

Der Hexer bekämpft einen **Riesen**, der wie jedes Bossmonster individuelle Fähigkeiten und Schwächen haben soll.

The Witcher 3

Das dritte und letzte Hexer-Abenteuer soll eine packende Handlung mit einer gigantischen Spielwelt verbinden. Wir sprachen mit den Entwicklern darüber, wie sie beides unter einen Helm bringen wollen. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **CD Projekt RED (The Witcher 2: Enhanced Edition, GS 06/12: 89 Punkte)**
Termin: **2014** Status: **zu 70 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Konrad Tomaszkiewicz dürfte schon einfallsreichere Tage gehabt haben, oder zumindest wollen wir's für ihn hoffen. Als wir ihn nämlich bitten, **The Witcher 3** in einem einzigen Wort zusammenzufassen, überlegt er, überlegt länger, überlegt noch ein wenig und antwortet schließlich: »Rollenspiel.« Konrad, genial, als Alternative hätten wir auch »Spiel« oder »Dingsbums«

akzeptiert! Aber Scherz beiseite, denn erstens war unsere Frage ja auch nicht gerade das Allergelbste vom Originalitäts-Ei, zweitens begründet Konrad seine Antwort durchaus werbewirksam: »Ein richtiges Rollenspiel ist für mich mehr als nur ein

Spiel, es weckt echte Gefühle, ermöglicht das Eintauchen in die Welt. So soll man auch in **The Witcher 3** den Hexer nicht spielen, man soll der Hexer sein.« Bis wir wieder der Hexer Geralt sein können, wird aber noch viel Wasser die Weichsel hinabfließen, wir rechnen frühestens in der zweiten Jahreshälfte 2014 mit dem Comeback des schwertschwingenden Weißkopfs. Doch zum Glück beschäftigt der Warschauer Entwickler CD Projekt RED auskunftsfreudige Menschen wie Konrad, der **The Witcher 3** als Game Director betreut und uns vom derzeitigen Stand seiner Arbeit berichtet. Und wir lauschen interessiert, denn nach wie vor gilt: Hier kommt Großes auf uns zu.

Aktuell beschäftigt Konrad und sein Team unter anderem die Frage, ob man nach dem Abschluss der Hauptgeschichte weiterspielen darf oder nicht. In den Vorgängern war das kein größeres Problem, deren Nebenquests pro Story-Kapitel ließen sich an einer Hand abzählen. Doch **The Witcher 3** wächst bekanntermaßen ins Absurde, mit 50 Stunden Nebenaufgaben und einer offenen Spielwelt, die 20 Prozent größer ist als **Skyrim**.

Da könnten sich die Spieler schon mal ärgern, wenn's nach dem Abspann plötzlich heißt: »Ätsch, vorbei! Wer die Welt erkunden will, hätte das mal vorher machen müssen!« Solche vollendeten Tatsachen möchte Konrad vermeiden: »Falls man nach dem Story-Ende nicht weiterspielen darf, bauen wir am Punkt ohne Wiederkehr zumindest eine Warnung ein.« Irgendwann hieße es also: »Achtung, wer jetzt weiterspielt, kann keine offenen Aufträge mehr erledigen.« Nötig wird das auch, weil sich die Handlung nicht mehr in lineare Akte unterteilt und

⊕ Stärken

- + riesige Spielwelt
- + verwobene Haupt- und Nebenquests
- + folgeschwere Entscheidungen
- + überarbeitetes Kampfsystem
- + verfeinerte Charakterentwicklung

⊖ Schwächen

- Übernimmt sich CD Projekt?
- Wie sehr unterscheiden sich die Enden?

Spielstand-Import

In **The Witcher 3** darf man Spielstände aus **The Witcher 2** importieren, damit sich die darin getroffenen Quest-Entscheidungen im Nachfolger auswirken. Nachdem es schon in **The Witcher 2** möglich war, Entscheidungen aus dem ersten **Witcher** zu übernehmen, ist es wie bei **Mass Effect** also möglich, den »perfekten« Spielstand als Vorbereitung auf **The Witcher 3** zu erspielen. Falls Sie gerade einen Monat nichts vorhaben.



Im **Sumpf** stößt der Hexer auf ein geheimnisvolles Dorf.



Menschliche Gegner sollen nun klüger kämpfen. Hat ihnen hier auch nicht geholfen.

keine Reisen als Kapiteltrenner mehr anstehen. Wer in **The Witcher 2** eine Schifffahrt ins ferne Königreich antrat, konnte ahnen, dass die Rückkehr ausgeschlossen war und lokale Missionen vorher erledigt werden sollten. Im dritten Abenteuer folgt man Geralts Geschichte hingegen völlig frei – oder gar nicht, wenn man keine Lust hat.

