

The Witcher 3

Wir sind Geralts

Überambitionierte PR-Blase oder Spiel des Jahres? Wir haben The Witcher 3 gespielt und herausgefunden, was der Rollenspiel-Hoffnungsträger wirklich taugt. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt**
Termin: **19.5.2015**

Auf DVD: Video-Special zum Prolog, Video-Special zur Spielwelt

Hier sind wir ihnen begegnet, den Geisterbrüsten von Warschau. Im Norden der polnischen Hauptstadt drückt sich unser Reisebus in den Hinterhof eines farblosen Häuserblocks, an den Fenstersimsen knarzen Klimaanlageanlagen, der Firmensitz von CD Projekt sieht von außen immer noch aus wie das uneheliche Kind einer Sowjetkaserne und eines Hongkonger Hafenspuffs. In wenigen Augenblicken werden wir hier erstmals The Witcher 3 spielen. Das Rollenspiel, das ein angeblicher Insider unlängst als »PR-Blase« zerriss. Das Rollenspiel, das mit prachtvollen Präsentationen und seiner riesigen Spielwelt auch uns befürchten ließ, dass sich die Entwickler gnadenlos übernehmen. Wahr auch, weil wir noch das alte CD Projekt im Kopf haben, das CD Projekt, bei dem die Geisterbrüste spukten.

Als wir den farblosen Firmensitz vor acht Jahren besuchten, im Februar 2007, war The Witcher 3 noch ein fernes Funkeln im Auge von Michal Madej. Man habe zu viel Arbeit in die Spielwelt gesteckt, um nach nur einem Spiel schon wieder aufzuhören, sagte der Chefdesigner des ersten The Witcher, an dem CD Projekt damals arbeitete. Dann führte uns Madej durch Betongänge und unordentliche Entwicklerbüros, immer wieder machten wir an Schreibtischen halt und ließen uns einzelne Spielelemente vorführen. Quests, Gefechte, Schauplätze, vor allem aber: Dialoge. Für weibliche Gesprächspartner hatte CD Projekt nämlich eigens eine »Brustphysik« entworfen, man wollte sicherstellen, dass im engen Mieder alles ordnungsgemäß wippte. Doch bei unserem Besuch entwickelten die großzügigen Oberweiten ein gespenstisches Eigenleben, wallten hoch und runter, hin und her. Ach, sag-

ten die Entwickler, die Physik spinne wieder, das werde man noch hinkriegen. An dieser Stelle darf man kurz über richtige und falsche Prioritäten sinnieren, der Rest ist jedenfalls Geschichte: Zum Verkaufsstart von The Witcher funktionierte zwar die Brustphysik, aber sonst kaum etwas; erst die kostenlose Enhanced Edition beförderte den PC-Titel später zum runden Rollenspiel.

Damals Chaos, heute Chaos

Auch wenn CD Projekt immerhin vom größten polnischen Spielepublisher gegründet worden war, umwehte das Studio damals der Charme der grundsympathischen Chaostruppe: ehrgeizig, engagiert, spielerfreundlich, aber auch permanent überfordert. Seither hat sich jedoch einiges getan. Michal Madej arbeitet längst bei Ubisoft Shanghai, die Betonwände und unordentlichen Büros sind Glaswänden und unordentlichen Groß-



Im Prolog jagt Geralt einen Greifen, der hier allerdings gerade flieht. Bevor wir den Löwen-vogel bekämpfen können, müssen wir erst mal herausfinden, was ihn so wütend gemacht hat.

raumbüros gewichen. Während am ersten The Witcher zum Projektstart 2003 fünf einsame Designer schraubten, feilen am dritten insgesamt 260 Menschen, verteilt auf die Studios in Warschau und Krakau. Die Kantine im Erdgeschoss kocht frisch und gesund, der überbreite Empfangstresen kündigt vom Selbstbewusstsein der Entwickler, die sich mit der Spiele-Downloadplattform Gog.com ein erfolgreiches zweites Standbein aufgebaut haben. Alles ist aufgeräumter, geordneter, polierter, die Geisterbrustfetischisten sind zur Branchengröße gewachsen. Zugleich wollen sie anders sein als andere Spielehersteller, vor allem durch den Verzicht auf kostenpflichtige oder plattformexklusive DLCs sowie verschärfte Kopierschutz-Gängelei. Nicht umsonst lautet das Firmenmotto »Wir sind Rebellen«, und damit das ja niemand vergisst, steht es auf mindestens einem Schild pro Stockwerk.

Passend zum Rebellengeist schwellt hinter den Kulissen aber auch immer noch das Chaos, es riecht nach Endspurt, Stress. In einem Großraumbüro hat jemand einen Zettel an ein Flipchart geklebt, darauf das Wort »Crunch«, mehrfach unterstrichen. Wer Überstunden schiebt, kriegt in der Kantine ein Gratisessen. In Gesprächen mit Entwicklern schimmert durch, wie froh sie sind, dass The Witcher 3 von Februar auf Mai 2015

verschoben wurde. Das Spiel sei eigentlich fertig, heißt es, dennoch könne man die zusätzliche Zeit gut gebrauchen, um es weiter zu polieren. Und wir sind erstmals zuversichtlich, dass sie das wirklich schaffen. Denn die Passagen, die wir von The Witcher 3 spielen können, wirken bereits sehr rund. Nur auf die Brustphysik (ja, die gibt's immer noch) haben wir diesmal nicht geachtet, denn das Rollenspiel lenkt uns zu sehr ab. Zum Beispiel mit – einem Sturm.

