

The Witcher 3

GENIE mit Größenwahn



Als weltweit erstes Magazin sind wir volle zwei Tage und ohne Einschränkungen mit Geralt durch The Witcher 3 geabenteuert - am Ende mussten wir weinen. Klingt nach billigem Boulevard-Journalismus, ist aber die nackte Wahrheit. Und es gibt ebenso faktische wie unglaubliche Gründe, warum uns dieses Spiel so nachhaltig beeindruckt hat. Von Heiko Klinge

Angespielt

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

Anfangs sind wir nur neugierig. Kurz darauf erst amüsiert, dann empört. Wenig später lachen wir laut auf, bevor es uns vor Entsetzen und Ekel die Sprache verschlägt. Als unsere Aufgabe für den »Blutigen Baron« schließlich erfüllt ist, bleibt eine diffuse Mischung aus Mitleid, Wut und vor allem Erstaunen zurück. Erstaunen, weil The Witcher 3 in nur einer Quest und weniger als 30 Minuten so virtuos mit unseren Gefühlen spielt wie Mozart auf dem Klavier. So etwas haben wir schlichtweg noch nie in einem Rollenspiel erlebt.

Eigentlich sind wir nach Warschau geflogen, um mit journalistischer Distanz der fast fertigen Version von The Witcher 3 auf den Zahn zu fühlen und die letzten offenen Fragen zu klären, um abschließend einschätzen zu können, ob das wohl meisterhafteste Rollenspiel der letzten Jahre dem gewaltigen Erwartungsdruck standhalten kann. Und ja, all dies werden wir mit den

kommenden Zeilen klären. Aber Distanz können Sie vergessen! Denn The Witcher 3 erlaubt keine Distanz.

Gamepad für den Kampf, Maus für die Menüs

Der Blutige Baron muss aber erstmal warten. Denn schon im optionalen Tutorial nimmt uns die Welt von The Witcher 3 förmlich gefangen. Natürlich könnten wir die Hinweise und Übungen zur Bewegungs- und Kampfsteuerung einfach überspringen, dann würde uns aber das ansteckende Lachen von Geralts Pflgetochter Ciri entgehen, wenn wir gemeinsam mit ihr über die Mauern der Hexerburg Kaer Morhen toben. Klar können wir den Sparrings-Kampf mit unserem Mentor Vesemir jederzeit abbrechen. Trotzdem verbringen wir freiwillig mehrere Minuten mit Schlägen, Parieren, Ausweichen und Zaubern. Zum einen, weil die beiden alten Freunde das Kampfgeschehen mit ebenso passenden wie witzigen Sprüchen kommentieren.

Zum anderen, weil wir kaum glauben können, wie flüssig, präzise und nachvollziehbar sich die Gamepad-Steuerung mittlerweile anfühlt. Hier hat CD Projekt seit unserem letzten Anspieltermin gehörig nachgebessert. So wird das (angemessen kurze) Zeitfenster für einen Konter jetzt durch ein Aufblitzen des gegnerischen Energiebalkens visualisiert. Die Kamera zoomt automatisch raus, sodass wir fast immer alle Bedrohungen rechtzeitig kommen sehen. Probeweise legen wir noch während des Kampfes das Gamepad beiseite und greifen zur Maus, woraufhin sich alle Bildschirmanzeigen ebenso automatisch wie blitzschnell ändern. Praktisch, so können wir die Vorteile beider Eingabemethoden optimal nutzen – in den umfangreichen Menüs die Flexibilität und Schnelligkeit von Maus und Tastatur, in der Spielwelt die Direktheit und Präzision des Gamepads. Wer ausschließlich mit Maus und Tastatur spielen möchte, kann das natürlich tun, darf dann aber »nur« das leicht schwammige Bedienungs-



So schauen Geralt und Wyvern mit maximalen Grafikdetails aus. Wer eine Nvidia-Grafikkarte besitzt, bekommt zusätzlich fein animierte Monsterhaare. Solch einem Ungetüm sind wir übrigens auch mit unserem Level-7-Geralt begegnet, das Treffen dauerte genau einen Prankehieb.

für uns, während die IT-Abteilung die neueste Version installiert.

Nach unserer Rückkehr wollen wir gleich weiterspielen, doch Miles schickt uns erstmal in die Grafikoptionen: »Jetzt können wir nämlich erstmals die maximalen Grafikdetails zeigen!« Also drehen wir Grasdichte sowie Textur-, Wasser- und Geländedetails allesamt auf »Ultra«-Anschlag. Weil in unserem Anspiel-PC (Intel i7-4790, 16 GB RAM) zudem eine Geforce GTX 980 schuftet, aktivieren wir außerdem die Option »Nvidia Hairworks«. Das Ergebnis haut uns aus den Schuhen! In Geralts gezeichnetem Gesicht erkennen wir jede einzelne Hautpore, sein langer Schatten breitet sich in der Abendsonne wie ein Bettlaken auf eine dichte bunte Blumenwiese, die leichte Brise lässt das weiße Haar realistisch im Wind flattern. Aber noch wichtiger als die ganze Grafikpracht: Selbst mit Ultra-Details läuft das aktualisierte Spiel fast durchgehend mit 60 Frames und damit sogar flüssiger als die vorherige Version, in der wir lediglich mit hohen Details unterwegs waren.

Ein Hexer braucht keine Bildschirmhilfen!

