziel steht und er als Assassine dazu ausersehen ist, der Sand in dem gewaltigen Getriebe der Templer zu sein und ihre ehrgeizigen Pläne zu vereiteln. Angenehm ist, dass sich Szenen mit Desmond Miles, dem Nachfahren Ezios und auch Altairs, dem Helden des ersten Assassins Creed, zum jetzigen Zeitpunkt meines Fortschritts (Kapitel 11) in Grenzen halten., da ich finde, dass die Ereignisse im Italien des ausgehenden 15. Jahrhunderts wesentlich interessanter sind. Wahrscheinlich wird sein Auftritt in Assassins Creed 3 dafür umso größer sein. Kommen wir last but not least zum Helden selbst: Ezio. Die Entwickler schaffen es, diesen italienischen Jüngling so interessant und nachvollziehbar zu gestalten, dass man gar nicht anders kann, als ihn zu mögen.



Auf eine Flasche Wein in einer Taverna würde man sich sofort mit ihm treffen, doch in der Nacht oder auf den Dächern Venedigs und Florenz möchte man ihm weniger gern begegnen, vor allem nicht, wenn man ihm im Weg ist oder eine falsche Uniform trägt. Man leidet mit ihm, wenn seine Brüder und sein Vater hingerichtet werden und will wie er nur eines: Rache. Ich habe mich oft genug dabei ertappt während des Spiels auf italienisch zu fluchen, wenngleich mein bescheidener Wortschatz kaum über die Worte *idiot*, *bastardo*, *porca miseria* und *maledetto stronzo* hinausgeht, aber das reicht mir vollkommen aus. Vielleicht sollte ich mal richtig italienisch lernen samt dieser wunderbaren Art, mit den Händen zu reden und damit meine ich nur bedingt die Zeichensprache. (Wer wissen will, was ich da fluche: google.) Erwähnenswert ist an dieser Stelle auf alle Fälle auch das sehr gut gewordene Kampfsystem. Auch wenn es oftmals nicht unbedingt notwendig ist, die Story auf die harte Tour anzugehen, zum Beispiel wenn zwei Wachtposten eine Truhe bewachen, so ist man immer wieder versucht, das Problem mit Hilfe von Ezios Assassinen-Dolchen zu lösen, auch wenn man durchaus von einem Dach aus unbemerkt hinter die beiden springen könnte. Die geschmeidigen Animationen machen Spaß und eh, schließlich bin ich Assasine und muss in Übung bleiben. *Capito? Bene!*

Einziges Wermutstropfen ist allerdings der Grund, warum viele nicht in den Genuss von Ezios Abenteuern kommen werden: die ständige geforderte Internetverbindung von Seiten Ubisofts. Eine Maßnahme, deren Sinn ich selbst bislang auch nicht verstanden habe, sperrt sie doch viele Spieler gerade in ländlichen Gegenden ohne DSL Anschluss



aus und ebenso jene, die in der heutigen Zeit keine Flatrate für das Internet haben und somit für jede gespielte Stunde neben dem Kaufpreis für das Spiel noch eine Menge Geld für den Provider zahlen müssen.

Dazu kommt, dass ein Spielen von AC 2 nur dann möglich ist, wenn Ubisofts Server online sind. Nicht daran zu denken, wenn diese mal ausfallen sollten, wie am ersten Wochenende nach dem Release geschehen oder eines Tages abgeschaltet werden, weil es keinen Support zu dem Spiel mehr gibt. Ein Wiederverkauf des Spieles ist, da an einen Account gebunden, somit auch nicht mehr möglich. Die Begründung, mit diesen Maßnahmen die Gefahr des Raubkopierens eindämmen zu wollen, ist in diesem Zusammenhang reichlich an den kurzen Haaren herbeigezogen. Man sollte meinen, dass Ubisoft aus dem Debakel, das Maxis mit Spore eingefahren hat, etwas hätte lernen können, doch dem ist anscheinend nicht so.

In Wirklichkeit geht es immer mehr Softwarefirmen um die Unterbindung des Gebrauchtmarchts für Spiele. Wir sollen AC 2 und alle folgenden Titel nicht mehr bei Ebay, Amazon-Marketplace und all die anderen Plattformen verkaufen können, noch nicht einmal privat an einen guten Freund. Argumentiert wird hinter vorgehaltener Hand, dass der Freund das Spiel dann ja nicht mehr selbst zum Vollpreis kaufen würde und jeder Käufer ohnehin das Spiel ja nicht besitzt, sondern nur für die unveränderte Nutzung der Spielinhalte bezahlt. Das dieser Denkansatz nicht der Wahrheit entspricht, zeigt uns die Musikindustrie, wo selbst Alben, die von den Künstlern kostenlos ins Netz gestellt wurden trotzdem noch den Weg von Saturn, Media Markt etc in die Hände der Kunden fanden. Zum Vollpreis.



Viele Firmen verspielen immer mehr die Sympathien der Spieler. Ich gehöre zu der Sorte Spieler, die sich freut, wenn er ein Spiel original in Händen hält: eine tolle Verpackung, einige gute Bonus Sachen, vielleicht noch eine Making of CD, den Soundtrack und wenn dann noch eine schön gestaltete Sammelfigur dazu kommt (kein Muss), bin ich mehr als zufrieden und ziehe das allemal einer lieblos kopierten DVD vor, die ich übrigens noch nie in den Händen gehalten habe.

