Die Spielwelt

Zum ersten Mal in der Hexer-Serie erwartet uns eine komplett offene und frei begehbare Spielwelt. Diese Spielwelt soll ungefähr 30 Mal größer ausfallen als im zweiten Teil – und damit sogar um ein Fünftel größer als die Riesenwelt von **Skyrim**! Um die weitläufige und nicht von Ladezeiten unterbrochene Landschaft durchqueren zu können, darf Geralt erstmals reiten; zu Pferde soll er 30 bis 40 Minuten von einem Ende der Karte zum anderen brauchen. Um unnötige Laufwege zu vermeiden, soll es aber auch ein Schnellreise-System geben. Dabei soll auch ein Schiff eine Rolle spielen, das sich – wie das Pferd – aufrüsten lässt. Darf sich Geralt also erstmals hinters Steuerrad seines eigenen Bootes klemmen?

The Witcher 3 Wild Hunt

Von einer riesigen Spielwelt, großer Freiheit und dem gewissen erotischen Etwas: Die 20 Dinge, die Sie unbedingt über The Witcher 3 wissen müssen. Von Antonia Seitz

Genre Rollenspiel Publisher CD Projekt Entwickler CD Projekt Red (The Witcher 2: Assassins of Kings, GS 06/12 : 89 Punkte) Termin 2014

Geralts Geschichte

Geralt, der weiße Wolf, ist müde. Er ist des Jagens müde, er ist der politischen Intrigen müde, und er ist es müde, für andere die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Der Hexer möchte sich endlich selbst finden, und deshalb soll der dritte Teil eine viel persönlichere Geschichte erzählen als die beiden Vorgänger. War der Hexer bislang von Amnesie geplagt, erlangt er mit dem dritten Teil endlich seine Erinnerungen zurück. Und so beginnt die Suche nach seinen Freunden und besonders nach seiner einzig wahren, großen Liebe: Yennefer. Die Konzentration auf Geralt hat laut CD Projekt noch einen anderen Grund: Die Entwickler behaupten, die komplexe Königsmörder-Geschichte von **The Witcher 2** habe viele Spieler überfordert. Das können wir zwar nicht so ganz nachvollziehen, freuen uns aber trotzdem auf das Wiedersehen mit Geralt.

Der Sex

Sex spielte in **The Witcher** schon immer eine Rolle, im zweiten Teil hatte sich CD Projekt bemüht, mehr Realismus in die Liebeleien zu bringen. Egal, ob Triss oder One-Night-Stand, Geralt hatte selten nur ein, ähem, Eisen im Feuer. Die plumpen Sammelkarten, die wir für unsere Eroberungen im ersten Teil bekommen hatten, wurden in **The Witcher 2** durch erotische Zwischensequenzen und ja, auch ein bisschen Romantik ersetzt. Das soll in **The Witcher 3** so bleiben. Vor allem, weil die Suche nach der bezaubernden Yennefer eine zentrale Rolle spielt.

Triss Merigold

Die mächtige Zauberin Triss begleitet Geralt schon seit Beginn der Reihe und spielt dabei nicht nur eine wichtige Rolle in seinen Abenteuern und Kämpfen, sondern hat sich auch einen Platz in seinem Herzen erobert. Die Romanze der beiden war immer ein ständiges Auf und Ab, und nach den Geschehnissen des zweiten Teils ist ihre Beziehung in einer ziemlich »komplizierten« Phase. Auch in **The Witcher 3** wird Triss wieder eine Rolle spielen. Welche genau, das ist allerdings noch unklar. Denn auch wenn sie Geralt immer noch sehr nahe steht, spielt sie doch bloß die zweite Geige – hinter seiner verlorenen Liebe Yennefer.

Alle Bilder auf diesen Seiten stammen aus The Witcher 2.

Die Story

Die Geschichte erleben wir frei. Zugunsten der offenen Spielwelt verzichtet **The Witcher 3** nämlich erstmals auf eine lineare Erzählstruktur in Kapitelform. Dafür läuft die Story auf drei Ebenen ab: Auf der untersten Stufe stehen einzelne Quests, bei denen neue Bündnisse und Feindschaften entstehen. Danach kommt die politische Situation im Norden, hier ist Geralt in den Krieg verstrickt. Der übergeordnete Story-Strang allerdings ist Geralts persönliche Geschichte von der Suche nach seiner Liebsten. Interessant wird, wie CD Projekt die unterschiedlichen Enden von **The Witcher 2** in die Geschichte einbettet. Schließlich könnte die Ausgangslage abhängig von den Entscheidungen im Vorgänger anders aussehen ...

