



gamescom

2012

gamescom



gamescom



gamescom





INHALT

News

Bericht zur Gamescom -
Die Sicht einer Journalistin auf den
Spuren der heiligen Gamer Hallen Seite 3

Interview mit CDPR Seite 17
Großes Kino bei CDPR Seite 20
Zu Besuch bei Perfect World
und Neverwinter Seite 23
Backstage bei Kalypso - Demonicon
mit Interview Seite 25

gamescom



gamescom



gamescom





WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 3 / JAHRGANG 3 / NR.03

1.- OREI



DIE SICHT EINER JOURNALISTIN AUF DEN SPUREN DER HEILIGEN GAMER-HALLEN

Dieses Jahr präsentieren wir einen Bericht aus den Augen der Journalisten, wie reisen sie an, wie ist ihre Sicht der Gamescom davor, währenddessen und der Tag danach.

Nach 2 Jahren schlechten DB Anreisen aus Hamburg - durch Zugausfall des ICE, welcher durch einen IC oder RE ersetzt wurde und die Fahrzeit erheblich verlängert wurde - begeben sich dieses Jahr in die Hände der Lufthansa. Zum einen ist die Anreise wirklich um einiges entspannter und die Fahrzeit bzw. jetzt ja Flugzeit um das Vielfache kürzer.

Schon im Flugzeug ist die Gamescom zu erkennen, als die Crew von Warner Brothers mit an Bord kommt.

Kaum auf dem Flughafen angekommen, ist deutlich zu erkennen, dass die Gamescom anfängt. Litfaßsäulen und elektrische Plakatwände bestückt mit Werbung von der Gamescom selber und natürlich den neu angesagten Spielen, zieren die Umgebung im und rund um den Flughafen. Der Weg zum Hotel wird ebenfalls gänzlich von den Bildern der Gamescom begleitet. Nachdem ich mich im Hotel eingerichtet habe, beginnt auch schon die Planung der künftigen Tage, sowie der Beginn des ersten Artikels.

Mittwochmorgen geht es früh zur Gamescom, die kritischen Augen gerichtet auf die Anzahl der Presse und Fachbesucher. War es doch im

letzten Jahr schon am inoffiziellen Tag sehr gefüllt, was das antesten von verschiedenen Spielen erschwerte, da an manch einem Stand schon eine Wartezeit von 6 Stunden zu erwarten war. Die Rolltreppe zu den Hallen 6,7,8,9 und dem Pressezentrum Nord verschafft mir einen Überblick auf den Boulevard. Schnell und deutlich ist zu erkennen, dass der Tag einen entspannten Weg durch die nicht so viele Besucherzahl wird.

Zum kleinen Frühstück treffen sich die Webmaster und Moderatoren Milgo, Tim Andersson, Sweil und Zizou. Beim Kaffee besprechen wir die ersten Termine, die dieses Jahr nicht ganz so stressig wie im letzten Jahr stattfinden. Das liegt sicher nicht daran, dass die Crew vom World of Players sich um andere Dinge, wie Spiele antesten oder Streifzüge durch die heiligen Spielehallen kümmern wollen, sondern eher daran, dass die Gamescom dieses Jahr nicht viele Spiele zum Thema RPG darbietet. Liegt daher auch die Besucherzahlen niedriger als im letzten Jahr? Das bleibt aber unserer Philosophie überlassen.

Gestärkt machen wir uns auf dem Weg in die Business Area, mit einem kleinen Rundgang durch die Entertainment Areas, die uns bis dorthin auf dem Weg liegen. Wie in jedem Jahr, ragen beeindruckend die teilweise liebevoll hergerichteten Stände hoch in die Hallen. Ein Zwischenstopp bei Star Wars. Dort werden gerade Darth Vader und seine Crew, sowie R2D2 von einem RTL Moderator interviewt und beim Spielen gefilmt.





Mittlerweile kommt der 1. Termin mit CD Projekt RED näher und wir gehen weiter in die Business Area. Der Blick von oben zeigt wieder das nicht gerade erschwingliche Restaurant „Hase“, die Besucherbefragung der Presse- und Fachbesucher, den Informationstresen, die Masseure, sowie eine neu eingerichtete Fläche mit Laptops, wo die Besucher der Area ins Internet gehen können. Hinter dem Restaurant stelle ich dieses Jahr wieder fest, dass wieder keine Sitzgelegenheiten für die Besucher zur Verfügung gestellt wurden, gibt wieder einen Punkteabzug. Am Ende des Boulevards ist die Cafeteria, mit frischen Säften und frischem Kaffee. Links und rechts erstrecken sich die Hallen 4 und 5 auf 4 Ebenen. Dieses Jahr wurde abgehend von Halle 5 die Außenterrasse etwas erweitert, da sie schon im letzten Jahr sehr überfüllt war. Wieder wurde ein Drittel ganz im Design eines kleinen Beachclubs hergerichtet. Sand wurde aufgeschüttet, Strandmuscheln sowie gemütliche Strandsitzmöbel im geflochtenen Design mit Polsterung. Leider wurden hier keine Sonnenschirme aufgestellt, so dass es in der Mittagshitze nicht auszuhalten ist, da der Außenbereich sich durch das geteerte Dach um den Sand herum, extrem aufheizt. Ein Stand mit Getränken und Mittagessen sowie zahlreiche Bänke und Tische, die sich unter Pavillons erstrecken, damit die Besucher nicht im Stehen essen müssen und es schattig genießen können.

Sweil, Milgo und meine Wenigkeit, begeben uns in Halle 4.1. Bei CD Projekt RED angekommen, stelle ich fest, dass ich in diesem Jahr keine schöne grün gehaltene Lounge vorfinde. CDPR hat sich in diesem Jahr etwas kleiner gehalten, aber mit einer hübschen The Witcher 2 Außenverkleidung ist das Ziel leicht ausfindig zu machen. Dort werden wir sehr warmherzig von PR Specialist/Marketing Managerin Agnieszka Szóstak empfangen. Schon im letzten Jahr traf ich sie bei der Anmeldung in der CD Projekt RED Lounge.



WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 5 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREI



Zu der Lounge komme ich in einem weiteren Artikel, wo ich näher auf die Crew eingehe und detaillierter über den Stand berichte.

Viel Zeit bleibt uns nicht mehr, da uns gleich Perfect World zur Präsentation von Neverwinter Online erwartet. Doch eine kleine Pause auf der Sonnenterrasse bleibt uns noch zur kleinen Erholung. Der Stand von Perfect World ist großzügig gestaltet und es glänzen uns schon kleine Inhalte aus Neverwinter in Form von belichteten Artworks entgegen. Hier werden wir von Riccardo Comazzi sehr freundlich empfangen, der uns aber auch gleich weiter schleust zu der gleich statt findenden Neverwinter Präsentation. Hier gehe ich auch nicht näher darauf ein, da ich für Neverwinter ebenfalls einen detaillierten Artikel bereitstellen werde.

Nach den beeindruckenden Präsentationen trennen sich die Wege der Journalisten. Milgo und ich begeben uns auf die Suche nach Deck 13, wurde doch kurz vor der Gamescom von Tomek Gop das neue Spiel "Lords of the Fallen" bekanntgegeben. Da wir ja schon mal hier sind, wollen wir auch wissen, ob wir näheres dazu in Erfahrung bringen können. Leider beginnt gerade ein kleines Martyrium, des wild umher Irrens. Bewaffnet mit dem Stadtplan der Gamescom, begeben wir uns in Halle 4.2 J-065e wo sich Deck 13 befinden soll. Doch die vielen kleinen Aussteller von J-065a bis e sind zunächst unauffindbar. An dessen Stelle befindet sich ein großer Stand vom Rheinmain Entertainment. So streifen wir von J bis M, von dort wieder zu I und wieder den Gang runter. Bis wir tadellos feststellen, dass sich in diesem Rheinmain Entertainment Stand viele der kleineren Stände befinden. Somit gehen wir dann zu der Empfangsdame um uns über das neue Projekt von Deck 13 zu informieren. Weit kommen wir nicht, denn es gibt nichts an Präsentationen oder ähnlichem was Deck 13 von dem neuen Spiel "Lords

of the Fallen" zur Verfügung steht.

Enttäuscht ziehen wir weiter in Richtung Pressezentrum, um uns zu stärken und ein wenig im Forum erledigen. Da es doch schon etwas später war, bekommen wir dort leider kein Mittagessen mehr, dafür aber ein Paar Wiener mit Brötchen, wo wir uns noch um den kuriosen Preis von 3,20 Euro staunend ansehen. An der Kasse sieht es dann mit 1,50 Euro ganz anders aus, natürlich machen wir die Dame an der Kasse auf den stolzen Preis von 3,20 Euro aufmerksam, sie teilte uns aber mit, was auf der Kasse steht muss auch bezahlt werden. Naja, bevor sich gleich noch der Preis vervielfacht, nehmen wir dankend unseren Snack entgegen.

