



01.04.2012

WITCHERS NEWS

SEITE 1 / JAHRGANG 4 / NR. 22



1.- OREN

REVIEW/ PREVIEW

In dieser Ausgabe haben wir einige Schmankerl zum stöbern. Wir berichten ausgiebig über den dritten Teil der Mass Effect Reihe.

Herr der Ringe steht ebenfalls im Mittelpunkt. Ein umfangreiches Preview erwartet euch.
Ab Seite 17

SAPKOWSKIS NEUES BUCH

“Etwas endet, etwas Beginnt“ lautet eindrucksvoll der Titel von Sapkowskis neuen Witcher Buch. Wie die ersten Eindrücke des Buches sind, lest ihr ab
Seite 11

PROJECT ANNO



iaam1404.projectanno.de

Nicht nur das lange warten hat ein Ende. Wer den Patch schon heiß erwartet hat, kann sich über den geballten Inhalt mehr als nur freuen. Der Patch verspricht alles was der detailverliebte Annokrat für seine Siedlungen benötigt. Der Orient erstrahlt im ganz neuen Glanz. Der Schwierigkeitsgrad fordert den Spieler im Orient erneut heraus..
Mehr dazu ab Seite 42

NEWS

In dieser Ausgabe haben wir alle News rund um den Witcher und CDR in einem Artikel verfasst.
Ab Seite 2

GESCHICHTEN

Der Bardenwettstreit geht in die Zehnte Runde. Verpasst nicht in dieser Ausgabe wir die Geschichte weiter geht.
Ab Seite 23

SAGEN/LEGENDEN

Sehr spannend geht es bei der Monstergrotte Reloaded weiter. Wer hatte an manch einer Brücke nicht schon das Vergnügen mit so einem Wesen.
Näheres ab Seite 61



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 2 / JAHRGANG 4 / NR. 22

1.- ORETI

INHALT

News

Etwas endet, etwas Beginnt	Seite 11
Hands On Frankfurt 2012	Seite 13
Assassins Creed - Debüt Trailer	Seite 15

Witcher News seid der Letzten Ausgabe

Zusammenfassung	Seite 2
-----------------	---------

Preview/Review

Herr der Ringe . Krieg im Norden	Seite 17
Mass Effect 3	Seite 28
Anno 1404 – IAAM Mod Tool	Seite 42

Kompendium

Aetates mundi	Seite 48
Bedrohte Tiere – Großer Panda	Seite 52

Geschichten

Bardenwettstreit zu Carinthia	Seite 56
-------------------------------	----------

Sagen/Legenden

Monstergrotte – Troll dich...	Seite 61
-------------------------------	----------

Zoltans Harte Nüsse

Rätsel	Seite 68
Fehlersuchbild	Seite 69
Rätselaufösungen	Seite 70

VERGANGENE WITCHER NEWS

SEID DER LETZTEN AUSGABE DER WITCHERS NEWS

NEWS VOM WITCHER UND CD PROJECT RED

WITCHER VERSUS



Das beliebte Browserspiel *The Witcher: Versus*, welches nach Release des ersten Witchers veröffentlicht wurde, wird bis auf weiteres nicht mehr in der deutschen Sprachversion verfügbar sein. Die Lizenz des Hamburger Spielevertriebers *Gamigo*, der für die deutsche Sprachausgabe verantwortlich ist, sei abgelaufen. Das Spiel ist aber weiterhin auf Polnisch (Vertreiber: *one2tribe*) und Englisch verfügbar.



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 3 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- ORETI

EVENTUELLE FORTSETZUNG DER HEXER-ROMANREIHE?

Radio Danzig (orig. *Radio Gdansk*) führte ein telefonisches Interview mit Andrzej Sapkowski, dem Autor der Romanvorlage zu *The Witcher*. Das Interview dauerte etwa sieben Minuten, in denen Sapkowski erklärt, worum es in seiner Buchreihe und den beiden PC-Spielen gehe. Am Ende des Interviews gibt es allerdings ein weiteres Schmankerl für alle Fans der Buchreihe:

Zitat:

Moderatorin: Gibt es eine Möglichkeit, dass der Hexer in einem weiteren Buch wieder erscheint?

Sapkowski: Sicher. Mehr noch, ich glaube sogar, sehr bald, in einem bis zwei Jahren.

Auf diese Aussage wurde leider nicht weiter eingegangen, stattdessen wurde es dabei belassen und das Interview beendet.

Quelle:

Interview auf Radio Gdansk:

<http://www.vg247.com/2012/03/08/cd-p...y-drm-anymore/>

THE WITCHER 2 - GAME DESIGNER/WRITER VERLÄSST TEAM VON CDPR

Jan Bartkowicz, ehemals Game Designer/Writer bei CD Project RED,

wirkt nun als Game Designer beim ebenfalls polnischen Entwicklerstudio *Flying Wild Hog* mit. Er war vor allem bei *The Witcher 2* am Story-Design, dem Schreiben der Dialoge und der Erstellung des für die Dialoge notwendigen Dialog-Editors beteiligt und verantwortlich. Ferner partizipierte er beim Motion-Capturing-Verfahren als Direktor und Schauspieler.

Flying Wild Hog ist vor allem wegen ihres neuen PC-Spiels *Hard Reset* bekannt, welches zur Kategorie der Ego-Shooter zählt.

Quelle:

[LinkedIn-Profil von Jan Bartkowicz:](#)

pl.linkedin.com/pub/jan-bartkowicz/13/263/809

THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION FÜR XBOX 360 – CD PROJEKT RED BLEIBT SEINER KUNDENNAHEN LINIE TREU

Die Nachfolger der aktuellen Konsolengeneration, zu der sich die PS3 und die Xbox 360 zählen lassen, sind in aller Munde. Wie üblich ranken sich auch um die kommenden Konsolen viele Gerüchte. Eines davon besagt, man könne auf dem Nachfolger der Xbox 360 durch den Einsatz einer hardwareseitigen Sperre keine gebrauchten Spiele mehr abspielen. Nötig halten dies viele Publisher, da sie beim nach wie vor florierenden Gebrauchtspielmarkt keinen Cent verdienen.

Bestätigt ist eine solche Sperre zwar nicht, aber es ist verständlich, dass



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 4 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREI

diese Meldung für viel Wirbel sorgte und dies auch weiterhin tut. Besonders pikant ist dabei natürlich, dass sich *Volitions* Design Director Jameson Durall überaus positiv zu einem solchen System äußerte. Das Entwicklerstudio *Volition* machte sich in der Vergangenheit besonders mit der *Red Faction*- und *Saints Row*-Reihe einen Namen. Nun meldete sich auch CDPR zu Wort und kritisierte ein solches System, da es eine schlechte und spielerunfreundliche Sache sei.

Nach Ansicht des Managing Directors Adam Badowski von CDPR gehe man die ganze Thematik einfach falsch an. So beteuert er, dass man lieber darin investieren sollte, seine eigenen Produkte zu verbessern und zu perfektionieren, um die Spieler schließlich davon zu überzeugen, die Spiele zu behalten und den Entwickler weiterhin unterstützen zu wollen. Diese Unterstützung führe zur Vermeidung von Entlassungen und schaffe schließlich Möglichkeiten neue Spiele zu entwickeln. Badowskis Meinung nach ist der beste Weg eine starke Bindung zu den Spielern aufzubauen. Bei der PC-Version von *The Witcher 2* habe man dies z. B. mit der frühzeitigen Entfernung des DRM-Kopierschutzes und der beständigen Verbesserung des Spiels mittels Patches und neuen Inhalten erreichen können. So hält Badowski fest:

„Das ist unser Ansatz, unsere Firmenpolitik - wir möchten die Industrie verändern.“

In dem Zusammenhang ist es natürlich auch ein Problem, mögliche zukünftige Zusatzinhalte für die Xbox 360-Version von *The Witcher 2* zu veröffentlichen. Während das auf dem PC kein Problem darstelle, verbieten die Richtlinien Microsofts kostenlose Inhalte für Spiele auf der Xbox 360 bereitzustellen. Das letzte Wort scheint hier aber noch nicht gesprochen zu sein, da man über eine mögliche Lösung für dieses große

Problem nachdenke.

Quelle:

<http://www.eurogamer.de/articles/2012-02-07-cd-projekt-xbox-die-keine-gebrauchtspiele-abspielt-waere-eine-schlechte-sache>

THE WITCHER 2 EVENTUELL AUCH BALD FÜR PS3



Zwar sieht die Zukunft für diese Version eher mau aus, da nach eigenen Angaben bereits über 90 Mitarbeiter von CDPR über ein Jahr in die Entwicklung und Umsetzung der Xbox360-Version von *The Witcher 2* investiert haben, jedoch scheint es weiterhin nicht ganz unwahrscheinlich. Dennoch gebe es weiterhin Probleme aufgrund der relativ niedrigen Zahl der Mitarbeiter CD Project REDs und der Vorgaben Sonys.

So würde man nur dann eine Freigabe für die Veröffentlichung eines Spiels - das bereits auf anderen Plattformen erschienen ist - bekommen, wenn das Spiel wieder mit weiteren Features und Inhalten ausgestattet werden würde. Da man sich jedoch über kurz oder lang auch *The Witcher 3* zuwenden möchte und man kein 300 Mann starkes Entwicklerstudio sei, scheint eine PS3-Version zumindest in der nahen Zukunft nicht allzu wahrscheinlich. Man warte jedoch trotzdem auf eine passende Gelegenheit dieses Vorhaben doch noch in die Tat umsetzen zu können.

Quelle:

<http://www.play3.de/2012/02/15/the-w...e-ps3-version/>



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 5 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- ORET

CDPR IM INTERVIEW ÜBER ZUKÜNFTIGE SPIELE

Eurogamer.net hatte die Gelegenheit, ein Interview mit Adam Badowski, Managing Director und Michal Platkow-Gilewski, Head of Marketing von CD Projekt RED zu führen. Dabei kamen eine ganze Reihe höchst interessanter Informationen zusammen, die wir euch auf keinen Fall vorenthalten möchten:

Im November kündigte CDPR zwei "AAA+"-Titel an, die 2013 und 2014 veröffentlicht werden sollen. "AAA+" steht für einen aufwendigen Blockbuster-Titel, der nach mehreren Jahren Entwicklung den Weg in die Läden findet und für mehrere Plattformen entwickelt wird. Darunter wird offenbar auch die nächste Konsolengeneration vertreten sein - die Arbeiten an der Weiterentwicklung der RED-Engine haben bereits angefangen. Da CDPR kein Next-Gen Developer-Kit zur Verfügung steht, bedeutet das, dass bezüglich Leistung und Features der zukünftigen Plattformen spekuliert werden müsse (Sony und Microsoft hüllen sich bekanntlich in eine Mauer des Schweigens zu diesem Thema) - laut Badowski arbeiten die Entwickler darauf hin, dass die Nachfolger von PS3 und Xbox 360 *"ziemlich leistungsstark, aber nichts Außergewöhnliches"* sein werden.

Einer der beiden "AAA+"-Titel wird eine neue Umgebung begründen - ob er in einer Fantasy-, Science Fiction- oder einer ganz anderen Welt spielen wird, konnten die beiden Entwickler nicht sagen. Fest steht nur, dass es sich um ein Story-zentriertes Rollenspiel für ein erwachsenes Publikum handelt, mit einem ähnlich tiefen Szenario wie in den Witcher-Spielen. Es wird definitiv nichts mit dem First-Person-Shooter *They* zu tun haben, an dem Metropolis Software, heute Teil von

CDPR, bis Januar 2010 gearbeitet hat; ebenso wird niemand vom Witcher-Team daran arbeiten, dafür wird derzeit ein komplett neues Team aufgebaut.

Das zweite "AAA+"-Spiel ist natürlich The Witcher 3 - dafür braucht man kein Hellseher zu sein -, bestätigen wollte man es allerdings immer noch nicht. *"Gebt uns etwas Zeit; ich bin sicher, wir werden es recht schnell in den nächsten Monaten ankündigen, aber wir möchten alles der Reihe nach machen. Und im Moment sind wir auf den Feinschliff und die Veröffentlichung der Enhanced Edition für Xbox 360 und PC konzentriert"*, so Platkow-Gilewski.

Weitere auf der Novemberkonferenz angekündigte Spiele sind zwei "A"-Titel, kleinere Spiele für eine einzelne Plattform, die keinen großen Aufwand für den Entwickler bedeuten. Eines soll in den kommenden zwei Monaten erscheinen (die Ankündigung soll bald folgen), laut Eurogamer scheinen sie jedoch einen Nerv getroffen zu haben, als sie fragten, ob das Spiel etwas mit The Witcher 1 zu tun haben könnte.

Was bedeutet das? Gamona spekuliert auf eine Portierung von The Witcher 1 auf Xbox 360, doch sollte man besser vorsichtig mit dieser Information umgehen - Ende August wurde ein TW1-Remake für nächsten Jahre noch ausgeschlossen, darüber hinaus dürfte die Integration der RED-Engine in TW1 viel Arbeit bedeuten - dass Aurora für eine Konsolenversion beibehalten werden soll, klingt zudem sehr unrealistisch.





WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 6 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREI

Informationen über die zweite "Überraschung", die später dieses Jahr erscheinen soll, sollen nach Veröffentlichung der ersten bekanntgegeben werden.

Zuletzt noch etwas zum ebenfalls angekündigten "AA"-Titel (ein Spiel mit guten Bewertungen und Verkaufspotenzial, welches aber nicht mehr als 2 Jahre Entwicklung in Anspruch nimmt): es erscheint 2013 und dürfte laut Eurogamer keine PS3-Version von TW2 sein (die Xbox 360-Version ist ein "AAA"-Spiel). Auch auf die Frage, ob es sich denn um ein Add-On handeln könnte, antwortete Platkow-Gilewski ausweichend.

Es scheint auf jeden Fall nicht langweilig mit CDPR und The Witcher zu werden - wir halten euch natürlich über etwaige Ankündigungen und neuen Infos auf dem Laufenden.

Quelle:

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-02-17-witcher-devs-two-2014-2015-aaa-games-are-simultaneous-pc-next-gen-console-releases>

THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION - ZWEI NEUE TEASER UND BEKANNTGABE DER VERKAUFSZAHLEN VON 2011

Im vergangenen Monat wurden zwei weitere neue Teaser zur Enhanced Edition veröffentlicht, die vor allem die Neuerungen beleuchten sollen.

Teaser 1 auf YouTube:

<http://www.youtube.com/watch?v=YZ2dP6O-lcs>

Teaser 2 auf YouTube:

http://www.youtube.com/watch?v=shJzR...layer_embedded

Des Weiteren erfahren wir auch von CD Projekt RED die Verkaufszahlen ihrer Witcher-Spiele aus dem letzten Jahr, wie Eurogamer.net berichtet. Demnach wurden insgesamt **1.110.055 Exemplare für den PC** verkauft, 270.000 Stück entfallen auf die digitalen Distributionsplattformen. 40.000 Exemplare konnten über die CDPR eigene Plattform gog.com an den Mann gebracht werden.

Den größten Anteil kann wahrscheinlich Steam für sich verbuchen, obwohl hier wie gewohnt keine Verkaufszahlen genannt werden. Ferner ist es außerdem erfreulich, dass sich der Vorgänger zu The Witcher 2 trotz seines Releases im Jahre 2007 auch im letzten Jahr mit insgesamt **401.543 Stück** sehr gut verkaufte.

Quelle:

<http://www.eurogamer.net/articles/20...copies-in-2011>

THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION - NEUES INTERVIEW MIT ADAM BADOWSKI

Und wieder gibt es ein neues Interview mit Adam Badowski, Managing Director bei CD Projekt RED. Dieses Mal hatte Daniel Kayser von gametrailers.com die Gelegenheit dazu, CDPR zu Neuigkeiten zur Enhanced Edition von The Witcher 2 zu befragen. Im Folgenden geben wir euch einen Überblick über die wichtigsten neuen Informationen



01.04.2012

WITCHERS NEWS

SEITE 7 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- ORET



des Interviews (wenngleich man sich auch das originale Interview nicht entgehen lassen sollte):

Im Allgemeinen liebt das Team (also CDPR) klassische nonlineare RPGs aufgrund der epischen Geschichte. Deshalb arbeitet man mit modernsten Werkzeugen daran, diesen klassischen Ansatz mit Modernem zu vereinen. Weiterhin betrachtet Adam Badowski den Weg, den moderne RPGs heute gehen, manchmal mit Sorge. Man selbst orientiere sich deshalb weniger an modernen RPGs, sondern an Klassikern. Zudem stellen für CDPR die Freiheit und die Story die Kernlemente eines RPGs dar, die Adams Meinung nach in einem guten Spiel zwingend koexistieren müssen.

Außerdem wisse man, dass die Story bei einem Sandbox-Spiel mit offener Welt zwangsläufig leiden würde und dass bei einem zu linearen Spiel die Freiheit auf der Strecke bleiben würde. Adams Meinung nach stecke die Spiele-Industrie auch oft einfach zu wenig Mühe in das Vorhaben, Story und Freiheit gleichberechtigt in einem Spiel zu realisieren. Die Welt der The Witcher-Spiele sei nicht die offenste, aber man genieße vollständige Freiheit in Bezug auf die Story. Vielleicht könne man nicht die gesamte Welt völlig frei erkunden, wie zum Beispiel in *The Elder Scrolls*-Spielen, man passiere aber verschiedene Gameplay-Abschnitte (in Form von Akten im Spiel). Man wandere also anstelle durch die Welt auf den verschiedenen Storyebenen. Laut Adam würden sich zudem viele Studios nicht die Mühe machen, ein Kapitel zu entwerfen, das viele Spieler vielleicht nie zu Gesicht bekommen werden, da sie im Verlauf der Geschichte eine andere Abzweigung genommen haben und ihnen der

Zugang zu diesem Gebiet nun verwehrt bleibt. Man selbst sei diesen Weg aber gegangen, da für CDPR die Kernelemente Freiheit und Story immer eine wichtige Rolle gespielt haben und auch weiterhin spielen werden. Auf die Frage nach den verschiedenen Plattformen, antwortete Adam folgendermaßen:

„Einige bevorzugen die Xbox 360, andere die Wii, aber manche Dinge sind universal. Unsere Spiele versuchen den Spieler emotional zu berühren und dabei spielt es keine Rolle, ob man nun Maus und Tastatur oder ein Gamepad benutzt. Wenn man in die Welt des Hexers eintaucht, solle man sich nicht als PC- oder Konsolenspieler, sondern als Geralt von Riva fühlen.“

Außerdem höre man oft auf das, was die Community sagt. Man kümmere sich wirklich um seine Fans, da man sich selbst die gleiche Behandlung von seinen Lieblingsentwicklern wünschen würde.

Im zweiten Teil des Interviews wird dann noch auf einige Fragen aus der Community eingegangen. So solle man sich keine Sorgen um Spieler machen, die bisher (aufgrund der PC-Exklusivität) noch nicht in die Welt des Hexers eintauchen konnten. Man werde nämlich sehr bald etwas veröffentlichen.

Die größte Herausforderung bei der Entwicklung der Xbox 360-Version sei die große Diskrepanz zwischen der Xbox 360- und PC-Hardware gewesen. Man habe die Xbox 360 wirklich an ihre Grenzen getrieben und könne den Spielern nun eines der schönsten Xbox 360-Spiele überhaupt präsentieren. Man rät jedoch zu einer **Installation des Spiels auf der Festplatte**, da man dann mit einer (noch weiter) verbesserten Performance belohnt werde.



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 8 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Auf die Frage nach weiteren kostenlosen bzw. kostenpflichtigen Erweiterungen oder sogar einem vollwertigen AddOn, wollte man nicht direkt antworten. Man bekam lediglich zu hören, dass es noch zu früh sei, um darüber zu sprechen.

Quelle:

www.gametrailers.com/side-mission/2012/03/01/the-witcher-2-enhanced-edition-how-developer-cd-projekt-red-hopes-to-forge-its-own-heroic-unique-story/

THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION - WIE ENTSTAND DAS CGI-INTRO?

Die Website CGSociety hat nun einen Artikel veröffentlicht, aus dem man erfahren kann, wie das imposante CGI-Intro zur Enhanced Edition von The Witcher 2 entstanden ist. Daneben wurden auch mehrere Bilder und ein rund dreiminütiges Video zur Entstehungsgeschichte des Intros verfasst.

Quelle:

http://www.cgsociety.org/index.php/C...er_2_cinematic

FACTSHEET ZUR XBOX360-VERSION

Während des HandsOns in Frankfurt wurden unter anderem auch Factsheets verteilt, die nochmals die Neuerungen der Xbox-Version

aufzeigen. Hier zeigen wir euch eine Übersetzung der Informationen: Zitat (Factsheet wurde von theflith übersetzt):

Das preisgekrönte PC-Rollenspiel kommt für die Xbox 360!

Der Spieler ist Geralt von Riva, ein professioneller Monsterschlächter, ein Hexer. Verwickelt in den politischen Aufruhr, der Temerien verschlingt, half Geralt den Aufstand des Ordens der Flammenrose zu bändigen. Kurz danach, rettete er König Foltest's Leben, als der Monarch von einem Hexer-ähnlichen Assassinen angegriffen wurde. Er beschützt weiterhin den König, als dieser danach strebt, Frieden in sein Königreich zu bringen. Die letzten Festen des Ordens haben sich der königlichen Armee ergeben, nun bleibt nur noch eine Aufgabe übrig – die Baronin La Valette gab ihre Loslösung vom Königreich bekannt und ihre Festung muss eingenommen werden. Einen Monat nach der verhinderten Ermordung stehen Foltest's Truppen vor den Toren der Burg La Valettes und bereiten sich für den finalen Angriff vor. Immer noch an Foltest's Seite, ist Geralt unter ihnen, unfähig seine eigene Aufgabe zu beginnen – die Identität und Herkunft des mysteriösen Assassinen herauszufinden... Dank der neuen, topmodernen REDengine, besitzt The Witcher 2: Assassins of Kings sowohl eine wunderschöne visuelle Darstellung, als auch ausgeklügelte In-Game Mechaniken und zieht damit den Spieler in eine der lebendigsten und glaubwürdigsten Welten, die je in einem Videospiel geschaffen wurden. The Witcher 2 auf der Xbox 360 ist eindeutig das am besten aussehende RPG für Konsolen jeher. Durch die Definition neuer Standards für realistische, non-lineare Spielführung, erzählt The Witcher 2 eine erwachsene, nachdenkliche Geschichte, um eines der komplexesten und einzigartigen Rollenspiele, das jemals für Konsolen veröffentlicht wurde, zu erschaffen. Zusätzlich



XBOX 360



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 9 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

zu seiner epischen Story, beinhaltet das Spiel ein komplexes Kampfsystem, das auf einzigartige Weise dynamische Action und taktische Tiefe vereint.

Xbox 360 Features

Verglichen mit der ursprünglichen PC-Veröffentlichung, wird die Xbox 360 Edition einige neue und aufregende Inhalte mitbringen.

Aufgewertetes Interface, speziell für die Xbox 360 angefertigt

Kamera und Zielerfassung wurden neu konzipiert und mit der aufgewerteten Pad-Kontrolle werden Spieler in der Lage sein, die spektakulären und spannenden Kämpfe in *The Witcher 2* vollständig zu erleben.

Nun folgt die Kamera automatisch den Bewegungen des Spielers, weicht Hindernissen aus und justiert den Fokus auf das aktuell ausgewählte Ziel. Nun kann man zwar, ist allerdings nicht gezwungen den rechten Stick zu nutzen, um die Kamera im Spiel zu kontrollieren. Dies soll das Spiel vor allem für Gelegenheitsspieler angenehmer machen.

Die neue Zielerfassung macht es dem Spieler möglich, einfach durch die ausgewählten Ziele auf dem Bildschirm zu kreisen. Es modernisiert das Zielerfassungssystem der Xbox 360 und macht es dadurch weitaus einfacher, in Kampfsituationen mit Gegnergruppen, das Ziel zu wechseln.

Neue Spieleinleitung und neue Filmszenen

Vollständig neue Animationen und Cutscenes, ein 3,5 Minuten langer, gerendeter Film, der die Ermordung König Demavends von Aedirn zeigt, eingeschlossen. Der Gewinner des BAFTA-Award und Nominierte für den Academy Award **Tomasz Baginski** bringt dieses geschichtliche

Schlüsselerlebnis zum Leben und erschafft die Bühne für die Geschichte, die in *The Witcher 2* erzählt wird.

Zusätzliche 4 Stunden Spielzeit für die Xbox 360

Die Xbox 360 Version wird neue Hauptabenteuer mit neuen Orten beinhalten. Diese bestehen aus einem System von unterirdischen Kammern bei Loc Muine, einem Nadelwald in den Bergen von Loc Muine und einer geheimen Höhlenpassage.

Eine der neuen Quests wird sich um Brigida Papebrock drehen, eine Kammerzofe an König Foltest's Hof. Rekrutiert von Vernon Roche, als Informantin und damit sie ein Auge auf Foltest Bastardskinder hat, verführte sie die zwei mächtigsten Nobelmänner Temeriens, die beide ein Auge auf den vakanten Thron geworfen haben. Währenddessen erfuhr sie das Geheimnis hinter Boussys Verschwinden, was sie zu einer unschuldigen Zeugin und einem gejagten Tier machte. Wer würde am meisten davon profitieren, wenn Boussy verschwinden würde? Waren Graf Maravel und Baron Kimbolt involviert? Die Wahrheit über das Schicksal von Foltest's letztem Nachkommen ist verborgen im Netz aus den Plänen und Anschuldigungen die zwei Adlige spinnen.

Die Quest führt **drei neue Charaktere** ein. Zwei von ihnen sind:

Baron Kimbolt – großer, starker, jähzorniger, 65-jähriger Kriegsveteran und Mitglied des temerischen Königshofes. Ein tapferer und erfolgreicher Kommandant in Kriegszeiten, der auch in Wettbewerben viele jüngere Männer geschlagen hat. Konservativ schätzt er Rittertum und Ehre und bevorzugt einen starken Regenten, unterstützt von einer mächtigen Familiendynastie. Er steckt großes Vertrauen in die alte Welt, vor allem im Norden und verachtet gleichzeitig vehement Nilfgaard.