Eine Frage der Technik

Bevor wir zum Wetterbericht kommen, ein paar technische Details. Wir spielen The Witcher 3 auf allen drei Plattformen, dem PC, der PS4 sowie der Xbox One. Im Spielrechner stecken ein Intel Core i7-4790, das Motherboard ASRock Z97, 8,0 Gigabyte RAM, eine Geforce GTX 980 mit 4,0 Gigabyte Videospeicher sowie eine SSD-Platte. Ein High-End-System also, auf dem The Witcher 3 in der Grafikeinstellung »Hoch« durchgehend flüssig läuft. Auf »Ultra« dürfen wir hingegen nicht schalten. Die Entwickler sagen, die höchste Stufe werde noch optimiert, solle dann aber auf demselben System problemlos laufen. Die maximalen Systemanforderungen wären also schon mal grob abgesteckt, aber mehr Leistung geht momentan eh kaum, abgesehen von Systemen mit SLI-

Doppelgrafikkarte. Dafür sieht The Witcher 3 auch auf »Hoch« klasse aus und präsentiert sich auf dem PC – erwartungsgemäß – kantengeglätteter, farbstärker, schärfer textu-

Savegame-Import

Während PC-Spieler einfach einen Spielstand aus The Witcher 2 importieren können, um ihre Story-Entscheidungen aus beiden (!) Vorgängern zu übernehmen, steht Konsolenspielern diese Option nicht offen. Wer auf PS4 und Xbox One zur Monsterjagd antritt oder keinen PC-Spielstand mehr besitzt, hat jedoch eine andere Möglichkeit: Wenn Geralt am Ende des Prologs vor der Audienz mit dem Kaiser rasiert wird, kann er mit dem Barbier über seine früheren Abenteuer plaudern. Dabei darf man auch die entsprechenden Entscheidungen treffen, damit sie ins Spiel übernommen werden.



Gwent - das Kartenspiel

In Tavernen auf aller Welt kann Geralt sich in Gwent-Duellen messen. Gwent ist ein Kartenspiel, das an Magic: The Gathering oder Blizzards Hearthstone erinnert, allerdings simpler ausfällt. Zum Beginn einer Partie ziehen wir unser Deck aus unserem Vorrat an Nahkämpfern, Fernkämpfern und Belagerungswaffen. Mit denen müssen wir die ganze Partie bestreiten, weitere ziehen wir nicht mehr. Jede Karte hat einen Stärkewert, abwechselnd wird eine davon ausgespielt. Falls ein Spieler passt, darf sein Gegner noch eine Karte legen, dann endet die Runde. Wer insgesamt mehr Stärkekpunkte ausliegen hat, gewinnt; zwei gewonnene Runden bedeuten den Gesamtsieg. So weit, so einfach. Allerdings gibt's noch Spezialfähigkeiten, Katalpultingenieure etwa haben selbst nur einen Stärkekpunkt, erhöhen aber zugleich die Kampfkraft aller ausgespielten Belagerungswaffen. Außerdem gibt's Wetterkarten, die kurzfristig ganze Waffengattungen aus dem Spiel nehmen. So senkt ein Schneesturm die Kampfkraft aller Fernkämpfer und Belagerungswaffen auf 1. Insgesamt kein weltbewegend vielschichtiges Spiel, aber doch taktisch interessant: Spielen wir früh unsere starken Karten aus, um den Gegner aus der Reserve zu locken? Oder starten wir mit schwachen Kämpfern und behalten die starken lieber in der Hinterhand? Ebenfalls cool: Beim Erkunden und Monsterjagen kann Geralt besonders mächtige Karten erbeuten, die er für den Kampf gegen starke Gegner braucht. Ach, noch ein Zeitvertreib mehr für die an Zeitvertreiben wohl nicht unbedingt arme Witcher-Welt.



Deutschen hingegen könnte er auch gerade sein BWL-Studium abgeschlossen haben. Und Doug Cockle, der englische Geralt, ist mit seinem Reibeisentimbre sowieso unerschlagbar, der deutsche Hexer klingt zu brav.

Eine echte Welt

Nun aber Schluss mit Technik und rein ins Abenteuer! Wir erkunden den Prolog samt Tutorial sowie eine Insel des frostigen Skellige-Archipels. Unsere Rundreise bestätigt dabei den Eindruck, den schon die E3- und Gamescom-Präsentationen erweckten: Die Witcher-Welt sieht umwerfend echt aus. So, wie eine mittelalterliche Fantasy-Welt nun mal auszusehen hat. Etwa der Festsaal einer Wikingerburg, in dem fellbekleidete Nordmänner hocken, aus Trinkhörnern schlürfen, auf den Tisch hauen, mit Schweinshaxen fucheln. Auf den langen Tafeln türmen sich Braten, Schüsseln, Teller, Metkessel, auf einem Tisch tanzt eine leicht bekleidete, äh, Alleinunterhalterin. Ein Barde zupft an seiner Laute, am einen Ende des Saals lodert ein mannshoher Kamin, am anderen feuern Zuschauer zwei Hitzköpfe an, die sich gegenseitig eine faustbasierte Nasenkorrektur verpassen – und die Geralt zum Kampf herausfordern kann, um Gold zu gewinnen. Wobei uns Boxkämpfe zu leicht vorkommen, wir blocken und hämmern dann auf die Schlagtaste, das war's. Aber darum geht's ja gerade nicht, sondern um die Szenerie, so detailliert, so stimmig, so lebendig – wow! Und das ist ja nur ein Raum in einer Burg auf einer Insel der riesigen Spielwelt. Gut, auf das wüste Gelage führt uns eine Hauptquest (dazu gleich mehr), mag sein, dass CD Projekt sich mit solch prominenten

riert und mit mehr Shader- und Glanzeffekten als auf den Konsolen, auf denen zudem Bodendetails wie Grasbüschel unsanft »aufploppen« Unter dem Strich sieht The Witcher 3 jedoch auf allen drei Plattformen sehr gut aus, vor allem dank der grandiosen Lichtstimmung: Wenn Geralt auf seinem Pferd durch ein Weizenfeld galoppiert, während der Sonnenaufgang die umliegende Weidlandschaft in orangefarbenes Licht taucht, dann wirkt das dermaßen einladend, dass wir einfach in dieser Welt verweilen wollen.

Wobei uns die Welt auf Englisch sogar noch einen Tick einladender vorkommt. Wir spielen nämlich sowohl die deutsche als auch die englische Version von The Witcher 3. Die deutsche Übersetzung macht einen guten Eindruck, Fehler bemerken wir keine. Auch die Vertonung ist solide, die Sprecher sind durchweg passend gewählt. Trotzdem, trotzdem ... wirkt die deutsche Sprachausgabe weniger charakteristisch. Wikingersohn Hjalmar etwa brummelt im Englischen mit rauer Kriegshammersaufboldstimme, im



Stadtwachen schwingen Hellebarden, um den Hexer auf Distanz zu halten.



Seinen Aard-Stoßzauber kann Geralt zur wuchtigen Schockwelle ausbauen.

Der hochnäsige Nilfgaard-Hauptmann will nicht verraten, wo Yennefer steckt.