Nur der Vollständigkeit halber. Wenn dann aber dasselbe Spiel in der gleichen Aufmachung schon ein Jahr später bei Aldi verramscht wird, fühle ich mich tatsächlich etwas verärr...t. So treibt man Vollpreiskunden nämlich ganz schnell in die Geiz-ist-Geil Mentalität und wundert sich, dass der Umsatz nach Release stagniert.

Wie viele andere auch geht Ubisoft den falschen Weg: indem nämlich der ehrliche Kunde gegängelt und unter Generalverdacht des Raubkopierens gestellt wird, vor dem man sich schützen muss (unerträglich beispielsweise bei DVDs: wer kennt nicht diese nervtötende Raubkopiewarnung, die sich nicht wegdrücken lässt, obwohl man das Original gekauft hat?!).

Dass es auch anders geht, hat doch CD Projekt Red mit The Witcher gezeigt. Welche andere Firma bemüht sich heutzutage noch reell darum, das herausgebrachte Produkt auch nach Erscheinen noch zu verbessern und nicht irgendeine Beta-Version auf den Spielmarkt zu werfen, die der Spieler dann fixed, entbuggt und durch Mods erst noch spielbar machen muss?

An dieser Stelle ein großes Lob dafür an CD Projekt Red!  
Warum ich mir Assassins Creed 2 dennoch gekauft habe? Hm, weil ich es spielen wollte, obwohl ich gegen Ubisofts neues System bin. Ich

bin, was das angeht, wahrscheinlich nicht gerade der übliche Spieler: ich verkaufe meine Spiele nicht gebraucht und habe zum Glück eine Flatrate und eine gut funktionierende DSL Verbindung. Ich hoffe trotzdem, dass dieses System schon recht bald seine Daseinsberechtigung wieder verliert, nicht weil es weniger Raubkopien gibt, sondern weil die Firma einsieht, dass Vertrauen zum Spieler genauso zum Geschäft gehört wie die Umsatzzahlen. Anders herum wird allerdings auch ein Schuh daraus. Auch der Spieler muss der Firma, deren Produkt er kauft, vertrauen können. Und dieses Vertrauen verspielt besagte französische Firma gerade. Mein großes Lob geht dagegen an die Entwickler und Programmierer des Spiels, die für die kruden Methoden von Ubisoft nicht viel können. Ihr habt meisterhaftes geschaffen!  
Inoltre, si prega di!

Ich hoffe, dass alle, die AC 2 zu Recht aus den oben genannten Gründen boykottieren, mir dennoch meinen Moment der Schwäche, in dem ich das Spiel dennoch gekauft habe, verzeihen werden.

Ihr könnt mir gerne Eure Meinung dazu schreiben: als PN oder in der Community Redaktion in der Witcher Diskussion.  
Mir bleibt nur noch eines zu sagen und ich werde wahrscheinlich vielen Lesern aus der Seele sprechen:  
Gerald, du fehlst mir!



(Dan)



## GESCHICHTE EINES FASTHERKERS

### Lektion 6 - Der eiserne Wille

In der Schankstube zurück suchte Bogomil sofort Thordyll auf, um ihm von den Vorfällen zu berichten. Dieser hörte aufmerksam zu und nickte anerkennend. „Sehr gut Junge. Da hast du dir eine gute und ehrliche Arbeit gesucht und es wird dir einen guten Ruf im Viertel und in der gesamten Stadt einbringen, sollte es dir tatsächlich gelingen, die Schwarzen Hunde zu dezimieren oder gar zu vertreiben. Schielauge musst du beeindruckt haben und das wünschen sich viele, schaffen aber nur wenige. Schlag seine Hilfe nie aus und sichere dir weiter seinen Respekt. Er kann dir eine größere Hilfe sein, als du vielleicht erwartest. Seine Unterstützung ist viel mehr wert, als die der Bürgerwehr. Falls du diese Angsthasen und Maulhelden überhaupt zur Mithilfe animieren könntest.“

Auch Rugward mischte sich poltern ein. „Hoho, ein Kampf mit der Butterbohne! Wird Zeit, dass dem mal jemand das große Maul stopft. Ich würde ja so gerne, aber Thordyll verbietet es, weil wir an das Gasthaus und den Umsatz denken müssen.“

„Und das ist auch richtig so. Der Kerl bringt bei jeder seiner Boxveranstaltungen dreimal mehr Gold in unsere Kasse, als ein Bardenwettstreit“, entgegnete Thordyll. „Wenn Rugward den umhaut, ist



er weg. Allerdings hab ich nichts dagegen, wenn du ihm einen Dämpfer verpasst“, blinzelte er verschmitzt Bogomil zu.

„Und ich werd dich dabei mit allen Kniffen tatkräftig unterstützen. Dagegen wird wohl mein lieber Herr Bruder nichts einzuwenden haben“, donnernd krachte Rugwards Hand auf Bogomils Schulter. „Ja, ja, ist schon gut“, brummte Thordyll. „Verzieht euch aber ins Hinterzimmer.“

„Wie siehst mit deinem Gold aus? Hast du genug für den Einsatz?“, rief er hinterher.

„Ähmm, ich hab 18 Goldtaler und hoffe ihn irgendwie...hmmhh runterzuhandeln“, stammelte Bogomil.

„Soso, runterhandeln also.“ Thordyll grinste über's ganze Gesicht „Du wirst vorher vier bis fünf seiner Hofhunde bezwingen müssen, ehe er sich überhaupt mit dir abgibt. Handle gute Konditionen in den Vorkämpfen aus und wenns nicht reicht...“

„Ich bin dann auch noch da!“, donnerte Rugward dazwischen, ehe Thordyll den Satz beenden konnte.

