

# The Witcher 3

## Wild Hunt

Unsere ausführliche Begegnung mit dem Hexer Geralt auf der E3 in Los Angeles lässt uns mehr als beeindruckt zurück - aber auch skeptisch.

Wenn CD Projekt alles so hinbekommt wie geplant, steigt The Witcher 3 auf in den Rollenspiel-Olymp, Seite an Seite mit Skyrim.

Aber eben nur: wenn. Von Michael Graf

### Angeschaut

Genre: **Rollenspiel**  
 Publisher: **CD Projekt**  
 Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher 2, GS 07/11: 89 Punkte)**  
 Termin: **2014**  
 Status: **zu 60 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/8261](http://GameStar.de/Quicklink/8261)

# M

angelndes Selbstvertrauen und überbordende Bescheidenheit kann man CD Projekt nicht gerade nachsagen.

»Das schönste Rollenspiel aller Zeiten« solle **The Witcher 3** werden, »atemberaubend, betörend und unvergesslich«. Derart vollmundig vermelden's die

Pressemitteilungen – na klar, wenn's weiter nichts ist! Aber CD Projekt ist ja auch nicht irgendein Studio, sondern eine geradezu schizophrene Truppe, eine Mischung aus Indie-Entwickler und börsennotiertem Großunternehmen, aus hochprofessioneller Designertruppe und liebenswerten Chaoten. So auch auf der diesjährigen E3, wo sich vor dem Stand der Polen die internationalen Spielejournalisten stapeln, während drinnen PR-Damen hin und her flattern, um Interviews zu organisieren, die garantiert »in 10 Minuten« stattfinden und dann doch eine Stunde auf sich warten lassen. Man kann sich da schon mal leise fragen, wie dieser Hühnerhaufen das größte Projekt ihrer Geschichte, mehr noch, eines der größten Projekte der gesamteuropäischen Spielegeschichte stemmen soll. Gleichzeitig weiß man aber ganz genau: Wenn das überhaupt jemand schaffen kann, dann diese Polen.

### Facts

- ✦ 35-mal so groß wie The Witcher 2
- ✦ 20 % größer als Skyrim
- ✦ 50 Stunden Hauptstory
- ✦ + 50 Stunden Nebenquests
- ✦ 36 unterschiedliche Enden
- ✦ 80 Monstertypen
- ✦ 96 Kampf-Animationen

