



WITCHERS NEWSBLATT



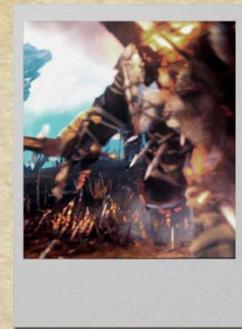
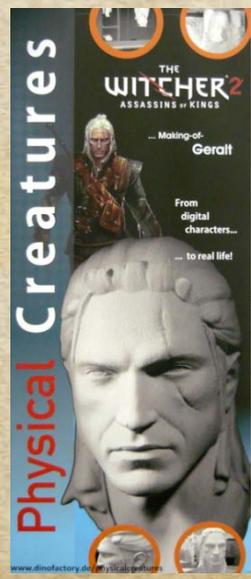
28.08.2010

Seite 1 / JAHRGANG 1 / Nr. 1

1.- OREP

DIE REDAKTION AUF DEN SPUREN VON CDPR

AUF DER



GAMESCOM 2010



Nun fand sie also bereits zum zweiten Mal in Köln statt, nachdem sie bis 2008 in Leipzig noch unter dem Namen Games Convention firmierte: die gamescom, die europaweit größte Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, Video- und Computerspiele.

Vom 18. bis 22. August 2010 wurden über 505 Aussteller, davon zahlreiche Neu- und Erstaustellungen, aus gut 33 Ländern erwartet, die den interessierten Besuchern das neueste aus dem Bereich der Unterhaltungssoft- und -hardware präsentierten. Über 200 Welt-, Europa- und Deutschlandpremiere gab es zu sehen, zahlreiche Stände, Videovorführungen und kommende Spielehits ausgiebig zu bewundern und zu bestaunen.



Wie bereits im Vorjahr war der erste Tag der gamescom ausschließlich dem Fachpublikum (Händlern, Journalisten und Entwicklern) vorbehalten, wozu auch Fachkonferenzen wie zum Beispiel die Game Developers Conference Europe gehören. Zu den großen Namen unter den Spieleschmieden, die auf der gamescom zu finden waren, gehörten unter anderem natürlich die Elite der Designer und Entwickler der Firma Blizzard, die zugleich mit "WoW", "Diablo 3" und "Starcraft 2" vertreten waren. Allein bei "Diablo 3" gab es bereits am Pressetag eine Wartezeit von vier Stunden - man kann schon sagen, dass die Fans an den Folgetagen den Stand über den Haufen gerannt haben. Auf der anderen Seite von Diablo hat man "WoW" vorgefunden, die zahlreichen PCs waren gnadenlos überfüllt, auch hier gab es hohe Wartezeiten.

Eine Halle weiter traf man auf NC Soft, aus deren Schmiede das wunderschöne Online RP "Aion" stammt und die auf der gamescom mit "Guild Wars 2" punkten konnten. Die Fans rissen sich gegenseitig zu Boden als der Bühnensprecher die Figuren aus den beiden Spielen auf die Bühne



holte, damit sie die Fans mit T-Shirts und Figuren versorgen konnten. Nicht zu vergessen Warner Brothers, die exklusiv an diesem Tag der Presse das neue "Lord of the Rings - War in the North" vorstellten. Die Presse hatte nur Einblick auf das Consolenspiel, selbst hier war die Grafik und die Liebe zum Detail beeindruckend anzuschauen.

Anschließend durften Tim Andersson und Zizou ein exklusives Interview mit dem Entwickler Ian Scott und dem Community Manager Dayne McClurg führen.

Alle vertretenen Firmen zu nennen und hier aufzuzählen, würde an dieser Stelle den Rahmen des Artikels sprengen.





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2010

SEITE 4 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- ORET

Am 19. August 2010 ab 10 Uhr morgens öffnete die gamescom unter dem Motto "Celebrates the Games" die Tore auch für die breite Öffentlichkeit. Die Menschenmassen liefen buchstäblich um ihr Leben, um ja Erster zu sein. Für diejenigen, die später kamen, gab es teilweise Wartezeiten von bis zu 12 Stunden. Leidtragende waren die Menschen mit einer Gehbehinderung. Nach Meinung unserer Reporter vor Ort wurde hier nicht wirklich überlegt; von der gamescom hätte man mehr erwarten können. Nein, erbarmungslos mussten die gehbehinderten Menschen in der drängelnden Masse ihre Stunden abstehen, um endlich an ihr geliebtes Testspiel zu gelangen. Auch die Aussteller hatten ihrem Staff keine weiteren Anweisungen gegeben, hier mal eine Ausnahme zu machen.