Geralt und Vesemir sind anfangs gemeinsam unterwegs, doch im Prolog trennen sich ihre Wege.



An schwarzen Brettern kann sich der Hexer neue Aufgaben abholen.

Schauplätzen mehr Mühe gegeben hat. Aber auch weniger wichtige Ecken punkten mit stimmungsvoller Kulisse, in einem Dörfchen etwa lehnt ein erschöpfter Großvater am Zaun, Kinder springen durch Pfützen, Frauen stecken lästernd die Köpfe zusammen. Als wir auf der Suche nach einem Brandstifter in eine Bauernhütte stapfen, sitzt dessen Sippe gerade beim Mittagessen. Aber nicht ruhig und bedächtig, sondern rülpsend, schmatzend, schnaufend, so richtig mittelalterlich eben. Wir gehen und kommen nachts wieder, dann schnarchen die Bewohner in ihren Betten, der Tag-Nacht-Zyklus funktioniert also auch. Zumindest halbwegs, ein Bauer liegt auf dem Boden – The Witcher 3 ist ja noch nicht fertig. Auch Diebstahl ist den Bewohnern der Witcher-Welt nach wie vor egal, wir räumen ungehindert Schränke und Truhen aus, während deren Besitzer seelenruhig daneben stehen. Nur wenn uns ein Wächter beim Klauen erwischt, werden wir sofort angegriffen. Wenn wir zu Boden gehen, dürfen wir zwar weiterspielen, verlieren aber all unser Gold. Immerhin.

Besonders beeindruckt haben uns übrigens die Wettereffekte, allen voran der eingangs erwähnte Sturm. Weil das Wetter jederzeit wechseln kann, erleben wir und die benachbarten Journalisten auf den Skellige-Inseln ganz unterschiedliche Witterungsbedingungen: Bei uns schneit es, zwei Plätze weiter regnet es – und direkt nebenan tobt ein Orkan. Und der sieht auch wie ein Orkan aus! Regen peitscht, Büsche flattern, Bäume

biegen sich gefährlich, wir können die Sturmgewalt regelrecht spüren. Kein Vergleich zu Skyrim, dessen Botanik bei einem Blizzard nur dezent mitschunkte, und selbst an der Sturmküste (!) von Dragon Age: Inquisition pustet im Vergleich dazu ein laues Lüftchen. The Witcher 3 wirkt einfach echt.

Üben mit Ciri

Vor dem eigentlichen Prolog erwartet uns das Tutorial von The Witcher 3, das der Hexer Geralt in der Badewanne beginnt. Neben an räkelt sich eine nackte Frau auf einem Stuhl, sie blickt weg, die nassen Haare

in ein Handtuch gewickelt. Logisch, denken wir, das wird die rothaarige Triss sein, neben seiner magiebegabten Geliebten erwachte der Monsterjäger ja schon in The Witcher 2. Doch da fällt das Handtuch – und enthüllt schwarze Locken. Die Schönheit im Evakostüm ist Yennefer von Vengerberg, ebenfalls eine Zauberin und die einzige Frau, die Geralt je wirklich geliebt hat. Sagt Geralt, Yennefer bittet den frisch gebadeten Hexer, nach der weißhaarigen Ciri zu sehen, der Adoptivtochter der beiden, die ... Augenblick mal! Yennefer und Ciri sollten doch eigentlich verschwunden sein, in The Witcher 3



Der Greif setzt immer wieder zu Sturzflug-Attacken an. Da heißt es ausweichen!

Wer ist Ciri?



Ciri (mit vollem Namen Cirilla Fiona Elen Riannon) ist einer der wichtigsten Charakteren der Hexer-Romanreihe und die Enkelin von Königin Calanthe von Cintra – und damit eigentlich eine Prinzessin. Statt bei Hofe zu bleiben, wird sie jedoch von Geralt »adoptiert« (mehr verraten wir lieber nicht) und zur Hexerin ausgebildet. Außerdem verfügt sie über mächtige, übernatürliche Kräfte, die das Interesse der Wilden Jagd geweckt haben – einer mordbrennenden Geisterhorde, mit der Geralt ebenfalls noch eine Rechnung offen hat. Worum es dabei geht, verraten wir lieber auch nicht, sondern sagen einfach: Ciri ist eine interessante junge Dame – und der zweite spielbare Charaktere von Witcher 3, Teile der Geschichte werden aus ihrer Perspektive erzählt. Und wer weiß, vielleicht wird Ciri sogar die Heldin von The Witcher 4? Schließlich beendet CD Projekt mit The Witcher 3 zwar die Geralt-Saga, die Hexer-Welt aber soll weiterleben.



sucht Geralt nach beiden. Klatsch an die Stirn: Das Tutorial ist eine Rückblende! Yennefer und Geralt gastieren in der Burg Caer Morhen, dem Hauptquartier des Hexerordens, zu dem wir wohl später im Spiel zurückkehren werden.

Die noch junge Ciri wird hier gerade zur Hexerin ausgebildet. Wir beobachten, wie sie auf einer Holzpalisade elegant von Pfahlspitze zu Pfahlspitze hüpf und eine Strohuppe vermöbelt – mit verbundenen Augen. Das Mädels kann was – wir freuen uns schon darauf, im Verlauf der Story die erwachsene Ciri zu spielen (siehe oben). Nun liefern sich der Hexer und die kleine Ciri aber erst mal ein Wettrennen durch die Burg, außerdem bestreitet der Hexer ein paar Übungskämpfe gegen seinen alten Freund und Meister Vesemir. All das dient als (überspringbares) Tutorial, wir lernen die wichtigsten Kampfmanöver und das Kreismenü kennen, in dem wir Zauber und Spezialwaffen wie Bomben wählen. Steuern lässt sich The Witcher 3 bislang nur per Gamepad, selbst auf dem PC - die Maus- und Tastatursteuerung sei noch nicht fertig, heißt es. Die Controllerbedienung funktioniert dafür bereits generell gut. Und nach einer Zwischensequenz, deren Geschehnisse wir aus Spoilergründen nicht verraten, beginnt schließlich der eigentliche Prolog.

Ergreift den Greifen!