„Schon gut, zischt ab ihr beiden.“ Thordyll wandte sich grinsend wieder seinem Geschäft zu: dem Anzapfen eines frischen Metfassens.



Im Hinterzimmer testete Rugward die Reflexe von Bogomil und war sichtlich zufrieden mit ihm. Auch konnte er ihm noch ein paar seiner Spezialfinten und Schläge beibringen. Nach einer guten Stunde Aufwärmen mit Schattenboxen, bei dem auch gleich die neuen Schläge eingeübt wurden, setzten sie sich noch kurz zusammen und Rugward prägte ihm die wichtigsten Eigenarten und Besonderheiten der kommenden Gegner ein. Auch Zarina schaute ein paar mal herein, lächelte ihnen aufmunternd zu und sagte, dass sie in den Ringpausen mit frischen Handtüchern, Getränken und Heilsalbe zur Verfügung stehen würde. „Schöner könnte es ein Kämpfer gar nicht haben“, donnerte Rugward daraufhin. So umsorgt fühlte sich Bogomil immer selbstsicherer und frohen Mutes schritt man zum Kampfring, als die Zeit herangekommen war.

Mit verschränkten Armen und höhnischer Miene wartete Butterbohne, umgeben von zwei Dutzend mehr oder weniger finsternen Kämpfern, auf sie. „Zuerst wird der Einsatz gezahlt!“, bellte er sie sofort mit seiner unverkennbar heiseren Stimme an. „Wieviel war das noch mal?“ entgegnete Bogomil verschmitzt. „Ganze 20 Goldtaler und keinen Groschen weniger“, kam die barsche Antwort zurück. Darauf mischte sich Rugward ein: „Wenn das so ist, kämpft der Junge aber gleich gegen dich. Ohne deine albernen Vorkämpfe.“ „Das gabs noch nie und wird es auch niemals geben“, erwiderte Butterbohne.



„Hast du etwa Angst und willst den Burschen erst weichklopfen lassen?“, konterte Rugward abfällig lächelnd.

„Ich und Angst!“, schnaufte die Butterbohne entrüstet. „Ich will erst mal sehen, ob sich ein Kampf gegen diesen Wicht überhaupt lohnt. Ob es überhaupt Sinn macht, meine Ausrüfer loszuschicken.“

„Dann zahlen ich jetzt 10 Taler und den Rest unmittelbar vor dem Kampf“, fiel nun Bogomil mit festem, bestimmten Tonfall ein.

„Ich werd doch nicht wegen dir Wicht die Regeln ändern. Wo kommen wir denn da hin“, bellte Butterbohne zurück.

„Du sollst dir überlegen, dass dies hier unser Wirtshaus ist, wo du deine Kämpfe abziehst“, warf nun Rugward ein.

„Euer Wirtshaus und mein städtisches, alleiniges Privileg für Schaukämpfe.“ Butterbohne ließ sich nicht beirren. „Ich kann jederzeit woanders meine Veranstaltungen und Wetten abziehen.“

„Dann sei es eben so. Der Junge gehört ab sofort zu unserem Haus. Was das bedeutet, weißt du ja. Wir werden auch ohne deine Gesellschaft zurecht kommen.“ Rugward wurde nun doch sauer und die Ader auf seiner Stirn begann zu pochen.

„Als ich die Forderung erhoben hatte, war noch keine Rede von eurem sogenannten Haus“, entgegnete Butterbohne erhitzt. „Ihr werdet sehen, wo das hinführt.“

„Wo das hinführt. Wo das hinführt!“, äffte ihn Rugward nach. „Es wird zu einer ordentlichen Tracht Prügel für dich und deine Halunken führen.“

Butterbohne wurde krebsrot. „Ihr wollt Krieg mit den Schwarzhunden?“



Da kam Thordyll dazwischen, stellte sich zwischen die Streithähne, Butterbohne zugewandt. „Wir sind freie Zwerge vom Hammerclan aus den Nordlanden. Die beiden jüngsten von zwölf Brüdern. Wir fürchten keinen Krieg mit Leuten wie euch. Wir wollen aber Frieden in unserem Wirtshaus. 10 Goldtaler jetzt gleich und weitere 10 unmittelbar vor dem Kampf mit euch, wenn er soweit kommt. Ich selbst büрге mit meinem fleckenfreien Namen für Bogomil. Kommt er nicht soweit, gehört er ab sofort zu meinen Leuten.“

Butterbohne standen dicke Schweißperlen auf der Stirn und er war sichtlich erregt. „Was ist dann mit den 10 Goldtalern?“, warf er noch einmal ein.

„Die sollt ihr behalten. Wir werden aber sehen, ob wir euch und eure Veranstaltungen weiterhin in diesem Wirtshaus gebrauchen können. Wir hatten vor, euch genügend Stammgäste und sind über die Runden gekommen und werden es also auch wieder ohne euch schaffen.“

Thordyll ahnte bereits, dass Butterbohne von seinem Chef den Auftrag hatte, genau hier in diesem Wirtshaus, im Mittelpunkt des Vergnügungs- und Armenviertels, sein Hauptquartier zu errichten.

„Ja gut, so soll es sein“, wiegelte Butterbohne nun kurz angebunden und etwas bestürzt ab.

