

Freeiheit!

THE WITCHER

Guter Hexer, böser Hexer? Wir haben als weltweit erstes Magazin den polnischen Entwickler CD Projekt besucht, um die Rollenspiel-Hoffnung The Witcher anzuspüren.

Kein Wunder, dass ihm keiner über den Weg traute: Geralt, der Held der Fantasy-Buchreihe **The Witcher** (aus der Feder des polnischen Autors Andrzej Sapkowski), sieht finsterner aus als ein Dunkelelf mit schlechter Laune. Sein schulterlanges, schneeweißes Haar

hängt ihm ins bleiche Gesicht, seine katzenartigen Augen glühen. Auf dem Rücken trägt er zwei Schwerter – eines aus Stahl, das andere aus Silber. Den Stahl benötigt er im Kampf gegen Menschen, mit der silbernen Klinge streckt er magische Wesen nieder. Geralt gehört der berühmten Bruderschaft der Witcher an. Das sind kampferprobte Kopfgeldjäger und Abenteurer, die durch die Lande ziehen und dank außergewöhnlicher Fähigkeiten denen helfen, die gut dafür zahlen. Wir haben uns das viel versprechende Action-Rollenspiel zur Buchvorlage in einer weit fortgeschrittenen Version vor Ort angeschaut – und sind überzeugt: **The Witcher** wird durch den markigen Helden, das kom-

plexe Kampfsystem und die spielerische Freiheit zur echten Konkurrenz für kommende Rollenspiel-Giganten wie **Gothic 3**.

Kopfloser Held

Kriege, Armut und Korruption zerrütteten die einst friedliche Fantasy-Welt von **The Witcher**, Monster und böse Magier streuen durchs Land. Für einen Lohnkrieger wie Geralt gäbe es also viel zu tun – immerhin ist er der berühmteste seiner Bruderschaft. Das Problem: Er hat sein Gedächtnis verloren. Creative Director Michal Kicinski klärt uns auf: »Für das Spiel erzählen wir nicht die Buchvorlage nach, sondern wollen eine eigene Geschichte rund um den Witcher und seine Welt entwickeln«. Deshalb fängt das Spiel

da an, wo das Buch aufhört. Und da es in einem Rollenspiel keinen Spaß macht, schon zu Beginn den besten Krieger aller Zeiten zu steuern, verpassen die Entwickler dem Helden eine totale Amnesie. Mit Geralts Gedächtnisverlust macht CD Projekt das Spiel gleichzeitig auch Nichtkennern der Bücher zugänglich. Buchautor Andrzej Sapkowski hat die Spielhandlung abgesegnet.

Stahl und Silber

Einer der ersten Aufträge führt uns in die Kanalisation der Hauptstadt. Wir sollen für einen Fischer ein Monster töten, das sich Abend für Abend an die frische Luft begibt und hilflose Bürger verspeist. Allerdings hat das Vieh unzählige Trolle um



Die modifizierte Aurora-Engine aus Neverwinter Nights glänzt mit einer dichten Vegetation.



Da wir Geralts Fertigkeiten auf Gruppenkampf spezialisiert haben, legen wir uns mit gleich drei abtrünnigen Burgwachen an.





sich geschart, die uns in den weitläufigen Tunneln immer wieder angreifen. Das Kampfsystem ist simpel und doch komplex. Per Tastendruck wechseln wir zwischen drei Kampfstilen: einen für schnelle, schwache Hiebe, einen für langsame, dafür sehr starke und schließlich einen für größere Feindgruppen. Zudem dürfen wir in **The Witcher** mit jedem Levelaufstieg bei Trainern neue Fähigkeiten kaufen und auf die Kampfstile verteilen. Dabei gilt: Für beide Klingen gibt es unterschiedliche Upgrades. So können wir beispielsweise unser Stahlschwert ganz auf Grup-

penkampf ausrichten, um im Handgemenge mit mehreren Burgwachen die Oberhand zu behalten. Gleichzeitig setzen wir für das Silberschwert auf langsame, harte Schläge, um beispielsweise gegen riesige Oger-Magier zu bestehen.

