

The Witcher: Monster Slayer

WAS KANN ES?

Genre: **Adventure** Publisher: **CD Projekt** Entwickler: **Spokko** Termin: **21.7.2021**

The Witcher: Monster Slayer ist ein neues Mobile-Spiel im Stil von Pokémon Go. Wir haben fleißig Monster in unserer Nachbarschaft gejagt und verraten euch, was drinsteckt. Von Manuel Fritsch

Was Geralt kann, könnt ihr schon lange? Mit dem neuen Mobile-Spiel The Witcher: Monster Slayer könnt ihr nun beweisen, dass auch ihr das Zeug zum Dämonenjäger habt. Alles, was ihr dafür braucht, ist ein aktuelles Smartphone (iOS oder Android) und Lust am Spaziergehen. Ihr ahnt es: Monster Slayer ist kurz gesagt Pokémon Go für alle, denen die bunten japanischen Taschenmonster zu niedlich sind. Abseits des Looks gibt es aber noch einige Punkte, die The Witcher: Monster Slayer von Pokémon Go unterscheiden.

Doch erstmal die Gemeinsamkeiten: Wie im erfolgreichen Pokémon-Vorbild seht ihr eure männliche oder weibliche Spielfigur in einer stilisierten Umgebung, die sich aus eurem GPS-Standort in Zusammenarbeit mit

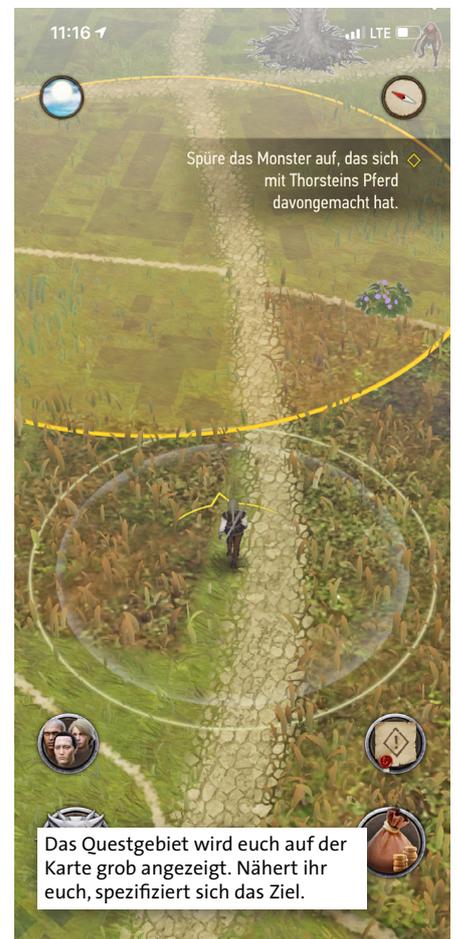
den Straßendaten von Google Maps zusammenbaut. Lauft ihr mit geöffneter Witcher-App durch eure Nachbarschaft, trifft ihr dort auf zufällig erscheinende Monster, die ihr in Kämpfe verwickeln könnt.

Monster töten statt sammeln

Hier beginnen bereits die Unterschiede. Als Witcher seid ihr nicht sonderlich an der Lebendigkeit der Monster interessiert. Der abgehackte Kopf als Trophäe reicht. Um eine Bestie zu erlegen, müsst ihr sie mit Schwert, Magie und weiteren Utensilien bezwingen, indem ihr schlicht gesagt mehr Schaden austellt, als ihr selber einsteckt. Hier hauen die Kreaturen nämlich nicht einfach ab, sondern sie hauen ordentlich zurück. Vor dem

Kampf stellt ihr eure Ausrüstung zusammen, wählt je nach angezeigter Schwäche Silber- oder Stahlschwert, nutzt passende Öle und nehmt zur Sicherheit ein paar Bomben mit.

Das Kampfsystem ist actionorientiert, aber auf die simplen Eingabemöglichkeiten eines Smartphones angepasst. Mit schnellen und langsamen Wischbewegungen führt ihr unterschiedlich starke Schwertschläge aus, die dem Gegner mit jedem Treffer ein bisschen Lebensenergie abziehen und dabei eine Leiste für Spezialangriffe auffüllen. Ist diese voll, erscheint ein Schwertsymbol auf dem Bildschirm. Tippt den Screen an, wenn das Icon direkt über eurem Gegner schwebt, um eine perfekte Attacke auszuführen, die kritischen Schaden bewirkt.



Gegnerische Angriffe blockt ihr, indem ihr den Finger auf dem Bildschirm ruhen lasst. Wartet ihr damit bis zum letzten Moment, führt ihr eine Parade aus und erhaltet deutlich weniger Schaden. Zusätzlich steht euch natürlich Magie zur Verfügung. Dazu wählt ihr ein Zeichen aus und malt einfach die Form der Rune mit dem Finger auf den Screen. Wird diese korrekt erkannt, beispielsweise ein »V« für den Feuerspruch Igni, malträtiert ihr euren Feind damit. Nach einem kurzen Cooldown steht euch das Zeichen dann wieder zur Verfügung.