„Na, dann kann es endlich losgehen. Ich hab vor dem Andrang heute Abend nämlich noch jede Menge zu tun.“ Thordylls Tonfall klang endgültig. Er ging auch sofort, um sich weiterhin seinen Vorbereitungen, dem Fleischbraten und Getränkeabfüllen zu widmen. Es war Samstag



Abend und bei diesen Veranstaltungen, besonders am späten Abend bei den Hauptkämpfen, brach das Wirtshaus fast aus seinen Nähten vor Andrang. Heute würde er soviel Umsatz machen, wie sonst in zehn Tagen nicht, das wusste er.

Butterbohne hatte sich unterdessen ebenfalls wieder gefangen. „Die Domglocke von Sankt Majoran hat gerade zwei Uhr geschlagen. Du wirst gegen vier meiner Leute antreten. Solltest du alle vier bis zum siebten Glockenschlag besiegt haben, schicke ich die Ausrufer für den Hauptkampf los. Wenn die Kneipe richtig voll ist und alle ihre Wetten abgeschlossen haben, kämpfen wir dann. Es wird irgendwann zwischen dem zehnten Glockenschlag und Mitternacht sein.“

„Wenns weiter nichts ist“, erwiderte Bogomil, war aber dennoch ziemlich besorgt. Vier Kämpfe an einem Abend hatte er doch nicht erwartet. Leise Zweifel schlichen sich ein. „Wie sind denn die Regeln?“, wollte er nun doch wissen.

„Hoho. Wie die Regeln sind? Ganz einfach. Du haust deine Gegner um und wenn mein Buchmacher Dingdon hier“, er zeigte auf einen Kerl der aussah, wie vom Blitz getroffen mit wirr nach oben stehenden Haaren, „bis zehn zählen kann, dann hast du gewonnen.“ Butterbohne war wieder in seinem Element. „Oder auch nicht“, fügte er lachend und schadenfroh hinzu. „Gekämpft wird immer nach meiner Sanduhr. Sollte der Kampf einmal diese Spanne überschreiten, gibt es eine Rundenpause von halber Sandlänge.“ Er zeigte dabei auf eine kleinere Sanduhr „Und dann geht's weiter bis zum Ende.“



„Alles klar. Wir nehmen an, bereitet euch vor“, warf Rugward nun ein, ehe Bogomil noch etwas erwidern konnte.

Da sprang die Wirtshaustür auf und ein Dutzend Zwerge strömte herein. Die meisten hatten rußgeschwärzte Gesichter und dicke Lederschürzen umgebunden. An den sehnigen, überaus kräftigen Unterarmen traten dicke Adern hervor. Ein Zeichen, dass sie wohl als Schmiede arbeiten mussten. Was war das für ein fröhliches Gejohle und Hallo. Vier davon sahen fast wie Rugward und Thordyll aus mit ihren langen kupferroten Rauschebärten. Met wurde lauthals geordert und auch sonst füllten fröhliche, brummig tiefe Laute die Luft. „Hohoho, meine Brüder Ringwald, Rotwulf, Rutger und Grimmbart sind gekommen und haben gleich noch ein paar ihrer Freunde mitgebracht“, rief Rugward fröhlich donnernd. „Der Tanz kann nun wahrlich beginnen.“

Nach der derben überschwenglichen Begrüßung strömten die Zwerge auch schon mit riesigen Metkrügen und Rauchwürsten bewaffneten um den Ring herum, um sich dort ausreichend verteilt zu platzieren. Die Gesellen von Butterbohne wurden dabei mit kurzen aber kräftigen Ellenbögenstößen einfach zum Platz machen genötigt.

Der Ring bestand bei diesen Veranstaltungen nämlich aus lebenden Menschen und diese griffen schon mal ein, entweder wenn sie einen der Kämpfer nicht mochten, weil er vielleicht ständig an den Haaren riss oder auch bei ähnlichen nicht gern gesehenen Kampftaktiken. Manchmal, ja manchmal griffen sie auch unfair ein, auf Geheiß von Butterbohne und Dingdon persönlich um Kämpfe und Wetten zu beeinflussen.

Butterbohne sah diese Platzierung der Zwerge in der ersten Reihe mit Stirnrunzeln und Dingdon wurde sogar etwas blass um seine sonst eher dunkelbraune Nase.

„Hoho, damit habt ihr wohl nicht gerechnet“, wieherte Rugward.

„Wo bleibt das erste Opfer?“

Butterbohne, der eigentlich als ersten Alex Schnulz schicken wollte, einen großen kräftigen Riesen, der allerdings immer verhalten und eher auf seine Gesundheit bedacht kämpfte, überlegte kurz. Dann schickte er einen Kämpfer vor, der klein aber flink und verschlagen wirkte. „Er wird den Anfang machen, Otto Swenke, auch der Schatten von Wizdom genannt“, gab er triumphierend bekannt.



(R00)



6.

„Hör die Stimme deines Meisters!  
Gehorche, denn er kriegt dich doch!  
Er wird dich finden und du weißt es.  
Nur mein Herz ruft lauter noch  
Nach dir.“

(Quelle: „Asp-Krabat“)

Schnelle Schritte hallten laut von den Höhlenwänden wider. Schritte, die von einer rothaarigen Frau kamen, welche nun mit hoch erhobenem Kopf die große Haupthalle erreichte, in der sie sich nun umblickte. Niemand war zu sehen.

„Miro?“ Eilas grausame, schöne Stimme war in der ganzen Höhle zu hören. Auch in der Hütte ihrer Sohnes, der schon einen Augenblick später ebenfalls in der Halle erschien. Er blieb einige Schritte entfernt stehen, sah etwas unsicher zu ihr hinüber.

