News

www.the-witcher.de

Ihr habt The Witcher 2 bereits durchgespielt, oder angefangen zu spielen und möchtet über eure Erfahrungen diskutieren? Dann schaut doch mal auf in der Diskussion vorbei. Dort findet ihr sicher Gleichgesinnte die ebenfalls mit euch diskutieren möchten.

***

Du kommst bei einem Quest nicht mehr weiter ? Findest bestimmte Quest-Gegenstände nicht? Ein Endboss ist dir zu stark? Dann findest du in der Witcher 2 Hilfe Rat.

Komplettlösung auf the-witcher.de

Schon zu The Witcher 1 haben sich viele zusammengefunden, woraus eine beeindruckende Komplettlösung entstanden ist.
Das Witcher-Team möchte auch zu The Witcher 2 gemeinsam mit der Community an einer Komplettlösung arbeiten. Jeder der hier im Forum angemeldet ist und sich dazu berufen fühlt, kann helfen die Komplettlösung zu erweitern. Im Forum “Komplettlösung“ sind bereits schon Threads erstellt, wo sich alle austoben können. Sollte es zu irgendein Thema aus dem Spiel kein passenden Thread geben, dann öffnet einfach einen neuen.
Das Witcher-Team freut sich auf euch.

Wichtige Links:
Komplettlösung: http://forum.worldofplayers.de/forum/forumdisplay.php?f=460

News

www.the-witcher.de

Da The Witcher 2 auch wieder eine menge technisches mitbringt und nicht jeder PC vernünftig mitspielt, gibt es auch zu The Witcher 2 eine Technische Hilfe. Dort kannst du dir Tipps und Tricks holen um deinen Computer auf den besten Stand zu bringen.

***

Für das Modding-Herz sorgt das Forum “Modifikation“ wo schon die ersten Mods zu The Witcher 2 zu finden sind.

Inhalt

News

Buchankündigung	Seite 2
The Witcher 2 – Collector´s Edition	Seite 3
The Witcher 2 - Premium Edition	Seite 6
Zurück aus der Zukunft Reloaded	Seite 7
Anno 2070	Seite 14
Vorsicht Spoiler: The Force Unleashed	Seite 18

Kompendium

Bedrohte Tiere	Seite 21

Geschichten

Der Bardenwettstreit zu Carinthia	Seite 24
Rabenherz	Seite 28

Fanart

Witchers Fanart	Seite 31

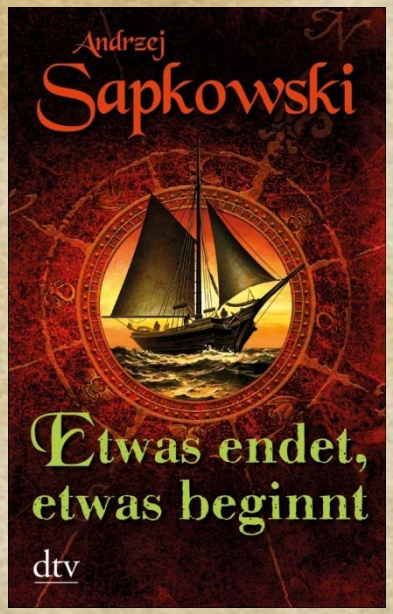
Rätsel

Zoltans Harte Nüsse	Seite 34
Fehlersuchbild	Seite 35
Rätselauflösungen	Seite 36

Anzeigen.

Feedback /Leserecke	Seite 33
Anzeigen	Seite 33
Stellenmarkt	Seite 37

News



Etwas endet, etwas beginnt Buchankündigung

Jeder Fan von Andrzej Sapokowski sollte sich den März 2012 dick im Terminkalender anstreichen, denn dann, sofern nichts dazwischenkommt, erscheint ein neuer Band von unserem Lieblingsautoren im dtv Verlag.
Der Titel des Buches lautet „Etwas endet, etwas beginnt“, es ist 352 Seiten dick und in verschiedene Geschichten unterteilt, die auf Sapkowskis ganz eigene Art und Weise Vergangenheit und Gegenwart und sogar die Zukunft miteinander verknüpfen. Dabei scheint das Genre nicht speziell festgelegt zu sein: Uns erwarten phantastische Erzählungen, Horror, Abenteuer und Geschichten, die von Liebe handeln, so wie die angekündigte Neuerzählung des Mythos von Tristan und Isolde, doch diesmal aus einem gänzlich anderem Blickwinkel.

Warum diese Sammlung auch für die Fans Geralt von Rivas interessant sein sollte, fragen sich sicherlich nicht wenige. Das Geheimnis sei rasch gelüftet, denn zwei der Geschichten sind unserem Hexer gewidmet. Mehr noch. Eine dieser besagten Geschichten soll laut Verlag das Ende des uns bekannten Hexer-Zyklus vollkommen auf den Kopf drehen, wenn nicht sogar ganz und gar in Frage stellen ...

Interessierte Leser und Mitspieler können sich schon jetzt den Band über den Amazon-Link auf unserer Seite vorbestellen. Ich hab es schon getan. Und ihr?

(Dan)

Die CE von „The Witcher 2“
„Schrei vor Glück oder schick's zurück“

Jeder kennt wohl inzwischen das oben genanntes Zitat aus der Werbung, mit dem ein großes Onlineportal seine überteuerten Waren, in diesem Fall sind es Schuhe, versucht an den Mann bzw. hauptsächlich die Frau zu bringen. Und doch fühlte ich mich am Montagmorgen ganz ähnlich wie die zugegeben etwas hysterisch wirkenden Frauen beim Anblick ihrer frisch gelieferten Schuhkartons, als der gute Mann von DHL mein Amazon-Paket vor mir auf den Tisch ablud und mich mit einem Lächeln um eine Unterschrift auf seinem, einem Gameboy ähnelnden Arbeitsgerät bat. Was ich gern tat, da ich doch wusste, dass er endlich eingetroffen war: Geralt von Riva, Held von „The Witcher 2: Assassins of Kings“ und zwar in der Collector's-Edition.

Wenn schon, denn schon!

Das Paket mutet auf den ersten Blick tatsächlich wie ein Schuhkarton an, doch bei einem Gewicht von gut vier Kilo hätte es schon Schuhwerk für Frankensteins Monster sein müssen, um dem Vergleich gerecht werden zu können. Spätestens nach der chirurgischen Entfernung des Amazonkartons lösten sich alle verbliebenen Zweifel in Luft auf. Durch eine dünne Schicht Plastik geschützt erstrahlte das Verpackungsdesign der Collector's-Box von „The Witcher 2“ vor meinen Augen: der glänzende, 2011 redesignte Wolfskopf auf mattschwarzem Hintergrund mit der etwas widerborstig scheinenden Zwei in der unteren rechten Ecke. Nachdem ich die Schutzfolie und die Werbung (die man freundlicherweise nicht auf den Karton gedruckt, sondern mit einer Banderole befestigt hatte, die den unteren schmalen Boden umschließt) entfernt hatte, konnte es endlich ans Auspacken gehen.

Der Karton ist erfreulicherweise sehr stabil. Bei dem nun folgendem Inhalt ist dies auch nötig, auch wenn es nicht ganz ein kleines Missgeschick verhindern konnte, doch dazu später noch genauer.

Als ich den Karton öffnete, fiel mir als erstes der Geruch auf; ein wenig erinnerte er mich an ein neues Auto, so seltsam es auch klingen mag. Der Geruch ist nicht unangenehm, verband er die Rezeptoren in meiner Nase doch mit der angenehmen Gewissheit, etwas garantiert Neues in der Hand zu halten.

Ganz oben lag zuallererst ein DLC Gutscheincode, der wie der Rest

der CE sehr dunkel gehalten ist, mit dem man online die Möglichkeit hatte, die *Vernon Roche Commando Jacket* herunterzuladen nebst einer detaillierten Anleitung, wie genau dies zu geschehen hat, damit es beim Herunterladen keine Schwierigkeiten gibt.

Als nächstes fielen mir drei DIN A4 große Bögen auf, die eine Idee von der E3 2010 wieder aufgriffen, als den Journalisten zur Präsentation von „The Witcher 2“ ein Pressekit an die Hand gegeben wurde, welches drei Papercraft-Figuren enthielt, die man zusammenbasteln konnte. Auch in der CE gibt es nun 3 Papercrafts: eins stellt den *Draug* dar, zwei weitere, jeweils kleinere *Geralt* und ein Wesen mit der Bezeichnung *Rotfiend*, was immer das auch für ein Wesen sein mag. Da ich allerdings basteltechnisch eher zu den Fingerlegasthenikern gehöre, werden wohl alle drei Bögen bis auf weiteres unangetastet bleiben.

Nachdem ich den Draug-Papercraft beiseite gelegt hatte, kam das erste Highlight der CE zum Vorschein: das *Artbook*, das übrigens auch für den tollen Duft verantwortlich war, wie ich feststellen konnte.
Das Artbook ist fest gebunden und zeigt dem geneigten Leser, also mir, auf gut 197 Seiten neben Illustrationen und Concept-Arts aus jedem der drei Akte, in die das Spiel nebst Prolog und Epilog gegliedert ist, auch noch jede Menge Material zu den Locations und den Charakteren des Spiels. Ein Artbook, das man so schnell nicht aus der Hand legen kann und das jeden eingefleischten Fan des Witchers sofort überzeugt.

Des Weiteren befindet sich in dem Karton, der im Inneren mit einem mit Samt beschichteten Inlay ausgestattet war, natürlich auch eine weitere Box, die dem Design und Inhalt her der Premium-Edition entspricht. Der Geralt auf der Verpackung erschien mir etwas dunkler gehalten, als ich es von diversen Vorschaubildern im Internet gewohnt war. In dieser Box befindet sich natürlich das Hauptspiel auf zwei DVD-ROMs nebst einem obligatorischen *Spielehandbuch*, eine *Bonus-DVD* mit jeder Menge Hintergrundfilmen, Bildern, Screenshots und Promo Arts und - man sehe und staune - eine weitere DVD mit dem offiziellen Game Soundtrack, der relativ schnell seinen Weg von der DVD auf meinen I-Pod fand.

Neben diesen beiden DVD-Hüllen gab es in der Spielebox noch mehr zu bewundern, nämlich die schon genannten Papercrafts von Geralt und dem Rotfiend, eine wunderschön gestaltete *Karte der nördlichen Königreiche* (die es so bereits im Artbook zu bestaunen gab), ein sogenanntes *Pamphlet*, in dem gewisse Gewohnheiten eines Königs derbe angeprangert werden, und letztendlich auch eine kleine kupferne Münze in der Größe eines Zehncentstücks. Auf dieser sogenannten *„verfluchten Münze“* ist auf der Vorderseite in einem auf der Spitze stehenden Quadrat ein Totenschädel ohne Unterkiefer zu sehen, der auf einigen Tentakeln zu thronen scheint. Ein wenig erinnerte mich dieser Anblick an die Münze aus dem Film „Fluch der Karibik“ mit Johnny Depp. Ein Abbild dieser Münze ist auch auf der Rückseite des Pamphlets in einer zweidimensionalen Ansicht einer Wachsversiegelung zu sehen. Anscheinend fungiert die Münze als eine Art Ersatz für einen Siegelring.

Unterhalb der Spielebox liegt ein kleines Päckchen mit *Spielkarten*, eine Anleitung für das Karten- und Würfelspiel mit einigen Tipps und Tricks sowie ein kleiner schwarzer Sack, befüllt mit den aus dem Spiel bekannten *Würfeln*. Diese haben allerdings im Vergleich zum ersten Teil des Hexers auch ein Redesign erhalten: sie wirken nun dunkler

und aufgrund der verschiedenen Zahlenmuster auch etwas mehr witchermäßig. Direkt neben der Vertiefung für den Würfelsack gibt es eine andere für eine weitere *Münze*, die etwas größer als ein Zweieurostück ist. Sie zeigt wohl auf der Vorderseite ein Seitenprofil von König Foltest, der eine Kopfhaube mit einer Bogenkrone trägt. Auf der anderen Seite erscheint ein Wappenschild mit drei Lilien, dem Wappen von Foltest, das am Anfang des Spiels auch immer wieder optisch auftaucht und auch verbal thematisiert wird.

