

The Witcher 3

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher 2: Enhanced Edition, GS 06/12: 89 Punkte)**
Termin: **24.2.2015** Status: **zu 80 % fertig**

⊕ Stärken

- + atemberaubende Spielwelt
- + viel zu entdecken
- + vielfältige Lösungswege
- + flüssige Kämpfe
- + spannende Quest-Entscheidungen

⊖ Schwächen

- doch keine durchgehende Welt
- Wie viele Bugs rutschen durch?

Erinnern Sie sich, wie vor einigen Jahren der Sekretär von Angela Merkel bei Piranha Bytes anrief, um ein Exemplar von Risen zu bestellen? Merkel wollte das Rollenspiel dem US-Präsidenten Barack Obama bei dessen Staatsbesuch überreichen, sagte der Anrufer, als Musterbeispiel für deutschen Schaffensgeist und technologische Finesse. Daran erinnern Sie sich nicht? Natürlich nicht, das ist nie passiert! Mehr noch, es wäre unvorstellbar angesichts dessen, wie schwer sich die Berliner Politik immer noch damit tut, Spiele als Kulturgut anzuerkennen. Angela Merkel würde sich wohl eher die Haare pink färben, als Obama ein Spiel in die Hand zu drücken, geschweige denn ein Auf-Maul-Abenteuer wie Risen.

Deshalb klingelt das Telefon anno 2011 eben nicht bei Piranha Bytes in Essen, sondern 964 Kilometer weiter östlich in Warschau: Beim Entwickler CD Projekt Red trauen sie ihren Ohren nicht, als das Büro des polnischen Mi-

nisterpräsidenten Donald Tusk ein Exemplar von The Witcher 2 anfordert, um es Obama zu schenken. Überdies überreicht Tusk dem US-Präsidenten einige Romane des Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski, auf denen The Witcher basiert. Das kündigt nicht nur vom unverkrampften Umgang mit Spielen, sondern auch vom schieren Stolz auf The Witcher an sich. Die Abenteuer des Hexers Geralt sind gewissermaßen das moderne Nibelungenlied der Polen, ein Nationalepos und eines der wenigen grenzübergreifend bekannten Kulturgüter des Landes. Denn Polen ist zwar die sechstgrößte Wirtschaftsmacht der EU, zudem leben zwischen Oder und Bug fast 40 Millionen Menschen – doch polnische Filme, polnische Bücher, polnische Produkte kennt man im Ausland fast keine. Bis auf The Witcher eben. »In Polen werden große Maschinen gebaut«, sagt CD Projekts Marketingchef Mihal Platkow-Gilewski, »große Maschinen sind aber nicht sexy. Videospiele sind cool, und wir haben eine talentierte Entwicklerszene. Die Industrie wächst rasch, deshalb ist auch The Witcher so be-

kannt.« Bekannt und erfolgreich, insgesamt sechs Millionen Mal haben sich die beiden Rollenspiele weltweit verkauft. Nun steht The Witcher 3 in den Startlöchern, und mit dem kulturellen Stellenwert wächst auch die Verantwortung der Entwickler, schließlich hütet sie einen Volksschatz. »Meine Eltern riefen mich an«, erzählt der Art Producer Michal Stec, »und sagten, hey, das ist doch dein Spiel, über das Obama spricht. Das ist schon ein gewisser Druck.« Ein schlechtes The Witcher 3 wäre keine Enttäuschung, es wäre für Polen ein nationales Debakel.

Stellare Erwartungen

Warum wir Ihnen all das erzählen? Weil's ein wichtiger Aspekt der inzwischen regelrecht stellaren Erwartungen an das Hexer-Rollenspiel ist. Auch viele Spieler erhoffen sich von The Witcher 3 nichts weniger als das »Spiel des Jahres 2015«, wie ein User auf GameStar.de schreibt. »Kann's kaum er-

Auch nach der Gamescom-Demo sind wir uns sicher: Das Hexer-Rollenspiel hat alles. Außer einer echten Open World.