„Willst du deine Mutter denn nicht begrüßen?“ Die Zauberin zeigte ihr kaltes Lächeln und blickte ihren Sohn an, welcher nun ein wenig widerstrebend zu ihr kam und sie

kurz umarmte „Hallo Mutter...“ seine Stimme klang leise.

„Wo ist Sulka?“, immer noch blickte Eila Miro an. „Ich... Ich weiß es nicht“, stotterte dieser. „Sie ist schon seit einigen Tagen unterwegs...“, er biss sich auf die Lippen. Wie er geahnt hatte, war seine Mutter nicht begeistert davon.





Ich saß gerade vor meiner Wasserschale und trank, als der Schmerz einsetzte. Im ersten Moment war ich mir nicht sicher, woher er kam, doch als ich im nächsten Augenblick die unsichtbaren Fäden spüren konnte, die an mir zogen, wusste ich, dass Eila mich rief. Sie schien also zurückgekehrt zu sein. blieb nur noch das Problem, wie ich zu ihr kommen sollte. Tuomas war unterwegs und ich wusste nicht, wann er wieder zurück sein würde. Er hatte gemeint, er würde sich mit ein paar Freunden treffen. Natürlich hatte er alle Fenster und Türen geschlossen, sodass ich keine Möglichkeit hatte, nach draußen zu gelangen.

Immer stärker zogen die Fäden an mir und schon nach kurzer Zeit schien es mir, als würden sie mich zerreißen. Mir blieb nichts anderes übrig, als sitzenzubleiben und die Schmerzen zu ertragen, bis Tuomas zurück war. Doch dies erwies sich als sehr schwer. Eila ließ nicht locker mit ihrem Zauber und bald waren die Schmerzen so groß, dass ich mich beinahe nicht mehr bewegen konnte. Ich kauerte mich auf dem Boden meines Käfigs zusammen.

Es dauerte zwei Stunden bis endlich das Klappern eines Schlüssels an der Haustür zu hören war und sich Schritte dem Wohnzimmer näherten. Doch ich war zu schwach, mich zu rühren. Der Zauber hatte mich so sehr geschwächt, dass ich beinahe keine Kraft mehr hatte.



„Sulka, ich bin wieder da!“ Tuomas öffnete die Wohnzimmertür und blickte sich nach seiner Rabenfreundin um. „Sulka?“ Er konnte sie nirgends entdecken. Da hörte er ein leises krächzen, welches vom Käfig her kam. Mit schnellen Schritten lief er drauf zu und erblickte Sulka am Boden des Käfigs liegend. „Oh Gott, was ist passiert?!“ Natürlich antwortete sie nicht, hob nur kurz den Kopf und blickte ihn an. Ihr schien es sehr schlecht zu gehen. „Was mach ich denn jetzt?“ Vorhin war es Sulka doch noch gut gegangen! Es war Tuomas ein Rätsel warum sich ihr Gesundheitszustand innerhalb weniger Stunden so sehr verschlechtert hatte. „Ich sollte den Tierarzt rufen“ Doch auch dieser ließ Tuomas im Ungewissen, riet ihm nur Sulka fürs erste im Käfig zu lassen. Die Sache kam dem Schwarzhaarigen immer merkwürdiger vor.



Eila ballte die Hände zu Fäusten. Warum kam Sulka nicht? Noch nie hatte sie sich ihrem Befehl widersetzt. Ruckartig drehte sich die Zauberin zu ihrem Sohn um, der unweit von ihr auf einem Stuhl saß und nicht recht zu wissen schien, was er tun sollte. „Wo wollte sie hin, als sie losgeflogen ist? Und nun sag nicht, das hätte sie dir nicht erzählt!“



„Sie... wollte zu Tuomas...“ antwortete Miro leise „Ich weiß allerdings nicht, ob sie immer noch bei...“ Er wurde von Eila unterbrochen „Ich hätte es mir denken können!“ Ihre Augen blitzten vor Wut „Natürlich ist sie noch bei ihm! Dachte wohl, sie könnte mir mal wieder entwischen“ Sie drehte sich wieder um. „Dann muss ich die Sache wohl selbst in die Hand nehmen.“ Schnell schnappte sie sich ihren Mantel und zog ihn über. Zum Glück wusste sie, wo sich dieser Tuomas befand, sodass sie keine Zeit mit unnötigen Findezaubern verschwenden musste. So machte sie sich sogleich auf den Weg.

Auf dem Weg fielen ihr einige Zettel auf, in denen auf einen „zugeflogenen Raben“ hingewiesen wurde, der von Tuomas gefunden worden war und dessen Besitzer gesucht wurde. Dies kam Eila nur gelegen. So musste sie sich keine Gedanken darüber machen, wie sie Tuomas überzeugen sollte, ihr Sulka zu geben. Die Zauberin ließ sich nicht durch die Blicke einiger vorbeilaufenden Männer beeindrucken und setzte ihren Weg mit schnellen, aber doch eleganten Schritten fort. Sie wusste, dass sie die Aufmerksamkeit vieler Bewohner Kitees auf sich zog.

