

The Witcher

Mit innovativem Kampfsystem und überraschenden Story-Entwicklungen greift der Hexer die Konkurrenten Gothic 3 und Two Worlds an. Eines vorneweg: Die Attacke kann gelingen.

gamestar.de

- Trailer
- Previews
- News
- Screenshot-Galerie
- ▶ Quicklink: 3943

Gut gegen Böse. Wenn man will, kann man jedes Rollenspiel auf diese uralte Geschichte reduzieren. Ob Orks gegen Menschen (**Gothic 3**), die Gefährten gegen Sauron (**Der Herr der Ringe Online**) oder die Mächte des Lichts gegen die des Teufels (**Diablo**). Dass das Action-Rollenspiel **The Witcher** schon hier einen ganz anderen Weg einschlägt, lässt uns auf Abwechslung hoffen. Denn in der düsteren Welt des polnischen Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski weiß niemand so recht, wer zu den Guten und

wer zu den Bösen gehört – selbst beim Helden Geralt kann man sich nicht sicher sein. Doch neben der neuen Erzählweise will der Warschauer Entwickler CD Project das festgefahrene Rollenspiel-Genre auch in Sachen Kampfsystem und Charakterverwaltung flott machen. Wir haben eine weit fortgeschrittene Version probegespielt.

Auf den Kopf gefallen

Endlich konnten wir dem in der Vergangenheit eher wortkargen Witcher-Chefdesigner Michal Ma-



Die **Bevölkerungs-KI** simuliert geordnete Tätigkeiten der NPCs und bringt so viel Leben in die Dörfer.

dej Details zur Story von **The Witcher** entlocken: Held Geralt, seines Zeichens schwertbegabter Hexer und Hauptfigur des Spiels, wird von anderen Hexern bewusstlos im Wald gefunden. Wie er da hingekommen ist, weiß er nicht. Mit dem Gedächtnisverlust Marke **Gothic** erlauben sich die Entwickler einen erzählerischen Kniff: In den Büchern der sogenannten Geralt-Saga ist dieser der beste Kämpfer weit und breit. Im Spiel aber, das fünf Jahre nach der Handlung des letzten Buches ansetzt, darf er nicht gleich zu Be-

ginn ein fertig entwickelter Überheld sein – wo bliebe denn da das Rollenspiel? Also bekam er eine hübsche Amnesie spendiert; all seine Talente und Fertigkeiten muss er somit neu lernen. Zu diesem Zweck wird er von den Hexern zur Festung Kaer Morhen gebracht, der letzten Bastion dieser fast völlig ausgerotteten Gemeinschaft übernatürlich begabter Krieger. In der zerrütteten **Witcher**-Welt sind die Hexer die Einzigen, die mit Schwert und Magie umzugehen wissen – quasi das dunkle Pendant zu den Jedi-Rit-



Manchen Feinden wie diesem schlecht gelaunten Dämon sollten Sie lieber mit **Feuerbällen** einheizen.

tern aus **Krieg der Sterne**. Dunkel deshalb, weil sie nicht unbedingt für das Wohl anderer kämpfen, sondern ebenso für Gold – und auch sonst auf ethisch-moralische Grundsätze eher pfeifen. Kaum sind Geralt und seine Retter in der Burg angekommen, wird diese von Unbekannten angegriffen. Dabei entwenden die Aggressoren ein überaus wichtiges Artefakt: das Zentrum der magischen Hexer-Macht. Leicht zu erraten, dass die erste Aufgabe des Spiels darin besteht, dieses Artefakt zurückzuholen. Denn zum einen

könnte es in den falschen Händen zu einer Katastrophe führen, zum anderen wollen die Hexer damit zu einstiger Größe zurückfinden.