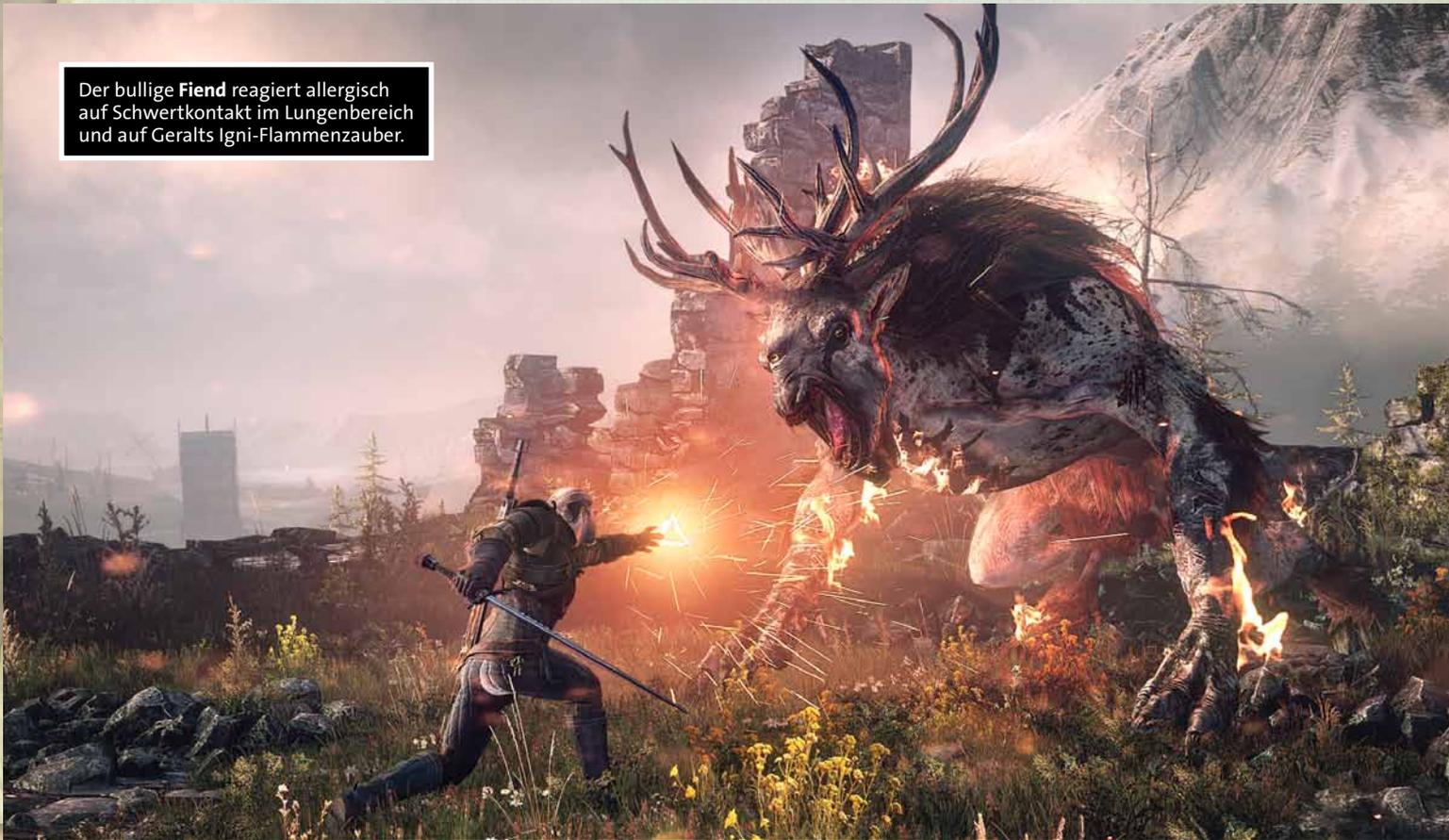
### ⊕ Stärken

- + riesige, offene Spielwelt
- + starke Haupthandlung
- + zahllose Nebenaufgaben
- + Grauzonen-Entscheidungen
- + geschmeidige Schwertkämpfe

### ⊖ Schwächen

- Übernimmt sich CD Projekt?

Der bullige **Fiend** reagiert allergisch auf Schwertkontakt im Lungenbereich und auf Geralts Igni-Flammenzauber.



Dieser grundsympathische Widerspruch zwischen außerordentlichen Fähigkeiten und chaotischer Außenwirkung zeigt sich auch bei der E3-Präsentation von **The Witcher 3**. Andere Entwickler hetzen uns auf der Messe durch bis ins Detail durchkomponierte und dutzendumfacher durch-exerzierte Hochglanz-Abschnitte, die oft genug speziell für diesen Zweck geschaffen wurden, um das Spiel in möglichst kurzer Zeit möglichst gut dastehen zu lassen. Die Polen hingegen pfeifen auf Messehektik und geklont wirkende Perfektion, sie

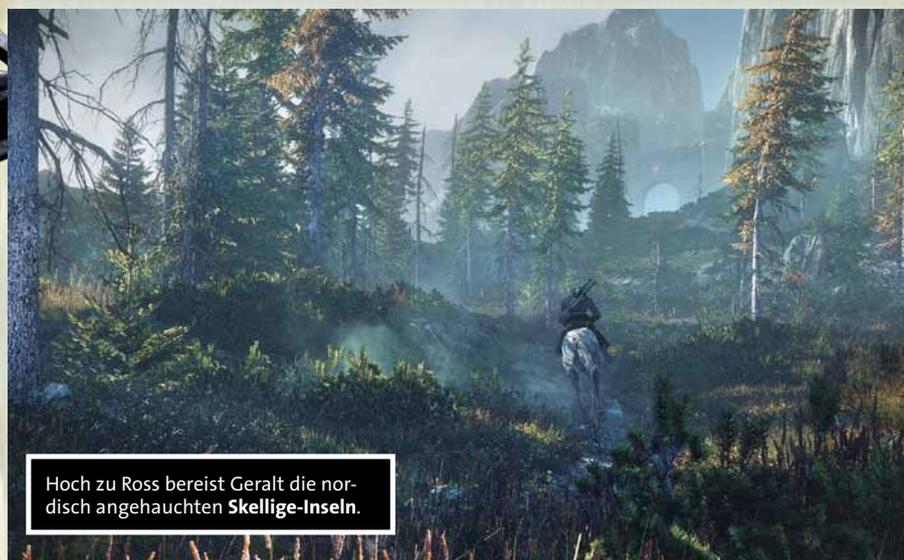
## Geralt reitet durch Himmelsrand

spielen dem Pressepublikum lieber gemütlich 45 Minuten am Stück **The Witcher 3** vor – und alleine zehn Minuten davon gehen für den Kampf gegen ein einziges Monster drauf. Und der ist nicht mal sonderlich spannend: Der Hexerheld Geralt hechtet zum Ungeheuer, haut mit seinem Silberschwert (das eiserne ist für Menschen reserviert) drauf, bekommt einen Prankenhieb ins Genick, hechtet weg, versprüht einen Flammenzauber, hechtet wieder hin, haut drauf, bekommt wieder eine Klauenwatschen, und so weiter.

