



WITCHERS NEWSBLATT



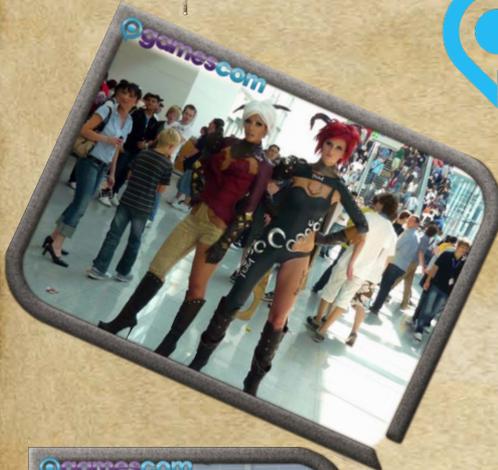
28.08.2011

SEITE 1 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ORET



gamescom





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 2 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ÖRETI

INHALT

News

Bericht zur Gamescom	Seite 6
The Witcher Version 2.0	Seite 7
The Witcher Interview mit Jan Bartkowicz	Seite 9
Witcher Triologie	Seite 12
CD Projekt RED hinter den öffentlichen Kulissen	Seite 13
Risen 2 Dark Waters	Seite 15
Two Worlds	
Pirates of the flying Fortress	Seite 19
Herr der Ringe	
Der Krieg im Norden	Seite 22
EA Community Award	Seite 25
Anno 2070	Seite 27
Anzeigen.	
Stellenmarkt	Seite 30

WITCHERS-NEWS RÄTSEL UND GEWINNSPIEL

Während unser Team bei der diesjährigen GamesCom vom 17. August bis zum 21. August in Köln vertreten war, konnten wir auch eines der begehrten T-Shirts ergattern, die CD Project RED an die Besucher verteilte, die bei der Präsentation anwesend waren.

Hier habt ihr jetzt die Möglichkeit, eines der T-Shirts mit Vernon Roche (Größe L) zu gewinnen!

Dazu solltet ihr euch etwas näher unsere aktuelle Ausgabe der Witchers-News anschauen, denn wir haben eine kleine Veränderung eingebaut. Wer glaubt, sie gefunden zu haben, schreibe **Zizou** bitte eine PN. Der erste Einsender bekommt das begehrte Shirt.

Viel Glück, wünscht euch das WN-Team.

(1)



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

Seite 3 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ORETI





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

Seite 4 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ÖRETI





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

Seite 5 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ORETI





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 6 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ORET



Gamer der jüngsten bis hin zur älteren Generation, hier aus Deutschland oder von weiter Ferne, machten sich dieses Jahr auf den Weg zur Gamescom in den Kölner Messehallen. Viele unterschiedliche Bereiche waren auch dieses Jahr präsent, mit über 550 Ausstellern aus 39 Ländern, die rund 300 Spiele präsentierten.

Dieses Jahr war eine deutliche Konkurrenz gegenüber der PC- und Konsolenspiele zu verzeichnen in Form von Minigames, die bei den mobilen Gamern zu einer großen Beliebtheit wurden. Sei es im Android-System oder iOS (Operating System) in Form von Apps. Der Vielfalt an Spielen für Gamer ist kaum eine Grenze gesetzt. Fasziniert tummelten sich die Besucher haufenweise mit großem Interesse an den Ständen der hiesigen Firmen.

Hier ein kleiner Auszug, was wir so auf den Streifzügen in den heiligen Hallen der Gamescom erblickten:

Beginnend mit Halle 9, die die Online-Welt abdeckte, in der für jeden Geschmack eines MMO Gamers etwas dabei war. Hier fand das Gamerherz bei NCsoft Guild Wars 2, mit Freuden spielten hier Jüngere und Ältere. Frogster brachte Tera mit, die auch gleich einen neuen Release-Termin bekanntgaben. Es wird eine Alpha-Test-Version bis Ende

2011 geben und im Frühjahr 2012 können sich die Fans mit einer Open Beta Version freuen. Oder der Spieler begab sich auf die Suche nach Verbündeten im Echtzeit-Strategiespiel "End of Nation" von Trion Worlds.

In Halle 8 befand sich die Welt der Konsolenspieler und mehr oder weniger eine bunte Anzahl von gemischten Ständen, die auf Jugendschutz und anderes hinwiesen. Hier war auch Nintendo mit The Legend of Zelda präsent. In einem riesigen Stand konnten sich die Besucher mit dem Adventure-Spiel auseinandersetzen. Microsoft präsentierte Gears of War 3 und Warner Brothers zeigte den beliebten Batman: Arkham City. Sega zeigte ebenfalls eine Sammlung von den erschienen Spielen.

Weiter ging es in Halle 7, dort drängelten sich die Spielefans am Stand von Deep Silver-Kochmedia. Hier wurde Risen 2 ganz groß geschrieben. Die Entwickler zeigten mit einem vollen Programm täglich mehrere Präsentationen über Risen 2, welche von den Entwicklern Björn Pankratz und Mattias Filler vorgeführt wurden. Ubisoft lud ein zum letzten Teil Assassins Creed: Revelations. In diesem Teil wird Ezio in seinem letzten Kampf geschickt. Playstation Move hatte hier ein Großaufgebot. Der Aufruf war ganz klar, hier sollten sowohl die Sportler als auch die eher unsportlichen Gamer ihren Spaß finden.





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 7 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ORETI

Zum Schluss der Leckerbissen Halle 6. Hier befand sich wieder einmal die Elite der Entwickler Blizzard. Deutlich war zu sehen, wie sich die Spielejünger an den Ständen zu schaffen machen, um einen der begehrten Plätze am PC zu bekommen. Ganz vorne mit einer Wartezeit von 9 Stunden stand Diablo 3. Ebenfalls war hier Electronic Arts zu finden mit Star Wars: The Old Republic. Bethesda zeigte sich mit The Elder Scrolls V: Skyrim. Kalypso präsentierte "Das Schwarze Auge: Demonicon" sowie Dungeons und noch viele andere Spiele. Natürlich war auch CD Projekt RED mit The Witcher 2 mit von der Partie und zeigten hier die im September erscheinende PC 2.0 Version und einiges zur Xbox Version.

Dieses Jahr zeigte sich auf der Gamescom die große Beliebtheit der Messe, was der Samstag deutlich zum Ausdruck brachte. Mittags wurde der Einlass in die heiligen Hallen gesperrt. Die Gamescom knackte ihren Besucherrekord von 275.000 Besuchern. Menschenmassen häuften sich am Eingang der Messehallen Köln, wobei der Südeingang am meisten betroffen war. Eine Gamescom-Sprecherin gab um die Mittagszeit bekannt, dass die Hallen ihre Grenzen erreicht haben. Aus Sicherheitsgründen könne vorerst niemand mehr eingelassen werden. Doch die Gamescom reagierte prompt und sorgte vor dem Eingang für Erfrischungen, Sitzgelegenheiten und Unterhaltungsprogrammen, um den wartenden Besuchern die Zeit zu vertreiben. Gegen Nachmittag entspannte sich die Lage und es wurde den Besuchern wieder Einlass gewährt.

Nach so einem erfolgreichen Jahr 2011 der Gamescom in den Kölner Messehallen können sich die Spielefans auf ein vielversprechendes Jahr 2012 freuen.



(ZZ)



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 8 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ORET

THE WITCHER 2 VERSION 2.0

Die Fans träumten von einer Enhanced Edition oder gar einem AddOn. Dass es keine Enhanced Edition geben wird, sollte eigentlich den meisten bewusst gewesen sein. CD Projekt RED hat auch noch nie einen Klang von sich geben lassen, ein AddOn für The Witcher herzustellen. Da es zur RED Engine immer noch kein Modtool gibt, fallen leider auch kleine Abenteuer flach. Also bleiben nur Verbesserungen und DLCs.