Die Monsterjagd

Die Jagd nach Monstern bleibt ein wichtiger Bestandteil von **The Witcher**. Schließlich handelt es sich dabei um Geralts Job. Deshalb will CD Projekt die Schnetzelei glaubwürdiger in die Spielwelt einbetten. So können wir künftig Informationen über die Monster sammeln (zum Beispiel aus Büchern oder durch Augenzeugenberichte), die uns später im Kampf zugute kommen. Tipps zu Schwachstellen, besonderen Verstecken, speziellen Angriffen oder schlicht zur besten Tageszeit für eine Attacke machen die Monsterjagd taktischer. Als Belohnungen winken Mutagene, mit denen wir wie gehabt Geralts Fähigkeiten aufrüsten können.

Das Kampfsystem

Weil das Kampfsystem von **The Witcher 2** an einigen Stellen sperrig war, wird es überarbeitet. So bleibt es zwar bei Action-Gefechten, die Angriffe sollen aber präziser und dank einer besseren Zielerkennung auch übersichtlicher sein, vor allem gegen Gruppen. Wenn wir ausholen, sind wir den Attacken der Gegner auch nicht mehr hilflos ausgeliefert, denn die eigene Aktion kann jederzeit abgebrochen werden, um auszuweichen oder zu blocken. Außerdem verfeinert CD Projekt Geralts Kampfanimationen, statt zuvor 20 soll es nun 96 geben.

Die Bosskämpfe

Wo die Bosskämpfe in **The Witcher 2** weitgehend geskriptet waren und in vorgegebenen Stufen abliefen, kommt jetzt mehr Freiheit in die Schlachten gegen riesige Monster. Das heißt: weniger Quicktime-Events, mehr Entscheidungen! Jedes Ungeheuer, das wir in einer finalen Kampfszene schlagen, sollen wir auf die gleiche Art und Weise bekämpfen können wie ein reguläres Biest. Ohne vorgegebene Herangehensweisen bieten uns diese Bosskämpfe taktische Möglichkeiten, unsere Waffen, Fähigkeiten und Tränke geschickt einzusetzen.

Triss Merigold war 2011 auf dem Cover der Mai-Ausgabe des polnischen Playboys.

Entscheidungen und Konsequenzen

Ähnlich wie in den Vorgängern werden unsere Entscheidungen auch in **The Witcher 3** weitreichende Konsequenzen nach sich ziehen. Das beginnt im Kleinen damit, dass die Quests und Aufträge, die wir für bestimmte Charaktere erledigen, Einfluss auf die Preise bei Händlern haben, und geht soweit, dass wir ganze Story-Abschnitte über den tobenden Krieg der Königreiche einfach überspringen können, wenn die uns nicht interessant genug erscheinen. Natürlich verändert das unsere Ausgangslage, uns stehen also andere Parteien zur Seite, manche Königreiche dürften sich sogar komplett gegen Geralt wenden.

Die Nebenquests

Die offene Spielwelt bietet viel mehr Raum für Nebenaufgaben. So soll man sich 100 Stunden (!) mit optionalen Quests beschäftigen können. Unter anderem werden wir wieder einzelnen Bittstellern sowie ganzen Städten helfen können, es gibt Minispiele mit Bezug zur aktuellen Gegend (etwa Boxkämpfe in Arenen), und natürlich ist die taktischere Monsterjagd eine Quelle an Abenteuern und besonderen Belohnungen.

Die Taktik

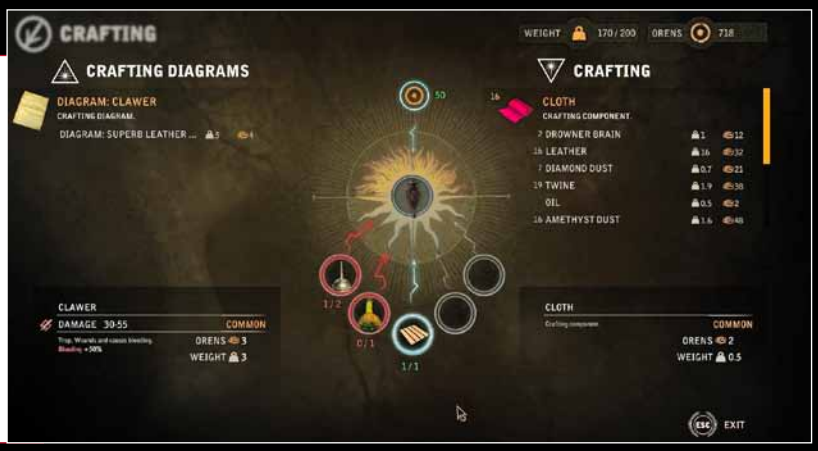
Die richtige Taktik, die passende Ausrüstung und eine gute Vorbereitung sind in **The Witcher 3** wichtiger denn je. Die Gegner passen sich jetzt nämlich nicht mehr dem Level des Spielers an. Das bedeutet, dass einige Gegenden mit einem schwachbrüstigen Geralt nur schwer bis gar nicht zu meistern sind – **Gothic 2** lässt grüßen. Neben den eigenen Waffen, Rüstungen und Tränken ist es auch immer ganz nützlich, ein paar schlagfertige Verbündete in der näheren Umgebung zu finden, falls brenzlige Situationen anstehen.

