



Gaming Virgin: Das erste Mal The Witcher

DIE HEXE WILL BITTE WAS?

Sein erstes Mal dauerte vier Sekunden: Zwölf Jahre nach der Veröffentlichung wagt sich unser freier Autor Sascha Penzhorn erstmals an den Auftakt der Witcher-Trilogie. Von Sascha Penzhorn



Der Autor

Nostalgie macht blöd. Sascha Penzhorn ist überzeugt davon, dass früher eben nicht alles besser war – vor allem nicht Rollenspiele! Wo in The Witcher 3 das Pferd Plätze benutzerfreundlich und auf Knopfdruck jederzeit aufs nächste Hausdach oder mitten in einen See teleportiert wird und man dann wenigstens noch auf die Schnellreise zurückgreifen kann, latscht man im alten, ersten Teil der Reihe noch im Schneckentempo zwischen Auftraggebern und Missionszielen hin und her. Jetzt noch schnell ein paar vollkommen sinnlose Zäune in der Landschaft aufgestellt, um die Laufwege zu verlängern, und schon kommt man auf zehn Stunden Spielzeit extra!

Ich weiß, dass es falsch ist, The Witcher nicht zu mögen – darum versuche ich erst gar nicht, das irgendwie zu rechtfertigen. Ich bin ein schlechter Mensch, ich lese keine Bücher und ich kann mit Rollenspielen nichts anfangen, in denen ich eine fest vorgegebene Figur spielen soll, statt selbst einen Helden zu erstellen. Baldur's Gate, Pillars of Eternity, Divinity: Original Sin 2 – ich generiere meine komplette Gruppe am liebsten selbst und verzichte dankend auf die Hintergründe und möglichen Liebesgeschichten der Fertigfiguren aus Entwicklerhand. Wie ganz früher in Bard's Tale, Wizardry oder Might & Magic, da waren auch alle Helden meine! Das erste The Witcher hatte ich darum nie auf dem Schirm, schon damals nicht. Überhaupt erinnerten mich

Tests und Bilder des Spiels stark an Gothic, das ich ebenfalls nicht mag. Ach, was soll schon schiefgehen, legen wir mal lo... Die Hexe will bitte WAS?

Doppelte Standards

Zum Release von The Witcher 3: Wild Hunt spielte meine gesamte Freundesliste nichts anderes. Ich habe es nicht gekauft, habe sämtliche Tests und Videos ignoriert und hatte ganz einfach keinen Bock darauf, so spät noch in die Reihe einzusteigen. Die Star-Wars-Saga fängt man doch schließlich auch nicht mittendrin mit, keine Ahnung, Episode IV an? Doch CD Projekt kennt einen Cheatcode, mit dem man mich dazu bringt, praktisch jedes Spiel zu kaufen: einfach eine Version für Nintendo Switch veröffentli-

chen. »Unmögliche« Switch-Ports faszinieren mich total. Mortal Kombat 11 sieht auf Switch zwar kacke aus, spielt sich aber astrein. Doom 2016 sieht auf Switch ebenfalls kacke aus, macht aber total Spaß. Fortnite sieht auf allen Plattformen aus wie Oma unterm Arm, tatsächlich spiele ich das aber auch ab und zu mit (mehr oder weniger) 30 fps und Motion-Aiming auf Switch.