Brigida Papebrock – schätzungsweise 30 Jahre alt, von adliger Herkunft, ein Mitglied der temerische Papebrock-Dynastie und Zofe am





WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 10 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

zu seiner epischen Story, beinhaltet das Spiel ein komplexes Kampfsystem, das auf einzigartige Weise dynamische Action und taktische Tiefe vereint. temerischen Königshof. Durch die Verführung von sowohl Maravel als auch Kimbolt, den zwei Adligen, die am stärksten nach der Krone greifen, findet sie sich selbst in den Tiefen ihrer selbst wieder. Nüchtern und einfallsreich wie sie ist, wird sie nicht zur „Maid in Not“.

Die Dark Edition beinhaltet

Spiel DVD's

The Witcher 2: Assassins of Kings auf 2 DVD's

Making-Of DVD

Alle filmischen Materialien zum Spiel: Trailer, Entwicklertagebücher, Interviews und Making-Ofs

OST CD

Audio-CD mit der Spielmusik

Weltkarte

Hexer-Medaillon

Lösungsbuch

Handbuch

Artbook

Ausführliche Dokumentation der Spielgrafiken mit Beschreibungen. Um die 200 Seiten dick.

3 Sticker

Dark Box

Eine elegante, dicke Kartonbox

Die Enhanced Edition beinhaltet

Spiel DVD's

The Witcher 2: Assassins of Kings auf 2 DVD's

Making-Of DVD

Alle filmischen Materialien zum Spiel: Trailer, Entwicklertagebücher, Interviews und Making-Ofs

OST CD

Audio-CD mit der Spielmusik

Weltkarte

Lösungsbuch

Handbuch



Zukünftig keine DRM-Maßnahmen mehr bei CD Project RED

Bereits bei seiner Rede auf der GDC 2012 in San Francisco ließ Marcin Iwinski, CEO bei CD Project RED, verlauten oder eher durchschimmern, dass man in Zukunft nichts mehr von DRM-Maßnahmen wissen und zukünftige Projekte und Spiele DRM-frei veröffentlichen wolle. Dies bestätigt jetzt zudem noch die Website VG247. Wir dürfen also gespannt sein, was uns in den kommenden Jahren erwartet.

Quelle:

<http://www.vg247.com/2012/03/08/cd-p...y-drm-anymore/>



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS

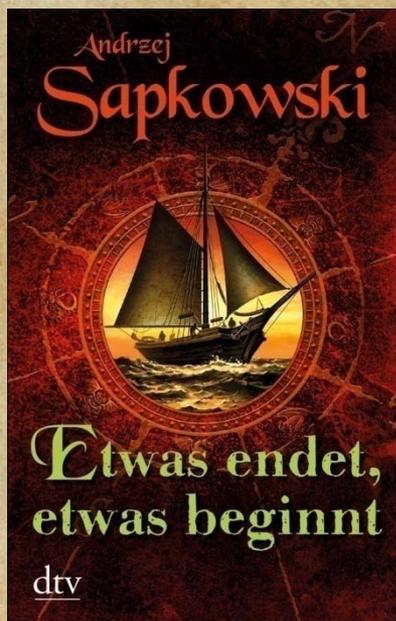


SEITE 11 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

News

NEUES BUCH VON ANDRZEJ SAPKOWSKI ETWAS ENDET, ETWAS BEGINNT



Ist eine Rezension dieses Buchs notwendig und sinnvoll? Ist es nicht so, dass die Fans von Andrzej Sapkowskis Romanen dieses Werk bereits kennen, während die anderen es auch nach diesem Artikel nicht lesen werden? Wenn ich an meine eigenen Erwartungen denke, die sich seit der Vorbestellung dieses Bandes in mir abgewechselt haben, und ich sie dann mit meinem Eindruck nach der Lektüre vergleiche, war dieses Buch jeden Euro wert, weil ich alle acht Geschichten regelrecht verschlungen habe.

Als Fan von Sapkowskis einzigartigem Stil hatte sich mir die Frage, OB ich diesen Band kaufen werde, nie gestellt. Am gleichen Tag, als eine Vorbestellung beim Versandhändler meines Vertrauens möglich war, lief in meinem Hinterkopf der Counter bis zum Release-Termin von „*Etwas endet, etwas beginnt*“. Ich hatte mich, zugegeben, vorher nur wenig über den Inhalt geschert. Ich wusste nur, dass er Neues zum Witcher-Universum enthalten würde. Nach dem Ende von „*Die Dame vom See*“ war die Hoffnung groß, dass „*Etwas endet, etwas beginnt*“ einen Neuanfang, vorzugsweise mit Geralt von Riva, enthalten würde.

Mit der Information, der Band enthalte lediglich Kurzgeschichten, bekam meine Vorfreude einen kleinen Dämpfer, der später zur Resignation heranwuchs, als diese präzisiert wurde in der Weise, dass lediglich zwei Geschichten die Welt des Hexers betreffen und die übrigen teilweise sogar in der Gegenwart angesiedelt sein würden. Sapkowskis erzählerisches Talent hin oder her, ich war desillusioniert. Ich wollte Fantasy.

In den einleitenden Worten, die jeder seiner Erzählungen voranstehen, belehrte mich der Autor später, wie naiv meine Einstellung war und dass Fantasy nicht zwangsweise eine Welt voller Elfen und Zwerge bedeutet. Jede seiner Geschichten in diesem Buch ist Fantasy, ganz gleich, ob der Themenschwerpunkt auf Hexen oder Horrorgeschichte liegt. Es kommt schlicht auf den phantastischen, zuweilen surrealen Inhalt an, und der ist in fast jeder seiner Geschichten enthalten. Die Einleitungen, in denen der Autor seine Hintergedanken, oder auch, wie beim Witcherzyklus, die chronologische Reihenfolge erklärt, sind trotz ihrer Kürze ebenso unterhaltsam wie die eigentlichen Erzählungen. Fast jede dieser Einführungen enthält ein Augenzwinkern, dass manchmal



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 12 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Richtung Verleger, oder wie in der dann folgenden Geschichte der klassischen Literatur, an sich gilt. Im vorliegenden Buch adaptiert der Autor Klassiker, wie „*Tristan und Isolde*“ oder „*Alice im Wunderland*“ und verarbeitet sie auf eine Weise, wie es nur wenige Autoren wagen würden.

In einer dieser Einführungen bekennt Andrzej Sapkowski seine Liebe zu Katzen, denen er in zwei seiner Geschichten die Hauptrollen zukommen lässt. In „*Der goldene Nachmittag*“ ist die Cheshire Katze (im Dt.: Grinsekatz) die zentrale Figur und eine gewisse Alice Liddell zuerst nur ein einfacher Störenfried. Alsbald aber nimmt sich Chester, der Kater, des naiven Mädchens an, dem ohne seine Hilfe ein baldiges Ableben im Wonderland beschienener gewesen wäre. Katzenfreunde werden in den Eigenheiten Chesters mit Sicherheit ihre eigenen Lieblinge wiedererkennen und sich spätestens nach dieser Geschichte die Frage nach der dominanten Spezies auf der Welt stellen.

Für Geralt von Riva hat der Autor eine Hochzeit mit Yennever von Vengerberg vorgesehen.

Selbstverständlich geht die Sache nicht nach Plan über die Bühne und mit allerhand Tohuwabohu daher. Dabei ist die Gästeliste, eigens vom Barden Rittersporn zusammengestellt, ein who is who der meisten Charaktere aus dem Hexer Zyklus, inklusive der Kurzgeschichten.

In der Geschichte, „*Der Weg, von dem niemand zurückkehrt*“, die Sapkowski, obwohl früher geschrieben, erst im Nachhinein dem Hexerzyklus zugeordnet hat, müssen sich die Druidin Visenna und der Söldner Korin zusammenraufen, um eine tödliche Bedrohung am Klamat-Pass zu überleben. Neben der spannenden Geschichte gibt das Vorwort Aufschluss darüber, welche Umstände dazu führten, dass aus Visenna und Korin später Geralts Eltern werden. Der Hintergrund ist in diesem Fall ausnahmsweise rein platonisch.

Ich möchte in dieser Rezension nicht auf jede einzelne Geschichte eingehen, was bei einer Sammlung von Kurzgeschichten auch wenig unterhaltend wäre und die Form einer kurzen Auflistung hätte. Nur meinen Favoriten des Buches will ich noch küren. Die Geschichte „*Im Bombentrichter*“. Die Handlung spielt in einer alternativen Gegenwart, in einem umkämpften Teil Ost-Polens. Polen, Litauer und Deutsche liefern sich ausgerechnet in der Heimatstadt des jungen Ich-Erzählers Jarek, ein Scharmützel, als dieser auf dem Weg in die Schule war. In einem Bombentrichter kauern harren Jarek, sein Freund „*Truthahn*“ und die junge Ania das Ende der Schlacht aus. Sapkowski genießt es, in dieser Geschichte mit einer kräftigen Portion Sarkasmus das nationalistische Streben der verschiedenen Gruppen und einzelner Personen ad absurdum zu führen, ohne dabei auf die Beschränkungen für Atmosphäre, welche für die Horror- und Hexergenre-Geschichten dieses Buchs notwendig sind, Rücksicht nehmen zu müssen. Nach meiner Ansicht hatte er dabei viel Spaß gehabt.

Man könnte bei diesem Band den Eindruck haben, es handele sich um eine willkürliche Zusammenstellung einzelner Werke von Andrzej Sapkowski. Dabei scheinen die Genres der einzelnen Geschichten auf den ersten Blick gar nicht zusammen zu passen. Vielleicht ist das sogar der Fall. Für mich ist das verbindende Glied dieses Buchs der einzigartige Stil des Autors selbst. Er versteht es jeder seiner Figuren einen glaubhaften, individuellen Charakter zu verleihen. Die Mischung der acht Kurzgeschichten, die mal humorvoll, mal beklemmend, sarkastisch oder boshaft sind, macht aus dieser Sammlung für mich eine runde Sache.

Ganz gleich ob es sich um eine Hexer-, Horror-, SciFi-, oder andere phantastische Erzählung handelt, ich kann zweifelsfrei erkennen, aus wessen Feder alle Erzählungen stammen.

(V)



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 13 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

HANDS-ON IN FRANKFURT AM 23.02.2012 ZU BESUCH BEI CDR

Das Portieren von Spielen auf andere Plattformen ist immer so eine Sache, manchmal funktioniert's zufälligerweise, manchmal geht es total in die Hose und oft wird es auch einfach gelassen. Vor allem heutzutage, wo die Spieleentwickler nach neuen Konsolen lechzen, denn die „Veralteten“, die Xbox 360 und die PS 3 sind nicht mehr auf dem neuesten Stand der Technik und können kaum mit einem High-End-PC mithalten.

Wenn man das so betrachtet, können wir alle stolz auf CDR sein. Es hat zwar einige Zeit gedauert (knapp ein Jahr um genau zu sein), aber diese Zeit ist eben auch nötig. Da wäre einmal das Problem mit der Steuerung. Auch wenn The Witcher 2 bereits für PC-Spieler mehr, oder weniger gut per Gamepad zu steuern ist, wurde noch mal ein spezielles neues Bewegungs- und Zielerfassungssystem konzipiert. Ich muss sogar gestehen, in engen Räumen, mit vielen Gegnern, macht es fast mehr Spaß, als mit Keyboard und Maus zu hantieren. Es läuft einfach wunderbar, Geralt metzelt sich seinen Weg frei und man verliert die Übersicht nie soweit, dass man frustriert oder genervt wird. Auch das Interface, mit Inventar und Karte, wurde neu aufgelegt. Ein Gamepad hat ja grundsätzlich Nachteile gegenüber einer Maus, wenn's darum geht Massen an Gegenständen nach diesem einen, speziellen Item zu durchsuchen. Aber auch hier heißt es: Übersicht und Dynamik

werden gleichermaßen gewahrt und trotzdem bleibt die Bedienung schön intuitiv.

Der nächste Punkt: Das Visuelle. Steuerung und Kampfsystem können noch so genial sein, wenn man sich in einem Pixelhaufen mit Clippingfehlern umher bewegt, kommt trotzdem Unbehagen auf. The Witcher 2 war und ist eines der schönsten PC-Spiele, das regelmäßig auch topmoderne Spitzenklasse-PC's an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit bringt. Die Xbox 360 ist 2005 erschienen. Die Gefahr, die Balance zwischen visueller Schönheit und optimal ausgenutzter Leistung zu verlieren ist groß. Doch auch hier überrascht CDR. Natürlich sieht die Konsolenversion nicht so gut aus, wie die ursprüngliche PC-Version. Aber das heißt nicht, dass sie schlechter aussieht. Gut, die Sichtweite ist nicht so gewaltig und wenn sich mehrere Charaktere gleichzeitig im Blickfeld des Spielers befinden, dann sinken die Details – aber trotzdem sieht das Spiel besser aus, als die meisten anderen Konsolenspiele, die ich kenne. Die Atmosphäre kommt genauso rüber, wie wir es gewohnt sind. Der Kerker sieht weiterhin schön dreckig aus, die Wälder mit den Nekkern weiterhin waldig und nekkerhaft, allgemein kann man sich wahrlich nicht beklagen.





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 14 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Das knappe Jahr, das CDR gebraucht hat, um das Spiel auf die Konsolen zu portieren, das war wirklich gut investiert und vor allem auch nötig. Das ist kein Schnellschuss und obwohl wir keine finale Version angespielt haben, denke ich, dass die Fehlerdichte den ein, oder anderen etablierten Konsolentitel neidisch machen würde. Das schlimmste, was mir aufgefallen ist, ist die Tatsache, dass Geralt beim Springen nach unten für den Bruchteil einer Sekunde seine Schwerter verliert und der ein, oder andere Gegner ein wenig abwesend wirkt. Mal ernsthaft, wenn's weiter nichts ist...

Man kann also durchaus verstehen, warum CDR darauf pocht, dass es eine Adaption und kein klassischer Port ist. Die Arbeit die da drin steckt darf gut und gerne hervorgehoben werden. Oft ist es so, dass die Studios oder Publisher große Töne spucken, ohne wirklich was in der Hinterhand zu haben. CDR wirbt auch mit dem „am besten aussehenden Konsolen-RPG“ und „neuen Standards in Sachen Non-Linearität und Erzähltechnik“. Dem ein oder anderen mag das sauer aufstoßen, doch bei The Witcher 2, sei es die PC- oder die Konsolenversion, ist das berechtigt. Jedes mal, wenn auf der Präsentation während des HandsOn wieder ein Superlativ fiel, habe ich innerlich genickt. Ja, diese Lobhudelei ist voll und ganz berechtigt.

Und trotzdem bleibt das polnische Entwicklerstudio sich treu. Auch wenn es mehr und mehr ankündigt und wohl immer wieder an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit stoßen wird, wie zum Beispiel beim wieder verschobenen, neuerdings sogar fraglichen Modtool, versuchen sie weiterhin ihre Geschäftspolitik in Sachen Kopierschutz (an dieser Stelle muss einfach mal ein großes Kompliment in Richtung gog.com abgeschossen werden: Weiter so!) und Communitynähe durchzuziehen –

und sie schaffen das auch. Das Feedback, das durch Foren und Events herangetragen wird, ist oft Grundlage neuer Konzepte – wie beispielsweise die neuen Quests. Den Entwicklern kam zu Ohren, dass den Spielern der dritte Akt zu kurz ist, also wurde er um ungefähr vier Stunden erweitert. Und zwar nicht im Stile von „renne von A nach B, dann nach C, wieder B, dann D, und so weiter“, sondern wirklich mit – was bislang gezeigt wurde – glaubwürdigen und standfesten Erzählsträngen und Hintergründen. Davon, dass einige Neuerungen noch unter Verschluss gehalten werden und alle neuen Inhalte den PC-Spielern kostenlos zum Download bereit stehen, fange ich gar nicht erst an. Da kann sich der ein oder andere Entwickler, respektive Publisher eine dicke Scheibe oder gleich ein ganzes Stück abschneiden.

Fazit: Ich mag ungefähr so objektiv sein, wie ein bezahlter Pressevertreter des Studios, aber das hat auch gute Gründe: Die beiden Witcher-Teile sind – zusammen mit der „Mass Effect“-Reihe und „Silent Hill“ - der heilige Gral unter den Computerspielen. Und nun startet CDR seinen Eroberungsfeldzug in der Konsolensparte und wird wohl auch Amerika in ihr Territorium einverleiben. Und dann geht es weiter: Die angekündigten A- und AA-Titel, der Abschluss der Trilogie, hoffentlich das Modtool (erinnert euch was ich oben geschrieben habe: Gebt Feedback. Ballert ihre Mailfächer und Foren mit Aufrufen nach dem Djinni-Nachfolger zu.) – CD Projekt RED ist noch nicht fertig mit der Gamergemeinde und wird – so der Spielegott es will – auch niemals nur ansatzweise in das Stadium kommen, wo sie anfangen darüber nachzudenken aufzuhören.

(Tft)



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 15 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

ASSASSIN'S CREED 3 DEBÜT TRAILER



Seit dem 05.03.2012 steht der Debüttrailer zu Assassins Creed 3 auf Youtube für die Öffentlichkeit bereit.

Aus dem Namen lässt sich also schließen, dass Ubisoft Montreal weiterhin die Ideale einer Trilogie verfolgt und die Teile *Brotherhood* und *Revelations* nur „kleine“ Ableger aus der Welt des Ezio Auditore da Firenze waren.

Doch sehen wir uns den Trailer einmal genauer an.

Wir befinden uns 1777 zu Zeiten des Bürgerkrieges in Nordamerika, genauer gesagt, im Mohawk Valley, im verschneiten Wald zwischen den Lagern der 13 amerikanischen Kolonien und den Armeen der britischen Krone.

Was zu allererst ins Auge sticht, ist dass der Trailer rendertechnisch, also grafisch, ein Rückschritt zu dem 2011 erscheinenden Assassins Creed:



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 16 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Revelations Trailer ist. Zwar können wir den Debüttrailer in hochauflösenden 1080px ansehen, doch ändert das nichts an der Tatsache, dass Gesichter und Modelle wesentlich weniger detailliert erscheinen, als im Vorgängervideo.

Weiterhin fällt auf, dass während des Kampfes hier kein Blut fließt. Ein Schuss mit dem Gewehr, von unten durch das Kinn, scheint bis auf den Tod keine körperlichen Schäden zu hinterlassen. Auch der Hieb mit dem Tomahawk auf die Schädeldecke eines Soldaten bewirkt lediglich, dass diesem im wahrsten Sinne des Wortes der Hut hochgeht.

Ob das nun daran liegt, dass es sich hierbei lediglich um einen unfertigen Debüttrailer handelt, neue Grafiker am Werk waren, oder Ubisoft einfach eine neue Zensurstrategie verfolgt, sei mal dahin gestellt. Die Aufmachung des neuen Helden, dem Indianermischling Connor, ist Geschmackssache.

Er trägt natürlich eine Variation der altbekannten Assassinenrobe. Deutlich zu sehen ist aber, dass er, wie Altair, nur eine Versteckte Klinge zu nutzen scheint.

In diesem Sinne sei auch darauf hingewiesen, dass im Gegensatz zu allen anderen Assassins Creed Trailern, hier die Hidden Blade kein einziges Mal zum Einsatz kommt.

Stattdessen wurde das Augenmerk auf die neuen Waffen gelegt. Das Schwert ist dem Tomahawk gewichen, die Armbrust Pfeil und Bogen. Am Gürtel sind außerdem zwei Repetierpistolen zu erkennen.

Soweit der Trailer es erkennen lässt, hat sich am Spielprinzip nicht viel geändert. Das Kampfsystem scheint weiterhin auf das beliebte Angriff-Konter-Prinzip zu setzen.

Die akrobatischen Künste des Assassinen wurden nun auch auf die Vegetation, sprich Bäume ausgeweitet, was sicher eine angenehme Abwechslung bietet.

Ob das am Ende angegebene Releasedatum zum 31. Oktober wieder nur für Konsole gilt, bleibt abzuwarten. Freuen können wir uns auf jeden Fall schon einmal.

Den Trailer findet ihr unter:

<http://www.youtube.com/watch?v=IfYHhDqAOGg>.



(HARL)



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS

SEITE 17 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



REVIEW/PREVIEW

DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN

Bereits letztes Jahr erwartete ich mit Spannung zwei neue PC-Spiele, die im November endlich erscheinen sollten: Zum einen wäre da der fünfte Teil der Elder Scrolls-Reihe zu nennen, *Skyrim*, und daneben noch *Der Herr der Ringe – Krieg im Norden*.

Bei letztem Spiel war ursprünglich der 04. November als Release-Datum genannt, jedoch hatte es sich hier in Deutschland dann doch verzögert und es erschien erst am 09. November. Genervt von der Verzögerung habe ich mich also zuerst *Skyrim* zugewandt. Doch darum geht es diesmal nicht.

Bis ich dann endlich Anfang Februar das neue Spiel aus Mittelerde in den Händen hielt, was eher einem Zufall zu verdanken ist, als ich es plötzlich im Gamingladen meines Vertrauens stark vergünstigt erstehen und endlich mein Eigen nennen konnte. Der Grund für den späten Kauf des neuen Titels von den Snowblind Studios war nicht etwa die ausgiebige Beschäftigung mit *Skyrim*, sondern eher die vielen Kritiken der Spielmagazine und Berichte von Käufern. Das Spiel sei zu unausgereift, die Grafik eher mittelmäßig, viel verlorenes Potenzial. Nun, anschließend lag es dann doch vor mir. Ich wollte mir ein eigenes

Bild davon verschaffen, wie es so ist, als bekennender Tolkien-Fan sollte es für mich also ein Leckerbissen werden...

Die Installation verlief wie schon bei *Skyrim* über Steam recht problemlos (mal von den fast 2GB zusätzlichem Download abgesehen...) und danach konnte ich endlich das Spiel starten.

Was die Handlung betrifft, so spielt sich diese parallel zum Ringkrieg im Jahre 3018/3019 D.Z. ab. Unser Feind ist allerdings nicht Sauron selbst, sondern seine rechte Hand im Norden, Agandaur, einer der Schwarzen Numenerer. Unsere Aufgabe ist es, ihn aufzuhalten, damit Sauron keine Kontrolle über den Norden Mittelerdes erlangen kann.

Zu Beginn wählt man seinen gewünschten Charakter aus: einen Zwergenkrieger namens Farin, Eradan, einer der Dunedain-Waldläufer oder die Elbin Andriel. Ich selbst habe mich für die zaubernde Elbin entschieden. Im Spiel kann man sich später aber immer wieder nach jedem Level für einen der beiden anderen Charaktere entscheiden; meine Wahl fiel meistens auf Eradan bzw. Andriel. Für den Spielverlauf und die Geschichte ist die Charakterwahl eigentlich soweit unerheblich, es





WITCHERS NEWS

01.04.2012

SEITE 18 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



kommt eher darauf an, was man eben am liebsten spielt: Zauberer, Nahkämpfer, oder eben ein richtiger Allrounder, der sich sowohl mit Pfeil und Bogen, als auch mit Schwertern versteht. Auch die Optik des gewählten Chars kann man in jeder Stadt mit Hilfe eines Spiegels anpassen und verändern, darunter fallen die Haar- und Augenfarbe, Frisur und Gesichtszüge.



Der Ausgangspunkt unserer Geschichte liegt in Bree im Gasthaus *Zum Tänzenden Pony*. Dort treffen wir auf Aragorn, der uns davon berichtet, dass er die Ankunft eines Hobbits erwartet und sich mit uns über unser Vorhaben und unsere Aufgabe unterhält. In einigen Rückblenden sehen wir, wie die Dunedain-Waldläufer, zu denen Eradan zählt, von Schwarzen Reitern angegriffen wurden und sich schließlich der Hexenkönig von Angmar, der Oberste der Nazgûl, mit Agandaûr über die weiteren Pläne und Angriffe austauscht. Nach einer Weile des Gespräches mit dem berühmten Waldläufer erkennen wir, dass uns

unser Weg zu den Ruinen von Fornost führt, wo wir neben unserem Feind Agandaûr aus dem Norden auch Elronds Söhne Elladan und Elrohir vermuten, die wir um Hilfe bitten möchten. Daneben erwarten uns in Bree aber auch noch weitere kleine Nebenquests, wie etwa eine Liebesstory, Rätselraten mit einem Hobbit, oder das Besorgen von Waffen für die Einwohner Brees, damit diese vor Angriffen gerüstet sind. Bereits hier fällt auf, dass man sich im Design der Landschaft und der Umgebung stark an das Filmbeispiel gehalten hat. Die düstere Stimmung im *Tänzenden Pony*, wie sie sowohl im Roman als auch im Film herrscht, wurde nicht ins Spiel übernommen. In Bree selbst scheint es aber wohl immer Nacht zu sein (selbst wenn man später per Schnellreise nochmal dorthin geht) und es regnet in Strömen, was wiederum etwas zur gewohnt suspekten Atmosphäre führt. Aber nun machen wir uns auf nach Fornost, wir wollen schließlich den Feind nicht länger warten lassen.

Was mich hier und später vor allem sehr stört, ist die Schnellreise. Es ist nicht möglich, zu Fuß durch Mittel Erde zu reisen und zu den einzelnen Zielen zu gelangen, sind doch die einzelnen Gebiete und Landschaften sehr schön und atmosphärisch aufgebaut. Dies tut dem Spiel meiner Meinung nach schon einen größeren Abbruch und schadet nicht unerheblich dem Spielspaß.

