

The Witcher 3



Die vielleicht größte und glaubwürdigste Fantasy-Spielwelt aller Zeiten, gepaart mit einer Entscheidungsfreiheit, die echte Konsequenzen nach sich zieht: Das ist Witcher 3: das beste Spiel der diesjährigen E3. Von Andre Peschke und Jochen Gebauer

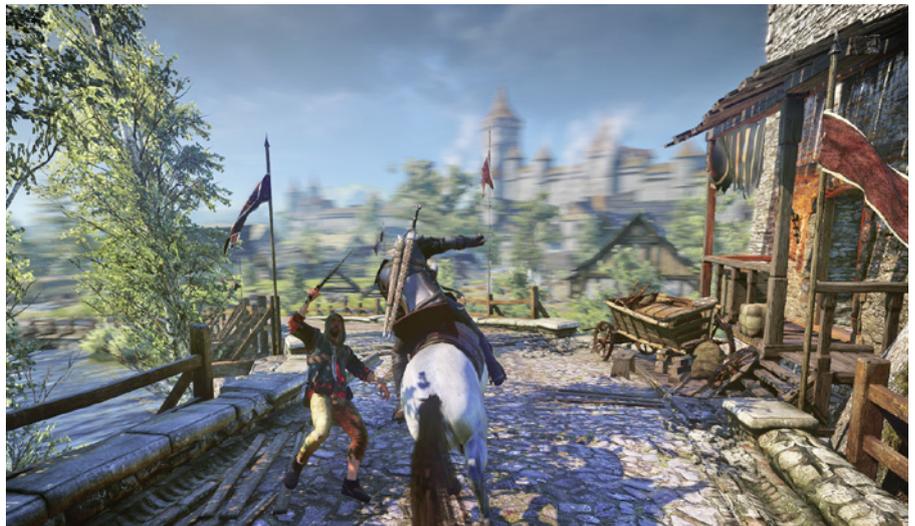
Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher 2, GS 06/11: 89 Punkte)**
Termin: **24. Februar 2015** Status: **zu 75 % fertig**



Ob jemand noch kein Bier habe, will der Mitarbeiter von CD Projekt wissen. Es ist Donnerstag, der letzte Tag der E3, und wir sitzen in der letzten Präsentation von The Witcher 3, es ist inzwischen unser zweiter Besuch in der schummrigen kleinen Kabine abseits der großen Messehallen. Während sich andere Entwickler an diesem Tag mit schweren Schädeln durch ihre Präsentationen schleppen, sind die polnischen Entwickler bester Laune, verlosen ihre letzten drei Pressemappen und fragen das Publikum, ob es nicht Vernunft annehmen und lieber nach Hause gehen wolle,

schließlich sei doch fast schon Feierabend. Für diesen Vorschlag ernten sie aber bloß freundliche Buhrufe. The Witcher 3 ist das Spiel der E3, und keiner der Anwesenden, darunter über ein Dutzend Mitarbeiter anderer Publisher und Entwickler,



Selbst zu Pferd lässt sich die riesige Welt nicht im Handumdrehen durchqueren.

will sich die 45-minütige Präsentation entgehen lassen. »Na gut«, grinsen Mitarbeiter von CD Projekt schließlich und drücken dem letzten Besucher seine Flasche Zywiec in die Hand, »dann mal los«.

Zwei Minuten später sieht jeder im Raum, warum The Witcher 3 als Must-See-Spiel der Messe gilt: Novigrad. Die weitläufige Stadt ist schlicht atemberaubend, bislang hat noch

kein Spiel eine so glaubhafte Mittelaltermetropole inszeniert. Während Geralt langsam auf die Stadttore zureitet, erhebt sich Novigrad wie ein Meer aus Häusern. Man weiß gar nicht, wo man zuerst hinschauen soll, so bombastisch ist der Blick auf die bis ins kleinste Detail ausgetüftelten Gassen, Wohnungen, Schmieden und Stallungen. Im Hafen der Stadt beobachten wir ein Schiff beim Auslaufen, in der Ferne ragt ein Schloss in die Höhe, und überall gehen die Einwohner ihrem geschäftigen Treiben nach. Vom Fischer über den Bettler bis zum adeligen Herrscher, so verspricht CD Projekt, sollen sie alle einen eigenen Tagesablauf besitzen. Die schiere Dimension von Novigrad ist derart gewaltig, dass sie den Blick auf The Witcher 3 verän-