Das stellt CD Projekt vor eine neue Herausforderung. Schließlich müssen die Entwickler sicherstellen, dass die Haupthandlung stets interessant genug bleibt, dass die Spieler sie tatsächlich vorantreiben, statt sich à la **Skyrim** bei der ersten Gelegenheit von irgendwelchen Open-World-Gimmicks ablenken zu lassen und den Erzählpfad zu verlassen. Konrad verspricht, dass man stets einen roten Faden vor Augen hat: »Im ers-

ten Teil der Hauptquest verfolgt Geralt ein ganz bestimmtes Ziel. Um dieses Ziel zu erreichen, muss er in mehreren Bereichen der Welt Informationen sammeln.« Anfangs unternimmt man also gleich mal eine Rundreise, auf der man die Welt ein bisschen kennenlernt. Welches Ziel Geralt genau vor Augen hat, möchte Konrad nicht verraten – Spoiler-Alarm, schon klar – wir vermuten aber, dass der Hexer Gerüchten über ein Dorf nachgeht, das von der Wilden Jagd abgeackelt wurde – von jener marodierenden Geisterhorde also, mit der er noch eine Rechnung offen hat. Warum haben die Phantome ausgerechnet diese Siedlung attackiert? Gab es Überlebende? Und vor allem: Was

haben die Gespenster als Nächstes vor, kann Geralt ihnen vielleicht sogar eine Falle stellen? Um diese Fragen dürfte sich der erste Teil des Abenteuers drehen.

Zum Beginn seiner Verfolgung der Wilden Jagd wandert Geralt nun also durch die Welt, plaudert mit Dorfbewohnern über Geistergerüchte, sucht Zeugen und stolpert dabei auch zwangsläufig über die ersten Nebenquests. Die Krux ist nun, dass die Hauptstory nicht linear verläuft, Geralt soll stets mehrere Möglichkeiten haben, sein Ziel zu erreichen, in diesem Fall also die Informationen zu beschaffen. Diese Möglichkeiten sollen mit den zentralen Nebenquest-Geschichten der jeweiligen Region verwoben sein. Im Klartext: Wer Nebenaufträge löst, führt damit auch die Haupthandlung weiter. Wenn Geralt etwa in einer längeren Auftragskette eine Siedlung vor einem Monster beschützt, weisen ihm die Einwohner womöglich den Weg zu einem Überlebenden des Geisterangriffs. Aber der Hexer kann das Monster auch Monster sein lassen und in anderen Teilen der Welt auf Quest- und Hinweissuche gehen. »Man entscheidet selbst, wie und wo man die Handlung vorantreibt«, sagt Konrad. Um dabei lange Reisewege zu verkürzen, darf Geralt nun reiten und Boot fahren, an bereits besuchte Schauplätze springt er einfach per Schnellreise-Teleport. Die Symbiose auf Haupt- und Nebenaufträgen tauf Konrad »eine neue Art von Rollenspiel«, und auch wenn das etwas übertrieben scheint: Die Idee klingt gut und kann den Wiederspielwert steigern.

Zumal **The Witcher 3** kein **The Witcher** wäre, wenn man im Verlauf der Haupt- und Nebenquests keine folgenschweren Entscheidungen trafe. Deren Konsequenzen können nun noch weiter reichen als zuvor, schließlich herrschen in der **Witcher**-Welt apokalyptischere Zustände als im spanischen Bankensektor:

Das Imperium von Nilfgaard marschiert in den die eh schon chaotischen Nördlichen Königreiche ein. Und der Hexer, der sich eigentlich aus der Politik heraushalten und

Entscheiden, wo es weitergeht



Der Panoramablick offenbart **Ruinen**, die zu Erkundungstouren einladen sollen. Hoffentlich hausen dort Monster, die wertvolle Belohnungen abwerfen.



Im Spielverlauf stößt der Hexer auf ein Dorf, das von der **Wilden Jagd** (rechts) niedergebrannt wurde.



auf die Geisterjagd konzentrieren wollte, schlittert mitten in den Krieg, in den er sich natürlich einmischen kann. Als wir Konrad um ein konkretes Beispiel bitten, druckst er zunächst herum – »Wie sage ich das, ohne zu viel zu verraten?« –, umreißt dann aber doch eine Szene: »Sagen wir mal, es gibt da ein Königreich, dessen Herrscher aus dem Leben geschieden ist, und um dessen Thron sich mehrere Nachfolger prügeln. Geralt kann wählen, wem er hilft, die Krone zu sichern. Das beeinflusst die ganze Nation.« Und es soll sich natürlich lohnen, auch der Erbstreit ist ein möglicher Weg, Informationen zu sammeln und die Haupthandlung voranzutreiben. Aber Geralt kann der großen Politik eben auch den Rücken kehren, hier mal ein Monster jagen, dort mal einen Raubüberfall verhindern.