Was also beinhaltet die Version 2.0?

Auf der Präsentation erklärten Marek Ziemak und Jan Bartkowicz, dass die Version alles beinhaltet, was die bisherigen Patches Stück für Stück hergaben. Sozusagen ein Finale der vorangegangenen Patches. Leider sind keine weiteren DLCs hinzugekommen, nur die neunbisher Bestehenden sind in Version 2.0 vorhanden. Weiter kommen zwanzig technische Verbesserungen hinzu. Das Gameplay wurde verfeinert und das Tutorial aufgearbeitet, wodurch der Spieleinstieg noch leichter werden soll.

Ein neuer Schwierigkeitsgrad "Dark Modus" wurde hinzugefügt; er soll noch schwerer werden als der Insane-Schwierigkeitsgrad, doch hat dieses Mal der Spieler auch die Möglichkeit, sein Vorankommen abzuspeichern. Insgesamt werden achtzehn neue Rüstungsgegenstände

in einer Waffenkammer hinterlegt sein. Drei Schwerter wurden vorgestellt, die dort enthalten sind und in einem schicken schwarzem Metall dargestellt werden. Wie bei dem Insane-Schwierigkeitsgrad bekommt der erste Spieler, der den Save vom durchgespielten Dark Modus an CD Projekt RED schickt, einen Preis.

Die Entwickler haben aber auch für den kleinen Zeitvertreib gesorgt: den Arcade-Modus. Dort hat Geralt die Möglichkeit, gegen verschiedene Monster und andere Gegner zu kämpfen. Diese kommen wellenweise auf Geralt zu; ist eine abgekämpft, erscheint die nächste, die schwieriger wird. So geht es immer weiter bis zum Ende, schließlich bekommt man einen Punktestand, wo man sich mit Freunden und anderen Spielern messen kann.

Das Update 2.0 wird ab dem 29. September 2011 über den Updater kostenlos zur Verfügung stehen.

(ZZ)



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 9 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- ORET

INTERVIEW - THEWITCHER.DE MIT JAN BARTKOWICZ (STORYWRITER)

Gamescom 17.08.2011

Interview Redakteure: Don Esteban, Sweil, Zizou
Übersetzung/Überarbeitung: Parcival, Iorweth

Sweil:

Du bist also Story- und Gamedesigner und arbeitest an den neuen Features für die Version 2.0 von The Witcher 2 mit. Welche Verbesserungen können wir mit diesem Update erwarten?

Jan Bartkowicz:

Es gab sicher erst mal viel im Spiel zu verbessern und zu patchen. Wenn man nun die Version 2.0 erwirbt, hat man wohl die ausgefeilteste Edition von The Witcher 2. Natürlich liegen dem Spiel alle bisher erschienenen DLCs bei. Ebenso ist ein erweitertes Tutorial enthalten, das aus dem enormen Feedback der Community heraus entstand, da viele Leute manchmal Schwierigkeiten mit der Steuerung hatten. Dies wurde wohl durch unsere Philosophie, den Spieler sofort nach Spielstart mitten ins Geschehen zu werfen und die Ereignisse einfach bestehen zu lassen, ausgelöst. Jetzt haben wir ein ausführliches Tutorial geschaffen, in welchem wir alle Funktionen, wie z.B. das Kampfsystem oder die Entwicklungsfähigkeiten des Charakters, genau erklären. Version 2.0 enthält außerdem den Arena-Arcade-Modus. Das ist ein spezieller Bereich, in welchem der Spieler in steigender Schwierigkeit gegen Wellen von Gegnern kämpfen kann.



Außerdem wird es einen neuen Monstertypen in diesem Modus geben - den Werwolf. Der Modus dient in erster Linie dazu, im Wettstreit gegen seine Freunde anzutreten. Also Highscores zu brechen und ähnliches. Dazu können Social-Networks wie Facebook oder Twitter integriert werden, um die erreichten Leistungen zu präsentieren.

Sweil:

Wir erfuhren bereits, dass die Version 2.0 für den PC, genauso wie die Xbox-Version, fast vollständig fertiggestellt sind. Was sind die zukünftigen Pläne von CDProject mit dem Witcher?

Jan Bartkowicz:

Wir überlegen, neue Contents für die PC-Version von The Witcher 2 herauszubringen. Es wird sich dabei nicht um Gleichartiges wie die Version 2.0 handeln, sondern vielmehr um Ergänzungen zu den Enden der Geschichte. Nähere Informationen hierzu sind aber noch nicht verfügbar.



THE WITCHER

28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT



SEITE 10 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

Sweil:

Als Storyartist kannst du uns sicher folgende Frage beantworten: Warum sind die Enden von The Witcher 2 im Vergleich zu The Witcher 1 so unaussagekräftig?

Jan Bartkowicz:

Das ist eine gute Frage. Nun, ich denke das Problem, welches manche Leute haben, ist der Gesamteindruck. Der erste Teil könnte genauso gut ein Stand-Alone sein, während der zweite Teil einer geplanten Trilogie nun mal logischerweise ein sehr offenes Ende zum dritten Teil hin haben muss. Man denke hierbei beispielsweise zum Vergleich an Filme wie Pirates of the Caribbean, wo der erste Teil eine in sich geschlossene Geschichte aufweist, die später unveränderbar ist, aber dann denkt man, es sollte eine Trilogie sein. Damit haben die Leute dann ein Problem. Das Ende von The Witcher 2 ist der Anfang von viel größeren Ereignissen, während The Witcher 1 vielmehr ein Cliffhanger-Ende war. Ich denke, die Leute wollen vor allem die Ergebnisse der politischen Entwicklungen aufgrund ihrer persönlichen Entscheidungen sehen. Die politischen Ereignisse in The Witcher 2 sind ja außerdem weitaus größer als in The Witcher 1. Es ist ja nicht so, dass man "die Büchse der Pandora" einfach aufmacht und dann so leicht wieder schließen kann. Das alles in einem Epilog darzustellen und darin wiederum sämtliche Entscheidungen wie mit dem Teesieb im Bezug auf die Konsequenzen auszufiltern, wäre einfach nicht umzusetzen. The Witcher 2 fungiert also gewissermaßen hauptsächlich als das "Opus Magnum", auf dem der dritte Teil aufbaut. Ich denke aber einfach, es ist der zweite Teil der Trilogie, welcher manche Leute im Bezug auf das Ende zu denken gibt.



Sweil:

Dann hast du uns nun also in gewisser Weise den dritten Teil offenbart.

Jan Bartkowicz:

Wie!?

Sweil:

Nein, ist okay.

Eine andere Frage wäre der Savegame-Import aus The Witcher 1. Viele User finden es sehr schade, dass viele Entscheidungen aus dem ersten Teil im zweiten nicht berücksichtigt wurden. Was war der Grund hierfür?

Jan Bartkowicz:

Nun, wir mussten entscheiden, worauf wir uns konzentrieren. In The Witcher 1 hatte man wirklich eine Menge Entscheidungen zu fällen. Wenn man ein Spiel kreierte, das unlinear sein soll, aber dabei immer ein Limit im Auge behält, muss man entscheiden, worauf man sich konzentriert. Der Import von Savegames aus The Witcher 1 war genau so eine Entscheidung. Wir fragten uns, was die bedeutensten Entscheidungen waren. Das war vor allem die Behandlung der Striege, die Wahl in der Zwickmühle zwischen Scoia'tael und dem Orden der Flammenrose. Das sind die Dinge, die in The Witcher 2 wieder auftauchen. Sicher mussten wir viele kleine Entscheidungen streichen, aber man hat die Konsequenzen hierfür ja weitestgehend schon im ersten Teil gesehen, und somit waren sie eigentlich kein Thema für den zweiten.