Geralt erwacht auf freiem Feld – war alles nur ein Traum, Yennefer ist weg, Ciri erst recht. Nur der olle Vesemir liegt daneben, er hilft Geralt bei der Suche nach der Zauberin. Die beiden sind unterwegs ins Dörfchen Weißgarten, um sich dort umzuhören. Nach dem Einstiegskampf gegen Ghoule satteln wir Geralts Pferd Plötze (Ja, es heißt wie eine Karpfenart!). Der Hexer darf nämlich jederzeit seine Stute herbei pfeifen, um schneller voranzukommen, zwischen entdeckten Wegweisern kann er zudem per Instant-Schnellreise hin und her springen. Die Reiterei funktioniert grundsätzlich wie in Rockstars konsolenexklusivem Red Dead Redemption: Mit dem Analogstick lenken wir Plötze, per Tastenhämmern geben wir ihr die Sporen und galoppieren schneller – aber nur, bis die Ausdauer des Pferds erschöpft ist. Wenn wir auf einer Straße den Galoppknopf gedrückt halten, folgt Plötze dem Weg automatisch, und wir können uns um wichtigere Dinge kümmern. Zum Beispiel befreien wir Wegelagerer von der Last ihrer Häupter, Geralt kann nämlich direkt vom Sattel aus die Klinge kreisen lassen.

In Weißgarten gibt's jedoch keine Wegelagerer, sondern zwei andere Probleme. Erstens liegt das Dorf im Reich Temerien, das nach den ... Ereignissen von The Witcher 2

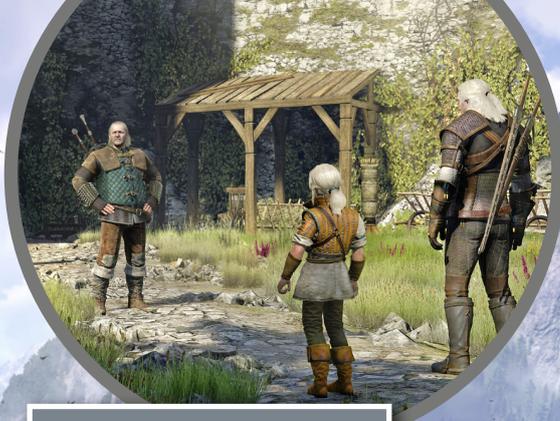
vom Imperium von Nilfgaard erobert wurde – zum nachvollziehbaren Unmut der Temerier. Aber gut, Geralt hatte ja geschworen, sich aus der Politik rauszuhalten. Das zweite Problem liegt ihm schon mehr: Ein Greif treibt sein Unwesen, der monströse Löwenvogel verletzt Vesemir und flattert vor Geralts Augen mit einem erlegten Pferd davon. Da kann ein Hexer doch nicht tatenlos zusehen! Gut, dass ihn die Monsterjagd auch bei seinem eigentlichen Ziel weiterbringt. Denn der Hauptmann der örtlichen Nilfgaard-Garnison weiß, wo Yennefer steckt, will dies aber erst verraten, wenn der Greif ins Gras gebissen hat. Also auf zur Vogeljagd! Oder doch nicht? Statt der Handlung zu folgen, können wir auch das Umland von Weißgarten erkunden. The Witcher 3 gibt sich schon im Prolog alle Mühe, uns abzulenken. Mit Erfolg.

So viel zu tun

In und um Weißgarten warten nämlich allerlei Nebenaufträge, etwa am schwarzen Brett des Dorfs. So sollen wir einen verschwundenen Bruder suchen, im Auftrag der Armee Deserteure jagen oder ins Höhlensystem unter einem Brunnen hinabsteigen, weil dort ein Monster hausen soll. Jede Quest erzählt dabei ihre eigene, kleine Geschichte, gerne mal mit einem Twist. Und auch wenn



Auf den Skellige-Inseln vermittelt Geralt im Thronfolgestreit, schließlich kommt's zum Krisentreffen auf der Burg von Kaer Trolde (rechts).



Im Tutorial hilft Geralt der kleinen Ciri beim Training. Und zwar auf der Hexerburg Kaer Morhen, auf die man später wohl zurückkehrt.



viele Missionen in Kämpfen münden, hat CD Projekt zumindest auf einfältige Sammelei verzichtet. Geralt muss weder acht Rattenpelze noch fünf Fuchsschwänze erbeuten. Stattdessen kommt häufig die neue Hexersicht zum Einsatz. Wie Batman in der Arkham-Serie kann der Schwertschwinger in einen speziellen Blickmodus schalten, der nicht nur alle verwend- und einsammelbaren Gegenstände hervorhebt (was in den detaillierten Umgebungen viel Suchzeit spart), sondern auch Monster- und andere Spuren farblich markiert. Als uns etwa der Zwergenschmied Willis bittet, herauszufinden, wer seine Schmiede abgefackelt hat, folgen wir einfach in der Hexersicht den rot leuchtenden Fußstapfen des Brandstifters. Wir finden ihn – und schlittern in eine hexerytische Grauzone. Der Übeltäter hat nicht gezündelt, weil er Zwerge hasst (wie wir zunächst vermuten, Rassismus ist in der Witcher-Welt allgegenwärtig), sondern weil der Schmied die Nilfgaard-Unterdrücker mit Waffen versorgt. Eine Quest-Entscheidung können wir hier zwar nicht treffen, dennoch verspüren wir einen Kloß im Hals, als der Brandstifter von Soldaten abgeholt und aufgeknüpft wird. Wir wollten doch nur, dass er sich bei Willis entschuldigt! Apropos: Zur Abbitte »überreden« wir ihn mit den Fäusten oder mit Geralts Gedankenkontroll-Zauber Axii. Wie in The Witcher 2 erscheint uns Letzteres aber zu simpel, weil wir dafür nichts Spezielles lernen müssen und dennoch problemlos Kämpfe vermeiden können.

Über Nebenaufgaben stolpern wir übrigens auch, wenn wir die Gegend erkunden, wozu das weitläufige Umland von Weißgarten ja geradezu einlädt. Wir haben es nicht genau nachgemessen, aber die Karte wirkt ungefähr so groß wie das komplette erste Kapitel von The Witcher 2. Wir reiten am Fluss entlang, erkunden den Wald, spazieren über Wiesen und durch Getreidefelder. Immer wieder erspähen wir dabei auffällige Orte, die wir direkt ansteuern – CD Projekt hatte ja versprochen, dass es überall etwas zu finden gibt. Und das gibt's tatsächlich!