Schon kurze Zeit später stand Eila vor Tuomas Haustür und drückte auf die Türklingel. Sogleich wurde die Tür geöffnet und Eila erblickte einen schwarzhäarigen Mann um die 20. „Was wollen Sie?“ Tuomas blickte Eila fragend an und musterte sie unauffällig. Eila bemühte sich, ihr liebstes Lächeln aufzusetzen „Entschuldigen Sie die Störung, aber ich habe gehört, Sie hätten einen Raben gefunden?“



Der Schmerz hatte aufgehört, doch ich war so geschwächt, dass ich mich immer noch nicht rühren konnte. So blieb ich einfach liegen und versuchte durchzuatmen. Ich hörte Stimmen. Eine davon gehörte zu Tuomas, die andere war Eilas... Sie hatte also beschlossen, mich eigenhändig hier wegzuholen. Ich wollte nicht zu ihr zurück, doch ich wusste, dass ich keine andere Wahl hatte. Schnell hatte sie Tuomas überzeugt, mich ihr zu überlassen, was auch kein Wunder war. Sie hatte großes Talent darin, andere Leute - besonders Männer - um den Finger zu wickeln. Woher sollte Tuomas auch wissen, wer sie war.

Im nächsten Moment kam dieser auch schon ins Wohnzimmer. „Deine Besitzerin ist aufgetaucht, Sulka.“ Er lächelte mich an „Du hast sie sicher schon vermisst.“ Er öffnete die Käfigtür und streichelte mir kurz über den Kopf. „Trotzdem fällt es mir schwer dich gehen zu lassen... Du warst so lange bei mir, aber ich kann dich deiner Besitzerin ja nicht einfach wegnehmen. Sie hat sich große Sorgen um dich gemacht.“

Nun trat auch Eila ins Wohnzimmer „Danke, dass Sie sich so gut um sie gekümmert haben“, sie lächelte Tuomas schmeichlerisch an, doch nur ich bemerkte, dass sie diese Freundlichkeit nur spielte. „Ich konnte sie doch nicht im Stich lassen“ erwiderte Tuomas. Er schloss die Käfigtür und reichte Eila den Käfig. „Passen Sie gut auf sie auf.“ Eila nickte und lächelte abermals ihr falsches Lächeln. Schnell verließ sie mit mir Tuomas Haus...



## SAGEN/ LEGENDEN

## MONSTER GROTTE

Tage verstrichen und Wochen wurden zu einem Monat. Obwohl ich ständig in Begleitung meines Meisters war, hatte ich mich noch nie so einsam gefühlt. Wir reisten, rasteten und während dieser ganzen gottlosen Zeit, suchten wir nicht ein einziges Dorf auf. Langsam fragte ich mich, worin der Zweck eines Monsterjägers bestand, wenn er keine Zivilisation aufsuchte um Menschen in Not antreffen zu können. Wo lag der Unterschied zu einem Monsterjäger und dem eines herumstreunenden Vagabunden, der gekonnt durch die Wälder zieht, um sich von Wild und Bodenerträgen zu ernähren? Seit dem Vorfall mit der Lepidomata, hatte sich nichts Besonderes mehr ereignet. Noch heute könnte schwören, das ein oder andere Mal des Nachts verdächtige Geräusche in näherer Umgebung vernommen zu haben. Doch wenn es denn mein Meister ebenfalls mitbekam, wovon ich stark ausgehe, hatte es ihn nicht sonderlich interessiert. Es dauerte einige Zeit, bis ich aus diesem Verhalten schlauer wurde und nach relativ kurzer Zeit, sollte ich zumindest ansatzweise einige Antworten finden.

Bis zu diesem Zeitpunkt rasteten wir, schliefen oder jagten. Meist blieb ich jedoch zurück bei den Reittieren, während der Meister im Unterholz nach Wild und Essbaren Früchten Ausschau hielt. Mehr als einmal spielte ich mit dem Gedanken, meine Habe zu sammeln und mich aus dem Staub zu machen.

Eines Tages, saß er einfach nur da und starrte ins Leere. Das war nichts ungewöhnliches, denn er tat es ständig, selbst wenn er sich zur Ruhe setzte, saß er an einen Baum gelehnt einfach nur da und starrte vor sich hin. Ich fragte mich, wie alt mochte dieser Mann sein? Er war gut aussehend so weit ich dies als junger Knabe feststellen konnte, manch einer hätte ihn sogar als schön bezeichnet, wenn auch gezeichnet von langen Reisen. Seine Gesichtszüge waren schmal, sein Teint makellos, wurde lediglich von einer Narbe über der linken Braue gestört. Er sah jung aus, doch seine Ausstrahlung strafte sein Äußeres lügen. Feingliedrig und groß, langes braunes Haar bis zu den Hüften, und





Augen, die einem das Fürchten bei brachten, welche alles in dieser Welt gesehen zu haben schienen.

Wie ich erwähnte, saß er an jenem Tag erneut einfach nur da und ich hasste ihn in jenem Augenblick dafür. Ich sammelte meinen Mut.

„Meister... verzeiht... wohin sind wir unterwegs?“

Der düstere Blick aus seinen dunkelbraunen Augen, schaffte es mich nun selbst dafür zu hassen, ihn jemals auch nur irgendetwas gefragt zu haben.

„Es gibt ein Ziel, doch den Weg kennt niemand.“ war seine knappe Antwort und sofort blickte er wieder ins Leere. Falls er mich mit dieser monotonen Stimme und der einhergehenden Antwort beeindrucken wollte, war ihm das vollends gelungen. Doch nun hatte Mut gefasst und wollte mich nicht mit einer rätselhaften Antwort zufrieden geben.