Von Michael Graf

Die Welt von The Witcher 3 ist offen, aber nicht durchgehend. CD Projekt unterteilt sie nämlich in mehrere separate Regionen.

warten, zu zocken!«, frohlockt ein anderer. »Das bisher gezeigte Material hat mich schlichtweg vom Hocker gehoben«, stimmt ein dritter mit ein. Wir selbst kürten The Witcher 3 vor einigen Monaten zum Primus der E3. Steigt hier etwa Gott höchstpersönlich als Rollenspiel auf die Erde herab? CD Projekt ist seinerseits nicht ganz unschuldig an der Erwartungshaltung, vor der Gamescom-Präsentation heißen die Entwickler uns zur »exzellenten Gameplay-Demo« willkommen, an deren Anfang erst mal alle Auszeichnungen prangen, die The Witcher 3 bislang bekommen hat. Inzwischen, heißt es nebenbei, seien nur ein paar mehr Preise hinzugekommen, aber die Messe habe ja auch erst angefangen. Bescheidenheit ist nicht gerade die Stärke der Polen. Angesichts der bisher gezeigten Spielszenen muss sie's aber auch nicht sein.

Nach unserem Gamescom-Termin bei CD Projekt würden wir ja gerne auf die Euphoriebremse drücken, die Warnflagge schwenken, den inneren Kritik-Schweinehund von

der Leine lassen und mit dem Elektronenmikroskop nach Haaren in der Hexersuppe suchen. Doch außer dem inzwischen schon mantrahaften Mahnwort »Hoffentlich übernehmen sie sich damit nicht!« sehen wir einfach keinen Grund zum Unmut. Im Gegenteil, selbst dem freudenfernsten Branchen-Miesepeter fällt es schwer, nicht mit einem seligen Grinsen aus dem Präsentationskino zu torkeln. Dort drinnen zeigen die Polen zwar exakt dieselbe Gameplay-Demo wie auf der E3, doch die sieht halt einfach großartig aus. Vor allem diese Spielwelt, so echt, so glaubwürdig! Auf seinem Pferd Roach (andere Klepper wird es nicht geben) reitet der Hexer in Richtung der Stadt Novigrad, die nun mal so aussieht wie eine mittelalterliche Stadt auszusehen hat. Geralt galoppiert auf Feldern vorbei, auf denen Bauern harken, Schafe grasen und Sonnenblumen sprießen, er passiert Marktstände, überquert den Wassergraben, in dem kleine Boote schaukeln, sieht einen Händler, der gestikulierend auf einem umgekippten Karren steht, während Arbeiter die heraus-

gefallenen Waren einsammeln, er trabt durch das riesige Stadttor, entlang krummer Fachwerkhäuser und idyllischer Kanäle, er beobachtet Spaziergänger, Kistenträger, Fischer, Marktschreier – »mehrere Tausend« Bürger sollen laut CD Projekt in Novigrad leben, bis hin zur, ähem, käuflichen Dame, die Geralt vor einer Taverne ansäuselt. Eine derart perfekte Stadtkulisse haben wir noch in keinem Rollenspiel gesehen, neben der schieren Pracht, der Detailliebe und den erstklassig inszenierten Dialogen von The Witcher 3 schrumpft ein Risen 3 geradezu zum Kellerkind.

Keine durchgehende Welt

Doch je höher die Erwartungsblase, desto leichter kann sie ein kleines Detail platzen lassen ... hm, ein kleines Detail ... okay, wie wär's damit: Auch wenn viele Spieler davon ausgehen, hat The Witcher 3 keine offene Spielwelt, zumindest nicht im klassischen Sinne. Anders als etwa in Skyrim oder GTA gibt es keine durchgehende Karte, auf der man ohne Ladepause vom einen zum anderen Ende spazieren kann. Stattdessen wird die Witcher-Welt genau wie in den Vorgängern oder in Dragon Age in mehrere »Hubs« unterteilt, also in separate Regionen. Warum diese Unterteilung? »Die Abstände zwischen den Schauplätzen sind zu groß, als dass eine durchgehende Spielwelt umsetzbar wäre«, sagt der leitende Leveldesigner Peter Gelencser. »Beispielsweise liegt zwischen Novigrad und den Skellige-Inseln locker eine Tagesreise, diesen Zwischenraum können wir unmöglich sinnvoll füllen.« Wie genau man von Hub zu Hub reist, stehe noch nicht endgültig fest: »Wir experimentieren derzeit mit mehreren Möglichkeiten. Es soll aber keinesfalls kompliziert werden.« Zwischen bereits besuchten Regionen darf Geralt voraussichtlich per Schnellreise-Teleport hin und her springen, indem man einfach auf die Karte klickt. Zum Spielbeginn stehen dem Hexer allerdings noch nicht alle Landstriche offen, auch nicht zu Fuß. Geralt schaltet die Regionen nämlich erst nach und nach im Rahmen der Story frei. »The Witcher 3 beginnt in einem kleineren Hub, der als Tutorial dient«, sagt Gelencser. »Aber keine Angst, da wird euch nicht erklärt, welche Tasten ihr drücken müsst. Stattdessen könnt ihr hier schon mal Geralts Kampfkünste erproben, euch mit den Questentscheidungen vertraut machen und die Gegend frei erkunden, so wie später auch in den größeren Abschnitten.« Wo dieser Sandkasten-Auftakt spielt, will uns CD Projekt noch nicht verraten, dafür bekommen wir einen guten Eindruck davon, wie groß die »größeren Abschnitte« ausfallen werden. Wer bei »Hubs« an die vergleichsweise engen Open-World-Arenen eines Dragon Age 2 oder The Witcher 2 denkt, liegt nämlich daneben. Weit daneben.