Geralts Gegenüber ist ein Fiend, eine bullige Klauenbestie mit Hirschgeweih – und offensichtlichen Bugs, denn das Monster will und will nicht umfallen. Wo andere Entwickler schon längst die Nerven verloren und sich weiter gecheatet hätten, drischt der Präsentator unbeirrt auf das Biest ein, eine Minute, fünf Minuten, zehn Minuten, bis ... nun ja, dazu kommen wir gleich. Packend ist der Dauerkampf jedenfalls nicht, wohl aber authentisch – und uns in jedem Fall lieber als eine glattgebügelte PR-Show aus dem Hochglanz-Labor. Zudem zeigt CD Projekt mit der langen Demo, wie weit **The Witcher 3** gediehen ist, es existiert bereits eine zusammenhängende Spielwelt samt Quests. So erleben wir mit dem Hexer einen ausgedehnten E3-Ausflug, der uns elektrisiert zurücklässt und mit Lust auf mehr. Viel mehr!

## Savegame-Import

In die PC-Version von **The Witcher 3** lassen sich Spielstände des Vorgängers importieren, um getroffene Entscheidungen zu übernehmen. Ob sich das wirklich auswirkt, bleibt aber abzuwarten. In **The Witcher 2** machte eine der bedeutsamsten Weichenstellungen des ersten Serienteils (Verliebt sich Geralt in die Heilerin Shani oder die Magierin Triss?) fast keinen Unterschied, der Hexer war stets mit Triss zusammen. Auf der Xbox One und der PS4 könnte es mangels kompatibler Spielstände eine Art Einstiegs-Fragebogen geben, anhand dessen man die wichtigsten Vorgänger-Entscheidungen abhaken kann.



Hoch zu Ross bereist Geralt die nordisch angehauchten **Skellige-Inseln**.



Allein der Schauplatz der E3-Demo von **The Witcher 3** könnte kaum geschickter gewählt sein: Geralt bereist darin nämlich die Skellige-Inseln, die mit ihren nordischen Fjorden, Nadelwäldern, Holzbauten und Trutzburgen genau woran erinnern? Klar, an **Skyrim**! CD Projekt dürfte diesen Demo-Abschnitt absichtlich ausgesucht haben, um Assoziationen zu wecken. Wie Bethesda das Rollenspiel-Koloss bietet nämlich auch **The Witcher 3** eine offene Spielwelt – erstmals in der Seriengeschichte. Allein die Skellige-Inseln sollen ungefähr so groß ausfallen wie alle Landstriche von **The Witcher 2** zusammen, die gesamte Welt wird 35 Mal so groß wie der Vorgänger – und damit sogar rund 20 Prozent größer als **Skyrim**. Was Geralt auf Skellige tut? Na, Monster jagen selbstverständlich, sozusagen das Kerngeschäft des auch Weißer Wolf genannten Mutanten und Zauberinnen-Sohns. Gleich zu Präsentationsbeginn erleben wir in einer Spielgrafik-Sequenz mit, welches grausame Ereignis Geralt auf die nordischen Inseln getrieben hat: Die Wilde Jagd, eine marodierende Geistertruppe, brennt ein Dorf nieder und massakriert die Bewohner. Dem Inferno entkommt nur ein einziger Mann, den Geralt nun sucht. Denn der Hexer hat mit den Phantomen noch eine Rechnung offen.

Welche genau, sei an dieser Stelle nicht verraten – wer **The Witcher 2: Assassins of Kings** kennt, weiß aber, was die Geister dem Monsterjäger angetan haben. So soll **The Witcher 3** diesmal in erster Linie Geralts persönliche Geschichte erzählen, der Hexer hat endgültig die Schnauze voll von der großen Politik, von Kriegen und Königen. Sein drittes und letztes Abenteuer soll sich ganz um ihn selbst drehen, um seine Hoffnungen, seine Ängste, seine Romanzen – und seine Jagd auf die Wilde Jagd. Wohlgemerkt »soll«, denn Geralt wäre froh, wenn er sich darauf konzentrieren könnte. Blöd nur, dass um ihn herum die Welt in apokalyptischem Chaos versinkt, nachdem das südliche Imperium von Nilfgaard zur Invasion der Nördlichen Königreiche geblasen hat. Auch zwischen Letzteren flammen nach den Monarchenmorden von **The Witcher 2** Konflikte auf. Natürlich wird der Hexer abermals in diese Kri-

se verwickelt, und zwar zwangsläufig im Verlauf der Hauptstory. Dabei steht allerdings immer seine persönliche Motivation im Vordergrund, es geht um ihn, nicht um die Rettung der Welt. Auch überraschend beziehungsweise unüblich im Rollenspiel-Genre: Der Monsterjäger soll sich im Krieg keiner der unterschiedlichen Fraktionen anschließen können. »Ich würde nicht sagen, dass er Seiten wählt«, erklärt uns jedenfalls der Executive Producer John Ma-mais. Knifflige Entscheidungen über Leben und Tod müsse der Hexer dennoch treffen, was sich auch auf den Schlussakt des Spiels auswirken soll. Beispielsweise darauf, ob der Hexer sein letztes Gefecht alleine bestreiten muss – oder gemeinsam mit Verbündeten. 36 unterschiedliche Enden soll es insgesamt geben. Da wir bei **Mass Effect 3** ähnliche Versprechen gehört haben, sind wir aber gespannt, wie groß die Unterschiede letztlich wirklich ausfallen.