Das letzte große Highlight der Collector's-Edition von „The Witcher 2“ fällt einem sofort ins Auge, handelt es sich hierbei doch um eine *Büste*, die unseren Helden Geralt darstellt. Diese Büste ist etwa 20 cm hoch und erstaunlich schwer. Sie scheint aus einer Art Kunststein zu bestehen und ist von grauweißer Farbe. In den schmalen Sockel steht Geralts zweiter Name in Alter Sprache eingemeißelt: Gwynbleidd, der Weiße Wolf.
Leider ist die Schwere der Figur zugleich auch das einzige Manko, das man der CE anlasten kann: durch das Gewicht der Büste ist der Einsatz des Kartons unterhalb der Liegestelle der Büste gebrochen, was durch den Transport der CE verschuldet ist. Bei mir war es so, dass nicht nur einige Stellen an der Geraltbüste abgeplatzt waren, sondern auch das Artbook hatte aufgrund der Schwerkraftverhältnisse innerhalb der Box zwei unschöne Dellen abbekommen, die man jedoch verschmerzen kann. Da ich ohnehin plane, Geralts Gesicht einen schönen Goldanstrich zu verpassen, empfinde ich auch die minimalen Beschädigungen an der Oberfläche der Büste als nicht mehr so schlimm.

Habe ich noch etwas vergessen? Ach ja, drei *Aufkleber* fürs Auto oder den PC gibt es auch noch in der Box und ein *Lösungsbuch*, in dem der ungeduldige Spieler sich selbst ohne Ende spoilern kann. Nun, wer es nötig hat ... Ich hingegen werde das Game erst einmal ohne Hilfe dieses Buches spielen, dessen Existenz allerdings von der großen Liebe zum Detail zeugt, welche CD Projekt RED, die Programmierer und Hersteller von „The Witcher 2“, an den Tag gelegt hat. Daran könnte sich manch andere Spieleschmiede ruhig ein Vorbild nehmen.

Mein Fazit: Die Collector's-Edition von „The Witcher 2: Assassins of Kings“ ist in meinen Augen jeden einzelnen Euro und Cent wert, den ich dafür bezahlt habe. Und das waren nicht gerade wenige. Nicht nur, dass der Inhalt locker die CE anderer Spiele in den Schatten stellt, man merkt zudem auch, dass dieses Spiel von Leuten gemacht und entwickelt wurde, die noch wissen, was der Spieler sich wünscht, weil sie selbst noch Spieler sind, die sich genauso über das Spiel freuen und ihren Spaß daran haben, den hoffentlich auch wir haben werden.

„Schrei vor Glück oder schick's zurück“

Diesen Satz kann ich nur mit einer anderen Werbebotschaft beantworten:

„Ich bin doch nicht blöd!“

Nein, Geralt bleibt bei mir! In diesem Sinne wünsche ich allen Lesern eine ungetrübte und spannende Zeit mit unserem Witcher!

(Dan)

Die Premium Edition von „The Witcher 2“

Wir von der Redaktion der Witchers News wollen unsere Leser natürlich umfassend informieren und deshalb hat es sich meine geschätzte Kollegin DiamondDove nicht nehmen lassen, uns ihre Erfahrung mit der Premium Edition von „The Witcher 2: Assassins of Kings“ mitzuteilen.

Ihre Version, bei Amazon zurzeit für 39,- Euro und im Handel zu variierenden Preisen erhältlich, hatte sie natürlich wohlweislich vorbestellt und am 17.05.2001 kurz vor Mittag pünktlich zum Release auch erhalten. Zu diesem Zeitpunkt war bereits der schon Wochen vorher eigens auf dem PC eingerichtete Countdown abgelaufen und ihre Freude kannte keine Grenzen, als sie endlich den zweiten Teil der Witcher-Saga in Händen halten konnte. Deshalb sah sie auch großzügig über den sichtbaren „Enthusiasmus“ des Postboten hinweg, den die vielen Stufen zu ihrer Dachgeschosswohnung anscheinend wohl so mitgenommen hatten, dass er schlecht gelaunt und recht wortkarg nur um eine Unterschrift bat und danach ohne ein weiteres Wort auf dem Absatz kehrtmachte.
Das Päckchen von Amazon hatte etwa Din A5-Format, der Inhalt war noch originalverschweißt und somit unbeschädigt und vollständig. Doch Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste. Behutsam schüttelte sie das Paket, woraufhin ein leises Klackern zu hören war. Da die DVDs mit Sicherheit fest in ihren Cases saßen, konnte es sich deshalb nur um den angekündigten „Cursed Coin“ handeln, der als Bestandteil der Premium Edition angekündigt war.

Die PE von „The Witcher 2: Assassins of Kings“ enthält, von DiamondDove geprüft, folgende Bestandteile:

1. Eine PC DVD-ROM (DVD-Hülle mit zwei DVDs und einem Beiheft):Game DVD, Disc 1
   Game DVD, Disc 2
   Heft „Spielehandbuch“, auf dessen Rückseite eine Werbung für die Hexer-Saga vom dtv-Verlag platziert war.
2. Eine Bonus DVD Hülle mit dem „Official Soundtrack“ auf einer CD (willkommenes „Futter“ für den MP3-Player der Kollegin) plus eine weitere DVD, darin:Official Game Soundtrack
   Bonus DVD mit kurzen Filmen, bestehend aus Trailern und DevDiaries, mit weiteren Bildern, Promo Arts und Screenshots, die sie sich bei Gelegenheit genüsslich zu Gemüte führen wird.
3. Ein Lösungsbuch mit 97 Seiten Umfang, das man zuerst lesen kann, bevor man zu spielen beginnt, aber nicht muss, wie die Kollegin meint.
4. Eine farbige, mittelalterlich colorierte und illustrierte Karte, die einseitig bedruckt wurde

5. Den angesprochenen „Cursed Coin“, die verfluchte Münze
6. Ein Pamphlet: ein Brief mit einem Einhornwappen darauf, der mit dem gleichen Symbol wie dem auf der Münze versiegelt ist.
7. Ein Papercraft mit dem Monster „Nekker“
8. Ein Papercraft mit dem Monsterjäger „Geralt of Rivia“

Anscheinend gibt es in den Editionen unterschiedliche Versionen von Papercrafts. Eine schöne Idee von CD Projekt RED, denn so wird die Sammelleidenschaft geweckt und das Tauschen der Vorlagen in der Community angeregt.
Also her mit Euren Papercrafts! Scannt sie, tauscht sie und lasst uns mit ihnen so viel Spaß haben wie mit unseren Versionen von „The Witcher 2: Assassins of Kings“, ganz gleich, ob es sich dabei um die CE oder die PE handelt. In diesem Sinne wünschen DiamondDove und Dandelion viel Freude mit dem Witcher!

(Dan/Dove)

Zurück aus der Zukunft reloaded

24.Mai 2011
11:56

Lange ist es her, dass ich diesen Text in heller Vorfreude auf das noch weit entfernte Release von „The Witcher 2: Assassins of Kings“ geschrieben habe. Nun, nachdem das Spiel endlich auf dem Markt ist, finde ich es an der Zeit, meine damals gewagten Schüsse ins Blaue einmal etwas kritischer unter die Lupe zu nehmen und zu schauen, welche Voraussagen eingetroffen sind und mit welchen Aussagen der Autor völlig daneben gelegen hat.

11.Januar 2011
10:08

Endlich ist es soweit! Seit genau drei Minuten habe ich die Kasse meines hiesigen Media Markts passiert; in der schwarz-roten Tüte das langersehnte Spiel The Witcher 2 - Assassins of Kings. Natürlich in der Collector’s Edition, für die ich gerne 69,95 € bezahlt habe und deren Inhalt sich durchaus sehen lassen kann: in der schwarzen Box mit dem rotsilbernen Wolfsemblem befindet sich neben dem Spiel auf DVD, dem Soundtrack (wieder vertont von Adam Skorupa und Pawel Blasczak) auch eine DIN A3 große, imposante Stoffkarte von den nördlichen Königreichen, eine 17 cm große detaillierte Figur von Geralt aus Polystone und natürlich eine Bonus-DVD, randvoll mit Interviews und

jeder Menge Hintergrundvideos zum Spiel. In einer streng limitierten Zahl der CE von TW 2 hat CD Projekt RED zudem ein versilbertes Original Hexer Medaillon beigelegt, ein wahrhaft zusätzlicher Anreiz die CE zu kaufen. Ob ich in meiner CE ein Medaillon finde, werde ich erst zuhause sehen können.

Zunächst einmal habe ich die Collector's Edition nicht bei Media Markt gekauft, da sie bundesweit exklusiv nur über Amazon zu bekommen war. Wer nicht rechtzeitig bis Anfang Dezember vorbestellte, der sah relativ schnell kein Licht am Ende des Tunnels mehr. Natürlich war die CE limitiert und nur, wenn ein anderer Vorbesteller seine Reservierung frühzeitig stornierte, gab es eine Chance, ein Exemplar dieser begehrten CE zu ergattern, die am 17. Mai 2011 erschien.
Meine CE hatte ich bereits im November vorbestellt und dank des kurzzeitigen Preissturzes bei Amazon Ende Februar bezahlte ich tatsächlich nur 69,64 € (was mich nicht davon abgehalten hat, Anfang Mai ein zweites Exemplar zu bestellen, als wieder einmal jemand beim Onlinehändler abgesprungen war!).
Zum Inhalt: Mit der Farbe der Box lag ich ja schon mal richtig, allerdings gibt es keine Stoffkarte in DIN-A-3-Größe, sondern eine kleinere aus Papier, was allerdings zu verschmerzen ist, da sie wirklich wunderschön gestaltet ist. Zusätzlich zu den von mir genannten Dingen gibt es aktuell noch ein Lösungsbuch, ein Würfel- und Kartenspiel, ein unvergleichliches Artbook, Aufkleber, ein Pamphlet, zwei temerische Münzen und Paperkrafts zum Zusammenbasteln und selber spielen. Leider hat es das Hexer-Medaillon auch diesmal nicht in die CE geschafft. Vielleicht lässt CD Projekt RED ja in Teil 3 der Saga die Herzen aller Witcherfans höher schlagen und spendiert der CE dieses besondere Extra – ich zahl dann auch gerne mehr …

Mit dem Umfang der CE von „The Witcher 2: Assassins of Kings" hat es die polnische Schmiede zumindest schon mal geschafft, dass meine Phantasie bei Weitem übertroffen wurde.

Die Installation unter Windows 7 klappt reibungslos. Ebenso ist das Spiel auch noch zu Windows Vista und höheren Versionen von XP kompatibel. Das Programm sucht automatisch nach dem Installationsordner von The Witcher (sofern vorhanden) und kopiert etliche Daten daraus in ein gemeinsames Verzeichnis. Wahrscheinlich werden so die Entscheidungen und Beziehungsmuster, die ich im ersten Teil getroffen und gepflegt habe, aus TW in TW 2 übernommen.