Sweil:

Wenn man sich im ersten Teil für die Scoia'tael entschied, spiegelte sich



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 11 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

das in The Witcher 2 ja eigentlich nicht wirklich wieder. Man konnte sich trotzdem einfach Vernon Roche anschließen. Hätte es hier nicht mehr Möglichkeiten geben können?

Jan Bartkowicz:

Schätze schon, der Unterschied liegt hier in der Organisation der Fraktionen. Die Scoia'tael sind nicht eine große Armee wie der Orden der Flammenrose, es handelt sich immer um einzelne Kommandos. Sie haben kein Hauptquartier oder Ähnliches. Sie sind eine Seite des Konflikts, haben aber keinerlei organisatorische Struktur. Wenn man also Iorweth trifft, hat man Yaevinn zwar vor nicht allzu langer Zeit irgendwo geholfen, aber Iorweth weiß nichts davon, da die Einheiten völlig unabhängig voneinander in ganz unterschiedlichen Regionen operieren. Außerdem kann Iorweth im Gegensatz zu Yaevinn wirklich als Fanatiker angesehen werden. Manche Leute nennen ihn einen Terroristen, das stimmt wohl auch teilweise, daher würde es sehr unglaubwürdig wirken, wenn er den Hexer fröhlich mit "Willkommen zurück bei den Scoia'tael!" begrüßen würde.

Sweil:

Wir sahen eine Menge Charaktere aus den Büchern im Spiel. Viele davon starben. Habt ihr keine Angst, dass euch die Nebencharaktere ausgehen könnten?

Jan Bartkowicz:

Nein, denn sehen wir es mal so: Es sind nur ein paar Charaktere aus den Büchern, die sterben müssen. Dies geschieht zudem meist als Konsequenz einer Entscheidung des Spielers. Zum Beispiel, was passiert, wenn man sich für Iorweth oder Roche entscheidet? Was passiert mit der Loge der

Zauberinnen, wenn man Triss über die Quest des Alliierten (Roche/Iorweth) stellt? Ich mache mir keine Sorgen darüber, ob wir vielleicht zu wenig Charaktere haben. Bei den vielen unterschiedlichen Fraktionen im Spiel können noch viele Charaktere hinzukommen. Ich denke, der wichtigste Tod im Spiel war der von Foltest. Wenn wir aber über die "Königsmörder" sprechen, können wir nicht daherkommen und sie als "erfolglose Königsmörder" darstellen. Das wäre doch wirklich ärgerlich.

Sweil:

Verdammt richtig.

Dann wäre da noch das Mod-Kit, welches ihr beim Release von The Witcher 2 angekündigt habt. Gibt es dazu derzeit weitere Pläne?

Jan Bartkowicz:

Nun, wir mögen es natürlich alle, wie man ein Spiel modifizieren kann. Besonders bei RPGs. Was die Leute erschaffen können, wenn sie ein Toolset bekommen. Es ist aber so, dass The Witcher 2 der erste Titel in der Red Engine ist. Wir haben uns deshalb sehr beeilt, das zu programmieren. Es ist ja nicht so, dass man sagt: "Wir programmieren eine Engine - Okay, die läuft - Wir machen jetzt ein Spiel und geben es aufgrund einer Entscheidung an die Fans". So ist es nicht. Es ist so, dass man die Engine programmiert, um ein Spiel zu machen. Wir mussten erstmal Teil 1 integrieren, und dabei noch entscheidende Tools neu schreiben. Das heißt dann wieder zurückzugehen und alles zu reimplantieren etc., da man die Engine immer miteinbeziehen muss. Der Moment, in dem das Spiel dann letztendlich fertig ist, ist derselbe Moment, in dem die Engine fertiggestellt ist. Es wäre cool, dann auch



THE WITCHER

28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT



SEITE 12 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

sofort ein Toolset fertig zu haben, das Leute außerhalb von CDPR nutzen könnten. Bedauerlicherweise ist das aber nicht so. Aufgrund der Arbeit an den Patches, den neuen DLCs sowie der Version 2.0 für den PC und der Xbox-Version, stehen dafür zurzeit einfach keine Ressourcen zur Verfügung. Man braucht eine ganze Gruppe von Leuten, die die Engine an Tools anpasst, welche von Dritten einfach genutzt werden könnten, um tolle Sachen zu machen. Wir denken definitiv darüber nach und wollen es auch machen, aber im Moment haben einfach andere Dinge Vorrang.

Sweil:

Tomasz Gop hat euch ja vor geraumer Zeit verlassen. Gab es Ärger bei CDPR oder warum hat er die Firma verlassen?

Jan Bartkowicz:

Nein, ich denke, besonders wenn man so lange bei einer Firma ist und sie wirklich Teil deines Lebens wird, dann ist da kein Platz für wirklich böses Blut. Man sagt dann nicht einfach: "Ich verlasse die Firma!" Dafür gibt es dann schon wirklich gute Gründe, wenn man einen solch bedeutenden Teil seines Lebens hinter sich lässt, das passiert dann nicht aufgrund eines ernsten Streits mit jemandem.

Sweil:

Weißt du, was er jetzt tut?

Jan Bartkowicz:

Nein, ich hab ihn zwar vor ein paar Tagen auf ein Bier getroffen, aber wir haben nicht darüber gesprochen, was er zurzeit macht.

Sweil:

Gibt es bereits einen Nachfolger für Tomasz Gop?

Jan Bartkowicz:

Wir haben ein paar Producer, bisher gibt es aber noch keinen Nachfolger. Wir vermissen ihn nur sehr als jemanden, der bisher alle Präsentationen gemacht hat. Nun versuchen wir ihn so gut wie möglich zu ersetzen.



THE
WITCHER 3

Die Witcher Triologie
Die Andeutung von The Witcher 3

So wie es gerade im Interview deutlich zu lesen war, können die Fans sich auf das nächste Jahr freuen. Bisher wusste keiner was CD Projekt RED nächstes Jahr auf der E 3 in Los Angeles vorstellen wird. Doch spätestens nach diesem Interview steht fest, die polnischen Entwickler stellen in den USA nächstes Jahr den dritten Teil von The Witcher vor. Leider ist noch nicht in Erfahrung zu bringen, auf welchen Plattformen es raus kommen wird. Sicherlich wird es aber auch für den dritten Teil eine PC-Version und eine Xbox Version geben. Nachdem CD Projekt RED viel Zeit gebrauchte eine neue RED Engine zu schreiben, legen die Jungs sich richtig ins Zeug. Die Witcherfanwelt darf gespannt sein, wie viel die Entwickler noch zu Geralt von Riva zu berichten haben und wie viele Teile noch auf sich warten lassen.