Die Landschaften

Die CD Projekt legt viel Wert auf eine lebendige Spielwelt mit zahlreichen Tieren, Monstern, Banditen und Händlern. Diese Welt soll übrigens auch realistisch simuliert werden. So halten sich die besagten Tiere und Monster nicht an bestimmten Orten auf, sondern spazieren durch einen für sie typischen Lebensraum – auch hier lässt **Gothic 2** grüßen. Dort reagieren sie dann aktiv auf ihre Umwelt – und auf Eindringlinge. Interaktive Elemente wie zum Beispiel Bienenstöcke können – geschickt eingesetzt – im Kampf zur nützlichen Geheimwaffe werden. Aber Vorsicht: Wer damit nicht sorgfältig umgeht, schießt sich schnell ein Eigentor.

Das Handwerk

Aus erbeuteten und gesammelten Rohstoffen kann Geralt wieder seine eigenen Waffen, Rüstungen, Bomben sowie Tränke und Schwertschmier-Öle herstellen. Zusätzlich zu den benötigten Rohstoffen, die überall in der Spielwelt verstreut liegen, finden wir aber auch spezielle Bonusgegenstände, die selbst hergestellte Ausrüstung zusätzlich verbessern. Diese besonderen Items erlangen wir aber nur in Quests, durch die Jagd spezieller Monster oder das Erkunden einzigartiger Orte. Die Boni werden zu Gunsten der Spielbalance keine übertrieben starken (oder gar allmächtigen) Waffen- und Rüstungsteile ermöglichen, zusätzliche Verbesserungen nehmen wir aber gern.



Das Inventar

Sie kennen das bestimmt noch aus dem zweiten Teil: Kaum haben Sie ein paar Rohstoffe und einige Klumpen Silbererz gefunden, ist Geralt überlastet, und Sie können nur noch im Schneckentempo bis zur nächsten Gaststätte schleichen, um dort endlich den gesammelten Krempel in Ihr Lager zu packen. Wenn Sie dann später mal Gelegenheit und Muße haben, einen neuen Gegenstand herzustellen, müssen Sie erst wieder ein Gasthaus auftreiben, um auf das Zeug zuzugreifen. Auf Dauer war das Inventarmanagement von **The Witcher 2** recht umständlich. Im dritten Teil soll es nun möglich sein, das eigene Pferd und Schiff aufzurüsten, wodurch unter anderem die Möglichkeit freigeschaltet wird, vom Ross aus auf das Hauptlager zuzugreifen.

Das Talentsystem

Wie gewohnt sind Geralts Fähigkeiten in die Kategorien »Alchemie«, »Schwertkampf« und »Magie« unterteilt. Nachdem wir zu Beginn im Trainingszweig unsere Grundtalente ausgebaut haben, erhalten wir vollen Zugriff auf die übrigen drei Äste, mit denen wir die Fertigkeiten unseres Hexers nach Belieben für Erfahrungspunkte anpassen. Am etwas unübersichtlichen Magiezweig möchte CD Projekt feilen, beim Schwertkampf wird es einige neue Kampfmanöver und Verbesserungen geben. Über den Alchemiezweig hingegen ist noch nicht viel bekannt, jedoch soll dieser sich jetzt wohl mehr auf Tränke konzentrieren, da die Mutagene nun in Verbindung mit der Monsterjagd verbessert wer-

Das große Finale

Adam Badowski von CD Projekt sagte kürzlich: »Die Leute fragen, ob das wirklich das letzte Witcher-Spiel sein wird. Ja, wird es. Warum? Weil wir glauben, dass man die Reihe an ihrem Höhepunkt beenden sollte«. Inzwischen relativierte er seine Aussage allerdings, indem er verlauten ließ, **The Witcher 3** sei lediglich das letzte Spiel der Geralt-Saga, man halte sich aber die Möglichkeit offen, in die **Witcher**-Welt zurückzukehren. Weiterhin stellte er klar: »Das ist der letzte Teil der Trilogie, also wird es ein großes Finale geben.« Wir hoffen nun, dass CD Projekt das Finale besser inszeniert als in **The Witcher 2**, wo die Konfrontation mit dem Königsmörder in einem drögen Dialog gipfelte.