Danach statte ich dem Außenbereich vom Pressezentrum, dem Eingang Nord eine kleine Besichtigung ab. Dort beobachte ich, wie in der sengenden Sonnenhitze ein Pförtner in seinem eisernen Häuschen vor sich hin schmort. Schien eine Kurzschlussreaktion oder eine Idee in letzter Minute zu sein, ein metallisches Häuschen in die Gluthitze zu stellen. Der Mann stand schon hinter dem Häuschen, was einen kleinen schattigen streifen spendete. Kurze Zeit später erscheinen dann auch die Gamescom Veranstalter, so lausche ich, dass sich meine Intuition bestätigt. Das Pförtnerhäuschen entsprang einer „in letzter Minute Idee“. Ich bekomme mit, dass sich schnellsten darum gekümmert werden muss, dass der Pförtner einen Sonnenschirm benötigt. Na gut denke ich mir, mal sehen wie schnell sie dies in die Tat umsetzen.

Schon ereilt uns die Nachricht, dass ein weiteres Crew Mitglied eingetroffen ist. Somit packen wir unser Lager zusammen um uns in der Business Area mit unserem Grafiker Arthus of Kap Dun zum Currywurst essen trafen. Riesige Menschenmassen und eine satte Schlange erwarten uns in der Halle 5.1. Da wir gerade einen kleinen Imbiss hatten, winken wir dankend auf die hiesige Wartezeit in der Menschenmenge ab. Da



WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 6 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREI



wir aber noch Getränke erblickten und die Schlange nun um ein Deutliches kleiner ist, organisiere ich uns erstmal ein Wasser. Die Zeit rennt weiter an uns vorbei, es fehlt noch Jemand auf dem Arthus of Kap Dun wartet. Kurze Zeit später trifft ein ehemaliger Story Writer von Piranha Bytes bei uns ein.

Weiter gehe ich hier nicht auf Details ein, da wir uns eher Privat auf die Sonnenterrasse, genannt „Biergarten“ vor Halle 5.2, zurückziehen. Als uns die Lautsprecher Nachricht in den Ohren erklingen ließ, wie spät es ist und die Gamescom gleich geschlossen wird, planen wir den Abend den wir zusammen mit Tim Andersson, Arthus of Kap Dun mit seiner Frau, der ehemalige PB und meine Wenigkeit auf der Party von Deep Silver/ Kochmedia verbringen wollen. Natürlich dient die Party nicht nur zum Belustigen, um den Abend außerhalb der Gamescom rum zu bekommen, die Party ist der Treffpunkt von Managern, Entwicklern und viele andere Berufskategorien, die hier zusätzlich Kontakte knüpfen. Kleiner Zwischenstopp im Hotel, zum umziehen und frisch machen, bis wir uns auf die Party von Deep Silver / Kochmedia begeben.

Draußen erwartete uns schon eine Traube von Menschen die alle darauf warten, auf einem roten Teppich zur Party herein zu spazieren. Die Party ist sehr schön ausgerichtet, es gibt ein reichhaltiges Buffet von A-Z und Getränke, alles was das Herz begehrt.

Was nur zur extremen Anstrengung wird, ist die drückende Wärme. Unter den Sonnenschirmen, staut sich die Hitze und es wird erdrückend schwül. Durch die Termine am nächsten Morgen, verlassen wir die Party schon frühzeitig.

Der zweite Tag auf der Gamescom wird sich nicht mehr so entspannt verhalten, da es der erste Tag für die öffentlichen Besucher wird. Schon der Gang zum Eingang der Gamescom sieht nicht so überfüllt aus wie im vorherigen Jahr 2011, man kann schon deutlich sehen, dass die

Gamescom Veranstalter vom Menschenandrang des vergangenen Jahres reagiert haben. Wieder am Südeingang der Gamescom eintreffe, stehen schon die Besucher in wartender Laufhaltung an den Drehkreuzen bereit zum Einlass, um als Erster das bevorzugten Spiel testen zu können. Da ich viel zu spät dran bin, geht mein Weg geschwind zur Business Area, zu CD Projekt RED, wo wir noch eine Dinge zu erledigen haben. Ein weiteres Mitglied unserer Witcher Crew wartet darauf auch die Crew von CD Projekt RED kennen zu lernen. Nach unserem Interview mit Marek Ziemack (CDPR) sammele ich Diego in Halle 8 beim Pressezentrum ein um ihm die internen Hallen zu zeigen. Viel zu sehen gibt es für Diegos ersten Besuch auf der Gamescom. Nach unserem Besuch bei CD Projekt RED, stößt Milgo zu uns. Wir gehen erstmal zum „Biergarten“ nach draußen um uns ein wenig abzusprechen, was wir am heutigen Tage noch erledigen müssen.

Mir fehlen noch Bilder von den öffentlichen Hallen, somit muss noch am heutigen Tag ein Rundgang erfolgen, da ich befürchte, dass der morgige Tag schon wieder überfüllter aussehen könnte. Fest steht, dass ich noch Deadalic Entertainment einen Besuch abstatten werde, was es genau auf sich hat, dass der deutsche Publisher für CD Projekt RED agiert. Bei Deadalic Entertainment angekommen, treffe ich auf Sandra Friedrichs, mit ihr habe ich schon die ganze Zeit E-Mail Kontakt gehalten. Nett und freundlich werde ich von ihr empfangen. Viel bekomme ich hier nicht in Erfahrung. Fest steht, dass Daedalic von CD Projekt RED beauftragt wurde, das Marketing auf der Gamescom zu unterstützen. Fragen zur künftigen Zusammenarbeit als Publisher werden mir mit einem verneinten lächeln abgedankt. Nun gut, schade wir hätten gerne gehört, dass der deutsche Publisher mit CDPR künftig eng zusammen arbeitet. Schon wieder ist eine Menge Zeit vergangen, mein Weg führt mich nun in das Pressezentrum, wo ich gleich über die neuen Informationen von





Deadalic unsere Homepage mit News versorge. Doch vorerst mache ich beim Nordeingang einen kleinen Abstecher und schaue, was der arme Pförtner in der Gluten Hitze treibt. Mit Erstaunen stellte ich fest, dass dort schnell reagiert wurde, der Pförtner bekam einen riesen Sonnenschirm über sein Häuschen gespannt. Sehr schön, wieder eine positive Nachricht



. Mit meinem Laptop bewaffnet versuche ich die ganzen eingesammelten Press Kits bei uns auf den Server zu verschieben, da viele auf die neuen Inhalte warten. Leider macht uns das Internet des Pressezentrum ein Strich durch die Rechnung. Das erste Mal in meinen 3 Jahren hat das Pressezentrum keinen Internetzugang. Wild laufen die Administratoren die Kabel entlang, in der Hoffnung, dass wer ein Kabel versehentlich heraus gezogen hat. Mit mehreren Mann krabbeln sie unter die Tische, laufen an der Fensterfront entlang, ziehen hier und dort einen Stecker, stets bewaffnet mit einem Laptop. Mittlerweile werden auch die vielen Journalisten unruhig, da sie ihre Server nicht mehr speisen können. Viele hören sich nochmal ihre Tonaufnahmen und Videointerviews an und schreiben aus lauter Verzweiflung ihre Artikel auf dem PC in Dokumenten. Nach gut 1,5 Stunden haben sie alles wieder im Griff, leider ist meine Zeit nun um, denn die Präsentation von Demonicon wartet auf uns.

Da die Zeit doch schon arg knapp ist durch das Internetdilemma, bahne ich mir durch die Menschenmenge meinen Weg zum Ziel. Wieder in der Business Area angekommen, warten auch schon Sweil und unser neu gewonnener Fotograf auf mich. Auch diese Präsentation verheißt Gutes für meinen persönlichen Spielgenuss in naher Zukunft. Endlich mal wieder was Neues, was ganz nach meinem Geschmack ist. Dazu gehen wir auch in einem extra Artikel näher drauf ein.

Mittlerweile ist es schon später Nachmittag, Zeit für ein Treffen der vielen verstreuten Fotografen und Journalisten. Der Abend muss ebenfalls wie die tägliche Gamescom geplant werden. Dies ist der einzige Abend wo wir gemeinsam noch essen gehen können. Wir entscheiden uns, alles in meinem Hotel zu lagern, da dieses doch am nächsten vom Kölner Hauptbahnhof gelegen ist. Wie auch im letzten Jahr statten wir dem Kölner Heumarkt einen Besuch ab, wo Reih um die Restaurants



WITCHERS NEWSBLATT



03.10.2012

Seite 8 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREI

dicht an dicht aneinander gereiht sind. Schnell werden wir fündig und ein durchaus freundlicher Kellner begrüßt uns an unserem Wunschtisch. Wir lassen den Abend gemütlich ausklingen und besprechen unsere vielen Erlebnisse der letzten 2 Tage.