In Fornost haben wir schließlich die Gelegenheit, uns mit der Kampftechnik vertraut zu machen. Doch auch diese ist eher enttäuschend. Man übernimmt die Steuerung nur für die gewählte Figur, die anderen beiden Charaktere werden durch die KI gesteuert. Dies ist also nicht wie in einem klassischen Rollenspiel der Fall. Dazu muss ich noch erwähnen, dass ich das Spiel bisher nur im Einzelspielermodus gespielt habe, zum Coop-Modus kann ich dementsprechend keine Beurteilung abgeben. Die Kämpfe bieten weitestgehend kaum





WITCHERS NEWS

01.04.2012

SEITE 19 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



Abwechslung, als Elbin kann man den Zauberstab entweder als Fernkampf-Waffe einsetzen, oder direkt in den Nahkampf übergehen. Am Ende läuft alles eigentlich nur auf möglichst spektakuläre Reihentreffer oder Kombokills hinaus, eine wirkliche Kampftechnik kann man hier nicht entwickeln. Vielleicht bin ich dazu auch nur zu sehr von den TES-Teilen verwöhnt. Was die Steuerung betrifft, ist diese auch recht eigenartig, zumindest habe ich etwas länger gebraucht, um diese wirklich zu verinnerlichen. Es sei außerdem noch angemerkt, dass ich dieses Spiel in der PC-Version komplett mit einem Xbox 360-Gamepad gespielt und nie auf meine Tastatur umgeschaltet habe.

An Gegnern bekommen wir es in den Ruinen von Fornost mit gewöhnlichen Goblins, brennenden Goblins, die nach einer Zeit explodieren (sehr gefährlich im Nahkampf!) und gemeinen Orks zu tun. Doch Orks sind im weiteren Spielverlauf irgendwann noch eher wünschenswerte Gegner, wenn man diese zum Beispiel mit den noch zäheren und schnelleren Uruk-hai vergleicht... Später begegnet uns außerdem noch ein Troll: Zäh, steckt einiges an Angriffen weg und verheerende Schläge. Optisch sehen sie genauso wie die Trolle aus der Verfilmung Peter Jacksons aus.

Aber nicht nur Gegner erwarten uns, sondern auch andere Wesen, die uns später noch sehr gute Freunde und Verbündete sind. In einem kleinen Innenhof von Fornost wird der Adler Beleram von mehreren Goblins gefangen gehalten. Natürlich liegt es an uns, diesen zu befreien, den wir ab sofort im Kampf im Freien zu Hilfe rufen können und der uns vor allem später in den Ettenöden schnell mal um einen nervigen Uruk oder Troll erleichtert. Die Animationen hierzu sind übrigens Klasse umgesetzt.

Nach einer Weile Feinde grillen, treffen wir nach dem Troll-Angriff auch endlich auf die beiden Elbensöhne, die uns dankbar für unsere Hilfe

helfen werden, die Festung zu stürmen und Agandaür herauszufordern. Der spätere Kampf bzw. die kurze Unterhaltung gegen den Handlanger des Dunklen Herrschers sehen wir in einer kleinen Filmsequenz, bevor dieser durch seine geflügelte Bestie entkommen kann. Doch dann sehen wir Beleram, der Agandaür auf seinem Schoßtierchen verfolgt, aber es nicht schafft und anschließend zu uns zurückkehrt. Unser nächster Weg führt uns nach Imladris, ins idyllische Bruchtal, zu Herrn Elrond, Andriels alter Lehrmeister und Vater von Elladan und Elrohir.



Dort kam auch endlich mal ein indirekt und unbewusst lang ersehnter Moment, wo mir sprichwörtlich das Herz aufging: Blühende Landschaften, malerische Wasserfälle, das Haus Elronds und das ganze andere „Elbengedöns“, das es mir sowieso spätestens nach den drei Filmen angetan hat. Noch dazu gab es auch eine Menge kleinerer



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 20 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Überraschungen. So begegnet man dort nicht nur dem bekannten Elbenherren, sondern auch den Teilnehmern von Elronds Rat und trifft die späteren Gefährten der Ringgemeinschaft: Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, dessen Vater Glóin, Elronds Tochter Arwen und zu guter Letzt Bilbo und Frodo. Was mit den Hobbits Sam, Merry, Pippin und Boromir aus Gondor geschehen ist, vermag ich nicht zu sagen, denen bin ich in Bruchtal nicht begegnet, obwohl ich das gesamte Gelände mehrfach abgegrast hatte (meine Theorie besagt, dass sie wohl gerade essen waren, wir kennen schließlich Hobbits und ihre Leidenschaft fürs Speisen). Optisch sind die Charaktere alle der Filmvorlage angelehnt, bzw. ihre Gestalten wurden komplett adaptiert, so stand man also digital gewissen Ian McKellens, Viggo Mortenses, Orlando Blooms und Elijah Woods gegenüber. Die Grafik und die Qualität der Charaktere sind dabei sehr gut und detailliert getroffen. In den Gesprächen mit den einzelnen Personen erfährt man vieles über den Einen Ring und das Geschehen des Herrn der Ringe, das schließlich parallel zu unserer Aufgabe verläuft. Für absolute Neulinge des Mittel Erde-Universums gibt es hier eine prima Gelegenheit, die gesamte Geschichte zwar in Kurzfassung, aber dennoch korrekt und ausführlich zu erfahren. Als besonders interessant stellte sich hier für mich das Gespräch mit Frodo heraus, in dem meine Elbe tatsächlich versucht worden war, den Einen Ring anfassen zu wollen. Bilbo dagegen sitzt wie im Film auf einer kleinen Bank und schreibt an seinem Buch und verfasst nebenher noch einige Gedichte, wobei er uns direkt um Hilfe bittet, was seine Reime angeht. Hierbei ist uns Arwen behilflich. Von eben jener Elbe bekommen wir zusätzlich zu unserem Hauptquest auch noch eine Nebenaufgabe, in der wir mehrere Ingredienzen aus den Ettenöden, unserem nächsten Ziel, für ein Heilmittel sammeln sollen.



Nach all den Gesprächen brechen wir also zu unseren neuen Zielen auf. Uns erwarten die Ettenöden und vorher die Hügelgräberhöhen, wobei letztere eine atemberaubende Gruselstimmung hervorrufen. Dort haben wir es, wie erwartet, mit einigen Untoten und Grabunholden zu tun, die allerdings kein Problem darstellen sollten. Die einzelnen Hügelgräber sind teilweise sehr verwirrend und verursachen durchaus einen guten Gänsehauteffekt, da die Orientierung im Dunklen beknäppelt leidet, aber dank des Questmarkers finden wir unsere Ziele schnell und zuverlässig.

Der Grund, der uns zu diesem Ort des Schreckens führt, ist allerdings ausnahmsweise nicht Agandaür, sondern zwei Dunedain-Waldläufer, Luin und Kilaran, die wir dort suchen und befreien müssen. Doch was mir besonders negativ aufstößt, sind die Gespräche meiner beiden Mitstreiter Farin und Eradan, bzw. ihre Umsetzung. Nur allzu häufig kommt es vor, dass beide etwas gänzlich anderes sprechen, als man an den Untertiteln lesen kann, was durch die Kampfgeräusche und die Musik nur für Verwirrung sorgt. Zwar sind diese Plaudereien nicht storyrelevant, sondern einfach ein kleiner Zusatz, aber für jemanden wie mich, der gerne solchen Kleinigkeiten lauscht und für den dies einiges zum Spielgefühl beiträgt, ist das eher enttäuschend. Aber nun zurück zu unseren beiden Waldläufern.

Einen der beiden, Luin, fanden wir bewusstlos in einem der Gräber, doch nach kurzer Zeit scheint er sich wieder halbwegs erholt zu haben. Er erzählt uns von Alpträumen, die durch die Grabunholde verursacht worden waren und die ihn fest im Schlaf gefangen hielten. Was mit seinem Freund Kilaran geschehen ist, vermag er uns nicht zu sagen, und da wir bisher nur einen von ihnen gefunden haben, geht unsere Suche weiter. Wir stoßen schließlich auf den besagten Kollegen und müssen



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 21 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

feststellen, dass dieser bereits tot ist und, unter der Kontrolle eines Grabunholdenhauptmanns stehend, uns sofort angreift. Es gelingt nach einem langen und heftigen Kampf endlich, den riesigen Grabunholden zu bewältigen und wir können den heimgesuchten und geschändeten Waldläufer ordnungsgemäß bestatten. Den Überlebenden bringen wir wieder zur Sarn-Furt zu den übrigen Waldläufern, die den Angriff der Nazgul aus der Anfangssequenz überlebt haben, zurück und helfen außerdem einem von ihnen, der unter dem Schwarzen Atem leidet, wieder zurück ins Leben.

Anschließend führt uns unser Weg in die steinigen Ettenöden und wie der Name schon vermuten lässt, erwarten uns hier Steine und Trolle. Wirklich viele Trolle, die im Übrigen ähnlich zäh sind, wie der Höhlentroll in Moria (vgl. dazu Film-/Buchtrilogie) und einige Orks mit gemeinen Uruk-hai, die entweder, ganz untypisch für sie, Magie und Kampfzauber gegen uns anwenden, oder das Ganze konventionell mit Schwertern und Äxten regeln. Hierbei darf man ihre Schnelligkeit bloß nicht unterschätzen, man liegt eher blutend am Boden, als einem lieb ist. Noch eine kleine Anmerkung zum Spielertod: Sobald man nicht mehr kämpfen kann, stirbt man nicht direkt, sondern kriecht noch gefühlte 20 Sekunden auf dem Boden herum (Feinde lassen freundlicherweise von einem ab), bis einer der beiden Mitstreiter einen „wiederbelebt“. In sehr hektischen Gemetzeln ist das allerdings auch eher kompliziert, da der Wiederbelebende bei seiner Hilfe nicht unterbrochen werden darf. Geschieht dies, oder man wurde nicht rechtzeitig zurückgerufen, so stirbt man und das momentane Level startet komplett von neuem. Am Ende der Ettenöden bekommen wir es auch noch mit einem wild gewordenen Steinriesen namens Bargrisar zu tun, den wir töten müssen, damit er nicht mehr als Waffe der Uruk-hai eingesetzt werden kann. In

aller Regel sind Riesen und Steinriesen eher ruhige, zurückgezogene und friedfertige Wesen.

Im weiteren Verlaufe verschlägt es uns auch zum Gundabadberg, einer alten Zwergenfestung, die jetzt aber von niederen Kreaturen wie Goblins, Orks und ihre großen Brüder, den Uruk-hai, bewohnt oder belagert wird. Unser Adler Beleram, dem wir in Fornost zur Freiheit verhalfen, bringt uns freundlicherweise zusammen mit seinen beiden Adlergefährten in das bergige Gelände. Beim Eintritt in die alte Festung begegnen wir in der Eingangshalle vielen toten Zwergen. Von einem Sterbenden erfahren wir gerade noch so, dass sie einen Angriff auf die Orks geplant hatten, um etwas zu reaktivieren. Danach erliegt er leider seinen Verletzungen und wir bekommen die Aufgabe, nach den letzten Überlebenden zu suchen.

Beim weiteren Erkunden der Festung erleben wir einen vertrauten oder vielmehr bekannten Anblick. Das Innere der Zwergenburg erinnert uns an den „Fabrikbereich“ in Isengart, überall Orkgebrüll, stählernes Gehämmere und Feuer. Wir bahnen uns unseren Weg durch die Innenräume mit unseren üblichen Kampfmethoden (insgesamt besteht dieses Spiel überwiegend aus Hack ‚n‘ Slay, die Story kommt dabei leider viel zu kurz), bis wir schließlich auf zwei Zwerge, Gundri und Nordri mit Namen, stoßen, die einer Übermacht Uruk-hai gegenüber stehen und versuchen, einen Mechanismus zu betätigen, um anscheinend die Feinde auszuschalten. Dazu dient uns glücklicherweise neben dem sowieso tödlichen Nahkampf ein Geschütz, mit dem wir schnell und gezielt etliche Uruk-hai und Trolle, die aus den hinteren Toren stürzen, erledigen können. Nach dem Kampf unterhalten wir uns kurz mit den Zwergen, deren Mission es war, eine alte Verteidigungsanlage im Gundabadberg zu reaktivieren. Doch die Zwischensequenz, die sich





THE WITCHER

WITCHERS NEWS

01.04.2012

SEITE 22 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



hier uns bietet, verschlägt uns augenblicklich den Atem und wir merken nur unbewusst, wie unsere Hand langsam gen Stirn wandert: Einer der Zwerge hat ein überdimensional großes Horn gefunden und bläst hinein. Dass dies natürlich all unsere Feinde erst recht zu uns lockt, scheint jedoch seine Absicht zu sein. Verständnislos, aber dennoch bereit, ihnen zu helfen, machen wir uns wieder an die Arbeit und besetzen das Geschütz. Kaum haben wir uns um einige der Feinde gekümmert, bekommen wir ein Signal, die Festung so schnell wie möglich zu verlassen. Die Wirkung der primitiven, aber dennoch einfallsreichen und effektiven Verteidigungsanlage bekommen wir hier deutlich im Exempel zu sehen:

Der Boden und die Stützsäulen stürzen ein und begraben augenblicklich den Rest unserer Feinde. Wir verlassen so schnell wie es nur geht den Gundabadberg, der direkt darauf komplett in sich zusammenstürzt. Hierbei helfen uns wieder unsere Alder, die uns auf schnellen Schwingen sicher heraustragen. Die Absicht der Zwerge war es also, in einer selbstmörderischen Aktion ihre alte Burg zu zerstören, um ihre jetzige Festung Nordinbad vor dem baldigen Angriff der Orks zu schützen. Unsere Reise führt uns also in den Nordwesten Mittelerde in die Blauen Berge.



Aber kaum dort angekommen, steht uns nun eine Reise zum Dusterwald bevor. In der Nähe Nordinbads befindet sich der Hort des Drachen Úrgost, der es laut dem Zwergenkönig auf die gemütlichen Steinhallen der Zwerge abgesehen hat... Wir sollen zu Radagast, dem Braunen eilen, einem der fünf Istari, und diesen um Hilfe bitten, wie wir gegen die Riesenechse vorgehen sollen. Also machen wir uns mit einem mulmigen Gefühl in der Magengegend und der weisen Voraussicht auf Spinnen auf den Weg in den Dusterwald...



Im Dickicht des Dusterwaldes angekommen, sehen wir zunächst eine Zwischensequenz, in der eine verummte Gestalt auf einer Geflügelten Bestie einen Angriff gegen uns startet. Das Geflügelte Untier wird zugleich von Beleram aus der Luft gerissen und attackiert. Dieses Wesen sollte uns also keine Probleme mehr machen. Der Reiter, der sich als Wulfrun, ein uns feindlich gesinnter Schwarzer Magier, herausstellt, greift uns nun direkt an. Wir können ihn aber gezielt ausschalten. Besonders praktisch ist hierbei, dass die anderen beiden Charaktere, Farin und Eradan, die von der KI gesteuert werden, immer zu der Stelle im Kampffeld eilen, wohin sich Wulfrun als nächstes teleportiert. Das macht das ganze Kampfgeschehen zusätzlich einfacher. Nachdem Agandaürs Handlanger beseitigt ist, setzen wir unsere Suche nach Radagast, dem Braunen fort. Nur ein kleines Stück weiter von unserem Ausgangspunkt vernehmen wir die Geräusche eines benachbarten Orklagers. Wir bereiten uns also auf die nächsten Gemetzel vor. Diese Orklager werden uns im Übrigen auf dem gesamten Pfad durch den Dusterwald begleiten. Nach einer Weile treffen wir auf die üblichen Bewohner des Dusterwaldes, Spinnen, und das en masse. Kleinere, größere, dunkle, hellere, allesamt unheimlich niedliche Exemplare. Jetzt wusste ich also am eigenen Leibe, wie sich Bilbo



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 23 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

während seiner Abenteuer auf dem Weg zum Erebor und zum Drachen Smaug gefühlt haben muss, als er seine Zwergenfreunde aus den Fängen der Spinnen befreit hatte...

Als wir auf unserer Reise auf ein weiteres Orklager stoßen, befreien wir nebenbei einen Gefangenen. Es stellt sich heraus, dass es sich bei diesem armen Teufel um einen Waldelben aus Thranduils Reich handelt, der zusammen mit einem anderen Elben die Orks aus dem Dusterwald vertreiben wollte. Als wir ihn nach Radagast und seinem Standort befragen, kann uns dieser auch nicht weiterhelfen. Er setzt also seine Suche nach dem verlorenen Elbenfreund fort, während wir bald Radagasts Wohnsitz erreichen. Doch diesen finden wir verlassen vor und entdecken zudem die Spuren eines Kampfes, der kürzlich stattgefunden haben muss. Wir finden im Unterholz einen Zauberstab, der wohl Radagast gehören muss und unser Weg führt uns zur Riesenspinne Saenathra, die uns nur zu stark an Kankra aus dem Cirith Ungol-Tunnel erinnert. Der Kampf mit ihr wird recht schwer, da sie mehrmals verbündete Spinnen zu Hilfe ruft, die uns schnell in Spinnenweben eingewickelt und kampfunfähig gemacht haben.

Als wir dieses Biest endlich besiegt haben, finden wir auch den gesuchten Istari vor, der zwar zuerst, durch das Spinnengift gelähmt, tot erscheint, aber dennoch recht schnell wieder zu Kräften kommt. Wir befragen ihn zur Situation mit dem Drachen Úrgost und wo er sich seiner Meinung nach aufhalten könnte. Wir erfahren, dass er sich nur im Grauen Gebirge aufhalten könne, da dies der einzige Ort sei, an dem noch Drachen leben. In einer hübschen Zwischensequenz sehen wir Agandaür im Unterschlupf des Drachen und wie dieser versucht, die Echse für seinen Kampf zu gewinnen. Als Belohnung wird ihm die Zwergenfestung Nordinbad versprochen, doch der Drache zeigt sich ablehnend bis

neutral gegenüber diesen Versprechungen. Das ganze Szenario wurde Radagast von einem seiner Spähervögel ins Ohr gezwitschert, der sich damals zu den „Verhandlungen“ eingeschlichen oder eingeflogen hatte. Zu unserer Überraschung treffen wir dort an Saenathras ehemaliger Brutstelle auch den befreiten Waldelben wieder, der uns die Nachricht seines toten Kameraden überbringt und wir machen uns auf schnellstem Weg zum Grauen Gebirge auf.

Hier haben wir nun zwei Möglichkeiten, nachdem wir uns den Weg zum Drachen gebahnt haben:

Wir können mit ihm reden und verhandeln, indem wir das Gespräch mit Saurons Handlanger als Argument vorbringen oder die geflügelte Echse töten. Ich habe mich für die friedliche Variante entschieden. Im Gespräch erfahren wir, dass Úrgost nicht das geringste Interesse an Nordinbad habe, die kalten steinigen engen Hallen der Zwerge seien für ein prachtvolles Wesen wie ihn unzureichend und unebenbürtig. Dabei gibt er uns auch einen äußerst wertvollen Hinweis: Sein neuer Unterschlupf solle Carn Dûm sein, die ehemalige Festung des Hexenkönigs von Angmar, dem höchsten der neun Ringgeister, und Agandaürs neuer Operationsstützpunkt. Die Festung und unsere verschonten Leben gegen Agandaürs Tod. Klingt doch nach einem super Angebot! So ziehen also der Mensch, der Zwerg und die Elbin zufrieden ab und bereiten sich auf eine baldige Konfrontation mit dem Feind vor...

Unterdessen, gerade als wir dem Zwergenkönig in Nordinbad berichten wollen, dass sie keine Gefahr eines Drachenangriffes zu fürchten brauchen, und mit den Adlern dorthin fliegen, sehen wir, wie Agandaürs Truppen die Festung belagern und zu durchbrechen versuchen. Wir werden noch im Flug von Geschossen attackiert, bei dem zwei der drei





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 24 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Adler ihr Leben verlieren, Beleram verbleibt schwer verletzt. Doch für Trauer ist jetzt nicht die Zeit, es gilt erst mal die ganzen Angreifer und Sappeure zu beseitigen. Dazu dienen uns glücklicherweise wieder zwei Geschütze vor den Toren Nordinbads, mit denen wir die Belagerungstürme schnell und effizient in die Luft jagen können. Die heranstürmenden Nahkämpfer können wir mit geübtem Zielen auch gerade noch mitnehmen. Anschließend stürmen zwei Trolle den Innenhof und versuchen unterdessen, das Tor zu zerhämmern. Da die Tore recht schnell nachgeben, ist hier Eile geboten, diese zähen Unwesen zu beseitigen. Dies geschieht am besten im Fernkampf, da wir so ihren verheerenden Schlägen entgehen können.

Nachdem Nordinbads Verteidigung dem Angriff endgültig strotzen konnte und der Feind eine weitere Niederlage einstecken musste, ernten wir erneut den Dank des Zwergenvolkes und dürfen aus speziellen Rüstungen als Belohnung wählen. Unser geflügelter Freund Beleram wird währenddessen von den Zwergen in die Hallen Nordinbads gebracht und seine Wunden versorgt. Wir müssen ihm nun leider die traurige Nachricht über den Tod seiner Gefährten überbringen, was er selbstverständlich alles andere als gut aufnimmt. Er schwört Rache an Agandaür zu nehmen, jedoch ist dies nun unsere Aufgabe, da er in diesem blutigen und geschwächten Zustand keineswegs in der Lage ist, anständig zu kämpfen, noch dazu gegen einen Schwarzen Numenorer, der in der Schwarzen Magie bewandert ist und durchaus versteht, diese im Kampf einzusetzen.

So müssen wir auch diesmal auf unseren gewöhnlichen Adler-Flugservice verzichten und das nächste und letzte Kapitel startet mit einer Zwischensequenz, in der wir gerade einen Berg erklimmen, um unbemerkt einen Weg in die Festung Carn Dûm zu finden. Dieser Weg

führt uns durch die Abwasserkanäle, wobei ich eher bezweifle, dass die abgeleitete rote Flüssigkeit Wasser ist. Wir erreichen bald die unteren Etagen und sehen menschenartige Wesen in Käfigen, die offenbar durch magische Experimente oder Ausbildungen völlig dem Wahnsinn verfallen und nur noch Abbilder ihres Selbst sind. Jetzt wissen wir auch, woher also das ganze Blut stammt...

Durch einen Mechanismus, der ein uns versperrtes Tor öffnen soll, betätigen wir gleichzeitig aber auch die Käfigtüren, die sich sogleich öffnen und wir haben es nun mit einem ordentlichen Haufen verrückter und wildgewordener Menschen zu tun. In Kombination mit einigen Uruk-hai und Trollen verbrauchen wir hier durchaus einige Heil- und ganz besonders Ausdauertränke, da wir hier auf unsere Spezialattacken und -fertigkeiten angewiesen sind. Doch auch diese sind bald Geschichte, da wir mittlerweile im Kämpfen wirklich geübt sein sollten und durch Leveln vielleicht auch die ein, oder andere neue Fertigkeit erworben haben. Aber dazu später im abschließenden Statement mehr.

Als wir kurz vorm Ziel stehen, Agandaür endlich erneut gegenüber zu treten und ihn zum Kampf herauszufordern, werden wir überraschend von einer Geflügelten Bestie angegriffen. Doch zu unserem Glück und unserer Verwunderung rettet uns der immer noch schwer verletzte Beleram erneut die Hälse. In einem bewegenden Gespräch, in dem er schließlich zusammenbricht, erzählt er uns, dass er wahre Freunde nicht im Stich lassen könne und daher von Nordinbad, entgegen der Warnungen der Zwerge, aufgebrochen sei, um uns zu helfen. Er sei uns durch seine Rettung dafür verpflichtet. Wir erklären ihm jedoch, dass er sich besser ausruhen solle und wir Agandaür alleine gegenüber treten und Beleram nur rufen werden, sofern die höchste Not bestünde. Mit





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 25 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

diesen Worten machen wir uns also auf den Weg in den Endkampf.



Wir betreten die nächste Ebene und vernehmen ein kurzes Gespräch Agandaürs, wo er uns natürlich wieder Bösewicht-like erzählt und erläutert, dass wir nicht die geringste Chance gegen ihn und Sauron hätten und eben das übliche Blabla. Danach geht es ENDLICH los. Der Kampf gegen den Schwarzen Numenerer ist leider alles andere als spektakulär oder fordernd. Er verläuft im Prinzip nach dem gleichen Muster ab wie der gegen Wulfrun im Dürsterwald. Ich persönlich fand die Scharen der Uruk-hai DEUTLICH schwieriger zu bewältigen und musste im Gegensatz zum angeblichen Endkampf auch mehrmals neu laden. Agandaür greift uns überwiegend aus der Ferne unter Magieanwendung an, ob wir ihn aus der Ferne bearbeiten oder ihn im Nahkampf stellen, spielt keine Rolle, solange er nicht in der Luft schwebt, ist alles möglich. Im weiteren Kampfverlauf beschwört er zudem zwei Trolle, um die wir uns nun kümmern dürfen, während er sich eine Atempause gönnt.



Nachdem wir seinen roten Lebensenergiebalken zu Brei verarbeitet haben, verlagert sich der Kampf vom Innenhof zur Brücke. Aha. Das war also doch noch nicht alles. Also gut, kämpfen wir nochmal gegen ihn. Das ganze Spektakel wird wieder von größenwahnsinnigem Gefasel begleitet, dem wir aber keinerlei Beachtung schenken. Geschwächt, aber keineswegs kampfunfähig, machen wir uns wieder an die Arbeit. Hier besteht nun auch die Möglichkeit, Beleram zum Kampf dazu zu rufen. In einem kleinen Popupfenster wird uns erläutert, dass sein Einsatz sein Leben fordern wird, also entscheide ich mich dazu, Agandaür ohne Belerams Schnabelattacken in den Tod zu befördern, zumal er sowieso keine allzu große Herausforderung ist (schade!). Dieses Mal schwebt er in der Luft und ruft Sauron an, dass dieser ihm weitere Kraft senden solle, um uns den Garaus zu machen. Der neue Kampf verläuft eigentlich nicht anders als der erste und nach einer Zeit sollte auch sein frisch aufgefüllter Lebensenergiebalken wieder leer sein. Wenigstens ist sein Ableben etwas spektakulärer als der Rest des Kampfes. Er bittet Sauron erneut um Kraft und Hilfe, bekommt diese aber nicht, da zeitgleich der Ring der Macht in den Schicksalsklüften eingeschmolzen und die Macht des Dunklen Herrschers gebrochen wird. Agandaür löst sich sozusagen vor unseren Augen auf und der dunkle Schatten, der seit dem Zweiten Zeitalter auf Carn Dûm lag, schwindet gleichzeitig mit Saurons Fall. Mit dem guten Gefühl, zusammen mit den neun Gefährten der Ringgemeinschaft, Mittelerde gerettet zu haben, endet dieses Spiel sozusagen. Vorher aber sehen wir noch einmal Úrgost seine Runden im Himmel drehen, der uns nochmal an die Bedingungen und die Abmachung erinnert, ihm die Festung zu überlassen. Da wir keinen Grund haben, diese zu brechen, überlassen wir ihm seinen neuen Wohnsitz und ziehen unserer Wege gemeinsam mit Beleram, den wir außerdem vorm sicheren Tod bewahrt haben. Leider endet das Spiel an



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 26 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

dieser Stelle und wir haben nicht mehr die Möglichkeit, die freigeschalteten optionalen Zwischenmissionen in Osgiliath und Lothlórien abzuschließen. Auch Imladris können wir nicht mehr besuchen, was ich sehr bedauere.