Natürlich verspricht CD Projekt für die Haupthandlung wieder den üblichen **Witcher-Mix** aus interessanten Charakteren und folgenreichen Grauzonen-Entscheidungen ohne eindeutiges »Richtig« oder

»Falsch«. Für Rollenspieler könnte es keine bessere Nachricht geben. Denn so großartig, so faszinierend offen und abenteuerlich **Skyrim** auch ist, die Handlung der **Elder Scrolls**-Spiele passt traditionell auf einen Bierdeckel: Irgendwas mit Göttern und Mythen und Monstern und fertig, die Charaktere entfalten ungefähr so viel Tiefgang wie die Witze von Olli Pocher. Die Faszination wird auch in **Skyrim** durch die Erlebnisse des Spielers erzeugt und dessen Bereitschaft, sich faszinieren zu lassen, und nicht durch eine gut erzählte, stringente Geschichte und emotional inszenierte Heldenschicksale. **The Witcher** hat da traditionell deutlich mehr zu bieten, wir freuen uns schon auf das Wiedersehen mit Geralts Bardenfreund Rittersporn samt Zwergenkumpel Zoltan. Und natürlich ein erneutes Rendezvous mit der Hexer-Geliebten Triss, eine der spannendsten Frauen der Rollenspielgeschichte. Insgesamt soll die Haupthandlung von **The Witcher 3** 40 bis 50 Stunden dauern, weitere gut 50 Stunden veranschlagt CD Projekt für die Erkundung der offenen Welt samt Nebenquests – was uns angesichts der riesigen Welt fast schon wenig erscheint. Der Teufel bei diesem Vorhaben lauert im Allgemeinen: Je größer und offener die Spielwelt,

desto schwieriger ist es, eine wendungsreiche Geschichte zu integrieren, die sich glaubwürdig und atmosphärisch in die Eigendynamik des levelgrenzenlosen Universums einfügt. Die **Gothic**-Reihe weiß ein Liedchen davon zu singen. Es heißt: »Suche Xardas.« Ein Quest-Tagebuch soll das Faden-Verlier-Potenzial von **The Witcher 3** mildern.

Zum Beginn der E3-Demo demonstriert Geralt gleich mal, was er sich von Bethesda das Riesen-Rollenspiel **Skyrim** abgeschaut hat: das Reiten. Hoch zu Ross galoppiert der Hexer am Rand eines Fjords entlang hinauf in die dezent verschneiten Berge, aus denen eine bullige Festung emporragt. Ein Blick hinab in die Schlucht offenbart einen Fluss, an dessen Ufer sich ein Dorf mit Holzbauten schmiegt, hinter Geralt erstreckt sich ein

## 20 Prozent größer als Skyrim



Landratte: Bei Sturm sollte Geralt lieber kein Schiff besteigen.

Jeder Stadt- und Dorfbewohner folgt einem individuellen Tagesablauf.

Nadelwald. Die Szenerie sieht schon jetzt stimmungsvoll aus, vor den Panoramen von **Skrym** oder den organischen Landschaften der **Gothic**-Serie muss sich **The Witcher 3** nicht verstecken. Den »echten« Eindruck verdankt das Hexer-Abenteuer auch seiner hohen Sichtweite, die hat allerdings ihren Preis: In der Ferne zeigt die Landschaft kaum mehr Details, sondern nur matschige Bodentexturen – zumindest für starke PC-Systeme sollte CD Projekt die Darstellungsgrenze und den Detailreichtum erhöhen.

Die E3-Demo läuft nämlich (übrigens flüssig) auf einem Rechner mit einer GeForce GTX 560, da ist noch Luft nach oben. Außerdem basiert die Präsentation auf DirectX 9, alle Bilder auf diesen Seiten stammen allerdings aus der schöneren DirectX-11-Version von **The Witcher 3**. Nvidia hat auf der Messe überdies angekündigt, dass die Hexerhatz GPU-PhysX unterstützen wird, also vom Grafikchip berechnete Phykoeffekte. Die sollen realistischere Kleider, Haare und Tierfelle ermöglichen, vermutlich mithilfe des PhysX-Moduls »APEX Clothing«. Im Gegensatz zur TressFX-Technologie von AMD, die Lara im neuen **Tomb Raider** eine Wallemähne bescherte und auf allen Systemen lief, funktionieren die PhysX-Spielereien jedoch nur auf Nvidia-Grafikkarten, Radeon Besitzer gucken in die Trockenhaube. In der E3-Demo fehlen die Effekte allerdings noch, Geralts Haare und die Felle von Wölfen sehen bemerkenswert unbemerkenswert aus.