Schon in einem Vortrag auf der Games Developers Conference im März hat CD Projekt erwähnt, dass die Umgebung von Novigrad



Karten-Aufreger

Die Inhalte der Collector's Edition von The Witcher 3 hat CD Projekt schon vor einiger Zeit enthüllt, sie enthält unter anderem eine Monsterjäger-Statuette. Auf der Gamescom kündigten die Entwickler nun jedoch an, dass die Sammlerfassung der Xbox-One-Version zusätzlich zwei Kartenpakete für das Magic-ähnliche Kartenspiel »Gwent« sowie – statt einer labbrigen Papierkarte – eine Stoffkarte bieten wird. Der Aufschrei der PC-Fans war groß, der Studiochef Marcin Iwinski verteidigte sich flugs: Man müsse Vertragspartnern wie Microsoft nun mal exklusive Inhalte anbieten. Und da man plattformexklusive DLCs grundsätzlich ablehne, bliebe nur der Schachtel-Inhalt. Die DLC-Ablehnung finden wir ja auch sehr loblich. Als alte Ultima-Avatare hätten wir uns trotzdem auch eine PC-Stoffkarte gewünscht.

rund 8,5 mal 8,5 Kilometer messen soll, das ergibt 72,25 Quadratkilometer. Der skandinavisch-frostige Skellige-Archipel, eine weitere Schlüsselregion, umfasse seinerseits 8 mal 8 Kilometer, also 64 Quadratkilometer – was von einer Inselkarte bestätigt wird, die ein Hacker im Juni von CD Projekt gestohlen hat. Insgesamt haben wir's also alleine hier mit über 136 Quadratkilometern zu tun, daneben wirkt das Skyrim-Himmelsrand mit seinen 41 Quadratkilometern wie ein Terrarium. Und selbst wenn wir beiden Witcher-Arealen jeweils zwei Kilometer breite Randstreifen als nur sicht-, aber nicht betretbares »Panoramagelände« abzögen, kämen wir immer noch auf 78 Quadratkilometer. Noch dazu sind Skellige und Novigrad ja nur zwei von laut CD Projekt »mehreren« Regionen in The Witcher 3. Selbst wenn die anderen wesentlich kleiner ausfallen, dürfte die Gesamtwelt also umfangreicher sein als die versprochenen »20 Prozent größer als Skyrim« – vorausgesetzt, die GDC-Zahlen stimmen. Nachprüfen können wir das natürlich nicht, immerhin demonst-



Landmarken laden zum Erkunden ein. Was sich wohl in der Ruine da hinten verbirgt?

riert CD Projekt auf der Gamescom aber die Ausdehnung eines Hubs; von Novigrad springen die Entwickler per Schnellreise in ein Sumpfgebiet im sogenannten Niemandsland. »Dorthin hätte man zu Pferde rund 25 Minuten gebraucht«, sagt Peter Gelencser. »Und zwar am Stück, Novigrad und das Niemandsland gehören zum gleichen Hub, zwischen Stadt und Sumpf liegt also eine durchgehende, offene Welt.« Damit wir uns ein Bild von der Distanz machen können (und weil's eine Quest erfordert), klettert der Leveldesigner auf einen Hügel – Geralt kann sich wieder an Felsvorsprüngen hochziehen, diesmal aber auch frei durch die Gegend hüpfen. Oben angekommen, lässt der Hexer seinen Blick über den weitläufigen Sumpf schweifen und erspäht auf einer fernen Hügelkuppe einen gewaltigen Baum. »Der sieht auf diese Entfernung ungefähr so groß aus wie mein Daumen«, erklärt Gelencser, »ist in Wirklichkeit aber so hoch wie ein zehnstöckiges Gebäude. Daran könnt ihr schon mal abschätzen, wie weit weg er wächst. Das gesamte Gebiet dazwischen ist frei begehbar.« So weit, so groß. »Und was nun, wenn ich euch sage, dass Novigrad vierzigmal weiter im Norden liegt als dieser Baum? Und auch dieser Zwischenraum komplett erkundbar ist?« Nun, dann glauben wir, dass wir in The Witcher 3 viel Zeit verbringen werden. Sehr viel Zeit. Begrenzen dürfte CD Projekt die Gebiete

mit natürlichen Barrieren, also Meeren und unpassierbaren Flüssen sowie Gebirgen.