Die Installation klappt tatsächlich reibungslos. Zumindest bei mir. Andere berichten in Foren wie www.the-witcher.de oder www.gog.com, der hauseigenen Vertriebsseite von CD Projekt RED, von teils massiven Problemen beim Installieren und Registrieren des Spieles. Leider war zum Releasetag die Homepage des Hexers noch nicht vollständig online. Es fehlte das offizielle Forum auf www.thewitcher.com. Anscheinend gab und gibt es bis jetzt Serverprobleme, an denen aber fleißig geschraubt wird.
Ein Savegameimport von „The Witcher" zu „The Witcher 2" ist möglich. Gleich zu Beginn des Spiels wird diese Option bei einem bestehendem Savegame angeboten. Welche direkten Auswirkungen dies auf die Story hat, kann ich nicht beurteilen, da ich bis zum Start des Nachfolgers den ersten Teil nicht mehr durchspielen konnte.

Dann endlich ist der große Augenblick gekommen. Das Zimmer ist abgedunkelt und das Telefon auf stumm geschaltet. Auf einem

Beistelltisch stehen genügend Snacks und etliche Liter Softgetränke. Das sollte für die nächsten Stunden reichen. Ich starte das Spiel. Die DVD sirrt im Laufwerk, das Logo von CD Projekt RED erscheint und schließlich beginnt das Intro-Video. Hier erlebe ich die erste Überraschung: das Video kenne ich doch! Ist das nicht das Endvideo aus TW, der Kampf zwischen Geralt und dem unbekannten Assassinen? Ja, ist es, aber auch wieder nicht. Es scheint dasselbe Video zu sein, doch bei genauerer Betrachtung erkenne ich Unterschiede. Es ist noch aufwendiger und rasanter inszeniert und zudem länger als die Version aus TW, doch wo es dort bei der Enthüllung des Gesichts des Assassinen endet, geht es bei TW 2 weiter.
Ein Gespräch zwischen König Foltest und Geralt beginnt, in dem Foltest Geralt berichtet, dass ihn der Angriff nicht überrascht habe, da der temerische Geheimdienstchef Thaler erst vor kurzem Hinweisen nachgegangen sei, die darauf hindeuten, dass eine unbekannte Anzahl von Assassinen es auf die gekrönten Häupter Temeriens abgesehen haben, wahrscheinlich um den brüchigen Frieden in Temerien und anderswo zu stören und die politische Lage allgemein zu destabilisieren. Wer jedoch im Hintergrund die Fäden zieht, hat selbst Thaler bislang nicht herausfinden können. Sicher sei nur, dass nun auch der redanische König Radovic, der mit seiner bezaubernden Ehefrau Adda bereits den Weg in sein Reich angetreten hat, in allergrößter Gefahr befindet. Geralt beschließt, König Radovic möglichst rasch einzuholen und zu warnen und im Notfall vor einem ähnlichen Attentatsversuch zu schützen. Er tut dies nicht ganz uneigennützig, denn er weiß, dass sich sowohl Rittersporn als auch Shani im Gefolge des Königs befinden, um in Redanien einen Neuanfang zu wagen. Geralt verlässt das Schloss. Hier endet das Video.

Tja, ich gebe zu, dass mir die Gäule an dieser Passage etwas durchgegangen sind, was man mir aber verzeihen möge, da zu diesem Zeitpunkt noch nichts von der Hauptstory bekannt war und sich CD Projekt RED eisern bedeckt hielt, was den kommenden Hauptplot ihrer Fortsetzung anging. Es hätte aber so sein können …
Also, gehen wir mal ins Detail. Zunächst einmal ist das Spiel auch ohne eingelegte DVD spielbar, was besonders diejenigen freuen wird, für die unzerkratzte Spieleträger den Heiligen Gral darstellen. Das Intro-Video ist natürlich auch nicht so eingetroffen, wie ich es mir gedacht hatte.
Im Gegenteil.
CD Projekt RED hat einen genialen Kniff angewandt, um uns den Prolog schmackhaft zu machen: Geralts Geschichte beginnt als Gefangener in einem Kerker. Ich weiß, einige stöhnen jetzt sicherlich auf und murmeln empört: Rollenspielklischee! Was allerdings bei Spielen wie Morrowind und Oblivion schon ein Running Gag ist, den die Spielergemeinschaft so auch erwartet, haben die Polen in diesem Fall sehr gut gelöst. In vier Abschnitten, die einzeln und in beliebiger Reihenfolge anwählbar sind, wird zum einen erklärt, wie Geralt in diese missliche Lage gekommen und wer denn nun der Kerl ist, der ihn da gerade verhört; zum anderen dient es zugleich als Tutorial, in dem grundlegende Mechanismen des Spieles durchexerziert werden. Und das ist nahezu wörtlich zu nehmen, denn das Spiel hält sich nicht lange mit Erklärungen auf, wie denn nun zum Beispiel die Kampftechnik funktioniert, sondern wirft einen gleich in die Schlacht. Lerning by doing sozusagen. Gewöhnungsbedürftig für Neueinsteiger, für alte Hasen jedoch schon recht bald in Fleisch und Blut übergegangen.

Adda war in meinem Spielverlauf, also ohne Savegame aus dem ersten Teil, tot und Shani hatte es leider nicht in den zweiten Teil geschafft. Dafür gibt es ein freudiges Wiedersehen mit Rittersporn, Triss, Zoltan und auch Siegfried von Denesle soll einen kleinen Auftritt haben. Es gibt auch noch etliche neue Charaktere zu begrüßen, die dem Spiel die nötige Würze verleihen und von denen ich an dieser Stelle nur Vernon Roche, den Anführer der blauen Bänder aus Temerien, Iorweth von den Scoia'tael und Phillippa Eilhart, ehemalige Zauberin am Königshof von Redanien, aufzählen möchte.

Ich merke, wie ein kalter Schauer mir das Rückgrat hinabrieselt. Thaler? Ich erinnere mich, dass ich Thaler in TW leben ließ und stattdessen gegen den unsympathischen Grafen Roderick de Wett antrat. Wer hätte Thalers Platz im Intro wohl eingenommen, wenn ich ihn auf de Wetts Befehl getötet hätte? Hätte Foltest dann wohl einen anderen Namen genannt? Shani und Rittersporn auf dem Weg nach Redanien. Nun, Rittersporn zieht es immer dorthin, wo Weib, Wein und jede Menge Orens locken, ganz gleich, in welcher Reihenfolge. Aber Shani? Haben zu viele schlechte Erinnerungen an Wyzima, all die Verwundeten und Toten und das ungewisse Schicksal von Alvin sie dazu gebracht, in der Ferne noch einmal neu beginnen zu wollen? Oder liegt es an Geralt (den sie zwar liebt, der jedoch wohl nie sein Leben für eine Beziehung mit ihr oder gar der Gründung einer Familie ändern würde), dass sie nun das Weite sucht?
Wie auch immer, schon hier zeigt sich das Prinzip, dass Entscheidungen aus TW in TW 2 ihre Fortsetzung finden. Wahrscheinlich würde sich an Shanis Stelle Triss auf dem Weg nach Redanien befinden, wenn ich statt der Heilerin die Zauberin in TW zur Gefährtin gewählt und Radovic wäre sicherlich allein unterwegs, wenn ich ihre Majestät, die Striege, in TW getötet hätte. Ich werde es ja sehen.

Auch hier bewahrheitet sich: alles reine Spekulation. Der Name Thaler wird in Gesprächen zwar erwähnt, was mich davon ausgehen lässt, dass der alte Hundsfott von einem Geheimdienstchef trotz de Wetts Bemühungen immer noch am Leben ist; selbst in Erscheinung jedoch tritt er nicht. Inwieweit die Entscheidungen aus dem ersten Teil den zweiten beeinflussen ist mir unbekannt.

Zunächst einmal gibt es ein Wiedersehen mit Wyzima. Die Brände in der Stadt sind gelöscht und die Bewohner fleißig dabei, ihre Stadt wieder aufzubauen. Überall stapeln sich Baumaterialien und lehnen Leitern an den Wänden und Fassaden. Es ist ein angenehmes Gefühl, noch einmal durch diese Stadt laufen zu können; fast scheint es, als käme ich nach Hause und mit einem Hauch Wehmut sehe ich die Schäden, die der Kampf zwischen Orden und Anderlingen auch hier hinterlassen hat. Ich erinnere mich... an dieser Stelle im Elendsviertel begegnete ich zum ersten mal der rassigen Carmen, der aufreizenden Dirne, die nicht nur beim Pokerspiel vollen Einsatz zeigte...
Die Bewohner Wyzimas gehen alle einem geregelten Tagesablauf nach. Erfreulicherweise bestehen sie nicht mehr aus einer Armee aus Klonen, die Star Wars alle Ehre gemacht hätte. Die Gesichter sind vielfältiger und auch die Kleidung unterscheidet sich wohltuend von den Dubletten aus dem ersten Teil. Es dauert eine Weile, bis ich ein ähnliches Gesicht bzw. ein Kleidungsstück an einer anderen Figur wiedererkenne. Die neue RED Engine tut ihr Übriges, um das Vergnügen, wieder in Wyzima zu sein, noch zu steigern: Die Stadt

und ihre Gebäude wirken detaillierter und lebensechter, ohne jedoch allzu fotorealistisch zu sein. Auch das Aussehen und die Animationen der NPC´s sehen geschmeidiger und natürlicher aus. Zudem reagieren sie nun noch deutlicher auf die Anwesenheit des Hexers. Einige weichen respektvoll zur Seite, andere recken neugierig die Köpfe nach Geralt und ein anscheinend betrunkener Idiot stellt sich dem Hexer in den Weg, flüchtet aber behende über eine Leiter auf einen Dachboden, als Geralt kurz das Stahlschwert zückt, um es ebenso schnell wieder in seinem Futteral verschwinden zu lassen. Ohne Frage hätte Geralt ihn jetzt verfolgen können. Weder kleine Mauern noch Zäune sind ein Hindernis für ihn: er springt einfach über sie hinweg. Ebenso kann er auch auf Leitern klettern und die Zeiten, in der eine kleine Anhöhe, Hecke oder ein anderes Hindernis Geralts Weg behindert und eingeengt hat, sind seit TW 2 glücklicherweise und zur Freude jedes Spielers endgültig vorbei.

Der Stadt Wyzima statten wir im Nachfolger leider keinen Besuch mehr ab, doch wir werden auf eindrucksvolle Weise dafür entschädigt: mit einem Aufenthalt in der Burg und Stadt des Geschlechts der La Valettes, die allerdings schon eindeutig bessere Zeiten gesehen hat, dem Örtchen Flotsam nebst grandiosem Umland, der Zwergenstadt Vergen und anderen Orten, die so realistisch wirken, dass man durchaus einige Minuten nur dastehen möchte, um den Anblick zu genießen, sofern nicht aus irgendeinem Gebüsch oder Unterholz ein Monster hervorkriecht bzw. sich gemeinerweise von einem Baum zu uns herabseilt und um unsere ungeteilte Aufmerksamkeit buhlt.
Leider gibt es im Spiel immer noch Dubletten von NPC‘s, die sich allerdings mengenmäßig in Grenzen halten und nur dann auffallen, wenn man wirklich darauf achtet. Die Hauptfiguren und Handlungsträger der Geschichte um Geralt sind jedoch alle einzigartig ausgearbeitet und stechen jederzeit aus der Menge hervor. Die Bewegungsfreiheit Geralts lässt hingegen nach wie vor zu wünschen übrig. Als Spieler kann man nicht frei entscheiden, an welcher Stelle Geralt nun klettern oder springen soll. Dies ist leider nur an vorgescripteten Stellen möglich und noch immer gibt es Barrieren im Spiel, die Geralt umlaufen muss. Da hatte ich mir von dem Versprechen des Entwicklers, dass alles, was man sehen kann, auch zu erreichen ist, mehr versprochen. Vielleicht haben wir bei der Definition dieser Aussage aber auch nur aneinander vorbei gedacht …
Ich kann im Nachhinein nicht mehr sagen, ob zu der Zeit, als ich damals diesen Artikel schrieb, der Name der neuen Engine von CD Projekt RED schon bekannt war, doch ich lachte überrascht auf, als ich beim Laden des Spieles auf den Namen RED Engine stieß. Entweder hatte ich damals einen guten Riecher dafür oder mein Gedächtnis ist doch schlechter, als ich denke.
Die Engine zaubert auf alle Fälle eine wunderbare Grafik auf den Bildschirm mit eindrucksvollen Animationen und unglaublicher Detailfülle und das auch noch auf Systemen, die nicht den Maximalanforderungen entsprechen.

