

The Witcher 3: Next Gen

GERALT HAT DIE HAARE SCHÖN



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **14.12.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **150 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Sieben Jahre ist es her, seit wir das erste Mal mit der dritten Inkarnation von Geralt Abenteuer erlebt haben. Mit dem kostenlosen Next-Gen-Update erhält The Witcher 3 nochmal eine ordentliche Politur. Was bedeutet das für unsere Wertung? Von Natalie Schermann

In den vergangenen sieben Jahren hat sich mein Leben erstaunlich gewandelt. 2015 war ich noch Studentin, hatte gerade mein Auslandsjahr in Japan abgeschlossen. Danach folgten Bachelor- und Master-Abschluss, der Umzug nach München, und nun bin ich seit über drei Jahren Teil des GameStar-Teams. Warum ich euch das erzähle? Um zu verdeutlichen, dass sich in sieben Jahren verdammt

viel verändern kann. Auch die Welt der Videospiele bleibt nicht stehen: Die Grafik wird immer aufwendiger, die Ansprüche der Spieler werden immer ausgefeilter, und die Flut an neuen Spielen ist gar nicht mehr aufzuhalten. Kann ein Rollenspiel wie The Witcher 3, das bereits sieben Jahre auf dem Buckel hat, sich auch im Kontext heutiger Spiele bewei-sen – und reicht dafür das Next-Gen-Update?

Grafik-Update und Mods

Das ist neu: Die wohl größte Änderung des Next-Gen-Updates springt uns auch ganz ohne Hexersinn sofort in die Augen: The Witcher 3 sieht verdammt schick aus, sofern man die entsprechende Hardware zur Verfügung hat. Eine RTX 3080 sollte es schon sein, um die Pracht genießen zu können. Verantwortlich dafür sind:



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Atmosphäre



GameStar
für Umfang



Die Kamera steht nun automatisch auf nah bei den Kämpfen, man kann sie aber auch wieder in die alte Perspektive verändern.

- eine neue globale Beleuchtung und Ambient Occlusion via Raytracing
- Raytracing-Reflexionen und Schatten
- hochskalierte 4K-Texturen sowohl für Charaktere als auch Umgebungen
- behobene Clipping-Fehler und verbesserte Schattenwürfe bei den Hauptfiguren
- neue, realistisch wirkende Wettereffekte
- Verbesserungen bei Vegetation und Wasser
- Unterstützung von Nvidias DLSS 3
- neue Grafikkvoreinstellung Ultra+, die nochmals sämtliche Aspekte der Spielgrafik (Schatten, Wasser, Terrain, Hintergrundcharaktere, etc.) hochschraubt

Dass The Witcher 3 ein fruchtbarer Boden für zahlreiche kreative Community-Mods war, ist kein Geheimnis. Jetzt hat die Crème de la Crème ihren Weg auch in das offizielle Next-Gen-Update gefunden. Zu den implementierten Mods gehören:

- World Map Fixes von Terg500
- Nitpicker's Patch – Various Visual Fixes von chuckcash
- The Witcher 3 HD – Reworked Project von HalkHogan
- FCR3 – Immersion and Gameplay Tweaks – von Andrzej Kwiatkowski
- HDMR – HD Monsters Reworked Mod von Denroth

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Fans von großartigen Storys seid.
- ... ihr lange in einem Spiel versinken wollt.
- ... ihr The Witcher 3 noch nicht kennt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viele inhaltliche Erweiterungen erwartet.
- ... ihr ein komplexes Charactersystem wollt.
- ... euch Beschäftigungen in Open Worlds nerven.

Wie die Namen der einzelnen Mods schon verraten, drehen sie an kleineren und größeren Stellschrauben. Die Mini-Map wurde angepasst und entspricht nun mehr der Spielwelt. Visuelle Bugs wurden korrigiert, die Charaktermodelle und Texturen verfeinert, und auch die fiesen Monster haben einen moderneren Look verpasst bekommen.

Wie spielt sich das? Die Welt von The Witcher 3 war schon immer beeindruckend, doch mit dem Next-Gen-Update ist es einfach – ich zitiere hier mal einen bekannten Schauspieler – breathtaking! Die neue Beleuchtung sorgt für noch dichtere Atmosphäre, wenn ein Zimmer nur durch eine Kerze beleuchtet wird oder ein Feuer verzerrte Schatten an Höhlenwände wirft. Die Vegetation ist üppiger, die Wellen des Meeres und die Spiegelungen in Wasserpfützen sind nun schöner anzusehen, und so bereiten auch

längere Laufwege zu Fuß noch mehr Freude. Auch die Charaktermodelle, Texturen der Rüstungen und kleine Details in der Spielwelt wurden angepasst und modernisiert.