Und nun zu den Wertungen der Spielemagazinen und meine Stellungnahme dazu:

* Mittelmäßige Story

Dem muss ich leider zustimmen. Zwar ist das ganze Geschehen ganz originell gestaltet, aber leider nicht sonderlich spannend aufgezogen, sodass man eigentlich nicht weiß, warum man weiterspielt. Außerdem besteht das Spiel eher aus spektakulären „Brutalen Monster-Dreifach-Kombokills“ und ähnlichem Actionkampfgedöns. Viel Abwechslung ist da nicht drin.

* Viel verlorenes Potenzial

Auch hier teile ich dieselbe Meinung. Die Atmosphäre wird vor allem durch die permanente Schnellreise, die eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten (Laufen nur auf vorgegeben Pfaden möglich, kein Springen, etc.) und das furchtbar schlechte und teilweise unnötige Inventar gestört. Zwar sammelt man sich im Laufe des Spiels durchaus sehr schnell bis zu 30.000 Münzen an, aber man kann sie im Prinzip für nichts gebrauchen. Auch findet man von Zeit zu Zeit neben ein paar Waffen und Rüstungsteile auch Gegenstände wie Kerzenhalter und Silberteller, aber die sind nur zum Verkaufen geeignet, also unnötig. Was mich stört, ist die nicht vorhandene Möglichkeit, Waffen und Rüstungen selbst zu schmieden. Dafür kann man immerhin einige vorhandene Waffen und Rüstungsteile mit Elbensteinen, die die einzelnen Fertigkeiten wie Gesundheit, Ausdauer, Nahkampf oder Fernkampf verbessern, aufwerten.

Ein weiterer Gesichtspunkt, wo viel Potenzial verschenkt wurde, ist die Grafik und der Landschaftsaufbau. Gegenden wie Bruchtal, die Hügelgräberhöhen, Dusterwald oder Carn Dûm, die atmosphärisch und graphisch absolut genial aufgebaut sind und davon leben, sind zwar wirklich klasse, aber dass man nicht durch die Wälder und Täler Mittelirdes reisen kann, um weitere solcher Gegenden kennenzulernen, ist durchaus schade. Einige Umgebungen sind sogar so aufgebaut, wie man sie sich aus den Büchern vorstellt, aber das genaue Erkunden ist hier nicht möglich, da meistens an allen Ecken und Enden Gegner auftauchen und man sich mehr auf den Kampf konzentrieren muss.





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 27 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

* Charakterskillung und Fertigkeiten

Auch hier gibt es klare Abzüge. Die einzelnen Chars kann man nur in den Oberpunkten Gesundheit, Ausdauer, Nah- und Fernkampf und Willenskraft weiter skillen. Einzelne Unterpunkte und zusätzliche Fertigkeiten gibt es nicht.

Am Beispiel der Elbe kann man zusätzlich den Radius und die Wirkdauer ihrer Zaubersprüche etwas erhöhen oder ein paar neue Flächenzauber erlernen, die allerdings einen eher unspektakulären Effekt haben. Möchte man sie in den Nahkampf schicken, ist dies nur mit dem Zauberstock möglich, Schwerter oder gar Äxte möchte sie partout nicht in die Hand nehmen. Den Nahkampfschaden ihrer Stöcke kann man etwas erhöhen, aber das war es dann auch. Die Charaktere kann man also nicht in eine beliebige Richtung weiterentwickeln, sondern es liegen nur die vorgegebenen Muster vor. Vielleicht bin ich hier auch etwas zu sehr von anderen Rollenspielen wie *DSA* oder *The Witcher* oder *TES* verwöhnt...

* Dialogsystem

Zum Dialogsystem und den einzelnen Zwischengesprächen habe ich bereits weiter oben schon manches geschrieben. Leider passen nur allzu oft die Gesprächsoptionen nicht gut zum aktuellen Thema und die Ausdrucksweise ist in einigen Fällen oftmals eher kindlich gehalten. Ein gut durchdachtes und erwachsenes Dialogsystem vermisst man als *Witcher*- und *TES*-Fan hier sehr.

Und zu guter Letzt: Würde ich das Spiel weiterempfehlen?

Jein. Die Kritiken der einzelnen Gamingseiten kann ich als Spieler sehr gut nachvollziehen. Zwar hat das Spiel auch seine eigenen Reize und Momente, wo sich ein Tolkien-Fan freut oder mitleidet, aber sie überwiegen leider nicht die vielen Nachteile und sind im Spielverlauf eher rar gesät. Falls man hier in *Der Herr der Ringe – Krieg im Norden* ein abwechslungsreiches Spiel sucht, wird man eher enttäuscht werden. Als Fan des Mittelerde-Universums, der gerne alles dazu sammelt, oder wenn man gerne überwiegend kämpft und Wert auf spektakuläre Sonderkills legt, sollte man es sich aber dennoch nicht entgehen lassen und dem Spiel durchaus eine Chance geben. Das Spiel ist auch trotz seines kürzlichen Releases bereits ab 20 Euro zu haben. Aber diese einzelnen „Schwachstellen“ sind nur mein persönlicher Eindruck, der nach einmaligem Durchspielen entstand, wer also am Spiel interessiert ist, sollte sich also seine eigene Meinung dazu bilden. Vielleicht ändere ich ja meine Meinung nochmals nach einer zweiten Chance.



(1)



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 28 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

MASS EFFECT 3: FREUDE UND LEID

Um 12:56 Uhr am 08. März 2012 erreichte mich endlich die erlösende Textnachricht von DHL auf meinem iPhone: seit diesem Augenblick lag in der Packstation mein, seit dem 08. Juni 2011 vorbestelltes Exemplar von Mass Effect 3 zur Abholung bereit. Neun Monate des Wartens waren endlich vorbei und der letzte Teil der Trilogie um Commander Shepard und seinen unermüdlichen Kampf gegen die Reaper und ihren Verbündeten sollte noch heute auf meinem PC das Licht der Welt erblicken.

Ganz ohne die üblichen Geburtswehen ging es jedoch nicht ab. Die Abholung an sich war das kleinste Problem. Nach einer kurzen Fahrt auf dem Fahrrad zum Hauptbahnhof, wo sich die Postfiliale nebst Packstation in unmittelbarer Nähe des riesigen Klotz von Polizeirevier befand, zückte ich rasch meine Packstationskarte, gab den Code ein, öffnete das Fach per Berührung des Touchscreen und hielt schließlich das unscheinbar wirkende, mausgraue Päckchen von Amazon in den Händen.

Die wirklichen Probleme begannen erst zu Hause, doch zuvor noch einige Worte zum Inhalt.

Das Päckchen leistete nicht viel Widerstand, sodass das lang erwartete Spiel endlich vor mir lag: die N7 Collectors Edition von Mass Effect 3, die ich mir bei Amazon gute 75 Euro hatte kosten lassen, in der Hoffnung,



dass Biowares neuester Streich nebst Beigaben seinen Preis auch wert ist. Die Pappbox, welche das Spiel nebst Dreingaben enthielt, sah jedenfalls schon mal edel aus. Ganz in schwarz gehalten mit einem hervorstechenden, metallisch Silber und Rot schimmernden N7 Logo, auf der Rückseite die obligatorischen Informationen über Inhalt und Systemvoraussetzungen. Bereits hier gibt es allerdings den ersten Wermutstropfen. Das ebenso unvermeidliche USK Logo, das seit einigen Jahren sowohl auf Software als auch DVDs gesetzlich vorgegeben ist, wurde nicht etwa aufgeklebt sondern aufgedruckt. Also ehrlich EA, da bezahlt man soviel Geld für die CE von Mass Effect 3 und es war noch nicht einmal möglich, den ab 16 Flatschen als abziehbaren Aufkleber zu produzieren?

Das es auch anders geht zeigen ausgerechnet die Xbox- und PSP-Variante von Mass Effect 3, denn hier gibt es erfreulicherweise, wie schon seit einiger Zeit bei Filmen auf DVD und Blue-Ray auch, ein USK Wendecover, welches das unansehnliche Logo dorthin verbannt, wo es meiner Meinung nach auch hingehört: aus den Augen und auf nimmer wiedersehen.

Die beiden Spiel-DVDs stecken in einer sehr schön gestalteten, schwarzen Steelbox, die auf der Vorderseite den schussbereiten Male Shepard mit aktivierter Omniblade zeigt, während



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 29 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

auf der Rückseite sein weibliches Pendant in derselben Pose zu sehen ist. Dem Steelbook liegen noch der Aktivierungscode und der Code für die CE eigenen Bonusinhalte bei, die automatisch nach Installation des Spieles durch Origin heruntergeladen werden. Dazu gehören:

- der digitale Soundtrack zu Mass Effect 3
- ein Mechhund-Gefährte auf der Normandy
- ein Pack mit alternativ-Outfits für Shepard Gruppenmitglieder
- ein N7-Kapuzenpulli für Commander Shepard
- ein Elite-N7-Präzisionsgewehr, -Schrotflinte, -MP und -Pistole
- eine Bonus-Mission nebst Charakter

Soweit die digitalen Boni. Es gibt jedoch noch einige handfeste Dreingaben, die sich in einer weiteren Papphülle neben dem Steelbook verbergen. Gleich beim Öffnen fällt mir der Stoffaufnäher entgegen, der das bekannte N7 Logo darstellt. Anders, als die Bezeichnung Stoffaufnäher jedoch vermuten lässt, ist dieser mitnichten zur Verwendung mit Nadel und Faden gedacht. Auf der Rückseite befindet sich nämlich Klettgewebe. Wer also noch eine alte Bundeswehrjacke, oder eine andere Uniformjacke besitzt, auf der ein solcher Klettverschluss vorhanden ist, darf sich ab jetzt ein wenig wie Commander Shepard fühlen.

Das siebzig-seitige Artbook ist informativ und aufwendig umgesetzt. Viele Artworks und Konzeptzeichnungen lassen einen tiefer in das Mass Effect Universum eintauchen, auch wenn die Begleittexte leider nur auf Englisch vorhanden sind. Dies trifft auch auf den Limited Edition Comic zu, der Aria, die geschäftstüchtige Asari von Omega, im Kampf gegen eine neue Bedrohung durch Reapertechnologie zeigt. Hervorragende Zeichnungen versüßen einem für einige Minuten den Tag, bis das

unerwartete „to be continued“ auf der vorletzten Seite erscheint. Hatte ich wirklich gedacht, dass mir Bioware und EA tatsächlich ein vollständiges Comic in die CE legen würden? Eigentlich schon, da tröstet mich die Information auf der nächsten Seite, dass ich die großartige Geschichte vollständig in der Graphic Novel „Invasion“ käuflich erwerben kann, nicht im Geringsten. Ich fühle mich im Gegenteil ein wenig verarscht.

Der letzte Bonus ist eine Lithografie, welche die neue Allianz Normandy vor kämpferischem Hintergrund darstellt. Ich weiß nicht, was ich mir beim Bestellen unter einer Lithografie vorgestellt hatte, doch bestimmt etwas Größeres und Imposanteres, als dieses bedruckte Stück Pappe in Postkartenformat. Ohne Scherz, ich habe tatsächlich auf der Rückseite die Linien für die Adresse und das markierte Areal für die 45 Cent Briefmarke gesucht. Vielleicht hätte EA besser eine Art holographische Karte beigelegt, ähnlich wie sie bei jedem silbernen Perry Rhodan Band schon seit Jahren üblich sind.

Soviel zum Umfang der N7 CE von Mass Effect 3.

Zurück zu den Geburtswehen.

PC eingeschaltet, hochfahren abwarten, DVD 1 von ME 3 eingelegt und wieder abwarten. Als erstes möchte sich ein Programm namens Origin installieren, wie sich der ehemalige Download Manager von EA jetzt schimpft, was ich zähneknirschend akzeptiere. Von EA als Alternative zu Steam programmiert hatte sich Origin schon zu Beginn keinen guten Ruf erworben; stand es doch in Verdacht, die Festplatten des PC eigenständig zu scannen und installierte Produkte von EA auf die Gültigkeit der Lizenzrechte zu überprüfen. Zudem sollten laut EA Informationen zu Software, Hardware und Medien auf dem PC gesammelt werden, angeblich um die Anwendungen stets aktuell halten zu können. Die wirkliche Intention dürfte jedoch gewesen sein, technische und





WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 30 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

verwandte Informationen über den Computer und seinen Nutzer zu sammeln, zu speichern, an andere Partner zu übertragen und firmenintern zu nutzen. Wer diese Daten außer EA und seinen unbekanntem Partnern noch zu sehen bekommen würde, blieb jedoch weitestgehend im Dunkeln. Nicht nur aufgrund des massenhaften Aufschreis der Gamer-Community änderte EA seinen Origin Lizenzvertrag bereits einige Wochen nach der Veröffentlichung von Battlefield 3, bevor die ersten Klagen von Verbraucherschutz und Datenschutzbeauftragten eintreffen konnten, denn dieser Lizenzvertrag verstieß in seiner ursprünglichen Form gegen etliche Datenschutz- und Verbraucherrechte. Ein gewisses Unbehagen jedoch besteht immer noch. Nachdem sich Origin erfolgreich installiert und upgedatet hat – mit einem vorhanden EA Konto ist eine Neuregistrierung bei Origin zum Glück nicht nötig – erkennt das Programm meine Mass Effect 3 DVD und beginnt den Download von der Disc. Bis zum Stand von 43 % läuft auch alles wunderbar. Eine Nachricht poppt auf: Bitte DVD 2 einlegen. Gemacht, getan, auf ok gedrückt, doch der Hinweis erscheint wieder und wieder, so oft, wie man ihn auch weg drückt, während der Download munter weiter läuft. Gut, dann lass ich dieses nervige Fenster eben in Ruhe.

Lieber sehe ich mir währenddessen Origin etwas näher an. Origin Beta. So so, naja. Neben dem Mass Effect 3 Feld, in dem der Download der Daten von der DVD in Prozent angezeigt wird, erkenne ich zwei weitere Felder: eins für die Sims 3 und ein weiteres für Dragon Age 2. Im Infobild zu den Spielen erfahre ich, dass ich Dragon Age 2 am 11. März 2011 gekauft habe. Aha, interessant. Kommt ungefähr hin. Die Sims 3 besitze ich hingegen schon seit einigen Jahren, doch hier belehrt mich das Infobild, ich hätte es am 20. Januar 2012 käuflich erworben. Wie bitte? Ich glaube ich sollte dringend meine Kontoauszüge überprüfen,

nicht dass jemand in meinem Namen Spiele kauft. Zugegeben, Geschmack hätte derjenige zumindest. Zurück zur Installation.

Endlich nähert sich die Installation ihrem Ende, doch beim Stand von 99 % und einer Restzeit von 00:00:05 stockt der Download. Es tut sich rein gar nichts mehr, das Spiel ist kurz vor der Zielflagge verreckt. Verdamm!

Was ist zu tun?

Ich beende die Installation und versuche es erneut. Die DVD wird nicht erkannt bzw. Autorun startet nicht. Gut, dann eben auf die harte Tour. Mass Effect 3 deinstallieren bzw. löschen und noch mal von vorn. DVD rein, Origin beginnt mit dem Download, doch nicht etwa von der DVD. Nein, diesmal lädt er direkt aus dem Netz, über 4 Stunden soll der ganze Spaß jetzt dauern. Sagt mal, spinnt ihr? Inzwischen beträgt die Zeit für den Download über fünf Stunden. Ich merke, wie es in meinem Inneren zu rumoren beginnt und mein Blutdruck steigt. Wozu habe ich hier die zwei DVDs liegen, wenn das dämliche Programm jetzt das ganze Spiel aus dem Netz zieht? Habt ihr noch alle Kondensatoren auf der Platine? Meine Augenlider beginnen nervös zu zucken, als sich die Dauer des Download der sechs Stunden Marke bedrohlich nähert, im letzten Moment allerdings wieder auf 05:45:07 herunter sackt, gerade noch rechtzeitig, bevor das nervöse Zucken meines Lids zum ausgewachsenen Tick mutieren kann.

Erneuter Abbruch. Alle Daten von ME 3 von der Platte geputzt und zusätzlich Origin deinstalliert. Anschließend DVD wieder eingelegt, Autorun abgewartet, Origin wieder installiert und upgedatet und die Installation läuft wieder. Diesmal zum Glück als Download von der Disc. 43 %. Bitte DVD 2 einlegen. Hier hast du sie! Jetzt drücke ich nicht auf ok und, oh Wunder, das Hinweisfenster verschwindet von selbst und





WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 31 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

die Installation verläuft ohne weitere Probleme bis zu ihrem Ende. Jetzt gebe ich meine Vorbestellercodes ein, von denen mir einer von Amazon per email geschickt wurde. Origin lädt inzwischen alle Bonusinhalte herunter. Sicherheitshalber stoppe ich alle Downloads bis auf einen, warte ab, bis dieser vollständig ist und gebe dann den nächsten frei. Dann endlich ist es vorbei. Nach gut zwei Stunden – gefühlte fünf - sind die Geburtswehen endlich vorüber. Jetzt kann ich Mass Effect 3 starten und schauen, ob Biowares jüngstes Baby so geworden ist, wie es sich viele Spieler gewünscht und erhofft haben, oder ob noch einige Wochen Brutkasten notwendig sind, bis es die notwendige Reife erlangt hat. Als begeisterter Fan der Mass Effect Reihe habe ich natürlich die ersten beiden Teile auch gespielt und meinen jeweiligen Spielstand von Mass Effect 1 in Mass Effect 2 importiert. Letzteres habe ich erst vor kurzem noch einmal durchgespielt, um einen adäquaten Commander Shepard für den dritten Teil zu haben, denn auch diesmal kann man den letzten Spielstand inklusive des Hauptprotagonisten und all seiner in Mass Effect 2 getroffenen Entscheidungen wieder importieren. Diesmal sollen die Entscheidungen meines Shepards große Auswirkungen auf den Verlauf des Spiels haben. Ich bin mal gespannt.



Meinen Commander Ezio Shepard erkenne ich sofort wieder. Er sieht sogar noch besser aus als im zweiten Teil, was auch daran liegt, dass Bioware sich mit den Gesichtstexturen im Spiel große Mühe gegeben hat. Sie wirken sehr organisch, auch wenn es manchmal an der Lippensynchronität etwas hapert. Bei hohen Details und Licht scheinen sogar die Kleidungstexturen einen Tick besser auszusehen als noch im Teil davor. Auch die übrigen Texturen wissen zu gefallen, doch mich reißt die Handlung zu sehr mit, um zu penibel darauf zu achten, ob es irgendwo irgendwelche Polygonfehler zu entdecken gibt oder nicht. Mir zumindest ist nichts Gravierendes in dieser Richtung aufgefallen. Manch anderem Spieler mag bestimmt das eine oder andere Detail in Sachen Graphik unangenehm aufstoßen, doch in meinen Augen passt alles zusammen. Ich fühle mich wieder daheim im Mass Effect Universum und lasse mich ganz von der Handlung gefangen nehmen, die mich zu Beginn doch ziemlich an der Hand mit sich schleift. Eigenständige Handlungen sind noch Mangelware, wengleich ich in den Dialogen die Wahl habe, was ich antworten möchte. Es wirkt ein wenig wie eine Mischung aus interaktiven Film und einigen Sequenzen, in denen ich auch mal stehen bleiben kann, um den Schauplatz bewundern zu können, auch wenn sich die frisch eingetroffenen Reaper alle Mühe geben, um mir diesen Spaß rasch zu verderben, indem sie alles zu zerstören beginnen. Das Sightseeing auf der Erde hatte ich mir wirklich ein klein wenig anders vorgestellt. Der Spielverlauf dürfte jedem, der die Demo gespielt hat, bekannt sein. Um gleich eine Frage vorweg zu klären: nein, der gute Anderson wackelt noch immer o-beinig über die Dächer, doch diese etwas irritierende Animation kann ich gut verschmerzen. Auf die zweidimensionalen Flüchtlingsklone habe ich allerdings nicht geachtet. Vielleicht werde ich beim zweiten Durchlauf etwas genauer hinsehen. Obwohl ich noch weit davon entfernt bin, das Spiel komplett



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 32 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

durchgespielt zu haben, habe ich jetzt tatsächlich schon die ersten sechseinhalb Stunden hinter mich gebracht, auch wenn sich mir der Eindruck aufdrängt, ich hätte gerade erst begonnen. Zeit für ein erstes Fazit.

Mass Effect 3 spielt sich vertraut, auch wenn Bioware einige Änderungen vorgenommen hat. So gibt es wieder mehr Rollenspielelemente, wie zum Beispiel ein erweitertes Fähigkeitsmenü, in dem man seine Erfahrungspunkte nach belieben verteilen kann, oder dem Programm per automatischen Aufstieg die Entscheidung überlässt, wo die Punkte verteilt werden sollen. Die Ausrüstung der Waffen für jeden Einsatz ähnelt wieder seinem Pendant aus dem ersten Teil. In Geschäften der Citadel, die im Übrigen optisch überholt und räumlich massiv erweitert wurde, sowie an Bord der Normandy über eine Konsole in der Shuttlebuch können neue Rüstungen, Upgrades und alle anderen technischen, wie persönlichen Gegenstände gekauft werden. Die Liste der möglichen Einkäufe ist wesentlich länger als alle Forschungsupgrades des Vorgängers.

Also Achtung, ein Kaufrausch droht, der nur durch die Anzahl der zur Verfügung stehenden Credits begrenzt ist.

Die aus Mass Effect 2 bekannten Minispielchen wie das umgehen oder hacken von Konsolen, Türen und Pads gibt es nicht mehr. Die Türen öffnen sich selbständig, oder werden per Omnitool geöffnet, Pads kann man sogleich lesen und die notwendigen Credits stehen Commander Shepard auch sofort nach Einsatz des Omnitools zur Verfügung.

Ein neues Feature ist das veränderte Scannen von Planeten. Ging es im ersten Teil noch mühselig per Makko über Stock und Gebirge, so erfolgte dies im Nachfolger bequem per Mausklick vom Weltall aus- In Mass Effect 3 ändert sich hier einiges. Man kann die Planeten bereits in der Sternkartenansicht scannen, wenn man das jeweilige System angefloren hat. Eine Scanwelle erfasst die naheliegenden Planeten und

zeigt sofort an, auf welchem sich ein genaueres Scannen lohnt. Es werden keine Erze mehr gesucht und abgebaut. Minutenlanges abtasten per rechter Maustaste entfällt somit. Wird etwas interessantes auf einem Planeten entdeckt, fliegt man die Umlaufbahn an, scannt und folgt der weißen Linie bis zum Ursprungsort des Signals, wo man mit der linken Maustaste eine Sonde abfeuert und sein Bergungsgut an Bord der Normandy bringt. In einigen Systemen funktioniert das problemlos, doch in Systemen, in denen bereits die ersten Reaper aufgetaucht sind, ist das Scannen etwas schwieriger. Jede Welle von Scans wird nämlich von den Reapern wahrgenommen und bei einer gewissen Aufmerksamkeitsstufe, symbolisiert durch einen sich füllenden Balken, tauchen oft mehrere Reaper auf, denen man nur durch Flucht durch ein Massenportal oder das rasche Verlassen des Systems entkommen kann. Ein nettes Ausweichspiel für zwischendurch.





WITCHERS NEWS

01.04.2012

SEITE 33 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



Kämpfe laufen wie im zweiten Teil flüssig und dynamisch ab. Die Gegner scheinen mir etwas intelligenter geworden zu sein. Sie suchen häufiger Deckung und sind nicht selten harte Brocken, besonders die Husks und ihre erweiterten Verwandten. Reichte es im Vorgänger noch aus, den anstürmenden Husks die Beine wegzuschießen, um ihren Vormarsch zu stoppen, so vertragen sie im dritten Ableger eine ganze Menge mehr an Munition, bis sie endlich zu Boden gehen. Die Cerberus Agenten erweisen sich nun als ebenbürtige Gegner, die mit transportablen Geschützstationen und übergroßen Mechs die Pläne des Illusive Man, der noch vor einem halben Jahr unser Freund war und sich aus noch ungeklärten Gründen nun gegen Shepard stellt, zu verwirklichen. Bioware hat auch das Design der Kampfzonen ein wenig verändert. In den Vorgängern kam man an eine Stelle, an der Barrikaden und ähnliche Hindernisse geradezu dazu einluden, dahinter in Deckung zu gehen, da man, so sicher wie das Amen in der Kirche, gleich auf einen nicht unbeträchtlichen Trupp Feinde stoßen würde.

Auch im dritten Teil gibt es noch Barrikaden, doch inzwischen kann man auch andere Teile des Geländes als Schutz nutzen, wie Felsen, kleinere Vorsprünge und jeden anderen Ort, an dem Shepard freiwillig in die Knie geht. Neu sind auch Leitern, die oft dazu genutzt werden können, um von einem erhöhten Terrain aus unter einem agierende Feinde ins Visier nehmen zu können und sie gezielt auszuschalten.