Wieder eine Anmerkung für mich, immer noch keine Fotos, morgen wird es Zeit die Gamescom auf Bildern fest zu halten.

Neuer Tag, neues Glück, der diesjährige dritte und letzte Tag für mich, da auch ich mich dazu entschlossen habe, den überfüllten Samstag nicht auf der Gamescom zu verbringen, sondern auch mal etwas von der Umgebung der Messe kennen zu lernen. Somit ist auch der heutige Tag für mich etwas gefüllt, da ich meine Fotos für die Zeitung noch knipsen muss. Zuerst gibt es ein Treffen mit Arthus of kap Dun im Pressezentrum, wo ich noch Kleinigkeiten erledige für World of Players. Danach begeben wir uns zwischen die Halle 8 und Halle 7. Ein Erfrischungsgetränk und eine kleine Plauderei mit einer Clique von Jungs, die sich schon leicht einen über den Durst gekippt haben. Ich fragte sie, was sie hier her zu Gamescom treibt. Die meisten äußern sich, um hier Spaß zu haben und auch ein wenig EA's Fußballspiele zu testen. Sie nutzen die Gamescom um sich zu treffen, ein Bierchen zu trinken und die vielen Menschen zu beobachten. Das ist natürlich auch eine Möglichkeit die Gamescom zu genießen. Mein Weg treibt mich weiter durch Halle 7, wo ich schon deutlich erkennen kann, dass mehr Besucher als gestern vorzufinden sind. Der Boden ist wieder übersät von Flugzetteln und Broschüren. Dieses Jahr verhalten sich die Besucher aber noch ein wenig extremer, denn ich finde Essensreste, leere Getränke und Essenpackungen auf dem Boden. Sogleich ärgere ich mich, dass ich mir keine Turnschuhe angezogen habe, sondern mit offenen Schuhen durch den Berg von unangenehmen Überbleibseln klettern muss. Bewaffnet mit

meiner Kamera nehme ich den Kampf auf, möglichst ohne Menschen, Bilder von den einzelnen Ständen der Publisher und Entwickler zu schießen.

Meine erste Station ist Ubisoft, der Stand ist im Gegensatz zu den vergangenen Jahren nur leicht gefüllt, wobei es bei PlayStation gleich anders aussieht, hier wird schon in leicht gefüllten Schlangen an den Spielstationen gewartet und beobachtet, wie andere spielen. Kurz bleibe ich bei der Bühnenvorstellung von Heroes Online stehen. Ein Ubisoft Mitarbeiter fragt doch sogleich, ob ich nicht mit auf die Bühne möchte um bessere Fotos zu knipsen und ein kleines Statement vom Entwickler zu bekommen. Meine Zeit ist leider etwas kurz angebunden und winke dankend ab. Als ich dann um den Stand von Ubi herum gehe, sehe ich doch eine Menschentraube, was Ubi dem Spiel Zombie U verdankt. Zombies sieht man zwischen den Menschenmassen. Im Stillen hoffe ich, dass ich doch noch ein paar Zombies im etwas leereren Bereich auffinde, um sie für die Zeitung festzuhalten. Bei Thrustmaster stehen Jung bis Alt, um mit Lenkrad, Gaspedal und im gemütlichen Autositz, Autorennspiele zu zocken. Wieder komme ich ins Staunen, als ich beim STEAM Stand ankomme. Der Stand ist gnadenlos überfüllt. Überall tummeln und schlängeln sich die Besucher durch den Stand, um die von STEAM gebundenen Spiele zu testen. Noch schnell ein Schnappschuss bei Tom Clancy's Ghost Recon und weiter am Capcom Stand vorbei, wo Resident Evil, Devil May Cry und Lost Planet 3 auf ihre Besucher warten. Weiter treibt mich mein Streifzug über den Außenbereich zu Halle 6.

gamescom



gamescom



gamescom



gamescom





Halle 6 steht ganz im Zeichen der Elite unter den Spieleentwicklern. EA Entertainment, sowie Activision und Blizzard, haben hier ihre, wieder hervorragend ausgestatteten Stände hoch in die Halle gebaut. Blizzard hat alles, was das Gamer-Herz begehrt aufgestellt, als da sind Starcraft, World of Warcraft sowie Diablo III und Call of Duty. Der Stand ist wirklich wieder Klasse gestaltet. Auf der einen Seite leuchten blaue Neonröhren und auf der gegenüberliegenden Seite findet man unter der Deckenstandwerbung viele rote chinesische Lampen. Man sieht hier gleich wieder die Liebe zum Detail um die Besucher zu fesseln. EA glänzt mit seinem Star Wars Stand, wo auch wieder R2D2 und andere bekannte Figuren herumlaufen, um sich mit den Besuchern fotografieren zu lassen. Medal of Honor thront mittig vom EA Stand. Dazwischen finde ich einen großen Stand der Gamescom, wo sich die Gamescom Fans ihre T-Shirts kaufen können, an einer Verlosung teilnehmen können und wer Lust darauf hat sich in einem Ami Schlitten fotografieren zu lassen, legt hier einen kleinen Stopp ein. Meine Augen gucken nach links und rechts um auch verkleidete zu sichten. Da bleiben meine Augen auf einem Glaskasten stehen, wo eine Frau rhythmische Bewegungen zur Musik macht. Beim näher treten stelle ich fest, dass hier ein Sport-Spiel-Programm gezeigt wird und die Frau gar nicht tanzt, sondern sich vom Spiel Aerobic zeigen lässt. Sport der Zukunft, genannt "My Body Coach", was es nicht alles in der Gamer-Welt gibt. Auf dem Weg zum Boulevard komme ich an Trion Worlds vorbei, wo ich noch schnell vom Defiance Monster ein Bild knipse. Natürlich darf ich auch beim Kalypso Stand Demonicon nicht vergessen.





Nun lasse ich auch Halle 6 hinter mir und durchquere den Innenraum-Boulevard, auf dem Weg zu Halle 9. Super, hier finde ich auch ein Paar Zombies mit erschreckenden offenen Wunden und zeretzter Haut, wo ich es mir nicht nehmen lasse, sie direkt anzuhalten. Ich frage freundlich, ob ich sie fotografieren darf, worauf die beiden sich zur Pose stellen. Nachdem sie feststellen, dass ich großen Gefallen an ihren Wunden gefunden habe, fragen sie mich, ob ich mich von ihnen in einen Zombie verwandeln lassen wolle. Ich lache und erkläre, dass andere sicherlich Angst bekommen, wenn ich als Zombiejournalistin durch die Hallen wandle. Im Nachhinein wäre es sicherlich ein schicker Gag gewesen. Kaum drehe ich mich um treffe ich auf 3 wirklich außergewöhnliche und schmucke Barock gekleidete Damen. Natürlich müssen auch diese für das Witchers News – Gamescom Album festgehalten werden.



Nun aber auf, auf zu Halle 9.

Gleich zu Beginn haben Warner Brothers und Take 2 Interaktive Ihre Stände. Warner Brothers präsentiert Herr der Ringe Lego, aber halt stopp mal, da stehen eigentlich eher die älteren Besucher, denke ich mir doch eigentlich, dass es für die kleinere Gamer-Generation entwickelt wurde. Da sieht man wieder, wo das HdR Herz hinführt. Worms 2 blickt dazwischen hervor. Habe ich mich doch am Mittwoch mit Milgo hier her gestellt um HdR Lego zu spielen, bis wir feststellten, dass es sich um Worms 2 handelt. Ich, die wirklich absolut keine Konsolenspielerin ist, machte mich eifrig daran die vielen Knöpfe zu drücken um zu sehen was passiert. Milgo kannte das Spiel, trotzdem dauert es bis wir feststellten, wer welcher Spieler ist. Ja, das war allerdings sehr amüsant, schnell stellte ich fest, dass Spiel lag mir nicht, oder lag es doch nur an der



Konsole? Unwichtig, Milgo meinte ich muss es mal testen, also wurde es auf meinem Einkaufszettel festgehalten, bei der nächsten Spielebestellung, Worms 2 bestellen. Erinnerung gleich wieder verdränge.



Kurz noch ein Blick auf Borderland 2, die einen Doppeldeckerbus in Borderland 2 gekleidet haben. Ob der Bus auch für die Besucher zu betreten ist, kann ich zu diesem Zeitpunkt nicht erkennen, wage es aber zu bezweifeln, dass die wütende Meute auf das Innerliche des Busses losgelassen wird. Dann geht's tiefer in die Halle hinein. Vor mir taucht Bethesda auf, was nicht zu übersehen ist, da viele mit den Masken von Dishonored an mir vorbei laufen. Doom 3 und Dishonored stehen dieses Jahr bei Bethesda auf dem Programm. Links taucht Caseking.de auf, wo

kreischende Gamer die Arme in der Luft haben, um eins der Gamer Zubehörteile zu ergattern was gerade bei einer Bühnenshow in die Menge geworfen wird. Weiter geht es an Razer dem Gamer - Zubehör vorbei, plötzlich eine hiesige Menschenmasse und ein BMX-Bike springt auf einmal über die Menge. Das muss erst mal von nahem betrachtet werden. Razer hat eine große Bikerbahn aufgestellt wo BMX - Biker ihre Kunststücke zeigen. Währenddessen wird vom Razer - Team ebenfalls Gamer Zubehör in die Massen geworfen. Was für ein Spektakel, die Besucher sind begeistert.





WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 13 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



Auf mich wartet die nächste und letzte Halle 10.

Dieses Jahr muss ich auch ein großes Lob an die Veranstalter und Messeinhaber los werden. Es gab die vergangenen Jahre ein schreckliches Nadelöhr kurz vor der Business Area auf dem Boulevard Richtung Eingang Süd. Sie haben auf die Rolltreppen verzichtet, die nach unten und wieder nach oben führten, wo eh niemand diesen Umweg einschlug. Es quetschten sich also tausende von Besuchern in einen etwa 2,5 – 3m breiten Weg durch. Doch in diesem Jahr wurde links rechts Verkehr eingerichtet und anstatt der Rolltreppen wurde dort eine Brücke gebaut. Wirklich hervorragend gelöst dieses kritische Problem. Von der Brücke kommen die Leute vom Eingang Süd um zu den Treppen und Rolltreppen die dann zu den unteren Hallen 9, 8, 7 und 6 führen. Rechts am Nadelöhr laufen die Leute Richtung Südeingang. Es ist wirklich viel entspannter zur Business Area zu kommen.

Mein Ziel ist nun Halle 10. Diese Halle ist auch in 2 Ebenen abgeteilt. Oben gibt es den Gamescom Meetingpoint, wo sich alle verloren gegangenen wieder treffen, die ausgerufen werden. Ein Duft verschiedener Gerichte liegt in der Luft. Es gibt viele Futterstände und ordentlich Bänke und Tische zum ausruhen der vielen abgehetzten Besucher. Einen Pizza Stand, ein amerikanisches Diner und einen Getränkestützpunkt, sowie den Snack Point ein kleines Restaurant. Auch ich pausiere hier kurz, nehme einen Imbiss zu mir und trinke eine Kleinigkeit. Für das leibliche Wohl der Gäste ist also ausgiebig gesorgt.





gamescom



gamescom



Als ich meinen Streifzug wieder aufnehme, fährt plötzlich ein Kart-Auto hinter Gittern an mir vorbei. Meine Augen werden groß und das muss auch erst mal näher betrachtet werden. Ja eine kleine liebevoll gestaltete Kartbahn wurde hier hin gebaut, auch eine Fahrradbahn sowie zwei große Fußballplätze. Hier können sich dann die Besucher die gerade erst konsumierten Kalorien gleich wieder abtrainieren. Schöne Idee denke ich mir und begeben mich in die untere Ebene.

gamescom



Dort haben sich viele kleine Stände verborgen, es ist alles vertreten von Amt für Jugend, Bundeswehr, Handwerkerinnen Köln über Schulen, Medion AG, Travian Games, Computerbild auch CD Projekt RED ist hier vertreten und natürlich dürfen wir das wichtigste vom wichtigsten nicht vergessen die Casemodder. Es ist dieses Jahr wieder Wahnsinn, was hier manch einer zusammengebastelt hat, natürlich mit der Liebe zum



WITCHER'S NEWSBLATT

03.10.2012

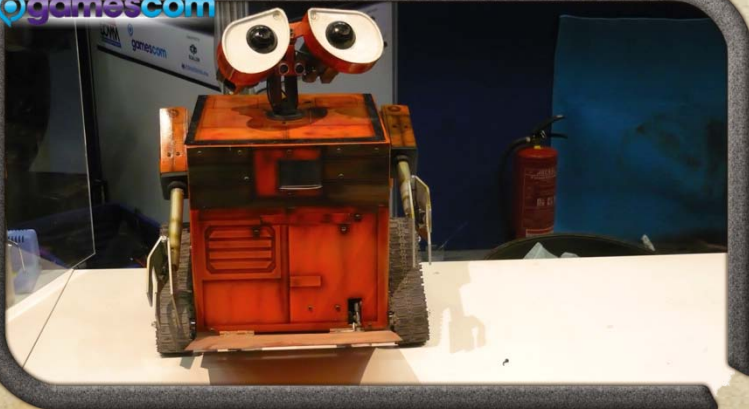
Seite 15 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



kleinsten Detail. So finde ich ein Gehäuse das wie Wall E aussieht, einen großen, viereckigen Kasten oben drauf eine Stadt, wo mittig Rauch raus kommt, ein Puppenspielhaus für Mädels und ein riesiges Skelett, wo im Brustkorb die Hardware eingebaut wurde, wir machen eine Anzahl von Bildern, wo genau drauf zu erkennen ist, was ich hier vorfinde. Leider sind sie in Plastik gehüllt um die Gehäuse vor grabschenden Händen zu schützen. Natürlich fotografiere ich auch die kleinen Werkstätten, wo die Phantasie-Helden alles ins Reale gebaut haben.

gamescom



gamescom



gamescom





WITCHERS NEWSBLATT



03.10.2012

Seite 16 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN

Nun ist auch der dritte und für mich letzte Tag der Gamescom zu Ende. Nun wartet ein treffen auf der Piazza, einer Außenterrasse zwischen den Hallen und dem Eingang Süd. Dort gibt es erst mal ein erfrischendes Alsterwasser und die Planung für den späteren Abend, den wir wieder im Restaurant verbringen wollen, was uns gut in Erinnerung blieb vom gestrigen Abend.

Von meiner Besichtigung von Köln werde ich nichts berichten. Sonntag checke ich in Ruhe aus, gehe etwas essen bevor ich dann zum Flughafen fahre. Es herrscht eine sengende Hitze. Als ich mich mit Getränken und einer Wunschtüte Haribo versorgt habe und auch mein Gepäck schon mal abgegeben habe, gehe ich nach draußen. Für einen kurzen Moment denke ich mir noch, ob ich nun am Suvarnabhumi Airport in Bangkok stehe, oder doch am Köln/Bonn Flughafen. Die Hitze ist kaum zu ertragen, die Luft stickig und schwer ohne Spur von Sauerstoff. Doch trotzdem muss ich noch eine Zigarette vorm Flug qualmen und setze mich auf die Halterung von den Gepäckwagen.

Währenddessen schreibe ich noch ein Paar Mails und SMS, HSV wieder verloren auch nichts Neues. Als ich mich zum einchecken beuge, kommen wieder ohne Ende Banderolen und elektrische Plakatwände auf mich zu. „Hmmm“ denk ich mir noch, „nun reicht es aber auch wieder für ein Jahr“ und grinse innerlich.

Nach der ganzen Hektik, die viele Lauferei, die Füße bestückt mit Blasen, der Kopf voll mit vielen und aber vielen Informationen, geht eine harte Woche Arbeit zu Ende. Wieder stelle ich in diesem Jahr fest, der Tag hat nur 24 Stunden, hier und dort hätte ich mir ein Paar mehr gewünscht. Nun ist wieder eine harte Woche in Windeseile an mir vorbei gezogen. Viele Kontakte konnte ich knüpfen, durfte viele neue wundervolle und tolle Menschen kennenlernen. Ein Jahr dauert es wieder, bis sich wieder die Heiligen Hallen der Gamescom für die Welt der Gamer öffnet, auch ich werde wieder dabei sein und mir alles aus der Nähe betrachten. Nun

hat mich das Schreiben der Artikel wieder und der Arbeitsalltag. Mein Name ist Julia Molkenbuhr alias Zizou von World of Players (thewitcher.de/witchers-news.de), ich hoffe ich konnte euch mit meinem Artikel erfreuen und einen kleinen Einblick in die Welt der Gamescom öffentlich, wie nichtöffentlich öffnen.

(Zz)



gamescom



INTERVIEW VON THE-WITCHER.DE MIT CD PROJEKT RED



Auf der GamesCom 2012 in Köln war unser Staff von the-witcher.de vor Ort, um die Jungs hinter der The Witcher-Reihe, genauer CD Projekt RED, zu interviewen und zum kommenden Modkit zu befragen. Das Interview führte Milgo stellvertretend aus den World of Players-Foren mit Marek Ziemak, seines Zeichens Gameplay Producer und Level Artist bei CD Projekt RED.

The-witcher.de: Hallo Marek, warum stellst du dich uns nicht kurz vor?

Marek Ziemak: Hallo, mein Name ist Marek Ziemak und ich arbeite bei CD Projekt RED (CDPR) als Gameplay Producer.

