

The Witcher 3: Wild Hunt

Des Hexers

Meisterstück



GameStar
Platin-Award

The Witcher 3 stellt sich zum Test. Ist der Rollenspiel-Koloss so gut wie erhofft? Nein. Er ist sogar noch besser. Von Michael Graf



GameStar
für Umfang



GameStar
für Atmosphäre

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red**
Termin: **19.5.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM-frei: **ja (GOG.com)**

Auf DVD: Fazit-Video

TITELSTORY

W

ir wollen lieber nicht über The Witcher 3: Wild Hunt sprechen. Sonst müssten wir sie erzählen, all die großartigen Geschichten, die wir im Test erlebt haben. All die denkwürdigen Momente, all die Lacher, Wendungen und Schicksalsschläge. Zum Beispiel die Sache mit der verfluchten Adelstochter und den Ratten. Oder die Entscheidung, die wir treffen mussten, nachdem wir einen Werwolf von seinem Fluch befreit hatten. Wir müssten erzählen vom Scherzanruf in Frauenkleidern! Von Ronwid vom Sümpfle und der Jungfer Heidelbeer! Vom Geheimnis des blutigen Barons! Und natürlich von der Leuchtturm-Szene, du liebe Zeit, was haben wir gelacht! Wir müssten so vieles erzählen, wollen so vieles erzählen. Denn The Witcher 3 steckt voller mal großer, mal kleiner Geschichten, es packt uns, reißt uns mit, das ist die herausragende Stärke des Rollenspiels. Nur ... wenn wir davon im Detail berichteten, bliebe ja der Spaß auf der Strecke. Ein schöner Moment ist am schönsten, wenn man ihn sich selbst erspielt hat. Daher legen wir uns den Spoilerknebel an und versuchen, im Folgenden möglichst wenig von der Haupthandlung und sonstigen Überraschungen zu verraten.

Sprechen müssen wir über Witcher 3 natürlich trotzdem, dies ist schließlich ein Testartikel, in dem wir auch darauf eingehen werden, was das dritte Hexer-Rollenspiel nicht so gut macht. Denn perfekt ist es nicht, teilweise fühlt sich das Hexer-Rollenspiel sogar an wie eine typische Konsolenportierung. Zudem sah es in früheren Präsentationen





In Novigrad überfallen uns die geschminkten Schergen des Gangsterbosses »Hurensohn«. Ja, der nennt sich wirklich so.

teils (noch!) besser aus, was Beschwerden über ein Grafik-Downgrade befeuerte.

Ein kleiner Spoiler muss aber auch noch erlaubt sein, nämlich zu unserem Fazit: Wir finden The Witcher 3 dennoch wunderschön – und absolut fantastisch.

Geralt von ... wer?

Wie seine Vorgänger steckt uns The Witcher 3 in die Lederkluft (oder, späterer Ausrüstungsbeute sei Dank, die leichte Plattenrüstung) des Geralt von Riva, seines Zeichens Hexer, also Angehöriger eines Clans mutierter Bestienjäger. Mit seinem Silberschwert vertrimmt Geralt übernatürliche Monster,

mit seiner Stahlklinge menschliche, die manchmal sogar die schlimmeren sind. Und warum macht er das? Weil er seine alte Liebe, die Zauberin Yennefer, und seine Adoptivtochter Ciri sucht.

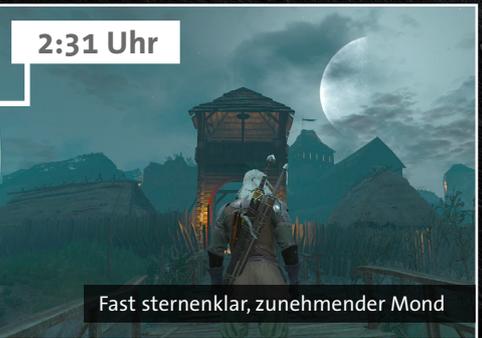
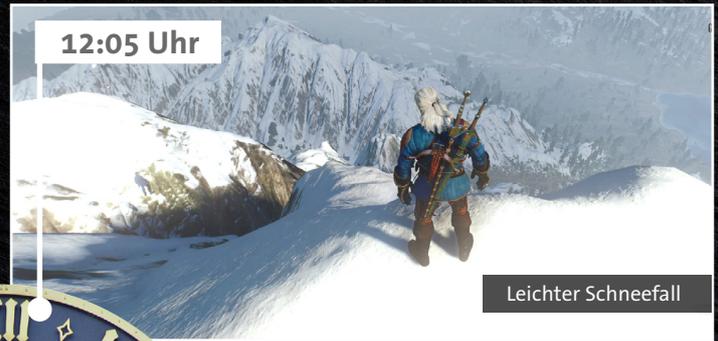
Yennefer? Ciri? Wer die beiden Vorgänger nicht gespielt hat, zuckt da erst mal mit den Schultern. Wer sie gespielt hat, womöglich auch. Denn beide Charaktere kennt man vor allem aus den Hexer-Romanen des polnischen Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski, auf denen die Witcher-Reihe basiert. The Witcher 3 bezieht sich generell wesentlich öfter auf die Bücher als seine Vorgänger. Für alle, die das Hexer-Universum nicht in- und

auswendig kennen, erklärt The Witcher 3 im guten Glossar die Vorgeschichten aller wichtigen Charaktere, und was sie mit Geralt verbindet. So kapiert auch Neulinge schnell, welche Rechnung der redanische Geheimdienstchef mit dem Hexer offen hat, und woher Geralt den Doppler Dudu kennt. Und was ein Doppler ist.

Und natürlich, was es mit der Wilden Jagd auf sich hat, jener mordbrennenden Geistertruppe, der The Witcher 3 seinen Untertitel Wild Hunt verdankt und die Yennefer sowie Ciri zu jagen scheint. Geralts Geliebte und seine Ziehtochter stellt The Witcher 3 übrigens gleich zum Beginn in einer Traum-



Vollzeitheld bei jedem Wetter



sequenz vor, gemeinsam mit Geralt absolviert die junge Ciri ihr Training auf der Hexerburg Kaer Morhen. So etabliert die Passage nicht nur die zentralen Figuren, sondern dient auch als Tutorial. Danach kann die Suche losgehen, und mit ihr ein Abenteuer, das locker 50 Stunden dauert. Oder 60. Oder 80. Oder noch mehr.

Eine Story mit Charakter(en)

Also gut: Man kann die Story von The Witcher 3 in 20 bis 25 Stunden abschließen. Wenn man alle nicht unbedingt notwendigen Aufträge links liegen lässt, Dialoge abbricht und generell durchs Spiel hetzt wie ein Rennpferd mit brennendem Schweif. Nur: Warum zur Hölle sollte man? Wer eine

Geschichte nicht schnell genug abschließen kann, soll die einschlägigen Shooter spielen. The Witcher 3 lebt davon, dass man sich ablenken lässt, vom Hauptpfad abkommt, erforscht, erlebt, erkundet, auf die Spielwelt einlässt. Und wer Dialoge überspringt, hat an dieser Stelle sowieso seine Weiterleseberechtigung verwirkt. Denn die Gespräche sind nicht nur erstklassig geschrieben und vertont (ja, auch auf Deutsch), sondern auch überaus aufschlussreich.