Die Technik

Technisch basiert **The Witcher 3** auf der neuen Red Engine 3 und wird 2014 neben dem PC auch für »alle verfügbaren High-End-Plattformen« erscheinen. Interessant: Da die Entwickler keine der aktuellen Konsolen nennen, ist davon auszugehen, dass **The Witcher 3** direkt für die Next-Gen-Videowürfel entsteht. Für die riesige Spielwelt ohne Ladeunterbrechungen wird mehr Rechenleistung sicher dringend gebraucht. Wo Vorgänger bereits hervorragend aussah, möchte **The Witcher 3** mit dynamischen Wetter- und Lichteffekten noch einen draufsetzen.

Die Wilde Jagd

Die »Wilde Jagd« ist eine Horde von Geistern, die nach menschlichen Seelen suchen. Außerdem stehlen sie Menschenkinder. Warum? Das weiß niemand. Sicher ist bloß: Gutes führt die untote Bande nicht im Schilde. In den Vorgängern trat die Phantomtruppe zwar bereits auf, bislang war wegen Geralts Amnesie allerdings nicht viel über sie bekannt. Der dritte Teil ist mit »Wild Hunt« nun direkt nach ihr benannt, und eines der Spielziele besteht darin, die Geisterhorde zu vernichten. Schließlich hat Geralt mit den Knochenjungs eine Rechnung offen ...

Die nördlichen Königreiche

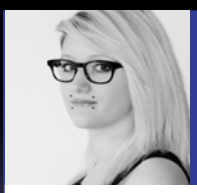
Zu den nördlichen Königreichen gehören unter anderem Temerien, Aedir, die Skellige Inseln und die große Hafenstadt Novigrad. Durch die Invasion des südlichen Nilfgaard-Imperiums und die Königsmorde in **The Witcher 2** wurden diese Orte aber teilweise erobert, deshalb herrscht praktisch Anarchie. Dadruch sind Kriege beinahe unvermeidlich. Geralt gerät mitten in diese politische Krise und muss sich entscheiden, wessen Seite er dabei ergreift. Der Clou: Jedes Gebiet bekommt einen eigenen Story-Strang, der aber nicht zwingend absolviert werden muss. Wir können uns frei entscheiden, welchen Teil des Kriegs wir spielen. Was natürlich beeinflusst, welche Parteien, uns im Endkampf zur Seite stehen.

Die Konkurrenten

1. Fallout 4: Zwar hat Bethesta **Fallout 4** noch gar nicht offiziell angekündigt, doch nach dem grandiosen Erfolg von F**allout 3** (Bild) ist es sehr wahrscheinlich, dass der Rollenspielklassiker eine Fortsetzung bekommen wird.

2. The Elder Scrolls: Die Elder Scrolls-Reihe hat mit **Skyrim** ihren bisherigen Höhepunkt erreicht. Durch die Kampfansage von **The Witcher 3** dürfte es spannend werden, ob das nächste Elder Scrolls in Sachen Größe noch mal eine Schippe draufpackt.

3. Cyberpunk 2077: Das zweite Rollenspiel aus dem Hause CD Projekt soll ebenfalls 2014 erscheinen und basiert wie **The Witcher 3** auf der neuen Red Engine 3. **Cyberpunk 2077** spielt in einer technisch fortschrittlichen, gesellschaftlich aber degenerierten Zukunft. Mehr dazu lesen Sie auf den Folgeseiten.



Ich bin verhext

Antonia Seitz
Trainee
toni@gamestar.de

Wenn die Entwickler die offene Spielwelt mit den kniffligen Entscheidungen und cleveren Story-Wendungen der Vorgänger verbinden, kann Skyrim einpacken – schließlich war die Story seit jeher die Achillesferse der Elder Scrolls-Serie. Besonders spannend wird, ob sich Geralts Entscheidungen im großen Krieg wirklich spürbar auf den Endkampf auswirken. Das hat ja zuletzt in Mass Effect 3 eher nicht so gut geklappt.

In einem Easter Egg in The Witcher 2 nimmt Entwickler CD Projekt Red Assassin's Creed aufs Korn.