Bleiben nur noch die Story und Commander Shepards Begleiter, zu denen, neben etlichen alten Bekannten, auch einige neue Gesichter hinzu gestoßen sind. Da wäre zum einen James Vega, ein stiernackiger Marine der Allianzstreitkräfte, der seinen Körper für seine beste Waffe hält und diese dementsprechend trainiert. Er scheint einen hispanischen Hintergrund zu haben, zumindest flucht er im Spiel oft genug auf Spanisch, was sehr erfrischend wirkt.



Ein anderer Neuzugang ist Lieutenant Steve Cortez, der Shuttlepilot der neuen Normandy, der nebenbei auch noch Reparaturen durchführt und sich um den Nachschub aller Güter kümmert, die Shepard und die Normandy brauchen. Er war auf Ferris Fields, als die Kollektoren die Kolonie angriffen und die Kolonisten entführten, darunter auch seinen Ehemann. Cortez ist der erste rein schwule Charakter im Mass Effect Universum und ein möglicher Partner für den Male Shepard.

Ein besonderer neuer Charakter an Bord der Normandy ist der KI Körper von EDI, der künstlichen Intelligenz der Normandy, die noch von Cerberus entwickelt wurde. Sehr zur Freude von Jeff „Joker“ Moreau, der sich schon bald seiner Gefühle für EDIs neuen Körper kaum erwehren kann.

Wer ansonsten noch einen Auftritt in Mass Effect 3 hat, wird dadurch bestimmt, welche Entscheidungen man in Mass Effect 1 und 2 getroffen und wer am Ende der Selbstmordmission von Teil 2 überlebt hat. Beim



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 34 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

derzeitigen Stand der Dinge werde ich wohl Miranda Lawson und Zaeed definitiv nicht wiedersehen. Ansonsten lasse ich mich gerne überraschen. Trotz meiner sechseinhalb Stunden habe ich nicht das Gefühl, bereits viel von der Story gesehen zu haben. Mein Logbuch ist voll mit Nebenquests und es lohnt sich, auch abseits der Hauptmissionen genauer hinzuschauen, denn überall offenbaren sich kleinere Entscheidungen, die im nachhinein das Kräfteverhältnis zwischen der Allianz der Universumsvölker und den Reapern entscheidend beeinflussen können und sei es nur, wenn es darum geht, ob sich Shepard für die Flüchtlingsfamilie eines Mannes auf der Citadel einsetzt oder nicht. Noch viele Stunden Spielspaß liegen vor mir und ich fühle mich bereits jetzt bestens unterhalten. Sollte sich Bioware nicht noch storytechnisch grobe Schnitzer leisten, kann ich jetzt schon sagen, dass Mass Effect 3 ein würdiger Abschluss der Mass Effect Trilogie ist.

Ich werde mal rasch an Bord der Normandy zurückkehren, denn eines interessiert mich ungemein: ob es zwischen Joker und EDI richtig funkt oder nicht. Ich höre schon die Glasknochen splintern, während EDI sich tausendmal entschuldigt und Joker leise murmelt: „Keine Angst, Baby, das war es wert...“



Nachtrag vom 13.03.2012 und 17.03.2012

Dieser Nachtrag enthält SPOILER zum Ende von Mass Effect 3- Wer das Ende selbst erleben will, sollte folgenden Text NICHT lesen!!!

Et Tu, Bioware? (Auch du, Bioware?)

Manchmal ist es wichtig, den Tag nicht vor dem Abend zu loben, da man nie weiß, was einen bis dahin noch erwartet. Ebenso erging es mir mit Mass Effect 3. Gestern Abend habe ich die letzten Szenen dieses Spieles hinter mich gebracht und saß eine ganze Weile wie betäubt vor dem Computer und fühlte eine innere Leere in mir, die sich allmählich mit ungläubigen Entsetzen und heißer Wut zu füllen begann.

In meinem ersten Fazit hatte ich noch angemerkt, dass Mass Effect 3, sollte sich Bioware nicht noch storytechnisch grobe Schnitzer leisten, ein würdiger Abschluss der Mass Effect Trilogie sei. Diesen Eindruck muss ich allerdings an dieser Stelle revidieren, denn obwohl Mass Effect 3 ein tolles Spiel ist, das mich zu 95% gut bis ausgezeichnet unterhalten hat, so haben die restlichen 5% mich nicht nur enttäuscht, sondern die ganze Mass Effect Reihe aus meiner Sicht ad absurdum geführt.

Bioware, du hast es nicht nur geschafft, das Spiel mit den letzten fünf bis zehn Minuten vollkommen zu ruinieren, nein, auch weltweit einen bis dahin noch nie da gewesenen Shitstorm anzustoßen, der seinesgleichen sucht. Es wundert mich, dass der wütende Mob nicht mit Fackeln und Mistgabeln vor eurem Hauptsitz steht, was wahrscheinlich daran liegt, dass sie sich nicht entscheiden können, ob sie nun Bioware oder doch lieber zuerst The Great Devil EA abfackeln sollen, denen der Hauptteil der Spieler die Schuld an einem desaströsen, von Plot-Holes geplagtes und in den Augen von über 90% der Spieler vollkommen unwürdiges Finale einer außergewöhnlichen Trilogie geben.



01.04.2012

WITCHERS NEWS

SEITE 35 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



Doch erst einmal Back to the Roots. Worum geht es eigentlich? Um das Ende von Mass Effect 3. Folgendes war bislang passiert: die Erde wurde von Reapern angegriffen, unser Held Shepard losgeschickt, um die Völker der Galaxie, die ebenfalls eine Invasion erlebten, zu vereinen und die Bedrohung durch diese synthetische Rasse abzuwehren, die alle 50.000 Jahre auftaucht, um alles organische Leben zu vernichten. Pläne für eine Waffe, den Tiegel, wurden gefunden und alle arbeiteten fieberhaft daran, diese zu vollenden, bevor die Reaper ihr grausiges Werk vollenden können. Zuletzt stellt sich heraus, dass das einzige Teil, welches zur Vollendung der Waffe fehlt, ein Katalysator ist. Und dieser Katalysator stellt sich zum Schluss als die altbekannte Citadel heraus. Bevor die Allianzgruppen die Citadel allerdings sichern können, haben die Reaper die Weltraumstation schon besetzt und sie von ihrem ursprünglichen Ort ins Solsystem verschleppt, wo die Station geschlossen wird und als Auffangbecken für die unzähligen Menschen dient, die für den Bau eines neuen Reapers verflüssigt werden. Wie war das möglich? Der Unbekannte, oder auch TIM genannte (The Illusive Man) hatte als Chef des Cerberus Netzwerks mit den Reapern zusammengearbeitet in der irrigen Annahme, die Reaper würden die Menschen für ihre Hilfe bei der Ernte der intelligenten Organischen verschonen. Er war es auch, der den Allianzplan, die Citadel mit dem Tiegel zu verbinden, um die Reaper zu schlagen, an seine vermeintlichen Verbündeten weitergab und somit Shepard und seine Verbündeten dazu zwang, zur letzten Schlacht auf die Erde zurück zu kehren und die Citadel zu befreien, um das Ziel, nämlich die Reaper endgültig zu besiegen, doch noch erreichen zu können. Der Showdown beginnt in London, denn die Reaper haben die gut bewachte Citadel direkt über der Stadt positioniert, von wo sie nur über einen Energiestrahle zu erreichen ist. Dieser ist nun das Ziel von Shepard und seinen Kameraden. Es gilt, das hart umkämpfte London zu durchqueren, etliche Angriffe durch Husks, Destroyer und Banshees zu



überleben und schließlich einen Reaper zu zerstören, der direkt vor dem Energiestrahle die Stellung hält und dadurch jedem die einzige Zugangsmöglichkeit zur Citadel verwehrt. Kaum ist jedoch dieser ausgeschaltet, taucht ein neuer auf. Die Zeit wird knapp. Mit seinen beiden Teammates und einer Tankflotte stürmt Shepard auf den Strahl zu, unter ständigem Beschuss des Reaper. Letztendlich wird er getroffen und stürzt zu Boden.

Bis hierhin: so weit, so gut. Ab jetzt wird es allerdings in den Augen vieler unglaublich.

Shepard erwacht, mit zerstörter Rüstung und einigen fiesen Schrammen und Wunden, die ihm nur ein Humpeln erlauben. Außer ihm scheint keiner aus der Angriffswelle überlebt zu haben. Quälend langsam und mit einer Waffe in der Hand machen wir uns auf den Weg zum Strahl, setzen noch einen Feind außer Gefecht und erreichen endlich den Strahl, der uns zur Citadel katapultiert. Oben angekommen, finden wir uns in einem langen Gang wieder, in dem sich an den Seiten menschliche Leichen Stapeln. Dann ein Funkspruch. Anderson lebt und ist Shepard gefolgt. Auch er hat es auf die Citadel geschafft, ist allerdings an einer ganz anderen Stelle als Shepard wieder materialisiert. Shepard quält sich durch den Gang und der einzige mögliche Weg führt zu einer Plattform, auf der Anderson eine Konsole entdeckt hat und schon auf Shepard wartet. Sie sind allerdings nicht allein. Der Unbekannte taucht auf und schafft es mühelos, Anderson und Shepard zu kontrollieren, was graphisch durch schwarze Schlieren, die in der Luft umher wehen, illustriert wird. Shepard versucht den Unbekannten, der im Gesicht sichtbare Zeichen von Reapertechnologie trägt, von seiner offensichtlichen Indoktrination durch seinen vermeintlichen Verbündeten zu überzeugen. Der Unbekannte zwingt Shepard dazu, auf Anderson zu schießen und droht schließlich damit, den Admiral selbst zu erschießen. Im letzten Augenblick gelingt es dem Commander dem



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 36 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

allmählich zweifelnden Unbekannten eine Kugel zu verpassen.

Anderson stirbt mit den Worten auf den Lippen: „Gut gemacht, mein Sohn, ich bin stolz auf dich“.

Es gibt allerdings ein Problem. Der Tiegel, die ultimative Waffe gegen die Reaper, feuert nicht. Shepard, der auch stark verwundet ist, versucht das Kontrollpult zu erreichen, schafft es jedoch nicht. Er wird stattdessen mit einer Plattform auf eine höhere Ebene transportiert, wo schon jemand auf ihn wartet. Ein Wesen aus Energie, das von den meisten Spielern nur als Ghostchild bezeichnet wird und zufällig die Form des Kindes aufweist, welches Shepard bei seiner Flucht von der Erde hatte sterben sehen und das hinterher in seinen Alpträumen auftauchte. Dieses Ghostchild erklärt ihm, dass der Tiegel nicht feuern kann, weil er die Citadel ist. Das Kind gehörte anscheinend zu einer Rasse, die einst von Synthetics, die sie selbst geschaffen hatten, vernichtet wurden. Er kontrolliert die Reaper und sorgt dafür, dass sie alle 50.000 Jahre auftauchen, um alles organische Leben abzuernten und in Form von neuen Reapern zu konservieren, damit sie nicht eines Tages dasselbe Schicksal teilen, nämlich von selbst geschaffenen KIs vernichtet zu werden. ER lässt Shepard nun die Wahl, wie alles enden soll. Shepard kann

a) die Reaper kontrollieren, stoppt so aber nicht endgültig den Erntezyklus, sondern beendet nur den jetzigen. Er selbst wird zum Reaper und stirbt letztendlich.

b) eine Synthese zwischen organischen und synthetischen Wesen initiieren. Dazu muss er sich in den Reaperstrahl werfen, der ihn zersetzt und sein Wesen zu einer neuen DNA umwandelt, mit der alle infiziert und somit halb synthetisch, halb organisch werden. Der Zyklus ist damit durchbrochen, aber Shepard stirbt.

c) die Reaper vernichten und mit ihnen alles Synthetische. Der Zyklus ist gebrochen, die Reaper, aber auch EDI und die Gefh hören auf zu existieren. Shepard überlebt unter bestimmten Voraussetzungen. Man sieht in einer kurzen Sequenz eine zerstörte Panzerung unter Trümmern und eine N7 Hundemarke auf einem Brustkorb, der sich kurz hebt.

Der Abspann aller drei Varianten unterscheidet sich nur minimal durch den Einsatz unterschiedlicher Farben. Am Ende crasht die Normandy immer auf einem erdähnlichen Planeten und je nachdem, wie Shepard sich entschieden hat, steigen unterschiedliche Personen aus dem gestrandeten Raumschiff. Bei der Synthese Joker, EDI und Shepard's Love Interest (wobei man anhand gold-grüner Schaltkreise an Jokers Körper die Auswirkungen der Synthese gut beobachten kann), in den beiden anderen Varianten immer Joker und zwei andere Kameraden, im Fall der Zerstörung der Reaper jedoch nie zusammen mit EDI. Dann Credits und eine kurze Szene, in der zwei Personen in weiter Zukunft über die Ereignisse sprechen, anscheinend ein Großvater mit seinem Enkel, der begierig ist, noch eine Geschichte von Shepard zu hören und fragt, ob es damals wirklich so gewesen ist.

Das war in groben Zügen das Ende. Ein Ende, das nicht nur ratlos macht, sondern wütend und nicht nur mich maßlos enttäuscht. Wer sind die beiden Personen aus dem Abspann? Waren die ganzen drei Mass Effect Teile etwa nur eine Gute-Nacht-Geschichte, die ein Großvater seinem Enkel erzählt hat, dazu noch mit der Einschränkung, dass einiges noch ein wenig anders gewesen ist, als der Großvater dem Enkel berichtet hat? Es bleiben viele Fragen offen, die eigentlich zum Abschluss der Trilogie geklärt werden sollten. Stattdessen tauchen neue Fragen auf, die ein würdiges Ende der Trilogie verhindern. Besonders übel stößt die Tatsache auf, dass man nicht erfährt, was aus





den ganzen anderen Kameraden geworden ist. Was geschah mit Tali, Garrus, Wrex, Samantha und all den anderen? Warum tauchen aus der abgestürzten Normandy plötzlich Personen auf, die zuvor auf der Erde noch mit Shepard auf den Strahl zu gerannt sind und anscheinend nicht überlebten? Wieso flieht Joker mit der Normandy? Wollte er sich nicht den kämpfenden Luftgruppen anschließen?



Am schlimmsten jedoch sind die Plot-Holes und Logiklöcher. Als Shepard schwer verletzt erwacht, scheint er der einzige auf dem Feld zu sein, der überlebt hat. An Bord der Citadel jedoch erfährt er, dass es auch Anderson geschafft hat. Aber wie? Anderson soll nach eigener Aussage Shepard gefolgt sein. Warum ist er dann als erstes bei der Konsole? Welchen Weg hat er dahin genommen? Aus Shepards Sicht gibt es nur einen Weg zur Plattform, nämlich den seinen. Auch auf der Plattform selbst sieht man keinen anderen Zugang, als den, den unser Held genommen hat. Die Begegnung mit dem Unbekannten ist noch glaubwürdig realisiert, wenn man sein plötzliches aus dem Nichts

auftauchen mit der Benutzung von Phantom-Technologie erklärt. Die Szene mit dem Ghostschild jedoch zerstört den Mass Effect Mythos endgültig. Es hat also die Reaper geschaffen, eine synthetische Rasse, um in regelmäßigen Abständen alles organische Leben zu vernichten – auch wenn er es als konservieren bezeichnet -, damit das organische Leben nicht von synthetischem vernichtet wird?

Was ist das für eine Logik?

Wir töten euch durch Maschinen, damit ihr nicht eines Tages von euren eigenen Maschinen getötet werdet? Nun, zumindest das Ergebnis ist immer dasselbe: man ist tot. Was für ein Schwachsinn! Mit solch einer Begründung und solch einem Ende wäre man bei jedem Drehbuchseminar nicht nur ausgelacht, sondern gleich hochkantig aus dem Kurs geworfen worden. Hätte nicht irgendjemand den Autoren beim letzten Teil die Joints wegnehmen können? Oder zumindest für bessere Ware = besseres Ende sorgen können?

Dazu kommen noch die unzähligen Versprechen, die Bioware gemacht und letztlich nicht eingehalten hat. Unzählige Enden, resultierend aus unseren in drei Spielen getroffenen Entscheidungen sollte es geben. Was davon blieb? Drei Wahlmöglichkeiten, die im Endeffekt durch minimale Abweichungen immer dasselbe zeigten. Abhängig von den im Spiel gesammelten War Assets gab es 16, sich geringfügig unterscheidende Enden; in einigen Fällen wurde die Erde zerstört, mal überlebte bei entsprechender Spielweise Admiral Anderson, die Reaper werden zerstört, dann wieder nicht etc.

Hier einige der Versprechungen bzw. Statements, die von, teilweise leitenden Bioware-Mitarbeitern im Vorfeld getätigt und nicht eingehalten wurden:





WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 38 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

“I’m always leery of saying there are 'optimal' endings, because I think one of the things we do try to do is make different endings that are optimal for different people “

Ich bin immer misstrauisch zu sagen, es gibt "optimale" Enden, denn ich denke, eines der Dinge, die wir zu tun versuchen, ist verschiedene Enden zu machen, die optimal für verschiedene Menschen sind

Interview with Mike Gamble (Associate Producer)
<http://www.computerandvideogames.com...issing-in-me2/>

Kein Mensch verlangt optimale Enden, aber Spieler, die über mehrere Jahre mit ihrem Commander Shepard mitgefiebert und gelitten haben, dürfen zu Recht mehr erwarten, als drei Enden, die sich kaum unterscheiden und in denen sich unser Held nahezu immer opfern muss. Warum nicht ein Happy-End? Shepard überlebt, zieht sich jedoch aus dem aktiven Dienst zurück und wird nicht mehr gesehen? Beim Helden von Kirkwall in Dragon Age 2 hattet ihr doch auch kein Problem damit, dass der irgendwie lieb gewonnene Protagonist der letzten Szene ohne ein weiteres Wort den Rücken kehrt und verschwindet. Wo ist das ultimate worse scenario abgeblieben: die Reaper gewinnen auf ganzer Linie? Sollte angeblich auch möglich sein. Dazu passt auch noch folgende Erklärung:

“There are many different endings. We wouldn’t do it any other way. How could you go through all three campaigns playing as your Shepard and then be forced into a bespoke ending that everyone gets? But I can’t say any more than that...”

Es gibt viele verschiedene Enden. Wir würden es nicht auf eine andere Weise tun wollen. Wie könnten Sie durch alle drei Teile gehen und Ihren eigenen Shepard spielen, wenn sie dann in ein maßgeschneidertes Ende gezwungen werden, dass jeder bekommt? Aber ich kann nicht mehr als dass sagen ...

Interview with Mike Gamble (Associate Producer)
<http://www.eurogamer.net/articles/20...e-people-angry>

Da hatte wohl jemand den Mund zu voll genommen.

“[The presence of the Rachni] has huge consequences in Mass Effect 3. Even just in the final battle with the Reapers.”

[Die Anwesenheit der Rachni] hat enorme Konsequenzen in Mass Effect 3. Auch gerade in der letzten Schlacht mit den Reapern.

Interview with Mac Walters (Lead Writer)
<http://business.financialpost.com/20...all-audiences/>

Schlechter Witz. Es macht keinerlei Unterschied, ob ich die Rachnikönigin in ME2 gerettet oder getötet habe, wenn das Volk der Rachni in ME3 ohnehin von den Reapern umgewandelt und kontrolliert wird. Ich habe am Ende keinerlei Einfluss der Rachni auf die entscheidende Schlacht um die Erde und gegen die Reaper gesehen. Viele meiner Entscheidungen bleiben am Ende ohne Berücksichtigung. Ich habe die Genophage geheilt – wozu? Ich half Legion gegen die Heretics, nur damit er mir im dritten Teil in den Rücken fällt und ich mich zwischen Quarianern und Geth entscheiden muss? Zu welchem Zweck





WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 39 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

habe ich die ganzen War Assets zum Schutz der Citadel gesammelt, wenn ihre Existenz nichts daran ändert, dass die Menschen und anderen Galaxievölker an Bord der Citadel sterben?

Und mein Love Interest? Ich habe mich in ME3 für Steve Cortez entschieden, den Shuttlepiloten der Normandy, der seinen Ehemann auf Ferris Fields an die Reaper verloren hat und nun auch noch Shepard verliert. Wie unsensibel ist das, Bioware? Die erste offizielle schwule Beziehung in einem Spiel und dann habt ihr nichts Besseres zu tun, als diesem armen Cortez am Ende das Herz vollständig auseinander zu reißen? Shame on you! Auch für alle, die eine heterosexuelle Beziehung gewählt haben, dürfte ein solches Ende nicht gerade erfreulich sein, trifft es sie doch genauso hart wie Cortez.

Interviewer: [Regarding the numerous possible endings of Mass Effect 2] "Is that same type of complexity built into the ending of Mass Effect 3?"
Hudson: "Yeah, and I'd say much more so, because we have the ability to build the endings out in a way that we don't have to worry about eventually tying them back together somewhere. This story arc is coming to an end with this game. That means the endings can be a lot more different. At this point we're taking into account so many decisions that you've made as a player and reflecting a lot of that stuff. It's not even in any way like the traditional game endings, where you can say how many endings there are or whether you got ending A, B, or C.....The endings have a lot more sophistication and variety in them."

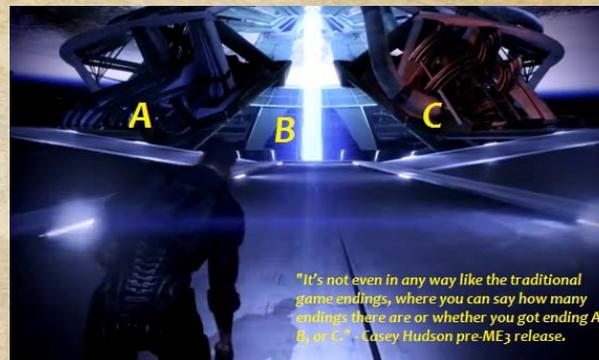
Interviewer: [Im Hinblick auf die zahlreichen möglichen Enden von Mass Effect 2] "Ist die gleiche Art von Komplexität im Ende von Mass Effect 3 eingebaut?"

Hudson: "Ja, und ich würde viel mehr sagen, weil wir die Fähigkeit besitzen, die Enden in einer Weise zu bauen, dass wir keine Angst davor

haben brauchen, sie schließlich irgendwo wieder zusammen binden zu müssen. Dieser Handlungsstrang kommt mit diesem Spiel zu einem Ende. Das bedeutet, dass die Enden sehr unterschiedlich sein können. An diesem Punkt werden wir unter Berücksichtigung so vieler Entscheidungen, die Sie als Spieler gemacht haben viel von dem reflektieren. Es ist nicht in irgendeiner Weise wie die traditionellen Spielenden, wo man sagen kann, wie viele Enden es gibt, oder ob du nur Ende A, B, oder C bekommst.... Die Enden werden viel mehr Raffinesse und Vielfalt haben. "

<http://www.gameinformer.com/b/featur...ostPageIndex=2>

Zu dieser Behauptung gibt es nur diese Antwort zu posten:



"It's not even in any way like the traditional game endings, where you can say how many endings there are or whether you got ending A, B, or C." - Casey Hudson pre-ME3 release.



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 40 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Big fail, Bioware.

Es gibt noch andere Zitate, die ich an dieser Stelle anbringen könnte, doch die würden den Umfang dieses ohnehin schon zu langen Artikels sprengen.

Gibt es noch Hoffnung?

Vielleicht. Im offiziellen Bioware Social Network wurde eine Fan-Umfrage gestartet, in der man seine Meinung zum Ende von Mass Effect 3 kundtun konnte. Die drei Möglichkeiten sind:

- a) **Endings suck, we want a brighter one.** (Die Enden sind sch..ße, wir wollen ein besseres)
- b) **Endings are fine, we just want the Normandy strand on Earth or somewhere near Shepard.** (Die Enden sind gut, wir wollen nur, dass die Normandy auf der Erde strandet oder irgendwo in der Nähe von Shepard)
- c) **Fine as it is.** (Gut wie es ist)

Das bisherige Ergebnis bis heute (17.03.2012 um kurz vor 09.00 Uhr) ist eindeutig: mittlerweile 91% (48851) stimmten für a), 7% (3527) für Antwort b) und lediglich 2% (1120), Antwort c), scheinen mit den Enden zu 100% zufrieden zu sein.

Es gibt allerdings Stimmen in den verschiedensten Foren, die bei 3,5 Millionen ausgelieferten Exemplaren die statistische Relevanz von gut 50.000 Stimmen gegen das von Bioware vorgesezte Ende bezweifeln. Wobei gerne die Regeln der Statistik außer Acht gelassen werden. In Deutschland sind zum Beispiel von 82 Millionen Menschen insgesamt über 61 Millionen wahlberechtigt. Bei den Umfragen zu den Wahlen,

die erstaunlich genau sind und nur marginal vom Endergebnis abweichen, werden nicht selten nur ca 1500 Personen befragt. Diese Zahl reicht schon aus, damit eine Umfrage repräsentativ ist, d.h. auf die Mehrheit der Bevölkerung hoch gerechnet werden kann. Und da versucht mir jemand zu erzählen, dass 50.000 unzufriedene Kunden (alle dazu noch aus dem Bioware eigenen Forum!) nicht repräsentativ für 3,5 Millionen potentielle Käufer sein sollen?

Wie wird es weiter gehen?

Angeblich plant Bioware einen DLC mit dem Namen „The Truth“, in dem man das Ende von Mass Effect 3 fortsetzen können soll, auch wenn man sich zur Zeit nicht all zu viel darunter vorstellen kann, außer man folgt der Theorie einiger Spieler, dass Shepard nie auf der Citadel war, sondern die letzten fünf Minuten lediglich den Versuch der Reaper darstellen, Shepard durch Indoktrination dazu zu bewegen, die Reaper nicht zu vernichten. In Wahrheit liegt Shepard ohnmächtig, vom Strahl des Reapers gestreift unter Trümmern auf der Erde, was auch seinen Atemzug erklären würde, den er im günstigsten Fall bei der Vernichtung der Reaper = Scheitern der Indoktrination tut. Einiges spricht dafür. Anderes dagegen.