Beim Testen sind uns keine Bugs mehr aufgefallen – die Clipping-Fehler bei Haaren und Kleidung gehören der Vergangenheit an, genauso wie plötzlich aufploppende Details bei Charakteren oder in der Spielwelt. Haben mich früher meist nur gelegentliche Gwint-Partien und ältere Damen, die nach ihren Pfannen oder Söhnen gesucht haben, von der eigentlich dringenden Suche nach Geralts Ziehtochter Ciri abgehalten, sind das jetzt die Landschaften und Umgebungsdetails, die mich immer wieder zum Innehalten einladen. Denn mit dem Next-Gen-Update ist The Witcher 3 so schön wie noch nie zuvor. Die Kehrseite der Medaille: Die ultrahohen Grafikeinstellungen und das Raytracing sind zwar wirklich wunderschön anzusehen, vor

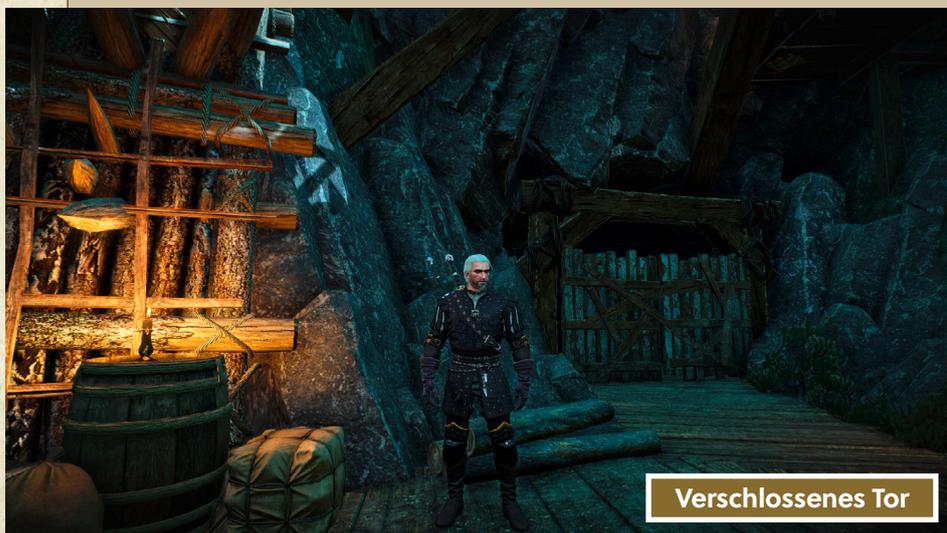
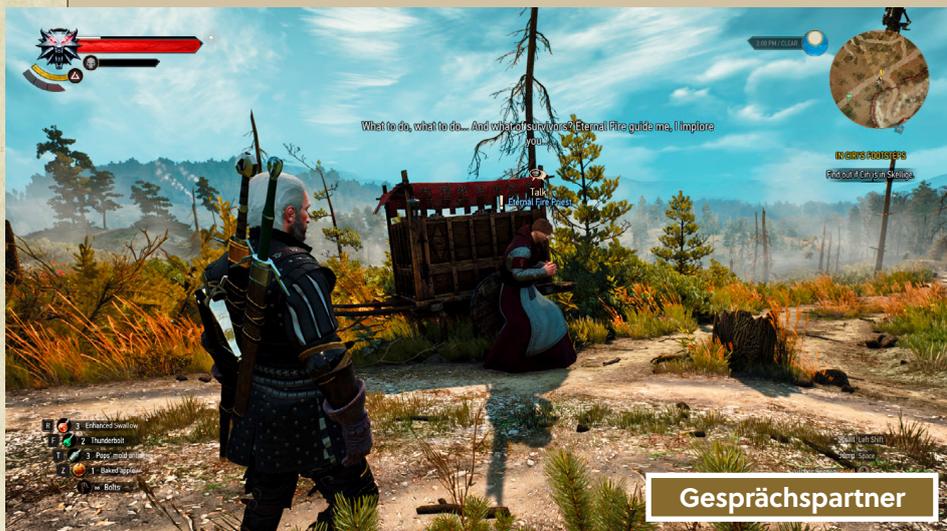


Vor allem die globale Beleuchtung via Raytracing bringt eure Hardware an die Belastungsgrenze.