(ZZ)



CD PROJEKT RED HINTER DEN ÖFFENTLICHEN KULISSEN

In der Business Area lud CD Projekt RED dieses Jahr in eine gemütliche Lounge ein. Im Mittelpunkt stand die Xbox Version von The Witcher 2 und daher ließen die Entwickler die Lounge in der grünen Farbe des Xbox Logos erstrahlen. Anders als im letzten Jahr hatte CDPR einen doppelt so großen Raum gemietet. Die eine Hälfte, die Lounge, bot Platz für Interviews und das Wohlbefinden der Gäste, die auf den Präsentationstermin warteten. Die andere Hälfte war der Präsentationsraum, indem rund 30 Zuschauer ihren Platz fanden. Um die Wartezeit zu versüßen, wurden den Gästen verschiedene polnische Säfte gereicht und natürlich durfte auch das beliebte polnische Bier nicht fehlen. Dazu gab es, verteilt auf den Tischen, jegliches an Knabbereien. Nachdem die Präsentation nach gut 45 Minuten vorbei war, durfte sich jeder eine The Witcher 2-Tasche und verschiedene T-Shirts mitnehmen. Die T-Shirts waren natürlich mit den Hauptcharakteren bedruckt. Auf dem Schwarzen fand man den Kingslayer, auf dem Rotem befand sich Iorweth und auf dem Blauen erblickte man Vernon Roche. Natürlich hatte CD Projekt RED an verschiedene Größen gedacht. So konnte sich jeder zwischen XS, S, M, L und XL entscheiden. Wer also nicht bei der Show von den polnischen Entwicklern war, darf sich nun um fehlendes Fan-Equipment ärgern. Nachdem CD Projekt RED letztes Jahr die Presse und Fachbesucher mit dem Papercraft-Press-Kit erfreute und dieses Jahr mit den T-Shirts eine weitere große Begeisterung erreichte, freuen wir uns auf das nächste Jahr, wo wir hoffentlich wieder mit einer schönen Überraschung der Entwickler rechnen dürfen.





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 14 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 15 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

RISENZ Dark Waters

Die Vorgeschichte:

Der Nachfolger dockt nicht direkt am Vorgänger an, sondern beginnt mehrere Jahre nach Risen. Tobende Titanen, die die Welt in Schutt und Asche gelegt haben und die Menschen nahe an den Abgrund trieben. Nur eine kleine Inselgruppe blieb erhalten. Doch wie das Schicksal es so will, kommen zu allem Unheil noch Monstren aus den Tiefen der See hervor. Diese erschweren erheblich den Schiffsverkehr, welche die letzte Versorgungskette der Menschen ist.

Durch vergangene Ereignisse des Vorgängers heuert der noch namenlose Held, bei der Inquisition an. Allerdings ist er, durch vergangene Schicksalsschläge, dem Alkohol verfallen und wandert als versoffener Soldat in Caldera umher. Doch die Stadt wird immer wieder vom Handelsverkehr der entfernten Inseln abgeschnitten, da auf See die Monster toben und die Schiffe der Handelsflotte immer wieder zerstören. Nach einem Schiffsunglück wurden die Überreste an Land gespült, wo der namenlose Held dort mal die Gegend überprüfen soll. Ganz unerwartet findet der Held dort allerdings keine Monster, sondern die schöne Piratenbraut Patty, seine "noch" erste

Gefährtin. Nach dem Treffen mit Patty fängt sich der Held wieder. Patty ist allerdings auf der Suche des Schatzes ihres Vaters, Stahlbert, des berühmten Piratenkapitäns. Sie erzählt ihm von einer magischen Waffe, die ihr Vater besitzt, und mit der er sich die Titanen und Monstren vom Leib hält, um unbeschwert die See besegeln zu können. Das ist natürlich die Wunderwaffe, die auch die Inquisition haben will. Selbstverständlich *wird* der Held von der Inquisition beauftragt, ihnen den wertvollen Gegenstand zu beschaffen.

Schwer getarnt soll er sich unter die Piraten mischen. Es scheint wohl geschickter, wenn der Held dort als unehrenhaft Entlassener auf der Insel Takarigua aufkreuzt.

Was auch seine Nachteile mit sich bringt, nämlich einen leeren Geldbeutel. Somit muss der Held sich auf der Insel anfangs um kleinere Aufgaben kümmern, damit er sich mit Waffen und Proviant auszustatten kann.





GamesCom vom 18. August 2011:

25 min Gameplay Präsentation

Gespielt von Daniel Oberlerchner und erklärt von Björn Pankratz und Mattias Filler.

Hier wurde auch ein Gameplay von einer sehr frühen Xbox Version gezeigt. Anders als die Grafik der Xbox Version von Risen, die mit der PC Version nicht wirklich mithalten konnte, zeigt sich bei Risen 2 eine deutliche Veränderung. Diese Version liegt schon merklich näher an der PC Version. Die verbesserte Version liegt an einer veränderten Datenarchitektur und der Konsolenprozess wurde von Anfang an in der Entwicklung berücksichtigt.



Zu Beginn befindet sich der namenlose Held gemeinsam mit Patty auf einem Schiff, das gerade am Hafen von Puerto Sacarico auf der Insel Takarigua anlegt. Da sich der Held als unehrenhafter Entlassener, unter die Piratenbrut mischen soll, hatte Patty unterwegs liebenswürdigerweise seine Klamotten über Bord geworfen, was zur Folge hat, dass er halbnackt auf dem Schiff steht. Nachdem der Held von Kapitän Sebastiano's Schiffes an Land geht, betritt er ein kleine idyllische Dorf. An dieser Stelle bemerken wir, dass man zwar alles Machen kann, allerdings mit Konsequenzen. Wie z. B. das ziehen der Waffe, oder Diebstahl, worauf das Militär uns mit gezogener Waffe angreift und mit markanten Sprüchen bewirft. Man kann also nicht einfach so mir nichts, dir nichts anfangen dort Stress zu machen, da sonst alle gleich in Aufruhr geraten und bei der Inquisition petzen gehen.

Zwischenzeitlich erscheinen kleinere Szenen, in denen die Entwickler erklären, dass sie darauf geachtet haben, viele kleine personalisierte Dialoge einzubauen, die auch humorvoll gestaltet worden sind.

Kurz danach erfahren wir, dass wir Di Fuego aufsuchen müssen, um eine Karte von der Insel zu erhalten, da unser Ziel das Nest der Piraten ist. Di Fuego ist der Gouverneur vom Stützpunkt. Er bewacht die Zuckerrohrplantage mit den dort arbeitenden Sklaven und sorgt dafür, dass alles seinen Gang geht.

Am Stützpunkt angekommen, kommt man wieder zu einem ungünstigen Hindernis, denn halbnackt kommt dort keiner ins Obergeschoss. Hier ist die Reaktion vom Militär ebenfalls äußerst kratzbürstig. Als der Held halbnackt versucht nach oben zu gelangen, wird er direkt mit gezückter Waffe nach draußen befördert. Largo, ein Gefangener, erklärt dem Held, wer seine Klamotten hat und wo der er sie her bekommt. Dort stellt sich heraus, dass



die besagte Person wohl von allen Gehängten, die Klamotten aufbewahrt um etwas nebenbei zu verdienen. Hier muss aber nicht gezwungener Massen die Kleidung gekauft werden, wer eifrig sucht findet auch welche, oder man schlägt den gleich folgenden Weg ein.

Umgeschwungen auf die Xbox Version wird eben dieser Weg gezeigt, sich auf andere Weise Kleidung zu beschaffen. Es wurde der Bewacher der Plantage beleidigt, was zum Kampf führte. An dieser Stelle wurde ein kleiner Auszug verschiedener Kampftechniken gezeigt. Gegner erledigt und der Held kommt in den Besitz von Kleidung.



Frisch angezogen macht sich der Held auf den Weg zu Di Fuego. Auch hier stellt sich wieder heraus, dass die Karte abgekauft werden muss. Die Entwickler erwähnen aber, dass die Karte auch auf anderem Wege gefunden werden kann. Nein, das heißt nicht, dass der Di Fuego ein paar an den Latz bekommen soll und der Held holt sich die Karte mit roher Gewalt. Es ist damit gemeint, dass irgendwo versteckt im Dorf, oder rundherum eine Karte zu finden ist, oder mit NPC's gesprochen werden kann, Bücher und Schriftrollen studiert werden müssen.