In der entertainment area, bestehend aus den Hallen 6 bis 9 und der Durchgangshalle 10, sollte die Besucher spektakuläres erwarten, darunter in Halle 8 die sogenannte gamescom Stage, auf der eine bunte Mischung aus Musik, zahlreichen Wettbewerben und Informationen rund um das Thema Games stattfand. Hier traten unter anderem diverse Künstler auf, eine Charity-Aktion und viele andere Highlights, die nur darauf warteten, vom interessierten

Besucher entdeckt zu werden. Außerdem gab es eine Fashion Show, die sich ganz auf das Thema Spiele bezog.

Etlche Fans wurden in den außergewöhnlichsten Kostümierungen gesichtet, da sowohl Frogster als auch Ubisoft seine Fans dazu aufgerufen hatte, in Kostümen zu kommen, die zum Teil auch prämiert wurden. So wunderte es nicht, dass viele Fans als Altair, Ezio oder als Fantasyfigur aus Runes of Magic oder dem WoW-Universum verkleidet auf der gamescom erschienen. Gerüchten zufolge soll sogar ein Geralt von Riva auf der Messe gesichtet worden sein, was jedoch von unseren Redakteuren bislang nicht bestätigt werden konnte.



Assassins Creed
Brotherhood
Ezio Darsteller
von Ubisoft



Star Wars
Darsteller von
Lucas Arts



THE WITCHER

WITCHERS NEWSBLATT

28.08.2010

Seite 5 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- OREP



Mehr davon findet ihr in den folgenden Beiträgen dieses Extrablattes der Witcher News: exklusives Bildmaterial, Neuigkeiten zu Queststruktur und Geralts Erscheinungsbild und ein Interview mit Tomek Gop (leitender Produzent von CD Projekt RED), das Petra Silie und Zizou geführt haben.

Nicht vorenthalten wollen wir den Witcher-Fans, die, aus welchem Grund auch immer, dieses Jahr nicht den Weg zur gamescom gefunden haben, diese Meldung von CD Projekt RED vom 18. August:

Even if you're not at gamescom in Germany, you can get a taste of The Witcher 2: Assassins of Kings, one of the hottest games at the show. Already nominated for Best of gamescom by German outlet GamePro/GameStar, The Witcher 2 demos have been completely packed all day, and we're even overbooked for the next few days! You're sure to see a ton of coverage from some of the more than 400 journalists who will see the game this week, but here's a teaser trailer of what you're missing!

Die Trailer sind auf der Seite <http://tw2.thewitcher.com> in der Rubrik *Video* zu bewundern.





THE WITCHER

28.08.2010

WITCHERS NEWSBLATT

Seite 6 / JAHRGANG 1 / NR.1



1.- OREI

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS - GAMEPLAY

Bereits im Jahr 2007 überraschte uns CD Projekt Red mit dem Spiel „The Witcher“ und landete damit einen Erfolg, den die Macher des Spiels so wohl nie vorausgeahnt hätten. Nun, gut drei Jahre später, blickt alle Welt auf Köln und die diesjährige gamescom. Diesmal wieder mit dabei: CD Projekt Red, die nun die langersehnte Fortsetzung zu „The Witcher“ präsentieren, nämlich „The Witcher 2: Assassins of Kings“. Dabei hat sich CD Projekt nicht gerade wenig vorgenommen;



nicht weniger als das bestaussehendste RPG aller Zeiten soll „The Witcher 2: Assassins of Kings“ werden. Zu diesem Zweck hat CD Projekt in den letzten Jahren eine eigene Rollenspiel Engine programmiert, die nach eigenen Angaben im RPG Sektor ihresgleichen sucht. Wie steht es jedoch mit der Grafik? Hält sie die Versprechen, die uns CD Projekt macht? Wie funktioniert das überarbeitete Gameplay? Welche Neuerungen gibt es im Vergleich zu „The Witcher“?



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2010

SEITE 7 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- ORET

Die auf der gamescom anwesenden Redakteure sind diesen Fragen nachgegangen und konnten sich am Stand von CD Projekt am ersten Tag der gamescom selbst ein Bild vom Spiel machen. Präsentiert wurde ein Gameplay-Demo, das ungeschönt und unbearbeitet den derzeitigen Entwicklungsstand des Spiels widerspiegelt. Erfreulicherweise entdeckten unsere Redakteure bei der Präsentation keine Fehler, die Demo lief sehr flüssig und die Szenen des Quests, die dort zu sehen waren, machten eindeutig Lust auf mehr, auch wenn der Quest zur Aufrechterhaltung der Spannung und um Spoiler zu vermeiden nicht ganz bis zum Ende durchgespielt wurde.