+ Stärken

- + riesige und glaubwürdige Welt
- + schwere Entscheidung mit Konsequenzen
- + unverbrauchter Grafikstil

- Schwächen

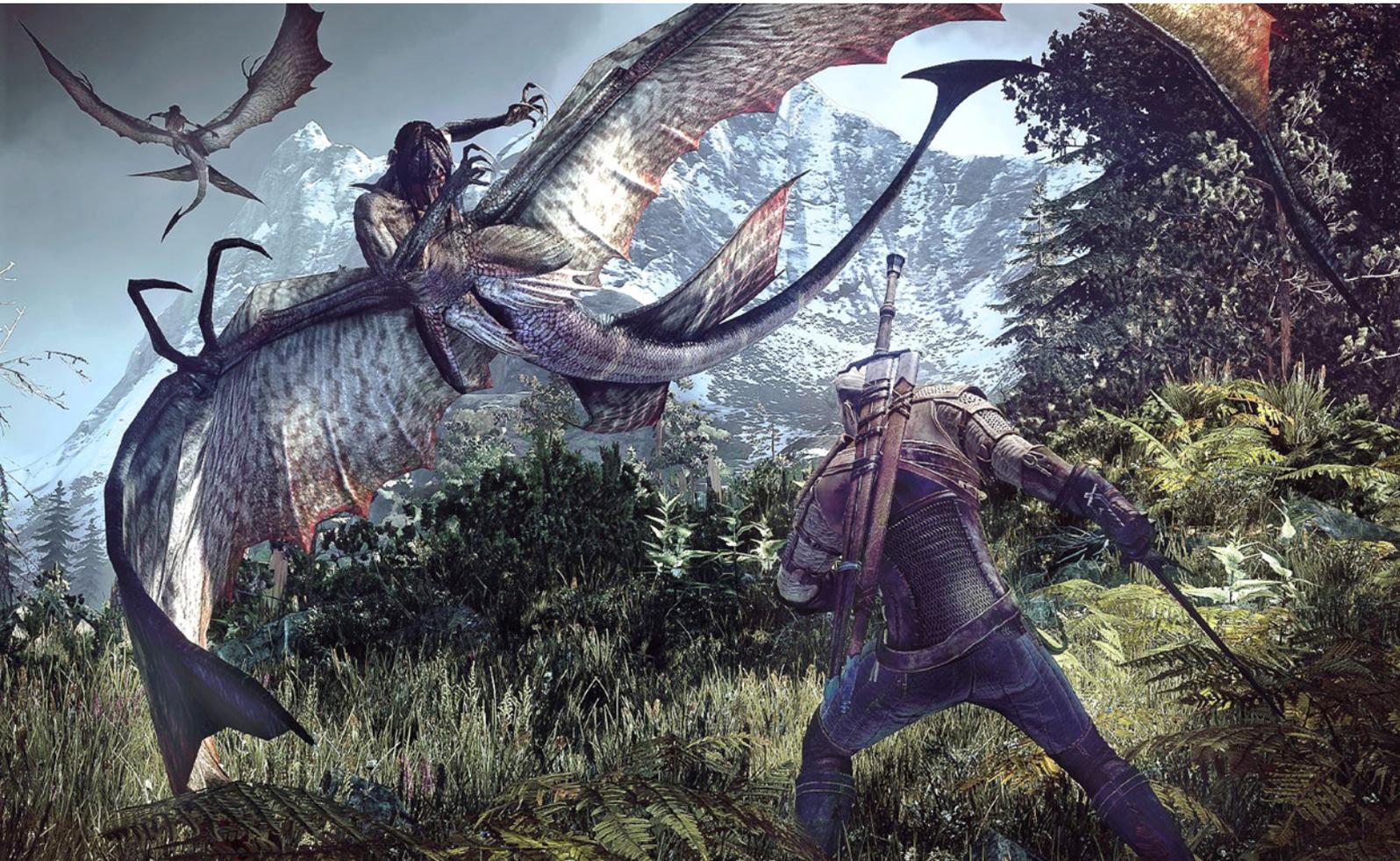
- kann die gesamte Spielwelt das gezeigte Nivea halten?
- kriegen die Entwickler die Technikprobleme in den Griff?