Um die Orientierung in den weitläufigen Weltteilen zu erleichtern, verteilen die Entwickler Landmarken wie den erwähnten Baum. »Daran soll man stets erkennen, wo man ist«, sagt Gelencser. Außerdem soll es sich lohnen, auffällige Schauplätze genauer unter die Lupe zu nehmen, weil es laut Gelencser »an jedem besonderen Ort auch et-

Geralt taucht unter

was Besonderes zu entdecken« gebe. So verstecken sich in Ruinen gerne mal Monster oder Schätze oder beides. Im Sumpf stoßen die Entwickler bei ihrer Gamescom-Tour auf eine kaputte Palisade, hinter der Banditen lauern. Und bei der Jagd nach einem Greifen stolpert Geralt über die Waldhütte einer Alchemistin, die von zwielichtigen Gestalten bedrängt wird – da muss ein Hexer doch helfen! Wie Skyrim dürfte auch The Witcher 3 die Kunst der Ablenkung beherrschen: Eigentlich möchte man ja nur schnell rüber ins nächste Dorf, aber die Burgruine da drüben sieht interessant aus, außerdem hat sich zwischen diesen Bäumen da vorne etwas bewegt – und war das nicht gerade ein Hilfeschrei? Erkundungstouren lohnen



Wenn man die Zaubertaste kurz drückt, versprüht Geralt einen Igni-Feuerstoß, bei längerem Drücken wird der Spruch zum Flammenwerfer.



Im Inventarmenü sortiert Geralt seine Rüstungen und Schwerter. Letztere lassen sich diesmal aufrüsten, CD Projekt verrät aber noch nicht, wie.

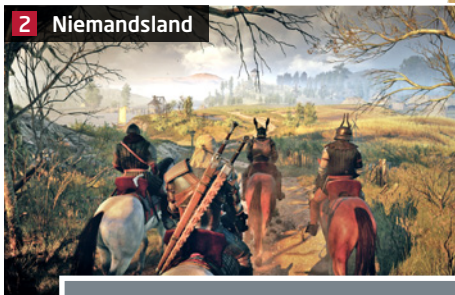
Die Witcher-Welt

1 Novigrad



In der größten Metropole des Spiels leben laut CD Projekt »mehrere Tausend« NPC-Bürger. Außerdem besucht Geralt kleinere Städte, jede davon hat einen eigenen Architekturstil.

2 Niemandsland



Das Niemandsland liegt im gleichen Hub wie Novigrad und rund 20 Reitminuten südlich. In der Demo heißt es, Ciri sei in »Velen« – damit ist wohl die Stadt Gors Velen gemeint.