Bleiben wir jedoch vorerst bei der Haupt-handlung. Denn die ist nicht gut. Sie ist großartig. Auch, weil The Witcher 3 seine Charaktere ernst nimmt und konsequent sowie glaubwürdig zeichnet. Von Geralts Alternativmätresse Triss (Yennefer ist nicht die einzige attraktive Zauberin) über seine alten Kumpels Zoltan und Rittersporn bis zum Kaiser von Nilfgaard höchstpersönlich – wir haben es hier nicht mit gesichtslosen Plapperpuppen zu tun, sondern mit Persönlichkeiten, die wir mal gut leiden können, mal ... weniger gut.

Generell legt The Witcher 3 viel mehr Wert auf Gespräche und Charaktere als auf Bombast. Anders als beispielsweise in Dragon Age: Inquisition regiert im Hexer-Abenteuer nicht ständig das Spektakel, größtenteils



Im Dampfbad von Novigrad kämpft Geralt nur in ein Handtuch gehüllt.

geht es in The Witcher 3 ruhiger, persönlicher zu. Aber nicht weniger packend.

Jetzt musst du dich entscheiden

Denn im Verlauf der Hauptstory erleben wir immer wieder Momente und Handlungsbögen, die uns lange im Gedächtnis bleiben werden. Sei's eine Quest, die sich um Vergewaltigung und Abtreibung dreht, sei's ein Schäferstündchen, sei's ein Theaterstück, in dem Geralt eine interessante Rolle spielt, sei's eine klasse inszenierte Entscheidungsschlacht, die gar keine ist, weil das Spiel danach noch mal knapp 15 Stunden weitergeht. Oder sei's das Finale, das diesmal – im Gegensatz zum dünnen Abschlusskapitel von The Witcher 2 – absolut mitreißend ausfällt, die Hexer-Trilogie würdig beendet und noch dazu von unseren vorherigen Entscheidungen abhängt. Gemäß der Serientradition dürfen wir im Verlauf aller Haupt- und vieler Nebenmissionen von The Witcher 3 zwischen mehreren Vorgehensweisen wählen und dabei häufig sogar über Leben und Tod bestimmen. In letzter Konsequenz bedeutet das auch, dass wir nicht alles sehen, was The Witcher 3 zu bieten hat, weil wir durch unsere Entscheidungen ganze Auftragsketten verpassen können.

Das geschieht nun häufig sogar auf Zeit, wie beispielsweise in The Walking Dead tickt ein Timer herunter, sodass wir innerhalb weniger Sekunden und aus dem Bauch heraus entscheiden müssen. Was verflucht schwierig ist, denn hier geht's selten klassisch um Gut und Böse, sondern ums kleinere Übel. Witcher-Entscheidungen loten seit jeher Grauzonen aus, oft wissen wir nicht, wozu sie später führen. Selbst an sich gute Taten können schreckliche Folgen haben – und umgekehrt, was uns das Spiel dann stets auch vor Augen führt.

Wenige Übernahmen

Wenn uns an der Story irgendwas enttäuscht, dann nur ein Detail: Zum Ende des

Prologs dürfen wir in einem Gespräch mit einem General fünf unserer Entscheidungen aus The Witcher 2 nachvollziehen, die dann ins Spiel übernommen werden. Fünf von Dutzenden, die wir im Vorgänger getroffen haben. Und diese fünf beeinflussen auch nur, ob bestimmte Nebenfiguren im Spiel auftauchen; einige davon absolvieren lediglich ultrakurze Gastauftritte. Andererseits treffen wir natürlich auch viele alte Bekannte, Kenner der Vorgänger werden durchaus das eine oder andere Mal wissend grinsen. Und Story und Entscheidungen sind ja noch nicht alles. Viel mehr noch als seine Vorgänger ist The Witcher 3 nicht nur ein Erzähl-, sondern auch ein Erkundungsspiel, das an jeder Ecke irgendwelche Ablenkungen bietet. Also Vorhang auf für die zweite Stärke des Hexer-Abenteurers!

Größe ist alles

The Witcher 3 besitzt erstmals eine große, offene Welt, aber keine komplett durchgehende. Stattdessen sind die einzelnen Gebiete voneinander getrennt. Puh, »einzelne Gebiete«, »voneinander getrennt«, das klingt mickrig. Ist es aber nicht! Schon alleine im Prolog-Dörfchen Weißgarten samt Umland können wir locker vier Stunden mit Haupt- und Nebenquests verbringen, Wälder erkunden, Monster jagen und in Seen tauchen (das darf Geralt nämlich erstmals). Nicht schlecht für einen Auftakt.

Weiter geht die Reise ins vom Krieg verheerte Niemandsland, das gemeinsam mit der Metropole Novigrad im Norden zu einem einzigen, riesigen Gebiet verschmilzt. Und mit »riesig« meinen wir auch »riesig«, hier gibt es zahlreiche Dörfchen, die Stadt Oxenfurt, Höhlen, Ruinen, Wälder, Flüsse, Hügel, Monsternester, Sümpfe, Seen, Inseln – wow! Wir könnten Tage nur damit verbringen, alle Winkel und die vielen betretbaren Häuser sowie Hütten zu erkunden oder auf Berge zu springen (das darf Geralt nun nämlich auch). Und das war's ja immer noch nicht.



Masse mit Klasse

Maurice Weber
Trainee
redaktion@gamestar.de

Das Open-World-Wettrüsten der letzten Jahre lässt mich eigentlich ziemlich kalt. Dreimal so groß wie Skyrim! Fünfmal so groß wie Arkham City! Ist mir alles schnurz, solange die Welt nicht auch gut gefüllt ist – mit spannenden Aufgaben und wirklich interessanten Entdeckungen statt nur dröger Checklisten-Sammelei. Und eine Rollenspielwelt ist für mich immer noch in erster Linie ein Schauplatz für Geschichten. Gerade die lassen mich erst darin eintauchen und treiben mich voran. Wenn sie das nicht schaffen, kann das auch eine doppelt so große Spielwelt nicht wettmachen, sie wirkt nur umso seelenloser.

The Witcher 3 weiß das und macht hier tatsächlich alles richtig: Es vergisst bei aller freien Erkundung nicht, auch eine fesselnde Haupthandlung zu erzählen und konfrontiert mich gnadenlos mit unmöglichen Entscheidungen. Mehr noch, es spart auch bei den Nebenaufgaben nicht mit denkwürdigen Momenten und Figuren. Davon nichts zu verpassen ist für mich die beste Motivation, immer wieder in die wunderschöne Welt hinauszureiten und zu sehen, was mich noch so erwartet – enttäuscht werde ich selten.

Denn nachdem wir im Rahmen der Hauptquest erst das Niemandsland und danach die Stadt Novigrad unsicher (beziehungsweise sicher) gemacht haben, schippern wir zum frostigen Skellige-Archipel, das mit seiner gewaltigen Hauptinsel, vier kleineren Nebeninseln und zahllosen weiteren Mini-Eilanden ebenfalls reichlich Erkundungsboden bietet. Wir können auch schon direkt nach dem Prolog nach Novigrad oder Skellige reisen, was aber wegen der härteren Gegner nicht empfehlenswert ist. Hier hau-

Technik, Bugs und Abwertung



Für den Test hat uns CD Projekt die fast fertige PC-Version von The Witcher 3 zur Verfügung gestellt, inklusive des Day-One-Patches, der vor allem die Performance verbessert. Die Version lief tatsächlich sehr gut und flüssig, wir sind aber auch noch auf Technikschwächen gestoßen. So gibt es selbst auf der höchsten Detailstufe noch »Pop-Ins«, also plötzlich »aufploppende« Schatten sowie Umgebungsdetails. Und selbst manche NPCs tauchen erst mit einigen Sekunden Verzögerung auf.