SO STARTET IHR DIE NEUE QUEST

Die neue Quest startet ihr in der Teufelsgrube (Devil's Pit) in Velen, die sich in der Nähe des Galgenhügels und des Maulbeertals befindet. Das Gebiet schaltet ihr im Laufe der Hauptstory frei. Sobald ihr den Prolog im Weißgarten (White Orchard) abschließt, kommt ihr ins Niemandsland und könnt euch zur Teufelsgrube begeben. In der Nähe des Schnellreisepunktes »Teufelsgrube« seht ihr jetzt ein Ausrufezeichen. Sprecht den jungen Priester des Ewigen Feuers an, um die Quest »Im Schatten des ewigen Feuers« zu starten.

Bisher musset ihr in der Minengrube nur gegen ein paar menschliche Gegner kämpfen. Ein großes Tor blieb all die Jahre versperrt – bis jetzt: Die neue Quest des Next-Gen-Updates öffnet die Pforten zur großen Mine. Die Teufelsgrube wird dabei nicht verändert, die Mine wurde allerdings als komplett neuer Dungeon gebaut. Das Balancing für die Quest ist auf Level 15 ausgelegt, ihr könnt es aber natürlich auch schon vorher versuchen.



allem letzteres kann aber selbst moderne Systeme recht schnell in die Knie zwingen.

Bedienung und Komfort-Features

Was ist neu? Das Next-Gen-Update hat neben den großen Grafikveränderungen aber auch kleinere Verbesserungen im Schlepptau. Diese optimieren die Steuerung oder machen euch das Leben als Hexer einfach ein bisschen leichter. Die folgenden Neuerungen haben sich für mich beim Spielen am stärksten bemerkbar gemacht:

- Das schnelle Wirken von Zeichen: Ihr könnt sie nun ändern und wirken, ohne dafür extra das Radmenü zu öffnen.
- Kräuter können sofort eingesammelt werden, ohne dass sich ein zusätzliches Beutefenster öffnet.
- Bomben, Bolzen und andere Gegenstände können jetzt dynamischer über das Radmenü ausgetauscht werden.

Natürlich gibt es noch viele weitere Kleinigkeiten, die euch beim Neu- oder Wiederentdecken von The Witcher 3 vermutlich gar nicht auffallen, etwa der angepasste Fallschaden oder die entschlackte Weltkarte.

Wie spielt sich das? Klar, einzeln betrachtet mögen das keine weltbewegenden Veränderungen sein. In ihrer Summe bewirken diese Anpassungen aber, dass sich The Witcher 3 jetzt noch angenehmer und flüssiger spielt als zuvor – besonders mit dem Controller. Ich kann mit dem Stick meine Laufgeschwindigkeit feiner anpassen und so auch im Schnecken tempo durch die Straßen von Novigrad flanieren, um die Grafikpracht zu bestaunen. Kräuter sammle ich im Vorbeilaufen ein, ohne im Beutefenster zu bestätigen, dass ich auch wirklich Schöllkraut aufsammeln will. Ich experimentiere jetzt auch endlich mehr mit Bomben, da ich diese nun viel schneller im Radmenü austauschen kann, ohne das Inventar zu öffnen. Selbst mein geliebtes Igni darf häufiger anderen Zeichen weichen. Besonders auf dem Controller funktioniert das Umschalten nämlich viel leichter und erlaubt schnelle Kombinationen – etwa wenn ich meinen Gegnern zunächst mit Igni die Schnurrbarthaare anzünde und ihnen dann mit Aard direkt einen schönen Schlag in die Eingeweide hinterherschicke. Dafür muss ich jetzt lediglich die linke Schultertaste gedrückt halten und kann mit den Symbolen und der rechten Schultertaste auswählen, welches Zeichen ich wirken möchte. Aber keine Sorge: Sagen euch die neuen Bedienungsoptionen nicht zu, könnt ihr das jederzeit in den Einstellungen wieder deaktivieren und mit der herkömmlichen Steuerung spielen.

Neue Kameraeinstellung

Was ist neu? In den Einstellungen könnt ihr jetzt für das Erkunden, das Reiten und für die Kämpfe jeweils eine alternative Kameraoption einschalten (und natürlich jederzeit

