

The Witcher 3: Hearts of Stone

EIN NEUER DLC-MASSSTAB

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **13.10.2015**

Wie erweitert man ein Meisterwerk wie The Witcher 3? Wir haben weltexklusiv das erste große Addon Hearts of Stone ohne Einschränkungen gespielt und prüfen, ob CD Projekt seine vollmundigen Versprechungen einhält. Von Maurice Weber

Mit der ersten kostenpflichtigen Witcher-Erweiterung Hearts of Stone schlägt die Stunde der Wahrheit für Entwickler CD Projekt Red: Immer wieder hatten sie betont, dass sie von DLC-Abzocke nichts halten. Wenn sie ihre Spieler zur Kasse bitten, dann nur für Inhalte, für die es sich auch wirklich lohnt.

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir Hearts of Stone schon komplett spielen durften, stammen die Bilder von den Entwicklern. Um Spoiler zu vermeiden, haben sie die Texte und Minimap verpixelt.



Der Krötenprinz ist der erste Bossgegner und gleich ein richtig harter Brocken, an dem wir uns beim ersten Anlauf die Zähne ausbissen.



Der König der Party! Geralt besucht eine Hochzeit, besessen vom Geist eines adeligen Schwerenöters.

Leicht gesagt! Wir sind nach Warschau geflogen, um den neuen Hexer-DLC als weltweit erstes Magazin selbst zu spielen – ganz ohne Einschränkungen. Was hat er für zehn Euro zu bieten? Schlägt er uns genauso in seinen Bann wie das geniale Hauptspiel? So viel sei schon mal gesagt: Als unser Besuch vorbei ist, können wir uns kaum vom Rechner losreißen. Trotzdem vergeben wir noch keine finale Wertung, dazu müssen wir die Releaseversion in der Redaktion auf den Prüfstand stellen. Aber schon jetzt steht für uns fest, dass das neue Hexerabenteuer seinen Preis mehr als wert ist.

Was steckt drin?

Die neuen Quests der Erweiterung können wir auf mehrere Arten erreichen. Wenn wir einfach einen alten Spielstand laden (und schon aus Weißgarten draußen sind), taucht die erste Addon-Aufgabe »Der zarte Hauch des Bösen« in unserem Questlog auf und wir können sie jederzeit angehen – allerdings richtet sie sich an hochstufige Hexer, die mindestens Level 30 erreicht haben, im New Game Plus entsprechend noch höher. Wer noch nicht soweit ist, aber trotzdem direkt mit der Geschichte von Hearts of Stone loslegen will, startet vom Hauptmenü aus

ein neues Addon-Spiel. Dann kriegen wir einen frischen Geralt der Stufe 32 mit solider Ausrüstung. Die Story des Hauptspiels gilt bereits als abgeschlossen, aber wir können trotzdem die ganze Welt begehen. Es warten noch alle Nebenquests und dazu eben die neuen Aufgaben der Erweiterung.

Die finden größtenteils in einem neuen Landstrich nordöstlich von Novigrad statt, der sich nahtlos an die bestehende Spielwelt anschließt. Ein völlig neues Gebiet auf der Weltkarte bietet Hearts of Stone nicht, das heben sich die Entwickler für die nächste Erweiterung Blood and Wine auf. Hearts

Die wichtigsten Figuren



Der mysteriöse Gaunter O'Dim hat einen Pakt mit Olgierd geschlossen. Und mit Geralt, weshalb wir ihm helfen müssen, seine Schulden bei Olgierd einzutreiben.



Lebemann, Räuberbaron, Unsterblicher: Olgierd von Everec füllt sein endloses Leben mit extremen Erfahrungen und denkt nur an sein eigenes Vergnügen – oder?



Die hilfsbereite und idealistische Shani unterstützt Geralt auch diesmal mit Rat und Tat und wirft erneut ein Auge auf den Hexer.



Witziges Detail: Solange Geralt von Vlodymirs Geist besessen ist, weicht seine stoische Miene einem anzüglichen Grinsen.

of Stone erweitert die Welt dafür noch an einigen anderen Stellen, etwa gibt es einen kleinen neuen Küstenabschnitt im Süden von Novigrad und in Oxenfurt öffnen sich einige bislang unbegehbare Abschnitte wie die Kanalisation. Insgesamt sind die Zusatzgebiete größer als Novigrad, aber kleiner als Ard Skellig. Für zehn Euro völlig in Ordnung, finden wir, und reiten los zur ersten Quest.