Geralt ist immer noch eine imposante und beeindruckende Person und sein Aussehen hat sich nur minimal geändert. Er wirkt etwas reifer und man erkennt, das die Ereignisse aus TW nicht ganz spurlos an ihm vorbei gegangen sind. Die Wangen sind unrasiert und man sieht zum ersten Mal, dass auch seine Bartstoppeln genauso weiß sind wie sein Haupthaar, das wahlweise offen getragen werden kann oder

zum Pferdeschwanz gebunden. Zu Beginn des Spiels trage ich bzw. Geralt Rabes Rüstung in der filigraneren Elfen-Version, da ich in TW auf der Seite der Scoia´tael gekämpft habe. Auf dem Rücken stecken in ihren Scheiden das Silberschwert Mondklinge und das D´yaebl Stahlschwert, das ich von Velerad im 5. Kapitel auf Geheiß von König Foltest ausgehändigt bekam.

Da haben wir noch eine Aussage, die nicht zu hundert Prozent zutrifft. Was ich meine ist der Pferdeschwanz. Nein, ich meine nicht DEN ... weiter oben! Ich warte immer noch auf einen Patch, der es mir ermöglicht, dass mein Held Geralt das Haar auch offen tragen kann, so wie es unbestätigten Gerüchten zufolge von Anfang an möglich sein sollte. Es scheint jedoch, als wäre Geralt ziemlich monogam, zumindest, was seinen Haarstyle angeht. Ansonsten ist sein Pferdeschwanz ja nicht so wählerisch. Ok, JETZT mein ich den da unten ...

Natürlich gibt es in Wyzima bereits die ersten Quests. Ohne näher auf die einzelnen Aufgaben eingehen zu wollen (schließlich sollte jeder Spieler selbst die eine oder andere entdecken), kann ich soviel bereits sagen: sie sind abwechslungsreich und interessant gestaltet und ich hege zudem den Verdacht, dass mir die Entscheidungen, die ich jetzt schon treffe, im weiteren Verlauf sicherlich noch mal zu schaffen machen werden bzw. mir das Leben auch erleichtern können. Sehr erfreulich sind übrigens die sehr kurzen Ladezeiten. Nach dem Intro blieb noch nicht mal genügend Zeit, um einen Kaffee aufzusetzen oder die Blase von all den Softdrinks zu erleichtern, die ich bis dahin bereits getrunken hatte. Und auch während der Quests , wenn zum Beispiel ein Haus oder ein anderer Ort innerhalb Wyzimas betreten werden muss, sind die Ladezeiten sehr angenehm, da es sie schlicht nicht mehr gibt. Das Spiel lädt alle Bereiche der Stadt ähnlich wie Oblivion aus dem Speicher nach. Ob das allerdings auch für den Rest des Spieles gilt, wird sich noch zeigen. Gegen Ladezeiten, solange sie denn so kurz sind wie nach dem Video und ebenso schön bebildert wie in TW, habe ich allerdings grundsätzlich nichts einzuwenden.

Ladezeiten. Noch so ein leidiges Thema, wo die Erwartungen wahrscheinlich größer waren, als es letztendlich die Ergebnisse sein konnten. Zweifelsohne gehören die extrem langen Ladezeiten aus dem ersten Teil der Vergangenheit an, doch ganz verschwunden sind sie noch nicht. Es gibt zum Beispiel kurze schwarze Ladebildschirme, wenn man ein Haus betritt und von Zeit zu Zeit kam es bei mir auch vor, dass der Hauptladeschirm kurz aufblitzte, wenn die Landschaft nachgeladen wurde.

Die ersten Quests in Wyzima sind erledigt (obwohl ich bezweifle, dass ich bereits alle entdeckt habe), als mich beim verlassen der Stadt eine riesige Überraschung erwartet: Plötze!
So wie es scheint, hatten die Entwickler ein Herz und ermöglichen es deshalb dem Spieler, die nördlichen Königreiche auf dem Rücken der treuen Gefährtin Geralts bereisen zu können. Untergebracht in einem Stall vor der Stadt wartet Geralts Pferd anscheinend schon seit Beginn von TW auf seinen Besitzer. Eine hübsche hellbraune Stute, gut gebaut und mit dem gewissen Schalk in den großen braunen Augen, die von langen Wimpern eingerahmt werden. Plötze ist sehr lebensecht animiert, ähnlich wie die Mabari Kampfhunde in Dragon Age Origins. Auch die Steuerung des Pferdes ist leicht und geht gut von der Hand, anders als zum Beispiel in Two Worlds, wo die Steuerung

des Pferdes eine mittlere Katastrophe war und nicht wirklich Spaß machte.
Auf dem Rücken von Plötze geht es nun König Radovic und seinem Gefolge nach, immer in der Hoffnung, noch rechtzeitig einzutreffen und das schlimmste verhindern zu können...

Schnief! Keine Plötze! Es wäre so schön gewesen, aber es hat nicht sollen sein. Im dritten Teil will ich aber die treue Freundin von Geralt dabeihaben. Schließlich gehört sie zu Geralt dazu wie seine Schwerter und seine Narbe!

An dieser Stelle endet leider mein Bericht. Obwohl ich bereits gut zehn Stunden ununterbrochen am PC verbracht habe (mein Rücken wird sich spätestens beim Aufstehen eindrucksvoll für seine bisherige Missachtung bei mir bedanken), bin ich im Spielverlauf noch nicht weiter als bis hierhin gelangt. Was ich allerdings bislang alles gesehen und erlebt habe, macht die Wartezeit auf TW 2 - Assassins of King von annähernd fast vier Jahren schnell wieder vergessen und zeigt eindrucksvoll, dass CD Projekt RED mit TW 2 mehr als nur einen würdigen Nachfolger für The Witcher produziert hat: einen neuen Meilenstein im RPG-Genre nämlich.

Da kann ich an dieser Stelle nur bekräftigen, was ich damals geschrieben habe! Davon nehme ich kein Wort zurück, sondern sage nur: Bravo, CD Projekt!

Was erwartet mich noch? Wer sind die Assassinen und in welchem Auftrag handeln sie? In welcher Beziehung stehen die Hexer von Kaer Morhen zu den Assassinen? Gibt es etwas, das uns Vesemir womöglich verschwiegen hat? Wie wird das Wiedersehen mit Shani/Triss ausfallen? Taucht womöglich Alvin wieder auf?
Ich hoffe, dass mir die nächsten 60 bis 80 Spielstunden die Antwort auf diese und andere Fragen liefern werden und wenn nicht, besteht immer noch die Hoffnung auf The Witcher 3 - The Return of the Source ...

Wie man weiß, tauchen weder Shani noch Alvin auf, was man auf der einen Seite wegen Shani bedauern kann, doch auf der anderen Seite werden es viele Spieler begrüßen, dass die Handlung um Alvin wohl mit dem Tode des Großmeisters de Aldersberg ihren endgültigen Abschluss gefunden hat und es keinerlei Fortsetzung davon geben wird.

Ach übrigens, für alle, die sich seit des Anfang dieses Berichts diese Frage stellen: nein, in meiner CE von The Witcher 2 - Assassins of Kings war leider kein Hexer Medaillon dabei, aber wer weiß, ich hab ja noch genug Geld auf dem Konto ...

Nun, man solle die Hoffnung nie aufgeben. Ein dritter Teil kommt so sicher wie das Amen in der Kirche. Ich gehe davon aus, dass CD Projekt RED schon jetzt mit den Arbeiten an „The Witcher 3“ begonnen und auch bereits einige vollwertige Add-ons zum zweiten Teil in Planung hat.
Spätestens wenn Teil 3 herauskommt, will ich ein Medaillon! Wenn nicht, dann fahre ich persönlich nach Warschau und trete dort in einen Sitzstreik, bis ich eins kriege! Ich scherze nicht, ich mein es ernst, CD Projekt RED!

(Dan)

Bisher waren die Annokraten der Annowelt gewohnt, ihre Inseln im Mittelalter der Aristokratie zu besiedeln. Ein eigener Charme, der die Spieler begeisterte. Nun stellt Ubisoft eine ganz andere Welt vor, das Gegenteil vom bekannten Mittelalter, die Zukunft. Keine Karren, die auf den Sandstraßenhechten, um die Waren aus den Betrieben abzuholen und sie dann in das Markthaus zu ziehen. Hier sind es Luftschiffe, die nun, a la “das fünfte Element“, durch die Straßen fliegen. Wie reagieren die Fans auf diese drastische Änderung? Wird es auch an der gleichen Beliebtheit gewinnen wie die Anno Vorgänger?

Hier ein Einblick in das neue Anno 2070.

In einer Welt nach dem Klimawandel werden die Annokraten wie gewohnt mit ihren Schiffen die Weltmeere besegeln. Wie man auf den Screenshots sehen kann, stehen Schiffe zu Wasser, abfahrtbereit am Hafen. Viele haben sich in den vergangenen Annos geäußert, dass manche Schiffe zu wenig Kapazität haben. Wie die Kapazitäten der einzelnen Schiffe sind, ist nicht bekannt, ebenfalls nicht die Anzahl der verschiedenen Schiffe.
Doch nicht nur zu Wasser sollen die Annokraten reisen. Wie man unschwer erkennen kann, gibt es auch die Luftschiffe.

Katastrophen waren schon bekannt in Anno, doch was bringt so ein Klimawandel alles mit sich? Aus den Folgen könnte man schon erahnen, was den eifrigen Annokraten bevorsteht. In Anno 2070 ist die neue, zentrale Ressource die Energie. Energie in unserer Zeit schon ein Knackpunkt zwischen Politikern und Volk. Daher bietet es sich an, in Anno zwei verschiedene Spielarten einzubringen, die ökologische oder die industrielle Weise.

Die Eco-Fraktion - Diese Spielweise wird auf dem ökologischen Weg ihre Ziele erreichen. Der Spieler wird auf umweltbewusste Art seine Inselwelt aufbauen. Hier kommt die Naturkraft voll zum Zug. Die Energie wird dann, z. B. aus Wind- oder Wasserkraft gewonnen. Wird es hier die Farm mit den glücklichen Kühen geben, um die Nahrung der Bevölkerung sicherzustellen? Der Ökohof vom Bauern nebenan, ohne künstliche Zusätze? Was hier bei der Naturkraft wohl der Vorteil ist? Sie ist unendlich und sauber. Der Nachteil: Sie wird aber auch sehr teuer sein und dazu noch weniger effizient. Die Inselwelt stößt hier schneller an die Grenzen, da es für die Produktion mehr Platz bedarf.

Die Tycoon Fraktion - In dieser Spielweise wird ganz klar die Schwerindustrie ihr Ziel. Gewaltige Ölpumpen gewinnen aus dem Erdinneren das Erdöl,welches dann in die dazugehörigen Raffinerien transferiert und verarbeitet wird. Gleißende Kessel lassen den Qualm zum Himmel steigen. Kern- und Kohlekraftwerke werden die Energiequellen sein. Düstere Luft und Smog werden unumgänglich. Wird es in dieser Spielweise die Massenschlachtung im Viehgatter geben und eventuell die geklonten Äpfel aus der Fabrik vom Industriegelände? Eines ist hier aber klar, dieses wird die billigere Variante. Fossile Brennstoffe sind billiger abzubauen, doch haben sie auch das Manko begrenzt zu sein.