Wieder aufgerappelt

Gut anfangen, das können viele Rollenspiele. Doch nach wenigen Spielstunden verläuft sich die Geschichte in der Regel weitgehend, und die Spielmechanik übernimmt die Regie. Das muss nicht zwangsläufig zu einem schlechten Spiel führen – **Gothic 3** und **Two Worlds** lassen grüßen. **The Witcher** will den Spieler dagegen



Rollenspiel

Preview

Die betagte, aber modifizierte **Neverwinter Nights 2**-Engine setzt die Welt äußerst stimmig in Szene.

durchgängig in die Geschichte einbinden und stellt Sie deshalb immer wieder vor folgenschwere Entscheidungen, deren Auswirkungen Sie teils erst Stunden später dramatisch zu spüren bekommen. Ein Beispiel: Für den Bauern Haren sollen wir garstige Ghoule am Fluss bekämpfen, die zwischen seinen dort gelagerten Kisten umherstromern. Kaum haben wir die Untoten zu Ganztoten befördert, tauchen mysteriöse (verdammte an die **Herr der Ringe**-Elben erinnernde) Typen aus dem Wald auf, die uns einen Handel

Entwickler-Check

CD Projekt wurde 1994 gegründet und ist der größte Spiele-Publisher in Polen, Tschechien und der Slowakei. Spezialisiert auf Rollenspiele, brachte die Firma unter anderem **Baldur's Gate**, **Gothic**, **Diablo**, **Planescape: Torment** und **Neverwinter Nights** in diesen Ländern heraus. Seit über drei Jahren arbeitet die Firma an ihrem ersten Projekt als Entwickler: **The Witcher**. CD Projekt hat ihren Sitz in der polnischen Hauptstadt Warschau.

CDPROJEKT



Für jeden Gegner müssen wir den richtigen Kampfstil wählen. Der **untote Ghoul** hier ist besonders anfällig gegen Geralts langsame, dafür umso wirkungsvollere Hiebe mit seinem silbernen Schwert.

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **The Witcher** ausführlich spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots machen. Sämtliche Bilder stammen vom Publisher Atari. Wir können Sie jedoch beruhigen: Die Fotos sind in keinerlei Hinsicht bearbeitet oder aufgehübscht worden; das Spiel sieht tatsächlich so aus wie auf den Bildern.

vorschlagen. Überlassen wir ihnen die Kisten und halten die Klappe, werden wir reichlich entlohnt. Wir entscheiden uns dagegen und hauen stattdessen auch die Elben um. Unser Auftraggeber Haren ist sichtlich erleichtert. Doch viele Spielstunden später flüstert uns eine Stadtwache zu, dass ein guter Freund der Kollaboration mit Terroristen verdächtigt wird und im Kerker hockt. Offenbar haben die verbliebenen Elben nach unserer Aktion Rache

geschworen und ihn angezwängt. Das riecht nach einer spannenden Befreiungsmisson.

Um zu überprüfen, wie der alternative Spielverlauf sein würde, springen wir per Speicherstand in der Zeit zurück und überlassen den Elben diesmal gegen eine fette Belohnung die begehrten Kisten. Kurz darauf steht das benachbarte Dorf in Flammen. Die wenigen Überlebenden erzählen von Elben, die mit besonders schweren Waffen angegriffen ha-

ben. Wir sollen der Sache nachgehen. Ob die Waffen aus den Kisten stammen? Oder der Bauer Haren etwas damit zu tun hat? Da man nie weiß, was die eigenen Entscheidungen bewirken, überrascht das Spiel immer wieder mit solchen Story-Wendungen – und bietet letztlich sogar drei unterschiedliche Enden. Da Sie jeweils 60 bis 80 Spielstunden einplanen müssen, dürfen Sie selbst ausrechnen, wie viel Zeit Sie in **The Witcher** stecken können.

Kein Hack'n'Slay...

Einen Großteil des Spiels verbringen Sie in zwar actionlastigen, aber dennoch recht taktischen Echtzeitkämpfen. Wie von den Entwicklern versprochen, können Sie wahlweise aus der isometrischen Ansicht à la **Diablo 2** spielen oder Geralt wie in **Gothic 3** aus der Verfolgerkamera über die Schulter schauen. Die Kämpfe verlaufen in beiden Varianten gleich. Jedoch müssen Sie in **The Witcher** nicht die typischen Klickorgien befürchten, sondern sinnvoll Kombos aneinanderreihen. Zu diesem Zweck leuchtet der Mauszeiger während des Kampfes immer wieder kurz auf. Klicken Sie rechtzeitig, führt Geralt immer stärkere Schwerthiebe aus. Das ist zu Beginn noch recht ungewohnt, lässt Sie jedoch schnell extrem coole Manöver aneinanderreihen, die – butterweich animiert – gleichermaßen den Feind frustrieren und das Auge erfreuen. Noch mehr taktische Tiefe bringen die drei Kampfstile (schnell und schwach, langsam

Die Welt von The Witcher



Zwar sind diese Bilder **Artworks**, dafür geben sie einen sehr guten Vorgeschmack auf die Vielfalt der Spielwelt.