Der Imperator von Nilfgaard wird von Charles Dance (Tywin aus Game of Thrones) vertont.

Griff nach der Krone

dert. Wer zuvor dachte, CD Projekt wolle mit dem dritten Teil seine Reihe nur ins Open-World-Genre heiven, erkennt spätestens jetzt das wahre Ausmaß der Ambition hinter dem Projekt. Der unbedingte Wille, einfach überall größer, besser und schöner zu sein als die gesamte Konkurrenz, rinnt dem Titel aus jeder Pore. Wenn die Entwickler genüsslich die gewaltige Übersichtskarte zeigen, die



The Witcher 3 setzt sich mit seinen fantasievoll und differenziert dargestellten Monstern wie diesen Sirenen vom Fantasy-Einheitsbrei ab.



Die Krieger der wilden Jagd gelten als Omen von Unheil und Tod und brennen scheinbar grundlos Dörfer nieder. Was ist ihr Ziel?



Feuer geht immer: Mit dem altbewährten Igni-Handzeichen steckt Geralt eine hölzerne Baumkreatur in Brand.

einfach kein Ende zu nehmen scheint. Wenn sie erklären, dass sie mit dem Schnellreise-Feature zum Startpunkt der nächsten Mission springen werden, weil selbst ein Ritt in vollem Galopp dorthin 20 Minuten dauern würde. Wenn Sie darauf hinweisen, dass man nicht nur bis zu den Bergen in weiter Ferne sehen, sondern auf jeden einzelnen Gipfel steigen kann. CD Projekt, das wird klar, will nicht bloß nur zur Liga von Skyrim und Fallout 3 aufschließen. The Witcher 3 ist nicht weniger als der Griff nach der Krone.

Der Mann, der dem polnischen Studio diesen Weg an die Spitze bahnen soll, schlägt

derweil einem Werwolf den Arm vom Leib. Geralt von Riva ist auf der Suche nach einer jungen Frau mit aschfarbenem Haar. Der Tipp eines alten Bekannten in Novigrad hat ihn nach einigen Irrungen und Wirrungen endlich auf die Fährte der Gesuchten geführt. Nun steht er kurz vor dem Ziel, muss nur noch an diesen letzten Biestern vorbei. Das Kampfsystem des Spiels ist im Kern gleichgeblieben. Geralt kombiniert Schwert und Zaubersprüche, hat aber erstmals auch eine Armbrust im Gepäck. Zudem kann er die Spielwelt mehr denn je zu seinem Vorteil nutzen. In Sumpfgeländen beispielsweise steigen an manchen Stellen giftige

Gaswolken empor, die sich mit einem Feuerzauber zur Explosion bringen lassen und massiven Schaden anrichten. Überhaupt hat sich CD Projekt bemüht, seinem Hexer viele Möglichkeiten an die Hand zu geben, diese neue, offene Spielwelt zu erkunden. Felswände lassen sich an vielen Stellen erklimmen, Geralt kann nun auch tauchen, und selbst beim tiefsten Abgrund fragt man sich, ob der Sprung zur anderen Seite nicht vielleicht doch machbar wäre.