Oder er mischt einfach überall mit, Rollenspieler kennen ja den selbstauferlegten Zwang, auch noch das letzte Ungeheuer erlegen, die letzte Aufgabe erfüllen zu müssen. Was Geralt tut oder lässt, soll sich letztlich auch auf das Ende des Spiels auswirken, 36 Schlussvarianten soll es geben. Wobei wir davon ausgehen, dass sich viele davon nur in Nuancen unterscheiden, auch die theoretischen 16 Enden von **The Witcher 2** liefen auf zwei Hauptvarianten plus Details hinaus. Und **Mass Effect 3** erwähnen wir in diesem Zusammenhang lieber nicht.

Das hat Konsequenzen

Geralts Entscheidungen beeinflussen folglich nicht nur die Welt, sondern auch den Verlauf der Story – und damit künftige Aufträge. »Adaptive Quests« nennt das Konrad und erinnert an **The Witcher 2**, in dessen zweitem Story-Akt man sich auf der Angreifer- oder der Verteidigerseite einer Belagerung wiederfand – je nachdem, wie man sich zuvor entschieden hatte. Beispiele aus **The Witcher 3** möchte Konrad nicht nennen, aber gut, muss er ja nicht, wir wollen ja nicht zu viel verraten. Und fragen uns so wieso lieber, ob das nicht doch alles eine Nummer zu groß ist: Ineinander verwobene Haupt- und Nebenaufträge, folgeschwere

Entscheidungen, die in sich anpassenden Missionen und 36 Enden gipfeln sollen – mal ehrlich, Konrad, wie wollt ihr das hinkriegen? »Das ist eine riesige Herausforderung«, seufzt der Game Director, »allerdings arbeiten wir mit einem größeren Team als zuvor.« Beispielsweise seien derzeit alleine zwei Abteilungen damit beschäftigt sind, die Welt mit sinnvollen Inhalten zu füllen. Einerseits natürlich die Quest-Designer, andererseits ein Trupp, der Hexer-Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen entwirft, die nicht direkt mit Missionen und Geschichten zusammenhängen. Beispielsweise kleine Monsternester à la **The Witcher 2**, die der Hexer ausräuchern kann, um Geld zu verdienen. Oder größere Bossbesti-

en-Unterschlupfe, wo Geralt nach hartem Kampf besonders wertvolle Beute ergattern kann. Das soll die Spieler weiter bei der Stange halten, selbst wenn sie schon alle Quests in einem Gebiet abgehakt haben.

Beginnen soll **The Witcher 3** einige Monate nach **The Witcher 2**, die Haupthandlung der Fortsetzung soll ihrerseits mehrere Monate überspannen, es könnte also Zeitsprünge geben. Alte Bekannte trifft man natürlich am laufenden Band, etwa Geralts Kumpels Rittersporn und Zoltan. Dabei funkeln abermals die eigenen Entscheidungen aus **The Witcher 2** dazwischen. Der Elfen-Guerillero Iorweth etwa könnte dem Hexer sehr dankbar oder sehr böse sein. Eine zentrale Rolle spielt Geralts aus den Hexer-Romanen bekannte große Liebe, die Zauberin Yennefer – wir sind gespannt, wie Triss auf diese Rivalin reagiert. Außerdem trifft man erstmals in der Spieleserie auf Emhyr van Emreis, den Kaiser von Nilfgaard. Der wird in der englischen Version von Charles Dance gesprochen, den **Game of Thrones**-Fans als Tywin Lannister aus der TV-Serie kennen. Auf unsere Frage, ob auch die aus den Büchern bekannte Ciri, gewissermaßen das magisch begabte Adoptiv-Wunderkind von Geralt und Yennefer, in **The Witcher 3** auftaucht, ruft Konrad: »Das kann ich doch nicht verraten!« Okay, aber ein »Nein« klingt anders.



Das **Niemandsland** im Herzen der Witcher-Welt ist Konrad Tomaszewicz's Lieblings-Areal. »Es ist so rau und ursprünglich wie die slawischen Länder. Da fühle ich mich sofort zu Hause.«

Novigrad ist eine der größten Städte der Witcher-Welt.

Abgesehen von aller Story-Herrlichkeit planen die Entwickler auch spielerische Verbesserungen, vor allem beim Kampfsystem. So soll es nun leichter fallen, Gegner anzuvisieren. Im Gegensatz zu **The Witcher 2** werden Ausweich-Hechtrollen eine kleinere Rolle (haha) spielen, der Hexer muss nicht mehr ständig herumkullern. Überdies gibt es mehr Schwertkampf-Animationen, sodass sich die Gefechte nicht nur direkter anfühlen, sondern sich angefangene Manöver auch unterbrechen lassen. »Wenn man in The Witcher 2 einen Schlag ausführte, musste man warten, bis Geralt die Animation abgespult hatte«, führt Konrad aus, »nun kann man sie einfach stoppen, zum Beispiel um schnell einen Angriff zu kontern.« Die KI möchte CD Projekt ebenfalls überarbeiten, die Feinde sollen generell schlauer kämpfen. Wölfe etwa attackieren im Rudel, alle Monster haben individuelle Taktiken und Talente.