Kombinationsgabe

Im Kampf mit den Trollen fällt uns auf, dass der Mauszeiger in regelmäßigen Abständen seine Farbe ändert. »Das gehört zu unserem Kombo-System«, erklärt Lead Designer Michal Madej (schon der zweite Michal im Team). »Drückt der Spieler während eines Gefechts in dem Mo-

ment die linke Maustaste, in dem sich der Zeiger grün färbt, baut Geralt nach und nach Kombo-Punkte auf.« Im Klartext: Wie die Schurken in **World of Warcraft** sammelt der Held Punkte, die sich in immer mächtigeren Schwerthieben entladen. Stures Einhämmern auf Feinde wird in **The Witcher** nicht belohnt. Geralt kann aber nicht nur draufhauen, sondern auch fünf mächtige Zaubersprüche wirken, so genannte Zeichen. Mit dem Zeichen von Aard etwa aktivieren wir einen telekinetischen Stoß, der alles und jeden in der näheren Umgebung umwirft, der Karma-Physikengine sei Dank. So können wir drei Trolle auf einmal von den Füßen holen und ihnen anschließend per Finishing-Move in Zeitlupe den Rest geben – cool! Außerdem ist Geralt ein erfahrener Alchimist, der aus gesammelten Kräutern nützliche Tränke brauen kann. Beispielsweise greifen wir in den dunklen Kanälen zu einem Nachtsicht-Trank, der uns wie in **Splinter Cell** besser sehen lässt.

Freund oder Feind?

Eine halbe Stunde und unzählige tote Trolle später stehen wir dem Unruhestifter schließlich gegenüber. Kaum attackieren wir das Monster, spricht es uns plötzlich in einer Zwischensequenz an und behauptet, das

IM VERLAUF DES TAGES



Morgens liegt dünner Nebel über dem See und die Umgebung ist in diffuses Licht getaucht.



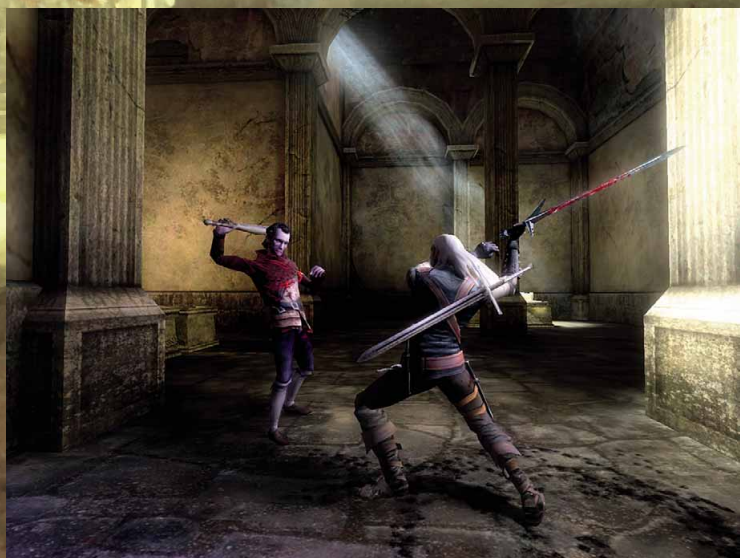
Zur Mittagszeit steht die Sonne an ihrem höchsten Punkt, sichtbar an den kurzen Schatten.



Gegen Abend färbt sich das Licht langsam rot und die ersten Sterne werden am Himmel sichtbar.



In der Nacht sorgt das Mondlicht für schaurig-schöne Landschaften – ideal für Geralts Katzenaugen.



Ein Schwertmeister stand für Geralts Animationen Pate – Motion Capturing sei Dank.

GEWINNSPIEL

Wir bezweifeln zwar, dass Sie irgendwo Platz dafür finden, dennoch verlosen wir zusammen mit Entwickler CD Projekt ein Riesenposter zu *The Witcher* – mitsamt Unterschriften der Entwickler. Dazu müssen Sie nur folgende Frage richtig beantworten: In welcher polnischen Stadt wurde Autor Andrzej Sapkowski geboren?