Beim Durchschalten der zahllosen Grafikoptionen stolpern wir auch über den Punkt »Anzeige« und erwarten weitere technische Konfigurationsmöglichkeiten. Doch wir entdecken etwas noch Spannenderes, nämlich wie detailliert wir The Witcher 3 auch spielerisch an unsere Vorlieben anpassen dürfen. Wer es hart und realistisch mag, kann nicht nur die Markierungen für Quests und interessante Orte auf der Minimap deaktivieren, sondern Geralts Abenteuer sogar komplett ohne Bildschirmanzeigen erleben. Wer dagegen einfach nur stressfrei die Geschichte erleben möchte, darf sich sogar per gestrichelter Routenplaner-Linie komfortabel zur nächsten Aufgabe führen lassen.

Wie bei einem Rennspiel werden diese Spielhilfen durch den gewählten und anders als im Vorgänger jederzeit änderbaren Schwierigkeitsgrad (Leicht, Normal, Hart und Dark) vordefiniert, lassen sich danach aber beliebig zu- und wegschalten. Miles ist es außerdem wichtig, dass der gewählte Anspruch zwar das Regelwerk und auch die Gegnerintelligenz verändert (Monster weichen etwa häufiger aus), jedoch anders als bei Dragon Age: Inquisition keinen Einfluss

niveau des Vorgängers erwarten. CD Projekt will hier allerdings noch nachbessern.

Aus wunderschön wird ultraschön

Wir sind schon jetzt von Kaer Morhens detaillierter Optik beeindruckt, doch unser Abenteuerbegleiter von CD Projekt – der

deutsche Leveldesigner Miles Tost – runzelt die Stirn: »Das ist ja noch eine alte Version. Lass mich mal schauen, ob wir nicht die aktuelle spielen dürfen. Wir haben nämlich in den vergangenen Wochen vor allem an der Performance gearbeitet.« Kurze Rückfrage, wir dürfen. Also vorgezogene Mittagspause

Heiko bei CD Projekt



Geralt begrüßt Heiko in der Empfangshalle von CD Projekt auf klassische Hexerart.

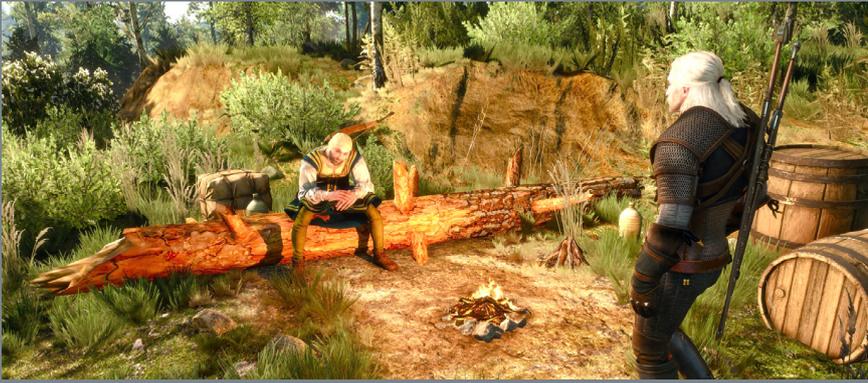


Unser komfortables Spielzimmer samt Gastgeber, dem deutschen Level Designer Miles Tost.



Miles nimmt uns mit in sein Büro und überfliegt im Level-Editor die Spielwelt.

Beispiel für eine Nebenquest



Wir treffen auf einen Händler, der behauptet, im nahe gelegenen Sumpf von Monstern überfallen worden zu sein. Wir sollen eine Schatulle aus seinem Wagen beschaffen.



Wagen und Schatulle sind schnell gefunden. Aber warum stecken Pfeile im Holz? Wir aktivieren unsere Hexersicht und sammeln weitere Hinweise. Das waren keine Monster!



Wir könnten dem Händler einfach die Schatulle geben, stellen ihn aber lieber zur Rede. Je nachdem, ob wir ihn bei der folgenden Flucht erwischen, hat die Quest einen anderen Ausgang.



Ein paar Deserteure wollen eine Schlägerei provozieren. Als Hexer ist Geralt nur selten willkommen.

sich selbst deutlich stärkere Feinde mit Gamepad-Geschick besiegen – zumindest, wenn wir stets fleißig aus der Schlagbahn hechten und unsere Attacken gut timen. Wer von einem anspruchsvollen Rollenspiel auch geruhsame Rundengefächte erwartet, der wird mit The Witcher 3 nur eingeschränkt glücklich werden.

Unser Lohn ist Verhandlungssache

Bereits in unserer letzten Vorschau haben wir sehr ausführlich den Prolog rund um das Dorf Weißgarten beschrieben, in dem wir einen Greifen erlegen müssen, um bei Geralts übergreifender Aufgabe – der Suche nach Ciri – einen ersten Schritt weiter zu kommen. Alles gesehen, alles beschrieben. Denken wir zumindest und hetzen von Hauptquest zu Hauptquest, um möglichst schnell in die freie Spielwelt entlassen zu werden. Aber dann lassen wir uns doch von diesem Händler beschwätzen, der von Ertrunkenen (Wasserleichen-Zombies) im Sumpf überfallen wurde und gern seine Schatulle vom zurückgelassenen Wagen wiederhätte. Die aufgerufene Belohnung erscheint uns allerdings arg knauserig. Also wählen wir die Dialogoption »Verhandeln« und erwarten einen kurzen Meinungs austausch oder eine Probe auf unseren Gedankenmanipulations-Zauber Axii. Stattdessen bekommen wir ... ein Minispiel!

