Witchers Journal
Die Zeitschrift zum Witcher-RPG
Jahrgang 2 No. 5 / 22.12.2014

Mit dem insgesamt **40. Heft** unseres Community-Projektes "Witchers Journal" präsentieren wir euch heute das Fanzine als kleines vorweihnachtliches Schmankerl. Wir freuen uns, dass unsere Leserschaft auch im 5. Jahr unseres Bestehens weiter zur Stange hält!

Daher gibt es für euch in unserem Vorwort auf Seite 2 als Erstes ein paar **hexerliche Weihnachtsgedanken**, die euch auf die kommenden Feiertage sowie die Wochen des Wartens auf den dritten, heißersehnten "The Witcher"-Teil einstimmen sollen.

Auf Seite 3 folgt der CDPR-Rückblick mit dieser wohl einschneidendsten News der letzten Wochen, der erneuten **Release-Verschiebung** von "The Witcher 3: Wild Hunt" auf den 19. Mai 2015.

Und über den Tellerrand hinaus blicken wir mit einem ausführlichen Review zu "**Legend of Grimrock 2**" sowie einer weiteren Folge aus "Game Crap - die schlechtesten Spiele aller Zeiten", dieses Mal mit dem Thema "**Metal Gear Solid 2**".
(ab Seite 4)

In einem exklusiven **Fanart-Interview** stellen wir euch den fantastischen Gewinner des diesjährigen Cosplay-Wettbewerbs von CD Projekt vor. Freut euch auf **Kevin** aka Erzbösewicht und König der Wilden Jagd - **Eredin Bréacc Glass**!
(ab Seite 12)

Passend zum bevorstehenden Ereignis gibt es weiterhin mit "**Der Weihnachtshasser**" eine Weihnachtsgeschichte der etwas anderen Art.
Gefolgt wird sie von zwei neuen Kapiteln unserer Fortsetzungsgeschichte und polnischen Hexer-Fanfiction "**Das weiße Grauen**".
(ab Seite 19)

Damit auch ja keine Langeweile aufkommt zwischen den Feiertagen und überhaupt, könnt ihr euch an unserem neuen **Pixelhelden** sowie dem wirklich kniffligen **Fehlerbildchen** versuchen.
(ab Seite 32)

Abschließend halten wir in unserem Anzeigenbereich weiter Ausschau nach einem **Layouter**, der unsere Zeitung auch zukünftig ins rechte Bild setzen kann.
(ab Seite 34)

Witchers Journal
Die Zeitschrift zum Witcher-RPG
Jahrgang 2 No. 5 / 22.12.2014

Inhalt

Vorwort

News
The Witcher 3 Release-Verschiebung.. Seite 3

Preview/Review
Legend of Grimrock 2..... Seite 4
Game Crap Nr. 4 - MGS 2..... Seite 6

Fanart
Interview mit Eredin-Cosplayer..... Seite 12

Geschichten
Der Weihnachtshasser.....Seite 19
Das weiße Grauen, Kapitel V und VI.. Seite 27

Rätsel
Pixelhelden Nr. fünf.....Seite 30
Fehlerbild Wandteppich..... Seite 32
Auflösungen aus Ausgabe 4.....Seite 33

Anzeige .....Seite 34
Impressum .....Seite 35

Vorwort

Es ist schon wieder Weihnachten, man kann es nicht fassen. Nicht mehr lange, dann ist es so weit und der dritte Teil des Hexers wird (nach erneutem Aufschub) 2015 erscheinen. Ob es danach weitergeht, ist fraglich. Da gab es einst eine Zeit, ich erinnere mich gut daran, als kurz vor jedem Weihnachten ein neuer Teil *Der Herr der Ringe*-Trilogie in die Kinos kam. In den Tagen davor herrschte etwas wie eine gesetzte Vorfreude. Dieses Kinoereignis wertete die gesamte Vorweihnachtszeit um ein Weiteres auf. Nach den drei Jahren stellte man sich die Frage, ob es ein Leben nach HdR gibt.

Dies hier ist euer letztes Weihnachten in Vorfreude auf The Witcher, eure gesetzte Vorfreude. Neue Videospieltitel werden erscheinen und vielleicht wird auch auf das Hexeruniversum zurückgegriffen werden. Mit Geralt als Held wird vermutlich eine Ära zu Ende gehen. Und was bleibt ist die Erinnerung an die Vorfreude, die ihr so nie wieder verspüren werdet. Deshalb denkt immer daran, entscheidend ist, dass wir im Hier und Jetzt leben. Wie ein weiser Mann einst schrieb, liegt in jedem Moment die Ewigkeit. Lebt hier und ihr bedauert nicht die Zeit, die vergangen ist, sondern erinnert euch voll Freude daran.

In diesem Sinne
Frohe Feiertage und rutscht gut rein!

(DPR)

Rubriken

In dieser Ausgabe

News.....Seite 3

Preview/Review.....Seite 4

Fanart.....Seite 12

Geschichten.....Seite 19

Rätsel.....Seite 32

Impressum.....Seite 35

News

"The Witcher 3: Wild Hunt" Release-Verschiebung

Wie ein Ächzen fegte es durch die Reihen der Witcher-Fans, als CD Projekt RED kürzlich eine weitere Release-Verschiebung seines bereits heiß beworbenen Titels "The Witcher 3: Wild Hunt" verkündete. Was dem einen fast einen Herzinfarkt bescherte, rang anderen nur ein müdes Achselzucken ab; den Grafikanbetern unter den Zockern jedoch, die dem Spiel seit dem "Elder Blood"-Teaser ob seiner optischen Verheißungen nicht mehr über den Weg trauten, entrann ein wohlweises Grinsen.

Nun wird das Spiel, das einst für Herbst 2014 und später für Februar 2015 angekündigt war, erst am **19. Mai 2015** erscheinen. CDPR begründete seine Entscheidung mit der Größe der Spielwelt, die schließlich doppelt so groß sei wie seine beiden Vorgänger zusammengenommen, und der Vielzahl kleinerer Fehler, die jetzt erst aufgefallen sind. Weiterhin hieß es:

> *»Wir wollen das Spiel nicht mit Bugs veröffentlichen, die das Gameplay untergraben. Die Spieler haben unsere Entscheidung sehr gut aufgenommen. Der Markt hat derzeit große Angst vor schlecht optimierten Spielen für NextGen-Plattformen. Wir wollen unsere Namen unter dieses Spiel setzen. Daher muss es auch Spaß machen.«*

Geralt muss sein Schwert also noch ein Weilchen stecken lassen. Freuen wir uns daher einfach, dass CDPR uns Spieler und auch ihr eigenes Tun Ernst nehmen. Und dass uns noch etwas mehr Zeit bleibt, ordentlich Knete für neue Hardware zusammenzukratzen. Hexerliche Kurzweil gibt es bis dahin zu Hauf: Da wären die Witcher-Comics aus dem Hause *Dark Horse*; das "The Witcher Adventure Game", ein Brettspiel, das wir sowohl on- als auch offline zocken können; dann "The Witcher Battle Arena", ein MOBA, das gerade in Kanada das Licht der Welt erblickt hat. Und nicht zuletzt die "Zeit des Sturms", Sapkowskis aktueller Hexer-Roman, der uns ab April 2015 in die Buchläden locken wird.

(Dove)

Review/Preview

Legend of Grimrock 2 – Die Kerker rufen wieder

Es ist vollbracht. Die vier Nerds aus Finnland haben den Dungeon Crawler wieder endgültig lokalfähig gemacht. Galt *Legend of Grimrock* 1 als der erste Schritt und stellenweise noch als Geheimtipp unter Liebhabern der alten Schule, setzt der zweite Teil völlig neue Maßstäbe im Genre der Kerkermeister.

Das Entwicklerstudio Almost Human zeigt den Großen einmal wieder, wo der Hammer hängt. Nach dem Motto „Von Spielern für Spieler“ blieben sich die Entwickler treu: Ohne großartige Dialoge, ausgefallenem Moveset oder viel Show, wenn auch ein klein wenig pompöser, kam LoG 2 am 14. Oktober 2014 daher. Schon der erste Teil erfreute sich größter Beliebtheit und bildete recht schnell eine große Community, was nicht zuletzt dem kostenlos beigefügten Dungeon Editor zu verdanken ist. Letzterer bildet den Grundstein für zahlreiche von Fans kreierte Dungeons und selbstentworfenen Mods. Von diesen ließen sich Almost Human sogar inspirieren, wodurch manche Idee ins Portfolio für den Nachfolger aufgenommen wurde. Überhaupt stehen die Finnen ständig mit Fans in Kontakt. Im vergangenen Jahr wurde die Belegschaft aufgestockt, um nochmal eine Schippe drauflegen zu können.

Was wurde da im Vorfeld spekuliert, wir erinnern uns. Nachdem sich vier Gefangene ihren Weg durch den Mount Grimrock ebneten, um am Ende durch ein Portal entfliehen zu können, dachten nicht wenige, dass LoG 2 als ein Sequel an dieser Stelle ansetzen würde. Doch es sollte anders kommen. Dabei erinnert der Anfang des zweiten Teils schon ein wenig an älteren Wein in neuen Schläuchen, was in diesem Fall jedoch nicht abwertend zu verstehen ist. Vier Gefangene, deren Schiff in Havarie gerät, werden auf einer Insel angespült. Schnell entpuppt sich besagte Insel als alles andere als ein sicherer Hafen und die vier Gefangenen erfahren bald, dass sich im Grunde nur ihr Gefängnis geändert hat. Auch weiterhin gefangen auf einer Insel, zusammen mit dem Inselmeister, einem geheimnisvollen Magier, der sich nicht scheut, seine Monster und Fallen ins Gefecht zu schicken. Das Spielprinzip des klassischen Dungeon Crawlers ist natürlich geblieben. Alles spielt sich aus der Egoperspektive ab. Wer also seinen Nachtelfen mit seinem neu erfarmten Gitterhandschuh auf dem Gipfel einer virtuellen Bergkette thronen sehen will, sollte von den LoG-Teilen die Finger lassen. Hier regieren Tradition und Moderne in einem. Es warten nussknackige Rätsel, reichlich Schätze und unwirtliche Gebiete wie dunkle Keller, Kanalsysteme, Sümpfe, Friedhöfe, Minen und einige andere, durch diese sich das Heldenquartett schlagen soll.

Dabei darf der Spieler selbst entscheiden, aus welchen Recken seine Gruppe besteht. Da sind zum einen altbekannte Rassen, die uns bereits aus Teil 1 bekannt sind, wie Menschen, Minotauren, Echsenmenschen oder Insektoide. Gleichzeitig buhlen jetzt auch noch Rattlinge um die Gunst des Spielers, während auch die Klassen erweitert wurden. Konnte man bei LoG 1 noch zwischen Kämpfer, Magier und Schurken wählen, wurde das Angebot durch Barbar, Alchemist, Kampfmagier, Ritter und Bauer erweitert. Auch das Skillsystem erfuhr eine Neuerung. Den Waffen und Items wurde ebenfalls eine Überholung spendiert, wobei AH auch nicht zögerten auf Erinnerungseffekte zu setzen und somit viele altbekannte Gegenstände quer auf der Insel versteckt sind.

Was das alles noch mit Grimrock, besser gesagt dem Mount Grimrock zu tun hat? Wartet es ab. *Legend of Grimrock 2* wirkt sicherlich nicht wie der Abschluss einer Serie. Bereits im digitalen Lieferumfang des Vorgängers ist eine Weltkarte mitenthalten, die entsprechend viele Standpunkte - so auch Mount Grimrock und den neuen Handlungsort Isle of Nex - aufzeigt. Es würde sicher kaum verwundern, wenn am Ende der Spielreihe alles einen größeren Sinn ergeben sollte. Doch bis dahin wird es sicherlich noch etwas dauern. LoG 2 macht auf alle Fälle Lust auf mehr und gehört mit einem Preis von umgerechnet 20€ nicht zu den teuersten Game-Anschaffungen. Noch kurz vor dem Release gab es übrigens beide Teile im Doppelpack für unter 20€ auf Steam oder Humble Bundle zu erstehen. Es lohnt sich also hin und wieder die Steam Sales - oder noch besser -, die Website von Almost Human im Auge zu behalten. Das Geld wäre gut angelegt, denn die Finnen verstehen ihr Handwerk und investieren in die Zukunft. In die Zukunft einer zufriedenen Community.

(DPR)

GAME CRAP Nr. 4:

- die schlechtesten Spiele aller Zeiten

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

In den frühen 80ern entdeckte Hideo Kojima seine Begeisterung für anarchistische Hochburgen, nachdem er den Film „Escape from New York“ (deutscher Titel: „Die Klapperschlange“) gesehen hatte. Daraus sollte sich nicht nur der Haupthandlungsort Outer Heaven für das Spiel Metal Gear ableiten, auch der Name des Protagonisten, Snake, wurde von John Carpenters endzeitlichem Meisterwerk für sich entdeckt. Damals wollte noch niemand die Geburtsstunde einer der größten Spielreihen der Geschichte erkennen.

