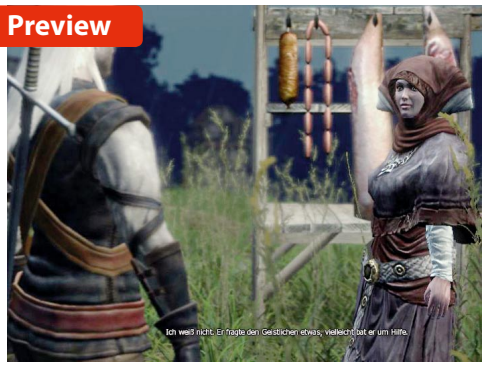


Der Hexer unterhält sich mit einer plapperhaften **Kauffrau**.

Geralt läuft und läuft und läuft – stets die vorgegebenen **Wege** entlang.

Der Held muss in seiner Heimatburg einem mächtigen Magier entgegentreten, der einen **Schutzkreis** um sich gezaubert hat.

The Witcher

Logik ist keine Hexerei, Unlogik hingegen scheint es sehr wohl zu sein.

DVD
Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3943
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 2862

Wer ein Computerspiel so richtig genießen will, muss vor allem eins können: sich von der Realität verabschieden und die Gesetze der künstlichen Welt auf dem Monitor akzeptieren. Doch auch die müssen nachvollziehbar sein. Stellen Sie sich doch mal Folgendes vor: Ihre Heimatburg wird überfallen, Ihr Mädchen legt sich mit mächtigen Magiern an und bekommt ebenso mächtig aufs Haupt. Schwer verwundet siecht sie auf ihrem Bett dahin. Was tun Sie? Sie müssen – weil es das Programm so will – erst mal lernen, zu meditieren. Das dauert! Erst danach schlägt Ihnen Ihr Meister vor, sich um ein Arzneimittel zu kümmern. Sie ziehen los, um die Zutaten zu sammeln, kloppen dabei noch zig Gegner weg und brauen schließlich das Zeugs. Endlich stehen Sie am Bett Ihrer Liebsten und verabreichen die Medizin. Zwischen Kampf, Verletzung und Behandlung liegen mehrere Stunden, in denen Ihr Meister (oder einer der anderen putzmunteren Gesellen in der Burg) die Dame längst hätte verarzten können – und müssen, denn schnellstmöglich zu helfen ist ein Gesetz, das sowohl in unserer Welt als auch in der von Computerspielen gilt.

Halt dich an die Wege!

Das Rollenspiel **The Witcher** macht es einem nicht gerade leicht, in die Geschichte um den weißhaarigen Geralt von Riva einzutauchen. Dabei ist das Universum des Hexers eigentlich sehr spannend: Magie und christlicher Glaube gehen in einer rauen, mittelalterlichen Welt eine ungewohnte Symbiose ein. Die Hexer, eine Magierkaste, glauben an Gott, machen sich aber arkane Mächte zunutze. Diese Kampfzauberer werden von den Menschen misstrauisch beäugt, aber gerne zu Hilfe gerufen, wenn sich finstere Einflüsse ausbreiten.

So tritt Geralt auf der Jagd nach den Schurken, die seine Freundin fast erledigt hätten und dabei das gut gehütete Geheimnis um die Kraft der Hexer stahlen, zunächst in die Dienste eines Priesters. Geralt erhofft sich weitere Auskünfte von dem grantigen Alten, wenn er für diesen die Außenbezirke des Dorfes Wyzima von Dämonenhunden befreit. Die Hinweise führen ihn dann von A nach B nach C, wieder nach A, abermals nach C und so weiter. Das alles wäre nicht weiter tragisch, wenn Geralt nicht gezwungen wäre, sich an vorgegebene Wege zu halten. Doch **The Witcher** arbeitet mit künstlichen Barrieren: Büsche bilden ein undurchdringliches Dickicht, kleine Hügel kann der Hexer nicht ersteigen und Zäune nicht überklettern. Das Resultat: zeitaufwändige Rennerei über die immer gleichen Straßen, auf denen die immer gleichen Leute flanieren – mit einem in unserer Version noch Verwirrung stiftenden Richtungspfeil im Heldenkompass, zeigte der doch Ziele oft ungenau oder gleich ganz falsch an.

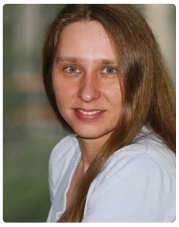
Halt doch den Mund!

Immerhin sind die Menschen in der Welt des Hexers nicht stumm, zuweilen wünscht man sich aber, sie wären es. Wenn ein zwielichtiges Bürschchen unentwegt »Meine Eier jucken!« von sich gibt, ist das spätestens nach dem dritten Mal nicht mehr amüsant. Mühsam sind zudem die Dialoge, die Sie mit handlungsrelevanten Figuren führen. Nach einem Wortwechsel beendet das Programm die Unterhaltung gerne mal, obschon Sie noch weitere Frage-Optionen gehabt hätten.

The Witcher stellt sich mit seinen kleinen und größeren Ungereimtheiten und Komfortmängeln selbst ein Bein, dabei hat das Szenario viel Potenzial. Wir hoffen sehr, dass der Entwickler CDProjekt bis zum Erscheinen im Oktober noch einige Dinge nachbessert. Der Test (wahrscheinlich) im nächsten Heft wird es zeigen. PET

The Witcher

▸ **Angespielt** ▸ **Genre** Rollenspiel ▸ **Termin** 25. Oktober 2007
▸ **Hersteller** CDProjekt / Atari ▸ **Status** zu 90% fertig



Petra Schmitz: Wer The Witcher eine Weile spielt, wird sich automatisch an Gothic erinnert fühlen. Doch wo ich in Gothic meinen Helden frei durch die Landschaft lenken kann, bin ich mit Geralt an Wege gebunden. Das wäre nicht ganz so tragisch, würde der Handlungsverlauf weniger Rennerei erfordern. Aber eine Sache hat das Spiel einem Gothic jetzt schon voraus: einen Helden mit Namen.

petra@gamestar.de

Potenzial Gut

Geralt von Riva wurde vom polnischen Fantasy-Autor Andrzej Sapkowski erfunden. Bisher sind fünf Witcher-Romane erschienen.