Beispielsweise macht uns eine verfallene Hütte neugierig, also brechen wir die vermagelte Tür per Aard-Stoßzauber auf und finden im Keller prompt ein neues Schwert. Ein andermal treffen wir auf eine verwirrte Großmutter, die uns eine skurrile Geschichte aufischt und bittet, ihre Bratpfanne aus dem Haus zu holen – simpel, aber amüsant. In der Taverne fordert uns ein Reisender zu einer Partie des Kartenspiels Gwent (siehe Kasten auf Seite 42) heraus. Klar, gerne doch! Schätzungsweise zwei bis drei Stunden kann man so mit Erkundung und Nebenaufgaben verbringen. Wohlgermerkt: alleine im Prolog, die späteren Gebiete sollen ja noch viel größer ausfallen. Unsere eigentliche Hauptaufgabe, die Greifenjagd, ist dafür in einer knappen Stunde abgehandelt.

Such den Vogel

Sehr schöne Idee: Damit wir vor lauter Ablenkung den Storyfortschritt nicht aus den Augen verlieren, zeigt The Witcher beim Laden eines Spielstands stets eine kurze, vertonte Zeichentrick-Sequenz, die den aktuellen Hexerjob erklärt. Vor allem in den späteren Großgebieten dürfte das enorm

helfen, und wer das Filmchen nicht sehen will, kann es ja abbrechen, sobald der Spielstand fertig geladen ist. Also, wie geht's jetzt weiter? Weil sich der Greif versteckt, muss ein Köder her. Dafür brauchen wir ein Kraut, das wir nach einem Plausch mit der örtlichen Alchemistin am Grund des Dorfses pflücken – Geralt darf nun ja auch tauchen. Die Steuerung ist unter Wasser jedoch gewöhnungsbedürftig. So gibt's zwar je einen Button für »nach oben tauchen« und »nach unten tauchen«, weil sich die Kamera dabei aber gerne mal sehr ungünstig verdreht, können wir kaum abschätzen, wie weit nach oben oder unten es überhaupt noch geht – übersichtlich ist anders. Nach dem Tauchgang sollen wir weitere Informationen über den Flattermann sammeln, also besuchen wir einen Jäger, der zwei vom Greifen erlegte Nilfgaard-Soldaten gefunden hat. Nachdem wir den Mann aufgespürt (Hexersicht, Fußspuren folgen), gegen ein Rudel Wildhunde unterstützt (einfacher Schwertkampf) und ihn nach dem Grund seines einsamen Waldlebens befragt haben (verjagt, weil er ein Verhältnis mit einem Mann hatte), führt er uns an den Fundort



Mit der Armbrust holt Geralt geflügelte Gegner vom Himmel.

PREVIEW

Ungeschnitten und ab 18

The Witcher 3 kommt in Deutschland ungeschnitten in den Handel, ist aber zugleich der erste Serienteil, der von der USK erst ab 18 Jahren freigegeben wurde. Beide Vorgänger hatten noch das blaue 16er-Siegel – abgesehen von der Enhanced Edition des allerersten The Witcher. Wir gehen davon aus, dass die Erwachsenenfreigabe von The Witcher 3 an den Finishing-Moves liegt, Geralt schlägt gerne mal Köpfe ab oder spaltet menschliche Widersacher auf Hüfthöhe oder von Schulter bis Bauchnabel. Ja, definitiv ein Rollenspiel für Erwachsene.



noch optimieren. Nicht mehr optimieren müssen die Entwickler hingegen die Kampfanimationen, Geralt schlägt flüssig zu oder wehrt feindliche Schwerthiebe ab, wenn wir den Block-Button gedrückt halten. Wenn wir Letzteren hingegen in genau dem Moment kurz drücken, in dem unser Gegner attackiert, dann haut Geralt dem Angreifer eine rein und bringt ihn aus dem Gleichgewicht. Solche Konter klappen aber nur mit Übung, wir haben das Timing nur ein paar mal hinkommen, und selbst dann eher zufällig. Macht aber nichts, der wichtigste Button bleibt eh der fürs Ausweichen, der Geralt in die aktuelle Bewegungsrichtung springen lässt. Das macht die Kämpfe dynamisch, wer davon nicht regen Gebrauch macht, endet schnell als Spießbraten.

Landehilfe per Armbrust

Beziehungswise Vogelfutter. Der Greif steigt immer wieder in die Luft und setzt zur Sturzflug-Attacke an. Die entpuppt sich als überaus schmerzhaft, auch wenn wir nur auf dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade spielen. Merke: Ein Hexer braucht stets ein waches Auge, wir müssen gut aufpassen, wann wir zuschlagen können. Dadurch fühlen sich die Duelle taktisch an, vor allem, wenn wir später auch die individuellen Schwächen der Monster beachten müssen (Werwölfe mögen kein Silber, Sumpfhexen kein Feuer, etc.). Um den Greifen zur Landung zu zwingen, beschleßen wir ihn mit Geralts neuer Armbrust. Getroffen sackt der Riesenvogel zu Boden und lässt sich mit dem Schwert bearbeiten – vorausgesetzt, wir weichen derweil seinen wuchtigen Flügelhieben aus, die den Hexer kurz betäuben. Per Armbrust lassen sich übrigens auch andere geflügelte Feinde auf den Boden der Tatsachen zurückbolzen, etwa Sirenen, die als grässliche Dämonen über die Meere schwirren.

Der Greif schwirrt auch, und zwar ab: Als wir seinen Lebensbalken weit genug runtergekloppt haben, flieht er zu einer Windmühle. Und Geralt? Könnte ihn sofort verfolgen, wir lassen den Hexer aber erst mal meditieren. Nicht etwa, um selbst gebraute Tränke zu schlucken, das geht nun auch direkt im Kampf. Das Meditieren heilt den Monsterjäger – außer im höchsten Schwierigkeitsgrad. Frisch kuriert geht's dann gen Showdown, glaubwürdig ist das aber nicht. Dank der einstellbaren Meditationszeit lassen wir Geralt versuchsweise einen ganzen Tag lang gedankenversunken herumhocken – und treffen den Greifen trotzdem bei der Windmühle an. Entweder ist das Vieh verdammt geduldig oder verdammt dämlich. Kurz darauf ist es keins von beidem mehr, sondern hinüber. Wir haben gewonnen.