MEINUNG

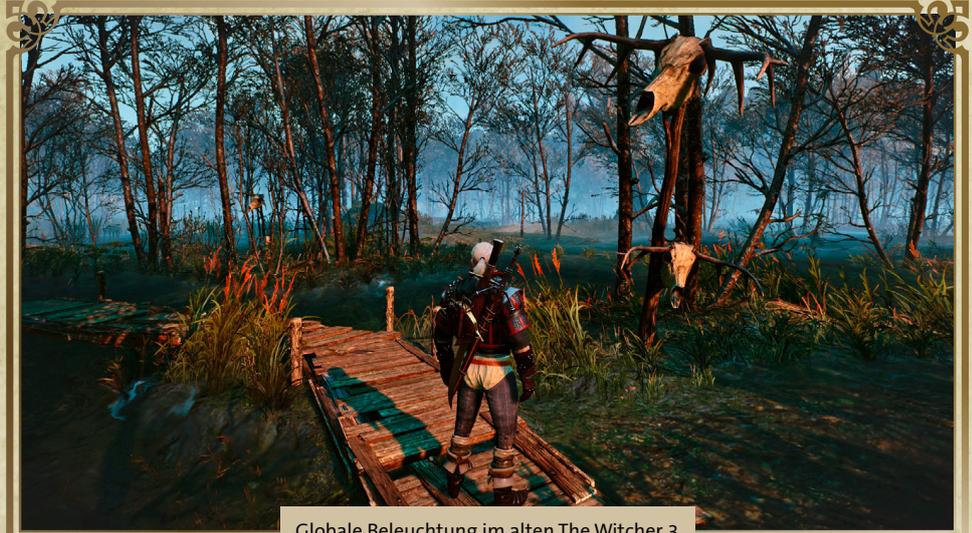
Sören Diedrich
@GameStar_de



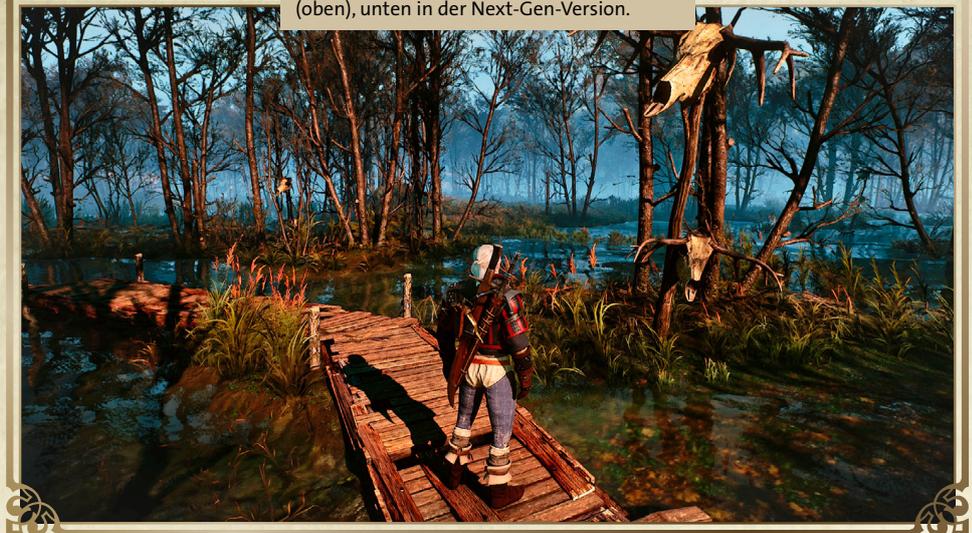
Ich habe The Witcher 3 in den vergangenen sieben Jahren insgesamt 283 Stunden gespielt – das sagt mir zumindest GOG. Entsprechend unaufgeregt bin ich an das Next-Gen-Update herangegangen, immerhin handelte es sich in meinem Kopf bloß um ein paar neue Grafikfinessen, die mich aber bestimmt nicht vom Hocker reißen würden. Selten habe ich mich so sehr getäuscht! Die Raytracing-Features, die 4K-Textures, die neue Kameraperspektive und noch so vieles mehr – aus technischer Sicht gelingt dem Next-Gen-Update ein absolutes Kunststück: Es nimmt ein sieben Jahre altes Spiel und katapultiert es auf einen Schlag auf die vordersten Ränge der Grafik-Highlights 2022. Jetzt habe ich doch einen weiteren Spieldurchlauf gestartet. Ich möchte erneut in die Spielwelt abtauchen, die atmosphärischer denn je ist. Ich beneide jeden, der sich mit der Next-Gen-Version erstmals auf diese einzigartige Reise begibt. Einen besseren Grund gab es bis dato noch nie!

wieder ausstellen). Die Kamera rückt Geralt nun etwas mehr auf die Pelle und reagiert dynamischer auf Bewegungen.

Wie spielt sich das? Die neue Kameraeinstellung sorgt besonders in den Kämpfen für ein immersiveres Spielgefühl. Ich bin jetzt keine allwissende Beobachterin mehr, die den gesamten Überblick über das Geschehen hat und rechtzeitig auf Gefahren reagieren kann. Stattdessen rücke ich viel näher



Globale Beleuchtung im alten The Witcher 3 (oben), unten in der Next-Gen-Version.