3 Skellige-Inseln

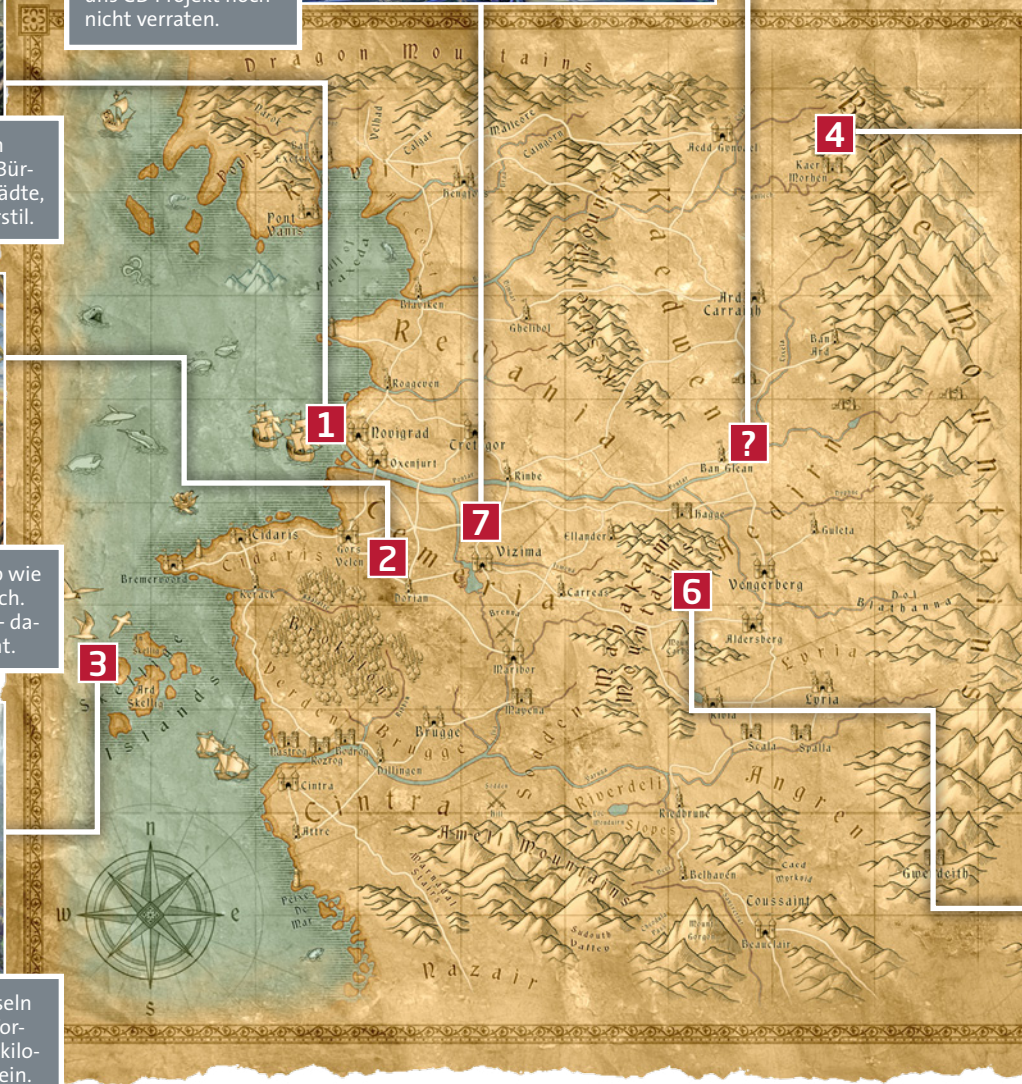


Auf den skandinavisch angehauchten Inseln haust ein stolzes Wikingervolk, das mit Vorliebe die Nachbarn überfällt. 64 Quadratkilometer sollen die Inseln insgesamt groß sein.

7 Vizima



Fans spekulieren, ob diese Konzeptzeichnung die aus beiden Vorgängern bekannte Stadt Vizima zeigt. Ob man sie tatsächlich besucht, wollte uns CD Projekt nicht verraten.



sich übrigens auch, wenn Geralt dazu ein Bad nehmen muss. Der Hexer darf nämlich erstmals schwimmen und sogar tauchen. »Wir haben auch am Grund von Seen interessante Dinge versteckt«, sagt der Art Producer Michal Stec, »zum Beispiel Teile für die wertvollen Hexer-Rüstungen, die Geralt selbst schmieden kann.« Derlei Wertsachen bleiben jedoch selten unbewacht, auch unter Wasser kann und muss der Hexer kämpfen. Welche Ungeheuer in den Tiefen lauern, verrät CD Projekt noch nicht, einen Wasserbewohner haben wir aber bereits gesehen: die Sirene, die als Oben-Ohne-Mädel durch die Wellen plantscht, nur um sich dann urplötzlich in eine mörderische Flügelbestie zu verwandeln. Schwimmen darf Geralt übrigens nicht in jedem Gartenteich, vor allem auf den Skellige-Inseln soll es Seen geben, die selbst für das alte Raubein zu eiskalt sind. Und durchs Meer darf Geralt zwar kaulen,

sollte dann aber beten, dass kein Sturm aufzieht – sonst wird die See zur Todesfalle. Da empfiehlt sich die Überfahrt mit einem Boot, aus dem der Hexer bei hohem Wellengang aber auch herausfallen kann. Hoffentlich ist dann keine Sirene in der Nähe.