Zu Beginn des Quests befindet sich Geralt von Riva im Kerker des Schlosses von Baronin La Valette, wo er aus noch unbekanntenen Gründen gefangen gehalten und gefoltert wird. Sicherlich erinnern sich die Leser und vor allem Leserinnen der Witchers News noch an das Video zu „The Witcher – Rise of the White Wolf“, in dem man Geralt mit nacktem Oberkörper trainieren sehen konnte?! Nun, für alle, welche die Einstellung der Portierung eben wegen der gerade erwähnten Szene immer bedauert haben, gibt es eine gute Nachricht: gleich zu Beginn sieht man Geralt mit freigelegtem Oberkörper, der, wie es sich für den Witcher gehört, durchtrainiert und muskulös ist und prächtig anzusehen. Bereits hier zeigt sich die Leistung der neuen Engine auf Besten: die Texturen von Geralt und der Umgebung sind unglaublich detailliert. Jede einzelne Narbe auf Geralts Körper wirkt so plastisch wie aus Fleisch und Blut. Die Beleuchtung trägt zudem das ihre dazu bei, um die passende düstere Stimmung zu erzeugen.



THE WITCHER

28.08.2010

WITCHERS NEWSBLATT

SEITE 8 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- ORET



Geralts Anblick ist jedoch nichts für zartbesaitete. Den Rücken zieren noch die blutigen Spuren der letzten Auspeitschung; auch hier ist der Detailgrad hoch.

Vor der Zelle sind zwei Wachleute postiert, die ein angeregtes Gespräch führen. Geralts Aufgabe ist es natürlich aus dem Kerker zu fliehen. Um dieses Ziel zu erreichen hat unser Witcher nun verschiedene Möglichkeiten. Er kann die Wachen ansprechen und über verschiedene Antwortmöglichkeiten einen Wächter dazu bringen, dass dieser die Zelle betritt und Geralt so die Gelegenheit bietet, ihn zu überrumpeln und im Anschluss auch die zweite Wache im Faustkampf auszuschalten. Oder Geralt entscheidet sich für die harte Tour: er befreit sich gleich aus seinen Fesseln und macht sich dann über die Wachen her.



Die Kampfscenen sind sauber animiert und wesentlich umfangreicher als noch im Vorgänger. Wirkte dort der Faustkampf in den Tavernen noch teilweise etwas hölzern, so fliegen Geralts Fäuste im Nachfolger wesentlich dynamischer und flüssiger. Elegant weicht Geralt den Schlägen der Wache aus, wirbelt herum und versetzt seinem Gegner einige gezielte Hiebe und Tritte, die den Wächter schließlich zu Boden schicken. Das sieht nicht nur schön aus, sondern zeigt, zu welcher Leistung die neue Engine von CD Projekt bereits jetzt in der Lage ist.



WITCHERS NEWSBLATT

28.08.2010

SEITE 9 / JAHRGANG 1 / NR.1

1.- ORET



Die Wachen zu überwältigen ist jedoch nur der erste Schritt auf dem Weg in die Freiheit. Im Wachraum des Kerkers findet Geralt schon bald seine Ausrüstung wieder, die nun nicht mehr aus einem Teil wie im Vorgänger besteht, sondern in verschiedene Ausrüstungsgegenstände unterteilt ist, die Geralt unabhängig voneinander kombinieren kann: Brustpanzer, Handschuhe und andere Gegenstände lassen sich nun separat anziehen und erlauben es dem Spieler, auf diese Weise im Laufe der Handlung eine einzigartige Rüstung zusammenzustellen. Die Begrenzung auf drei Rüstungen, wie in „The Witcher“, von denen man maximal zwei tragen konnte, entfällt also hier. Dies wird besonders den Spielern gefallen, die bereits in „The Witcher“ die fehlende Vielfalt an Rüstungen und Ausrüstungsitems kritisiert und sich mehr Wahlmöglichkeiten in Bezug auf Geralts Aussehen gewünscht hatten.



Noch ist jedoch Geralt nicht aus dem Schloss der Baronin La Valette entkommen. Natürlich könnte der Witcher jetzt mit der Waffe in der Hand durch den Kerker stürmen und so nach kürzester Zeit eine Menge Gegner auf sich ziehen, die ihm das Leben schwer machen würden. Viel Feind, viel Ehr? Nicht unbedingt, hat CD Projekt doch in „The Witcher 2: Assassins of Kings“ extra ein neues Schleich-System implementiert, das es unserem Held ermöglicht, unerkannt und mit einer minimalen Anzahl von Kämpfen sein Ziel zu erreichen. Nun kann Geralt auch gebückt laufen oder sich an Wände drücken, um nicht bemerkt zu werden. Verräterische Lichtquellen wie Fackeln löscht Geralt nun auf Befehl und taucht ähnlich wie Meisterdieb Garrett ein in die willkommene Dunkelheit, die ihn vor allzu neugierigen Augen schützt. So können Wachtposten und andere Gegner leichter aus dem Hinterhalt überrascht und überwältigt werden. Ausgesprochen hilfreich ist Geralt dabei der De Vries' Extrakt, mit dessen Hilfe er Gegner durch Wände sehen kann. Besonders gut gelungen ist die optische Präsentation des Tranks, denn die Wachen werden in leuchtendem Orange dargestellt und - das ist neu - man sieht auch das Herz-Kreislauf-System im Körper der Feinde, was beim Angriff nur von Vorteil sein kann. Einziger Wermutstropfen, den die Redakteure der Witchers News bei der Präsentation bemerkten, war das Verhalten des Wassers und der Pfützen im Kerker, die nicht mit Geralts Bewegungen interagierten, sich also weder bewegten noch irgendwelche Tropfen erzeugten, sondern starr blieben, so dass Geralt geradezu hindurchtrat. Da aber die Präsentation noch nicht der finalen Version entspricht, wie CD Projekt Red auch während der Vorführung betonte, sind wir guter Hoffnung, dass dieser Fehler noch in den nächsten Monaten bis zum Release nebst anderen Dingen mit Sicherheit beseitigt wird.