„Meister, wir ziehen umher und erlegen keinerlei Kreaturen... nur das Wild. Seit ihr wahrhaft ein Monsterjäger, oder...“

„Was ist ein Monsterjäger?“ konterte der Meister, es schien mir wie eine Testfrage. Ich war noch nie auf den Mund gefallen, so sehr mir meine Eltern diese Unart auch mit dem Riemen auszutreiben versuchten, ich konnte meine Klappe nicht halten. Die letzten Wochen wurde ich fast zum Schweigen verurteilt, doch dieses sollte nun gebrochen sein. Meine direkte Antwort kam prompt.

„Ein Monsterjäger besucht Dörfer, hilft Menschen die von Untieren bedroht werden. Das ganze gegen bare Münze.“ meine Antwort schien fast schon etwas zu forsch, doch nun hielt ich dem erneuten Blick des Monsterjägers stand, auch wenn ich innerlich zitterte und am liebsten weg gerannt wäre.

„Ist das so?“ kam eben so prompt seine Entgegnung. „Wie viele Monsterjäger kennst du denn? Wie viele Ungeheuer sind dir schon begegnet und was ist für dich ein Ungeheuer?“

Diese simple Antwort, oder besser gesagt jene Fragestellung, entwaffnete mich vollends und in diesem Augenblick sagte ich etwas, was vielleicht einen gewissen Ausschlag an Veränderung mit sich brachte:

„Ich will lernen was ein Monsterjäger ist auch wenn ich nicht weiß welche Ziele ihr verfolgt. Vielleicht ist es ein Auftrag, vielleicht eine Region die ihr aufsuchen wollt. Ich habe keinen blassen Schimmer, doch ich bitte euch Meister... ich bitte euch, lasst mich an eurem Wissen teilhaben!“

Vielleicht waren es die Tage der Einsamkeit, die Tage in denen ich vollkommen mit mir selbst beschäftigt war, dass dieser Redeschwall ohne groß darüber nachzudenken aus mir heraus





Z O L T A N ' S

H A R T E N V E S S E



1	2	3	4	5	6	3	7

FANTASTISCHE GESCHICHTEN

8	2	5	6	6	9	7	10

AUFPASSER-NUTZTIER

11	2	12	3	13	14	12	15

FABELWESEN

12	5	6	4	2	9	11	3

BEFESTIGUNGSOBJEKT

13	2	12	16	3	12	3	13

NUTZTIER-TRANSPORT

18	14	7	7	13	2	7	10

EUROPÄISCHER STAAT

15	2	13	3	7	10	3	4

ZEITEINTEILUNG

4	2	7	10	11	3	3	16

RABATTE

13	14	12	12	2	11	17	7

EUROPÄISCHE HAUPTSTADT

18	2	13	16	11	17	17	16

CAMPINGARTIKEL

12	5	6	2	7	14	3	4

TÜRGELENK

4	2	12	14	3	4	3	7

HAARE ENTFERNEN

18	9	12	12	11	2	13	13

MANNSCHAFTSSPORT

12	2	9	12	16	2	13	13

UNAUFGERÄUMTE BEHAUSUNG

1	2	19	2	4	14	7	3

BACKZUTAT

1	2	16	4	2	16	20	3

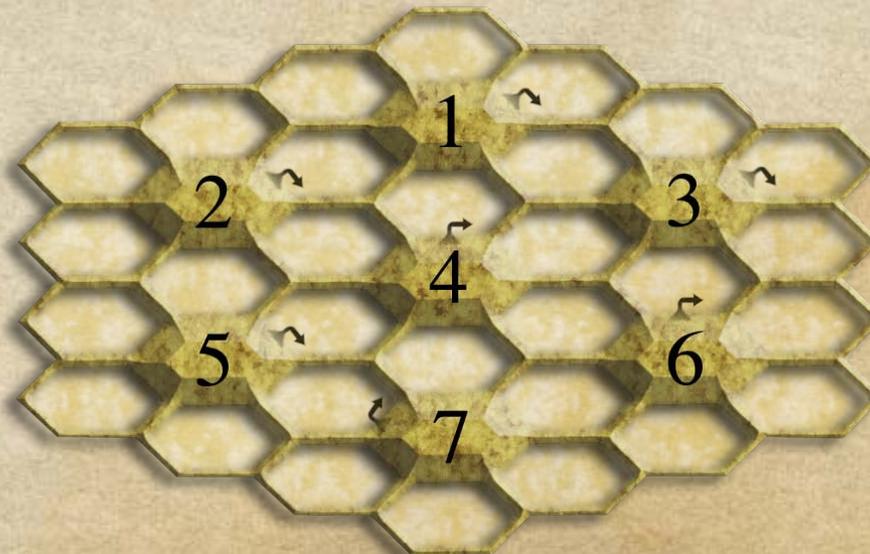
UNTERLAGE

2	4	1	11	4	9	12	16

SCHUSSWAFFE

12	5	6	2	13	1	3	14

MUSIKINSTRUMENT



- 1) BUNDESLAND
- 2) RUNDFUNKHAUSTALT
- 3) SCHLANGENART
- 4) HALTESTREBE
- 5) SUCHE NACH ANTWORT
- 6) STRECKENVERLAUF
- 7) MÖGLICHE FOLGEERSCHEINUNGEN