Die Reihe um Solid Snake wurde erst Ende der 90er durch den Titel *Metal Gear Solid* für die PS1 berühmt und gilt heute noch oft als der Stärkste unter seinen Waffenbrüdern (über zwanzig Spiele). Vollkommen zu Recht: *Metal Gear Solid* führt uns zu der eisigen Insel „Shadow Moses“, vollkommen isoliert, inmitten des unwirtlichen Alaska. Solid Snake, der sich ebenfalls in Alaska niedergelassen und die Uniform gegen ein paar warme Stiefel eingetauscht hat, wird von der Regierung zwangsrekrutiert, und soll einer Terrorgruppe das Handwerk legen, die sich auf Shadow Moses niedergelassen hat. Die Terroristen haben sich auf einer (augenscheinlichen) Entsorgungsanlage für atomare Sprengköpfe verbarrikadiert und denken nicht daran jemanden hinein oder herauszulassen. Schwer ist es, die Brillanz und den Umfang dieses Machwerks in kurze Worte zu fassen. Eine nicht vorhersehbare Geschichte voll Spannung, Emotion und Bad Ass-Action wurde geschaffen. Ein Terroristenanführer, der dem Helden aus dem Gesicht geschnitten scheint, coole Gegenspieler, eine wasserdichte Geschichte mit vielen Höhepunkten und Tiefgang (ganz ohne Sex). Ein Erfolgstitel auf ganzer Linie. Lediglich in Deutschland gab es die üblichen Unkenrufe wegen einer angeblich nicht gelungenen Synchronisation. Seither fordern Kritiker laut, dass nie wieder deutsche Menschen einen *Metal Gear*-Teil synchronisieren dürfen. Auch nicht nach nun fast zwanzig Jahren dieses Missgeschicks. Wer dieses Urteil als zu hart sieht, bekommt zumeist einen Link von YouTube präsentiert, über welchen die schlimmen Fehler des Studios, ohne jeden Zusammenhang, miterlebt werden können (sie waren schon immer zum Herzen, die Deutschen, wenn sie die Selbstkritik als kollektive Lebensaufgabe zelebrieren).

Trotz der so *erschreckend deutschen Stimmen* etablierte sich, sogar unter deutschen Flagellanten, Solid Snake zu einer Art John McClane unter den Computerspielhelden. Der Mann, der einst Vater und Zwillingsbruder bekämpfen musste, galt als neue Ikone und alle liebten ihn, wie er (wenn das alternative Ende gewählt wurde) mit seiner neu gewonnenen Liebe, der jungen Soldatin, am Ende in den Sonnenuntergang fuhr (naja, fast). Alle wollten mehr. Snake konnte nicht, nein, er durfte sich nicht nach Shadow Moses zur Ruhe setzen.

Sein Pensionsantrag sollte von Konami abgelehnt werden. Der Nachfolger wurde direkt angekündigt und *Metal Gear*-Fans leckten sich schon die Ellbogen danach.
Was jedoch geschah, das dürft ihr euch in etwa so vorstellen: Ihr kommt gerade von der Weihnachtsmesse, freut euch auf die Bescherung und stattdessen seht ihr, dass euer Haus in Flammen steht. So in etwa fühlten sich *Metal Gear*-Fans, als ihnen diese Fortsetzung vorgesetzt wurde, oder gar noch viel schlimmer.

Und warum?
Metal Gear Solid 2 hat gleich mehrere Probleme. Dieses Spiel ist eine einzige Strafe für jeden Spieler, der sich auch nur ein klein wenig für Computerspiele über Formel 1-Niveau hinaus begeistern kann. Ein Spiel, das sämtliche Charakterschwächen aufweist, die bei seinem Vorgänger um ganze Warpsprünge entfernt liegen. Dabei fängt es noch recht gut an:
Zwei Jahre sind seit *Metal Gear Solid 1* vergangen. Solid Snake, der seinen Bruder Liquid Snake überdauerte, ist wieder im Einsatz. Diesmal in eigener Sache. Mit seinem neu gewonnenen Freund, Dr. Hal „Otakon“ Emrich (aus dem ersten Teil), betreibt er eine Anti-Metal Gear-Gruppe (wäre doch eine Idee für die Kritiker deutscher Synchronisationen). Die Gruppe hat es sich zur Aufgabe gemacht, alle Waffen dieser Art mit Argusaugen zu beobachten. Zwar erfahren wir nicht, welches der Enden des ersten Teils für die Fortsetzung gilt, doch Geduld, wir sind ja noch am Anfang. Und was für ein Anfang: Snake schleicht auf einem vor Manhattan liegenden Tanker ein, der von einer russischen Spezialeinheit besetzt wurde (da steckt bestimmt der Putin dahinter). Snake scheint in den zwei Jahren dazugelernt zu haben, denn die Spielfigur lässt sich auf der PS2 wesentlich flüssiger steuern, auch wurden ein paar neue Moves spendiert. Mit neuen Möglichkeiten und Utensilien kämpfen oder schleichen wir uns an den Wachen vorbei, besiegen kurz einen Tutorial Boss und knipsen in James Bond-Manier ein paar Bilder des neuen *Metal Gear*-Models. Dann taucht Ocelot, einer der Bossgegner aus Teil 1 auf. Nach einem kurzen Moment der Wiedersehensfreude, geht der Murks auch schon los:

Was soll der Blödsinn?
Ocelot ist zurück. Das war zu erwarten, nachdem wir ihn nach dem Abspann von Teil 1 mit dem Präsidenten sprechen hörten. Und er hat einen neuen Arm. Das war nicht zu erwarten, nachdem er in *Metal Gear Solid* seine rechte Hand verloren hat. Ist aber kein Problem, denn mit *Metal Gear 2* eröffnet sich die Ära der nie geahnten Möglichkeiten (so einen Mist konnte tatsächlich niemand ahnen). So beschreibt der angenähte Arm von Revolver Ocelot noch lange nicht die Spitze des Eisberges. Besagten Arm nahm er sich schnell von seinem ehemaligen Anführer, dem verstorbenen Liquid Snake, der seither in regelmäßigen Abständen die Kontrolle über Ocelot übernimmt. Ja, ihr habt richtig gelesen. In einem angenähten Arm steckt die Persönlichkeit seines Vorbesitzers. Das würde also bedeuteten, dass Menschen mit einer transplantierten Schweineleber, irgendwann grunzend durch den Garten rennen, um im Boden nach Engerlingen zu graben. Liquid starb am Ende des ersten Teils an dem FoxDie-Virus. Jetzt ist er zurück, denn sein Geist steckt im Arm seines einstigen Adjutanten, damit beide ab diesem Zeitpunkt (bis zu Ocelots Tod in *Metal Gear Solid 4*), wie Dr. Jekyll und Mister Hide in ihrer

Persönlichkeit hin- und herspringen.
Ocelot, pardon, Liquid-Ocelot, stiehlt den neuen *Metal Gear*-Prototyp, Explosionen folgen, der Tanker sinkt und Solid Snake säuft ab. Ende des Prologs. Setzen lassen. Vielleicht wird es ja noch besser…

Nein, wird es nicht. Im Gegenteil.
Wieder sind zwei Jahre vergangen. Eine Handvoll Terroristen haben auf Big Shell, einer Meeresreinigungsanlage, Geiseln genommen. Auch der US-Präsident ist unter ihnen (nicht unter den Terroristen, sondern unter den Geiseln), was natürlich das Militär auf den Plan ruft. Sie schicken die Sondereinheit Foxhound, welcher so ziemlich jeder der bekannten Figuren einmal angehörte, um wieder Ordnung auf der Station zu schaffen. Da kommt natürlich nur ein Mann in Frage. Sie schicken einen Taucher mit Codenamen „Snake“ auf die Plattform. Leider verrät uns schon die schwachbrüstige Stimme, dass unter der Taucherglocke nie und nimmer der wirkliche Solid Snake stecken kann.
Nein, er hört sich nicht nach der rauchigen Stimme David Hayters an (wir haben eine ausschließlich englische Sprachausgabe), vielmehr nach einer Mischung aus Philipp Lahm und Bill Kaulitz im Stimmbruch. Schnell wird der Codename „Snake“ ad absurdum geführt, in dieser Mission heißt unser Ansprechpartner Raiden (ganz toll). Über Codec stehen ihm der farblose Colonel und Raidens nervige Lebensgefährtin Rose zur Verfügung. Letztere wird nicht müde, der armen Wurst auch noch während seiner Mission das Leben mit ihren trivialen Privatproblemen zur Hölle zu machen. Stellt euch vor, ihr in einem SWAT-Team, um

unschuldige Geiseln zu befreien und dann ruft eure Alte von zu Hause an und beschwert sich darüber, dass ihr eine fast leere Milchpackung in den Kühlschrank zurückgestellt habt. Will das ein Spieler denn tatsächlich, dann, wenn er mit seinem Helden auf virtueller Mission geht?

Eine arme Sau ist dieser Raiden wirklich. Nachdem er auf der Plattform angekommen und sich seiner Tauchermaske entledigt hat, entpuppt sich der neue Held als einer von vielen androgynen Japanschönlingen. Das ist noch nicht einmal das große Problem (auch wenn gerade im Westen dieses Phänomen weitestgehend abgelehnt wurde). Das Problem ist, dass Raiden zwar kämpfen kann (wesentlich filigraner als Solid Snake), doch ansonsten eine riesengroße Flasche ist. Er zweifelt an jedem seiner Schritte, bekommt in jedem nur erdenklichen Dialog übers Maul gefahren, da ihn keine Sau ernst nimmt und lässt sich während des Einsatzes von seiner Freundin den Kopf geraderücken.

All das also, was die meisten Männer auf ihrer virtuellen Reise NICHT sein wollen, dürfen sie jetzt zusammen mit Raiden durchleben. Also schön, wir haben einen zweifelnden Helden, der im direkten Vergleich zu seinem Vorgänger wie Milchbrei zu Holzfällersteak wirkt. Doch was soll es auch, es ist eben etwas Neues, also sehen wir dem jungen Mann bei seiner Reife zu. Um der Ehre genüge zu tun, wird Raiden in folgenden *Metal Gear*-Titeln noch zu einer richtig coolen Sau, wovon er bei MGS2 leider noch Lichtjahre entfernt ist. Wir bleiben also tapfer und warten auf das, was da kommen mag.

Oder hätten besser gleich das Spiel in die Tonne getreten.
Noch relativ am Anfang trifft Pussi-Raiden auf einige Terroristenhandlanger und sieht, wie einige seiner SWAT-Team-Kollegen ihr Ende finden. Einer der Überlebenden sieht aus wie Solid Snake, hat sogar dessen Stimme und nennt sich Pliskin (auch eine Anspielung auf den Hauptdarsteller von „Escape from New York"). Es ist Solid Snake, inkognito und in eigener Sache und wir dürfen ihn NICHT spielen. Zu diesem Zeitpunkt ist das in etwa so, als hielte man einem Verhungernden ein Truthahn-Sandwich unter die Nase. Es geht also weiter mit Lady-Raiden. Rose nervt, der Colonel ist langweilig und die Bossgegner der Terrorgruppe, die sich übrigens „Dead Cell" nennt, sind ebenfalls zum Einschlafen. Wer sind die Jungs und Mädels überhaupt?
Da wäre Fatman, ein fetter bombenlegende Typ auf Rollschuhen, der sich die Nägel lackiert (so etwas dürfen nur Rockstars, Gothics oder metrosexuelle Fußballspieler) und dabei um das Prädikat „Klamauk" nicht herumkommt. Dann hätten wir Fortune, eine depressive Soldatin, die durch nichts getötet werden kann, da Geschosse vorher ihre Flugbahn ändern und Granaten sich als Blindgänger erweisen. Ach, und da wäre auch noch Vamp. Ein Kerl mit Fangzähnen, der laut Aussage mancher Frauen nicht einmal übel aussehen soll, doch ansonsten wie seine Kollegen einfach nur erschöpfend langweilig ist. Er kann nicht getötet werden, weil eben ein Vampir, weshalb er sich sogar nach Kopfschüssen nach kurzer Zeit wieder regeneriert.
Rekapitulieren wir also: Wir haben einen fetten Rollschuhfahrer, eine depressive Schnalle, die nicht sterben kann, weil sie vom Glück verfolgt wird und einen ebenso unsterblichen Vampir. Ursprünglich waren weitere Mitglieder für Dead Cell eingeplant gewesen, mit Namen wie Chinaman und Oldboy. Diese wurden jedoch aus Zeitmangel verworfen und geschichtlich so eingereiht, dass beide bereits vor den Ereignissen ihr Ende fanden. Chinaman konnte wie Jesus über das Wasser laufen. Das und sein bescheuerter Name qualifizierten ihn bereits für Dead Cell. Oldboy, ein ehemaliger Wehrmachtsoffizier, sollte den Scharfschützenteil der Gruppe übernehmen. Auch er hätte das Ganze bestimmt nur noch schlimmer gemacht. Wenigstens waren beide nicht unsterblich.

Nicht zu vergessen, die Riege hat auch ihren Anführer, zu dem wir noch kommen werden. Doch da wäre noch ein weiterer Plattform-Besatzer, der kein Unbekannter ist. Ein Tipp: Er hat einen Arm, der ihm eine andere Persönlichkeit aufzwingt.

Plädoyer beendet.