„The Witcher 2: Assassins of Kings“ bietet dem Spieler jede Menge Freiheit, sowohl in den Dialogen, als auch in der Spielweise. - „Alles, was man sehen kann, kann man auch erreichen“, verspricht CD Projekt.

Dies zeigt sich auch in einer weiteren Nebenhandlung, die sich dem Spieler während der Flucht aus dem Kerker präsentiert. Durch einen Spalt in der Wand erblickt Geralt eine Frau, die von einem Wachposten gefoltert wird. Sie ist nur sehr leicht bekleidet und beweist auf eindrucksvolle Weise, warum „The Witcher 2: Assassins of Kings“ ein Spiel für Erwachsene ist. Solche Beispiele von Nacktheit und angedeuteter sexueller Erotik waren bereits im Vorgänger ein fester Bestandteil und passen sich nahtlos in die Welt des Witchers ein, wie wir sie bereits aus den Büchern kennen.

Geralt hat nun die Wahl, die Frau zu retten oder es bleiben zu lassen. Um sie zu retten muss Geralt über einen Vorsprung einen Weg durch ein Loch in der sehr brüchig wirkenden Wand finden. Hier zeigt sich besonders die enorme Spielfreiheit, die der Spieler haben wird. Es gibt keine Hindernisse mehr, an denen der Witcher hängenbleiben kann und auch die willkürliche Gebietsbegrenzung findet hier endlich nicht mehr statt. Im ganzen kann man sich nun viel freier in der Umgebung bewegen als noch in „The Witcher“ und mit seiner Umwelt interagieren.



WITCHERS NEWSBLATT

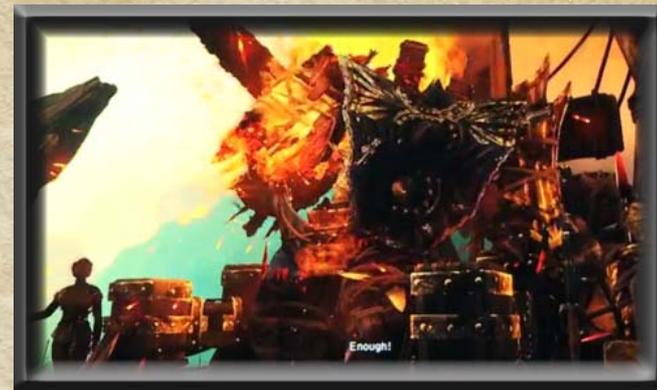


28.08.2010

SEITE 11 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- OREN

In einer weiteren auf der Präsentation gezeigten Szene sieht man einen epischen Kampf auf einem Schlachtfeld, in dem Geralt gegen eine Geisterarmee kämpft, die sich jedoch recht bald als magische Illusion entpuppt. Sehr viel realer hingegen sind einige Dämonen, die Geralt angreifen und deren Körper wirken, als hätten sie sich aus den herumliegenden Trümmerteilen des Schlachtfeldes selbst formiert. Nach einigen Gefechten trifft Geralt schließlich auf den Oberdämon namens „Draug“, einen besonders großen Dämonen mit einem brennenden Scheit Holz als Gesicht, dessen bloße Präsenz auf der Leinwand schon mächtig beeindruckt und ängstigt. Dieser verwandelt sich im folgenden Kampf mehrmals und fegt beispielsweise als Tornado über das Schlachtfeld oder wirft mit Feuerbällen um sich, die drei Mal so groß wie Geralt sind und denen unser Held nur mit Mühe ausweichen kann. Hier endet die Präsentation.



Boss Draug



Schlachtfeld



Im Hintergrund Draug als Tornado



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2010

SEITE 12 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- OREN

Unser Fazit? Zu Recht können die Jungs von CD Projekt Red bereits jetzt stolz auf ihr neuestes Werk sein. Die eigens entworfene Grafik- und Spiele-Engine überzeugt in den Punkten Gameplay, Detailreichtum und flüssiger Spielweise restlos. Auch das neue Design von Geralt gefällt. Es ist ausdrucksstärker als im Vorgänger, ohne seine Wurzeln zu verleugnen. Geralt ist eindeutig Geralt, auch wenn er nun eine variierte Frisur trägt, die man allerdings im Spiel selbst frei wählen können soll.