Drei Fragen an...

Michal Madej, Chef-Designer



Was war die allererste Design-Entscheidung, die du für The Witcher getroffen hast?

Geralt zur Hauptfigur zu machen. Obwohl das nicht sonderlich schwer war, immerhin ist Geralt der Held der Witcher-Bücher. Allerdings gab es im Vorfeld Diskussionen darüber, einen unbekannteren Hexer zum Protagonisten zu machen.

Was hat euch während der Entwicklung am längsten beschäftigt?

Wir haben über 18 Monate am Kampfsystem gearbeitet. Wir wollen damit etwas völlig Neues machen – kein stures Mausclicken à la Gothic 3 oder Diablo.

Was habt ihr in Zukunft mit der Figur des Geralt vor?

Wir haben zu viel Zeit und Arbeit in die Erschaffung dieser Welt gesteckt, um jetzt schon damit aufzuhören.

und stark oder auf Feindgruppen ausgelegt), die Sie während des Gefechts mittels komfortabler Pause-Funktion ratzfatz wechseln können. Zudem müssen Sie darauf achten, mit welcher Waffe Sie angreifen. Während menschliche Gegner bei Geralts Stahlschwert den Kürzeren ziehen, müssen Sie zum Monsternetzeln zur Silberklinge greifen. Zauberer hingegen lassen sich nur durch magische Sprüche wie Feuerbälle oder Telekinese beeindrucken.

...und keine Zahlen

Die Verwaltung von Geralts Fertigkeiten übernehmen Sie im so hübschen wie übersichtlichen (aber noch nicht finalen) Charakterfenster, das ganz ohne Zahlen auskommt. Schluss also mit Stiefeln, die die Intelligenz des Helden um fünf Punkte erhöhen.

Stattdessen bauen Sie die 15 Stammwerte wie Kraft, Ausdauer und Mana durch insgesamt 120 Talente, etwa Schleichen oder neue Kombos, nach und nach aus. Diese Talente sind wiederum in drei Qualitätsstufen eingeteilt. So dürfen Sie sogenannte Gold-Fertigkeiten erst dann lernen, wenn Sie besonders anspruchsvolle Quests erfüllt haben. Wer auf die verzichtet, kommt zwar auch weiter, hat es dafür aber deutlich schwerer. Bis zum Ende durchzuhalten, soll sich laut Michal Madej, Chef-Designer bei CD Project, aber lohnen. Denn **The Witcher** will gegen die derzeitige Unsitte unbefriedigender Enden »anerkennen« und ein Finale bieten, das Sie (wie etwa die Kultfilme **The Sixth Sense** oder **Fight Club**) völlig verblüffen soll. Da sind wir ja mal gespannt... **DM**

The Witcher

Angespielt

► Genre: **Rollenspiel** ► Termin: 14.9.2007
► Hersteller: CD Project / Atari ► Status: zu 80% fertig

Daniel Matschijewsky: The Witcher geht viele neue, teils ungewohnte Wege. Vor allem beim Kampfsystem und der Charakterverwaltung werden (Gothic-vertraute) Rollenspieler gehörig umdenken müssen. Das soll keine Kritik sein, denn vieles, was die Entwickler hier probieren, klingt sinnvoll und durchdacht – muss sich aber dennoch erst bewähren. Dafür überzeugt die Geschichte schon jetzt. Mit meinen Entscheidungen derart viel Einfluss auf den Spielverlauf zu haben, ist nicht nur spannend, sondern zeigt auf raffinierte Weise, wie lebendig Spiele sein können. Ich freu' mich auf den Herbst!



danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut