



Stimmungsvolle Lichteffekte dank der Aurora-Engine.



The Witcher beeindruckt mit gewaltigen Bauwerken. Witcher Geralt muss sich gegen aggressive Wasserleichen zur Wehr setzen. Die hohe Fernsicht sorgt für ein großes Freiheitsgefühl.



Schwere Zeiten für Romanfiguren

THE WITCHER

Ein Bestsellerautor schrieb das Szenario für The Witcher. Das Ergebnis: eine erwachsene und vielschichtige Rollenspielwelt.

Die Nordreiche: eine Fantasy-Welt, bevölkert von Menschen, Elfen, Zwergen und Gnomen. Das ist der Schauplatz für das Rollenspiel **The Witcher**, dessen Szenario aus der Feder des polnischen Autors Andrzej Sapkowski stammt. Sapkowski wurde mit seinem fünf Romane umfassenden »Geralt«-Zyklus zu einem der gefragtesten Fantasy-Schriftsteller Polens. In seiner Welt ist nichts so friedlich, wie es scheint: Die Menschen im Norden führen Krieg gegen das Volk der Elfen. Aus dem Süden drohen die schwarzen Armeen von Nilfgaard, und auf den Straßen des Landes erscheinen Monster, die sich von den Toten ernähren und Menschen attackieren. In solch schweren Zeiten verlangt das Volk nach einem Helden. Der findet sich in Geralt, einem Hexer und Schwertmeister aus der alten Bruderschaft. Um dem drohenden Unheil Einhalt zu gebieten, macht er sich auf die gefährvolle Reise durch die Weiten des Fantasy-Landes, bewaffnet mit Schwert und Magie.

Der Weg ist das Ziel

The Witcher bezeichnet sich selbst als klassisches Action-Rollenspiel, das viel Wert auf Echtzeit-Kämpfe legt. Sie bewegen sich per Maus durch die Spielwelt, führen Gespräche und bekommen Quests, die Sie dank der nicht-linearen Handlung auf verschiedene Arten erledigen können. Möchten Sie beispielsweise eine bestimmte Information von einem NPC, können Sie diese entweder aus ihm herausprügeln oder ihm auch im Gespräch entlocken. Um Ihren skurrilen Gegnern, darunter Zombies, Werratten oder Boneheads, die Stirn bieten zu können, stehen Ihnen drei Kampfstile zur Verfügung: ausgewogen, offensiv und defensiv. Deren Attacken können zu Schlagkombinationen zusammengeschlossen werden, bei denen es auf das richtige Timing ankommt. Ihre Reise durch die Fantasy-Welt führt Sie an lebendige und farbenfrohe Orte wie die Festung der Hexer Kaer Morhen, die großen Städte

Vyzime und Mayene oder das alte Schloss der Könige in Temerian. Die epische Geschichte von **The Witcher** ist dabei in fünf Akte geteilt, die nach rund vierzig Stunden Spielzeit in einem eindrucksvollen Finale ihren Höhepunkt finden sollen.

Bioware bringt Licht ins Dunkel

Seine imposante Grafik mit detaillierten Innenlevels und weitläufigen Außenzonen verdankt **The Witcher** der Aurora-Engine, die der Entwickler CD Project von Bioware (**Neverwinter Nights**) lizenziert hat. Die Engine wurde für das Singleplayer-Spiel modifiziert und erlaubt eine detailreichere Spielwelt. Effekte wie Lightmaps, Glow, Bumpmap-

ping oder Blur sind besonders schön bei Lichteinfall in Keller gewölbe eingesetzt. Bei genauem Hinsehen sind sogar Staubpartikel in der Luft zu erkennen. Auch die realistischen Wasser- und Wettereffekte sollen zur Atmosphäre der Umgebung beitragen. Als eines der ersten Rollenspiele wird **The Witcher** eine Physik-Engine enthalten, die bei der **Unreal**-Reihe benutzt wurde und für realistisches Verhalten der Charaktere und Gegenstände sorgen soll. Eine weitere Besonderheit ist der dynamische Tag- und Nachtrhythmus; an den ist das Verhalten der NPCs angepasst, und Sie müssen darauf achten, welche Quests zu welcher Tageszeit erfüllt werden sollen. Denise Bergert / CS

THE WITCHER

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2005

Entwickler: CD Project
Potenzial: 70% fertig

Denise Bergert: »Sowohl grafisch als auch im Hinblick auf die Story und das Kampfsystem macht The Witcher einen sehr guten Eindruck. Einen erfahrenen Autoren an der Entwicklung der Spielwelt mitwirken zu lassen, kann dabei nur von Vorteil sein. Allzu oft fehlt Spiele-Stories einfach die nötige Tiefe, um glaubhaft zu sein. Mal sehen, ob das The Witcher besser hinkriegt.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK A100