Das geschieht deutlich seltener und weniger krass als in unserer PS4-Testversion, wo es schon mal passierte, dass wir einen leeren Raum betraten, in dem dann erst nach und nach die NPCs erschienen. Doch obwohl die Pop-In-Problematik auf dem Rechner weniger heftig ausfällt: Auf einem Highend-Rechner und mit höchsten Grafikdetails dürfte es sie gar nicht geben. Noch dazu litt The Witcher 3 in sehr detaillierten und dicht bevölkerten Gebieten wie Novigrad teils unter Mikrorucklern. Deshalb ziehen wir einen Punkt von unserer Gesamtwertung ab. Auch Bugs gab es in unserer Testversion. Zwar nicht ständig, aber doch immer mal wieder erspähten wir falsch platzierte und schwebende Objekte. Da blieb dann etwa ein Bogen in der Luft hängen, nachdem wir den zugehörigen Bogenschützen gerade niedergestreckt hatten. Auch schwebende Pflanzen und Klamotten begegneten uns von Zeit zu Zeit.

Bei einem Spiel dieser Größenordnung (über 100 Stunden Spielzeit) ist das aber zumindest verschmerzbarer als bei einem Schlauchlevel-Shooter. Gleiches gilt für die gelegentlichen Clipping-Fehler Marke »Pferdeschnauze versinkt in Windmühle«. Abstürze haben wir erlebt, aber nur sehr selten, und dank der sehr guten Autosave-Funktion war das auch kein großes Problem. Kaputte Quests oder gar Plotstopper gab es in unserem Test nicht. Unterm Strich werten für die Bugs deshalb nicht gesondert ab.

Geralts Zauberkräfte



Der Erzgreif erwischt uns, als wir gerade weghechten wollten. Zum Glück hatte Geralt sein Quen-Zauberschild aktiviert, das einen Treffer schluckt.



Geisterhafte Erscheinungen müssen wir erst in eine Yrden-Lähmfalle (lila Runen am Boden) locken, um sie anzugreifen und vor allem verletzen zu können.



Mit dem Igni-Flammenstrahl heizen wir Schildträger so lange ein, bis sie ihren Schild fallen lassen. Anschließend geben wir ihnen mit ein paar gezielten Schwerthieben den Rest.

Winkel von Oxenfurt liegen noch Teller und Würste und Obst. Selbst die entlegenste Landzunge von Skellige ist noch dicht bewachsen mit Gräsern und Büschen, selbst im sumpfigsten Morast wogen Schilfhalme hin und her und ragen die Überreste von Bauernhöfen empor. Noch dazu kann das Wetter jederzeit wechseln, es kann regnen, schneien, gewittern oder derart stürmen, dass sich die Bäume biegen.

Auch die Tageszeiten wechseln fließend, die Bewohner gehen sogar simplen Tagesabläufen nach. Beispielsweise feigt eine Wikingerfrau tagsüber die Straße, übt zwischendurch immer mal wieder ein paar Schwertstriche und geht dann brav um 20 Uhr in die Heia. Allerdings werden nicht alle Bürger wirklich simuliert, manche scheint The Witcher 3 zufällig zu generieren und zur passenden Tageszeit in den Straßen zu verteilen. Dafür spricht auch, dass wir im Grafikmenü nicht nur zahlreiche technische Details anpassen dürfen (mehr dazu in unserem Tuning-Artikel auf Seite 37), sondern auch die Bevölkerungsdichte. Auf Maximum kommt tatsächlich fast Großstadt-Feeling auf. Und selbst auf mittlerer Einstellung sind die Siedlungen noch belebter als die von Skyrim. Gut, es mag Spieler geben, die sich daran stören, dass Diensthilf nur dann bestraft wird, wenn eine Wache ihn mitbekommt. Normale Weltbewohner lassen sich ohne Murren die Schränke ausräumen.

Zum Reiz der Witcher-Welt trägt auch die grandiose Lichtstimmung bei, manchmal haben wir uns dabei ertappt, wie wir einfach nur in den Sonnenuntergang ritten. Oder durch den Wald spazierten, durch dessen Blätterdach Lichtstrahlen tasteten. Oder auf irgendeinem Hügel pausierten, um den Ausblick zu genießen; die Fernsicht ist hervorragend, auch wenn der Nebel in der Distanz teils etwas unnatürlich aussieht. Dennoch: Dies ist eine Welt zum Verlieben, eine Welt die Atmosphäre blutet und zum Erkunden einlädt. Die Gretchenfrage lautet aber natürlich: Bringt dieses Erkunden tatsächlich etwas?

Die vollste Welt der Welt

Also, The Witcher 3, wie hältst du's mit der Weltbefüllung? Nun, sagen wir's so: Wenn Hexer unter Burnout leiden könnten, wäre Geralt ein Risikopatient erster Güte. Denn in The Witcher 3 gibt es nicht viel zu tun, es gibt nicht sehr viel zu tun – es gibt abartig viel zu tun! In jedem schimmigen Sumpfkaff steht ein Schwarzes Brett mit Aufträgen. Oft reiten wir auch einfach auf der Straße an NPCs vorbei, die manchmal vollwertige Missionen anbieten, mal nur Mini-Ereignisse auslösen. Da drüben hämmert ein brüllender Mann gegen eine Tür, dort fordert uns ein fahrender Ritter zum Duell, um die Ehre seiner Angebeteten zu verteidigen – die wir nicht mal kennen.

Die Nebenaufträge erzählen ihrerseits mal simplere, mal ausgefeiltere Geschichten, die fast immer mit interessanten Charakteren, Gesprächsoptionen und Hintergründen aufwarten, selbst wenn die Aufgabe an sich keine Originalitätspreise



sen zähe Wikingerclans, die man im Hexer-Kontext wohl noch zu den edelsten Völkern zählen darf, weil sie nicht ganz so verdorben daherkommen wie die Festlandbewohner. Wohlgebetet »nicht ganz so«.

Das letzte größere Gebiet ist die Hexerburg Kaer Morhen, in die uns die Hauptquest nach dem Skellige-Abstecher und diversen anderen Aufgaben führt. Und auch die Festung endet nicht an ihren Mauern, wir dürfen und müssen auch ihr Umland er-

kunden, das in etwa so umfangreich ausfällt wie das Prologdorf Weißgarten.

Eine Welt zum Verlieben

Dazu gibt's noch ein paar kleinere, an dieser Stelle aber vernachlässigbare Gegenden. Der Punkt ist: The Witcher 3 entführt uns in eine faszinierend riesige Welt – die noch dazu verdammt schön und mit viel Liebe zum Detail gestaltet ist. Selbst auf dem letzten Tisch des letzten Hauses im letzten

gewinnt. Beispielsweise sollen wir für einen Wahrsager eine Wurzel aus einer nahen Höhle holen, okay, schnarch. Das macht das Spiel aber dadurch wett, dass uns besagter Seher anschließend von einer Zukunftsvision berichtet, die zunächst kryptisch bleibt, später aber ... ach, das behalten wir lieber für uns. Auch andere Aufträge spinnen feine Geschichten. Beispielsweise untersuchen wir auf Skellige einen Zauberturm, der plötzlich neben einem Dorf erschienen ist. Oder wir jagen einen Mörder in Novigrad, untersuchen Tatorte und wohnen sogar Obduktionen bei – »CSI« lässt grüßen. Gut, literarischen Tiefgang entfaltet kaum eine Quest, egal, Spaß macht's trotzdem. In längeren Auftragsketten erwarten uns zudem wie in der Hauptstory folgenreiche Entscheidungen, ebenfalls bevorzugt über Leben und Tod und ohne offensichtliches Gut und Böse. Wenn wir später an denselben Ort zurückkehren, zeigt uns The Witcher 3 in einem Zeichentrickfilm die Konsequenzen unserer früheren Wahl, die manchmal sogar positiv sind. Manchmal.