Bei Honorarverhandlungen können wir in einem separaten Fenster unseren Wunschbetrag eingeben und sehen gleichzeitig den Verärgerungs-Level unseres Gegenübers. Je mehr wir fordern und je länger die Verhandlungen dauern, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass unser Verhandlungspartner das Gespräch abbricht. Dann müssen wir entweder den Minimalbetrag akzeptieren oder den Auftrag ablehnen. »Du bist schließlich kein Botenjunge, sondern ein Hexer und Monsterjäger!«, erläutert Miles Tost. »Und dieses Gefühl bekommen wir mit den eigentlich recht simplen Verhandlungen sehr effektiv vermittelt.« Stimmt! Wir bekommen deutlich mehr versprochen als ursprünglich angeboten und begeben uns entsprechend motiviert auf Schatullensuche.

auf die Lebenspunkte von Geralt und Gegner hat. »Kämpfe dauern so ja lediglich länger und werden nicht spannender! Aber jeder Treffer tut doppelt weh, wenn du auf Hart oder Dark deine Lebenspunkte nicht mehr durch Meditation regenerieren kannst.« Auf den niedrigen Anspruchsstufen geht das problemlos: Eine kurze Pause – gerne auch zwischen zwei Phasen eines Bosskampfes – schon ist der zuvor geschundene Hexer wieder topfit.

Mit diesen Optionen gelingt CD Projekt ein erstaunlicher Spagat: The Witcher 3 wird zugänglicher und spielt sich flüssiger als die doch recht sperrigen ersten beiden Teile, lässt sich aber gleichzeitig auch in ein knüppelhartes Core-Gamerollenspiel verwandeln. Einzige Einschränkung: Die Kämpfe sind und bleiben sehr actionlastig, wie in Dark Souls lassen

Leshen

Dieser Waldgeist kann sich in einen Krähschwarm verwandeln, ist entsprechend schnell und hetzt uns zudem Wölfe auf den Hals. Einer der gefährlichsten Gegner!





Die Gegend um die Hexerburg Kaer Morhen ist eine der speziellen Story-Regionen. Sie soll ungefähr so groß sein wie das Prologgebiet, ist frei erkundbar und dürfte uns locker vier bis fünf Stunden beschäftigen.

Nichts ist so, wie es scheint

Den umgekippten Händlerkarren haben wir samt Schatulle schnell gefunden, aber irgendwas stimmt hier nicht. Wir aktivieren unsere Hexersicht und bekommen alles Untersuchenswerte rot umrandet hervorgehoben. Wie die Pfeile, die im Wagen stecken! »Seit wann schießen Ertrunkene mit Pfeilen?«, fragt sich nicht nur Geralt. Zurück beim Händler könnten wir zwar einfach die Schatulle überreichen und unsere Belohnung kassieren. Wir stellen den Kollegen aber lieber zu Rede, woraufhin er plötzlich per Pferd die Flucht ergreift. Aber nicht lange, denn per Aard-Druckwellenzauber holen wir ihn vom Ross, können ihn festnehmen und so die Wahrheit aus ihm herausquetschen. In der Schatulle befindet sich Medizin für temerische Rebellen, die gegen die Besatzer aus dem Königreich Nilfgaard kämpfen. Jetzt liegt die Entscheidung bei uns: Liefern wir ihn den Nilfgaardern aus? Geben wir ihm die Medizin? Oder behalten wir die wertvolle Beute für uns?

Der Witz ist: Bereits diese eigentlich so unbedeutende Nebenquest hätte auch völlig anders verlaufen können. Hätten wir etwa den Flüchtenden nicht gestoppt, sondern verfolgt, wären wir schnurstracks ins Rebellennest galoppiert. Mit entsprechend blutigen Folgen. Und während in diesem Beispiel die Konsequenzen noch unmittelbar sind, werden sich viele unserer getroffenen Entscheidungen erst sehr viel später auswirken. »Wir verraten so wenig, weil wir wollen, dass du zu deinen Entscheidungen stehst. Jeder soll in The Witcher 3 seine individuelle Geschichte erleben und nicht ständig Spielstände laden, weil eine andere Wahl womöglich besser gewesen wäre«, erläutert Miles.

Noch größer als bislang bekannt!

Kommunikation und CD Projekt ist ohnehin ein Thema für sich. Das wird uns auf sensationelle Weise deutlich, als wir den Prolog endlich verlassen und Miles uns auf eine Editor-Tour durch die gigantische Spielwelt einlädt. Zunächst überfliegen wir das vom Krieg der Königreiche Nilfgaard und Temerien zerstörte Niemandsland. Ruinen, herun-

tergekommene Dörfer, Sümpfe und düstere Wälder bestimmen das Bild. Kenner der ersten beiden Witcher-Spiele dürften sich hier ... nun ja ... wie zu Hause fühlen. Plötzlich wird die Lichtstimmung spürbar wärmer und freundlicher, die Felder sind nicht mehr nur abgebrannt, sondern stellenweise auch bestellt. Wir erkennen einige Grenzposten und am Horizont den gewaltigen Pontar-Fluss, der die Reiche Temerien und Redanien mit seinen freien Städten Novigrad und Oxenfurt voneinander trennt.