Selbst wenn sich am Ende noch etwas am Ende tun sollte, so ist das PR Desaster für Bioware und EA aus meiner Sicht bereits katastrophal. Nicht abzusehen, wie sich die Spielermassen wütend erheben werden, sollte es sich tatsächlich als wahr herausstellen, dass Bioware und EA das richtige Ende zurückgehalten haben, um es als kostenpflichtigen DLC an den Spieler bringen zu können. Das wäre eine Taktik, die zumindest Bioware ruinieren würde, besonders in Hinsicht auf Dragon Age 3, das ja bereits in der Mache ist.

Die Macher von Mass Effect 3 halten sich übrigens auffallend mit Kommentaren zur allgemeinen Diskussion zurück. Lediglich einige kryptische Nachrichten über Twitter und andere Stellen sind zu





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 41 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

vernehmen, die allerdings die Spieler mehr verwirren als aufklären. Zurzeit ist nicht erkennbar, ob dies tatsächlich dezente Hinweise auf einen kommenden WOW-Effekt sein sollen, der alle zufrieden stellen wird, oder ob hier nur schlechte PR geleistet wird, um die Panik in den Zentralen von Bioware und EA zu verschleiern, die von dem massiven negativen Feedback der Spieler ausgelöst wurde. Wir werden es wahrscheinlich erst erfahren, wenn auch die Spieler in Asien ihre Meinung zu Mass Effect 3 abgeben können. ES würde mich nicht wundern, wenn es ähnlich vernichtend ausfallen würde wie in der übrigen Welt.

So bleibt mir als Schlusswort nur folgendes zu sagen:

**Fool me once, Bioware, shame on you, fool me twice, shame on me!
Einmal hast du mich reingelegt, Bioware, ein zweites Mal gelingt dir das nicht!**

(Dan)





WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 42 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



ANNO 1404 MOD-TOOL IAAM 2.01



Das lange warten hatte am 17. Februar 2012 endlich ein Ende. Der Modder S.D. hat die neue Version vom beliebten Anno 1404 Mod raus gebracht. Wer Anno 1404/ Add-on Venedig liebt, hat es mit dem IAAM Mod Tool 1.5 noch mehr geliebt. Doch die Version 2.01 verspricht mehr Liebe zum Detail.

Zur Vorgeschichte. Die Designer von Ubisoft haben zu Anno 1404 die zweite Fraktion an Siedler ins Spiel gebracht, den Orient. Er musste ziemlich gleichzeitig mit der nördlichen Fraktion begonnen werden, was natürlich den Schwierigkeitsgrad zur Beschaffung von Bedürfnissen erheblich schwieriger gestaltete. Doch die Designer haben eines vergessen, nämlich die detailverliebten Anno Fans. Schnell wurde klar, der Orient hat nicht ausreichend Monumente, wie der Okzident. Auch gab Ubisoft sehr schnell bekannt, es wird an keinem Patch gearbeitet, um den Missstand auszubessern.

Hier kommt die Modding Szene ins Spiel. Natürlich musste und wollte dies ausgebessert werden. So machte sich Modder S.D. frisch ans Werk und hat das Modding Tool IAAM 1.5 erschaffen. Die Fans waren begeistert. Endlich gab es im Orient auch einen ausreichend bestückten Hafen. Ein Handelszentrum, Land- und Wasserkaumauern verzierten den neuen, noch prachtvolleren Orient. Die Bedürfnisse wurden schon ab den ersten Siedlern angezogen, schnell wurde klar, hier wird ein Spieler

mehr herausgefordert.

Doch das sollte nicht alles sein. Mit IAAM 2.01 hat S.D. sich schon fast selbst übertroffen. Alles, was es im Okzident an Monumenten und Gebäuden gab, wird mit dem neuen Tool im Orient keine Grenzen gesetzt. Einen kleinen Einblick zu Vorfreude will ich euch hier darstellen. Getestet wurde, bis zur Fertigstellung der beiden großen Monumente der jeweiligen Fraktion, Dom und Moschee beim Add-on 1404 Venedig. Kurz zum technischen Unterschied der beiden Mods.

Das originale Spiel wird nicht angetastet, im ersten, wie auch im zweiten Patch. Es wird wieder auf eine Ordnerkopie gesetzt. Die Installation des Patches wurde vereinfacht. Wo ich beim ersten Mod Patch direkt mal bei S.D. ins Forum vorbei schauen musste, um mir Rat zu holen, entpuppte sich der Patch 2.1 als kinderleicht.

Ein wenig zum ersten Spieleindruck:

Wer auf Erfolge baut, wie im schweren Spiel so schnell wie möglich einen Kaiserdom und eine Sultansmoschee zu bauen, sollte sich dort erstmal etwas zurückstecken. Denn selbst ein erfahrener Anno Spieler merkt schnell, die Bedürfnisse müssen erstmal gestillt werden und zudem die Gegenspieler gut gewählt sein.

Ein neuer Charakter hat sich ebenfalls in Anno 1404 Venedig





WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 43 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

eingefunden. Giovanni Francois di Mercante, scheint der Bruder, oder Cousin von Giovanni di Mercante zu sein und zudem auch eine Spur empfindlicher. Bei den leichten KI hat sich die Piratenbraut Helena Carmen Flores hinzugesellt. Zu Anfang war das verehrte Empfinden mit Giovanni Francois di Mercante äußerst brenzlich. Somit entschied ich mich für einen zweiten Neuanfang, mit einem Handelsvertrag der KI um einen entspannteren Weg durch das alte, neue Anno zu nehmen.

Zu Beginn fiel gleich auf, dass die Gewürze nicht auffindbar waren. Das Bedürfnis wurde nach hinten geschoben und nur die gehobenen Adligen und nun auch die Gesandten verlangten nach den edlen Gewürzen. Daher war es zu Beginn nicht auffindbar, denn erst als Beraterin des Großwesirs schaltet sich der Anbau frei. Verwirrt war ich dann doch, als ich sehr früh den Auftrag bekam, für Giacomo Garibaldi Gewürze zu beschaffen. Doch dafür wurde auch gesorgt, in Form einer Anisfarm. Buchstäblich muss hier auf das Gold geachtet werden, denn die Farm liegt bei satten 5000 Goldstücken. Da stellte ich ziemlich schnell fest, alles, was sich Stück für Stück freischaltete, musste auch genau in Augenschein genommen werden.

Der neue Okzident

Im Okzident ersetzt die große Fischerei die kleine Fischerei und kann mehr Nahrung für die Bewohner erzeugen. Ein großes Handelszentrum zielt nun auch den Hafen im hohen Norden. Die Hafenmeisterei scheint beim Bau zwar einen sichtbar größeren Einflussbereich zu haben, leider kann aber nicht in den sichtbaren Bereich die Kaimauern ausgebaut werden, der Ausbau bleibt wie gehabt. Sehr interessant sind nun auch die Schulen. In der ersten Baustufe befindet sich ein Kloster, um das



Bedürfnis zu stillen. Es gibt 2 verschiedene Klöster, die auswählbar sind. Eines hat den gleichen Bauumriss wie die spätere Universität, somit muss nicht neuer Platz beschaffen, sondern nur das Gebäude ausgetauscht werden, um den Einflussbereich zu vergrößern. Ganz neu ist die Bauoption Zimmermanns- und Feuerwehrhaus in einem, zwar auch um einiges größer vom Umriss, doch der Einflussbereich ist bedeutend höher und somit hervorragend für die neue künftige Metropole. Das Bedürfnis nach Sicherheit beginnt auch sehr früh bei den Bürgern. Dieses ist mit einem Wachhaus zu stillen, das sich später zu einem Schulturm und abschließend zu einem Amtsgericht ausbauen lässt. Um die Siedlung abwechslungsreich zu gestalten, befinden sich nicht alle Häuser im Einflussbereich mancher Bedürfnisse. Wer immer mal ein Paar Häuser ohne Sicherheit hat, später passt ein kleines Amtsgericht überall hin. Doch es wird ein ganz neues Bedürfnis abverlangt, dass Bedürfnis nach Erholung. In Form eines Lustgartens kommt dieses Bauwerk daher, um die Bewohner noch glücklicher zu machen und die Stadt noch prunkvoller zu gestalten. Natürlich kommen auch diverse Lückenfüller daher. Diese werden mit den beiden Reiter Ziergebäude I und II auffindbar sein. Dort gibt es die unterschiedlichsten Gebäude, Statuen und Pflanzen, sogar die ganzen Felder der Farmen können zur Zierde gebaut werden, doch hier gilt, es kann nicht auf Farmen angewendet werden, kann somit keine Bedürfnisse erfüllen. Ebenfalls sind in den Ziergebäuden eine Eskimofischerei, Schneelandschaften, sowie Iglus auffindbar. Wer seine Karte auf die reale Welt trimmen will, kann hoch im Norden kleiner Inseln mit den neuen Nordpol Bauwerken bestücken. Die Errungenschaften beinhalten neue Funktionen: Tiefe Kohle-, Eisen-, Kupfer-, Goldminen, die mit Ruhm und der richtigen Anzahl an Patriziern und Adligen freigeschaltet werden können. Für Eisenerz gibt es die Erzschmelze II.



THE WITCHER

WITCHERS NEWS

01.04.2012

Seite 44 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



Oben mittig befindet sich mit grünem Dach, die Universität. Darunter das Theater, darunter das Amtsgericht. Links daneben, befindet sich das neue Feuerwehr/Zimmermannshaus.



Links im Hafen ist das neue nordische Handelszentrum.



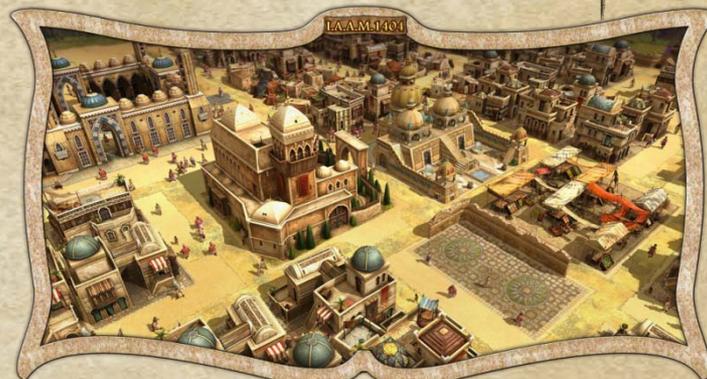
Eisenschmelze II und oben eine tiefe Kohlemine.



In der Mitte die große Fischerei mit großen Schiff.



Links ein Wehrturm, die Assassinenfestung und die orientalische Festung. Umgeben von Stadtmauer mit Torhaus und unten rechts ist eine Mauerbrücke..



In der Mitte befindet sich die Akademie und daneben der Palast der Vier Winde. Vor dem Stadtzentrum ist ein Gebetsplatz.



In der Mitte die neue orientalische Speicherstadt.



Oben L., die Akademie von vorne, rechts Palast der Vier Winde als Bauwerk II
Unten links das orientalisch Feuerwehr/Zimmermannshaus und die neue orientalische Handelsgilde.



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 46 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Der neue Orient

SD legt im Orient im zweiten Mod Patch noch ein drauf. Die Bedürfnisse wurden angezogen und wer die Ersten ansiedelt, merkt schon, das kann ein wenig länger dauern bis Gesandte Einzug in die Stadt gewähren. Im Orient wird nun auch nach Bildung verlangt. Eine Schule muss errichtet werden, sie fällt vom Bauplatz her nicht gerade zierlich aus, hat dafür aber einen größeren Einflussbereich. Die Probleme mit dem Einflussbereich der Moschee wurden mit Hilfe kleinerer Gebetsplätze ausgemerzt. Die können nun an kleinen Außenbereichen gebaut werden. Das Bedürfnis nach Unterhaltung wird nun auch bei den Nomaden abverlangt. Da es noch lange keine Badehäuser gibt, sorgt der "Palast der Vier Winde" für dieses Begehren. Der Palast hat noch ein neues zweites Nonplusultra: wie auch im Okzident der Turnierplatz, kann im Palast Veranstaltungen mit den nötigen Zutaten entrichtet werden - das Ergebnis ist natürlich beehrter Ruhm. Gegen verrußte Häuser gibt es nun auch ein orientalisches Zimmermannshaus. Wer sich die Bettler zum Feind gemacht hat und diese auch vor dem Orient nicht zurückschrecken, da gibt es nun schon im frühen Baustadium Abhilfe in Form einer Assasinenfestung.

Es können auch Wehrtürme ganz im Stil des Südens errichtet werden. Schicke Stadtmauern bleiben dem Orient auch nicht verwehrt. Torhaus, Mauerbrücke und Stadtmauer stehen dem Annokraten zur Verfügung. Wie schon erwähnt im Baumenu "Ziergebäude", sind ebenfalls zahlreiche Felder, div. Ziergebäude wie Gaukler, Statuen und vieles mehr für den Orient vorgesehen.

Was ich persönlich super gefunden habe, die Unterhaltungskosten für Norias und ihre Platzverschwendung finden in dieser Mod ein Ende. In

Form von Kanälen kommt die Bewässerung daher. Ein Kanalstück benötigt gerade mal ein Quadrat Platz, kostet 100 Goldstücke, hat aber keine Unterhaltungskosten. Kanalanschluss, Mittelstück, Kreuzung, Kanalbogen, es ist alles dabei, zudem sehen sie noch sehr schick aus, mitten in der Wüste.

Der Speicherplatz im Süden ist rar, doch das hat mit der neuen orientalischen Speicherstadt ein Ende. Während links im Hafen der schöne Leuchtturm die Umgebung ziert, tut es die Speicherstadt auf der anderen Seite des Hafens.

Das erste Venedig

Das Beste kommt bekanntlich zum Schluss. Der richtige Workaholic-Annokrat hat seine hiesigen Metropolen in einem Endlosspiel angelegt. Viel Zeit verbringt er erst mit der Erschaffung der Metropole, bis es dann zu dem zierlichen Ausbau der kleinen liebevoll angelegten Details weiter geht. Zu Beginn ist der Ruhm schon immer ein Laster gewesen, jeder braucht ihn, wenig wird er vergeben. Doch ist erstmal alles ausgeschöpft, alle Errungenschaften erreicht und nichts Bewegendes, was man noch brauchen könnte, was mit Ruhm käuflich wäre. So wird nonstop beobachtet, wie der Ruhmpegel steigt und steigt. Hier kommt jetzt das Baumenu, "Venezianische Baukunst" ins Spiel. Wirklich hervorragend und sicherlich eine neue Herausforderung. Leider kann ich nur kurze Eindrücke berichten, da ich noch nicht solange gespielt



WITCHERS NEWS



01.04.2012

Seite 47 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

habe, um den kostbaren Ruhm in Hülle und Fülle zu haben.

Erkauft wird der Reiter mit der Errungenschaft "Verstärkte Kaimauern" für 5000 Ruhm bei Giacomo Garibaldi. Wer nun meint, er habe genug Ruhm um sich ganze Inseln mit den begehrten neuen Patriziern zu erschaffen, täuscht sich gewaltig. Wie in den Screenshots gut zu sehen ist, wird nach ordentlich Ruhm verlangt. Ein Marktplatz zum Beispiel kostet schon satte 20000 Goldstücke und 1000 Ruhm. Eine neue Insel sollte am besten besiedelt werden, denn es gibt alles in der venezianischen Baukunst, was eine Stadt und der Siedler benötigen. Von einem Marktplatz, Häuser, Monumente, es wird keine Grenze gesetzt. Der Annokrat darf gespannt sein, welche Bedürfnisse die hohe Aristokratie abverlangt.

Somit endet mein Review zum Mod Patch IAAM 2.1 von SD Design. Jeder der Anno spielt, wird sicherlich heiße Finger bekommen, doch hoffe ich, dass auch neue Annoholics dazu stoßen werden und die neue, alte Welt von Anno 1404 Venedig betreten werden.

Ich wünsche euch viel Spaß beim neuen Mod.

(ZZ)

Weiterführende Links:

Diskussion:

<http://forum.worldofplayers.de/forum/forums/534-Anno-Hilfe-Diskussion>

Project Anno:

<http://www.projectanno.de/forum/index.php?page=Board&boardID=27>

Download:

<http://iaam1404.projectanno.de/start.htm>





KOMPENDIUM

ACTUALS MUNDY

MÖRDER IM MITTELALTER

ALEXANDER "SAWNEY" BEAN DER KANNIBALEN CLAN

Vorgeschichte

Der berüchtigte Kannibalen Clan aus Schottland. - Nur eine Legende oder doch eine wahre Geschichte. Fest steht, dass die Geschichte ein fester Bestandteil der schottischen Folklore ist.

Ein kritischer Punkt, welcher gegen die Wahrheit der Legende dieser Familie spricht, ist wohl in Pitcairn's Criminal Trials in Scotland. Hier wird kein Wort, weder über die Jagd, noch über die Hinrichtung, oder die zahlreichen Vermissten verloren.

Zum anderen meinen die Historiker, dass es eher unwahrscheinlich sei, dass ein Familien Clan von über



48 Mitgliedern, ein viertel Jahrhundert unentdeckt ihr Unwesen treiben konnte. Wäre es doch recht zweifelhaft, dass sie über 1000 Menschen getötet haben und erst so spät alles aufgedeckt werden konnte. Umstritten bei den Historikern ist die Legende auch aufgrund der verschiedenen, ungenauen, zum Teil märchenhaften Überlieferungen. Da schließlich ein König höchstpersönlich die Jagd auf den Clan anführte und in den Überlieferungen des Königshauses nichts verzeichnet ist, bezweifeln Historiker die Wahrheit der Geschichte. Eine Aufzeichnung, die einer



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 49 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

märchenhaften Quelle entspringt, gibt es aus dem 18. Jahrhundert, 1745/46. Dort wird die Sage der Bean Familie als politische Propaganda betitelt. Nach dem zweiten Jakobitenaufstand sollten die Schotten unter Charles Edward Stewart gegen den englischen König George II. verunglimpft werden.

Bei König James II ist es eher unwahrscheinlich, dass dieser die Jagd anführte. Wurde er doch im Alter von 7 Jahren im Jahre 1437 zum König von Schottland gekrönt. Seiner regierenden Zeit übernahmen andere das Ruder in seinem Namen.

Der am meisten Benannte und auch der Einzige, der infrage kommt, ist König James I, er herrschte 1406–1437 in Schottland. Den Thron bestieg König James der I. erst im Jahre 1424. Er wurde zur Erziehung nach Frankreich geschickt. Auf dem Weg dorthin wurde er vom englischen König Henry IV. gefangen genommen, der ein Lösegeld forderte. James' Vater König Robert der III. verstarb 1406 angeblich aus Kummer durch die Gefangennahme seines Sohnes. Robert Stewart wurde zum Statthalter ernannt. Der machtgierigen Onkel interessierte sich aber mehr, seinen eigenen Sohn aus der englischen Gefangenschaft zu befreien. Somit blieb James I. über 18 Jahre in der Gefangenschaft auf Schloss Windsor. Im Jahre 1420 bezahlte Robert Stewart 40000 Pfund Lösegeld und folglich kehrte James I. 1424 nach Schottland zurück. Zu dem Zeitpunkt herrschten Chaos und Unruhen, also wäre es erdenklich, dass auch aus diesem Grunde keine Aufzeichnungen von dem Kannibalen Clan überliefert worden sind.

Doch gibt es eine tatsächliche Aufzeichnung. Im Tagesbericht "Newgate Calendar" des berühmten Newgate-Gefängnisses zu London (1188-1902), wird die Hinrichtung der Bean Familie beschrieben.

Aneinandergereiht sind Gerichtsprozesse, Listen der Insassen sowie Hinrichtungen. Doch scheint dieses sehr viel Hypothesen zu beinhalten,

wie auch die Legende der Bean Familie.

Wage Überlieferungen, Hypothesen, doch wer brütet so eine grausame Fiktion aus? Kann es sein, dass diese Geschichte doch ein Funken Wahrheit hat, doch in Wirklichkeit anders stattgefunden hat? Wie zum Beispiel nur wenige Opfer, oder der Familien Clan in nicht so einer hohen Stückzahl und durchtrieben von Inzucht. War eventuell wirklich das damalige Chaos durch den fehlenden König daran schuld, dass Einiges nicht überliefert wurde, sondern einfach, schlicht weg verloren ging?



Trotz alledem, Wahrheit oder Märchenerzählung. Der Tourismus tummelt sich noch heute in den schottischen Städten, wo die Bean Familie ihr Unwesen getrieben haben sollen.

Und nicht nur die Schotten profitieren von der Legende der Bean Familie. Selbst Hollywood hat sich die Geschichte zunutze gemacht, in Form von deren Horrorstreifen-Zweiteiler "The Hills have Eyes". Natürlich gab es auch andere Leinwandshocker, doch eher mit Low Budget, oder mit langweiligen Inhalt, obwohl die Geschichte doch sehr spannend ist. Zahlreiche Autoren erkannten auch hier das Potential der Legende und brachten einiges zu Papier.



WITCHERS NEWS

01.04.2012

SEITE 50 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



Der Kannibalen Clan Ihr leben, Ihre Hinrichtung

Alexander „Sawney“ Bean kam im frühen 15. Jahrhundert in East Lothian zur Welt. Auch hier gibt es unterschiedliche, frühere Zeitauffassungen seiner Geburt, was mit den vielen Enkelkindern eigentlich auch eher dem entsprechen würde. Sein Vater war Gärtner und zog Gräben. Alexander kam der Arbeit seines Vaters nach, doch war es nicht das, was er sich für seine Lebtag vorstellte. Denn ehrliche Arbeit ist nicht das, was er sich für seine künftige Ausübung vorstellte. Nun gibt es zwei verschiedene Versionen, wie das Familienoberhaupt mit seiner Frau die Stadt verließ.

Die eine Version besagt, er habe mit seiner Frau, die "Schwarze Agnes Douglas", die eine Hexe war, die Stadt verlassen.

Die andere Version ist die, dass sie aus der Stadt gejagt worden sind. Fest steht, dass sie ihren Weg zu einer Höhle in Bannane Head, in der Nähe von Galloway County (inzwischen South Ayrshire) fanden. Sie beschlossen, sich dort niederzulassen. Mehrere Hundert Meter führte die Höhle in den Berg hinein. Der Höhleneingang am Wasser war durch die Gezeiten nur bei Ebbe zugänglich. Hier sollte ihre künftige Familie ausreichend Platz finden. Alexander Bean und seine Frau zeugten sechs Töchter und acht Söhne. Inzest machte sich breit und so bekamen die Söhne und Töchter ganze 32 Enkelkinder. Der Bean Clan wuchs somit auf eine stattliche Anzahl von 48 Mitgliedern.

Zurückgezogen in ihrer Höhle, begangen sie von Wegelagerei und ernährten sich von dessen, die Reisenden ermordeten. Das geraubte Diebesgut, Schmuckstücke, Gelder verstaute sie in der Höhle, aus Angst



entdeckt zu werden. Somit sammelte sich ein ordentliches Vermögen an. Im Laufe der Zeit wuchs die Familie. Wegelagerei war nicht mehr ausreichend um den Hunger der großen Familie zu stillen. Da beschlossen die Eltern, dass die Reisenden nicht verscharrt werden, sondern zum Mahl für die Familie zubereitet werden. Die Menschen wurden entbeint, direkt gekocht oder gebraten. Natürlich haben Sie auch an die schlechten Zeiten gedacht. Also wurde auch ein ordentlicher Vorrat für die hungrigen Mäuler angelegt. Sie legten die Fleischstücke in Salz und Essig ein, oder räucherten diese. Natürlich blieb es nicht aus, dass viele Menschen vermisst wurden. Unsicherheit und Angst machten sich ringsum bei der Bevölkerung breit. Es wurde sogar das Gerücht laut, dass ein Werwolf sein Unwesen treiben



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 51 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

würde. Es wurden Söldner beauftragt, oder aus dem Königshaus Soldaten entsandt um das Untier oder die Person/Personen ausfindig zu machen und gefangen zu nehmen, damit sie danach gehängt werden können. Wie das Schicksal dazu kam, wurden zahlreiche Verdächtige ausfindig gemacht die sofort unschuldig gehängt wurden. Die Zahl der Vermissten stieg stets weiter, so wurde immer wieder schnell klar, dass vielen Unschuldigen das Leben genommen wurde.



Ein Jahrmarkt kam in die Stadt, und wie es der Zufall wollte, sollte hier das Martyrium ein Ende finden. Ein Pärchen verlies den Markt und befand sich auf dem Weg nach Hause, als sie von einer Gruppe verwilderter Menschen angegriffen wurde. Im Gefecht wurde die Frau als Erstes vom Pferd gerissen und sofort getötet. Bei dem Mann gestaltete es sich für die Angreifer als schwieriger, da er sich heftig zur Wehr

setzte. Andere Jahrmarktbesucher verließen kurze Zeit später die Festlichkeit und gingen nach Hause. Sie hatten den gleichen Weg und stießen rasch auf den mordenden Tumult. Sie eilten zu Hilfe, um die Angreifer in die Flucht zu schlagen.

Es war 1435, als dieses bekanntgemacht wurde, schritt der König zur Tat. Er scharrte 400 schwer bewaffnete Soldaten um sich, an ihrer Seite Bluthunde zum Aufspüren der Mörder und führte die Truppe zur Jagd auf die Verbrecher an. Die Mörder sollten schnellstmöglich gefangen genommen werden und für ihre Untaten schwer bestraft werden. Es dauerte nicht lange, bis die Bluthunde anschlügen und die Männer zum Höhleneingang führten. Was sich dort dem König und den Soldaten darbot, war anormal und widerlich. Völlig verwahrloste Männer, Frauen und Kinder. Die Gräueltaten haben in den vielen Jahren ihre Spuren hinterlassen. Knochen aufgehäuft und etliche Essensreste der vielen ermordeten Menschen. Sowie Gebeine die in der Höhle hingen, um geräuchert zu werden, bzw. die erst entbeint werden mussten. Bereits geräucherte Menschenfleischstücke, sowie in Salz getrocknetes Fleisch. Ebenfalls wurde die "Beuteschatzkammer" ausfindig gemacht.