The-witcher.de: Euer Modkit ist ziemlich vielversprechend. Es scheint sehr komplex zu sein, aber ebenso auch einfach zu handhaben. Wird es ebenfalls so umfangreich und komplex sein wie das Djinni-Tool (*Anm. d. Red.: Djinni war das Modkit für den ersten Witcher-Teil*)?

Marek Ziemak: Unser Ziel war es, alle Optionen mit einzubauen, die bereits der Djinni-Editor und andere Moddingtools boten. Ich schätze, ihr werdet in der Lage sein, alles damit zu kreieren und zu bauen, was ihr wünscht und was euren Vorstellungen entspringt. Denn dies sind andere Tools, die auf der gleichen Engine basieren wie The Witcher 2, so wird es also möglich sein, eigene Dinge zu erschaffen, die die gleichen Möglichkeiten bieten wie das Hauptspiel. Und das ist doch eine Menge. Denn ihr spielt sozusagen immer noch in derselben Sandbox, wie es die Entwickler nennen.

The-witcher.de: Ich werde also auch die Möglichkeit haben, den Inhalt des Originalspieles zu verändern?



WITCHERS NEWSBLATT



03.10.2012

Seite 18 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN

Marek Ziemak: Ja. Zum ersten, ihr werdet Zugang zu allen Bereichen und Inhalten aus The Witcher 2 haben, also zum Beispiel zu den Texturen, Meshes und all den anderen Dateien. Dies macht es möglich, dass neue Abenteuer in derselben Welt sehr schnell entwickelt werden können. Aber auf der anderen Seite arbeiten wir hart daran, Importers (*Anm. d. Red.: kleine Tools, um eigene 3D-Meshes oder Texturen in ein Witcher-kompatibles Format zu konvertieren*) bereitzustellen. Dies ist unser Ziel, wir arbeiten immer noch daran und ich verspreche, es wird bald da sein und alle Packages unterstützen, aber unser Ziel ist es eigentlich, den Spielern zu erlauben, eigene Abenteuer und Modifikationen zu erstellen und diese natürlich in unsere Engine zu importieren.

The-witcher.de: Okay, wie weit können wir gehen, ist es mit dem Modkit vielleicht möglich, mit der Engine zum Beispiel ein Tower Defence zu erstellen?

Marek Ziemak: Das ist eine schwierige Frage, aber ich denke schon. Man wird Zugang zu der internen Scripting-Sprache und somit zu den Abenteuerscripts haben. Ich schätze also, man kann sehr viel unterschiedliche Dinge erstellen. Wir haben bisher noch kein Tower Defence mit Hilfe unserer Tools programmiert, doch warum nicht? Ich hoffe, Modder werden mit dieser Idee eines Tages aufwarten und uns damit beeindrucken. Ich hoffe also, dass es möglich ist und sein wird.

The-witcher.de: Das scheint also sehr gut zu sein. Werdet ihr die Modder mit technischem Support unterstützen, wie sehen die Pläne diesbezüglich aus?

Marek Ziemak: Das ist eine sehr schwierige Frage, ich bin sicher, wir werden unsere Community nicht vernachlässigen, wir werden wohl sicher Anleitungen und Tutorials für den Editor erstellen, denn wir wollen den Nutzern zeigen, wie man damit umgeht. Es ist schwer für

mich dies zu sagen, aber ich habe noch keine konkreten Ideen dazu, in wie vielen Sprachen der Editor erscheinen wird und wie wir ihn übersetzen. Ich denke, das wird eine Entscheidung sein, der wir uns später in der Produktionsphase annehmen werden.

The-witcher.de: Okay, vielen Dank. Kannst du uns etwas über die Scripting-Site erzählen?

Marek Ziemak: Grundsätzlich benutzt unsere Engine eine Reihe unterschiedlicher Scripts. Erstens gibt es Scripts, die auf der Programmiersprache C++ basieren, das ist ein sehr fortgeschrittenes Feature. Mit den Visual Scripts erzielt man ebenfalls große Erfolge und sie sind vor allem einfacher zu nutzen. Im Adventure-Editor kann man auch nicht so gängige Events scripten, beispielsweise wechselndes Wetter, ob ein NPC tot ist oder nicht, verschiedene Standpunkte innerhalb der Welt, und solche Dinge eben. Das ist der zweite Teil der Scripting-Sprache innerhalb des REDkits. Die Modder werden Zugang zu beiden Teilen haben, also wird es viele verschiedene Optionen geben, die Welt zu modifizieren und nach eigenen Wünschen zu gestalten.

The-witcher.de: Das klingt sehr gut, um ehrlich zu sein, ich bin bereits jetzt schon ziemlich beeindruckt vom Modkit. Wir haben noch eine Reihe weitere Fragen, die nicht direkt das Modkit betreffen. Eine davon war beispielsweise, ob ihr in Zukunft noch weiterhin mit Namco Bandai zusammenarbeiten werdet.

Marek Ziemak: Ehrlich gesagt weiß ich es nicht, da habt ihr in mir die falsche Person erwischt. (*lacht*)

Ich sehe keine Einschränkungen, warum wir dies nicht tun sollten, aber ich denke, wir sollten dafür jemanden vom Marketing befragen, denn dies ist eine große Businessfrage. Ich möchte also keine falschen Antworten geben, ich weiß es nicht.

The-witcher.de: Kein Problem. Im Mai hattet ihr Cyberpunk



WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 19 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



angekündigt, werdet ihr also die Arbeit an der Witcher-Reihe vorerst auf Eis legen?

Marek Ziemak: Nein, denn wir arbeiten immer noch an den Tools, wie beispielsweise dem REDkit und dem dazugehörigen Support sowie Patches für The Witcher 2, wir werden also weiterhin viel Arbeit und Mühe darin investieren. Auf der anderen Seite produzieren wir weitere Videospiele, eines davon ist Cyberpunk. Aber unser Team expandiert, es wird immer größer und größer, wir werden also keine Prioritäten auf bestimmte Projekte verteilen müssen und andere dafür vernachlässigen. Aufgrund der großen Teamstärke können wir uns vielen Aspekten gleichzeitig widmen.

The-witcher.de: Vielen Dank für das Interview, es war sehr interessant. Ich bin wieder sehr vom Modkit beeindruckt. Also wünschen wir euch viel Erfolg für The Witcher und einen guten Release für das Modkit.

Marek Ziemak: Danke. Wir wollen euch noch daran erinnern, dass das Modkit nächstes Jahr erscheinen wird, doch wir bieten jedem Interessierten die Möglichkeit, an einem Betatest für den Editor, der bereits gestartet ist, teilzunehmen. Füllt dazu einfach den bereitgestellten Fragebogen auf unserer Webseite aus und wir werden euch auf dem Laufenden halten und weiter an dem Tool arbeiten. Gebt uns Feedback und helft, den Editor fertigzustellen.

(I)



REDengine

CD PROJEKT RED



WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 20 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



GROßES KINO BEI CD PROJEKT RED

Es ist Mittwoch und es geht auf die Mittagszeit zu. Unser Team Milgo, Sweil und Zizou haben gleich einen Termin zur Präsentation von CD Projekt RED. Die innerliche Unruhe wird immer größer, dass neue und sehr lang ersehnte Mod Tool wird vorgestellt. Die Gedanken schweifen allein um eins: Bitte, bitte kein D'jinni. Wir wollen die Modderszene doch größer haben und viele, viele neue Mods von unserem geliebten Hexer Geralt erschaffen. Außerdem wissen wir ja nun, es wird dieses Jahr kein neues Spiel oder ein dritter Teil von The Witcher vorgestellt. Während wir nun bis ans Ende von Halle 4.1 laufen, schauen wir uns die Stände an, die meist karg und weiß links und rechts an uns vorüberziehen. Am Ende der Halle angelangt stellen wir fest, dass nur kleine Stände vorhanden sind. Doch einer sticht sofort ins Auge, der von CD Projekt RED. Der Stand ist liebevoll im Witcher Design gehüllt. Leider gibt es in diesem Jahr keine hiesige wunderschöne Lounge wie im letzten Jahr, doch auch dieser klein gehaltene Stand ist wieder mit Liebe zum Detail hergerichtet. Am Stand ist ein kleiner Tresen, wo die PR-Managerin/Marketing Managerin Agnieszka Szóstak auf einem Hocker sitzt. Letztes Jahr noch ganz locker im Witcher Shirt und Jeans und dieses Jahr mit Rock und Bluse wartet sie auf die kommenden Journalisten und Fachbesucher. Was uns gleich ins Auge sticht, ist der Kühlschrank hinter ihr. Hach, das Herz schlägt höher, dürfen wir heute wieder mit dem, leckeren polnischen Bier rechnen? Zur linken Seite fällt mir auf, es

wurde eine Spielstation eingerichtet. The Witcher 2 auf der Xbox. Da ich keine Konsole besitze, kann dort nach der Präsentation ein kleiner Zwischenstopp eingelegt werden, um mal zu testen, was die Konsolenversion hergibt.