Ich will niemanden beleidigen, der das alles auch nur ansatzweise interessant findet. Doch wer mir ernsthaft weismachen will, dass diese Gurkentruppe (Verworfene wegen mir noch mit eingeschlossen) im Vergleich zu den ehemaligen Shadow Moses-Terroristen auch nur mit einer 4- abschneidet, der geht ganz sicher noch mit Mutti seine Hosen kaufen.
Irgendwann mischt sich dann auch noch ein Ninja in das Geschehen ein, ganz wie in MG1. Allerdings ist es den meisten Spielern nach einer Weile schon längst egal. Denn alles in diesem Spiel scheint so uninspirierend, Dialoge wirken deplatziert oder aufgesetzt. Auch die übliche Philosophie über Krieg und Moral eines Soldaten und die unter dem Strich entstandene Botschaft möchten nicht so richtig rüberkommen. Das bisherige Schicksal von Raiden, das eines blutrünstigen Kindersoldaten, wirkt allenfalls unglaubwürdig und spätinszeniert. Unverschämt werden Elemente aus dem ersten Teil in den Spielverlauf eingebaut (dazu wird gegen Ende eine schlechte Erklärung geliefert), die nicht im Geringsten zünden können. Wer nach dem Tod von Sniper Wolf im ersten Teil unmenschlich wirkte, wenn er nicht mindestens eine Träne weinte, kann hier entspannt aufatmen, wenn Dr. Emrichs nervige Schwester dann endlich getötet wird.

Otakon und Snake treten auch noch auf den Plan. Doch selbst der Einsatz von Solid Snake (der sich dann irgendwann als solcher zu erkennen gibt) und Dr. Hal Emrich können den bis dahin entstandenen Schaden einer misslungenen Fortsetzung nicht mehr eindämmen. Ein chaotisches und unübersichtliches Wirrwarr von Verschwörungen und Intrigen, die weniger gesellschaftskritisch als mehr unglaubwürdig erscheinen. Man bemerkt, mit welch kraftloser Mühe die Produzenten auf den großen Aha-Effekt hinaus bauen wollten, der dann aber doch wie das berühmte Hornberger Schießen endet.

Endlich ein Ende.
Am Ende kämpfen wir gegen gleich drei Metal Gears. Auch hier wurde wie so oft auf Quantität statt auf Qualität gesetzt. Da Snakes Zwillingsbruder nur noch als Arm existiert und Liquid-Ozcelot für kommende Teile eingeplant wurde und daher nicht sterben darf, muss ein neuer Klon herhalten, um als Endboss eins auf die Rübe zu bekommen. Deshalb betritt „Solidus Snake“ die Bühne, ein weiterer Zwilling von Solid und Liquid, von dem seltsamerweise niemand in Teil 1, als der Entstehungsvorgang der beiden genaustens erläutert wurde, ein Sterbenswort erwähnte. Hier musste also die Logik für einen unterdurchschnittlich interessanten Charakter herhalten. Praktischerweise wird Solidus dann einfach als eine von vielen „geheimnisvollen“ Entlarvungen dargestellt und fordert Raiden zum langweiligsten Endkampf der gesamten Reihe.
Und was ist sonst noch so geschehen? Es stellte sich heraus, dass der über Codec verbundene Colonel nichts weiter als eine KI war, die gegen Ende hin abstürzte. Da Raiden dem Colonel vorher nie begegnet sein soll, dachten sich die Produzenten auf diese Art das Ganze als glaubwürdig verkaufen zu können. Sie sollten sich irren. Auch Freundin Rose ist nicht das, was sie vorgibt. Zwar ist sie keine KI, sondern eine Agentin aus Fleisch und Blut, die sich wegen ihrer Pflichten an Raiden heranmachte, um ihn besser beschatten zu können. Doch wie sollte es anders sein, sie verliebte sich letzten Endes dann doch in die ahnungslose Rotznase, der daraufhin ziemlich angepisst reagiert und... Mit anderen Worten, es wurde ein ganz alter Hut aus dem hintersten Regal des Handlungschranks hervorgezogen. Doch auch dieser Teil der Story wirkt derart konstruiert, dass man gar nicht weiter drauf eingehen will. Auf der verzweifelten Suche nach Effekthascherei stolperten die Autoren mehrfach über ihre eigenen Füße.

Laut Ocelot soll hinter alledem auch ein Plan mit Raiden gesteckt haben, doch um ehrlich zu sein, habe ich den Großteil davon vergessen oder gar verdrängt.
In etwa: Raiden sollte eine ganz ähnliche Mission wie Solid Snake durchlaufen. Daher auch die vielen schlechten Kopien aus dem ersten Teil. Doch scheint es eher so, als wollten die Produzenten mit dieser fadenscheinigen Erklärung nur den Mangel an neuen Ideen übertünchen. Gleichzeitig will man uns also glauben machen, dass eine einzige Mission einen Solid Snake ausmacht. Oder mit anderen Worten: Weichei Raiden soll nach nur einer Mission, die man in hundert Jahren nicht mit dem Einsatz auf Shadow Moses Island vergleichen kann, zu einem Solid Snake werden. Einem Soldaten, der bereits vor seinem Alaskaeinsatz zahlreiche Terroristen zum Frühstück hatte und sogar den großen Big Boss selbst besiegte (zumindest nach dem Wissensstand gegen Ende des zweiten Teils). Auch hier wurde sich um Kopf und Kragen gebookt. Unglaublich, dass die Autoren bei Konami mit so etwas Geld verdienten. Zu Zeiten der Heian-Periode hätte man ihnen dafür die ungeschickten Hände abgehackt.

Die Frage nach dem Warum?
Ja, warum eigentlich? Warum hatten Konami das getan? Gerade als Solid Snake, ein Mann im besten Alter, so richtig in Fahrt kam, degradierten ihn Kojima und Konsorten zur Randerscheinung. Spieler hatten ihren Helden noch lange nicht satt und mussten sich bei dieser ersehnten Fortsetzung mit einer dünnen Geschichte und einem subalternen Jüngling als Protagonisten zufriedengeben. Auch von Meryl, der gefundenen Liebe des einst so einsamen Soldaten, fehlte bis dato jede Spur. Somit bot sich die Vermutung an, dass sie es nie lebend von Shadow Moses schaffte (wie in einem der alternativen Enden) und auch das löste bei den Wenigsten besonders freudige Gefühle aus. Denn es kam mit einem Versagen von Solid Snake gleich, der das Mädchen am Ende nicht retten konnte.
Als wäre das alles nicht genug, durften sich die Spieler durch hölzerne Dialoge, uninteressante Nebencharakter und einschläfernde Schauplätze wursteln. Auch das leicht erneuerte Kampfsystem und die neuen Waffen konnten an all den Pleiten, Pech und Pannen nichts mehr ändern. Was blieb, war die Hoffnung auf kommende Teile sowie der bittere Beigeschmack einer Enttäuschung und der Tatsache, dass *Metal Gear Solid 1* nicht die Regel, sondern die Ausnahmeerscheinung einer ansonsten soliden Spielereihe sein sollte.

(DPR)

Fanart

The Witcher: Wild Hunt Cosplay Contest

Im Interview mit Eredin-Cosplayer Kevin

Im Juli 2014 rief CD Projekt RED zu einer „The Witcher Cosplay Competition“ auf. Die kreative und talentierte Witcher-Gemeinde, die der Spieleschmiede – nach eigenen Aussagen – jeden Monat Tonnen von Fanarts, Musikstücken, Fanfiktion und anderen Sachen zusandten, sollten wieder aktiv werden. Um etwas Besonderes zu schaffen und diesmal für ihre Mühen und harte Arbeit mehr als belohnt zu werden. Unterstützt von professionellen Cosplayern (Eve Beauregard, Nadya Sonika, LeeAnna VAMP, Shappi) stellten sie einen Wettbewerb auf die Beine, bei dem ein Cosplay (ein Kostüm bzw. eine Verkleidung) eines Charakters aus dem Hexer-Universum gestaltet werden sollte. Bewertet wurden dabei:

- Ähnlichkeit zum gecosplayten Charakter
- Handwerkskunst
- Präsentation (d.h., wie man im Kostüm aussah und die Fotos es rüberbringen)
- Wow-Faktor (Gesamtwirkung des Kostüms, das heißt, wie tief die Kiefer nach unten klappten)
- Originalität.

Zum 30. Oktober 2014 mussten die letzten Shots eingeschickt worden sein, bevor das Fachgremium, bestehend aus den besagten Cosplayern und einigen CDPR-Teammitgliedern, sich daran machte, die Flut an Einsendungen zu sichten und zu bewerten.

Den Gewinner dieses Wettbewerbs wollen wir euch heute in einem Interview vorstellen. Es handelt sich um Kevin, der sich für und mit dem König der Wilden Jagd himself buchstäblich in Schale geschmissen hat. Los geht's!

***

Dove: Als ich dein Kostüm das erste Mal sah – es war auf DeviantArt, kurz vor Ende des Wettbewerbs – war ich wirklich beeindruckt, um nicht zu sagen begeistert. Dass du damit gewonnen hast, wundert mich überhaupt nicht. Was hat dich inspiriert, gerade Eredin auszuwählen? Hätte es auch ein anderer Charakter oder gar eine andere Vorlage sein können?

Kevin: Zunächst einmal danke für die Unterstützung! Es ist mir eine wirkliche Freunde solchen Enthusiasmus für meine Arbeit aus der Witcher-Gemeinde zu erfahren!
Zu Eredin, es war das Projekt eines Freundes, aber ich hab's ihm geklaut MOUHAHAHA! Nein, in Wahrheit hab ich schon immer Herausforderungen geliebt, daher wollte ich den General Caranthir nehmen. Letztendlich hab ich mich aber für Eredin entschieden, weil mir mein Freund einige Artworks und Kontakte von CD Projekt zukommen lassen hat.
Nach einem ersten Prototypen des Helms hat mich Shappi (eine tolle polnische Cosplayerin und auch die offizielle Saskia [die Drachentöterin aus The Witcher 2]) ermutigt, es für den Wettbewerb fertigzustellen.
Darüber hinaus ist das Kostüm wirklich cool, furchterregend, herausfordernd und Eredin ist DER Bösewicht ... so, was hätte ich sonst nehmen sollen?

Dove: Stimmt, was sonst! Hast du eigentlich eine besondere Verbindung zur Hexergeschichte, einen hexerlichen Hintergrund, hast du beispielsweise die Bücher gelesen oder vorher die Spiele gezockt?

Kevin: Ich habe die Welt des Hexer 2007 mit dem ersten Computerspiel entdeckt, aber noch bevor ich es beendet hatte, hab ich mir auch schon die ersten beiden Bücher gekauft und gelesen, um das Universum gänzlich genießen zu können.
Als ich das Spiel dann zum zweiten (aber nicht zum letzten!) Mal beendete, konnte ich mich mit der polnischen Serie nochmals auf eine andere Weise an dieser Welt erfreuen.

Dove: Ist das dein erstes Cosplay gewesen?

Kevin: Genaugenommen habe ich vor Eredin gerade an einem Warhammer 40.000-Projekt und einem Varia Suit aus Metroid Corruption gearbeitet, aber ich habe alle Projekte für den Contest erst einmal auf Eis gelegt, sodass Eredin mein zweites fertiggestelltes Kostüm wurde.
Mein allererstes war Isaac Clarke aus Dead Space, weil ich auch Sci-Fi liebe!

Dove: Und wie bist du überhaupt zu diesem Hobby gekommen?

Kevin: Ich habe mit dem Kostümmachen begonnen, weil mein Vater und ich immer gern die "Making of's" und anderes Bonus-Material von jedem Film angesehen haben, den wir auf Blu-Ray oder DVD geschaut hatten. Nach dem Motto: "OMG dieses Kostüm/Set/Dekoration!!" (lacht)
Und eines Tages, während eines Spiels von Dead Space 2, sagte er mir: "Willst du dir nicht so ein Kostüm machen?" Ich sagte "Ja" und ... da ist es nun!

Dove: Was war die größte Herausforderung für dich bei diesem Eredin-Kostüm? Und wie bist du an die Sache rangegangen?

Kevin: Die größte Herausforderung an diesem Kostüm war der Brustkorb, weil ich keinen gemalten Ledereffekt machen wollte. Das wäre zu einfach gewesen – und ich mag ja Herausforderungen, wie du weißt (lacht). Daher habe ich wirklich Kunstleder auf dem ganzen Brustpanzer verwendet und dann Schaumstoff für den Knochenteil. Das Problem war aber, dass der Schaumstoff vom Rippenbogen nicht auf dem Kunstleder halten wollte ...
Mich rettete Neoprene-Kleber.

Dove: Hat dir jemand bei dem Ganzen geholfen, das Cosplay zu bauen, die Fotographien usw.?

Kevin: Ja, ich habe schon immer gern mit meiner Familie, Freunden oder meiner süßen Freundin zusammengearbeitet. Aber ich bin ein Perfektionist und stets anspruchsvoll, zu mir und auch anderen gegenüber. Daher bevorzuge ich es meist, alles selbst zu machen, um jedes Detail zu beachten. Aber ich war wirklich, wirklich spät dran ... Somit musste ich um Hilfe betteln, damit alles rechtzeitig fertig wird. Ich bat meine Freundin und meinen besten Freund, einige Teile für mich auszuschneiden (das war wirklich einfach genug für jedermann) und ich fragte einen befreundeten Porträtfotografen, mit mir in der letzten Woche noch ein Fotoshooting zu machen. Die Fotos erreichten mich am letzten Abgabetag – ich Glückspilz!

Dove: Das klingt nach einer ganz schön spannenden Zeit, die du da beim Werkeln hattest. Wie lange hast du eigentlich gebraucht, das Kostüm zu bauen? Und, kann ich dich auch fragen, wie viel du dafür investieren musstest, rein finanziell?