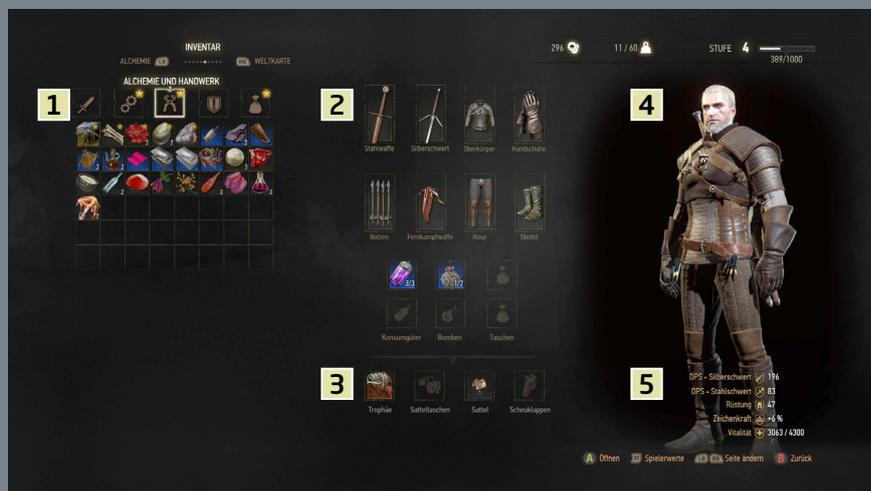
»Ui, das ist aber mal eine detaillierte Kartengrenze!«, denken wir noch, bis Miles den Pontar erreicht ... und einfach weiterfliegt, bis er schließlich die gigantische Metropole Novigrad erreicht. Einfach so, ohne Ladepause. Dabei haben doch alle – einschließlich GameStar – immer von drei Regionen geschrieben: Niemandsland, Novigrad plus Umland sowie die Skellige-Inseln! Miles genießt sichtlich unsere Verblüffung: »Nun ja, das war halt eure Interpretation. Wahrscheinlich weil wir die Weltkarte der Über-

sicht halber in drei Regionen unterteilt haben. Wir haben schließlich immer gesagt, dass The Witcher 3 ein echtes Open-World-Spiel ist!« Um die Verwirrung also ein für allemal aufzulösen: Das Niemandsland und Novigrad plus Umland sind tatsächlich eine einzige gigantische Spielwelt, in der wir uns völlig frei bewegen dürfen und wogegen selbst das Himmelsrand aus Skyrim geradezu winzig wirkt. Der abgelegene Skellige-Archipel ist von dieser Gegend dann aber per Ladeschirm getrennt. Aber die frostigen Wikingers Inseln kennen wir ja eh schon, seit wir dort bei unserem letzten Anspieltermin die Thronfolge entschieden haben. Im Niemandsland war außerdem den Entwicklern hingegen noch – niemand.

Keine Angst vor Kontroversen

Nicht nur bei der Größe seiner Welt wird The Witcher 3 neue Maßstäbe setzen, sondern auch bei ihrer Glaubwürdigkeit. Das Niemandsland ist vom Krieg gezeichnet, das sehen und spüren wir an jeder Ecke, als Miles

So funktioniert das Inventar



Schmucklos, aber übersichtlich: Links wechseln wir zwischen den Item-Varianten **1** (hier Crafting-Materialien), in der Mitte kleiden wir Geralt ein **2** und statuten sein Pferd **3** mit Satteltaschen (mehr Inventarplatz), Scheuklappen (reduziert Abwurfgefahr) und einem Sattel aus (bestimmt Ausdauer). Rechts bewundern wir das optische **4** und statistische Ergebnis **5**.

Tost seine Editorrundreise beendet und wir hoch zu Ross unsere Erkundung der bislang am wenigsten bekannten Region fortsetzen. Deren Bewohner sind bettelarm und versuchen, sich mit Handwerk oder Landwirtschaft über Wasser zu halten. So durchstreifen wir ein Dorf, das vor allem Baumaterialien produziert. In den Steinbrüchen schufteten Kriegsgefangene, als wir eins der Häuser betreten, entdecken wir eine Ratte im Kochtopf. Für ein besseres Leben bleibt vielen nur die Flucht oder das Verbrechen. The Witcher 3 scheut sich nicht vor schwierigen Themen, es sucht sie sogar. So können wir uns an der Grenze zwischen Temerien und dem reichen Renarien als Fluchthelfer verdingen.

Am anderen Ufer des Pontars zeigt sich uns ein völlig anderes Bild. Ganz besonders deutlich wird dies, als wir das (von Miles gebaute) Anwesen der Vegebuds besuchen. Dessen Besitzer sind mit Parfüm reich geworden, allein ihr Herrschaftssitz ist größer als die meisten Dörfer auf temerischer Seite. Wir lustwandeln über üppige Blumenwiesen, beobachten die Angestellten beim



Typisch Niemandsland: weite Ebenen, ein brach liegendes Feld und Ghule beim Leichenschmaus.

Arbeiten in der Parfümerie und können ihnen sogar beim Fachsimpeln zuhören: »Jeder feine Duft braucht eine ekelhafte Komponente!« Die Hausherrn selbst müssen natürlich keinen Finger mehr krümmen, sondern vergnügen sich lieber mit Pferde-

rennen, an denen wir selbstverständlich teilnehmen dürfen. Wie das Verhandeln oder das Kartenspiel Gwent ist diese Nebenbeschäftigung also kein reiner Selbstzweck, sondern fügt sich absolut logisch in Spielwelt und -geschichte ein.