Lächelnd und sehr warmherzig empfängt uns Agnieszka. Sie freut sich, als wir kundtun wer wir sind, auch das wir gleich mit einem ganzen Team (einen kleinen Überfall auf den kleinen Stand) erscheinen, stört nicht wirklich. Sie sagt, dass wir uns noch ein wenig gedulden müssen, da noch eine Präsentation läuft. Doch sie könne uns die Wartezeit versüßen und fragt ob wir Wasser oder das „polnische“ Bier trinken möchten. Ohne das wir uns weiter anschauen, sagen alle gleichzeitig „das Bier bitte“. Wir lachen und bekommen, dieses Mal in 0,5 Liter Format, dass polnische Bier in die Hand gedrückt. Nebenbei schiele ich schon mal auf die Uhr und verdränge schnell die Uhrzeiger die mir die Uhrzeit ins Auge schießen lässt. Die Information, wie früh wir uns mit einem Bier begnügen, hätte ich mir besser sparen sollen.

Während wir uns unterhalten, was uns gleich erwarten wird, geht die Tür zum Vorführraum auf, Agnieszka springt gleich auf und schaut sich die Plätze an, dass wir dort auch alle Platz finden. Sie bittet uns herein. Der Raum ist auch klein gestaltet, aber liebevoll eingerichtet. 3 weiße Couchgarnituren in U Form und ein Tisch in der Mitte, mit kleinen Knabbereien. Auch dieses Jahr stelle ich fest, CDPR hat die





WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

SEITE 21 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



Discounterkette Lidl liebgewonnen. Wir nehmen zu dritt unseren Platz, gleich auf der ersten Couch ein. Zwei Mitarbeiter von CDPR stehen hinter der letzten Couch, wo auch der PC mit 2 Bildschirmen und einem Laptop an einem kleinen Tresen aufgebaut ist. Ein großer Flat Screen zierte die Wand, daneben ein Barhocker, mittig von der U-Konstellation der Couch. Hinter uns befinden sich 2 weiße Kommoden, darauf stehen viele rote Taschen mit dem Aufdruck CD Projekt RED. Ja, es ist wie ein kleines Wohnzimmer eingerichtet. Schön, dachte ich mir, wieder einmal bemerke ich, sie widmen sich ihren Gästen, dass wir uns wohl fühlen. Allerdings, das tat ich schon vor drei Jahren und auch heute fühle ich mich wieder wohl im Hause CD Projekt RED.

Marek Ziemak kommt herein und schaute in die Runde, bevor er auf dem Hocker neben dem Flatscreen Platz nimmt. Die Tür schließt sich und die Präsentation startet.

Das Programm startet und als mir die ganzen Schaltflächen vor Augen kommen, wird mein Hals enger. Kritisch beäuge ich den Editor, was Marek sofort bemerkt. Er erklärt locker, wie das mit der Ebene ist, was dort gemacht werden kann, Gestaltung usw. Noch ein Reiter mit Schaltflächen ähnelt ja schon ganz PhotoShop. Marek sagt „It's so easy.“ Mein Mund ist meinem Kopf wieder mal voraus und antwortet, dass es aber nicht leicht aussieht, eher dem D'jinni ähnelt. Er lacht und entgegnet sogleich, nein das sieht nur so aus.

Plötzlich nimmt die Präsentation eine Wende. Marek schaut mich die ganze Zeit an, als wolle er mir das neue Tool persönlich erklären. Da sag ich mir, hachja, deswegen liebe ich die Jungs so. Immer gleich die präsent Nähe zum Fan und ihr Herzblut uns alles genau erklären zu wollen, damit wir genauso viel Spaß haben wie sie. Nun lasse ich mir das gleich Mal aus erster Hand erklären, obwohl ich das Gefühl habe, schon leicht zu erröten, da mir so viel Aufmerksamkeit geschenkt wird. Aus

unserem Team drehen sich alle zu mir um, um mich zu mustern, ganz nach dem Motto, was geht denn mit den Beiden. Mittlerweile bemerke ich auch Blicke aus den anderen Richtungen, als ich mich umdrehe, starren mich auch der Rest der Gäste an. Ich habe nun mal eine Frage gestellt und Marek will gleich sichergehen, dass wir nicht verschreckt sind, vom Ansehen des Editors, ohne ihn getestet zu haben. Es hätte ja auch jemand anders was sagen können. Ich denke, es war reine Höflichkeit, da ich eine kritische Feststellung hatte und laut sagte. Aufmerksam höre ich ihm zu und ärgere mich, mein Notizheft bei Milgo im Rucksack vergessen zu haben. Hier und dort muss ich doch schmunzeln und lachen, was doch alles damit gemacht werden kann. Der Storywriter kommt zu Wort und erklärt uns weitere Details, Marek soll weiter klicken, damit wir das nächste auf dem Bildschirm sehen. Doch das Klicken bleibt aus und die Augen richten sich auf ihn und er schreibt fleißig auf dem Smartphone. Lautes Lachen, ja wir sind alle nur Menschen, herrlich. Als die Präsentation zu Ende geht und Marek erklärt, dass uns eines der bereitgestellten Press Kitts erwartet, was jeder von uns mitnehmen darf. Ich schaue mit riesigen Augen auf die Zettel an der Wand, Größe M und L und einmal deutsch und englisch. Wir bedanken uns, wollen eigentlich gleich ein Interview, doch kamen uns welche zuvor. Nun ja dann müssen wir einen neuen Termin ausmachen, brauche ja noch einen für unser neues Mitglied Diego, der künftig die Seite von Cyberpunk übernehmen wird. Nachdem wir die Termine gemacht haben, ziehen wir weiter. Mit großen Augen schaue ich in die Tüte rein, das Artbook zur Enhanced Edition, ein T-Shirt und ein Wolfskopf Medaillon (was sogar anders aussieht, als dass, was ich für meine defekte Figur bekam). Entzückt und voller Freude, packe ich alles wieder ein, wieder einmal reich beschenkt, was zu Hause



WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 22 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



direkt in mein Fan Regal von CDPR gestellt wird.

Tag 2 zum vereinbarten Interview vertue ich mich böse in der Zeit und verspäte mich. Meiner einer ist nicht die Einzige auch Diego, irrt draußen umher, den ich nicht mehr rechtzeitig zum Termin von der Präsentation schleusen kann. Ich entschuldige mich für meinen Fehler bei Agnieszka. Wieder bemerke ich ihre Großherzigkeit und Freundlichkeit, als sie mir sagt, dass es kein Problem ist, dass ich zum Interview zu spät komme, auch das sich Diego verspätet, ist kein Problem.

Nach unserem Interview sammle ich Diego auf. Mit ihm gehe ich mittags zu Präsentation, die er sich dann anschauen darf. Als wir am Stand ankommen und er sich vorstellt, kommt lautes Klatschen, Lachen und Johlen, endlich ist das fehlende Mitglied bei CDPR eingetroffen. Ich lache und erfreue mich, wie sympathisch mir doch das Team von CD Projekt RED ist. Diesmal stelle ich fest, auf dem Kühlschrank, zieren die zahlreichen Auszeichnungen von The Witcher die Wand. Wieder schaue ich mir (diesmal stehend) die Präsentation an und sage auch lieber kein Wort dazu. Natürlich bekommt auch Diego sein Press Kitt. Ich nehme natürlich keines, obwohl englisch und deutsch natürlich sehr toll wären.

Zwei aufregende Tage am Stand CD Projekt RED sind nun vorbei. Ich kann mich nur herzlichst bei dem Team bedanken. Ich habe mich wirklich sehr gefreut, wieder warmherzig und freundlich bei CD Projekt RED empfangen worden zu sein. Vielen Dank für die hervorragende Präsentation und das wirklich wundervolle Press Kitt. Vielen Dank auch an Marek, für die sehr nette Aufmerksamkeit und fast persönliche Erklärung, ich war darüber amüsiert und erfreut. Ich freue mich auf das nächste Jahr und hoffe euch auch dort wieder besuchen zu dürfen.

(ZZ)





ZU BESUCH BEI PERFECT WORLD UND NEVERWINTER

Von einer zur nächsten Präsentation. Milgo, Sweil und ich werden nun bei Perfect World erwartet. Voller Freude komme ich bei Perfect World an. Seit Tagen freue ich mich schon, was mich dort erwarten wird. Ganz im Mittelpunkt bei Perfect World ist nämlich Neverwinter Online. Ich bin ja nicht wirklich ein Fan von MMORPG, doch meine Liebe zu Neverwinter wird diese Hürde sicherlich mit Leichtigkeit überwinden. Schon vom weiten erblickte ich Artworks, die in beleuchteten Kästchen an den Wänden angebracht sind. Sehr freundlich und händeschüttelnd werden wir vom Marketing Manager Riccardo Commazzi empfangen. Nach einem kleinen Plausch werden wir dann nach hinten zu der Präsentation weitergeleitet.