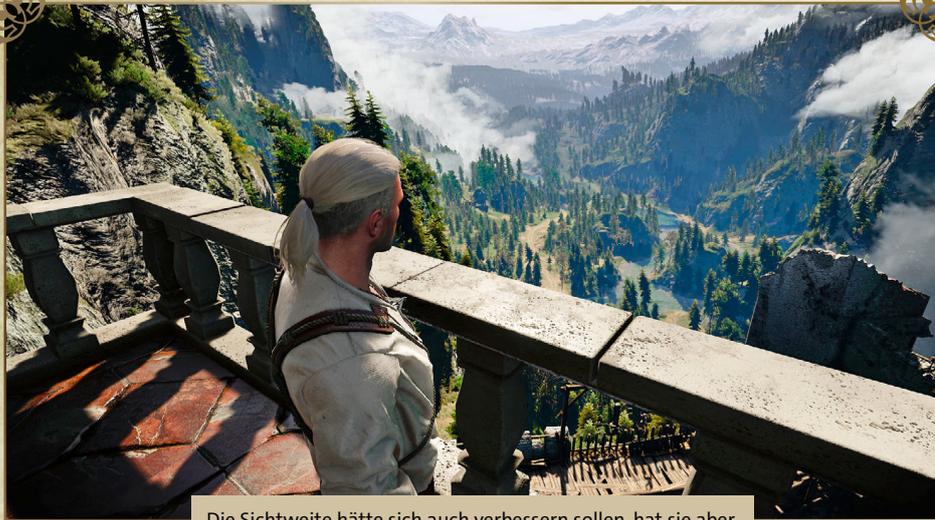


her an die Konfrontationen heran. Es ist für Gegner damit auch leichter, sich aus einem toten Winkel an mich heranzupirschen und mich zu überraschen. Besonders auf en-

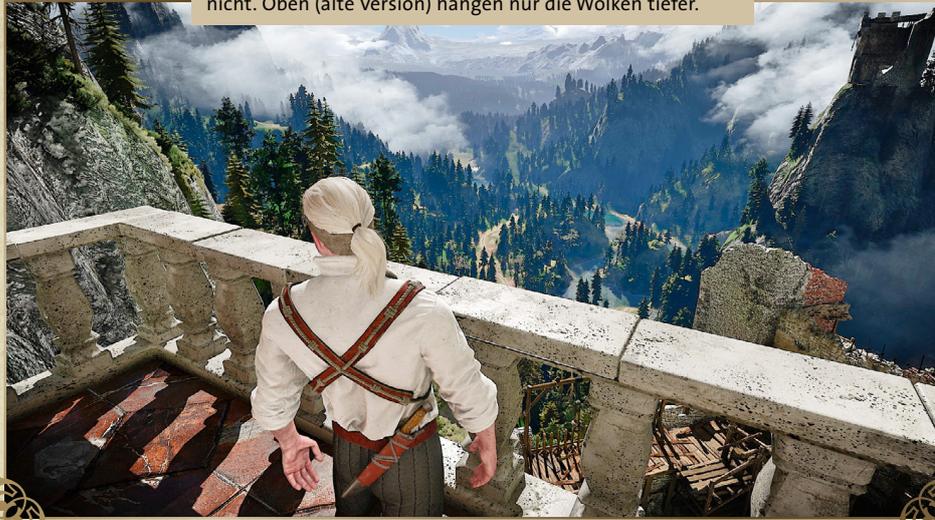
gem Raum wirken Schwertkämpfe dadurch realistischer und intensiver. Für das Erkunden und Reiten habe ich die Kameraeinstellung allerdings wieder deaktiviert. Hier ge-



Die Beleuchtung in Innenräumen ist nun deutlich dunkler.



Die Sichtweite hätte sich auch verbessern sollen, hat sie aber nicht. Oben (alte Version) hängen nur die Wolken tiefer.



MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Nachtests von Meilensteinen sind für Spielredaktionen immer eine undankbare Aufgabe. Mehr noch, wenn es sich um ein kostenloses Update handelt. Denn wir können noch so häufig erklären, dass Wertungen immer im Kontext ihrer Zeit stehen, die Leute gehen trotzdem auf die Barrikaden, wenn wir eine Note verringern, obwohl ein Spiel eigentlich besser wurde. Aber eben nicht genug, um noch im aktuellen Wettbewerb eine Spitzenwertung zu halten. Warum ich das alles nochmal aus der Schublade hole? Weil genau das die Leistung des Next-Gen-Updates für The Witcher 3 ist. Durch die Detailverbesserungen bei Optik und Komfort fühlen sich meine Abenteuer wieder genauso großartig an, wie ich sie von damals in Erinnerung habe. Nicht wie sie waren. Natürlich kann man kritisieren, dass die Raytracing-Optionen noch nicht optimiert wirken. Aber zum einen wirken sich hohe Hardware-Anforderungen seit jeher nicht auf unsere Wertungen aus, und zum anderen sieht The Witcher 3 auch ohne Raytracing selbst nach aktuellen Maßstäben zum Anbeißen aus. Mal vollkommen abgesehen davon, dass wir hier wie schon bei Cyberpunk 2077 wieder Grafikoptionen bekommen, die wirklich alles aus unserem PC herausholen und keinerlei Rücksicht auf Konsolennotwendigkeiten nehmen.