Kevin: Ich brauchte zwei Monate, wobei ich nicht jeden Tag daran gearbeitet habe. Und gekostet hat es mich rund 600 EUR, auch weil ich das erste Mal überhaupt Schaumstoff und Worbla [Anm. d. Red.: eine thermoplastische Modelliermasse] benutzt habe und am Anfang einiges schiefging.

Dove: Einige unserer Foren-Mitglieder interessierten sich dafür, wie es sich anfühlt, die Rüstung zu tragen, z.B.:

Community: Wenn du die gesamte Rüstung anlegst, brauchst du dafür Hilfe?

Kevin: Ja, ich brauche beim Anlegen der Rüstung Hilfe. Allein ist es einfach zu schwierig.

Community: Wie sieht es mit der Bewegungsfreiheit aus, der Helm, die Beine, die Arme, überhaupt der ganze Oberkörper? Gibt es irgendwelche Einschränkungen?

Kevin: Ich kann meine Beine und meinen Kopf frei bewegen. Nur bei den Armen bin ich etwas begrenzt, weil der Brustpanzer einfach zu groß ist. Schwer ist es überhaupt nicht, weil es ja aus Schaumstoff ist, zum Glück! (grinst)

Community: Kannst du in deinem Helm alles sehen oder ist die Sicht begrenzt?

Kevin: Ob ich was sehe? Nein, gar nichts! Ich hatte in meinen Prototypen kleine Löcher gemacht, aber es fehlte mir die Zeit, es auch in der Contest-Version nachzuholen. Womit das Fotoshooting wirklich lustig gewesen ist. (lacht) Ich werde, ich muss das noch verbessern.

Community: Als du die komplette Rüstung das erste Mal getragen hast – hat dich deine Familie, deine Freunde bzw. Kumpels da erkannt?

Kevin: Mmmmh, meine Familie und einige Freunde erkannten mich, natürlich. Weil ich ihnen davon erzählt hatte

oder sie mir dabei geholfen hatten. Aber meine anderen Freunde, die nichts davon wussten, erfuhren erst beim Contest davon.

Dove: Es gab auch noch einige eher technische Fragen aus der Community, wie die folgende: Welche Materialien hast du für das Kostüm verwendet?

Kevin: Wie ich schon erwähnte, habe ich Schaumstoff (Plastazote), Worbla, Kunstleder und etwas Polystyren [Styropor] benutzt.

Community: Wie viel wiegt denn die ganze Rüstung?

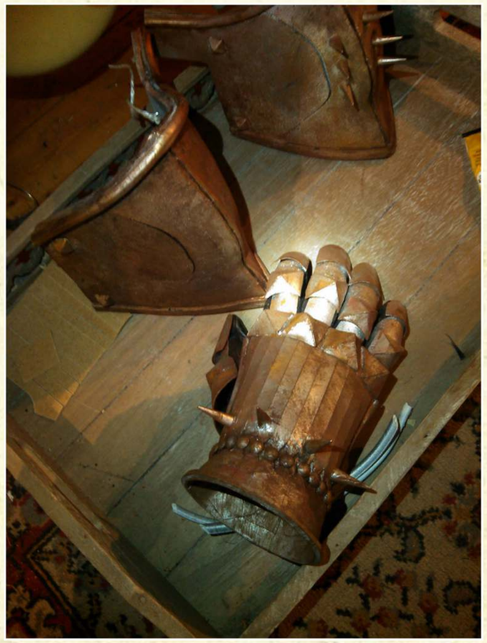
Kevin: Keine Ahnung, aber sie ist nicht schwer ... Schließlich ist sie überwiegend aus Schaumstoff gebaut! (lacht)

Community: Welche Grundlage hast du verwendet, um den wuchtig aussehenden Helm zu formen?

Kevin: Ich habe einen Bauhelm gekauft, mit einer kleinen Schale, gerade so groß wie mein Kopf, und hab ihn in mein bearbeitetes Polystyren gesteckt, das wiederum von Worbla bedeckt ist.

Community: Wie hast du die einzelnen Teile deiner Rüstung in Form gebracht?

Kevin: Zuerst habe ich Vorlagen aus Papier angefertigt. Die Teile aus Schaumstoff musste ich dann nur noch



zusammenkleben, womit sie gleich die endgültige Form hatten. Genügt das als Erklärung? (lacht)

Community: Wie hast du diesen "abgenutzten" Look hingekriegt?

Kevin: Die Magie der Malfertigkeiten ... Nein, ich mach nur Spaß! (grinst) Ich habe etwas Wachs mit ein paar Pigmenten benutzt, Dunkelbraun, Rot, Orange und Schwarz, je nachdem was ich erzielen wollte ... rostig, schmutzig, Alt-Effekt.

Community: Hattest du schon vorher Erfahrung mit Cosplays oder Basteleien dieser Art?

Kevin: Ich habe wie bereits erwähnt vorher erst ein Kostüm angefertigt. Es war das "Security Suit" aus Dead Space 2. Dafür habe ich eine Art Plastik und Tissues verwendet, es war also im Vergleich zu Eredin ganz anders zu bauen. Das Einzige, was diese Kostüme gemein haben, ist der Malteil.

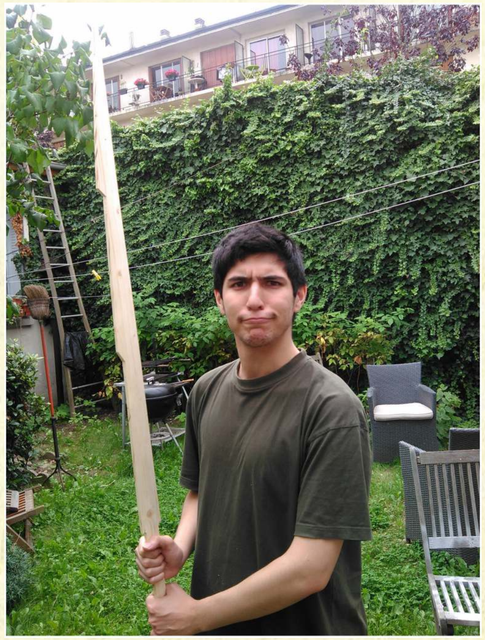
Dove: So, genug der Fragen aus der Community, kommen wir zu einem anderen Thema. Ein Künstler ist ja niemals zufrieden mit seinem Werk. Wie ist das bei dir? Arbeitest du noch an einigen Details oder Verbesserungen?

Kevin: Ja, (lacht) endlich jemand, der das versteht! Ich bin noch nicht zufrieden. Derzeit arbeite ich noch an den Schuhen und der Hose, wiedermal (grinst). Ich würde

gern den Brustpanzer umbauen und den Gesichtsteil des Helms. Ich bin einfach verrückt nach Details! Leider habe ich nur nicht die Zeit dafür, momentan.

Dove: Jetzt, wo wir etwas über deine Kostüme und handwerklichen Fähigkeiten wissen – wie sieht es eigentlich aus mit dem Mann hinter der Maske? Erzähl uns doch mal was von dir!

Kevin: Oh, gute Frage ... Etwas über mich? (überlegt) Mmmmmh, ich heiße Kevin, lebe in Frankreich – bin also gar nicht so weit weg, dass ich euch nicht auf jeder gamescom treffen könnte! (lacht)
Ich bin 23, mein erstes Cosplay habe ich mit 21 gemacht. Ich habe ein Maintenance Diploma, das aber nichts mit Kostümen zu tun hat – hej was habt ihr erwartet? (lacht)
Ich bin nur ein Kerl, der Shappi [die Cosplayerin] mag, uups ... auch Sci-Fi, Dark Fantasy und Cyberpunk - CD Projekt, ich zähle auf dich und Cyberpunk 2077! - und jede gängige TV-Serie. Ich zocke gern Computerspiele, schaue Filme und jetzt mach ich auch noch gern Cosplays.
Ich habe vor, eine Bildhauer-Ausbildung zu machen, weil ich das mag und weil es mir beim Bauen von Kostümen dienlich sein wird. Wie gesagt, ich arbeite an einem Warhammer 40.000-Projekt und an "Samus Aran" aus "Metroid Prime corruption". Aber das geht nur langsam voran, dafür brauche ich meine Zeit.



Dove: Eines der Eredin-Fotos zeigt langes, braunes Haar unter dem Helm – ist das von dir oder jemand anderem?

Kevin: Ah, das Haar ... Ich habe eine Damenperücke benutzt. Jetzt hab ich den Mythos zerstört, stimmst?

Dove: Absolut! (lacht) Mich würde jetzt noch interessieren, wie du denn von deinem Gewinn erfahren hast. Wie hast du dich in diesem Moment gefühlt und was bedeutet es für dich?

Kevin: Wie ich von meinem Gewinn erfahren habe? Nun, es war ein Schock ... Ich habe gerade Halo Combat gespielt, als ich den Ton einer Facebook-Benachrichtigung hörte. Eine Freundin, die beim Contest als Philippa Eilhart teilgenommen hat, sagte mir wörtlich: "Hey Alter, du hast gewonnen." Ich erinnere mich noch, wie ich dachte "gewonnen - was?" Ich hatte den Wettbewerb komplett vergessen, weshalb sie mir gleich den Link zur Witcher contest Forenseite geschickt hat.
Ich war sprachlos ...

Dove: Das kann ich mir gut vorstellen, passiert ja auch nicht alle Tage und es gab ein wirklich großes und einfallsreiches Teilnehmerfeld.
Noch ein paar letzte Fragen zu deinem Gewinn. Zum Hauptpreis gehörte auch ein ziemlicher Batzen Geld. Hast du schon Pläne, was du damit anstellen wirst?

Kevin: Ich bring's zur Bank. (grinst)

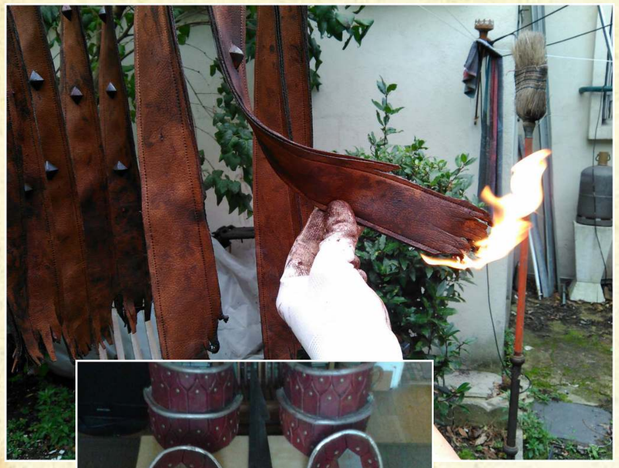
Dove: Ein weiterer Teil des Preises besteht darin, an verschiedenen Veranstaltungen der Spieleindustrie teilzunehmen, um den Witcher-Fans dein Kostüm zu zeigen. Hat CDPR schon etwas über Termine oder spezielle Aufgaben für dich verlautbaren lassen?

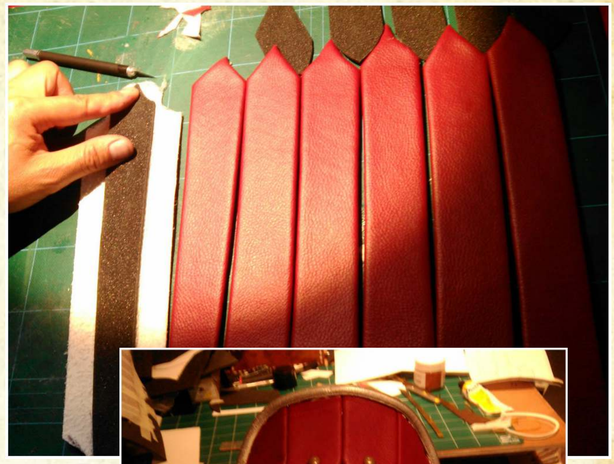
Kevin: Ja, es gibt sehr viele Veranstaltungen. Aber ich darf nicht darüber sprechen. Also: Bleibt am Ball! (lacht)

Kevin war ein sehr netter und humorvoller Gesprächspartner. Wir danken ihm sehr, dass er sich die Zeit für dieses Interview genommen, das Ende November teils per Mail, teils als Chat stattgefunden hat, und wünschen ihm das Beste für seine Reise mit CDPR und jede Menge mehr von seinen großartigen Cosplays!

(Dove)

Weiterführende Links:
- Kevin auf DeviantArt http://tarrer.deviantart.com/
- Download der Cosplay-Anleitungen für Yennefer, Ciri, Triss und Geralt
- Alle Gewinner sowie lobend erwähnte Teilnehmer des Cosplay-Wettbewerbs bei CDPR





Geschichten

Der Weihnachtshasser

Weihnachten. Alle Jahre wieder, wie gleichnamiges Lied bereits androht, steht es wieder einmal vor der Tür: das Fest der Liebe. Frieden auf Erden und den Menschen ein Wohlgefallen.
Pustekuchen! Wie sieht denn die Wahrheit aus? Bereits Ende August stehen die ersten Weihnachtskekse wie Spekulatius und Printen in den Kaufhäusern und im Laufe der nächsten Monate gesellen sich noch Marzipanbrote, Schokoweihnachtsmänner, Christstollen und all die anderen süßen Verführer hinzu, die wir dann noch über Monate auf unseren Hüften spazieren führen und die uns den wohlverdienten Sommerurlaub versauen, weil die Badehose oder der Bikini partout nicht mehr passen wollen.
Die Kaufhäuser sind grell geschmückt, und in den Fahrstühlen und den Verkaufsräumen laufen Weihnachtslieder in Endlosschleife. Ich schwöre, wenn ich noch einmal „Last Christmas“ von Wham höre, greife ich mir persönlich die nächste Verkaufskraft – die natürlich einer dieser dämlich aussehenden Weihnachtszipfelmützen trägt – schleife sie zur nächsten Lautsprecherbox und zwinge die Ladenleitung mit gezogener Waffe, die Musik auf höchste Lautstärke zu stellen.