Wie wir sehen können, kann ein weites Spektrum in der Anno Spielewelt erschaffen werden. Natürlich sind die meisten der Infos nur aus den Bildern zu entnehmen, da Ubisoft nicht zu viel verraten will. Doch wer eins und eins zusammenzählen kann, wird ebenfalls zu dieser Schlussfolgerung kommen.

Natürlich wird auch der Handel in Anno 2070 wieder groß geschrieben. Die Schiffe stechen in See, um an allen Ecken und Enden auf der Welt zu kaufen, und zu verkaufen.
Nur eine Überraschung bleibt noch offen für den Annokraten. In Anno 2070 darf man sich auf dem berüchtigten Schwarzmarkt betätigen. Natürlich, wie es auch im wirklichen Leben so ist, wird es hier gepfefferte Preise regnen. Zu dem genauen Inhalt des Schwarzmarktes ist weiter noch nichts bekannt.

Zu den zwei Spielweisen soll es auch je 4 Völkergruppen geben. Dazu werden auch die Anforderungen der Bewohner größer. Wie es bisher in der Anno Renaissance bekannt war, wird sich die Bevölkerung mit Tabak, Schmuck und Pelzmäntel nicht zufriedenstellen lassen. Die Bedürfnisse dürften sich auch steigern, wenn sie auf einer versmogten Insel leben müssen. Hier erwartet den Annokraten eine neue Herausforderung.

Nun soll, in diesem Teil, der Annokrat nicht belehrt werden, wie unsere reale Zukunft aussehen wird. Es wird hier eine gravierende Konsequenz eingebaut. Der Spieler wird hier mit den Konsequenzen seiner Entscheidungen konfrontiert. Naturkatastrophen wird es auch in diesem Teil geben, was besonders für den Eco Spieler kein leichtes sein wird. Doch werden es auch mehr Katastrophen, wenn man der Umwelt immer mehr Schaden zufügt. Wie man auch schon auf Screens und Videos sehen konnte, sind die Folgen, riesige Ölteppiche, die sich auf das Meer erstrecken, der durch die brennende Bohrinsel und dessen Niedergang zum Vorschein trat.

Alles im allem kann man nicht nur das Negative abgewinnen, dass sich das neue Anno in der Zukunft abspielen wird und der beliebte Charme der Renaissance nicht mehr vorhanden ist. Doch viele Eindrücke lassen doch auch das Positive mit sich bringen, viele neue Herausforderungen zudem die unterschiedlichen Spielweisen, die Völker und nicht zu vergessen der neue Handel.
Diese ganzen Eindrücke lassen doch wenigstens eins für sich sprechen, die Neugierde wird den eingefleischten Anno übermannen.

(Zz)

Star Wars: The Force Unleashed

Star Wars kennt wohl jeder. Jeder kennt den Ausspruch „Ich bin dein Vater, Luke“ und jeder kennt das typische Krächzen und Röcheln dabei, das in der Hexalogie DAS Merkmal für Boshaftigkeit und Fiesitäten ist. Jeder kennt Lichtschwerter, und obwohl Harald Lesch diese ins Reich der Phantasie verbannt hat, sind sie doch ... cool. Und jeder kennt wohl die Tausenden von GIF-Dateien, die durchs Netz fliegen und den Machtstoß durch das Umwerfen von Bobfahrern oder goldigen, kleinen Kindern parodieren. Aber trotzdem ist man, ohne die Filme gesehen zu haben, wohl nicht in der Lage, die ganze Geschichte um Padme, Annakin, Imperator & Kanzler, altem und frischem Obi-Wan Kenobi oder Riesenzwerg Yoda zu erzählen. Schwierige Grundlage für Computerspiele. Die Fanbasis ist da, aber die Hardcore-„Star Wars“-Freaks, die auf Convetions das Niesen eines unbekümmerten Besuchers auf Wookie übersetzen, stehen Spielen wie KoToR oder „The Force Unleashed“ eher kritisch gegenüber.
Ich hab mich als totaler Noob an „The Force Unleashed“ gewagt, gab's bei REWE im Sonderangebot. Und ich hab's bislang noch nicht bereut. Eigentlich ein Konsolenspiel, ist es, auf PC umgemünzt, ein wahres Meisterwerk mit leichten Kinderkrankheiten.

Man beginnt als Darth Vader – ihr wisst schon, Röcheln, schwarzer Umhang, schwarze Maske, leichter Dachschaden – ohne die geringsten Anflüge eines Tutorials, Einstiegs oder auch nur einer Hinführung, von der typischen, im Weltraum versinkenden, gelben Schrift mal abgesehen. Nun gut, man mäht sich anfangs mit Darth Vader und seinem roten Schweizer Taschenlaser durch Massen von plüschigen Tierchen, den Wookies (nein, Neil Flynn ist nicht dabei). Wen hier das erste Mal ein dunkler Schleier berührt, der ist schon lange vom Spiel gefangen. Wer hier noch mit der Steuerung kämpft, der wird das Spiel immer wieder zu hassen lernen. Und wer hier das Spiel aus dem Laufwerk entfernt, macht einen Fehler.
Nach diesem „Einstieg“ findet Darth Vader einen kleinen Yedi, den er als seinen Schüler nimmt und ihn zum Yedi-Ritter und Sith-Lord ausbildet. Diesen Schüler Vaders spielt man.
Ich fasse mich jetzt kurz, die Abi-Vorbereitung ruft.

Nicht schön:
Kazdan Paratus. Der bescheuertste Endgegner, der in diesem Spiel existiert. Darth Vader hat am Anfang dieses Levels unrecht ... Er erwartet, dass man selber verliert. Doch es ist ohne Weiteres möglich, auf den höheren Schwierigkeiten diesen Boss zu besiegen ... stundenlange, gefrustete Gefechte, dutzende Youtube-Videos und viel Geschrei würden vermutlich unabdingbar sein, aber es geht sicherlich. Was will ich damit sagen? Das Balancing an dieser Stelle ist total daneben. Kazdan Paratus hat viel zu viel Leben, weicht zu schnell aus und macht zu viel Damage. Wer sich die Mühe macht und zwischen dem drittletzten Endgegner, Darth Maul, und dem zweiten, Kazdan Paratus, die Werte vergleicht, wird sich wundern: Paratus' Rüstungswert ist 3-mal so hoch.
Der Sternenzerstörer. Ein weiterer Endgegner, der nicht wirklich schwer ist ... nur langwierig. Alles unterhalb von 10 Minuten ist rekordverdächtig. Wer das Spiel auf der Tastatur spielt, wird wohl kaum ohne Fingerschmerzen diesen Kampf beenden.
Manche Levelstellen. Hier und da gibt es wirklich knifflige Abschnitte, die teilweise relativ langwierig sind. Ein paar Rätsel sind ja klasse, aber Frust ist auch nicht gut. In solchen Fällen: immer durchbeißen.

Schön:
Die Grafik. Einfach klasse, schön glänzend und plakativ, passt ins Universum.
Die Level. Trotz Linearität abwechslungsreich und einfach schön anzusehen.
Die Möglichkeit verschiedenfarbige Lichtschwerter zu verwenden. Hrhrrr.

Geil:
Die Story. Scheiß auf Linearität, Vorhersehbarkeit und Dünnlichkeit – das Wort gibt’s zwar nicht, aber es beschreibt das Ganze sehr passend – die Story ist saugeil. Dieser Wandel des Schülers zum übermächtigen und komplex fühlenden Sith-Lord ist einfach klasse dargestellt, es macht wirklich Lust auf mehr. Nur ... Yoda kommt leider im ersten Teil nicht vor.

Das Überlegenheitsgefühl. Das zweite Level hat einen Zwischengegner, einen Abfalldruiden. Der benötigt einige Anstrengungen, um ihn zu töten. Etwas weiter im Verlauf desselben Levels kommen nochmal zusätzliche zwei Abfalldruiden plus zwei im Endkampf gegen Kazdan Paratus – soviel zum Thema Balancing. In einem anderen Level nimmt man es mit bis zu vier Rancors auf – Scott Greenberg konnte einen besiegen und das auch nur, weil er als Anwalt die besseren Argumente hatte. Größtenteils mäht man per Kombos durch die Massen von Gegnern, besiegt End- und Zwischengegner mit Finishing Moves, rast durch die einzelnen Level. Absolut spitzenmäßig. Und es wird nicht langweilig.

Fazit:
Mal sehen, wann REWE den zweiten Teil im Angebot hat.

(TFt)

Kompendium

Bedrohte Tiere

Roter Panda
(Ailurus fulgens)

Der kleine Panda gehört zu der Familie der Ailuridae. Obwohl er sich hauptsächlich von Bambus ernährt, gehört er zu den Raubtieren. Ganz anders, als ihrbekannter Genosse der große Panda, ist der rote Panda ein sehr kleiner Bär. Er ist auch nicht gefleckt, wie wir es bei Pandas gewohnt sind, und wird oft Katzenbär genannt. Seit dem Jahre 2008 ist der kleine Panda auf der Roten Liste gefährdeter Arten der Naturschutzunion, da weit weniger als 10000 ausgewachsene Tiere im Freiland leben.

Fell / Körperbau

Der kleine Kerl sieht auf den ersten Blick einem Waschbären sehr ähnlich. Seine Körperlänge beläuft sich auf 120 cm, wovon das meiste die Schwanzlänge von 55 - 60 cm beträgt. Die Schulterhöhe liegt bei 28 cm. Bei den kleinen Pandas sind auch die Männchen die schwereren mit 4,5 - 6 kg. Die Weibchen erreichen zarte 4 - 4,5 kg.

Die alte chinesische Bezeichnung für den kleinen Panda ist “Feuerfuchs“, was er seinem feurig roten Fell zu verdanken hat. Sie haben langes Fell und es ist sehr weich. Die Farbzeichnung ist kupferrot bis Rotbraun. Bauch und Beine glänzen in einem tiefen Schwarz. Der Schwanz ist buschig und rot bis gelblich gekringelt. Im Gesicht hat er kupfernes bis helles rötliches Fell. Die Augenbrauen, Backen, Schnauze und Ohren sind weiß, hellrot-braun bis gelblich. Die tiefschwarze Nase ist ohne Fell. Seine Pfoten sind kräftig ausgebildet und stehen nach innen, was das Klettern auf dünnen Ästen begünstigt. Auf den Fußsohlen hat er eine dichte helle Behaarung, die das Klettern auf feuchten Ästen erleichtert. Die Behaarung dient nicht zur wärme der Pfoten, sondern gewährt ausgezeichnete Hafteigenschaften.

Lebensraum / Arten

Beheimatet sind die roten Pandas in Westmittelasien. Ihr Lebensraum erstreckt sich vom westlichen Nepal über dem nördlichen Bhutan ins südliche chinesische Yunnan bis nach Indien. Sie bewohnen die Hänge des Himalaya von ca 1500- 4000 m Höhe. Bevorzugt leben sie in Wäldern mit Unterholz und Bambus.

- Der westliche Panda - Ailurus fulgens fulgens - lebt im westlichen Assam, Bhutan, Nepal und Sikkim

- Styan's Kleiner Panda - Ailurus fulgens styani - lebt im Nordosten, im nördlichen Myanmar und davonsüdlichen China.

Lebensweise / Jagdverhalten

Der Katzenbär ist ein Dämmerungs- und Nachttier. Tagsüber, ist er eher schlafend, träge und schwerfällig. Er kann nicht mit Temperaturen über 25° umgehen und ist sehr hitzeempfindlich. Da bietet sich der Schlaf in den Mittagsstunden natürlich an. Gegen späten Nachmittag erquicken die kleinen Pandas. Sehr katzenähnlich beginnen sie ihren Tag, indem sie erst mal ausgiebig ihr Fell putzen, die Vorderpfoten ablecken und sich mit ihnen das Fell waschen. Sie sind Reviertiere und bleiben diesem auch treu. Auch leben sie eher als Einzelgänger, in selteneren Fällen paarweise, oder als Familiengruppen. Ihr Revier markieren sie am Boden, wie auf den Bäumen mit einem Sekret, das einen auffällig starken Geruch nach Moschus aufweist, aus Afterdrüsen und Harn.