In der Burg plaudert Geralt mit einem Informanten, um danach auf einer Art Open-Air-Fahrrad in den Fjord hinabzugleiten – beeindruckende Aussicht inklusive. So rudert unter dem Hexer ein Wikinger-Langschiff Richtung Meer, die Nordlinge frönen ihrem liebsten Hobby und gehen auf Raubzug. Unten angekommen läuft der Hexer durch das Dorf, dessen Bewohner eigenen Tagesabläufen nachgehen. So wirkt die Siedlung anheimelnd lebendig: Fischer segeln hinaus, Bürger stehen plaudernd zusammen und sollen auf das Wetter reagieren. Wenn es kalt wird, suchen sie Wärme und somit die Nähe von

Lagerfeuern, bei Regen stellen sie sich (wie in den Vorgängern) irgendwo unter. Die Preise von Händlern orientieren sich an den örtlichen Rohstoffen, Fisch etwa wird immer teurer, je weiter man sich vom Meer entfernt. Geralt könnte also viel Geld mit dem Transport gefragter Waren verdienen, aber mal ehrlich: Der Hexer ist kein fahrender Kramladen, sondern ein Monsterjäger. Und als solcher findet er in der **Witcher**-Welt mehr Arbeit, als ihm lieb sein kann. Übrigens hält sich auch die Tierwelt an Tagesabläufe, Wölfe etwa sind nachts aktiver und jagen selbstständig nach Beute.

## Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Samtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net – Thomas Eidinger

GameStar  
02/2013

CT  
18/2012

»Vor allem bei der Verarbeitung sowie der Lautstärke hat der 1500 Euro-PC die Nase vorn.«

»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

### Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.479,-  
oder ab 48,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

CT  
05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

### Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-  
oder ab 67,80 €/mtl.<sup>1)</sup>

GameStar  
02/2013

CT  
18/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

### Gamers Dream Revision 5.1 Air

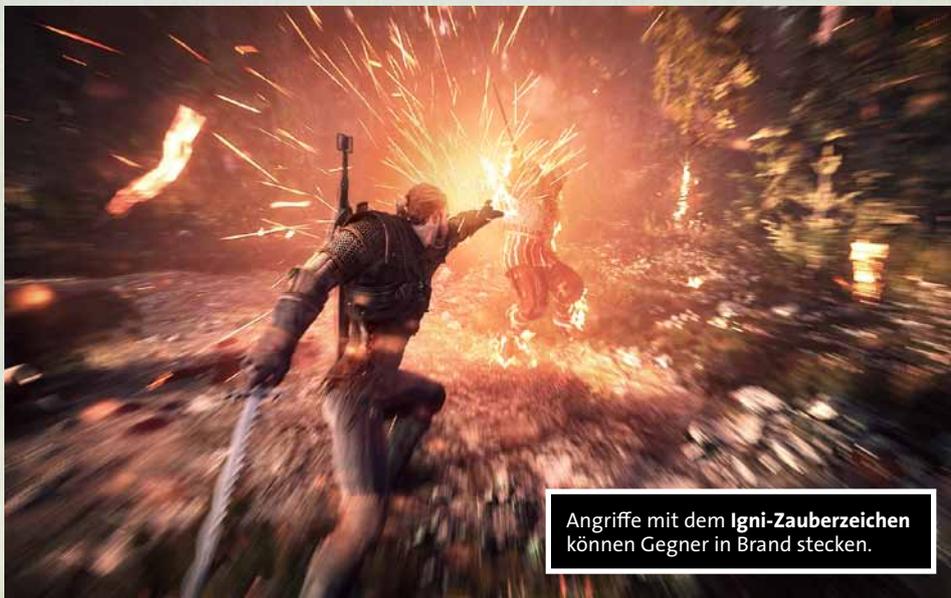
- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z87-A
- NVIDIA GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-  
oder ab 49,80 €/mtl.<sup>1)</sup>

hardware4u  
www.hardware4u.net

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Angriffe mit dem **Igni-Zauberzeichen** können Gegner in Brand stecken.

Dort stößt der Hexer tatsächlich auf ein Monster, nämlich den erwähnten Fiend. Der galoppiert Geralt nicht nur mit gesenktem Geweih über den Haufen, sondern schlägt auch mit seinen Klauen zu – und hypnotisiert den Weißen Wolf. Alles, was weiter als eine Schwertlänge von Geralt entfernt ist, verschwindet dann in einem schwarzen Nebel, aus dem der Fiend überraschend zuschlagen kann. Nur sein leuchtend rotes Stirnauge verrät die Position des Monsters, Geralt muss also aufpassen. Solche Spezialattacken soll jeder der 80 Monstertypen beherrschen – man ist gut beraten, vor dem Kampf den entsprechenden Eintrag im Ungeheuer-Lexikon zu lesen. Der verrät nämlich nicht nur die Talente der Kreaturen, sondern auch ihre Schwächen. Der Fiend etwa reagiert allergisch auf Schwertstiche in die Lungen – und auf Feuer, also versengt ihn Geralt mit seinem Igni-Flammenzauber.

