

Neues vom Hexer

THE WITCHER

Vergessen Sie Gut und Böse: Im düsteren Rollenspiel geht's nicht um Moral, sondern ums Überleben.

Jetzt haben Sie die Wahl. Lesen Sie weiter oder nicht? Denken Sie gut darüber nach, Sie müssen mit den Folgen leben. Wenn Sie diesen Artikel nicht lesen, stehen Sie womöglich im nächsten Herbst beim Spielehändler und ärgern sich, dass Sie **The Witcher** nicht kennen. Wenn Sie diesen Artikel hingegen lesen, erfahren Sie schon jetzt alles übers viel versprechende Rollenspiel. Denn wir haben den Entwickler CD Projekt in Warschau besucht, **The Witcher** gespielt und neue Details zur Story sowie zum Kampf- und Talentsystem gesammelt. Falls Sie nun noch immer grübeln, ob Sie weiterlesen sollen – dann lassen Sie's lieber. **The Witcher** richtet sich nur an entschlossfreudige Naturen.

Düstere Wahl

Ah, Sie lesen weiter. Also haben Sie kein Problem, Entscheidungen zu treffen. Gut so, **The Witcher** wird Ihnen viele davon abfordern. Fast jede Quest bietet zwei Vorgehensweisen. Anders als etwa in **Neverwinter Nights 2** geht's dabei nicht um das moralische Gut-Böse-Dilemma. Denn Ihr Held, Geralt, ist weder brav noch fies, er will einfach überleben. Gar nicht so leicht: Geralt durchstreift eine düstere, von Kriegen zernarbte Fantasy-Welt. Die Menschen leiden unter brutalen Königen; Zwerge sowie Elfen sind Bürger zweiter Klasse. Die Spitzohren führen gar einen Guerillakrieg gegen korrupte Stadtwachen. Ehrensache, dass im Chaos auch Monster mit-

mischen. Geralt selbst gehört als Hexer zu einem Klan elitärer Bestienjäger. Vorteil: Er ist ein begnadeter Schwertkämpfer und Magier. Nachteil: Wie alle Hexer mutierte Geralt in seiner Kindheit und entwickelte besondere Kräfte – was ihn bei seinen rassistischen Mitmenschen nicht gerade sehr beliebt macht.

Ich nehm' den Magier

Rassismus und Korruption, Hass und Gewalt – die düstere Welt basiert auf den Büchern des polnischen Autors Andrzej Sapkowski und ist kein Paradies: Jeder kämpft für sich selbst, auch Geralt, Ihr Held. Die Entscheidungen, die Sie treffen müssen,

sind teils banale »Wo geht's weiter?«-Fragen. Ein Beispiel: Zu Beginn des Spiels wird die Heimatburg der Hexer von Banditen angegriffen. Unter denen ist auch ein Schwarzmagier, der eine riesige Heuschrecke auf die Verteidiger hetzt – während er selbst weiter ins Innere der Festung vordringt. Hier haben sie die erste Wahl. Folgen Sie dem Zauberer, oder erledigen Sie die Insektenbestie? Wir entscheiden uns für Ersteres und stellen den Schurken. Er teleportiert hin und her, schleudert Feuerbälle. Schließlich fällen wir ihn per Schwertstreich. Geralts Mithexer klopfen derweil den Käfer. Hier wählt der Hexer also nur seinen Gegner. Simple Entscheidung.

Ghule gegen Elfen

Später wird's interessanter. Auf einem von Leichen übersäten Friedhof metzelt sich Geralt durch untote Ghule. Bis er auf

SAMMELKARTEN-SEX

Im Spielverlauf trifft Geralt **20 Frauen**, die er mit Geschenken sowie Blumen zum Schäferstündchen überredet. Für jeden erfolgreichen Flirt bekommt er eine Sammelkarte. Wenn der Hexer alle einsackt, profitiert er von einem besonderen Bonus. Der steht allerdings noch nicht fest. Ebenso unklar ist, ob schon die einzelnen Liebesakte Vorteile bringen – etwa zusätzliche Lebenspunkte.



Mit Geschenken kann Geralt **Frauen** verführen.



Unter der Erde lauert eine **Insektenbestie**. Im Kampf gegen solche Ungeheuer nutzt der Hexer sein Silberschwert.



Vor malerischer Bergkulisse stößt Geralt auf einen **Banditentrupp**. Dessen Anführer schubst er per Aard-Zauber weg – um den Schurken anschließend per Finishing Move zu erledigen.

einen trifft, der nicht kämpfen will, sondern reden. Er fresse die Menschen zwar, habe sie aber nicht getötet, behauptet der Schurke: Für die Morde seien elfische Banditen verantwortlich. Vertrauen Sie dem Monstrum oder erledigen Sie es? Diese Entscheidung kann weitreichende Folgen haben. Wenn Sie den Ghul leben lassen, müssen Sie womöglich später mit ansehen, wie er noch mehr Menschen mampft. Wenn Sie ihn töten, erfahren Sie nie, wo die Elfen sind – und nehmen somit hin, dass die Schurken noch weitere Opfer meucheln. Was also tun?