Eine offene Welt: Novigrad und das Niemandsland

TITELSTORY



1 Novigrad

Die riesige Metropole hat nur deshalb eine eigene Karte bekommen, weil es sonst unübersichtlich geworden wäre. In ihren Gassen gib't's schlicht zu viel zu entdecken.



2 Galgenbaum

Eine exemplarische Sehenswürdigkeit für das Niemandsland. Im Krieg werden nun mal keine Gefangenen gemacht.



3 Heidfelde

Dieses Dorf wurde kürzlich von der Wilden Jagd heimgesucht, die nicht nur Tod und Verderben, sondern auch Kälte hinterlässt.



4 Anwesen der Vegebuds

Hier lustwandelt Geralt über wunderschöne Blumenfelder (oben). Kein Wunder, die Vegebuds sind mit der Parfümerstellung reich geworden. Ihre liebste Freizeitbeschäftigung sind Pferderennen, an denen wir sogar teilnehmen dürfen (unten).



5 Burg Krähenfels

In den Ruinen dieser Festung haben sich nicht nur Flüchtlinge niedergelassen, sondern auch temerische Deserteure unter der Führung des Blutigen Barons.



Nebling

Der kleine Kobold sieht harmlos aus, ist jedoch ebenso brandgefährlich wie schwer zu erwischen, weil er bei Gefahr – na klar – einen dichten Nebel beschwört.

Plötze, der Apfelfan

Wer es dreckiger mag, erkundet stattdessen die Gassen der gigantischen, mittelalterlichen Metropole Novigrad. Die Detailverliebtheit von CD Projekt scheint keine Grenzen zu kennen. Wir beobachten Ziegelbrenner, Färber, Köhler, Gerber und Fischer bei der Arbeit, zählen die herumstreunenden Miezzen beim Wirtshaus »Die sieben Katzen« und entdecken zu unserem Vergnügen, dass wir mit unserem Aard-Zauber nicht nur Flaschen von Marktständen fegen können, sondern auch Zäune zerbrechen und sogar Fensterläden zum Schwingen bringen. Für unser persönliches Highlight sorgt aber unser Pferd Plötze: Als wir an einem Bauernhof vor der Stadt absteigen, entdeckt es tatsächlich einen umgekippten Korb mit Äpfeln und schiebt sich doch glatt ein zweites Frühstück rein!

Die Welt von The Witcher 3 sieht aber nicht nur glaubwürdig aus, sie verhält sich auch so. Das wird uns vor allem bei unserem Ausflug auf die eisigen Skellige-Inseln bewusst, der zweiten gigantischen Region.

So funktioniert das Skill-System



Mit jedem Levelaufstieg bekommt Geralt einen Punkt spendiert, den er links für eine beliebige Fähigkeit in den Talentbäumen Kampf, Magie, Alchemie und Allgemein ausgeben kann. Anfangs können wir aber nur drei Fähigkeiten gleichzeitig aktivieren, den zwölften Slot schalten wir erst mit Level 50 frei. Spannend: Wenn wir drei Fähigkeiten einer Kategorie mit einem Mutagen (erbeuten wir bei Monstern) der gleichen Farbe kombinieren, kassieren wir einen zusätzlichen Bonus – in diesem Fall satte 40% auf unsere Zeichenintensität.

Auf unserem Galopp zum Palast des Königs lauern uns Wegelagerer auf, ein Totenkopf neben ihrer Lebenspunkteleiste deutet uns an, dass wir einer direkten Konfrontation lieber aus dem Weg gehen sollten. Aber zum Glück trägt Geralt neben zwei Schwertern neuerdings auch eine Armbrust. Und zum großen Glück entdecken wir in unmittelbarer Banditennähe einen Bienenstock am Baum. Da wir zuvor beim Levelaufstieg die entsprechende Kampffähigkeit freigeschaltet haben, verlangsamt sich automatisch die Zeit, während wir anlegen und zielen. Treffer, wütender Bienenschwarm, schreien der Banditen, entkommener Geralt.

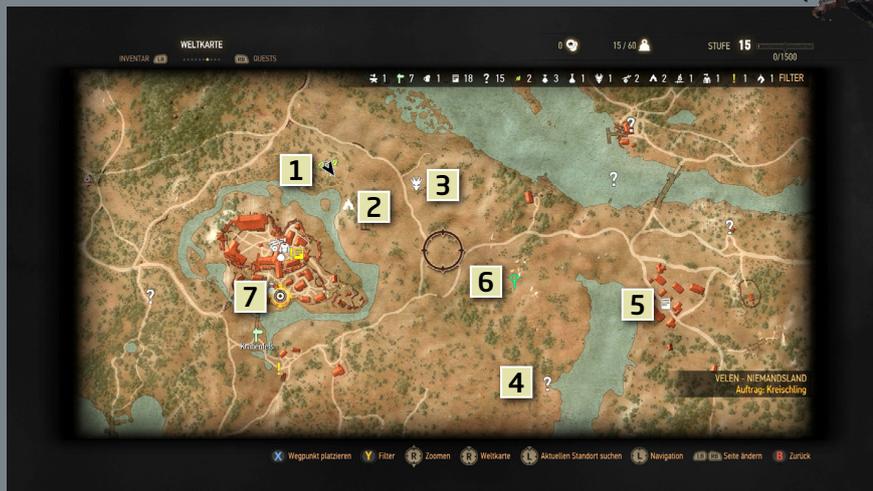
Eine Bootsfahrt, die ist tödlich

Aber auch unsere Gegner haben jede Menge schmutzige Tricks auf Lager, was wir schmerzhaft zu spüren bekommen, als wir unsere erste Erkundungstour mit dem Segelboot unternehmen. Wir haben da nämlich was von einem versunkenen Schatz erfahren. Dummerweise treiben sich in den Gewässern aber nicht nur Hexer und Schätze rum, sondern auch Sirenen. Die fliegenden Ungeheuer stürzen immer wieder herab, um an unseren Bootsplanken zu reißen (das Schiff hat selbstverständlich ein Schadensmodell) und sind mit der Armbrust verflucht schwer zu erwischen. »Macht nichts«, den-