Im Hafen des Dörfchens klettert Geralt in ein Boot, er kann nun nämlich nicht nur reiten, sondern auch segeln. Dabei muss er jedoch das Wetter beachten: Bei Sturm und entsprechend hohem Wellengang wird die Seefahrt schnell lebensbedrohlicher als eine Runde Blinde Kuh auf der ICE-Trasse, Geralt kann an Klippen krachen oder aus dem Boot fallen. Letzteres wäre weniger schlimm, denn der Hexer darf endlich schwimmen (und, der Vollständigkeit halber, auch springen). Ob sich ein Sturm zusammenbraut, erkennt man am Himmel: Bei dunklen Wolken am Horizont sollte Geralt lieber an Land bleiben oder gleich die neue Schnellreise-Funktion nutzen, mit der man direkt an be-

reits besuchte Orte springen kann. So reist der Hexer in ein Fischerdorf, vom dem aus er zum nächsten Ziel reitet. Um ihn davon fernzuhalten, spielt **The Witcher 3** die **Skyrim**-Karte der unablässigen Ablenkung aus: An jeder Ecke stößt man auf Aufträge oder interessante Orte, die der Erkundung harren. Räuber belagern eine Bauernhütte? Ein Fall für den Hexer! Die Burgruine da drüben? Bestimmt ein Monsterhort! Fedex-Nebenquests, also simple Hol- und Bring-Missionen, lehnt CD Projekt kategorisch ab, die Aufträge sollen Geschichten erzählen und den Hexer oft vor knifflige Entscheidungen stellen. Was das bedeutet, zeigen wir gleich, vorerst war doch da diese Burgruine ...

Seine fünf Zauberzeichen (Aard-Rückstoß, Igni-Feuerball, Axii-Gedankenkontrolle, Yrden-Lähmfalle und Quen-Schutzschild) beherrscht der Hexer erneut von Anfang an, er ist schließlich ein Veteran, kein blutiger Helden-Neuling. Das erschwert allerdings die Charakterentwicklung – was soll ein in zwei großen Abenteuern bestens gestählter Held schon noch großartig Neues lernen? Um Geralts Entwicklungsfortschritt auch ohne klassische **Gothic**-Amnesie plausibel zu gestalten, möchte CD Projekt das Gefühl vermitteln, dass seine Herausforderungen härter werden. »Geralt muss sich größeren Problemen stellen«, sagt John Mamais, »und dafür braucht er nun mal noch bessere Fähigkeiten.« Die Zauberzeichen etwa lassen sich nun über den Magie-Talentbaum in eine von zwei Richtungen entwickeln, der Igni-Flammenstrahl zum Beispiel könnte



Der Hexer kann nicht nur Pferde, sondern auch **Boote** besteigen, um die offene Spielwelt zu erkunden. An bereits besuchte Orte springt er dann ganz einfach per Schnellreise-Funktion.



Majestätisch zieht ein riesiger **Wal** seine Kreise in der stürmischen See. Die Spielwelt wirkt jetzt schon sehr lebendig.

Überall in der Welt erspähen wir interessante Schauplätze: Was verbirgt sich wohl in dieser **Leuchtturm-Burg**?



Wölfe arbeiten zusammen und versuchen, Geralt einzukreisen.

später blaue Funken mit spezieller Wirkung spucken. Die anderen beiden Talentbäume umfassen Alchemie und Schwertkampf, der vierte, allgemeine Fähigkeits-Ast entfällt. Investierte Talentpunkte sollen sich diesmal übrigens stets optisch auswirken, verspricht John Mamais: »In The Witcher 2 bekam man meist nur prozentuale Boni auf Zahlenwerte, das war zu abstrakt.« Wer ein neues Schwertkampf-Talent freischaltet, soll auch sehen, dass Geralt anders kämpft – etwa dank neuer Animationen.

## Direkt von A nach B? Unmöglich!

Apropos: Die Klingentänze sehen schon jetzt ansehnlich und flüssig aus, CD Projekt hat 96 Haudrauf-Animationen gestrickt – in **The Witcher 2** gab es nur 20. Außerdem versprechen die Entwickler eine in den Kämpfen weniger hakelige Steuerung und vor allem Kameraführung, was sich aber erst

einschätzen lässt, wenn wir selbst Hand anlegen dürfen. Außerdem können wir beim Zusehen nicht immer klar erkennen, ob Geralt den Gegner nun getroffen hat oder nicht – da fehlt noch optisches oder akustisches Feedback. Dafür bemerken wir eine Neuerung: Wenn der Gegner zum Schlag ausholt, schaltet **The Witcher 3** manchmal automatisch in eine Zeitlupe, um dem Spieler das Ausweichen zu erleichtern. Wir finden das allerdings eher unpassend, weil die Verlangsamung den in der **Witcher**-Reihe traditionell auf höchstem Niveau choreo-

graphierten Fluss der Kämpfe stört. John Mamais verrät uns jedoch, dass die Slow-Motion-Hilfestellung auch im Entwicklerteam umstritten ist – ob sie den Weg ins fertige Spiel findet, steht noch längst nicht fest. Denkbar wäre laut Mamais allerdings, dass man die automatischen Verlangsamungsreflex über den Schwertkampf-Talentbaum lernen darf. Wer's nicht mag, lässt die Fähigkeit einfach links liegen.