Durch einen kleinen Zeitsprung gelangen wir direkt ins Nest der Piraten. Der Held trifft mit Patty auf ihren Vater, wo es gleich zu einer Unterhaltung kommt. Hier wurde gezeigt, dass kleine Filme in die Dialoge mit eingebaut wurden, was heißt, dass der Held bei der Unterhaltung außen vorsteht und er entweder zuhören kann, oder sich von der Unterhaltung entfernt. Zum Schluss erklären die Entwickler noch, dass wirklich jede Animation neu gemacht worden ist und nichts aus Risen übernommen wurde.

Grafik:

Wie schon beschrieben, hat sich bei Risen 2 doch eine Menge in Sachen Grafik getan. Ausgeprägte Gesichtszüge und die dazu gehörigen Emotionen bei einem Gespräch. Farbenprächtig kommt auch die Landschafts- und Stadtarchitektur daher, Palmen, die sich sanft im Winde wiegen und detailliertes Mauerwerk. In Risen 2 wird auch das Wetter eine Rolle spielen, so wird es regnen oder auch mal ein karibischer Sturm aufziehen, was der Südsee Atmosphäre ein i Tüpfelchen aufsetzt.

Zu der Grafik in der Xbox Version kann nicht viel gesagt werden, da es eine Erstversion war. Doch es war schon sehr gut zu erkennen, dass die Grafik ganz gut mit der PC Version mithalten kann.



Handhabung:

Zu finden ist ein schön übersichtliches Inventar links die verschiedenen Slots von Kopf - bis Fußbedeckung sowie Schmuck und mittig steht der Held. Der Questlog ist ebenfalls sehr übersichtlich, es können auch einzelne Quests markiert werden, damit es auf der Karte angezeigt und leichter zu finden sein wird. Das Skillssystem wurde komplett anders aufgebaut und auf Piratenebene gebracht.

(Zz)





THE WITCHER

28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT



SEITE 19 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN



Auf der Gamescom wurde ein neuer Trailer zum Addon vorgestellt. Die Entwickler zeigten ein kleines Ingame was in faszinierender 3D Grafik präsentiert wurde. Sehr eindrucksvoll zeigte sich die 3D Grafik. Am 09. September können alle Fans von Two World in den Genuss vom Addon Pirates of the Flying Fortress kommen. Wer einen Fernseher oder einen Flatscreen mit 3D Technik besitzt, kann sich auch die beeindruckende 3D Technik zu Gemüte führen.

Mit den Addon darf sich der Spieler auf weitere 12 Stunden Spielzeit zusätzlich der zahlreichen Nebenquests freuen.

Das Flair der Piraten scheint groß in Mode zu kommen. Neben Risen 2 und Ravens Cry, zieht es nun auch Two Worlds 2 mit dem Addon Pirates of the

Flying Fortress in das Reich der Piraten.

Anders als gewohnt gibt es in diesem Addon kein karibisches Flair mit Palmen und exotischen Tieren.

Hier wurde das gewohnte Mittelraum Flair beibehalten. Zwischen Nadel- und Laubbäumen laufen Hasen und Bären durch die Gegend. Was wohl eine völlig neue Piraten-Atmosphäre darstellt. Pirates of the Flying Fortress bietet eine Welt die aus 4 neuen Inseln besteht. Diese können gemütlich mit einem kleinen einmastigen Kahn ~~zu~~ beschippert werden. Wobei erwähnt werden sollte, dass große Piratenschiffe nicht genutzt werden können. Ein Seemann bietet, dem Held, zu Beginn des Spiels, einen lukrativen Auftrag im Namen seines Kapitäns an. Der Held folgt dem Ruf des





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 20 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

Piratenkapitäns "Ed Teal", auf der Suche nach einem außergewöhnlichen Artefakt. Dieses kann dem Kapitän alles verschaffen, wonach es ihm beliebt. So begibt sich der Held auf eine Schatzsuche, im Norden Antaloor's.

Charaktere können entweder aus dem Hauptspiel importiert, oder komplett neu erstellt werden, wobei mit den bekannten Optionen eine Vielzahl von Fähigkeiten nach Belieben angepasst werden können.

An der Bedienung hat sich im Addon nicht viel geändert. Somit kann sich der Spieler auf das gewohnte Kampfsystem freuen. Magiebaukasten und Bedienung bleiben ebenfalls in ihrer Ursprungsform. Dafür wurden aber zahlreiche Kleinigkeiten aufgebessert wie z. B. das Inventar, was nun übersichtlicher ist, da es kleiner dargestellt wird. Es wurden auch Details implantiert, die es aus Zeitgründen nicht in das Hauptspiel geschafft haben, sowie das fliegende Auge „Oculi“, welches benutzt werden kann, um Gegner zu blenden, und damit Kampfvorteile zu erzielen.

Grafisch hat sich eine Menge geändert, was deutlich an den Gesichtern der Charaktere und NPS's zu sehen ist. Die Gesichtszüge sind um einiges geprägter, so kann man deutlich einen Säuer oder einen bösen Kapitän erkennen. Auch Emotionen sind jetzt in den Gesichtern gut ersichtlich. Die Umgebung ist ebenfalls grafisch weiter nach vorn gekommen. Sie wirkt detaillierter und die Texturen sind um einiges schärfer.

Insgesamt ist mehr Taktik beim Kämpfen gefragt, ganz anders als zuvor, muss hier der Kopf eingeschaltet werden. Es ist nicht mehr so einfach, einen Gegner eben so platt zu machen.

Eine wichtige Mechanik wird auch das Musik-Minispiel, welches beim Kämpfen und beim Aktivieren von Gegenständen genutzt werden muss.

So trifft man auch auf einen recht musikalischen Boss-Golem, der nur mit

einem Harfenspiel zum Leben erweckt werden kann. Hier zeigt sich beim Kampf gleich die neue knifflige Taktik. Der Golem ist nahezu unverwundbar, nur indem man 4 Hebel an verschiedenen Säulen betätigt, wird der Golem für kurze Zeit verwundbar. Beim Basilisken, dem besser nicht ins Auge geschaut wird, kommt das Oculi ins Spiel. Ohne das Oculi ist der Basilisk nicht zu schaffen.





Es locken zahlreiche Dungeons, die nur durch bestimmte Quests geöffnet werden können. Wie der Friedhofswärter, der lediglich Untoten Einlass gewährt. Hier kann man sich aber mit einem gemogelten Totenschein Durchlass verschaffen.

So gelangt man auf eine skurrile Untotenparty, wo der Held die Aufgabe erhält, verschiedene Gliedmaßen zu suchen um diese weiter zu reichen und so in der Quest weiter zu kommen. Ist diese Quest beendet, darf der Held den untoten nackten Mädels beim Tanzen zu schauen.



Dieses ist nur ein kleiner Teil, des Addon, auf das sich der Spieler freuen darf. Selbst ein nicht Anhänger der Two World's Reihe dürfte mit Pirates of the Flying Fortress auf seine Kosten kommen.

(ZZ)



DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN

Wie einige von euch bereits wissen, haben wir durch die in Deutschland zuständige Community-Managerin **Adelina** auf der diesjährigen GamesCom die Chance bekommen, uns mit den Entwicklern zu treffen, zu reden und natürlich auch das Spiel zu spielen.

Für euch vor Ort waren **Sweil, Tim Andersson, Philarius** und **ich**.

In diesem Thread werde ich sowohl unseren Tagesablauf, die Ergebnisse aus dem Interview und unsere Eindrücke vom Spiel schildern.