Wenn CD Projekt Red auf diesem Wege bleibt, hier und da noch etwas Feintuning betreibt, so bleibt uns gar nichts anderes zu sagen, als dass wir im Frühjahr 2011 auf einen funkelnden Diamanten im RPG-Universum hoffen dürfen, der sich selbst vor einem wahrscheinlich zeitgleich erscheinenden „Dragon Age 2“ nicht zu verstecken braucht. Was bleibt also zu tun, bis „The Witcher 2: Assassins of Kings“ erscheint? Abwarten und vielleicht noch ein, zwei Mal die Enhanced oder Platinum Edition von „The Witcher“ herauskramen, alle Erweiterungen durchspielen und in Erinnerungen schwelgen, bevor feierlich Festplatten geputzt, Grafikkarten erneuert und Systeme aktualisiert werden, um „The Witcher 2: Assassins of Kings“ im Jahr 2011 gebührend in unserem Heim begrüßen zu können.

(DAN/ZZ)



NEUES SPIEL VON CD PROJECT RED AUF GAMESCOM ENTDECKT!

Von fast allen unbemerkt, die auf der gamescom den vielfältigen Spielepräsentationen folgten, haben die Redakteure der Witchers News eine sensationelle Entdeckung gemacht: CD Projekt RED bringt neben dem heiß erwarteten „The Witcher 2: Assassins of Kings“, das im ersten Quartal 2011 erscheinen soll, noch ein weiteres Spiel aus dem Witcher-Universum heraus!

Nach etlichen Erweiterungen für „The Witcher“, der Enhanced und Platinum Edition und dem Online-Spiel „The Witcher: Versus“ kommt nun „The Witcher 2: Papercraft of Kings - the world's first-ever non-linear



papercraft“ heraus. Entwickelt wurde das Spiel von Torn Projekt RED, welche anscheinend eine Tochtergesellschaft von CD Projekt RED ist.

Wie auch schon das vorherige „The Witcher“ und ebenso „The Witcher 2: Assassins of Kings“ wird „The Witcher 2: Papercraft of Kings“ wahrscheinlich wieder nicht unter der magischen Altersgrenze von 18 Jahren erhältlich sein. Zur Zeit ist es sogar fraglich, ob es in Deutschland überhaupt eine Altersfreigabe geben wird oder ob die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BfJM) das Siegel verweigern und das Spiel gleich vom Zeitpunkt des Releases an indizieren wird.



THE WITCHER

28.08.2010

WITCHERS NEWSBLATT



SEITE 14 / JAHRGANG 1 / NR 1

1.- OREN

Torn Projekt RED betritt mit „The Witcher 2: Papercraft of Kings“ vollkommenes Neuland, denn im Gegensatz zu dem Vorgänger und dem erwarteten Nachfolger wird „The Witcher 2: Papercraft of Kings“ weder für den PC noch für eine der Konsolenvarianten erscheinen, was all jene beruhigen dürfte, die noch bei „The Witcher“ die nie erfolgte Portierung für X-Box und die Playstation 3 kritisiert und bemängelt hatten.

Von der Handlung von „The Witcher 2: Papercraft of Kings“ ist bis zum jetzigen Zeitpunkt noch kaum etwas bekannt, da Torn Projekt Red sich ähnlich wie die Mutterfirma CD Projekt RED vornehm mit Informationen zum Spiel zurückhält. Nur soviel konnten unsere Redakteure der Witchers News auf der gamescom herausfinden: anscheinend sind bislang drei Protagonisten definitiv im Spiel vertreten. Natürlich gehört Geralt von Riva dazu. Neu hingegen sind die beiden Figuren Gory Dave und Skinny Bob. Gory, anscheinend ein Folterknecht (Torturer) im Dienste eines Königs (vielleicht Foltest?), und Bob, dem die Rolle des ausgemergelten Gefangenen (emaciated prisoner) zufällt, lassen darauf schließen, dass das Setting des Spiels höchstwahrscheinlich ähnlich wie das Rollenspiel „Oblivion“ von 2006 in einem Kerker spielen oder wie letzteres dort zumindest beginnen wird. Ob später weitere bekannte Protagonisten wie der Barde Rittersporn, die Zauberin Triss oder die Heilerin Shani ihren Auftritt haben werden, ist im Moment genauso ungewiss, wie die Frage nach dem neuen Widersacher für Geralt. Werden die Salamander wieder eine Rolle spielen oder der Orden der Flammenrose? Erfahren wir endlich, was die anderen Hexer erlebt haben, die in „The Witcher“ keine große Rolle mehr spielten?