Wir glauben dem Ghul. Er schickt uns zu den Elfen, die am Eingang einer Gruft herumlungern. Doch statt uns anzugrei-

fen, lachen sie uns aus. »Wir haben da drin ein paar Bauern eingesperrt«, poltert der Anführer und deutet auf die Gruft. »Dort unten gibt's aber auch Zombies. Wenn du gegen uns kämpfst, hast du keine Zeit mehr, die Bauern vor den Untoten zu retten.« Dann wenden sich die Elfen ab und schlendern weg. Sollen wir sie verfolgen oder ihre Opfer befreien? Beides hat Folgen. Die Bauern etwa könnten Geralt später helfen. Übrigens: Wenn wir Bekannte wiedertreffen, erinnert uns **The Witcher** per Zwischenfilm an unsere erste Begegnung. Damit wir stets wissen, welche unserer Entscheidungen welches Ereignis nach sich zieht. 15 Schicksalsfragen sollen sogar den Verlauf der

Handlung beeinflussen – samt dreier unterschiedlicher Enden.

Kampf mit Stil(en)

Die **Witcher**-Welt ist düster – und stimmungsvoll. Tag und Nacht gehen fließend ineinander über. Jeder Bürger folgt einem individuellen Tagesablauf und reagiert auf seine Umgebung, stellt sich etwa bei Regen unter. Das Rollenspiel basiert jedoch auf der angestaubten Aurora-Grafikengine aus dem ersten **Neverwinter Nights** (2001). Deshalb sind Charaktere und Landschaften zwar schön ausgeleuchtet, aber auch teils detailarm. Das soll **The Witcher** mit dem stimmigen Stil und originellen Ideen wettmachen.

Zu Letzteren zählt neben dem Entscheidungs- auch das Kampfsystem. Geralt führt zwei Klingen, eine aus Stahl und eine aus Silber. Die erste eignet sich zum Kampf gegen Menschen, die zweite zerlegt effektiv Monster. Für jedes Schwert gibt's drei Kampfstile: langsam (gegen gut gepanzerte Feinde), schnell (für bewegliche Gegner) und »Gruppe« (gegen, erraten, Gruppen). Außerdem beherrscht der Hexer fünf Zauber: Aard (stößt einen Kontrahenten weg), Quen (Energieschild), Igni (Feuerball), Axii (Monster kämpfen kurzfristig auf Geralts Seite) und Yr-



Per Quen-Zauber umgibt sich Geralt kurzfristig mit einem **Energieschild**.

MINI-FAQ

Wird es einen Mehrspieler-Modus geben?
Nein, Geralt ist und bleibt ein Einzelgänger.

Wo kann ich die Buchvorlage kaufen?
Bisher wurden nur zwei Bände von Andrzej Sapkowski's Hexer-Trilogie ins Deutsche übersetzt. Zur Zeit sind beide vergriffen, den ersten Teil »Der letzte Wunsch« will Dtv jedoch im Juni 2007 neu auflegen (8,95 Euro, ISBN: 978-3-423-20993-9).

Läuft The Witcher auf meinem Rechner?
Die genauen Hardware-Anforderungen stehen noch nicht fest. Michael Kicinski, der Geschäftsführer von CD Projekt, erläutert jedoch: »Mit verminderten Details wird The Witcher auch auf schwächeren Systemen laufen. Wer das Spiel in voller Pracht erleben will, braucht einen flotten Prozessor und eine DirectX-9-Grafikkarte.«

Wird The Witcher von DirectX 10 profitieren?
Ja und nein. Unter DirectX 10 wird das Spiel flüssiger laufen, aber keine zusätzlichen Effekte bieten.

Wird die deutsche Version beschnitten?
Voraussichtlich ja. Head of Production Maciej Miasik erläutert: »Die deutsche Version wird weniger blutig sein, zudem streichen wir einige besonders brutale Finishing Moves.« Anekdote am Rande: Auch die US-Fassung könnte beschnitten werden – die Sexszenen (siehe Kasten links) möchte CD Projekt den prüden Amerikanern nicht zumuten.



Zu viel **Blut**? Für den deutschen Markt werden die Schwertkämpfe voraussichtlich entschärft.

DER FORTSCHRITT

Was ist fertig?

Quests und Handlung: Es steht fest, welche Aufgaben Geralt bekommt und wie sich seine Entscheidungen auf die Geschichte auswirken.

Spielwelt: Dörfer, Burgen, Landschaften und Höhlen sind bepflanzt und mit Menschen sowie Monstern bevölkert. Stadtbewohner gehen sogar einem individuellen Tagesablauf nach und reagieren auf ihre Umgebung – etwa auf Regen.

Kampfsystem: Der Taktik-Mix aus zwei Schwertern (mit je drei Schlagstilen) und fünf Zaubern funktioniert bereits in unserem Probespiel gut.