Der Mann der drei Talente

Der besiegte Greif beschert uns auch unseren ersten Levelaufstieg samt Fähigkeitspunkt. Damit lernen und steigern wir Talente in vier Bereichen: Kampf, Zauberzeichen, Alchemie und Allgemein. In der Kampfkategorie schalten wir unter anderem Rundumschläge frei. Oder die Möglichkeit, mit Paraden auch Pfeile abzuwehren. Oder eine

der Soldaten – den wir natürlich abermals per Hexersicht untersuchen, um dann weiteren Spuren durch den Wald zu folgen. Wie gesagt, der Spezialblick kommt in den von uns gespielten Quests sehr oft zum Einsatz. Zwar immer noch besser, als 15 Rattenohren und acht Wolfspelze zu sammeln, trotzdem hoffen wir, dass CD Projekt dieses neue Spielelement nicht überstrapaziert und wir auch mal unseren Kopf anstrengen müssen.

Kampf und Krampf

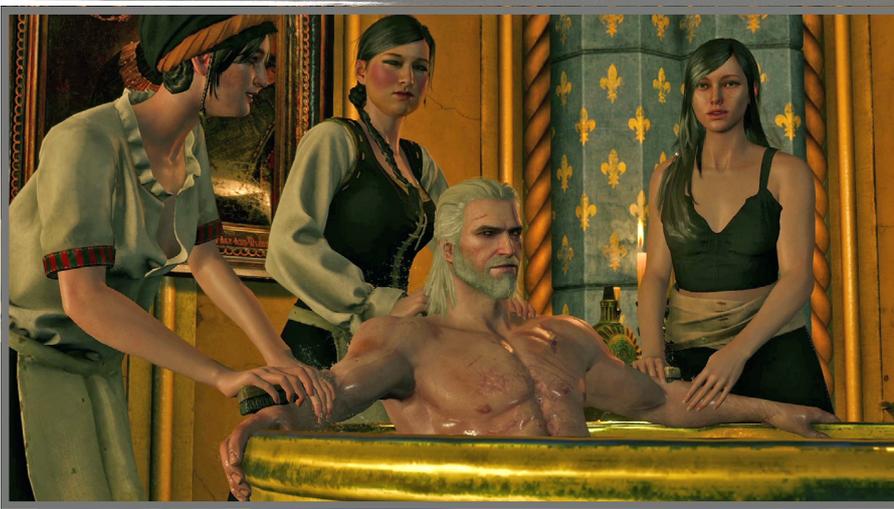
Im Wald stoßen wir schließlich auf das Nest des Greifen, das jemand abgebrannt hat – samt dem Greifenweibchen, das dort schlief. Gut, das erklärt die Missstimmung des Löwenvogels. Und sowas kommt eben davon, wenn man die Monsterjagd den Nilfgaardern überlässt! Geralt und Vesemir stellen schließlich den Köder auf, der Greif zischt heran, los geht der Bosskampf. Eine gute Gelegenheit, ein paar allgemeine Worte zum

Kampfsystem zu verlieren. Wie üblich seziert Geralt menschliche Gegner mit der Eisen- und Monster mit der Silberklinge, wahlweise mit schnellen schwachen oder langsamen harten Schlägen. Letztere eignen sich eher gegen einzelne Widersacher, weil der Hexer seine Verteidigung länger öffnet – wäre blöd, wenn ihm dabei jemand in den Rücken fiel. Das Zielen fällt indes nicht immer leicht, wie in The Witcher 2 wirkt die Kampfsteuerung ein wenig ungenau. Immerhin lässt sich ein Gegner fest anvisieren, damit Geralt immer in dessen Richtung blickt.

Auch die KI leidet noch unter Aussetzern. Als wir auf einer Brücke zwei Ertrunkene, garstige Wasserleichen-Zombies, angreifen und versehentlich in den Fluss fallen, verliert einer der beiden Gegner urplötzlich das Interesse an Geralt, wendet ihm den Rücken zu und trottet davon. Wir hauen ihn einfach von hinten um, nachdem wir seinen Kollegen erledigt haben. Da muss CD Projekt



Insgesamt 16 Stunden animierte Sexszenen soll es in The Witcher 3 geben. Ja, sechzehn Stunden.



Der Hexer frönt zweien seiner Lieblingsbeschäftigungen: baden und mit Frauen, äh, plaudern.

Zeitlupenfunktion, wenn wir mit der Armbrust zielen. In der Zauberzeichen-Rubrik stärken wir Geralts Magietricks, etwa indem wir dem Igni-Flammenstoß zusätzlichen Rüstungsschaden verleihen. Auf hohen Stufen dürfen wir zudem für jedes Zeichen einen alternativen Feuermodus freischalten. Aard wird dann vom Schubser zur Rundum-Schockwelle, Igni vom Funkenstoß zum Flammenstrahl. Die fortschrittliche Axii-Gedankenkontrolle betäubt Feinde nicht nur, sondern macht sie kurzfristig zu Verbündeten; die Yrden-Magiefalle, die ihre Opfer anfangs nur lähmt, richtet dann zusätzlich Schaden an und zerstört Pfeile. Und das Quen-Schutzschild absorbiert nicht nur Schaden in Höhe von sechs Prozent der Lebenskraft, sondern beliebig viele Treffer, so lange die Ausdauer des Hexers reicht. Wer sich auf Alchemie spezialisiert, kann beispielsweise eine Zeitlupe beim Zielen mit

Wurfbomben oder eine höhere Gifftoleranz beim Schlucken von Tränken freischalten – bekanntermaßen vergiften alle Elixiere den Monsterjäger ein bisschen, weshalb er nicht zu viele auf einmal kippen kann. Im allgemeinen Talentbereich gibt's schließlich generelle Boni à la »mehr Lebenskraft« oder »bei Tag heilt Geralt schneller«. Mit Ausnahme der allgemeinen Fähigkeiten und der anfangs bereits gelernten Talente (etwa der fünf Zauberzeichen) lassen sich alle Fähigkeiten nach dem Lernen noch zweimal steigern, für genügend Möglichkeiten der Talentpunktvergabe ist also gesorgt.