Ein gewisses Fingerspitzengefühl wird von „The Witcher 2: Papercraft of Kings“ vorausgesetzt, denn die neue Spieleplattform Paper ist im Gegensatz zum PC oder den Konsolen sehr empfindlich. Dafür verspricht das RPG (Radical Paper Game) unbegrenzten Spielspaß und soll von der Spiellänge her mehr als das dreifache von „The Witcher“ anbieten können. Ein Mitarbeiter von Torn Projekt Red verstieg sich im Gespräch mit unseren Redakteuren sogar zu der Behauptung, die Dauer des Spiels ginge gegen unendlich, was ein absolutes Novum in der Spielebranche wäre, welches sicherlich einige neidische Reaktionen von Seiten der Konkurrenz hervorrufen wird.



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2010

SEITE 15 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- OREN

Neben der Spiellänge ist auch das Release-Datum sehr erfreulich: when folded, was im Grunde nichts anderes als sofort bedeutet. Geliefert wird das Spiel in einer edlen weißen Verpackung, auf der die Farben Rot und Schwarz sehr sparsam eingesetzt wurden. Natürlich wird es, wie bei CD Projekt RED üblich, nun auch bei Torn Projekt RED für den Käufer einiges an Bonusmaterial zum Spiel geben. Bislang bekannt sind:

- A Stickable Sticker
- eine Kurzgeschichte von A. Sapkowski
- your own TW2 Presentation Notes
- Papercraft.



Es ist davon auszugehen, dass diese Liste noch nicht vollständig ist und noch erweitert wird. Nähere Informationen zum Spiel und zum Thema: "How to fold a paper" gibt es natürlich wie immer auf der Homepage von "The Witcher" auf www.thewitcher.com

PS: Soeben erreichte mich von der gamescom die Nachricht, dass das Spiel „The Witcher 2: Papercraft of Kings“ auf unbestimmte Zeit verschoben wurde! Anscheinend bereitet Torn Projekt Red die Fertigung der neuen Spieleplattform Paper doch mehr Probleme, als bislang angenommen. Es bleibt nur zu hoffen, dass Torn Projekt RED jetzt nicht ein Applegate droht. Natürlich bleiben die Redakteure der Witchers News auch weiterhin zu diesem Thema am Ball und wir werden sofort darüber berichten, sobald sich etwas neues zu „The Witcher 2: Papercraft of Kings“ ergeben sollte.

(BAT)



EXCLUSIV INTERVIEW MIT TOMEK GOP

Wie schon erwähnt, es wurde auf der gamescom mit keiner Mühe gespart. Nun können wir euch ein ganz exklusiven Einblick in Tomek Gops Vorstellungen geben.

Petra_Silie, Don-Esteban und Zizou haben sich auf ein Gespräch mit Tomek Gop getroffen.

Auf welchen Plattformen wird es The Witcher 2 geben?

Wie sieht der Beginn des Spieles, zwecks der Entscheidungen aus The Witcher 1 aus?

Das und noch mehr könnt ihr auf den nächsten Seiten nachlesen.



INTERVIEW

Petra_Silie:

Du hast gesagt, dass The Witcher 2 sowohl für den PC als auch für Konsole hergestellt werden soll.

Tomek Gop:

Wir planen The Witcher 2 auch für die Konsole herzustellen. Allerdings ist unsere Philosophie so, wenn du noch nichts Fertiges hast zum Präsentieren, kein spielbares Game, dann mach es auch nicht. Wir werden auf jeden Fall daran arbeiten, und wenn wir was Spielbares haben, dann werden wir es auch präsentieren.



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2010

SEITE 17 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- ÖREN

Petra_Silie:

Also wird die PC-Version zuerst fertiggestellt?

Tomek Gop:

Definitiv, wir sind gerade auf die PC-Version fokussiert.

Petra_Silie:

Anschließend fangt ihr dann mit der Konsolenversion an?

Tomek Gop:

Ich kann dir leider nicht sagen, wann wir genau an der Konsolenversion arbeiten werden. Alles was ich dir sagen kann ist, dass wir uns definitiv Gedanken über ein Release für die Konsolenversion machen.

Petra_Silie:

Inwieweit passt jetzt Rise of the White Wolf in das Schema?

Tomek Gop:

Selbst wenn wir The Witcher 2 für die Konsole releasen, wird dort ein Loch entstehen, da The Witcher 1 niemals für die Konsole erschienen ist. Fest steht, wir werden irgendwann zu dem Projekt Rise of the White Wolf zurückkehren, auch wenn es gerade auf Eis liegt. Es ist ein großartiges Projekt, doch die Lehre, die wir daraus gezogen haben ist, dass wir so ein großes Projekt nicht mit einem Dritten machen sollten. Ich kann dir hierbei nur sagen, dass das Projekt aktuell nicht in Entwicklung ist. Wir konzentrieren uns auf The Witcher 2, vielleicht werden wir eines Tages genug Zeit, Geld und Leute haben, The Witcher 1 für die Konsole zu verwirklichen.