Um Neulinge nicht zu überfordern und den stark schwankenden Anspruch von The Witcher 2 diesmal abzufedern, verspricht CD Projekt einen sanfter ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Mitleveln sollen die Gegner dabei nicht, sie bleiben immer gleich stark. Es könnte allerdings sein, dass erfahrene Hexer auf mehr Gegner treffen, beispielsweise wird ein Werwolf statt von zwei plötzlich von fünf anderen Wölfen begleitet. Klingt sinnvoll, dennoch fragt man sich, ob die Entwickler eine geschmeidige Anspruchskurve wirklich mit der offenen Spielwelt in Einklang bringen können. Schließlich könnte Geralt bei

seinen Erkundungstouren jederzeit auf ein übermächtiges Ungeheuer stoßen. »Natürlich kann er das«, sagt Michal Stec und lacht, »aber dann stirbt er eben. Also muss man neu laden, mehr Erfahrung sammeln, stärker werden – und dann zurückkommen, um es der Kreatur heimzuzahlen. Ich bin ein großer Fan der Gothic-Serie, die das ja genauso gehandhabt hat.« In Gothic dienten mächtige Monster jedoch auch dazu, Teile der Spielwelt »abzusperren«, bis man die Story weiter vorangetrieben hatte. »Unsere Monster sperren nichts ab. Es gibt sie einfach, sie bewegen sich durch die Welt oder lauern in ihren Nestern. Meist könnte man sie einfach in Ruhe lassen. Aber Geralt arbeitet schließlich als Monsterjäger, da bieten sich Jagdausflüge an, zumal sie wertvolle Beute und Belohnungen bringen.« Belohnungen, gutes Stichwort: Auf der Entwicklerkonferenz zum Auftakt der Gamescom erklärte der ehemali-

7 Städtchen

Ein frühes Bild zeigt ein idyllisches Städtchen an einem See. Wo genau es liegt, wissen wir noch nicht, es handelt sich aber wohl um eine der größten Siedlungen nach Novigrad.

4 Kaer Morhen

Die Hexer-Festung kennen Witcher-Veteranen schon aus dem ersten Serienteil, der mit einer Abwehrschlacht um Kaer Morhen begann. Auch diesmal sieht man es wieder.

5 Nilfgaard

Das südliche Imperium startet in The Witcher 3 seine Invasion des Nordens. Ob Geralt Nilfgaard besucht, ist noch unklar. Dass er dessen Kaiser trifft, steht jedoch schon fest.

6 Hochgebirge

Diese imposanten Schneegipfel liegen möglicherweise in den Mahakam-Bergen. Aus dem für seine Eisenminen bekannten Hochgebirge stammt auch Geralts Zwergenfreund Zoltan.

zen, neben den erwähnten Silbergeschossen hat's uns vor allem der Verwundungsbolzen angetan: Ein damit angeschossenes Monster verliert regelmäßig Blutstropfen. Dann kann Geralt in die Hexersicht schalten, einen Detektivmodus à la Batman, in dem das Spiel Monsterspuren, -geräusche und eben Blutlachen leuchtend rot hervorhebt. In der E3-Demo folgt er so der Körpersaftspur eines flüchtenden Greifen zu dessen Versteck. Ebenfalls hilfreich: Sobald man in der Hexersicht die Spur einer bereits bekannten Bestienrasse wittert, weist The Witcher 3 im Meditationsmenü darauf hin, welche Tränke sich für den Kampf gegen das Vieh am besten eignen. Wie gehabt sollte man nämlich vor härteren Auseinandersetzungen eine Pause einlegen und ein paar selbstgebraute Elixire schlucken. Doch Vorsicht: Exzessiver Trankgenuss ist ungesund, weil sich Geralt mit jedem Fläschchen ein bisschen vergiftet. Beim Meditieren lässt sich auch die Tageszeit vorspulen, ein weiterer Taktikkniff. Geisterhafte Noonwraiths etwa tauchen erst auf,

Alle taktischen Register

wenn die Sonne am höchsten steht. Werwölfe wiederum sind um Mitternacht stärker, also sollten wir ihnen das Fell bei Tageslicht über die Ohren ziehen. Übrigens spricht CD Projekt zwar davon, dass Werwölfe »bei Vollmond« am mächtigsten seien, Mondphasen simuliert The Witcher 3 aber nicht.