fällt es mir einfach, etwas mehr Abstand zu Geralt zu haben, damit ich die gesamte Umgebung einsaugen kann. Welche Einstellungen ihr bevorzugt, ist natürlich absolute Geschmackssache und lässt sich schnell umstellen – praktischerweise sogar separat für die jeweiligen Spielsituationen.

Die neue Quest

»Im Schatten des ewigen Feuers«

Was ist neu? Erinnert ihr euch noch an das verschlossene Minentor in der Teufelsgrube? Falls ihr euch sieben Jahre lang gefragt habt, was sich denn dahinter verbergen könnte, liefert das Next-Gen-Update endlich die Antwort. Die neue Quest »Im Schatten des Ewigen Feuers« öffnet nämlich die Pforte zum Höhlensystem und dem Mysterium, das sich Jahrhunderte lang darin verkrochen hat. Als Belohnung für unsere Hexerarbeit gibt es sogar ein kleines Easter Egg, wir bekommen nämlich Crafting-Pläne für die Rüstung und die Schwerter aus der Netflix-Serie. Die Rüstung hat zunächst den Look aus Staffel 1, kann aber zur Staffel-2-Aufmachung geupgradet werden.

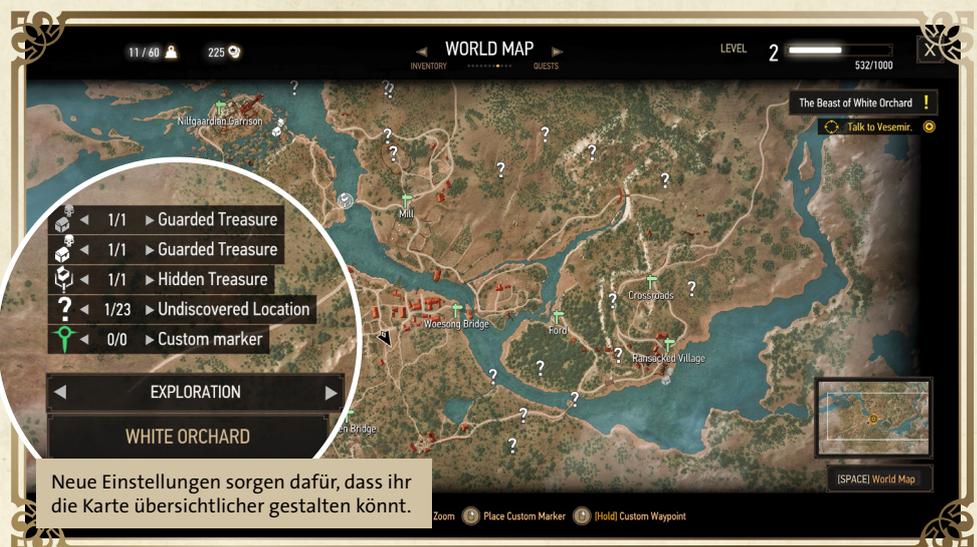
Wie spielt sich das? Die neue Quest reiht sich perfekt in die bereits bestehenden Hexeraufträge ein, sticht aber unter diesen nicht besonders hervor. In typischer Hexer-