Bei Geralts Talenten ändert sich hingegen wenig, lediglich der allgemeine Fähigkeitsbaum entfällt, man kann Geralt nur noch in den Bereichen Schwertkampf, Zauberzeichen und Alchemie aufwerten. Statt langweilige Prozentboni auf obscure Werte soll man dabei nun viel häufiger neue aktive Fähigkeiten bekommen, beispielsweise lässt

sich jedes Zauberzeichen in eine von zwei Richtungen entwickeln. Geralts Axii-Hexerei etwa könnte dank des Upgrades nicht nur einzelne Gegner wegstoßen, sondern alle umstehenden Feinde aus den Latschen pusten. Auch die Mutagene kehren zurück, Geralt rüstet per Genthherapie vor allem seinen eigenen Körper auf, um unter anderem den Fallschaden zu senken. Und natürlich darf der Monsterjäger wieder Stärkungstränke brauchen, seine Schwerter und

Rüstungen aufwerten und im Rahmen spezieller Nebenaufträge, die mehr über die Gemeinschaft der Hexer verraten, nach besonders mächtiger Ausrüstung suchen.

Zu den Hardware-Anforderungen möchte Konrad noch nichts sagen, das Rollenspiel sei ja noch nicht optimiert. Weil **The Witcher 3** auch für die PlayStation 4 und die Xbox One erscheint, soll es mit heruntergeschraubten Details aber definitiv auf Rechnern laufen, die ähnlich stark sind wie die Konsolen – etwa auf Mittelklasse-Systemen mit GeForce GTX 580 und Intel Core 2 Quad Q9650. Die Anforderungen für die volle DirectX-11-Pracht dürften weit darüber liegen – wie weit, wird sich zeigen, wenn das Spiel optimiert ist. Und dafür muss es ja erst mal fertig werden. Apropos: Die beiden Vorgän-

ger erschienen jeweils unfertig, **The Witcher** wimmelte vor Bugs, **The Witcher 2** ging auf der Zielgeraden die Nebenquest-Puste auf. Beide Male reichte CD Projekt einen kostenlosen Enhanced-Edition-Patch nach, der die Probleme linderte. Dürfen wir damit auch beim dritten Teil rechnen? »Das planen wir nicht im Voraus«, erklärt Konrad, »sondern versuchen immer, das bestmögliche Spiel abzuliefern. Das heißt auch, dass The Witcher 3 nahezu bugfrei erscheinen soll. Ich kann nicht versprechen, dass das klappt, aber wir arbeiten hart daran. Und wenn wir dann nach der Veröffentlichung sehen, dass etwas nicht funktioniert hat, arbeiten wir genauso hart daran, kostenlose Updates nachzureichen.« Und das, Konrad, verdient immerhin ein großes Lob. **GR**

Direkter in den Kampf

Hätte, wäre, könnte

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Je mehr ich über The Witcher 3 lese und höre, desto mehr will ich's haben. Und desto skeptischer werde ich gleichzeitig, dass CD Projekt ein derartiges Mammutprojekt tatsächlich stemmen kann. Schon klar, das Team ist gewachsen und hat mit den Vorgängern viel Erfahrung gesammelt, dennoch lauern hier geradezu verteuft viele Fehlerquellen. Und damit meine ich nicht nur klassische Bugs, sondern auch spielerische und erzählerische Stolperfallen: Macht wirklich jeder Lösungsweg Spaß? Wirkt sich tatsächlich jede Entscheidung aus? Verpasse ich zu viel, weil ich ganze Nebenquest-Zweige links liegenlassen muss, nur weil ich die gesuchten Informationen schon anderweitig beschafft habe? Motiviert das Ausräuchern von Monsternestern und Aufstöbern von Schätzen genug, damit ich wie in Skyrim zu stundenlangen Erkundungstouren aufbreche? Oder schrumpft der interessante Teil der Welt halt doch rapide zusammen, je weiter ich die Story vorantreibe? Unterm Strich schwebt über The Witcher 3 so weiterhin das große »Wenn«: Wenn alles klappt, wird es ein fantastisches Rollenspiel. Aber eben nur – wenn.

Wenn Geralt sein **Axii-Zauberzeichen** aufwertet, kann er damit alle umstehenden Gegner wegstoßen.