Schwert-Upgrades, Bolzen und Bomben sowie Tränke und Tageszeiten: Geralt kann im Gefecht viele taktische Register ziehen. Aber auch seine Gegner beherrschen individuelle Manöver, Sumpffhexen etwa verkleistern den Bildschirm mit Matschklumpen und können auf nassem Untergrund jederzeit ab- und anderswo wieder auftauchen. Man sollte das Weibsvolk also auf trockenen Untergrund locken – und mit Geralts Flammenzauber Igni abfackeln, Sumpffhexen mögen nämlich keine Hitze. Die Zaubersymbole gibt's nun in jeweils zwei Varianten: Wenn man die zugehörige Taste nur kurz drückt, führt der Hexer einen einfachen Angriff durch, beispielsweise stößt er per Aard-Schubser einen einzelnen Gegner zu Boden oder verschießt einen Igni-Feuerstoß. Längeres Drücken führt zu mächtigeren Attacken wie einer Aard-Schockwelle, die alle umstehenden Schurken von den Beinen holt, oder einem anhaltenden Igni-Feuerstrahl, der sich wie ein Flammenwerfer auf mehrere Gegner richten lässt. Ehrensache, dass man solche fortschrittlichen Zaubereien erstmal im zugehörigen Talentbaum freischalten muss. Doch trotz aller Finessen wirkt ein Bosskampf der Gamescom-Demo geradezu lächerlich: Ein Baumgeist droht, alle Kräfte der Natur zu entfesseln – doch dann muss der Hexer bloß ein paar Riesenkäfer und Wurzeln zerhacken. CD Projekt sagt, der Anspruch des Gefechts sei für Präsentationszwecke heruntergeregt worden, zudem seien die Vorspieler inzwischen »ein-

ge CD-Projekt-Designer Maciej Szczesnik in einem Vortrag, wie man die Belohnungen von The Witcher 2 ausbalanciert hat: Binnen zwei Spielstunden sollten die Spieler stets ein bis zwei große Erfolge wie Rangaufstiege verdienen, alle fünf Minuten hingegen ein kleines Zuckerl wie Erfahrungspunkte oder Gold abstauben. Wird das auch in The Witcher 3 wieder so sein? »Nicht ganz«, erklärt Peter Gelencser, »in einer offenen Welt können wir die Spieler nicht so gut von einem Erfolg zum nächsten führen. Wir setzen vielmehr darauf, dass die Spieler regelmäßig interessante Schauplätze erblicken. Ob sie hingehen, bleibt dann ihnen überlassen.«

Doch ob nun an besonderen Schauplätzen, im Sumpf oder im Weizenfeld: Gegner lauern in The Witcher 3 überall – prima, da kann man doch gleich mal das Kampfsystem ausprobieren. Wie gehabt zerhackt Geralt Men-

schen mit dem Eisen- und Monster mit dem Silberschwert. Außer mit temporären Ölen lassen sich die Klingen erstmals permanent aufrüsten, CD Projekt verrät jedoch noch nicht, womit. Ein Trailer zeigt ein rotglühendes Runenschwert – gut möglich, dass Geralt seine Schwerter mit Zaubersymbolen aufrüsten darf. Vielleicht ist der Runenschnitt aber auch eine der Waffen, die der Hexer selbst schmieden kann. Auch Bomben kann er wieder basteln, etwa Spreng- und Silbergranaten, Letztere versprühen Silberstaub und schwächen silberallergische Bestien, beispielsweise Werwölfe. Das geht auch mit Silberbolzen für die neue Armbrust. Die Fernwaffe richtet zwar wenig Schaden an und dient so vor allem dazu, einen Kampf einzuleiten, etwa wenn sich Geralt an ein unachtsames Monster angeschlichen hat. Dank herstellbarer Spezialbolzen lässt sich der Schießprügel aber auch taktisch einsetzen



Ein Werwolf! Jetzt wäre eine Silberbombe hilfreich. Oder Tageslicht, denn das schwächt den Pelzträger.

fach echt gut«. Dennoch sind wir mal gespannt, ob da am Ende die Balance stimmt.

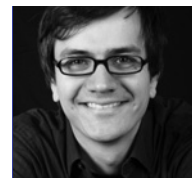
Falls der Hexer mal nicht alleine kämpfen möchte, kann er mit seinen Kumpanen zusammenarbeiten: Im Verlauf der Story wird er anderen Hexern begegnen, die er für seine Zwecke einspannen kann – aber nicht muss. »Wer möchte, kann sie auch ignorieren und auf eigene Faust weiterkämpfen«, erklärt Michael Stec. Doch selbst wenn sich die anderen Monsterjäger Geralt anschlie-

Club der toten Hexer

ßen, kann man sie nicht herumkommandieren. »Es gibt keine Bruderschaft der Hexer wie in Assassin's Creed«, sagt Stec, »die Hexer nehmen von niemandem Befehle an. Vielmehr muss man sie davon überzeugen, dass sie für die richtige Sache kämpfen.« Diese »richtige Sache« ist diesmal sehr persönlich, Geralt sucht nach seiner Geliebten Yennefer und sinnt auf Rache an der Wilden Jagd, einem Trupp brandschatzender Phantomsoldaten. Doch wie so oft wird der Hexer auch dabei in die große Politik verwickelt, schließlich herrscht Krieg: Das Imperium von Nilfgaard fällt in den Nördlichen Königreiche ein, die auch noch untereinander im