Die Pandas sind eher unkommunikativ und verständigen sich wenn nur mit zwitschernden, quiekenden oder pfeifenden Lauten. Bei Gefahr ziehen sie sich in Felsspalten, oder Baumwipfel, zurück. Die Kleinen sind zwar sehr friedfertig, doch sollten sie angegriffen werden, wissen die wackeren Säuger sich zu wehren. Natürliche Feinde sind Schneeleoparden oder Marder.

Hauptsächlich ernähren sich die roten Pandas von Bambus, zarten Bambussprösslingen, Wurzeln, Gräsern und zeigen sich sehr vegetarisch. Doch sie erbeuten auch kleine Nagetiere, Jungvögel, Insekten und Eier. Speziell ist nicht ihre Nahrungsauswahl dafür aber ihr Trinkverhalten. Sie tauchen ihre Vorderpfoten ins Wasser und schlecken diese danach ab.

Paarungsverhalten

Die Paarungszeit findet von Dezember - Februar statt. In selteneren Begebenheiten auch bis zum Ende des ersten Quartals des Jahres. Die Tragzeit beträgt zwischen 120 - 158 Tagen, dann bringen die Weibchen 1 - 4 Junge zur Welt. Die Mutter verlässt nach einer Woche das Nest, kehrt aber immer rasch zurück, um die Kleinen zu säugen und zu putzen. Danach säubert sie das Nest. Die Jungen sind zu Anfang behaart und blind. Erst nach 18 Tagen oder später öffnen sie ihre Augen. Die Augenfarbe ist erst grau und wird langsam in 6 Wochen dunkler und ist nach circa 70 Tagen komplett schwarz. Danach verlassen sie circa 14 Tage später das erste Mal das Nest. Während der Säugezeit muss die Mutter die dreifache Menge Nahrung zu sich nehmen, damit die Jungen ausreichend mit Milch versorgt werden. Nach 5 Monaten nehmen die Jungen das erste Mal feste Nahrung zu sich, bis sie von der Mutter letztlich nach 9 Monaten vertrieben werden. Die Jungtiere sind mit 18 Monaten geschlechtsreif.

Gefährdung

Außer den natürlichen Feinden, dem Schneeleopard und dem Marder, sind es die Menschen, die den roten Panda schwer bedrohen, durch Wilderei, sowie die Vernichtung ihrer Umgebung.

In manchen Teilen von China werden sie hauptsächlich wegen ihres Fells gejagt. Vorzugsweise werden dann aus dem Schwanz Pinsel, oder gar Staubwedel hergestellt. In anderen Teilen Chinas trägt der Bräutigam das Fell des kleinen Pandas auf der Hochzeit. Doch auch andere Zeremonien gebrauchen das Fell. Gejagt werden sie meist illegal. Dazu wird kontinuierlich ihr bewohnter Bereich abgeholzt, was sie mittlerweile vom Aussterben bedroht macht. Auch wenn in ihren Verbreitungsgebieten das Jagen der Tiere verboten wurde, werden sie trotzdem weit verbreitet gewildert. Man geht nicht davon aus, dass sich der Bestand erholen wird, da auch die geringe Nachkommenzahl und ihre Hauptnahrung sehr gering sind. Schon 2006 wurde der Bestand auf knapp 10000 geschätzt.

(Zz)

Geschichten

Der Bardenwettstreit zu Carinthia
- fünfte Fortsetzung

Die Gesänge im „Roten Löwen“, sofern man die grunzenden Laute und das Grölen aus unzähligen Männerkehlen denn noch als solche bezeichnen konnte, hatten bereits merklich abgenommen und endeten schließlich abrupt, als neue Gäste an der Seite Fionas das Wirtshaus betraten. Besonders der blonde Barde, der am Ende des Raumes eine angeregte Unterhaltung mit Ranold, dem Sohn des Wirts, begonnen hatte, blickte interessiert auf. Ein breites, vergnügtes Grinsen machte sich zwischen seinen Mundwinkeln breit, als er sah, wer da gerade hereingekommen war.
Auch dem Wirt Leo war nicht entgangen, dass es Neuankömmlinge gab, die seiner Aufmerksamkeit bedurften. Rasch kam er aus der Küche geeilt, um seine nächsten Kunden gebührend zu empfangen. Seine Miene verdüsterte sich allerdings, als zunächst Fiona in seinen Blickwinkel geriet.
„Fiona! Wo bist du die ganze Zeit gewesen? Dein Bruder ackert sich schon eine geschlagene Stunde allein mit dem Pack hier ab …“, polterte er.
Ranold zuckte nur mit den Schultern. Sein treuherziger Blick bat Fiona still um Verzeihung.
„Aber Vater, ich habe draußen …“
„Mir ist egal, was du draußen gemacht hast! Hier gibt es Arbeit für drei, die macht sich nicht von alleine!“
„Vater!“
„Keine Wiederworte, Fiona! Nimm den Besen, kehr die Binsen aus und dann wartet in der Küche noch ein Berg Geschirr auf dich! Glaubst du, der hüpft ganz von allein ins Wasser? Nein? Na also! Worauf wartest du noch? Hopp, Hopp!“
„Wie du es wünschst, Vater!“
Still mit den Zähnen knirschend tat Fiona, wie ihr geheißen und griff zunächst nach dem Besen, um mit ihm die Binsen auszukehren, in denen Erbrochenes, ungeniert abgeschlagener Urin und andere Körperflüssigkeiten, die sie gar nicht näher kennen wollte, in stiller Eintracht beieinanderlagen wie Liebende. Bedauerlich, dass der Fluch, der über der Stadt lag, nicht auch dafür sorgte, dass solcher Unrat verschwand, dachte sie. Wer immer für den Fluch verantwortlich war, musste über eine gehörige Portion Sarkasmus und eine ihr unverständliche Definition von Humor verfügen. Sie seufzte.
Leo wandte sich nun den beiden Neuankömmlingen zu. Ein freundliches Lächeln erblühte auf seinen Lippen, welches allerdings sofort erlosch, als er den weißhaarigen Mann entdeckte, der zusammen mit dem Kerl im taubenblauen Wams seine Räumlichkeiten betreten hatte. Sein Blick huschte von der großen Narbe im Gesicht über das

Wolfsmedaillon auf der Brust hin zu den beiden Schwertern, die weit über die Schulter hinausragten. Seine Miene verdüsterte sich dabei zusehends. Schließlich wich er einen Schritt zurück und zeigte, ohne ihm dabei in die Augen zu schauen, anklagend auf Geralt.
„Was wollt Ihr hier, Hexer?“, blaffte er lautstark, doch seine Stimme verbarg nur ungenügend die Angst, die in ihr mitschwang.
„Euresgleichen ist in dieser Stadt nicht willkommen, und im ‚Roten Löwen’ erst recht nicht! Geht besser Eures Weges, sonst wird es hässlich! Noch habt Ihr die Gelegenheit dazu, bevor ich die Stadtwache rufen lasse!“
Geralt trat einen Schritt vor, die Arme vor der Brust verschränkt, während ein sardonisches Lächeln aus seinen Mundwinkeln hervorkroch und dort für einen Augenblick verharrte.
„Welche Stadtwache meinst du, guter Mann? Etwa dieselbe, die euer marodes Stadttor bewachen sollte, aber wahrscheinlich beim ersten Anschein von Ärger mit vollen Hosen Reißaus genommen hat? Versucht nicht, mir zu drohen, Wirt! Der Schuss könnte leicht nach hinten losgehen. Ich will keinen Ärger. Ich bin nur hier, um meine staubige Kehle zu befeuchten und meinen Freund hier das nötige Geleit zu geben, mehr nicht.“
„Das ist mir gleich, Hexer!“ Leo war noch einen weiteren Schritt zurückgewichen. „Euresgleichen bedien ich hier nicht! Einer Missgeburt wie Euch haben wir es zu verdanken, dass unsere einstmals schöne Stadt dahinsiecht wie ein an der Pest Erkrankter!“ Angewidert spuckte er vor Geralt in die Binsen, was ihm einen missbilligenden Blick vonseiten Fionas einbrachte. Rittersporn, der dem Disput zwischen seinem besten Freund und dem rotmähnigen Wirt mit offenem Mund verfolgt hatte, sah sich nun genötigt, seinen Beitrag zur Unterhaltung zu leisten.
„Heda, Wirt! Ihr wisst wohl nicht, mit wem Ihr es hier zu tun habt und wer da gerade vor Euch steht? Niemand Geringerer als …“
„Barde, lass gut sein“, unterbrach der Hexer seinen Freund abrupt und hob beschwichtigend die Hände, “ich möchte hören, was der Wirt mir zu sagen hat. Also eine Missgeburt wie meine Wenigkeit ist an deinem Unglück und dem der Stadt schuld?“
Geralt trat einen Schritt auf den Wirt zu, der im Gegenzug weiter nach hinten auswich, bis sein feister Hintern an eine Tischkante stieß.
„Dir ist schon klar, Wirt, dass Missgeburten, wie ich in deinen Augen eine bin, dazu ausgebildet wurden, um Menschen wie dich und alle anderen, die Hilfe benötigen, gegen klingende Münze zu verteidigen? Eure Städte, Höfe und Felder vor dem Bösen in Monstergestalt zu beschützen? Ihr verwechselt da wohl etwas. Ich bin ein Hexer, keine Hexe!“
„Hexer, Hexe, wo ist da der Unterschied!?“, knurrte der Wirt.
„Oh, ich könnt Euch einen nennen“, spottete Rittersporn,“ geht mal mit einer Hexe ins Bett und danach mit einem Hexer. Oder umgekehrt. Wie es Euch beliebt; dann werdet ihr den Unterschied schon rasch spüren …“
Ranold lachte lauthals los und selbst Fiona konnte sich ein leises Kichern nicht verkneifen. Auch der blonde Barde verfolgte gebannt das Wortgefecht aus dem Hintergrund.
„Nun, Wirt, im Allgemeinen wirkt eine Hexe - oder von mir aus auch eine Zauberin - Beschwörungen, spricht Flüche aus und weiß auch sonst vorzüglich mit Zaubern und Sprüchen umzugehen. Die Talente

eines Hexers beschränken sich mehr auf seine Kampfkraft, Reflexe und Körperbeherrschung. Zauber sind nicht unser Ding. Und Flüche erst recht nicht. Macht also nicht mich und meinesgleichen für die Fehler verantwortlich, die in deiner Stadt von dir oder anderen begangen wurden!“ Geralt beugte sich zum Wirt vor, dessen Teint zunehmend fleckiger geworden war. „Ich warne dich! Auch meine Geduld hat mal ein Ende, aber ich will um des lieben Friedens willen die ganze Sache auf sich beruhen lassen und rasch vergessen, was du mir da gerade vorgeworfen hast, wenn ich ein Bier oder noch besser einen temerischen Roggenwodka bekomme, der kühl und feurig die Kehle herabrinnt. Wie sieht‘s aus?“

Der Wirt setzte schon zu einer Antwort an, die seiner Miene zufolge sicherlich ebenso ablehnend ausgefallen wäre wie seine Worte zuvor, wenn nicht just in diesem Moment der Sohn ihn auf die Seite gezogen hätte, um auf ihn einzuwirken.