Mit der ausblutenden Leiche des Werwolfs hinter sich entdeckt Geralt eine überflutete Höhle, durch die er hinab in eine Katakomben-

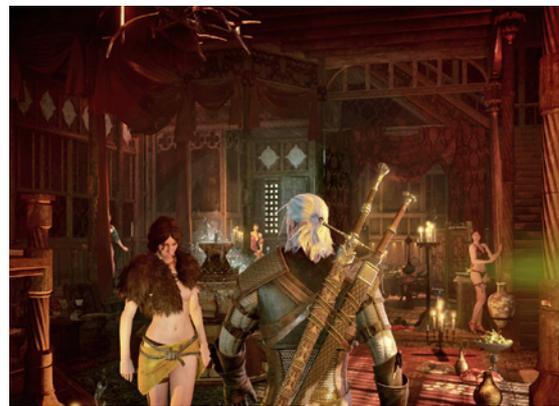
be unter dem Waldboden gelangt. Dort trifft er auf ein besonders widerliches Geschöpf, eine Anhäufung von verwachsenen, verknoteten Pusteln und dornigen Blasen, das hinter den Wurzeln eines riesigen Baumes empor gewachsen zu sein scheint. Dieser Baumgeist ist das letzte Puzzlestück für

Novigrad: Immer eine Reise wert

den Witcher, der Endpunkt einer Questreihe, die ihn zu dem Mädchen mit den aschfarbenen Haaren führen soll. Um sie zu finden, ist er einen zwielichtigen Deal mit drei mächtigen Hexen eingegangen. Für sie soll er den Dorfältesten einer nahen Siedlung dazu zwingen, alte Schulden zu begleichen. Der wiederum verlangt vom Witcher den Tod des besagten Waldgeistes. Klingt nach Rollenspiel-Standardkost, aber dies ist die Welt von The Witcher, und schon während Geralt mit den Hexen spricht, ahnt man, dass die Damen nichts Gutes im Schilde

führen. Der Waldgeist wiederum sieht zwar ekelhaft aus, aber warum bittet er Geralt darum, ihn zu befreien? Sei's drum, man verhandelt nicht mit Geschwüren: Ein paar angreifende Rieseninsekten beißen noch ins Gras, dann hackt Geralt die schützenden Baumwurzeln entzwei und den dahinter wuchernden Waldgeist ebenso. Doch ach! Es ist tatsächlich die Welt von The Witcher, und als ihm die Hexen kurze Zeit später als riesige, deformierte Gestalten persönlich gegenüber treten, wird schnell klar, dass Geralt mit dem Geschwürgeist vielleicht besser gefahren wäre. Er findet mit ihrer Hilfe zwar endlich das Mädchen mit den aschfarbenen Haaren, doch dafür fehlt am nächsten Tag von den Kindern im örtlichen Waisenhaus jede Spur. Der Dorfälteste hat seine Schuld beglichen.

Diese Mischung aus Entscheidungsfreiheit und echten Konsequenzen war schon immer ein Witcher-Markenzeichen, und die Entwickler versprechen, es im dritten Teil noch weiter auszubauen. Wie bisher wird Geralt an einigen Stellen zu Entscheidungen gezwungen, deren Folgen oft erst



Macho Geralt sagt auch im dritten Teil zu gelegentlichen Abstechern ins Freudenhaus nicht nein.

deutlich später absehbar werden. Darüber hinaus soll sich aber auch die Handlung einzelner Questreihen mehr denn je vom Spieler beeinflussen lassen. Dafür hat CD Projekt einen enormen Aufwand betrieben. Während der 45-minütigen Präsentation des Spiels illustrierten Dutzende von Dialogsequenzen und Zwischensequenzen das Geschehen, allesamt erstklassig vertont und trotz teils noch etwas ungelinker Gesprächsanimationen sehr gut inszeniert. Ein Niveau, das vom gesamten Spiel in der gleichen atmosphärischen Dichte nur schwer zu halten sein wird, der Aufwand ist immens. CD-Projekt demonstriert eindrucksvoll, dass auch der dritte Teil der Reihe eine Welt zum Leben erweckt, in der die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen und Geralt vor allem deshalb als Held erscheint, weil alles um ihn herum noch viel grausamer und kaltherziger ist. Einzigartig ist deswegen das Verhältnis des Spiels zu seinen Monstern. Oft sind die eigenartigsten und abstoßendsten Kreaturen jene, die auf den ersten Blick am gutherzigsten erscheinen. Auch Geralt selbst ist den Monstern, die er jagt, oft näher als den Menschen, die ihn bezahlen. Überhaupt, die Monster! Von einfachen Zombies über die gruseligen Wasserhexen mit ihren verzerrten Gesichtern und langen Armen bis hin zu fantastischen Interpretationen klassischer Fantasiegestalten wie dem Greif fährt The Witcher 3 ein großartiges Bestiarium mit brillant designeten Kreaturen auf. Indem sich das polnische Team am reichhaltigen Schatz europäischer