Im Raum befinden sich zu meiner linken Seite 3 bequeme Sessel, geradeaus am Ende des Raumes ist ein PC aufgebaut, um uns ein wenig vom Gameplay zu zeigen und rechts ist ein großer Flatscreen aufgebaut.

Die Präsentation führt uns die Entwicklerin und System-Designerin Lindsay Haven vor. Während das Gameplay startet, fällt mir gleich das vertraute von Forgotten Realms auf. Das Aussehen vom Helden, die Menüführung, alles sehr heimisch, dass verleitet mich innerlich gleich zum spielen. Das führt mich auch direkt zu meiner Frage, ob es auch künftig wieder die beliebten Partymitglieder gibt, damit ich ganz nach meinem Wunsch meinen Charakter ausbauen kann, wie ich es gern

hätte. Diese Frage wird mir auch mit einem „Selbstverständlich“ beantwortet. Gespannt verfolge ich weiter das Gameplay, während Lindsay uns erklärt das es auch eine kleine externe Quest gibt, die die User selbst erschaffen können. Dort können dann z. B. Items versteckt werden und natürlich können auch Gegner implantiert werden, damit der Held nicht so gelangweilt diverse Kisten durchwühlt. Eine wirklich nette kleine Aufgabe, die einen da erwarten wird.





WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 24 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



Nach der Präsentation sprechen wir noch kurz mit Riccardo, der uns erzählt, dass er Niederländer ist und verblüffend gut deutsch spricht. Wir unterhalten uns noch ein wenig mit ihm über Neverwinter. Er legt uns auch gleich ans Herz in Halle 8 beim öffentlichen Neverwinter Online Stand vorbei zu schauen. Dort wird uns Norman Krüger erwarten, der uns dann noch beim spielen und einigen Fragen behilflich sein wird. Riccardo hat noch ein kleines Press Kit für uns, was die netten Gentlemans an meiner Seite an mich weiter geben. Erfreut nehme ich einen kleinen USB Stick in Form eines Freundesarmbandes aus Gummi mit dem Neverwinter Logo entgegen. Vielen Dank noch mal an dieser Stelle, der wird mich künftig auf der Gamescom begleiten um meine Arbeiten zwischen zu speichern.

Wir verlassen den Stand in der Business Area.

Milgo und ich beschließen gemeinsam in Halle 8 dem Neverwinter Online Stand einen Besuch abzustatten. Wir stellen uns auch gleich an zwei freie PC Plätze. Milgo fragte mich noch kurz, ob ich noch was will, da er gerne mit Kopfhörer spielen will. Ich winke dankend ab und ergreife selbst Maus und Tastatur.

Ewige Jahre ist es her, wo ich NWN 1+2 gespielt habe. Ganz getarnt blicke ich mich erst einmal um und schaue mir die Gegend um meinen Helden herum an. Es dauert auch gar nicht lange, bis ein Mann vom Neverwinter Team auf mich zukommt und mich direkt anspricht. Ein wirklich sehr sympathischer und freundlicher Herr stellt sich als Norman Krüger vor. Nachdem wir uns kennengelernt haben und ich kurz von der Präsentation berichtete, zeigt er mir gleich mal ein Paar Kampfszenen. Erklärt ein paar Dinge dazu, sowie auch eine neue Kombination im Kampf. Der Held teleportiert sich im Kampf von vorm

Gegner hinter den Gegner, was natürlich zu mehr Trefferpunkten führt. Ich bin direkt begeistert, wirklich eine Klasse Taktik. Norman übergibt mir Maus und Tastatur um mich gleich mal in der neuen Kampftaktik zu üben. Ach herrje, seit Jahren spiele ich fast nur The Witcher, hoffentlich versage ich hier nicht vor prüfenden Augen. Eifrig mach ich mich ans Werk und suche meinen ersten Kampfgegner. Nach ein paar Schwerthieben teste ich auch gleich mal das teleportieren. Genauso so habe ich es mir eben auch schon beim zuschauen vorgestellt. Ich bin wirklich mehr als begeistert, es macht mir wirklich Spaß und freue mich schon, wenn ich Neverwinter Online bequem zu Hause am PC spielen kann.

Da meine Zeit auch nicht gerade viel Spielraum zum zocken lässt, muss ich auch an dieser Stelle abbrechen.

Norman sagt noch, gar nicht mal so schlecht für eine Frau(?) Anfänger(?). Hmmm, da kommen mir doch gerade ein Paar Gedanken in den Kopf geschossen. Soll ich das nun positiv als Kompliment, oder eher mit einem schwachen, negativen a la, naja hätte besser sein können auffassen. Ich lache, denn er ist mir wirklich sehr sympathisch und ich freue mich, wenn ich ihn noch einmal wieder treffen darf.

Er erklärt noch kurz, dass Milgo und ich uns unbedingt bei Neverwinter anmelden sollen um wirklich nichts zu verpassen, da sie uns mit News versorgen werden.

Vielen Dank an das Neverwinter Team und Perfect World Team und natürlich an Norman Krüger, es hat mir wirklich sehr viel Spaß gemacht und ich freue mich, dass mir Neverwinter Online so nahe gebracht wurde.

Weiterführende Links:

<http://www.planetneverwinter.de>

(ZZ)



BACKSTAGE BEI KALYPSO - DEMONICON mit INTERVIEW

Sweil und meine Wenigkeit werden von einer netten Dame in Empfang genommen, die uns erzählt, dass wir es uns noch mal gemütlich machen sollen, da der Lead-Designer Eric Jannot noch in einer Präsentation ist. Gestärkt werden wir mit einem Getränk.

Kurze Zeit darauf kommt auch schon Eric Jannot auf uns zu, der uns in die Präsentation führt.

Zu Beginn kommt erst mal die Frage, was er genau erzählen soll, was wir genau wissen möchten. Sweil lenkt gleich ein, was alles seit dem letzten Gamescom Besuch im Jahre 2011 so passiert ist. Somit gibt uns Eric Jannot einen Einblick in den Inhalt der Story, die ~~ich~~ mich wirklich mit großem Interesse fesselt. Kurz wird noch das neue Dialogsystem vorgestellt, wo der Spieler auch so lange Zeit hat zu antworten, wie er benötigt. Natürlich gilt auch bei Demonicon: die Entscheidungen die der Spieler trifft, haben natürlich großen Einfluss auf den Spielverlauf und auf das Ende des Spiels. Der Talentbaum und Charakterbaum, der stufenlos hoch gelevelt werden kann, wird uns ebenfalls näher gebracht. Es gibt 16 verschiedene Manöver. Hier gibt es eine Neuerung gegenüber DSA, bei den Manövern hat man „Purps“, was heißt, dass man die Manöver noch weiter spezialisieren kann, wie z. B. weniger Ausdauer bei bestimmten Anwendungen, oder wenn man den Gegner von sich weg schleudert, dass er dann statt einer kurzen Entfernung weiter weggeschleudert wird. Dann gibt es das Garpensystem, es ist eine klare

Abweichung vom Standard - Magie - System, verfolgt aber weiter das Kanon, dass der Held kein Magier ist, sondern über dämonische Kräfte verfügt, die von einem Dämon kommen und über Blutmagie übertragen werden. Diese Gabe ist Teil des Problems und Teil der Lösung, da er den Fängen des Dämons unterlegen ist, was zu pikanten Entscheidungen kommen kann.





WITCHERS NEWSBLATT



03.10.2012

Seite 26 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN

Die Talentmechanik wird anders gehandelt, was gerade für neue Spieler besser zu verstehen und zu handhaben ist. Hier gibt es eine sogenannte „Schwellenprobenmechanik“, wenn man bestimmte Punkte in den Talenten und der Eigenschaft hat, kommt man einen Rang höher. Danach werden die Ränge mit dem Schwierigkeitsgrad verglichen. Hat man die nötigen Punkte, erhält man die Aktion wie z. B. Fallen zu überwinden. Das System vereinfacht auch das Öffnen von Kisten, wo der Held jetzt nicht einen Dietrichsatz dabei haben muss, um gewisse Kisten zu öffnen. Der Spieler soll sich im Spiel auf das Rollenspiel konzentrieren und nicht die Zeit damit verbringen ständig im Talentbaum oder ähnlichen rum zu werkeln. Was aus Eric's Sicht auch den Spaß im Spielfluss beeinträchtigt, da ewig die Talente geöffnet werden müssen. Der Spieler soll sich auf die Entscheidungen und auf die Story konzentrieren.

Daher werden die Talente kurz gehalten, wo es 8 verschiedene gibt. Wie z. B. „Sagenkunde“ um magische Gegenstände zu identifizieren sowie Monster und Trankrezepte freizuschalten, „Pflanzen und Giftkunde“ um Tränke und Gifte herzustellen, „Heilkunde“, „Sinnenschärfe“, um Fallen oder verborgene Türen zu entdecken, „Überreden“ um bessere Dialoge Optionen zu führen, oder auch manchmal den 3. Weg freizuschalten, „Feilschen“ um besser Preise bei Händlern zu bekommen, oder auch besser Belohnungen für Quests, „Schlösser öffnen“, „Schmied“ für besser Waffen oder Fallen zu entschärfen.