THE WITCHER

01.04.2010

# WITCHERS NEWS

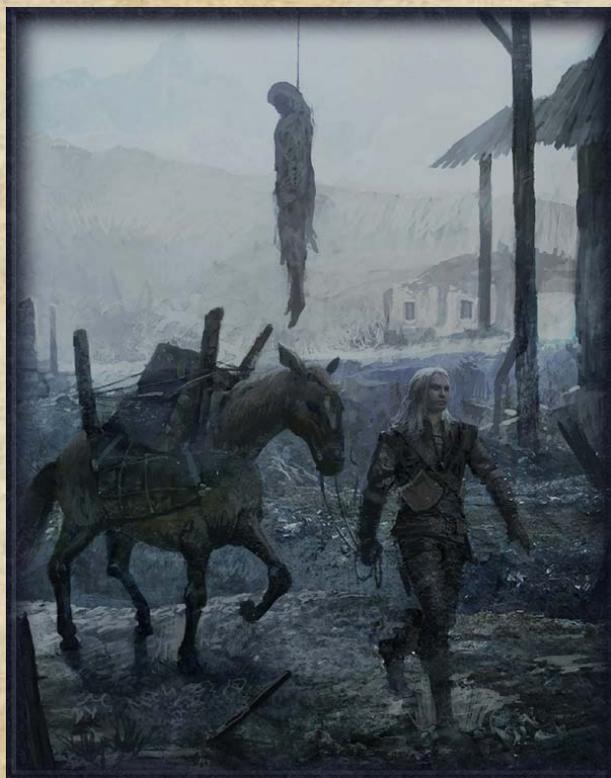


SEITE 26 / JAHRGANG 2 / NR 10

1.- ORETS

## FEHLERSUCHBILD

Finde die 10 FEHLER



(LL)



ZOLTAN'S  
HARTE NUESSE



## RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE

1	2	3	4	5	6	7	8
R	O	T	M	I	L	A	N

GABELWEIHE

9	10	6	11	12	10	3	3
F	E	L	D	B	E	T	T

SCHLAFSTATT

13	7	1	3	5	14	7	8
P	A	R	T	I	S	A	N

GUERRILLA

14	13	7	6	3	7	15	3
S	P	A	L	T	A	X	T

TRENNWERKZEUG

14	13	7	16	10	3	3	5
S	P	A	G	E	T	T	I

TEIGWARE

6	5	14	14	7	12	2	8
L	I	S	S	A	B	O	N

HAUPTSTADT

17	6	18	12	19	7	18	14
C	L	U	B	H	A	U	S

VERINSHEIM

4	10	16	7	11	10	3	19
M	E	G	A	E	T	H	

THRASHMETALBAND

4	2	3	2	1	2	10	6
M	O	T	O	R	O	E	L

SCHMIERMITTEL

10	5	14	10	8	19	18	3
E	I	S	E	N	H	U	T

KORBBLÜHE

13	7	6	6	7	14	17	19
P	A	L	L	A	S	C	H

STOSSÄBEL

11	7	16	2	12	10	1	3
D	A	G	O	B	E	R	T

REICHE EHRE

14	7	15	2	13	19	2	8
S	A	X	O	P	H	O	N

BLASINSTRUMENT

20	1	2	20	2	11	5	6
K	R	O	K	O	D	I	L

ECHSE

20	7	18	16	18	4	4	5
K	A	U	G	U	M	M	I

PIASCHWERK

10	5	6	12	1	5	10	9
E	I	L	B	R	I	E	F

POSTART

12	2	17	20	12	5	10	1
B	O	C	K	B	I	E	R

SAISONGETRÄNK

21	10	8	8	5	14	10	5
J	E	N	N	I	S	E	I

RUSSISCHER STROM

- 1 => R
- 2 => O
- 3 => T
- 4 => M
- 5 => I
- 6 => L
- 7 => A
- 8 => N
- 9 => F
- 10 => E
- 11 => D
- 12 => B
- 13 => P
- 14 => S
- 15 => X
- 16 => G
- 17 => C
- 18 => U
- 19 => H
- 20 => K
- 21 => J



	Z	O	L	t	A	n	'	s				
	H	A	R	t	E		N	V	E	S	S	E



## RÄTSELAUFLÖSUNGEN DER LETZTEN AUSGABE





## WITCHERS NEWS REDAKTION

### WIR SUCHEN DICH

Wir möchten gerne unser Community Projekt erweitern.  
Hast Du Lust an den Community Projekt Hexerzeitung mit zu arbeiten?

Wir suchen

Redakteure die über das WoP berichten

Geschichtenschreiber(innen)

TW – Newsreporter(in)

Grafiker(in)

Layouter(in)

Ihr müsst kein eingefleischter TW Fan sein oder unbedingt das Spiel gespielt haben um bei uns mitmachen zu können.

Du fühlst Dich für eins der Bereiche berufen, dann schreib uns einfach eine **Email (Zizou@gmx.biz)** oder ein **PN**.

Wir freuen uns!

### WICHTIG!

Ab dieser Ausgabe wird die Witchers News künftig nur noch alle zwei Monate erscheinen. Selbstverständlich werden wir euch Regelmäßig über alle Neuigkeiten aus dem Hause CDPR informieren, was wir dann als ein extrablatt raus geben werden. Die nächste Ausgabe der Witchers News erscheint am **01.06.2010**.

Solltet ihr dazu noch Fragen haben, wendet euch an uns in der **Community Redaktion**, wir stehen euch gerne zur Verfügung.

### IMPRESSUM

#### Community Redaktion Redaktionsmitglieder:

Zizou (Zz)  
Chefredakteurin, Redakteurin, Layouterin  
Dandelion (Dan) - Geschichten und Gedichte  
Daphinroth (DPR) - Redakteur

RazzledazzleDuke (Rdd) – Geschichten  
Jannika (Ani) - Geschichten  
LacrimaLuna (LL) - Grafikerin