Nebenjobs ohne Ende

Also gut, war's das? Nein! Denn auch abgesehen von den erzählerischen Nebenquests steckt die Welt von The Witcher 3 voller Heldenarbeit. Beispielsweise Monsternestern, die erst gesäubert und dann gesprengt werden wollen. Oder mal versteckte, mal von Bossmonstern bewachten Schätze. Oder Faustkampf-Turnieren, Pferderennen sowie dem überraschend motivierendem Sammelkartenspiel Gwint.

Zu den Nebenquest-Highlights zählen auch die Monsterjagd-Aufträge, bei denen wir spezielle Bossungeheuer suchen müssen. Der Clou: Wir können vorab um unseren Lohn feilschen; wenn wir jedoch überreiben, kann es sein, dass wir am Ende gar nichts kriegen. Die Aufträge an sich laufen meist gleich ab: Wir suchen mit der neuen »Hexersicht«, die Monster- und Menschenspuren aufdeckt, nach Hinweisen auf Art und Aufenthaltsort der Bestie. Dann schlagen wir im eingebauten Bestiarium nach, wie wir sie am besten besiegen. Zum Abschluss bekommen wir dann eine Trophäe – und eine Belohnung. Die Hexersicht kommt



Die Spielwelt steckt voller Nebenjobs, unter anderem nehmen wir an Pferderennen teil.

übrigens in sehr vielen Haupt- und Nebenmissionen zum Einsatz – eigentlich in fast allen. Bei all der Spurensucherei kommen wir uns gelegentlich weniger wie ein Hexer vor als wie ein Detektiv – Sherlock von Riva eben. Andererseits passt das zum Charakter. Ein Hexer ist nun mal darauf trainiert, Scheusale aufzuspüren.

Überhaupt variiert The Witcher 3 seine Spielmechanik selten. Meist schnüffeln wir in der Hexersicht herum, führen Gespräche, holen irgendwas, töten irgendwas. Rein mechanisch ist das weder originell noch abwechslungsreich. Aber es macht Spaß. Dank der Geschichten, dank der flotten Kämpfe. Zu Letzteren kommen wir gleich.

Der reinste Heldenstress

Zuvor wollen wir noch mal betonen: Quests und andere Nebenbeschäftigungen gibt es in rauen Mengen, wie die Elder-Scrolls-Serie und in geringerem Maße Dragon Age: Inquisition beherrscht The Witcher 3 die hohe Kunst der Heldenablenkung.

The Witcher 3 schafft es zwar nicht immer, uns permanent bei der Auftragsstange zu halten – in seinen besten Momenten aber eben doch. Lange Reisewege gibt es dabei übrigens häufig, was aber nicht allzu schlimm ist, weil es einfach Spaß macht, durch die Landschaft zu reiten. Wenn wir

die Galopptaste gedrückt halten, folgt Geralt's Ross »Plötze« sogar automatisch der Straße. Alternativ überbrücken wir den Weg mit der Schnellreisefunktion, dank der wir von einem bereits entdeckten Wegweiser zu einem anderen springen dürfen.

Questziele und sogar die vorgeschlagene Route dorthin zeigt The Witcher 3 übrigens standardmäßig auf der Minikarte an. Solche Hilfen lassen sich allerdings abschalten – genau wie die Minikarte selbst, die gegnerischen Lebensbalken und alle anderen Interface-Elemente (bis auf hochsteigende Schadenszahlen, merkwürdig). Wer mag, kann The Witcher 3 also fast wie Gothic spielen und selbst seinen Weg durch die Welt suchen.

Welt ohne Gleichgewicht

Zu tun gibt's also genug. Sogar mehr als genug, und damit kommen wir zu einem Pferdefuß der offenen Spielwelt: der Balance. Denn The Witcher 3 schüttet uns derart mit Aufträgen zu, dass wir niemals alle innerhalb der Levelspanne lösen können, für die sie eigentlich gedacht sind. Also müssen wir später zurückkehren – und dann ist der Auftrag viel zu einfach, weil wir die Gegner locker umblasen, und bringt zudem keine wirklich brauchbaren Belohnungen und keine Erfahrungspunkte mehr.



Konsequenz ...



Gemeinsam mit der feurigen Zauberin Triss kämpfen wir gegen Hexenjäger. Das wäre nicht nötig gewesen ...

... und Entscheidung



... wenn wir die Herren nicht nachdrücklich gebeten hätten, Triss nicht zu beleidigen. Aber hey, das Drecksack hat es verdient!

Unsere Highlights

TITELSTORY



Mit seinen belebten Gassen und seinem generell realistischen Aufbau lädt Novigrad regelrecht zu Spaziergängen ein. Tolle Stadt.



Auf unserer ersten Reise nach Novigrad reiten wir über eine Hügelkuppe – und schon breitet sich vor uns die Skyline aus. Schick.



Auf der Insel Undvik steht ein riesiges, unfertiges Wikingerschiff, um das ein Riese herumstapft. Irgendwie alles riesig hier.



Der Zauberturm auf der Insel Urialla scheint aus dem Nichts erschienen zu sein und hält eine witzige Quest für uns bereit.



Die Landschaft auf Skellige ist rau, nordisch – und weniger farbenfroh als das Niemandsland. Ein Reiseziel für Skyrim-Fans.



Kurz nach unserer Ankunft auf Skellige reiten wir hinauf zur Königsburg. Das Panorama ist super, wir überblicken einen ganzen Fjord.



Wir erklimmen den höchsten Berg von Skellige ... und stellen fest, dass es da oben eigentlich nix gibt. Außer einen tollen Ausblick.



Die erste Bootsfahrt über die raue Skellige-See macht großen Entdeckerspaß. So lange keine Sirenen unser Schiff zerfetzen.



Eine denkwürdige Quest in Novigrad hat mit einem Theaterstück zu tun. Was darin geschieht, behalten wir natürlich für uns.



Rund um Novigrad treffen wir viele alte Bekannte, zum Beispiel Triss, mit der Geralt schon in den Vorgängern einiges ... angestellt hat.



Auf der Hexerburg Kaer Morhen spielt das Tutorial, später kehren wir hierhin zurück. Und genießen den Ausblick von den Zinnen.



Unsere Ankunft in Novigrad brennt sich in unser Gedächtnis ein. Wortwörtlich. Warum genau, verraten wir aber lieber nicht.



Oxenfurt ist die zweitgrößte Stadt im Spiel. Sie liegt auf einer Insel, zu der eine etwas überdimensionierte Brücke hinüberführt.



Der blutige Baron im Niemandsland, hat eine der besten Quests von The Witcher 3 in petto. Und eines der dunkelsten Geheimnisse.



Auf dem Kalen Berg steht ein schon von Weitem sichtbarer Riesenbaum, unter dem sich später denkwürdige Dinge abspielen.



Im Niemandsland treffen wir einen überaus dämlichen und witzigen Mönchergern-Ritter. Ein großartiger Spaß, nicht verpassen!



Im Dörfchen Weißgarten und seinem Umland spielt der Prolog von The Witcher 3. Ein Vorgeschmack auf den Umfang des Spiels.