Neu ist allerdings, dass gelernte Fähigkeiten nicht sofort zur Verfügung stehen, selbst passive Boni wirken nicht einfach automatisch. Die gewünschten Talente müssen wir nämlich erstmal in einen der aktiven Slots des Charaktermenüs ziehen. Zum Beginn kann Geralt so nur schlappe drei Fähigkei-

ten nutzen, im Verlauf seiner Heldenkarriere werden's schließlich bis zu zwölf. Jeweils dreien davon kann der Hexer ein Mutagen zuweisen, ein spezielles Item, das diese Fähigkeit verstärkt – etwa, indem es den Schaden oder die Wirkungsdauer erhöht. Die ausgewählten Talente lassen sich dann jederzeit wechseln und etwa an die aktuelle Bedrohung anpassen. Wenn wir etwa durch einen Sumpf voll feueranfälliger Hexen waten, sollten wir auf Igni-Boni setzen; bei fliegenden Harpyien hingegen auf Armbrust-Zeitlupe & Co. Das könnte den taktischen Anspruch steigern, es könnte aber auch sein, dass die Talentbeschränkung irgendwann nervt – der Test wird's zeigen.

Geralt unter Zeitdruck

Nach dem Sieg über den Greifen wandern wir zurück zum Nilfgaard-Feldlager. Dort lässt der Hauptmann, der sich bei unserem ersten Treffen noch volksnah und mitfühlend gegeben hatte, gerade einen Bauern auspeitschen, der verdorbenes Getreide geliefert hat. Angewidert lehnen wir die Goldbelohnung für den erlegten Riesenvogel ab – von diesem Despoten nehmen wir nichts! Wir könnten die Klimpermünzen aber natürlich auch annehmen, das liegt ganz bei uns. Wie in den Vorgängern muss Geralt auch in The Witcher 3 regelmäßig Entscheidungen treffen – neuerdings allerdings mit Zeitlimit. Das Spiel lässt uns nur zehn Sekunden lang grübeln, ob wir das Gold einsacken oder nicht. Das erzeugt nicht nur Spannung, sondern führt auch dazu, dass wir emotionaler, mehr aus dem Bauch heraus entscheiden. Wir nehmen das Gold nicht, weil wir diesen Mistkerl nicht mögen. Punkt. Keine Wahl haben wir indes, wenn es um die Suche nach Yennefer geht: Der Hauptmann verrät Geralt, wo sich die Zauberin aufhält.



In den weitläufigen Gegenden stößt Geralt immer mal wieder auf Quests. Dieses Haus etwas scheint nicht von selbst Feuer gefangen zu haben ...

Besuch bei CD Projekt

Der wichtige Empfangstresen kündigt vom Selbstbewusstsein der Entwickler.



Auf Wiedersehen, Klonbürger: Ein Charakterdesigner führt vor, wie viele Charaktervarianten die Entwickler basteln können.



Okay, von außen macht das Hauptquartier der Witcher-Entwickler wenig her.



In der Kantine lauscht die Journalistenschar dem Willkommensgruß des Producers John Mamais.



Diese Hexerstatue bewacht die Lobby.



Das Firmenmotto ist Programm: »Wir sind Rebellen«.



Für die Abendveranstaltung hat CD Projekt stilvolles Personal engagiert.

Hinter der Sitzgruppe hängen Awards, Awards, Awards.



Hier vergleichen die Grafiker die Optik der Xbox-, PS4- und PC-Version.



Was dann passiert, lassen wir zwecks Spoilervermeidung unerwähnt. Kurz darauf planscht Geralt jedenfalls schon wieder in der Badewanne, diesmal jedoch nicht im Traum. Vielmehr wird er auf eine Audienz vorbereitet – beim Kaiser von Nilfgaard. Was genau der Blaublüter vom Hexer möchte, soll an dieser Stelle ebenfalls geheim bleiben. Sagen wir einfach, dass Geralt und der Kaiser alte Bekannte sind. Achtung: Wer die Hexer-Romane noch nicht kennt, aber noch lesen möchte, sollte das erledigen, bevor er The Witcher 3 spielt! Sonst hat das Gespräch mit dem Kaiser nämlich gleich einen dicken Buchspoiler in petto. Vor der Audienz sind wir zunächst überrascht, wie viel Zeit sich CD Projekt mit den Vorbereitungen lässt. Wo andere Spiele einfach direkt in den Thronsaal schalten würden, gibt's in The Witcher 3 erst mal ein gemütliches Bad, eine Plauderei mit dem hochnäsigen Hofdiener und sogar eine Rasur. Das zeigt nicht nur, dass sich die Entwickler Zeit nehmen für ruhigere Momente, sondern erfüllt auch einen erzählerischen Zweck. Während der Rasur kann man nämlich mit dem Barbier über die Story-Entscheidungen aus den Vorgängern und sie so ins Spiel übernehmen, falls man keinen Spielstand mehr hat. Eine deutlich elegantere Lösung als die Entscheidungs-Website von Dragon Age: Inquisition. Und zum Abschluss noch etwas Amüsantes: Der Hof-

diener bringt Geralt ebenfalls bei, wie man sich vor dem Kaiser zu verbeugen hat. Bei der Audienz kann der Hexer dann – wiederum mit Zeitlimit – entscheiden, ob er niederkniet oder einfach stehenbleibt. Wir bleiben natürlich stehen und genießen danach die Beschwerden des Dieners. Ha!

Krach bei Crach

Gold nehmen oder nicht, verbeugen oder nicht – das sind nette Entscheidungen, aber

doch nicht das Kaliber, das man von einem The Witcher erwartet. Ein schon denkwürdigeres Beispiel für eine Story-Entscheidung erleben wir danach. Nach dem Gespräch mit dem Kaiser öffnet sich die Welt, Geralt kann von Anfang an in alle Hauptgebiete reisen: in die Großstadt Novigrad, ins wilde Niemandsland südlich davon oder auf die eisigen Skellige-Inseln. Sowie zurück nach Weißgarten, falls er dort noch offene Aufgaben hat. Das Gros der Welt ist also schon



Geralt erkundet idyllische und belebte Landschaften, hier beackern Bauern ihre Felder.

nach dem Prolog frei erkundbar, darüber hinaus soll's allerdings noch mehrere »kleinere Schauplätze« geben, die erst im Handlungsverlauf freigeschaltet werden. Wir tippen unter anderem auf die Hexerburg Caer Morhen, visieren nun aber erst mal das Niemandsland an. Doch just als wir auf die Schnellreisetaste drücken wollen, tippt uns ein Entwickler auf die Schulter: Die restlichen Gebiete seien noch nicht poliert, man wolle sie nicht zeigen. Wir könnten aber noch eine Quest aus dem späteren Spielverlauf spielen, wenn wir wollen. Wollen wir!