Nun gut, das werde ich natürlich nicht tun, doch man wird ja wohl noch träumen dürfen? Nicht wahr Media Markt, Saturn, Kaufhof und wie ihr alle heißen möget. Seid gewarnt!

Frieden auf Erden. Mal ganz davon abgesehen, dass sich Idioten weltweit auch zu Weihnachten wegen nichtiger Gründe weiterhin die Köpfe ein- oder abschlagen, so sehe ich auch die Menschen um mich herum gerade in der besinnlichen Adventszeit mit ganz anderen Augen. Mit Besinnung hat das ganze nämlich schon lange nichts mehr zu tun. Stattdessen herrschen überall Hektik, Verzweiflung und erbitterte Kämpfe um die letzten Exemplare der Unterhaltungselektronik, die sich irgendein Balg aus der Familie so sehnlichst wünscht. Einfordert wäre wohl die passendere Bezeichnung.
Braucht ein sechsjähriges Mädchen wirklich schon einen Computer, dessen Technik so ausgereift ist, dass die NASA damit 1969 auch noch weiter bis zum Mars hätte fliegen können? Oder ein zehnjähriger Junge ein Smartphone mit der angebissenen Frucht hinten drauf, der nie drangehen wird, wenn die Eltern anrufen und stattdessen lieber Videos auf YouTube hochlädt, wie zwei seiner Freunde seine sechsjährige Schwester zwingen, aus der Toilettenschüssel zu trinken, weil sie den neuen PC und er selbst nur das iPhone 3 – dazu noch gebraucht – bekommen hat?
Was schenkt man jemanden, der schon weit über achtzig und damit jenseits von gut und böse ist? Dessen Kellerräume von Geschenken überquellen, die man selbst im Laufe der Jahre mühsam und mit Liebe ausgesucht hat und die nun langsam in der Feuchtigkeit der klammen Kellermauern vor sich hin rotten?

Eine Grabstelle? Einen Gutschein über einen Eichensarg? Wenn man nicht sofort enterbt werden möchte, dann sollte man solche Gedankenspiele wohl doch besser nicht in die Tat umsetzen.
Besonders amüsant in der Advents-- und Vorweihnachtszeit ist die Spezies Ehemann, die noch am letzten möglichen Tag, dem 24. Dezember nämlich, fast kopflos durch die Geschäfte irrt auf der Suche nach einem passenden Geschenk für ihre bessere Hälfte. Letztendlich zahlen sie dann doch wieder nur vollkommen überhöhte Preise für überschätzte Duftwässerchen und vergoldeten Tand bei Juwelieren und Parfümerien, stets dran denkend, wie schlecht das neue Bügeleisen im vorigen Jahr nicht nur der Ehe sondern auch dem eigenen Kopf bekommen war.
Ab und an taumelt ein solches Exemplar Mann auch noch nach Ende der Öffnungszeiten durch die menschenleeren Straßen und rüttelt im beginnenden Schneegestöber vergeblich an den Gitterrosten von längst geschlossenen Geschäften. Ich glaube, dass viele Männer, die sich angeblich nur eine Packung Zigaretten besorgen wollten, nur deshalb nie wieder nach Hause zurückgekehrt sind, weil sie keine Geschenke mehr bekommen haben. Lieber verbringen sie ihr restliches Leben unter den Brücken der Stadt, äußerlich gewärmt von brennenden Mülltonnen und innerlich von der Schnapsflasche im braunen Packpapier, als mit leeren Händen vor der Familie zu stehen.

Selbst jetzt, wo ich gemütlich und warm in der S-Bahn sitze, kann ich die Panik in den Augen der Menschen um mich herum sehen, in unterschiedlichen Abstufungen zwar, doch immerhin. Man kann regelrecht ihre Gedanken durch die Köpfe huschen hören:
„Habe ich auch an alles gedacht?“
„Hat Kai-Uwe auch an den Baum gedacht?“
„Wird die Gans rechtzeitig geliefert?“
„Holen wir Opa dieses Jahr mal aus dem Altersheim?“
Mir direkt gegenüber sitzt ein pickliger Teenager mit den obligatorischen Ohrstöpseln von Apple in den Ohren, der nebenbei – wie gut siebzig Prozent der anderen Fahrgäste in der Bahn auch – im Internet surft, auf Twitter postet, seinen Facebook-Account prüft oder sich ungeniert einen Porno anschaut. Was auch immer. Gerade hat die Bahn wieder angehalten und einen Schwall mit Paketen beladener, geplagter Menschen im Weihnachtsstress aufgenommen. Eine ältere Dame mit zwei wirklich schwer aussehenden Einkaufsnetzen stellt sich genau neben den pickligen Teenager und räuspert sich, was dieser aufgrund seiner iTunes-Beschallung natürlich überhaupt nicht mitbekommt. Oder einfach ignoriert. Die alte Lady hingegen gibt so schnell nicht auf. Sie hustet demonstrativ. Laut. Der Junge schaut auf, senkt seinen Blick jedoch gleich wieder. Da wird es der Dame zu bunt. Erst versetzt sie ihm einen derben Tritt gegen das Schienbein und greift dann nach seinen Ohrstöpseln, die sie ihm - begleitet von einem lauten Schmerzensschrei seinerseits – ungeniert aus den Ohren und dem Gerät zerrt und dann den Gang hinunter schleudert. Schließlich, als der Teenager laut maulend seinen Kopfhörern nachsetzt, damit sie unter den derben Schuhen der Mitreisenden keinen Schaden nehmen, setzt sich das alte Muttchen seelenruhig auf den so frei gewordenen Platz und lächelt. Unsere Blicke treffen sich kurz und sie zwinkert mir verschmitzt und äußerst selbst zufrieden zu. Wäre ich Besitzer eines Handys, dann hätte ich dieses Ereignis mit Sicherheit schon auf YouTube gepostet. Nun, ich bin sicher, irgend jemand in dieser S-Bahn hat das mit Sicherheit gerade getan. Vielleicht sollte ich später mal danach googlen …

Bestimmt denken Sie gerade, dass ich ein Weihnachthasser bin. Das trifft es nicht ganz. Ich habe Weihnachten mal geliebt. Der aufmerksame Leser hat natürlich sogleich die Vergangenheitsform bemerkt.
Tatsächlich hat es eine Zeit gegeben, in der ich naiv und voller Vorfreude der Adventszeit entgegen gefiebert habe und der Heiligabend überhaupt nicht schnell genug kommen konnte. Ein Junge, der in seinem Zimmer Geschenke für die Verwandtschaft bastelte, weil das Taschengeld äußerst knapp bemessen war, wenn es denn überhaupt ausgezahlt wurde. Der noch an den Weihnachtsmann glaubte und den Osterhasen und die Zahnfee, obwohl er

bereits fünfzehn war. Was hatte nur dazu geführt, dass ein solcher Junge seinen Glauben an Weihnachten verlieren konnte?

Es geschah 1987.
Drei Jahre zuvor hatten meine Eltern eine sündhaft teure Gründerzeitvilla aus den zwanziger Jahren gekauft, die so riesig war, dass man dort tagelang durch die Räume spazieren konnte, ohne jemanden von der Familie zu treffen, vorausgesetzt, die anderen befanden sich auch gerade in Bewegung. Eigentlich gehörte uns die Villa auch gar nicht richtig, da die Bank, bei der meine Eltern das Ganze finanzierten, noch solange die Finger drauf hielt, bis alles abbezahlt war. Was wahrscheinlich noch vierzig Jahre oder mehr dauern konnte.
Auf alle Fälle war das Geld in den Folgejahren mehr als knapp und die Wünsche deshalb auch recht bescheiden. Besonders die meinen. Gezwungenermaßen. 1987 jedoch wollte ich unbedingt einen Computer. Nicht irgend einen, wohl bemerkt. Es musste schon der gerade neu auf dem Markt erschienene Amiga 500 sein, mit einer auf 7,09 MHz getakteten Motorola 68000-CPU, 512 KByte Arbeitsspeicher und natürlich mit AmigaOS als Betriebssystem. Der kostete ja auch nur schlappe 1200 Deutsche Mark. Mein Vater lachte nur einmal kurz spöttisch auf, als ich meinen Wunsch bereits im Oktober am sonntäglichen Frühstückstisch äußerte und damit war die Angelegenheit für ihn erledigt.
Eins jedoch hatte er nicht bedacht. Seitdem wir so hoch herrschaftlich wohnten, hatte sich unsere zahlreiche Verwandtschaft angewöhnt, den Heiligabend in unserem bescheidenen Domizil zu verbringen, dem einzigen Ort, wo sich alle treffen konnten, ohne sich gegenseitig ständig auf die Füße zu treten. Dies stellte natürlich meine Mutter logistisch gesehen vor Herausforderungen, die eigentlich überhaupt nicht zu bewältigen waren, doch irgendwie bekam sie am Ende doch alles auf die Reihe. Bewundernswert.

Der Weihnachtsbaum hingegen war jedes Jahr derselbe. Ein künstliches Ungetüm gigantischen Ausmaßes, der bereits mit über tausend kleinen vorinstallierten Glühlämpchen ausgeliefert wurde und den meine Mutter nur noch mit dem üblichen Familienschmuck zu dekorieren brauchte: vergoldete Nüsse, ellenlange Girlanden, rote Kugeln aus Plastik (die den höchst zerbrechlichen aus Glas in nichts nach standen, aber sicherheits- und verletzungstechnisch viel anspruchsloser waren) und natürlich Unmengen an Silberlametta, sodass wir noch alle im Februar unter einer leichten Bleivergiftung litten.
Das Geld für das große Festmahl sparten wir uns buchstäblich vom Munde ab; gab es doch bereits sechs Wochen vor dem heiligen Abend kaum etwas anderes auf dem Tisch als dünne Suppen und karges Brot. Ich sei ohnehin schon viel zu groß, wies mein Vater mich immer zurecht, wenn ich gegen die kümmerlichen Mahlzeiten zu protestieren wagte. Vielleicht hatte er sogar recht. Vielleicht war er aber auch nur ein Arsch.
Zwei Tage vor dem großen Tag fing meine Mutter dann endlich an zu kochen und zu backen, dass es eine wahre Pracht war. Selbst meinem Vater, dem durch die wochenlange Suppen-Zwangsdiät schon ganz anders zumute war, lief das Wasser literweise aus dem Munde. Mutter bereitete nebenbei auch die Menüpläne und Sitzordnungen vor, denn alles musste seine ganz bestimmte Ordnung haben. Schließlich konnte Onkel Markus nicht neben Tante Angelika platziert werden, da die beiden nicht miteinander verheiratet waren, obwohl schon lange gemunkelt wurde, dass sie ein ziemlich ungezwungenes Verhältnis zueinander hegten und hemmungslos dem horizontalem Tango frönten; eine Redewendung, mit der ich damals rein gar nichts anfangen konnte.
Animositäten, Abneigungen und andere Nichtigkeiten wollten also gut bedacht werden, damit es mit Sicherheit das friedliche Weihnachtsfest werden würde, welches meine Eltern sich wünschten, auch wenn die Aussicht, es in darauf folgenden Jahren mit einer stark verminderten Verwandtschaft zu tun zu haben, natürlich äußerst verlockend war.

Ein weiteres Problem stellten die Geschenke dar. Natürlich konnten es sich meine Eltern auf keinen Fall leisten, alle Verwandten mit Geschenken zu bedenken. Deshalb erklärten sie den Onkeln und Tanten, Großeltern, Cousinen und Cousins, dass wir selbst nur den Großeltern und den Kindern etwas schenken würden, deren Zahl sich zum Glück im überschaubaren Rahmen hielt, bis Tante Margarete sich 1990 tatsächlich erdreistete, gleich sechs stramme Buben auf einmal in die Welt zu setzen. Der übrigen Verwandtschaft stand es hingegen frei, sich munter nach Lust und Laune und Größe des Geldbeutels zu beschenken, sodass das Verteilen der Geschenke im Wohnzimmer unseres Hauses am Heiligabend eigentlich von einem Verkehrspolizisten hätte geregelt werden müssen.
Unter dem künstlichen und kitschigem Kunstbaum, den meine Mutter immer großzügig mit Fichtennadelduft einsprühte, bis einem der Kopf vor lauter Nadelwald brummte, lagen jedes Jahr eine große Anzahl von weihnachtlich verpackten Geschenken, die allerdings vollkommen leer waren. Mogelpackungen oder Fake-Geschenke, wie ich sie immer zu nennen pflegte. Damit dies jedoch niemanden auffiel, spendierte meine Mutter ihnen jedes Jahr eine neue Schicht Geschenkpapier und – wo nötig – eine neue Schleife. Meine Eltern achteten stets mit Argusaugen darüber, dass keines dieser Nicht-Geschenke versehentlich von einem übereifrigen Mitglied der Familie ausgepackt wurde, streichelten mir bei Nachfrage über das Wuschelhaar und behaupteten, das seien noch Geschenke für mich, die ich allerdings erst einen Tag später auspacken dürfe. Man wolle die Eifersüchteleien unter den Kindern ja nicht noch anheizen, flüsterten sie den Tanten und Onkeln zu, die daraufhin verständnisvoll den Kopf senkten. Ich bin sicher, dass ich das einzige Kind war, dass ohne Zweifel jedes Jahr weniger bekam als seine Vettern und Cousinen.