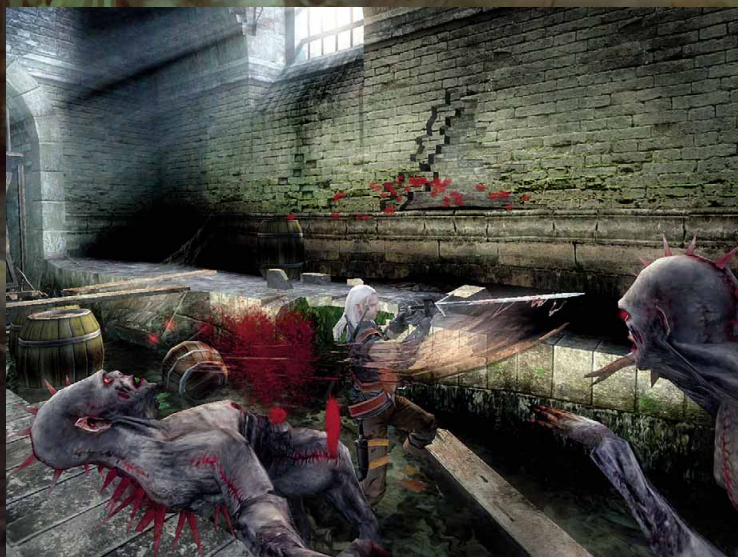


Schicken Sie die Antwort einfach bis 26.8. mit dem Betreff »The Witcher Gewinnspiel« und Ihrer Anschrift an danielm@gamestar.de. Viel Glück!

leben, zeigt es sich vielleicht erkenntlich und hilft uns bei einer anderen Aufgabe.« Je nach dem, wie wir spielen, verändert sich wie in *Knights of the Old Republic 2* Geralts Ruf. So kommen wir als schlimmer Finger beispielsweise nicht in die Burg des Königs. Es sei denn, wir schleichen uns im Schutz der Dunkelheit durch das Tor. Oder



Eingerahmt von unzähligen Publishing-Preisen: Creative Director Michal Kicinski (rechts) mit GameStar-Redakteur Daniel Matschijewsky.

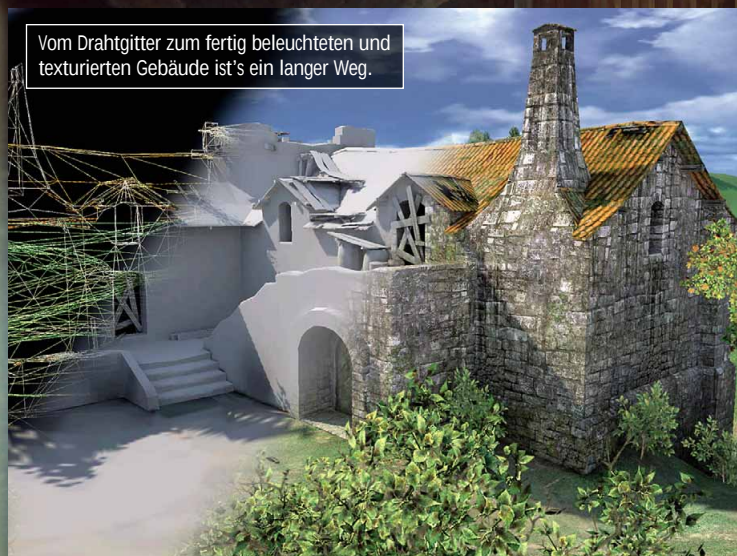


Per Finishing-Move nehmen wir einen Troll stilvoll in Zeitlupe auseinander.

wir bezahlen ein Freudenmädchen dafür, die Wachen abzulenkten. Haben wir uns jedoch als edler Bürger hervorgetan, reicht vielleicht ein lockeres Gespräch mit den Soldaten. Wir könnten die durstigen Jungs aber auch zu einem Trinkwettbewerb herausfordern. Mit unserem Ruf verändert sich neben vielen Quests auch der Storyverlauf, der den Spieler schlussendlich zu drei unterschiedlichen Enden führt. Das dürfte den Wiederspielwert von *The Witcher* deutlich erhöhen.