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2010

SEITE 18 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- OREN

Petra_Silie:

Wird es in The Witcher 2 einen Hardcore-Modus geben?

Tomek Gop:

Wir denken noch darüber nach, ob es in The Witcher 2 präsent sein wird. Es wird ein schwierigeres Level sein, der Tod wird dadurch auch brutaler ausfallen. Die Idee, die wir gerade haben ist, dass du das Hardcore-Level freischaltest, aber das ist noch nicht bestätigt.

Petra_Silie:

Wenn du dich entscheidest, den Hardcore-Modus zu spielen und du bemerkst, dass es zu schwer ist, kannst du dann auch zwischen dem Hardcore- und Softmodus wechseln?

Tomek Gop:

Man muss das Spiel einmal durchgespielt haben, um den Hardcore-Modus freizuschalten.

Petra_Silie:

Beim Zeitlimit, das der Spieler hat, aus Dialogoptionen zu wählen, entscheidet das Spiel, wenn der Spieler nicht schnell genug ist. Sind das wichtige Entscheidungen, die das Spiel dann trifft, sodass der Pfad, den der Spieler eingeschlagen hat, ruiniert wird?

Tomek Gop:

Nein, nur individuelle Entscheidungen werden beeinflusst, aber wichtige Entscheidungen aus der Mainstoryline bleiben davon unberührt.

Petra_Silie:

Wie verfahren die Spieler, die kein Savegame aus The Witcher haben?

Tomek Gop:

Es wird direkt zu Beginn eine einfache Auswahlmöglichkeit geben. Wahrscheinlich so was wie: Was bevorzugst Du mehr: Elfen, den Orden oder neutral? Zum Beispiel wollen wir auch nicht, dass ein neuer Spieler zu Beginn des Spiel 13 Stunden damit beschäftigt ist, sich erstmal die Story von The Witcher 1 durchzulesen, um The Witcher 2 zu begreifen. Die Story von The Witcher 2 beginnt von Anfang an, wir werden da nicht in Teil 1 zurückkehren. Wenn man The Witcher 1 spielen will, muss man es sich kaufen.

Petra_Silie:

Die Liebesaffären aus The Witcher 1, wie sehen sie in The Witcher 2 aus?

Tomek Gop:

Die Affären werden auf eine Art und Weise auftreten, sind aber keine Hauptentscheidungen, wie z.B. die Entscheidung zwischen Shani oder Triss aus dem ersten Teil. Diese Entscheidung wird an manchen Stellen wiederzuerkennen sein, wenn man ein Savegame importiert hat. Das Spiel weiß dann, was Du für Beziehungen hattest und wenn du für Shani warst, wird Triss von Zeit zu Zeit darauf eingehen.

Petra_Silie:

Wird es möglich sein, Items aus The Witcher 1 zu importieren?

Tomek Gop:

Es wird in einer gewissen Menge möglich sein.





WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2010

SEITE 19 / JAHRGANG 1 / NR 1

1.- OREN



Petra_Silie:
Was ist mit den Spielern, die nicht The Witcher gespielt haben?

Tomek Gop:
Wir möchten nicht, dass das ganze Inventar transferiert wird, denn das würde sich gerade z.B. in Sachen Balance schlecht auswirken. Hauptwaffen wie das Schwert sind z.B. importierbar; für alle die The Witcher 1 gespielt haben, ist es eine Belohnung. Es ist nicht so, dass wir das Gameplay total geändert haben, wir haben es gebalanced. Aber auf der anderen Seite, wenn man das Spiel vorher gespielt hat, ist es eine schöne Belohnung.

Petra_Silie:
Wie sieht es mit den Kampffertigkeiten und deren Anwendung aus?

Tomek Gop:
Ein Beispiel: Ein Teil der Rüstung bekommt bestimmte Statistiken für die Verteidigung. 40% Verteidigung für jeden Angriff, d.h. von 10 Schlägen verfehlen 4. Doch auf der anderen Seite gibt es Items, die offensiv Tribute haben z.B. 50% auf kritische Treffer, jeder zweite Schlag ist wirkungsvoller. Es gibt also beides, welche die defensiv und welche die offensiv sind.
Es gibt jetzt aber auch einen spezifizierten Charakter, man kann also verschiedene Elemente an seinem Charakter verändern. Rüstungen usw. können ebenfalls verbessert werden.

Petra_Silie:
Die verketteten Angriffe wird es nicht mehr geben, wie funktioniert das neue Kampfsystem?

Tomek Gop:
Im ersten Teil war der verkettete Angriff das Hauptfeature. Wenn man jemand effektiv töten will, muss man es erlernen. Es war effektiv, einige fanden es cool, die anderen beklagten sich über die Verkettung. Das haben wir in The Witcher 2 geändert. Es gibt Combos während des Kampfes. Du kannst jetzt deine Angriffe timen und verschiedene Möglichkeiten im Charaktermenü verbessern.