Eigentlich wollte sich Geralt aus dem heraufziehenden Krieg und den politischen Wirren raushalten – man muss kein Hellseher sein um zu ahnen, dass das nicht lange gutgeht.

Monsterjagd

Geralt's Jagdinstinkte erlauben ihm, die Spur von Monstern anzuzeigen – davon macht er in zahlreichen Jagdmissionen Gebrauch. Als Hexer bringt Geralt sowohl gewöhnliches Getier wie Bären als auch groteske Monster zur Strecke.





Die zwei wichtigsten Damen in seinem Leben sind aber die rothaarige Triss Merigold und seine totgeglaubte Geliebte Yennefer.

Ciri spielte in den Witcher-Büchern eine tragende Rolle, im Spiel sind scheinbar sowohl Geralt als auch die wilde Jagd auf der Suche nach ihr.

Mythen bedient und nicht zuletzt durch eine bemerkenswerte kreative Eigenleistung ist die Begegnung mit der Vielzahl von fantastischen Wesen ein Genuss. Allein dadurch wirkt The Witcher 3 im Sammelsurium der typischen Tolkien-Fantasiewelten ungeheuer frisch und unverbraucht. Das ist umso wertvoller, da die Jagd auf die Monster voraussichtlich eine der wichtigsten Nebenaktivitäten für unseren Hexer sein wird. Nicht ohne Grund verfügt Geralt über ein neu gewonnenes Talent im Fährtenlesen,

Sumpflandschaften der E3-Demo beispielsweise sehen zwar hübsch aus, bestehen aber aus einem endlosen Arrangement der immer gleichen Bäume und einer ebenso endlosen Oberfläche aus Brackwasser. Natürlich ist ein Sumpf schlechterdings nicht die abwechslungsreichste Landschaft der Welt, doch die erkennbar uniforme Gestaltung steht im merklichen Gegensatz zu den malerischen Berglandschaften und unheimlich glaubwürdigen Siedlungen. Nach einer wahren Flut von Rollenspielen, die bis zu hin zu den Türklinken vom Tolkien-Design und den Filmen von Peter Jackson beeinflusst sind, findet The Witcher 3 eine eigene Linie mit überzeugend realistischer Architektur, die gerade deswegen einen bleibenden Eindruck hinterlässt.

bung oder ein Release im Quasi-Beta-Stadium scheinen uns nach wie vor möglich. Die Entwickler von CD Projekt jedoch kann auch das scheinbar nicht aus der Ruhe bringen. Breit lächelnd stehen sie am Ende der letzten Präsentation dieser E3 vor ihrem Publikum. Ein letzter Trailer zeigt Momentaufnahmen aus dem kommenden Spiel: ein Bordell, ein brennendes Dorf, Triss Merigold, Geralt in einem Schiff auf hoher See und natürlich die Hauptbedrohung des Spiels, die Wilde Jagd, eine Gruppe übernatürlicher Vollstrecker, die scheinbar hinter dem Mädchen mit den aschfarbenen Haaren her sind. Es gibt Applaus, ganz besonders von den anwesenden Publishern und Entwicklern. Das Team von CD Projekt verbeugt sich wie eine Theatertruppe nach der erfolgreichen Auf-führung. Als es wieder ruhig wird, grinsen sie immer noch über beide Ohren. »Und?«, fragen sie strahlend in den Raum, so wie das nur Menschen können, die wissen, dass sie gerade das beste Spiel der E3 vorgeführt haben, »wie war das Bier?« AP / JG