Der verfluchte Turm auf der Reuseninsel beherbergt eine tragische Geschichte – und eine interessante Entscheidung.



Im Niemandsland umreiten wir die Burg Krähenfels, die der blutige Baron bewohnt. Der trägt seinen Spitznamen nicht ganz zu Unrecht.

Klar, das ist ein Problem aller Open-World-Spiele, macht sich im Hexer-Abenteuer aber eben deutlich bemerkbar. Es macht trotzdem Spaß, die Quests zu erfüllen, alleine der Geschichten wegen. Nur fehlt dann eben die Herausforderung. Es hilft ein bisschen, den Schwierigkeitsgrad hochzuschrauben, der lässt sich nämlich jederzeit in vier Stufen einstellen. Dann werden wenigstens die Kämpfe kniffliger. Und ein paar hochstufige Quests gibt's ja auch. Dennoch: Ausartung ist das alles nicht.

Und das gilt nicht nur für die Aufträge, sondern auch für die Monster. Standardbestien sind nämlich gerne mal stärker als Bösse. Auf einer Insel etwa bekämpfen wir zähe Eistrolche und sollen dann einen Riesen plätten, der jedoch deutlich dünnhäutiger ausfällt als seine vermeintlich kleineren Brüder. Der Schwierigkeitsgrad wiederum passt sich zwar dezent an unsere Charakterstufe an, auf höheren Levels treffen wir zwar nicht

härtere, aber zahlreichere Gegner. Beispielsweise statt einzelner Wölfe ganze Rudel. Herausfordernder wird The Witcher 3 dadurch aber nicht, niedrigstufige Widersacher sind auch als Gruppe schnell besiegt.

Fingerhakeln mit Schwertern

Apropos: Wie spielen sich denn nun eigentlich die Kämpfe? Gut, flüssig, flott, kurz gesagt: spaßig! Mit Hechtrollen weichen wir Schlägen aus, mit dem Schwert blocken wir Hiebe, bevor wir zu schnellen und schwachen oder langsamen, aber starken Hieben ansetzen. Vor allem das Ausweichen ist sehr wichtig: Wer nur herumsteht und Schläge einsteckt, geht schnell in die blutarme Bodenlage über. Das macht die Gefechte schön dynamisch: Wir schlagen zu, hechten weg, blocken, schlagen wieder zu, hechten wieder weg – und so weiter.

Zumindest theoretisch. Denn während die Gefechte mit dem Gamepad (auch am

PC) wie geschmiert flutschen, haken sie mit Maus und Tastatur deutlich. Denn die Tasten lassen sich zwar fast völlig frei belegen (dazu gleich mehr), unterm Strich brauchen wir aber zu viele: Schnelle Hiebe, kräftige Hiebe, Blocks, Ausweischritte, Hechtrollen, Zauber sowie benutzbare Items wie Wurfbomben – all das will jeweils eine Taste zugewiesen bekommen. Bei Mäusen mit mehreren Tasten dürfen wir immerhin auch diese belegen. Und die Schlagstärke wechseln wir optional per Umschalttaste: Standardmäßig schlagen wir mit Linksklicks schnell zu; wenn wir zusätzlich Shift gedrückt halten, haut Geralt kräftig drein.

Doch auch das ist umständlich, die Gamepad-Steuerung generell intuitiver und kompakter. Dort braucht's für den schweren Hieb etwa nur einen einfachen Knopfdruck. Außerdem ist jeder Button clever mehrfach belegt, etwa benutzen wir den gleichen Knopf in der Schlacht zum Rollen, außer-

Grafik-Downgrade

Trailer 2014



Finale Ultra-Settings



Die Entwickler versprochen in diversen Trailern atemberaubend realistische Grafik und tatsächlich: The Witcher 3 ist ein wunderschönes Spiel geworden. Allerdings nicht so schön wie eben in diesen Trailern, auch auf dem PC mit höchsten Einstellungen nicht. Und das, obwohl die Entwickler immer wieder betonten, dass es kein Downgrade geben würde. In Wirklichkeit kann die fertige Version aber unter anderem in Sachen Sichtweite und Texturschärfe nicht mit den im Vorfeld veröffentlichten Videos mithalten. Außerdem hat sich der Stil gewandelt, The Witcher 3 ist merklich farbenfroher geworden. Das ist Geschmackssache, aber die klaren technischen Abwertungen lassen sich nicht wegdiskutieren. Dennoch: Auch das fertige Spiel sieht enorm eindrucksvoll aus und erschafft eine glaubwürdige Welt. Es ist nur nicht ganz so schön wie versprochen.



Der neue Erzählkönig
Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

2015 ist ein Jahr, das für Spieler in die Geschichtsschreibung eingehen wird. Denn die Menge hervorragender oder gar großartiger Spiele, die bereits im ersten Halbjahr auf unsere Platten kam, ist – verglichen mit den Vorjahren – atemberaubend. Und wo ordnet sich Geralts drittes Abenteuer hier ein? Es ordnet sich nicht ein. Es geht hin und holt sich Zepter und Krone, um sich dann auf einen goldenen Thron zu pflanzen und mit der Arroganz desjenigen, der es sich leisten kann, von dort gönnerhaft herab zu grinsen und zu fragen: »Wer will mir das Wasser reichen?«

The Witcher 3 besticht durch unglaubliche Liebe zum Detail, unglaublichen Umfang, unglaublich gutes Writing, unglaublich gut ausgearbeitete Charaktere und Monster, unglaublich packende Kämpfe, unglaublich gute Präsentation, unglaublich viele Möglichkeiten, den Hexer und die Geschichte(n) zu entwickeln, unglaublich großartiges Aussehen, und Geralt ist einfach nur unglaublich cool. Und es gibt – verglichen mit dem monströsen Umfang – unglaublich wenig Bugs. Zu viel »unglaublich«, sagen Sie? Dann glauben Sie mir: Sie werden einfach begeistert sein.

halb der Schlacht zum Interagieren mit Objekten, und wenn wir ihn gedrückt halten, sprintet Geralt. Klingt überladen, spielt sich aber locker und intuitiv. Auf dem PC brauchen wir für diese drei Funktionen dagegen auch drei eigene Tasten, Mehrfachbelegungen sind nur recht eingeschränkt erlaubt.

Und selten an den Stellen, wo wir sie uns gewünscht hätten. Ein Beispiel: Wenn wir außerhalb von Kämpfen die linke Maustaste drücken, haut Geralt mit den Fäusten zu. Immer. Also auch, wenn gar keine Gegner in der Nähe sind – ein überflüssiges Manöver. Viel lieber würden wir per Linksklick mit Objekten wie Truhen interagieren oder auf unser Pferd aufsteigen, dazu dient standardmäßig die »E«-Taste. Aber: Wenn wir die mit

der linken Maustaste ersetzen, kann der Linksklick dafür im Kampf nicht mehr den schnellen Schlag auslösen. Dabei kämen sich die beiden gar nicht in die Quere, denn während einer Schlacht darf man sowieso nicht interagieren. Blöd.