Die Kämpfe spielen sich flüssig, direkt und vor allem nachvollziehbar. Je härter wir zuschlagen, desto höher die Chance auf fliegende Körperteile.

So funktioniert die Karte



Die Karte ist deutlich funktionsgewaltiger als in den Vorgängern und eine unschätzbare Hilfe. Sammelbare Pflanzen **1** bekommen wir nur im direkten Umfeld von Geralt angezeigt, einmal entdeckte Höhlen **2** und Monsterhorte **3** bleiben aber verzeichnet. Fragezeichen **4** markieren untersuchenswerte Orte, so wir denn am Anschlagbrett **5** des nächsten Ortes die dazugehörige Info gelesen haben. Selbstverständlich können wir uns aber auch eigene Markierungen **6** setzen oder uns klassisch zum nächsten Auftragsziel **7** lotsen lassen.

ken wir, »der Schatz ist ja eh unter Wasser.« – Und hüpfen über die Reling. Wir hören Miles Tost noch »Böser Fehler!« murmeln, als die erste Sirene von oben durch die Wasseroberfläche bricht, haigleich auf uns zuschießt und uns eisern umklammert. Von der ersten können wir uns noch losreißen, bei der zweiten geht uns schließlich die Luft aus. Im wahrsten Sinne des Wortes.

Viele Storyfäden, ein gigantisches Netz

Das Niemandsland, Novigrad und die Skellige-Inseln können wir auf der Suche nach Ciri völlig frei erkunden, schließlich soll sie auch überall gesehen worden sein. Die Levelempfehlungen im Questlog legen aber nahe, unser Abenteuer zumindest im Niemandsland zu beginnen. Theoretisch soll es reichen, wenn wir Ciri Spuren nur in einer Region folgen, um das Ende von The Witcher 3 zu erleben. Wir könnten also auch ein paar Ne-

benquests im Niemandsland absolvieren und uns entsprechend gestählt direkt der Hauptgeschichte auf den Skellige-Inseln widmen, wo es angeblich eine gewaltige magische Explosion gegeben haben soll. Das ganze Bild erschließt sich uns jedoch nur, wenn wir alle Fäden verfolgen und sie zusammenführen. The Witcher 3 will uns also einerseits größtmögliche spielerische Freiheit erlauben, andererseits aber auch eine mindestens ebenso spannende Geschichte erzählen wie die in Kapitel unterteilten Vorgänger. Wie zum Henker soll das funktionieren? Die Antwort führt uns zurück zum Blutigen Baron. Sie erinnern sich vielleicht.

Reden ist Silber, Schlagen bringt Gold

Dass besagter Baron etwas über den Verbleib von Ciri weiß, erfahren wir von unserem Kontaktmann in einer Kneipe in der Nähe des Dorfes Maulbeertal. Eigentlich



Werwolf

Der Mythen-Klassiker kämpft nachts nicht nur bedeutend stärker als tagsüber, sondern regeneriert auch verflucht schnell, wenn wir nicht die passende Bombe zur Hand haben.

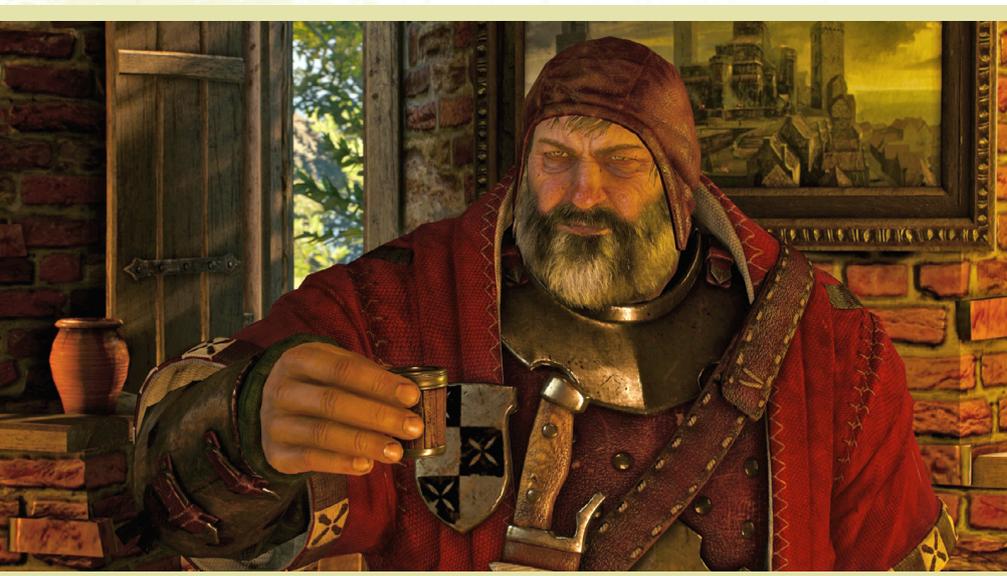
würden wir jetzt gern unseres Weges ziehen, wären da nicht ein paar streitlustige Deserteure. Was tun: Die Fäuste sprechen lassen (sind schließlich nur vier Gegner)? Oder die Situation beruhigen? Wir entscheiden uns für Letzteres und gegen gebrochene Kiefer.