Der Schein musste gewahrt bleiben. Darin waren meine Eltern wahrlich Weltmeister. Und genau das war der Hebel, den ich 1987 nutzen wollte, um endlich das zu bekommen, was ich mir wünschte und nicht das, von dem andere glaubten, ich würde es verdienen. Vorsichtig ließ ich in die vorweihnachtlichen Gespräche mit meinen Verwandten meinen Wunsch nach einem PC einfließen. Somit war jeder darüber informiert und erwartete dementsprechend auch von meinen Eltern, dass sie mir genau dieses Geschenk besorgten, damit es keiner von ihnen tun musste.
So nahte der Weihnachtsabend und wir erwarteten geschniegelt und gestriegelt die Invasion der Verwandten, denen man im übrigen Jahr so erfolgreich aus dem Weg gegangen war. Stolz trieb manchmal recht eigensinnige Blüten.
Endlich waren sie da. Während ich noch im Flur mit falschen Pelzmänteln und dicken Anoraks, Schals und Fäustlingen kämpfte, wurden in der guten Stube die ersten alkoholischen Getränke gereicht, von denen im Laufe des abends noch reichlich fließen würden, bis der kollektive Filmriss am nächsten Tag gesichert war. Meine jüngeren Vettern und Cousinen rannten vergnügt durch die weitläufigen Flure unseres Hauses, was mich der lästigen Pflicht enthob, mich mit ihnen beschäftigen zu müssen.
Nachdem der alljährliche Baum ausreichend von jedermann bewundert und alle Geschenke darunter verstaut worden waren, baten meine Eltern schließlich zu Tisch, der sich unter all den Speisen regelrecht bog, die meine Mutter in tagelanger Arbeit vorbereitet, gekocht und gebacken hatte. Es gab Rotkraut und Knödel, Bohnen und Wirsingkohl, Kartoffelstampf und drei verschiedene Soßen dazu, eine dicker als die andere. Frisch gebackene Brötchen, Ingwerbutter, mehrere herrlich duftende Aufläufe und noch vieles mehr, an das ich mich schon gar nicht mehr erinnern kann. Für die Kinder hatte meine Mutter extra Pommes Frites zubereitet, die mit Unmengen von Ketchup gereicht wurden. Die Krönung des ganzen Menüs jedoch war der wohl größte Puter, den ich und jeder andere im Raum jemals gesehen hatten. Er thronte mit einer goldbraunen Kruste bedeckt in der Mitte unserer Essenstafel wie ein Wesen aus einer anderen, viel größeren Welt. Ich erinnere mich noch gut daran, dass mein Vater sich sieben Tage vor dem Fest fast den Rücken verrenkt hatte, als er dieses Riesenvieh aus dem Auto in die heimische Tiefkühltruhe verfrachten wollte, die er letztlich auch nur mit Not und Mühe zubekommen hatte.
Nun stand er, wie es in unserer Familie seit Anbeginn – also seit drei Jahren – so

Brauch war, an der Kopfseite des Tisches mit Tranchiergabel und Messer bewaffnet bereit, um freudestrahlend den Puter in mundgerechte Stücke zu zerteilen …
Da klingelte es an der Tür.
Meine Mutter sah meinen Vater an, der ließ sogleich seinen Blick über die Anwesenden am Tisch schweifen und ich konnte am Flackern seiner Augen beobachten, wie er im Geiste rasch die Verwandtschaft durchzählte und in leichte Panik verfiel. Hatten wir etwa ein Familienmitglied vergessen? Drei Verwandte waren im Laufe des vergangenen Jahres verblichen, eine Tante hatte die Scheidung eingereicht, dafür hatten zwei bislang überzeugte Singles den Bund fürs Leben geschlossen und ein Paar hatte zwei kleine Kinder adoptiert: Yoshi, ein Junge von den Philippinen und Abebi, ein Mädchen aus Kamerun, mit denen ich aufgrund der noch fehlenden Sprachkenntnisse allerdings erst im Laufe der folgenden Jahre richtig warm werden sollte. Unter dem Strich lagen wir also bei plus minus Null, was die Größe der Familie anging.
Wer also stand da vor unserer Tür und begehrte Einlass? Schließlich seufzte meine Mutter und brach so die plötzlich entstandene, peinliche Stille am Tisch. Sie nickte mir zu und ich beeilte mich, ihrer stummen Aufforderung sofort nachzukommen.
Vor der Tür stand eine Dame. Ich sage bewusst Dame und nicht Frau, denn genau das war sie: eine wahre Dame, hochgewachsen, opulent frisiert, die ebenmäßigen, fast elfengleichen Gesichtszüge nur mit mit einem Hauch MakeUp versehen, so lächelte sie mich mit perfekten Zähnen an, die noch dem weißesten Schnee Konkurrenz gemacht hätten. Ohne auf eine Aufforderung meinerseits zu warten, setzte sie ihre sündhaft teuren, mit Kaschmir gefütterten Stiefelletten in Bewegung und überschritt würdevoll die Schwelle unseres Eigenheims. Ihren graublauen Nerzmantel mit hohem Kragen ließ sie elegant von ihren Schultern in meine Hände gleiten, um sich gleich darauf mit graziösen, aber entschiedenen Schritten in Richtung Verwandtschaft aufzumachen.

Oh mein Gott! Ich war ganz hin und weg. Der Pelz war tatsächlich echt! Meine Hände, die bislang nur billiges Pelzwebimitat hatten berühren dürfen, spürten den Unterschied sofort. So flauschig und samtig, am liebsten hätte ich mein Gesicht stundenlang darin vergraben, doch ein lauter Aufschrei aus dem Esszimmer schreckte mich auf. Rasch verstaute ich den Mantel an der Garderobe, wo er recht fehl am Platze wirkte bei all den anderen billigen Kleidungsstücken, und eilte zurück an den Esstisch. Dort lagen sich die rätselhafte Fremde und meine Mutter, die lauthals schluchzte, in den Armen.

Die fremde Dame war niemand anderes als die jüngste Schwester meiner Mutter, die 1973 ihrem Liebsten, einem bettelarmen Soldaten, in seine amerikanische Heimat gefolgt war, als man dessen Militärbasis in Deutschland aufgelöst hatte. Offensichtlich war es ihr dort gut ergangen. Sie hatte geheiratet. Allerdings nicht den Soldaten, der ihr nur ein Leben in einem Trailer-Park in seiner Heimat Wisconsin hätte bieten können, sondern einen reichen texanischen Herrn, der sein Geld mit Öl und anderen, teils nicht ganz legalen Geschäften erwirtschaftet hatte. Leider war er im letzten Jahr viel zu früh verstorben, sodass meine Tante aus Amerika sich wieder auf ihre deutschen Wurzeln besonnen hatte und nun in unserem Esszimmer stand, wo sie uns unter Tränen und mit einem süßen amerikanischen Akzent in Kurzform berichtete, was sie in den letzten vierzehn Jahren so alles erlebt hatte.
Mein Vater blähte die Nase. Diese Tante duftete nicht nur nach Chanel No5, nein, sie stank regelrecht nach Geld. Nach harten, amerikanischen Dollars genauer gesagt und es fiel mir nicht schwer, den plötzlichen Glanz in seinen Augen als das zu interpretieren, was es letztlich war: Gier. Eine neue Gans, die man schröpfen konnte, hatte sich in seine Gefilde verirrt und es war fast wie im Märchen. Man musste es nur geschickt genug anfangen, dann würde diese amerikanische Gans eine Menge goldene Eier legen.
Sofort startete mein Vater eine Charme-Offensive, die ihresgleichen suchte. Überschwänglich überließ er meiner Tante Sisi, die eigentlich Elisabeth hieß und

in den Staaten nur Lisa gerufen wurde, seinen Platz als Oberhaupt der Familie und drückte ihr ehrfürchtig das Tranchierbesteck in die Hand, das sie mit dem ihr eigenen unvergleichlichen Lächeln entgegennahm und mit einer Effizienz und Eleganz zu händeln wusste, dass es den anderen am Tisch inklusive mir die Sprache verschlug.

Das Schmausen konnte endlich beginnen. Nach dem Essen ging es sogleich in die gute Stube, wo meine Mutter Jakobs-Kaffee mit Schuss und leichtes Gebäck anbot, bevor es endlich an die lang ersehnte Bescherung ging. Herrje, war das ein Zerren und Reißen! Da flog Geschenkpapier durch die Luft, Schleifen wurden von Pappdeckeln gerissen und jedes Geschenk nach dem Auspacken mit dem ihm gebührenden „Ah“ und „Oh“ quittiert. Zu guter Letzt bekam auch ich mein Geschenk, ein längliches, großes Paket, dessen Form mein Herz höher und schneller schlagen ließ.
Konnte es sein? Sollte dies tatsächlich der von mir ersehnte Amiga PC sein? Das Papier war rasch herunter und da lag die Verpackung vor mir. Commodore Amiga 500 Personal Computer stand auf dem freigelegten Karton, daneben ein Bild des PC´s mit stilisiertem Regenbogen. Ich war den Tränen nah, doch bevor ich mein Geschenk weiter auspacken konnte, legte mein Vater seine Hand auf meinen Arm.
„Wir packen den PC morgen früh aus und stellen ihn auf, einverstanden?“, fragte er mich freundlich und mit einem Blick, der keine Widerrede duldete.
Ich vestand schlagartig, nickte nur und versuchte krampfhaft, mein Lächeln und das Strahlen in den Augen nicht zu verlieren. Der Familie zuliebe.
Mein Geschenk sah ich jetzt mit ganz anderen Augen. Dies war tatsächlich lediglich die Verpackung eines Amiga 500, nur ein weiteres Nicht-Geschenk, wahrscheinlich mit schweren Büchern befüllt, damit das Paket das Gewicht eines PC´s erreichte. Ich war wieder einmal vom Leben und vor allem von meinen Eltern nach Strich und Faden betrogen worden. Dieser Augenblick war genau der Moment, als etwas in mir brach, als Weihnachten für mich zu sterben begann.

Hätte es noch schlimmer kommen können an jenem Abend, als all meine Träume platzten und ich mit von Tränen verschleierten Augen, die allgemein für ein Zeichen der Freude gehalten wurden, meine Cousinen und Vettern um ihre tollen Geschenke beneidete? Meine Eltern selbst zufrieden und voller Stolz über das Vollbrachte auf dem Sofa saßen, die neue Schwägerin bzw. Lieblingsschwester Sisi zwischen sich, als wäre sie nie weg gewesen?
Es kam schlimmer, aber nicht nur für mich.

Ausgerechnet der amerikanische Zweig der Familie setzte sich bei dem übrigen Rest der Verwandtschaft schließlich bei Vanillekipferln, Dresdner Christstollen, Marzipangebäck und Jakobs-Kaffee unerwartet und völlig überraschend in die Nesseln, als sie - eher beiläufig - die Bemerkung in die rege Unterhaltung und Verbreitung von Klatschgeschichten und Skandälchen einfließen ließ, ich würde dem guten Dorian ganz aussergewöhnlich ähnlich sehen.
Überhaupt würde sie Dorian bei der Weihnachtsfeier sehr vermissen; ob mein Vater nicht wüsste, warum sein Bruder heute Abend nicht auch anwesend sei und was er wohl gerade so mache.
Die Stille danach war geradezu greifbar.
Die Reaktion meiner Familie auf ihre Ausführungen hätte jeder Aufführung des Ohnsorg-Theaters locker das Wasser reichen können. Vergesst Comedy, all die Ingo Appelts und Dieter Nuhrs dieser Welt. Das, was nun in unserem heimischen Wohnzimmer geschehen sollte, war sozusagen die Urform der heutigen Live-Comedy, unverfälscht und so unvorhersehbar, besser hätte es sich die sogenannten Comedians von heute nicht in ihren kühnsten Träumen ausmalen können.
Mein Vater, der ansonsten ein ruhiger und eher in sich gekehrter Mensch war, der noch nicht mal einer Fliege etwas zuleide tun konnte ohne ein schlechtes Gewissen zu bekommen, lief zunächst nur ganz leicht rot an, während sich seine Stirn- und Schläfenadern allmählich zu voller Pracht und Fülle herauszubilden begannen, was auf seiner schon weit fortgeschrittenen Stirnglatze geradezu phänomenal aussah. Dann erst ging sein etwas fleckiger Teint in ein tiefes

Dunkelrot über, das einen leichten Stich ins Violette aufwies und mir gar nicht gesund erscheinen wollte.