Beginnen wir mit dem **Frühstück**:

Nach einigem Suchen und leichten Verspätungen trafen wir dann doch alle um ca. 10 Uhr in der Früh in dem vorher ausgewählten Café ein und wurden uns vorgestellt.

Das Frühstück wurde, neben dem wörtlichen Sinn, fürs Kennenlernen, fürs allgemeine Plaudern und für die weitere Tagesplanung genutzt. Jeder war sehr locker drauf und es wurde ausgiebig über alle möglichen Themen, nicht nur Herr der Ringe, geredet.



Nach ca. 1 Stunde machten sich alle auf den Weg zur GamesCom, um dort mit dem Interview und Probespielen fortzufahren.

Durch den Verkehr aufgehhalten, trafen wir auch erst gut eine Stunde später alle in der **Business Area** am Warnerstand (wir wurden mit Ausweisen versorgt, mit denen wir Zugang hatten, dazu später noch mehr) ein.

Nach ein, zwei Getränken und einem kleinen Snack am Buffet, wurden wir dann noch zwei weiteren Leuten vorgestellt, einmal dem Lead-Designer und einem Producer. Die beiden gaben uns noch eine kurze Einleitung und drückten Sweil, Philarius und mir (Tim war sehr tief in ein Gespräch mit dem Community-Manager der USA verwickelt) gleich die Controller in die Hand.

Wir spielten die eine Mission, die nur bei den Präsentationen für die Presse zu sehen/spielen war, auf der Xbox 360. Ich spielte den Zwerg, Philarius die Elbin und Sweil den Menschen.

Den Inhalt der Mission schreibe ich in einen Spoiler. Es ist auf jeden Fall storyrelevant, wer es also nicht erfahren möchte, liest es sich nicht durch.



THE WITCHER

28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT



SEITE 23 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

Spoiler:

In einer Zwischensequenz sahen wir eine Zwergenfestung und ein paar Zwerge, die sich Gedanken über den bevorstehenden Angriff der Uruks/Carn Düm-Kämpfer machten und sich der Verteidigung der Festung widmeten.

Nach einigen Dialogen erschienen drei Adler am Himmel, mit eben den drei Hauptcharakteren auf dem Rücken. Kaum waren wir gelandet, wurden noch zwei, drei Sätze ausgetauscht und die Zwerge zogen sich in die Festung zurück und ließen uns das vorderste Tor verteidigen.

Spoiler Ende

So, der Inhalt ist erzählt, der Rest verrät nichts über eventuelle Storyelemente.

Zu Beginn hatten wir noch einiges an Zeit, um uns mit der Steuerung vertraut zu machen und uns ein wenig im Inventar umzusehen. Die Entwickler, die stets hinter uns standen und uns Ratschläge gegeben haben, gaben uns noch einige Tipps, um die Kämpfe weitestgehend gut zu überstehen.

Nachdem wir alle bereit waren und die erste Truhe plünderten, gingen wir von der obersten Plattform herunter und sahen bereits die ersten Gegner von Belagerungstürmen (die später von den Adlern zerstört wurden) auf uns zu laufen. Wir hatten die Möglichkeit, die Gegner mit befestigten Ballisten zu befeuern, oder ihnen im Nahkampf zu begegnen. Nach der ersten Welle von Gegnern waren wir gezwungen, uns in den Startbezirk zurückzuziehen. In der zweiten Angriffswelle kamen deutlich mehr und stärkere Gegner (u.A auch Bogenschützen) auf uns zu. In der letzten Welle kamen auch zwei Trolle, um das Tor zu zerstören. Die Adler waren in dieser Mission nicht verfügbar, wir mussten uns also selbst um die Trolle kümmern.

Unsere Taktik war, dass sich einer im Nahkampf mit den Trollen beschäftigt hat und die anderen beiden bevorzugt aus der Entfernung agierten. Trotz alledem brauchten wir für einen Troll gut eine Minute.

Nachdem dann beide erledigt waren, war die Verteidigung geschafft und die Mission zu Ende.

Nach dem Aufenthalt in der Business Area spielten wir auch noch zwei Durchgänge am Stand in der Entertainment Area (durch die Ausweise konnten wir glücklicherweise die Warteschlange umgehen und direkt 2x hintereinander spielen).

Da sich unsere Spieleindrücke auch auf dieses Spielen beziehen, nenne ich das bereits jetzt und nicht erst am Ende.

Zu spielen war die gleiche Mission wie bereits auf der E3. Wir kämpften uns durch Teile von Fornost durch und mussten am Ende der Mission Elladan und Elrohir beschützen, während diese versuchten, ein Tor von einem Zauber, der uns den Durchgang verwehrte, zu befreien.

Die Mission könnt ihr euch auch noch einmal per Video verinnerlichen (Link siehe unten).

So, der Übersicht halber liste ich unsere Spieleindrücke jetzt noch separat auf:



THE WITCHER

28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT



SEITE 24 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

Unsere Spieleindrücke

- ❖ Vorweg: Uns allen hat das Spielen sehr viel Spaß gemacht und die Vorfreude auf das Spiel ist bei jedem noch weiter angestiegen
- ❖ Das Spiel scheint in der Entwicklung bereits sehr weit fortgeschritten zu sein - bis auf einen Bug und einen kleinen Grafikfehler haben wir keine Schwächen entdecken können
- ❖ Das kooperative Spielen ist wirklich verdammt wichtig, wenn jeder macht was er will, hat man so gut wie keine Chance zu überleben
- ❖ Es gibt verschiedene "Teamcombos" gegen einzelne Gegner. Bei uns war es der Fall, dass Philarius gegen einen Uruk kämpfte, ihn sehr schwächte und ich ihn dann mit einer Tastenkombination köpfen konnte. Stichwort: Finishing-Moves
- ❖ Man braucht gegen jede Art von Gegner verschiedene Taktiken
- ❖ Die ersten Spielversuche waren für uns alle nicht gerade einfach. Wir sind oft sehr knapp dem Tod entkommen, Philarius starb sogar einmal - Sweil konnte ihn durch Gedrückthalten der Aktionstaste wiederbeleben
- ❖ Die Steuerung ist zwar sehr komplex (viele Aktionen lassen sich nur durch mehrere Tasten gleichzeitig ausführen), doch ist die Steuerung schnell und einfach zu erlernen. Auch für mich, obwohl ich erst ein, zwei mal vorher mit einem Xbox-Controller gespielt habe
- ❖ Es lassen sich an sehr vielen Ecken, manchmal muss man ein wenig suchen, Tränke und Pilze (die für die Herstellung von Tränken benötigt werden) finden
- ❖ Getötete Gegner geben oftmals mehrere Items, die durch einfaches Durchlaufen aufgesammelt werden
- ❖ Truhen geben für jeden der drei Spieler Items. Jeder kann die gleiche Truhe also einmal plündern
- ❖ Das Inventar ist riesig. Für jeden Rüstungsteil gibt es eine eigene Seite (egal ob Helm, Armschiene, Waffe etc.)
- ❖ Die Elbin kann kein Dauerfeuer mit ihren Fernangriffen. Dies wurde anhand eines Videos ja von vielen kritisiert - ihre Fernangriffe benötigen einige Zeit, um sich wieder aufzuladen
- ❖ Ein Kritikpunkt: Man wird doch recht häufig umgeworfen und kassiert, während man auf dem Boden liegt oder am Aufstehen ist noch einige Schläge
- ❖ Das Spiel hat durchgehend ein sehr hohes Tempo, es kommt häufig zu hektischen Situationen, wenn man sich heilen muss, gleichzeitig aber auch ausweichen und den Adler rufen möchte
- ❖ Die Grafik (und vor allem) die Zwischensequenzen sehen richtig toll aus
- ❖ Das Spiel ist sehr düster (man erkennt trotzdem alles gut) und, wie vermutet, blutig
- ❖ Die Inzenierung ist klasse. Wenn sich Beleram (Adler) auf Trolle stürzt, ist das schon ein wenig Gänsehaut-Feeling Das Spiel hat im Englischen eine verdammt gute Sprachausgabe
- ❖ Die Charaktere spielen sich alle sehr unterschiedlich, jeder hat seinen eigene Reize und alle machen sehr viel Spaß
- ❖ Die Attribute der Waffen lassen sich schnell und unkompliziert mit denen der ausgerüsteten Waffen vergleichen. Ein grüner Pfeil bei einem Attribut zeigt an, dass es besser ist, ein roter Pfeil zeigt an, dass es schlechter ist