Mehr Menükomfort mit Maus

Es hätte geholfen, wenn CD Projekt zwei komplett frei konfigurierbare Tastatur-Schemata angeboten hätte: einmal die Kampf-tasten, einmal die Spielwelt-Interaktionstasten. Dann ließen sich vorgefertigte Doppelbelegungen problemlos ändern. Außerdem brauchen wir ja auch noch eine Taste, um unser Pferd herbeizupfeifen, einen Shortcut für die Karte, einen fürs Charaktermenü; und um unser Ross zum Galopp zu bewegen, hämmern wir doppelt auf Shift, ein Einmaldruck führt nur zum Trab. Angesichts all dieser Tasten fühlen wir uns streckenweise fast wie in einem Flugsimulator. Na ja, wirklich nur fast. Und ja, nach ein paar Spielstunden hatten wir uns an die PC-Bedienung gewöhnt. Unterm Strich fühlt sich die Maus- und Tastatursteuerung von Geralt dennoch wie eine Gamepad-Portierung an, das wäre eleganter und weniger überfrachtet gegangen.

Die Menüs hingegen sind mit der Maus größtenteils besser zu bedienen als mit dem Gamepad. Die Inventarverwaltung und der Einkauf bei Händlern etwa gehen dank Drag & Drop und Mausrad-Scrollen wesentlich besser von der Hand, auch die Navigation auf der Weltkarte fällt mit dem Mauszeiger leichter als mit dem Gamepad. Zwischen Inventar, Weltkarte, Charakterbildschirm und allen anderen Menüs können wir über Shortcuts hin und her wechseln – und indem wir auf umständlich kleine Pfeile klicken. Warum keine großen Karteireiter für die Menüs?

Perfekt ist also keine der beiden Steuerungsvarianten. Die Maus eignet sich besser für Menüs, das Gamepad für Kämpfe. Weil das womöglich auch die Entwickler gemerkt haben, dürfen wir jederzeit dynamisch zwischen beiden Steuerungsvarianten wechseln: Wenn wir an der Maus rütteln, schaltet Witcher 3 auf die Maus-

So funktioniert das Kartenspiel Gwint



Zum Beginn einer Gwint-Partie zieht das Spiel zehn zufällige Karten aus unserem Deck, nur zwei davon dürfen wir austauschen.



Danach werden abwechselnd Einheiten- und Sonderkarten ausgespielt, wer die höchste Gesamtstärke auf dem Brett hat, gewinnt die Runde. Wettereffekte wie Nebel und Frost schwächen ganze Waffengattungen – allerdings bei beiden Spielern.



Manche Karten haben Spezialfähigkeiten. Die Karte links ist ein Spion. Dessen Stärkewert wird dem Gegner gutgeschrieben, dafür dürfen wir zwei zusätzliche Karten ziehen. Das kann nach hinten losgehen, aber auch einen wertvollen Vorteil bringen.



Jede Fraktion hat besondere Spezialfähigkeiten, die Nördlichen Königreiche etwa dürfen einmal eine weitere Karte ziehen. Außerdem können wir einen speziellen Anführer ausspielen. König Foltest etwa kann alle feindlichen Fernkämpfer einnebeln.



Im Tutorial treffen wir die junge Ciri, Geralts Adoptivtochter und Hexer-Auszubildende.



Das ist mein Abenteuer!

Heiko Klinge
Chefredakteur
heiko@gamestar.de

Als ich vor 16 Jahren die grandiosen und entscheidungsschweren Geschichten des Rollenspiel-Meisterwerks Planescape: Torment las, dachte ich mir, wie lange es wohl dauern wird, bis sich solche Geschichten nicht mehr nur in meinem Kopf abspielen, sondern wirklich erlebbar werden. Es hat genau 16 Jahre gedauert. Denn The Witcher 3 ist viel mehr als nur ein fantastisches Rollenspiel, es ist ein neuer Meilenstein und Maßstab für die Kunst des interaktiven Erzählens.

Endlich gibt es keine qualitativen Unterschiede mehr zwischen der Haupthandlung und den Nebenquests, jedes Gespräch mit jeder noch so unbedeutenden Figur wurde mit der gleichen Liebe zum Detail inszeniert. Endlich wird mir Entscheidungsfreiheit nicht mehr nur vorgegaukelt oder auf wenige Schlüsselstellen reduziert, sondern die Macht liegt von der ersten Nebenaufgabe bis zum grandiosen Finale in den Händen des Spielers. Jeder wird The Witcher 3 anders erleben, andere Entscheidungen treffen, andere Schauplätze entdecken, andere Abenteuer erleben oder auch komplett verpassen.

Kurz: Jeder schreibt seine eigene Geschichte. Genau das unterscheidet Spiele schließlich von Büchern und Filmen. Bislang leider viel zu häufig nur in der Theorie, in The Witcher 3 ebenso faszinierende wie unterhaltsame Praxis. Eine Praxis, an der sich künftig alle anderen story-lastigen Spiele messen lassen müssen. So definiert man einen Meilenstein.

und-Tastatur-Steuerung um, wenn wir am Analogstück wackeln, wird das Gamepad aktiv. Auch die eingblendeten Tasten/Buttonen ändern sich. Praktisch.

Taktisches Todesballett

Doch wieder zurück zu den Kämpfen. Auf den niedrigeren Schwierigkeitsgraden müssen wir abgesehen vom Ausweichen vor allem darauf achten, nicht mitten in Feindgruppen herumzustehen. Gegen viele Gegner reicht es dann schon, wenn wir sie mit Dauerattacken in die Defensive drängen. Noch dazu kann der Hexer in Kampfpausen jederzeit meditieren und sich damit vollständig heilen. Auf höheren Schwierigkeitsgraden geht das nicht, außerdem kommt hier eine gehörige Prise Taktik hinzu. Denn jeder Gegnertyp kämpft anders und hat individuelle Stärken sowie Schwächen, die wir ausnutzen müssen. Und zwar bei Mensch und Monster gleichermaßen. Bogenschützen etwa sollten wir rasch in Nahkämpfe verwickeln, damit sie Geralt nicht mit Pfeilen spicken; Schildträgern müssen wir in den Rücken fallen, oder wir erschöpfen sie mit Dauerattacken derart, dass sie ihre Schutzbretter fallen lassen.

Noch größer sind die Unterschiede bei unseren übernatürlichen Kontrahenten. Sumpfmonster etwa sind recht leicht zu besiegen, zerplatzen aber beim Ableben in ei-



Grillhähnchen à la Geralt: Wir flambieren eine Gorgo (eine Art Drachenhuhn) mit dem Igni-Flammenstrahl.

ner schmerzhaften Explosion – weghechten! Geflügelte Sirenen greifen aus der Luft an und wollen erst mal per (neuer!) Armbrust auf den Boden der Tatsachen zurückgebolzt werden. Zyklopen hüpfen in die Luft und krachen zu Boden, da sollten wir nicht daneben stehen, Golems setzen zum Sturmangriff an und prügeln alles aus dem Weg.

Die Schwächen der jeweiligen Viecher lesen wir im Bestiarium nach, Werwölfe etwa sind allergisch auf Silberbomben, vor dem Kampf gegen steinerne Gargoyles sollte Geralt sein Schwert mit »Konstruktöl« einreiben, um mehr Schaden anzurichten. Hier kommen überdies die fünf Zaubersprüche zum Tragen: Ertrunkene (gewissermaßen Wasser-Zombies) reagieren empfindlich auf Igni-Feuerwellen, Wyvern sind nach Aard-Luftstößen kurz benommen. Gruftbestien wollen per Axii-Gedankenkontrolle betäubt, schemenhafte Erscheinungen erst per Yrden-Lähmfalle »verfestigt« und dann fachgerecht zerschwert werden.