Harte Entscheidungen, härtere Konsequenzen

das die Spuren von Monstern rot aufleuchten lässt. Eine Fähigkeit, die wohl nicht ohne Grund in fast jeder gezeigten Mission des Spiels zum Einsatz kommt. An in der Welt verteilten schwarzen Brettern lassen sich neben solchen Jagdaufträgen auch eine Reihe von anderen Nebenmissionen annehmen, über deren genauen Inhalt die Entwickler vorerst noch nichts verraten wollen. CD Projekt verspricht aber, dass es darin nicht immer nur um »töte dies« und »töte jenes« gehen soll und insbesondere auch das Erforschen der Welt belohnt würde. Eine Spielwelt, die wegen ihrer schieren Größe allerdings immer noch die Frage aufwirft, ob CD Projekt sie am Ende wirklich mit genug Inhalt füllen kann. Die gezeigten

Aber so hervorragend der Eindruck der E3-Vorführung auch sein mag, sie steht nach wie vor im Schatten von CD Projekts nicht ganz unverdientem Ruf als Problem-Entwickler. Als Unternehmen, dessen eigentlich großartige Spiele erst ab dem dritten Patch einen spielbaren Zustand erreichen. Dass sich ausgerechnet dieses Studio an einer der größten offenen Spielwelten aller Zeiten versucht, lässt zumindest Nervosität aufkommen. Tatsächlich beichten uns Mitarbeiter des Studios, dass die kürzliche Verschiebung von The Witcher 3 auf den Februar 2015 mit technischen Problemen zusammenhängt. »Bis vor kurzem«, so erzählt man uns im Anschluss an die Präsentation »stürzte das Spiel noch ständig ab«. Erst ein neu programmiertes Streaming-System, das immer nur die nähere Umgebung um Geralt herum lädt, habe für Abhilfe gesorgt. Jedenfalls auf dem PC. Auf den Konsolen, so ist zu hören, kämpfte CD Projekt weiterhin um eine annehmbare Performance. »Zu Anfang dachten wir noch, das kriegen wir auf den Konsolen nie zum Laufen«, sagt uns ein Entwickler. Auch auf dem PC, so der gleiche Entwickler, sei die Bildwiederholrate momentan mitunter noch unverträglich. Was die Frage aufwirft, auf welcher Hardware die bis auf starkes Tearing durchaus stabile und flüssige E3-Demo des Spiels lief – oder ob es sich um eine speziell angepasste Miniversion des Spiels handelt. So oder so werden Witcher-Fans bis zur geplanten Veröffentlichung am 24. Februar 2015 weiter Nägele kauen müssen. Eine weitere Verschie-



Der nächste Rollenspielkönig?

Jochen Gebauer
Chefedakteur
jochen@gamestar.de

The Witcher 3 ist überwältigend. Ich habe schlicht noch nie eine so atemberaubende, so glaubhafte, so lebendige Mittelaltermetropole gesehen wie dieses Novigrad, alleine der Ritt durch die Stadttore ist ein magischer, ein erhabener Moment. So etwas haben selbst die Weltenbauer von Bethesda noch nie auf die Beine gestellt, nicht einmal im Ansatz. Die gezeigten Szenen (und das sage ich nicht leichtfertig) waren in nahezu sämtlichen Belangen besser als Skyrim. Von der blühenden Stadt über das fantastische Design der Kreaturen und Monster bis hin zu den brillanten Dialogen, jede Zeile blutet Atmosphäre, mit wenigen Pinselstrichen entstehen authentische Figuren, eine fremde Welt erwacht zum Leben, Eskapismus in seiner schönsten virtuellen Form. Es erscheint beinahe unmöglich, dass CD Projekt das gezeigte Niveau im gesamten Spiel halten kann, aber wenn das Team die technischen Probleme in den Griff bekommt, dann hat The Witcher 3 nicht nur das Zeug zum Skyrim-Konkurrenten. Es könnte Skyrim tatsächlich ablösen.