Drei-Viertel-Stunden-Tag

In *The Witcher* werkelt eine extrem modifizierte Version der Aurora-Engine von Bioware, die auch in *Neverwinter Nights* zum Einsatz kam. Allerdings ist das mittlerweile stark angestaubte Grafikgerüst kaum wiederzuerkennen: Knackscharfe Texturen, eine dichte Vegetation, hübsches Wasser und schicke DirektX-9-Effekte lassen selbst manch aktuellen Ego-Shooter alt aussehen. Optisches Highlight ist der fließende Wechsel zwischen Tag und Nacht, mitsamt auf- und untergehender Sonne. Dabei achtet CD Projekt auch auf das Verhalten der KI-Bürger. Morgens bauen Händler ihre Stände auf, und Arbeiter laufen mit Spitzhacke oder Axt durch die Stadt. Wird es langsam dunkel, bringen Frauen ihre Kinder nach Hause und Wachen zünden Fackeln an. »Ein Tag in *The Witcher* dauert



Vom Drahtgitter zum fertig beleuchteten und texturierten Gebäude ist's ein langer Weg.

etwa 45 Echtzeit-Minuten«, fügt der leitende 3D-Programmierer (und dritter Entwickler mit demselben Vornamen) Michal Iwanicki hinzu. Auch in die Animationen steckt das Team viel Arbeit: Um etwa Geralts Kämpfe möglichst realistisch umzusetzen, wurden die Bewegungen per Motion-Capture-Verfahren eingefangen. Dazu holten sich die Entwickler extra einen auf Mittelalter spezialisierten Schwertmeister ins Studio, der mit über 200 unterschiedlichen Abläufen den *Witcher* das Kämpfen lehrt.

Wie geht's weiter?

Ungewöhnlich: CD Projekt hat noch keinen Publisher für das Spiel. »Wir wollen den Titel erst dann einem möglichen Publisher präsentieren, wenn wir glauben, dass er fertig ist«, schildert Michal Kicinski. »So pfuscht uns niemand in wichtige Design- oder Storyfragen, und wir können ganz nach unseren Wünschen programmieren.«

ENTWICKLER-CHECK

CD PROJEKT

Die 1994 gegründete Firma CD Projekt ist der größte Spiele-Publisher in Polen, Tschechien und der Slowakei. Spezialisiert auf Rollenspiele, brachte CD Projekt unter anderem Hits wie *Baldur's Gate*, *Gothic*, *Diablo*, *Planescape: Torment* und *Neverwinter Nights* in diesen Ländern heraus und wurde mehrfach von lokalen Fachzeitschriften und Internetseiten für ihre Arbeit ausgezeichnet. Seit September 2003 arbeitet die Firma an ihrem ersten Projekt als Entwickler: *The Witcher*. Wie es nach dem Titel weitergeht, steht noch nicht fest. CD Projekt hat ihren Sitz in Warschau.

»Allerdings entlockten wir den Entwicklern, dass bereits mehrere Firmen Schlange stehen, die das Spiel vermarkten wollen. Gut so, denn mittlerweile arbeitet das Team nur noch an Feinheiten bei den Quests, der Balance und der Charakterentwicklung. Wenn es nach Michal Kicinski geht, soll Geralts Abenteuer noch in diesem Jahr starten. Wir sind skeptisch und tippen auf das erste Quartal 2006.

DM

THE WITCHER

danielm@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: CD Projekt
Status: zu 80% fertig

Daniel Matschijewsky: »Ob *Gothic 3*, *Oblivion*, *Hellgate London* oder *Titan Quest* – die Liste kommender Rollenspiel-Hits ist lang. Doch mein persönlicher Favorit stammt aus Polen. Der Grund: *The Witcher* glänzt durch einen markigen Helden, das innovative Kampfsystem und die schier unendliche Freiheit. Bleibt nur zu hoffen, dass diese Freiheit nicht wie bei *Morrowind* den Spielverlauf bremsen. Bei der Story hingegen mache ich mir keine Sorgen. Immerhin wurde die von Autor Andrzej Sapkowski persönlich abgesegnet.«

POTENZIAL SEHR GUT



► DVD:
Video-Special



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK G28