Gute Rollenspielatmosphäre

Neben Monstern trefft ihr unterwegs auch auf menschliche Questgeber, die euch wie in einem Rollenspiel Aufgaben stellen. Direkt zu Beginn bittet euch ein Händler, seine Tasche zu retten, die ein Dieb ihm hoch zu Ross entrissen habe. Folgt ihr den Spuren, findet ihr Hinweise auf den Verbleib der Waren, indem ihr zum Beispiel einen blutigen, abgehackten Pferdekopf direkt vor eurem Lieblingsbäcker auf dem Boden findet. Ganz der Witcher, der ihr seid, erkennt ihr die Biss- und Kratzmale und macht den wahren Übeltäter schnell ausfindig. Mit der speziellen Witcher-Ansicht könnt ihr euch in der Vogelperspektive besser orientieren und auf den Weg zum nächsten Ziel machen.

Alle Dialoge sind komplett (englisch) vertont und mit deutschen Untertiteln verfügbar. Die Charaktermodelle der Figuren und auch der Monster sind hochwertig und wirken vor allem im optionalen AR-Modus durchaus bedrohlich. Der Rückenpanzer eines riesigen Steintrolls wirkt undurchdringbar, der Sabber tropft von der langen Zunge des Gruftweibs, und die blutige Wunde des schleimigen Nekkars glänzt feucht im Sonnenlicht. Die Stimmung, ein Witcher-Spiel zu spielen, hat das CD-Projekt-eigene Studio Spokko auf jeden Fall gut eingefangen.

Charakterentwicklung

Für jedes besiegte Monster und das Erledigen von Quests sammelt ihr Erfahrungspunkte, die euch im Level aufsteigen lassen. Dazu erhaltet ihr neben Münzen und neuen Utensilien auch stets ein paar Fähigkeitspunkte, die ihr auf drei Skilltrees verteilen dürft. So lassen sich neue Zeichen erlernen, aber auch die Attacken und die alchemistischen Fähigkeiten verbessern. Ob neue Waffen und Rüstungen auch als Questbelohnungen auf uns warten, konnten wir in unserer recht kurzen Anspielphase vor Release noch nicht validieren. Da es ein Free2Play-Titel ist, könnt ihr die Münzen, die für den Kauf von neuen Schwertern, Tränken und Rüstungen nötig sind, im In-Game-Shop natürlich auch gegen Echtgeld kaufen.

Alchemist'R'Us

Neben Erfahrungspunkten lassen Monster auch immer ein paar Zutaten wie »Überreste eines Nekrophagen« fallen. Zusammen mit Blümchen und Kräutern, die ihr Witcher-ty-



pisch auf euren Wanderungen am Wegesrand aufsammelt, baut ihr daraus an den mobilen Werkbänken mächtige Hilfsutensilien. Zu eurem alchemistischen Repertoire gehören Tränke, Öle und Bomben. Tränke verstärken euch direkt und erhöhen zum Beispiel den Nahkampfschaden für das nächste Scharmützel um 33 Prozent oder verstärken die Intensität eurer magischen Zeichen. Öle sind wie im Hauptspiel dazu da, dass ihr bestimmten Monsterklassen einfacher Schaden zufügen könnt, und Bomben – na ja – machen eben genau das, was man von ihnen erwartet: ordentlich Wumms. Deren Herstellung ist zwar etwas ressourcenintensiver, aber sie helfen gerade bei schwereren Gegnern spürbar.

Fazit und Ausblick

Als Hexerlehrling tretet ihr auf dem Handy in die Fußstapfen von Geralt, lange bevor dieser überhaupt geboren wurde. Monster Slayer spielt vor der Zeit der Bücher und Spiele, auf Figuren der Reihe werden wir vermutlich nicht treffen. Aber das kann ja über Events und neue Inhalts-Updates noch alles passieren. Das Entwicklerstudio plant, weitere Storylines und neue Quests zu veröffentlichen.

Das, was wir bisher von The Witcher: Monster Slayer gesehen haben, macht Lust auf mehr. Klar erfindet Spokko das von Ingress und Pokémon Go etablierte Genre nicht neu, aber bietet jetzt schon ein paar frische Ansätze, die zum Rollenspiel-Setting des Witcher-Universums passen und das Spielkonzept sinnig erweitern. Wer beim



Gassigehen gerne ein paar neue Stadtteile kennenlernen möchte, neue Motivation zum Joggen oder Spaziergehen sucht und sich von den japanischen Taschenmonstern nicht abgeholt fühlt, für den künftige Monster Slayer die perfekte Alternative sein. ★

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt



Statt Monster zu züchten und zu fangen und für mich kämpfen zu lassen, zerteile ich sie lieber standesgemäß mit dem Schwert, werfe Bomben und benutze Feuermagie. Das »erwachsene« und blutige Witcher-Setting spricht mich um Welten mehr an als Pokémon. The Witcher: Monster Slayer hat mich die letzten Tage immer wieder motiviert, noch eine Extrarunde um den Block zu drehen, um diesen letzten Spinnenkokon zu finden, der sich rund 400 Meter hinter der Schule befinden soll, oder endlich Rang zehn zu erreichen. Es bleibt im Kern natürlich »nur« eine nette Begleit-App für den Spaziergang und kein vollständiges Spiel, aber die Rollenspielelemente mit den Talentbäumen, das aktive Blocken und Parieren und die vollvertonten Quests sind ein guter Start und machen Laune. Ich werde meine Witcher-Karriere auf alle Fälle noch eine Weile fortführen und bin gespannt, wie sich das alles weiterentwickelt.