Es gibt 7 End- bzw. Bosskämpfe, wo es auch zu jedem Boss eine bestimmte Hintergrundgeschichte gibt. Warum er so monströs geworden ist, dieses wird auch in Sidequests erläutert. Auch hier gibt es pikante Entscheidungen zu treffen, die den weiteren Spielverlauf beeinflussen werden.

Es gibt auch gewisse Liebesbeziehungen, die wir auch im RL treffen, die recht bizarr und schlüpfrig sind.

Ich beende auch an dieser Stelle meinen Artikel, ich denke ich konnte einen guten Einblick zu Inhalt und Aufbau von Demonicon zeigen. Ich für meinen Teil bin wirklich sehr beeindruckt vom Spiel, ich wurde wirklich gefesselt, gerade auch bei der Liebesbeziehung wurden meine Augen groß und war sehr amüsiert. Ich kann euch das Spiel nur wärmstens empfehlen, bei mir steht es für 2013 definitiv auf der Einkaufsliste der Vorbestellungen.

(Zz)

Des Weiteren hat Sweil ein Interview mit Eric Jannot geführt, welches Leeyara niedergeschrieben hat.

worldofdemonicon: Zuerst die Frage, die die meisten interessieren wird: Wann kommt das Spiel eigentlich raus?

Eric: Es kommt nächstes Jahr endlich raus. Mitte nächsten Jahres ist es so weit.

worldofdemonicon: Und auf welchen Plattformen wird es erscheinen?

Eric: PC, Xbox und PS3

worldofdemonicon: Was ist das eigentlich für ein Gefühl, ein Spiel im DSA-Kanon zu entwickeln?

Eric: Ich habe mit sieben von meinem Vater meine erste DSA-Box geschenkt bekommen – wenn der wüsste, was er angerichtet hat damals. Auf jeden Fall bin ich total glücklich, dass ich diese Chance bekommen habe, dass wir ein Spiel machen können mit so einer reichhaltigen Story, wo wir auch aus den Vollen schöpfen können, aus der aventurischen Geschichte.



WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

SEITE 27 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



Die Talentmechanik wird anders gehandelt, was gerade für neue Spieler *worldofdemonicon*. Und wie läuft da die Zusammenarbeit mit der DSA-Redaktion ab?

Eric: Gut. Also wir haben ja mit dem *Stefan Blanck*, der Lizenzgeber von Chromatix, einen guten Kontakt. Und wir haben auch mit Daniel Heßler einen sehr kompetenten mit vor Ort, der für die Treue zum DSA-Kanon dann sorgt. Er ist DSA-Autor, hat auch zum Beispiel an „Die Wege des Meisters“ mitgearbeitet und andere Romanen und Abenteuern stammen auch von ihm.

worldofdemonicon: Demonicon wird ja in den Schattenlanden spielen. Würdest du uns kurz noch mal erklären, warum ihr diesen Ort ausgewählt habt?

Eric: Ja, wir hatten das Konzept, wir wollten ein Spiel machen über moralische Entscheidungen und Konsequenzen. Wir wollten eine Geschichte erzählen, in der ein Held wirklich dann ein Held ist, indem er wirklich manchmal richtig harte Entscheidungen fällen muss. In der Wirklichkeit ist es auch so, dass nicht alles klar zwischen gut und böse getrennt ist und alles so einfach ist. Und gerade die Schattenlande bieten auch diese Möglichkeit, das, was wir jetzt also „graues Aventurien“ bezeichnen würden, auch erleben zu können. Es lässt einem sehr viel Freiheiten und trotzdem ist es DSA. Deswegen ist es eine sehr gute Umgebung, um einen so ambivalenten Helden wie Cairon, zu erzählen und spielen zu können.

ürde ich nicht sagen, dass wir so groß beeinflusst worden sind. Wir hatten erst mal eine Geschichte, die wir erzählen wollten. Wir hatten eine – unsere – Interpretation von Aventurien und dem entsprechend sind wir da unseren ganz eigenen Weg gegangen. Die Nordlandtrilogie

ist ja auch eine andere Zeit. Merkt man auch: viele Balancing-Probleme – ein tolles Spiel, aber nicht mehr zeitgemäß. Drakensang hat ja auch einen bestimmten Fokus gelegt, erzählt die Abenteuer einer Gruppe, dass man da auch zum Beispiel mehr Auswahl hat von den Professionen und so weiter.

Wir wollten auch wirklich ganz explizit auf unsere Geschichte eingehen, das heißt eine intensive, eine persönliche Geschichte erzählen, in der sich unser Held dann mit Fragen wie Recht, Moral und auch den Kampf um die eigene Seele auseinandersetzen muss. Also letzten Endes haben wir uns überlegt, was wir brauchen, was wir mit DSA machen können, wie das gut zusammen passt und sind dann unseren eigenen Weg gegangen.

worldofdemonicon: Jetzt haben wir ja schon gehört, das Spiel wird auch auf den Konsolen erscheinen, wie ist denn die Leistung für den PC? Was wird man denn da so brauchen?

Eric: Ich bin leider nicht der Techniker bei uns, ich kann dir sagen, dass ein aktueller Midrange-PC dicke reichen wird. Mit DirectX 9 kann man prima spielen. Die PC-Version wird von der Auflösung, von der Bildqualität auf jeden Fall besser sein als auf den Konsolen. Da werden wir uns auch noch ein bisschen extra was raus holen und wir werden dann natürlich auch die Bedienung ganz spezifisch für den PC anpassen.

worldofdemonicon: Aber am PC wird die Konsolenbedienung auch möglich sein?

Eric: Ja klar, du kannst dann auch über Gamepad spielen und dann quasi im Konsolen-Modus. Es hat keinen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad, wir sagen nicht, dass Konsolenspieler weniger Plots vertragen oder irgendwie einen schnelleren Kampf brauchen. Die Versionen sind sonst identisch.





WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

SEITE 28 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



worldofdemonicon: Jetzt bleibt dir die Standardfrage der aktuellen Diskussion nicht erspart: Wie steht ihr zu DLCs und anderen Mini-Erweiterungen?

Eric: Also ich persönlich kann nur sagen, dass es wenn überhaupt auf jeden Fall erst mal ein Addon geben wird. Wir wollen einen schönen runden Inhalt, eine inhaltliche Geschichte rein bringen. Das wird auch sehr umfangreich sein, vermutlich auch eine neue große Location beinhalten, einen neuen Ort, den man besuchen kann. Wir wollen unseren Spielern auch wirklich etwas Besonderes bieten, also so etwas wie Pferderüstungen wird es bei uns jetzt nicht geben. Wir haben allerdings so kleinere DLCs, die aber eher dann für Vorbesteller kleine nette Belohnungen sind. Das sind eher Gimmicks und damit wollen wir nicht unser Geld verdienen, sondern mit guten Inhalten.

worldofdemonicon: Wo wir gerade bei den verschiedenen Versionen sind ... ihr habt doch sicher auch eine Collectors Edition geplant

Eric: Na klar haben wir das.

worldofdemonicon: Und was wird da tolles drin sein?

Eric: Das werde ich dir jetzt nicht verraten. (zwickert)

worldofdemonicon: Noch eine Frage zum Kopierschutz: Gibt es da schon was Öffentliches?

Eric: Also da kann ich bis jetzt nur sagen, dass das, was bis jetzt Kalypso als Kopierschutz gemacht hat, immer gut angenommen wurde. Im Detail weiß ich es noch nicht. Ich bin nur der arme Entwickler, der die Inhalte macht, aber das wird demnächst auch direkt von Kalypso, direkt vom Publisher kommuniziert.

worldofdemonicon: Danke Eric, dann bedanke ich mich fürs Interview und wir freuen uns darauf, nächstes Jahr Demonicon selber spielen zu können.



Weiterführende Links:

<http://www.worldofdemonicon.de/>





WITCHERS NEWSBLATT



03.10.2012

Seite 30 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN

gamescom



gamescom



gamescom



gamescom





THE WITCHER

WITCHERS NEWSBLATT

03.10.2012

Seite 31 / JAHRGANG 3 / NR 03

1.- OREN



—•••—
LIEST DU NOCH ODER SCHREIBST DU SCHON?
DANN BEWIRB DICH BEI UNS!
—•••—

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:



WITCHERS NEWS

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Layouterin
Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte
Vinyamar (V) - Lektor
Alseran - Chef-Grafiker

Iorweth (I) - Lektorin
Jannika (Ani) - Geschichten
Nero (N) - Redakteur
IvyNight - Schlussredaktion