Nach dem langen Kampf liegt der Fiend nicht am Boden, sondern raubt Geralt erneut die Sicht und flieht in seinen Unterschlupf. Den muss der Hexer dann aufspüren, um der Bestie endgültig den Garaus zu machen. Hierzu verwendet der Monsterjäger normalerweise die neue Hexersicht – aber nicht diesmal. Weil das Gefecht so lange gedauert hat, drücken die Entwickler auf die Tube, Geralt hetzt weiter – doch keine Angst, zur Hexersicht kommen wir gleich. Monster aufzuspüren, lohnt sich, weil die Bestien Trophäen abwerfen, die unter anderem beim nun noch umfangreicheren Crafting nützlich sind, etwa bei der Herstellung neuer Rüstungsteile. Auch bei der Alchemie gibt es Neuerungen. CD Projekt überlegt, ob ein einmal geschluckter Trank nicht nur wenige Minuten lang wirken soll, sondern permanent – bis Geralt das nächste Gebräu schluckt, dessen Wirkung die vorige ablöst. So möchten die Entwickler verhindern, dass Spieler selbstgebrauchte Elixiere bis zum Ende aufbewahren, weil sie fürchten, sonst im entscheidenden Moment ohne Vorräte dazustehen. Stattdessen könnte man nun überlegen, was gerade wichtiger ist: Braucht Geralt eine erhöhte Lebensenergie-Regeneration oder einen Nachtsicht-Blick?

Nach dem Treffen mit dem Überlebenden des Wilde-Jagd-Massakers, dessen Ausführungen wir zwecks Spoiler-Vermeidung lie-



Eine Leshen ruft nicht nur die Tiere des Waldes herbei, sondern nutzt auch Menschen als Wiederbelebungs-Tankstellen.



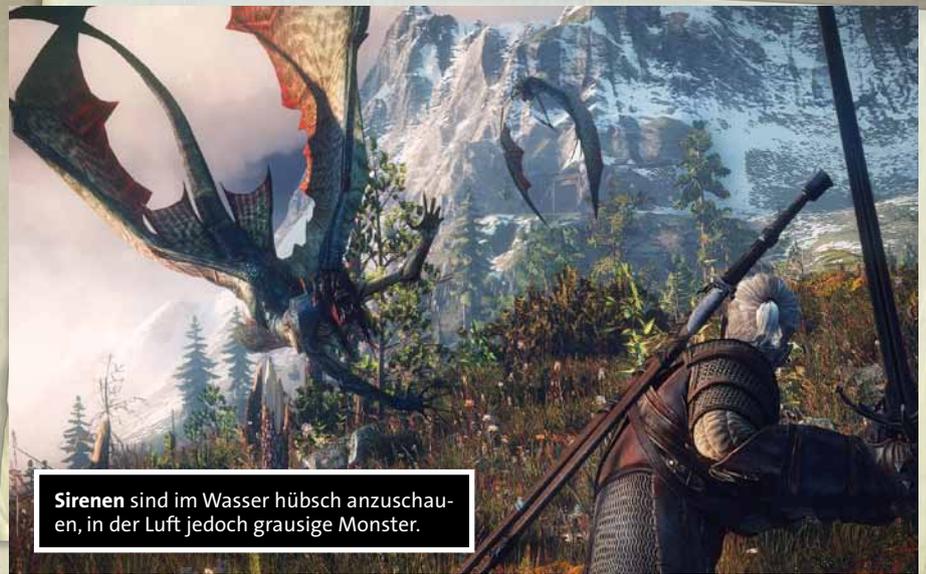
Im Wald stößt der Hexer auf die Leshen, die Dorfbewohner ermordet haben soll.

## Zweiter Bildschirm

Passend zu einem großen Trend der E3 plant CD Projekt eine Second-Screen-App für **The Witcher 3**. Damit könnte man auf einem Tablet-PC beispielsweise Gegenstände herstellen, Tränke brauen oder das Inventar verwalten, während man unterwegs ist. Noch feilen die Entwickler allerdings am App-Konzept, die genauen Funktionen stehen noch nicht fest. Damit sich Spiel und App synchronisieren können, wird man beim Spielen zwangsläufig online bleiben müssen. Wer die App nicht nutzen möchte, darf aber höchstwahrscheinlich auch komplett offline abenteuerern.

ber mal ausklammern, stößt Geralt auf einen ermordeten Dorfbewohner. So beginnt eine Nebenquest mit **Witcher**-typischem Dilemma: Das Opfer wurde offensichtlich von einem Waldgeist getötet, der jedoch zugleich als Schutzpatron der örtlichen Jäger gilt und sie mit reicher Wildbeute versorgt. Deshalb führen die Bewohner ein relativ sorgenfreies Dasein, mal abgesehen von den gelegentlichen Morden. Eine Gruppe Halbstarcker bittet Geralt dennoch, den Waldgeist zu töten, um dessen Bluttaten ein Ende zu setzen. Die Dorfältesten hingegen beharren darauf, dass der Geist die Siedlung beschütze, und halten die Morde für eine Warnung, ihn nicht zu verärgern. Prompt muss der Hexer Stellung beziehen: Wer hat Recht? Wem hilft er? Solche Grauzonen-Entscheidungen sind seit jeher das Markenzeichen der Serie, es gibt kein Richtig oder Falsch, wohl aber handfeste Konsequenzen für jede Wahl.