Kurze Zeit später erreichen wir Burg Krähenfels, Sitz des sogenannten Barons. Sogenannt, weil er lediglich der Anführer der Deserteure ist – am Tor begrüßt uns einer der Kneipen-Stinkstiefel und lässt uns passieren. Miles schaltet sich kurz ein: »Hättest du dich zuvor geschlagen, wäre dieser Weg jetzt versperrt, und du müsstest einen anderen finden – Recherche bei Dorfbewohnern, versteckter Geheimgang, Kampf gegen Monster, Belohnung, das volle Programm.« Wie bei den Vorgängern hat CD Projekt also überhaupt kein Problem damit, uns komplette Inhalte vorzuenthalten. Was uns entgeht, werden wir erst erfahren, wenn wir uns mit Freunden über deren Abenteuer unterhalten.

Ein Blutiger Baron und die Folgen

Aber das ist Zukunftsmusik, uns interessiert erstmal nur der Baron. Der Anführer der Deserteure erinnert uns an eine Mischung aus Bud Spencer und Robert Baratheon aus »Game of Thrones« und ist uns entsprechend auf den ersten Blick sympathisch. Nur sind erste Blicke in The Witcher 3 in den seltensten Fällen wirklich aussagekräftig. Denn Tochter und Ehefrau des Barons sind verschwunden, und Infos über Ciri gibt's erst, wenn wir bei der Suche helfen. Was nach einer simplen »Renne nach A und sprich mit B«-Aufgabe klingt, entpuppt sich wie eingangs erwähnt und ohne Übertreibung als die spielerisch und erzählerisch beste Quest, die wir je in einem Rollenspiel erlebt haben. Wir betätigen uns als Detektiv, diskutieren mit Verdächtigen, hüten eine störrische Ziege, bekämpfen Geister und Wildtiere und noch vieles mehr. All das, um schließlich solch ein grauenhaftes und bewegendes Geheimnis zu lüften, dass es uns die Sprache verschlägt. Ähnlich wie »Game of Thrones« will und wird The Witcher 3 schockieren. Nicht um des Effekts willen, sondern um ein stimmiges Bild einer vom Krieg zerrissenen Welt zu zeichnen. Eine Welt, in der wir uns gern um Entscheidungen drücken würden, wegen des neuen Timers aber oft nur Sekunden haben, um zwi-

TITELSTORY



Der Blutige Baron beschert uns eine unvergessliche Quest-Kette. Ob wir mit ihm anstoßen, gehört noch zu den leichteren Entscheidungen, die unser Abenteuer teils dramatisch verändern.



Im Kampf gegen die Geister der Wilden Jagd müssen wir Ciri's Teleport-Fähigkeit einsetzen, um eine Überlebenschance zu haben.

schen Not und Elend zu wählen. Auch unser Abenteuer mit dem Blutigen Baron kann sich in unterschiedlichste Richtungen entwickeln. Deswegen wäre jedes weitere Wort über dessen Verlauf ein Wort zu viel.

In der Haut von Ciri

Als wir nach 30 unglaublichen Minuten schließlich ebenso fassungslos wie erfolgreich wieder vor dem Baron stehen, könnte er uns natürlich einfach sagen, was mit Ciri passiert ist. Nur wählt eben The Witcher 3 nie den einfachsten Weg. Ein Dialog? Viel zu simpel! Stattdessen gibt's eine der ebenso seltenen wie kurzen Ladepausen, und wir stecken plötzlich selbst in der Haut von Geralts Pflgetochter und erleben die Ereignisse aus erster Hand!

Je nachdem, wie viele dieser Ciri-Erinnerungen wir entdecken, werden wir laut Miles zwischen fünf und zehn Stunden mit ihr verbringen. In diesen Abschnitten verabschiedet sich CD Projekt bewusst von spielerischer Freiheit und widmet sich ganz dem Storytelling. Die Aufgaben sind fest vorgegeben und es gibt keinerlei Charakterentwicklung. Stattdessen bekommen wir Ciri's Fähigkeiten automatisch zugewiesen, unsere Handlungsoptionen beschränken sich entsprechend auf Reden, Laufen, Klettern und Kämpfen. Letzteres allerdings mit ziemlich coolen Spezialfähigkeiten. Bereits in unserer ersten Rückblende können wir uns etwa blitzschnell von Gegner zu Gegner teleportieren, später sollen noch deutlich mächtigere Manöver hinzukommen.

Zwei Welten sind nicht genug!