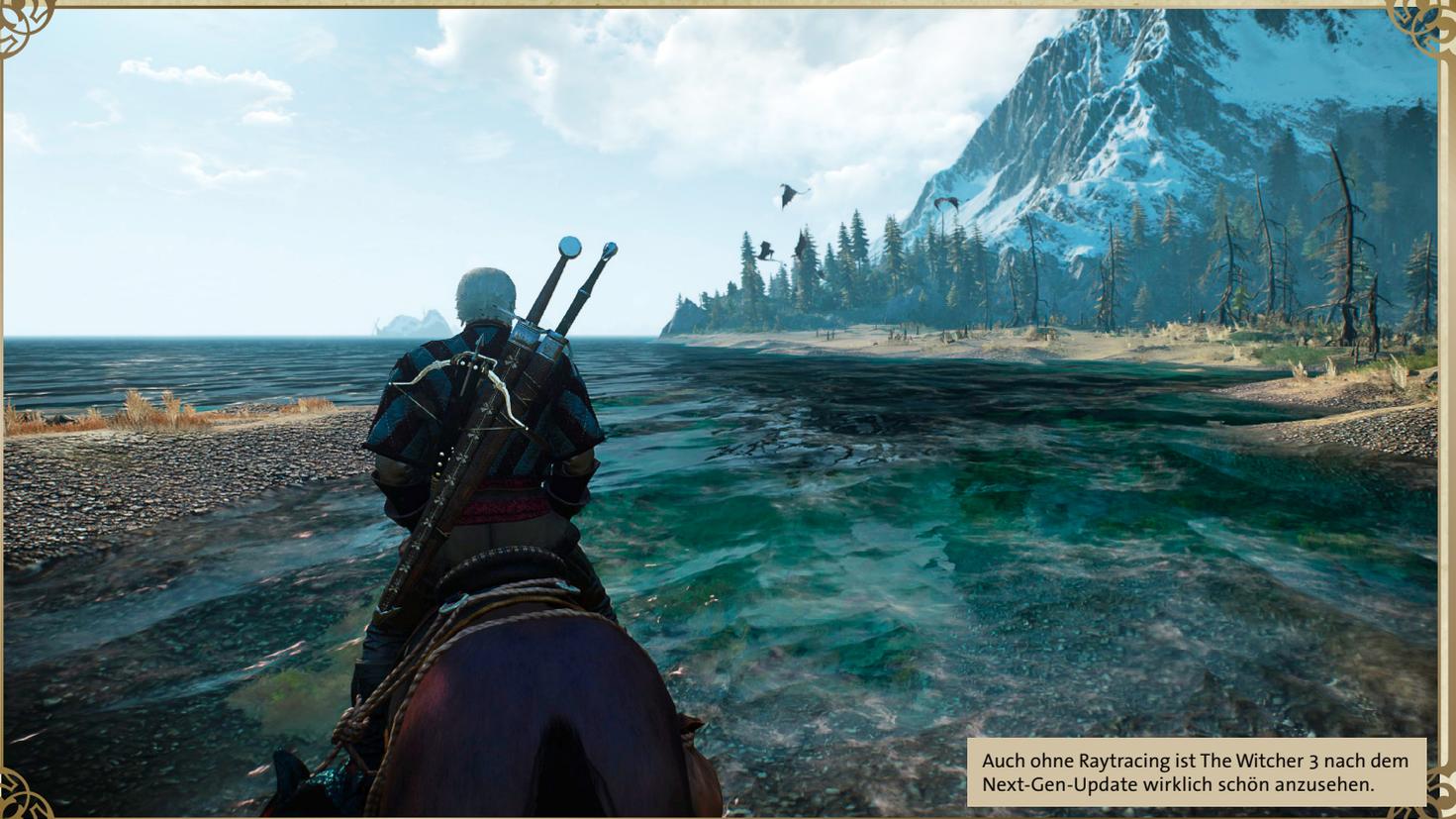
manier werden wir von einem jungen Priester des Ewigen Feuers in die dunkle Mine geschickt, um geheimnisvollen Ereignissen nachzugehen. Die Mine und ihre Gegner sind atmosphärisch und düster, die Story ist spannend und voll vertont. Es gibt sogar unterschiedliche Enden, je nachdem wie ich mich im Verlauf der Quest entscheide. Das Ganze beschäftigt euch rund 30 Minuten, ordnet sich in Sachen Aufwand und Umfang also ungefähr in der Mitte zwischen

einem Standardauftrag und einer großen Storyquest ein. »Im Schatten des ewigen Feuers« ist ein nett inszenierter Hexerauftrag für zwischendurch, der sich wunderbar in die Erkundung von Velen einfügt. Allein dafür lohnt sich eine Rückkehr zum Rollenspiel allerdings nicht.

Noch immer ein Meisterwerk?

Ganze sechs Jahre musste die The Witcher 3: Game of the Year Edition auf eine Aufwer-





Auch ohne Raytracing ist The Witcher 3 nach dem Next-Gen-Update wirklich schön anzusehen.