Abgesehen von solchen spezifischen Monsterkontern haben wir vor allem Quen verwendet. Dank der Magiehülle können wir nämlich einen Treffer ohne Lebenspunkverlust wegstecken, falls wir zu spät ausweichen. Auch Aard fanden wir hilfreich, um menschliche Gegner umzuschubsen. Wenn sie dann wehrlos am Boden liegen, können wir sie einfach ausschalten. Und Igni eignet sich, um Angreifer in Brand zu stecken. Zum Beispiel, damit sie ihren Schild fallen lassen.

Wer also einfach nur auf die Maustaste hämmert und nicht überlegt, womit er es eigentlich zu tun hat, kann schon mal den Kranz fürs eigene Grab vorbestellen. Oder den jederzeit speicherbaren Spielstand laden. Es sei denn natürlich, die Monster haben eine niedrigere Charakterstufe als der Hexer. Dann reicht auch geistloses Draufkloppen. Noch dazu ist die KI in unserer Testversion nicht immer ganz auf der Höhe, manchmal stehen Gegner einfach nur herum und warten, dass wir angreifen.



Sexszenen gibt's vor allem am Ende längerer Auftragsketten. Oder im Bordell.



Dürre Charakterentwicklung

Wo wir gerade bei den Stufen sind, ein Wort zur Charakterentwicklung von The Witcher 3. Die ist nämlich unbefriedigend. Pro Stufenanstieg (und beim erstmaligen Meditieren an einem »Ort der Macht«) bekommen wir einen Fähigkeitspunkt, mit dem wir im Charaktermenü irgendwas steigern können. Dieses »Irgendwas« ist aber meist nur ein mickriger Prozentwert (etwa ein Prozent auf die kritische Trefferchance), wirklich neue Fertigkeiten lernen wir erst später – und auch nur dann, wenn wir uns spezialisieren auf Nahkampf, Magie oder Alchemie (dazu gleich mehr). Außerdem schalten wir allgemeine Boni frei, etwa eine schnellere Lebensenergie-Regeneration tagsüber.

Am sinnvollsten erscheint uns der Magie-Fähigkeitszweig, weil wir damit wenigstens alternative »Feuermodi« für Geralts Zauber freischalten. Die Igni-Feuerwelle wird dann zum Flammenstrahl, der Quen-Schutzschild kurzfristig zur undurchdringlichen Schutzblase. Nützliche Sache, aber dennoch dünn, da haben wir schon facettenreichere Charaktersysteme gesehen. Im Grunde spielt sich The Witcher 3 so vom Prolog bis zum Endkampf weitgehend gleich, abgesehen von den alternativen Hexereien lernen wir kaum neue Kampftricks.

Noch dazu müssen wir neue Talente erst mal einem von höchstens zwölf Slots zuweisen, um sie zu aktivieren. Im Klartext: Geralt darf insgesamt nur zwölf Fähigkeiten einsetzen, und selbst das erst mit Level 30. Zum Spielbeginn sind wir auf zwei Fähigkeiten beschränkt. Die aktiven Talente könnten wir außerhalb von Kämpfen zwar theoretisch wechseln, um sie an die aktuelle Herausforderung anzupassen, was im Test aber nie nötig war. Manche Fertigkeiten sind noch dazu überflüssig. Wenn wir etwa unseren Axii-Gedankenkontrollzauber verbessern, dürfen wir Feinde nicht nur im Kampf zum kurzfristigen Seitenwechsel zwingen,

sondern manchmal auch schon vor dem Waffengang zur Aufgabe überreden. Doch diese Option bietet uns The Witcher 3 nur selten an, und selbst wenn wir sie einsetzen, wird manchmal trotzdem gekämpft.

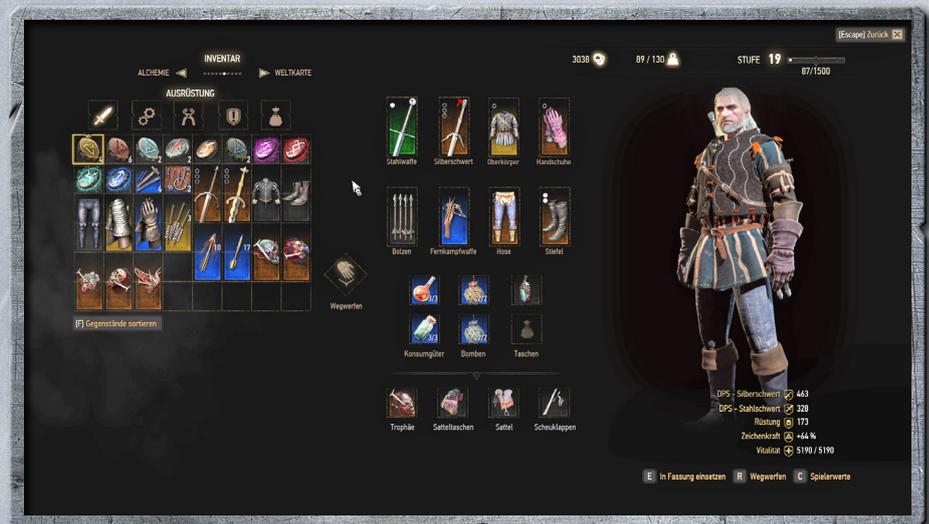
Eine nette Ergänzung gibt's immerhin: Je drei aktivierten Fähigkeiten dürfen wir im Charaktermenü ein Mutagen zuordnen. Mutagene sind spezielle Items, die wir von Monstern erbeuten und die umso höhere Werteboni bringen, je mehr gleichfarbigen Talenten wir sie zuordnen. Wenn wir ein blaues Mutagen einer ebenfalls blauen Magiefähigkeit zuweisen, erhöht es unsere generelle Zauberkraft um 20 Prozent. Wenn wir es drei Magiefähigkeiten zuweisen, steigt der Bonus sogar auf 40 Prozent.

Hexer-Handwerk

Etwas ausgepolstert wird das magere Charaktersystem durch die reichhaltige Ausrüstungsbeute. Alle naselang finden wir bessere Stahl- und Silberschwerter, Armbrüste, Rüstungen, Handschuhe, Hosen und Stiefel;

Schatzsuche-Nebenquests werfen zudem besonders mächtige »Relikte« und Rüstungssets ab. Selbst Geralts Pferd lässt sich aufrüsten, etwa mit einem Sattel, der seine Galopp-Ausdauer erhöht. Übrigens: Waffen und Kleider nutzen sich ab und wollen regelmäßig repariert werden, zerfallen aber unserem Empfinden nach zu schnell. Das kann nerven. Außerdem erbeuten wir Handwerks-Blaupausen für Klingen und Klamotten, die wir von Schmieden herstellen lassen können – die entsprechenden Zutaten vorausgesetzt. Die klabuen wir entweder auch aus Schatztruhen, oder wir basteln sie selbst, indem wir eingesammelten Plunder zerlegen lassen. Aus einem silbernen Kerzenhalter wird so ein Brocken Silbererz, mehrere davon können wir zu einem Silberbarren umschmelzen, der für Schwerter gebraucht wird.

Das Zerlegen und Kombinieren findet allerdings in der Art von Menüs statt, für die das Wort »fummelig« erfunden wurde. Für jede Aktion brauchen wir ein Menü zu viel,



Das Inventar ist auf dem PC dank Drag & Drop einfacher zu bedienen als auf den Konsolen.