Alle 48 Familienmitglieder wurden zu wilden Tieren erklärt. Sie wurden gefangen genommen und nach Leith oder Glasgow gebracht. Da sie ihren Titel als Mensch verloren haben, gab es auch kein langes, gerichtliches Prozedere. Selbst die Kinder waren nur das Kannibalenleben gewöhnt und verwildert, natürlich hat auch der Inzest Spuren der Missbildung hinterlassen. Es bestand keine Hoffnung, die dekadenten Kinder in die damalige Gesellschaft einzugliedern. Schnell sollten sie hingerichtet werden. Allen Familienmitgliedern wurde es gleich getan. Den Männern wurden Hände und Füße abgehackt, damit sie langsam ausbluteten. Die Frauen mussten dabei zusehen und wurden danach zu dritt lebendig auf dem Scheiterhaufen verbrannt.

(Zz)



BEDROHTE TIERE

GROßER PANDA

(*AILUROPODA MELANOLEUCA*)

Von großer Beliebtheit zeugt der Pandabär. Ganz beliebt ist der knuffige Bär bei den Kindern, die den Panda im Zoo besuchen. Der Panda ist das Wappentier von WWF. Der Grund dafür ist sein ruhiges, friedliches Wesen, zudem sein knuffiges Aussehen. Wobei die Augen mit ihrer markanten, freundlichen Fellzeichnung viel Aussagen und er gilt als eines der stark gefährdetsten Tiere.

Lange wurde ausgiebig darüber diskutiert, in welche Familie der Panda eingeordnet wird. Zum einen wären da die Kleinbären, oder die Großbären. Eingestuft wurden sie letztlich in die Familie der Bären (Ursidae).





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 53 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Fellzeichnung / Merkmale

Ein ausgewachsener Panda erreicht ein Gewicht von 85 - 140 kg. Eine Körperlänge von ca. 1,70 m, mit einer Schulterhöhe von 75 - 85 cm. Der Panda hat verhältnismäßig kurze Beine, wie es bei Bären üblich ist, dafür sind sie extrem stark und kräftig gebaut. Der Kopf fällt relativ groß und wuchtig aus, was an den stark ausgeprägten Kaumuskeln liegt und an den verlängerten Jochbeinen. Im Gegensatz zu anderen Großbären hat der Panda einen sogenannten „falschen Daumen“, zurückzuführen auf einen falsch entwickelten Handgelenkknochen. Dieser verhilft dem Panda zum besseren Greifen des Bambus und kann so besser fressen.

Ihr wollig, wuscheliges Fell hat eine weiße Grundfarbe. Die hinteren Beine und die vorderen sind schwarz, wobei sich bei der vorderen Schwarzfärbung ein Gürtel über den Rücken schließt. Beide Ohren sind ebenfalls schwarz gefärbt, oftmals ist auch der Stummelschwanz oder die Schwanzspitze schwarz. Wie oben schon erwähnt, ist die Augenpartie ebenso schwarz, wobei die Färbung einen schrägen Strich von oben nach unten außen zeigt, was ein gutmütiges und freundliches Erscheinungsbild aufzeigt.

Insgesamt ist ihr Fell sehr dicht, ähnlich wie bei Eisbären, um in den kalten und Niederschlag Gebieten in dem Sie leben, gut geschützt sind. Auch haben die Pandas wie bei Eisbären mit Fell besetzte Sohlen, um sich vor Kälte zu schützen.

Ernährung/Jagd

Bekannt ist er nicht als Jäger, obwohl er zu der Kategorie Raubtier gehört. Der Panda frisst ausschließlich Bambus. Da er einen Verdauungstrakt, aufgebaut für Nährwertes und energiereiches Fleisch, besitzt, muss der Panda viel Bambus fressen. Ein Panda verwertet um die 20 % der Nahrung, wobei andere Pflanzenfresser mit angepasstem Verdauungstrakt 70 % verwerten. Im Schnitt frisst ein Panda in Gefangenschaft ca. 20-30 kg Bambus, freilebende Tiere fressen um einiges mehr. Bei diesen Mengen bedarf es auch an Zeit für die Mahlzeiten, so frisst der Panda ca. 14 Std. am Tag. Durch Abholzung der Bambusgebiete ist die Nahrungsquelle stark eingegrenzt. Zudem kommt noch, dass der Bambus alle 50 - 100 Jahre blüht und danach vertrocknet. Bis ein neuer essbarer Bambus entsteht, vergehen viele Jahre.

Verbreitung / Lebensraum

In freier Wildbahn leben nur 1600 Pandas. Umgeben von Ackerland, Siedlungen und dessen vielbefahrenen Straßen, sind kleine Waldinseln angelegt. 1992 hat die chinesische Regierung den Panda streng geschützt und 1998 eine Abholzung der Bambuswälder verboten. Ihr Verbreitungsgebiet sind Provinzen Sichuan, Gansu und Shaanxi. Insgesamt entstanden 40 Reservate mit Hilfe von WWF, die eng mit der chinesischen Regierung zusammenarbeiten, damit die Art in der Wildnis erhalten bleibt. Sie leben auf dicht bewaldeter Berglandschaft. Im



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 54 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Sommer in einer Höhe von bis zu 400 Metern und im Winter in 800 Metern Höhe. Im Ganzen ist ihr Lebensgebiet kalt und mit hohem Niederschlag.

Fortpflanzung

Das Weibchen ist für einige Tage im Frühling in der Zeit von März - Mai fruchtbar. Die sonst als Einzelgänger lebenden Pandas finden sich meist mit mehreren Männchen bei einem Weibchen ein. Wer letztlich die Bärin begatten darf, wird in harten Kämpfen ausgefochten. Alle zwei bis drei Jahre bringt die Bärin Junge zur Welt. Die Tragzeit beträgt ca. 4 - 5 Monate, wo die Jungen meist im Spätsommer zur Welt kommen. Die Jungen kommen mit geschlossenen Augen zur Welt, die sich erst nach 40 - 60 Tagen öffnen. Die Pandas gebären meist ein bis zwei Junge. Die Kleinen sind verhältnismäßig klein und wiegen bei der Geburt um die 100 g.



Der Schwanz beträgt fast ein Drittel der Körperlänge. Ihr Fell ist weiß und fällt sehr nüchtern aus. In den ersten 8 Monaten werden die Jungen gesäugt und werden dann von der Mutter entwöhnt. Mit 18 Monaten verlassen die Jungtiere die Mutter und mit 4 - 6 Jahren sind sie ausgewachsen.

Pandas erreichen in freier Wildbahn ein Alter von 12 - 14 Jahren. Im Zoo wurde ein hohes Alter von 34 Jahren verzeichnet.

Im Zoo ist die Fortpflanzung extrem schwer. Die Bären sind schon zu sehr an den Menschen gewöhnt, zudem dominiert in der Gefangenschaft ihr einzelgängerisches Leben.

In freier Wildbahn werden die Tiere oftmals künstlich befruchtet, um die Anzahl an wildlebenden Tieren mehr und mehr zu rehabilitieren.

Lebensweise

Die Pandas wandern nicht weit und verbinden ihren Schlafplatz mit den Futterquellen. Sie sind Bodenbewohner, können aber ausgezeichnet klettern und sogar schwimmen. Die Pandas können sich nicht wie andere Bären aufrichten und fressen daher meist auf dem Boden im Sitzen. Sie sind eher dämmerungs- und nachtaktiv. Am Tage ziehen die Pandas sich in Höhlen, Felsspalten oder auch in hohlen Baumstämmen zurück.

Ihr Territorium ist verschieden. Die Weibchen haben ein großes Territorium und wird vor anderen weiblichen Artgenossen verteidigt. Bei den Männchen ist es anders, sie leben eher friedlicher, haben deutlich kleinere Territorien die sich oft mit anderen Gebieten von Männchen



überlappen. Abgrenzen tun sie ihre Gebiet durch Ankratzen der Baumrinden oder durch Urinieren.

Auch ein stark unterscheidendes Merkmal, die Pandas halten keinen Winterschlaf. Zum Winter hin wandern die Pandas in deutlich niedrigere und somit wärmere Berggebiete.



Bedrohung

Die größte Bedrohung ist die stetige Abholzung ihres Lebensgebiets. 1970 - 1980 wurde in der Provinz Sichuan fast das komplette Verbreitungsgebiet der Pandas abgeholzt. Die Regierung begann 1992 mit dem Rettungsprogramm der Pandas und 1998 wurde die Abholzung komplett verboten. Leider war es schon fast zu spät und ihr Gebiet wurde schon fast gänzlich zerstört. In den kleinen Waldinseln, wo sie heute leben, kommt es häufig zur Inzucht. Die Tiere haben kaum Korridore um andere Waldinseln erreichen zu können. Weiter wird noch daran gearbeitet, dass mehr Korridore für die Wanderung erschaffen werden, um einen besseren genetischen Austausch zu erzielen. Schätzungsweise leben heute rund 1600 Tiere in freier Wildbahn und gelten somit als extrem stark gefährdete Tierart.



(ZZ)



01.04.2012

WITCHERS NEWS

SEITE 56 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



GESCHICHTEN

DER BARDENWETTSTREIT ZU CARINTHIA - ZEHNTE FORTSETZUNG

Cailin mochte es eigentlich, wenn Fiona ihn berührte, doch der feste Handgriff, mit dem sie ihn nun quer durch die Haupthalle des Roten Löwen in Richtung Küche zertrte, war für ihn doch zu viel des Guten. Er stieß einen unhörbaren Laut aus, der zugleich Missmut als auch Schmerz ausdrücken sollte, sich aber eher nach dem tonlosen Maunzen einer kleinen Katze anhörte. In solchen Momenten verfluchte er das Schicksal, das ihn seiner Stimme beraubt hatte.

Fiona hingegen bemerkte zunächst nichts von der Pein ihres Freundes, bis sie den Seiteneingang der Küche, der zu einem kleinen, aber geräumigen Vorratsraum führte, hinter sich gelassen hatte. Das Gesicht ihres Freundes war rot angelaufen und aus seinen Augen sprangen ihr kleine Blitze entgegen. Wütend entwand er sich ihrem Griff und betrachtete seine blutleere Handfläche, in die langsam wieder der Saft des Lebens zurückkehrte, während er sie ausgiebig massierte.

Erschrocken hielt sich Fiona eine Hand vor dem Mund, dann streichelte sie vorsichtig über den blonden Haarschopf ihres Gegenübers, eine versöhnliche Geste, die sich zwischen ihnen im Laufe der Zeit entwickelt hatte.

„Verzeih mir, Cailin“, flüsterte sie, um Verzeihung bittend, „ich wollte dir nicht wehtun, das musst du mir glauben! Es tut mir so Leid, aber du weißt doch, dass mein Vater sich immer so aufregt, wenn er dich sieht.



Du hast Glück, dass er gerade mit den Barden beschäftigt ist und kaum Zeit hat, sich jeden einzelnen Gast anzusehen, der durch die Tür kommt. Was willst du überhaupt gerade heute hier?“

Cailin begann beredt unter Zuhilfenahme der Hände und seiner Mimik seiner Angebeteten zu erklären, warum er trotz der Gefahr, von Fionas Vater entdeckt zu werden, den Weg in den Roten Löwen gesucht hatte, allerdings so schnell, dass Fiona kaum hinterher kam und ihm schließlich in die Hände fallen musste.

„Nicht so schnell, mein Lieber! Ich komme ja gar nicht mehr mit. Habe ich dich jetzt richtig verstanden, dass du heute gekommen bist, weil du die Faden schwingen sehen willst...? Das ergibt doch überhaupt gar keinen Sinn...“

Cailin schüttelte verärgert den Kopf und ließ erneut seine Hände und Finger sprechen, diesmal allerdings in einer auch für seine Freundin verständlichen Geschwindigkeit. Diese schlug sich lachend an den Kopf. „Ach, jetzt versteh ich! Du willst die Barden singen hören.“

Die Augen des jungen Mannes strahlten, als er eifrig nickte. Seit er denken konnte, waren die Musik und die anderen Künste aus seinem Leben nicht mehr wegzudenken. Begeistert lauschte er den vorbeiziehenden Sängern, wenn sie in der Stadt Rast machten, um mit ihrem Spiel ein wenig Geld für Unterkunft und Verpflegung zu



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 57 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

verdienen. Das gerade die Barden es ihm angetan hatten, ging auf einen speziellen Grund zurück. War doch sein Vater, den er selbst persönlich nie kennen gelernt hatte, auch ein Vertreter dieser Zunft gewesen. Von ihm hatte Cailin auch sein eigenes musikalisches Talent geerbt, denn schon von Kindesbeinen an bereitete es ihm keinerlei Schwierigkeiten, die mannigfaltigen Musikinstrumente spielen zu lernen. Ohne Mühe beherrschte er rasch jedes Instrument, welches ihm in die Hände fiel: Gekonnt zupfte er die Saiten der unterschiedlichsten Lauten, schlug er hingebungsvoll die Trommel und das Tamburin, immer im Takt der Lieder, die sich wie von selbst Note für Note in seinem Kopf zusammen zu setzen schienen. Wenn er zu den Liedern auch noch seine Stimme hätte erheben können, dann wäre er sicher wie sein Vater ein großer Barde geworden, der von innerer Unruhe getrieben durch die Lande zog, um sowohl Menschen als auch Anderlinge mit seiner Musik zu begeistern und seiner Stimme zu erfreuen.

Seine Mutter, die gestorben war, als er gerade sechs Jahre zählte, hatte seine Talente bereits früh erkannt und ihn mit ihren bescheidenen Mitteln gefördert, wo sie nur konnte. Nicht selten übernachteten die jungen herumziehenden Barden, die sich ihren Ruf erst noch erarbeiten mussten, in ihrem Hause für Kost und Logis, indem sie Cailin etwas von ihrem Können lehrten. Seine Mutter selbst sang ihm stundenlang die Lieder seines Vaters vor, bis sich schließlich jeder Ton, jede Nuance davon tief in sein Herz eingebettet hatte und dort nur darauf wartete, eines Tages wieder hervor kommen zu dürfen. Leider würde er diesen Tag nie erleben, solange seine Lippen stumm blieben. Er fühlte sich deshalb manchmal wie ein nutzloses Musikinstrument, bei dem die Saiten fehlten oder wie ein unvollendetes Lied, das nie jemand singen würde. Cailin seufzte innerlich, während er nach außen hin seine Freundin anstarrte.



„Ich weiß nicht, ob das eine so gute Idee ist, Cailin“, bedenklich schüttelte sie den Kopf, lenkte aber rasch ein, als sie Cailins enttäuschten Gesichtsausdruck bemerkte. „Ist ja schon gut! Ich werde mal schauen, ob die Luft rein und du hier einigermaßen sicher bist.“

Cailin nahm ihre Hand und führte sie an seine Lippen. Fiona kicherte überrascht und errötete, entzog ihm allerdings nicht ihre Hand, bis er sie schließlich selbst freigab. Mit beschwingtem Gang ließ sie ihn zurück. Er sah sich um, nahm einen Stuhl und stellte ihn direkt vor die Tür, welche ihn von dem großen Saal trennte, in dem der Wettstreit bald beginnen würde. Vorsichtig lehnte er sein Ohr gegen die nicht allzu dicke Tür und lauschte den Einführungsworten der Jury, als wie aus dem Nichts Fiona wieder auftauchte und Cailin einen gehörigen Schrecken einjagte. Theatralisch griff er sich an die Brust und imitierte mit der flachen Hand ein wild flatterndes Herz.

„Verzeih mir auch dieses Mal“, flüsterte sie liebevoll, nahm sein Gesicht in ihre Hände und küsste ihn so sanft und süß, dass ihm fast die Sinne schwanden.

„Ich bringe gute Nachrichten. Vater hat sich in seine Kammer zurück gezogen und Ranold und meiner Wenigkeit die Verantwortung übertragen. Du hast also nichts zu befürchten, ganz im Gegenteil. Wenn du möchtest, kannst du sogar in die Hauptküche gehen und von dort auch noch einen Blick auf die Meute erhaschen.“

Cailin sprang erfreut auf und packte Fiona an den Hüften, um sie durch die Luft zu wirbeln. Der enge Raum erlaubte allerdings nicht mehr als eine halbe Drehung, die in einer festen Umarmung gipfelte. Er war auch so zufrieden. Lachend befreite sie sich aus seinen starken Armen, in denen sie durchaus noch gern ein wenig verweilt hätte.

„Eine Bedingung hab ich allerdings, mein Lieber: Sieh zu, dass du Ranold und mir nicht im Weg stehst. Es wird schon schwierig genug werden,



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 58 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

die ganzen Männer da draußen einigermaßen in Schach zu halten, da muss ich nicht noch in der Küche ständig über dich stolpern. Verstanden?“ Cailin nickte. „Gut, dass wir uns einig sind. Am Besten setzt du dich neben die offene Tür. So kannst du stets einen Blick auf denjenigen erhaschen, der gerade sein Lied vorträgt, ohne selbst gesehen zu werden.“

So wurde es getan. Cailin hatte sich kaum auf seinem Platz gesetzt, als auch schon Geralt von Riva aufstand, um die Runde mit einigen selbst vorgetragenen Versen zu erheitern. Lautlos lachend und mit Tränen der Belustigung lauschte er dem Lied, das der Hexer zum Besten gab, bis ihm am Ende seiner Vorstellung die Saiten barsten; ein Umstand, der den jungen Mann nachdenklich stimmte, denn bislang hatte Geralt das Instrument seines Freundes Rittersporn vortrefflich gespielt, auch wenn es den Anschein hatte, als würde er absichtlich einige Noten falsch spielen. Warum aber sollte er dies tun? Cailin verstand Rittersporns Entrüstung über das beschädigte Instrument nur zu gut, doch sein unmittelbar folgender Abgang wirkte in seinen Augen etwas aufgesetzt. Es blieb ihm allerdings nicht viel Zeit, um über diesen Umstand länger nachzudenken, da schon der nächste Barde, ein junger Kerl mit roter Mähne und gesprenkeltem Gesicht, vortrat, um sein Lied zum Besten zu geben. Gespannt lauschte er den ersten Akkorden und ließ sich dabei auch nicht von Fiona stören, die mit einem Tablett leerer Krüge durch die Tür huschte und seinen Kopf dabei nur knapp verfehlte. Er würde besser aufpassen müssen. Nun lehnte er sich zurück, schloss die Augen und ließ sich ganz und gar von der Musik gefangen nehmen.



„Alsdann, im fahlen Morgenlicht ...“
der edle Dichter zu uns spricht.
Auf einem Fels wie einem Thron
sitzt der Meisterbarde Dandelion.

Das Publikum, es lauscht gespannt
wie er die Mär in Verse bannt.
Die Laute hält er und dann singt
von Leid, das nur die Liebe bringt:

"Alsdann, im fahlen Morgenlicht,
die Sonn' die kalte Nacht durchbricht
sieht man, derweil die Erd' sanft schweigt,
einen Zwerg, zu Übermut er neigt.

Er lacht, frohlockt und ist gar toll,
ihm läuft das Herz so übervoll,
da, was es auch bei Zwergen gibt,
er deutlich spürt: Ich bin verliebt!

Das Lied handelte von der Liebe eines Zwerges zu einer schönen Elfin, die sich ihm voller Lust hingibt, aber nur mit seinem Herzen spielt, da sie seine Gefühle nicht erwidert.



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 59 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- ÖREN

Die Blumen ruhen jetzt in der Gosse,
vorbei ist nun die schändlich' Posse,
zum Narren hat sie ihn gemacht,
was ihn um den Verstand gebracht.

So sitzt er in der dunklen Ecke
schärft sein Messer zu dem Zwecke,
dass er sich, gänzlich ohne Paus',
damit das Herz schneide heraus.

Die Arbeit ist dann rasch getan,
noch einmal fällt ihn Trauer an,
derweil in seiner blutigen Hand,
das Verräterherz die Ruhe fand.

Auch die Elfe zahlt zuletzt den Preis
für ihren Betrug, wie sie nun weiß;
mit einem bitter-süßen Schmerz
trifft des Verlobten Schwert ihr Herz.

So hauchen fast auf die Sekunde
beide aus in dieser Stunde
ihr Leben, das nur kurz vereint,
und um das nun keiner weint...“

Der letzte Ton, ein sanft Akkord,
trägt Trauer bis zum See hinfort.
Es ist ganz still, kein Wort im Wald
- bis tobender Applaus erschallt!

Die Menge jubelt und umringt
den Dichter, der vom Felsen springt.
"Er lebe hoch!", ein jeder meint,
"Nie hab ich im Leben so geweint."

Auch in Cailins Augen sammelten sich die Tränen, welche sich allmählich ihren Weg über seine schmalen Wangen bahnten und schließlich an seinem Kinn wieder vereinten. Mit dem Hemdsärmel wischte er sich die Nässe aus dem Gesicht.

„Wahrlich, eine schöne Ballade. Nur schade, dass der Rotschopf sie nicht selbst geschrieben hat.“

Cailins Kopf ruckte herum. Hinter ihm stand der Barde Rittersporn und deutete eine leichte Verbeugung an.

„In Wahrheit hat kein anderer diese Ballade geschrieben als meine Wenigkeit. Frag ruhig Geralt, der war dabei, als ich mich über Versmaß und Inhalt den Kopf zerbrach. Für die deftigen und etwas delikaten Stellen im Lied ist er sogar verantwortlich. Du glaubst gar nicht, was er einem alles von seinen amourösen Abenteuern erzählt, wenn er erst ein paar Krüge Bockbier zu viel hatte. Ich könnte ein ganzes Buch schreiben mit seinen Liebschaften. Unter Pseudonym, versteht sich.“

Der Junge runzelte die Stirn und stellte Rittersporn mit seinen Händen eine Frage, die der zu seiner Überraschung sofort verstand.

„Warum ich nichts dagegen habe, dass der Rotschopf mein Lied singt? Nun, in den Statuten ist nirgends vermerkt, dass man nur eigenes Liedgut verwenden darf. Außerdem, schau ihn dir doch an: Er ist jung, unerfahren und seine Hände zittern noch vor Aufregung. Er muss sich seinen Rang unter den Barden erst noch erkämpfen. Mit eigenen Kompositionen und mehr Selbstvertrauen. Auch ich habe mein





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 60 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Repertoire zunächst aus dem Kanon anderer berühmter Barden geschöpft. Ganz unter uns“, ein breites Grinsen erschien auf des Barden Gesicht, „der gute Rittersporn war zu Beginn seiner Karriere auch nicht besser als der da!“

Munter stellten Cailins Hände die nächste Frage.

„Aha, war es so auffällig? Ich muss zugeben, selbst ich fand meinen Abgang etwas zu theatralisch, doch es war die einzige Möglichkeit, um zu verhindern, dass ich singen muss. Ich verrate dir ein Geheimnis, junger Cailin, da ich weiß, dass du es niemandem sagen wirst: Ich bin gar nicht der Barde Rittersporn, sondern der Hexer Geralt!“

Cailin stutzte und starrte den Barden an, der ihm verschmitzt zuzwinkerte, bevor er mit einer großen silbernen Servierplatte in den Vorratsraum verschwand, wo er ihn lauthals hantieren hörte. Was sollte das gerade? Hatte ihn der Barde an der Nase herumführen wollen? Bestimmt hatte sich Meister Rittersporn nur einen kleinen Scherz mit ihm erlaubt, denn er konnte unmöglich der Hexer Geralt sein, denn dieser saß doch unübersehbar am Richtertisch und lauschte angestrengt den Vorträgen der unzähligen Barden.

Schließlich tauchte Rittersporn wieder auf, mit beiden Händen ein voll beladenes Tablett balancierend. Ein riesiges Stück Fleisch vom Schwein, eine ganze Hammelkeule, diverse Tiegel mit aromatischen Soßen, unzählige in Fett gebackene Kartoffeln, etwas Schmalzgebäck und einige Früchte der Saison thronten darauf. Cailins Augen weiteten sich und er konnte nicht anders, als dem Barden diese Frage zu stellen.

„Nein, ich verstecke keine Privatarmee in unserer Kammer! Das ist alles für mich, ein kleiner Imbiss, du verstehst?“ Der Barde sah den zweifelnden Blick des Blondschopfes und folgte der Richtung, den dieser nahm. „Nun hör Mal, junger Freund, was starrst du mir so auf den Arsch? Der ist knackig, wie es sich gehört. Ich habe nun mal einen, äh,

unglaublichen Stoffwechsel, wie ein Kolibri! Was kann ich dafür, dass du nicht weißt, was ein Kolibri ist? Komm, nimm den und gib Ruhe. Für einen Stummen bist du äußerst geschwätzig, finde ich.“

Cailin fing den Apfel, den ihm Rittersporn mit einer schlenkernden Handbewegung zuwarf, ohne den Inhalt des Tablett dabei auch nur ins Wanken zu bringen. Er grinste und biss in die süße Frucht, deutete nun seinerseits eine leichte Verbeugung an, die von dem Barden nur mit einem Schnaufen quittiert wurde, das allerdings mehr amüsiert als verärgert klang, dann wandte er sich wieder dem Geschehen in der großen Halle zu. Er hatte durch die Unterhaltung mit Meister Rittersporn einige Lieder verpasst, doch das war zu verschmerzen, denn die wahren großen Barden hatten ihren Auftritt erst noch vor sich. Cailin bemerkte nicht die Gestalt, die sich aus dem Schatten am anderen Ende des Raumes heraus schälte, kaum das Rittersporn die Küche verlassen hatte und die nun langsam näher kam, unbemerkt und mit ungewissen Absichten.

(DAN)



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS

SEITE 61 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



SAGEN/
LEGENDEN



MONSTERGROTTE



TROLL DICH.....

So hatte es sich zugetragen...