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



The Witcher 3 ist mein absolutes Komfortspiel. Es gibt nur wenige Spielwelten, in die ich so gerne abtauche wie in das slawisch angehauchte Universum des Hexers. Und verdammt, bin ich froh, dass ich mir noch eine ganze Reihe Quests aufgehoben hatte, denn jetzt kann ich sie mit dem Next-Gen-Update erleben! Zunächst war ich mir nicht sicher, ob das Grafik-Update auf meinem PC überhaupt etwas verändert hat. In meiner Erinnerung sah The Witcher 3 nämlich schon immer so fantastisch aus. Der direkte Vergleich zeigt aber deutlich: Da hat sich so einiges getan. Die Details, die Texturen, die Vegetation, das Wetter und das Wasser sehen so fantastisch aus, dass ich vermutlich wirklich mal mit dem Fotomodus herumspielen werde, der mich normalerweise so gar nicht interessiert. In unserer Testversion stand uns dieser leider noch nicht zur Verfügung. Aber auch die kleinen (Komfort-)Verbesserungen machen mich unglaublich glücklich. Krähenfels bekommt endlich einen sinnvollen Schnellreisepunkt spendiert, mit dem Controller bin ich nun noch flexibler in den Kämpfen, Kräutersammeln ging noch nie so schnell, und Plötze kann nun rückwärts laufen! Das sind zwar nur kleine Änderungen, bewirken aber Großes für das Spielgefühl. Für mich ist The Witcher 3 selbst sieben Jahre nach Release immer noch ein Ausnahmestück und gehört nach wie vor zum Besten, was das Rollenspielgenre zu bieten hat.

ung warten. Damals gab es einen Punkt Abzug für nervige Pop-ins bei Charakteren und Umgebungsdetails. Nun macht es das Next-Gen-Update möglich: Wir werten auf und vergeben für die Kompletteition von The Witcher 3 damit eine Gesamtwertung von sage und schreibe 94 Punkten.

Nachtests von Spielen, deren Release schon ein Weilchen zurückliegt, stellen uns immer vor eine Herausforderung: Ist die Wertung in der heutigen Zeit und im Kontext heutiger Spiele noch aktuell? Würden wir eine ähnliche Wertung vergeben oder doch die Punktzahl verringern, wenn wir das Spiel heute testen würden? Die Entscheidung fiel uns diesmal aber gar nicht so schwer: The Witcher 3 ist auch 2022 noch ein Meisterwerk, ein Vorreiter in seinem Genre und spielt sich mit dem Next-Gen-Update so gut wie niemals zuvor. Die radikale Grafikpolitur, die Komfortanpassungen und zusätzlichen Einstellungsoptionen schaffen es, die Lücke zwischen 2016 und 2022 tatsächlich zu schließen.

The Witcher 3 fühlt sich auch heute noch wie ein modernes Rollenspiel an und muss sich nicht vor seinen Genrekollegen verstecken. Dass es auch inhaltlich noch immer zum Besten gehört, was Videospiele zu bieten haben, das wisst ihr ja mittlerweile alle. Und falls nicht, solltet ihr das Next-Gen-Update unbedingt dazu nutzen, um endlich so wie Petra in das fantastische Universum von Geralt, Ciri und Triss einzutauchen, die mitreißenden, ergreifenden oder auch albernen Geschichten zu erleben, euch in die dynamischen Kämpfe zu stürzen und euch einfach in der gigantischen Spielwelt auszutoben. The Witcher 3 wird seine Rollenspielkrone wohl nicht so schnell abtreten. ★

THE WITCHER 3: NEXT GEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / Phenom II X4 940
GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 54 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 7 3700
RTX 4090 / RX 7900 XTX
16 GB RAM, 54 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 wunderschöne Welt
- 👍 gute Kampfanimationen
- 👍 tolle Lichtstimmung
- 👍 gute Sprecher auf Deutsch und Englisch
- 👍 sehr schöner Soundtrack

SPIELDESIGN



- 👍 dynamische Kämpfe
- 👍 gelungene Gegnertypen
- 👍 coole Detektivarbeit
- 👍 abwechslungsreiche Nebenbeschäftigungen
- 👎 dürres Charaktersystem

BALANCE



- 👍 gute Spielführung
- 👍 Hilfen lassen sich zu- und abschalten
- 👍 vier Schwierigkeitsgrade
- 👍 NG+ passt sich an Stufe an
- 👎 viele niedrigstufige Quests

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 hervorragende Hauptstory
- 👍 gelungene DLC-Geschichten
- 👍 Entscheidungen
- 👍 glaubwürdige Charaktere
- 👍 ausgezeichnete Nebenquests

UMFANG



- 👍 gigantische Spielwelt
- 👍 lange Hauptstory plus DLC-Episoden
- 👍 viele Aufgaben
- 👍 Crafting und Beute
- 👍 Widerspielwert durch Entscheidungen

AUFWERTUNG

Das Next-Gen-Update beseitigt die Pop-ins. Außerdem sorgen Verbesserungen dafür, dass The Witcher 3 auch heute noch grandios ist.



+1



FAZIT

Eins der besten Spiele des vergangenen Jahrzehnts wird mit dem Next-Gen-Update noch besser – und das nicht nur optisch.