„Vater, denk doch mal nach! Es kann uns doch nichts Besseres passieren, als dass dieser Hexer gerade jetzt in unserer Stadt weilt. Denk an den Fluch! Wer sonst wäre hier momentan noch in der Lage, ein Schwert zu führen? Die Soldaten waren die Ersten, die geflohen sind, und meine Talente im Kampf erschöpfen sich schon vollkommen bei den Grundlagen des Stockkampfs. Der Hexer ist neu in der Stadt und kann deshalb überhaupt nichts mit dem Fluch zu tun haben. Du solltest es besser wissen, Vater! Gerade du!“

Leo MacDanold fuhr mit seiner Pranke durch den dichten roten Bart und murmelte schließlich zustimmend. Zunächst zögerte er noch etwas und warf einen scheelen Blick auf den Hexer, der sich wieder zu Rittersporn gesellt hatte, um den beiden genügend Raum für ihr Gespräch zu lassen, dessen geschulte Ohren allerdings jedes noch so leise Wort und jede feine Nuance vernommen hatten.

„Meinst du wirklich, Ranold? Du könntest schon Recht haben, das muss ich dir zugestehen, aber ganz wohl ist mir bei der Sache nicht. Wen du denkst, es geht in Ordnung, dass ein Hexer unter unserem Dach weilt, dann werde ich deinem Urteil trauen. Aber wehe, der Kerl läuft aus dem Ruder oder macht anderweitig Schwierigkeiten! Dann zieh ich dir die Hammelbeine lang, dass sie von hier bis Tretogor reichen! Hast du verstanden? He?“

„Natürlich, Vater! Keine Sorge, es wird schon alles gut werden ...“

„Dein Wort in Meliteles Ohren“, murmelte der Wirt, dann wandte er sich an den Hexer.

„Temerischer Roggenwodka soll‘s also sein für den Herrn? Hmh, große Ansprüche stellt Ihr ja nicht gerade. Und was trinkt Ihr? Heda, ich mein Euch da mit dem blauen Wams und der Feder am Hut! Wer seid Ihr eigentlich?“

„Wer ich bin, wollt Ihr wissen?“

Rittersporn begann sich langsam aufzuplustern: Er reckte den Oberkörper gen Decke, bis er fast auf seinen Zehenspitzen stand, drückte so weit wie möglich die Brust heraus und schob das kleine Kinnbärtchen nach vorn, das vor Aufregung schon zu zittern begonnen hatte.

„Ich bin ...“

„Verzeiht, wenn ich Euch unterbreche“, mischte sich nun der blonde Barde, der bislang unbeteiligt im Hintergrund geblieben war, mit einer eleganten Verbeugung ein. „Gestattet mir, dass ich Euch dem Wirt vorstelle, werter Kollege.“

Rittersporns Pose fiel in sich zusammen wie ein leerer Lungenflügel. Misstrauisch beäugte er den Blondschopf, der noch immer in der Verbeugung verharrte, um ihm schließlich mit einer kurzen Handbewegung die ersehnte Erlaubnis zu erteilen.
„Mein lieber Herr Wirt“, freundschaftlich packte er Leo an den Schultern und drehte ihn derart, dass er direkt vor Rittersporn zu stehen kam, „wie kann es angehen, dass Ihr diesen Meister der Laute nicht kennt, diesen Virtuosen der Seiten, dessen begnadete Finger selbst noch einem Nähfaden eine Melodie entlocken würden? Vor Euch steht der beste Absolvent der Universität Oxenfurt, dessen Balladen über den Hexer Geralt von Riva, welcher auch der Weiße Wolf genannt wird, überall in ganz Temerien und darüber hinaus bekannt und beliebt sind. Vor Euch steht kein Geringerer als Julian Alfred Pankratz Viscount de Lettenhove, besser bekannt als der Barde Rittersporn! Nebenbei bemerkt, der weißhaarige Hexer, den Ihr fast beliebtet vor die Tür zu setzen, ist der eben benannte Geralt von Riva. Ihr tatet gut daran, Euren Disput mit ihm nicht eskalieren zu lassen ...“
„Der bin ich tatsächlich“, bemerkte der Hexer trocken. “Und wer seid Ihr, wenn ich fragen darf?“
Geralt sah, wie der Wirt dem Weiß seines Gesichts noch eine Nuance Kalk hinzufügte. Rittersporn antwortete, bevor der blonde Barde dies tun konnte. In seinem Gesicht rumorte es sichtbar und die Worte klangen gezwungen, als sie über seine Lippen kamen.
„Dieser Mann nennt sich Ansgar von der Vogelwiese, heißt aber in Wirklichkeit Damian Ansgar Maria Viscount de Lettenhove. Er ist mein älterer Bruder ...“
Geralt sah mit hochgezogener Braue von einem zum andern.
„So ist es! Zu Euren Diensten!“
„Wenn man es genau nimmt, ist er nur mein Halbbruder“, fügte Rittersporn erklärend hinzu, als er den fragenden Blick des Hexers gewahr wurde. „Dieselbe Mutter, aber verschiedene Väter.“
Ansgar lächelte zustimmend.
„Blut ist aber immer noch dicker als Wasser, mein lieber Rittersporn, auch wenn es, wie in unserem Fall, etwas schneller durch die Venen fließt, als es sonst üblich sein mag.“
„Nun, eins zumindest ist jetzt sicher“, wandte Ranold, der Sohn des Wirts, ein.
„Und das wäre?“
„Jetzt, wo der Barde Rittersporn eingetroffen ist, sind wir endlich vollzählig. Das bedeutet, der Bardenwettstreit zu Carinthia kann heute in den Abendstunden endlich beginnen.“
Geralt warf Rittersporn einen vorwurfsvollen Blick zu, den nur der Barde richtig zu deuten wusste. Dann holte der Hexer tief Luft, atmete exakt einmal lang aus und sagte nur:
„Ach, du dickes Ei!“

(Dan)

Rabenherz
Kapitel 13

Satt und zufrieden lehnte ich mich auf dem Sofa zurück. Jetzt ging es mir schon viel besser. „Genau das hab ich jetzt gebracht. Danke, Tuomas.“ „Nichts zu danken. Freut mich, dass es dir geschmeckt hat.“ Tuomas sah zu mir, musterte mich dann. „Oh du … hast da ein wenig Tomatensoße am Mund …“, meinte er und schon im nächsten Moment hatte er sich zu mir gebeugt und wischte mir den Fleck sacht vom Mundwinkel. Ich war etwas überrascht, rührte mich aber nicht von der Stelle und konnte nicht anders, als ihm wieder direkt in die Augen zu schauen. Er war mir wieder so nahe …

Auch Tuomas hatte in der Bewegung innegehalten und blickte mich ebenfalls an. Es war wie gestern Abend auf der Brücke. Stillschweigend blickten wir uns gegenseitig in die Augen, nicht imstande uns abzuwenden. Und bevor ich wusste wie mir geschah hatte er mich geküsst. Sein Kuss war sanft, nicht drängend und abermals wunderschön. Doch kaum hatte ich den Kuss erwidert löste er sich auch schon wieder von mir. Er war leicht rot geworden.

„Äähm ich … ich glaube, wir sollten besser schlafen gehen … Es ist spät geworden …“, stotterte er verlegen.
Ich versuchte, mir meine Enttäuschung nicht anmerken zu lassen. Warum hatte er so schnell wieder abgebrochen? Hatte er auf einmal kalte Füße bekommen? „Ja, das … wäre wohl das Beste …“, antwortete ich leise. Meine Wangen hatten sich ebenfalls rot gefärbt und ich traute mich nicht, ihm wieder in die Augen zu blicken.
„Also dann … Gute Nacht …“
Ich machte mich daran ins Bad zu humpeln. Tuomas hätte mich zwar sicher wieder getragen, doch es erschien mir nicht richtig, ihn das jetzt zu fragen …

Warum er den Kuss so schnell beendet hatte, konnte Tuomas nicht genau sagen. Irgendwie war es ihm in diesem Moment nicht richtig vorgekommen. Er wollte nicht, dass sie sich in irgendeiner Weise bedrängt fühlte. Doch er kam sich auch wie ein Feigling vor. Gestern Abend noch hätte er sie liebend gerne noch einmal geküsst und nun machte er einfach einen Rückzieher. Was war nur los mit ihm? Dieses Mädchen hatte ihm anscheinend völlig den Verstand geraubt. Er sollte ebenfalls schlafen gehen. Morgen war ja auch noch ein Tag.

Er konnte ja nicht wissen, dass Janni am nächsten Morgen schon verschwunden sein und er sie lange Zeit nicht mehr sehen würde. Sonst hätte er vermutlich anders gehandelt.

Ich erwachte, als der erste Sonnenstrahl meine Nase kitzelte. Verschlafen blinzelte ich. Es war noch sehr früh und ich hätte gerne noch weiter geschlafen, doch leider ging das nicht. So schwer es mir auch fiel, ich musste nun gehen, denn sobald die Sonne vollständig aufgegangen war, würde ich wieder ein Rabe sein und ich durfte nicht riskieren, dass Tuomas das mitbekam. Ich verschwendete keine Zeit um ins Bad zu gehen, tapste leise durch den Flur.

Ich hätte durch die Haustür verschwinden können und das wäre auch sicherer gewesen, doch ich wollte Tuomas noch ein letztes Mal sehen.
Leise schlich ich mich ins Wohnzimmer, wo Tuomas wie erwartet noch friedlich auf dem Sofa schlief. Er sah zufrieden aus. „Es tut mir leid, Tuomas“, flüsterte ich leise, spürte Tränen in mir aufkommen. Die Zeit mit ihm war so schön gewesen … Es schmerzte, ihn verlassen zu müssen, aber ich hatte keine Wahl.
Die Sonne stieg immer höher. Ich hatte keine Zeit mehr. Schnell schrieb ich noch eine Nachricht für Tuomas und legte sie ihm auf den Couchtisch, wo er ihn bestimmt finden würde.

Schweren Herzens wandte ich mich nun ab und ging auf Zehenspitzen zur Terrassentür, öffnete diese und verschwand nach draußen. Ich warf keinen Blick zurück, denn sonst hätte ich die Tränen nicht mehr zurückhalten können.

Es dauerte nicht lange und ich spürte, dass sich etwas veränderte. Mein ganzer Körper fing an zu kribbeln und ich merkte, dass meine Zehen und meine Nase länger und schmaler wurden. Mein Gesicht wurde ebenfalls in die Länge gezogen und meine Augen wurden kleiner und runder. Auch meine Kleidung begann sich zu verändern. Sie lag nun ganz eng an meinem Körper an, wurden zu Federn und meine Hände hatten sich bald in Flügel verwandelt. Noch dazu begann ich immer mehr zu schrumpfen. Es war ein unangenehmes Gefühl, doch zum Glück dauerte es nicht allzu lange.

Schon kurze Zeit später hatte ich mich wieder in einen Raben zurück verwandelt.

Tuomas träumte wieder. Oder zumindest dachte er das. Denn das, was er gerade sah, konnte unmöglich echt sein.
Er sah sein Rabenmädchen Janni auf der Wiese vor seinem Haus stehen. Die Sonne war gerade aufgegangen und beleuchtete sie. Doch sobald das Sonnenlicht sie traf, begann Janni sich zu verändern, und einige Augenblicke später flog ein Rabe in Richtung Wald davon. *„Schon wieder so ein Traum …“*, dachte er verschlafen und drehte sich auf die andere Seite und schlief weiter …

Ich ließ mir Zeit mit dem Rückflug, versuchte, mich nicht von meiner Trauer überwältigen zu lassen. In einem Monat würde ich ihn wiedersehen und da würde ich es ihm sagen. Das nahm ich mir fest vor. Die erste Hürde war schon mal genommen. Da er mich nun kannte, war der nächste Schritt leichter und ich hatte ja genug Zeit mir zu überlegen, wie ich es ihm sagen würde.