Ganz im Gegensatz dazu verhielt sich meine Mutter. Es schien, als bestünde zwischen ihr und meinem Vater eine gewisse Wechselwirkung der Farben, denn in dem Maße, in dem das Blut in das Gesicht meines Vaters wallte, stürzte es gleichermaßen aus dem meiner Mutter, die damit unbewusst der erst vor kurzem frisch geweißten Wohnzimmerwand erhebliche Konkurrenz machte.
Während meine Großmutter väterlicherseits beinahe an den gierig in ihren Schlund hineingeschaufelten Weihnachtskeksen erstickt wäre, wenn nicht mein selbstloser Cousin Walther beherzt eingegriffen und ihr mit dem "Heimlich-Griff" das Leben und sich selbst das Erbe gesichert hätte, steckten meine unzähligen, fast schon Legion zu nennenden Tanten die Köpfe zusammen, um einem Taubenschlag gleich in unheilvolles Gurren und Tuscheln zu verfallen.
Mein Onkel Stefan hingegen sah fasziniert dem großen Brocken nach, bestehend aus einer eklig anmutenden Masse aus durchgespeichelten zerkleinerten Mandeln, farbigen Zucker und Lebkuchenteig, den der Heimlich-Griff der Kehle meiner Großmutter entlockt hatte und der – eine fast perfekte Parabel nachahmend - durch das Wohnzimmer schoss, um sich ausgerechnet in dem Gesicht meiner Großmutter mütterlicherseits niederzulassen, die es ihrerseits aufgrund dieser vollkommen unerwarteten Attacke sehr eilig hatte mitsamt neuer Gesichtsdekorierung in Ohnmacht zu fallen.
Dieser Vorfall wiederum war ein Anblick, der zwei meiner Cousinen dermaßen auf den Magen schlug, sodass sie ihre halbvollen Plätzchenteller prompt auf dem eierschalenfarbenen Velioursteppich - den Stolz meiner Mutter - purzeln ließen und sich fast ebenso prompt auf die australischen Fächerpalmen direkt hinter sich - ein weiterer Stolz meiner Mutter - übergaben, was meine Mutter dazu veranlasste, dem Kalkton ihres Gesichts noch eine Nuance weiß mehr hinzuzufügen.
Vollkommen unverständlich hingegen blieb mir jedoch die Reaktion des zweiten bzw. - wie ich ja nun erfahren hatte - dritten Bruders meines Vaters, der wie von Furien gehetzt von seinem Platz aufsprang und durch das Zimmer hastete, um sich im Badezimmer einzuschließen, von wo noch eine geraume Zeit später gedämpftes, aber deutlich hörbares Gelächter zu hören war. Ich habe bis heute nicht in Erfahrung bringen können, weshalb er lachte.
Dem ganzen Spektakel setzte ich, der ich bislang relativ unbeschadet mitten im Epizentrum dieses Familien-Bebens gestanden hatte, letztendlich das so genannte Sahnehäubchen auf, als ich zu fragen wagte, wer denn nun dieser besagte Dorian eigentlich sei und was er denn so schlimmes verbrochen hätte, das die Familie so auf ihn reagiere.
Mein Vater, dessen Gesicht immer noch eine frappierende Ähnlichkeit mit einer überreifen Tomate hatte, schnappte erst nach Luft und dann nach mir. Nach einigen Maulaffen, die er hart aber gerecht auf meine Wangen verteilte und nach denen ich zumindest an den Stellen, an denen sich Vaters Hand satt abgezeichnet hatte, eine ähnlich ungesunde Hautfarbe besaß wie er, schickte er mich ohne Antwort und Umschweife auf mein Zimmer.

Die Situation im heimischen Wohnzimmer beruhigte sich erst zwei Stunden später, nachdem meine Tante aus den Staaten unter Androhung grober körperlicher Gewalt durch die Familie das Haus verlassen hatte. Sie ging mitsamt ihrem wunderschönen Pelzmantel und ihren Petrodollars davon und ich sollte sie nie wieder zu Gesicht bekommen.
An jenem Abend lag ich noch lange wach und grübelte darüber nach, was geschehen war. Erst Jahre später fand ich heraus, welches Geheimnis meinen ominösen Onkel Dorian umgab, das von meiner Familie so lange sorgsam gehütet und totgeschwiegen worden war.
Onkel Dorian war das schwarze Schaf der Familie gewesen. Nicht nur, dass er sich stets jeglicher Autorität widersetzt hatte, sei es nun öffentlich oder innerhalb der Familie, nein, er hatte es sogar gewagt mit sechzehn Jahren mit einem Freund auf einer Familienfeier aufzutauchen, der eindeutig mehr als nur ein Freund war, was beide genüsslich und ganz ohne Scheu auch vor aller Augen demonstrierten.

Nun, heutzutage ist ein schwuler Onkel nun wirklich kein großes Thema mehr, doch Anfang der siebziger Jahre kam diese Tatsache einem unerhörten Skandal gleich, an dem Familien zerbrechen konnten. Was in meiner um ein Haar auch geschehen wäre.
Der Skandal in unserer Familie beruhte allerdings nicht alleine darauf, dass sich Dorian zu Männern hingezogen fühlte, sondern vielmehr auf eine unglückliche Verkettung von Umständen, die letztlich dazu führte, dass Dorian in der Silvesternacht 1971 sturzbetrunken, doch noch im Vollbesitz seiner körperlichen Kräfte, versehentlich an das von seiner Warte aus gesehene andere Ufer schwamm und dort meine Mutter schwängerte, die zu der Zeit pikanterweise die Freundin seines Bruders war. Mit anderen Worten: Dorian war mein wirklicher Vater.
Dies sollte ich jedoch - wie gesagt - erst viel später und unter teils bizarren Umständen selbst herausfinden. Allerdings ist das eine andere Geschichte und soll deshalb auch ein anderes Mal erzählt werden.

Gerade komme ich zu Hause an und stolpere an meiner Türschwelle über ein wahrhaft monströses Paket. Es sieht angestoßen aus und die Farbe ähnelt einem vergilbten Foto, wie man sie in Museen zu sehen bekommt. Es sind etliche Retourenstempel darauf zu erkennen, welche die ursprüngliche Adresse und somit meinen Namen fast vollständig verdecken, doch der Absender ist noch deutlich lesbar. Elisabeth Walker, Texas. Nach den Tagesstempeln zu urteilen hat dieses Paket eine Odyssee von annähernd siebenundzwanzig Jahren hinter sich. Ich beschließe, es mit in die Wohnung zu nehmen und dort auszupacken.
Das Paket enthält einen Amiga 500 inklusive Maus und Bildschirm. Zuletzt hat sich mein Wunsch also doch noch erfüllt. Vielleicht sollte ich Weihnachten noch eine zweite Chance geben ...

(Dan)

Das weiße Grauen

eine Witcher-Fanfiktion von Tomasz "Borias" Piec

Diese Kurzerzählung ist Frezy gewidmet.

V.

Jorutz lief so schnell wie noch nie in seinem Leben. Fast zwei Wegtage trennten ihn von Plankendorf. Wieder konnte er den schnelleren und bequemeren Weg auf der Handelslandstraße nicht riskieren. Er musste sich tiefer, vielleicht sogar zu tief ins Walddickicht begeben und hoffen, dass er sich als der Schnellere herausstellt. Es bestand kein Zweifel, dass sich die Siedlung in großer Gefahr befand. In so großer, wie es sie noch nie in den letzten zwei Dekaden der Fall gewesen war. Die Bäume huschten an den Seiten dahin, die Äste peitschten das Gesicht, der Schweiß perlte auf der Stirn des Fährtensuchers nicht nur wegen des schnellen Laufs. „Weiter ... Weiter ... Schneller! Du schaffst es!", wiederholte Jorutz in Gedanken, aber gleichzeitig war ihm bewusst, dass er nicht durchhält, wenn er nicht verlangsamt und sich nicht erholt – und dann bezahlen alle dafür. Seine Eltern, seine kleine Schwester, seine Gefährten ... „Nein!", brüllte er in Gedanken, biss die Zähne zusammen und beschleunigte.

Es vergingen Stunden des mörderischen Laufs, der Tag endete langsam, der Fährtensucher dachte intensiv nach – nächtlicher Lauf oder Übernachtung? Die verlorenen Stunden konnten über alles entscheiden, aber andererseits in offenem Gelände, ohne Schutz des Rituals, war die Überlebenschance in der Nacht sehr gering. Haben wir keine Angst es zu sagen – es wäre der sichere Tod. Außerdem, wenn man es sogar zu wagen versuchte, konnte man in der Dunkelheit sehr leicht den Weg verwechseln. Das Moos auf den Baumstämmen sieht man nicht und nach den Sternbildern kann man sich auch nicht richten, weil sie durch die Baumkronen einfach unsichtbar sind. Jorutz entschloss sich für die Übernachtung, versprach sich aber hoch und heilig, sofort aufzubrechen, wenn auch nur fahle Umrisse der Umgebung erkennbar werden.

Es wurde schnell dunkel, der Fährtensucher, hoch oben sitzend, band sich eben am Baum fest und hielt die letzten Tätigkeiten des Rituals ab. Die Nerven ließen ihn lange nicht einschlafen, dann weilte er als ob in einem Halbtraum, in dem sich die Erinnerungen mit den Träumen und der Wirklichkeit verflochten, er redete wirr, und die nächtlichen Stunden vergingen langsam.

Die ersten Strahlen der aufgehenden Sonne trafen Jorutz schon weit von der Übernachtungsstelle an. Der Fährtensucher rannte so schnell er konnte und kümmerte sich kaum darum, dass er viel Lärm machte. Er wusste, dass die räuberischen Kreaturen das nächtliche Jagen und Festessen beendeten, sich irgendwo verkrochen und schliefen. Vor dem Abend sollte er in Plankendorf erscheinen. „Schneller, schneller!", beeilte er sich in Gedanken und tummelte sich, wie nie zuvor. Nach ein paar Stunden hielt er für eine längere Weile an, biss und schluckte einige getrocknete Fleischstreifen, obwohl der Magen protestierte, sich in einen stacheligen Knoten zusammenrollend, er trank das Wasser aus dem Ledersack und wieder ging es fort. Er wusste, dass der Wille

selbst nicht ausreicht, um weiter zu laufen. Er wusste, dass er am Ende seiner Kräfte war und er wusste, dass er in jedem Moment umfallen und sich nicht mehr aufrichten konnte ... Aber er war sich auch dessen bewusst, dass, dank seiner Informationen, die Seinen, seine Gefährten, Nachbarn, die Bewohner von Plankendorf noch eine Chance haben können. Er wiederholte es in Gedanken, biss vor Schmerz die Zähne zusammen und lief, obwohl er schon seit Langem hätte umfallen sollen.
Die Sonne berührte eben die Wipfel der uralten Urwaldbäume, als Jorutz von den Wachen der Siedlung angeschrien wurde.

VI.

Der Magiemeister Saresch heftete seinen Blick auf die im Gemach versammelten Personen. Derwan, der Gemeindevorsteher von Plankendorf – ein schon hochbetagter Mann, aber rüstig, der Gehör bei allen Dorfbewohnern genoss, von denen er seit über fünfzehn Jahren zum Dorfältesten gewählt wurde. Seit jener Zeit waltete er klug, die Siedlung entwickelte sich umtriebig, die Bewohnerzahl nahm zu, und dem Gemeindevorsteher wurde das wohlverdiente Ansehen zuteil. Neben ihm saß der grau melierte Jörgfried, ein wortkarger, streng wirkender Mensch, der Taten hohlem Gerede vorzog, mit einem düsteren, von Narben gezeichneten Gesicht. Der aus vielen Schlachten und Gefechten erfahrene Veteran der Kämpfe mit Bobolaks, über den man sagte, dass er mit eigenen Augen die letzten Vrans gesehen hatte, hat jetzt die Stelle des Söldner- und Milizkommandanten inne. Er war unter der Besatzung des ersten Forts, auf dessen Trümmern später Plankendorf entstand. Darüber, was sich damals genau ereignete, sprach er nie und niemand hatte den Mut, Fragen zu stellen. Der Letzte war Heldward, der Älteste der Gilden, der sich um die Interessen der Handwerker und Kaufleuten kümmerte, den Zoll von den Karavanen einzog und die Siedlungsgelder in seiner Obhut hat. Mit würdevoller Haltung, wohlhabend gewandet, vertrauenerweckend durch seine sparsamen Bewegungen und seine Art. Im Gemach hantierte auch ein kleiner Junge von ungefähr zehn Jahren herum, der die Pokale reichte und bei Bedarf Wein einschenkte. Es war wohl anderthalb Jahre her, als ihn der Magier im Urwald fand. Anfangs fragte man sich, wie es dazu kam, dass er da so alleine und noch am Leben stand. Das Rätsel wurde drei Tage später gelöst. Ein Fährtensucher kehrte mit der Nachricht zurück, dass er auf dem Handelswege zwei zerstörte Wagen fand. Höchstwahrscheinlich drei, vier Familien, die nach Plankendorf fuhren. Alle kamen um, es blieben nur die von den Aasfressern bis zu weißen Knochen gereinigten Skelette von Ochsen und Menschen übrig. Die Spuren waren schon verwischt, deshalb nahm man an, dass es dem Jungen gelungen ist,

auf irgendeine Weise zu entkommen. Er lief im Urwald herum und wurde zufällig vom Magier während einer seiner Streifzüge gefunden, die er die Gewohnheit hatte zu unternehmen, um die umliegende Flora und Fauna zu untersuchen, und zwar in Gesellschaft seiner zwei Golems. Wie es tatsächlich gewesen ist, weiß man nicht. Der Knabe sprach seither kein Wort, der Meister nahm ihn auf, und der Junge setzte sich gerne bei ihm fest. Er fühlte sich dort wirklich sicher. Abgesehen davon genügte es, einen Blick auf die Wächter des Magiers zu werfen, um schnell von falschen Gedanken abzukommen. Gewaltig, massig, mit geradezu furchterregender Schulterbreite, mit den fast bis zur Erde reichenden Händen, die in Fäusten endeten, größer als die Geschosse der größten Blide in der Siedlung, flößten sie Respekt ein. Schweigend und anscheinend ruhig warteten sie nur auf den Befehl ihres Meisters, um seine Feinde in blutigen Brei zu verwandeln.