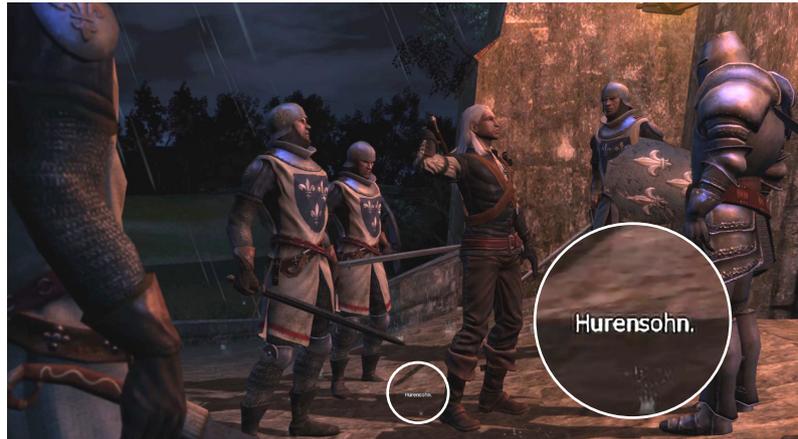
Klar, The Witcher 3 gewinnt auf Switch natürlich keinen Schönheitspreis, aber allein der Umfang der Boxed-Edition ist ein Fest: Eine riesige, wunderschöne Karte, ein (leider sehr dünnes) Handbuch, ein paar Sticker und vor allem das komplette verdammte Spiel auf einem Modul. Zum Vergleich: Bei WWE2K18 durfte ich trotz Modul noch mal 20 GB an Daten saugen, bei Wolfen-



Die Schwachstelle dieser furchterregenden Furchtbestie sind die Glocken. Genauer gesagt eine Glocke. Noch genauer: ein Glöckchen.



Hunderttausend Höllenhunde und ein todlangweiliges Kampfsystem.



Die Dialoge in The Witcher sind nicht immer gut, aber zumindest deftig.

stein: Youngblood steckte in der Plastikbox der »physischen« Verkaufsversion ein Zettel mit einem Download-Code und sonst nichts. Es hat aber nicht nur einen monströsen Umfang und taugt prima für unterwegs – The Witcher 3 ist ein sehr, sehr geiles Spiel. Sollte es hier irgendwann mal Cross-Saves mit der PC-Version wie in Divinity: Original Sin 2 geben, kaufe ich mir das Teil direkt noch mal für den Rechenknecht. Bis dahin bin ich mit der Switch-Version rundum zufrieden. Wahrscheinlich habe ich einfach keine großen Ansprüche. Kann ich mir auch nicht leisten, schließlich lebe ich in England und muss gelegentlich auch dort essen.

Zurück in die Steinzeit

Weil mir der Chef regelmäßig befiehlt, alte Spiele auszugraben, mit denen ich nie was anfangen konnte, bot sich der erste Teil der Witcher-Saga hervorragend an, weil Witcher irgendwie beliebt zu sein scheint. Also direkt mal The Witcher: Enhanced Edition per GOG auf die Platte gehauen und ... ähm, ja. Halt ein wenig wie bei Mass Effect, wenn man die Trilogie noch mal komplett durchzocken will, beim ersten Teil anfängt und daran erinnert wird, dass bestimmte Spiele einfach nicht sonderlich gut altern. Wobei das hier nur zum Teil zutrifft. Die recht lange Introsequenz, in der Geralt den Fluch einer Prinzessin aufhebt, ist echt cool. Auch die Spielwelt sieht bis heute toll aus – klar, mit dem Detailgrad aus dem dritten Teil kann sie auf keinen Fall mithalten, dafür läuft alles

cremig in 4K. Wären nur nicht die Horrorvisagen der Charaktere! Der Umstieg vom dritten Teil auf den ersten fühlt sich hier ein wenig wie die Fortsetzung eines gefloppten Hollywood-Streifens an, wenn anstelle bekannter und teurer Darsteller plötzlich unbekannte Laien die Hauptrollen spielen. Geralt sieht aus wie ein Cosplayer seiner selbst, der aber nicht mehr als 23 Cent Budget für Kostüm und Maske zur Verfügung hatte. Figuren wie Lambert und Vesemir habe ich immerhin direkt wiedererkannt, dafür blieben für die restlichen NPCs anscheinend nur noch drei verschiedene Modelle übrig, die sich unendlich oft wiederholen. Dazu kommen stocksteife, hölzerne Animationen, die besonders im Kampf so lächerlich sind, dass ... Moment, wie steht's in unserem Test von 2007? »Dazu kommen gelungene Animationen, vor allem im Kampf.« Oh, okay. Mein Fehler.