THE WITCHER

28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT



SEITE 25 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

Nach dem Spielen in der Business Area fuhren wir sofort mit dem Interview fort. Dieses haben wir auch aufgenommen und gefilmt, das Video wird aber voraussichtlich erst Montag zu sehen sein. Daher liste ich hier auch noch einmal die Aussagen der Entwickler auf. Ausführlicher bekommt ihr das dann (in Englisch) im Interview zu sehen:

Das Interview

Die Entwickler sind selbst sehr über die "ab 16 Einstufung" der USK überrascht. Sie haben uns aber nochmals versichert, dass das Spiel komplett uncut erscheinen wird

Es soll viele Nebenquests geben, die mehr über die Story preisgeben, mit dem eigentlichen Handlungsstrang der Hauptstory aber nichts zu tun haben

Beleram führt den Spieler/die Spieler durch das ganze Spiel

Man wird während des Spiels auf viele bekannte Personen aus Film und Buch treffen. Später noch eine Vermutung unsererseits dazu

Die Entwickler haben sich bei anderen Spielen umgeschaut und sich von gut ankommenden Elementen inspirieren lassen

Es wird keine Demo geben - Grund dafür sei die Schwierigkeit, das Spiel in einer kurzen Testversion richtig zu präsentieren

Es wird einen Voice-Chat (Reden über Headset) geben und die Entwickler hoffen, dass dies von möglichst vielen Spielern auch genutzt wird, um den kooperativen Part zu fördern

Es gibt insgesamt über 1 Mio. Items im Spiel

An einigen Stellen wird man immer mal wieder auf die 9 Gefährten treffen und es wird Verbindung zwischen beiden Geschichten hergestellt

Es gibt sehr viele NPCs, die man jederzeit ansprechen kann
Das Spiel unterstützt alle DirectX Versionen von 9-11. Die genauen Systemanforderungen konnten uns nicht genannt werden

Wir haben uns während des Spielens und auch nachher noch einige Gedanken gemacht und ein paar Vermutungen aufgestellt.
All das, was jetzt folgt, wurde weder offiziell bestätigt, noch übernehmen wir irgendeine Garantie für die Richtigkeit der Vermutungen.

Vermutungen

Man reist mit den Adlern von Mission zu Mission (siehe Spoilerinhalt der einen Mission)

Bruchtal könnte der friedliche Aufenthaltsort sein, an den man nach jeder Mission zurückkehren kann

In Bruchtal findet man z.B. auch Händler, bei denen man die auf den Missionen eingesammelten Items verkaufen und neue Items kaufen kann

In Bruchtal lassen sich viele Nebenquests starten

Von Bruchtal aus lässt sich jederzeit die Hauptstory weiterspielen, mit einem Flug der Adler

Pallando und Alatar spielen eine Rolle in der Geschichte. Wir haben die Entwickler auf die beiden Zauberer angesprochen, sie sind der Beantwortung der Frage aber mit einem Lächeln auf den Lippen geschickt ausgewichen





28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT

SEITE 26 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN



Abschließende Worte:

Es war ein richtig toller Tag mit vielen Eindrücken zum Spiel und sehr interessanten und lustigen Gesprächen. Alle Leute von Warner/Snowblind Studios waren super drauf, wir haben auch noch nach dem Spielen und nach dem Interview mit einigen weiter geredet - über alle möglichen Themen.

Ich/Wir hoffe(n), dass alles genannt wurde, es ist aber verdammt schwer, sich so viel zu merken und sich dann noch zu erinnern und es aufzuschreiben.

Ihr könnt also zu Gameplay-technischen Sachen durchaus Fragen stellen, vielleicht können wir die ja noch beantworten.

Wenn das Video fertig bearbeitet und hochgeladen ist, könnt ihr natürlich auch das noch ansehen und um ein paar Fotos kümmern wir uns auch noch.

Jetzt muss der mittlerweile sehr lange Text erst einmal genügen.

Links:

Die Homepage
Das WitN Forum
Forenübersicht
Fornost Gameplay Video

(RAVENCREST)

EA COMMUNITY AWARD



Am 2. Mai 2011 rief EA dazu auf, die beste Fanseite von Dragon Age und Mass Effect zu küren. Die Fans voteten fleißig für ihre bevorzugte Community-Fanseite. Zur Gamescom, die vom 17. - 21. August 2011 stattfand, sollte der Gewinner bekanntgegeben werden. Wie jedes Jahr war am Samstag ab 20 Uhr Einlass für die EA-Party. Dort wurde gegen 22 Uhr der EA Community-Award an die Seite verliehen, die ihre Fans auf ihrer Seite hatten. Den Award konnte die Community-Seite dragonage-game.de für sich entscheiden. Stellvertretend für den Webmaster Aphelian, nahm Don-Esteban den Award von BioWare-Community-Manager Chris Priestly entgegen. Chris Priestley bedankte sich für die viele wunderbare Arbeit- die der Staff von dragonage-game.de geleistet hat. An dieser Stelle gratulieren auch wir dem Staff für die viele Arbeit, die investiert wurde und der eine so wunderbare Community für sich gewinnen konnte.

(ZZ)



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 27 / JAHRGANG 2 / NR 02

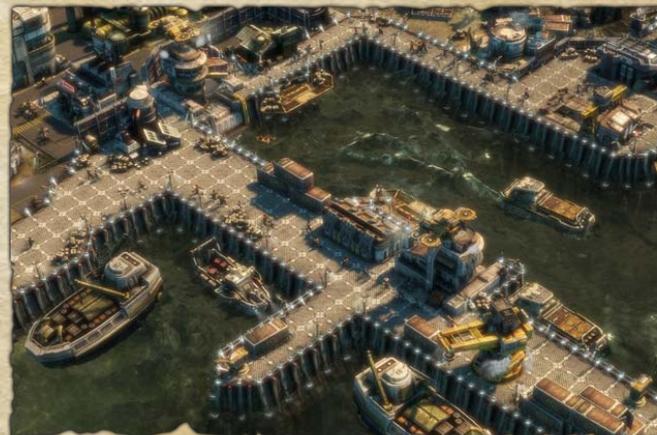
1.- OREN

ANNO 2070

Die Zukunft beginnt mit Anno 2070. In der Präsentation von Anno 2070 auf der gamescom erklärte Roland Krautbach den Redakteuren und Fachbesuchern, was es für Inhalte in dem neuen Anno gibt.

Raus aus dem Mittelalter und mit einem riesigen Zeitsprung rein in die Zukunft: Anno 2070 wird keine zwei Völker haben wie der Vorgänger. Hier setzten die Entwickler ganz auf die realen Geschehnisse, mit denen wir schon heute zu kämpfen haben.