Petra-Silie:
Wie sieht es mit Draug aus?



WITCHERS NEWSBLATT



28.08.2010

SEITE 20 / JAHRGANG 1 / NR. 1

1.- OREN

Tomek Gop:

Er ist ein Dämon, der Ort wo man mit ihm kämpft, dort geht man zurück in die Geschichte. Man findet die Dinge heraus, die viele Jahre zuvor passiert sind. Du versuchst zurück in die Geschichte zu gelangen, um die Dinge zu ändern, die damals passiert sind. Es ist ein sehr komplizierter Part, doch das werdet ihr noch selbst herausfinden.

Tomek Gop:

Wie findest du den jetzigen Geralt, im Vergleich von dem Geralt, im ersten The Witcher 2 Trailer?

Petra_Silie:

Dieser ist viel besser, hat mehr Ähnlichkeiten mit dem Geralt aus The Witcher 1.

Tomek Gop:

Wenn man das Gameplay gesehen hat, geht immer was verloren als wenn man es selber live vor Augen hat.

Don-Esteban

Das Gesicht sah zuerst sehr weiß aus, was sich jetzt aber wesentlich gebessert hat.

Tomek Gop

Das Gesicht was wir zuerst gezeigt haben, war noch lange nicht fertig. Viele dachten aber, dass es das finale Gesicht sei, viele Texturen waren noch nicht soweit. Da wir eine neue Engine haben, haben wir auch viel mehr Möglichkeiten und Ideen wie Geralt aussehen soll. Zum momentanen Zeitpunkt kann ich aber sagen, dass Geralts Gesicht zu 95% fertiggestellt ist. Wir waren damals gezwungen Gameplayszenen zu zeigen und mussten daher ein Kompromiss mit Geralt eingehen.

Don-Esteban:

Wie sieht es mit den Enden aus, wird es drei verschiedene geben?

Tomek Gop:

Nein, es wird keine drei verschiedenen Enden geben, es wird drei Hauptfaktoren geben, die das Ende erheblich beeinflussen werden. In The Witcher 1 gab es nur einen Faktor: die Entscheidung Elfen, der Orden oder der neutrale Weg.

Petra_Silie:

Wird es ein Editortool für die Community geben?

Tomek Gop:

Das ist eine großartige Idee, doch erstmal werden wir das Spiel auf dieser Engine 'rausbringen. Danach würden wir uns mit einem Editor befassen.

Petra_Silie:

Das Toolset von The Witcher 1 war ja sehr schwer zu verstehen. Wie wird es mit diesem Toolset aussehen?

Tomek Gop:

Dieses Toolset wird auf jeden Fall einfacher werden. Wir haben diesmal Tutorials, welche von der Community geschrieben sind. Dadurch wird die Story durch Grafiken einfacher dargestellt, so dass die Community selber scripten kann.

(DON, PETRA, TIM, ZZ)



THE WITCHER

28.08.2010

WITCHERS NEWSBLATT



Seite 21 / JAHRGANG 1 / NR 1

1.- OREN

-EXCLUSIV- POSTER VERLOSUNG

Nicht jeder konnte zur gamescom und sich ein Poster beim Namco Bandai-Stand sichern. In diesem Newsblatt haben wir etwas versteckt. Wer es zuerst findet, schickt an **Zizou eine Private Nachricht**. Der erste Einsender gewinnt ein „The Witcher 2: Assassins of Kings“-Poster.

Die Iwtcher Redaktion sowie das Witcher Team sind von der Verlosung ausgenommen.

WIR SUCHEN DICH

Wir möchten gerne unser Community Projekt erweitern. Hast Du Lust, an dem Community Projekt Hexerzeitung mitzuarbeiten?

Wir suchen:

Grafiker(in)

Layouter(in)

Redakteure, die über das WoP berichten

TW - Newsreporter(in)

(mit englischen und/oder polnischen Sprachkenntnissen)

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

Du fühlst Dich für einen der Bereiche berufen, dann schreib uns einfach eine E-Mail (Zizou@gmx.biz) oder eine **PN**.

Wir freuen uns auf Dich!

IMPRESSUM

Redaktionsmitglieder:

Zizou(Zz) - Chefredakteurin, Grafikerin, Layouterin

Dandelion(Dan) - Geschichten und Gedichte

Dephinroth(DPR) - Redakteur

Thefilth (Tft) – Redakteur

-Gast - Tim Andersson - Übersetzer



THE WITCHER

Razzledazzleduke(Rdd) - Geschichten

Jannika (Ani) - Geschichten

LacrimaLuna (LL) - Grafikerin

DiamondDove (Dove) - Redakteurin, Lektorin

Alseran - Grafiker