Geralt entscheidet sich, den Auftrag der Jungdorfbewohner anzunehmen und den



Sirenen sind im Wasser hübsch anzuschauen, in der Luft jedoch grausige Monster.

## Entscheidungen mit Konsequenzen

Waldgeist zu jagen, dabei hilft ihm die Hexersicht. In diesen neuen Sichtmodus darf der Monsterjäger jederzeit wechseln. Ähnlich wie in der Detektivsicht in Warners aktuellen **Batman**-Serie färbt sich die Umgebung dann grau, während Monsterfährten rot hervorgehoben werden – etwa Kratzspuren an Bäumen und Felsen. Nach der Spurensicherung im Wald und etwas Recherche im Bestien-Lexikon findet der Hexer heraus, dass es sich beim Geist um eine Leshen handelt, ein gefährliches Magiewesen, das sein Territorium mit allen Mitteln verteidigt – vielleicht der Grund für die Morde? Noch dazu kann es einen Menschen markieren und ihn quasi als wandelnde Wiederbelebungs-Tankstelle nutzen. Wenn die Leshen stirbt, solange der gezeichnete (und unwissende) Mensch unter den Lebenden weilt, kann das Monster ihm jederzeit Lebenskraft entziehen und wieder auferstehen. Bevor Geralt das Vieh ausschalten kann, muss der unschuldig Markierte also irgendwie verschwinden – aber sollen wir ihn töten oder ihn nur ins Exil schicken? Wieder so eine Entscheidung ...

Mithilfe der Hexersicht stößt Geralt den Gezeichneten auf, dessen für die Geschichte brisante Identität hier unaufgedeckt bleiben soll. Nach einigem dramatischen Hin und Her hat sich die Leshen-Wiederbelebungs jedenfals erledigt, und Geralt muss drei im Wald verstreute und von Wölfen beschützte Totems zerbröseln, um das Monster zu verärgern. Anschließend folgt er den Geräuschen der Leshen zu ihrem Versteck – im Hexer-Sichtmodus profitiert er nämlich auch von einem schärferen Gehör. Es folgt ein harter Bosskampf, denn der Waldgeist ruft nicht nur Wölfe zur Hilfe, sondern teleportiert sich auch fröhlich hin und her, während er Geralt mit aus dem Boden schießenden Wurzeln peitscht. Dennoch dauert es diesmal keine zehn Minuten, bis das Biest zu Boden geht. Wohlgermerkt ohne Quicktime-Events; nach den Spieler-Beschwerden über die arg stupide Tastendrü-

ckerei in **The Witcher 2** sollen sich nun alle Bosskämpfe spielen wie die anderen Kämpfe auch – nur eben taktischer. Es empfiehlt sich also, immer einen Blick ins Monster-Lexikon zu werfen, um Schwachstellen zu finden und Gegenmittel gegen die Spezialtalente des Feindes zu finden.

Ausnahmsweise präsentieren die Entwickler uns danach, welche Folgen Geralts Tat später haben wird. Wenn wir nach einiger Zeit an die Orte wichtiger Quest-Entscheidungen zurückkehren, zeigt uns nämlich eine Zeichentrick-Sequenz die Konsequenzen, quasi eine Konsequenz-Sequenz. Die soll an dieser Stelle aber ebenfalls ein Geheimnis bleiben, wir wollen ja nicht das halbe Spiel im Voraus verraten. Obwohl – angesichts der angepeilten Spielzeit bräuchten wir dafür wohl doch etwas länger. **GR**



### Herrlicher Größenwahn

Michael Graf  
Mitglied der Chefredaktion  
micha@gamestar.de

The Witcher 3 ist das beste Argument für menschliche Genexperimente. Ich wünschte nämlich, ich könnte mir zusätzliche Daumen wachsen lassen – um anschließend alle davon für CD Projekt zu drücken, damit sie dieses Spiel in der angepeilten Qualität und im angekündigten Umfang fertig bekommen. Denn The Witcher 3 klingt zu gut, um wahr zu sein: Eine gigantische, offene Spielwelt, 100 Stunden Haupt- und Nebenquests, Hunderte Orte zum Erkunden und Monster zum Erjagen und obendrein eine packende Story mit folgensweren Entscheidungen? Große und großartige Pläne sind das, ich hoffe nur, dass sich CD Projekt nicht übernimmt. Schon The Witcher 2 verflachte im dritten Story-Akt – dabei war dessen Welt lediglich ein Fünfunddreißigstel (also 2,9 Prozent) so groß wie The Witcher 3. Hört zu, liebe Designer, nehmt euch diesmal die Zeit, das Spiel richtig zu Ende zu entwickeln! Denn Geralts Geschichte verdient ein würdiges Abschlusskapitel – und The Witcher 3 hat definitiv das Potenzial zum Rollenspiel-Meisterwerk.