Timmy muss sterben

The Witcher haut von Beginn an voll auf die Kacke: Kaer Morhen wird angegriffen – sehr cool, das kenne ich aus dem Intro vom dritten Teil. Ein geradezu widerlich optimistischer Azubi trällert mir zu, dass er gute Fortschritte in seiner Ausbildung macht und bald mal so stark wie ein richtiger Hexer werden wird. Wäre dies Star Trek, hätte er zweifellos eine rote Uniform an. Ich mache mir gar nicht erst die Mühe, den Namen dieser armen Seele zu lernen, und nenne ihn fortan einfach nur Timmy. Timmy begleitet mich, während ich betont gemütlich und

sehr passiv ein paar Banditen zur Strecke bringe. Dabei schaue ich dem Hexer zu, wie er völlig übertrieben und laut brüllend sein Schwert schwingt, und klicke gefühlt alle zehn Minuten mal die linke Maustaste, wenn mich der Cursor dazu auffordert. Manchmal wird es sogar total taktisch, und ich muss kurz die Haltung wechseln, um schnellere Feinde besser zu treffen oder eine Gruppe schwacher Gegner komplett auf einen Schlag auszurotten.

Dann darf ich mir aussuchen, ob ich Triss dabei helfen will, einen Magier aufzuhalten, oder ob ich lieber mit Vesemir einen Furchtbringer bekämpfen will. »Ich helfe Vesemir!«, sage ich zu Vesemir. Die Dialoge sind komisch. Ich möchte einen großen Bosskampf sehen und entscheide mich für den Furchtbringer. Das ist tatsächlich ganz witzig – ich soll das Monster durch möglichst viel Lärm schwächen, denn das ist seine Schwachstelle. Die Glocken von Kaer Morhen soll ich läuten. Vor meinem geistigen Auge sehe ich einen epischen Glockenturm, den ich erklimmen muss, während ich unzählige Feinde bezwinde. Stattdessen steht im Hof eine kümmerliche kleine Bimmelrum, die auch nicht mehr Power hat als das Glöckchen an der Elektrokarre des Milchmanns, der bei uns morgens noch ab und zu durchs Dorf tuckert. Aber egal – der Furchtbringer ist recht locker bezwungen. Und weil Triss nichts draufhat, muss ich jetzt noch hinter den Eindringlingen her, die längst alles geplündert haben und zum Abschied in



Wenn ich sehe, wie Geralt dank der Kampfanimationen sein Schwert hält, wird mir ganz anders.

einer völlig unerwarteten Zwischensequenz noch kurz Timmy umbringen. TIMMY! NEEEEIIIIIIIN! Wärsst du doch nur eine attraktive Frau – dann könnte ich einen Heiltrank für dich brauen. Aber den kriegt jetzt Triss.

Betthupferl

Vesemir will, dass ich meditiere, nur so startet das Alchemie-Tutorial. Ich beende den Dialog mit ihm und suche die nächsten 20 Minuten nach dem Hotkey oder einem Symbol für die Meditation, weil ich doof bin und es zudem so aus dem dritten Teil kenne. Ich finde nix, will an Vesemir vorbei in ein Bett oder an irgendeinen Schlafplatz, doch der startet immer wieder denselben Dialog, wenn ich ihm zu nahe komme. In den Antwortmöglichkeiten finde ich nichts zum Meditieren und begnüge mich schließlich mit

dem riesengroßen runden Knopf, auf dem ein schlafender Geralt abgebildet ist. Den hätte vermutlich auch ein Blinder gefunden, doch da hatte ich noch nicht damit gerechnet, dass das Meditations-Icon nur in Dialogbildschirmen auftaucht.

Also meditiere ich, verteile überraschend viele Fähigkeitspunkte und mixe nebenher einen Heiltrank für Frau Merigold. Bevor ich ihr den verabreiche, stöbere ich noch schnell in ihrem Kleiderschrank und finde dort zwei Hammelkeulen. Wow! Die Zauberin hat ein ernstes Problem! Als ich sie erwecke, um sie darauf anzusprechen, umtreiben diese aber ganz andere fleischliche Gelüste. Ich teile ihr mit, was sich in den letzten Stunden alles zugetragen hat und einen Augenblick später steigt Geralt zu ihr ins Bett. Macht ja auch irgendwie Sinn.