„Das, worüber Jorutz spricht, ist eben unglaubwürdig“, äußerte sich gerade Heldward, und gab dem Jungen ein Zeichen, damit er seinen Kelch nachfüllte. „Über das Schicksal unserer Karawane werde ich nicht diskutieren, jedoch der ganze Rest …“

„Wahrheit oder nicht, man muss entsprechende Schritte unternehmen“, blickte der Gemeindevorsteher ihn an. „Es gibt stets allerlei Ungeziefer in den Wäldern und nur der Teufel allein weiß, was da noch in den Büschen hocken mag.“

„Von einem Wolfshäuptling geführte Werwölfe?“, gab Heldward nicht auf. „Mal im Ernst. Jorutz erschrak, das, was er sah … Er war einfach entsetzt.“

Der Gemeindevorsteher schnaubte verächtlich und der Gildenälteste setzte zu einer Riposte an, als Saresch seine Hand erhob zum Zeichen, dass er sprechen wolle.

„Seit längerer Zeit beobachte ich seltsame Verwirrungen der Kraft ...“, unterbrach er, bemerkte die fragenden Blicke seiner Gesprächspartner.

„Die Siedlung ist in Gefahr“, erklärte er, mit der Hand seinen Pokal zudeckend, als sich der Junge mit der Karaffe ihm näherte. „Sie ist viel größer als eine Horde Werwölfe, sie kann nur ein Anzeichen sein, ein Anfang davon, was uns bevorsteht.“

Die anderen schwiegen, denn ihnen war klar, dass der Magier stets genau wusste, wovon er sprach.

„Deshalb“, setzte Saresch nach einer Weile fort, „soll man Jorutz Glauben schenken und seine Geschichte sehr ernst nehmen.“

„Ich tue, was notwendig ist“, richtete sich Jörgfried mit der Rüstung klirrend auf, verbeugte sich in Richtung des Meisters und ging hinaus.

„Es ist verboten, allein aus der Siedlung herauszugehen“, fasste Saresch das Treffen zusammen. „Es ist verboten, das Haus nach Einbruch der Dämmerung zu verlassen, für Erntearbeiter und Jäger verdoppelte Eskorte. Das für den Anfang. Der Kommandant befasst sich bestimmt schon damit. Alles Weitere sehen wir und ... warten ab.“

„Aber“, fügte er hinzu, „ich habe noch eine Idee. Schickt mir den Ältesten der Ziegelbrennerzunft.“

***

Eine Weile nach dem Treffen saß Jörgfried in seinem Quartier, den Blick auf eine geschlossene Truhe geheftet, die schon seit sehr langer Zeit nicht mehr geöffnet worden war. Er wusste schon, dass ihm ihr Inhalt bald vonnöten sein wird. Düster lächelte er bei diesem Gedanken. „Die Zeit der Rache ist nah.“

(Fantranslation einer poln. KG von Tomasz “Borias” Piec)

Weiterführende Links:
Den polnischen Originaltext „Blada Groza“ findet ihr im The Witcher-Forum unter folgendem Link: http://ow.ly/xmvlb - Erzählungen in der Hexerwelt von Borias.

Pixelhelden

No. fünf

„Sie sind mehr als ein Soldat. Sie sind ein Symbol.“
Unbekannt

Ich wurde am 11. April '54 geboren und bin zur Zeit 29 Jahre alt. Meine Eltern habe ich nie kennengelernt, da ich als Waise in den großen Metropolen der Welt aufwuchs, je nachdem, wohin mich das Schicksal gerade hinverfrachtete. Wie ich meine Kindheit und frühe Jugend überlebt habe, ohne mich unrettbar in dem Sumpf von Kleinkriminalität und den Straßenkämpfen der unterschiedlichsten Gangs zu verlieren, ist mir heute selbst ein Rätsel. Diese Zeit ist jedoch Vergangenheit und soll es auch bleiben.

Mein Leben nahm mit 18 Jahren eine willkommene Wende, als ich mich beim Militär verpflichtete. Zum ersten Mal verlief mein Leben in vorgegebenen Bahnen: Strenge Ordnung und das Einhalten von Regeln wurden zu meinem täglichen Brot. Es fiel mir nicht schwer, mich in der bestehenden Hierarchie unterzuordnen, Befehle zu befolgen und einen höheren Sinn hinter dem zu entdecken, wofür das Militär und damit jetzt auch ich stand: Die Schwachen zu beschützen und den Frieden zu erhalten, auch wenn es paradox erscheinen mag, dies mit einer geladenen Waffe zu tun.

Natürlich gehörte ich nicht zu der Sorte Soldat, die jedem Befehl blindlings gehorchte, weil es Befehle waren und sie von hochrangigen Vorgesetzten kamen. Es ist eine Eigenart von mir, Dinge, die mir nicht klar oder richtig erscheinen, zu hinterfragen und im äußersten Fall auch abzulehnen, womit ich mir beim Militär nicht immer nur Freunde machte. Ganz im Gegenteil. Zu meinem Glück hatten meine Vorgesetzten immer ein offenes Ohr für meine Bedenken und selbst wenn sie diese ablehnten, so kamen sie doch nicht umhin, mich für meine Integrität und Prinzipientreue insgeheim zu respektieren.

Ich war noch nicht lang beim Militär, als das Schicksal wieder mit aller Härte zuschlug. Bei einer Mission, deren Einzelheiten ich aufgrund meiner Zugehörigkeit zur Allianz nicht weiter ausführen darf, standen meine Einheit und ich einem übermächtig scheinenden Feind gegenüber. Nicht wenige hatten bereits innerlich mit ihrem Leben abgeschlossen, doch ich dachte gar nicht daran, mich ohne Gegenwehr hinmetzeln zu lassen. Ganz im Gegenteil. Die Lage schien aussichtslos. Wir hatten keine Chance, aber wir nutzten sie.

Noch nie zuvor war das Adrenalin so heiß durch meine Adern geflossen wie an diesem besagten Tag. Ich riskierte mehr als einmal mein Leben, um meinen Kameraden das Ihre zu retten und dank einiger gut getarnter Täuschungsmanöver und Finten gelang es meiner Einheit nicht nur, den Kampf mit minimalen Verlusten zu überstehen, sondern den Feind trotz Überzahl endgültig zu bezwingen.
Der darauf folgende Tumult kam recht überraschend für mich. Ich wurde mit Orden und Auszeichnungen überhäuft, für meinen Mut und meine kühle Taktik gelobt und bewundert: Ich war zu einem Kriegshelden geworden. Dabei hatte ich doch nur getan, was jeder an meiner Stelle versucht hätte zu tun: Überleben. Ich hatte nur meinen Job gemacht, für den ich zwar nicht fürstlich, aber immerhin angemessen entlohnt wurde. Dass nun noch Anerkennung und Respekt dazu kamen, war mir eigentlich einerlei. Davon konnte ich mir nichts kaufen.

Die Wahrheit jedoch war, dass es einem nie leichtfällt, wenn man Krieg führen muss, aber viel schlimmer als diese Tatsache war für mich, dass ich versuchen konnte, was ich wollte… Ich würde niemals alle retten können und das ging einem ausgewiesenen Perfektionisten wie mir natürlich mächtig gegen den Strich.
Ein Kriegsheld zu sein hatte natürlich auch seine Vorteile. Man beachtete mich mehr und ich begann, Karriere zu machen. Ich durchlief das harte Training einer Spezialeinheit des Militärs, das ich mit Bravour bestand. Zur Zeit bin ich Executive Officer unter Captain David Edward Anderson an Bord eines wirklich ungewöhnlichen Schiffes, eines Prototypen.
Eines Tages vielleicht, in ferner Zukunft, werde ich selbst Captain eines Schiffes sein und meine eigene Crew befehligen, die Schwachen schützen und den Frieden bewahren, so gut ich es vermag. Aber wer weiß schon genau, was die Zukunft für einen bereithält. Genauso gut könnte das Schicksal mich demnächst in ein Abenteuer werfen, in dem nicht weniger als das Schicksal der ganzen Welt, ach, des ganzen Universums plötzlich auf meinen Schultern liegt. Es stellt sich dann nur eine Frage, vor der mir zugegebenermaßen etwas Bange ist:
Werde ich Held genug sein, um diese Herausforderung anzunehmen?

***

Unser Pixelheld hatte seinen ersten Auftritt bereits am 21.09.2007, damals noch exklusiv für die Xbox360, später auch für den PC. Im Laufe der vergangenen Jahre bestand unser Pixelheld, der wahlweise männlich oder weiblich sein kann, insgesamt drei, mitunter kontrovers diskutierte Abenteuer. Sicherlich wisst ihr bestimmt schon genau, wer sich hinter dem Fragezeichen verbirgt. Alle anderen dürfen noch ein wenig weiter raten...

(Dan)

Zoltan's harte Nüsse

Fehlerbild

Finde die 10 Fehler, die sich im rechten Bild aus "The Witcher 3: Wild Hunt" eingeschlichen haben.

Auflösungen

Des Rätsels Lösung aus unserer letzten Ausgabe war unser Pixelheld *Cutter Slade* aus dem futuristischen Action-Adventure "Outcast".

Und hier die Fehler aus unserem Geralt-Suchbild. War gar nicht so schwer, oder?

Anzeige

Das Witchers Journal sucht Verstärkung

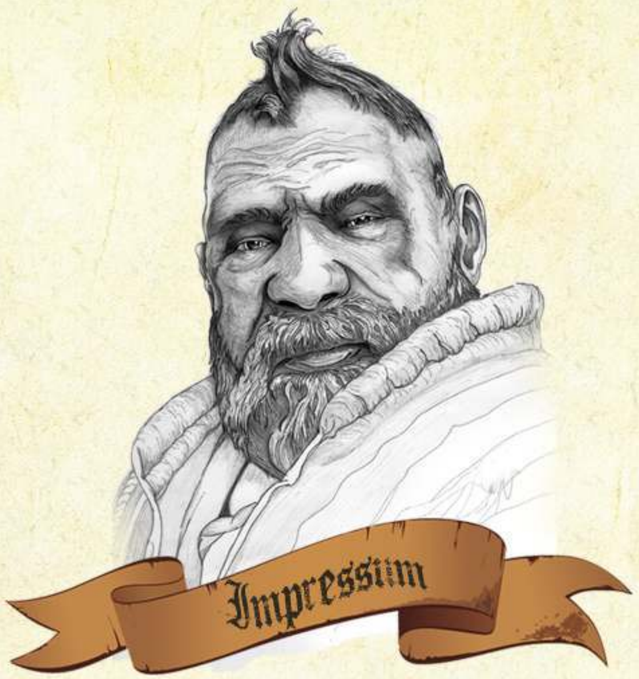
Wir sind ein kreatives Team aus derzeit 7 Enthusiasten, Männlein wie Weiblein, der unterschiedlichsten Alters- und Berufsgruppen. Du musst kein eingefleischter The Witcher-Fan sein oder unbedingt die Spiele gespielt oder Andrzej Sapkowski's Bücher gelesen haben, um bei uns mitmachen zu können.

Layouter

Als Verantwortlicher für das Einsetzen der fertigen Artikel und Bilder in die Layoutvorlagen der Zeitung kannst du routiniert mit der Profisoftware „**Adobe InDesign**“ *oder* dem Open Source DTP „**Scribus**“ umgehen. Ein Gefühl für die ansprechende Gestaltung von Texten mit Bildern ist natürlich Grundvoraussetzung. Von Vorteil sind daher Kenntnisse in Grafikverarbeitungsprogrammen wie **Photoshop** oder auch **Gimp**, um das Layout kreativ zu ergänzen. Last but not least solltest du regelmäßig (nicht permanent) verfügbar sein und ein gewisses Zeitkontingent für deine Aufgaben mitbringen.

Wie Du einer von uns wirst:
Bewirb Dich formlos direkt bei uns, am besten gleich mit einigen Arbeitsproben.
Schreib eine E-Mail an **redaktion@witchers-journal.de** oder schicke eine Facebook-Nachricht über **www.facebook.de/witchers-journal**.

Wir freuen uns auf euch!



Redaktion

Chefredaktion:
Zìzou (pausiert), Dandelion, DiamondDove

Redaktion:
Dandelion, Dephinroth

Gastredaktion:
Dephinroth, Iorweth, thefilth

Grafik:
Thymian, Butterkugel

Lektorat:
Iorweth, Shanea, DiamondDove

Layout:
DiamondDove

Schlussredaktion:
thefilth

Online-Redaktion:
DiamondDove, thefilth, Zìzou (pausiert)
Grafik/2DDesign: M. Wernicke / Arthus of Kap Dun

Kontakt

Homepage: http://www.witchers-journal.de
Facebook: http://www.facebook.com/witchers.journal
E-Mail: redaktion@witchers-journal.de