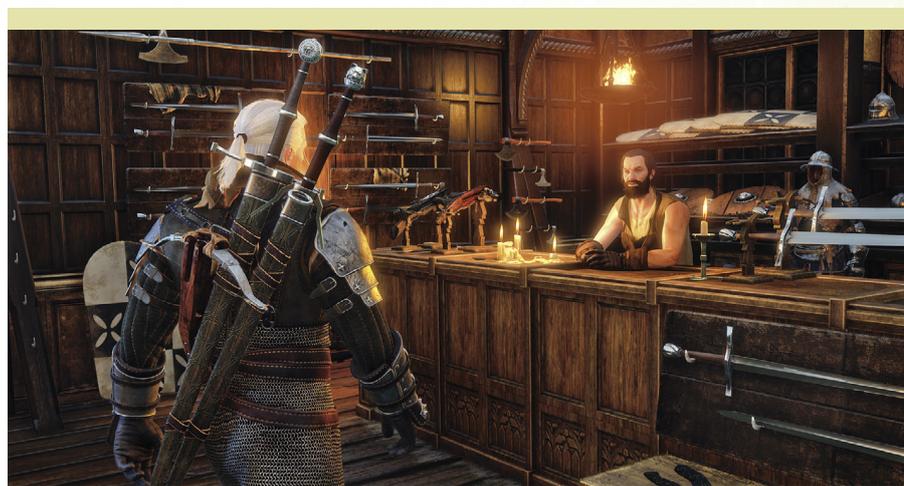
Trotz der gigantischen Spielwelt lässt es sich CD Projekt also nicht nehmen, für Schlüsselmomente der Geschichte noch einmal etwas Besonderes zu präsentieren. Je nach Storyverlauf werden wir laut Miles fünf bis sechs Mal in kleinere, linearere Regionen entführt, um dort wichtigen Ereignissen beizuwohnen. Linearer und kleiner im Witcher-3-Kontext wohlgemerkt. Prominentes Beispiel ist der Hexer-Wohnsitz Kaer Morhen, den wir nicht nur im Tutorial besuchen, sondern auch im späteren Spielverlauf. Das Gebiet ist ungefähr so groß wie das Prolog-Areal Weißgarten, das dürfte also locker für weitere vier bis fünf Stunden reichen. Neben Kaer Morhen haben wir noch zwei weitere dieser Sonderregionen gesehen, über die wir nur verraten wollen, dass sie sich optisch spektakulär vom bereits Bekannten unterscheiden.

Auf der Suche nach dem Haken

Zwei ganze Tage haben wir mit Geralt und The Witcher 3 verbracht und enorm viel gesehen, auch wenn es nur ein Bruchteil dieses Mammutwerks war. Zur Einordnung: Unser Geralt hatte Level 7 erreicht, der letzte Fähigkeiten-Slot von maximal zwölf aktivierbaren wird erst auf Stufe 50 freigeschaltet! Was wir erfreulicherweise kaum gesehen haben, waren Bugs, Abstürze oder Grafikfehler. Einmal ließ sich die Kamera im Kampf nicht nachjustieren, einmal ließ sich ein Spielstand nicht laden (ein Neustart behob das Problem), und einmal hatte es sich

ein Pferd auf einer drei Meter hohen Säule gemütlich gemacht, was mehr für Gelächter als Ärger sorgte. Vollkommen fehlerfrei wird ein Projekt dieser Größenordnung sicher nicht erscheinen. Zumindest unserem Eindruck nach ist der Zustand des Spiels aber schon jetzt besser als der des Vorgängers zum Release. Dafür spricht auch, dass sich Miles Tost und seine Kollegen nicht mehr nur um Bugfixing kümmern müssen, sondern auch Zeit für ein paar Schönheitskorrekturen haben. So soll das Aufploppen der Vegetation noch reduziert werden.

Das sind Kleinigkeiten, die wir nur deshalb behalten haben, weil wir sie pflichtbeflissen notierten. Nachhaltig in Erinnerung geblieben sind uns ganz andere Dinge. Wie die Sache mit dem Baron oder die vielen anderen Ereignisse und Details im Spiel, über die wir noch seitenweise berichten könnten. Wenn CD Projekt das Niveau des von uns Gespielten annähernd halten kann, dann werden alle, die Spiele lieben, ab dem 19. Mai nur noch ein Gesprächsthema haben. **HK**



Beim Händler kaufen wir nicht nur bessere Stahl- und Silberschwerter, sondern auch neue Armbrüste. Die stärksten Waffen im Spiel bekommen wir jedoch nur mittels Crafting.



Mein Vertrauen verdient

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Mir ist vollkommen bewusst, wie weit ich mich mit dieser euphorischen Vorschau aus dem Fenster lehne. Und ja, natürlich kann die Sache noch schiefgehen – etwa, wenn es gegen Spielende doch noch fiese Bugs gibt oder wenn CD Projekt das Balancing versemelt. Fakt ist aber ebenso, dass meine zwei Tage mit Geralt zum Schönsten, Spannendsten und Überwältigendsten zählen, was ich in meiner 33jährigen Gamer-Laufbahn je erleben durfte. Und nichts davon war choreographiert oder speziell für den Termin vorbereitet, ich durfte mich wirklich vollkommen frei durch die gigantische Spielwelt bewegen. CD Projekt hatte im wahrsten Sinne des Wortes nichts zu verbergen und sich meinen Vertrauensvorschuss in dieser Vorschau entsprechend ehrlich erarbeitet. Meine größte Überraschung war außerdem weder die Größe noch die Detailverliebtheit der Welt, sondern wie rund und flüssig sich alles bereits spielt. Habe ich mich zu weit aus dem Fenster gelehnt? Das kann erst der Test zeigen. Aber schon jetzt steht fest: Über kein anderes Spiel wird in den nächsten Monaten mehr geredet werden.