Charaktersistem: Geralt spezialisiert sich auf Attribute, Kampfstile oder Zauber. CD Projekt feilt allerdings noch an den einzelnen Talenten.

Was ist noch zu tun?

Steuerung: Geralt bleibt oft an Hindernissen hängen, die Kameraführung ist in der Außenansicht zu umständlich. Die Entwickler möchten außerdem eine klassische Schulterperspektive einbauen.

Animationen: Der Hexer profitiert von geschmeidigen Motion-Capturing-Animationen, die Feinde bewegen sich noch hölzern. Das soll sich ändern.

Balancing: CD Projekt muss noch austarieren, wie knifflig die Quests und wie stark die Monster sind.

Feintuning: Gesichtstexturen, deutsche Sprachausgabe, Monster-KI, Soundeffekte – überall schraubt CD Projekt noch an Kleinigkeiten.



Wenn mehrere Sumpffriesen nahen, sollte Geralt das Silberschwert ziehen und zum **Gruppen-Kampfstil** greifen.

Feind und hüllen sich in den Quen-Energieschild, um unbehelligt einen Heiltrank zu schlucken. Natürlich alles in Echtzeit.

Klick die Kombo!

Gerade bei hektischen Echtzeit-Kämpfen muss die Steuerung stimmen, doch hier schwächelt **The Witcher** noch. Den Helden bewegen Sie wie in **Price of Persia** aus der Außenperspektive. Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, läuft Geralt dem Zeiger nach. Mit Linksklicks führen Sie Schwertstreich. Wenn sie nach dem ersten Schlag kurz warten, lodert ein Flammenkranz um den Mauszeiger – und Sie lösen mit einem Zusatzklick eine Komboattacke aus. Bei gutem Timing klappt

das mehrmals hintereinander, so dass Geralt in einer fein animierten Schlagfolge um die Gegner tänzelt. Per Rechtsklick nutzen Sie Zauber; Magie und Schwertstil wählen Sie aus einer Iconliste. Klingt gut, doch in der Praxis bleibt Geralt oft an Hindernissen hängen, zudem zeigt die Außenkamera zuweilen nur eine Wand. CD Projekt verspricht, zusätzlich eine Schulteransicht mit Maus- und Tastatursteuerung einzubauen.

15 Spezialitäten

Bevor dieser Artikel endet, müssen Sie noch über eine Entscheidung nachdenken. Und zwar, welche Talente Sie Ihrem Helden beibringen. So verdienen Sie mit jedem Levelaufstieg bronzene, silberne und goldene Punkte, die Sie auf 15 Talentbäume verteilen. Denn der Hexer

kann sich auf die fünf Zauber, die sechs Schwertstile (drei pro Klinge) und vier Attribute spezialisieren: Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit und Ausdauer. Jedes Feld soll rund 15 Fertigkeiten bieten; die schwächsten lernen Sie gegen bronzene, die stärksten gegen goldene Punkte. Wer etwa in Geschicklichkeit investiert, kann besiegten Monstern Reagenzien entnehmen. Falls Sie Ihre Intelligenz steigern, dürfen Sie daraus Tränke brauen. Die Schwertstile bieten Talente, die Ihre Kampfkraft erhöhen. Und die Zauber werden mit jedem Punkt mächtiger, zum Beispiel hält das aufgewertete Quen-Energieschild mehr Schaden ab. Also: Worauf spezialisieren Sie sich? Klingt nach einer kniffligen Entscheidung? Tja, davon bietet **The Witcher** nun mal jede Menge. **GR**



ZU 75% FERTIG

den (Sprengfalle). Zwischen Stilen, Schwertern und Zaubern müssen Sie taktisch klug wechseln. Zum Beispiel stoßen Sie einen Feind per Aard-Zauber weg, und erledigen den Betäubten mittels Finishing Move. Dann schnetzeln Sie einen weiteren



Im Spielverlauf trifft Geralt auch auf große Gegner wie diesen steinernen **Sumpffriesen**.

THE WITCHER

micha@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: CD Projekt / Atari
Status: zu 75% fertig

Michael Graf: »Technisch ist der Hexer nicht ganz auf der Höhe der Zeit, aber das stört mich nicht. Ich mag die düstere Spielwelt, die taktischen Echtzeit-Kämpfe und – vor allem – die Quest-Entscheidungen. Endlich wähle ich nicht einfach zwischen Gut und Böse, sondern gehe so vor, wie ich es für richtig halte. Und muss mit den Folgen leben. Das erleichtert die Identifikation mit dem Helden; Geralts Abenteuer verläuft so, wie ich es wünsche. Anlass zur Kritik gibt's aber auch. Die Steuerung hat Macken, die Welt ist weniger interaktiv als etwa in Gothic 3 (ich kann nur wenige Gegenstände aufheben), und die Grafik hinkt nun mal dem aktuellen Standard hinterher. Ich vergebe dennoch ein »Sehr gut«: Trotz der Schwächen hat **The Witcher** das Zeug zum erstklassigen Rollenspiel.«



POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B513**