Sie, sinngemäß: »Ein geheimnisvoller Magier hat unsere Mutagene geklaut und Timmy getötet? Nimm mich, Geralt!«

Ich, in meinen Kopf: »Aber du warst vor fünf Minuten noch im Koma und Timmys Leiche hat auch noch kei...«

Sie, bereits entkleidet: »TU ES!«

Es folgt eine Zwischensequenz, in der kurz das Bett wackelt, vier Sekunden später ist alles vorbei, wie im richtigen Leben. Jetzt und keine Sekunde vorher bekommt Timmy seine Bestattung, der arme Kerl.

Verständigungsprobleme

Kurze Zeit später bin ich in Wyzima und habe mit einem Schankwirt eines der bizarrsten Gespräche, die ich je in einem Rollenspiel erlebt habe.

Wirt: »Was wollt Ihr?«

Geralt: »Gebt mir ein Bier.«

Wirt: »Euresgleichen ist hier nicht willkommen.«

Geralt: »Ich sagte, gebt mir ein Bier!«

Wirt: »Wir haben keins mehr.«

Geralt: »...«

Wirt: »Na gut. Mal sehen, was ich habe.«

Geralt: »Guter Mann.«

Wirt: »Trinkt aus, wir schließen!«

Geralt: »Macht das noch mal, Schankwirt, dann werde ich wütend. Und das wollt ihr doch nicht, oder?«

Wirt: »N... nein.«

Geralt: »Na gut. Ich kümmere mich um meine Angelegenheiten und mache mich auf den Weg.«

Wirt: »Was kann ich für Euch tun?«

Mag sein, dass es mir als Wahl-Engländer an den nötigen Umgangsformen fehlt, aber



Unser freier Autor Sascha Penzhorn stürzt sich auf das erste The Witcher, kann aber Timmy nicht retten.

ich verstehe diesen Dialogablauf nicht. Kollege Dimi hat mich aber darüber in Kenntnis gesetzt, dass man The Witcher quasi als Doku wahrnimmt, wenn man schon mal in München was trinken war. Später hält mich ein Mitglied der örtlichen Bürgerwehr auf, um mir zu sagen, dass er mich auf meinen Gesundheitszustand untersuchen muss. Gefolgt von: »Na ja, Ihr seht schändlich aus! Aber gesund. Zieht weiter.« Okay! Ein NPC fragt mich danach, was ich bisher so getrieben habe, und ich berichte ihm von meinem Kampf mit der Furchtbestie. »Ich frage mich, was wohl anders gelaufen wäre, wenn ich Triss geholfen hätte.« Beim letzten Satz schaut Geralt direkt in die Kamera, lächelt und zwinkert mir zu. Okay, der letzte Teil ist gelogen, aber das hätte auch keinen Unterschied mehr gemacht. Ich hab's ja kapiert! Entscheidungen wirken sich auf die Story aus und das find ich ja auch gut. Musst du mir doch nicht so auf die Nase binden.

Alle wollen meinen Körper

Alle paar Sekunden tauchen aus dem Nichts irgendwelche Höllenhunde auf und wollen über das lahme Kampfsystem sanft zu Tode geklickt werden. Die Kämpfe sind öde, wenig spannend und finden einfach kein Ende. Vor allem muss ich aber ständig zwischen den Auftraggebern und Questzielen hin und her latschen, weil wir 2007 noch nicht so verweichlicht waren und Schnellreise oder Reittiere direkt zu Spielbeginn brauchten. Da sind wir noch von einer Quest zur nächsten 70 Kilometer bergauf durch den Schnee gelaufen – barfuß! Und wenn uns die Höllenhunde angegriffen haben, dann waren wir verdammt nochmal dankbar dafür! Apropos dankbar: Ich geleite eine Dame von der Kneipe zurück nach Hause und die will mich zum Dank heimlich in einer alten Scheune treffen – mit einer Flasche Wein.