In der Eco-Fraktion wird auf umweltfreundliche Energie und Technologie gesetzt; Windkraft, die wenig Energie erzeugt und viel Platz benötigt. Die Windräder können auch in der Stadt selbst gebaut werden. Ebenso sieht es mit der Solarkraft aus, dafür benötigt man große Felder, wo die Solarplatten aufgebaut werden, was sich als Problem herausstellen wird, denn die Welt wird vom Wasser überschwemmt und es steht weniger Land zur Verfügung. Des Weiteren gibt es noch die Wasserkraft, dort werden z. B. Staudämme gebaut.





THE WITCHER

28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT



SEITE 28 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN

In der Tycoon-Fraktion sieht es anders aus, diese setzt auf Kommerz. Kohlekraftwerke sind die Stromerzeuger mit hoher Energieleistung, dafür wird der Abbau von Braunkohle benötigt. Atomkraftwerke bringen sicherlich die meiste Energie. Die zunehmende Umweltverschmutzung zeigt dort ihre Wirkung. Von Zeit zu Zeit verschwinden immer mehr Bäume und die Tiere sterben aus.

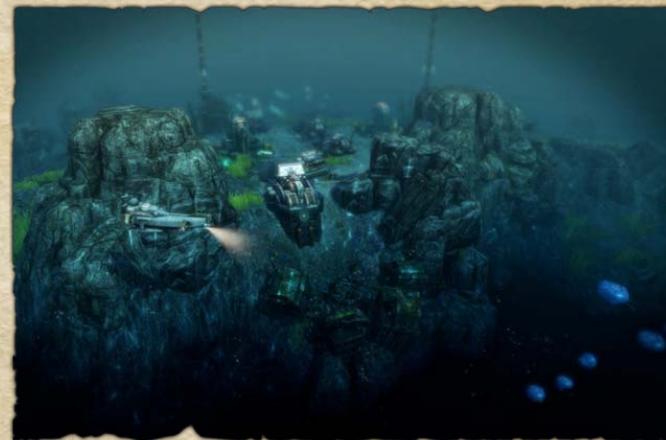
Die Umweltkatastrophen werden direkt mit dem Gameplay verbunden sein. Die Konsequenzen der verschiedenen Fraktionen setzen sich also aus den verschiedenen Bauten zusammen.

In der Zukunft wird auch nicht mehr auf Glauben gesetzt. Das Monument, was durch die Kirche ersetzt wurde, stellt ein Erlebnishaus dar. Oben auf der Plattform spielen Kinder, während die Eltern im Haus ihren Tätigkeiten nachgehen.



Das neue Bedürfnis der dort lebenden Menschen setzt sich aus Lifestyle zusammen. Es wird ein TV-Studio erbaut, um ihre Bedürfnisse zu stillen. Jedes neue Level, was man mit den Angesiedelten erreicht, werden zwei Lebensmittel und weitere TV-Programme hinzugefügt.

Nach einem bestimmten Level setzt der Spieler eine dritte Fraktion frei, die Techs. Mit der Fraktion kann neue Technologie verbessert und entwickelt werden. Ihnen ist es auch zu verdanken, dass auf dem Meeresboden neue Ressourcen gefördert werden können, wie beispielsweise Diamanten, Öl oder Algen.





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2011

SEITE 29 / JAHRGANG 2 / NR.02

1.- OREN

Das Militär ist anders aufgebaut. Der Feind kann in diesem Teil auf verschiedene Weise angegriffen werden. Es ist möglich, den Feind mit Bodenfahrzeugen, Schiffen und Luftschiffen anzugreifen. Somit hat der Spieler eine Vielzahl an Möglichkeiten, seinen Feind zu vernichten. An Aufträgen mangelt es nicht, Ubisoft erläutert, dass es mehr als 600 Quests geben wird, die der Spieler lösen muss.

Zu den verschiedenen Fraktionen wird es einen Expertenmodus geben, wo der Spieler mit allen drei Fraktionen spielen kann.

Nach einer Frage von uns, ob es wieder so umständlich sei, sein Profil aus seinem Anno Spiel zu kopieren, antwortete der Entwickler, dass es einen UbiLounge geben wird, wo alle Saves und Profile abgespeichert werden. Ob man dadurch gezwungen wird, online spielen zu müssen, wurde leider nicht weiter beantwortet.

Anno 2070 hat zwar einen hiesigen Zeitsprung gemacht, doch kann man getrost davon ausgehen, dass auch dieser Teil der Anno Serie den Spieler begeistern wird.

(Zz)





THE WITCHER

28.08.2011

WITCHERS NEWSBLATT

SEITE 26 / JAHRGANG 2 / NR 02

1.- OREN



ANZEIGEN

DIE „WITCHERS NEWS“ SUCHT NEUE MITARBEITER IN DER REDAKTION!

Wer wir sind:

Seit Juli 2009 bringt das Team der Witchers News aller ein bis zwei Monate alles Wichtige rund um das RPG „The Witcher“ in Form einer Online-Zeitschrift heraus. Wir sind ein Community-Projekt von und für Witcher-Fans, berichten aber auch über Infos und Aktionen aus der gesamten WoP, unterhalten mit Geschichten und Balladen einschließlich eines Rätselteils, und schneiden das eine oder andere Thema an, das über die üblichen News hinausgeht.

Solltest Du uns noch nicht kennen, hier der Link zu unseren bereits erschienenen Ausgaben: http://witcher.de/?go=download&cat_id=22

Das Team besteht derzeit aus 8 Enthusiasten, Männlein wie Weiblein, der unterschiedlichsten Alters- und Berufsgruppen, auch Schüler sind mit dabei. Und wir suchen Verstärkung!

Wer Du bist:

Eine kreative und eigenverantwortliche Person, die stark genug ist, auch Teamentscheidungen mitzutragen, die weiterhin regelmäßig (nicht permanent) verfügbar ist und ein gewisses Zeitkontingent für seine Aufgaben mitbringt.

Wir suchen: Layouter, Grafiker, Redakteure

Was Du kennst und kannst:

Du musst kein eingefleischter The Witcher-Fan sein oder unbedingt das Spiel gespielt haben, um bei uns mitmachen zu können. Folgende Fähigkeiten solltest Du jedoch mitbringen:

Layouter: Sicherer Umgang mit „Microsoft PowerPoint“ und „Adobe InDesign“ (anfängs die beiden einzigen Anforderungen).

Später wirst Du auch Gelegenheit erhalten, neue Layoutvorlagen zu entwerfen, wofür Du ein Gefühl für die ansprechende Gestaltung von Texten mit Bildern brauchst.

Grafiker: Ob Photoshop oder Gimp - dein Handwerkszeug sollte dir vertraut sein.

Du hast einen Blick fürs Äußere und kannst einer Idee Form verleihen.

Vielleicht kannst Du sogar gut zeichnen, um mit Skizzen deine Ideen zu verbildlichen oder unsere Zeitung damit zu ergänzen.

Wie Du einer von uns wirst:

Bewirb Dich formlos direkt bei uns, am besten gleich mit einigen Arbeitsproben.

E-Mail: Zizou@gmx.biz oder eine PN an Zizou.

Wir freuen uns auf Dich!

Zizou (Zz) - Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin
Dandelion (Dan) - Geschichten und Gedichte
DiamondDove - Lektorin, Fanarts (Urlaub)
Thefilth (Tft) - Redakteur
Vinyamar (V) - Lektor

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



WITCHERS NEWS

Gastschreiber Ravencrest
Iorweth (I) - Lektorin
Jannika (Ani) - Geschichten
Nero - Redakteur
Alseran - Chef-Grafiker
Tibec - Grafiker