Der Entwickler teleportiert uns auf die Skellige-Inseln, genauer gesagt in die Burg des alternden Wikingerfürsten Crach an Craite, der so langsam mal überlegen muss, wer seine Nachfolge übernehmen soll. Etwa sein hitzköpfiger Sohn Hjalmar, der ein starker Herrscher wäre, aber auch verheerende Kriege vom Zaun brechen könnte? Oder lieber Crachs geduldige Tochter Cerys, die erst mal denkt, bevor sie handelt, als Frau aber ein Autoritätsproblem bei den rauen Nordmännern hat und Rebellionen befürchten müsste? Hm, knifflige Wahl, und wer darf sie wohl treffen? Richtig: Geralt! Wir steigen an einem Punkt in die Quest ein, an dem der Hexer Crach und seine Kinder bereits bei diversen Problemchen unterstützt hat. Natürlich nicht aus Nettigkeit, sondern weil ihm die örtlichen Druiden die Erkundung der Inseln verweigern – da könnte ein Machtwort des neuen Königs helfen. Als wir mit Crach plaudern, gibt's plötzlich Krach: Im Festsaal nebenan gellen Schreie, drei Bärenmonster zertrümmern die Tische und zerfleischen die Gäste. Wo sind die Viecher hergekommen? Nach einem harten Kampf will Hjalmar sofort losstürmen, um die Schuldigen dingfest zu machen, während Cerys dazu rät, erst mal in Ruhe den Tatort zu untersuchen. Der geneigte Leser ahnt bereits: Derjenige, dem wir helfen, wird später gekront. Endlich eine Entscheidung mit Tragweite!

Schicksal eines Reiches? Egal!

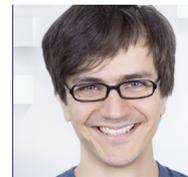
Was der geneigte Leser vielleicht nicht ahnt: Wir können die Bärenmonster auch Bärenmonster sein lassen und einfach weggehen. Thronfolge? Pff, uns doch schnuppe! Jeder



Geralt kann Belohnungen annehmen – oder darauf verzichten.

Lösungsweg soll sich auf den Verlauf der Story auswirken – wie genau, das verrät uns CD Projekt nicht, sondern macht nur Andeutungen. So soll's diesmal zwar keine komplett verzweigten Schauplätze geben wie im zweiten Kapitel von The Witcher 2, wo wir je nach unseren vorigen Entscheidungen an unterschiedliche Orte reisten. Aber auch in The Witcher 3 sollen die Auswirkungen »spürbar« sein. Zugleich gibt es immer mehrere Möglichkeiten, ein Ziel zu erreichen. Ohne die Gunst des neuen Königs muss sich Geralt eben anderweitig mit den Druiden einigen. Wir helfen übrigens versuchsweise sowohl Cerys als auch Hjalmar, um zu sehen, was sich ändert. Tatsächlich so einiges, jede Entscheidung mündet in einer anderen Auftragskette. Beispielsweise stehen neben den obligatorischen Hexersicht-Detektivpassagen auch eine Verfolgungsjagd zu Pferde und ein Besuch in einem Berserkerdorf auf dem Programm (Berserker sind Krieger, die sich in Tiere verwandeln können, hm). Wir könnten all das natürlich auch aufschieben und Skellige erst mal auf eigene Faust erkunden, Höhlen von Geistern säubern, Banditen niederkloppen, Fischerdörfchen erkunden, schneebedeckte Gipfel erklimmen und einem alten Nebenquest-Krieger seinen letzten Wunsch erfüllen: einen glorreichen Raubzug. Doch dafür reicht die Zeit nicht mehr, nach drei-

einhalb Stunden endet unser erster Ausflug in The Witcher 3. Und lässt uns mit dem Gefühl zurück, bisher nur an der Oberfläche gekratzt zu haben und dringend weiterspielen zu müssen. Etwas Besseres kann man über einen Anspieltermin kaum sagen. **GR**



Ich glaube daran

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Danke, CD Projekt. Danke, dass ihr The Witcher 3 noch drei Monate verschoben habt, um es zu schleifen, um es in dem Zustand auf den Markt zu bringen, den es verdient. Denn ja, die Anspielversion hatte noch ihre Macken, von der fummeligen Tauchsteuerung bis zur teils aussetzenden KI. Und ja, das sind Kleinigkeiten. Aber es sind Kleinigkeiten, die eben nicht sein müssen – vor allem, wenn sich der Rest des Spiels bereits so großartig anfühlt! Schon allein der Prolog und der Kurztrip nach Skellige lassen mich mit dem Gefühl zurück, dass hier ein gigantisches Abenteuer auf mich wartet. Ein Abenteuer, das mich nicht einfach durch eine Auftragskette nach der anderen schleift, sondern so verläuft, wie ich es will. Und in dem ich – etwa im Gegensatz zu Dragon Age: Inquisition – auch erlebe, wie sich meine Entscheidungen auswirken.

Natürlich könnte ich immer noch zweifeln: Wer weiß, ob sich wirklich alle Entscheidungen auswirken, wer weiß, ob die restlichen Gebiete nicht doch bugverseucht sind, wer weiß, ob das letzte Storykapitel wie in The Witcher 2 viel zu dünn ausfällt. Nach dem Anspieltermin und der Verschiebung muss ich aber sagen: Ich glaube an The Witcher 3. Ich glaube daran, dass CD Projekt dieses Großprojekt zu einem guten Abschluss bringt. Natürlich kochen die Polen auch nur mit Wasser, natürlich ist das Kampfsystem etwas ungenau, natürlich wird die Hexersicht für meinen Geschmack überstrapaziert. Kurzum: Natürlich wird The Witcher 3 nicht der Gott, der als Rollenspiel vom Himmel herab steigt – was manche Leute immer noch zu glauben scheinen. Aber es wird ein hervorragendes, stimmungsvolles und großes Abenteuer in einer Spielwelt, die so aussieht, wie eine Spielwelt auszu-sehen hat. Mir reicht das.



Der Hexer begegnet häufiger Großmäulern, die ihn zum Kampf herausfordern. Schlechte Idee.