Später helfe ich einer Hexe, die vom gesamten Dorf beschuldigt wird, ein blutrünstiges Monster beschworen, haufenweise Leute vergiftet und das Klopapier falschrum auf die Halterung gehängt zu haben. Die versteckt sich mit einigen Kindern in einer Höhle, während draußen ein wütender Mob mit Mistfackeln und Pechgabeln wartet. Und die Hexe verhält sich, wie es wohl jeder ganz natürlich in solch einer bedrohlichen Situation tun würde: »Hey, wo wir schon mal hier sind ...« Und darauf folgen vier Sekunden hemmungsloser, ungezügelter, leidenschaftlicher Sex. In einer gammeligem Höhle, umgeben von Kindern, während draußen der blutgierige Mob tobt.

Ich mag die Story

Ich trete aus der Höhle und den wütenden Bauern entgegen. Die wollen die Hexe verbrennen. Für einen Sekundenbruchteil will ich sie den Dörflern übergeben, einfach weil es zum Schreien komisch ist. Eben habe ich der Hexe noch mein Lebkuchenmännchen in den Ofen geschoben, jetzt kann ich sie eiskalt ausliefern und hinrichten lassen. Klar,



Triss ist die erste Dame, auf die Sascha trifft. Es ist eine verstörende Begegnung.



Katzenbesitzer wissen: Die Katze guckt zu. Immer. Besser ist, das Vieh vor der Tür zu parken.

einen unüberlegten One-Night-Stand kann man hinterher schon mal bereuen, aber Geralt von Riva ist echt der König im Schlussmachen! Stattdessen sage ich den Bauern mal so richtig die Meinung – denn die allein sind an der Anwesenheit der Bestie schuld, der sie durch ihre abgrundtief bösen Taten selbst erst zur Existenz verholten haben. Die Dorfbewohner sind Lügner, Mörder, Diebe und Vergewaltiger. Und der Hexer schmiert es ihnen eiskalt aufs Brot, in einer unglaublich gut geschriebenen und hervorragend gespielten Dialogsequenz. So bizarr und unfreiwillig komisch, wie einige mies geschriebene, übersetzte und gesprochene Texte im Spiel wirken, so verdammt gut ist die Auflösung des ersten Aktes.

Danach bezwinde ich die Bestie höchstselbst in einem nervtötenden Bosskampf mit einem brennenden Hund, der mich wiederholt lähmt, handlungsunfähig macht und unendlich viele Adds beschwört. Bei jeder Niederlage darf ich mich erneut im Schnelldurchlauf durch den Mob-Dialog klicken. Als das Mistvieh endlich kriecht, wollen es die Bauern noch mal wissen und greifen mich mit ihren Mistgabeln an. Macht ja Sinn – ich habe eben vor ihren Augen einen brennenden Höllenhund erledigt, der das gesamte Dorf eingeschüchtert und regelmäßig Leute

gefressen hat. Da kann man es schon mal drauf ankommen lassen und sein Glück mit einer übergroßen Pommesgabel versuchen.

Spannend, aber nichts für mich

Story und Setting von The Witcher fesseln mich hier genauso wie im dritten Teil. Als ich die Bauern plattmache und sich die Hexe bei mir bedankt, kommt trotzdem das Arschloch in mir durch und ich erkläre ihr, dass sie im Grunde auch nicht besser ist als die Dorfbewohner. Leute vergiften, deren Taten beobachten und tolerieren, alles nicht so prall. Was mich aber nicht davon abhielt, sie vor zehn Minuten zu knattern. Sie ist wenig begeistert, und ich kann es verstehen.

Den ersten Akt habe ich damit durch. Und allein, um den dritten Teil etwas besser zu verstehen, juckt es mich ja schon ein wenig in den Fingern, doch nochmal reinzuschauen. Aber das grausige Kampfsystem, die ewige Latscherei, die wirren Dialoge und die komischen Gesichter und Animationen sind mir dann vielleicht doch etwas zu hart. Ja, ich weiß, der dritte Teil auf Switch ist auch nicht hübsch. Dort fällt es auf dem winzigen Bildschirm aber nicht ganz so arg auf und das Gameplay ist etwas runder. Aber als Blick zurück in die Vergangenheit des Hexers war es auf jeden Fall interessant! ★