„Was? 40 Oren Maut für den Weg über die Brücke?“, der Mann verschränkte abweisend seine Arme vor der Brust. Er trug eine Laute auf dem Rücken und sein Haar funkelte golden in der Mittagssonne. „Beim letzten Mal vor einer Woche kostete mich der Spaß nur 10 Oren!“

„Alles teuer. Brücke auch. Du zahlen!“ Das ovale, wie aus Stein geschnittene Gesicht des Trolls verzog sich zu der schlechten Imitation eines menschlichen Grinsens. „Du zahlen. Wenn nicht, kein Übergang!“ Der Barde besah sich den Troll genauer. Mit diesem riesigen Ungetüm mit seinen unendlichen, gewaltig erscheinenden Armen und einem Kreuz, das so breit war wie der Troll hoch, legte man sich besser nicht an. Auch die unzähligen Werkzeuge, die der Troll an einem Gürtel und dem Geflecht von armdicken Ästen trug, die über seinen Kopf hinausragten, sahen nicht gerade so aus, als hätte man bei einer direkten Konfrontation damit große Überlebenschancen. Allein der Hammer, den der Troll in seiner Hand hielt, entsprach fast der Körpergröße des Bardens, der sich sicher war, dass bereits ein müheloser Schlag damit seinen Kopf spalten würde. Und er hing definitiv an seinem Kopf.



„Was machst du eigentlich mit dem ganzen Geld, he? Gibt es irgendwo Trollkneipen, in denen du es versäufst? Bei den Menschen hier in der Gegend gibst du es jedenfalls nicht aus, das ist schon mal sicher!“ Der Gedanke, dass der Troll das Brückengeld tatsächlich in einer Kneipe für Trolle ausgab, irgendwo tief in den Bergen, und mit einer Trollfrau schäkerte, die hinter einem Felstresen stand und sich die Lippen mit Blutstein und die Lider mit Lapislazuli schminkte, erheiterte ihn einen kurzen Moment, bis ihm der Ernst der Lage wieder zu Bewusstsein kam. Er musste über diese Brücke. Sie zu umgehen war zwecklos und die nächste Gelegenheit, diese gefährlichen Stromschnellen und zerklüfteten Abgründe zu überqueren, würde seinen Reiseplan um mindestens drei Tage zurückwerfen. Zeit, die er nicht hatte. Wo waren die Hexer, wenn man sie mal brauchte? Nein, hier musste er allein einen Ausweg finden. Nur eines war klar: Er würde diesen unverschämten Wucherpreis nicht bezahlen! Und er hatte auch schon eine Idee, wie das zu bewerkstelligen war.

„Alles teuer. Reparatur teuer. Geld schön. Du zahlen!“



Der Troll baute sich vor ihm auf, sodass der Barde den Hals recken musste, um ihm ins Gesicht schauen zu können.

„Ach, Reparaturen sagst du?“ Er trat an den ersten Brückenkopf heran, der aus massiven Stein bestand und gut in Schuss war, wie auch der Rest der Brücke, wie er aus seiner jetzigen Position sehen konnte. Zweifellos tat der Troll etwas für den Erhalt des Bauwerks, doch der Aufwand konnte nur minimal sein und rechtfertigte keineswegs den überhöhten Wegzoll. Es war eher anzunehmen, dass der Koloss Gefallen an dem hübsch glitzernden und glänzenden Goldstücken gefunden hatte, sie wahrscheinlich irgendwo in einer riesigen Kiste hortete, um seine ungelenkten Pranken von Zeit zu Zeit durch die klimpernden Münzen tauchen zu lassen und sich an dem hellen Klang zu erfreuen, den sie dabei erzeugten. Allerdings nur solange, bis eine Meute von Abenteurern Wind von dem Trollschatz bekam und sich auf den Weg machte, um dem Besitzer den Garaus zu machen und die Münzen in diversen billigen Kneipen und bei nicht weniger billigen Huren wieder loszuwerden. Der ewige Kreislauf des Geldes eben. Nur wer kümmerte sich dann um die Brücke?



„Du scheinst nicht besonders gut im Reparieren zu sein!“ Er legte grüblerisch einen Finger über seine Lippen und zog die Stirn kraus. Der Troll streckte sich und schlug sich mit dem Hammer vor die Brust.

„Ich gut. Repariere alles. Du lügen!“

„Nein, ich bin mir sicher, du meinst es gut, aber ein richtiger Handwerker hätte schon längst den Riss da vorne gesehen und etwas dagegen getan.“

Der Blick des Trolls ruckte in die Richtung, die der ausgestreckte Zeigefinger des Barden ihm wies. Wenn ein Troll in der Lage war, die Stirn zu runzeln, so tat er es wahrscheinlich jetzt, obwohl man in dem glatten, steinähnlichen Gebilde, das der Troll Kopf nannte, davon nichts sehen konnte.

„Da nix! Du lügen! Kein Riss!“

„Dann sieh doch genauer hin! Bist du blind?“

Der Troll stupste mit seinem Hammer den Barden vor die Brust, sanft zwar, doch der Mensch hatte trotzdem einen Augenblick das Gefühl, als prügelten zehn Fäuste gleichzeitig auf seine Brust ein. Es dauerte etwas, bis er sich davon erholt hatte.

„Du zeigen Riss! Sofort!“

Der Barde hob beschwichtigend die Hände und ging zu der Stelle, wo er den Riss gesehen hatte. Er zeigte auf einen vollkommen intakten Brückenpfeiler: „Siehst du ihn nun? Der ist ja wirklich nicht zu übersehen und ... Oh, bei Melitele, der da hinten ist ja noch viel schlimmer als dieser hier!“

„Wo? Du zeigen! Ich reparieren!“

Einige Minuten lang lief der Barde von einer Stelle der Brücke zur nächsten, wies auf die Beschädigungen und war schon bei der nächsten, bevor der Troll sich alles genauer ansehen konnte. Schließlich spürte er wieder lehmigen Boden unter seinen Füßen. Er hatte es geschafft. Der



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 63 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Troll kratzte sich an seinem kahlen Schädel und blickte böse auf den Menschen hinunter.

„Ich nix sehen. Kein Riss. Du blind!“

Der Barde schmunzelte, ließ es den Troll allerdings nicht sehen, um ihn nicht noch mehr zu reizen.

„Vielleicht hast du recht. Wahrscheinlich war ich wirklich etwas blind. Du machst deine Arbeit wirklich gut, aber 40 Oren bezahle ich dir nicht, um über die Brücke zu kommen!“

Der Hammer des Trolls prallte mit dem Kopf auf den Boden, während das Ungetüm vor dem Brückenkopf Aufstellung nahm, um den Barden den Weg zu versperren.

„Wenn nix zahlen, du nix Übergang!“

„Dann bleibt mir nichts anderes übrig, als auf dieser Seite der Brücke zu bleiben? Du lässt mich nicht rüber?“

Der Troll nickte grimmig.

„Du bleiben hier. Nix Übergang!“

Der Barde senkte den Kopf und grinste still in sich hinein, dann warf er noch einen letzten Blick auf das andere Ende der Brücke, an dem er vor einigen Minuten noch gestanden hatte.

„In Ordnung, dann bleib ich eben hier! Du hast gewonnen“, der Sänger verbeugte sich theatralisch vor dem Troll, nahm seine Laute und stimmte ein melancholisches Lied an, während seine Füße den Weg entlang schritten, der ihn langsam, aber sicher von der vermaledeiten Brücke und dem dämlichen Troll fort führte. Kaum war er aus der Sichtweite des Trolls, da schlug er sich abseits in die Büsche, denn so dumm die Trolle auch sein mochten und so langsam ihr Gehirn auch funktionierte, war es doch nur eine Frage der Zeit, bis diesem speziellen Exemplar auch ein Licht aufging und er bemerkte, dass er von dem Menschen nach Strich und Faden hereingelegt worden war. Der Barde hörte das wütende

Brüllen noch, als das nächste Dorf nicht mehr fern war.

Die 40 Oren habe ich mir gespart, dachte Ansgar von der Vogelwiese vergnügt und ihm lief in Gedanken schon das Wasser im Munde zusammen, als er daran dachte, welche Leckereien er im nächsten Wirtshaus für das Geld bekommen könnte. Das wäre auch ein hübsches Abenteuer für Rittersporn gewesen, spann er den Faden weiter, doch diesmal, werter Bruder, hatte ich mal das Vergnügen ...



Der Troll in der Welt des Witchers

Trolle sind vernunftbegabte, wenn auch etwas primitiv anmutende Lebewesen, die, obwohl es ihr Aussehen vermuten lässt, nicht aus Stein bestehen und im Gegensatz zu diversen Legenden, die über sie kursieren, im Sonnenlicht durchaus bestehen können, ohne sich in einen Felsblock zu verwandeln.

Sie sind nicht sonderlich intelligent, doch durchaus zu Gefühlen fähig, auch wenn sie kaum in der Lage sind, diese für Außenstehende klar auszudrücken. Sie besitzen nur ein rudimentäres Verständnis der menschlichen Sprache, sodass ihre Sätze vielen nur als abgehackt und



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 64 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

ziemlich einsilbig erscheinen. Ob es eine eigene Trollsprache gibt, die sie untereinander verwenden, wenn keine Menschen oder Anderlinge dabei sind, ist bislang nicht bekannt.

Trolle sind sehr treu. Wenn sie eine Partnerschaft eingehen, so ist das meistens für den Rest ihres Lebens. Sie haben einen besonderen Sinn für die Familie und tun alles für den Schutz ihrer Lebenspartner und der gemeinsamen Kinder. Jeder der es wagen sollte, einen Troll oder einen Teil seiner Familie zu bedrohen oder gar anzugreifen, sollte jederzeit mit einem unbarmherzigen Widerstand und dem eigenen vorzeitigen Ableben rechnen.

Bei aller Primitivität zeichnet jedoch eines die Trolle aus: Sie haben ein Faible für die Baukunst, die sie leidlich beherrschen. Sie bauen mit Vorliebe Brücken über unwegsames Gelände, unter denen sie dann hausen und eine Maut für die Überquerung eben jener Brücken von allen Reisenden verlangen. Die Menschen haben sich allerdings rasch an diese Art Geschäftsbeziehung mit den steinern wirkenden Kolossen gewöhnt; es ist für sie wesentlich billiger, den verlangten Wegzoll zu bezahlen, als unter Mühen die Brücken selbst errichten und instandhalten zu müssen. So kam es im Laufe der Zeit zu einer wechselseitigen Symbiose, von der beide Parteien, Menschen und Trolle, ihren Nutzen zogen.

Leider haben die Trolle neben ihrem Faible für den Brückenbau noch ein Laster, das mancherorts Probleme bereitet. Sie frönen gern dem Alkohol, für den sie bereit sind, alles Geld auszugeben, das sie mit ihren Brücken verdienen. Nicht selten kommt es dadurch zu Situationen, die sich für die Menschen als fatal erweisen, wenn ein dem Suff verfallener Troll sich beispielsweise mehr für die nächste Lieferung Schnaps interessiert als dafür, die von ihm betreute Brücke zu warten, die daraufhin unaufhaltsam dem Verfall anheim gegeben ist, wenn es nicht gelingt,

den Troll wieder zur Vernunft zu bringen.

Der Hexer Geralt von Riva trifft einen solchen Troll in einer Nebenmission in Flotsam. Er hat die Wahl, ob er den unzuverlässigen Troll töten soll oder ob er herauszufinden versucht, warum der sonst so zuverlässige Troll plötzlich dem Alkohol verfallen ist.

In einer anderen Mission in der näheren Umgebung von Vergen begegnet der Hexer gar einem Trollpaar und erfährt dabei näheres zu dem fragilen Geflecht von Gefühlen und Beziehungen, die Trolle miteinander eingehen.

Trolle sind friedliebende Geschöpfe, die ihre Forderungen jedoch durchaus schmerzhaft durchsetzen können. Die Forderung eines temerischen Ministers, die Menschen auf die Gefährlichkeit von mit Trollen besetzte Brücken durch entsprechende Schilder hinzuweisen, konnte sich bislang am temerischen Hof nicht durchsetzen.





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 65 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- ÖREN

Trolle in Mythologie, Literatur und den Medien

In der Mythenwelt der nordischen und hier ganz besonders der skandinavischen Welt ist der Mythos des Trolls fest in den Geschichten und Legenden dieser Länder verankert. Troll bedeutet in diesen Breitengraden übersetzt Unhold, Riese oder Zauberwesen. Im Gegensatz zu den Feen oder Elfen stehen Trolle im Ruf von schadensbringenden Geisterwesen in Riesen- oder auch Zwergengestalt. Die Sage, Trolle würden die Kinder der Menschen stehlen und sie durch ihre eigenen ersetzen, hält sich in vielen Gegenden, wenn auch kaum noch jemand an diese Wechselbalg-Geschichten glaubt.

Eine besondere Legende handelt von einer Bergtrollin, die sich in einen Ritter verliebt und mit allerlei Geschenken versucht, ihm die Heirat schmackhaft zu machen. Dies führte zu folgender Ballade:

„Eines frühen Morgens, bevor die Sonne aufging,
bevor die Vögel begannen zu singen,
machte die Bergtrollin dem schönen Junggesellen einen Antrag.
Sie hatte eine gespaltene Zunge:

„Herr Mannelig, Herr Mannelig, heiratet Ihr mich,
für das, was ich Euch so gerne gebe?
Ihr könnt nur ja oder nein sagen,
ob Ihr es tun wollt oder nicht?“

Ich werde Euch die zwölf prächtigen Rösser geben,
die dort im Gehölz grasen.
Noch nie wurde ein Sattel auf sie gelegt,
noch nie hatten sie eine Trense im Maul.



Ich werde Euch die zwölf feinen Mühlen geben,
die zwischen Tillö und Ternö stehen.
Die Mahlsteine wurden aus dem rotesten Kupfer gefertigt
und die Räder sind mit Silber beschlagen.

Ich werde euch das vergoldete Schwert geben,
das von fünfzehn Goldringen widerhallt.
Und wenn Ihr es in der Schlacht führt,
werdet Ihr das Schlachtfeld erobern.

Ich werde Euch das brandneue Hemd geben,
das schimmernde Beste, das es zum Tragen gibt.
Es wurde nicht mit Nadel oder Faden genäht,
sondern gewirkt aus der weißesten Seide.“

„Geschenke wie diese würde ich gerne annehmen,
wenn du eine christliche Frau wärst.
Aber ich weiß, dass du der schlimmste Bergtroll bist,
aus der Brut von Necken und dem Teufel.“

Die Bergtrollin sprang aus der Tür,
sie heulte und jammerte so laut:
„Hätte ich diesen schönen Junggesellen bekommen,
wäre ich von meiner Qual befreit gewesen.“

Herr Mannelig, Herr Mannelig, heiratet Ihr mich,
für das, was ich Euch so gerne gebe?
Ihr könnt nur ja oder nein sagen,
ob Ihr es tun wollt oder nicht?“



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 66 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

(H. Aminson (Hg.): Bidrag til Södermanlands äldre Kulturhistoria, på uppdrag af Södermanlands Fornminnesförening. Bd. 1: Folkvisor. Stockholm 1877, S. 21-23)

Der Ritter, der Herr Mannelig genannt wird, lehnt ihr Begehrt ab, bleibt allerdings im Unklaren darüber zurück, ob die Bergtrollin wirklich ein Troll war oder nicht doch ein verzauberter Mensch.

Zu der Reihe der nordischen Trolle gesellt sich ein auch in Osteuropa sehr bekannter Riesegeist, der zwar nicht explizit zu den Trolle gezählt wird, allerdings die oben genannte Definition eines Trolls erfüllt: *Rübezahl*.

Dieser Geist aus dem Riesengebirge, der auch *Herr der Berge* genannt wird, ist eine bekannte Sagengestalt, die in vielerlei Gestalt den Menschen begegnet und ihnen Gutes tut oder auch Unheil bereitet. Besonders gerne zeigt er sich als armer Mönch in aschgrauer Kutte, aber auch als Bergmann, Junker oder Handwerker kann man ihn antreffen. Unerwartet sendet er Blitz und Donner, Nebel, Regen und Schnee vom Berg nieder, wo gerade noch alles im Sonnenschein lag. Gegenüber guten Menschen ist er im Allgemeinen freundlich, lehrt sie Heilmittel und beschenkt vor allem die Armen. Wenn es allerdings jemand wagt, ihn zu verspotten, und da reicht allein schon die Nennung des Namens *Rübezahl*, so rächt er sich schwer, wie durch die schon erwähnten Unwetter. Ab und zu führt er Wanderer in die Irre. *Rübezahl* soll einen Garten mit Wunderkräutern besitzen, den er gegenüber Eindringlingen verteidigt. Bescheiden wirkende Geschenke des Berggeistes wie Äpfel oder Laub können durch seine Macht zu Gold werden, wie er umgekehrt gelegentlich von ihm bezahltes Geld in wertlosen Tand verwandelt.

In der Literatur trifft man allerorten auf Trolle. Sie sind heutzutage

weder aus Märchen- noch Fantasybüchern wegzudenken.

Besonders bekannt sind in Skandinavien und ihrer finnischen Heimat die Mumintrolle. Diese Wesen, die vom Aussehen eher aufrecht gehenden Nilpferden ähneln, sind nicht größer als 50 cm und besitzen einen kurzen Pelz und einen buschigen Schwanz. Im Laufe der Jahre sind diese von der Schriftstellerin Tove Jansson liebevoll kreierte Wesen in unzählige Sprachen übersetzt worden. Es gab sowohl Bilderbücher als auch Comics, in denen die Mumins der Star sind. Später folgten Puppentheater und selbst eine Zeichentrickserie, die hier in Deutschland in den frühen Neunzigern im ZDF lief.

Auch im Werk von J.R.R. Tolkien tauchen bereits Trolle auf. Laut Tolkien wurden Trolle bei dem Versuch erschaffen, die baumähnlichen Ents nachzuahmen. Sie sind sehr große und starke, aber auch sehr einfältige Wesen. Manche von ihnen haben sogar mehrere Köpfe. Ihre Sprache ist primitiv; ein Beispiel hört Bilbo Beutlin in „Der Hobbit“, als seine Gefährten auf ihrer Reise von drei Steintrollen gefangen werden, welche die stärksten Trolle sind, sich aber im Licht der Sonne in Stein verwandeln, was auch den dreien passiert, als sie sich stundenlang den einfältigen Kopf darüber zerbrechen, wie man am besten die Hobbits zubereiten soll.

Die von Sauron gezüchteten Höhlentrolle und Bergtrolle hingegen haben Schuppen und vertragen daher das Sonnenlicht. Als vierte Trollart im Tolkien-Universum sind die sogenannten Olog-hai bekannt, die im Ringkrieg zum Einsatz kommen. Die Olog-hai sind intelligent und vertragen das Licht besser als alle anderen Trollarten.

Ein anderer bekannter Troll ist der Bergtroll, mit dem es Harry Potter in seinem ersten Jahr in Hogwarts zu tun bekam. Dieser vom Lehrer Quirrell freigesetzte Troll sollte Chaos in der Schule stiften, damit der im Dienste Lord Voldemorts stehende Quirrell unbemerkt an den Stein der





THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS



SEITE 67 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

Weisen gelangen konnte. Das beherzte Eingreifen von Harry Potter und Ron Weasley in auf der Mädchentoilette, wo der Troll mit seiner riesigen Keule gerade auf die gemeinsame Freundin Hermine Granger losging, verhinderte jedoch den Erfolg, indem sie den Bergtroll besiegten und so das Ablenkungsmanöver zunichte machten.

Neben der Literatur und dem Fernsehen hielten Trolle auch in die Welt der PC- und Konsolenspiele Einzug. In diversen *Herr der Ringe*-Spielen sind sie ebenso zu finden wie als eigenständige Rasse in *World of Warcraft* oder ernstzunehmende Gegner in den verschiedenen Spielen der *Elder Scrolls*-Saga, zu dem auch das erst kürzlich erschienene *Skyrim* gehört.

Die Schwächen eines Trolls in The Witcher

Da die Trolle friedliebende Wesen sind, die nur in seltenen Fällen und nie ohne Grund gefährlich werden und angreifen, könnte man den Kampf gegen einen Troll eigentlich außer Acht lassen. Zwar wurden sie in früheren Zeiten wegen ihres großen Hungers auf Fleisch, darunter auch Menschenfleisch, von den Menschen gejagt bzw. Hexer damit beauftragt, diese zur Strecke zu bringen, doch in den modernen Zeiten haben sich Trolle und Menschen bestens arrangiert und leben in friedlicher Koexistenz.

Es kann jedoch vorkommen, dass es zu einem Kampf mit einem Troll kommt. In diesem unwahrscheinlichen Fall, denn nur ein Narr wagt einen solchen Kampf, sollte man sich nicht auf sein Geschick mit Pfeil und Bogen oder anderen Fernwaffen verlassen. Die Haut eines Trolles ähnelt nicht nur Stein, sondern besitzt zudem eine vergleichbare Konsistenz. Geschosse wie Steine und Pfeile prallen aus der Entfernung einfach vom Troll ab. Die Kolosse verfügen zudem über eine

verblüffende Zielgenauigkeit, mit der sie schon vom weiten ihren Feind mit Felsbrocken bewerfen und auch treffen.

Im Nahkampf hat man es auch nicht unbedingt leichter. Aufgrund seiner Größe ist es nahezu unmöglich, einen Troll ins Straucheln zu bringen oder ihn gar umzuwerfen. Mit Schwertern zugefügte Wunden kümmern ihn nicht sonderlich. Seine Physiognomie und seine rasche Wundheilung ermöglichen es ihm, auch mit etlichen Wunden noch schlagkräftig auszuteilen, wovon er reichlich Gebrauch macht. Bereits ein Hieb mit einer seiner riesigen Pranken vermag einen Menschen zu töten.

Das einzige Mittel, um einen wütenden Troll bezukommen, ist Gift, da es sich schnell in ihren Körpern ausbreitet und so zum Nachteil der oben bereits erwähnten raschen Heilungsfähigkeit wird. Auch die behäbigen und langsamen Bewegungen eines Trolls können einem Kämpfer das Überleben sichern, sofern er rasch den Felsen und den Pranken des Trolls auszuweichen vermag. Die beste Möglichkeit jedoch, einen Kampf mit einem Troll zu überstehen, ist, ihn erst gar nicht zu beginnen. Sollte wider Erwarten plötzlich ein Felsbrocken in der unmittelbaren Umgebung einschlagen, so sollte man das als Warnschuss begreifen und sofort seine Beine in die Hand nehmen, um sich von dannen zu machen. Wer stehen bleibt, um zu erfahren, wer das war und warum, sollte sich nicht wundern, wenn der nächste Brocken dann die eigenen Lebenslichter löscht.



(Dan)



WITCHERS NEWS



01.04.2012

SEITE 68 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



Z O L T A N ' S
H A R T E N U E S S E



VORNAMEN DER CHARAKTERE AUS DEN THE WITCHER ROMANEN

1	6	11	3	5	7

VERLOBTE VON ZOLTAN CIVAY

19	5	15	4	12	15

EINER DER KÖNIGLICHEN VIERLINGE AUS EBBING

18	6	8	4	15	14

ZWERGEN SCHMIED AUS GORS VELET

8	7	2	17	6	16

EINER DER ERSTEN HERRSCHER DER MENSCHEN

20	7	9	15	1	5

GEFÄHRTE VON YARPEN ZIGRIJ

11	1	5	2	3	4

EIN ABTRÜNNIGER HEXER

4	5	1	8	16	7

EINER DER STADTWACHEN VON VIZIMA

11	7	2	17	3	5

EIN KÖNIG, GEPANNT DER SCHWARZE

7	19	13	3	9	7	13

FÜRST VON BREMERVOORD

7	13	9	15	14	1

HÖFDAME AUF SCHLOSS NASTROG

7	6	11	3	1	14

KÖNIG VON BLAVIKIEN

9	1	5	10	4	7

WIRD „KAPITSTEMIRGLAUBEN“ GEPANNT

- 1 => E
- 2 =>
- 3 =>
- 4 =>
- 5 =>
- 6 =>
- 7 =>
- 8 =>
- 9 =>
- 10 =>
- 11 =>
- 12 =>
- 13 =>
- 14 =>
- 15 =>
- 16 =>
- 17 =>
- 18 =>
- 19 =>
- 20 =>



FEHLERSUCHBILD

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.





WITCHERS NEWS



01.04.2012

Seite 70 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN

ZOL + AN ' S
HARTE + QUE SSE



RÄTSELAUFLÖSUNGEN





WITCHERS NEWS



1	2	2	3	5	7
E	R	R	D	I	L

GASTHAUSBESITZER IN RINDE

17	8	4	2	1	6
S	C	A	R	E	B

SOHN VON GODAMBA THAESSEL

15	4	2	5	11	12
M	A	R	I	O	N

TOCHTER VON ESTERIL THYSSEL

19	5	12	12	5	4
Z	I	N	N	I	A

LEBT AUF DEM HIRONDINENBAUERNHOF (GORS VELEN)

15	1	3	1	7	7
M	E	D	E	L	L

FÖLTESTS VATER

6	7	4	17	8	11
B	L	A	S	C	O

NACHFOLGENDER SOLDAT VON ELKAPA FÖSTER

18	5	19	15	4	14
P	I	Z	M	A	K

KAUFMANN UND SCHATZMEISTER DER ZUNFT (POVIGRAD)

12	5	13	1	2	13
N	I	T	E	R	T

HERZOG AUS REDANIEL

19	11	7	13	4	12
Z	O	L	T	A	N

SCHENKTE GERALT DAS SCHWERT SIKIL

16	1	3	9	5	10
H	E	D	W	I	G

KÖNIGIN VON REDANIEL

15	11	2	1	12	12
M	O	R	E	N	N

TOCHTER VON EITHNE

12	4	3	6	11	2
N	A	D	B	O	R

SOHN VON ZELINDA UND YURGA

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



THE WITCHER

01.04.2012

WITCHERS NEWS

Seite 72 / JAHRGANG 4 / NR 22

1.- OREN



—•••—
Liest du noch oder schreibst du schon?
Dann bewirb dich bei uns!
—•••—

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

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



WITCHERS NEWS

Iorweth (I) - Lektorin
Jannika (Ani) - Geschichten
Nero (N) - Redakteur
Alseran - Chef-Grafiker
Harlequin (Harl) - Grafiker