Ein unvergessliches Erlebnis

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Spielegeschichten sind die Kriegsgeschichten unserer Generation. Das mag zynisch klingen, ich meine es aber positiv: Während unsere Großväter von prägenden Erlebnissen in finsternen Zeitaltern erzählten, berichten wir künftigen Generationen womöglich von prägenden Erlebnissen in Spielen. Und The Witcher 3 bereichert meinen persönlichen Geschichtenfundus enorm. Es ist ein Spiel, von dem ich gerne und bei jeder Gelegenheit erzähle, weil es voller denkwürdiger Erlebnisse steckt. Natürlich will ich die jetzt nicht spoilern, das mache ich dann in 30 Jahren bei irgendwelchen Kindern. Momentan sage ich nur so viel: Es ist eines der besten Spiele, die ich in den letzten Jahren erlebt habe.

Natürlich ist das Spiel nicht perfekt. Das Charaktersystem? Unbefriedigend. Die Balance? Wackelig. Die Steuerung mit Maus und Tastatur? Vor allem im Kampf umständlich – ich rate auch am PC zum Gamepad. Das sind natürlich Schwächen, die ich nicht verschweigen möchte. Aber ich möchte auch nicht verschweigen, dass sie mich ob des grandiosen Gesamtkunstwerks kaum stören. The Witcher 3 fesselt, motiviert, überhäuft mich bis an die Schmerzgrenze mit Aufgaben. Es verquicht scheinbar mühelos die Erzählgewalt seiner Vorgänger mit einer fantastischen, einladenden, offenen und riesigen Spielwelt.

Und zu allen Überfluss hat CD Projekt derart viel Liebe in Details gesteckt, wie ich es schon lange nicht mehr gesehen habe – zumindest nicht in einem Vollpreisspiel. The Witcher 3 beeindruckt eben nicht nur mit schierer Größe, sondern steckt auch im Kleinen voll bezaubernder Überraschungen. Vom futternden Pferd bis zur Kopfsprung-Animation, vom versteckten Schatz bis zu Dialogen, die rein der Atmosphäre dienen. Das ist meisterlich. Diesem Spiel weniger als 90 Punkte zu verleihen, wäre Heuchelei. Wer The Witcher 3 für diese Leistung nicht loben kann, hat einfach nicht verstanden, was gute Spiele ausmacht. Und das erkläre ich gerne auch noch in 40 Jahren irgendwelchen Kindern!

zumal wir nie auf einen Blick sehen, was sich denn nun genau zu welchen Zutaten zerlegen und was wir wiederum daraus herstellen können. Also scrollen und blättern wir ständig hin und her – das ginge übersichtlicher. Dennoch motiviert das Crafting natürlich, wir freuen uns immer, wenn wir ein besonders schönes Schwert oder eine besonders dicke Rüstung schmieden können. Noch dazu darf der Hexer Tränke brauen, Schwertöle (erhöhen den Schaden gegen bestimmte Gegnertypen) herstellen und Bomben basteln. Während wir Sprengkörper und Öle vor allem für Feinde in der Hinterhand behalten, die dagegen empfindlich sind, setzen wir Elixiere regelmäßig ein, etwa um unsere Lebensregeneration oder unseren Angriffsschaden zu erhöhen. Das geht zudem einfacher als früher, statt nur



Wir kämpfen Seite an Seite mit zwei alten Bekannten, Vernon Roche und Ves.

beim Meditieren vor dem Kampf dürfen wir die Wässerchen nun auch jederzeit mit den im Getümmel schlucken. Für einmal gebraute Balsame müssen wir zudem nie wieder Zutaten sammeln, unsere Vorräte werden automatisch aufgefüllt, wenn wir meditieren.

Der Engel im Detail

Was also bleibt unterm Strich von The Witcher 3? Vor allem Erinnerungen. An schöne Geschichten, eine einladende Welt, Ritte in den Sonnenuntergang, Bootsfahrten über die stürmische Skellige-See. Und natürlich an unsere Entscheidungen, an deren Folgen wir teils schwer zu schlucken hatten. Vor allem aber bleibt die Erinnerung an eine fast schon absurde Liebe zum Detail.

Denn CD Projekt hat nicht nur die Spielwelt mit allerlei stimmungsvollem Kleinkram ausstaffiert, sondern beispielsweise auch die Dialoge um nicht zwingend notendige, aber einfach schöne Zeilen bereichert. Ob wir nun mit Geralts Zwergenfreund Zoltan witzeln, Gehässigkeiten mit einem alten Rivalen austauschen oder uns die Geschichte der Elfen erklären lassen – so verleiht man Charakteren Glaubwürdigkeit. Und so verleiht man einem Universum Tiefe, genau wie durch die vielen Bücher, die in der Spielwelt herumliegen und uns mehr über die Hintergründe und Geralts eigene Vorgeschichte verraten. Liebe zum Detail bedeutet eben Liebe zum Überflüssigen. Nichts davon wäre notwendig. Es wäre auch nicht notwendig, dass Geralts Pferd Plötze automatisch zur Futterstellen und Apfelkisten trottet, sobald wir in einem Dorf abgestiegen sind. Es wäre nicht nötig, dass Geralt beim Satz ins Wasser automatisch eine Kopfsprung-Haltung einnimmt. Es wäre nicht nötig, dass ein Wikinger, den wir in einer optionalen Nebenquest befreien, tote Kameraden kommentiert.

Es gäbe unzählige weitere Beispiele für solche Details, machen wir's kurz: Selbst wenn The Witcher 3 nicht immer ganz rund läuft, selbst wenn es Bugs und seine Macken hat, spürt man überdeutlich, dass hier Liebe drinsteckt. Das ist (leider) keine Selbstverständlichkeit und für uns eine der

großen Stärken des Spiels. Abgesehen von den schematischen Nebenbeschäftigungen wie Barschlägereien wirkt hier nichts generisch, nichts lieblos, nichts hingerotzt. Ein größeres Lob fällt uns nicht mehr ein. Und das war nicht mal ein Spoiler. **GR**

THE WITCHER THE WILD HUNT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500K / Phenom II X4 940
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / Athlon FX-8350
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wunderschöne, detaillierte Spielwelt
- hervorragende Kampfanimationen
- tolle Lichtstimmung
- gute deutsche Sprecher
- sehr schöner Soundtrack

SPIELDESIGN



- flotte Kämpfe mit einer Prise Taktik
- individuelle Gegnertypen
- coole Hexersicht-Detektivarbeit
- abwechslungsreiche Nebenbeschäftigungen
- dürrer, unbefriedigendes Charaktersystem

BALANCE



- gute Spielerführung
- Hilfen lassen sich zu- und abschalten
- vier austarierete Schwierigkeitsgrade
- sehr viele niedrigstufige Quests
- Standardmonster teils härter als Bosse

ATMOSPHÄRE/STORY



- durchgehend spannende Hauptstory
- ausgezeichnete Nebenquests
- viele folgenschwere Entscheidungen
- konsequent gezeichnete, glaubwürdige Charaktere
- belebte Schauplätze

UMFANG



- gigantische Spielwelt
- Unmengen an Quests und Aufgaben
- Erkundung lohnt sich
- reichhaltige Ausrüstungsbeute plus Crafting
- drei Endvarianten erhöhen Wiederspielwert

ABWERTUNG

Auf allen Detailstufen erleben wir regelmäßige »Pop-Ins«, also Charaktere und Umgebungsdetails, die sehr plötzlich erscheinen. Zumindest auf Highend-PCs sollte das nicht vorkommen.

93

-1

92

FAZIT

Rollenspiel-Koloss voll großartiger Geschichten, die leichten Schwächen bei Balance und Charakterentwicklung fallen kaum ins Gewicht.