***

Ich machte mir nicht die Mühe durch die Haupthalle zu fliegen. Stattdessen flog ich gleich zu Miros Hütte und durch das zum Glück geöffnete Fenster. Er schlief noch, was auch kein Wunder war. Schließlich war es ja noch früh am Morgen. Ich landete auf der Bettkante und stupste ihn sacht an. Er sollte wissen, dass ich wieder zu Hause war. Es dauerte nicht lange, da begann er sich auch schon zu regen, öffnete seine Augen ein Stück und blinzelte verschlafen. „Hei Sulka“, flüsterte er als er mich entdeckte und gähnte. „Hei Miro“, entgegnete ich in Gedanken. Mein Freund schenkte mir ein verschlafenes Lächeln, streckte dann langsam den Arm aus, um mich kurz zu streicheln. *„Freut mich wirklich, dass du wieder hier bist. Aber du hast doch sicher nichts dagegen, wenn ich noch ein wenig schlafe? So früh wollte ich eigentlich nicht aufstehen“*, teilte er mir in Gedanken mit.
Ich schüttelte den Kopf. Ich war ja schließlich selbst noch sehr müde, hatte ihn nur begrüßen wollen. „Gut.“ Er gähnte wieder und schloss gleich darauf seine Augen. „Dann gute Nacht“, murmelte er noch. Ich machte es mir neben ihm bequem, schmiegte mich leicht an ihn und tat es ihm gleich.

(Ani)

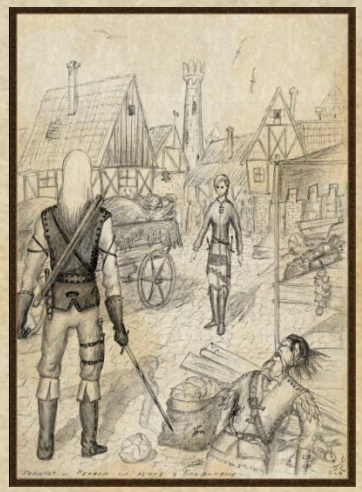
Fanart

Witchers Fanart
Illustrationen von NamelessRebel, Teil 2

In dieser Ausgabe wollen wir euch wieder Zeichnungen von *NamelessRebel* vorstellen, diesmal zur Kurzgeschichtensammlung "Der letzte Wunsch" von Andrzej Sapkowski [1].

Wenden wir uns dem ersten Bild zu, einer Illustration aus „Das kleinere Übel“. Kurz zur Handlung bis dahin: Geralt geriet in eine Fehde zwischen dem übereifrigen Zauberer Stregobor (alias Meister Irion) und der angeblich unter dem „Fluch der Schwarzen Sonne“ geborenen herzöglichen Tochter Renfri. Eigentlich wollte der Hexer sich nicht benutzen lassen, weder von der einen noch von der anderen Seite – trotzdem musste er eine Entscheidung treffen. Seitdem war er auch bekannt als der „Schlächter von Blaviken“ ... Wir lesen:

„На рынок вступила Ренфри. Она шла мягким, кошачьим шагом, обходя возки и повозки. Толпа, словно рой шершней, гудевшая в улочках и у стен домов, утихла. Геральт стоял неподвижно, держа меч в опущенной руке.“ (А. Сапковский, „Меньшее зло“)



Zu Deutsch:

„Auf den Markt trat Renfri.
Sie kam langsam mit weichen, katzenhaften Schritten näher, umging Wagen und Stände. Die Menge, die in den Gassen und am Fuße der Häuserwände wie ein Schwarm Hornissen surrte, verstummte. Geralt stand reglos, das Schwert in der gesenkten Hand.“ (A. Sapkowski, „Das kleinere Übel“)

Sehr schön sind wieder die Details ausgearbeitet: der Tote aus Renfris Würger-Bande; der Kohlkopf, der beim Sturz des Angreifers von der Auslage gefallen ist; der Turm des Zauberers im Hintergrund …

Einer meiner Meinung nach sehr humorvollen und zugleich sozialkritischen Geschichte widmet sich eine weitere Zeichnung. Es ist „Der Rand der Welt“, wo Geralt und sein Freund Rittersporn im Blumental nach Arbeit suchen und der Hexer das Dorf von einem Teufel, einem Silvan, befreien soll. Dieser stellt sich als frecher, aber gutmütiger diebischer kleiner Handlanger der vormals dort ansässigen und jetzt notgedrungen in den Bergen lebenden Elfen heraus. Doch ein Geralt lässt sich auch von einem Teufel nicht so leicht ins Bockshorn jagen – und findet sich bald als Gefangener Auge in Auge mit dem Anführer der Vertriebenen wieder:

„Филавандрель сильно наклонился вперёд, глаза у него блеснули. - Существовать на ваших условиях? - спросил он изменившимся, но всё ещё спокойным голосом.“ („Край света“)

„Filavandrel beugte sich heftig vor, seine Augen funkelten. ‚[Zusammenleben] Zu euren Bedingungen?‘, fragte er mit veränderter, doch immer noch ruhiger Stimme.“ (A. Sapkowski, „Der Rand der Welt“)

Beide Profile zeigen zwei unnachgiebige Charaktere, man spürt förmlich, wie es zwischen den beiden brodelt. Im Hintergrund der Silvan Torque sowie zwei weitere, ausgezehrte Elfengestalten, einer sogar mit einem Stück des Diebesguts in der Hand: einer Zwiebel.

Wieder gilt unser Dank NamelessRebel für diese ausdrucksstarken Illustrationen und wir freuen uns schon, in einer der nächsten Ausgaben Teil 3 seiner Werke zu zeigen.

Gerne stellen wir auch eure Zeichnungen oder Fundstücke aus dem Netz hier vor. Schreibt dazu einfach eine PN an Zizou oder mailt an:Zizou@gmx.biz.

[1] Kurzgeschichtensammelband „Der letzte Wunsch“ von Andrzej Sapkowski:
http://www.the-witcher.de/?go=r_DerLetzteWunsch
Heimkunst-Thread:
http://forum.worldofplayers.de/forum/showpost.php?p=12816590&postcount=48
Gemälde aus Kaer Morhen:
http://forum.worldofplayers.de/forum/showthread.php?t=940032

(Dove)

Feedback/Leserecke

Feedback für Ausgabe 16

Zitat Iorweth: Wieder einmal eine tolle Ausgabe, vielen Dank!

Zitat DiamongDove: Kaum ist die neue Ausgabe online, schon kommt das erste Leserfeedback

Zitat Daralon: Diese Ausgabe war sehr viel mit Rittersporn zu lesen! Ja sehr viel!
Leider keinen Monsdaeck, Bogomil und Kräuterwissen schade!
Trotzdem super Gestaltung!

Zitat DiamongDove: Danke, Dar, für dein Kommi
Die Bogo-Story wird leider nicht mehr in der WN fortgesetzt, da sein Autor, razzledazzleduke, leider kein Redakteur mehr bei der **Zeitung** ist (s. WN#15, S. 42).

Anzeigen

Abschied von Dove

Liebe Leute, ich möchte hiermit meinen (vorläufigen?) Ausstieg aus der Witchers News bekanntgeben. Das Jahr bei der Zeitung hat mir wirklich Spaß gemacht und ich konnte noch eine Menge dazulernen. Ich bedanke mich bei meinen Redaktions-Kollegen für ihr Vertrauen und bei allen Lesern für ihre Treue, vor allem aber für das Feedbackschreiben zu unserer Zeitung.
Falls sich jemand für die Aufgabe eines *Korrekturlesers* für die Witchers News berufen fühlt, lest bitte unsere Stellenanzeigen und bewerbt euch gleich bei uns!
In diesem Sinne herzlichst

Eure Dove

Zoltan's harte Nuesse

Witcher - Wissen Quiz

12	1	2	3	6	11
Prostituierte					

11	1	16	1	18	6
Wasserwesen					

17	6	2	1	9	20
Ein Hexer					

1	9	17	4	7	9
Nekrophag					

18	13	1	6	14	9
Schwert					

22	21	6	2	17	6
Rasse					

12	7	15	20	9	1
temerischer Fluss					

12	10	11	20	2	1
Königreich					

18	15	11	11	6	2
Trank					

5	23	15	2	6	11
häutb. Gegenstand					

1	9	14	6	18	15
Nebensubstanz					

10	11	8	9	4	5
Talisman					

5	23	10	6	5	5
Stichwaffe					

8	1	2	3	10	11
Hauptsubstanz					

1	9	19	1	2	15
eins der Portale					

3	1	2	18	6	2
nilfgaarder Landvogt					

1	11	12	7	15	2
temerische Stadt					

15	22	22	2	6	9
eine der Trophäen					

1 => A
2 =>
3 =>
4 =>
5 =>
6 =>
7 =>
8 =>
9 =>
10 =>
11 =>
12 =>
13 =>
14 =>
15 =>
16 =>
17 =>
18 =>
19 =>
20 =>
21 =>
22 =>
23 =>

Fehlersuchbild

Im rechten Bild sind
10 Fehler eingebaut.

Zoltan's harte Nuesse

Rätselauflösungen

1)Dauerwurst 2)Geistlicher
3)Hansestadt 4)männl. Rinder 5)Ausgaben
6)Schießprügel 7)gebratene Fleischscheiben

THE WITCHER

Witchers News

01.06.2011 Seite 37 / Jahrgang 3 / Nr 17 1.- Oren

Anzeigen

Die „Witchers News“ sucht neue Mitarbeiter in der Redaktion!

Wer wir sind:
Seit Juli 2009 bringt das Team der Witchers News aller ein bis zwei Monate alles Wichtige rund um das RPG „The Witcher“ in Form einer Online-Zeitschrift heraus. Wir sind ein Community-Projekt von und für Witcher-Fans, berichten aber auch über Infos und Aktionen aus der gesamten WoP, unterhalten mit Geschichten und Balladen einschließlich eines Rätselteils, und schneiden das eine oder andere Thema an, das über die üblichen News hinausgeht.
Solltest Du uns noch nicht kennen, hier der Link zu unseren bereits erschienenen Ausgaben: http://witcher.de/?go=download&cat_id=22

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

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

Wir suchen: Layouter, Grafiker, Redakteure,Lektoren
Was Du kennst und kannst:
Du musst kein eingefleischter The Witcher-Fan sein oder unbedingt das Spiel gespielt haben, um bei uns mitmachen zu können. Folgende Fähigkeiten solltest Du jedoch mitbringen:
Layouter:Sicherer Umgang mit „Microsoft PowerPoint“ und „Adobe InDesign“ (anfangs die beiden einzigen Anforderungen).
Später wirst Du auch Gelegenheit erhalten, neue Layoutvorlagen zu entwerfen, wofür Du ein Gefühl für die ansprechende Gestaltung von Texten mit Bildern brauchst.
Grafiker:Ob Photoshop oder Gimp - dein Handwerkszeug sollte dir vertraut sein.
Du hast einen Blick fürs Äußere und kannst einer Idee Form verleihen.
Vielleicht kannst Du sogar gut zeichnen, um mit Skizzen deine Ideen zu verbildlichen oder unsere Zeitung damit zu ergänzen.
Lektor: Als Lektor solltest du eine gute Kenntnis in der Rechtschreibung und Grammatik haben.
Wie Du einer von uns wirst:
Bewirb Dich formlos direkt bei uns, am besten gleich mit einigen Arbeitsproben.
E-Mail: Zizou@gmx.biz oder eine PN an Zizou.
Wir freuen uns auf Dich!

Impressum

Redaktionsmitglieder:

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin
Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte
Thefilth (Tft) - Redakteur
DiamondDove (Dove) - Redakteurin, Lektorin
Vinyamar - Lektor
Jannika (Ani) - Geschichten
Nero - Redakteur
Alseran - Grafiker

Witchers News