Clinch liegen. Geralt kann in diesen Konflikt eingreifen, muss aber nicht – es gibt eben stets mehrere Wege zum Ziel. Peter Gelencser nennt ein Beispiel: »Stellt euch vor, ihr trefft auf eine Straßensperre und kommt nicht weiter. Vielleicht trefft ihr dann ja in einem nahen Dorf auf einen Bauern, der beim Ausgraben seines Kellers über ein Höhlensystem gestolpert ist, das zwar vor Untoten wimmelt, aber unter der Straßensperre hindurch führt. Oder ihr sprecht mit den Menschen, die vor der Barrikade warten, bringt ihnen Vorräte und stachelt sie zu einem Aufstand an, damit sie das Hindernis niederreißen. Oder ihr tut dem Wachpersonal der Sperre einen Gefallen, damit es euch durchlässt. Es liegt bei euch.«

So bekommt Geralt zwar in jedem Gebiet ein Reihe fester Aufgaben à la »Finde die Wilde Jagd«, wie er diese Ziele erreicht, bleibt aber ihm überlassen. Dann schaltet er das nächste Gebiet frei und erfüllt die dortigen Ziele und so weiter – wobei er jederzeit in bereits besuchte Gebiete zurückkehren darf und vielleicht sogar muss. Eine Schlüsselrolle in der Story spielt übrigens Ciri, die aus den Büchern bekannte Nachwuchs-Hexerin hat mit Geralt schon einiges durchgemacht – mehr können wir kaum erzählen, ohne böse zu spoilern. Also kommen wir lieber zum Schluss und fragen, was CD



Witcher 2 im Quadrat

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Vor den Gamescom-Präsentationsraum hätte CD Projekt eigentlich einen Spiegel stellen müssen, damit jeder, der herauskommt, sein eigenes Grinsen sehen kann. Dieses Spiel sieht derart schön, derart vielfältig, derart fesselnd, derart lebendig und liebevoll aus, dass man schon sehr freudlos durchs Leben krebss muss, um beim Zusehen keinen Spaß zu haben. Okay, es gibt keine durchgehende Welt – na und? Wenn die einzelnen Hubs so groß werden wie angekündigt, kann man sich trotzdem bestens verlaufen, vom Questweg abschweifen, über Monster sowie Schätze stolpern. Allerdings erdet die Weltaufteilung auch, The Witcher 3 ist eben kein unmögliches Luftschlossprojekt, kein Gott, der als Spiel auf die Erde herabsteigt. Es ist The Witcher 2 in größer, schöner, detaillierter und flüssiger, es ist die Quadratur seines Vorgängers, aber nicht vollkommen realitätsfremd. CD Projekt macht das, was sie können, nur eben mehr davon. Mal ehrlich: Mehr will ich doch gar nicht. Außer natürlich, dass es fehlerfrei auf den Markt kommt. Aber das sage ich ja jedes Mal.

Projekt nun eigentlich noch zu tun hat. »Bugfixing«, sagt Michael Stec, »unglaublich viel Bugfixing. Es fühlt sich an, als würden wir mehrere Spiele gleichzeitig testen, weil wir auch jede mögliche Questentscheidung mit einbeziehen müssen.« Und wie sieht's auf technischer Seite aus? Auf der E3 hatten die Designer ja geklagt, man habe The Witcher 3 auf Februar 2015 verschoben, weil die Framerate »unannehmbar« gewesen sei. »Es wird besser«, verspricht Peter Gelencser, »wir optimieren das Spiel derzeit Stück für Stück.« Nur ob man »feature complete« sei, ob also alle Spielsysteme und -elemente festgezurrten seien, das verrät man uns nicht. »Kein Kommentar«, sagt Gelencser, und wir vermuten, dass die Polen derzeit noch an einzelnen Bestandteilen herumdoktern. Solange sie keine bereits angekündigten Elemente rauswerfen, soll's uns recht sein. Denn das wäre nicht nur eine Enttäuschung für die Spieler, sondern auch für ganz Polen. Das können sie ihren Ministerpräsidenten nicht antun! **GR**



Solche Noonwraiths tauchen nur auf, wenn die Sonne im Zenit steht.



Geralt kann mit befreundeten Hexern wie Vesemir zusammenarbeiten.