Der Räuberbaron und der Spiegelmeister

Bevor wir davon mehr erzählen, ist eine Spoilerwarnung angebracht: Wir können schwer über die Geschichte sprechen, ohne zumindest die Ausgangslage zu verraten. Alles, was wir im folgenden Absatz beschreiben, gehört aber noch zur Einleitung von Hearts of Stone. Die geht ganz unscheinbar los: Adelsmann Olgierd von Everec bestellt uns in sein Anwesen und braucht Hexerhilfe, um ein Monster loszuwerden. Ein völlig normaler Hexerauftrag also – nur ist Olgierd

kein normaler Auftraggeber. Schon vor dem ersten Treffen werden wir gewarnt, dass wir ihn besser nicht langweilen sollen. Olgierd jagt immer neuen, immer spannenderen Erfahrungen hinterher. Ob die auf Kosten anderer gehen, ist ihm dabei herzlich schnuppe. So kommt, es wie es im Story-Sinne kommen muss: Er haut uns beim Auftrag übers Ohr und das Haus, in das er uns bestellt hat, ist gar nicht sein eigenes. Er hat es sich einfach mit seiner Räuberbande unter den Nagel gerissen und brennt es im Zuge einer leicht außer Kontrolle geratenen Orgie schließlich nieder. Geralt findet das hexer-naturgemäß gar nicht komisch. Es kommt zum Duell, wir hacken dem verzogenen Rüpel den Kopf ab ... woraufhin er uns applaudiert und sich seine Rübe ohne viel Federlesens wieder aufstülpt. Unsterblich ist er also auch noch!

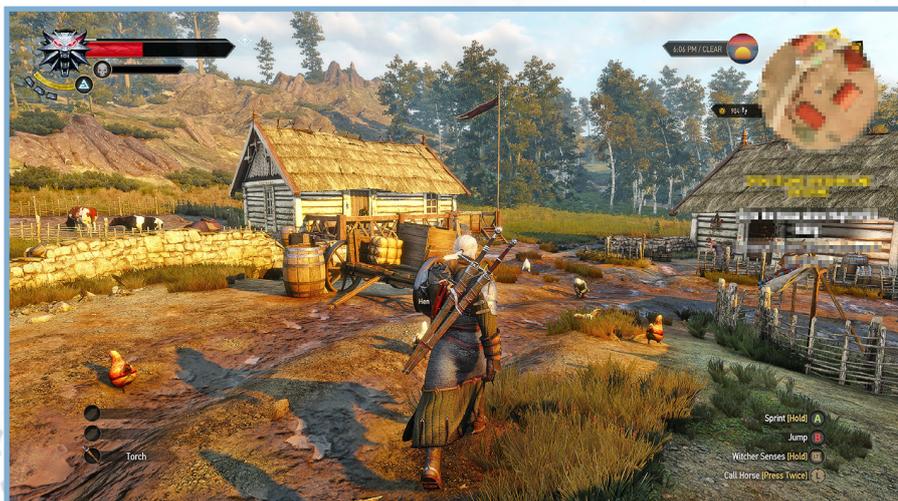
Und zwar als Resultat eines Pakts mit dem geheimnisvollen Gaunter O'Dim, der sich

selbst der Spiegelmeister nennt. Den kennen wir sogar schon, er ist eine der ersten Figuren, die wir im Hauptspiel in Weißgarten trafen. Sie wissen schon: Dieser komische Kerl, der überraschend viel über Yennefer weiß und uns auf ihre Spur bringt. In Hearts of Stone hilft er Geralt erneut aus einer haarigen Situation, will diesmal aber eine Gegenleistung dafür. Er brennt dem Hexer ein magisches Mal ins Gesicht, bis dieser seine Schuld bezahlt hat. Und dafür müssen wir ihm bei einem Problem mit Olgierd helfen. Der zweite Teil ihres Pakts beinhaltet nämlich, dass Olgierd drei Wünsche erfüllt bekommt – erst dann darf O'Dim seinen Teil des Deals einfordern. Um das zu verhindern, stellt Olgierd drei scheinbar unmögliche Forderungen und wir dürfen's ausbaden.

Neue Feinde, alte Freundin

Die Story ist damit deutlich weniger persönlich als die Suche nach Ciri. Wenn Geralt nicht durch seinen Vertrag mit O'Dim gebunden wäre, könnte ihm dessen Zwist mit Olgierd eigentlich schnurz sein. Warum die Story trotzdem bestens unterhält? Weil O'Dim und Olgierd einfach zwei verdammt interessante Charaktere sind – charismatisch, geheimnisvoll und immer für ein paar denkwürdige Momente gut.

Olgierd wirkt zunächst wie ein Tunichtgut der übelsten Sorte. Er füllt die Leere seines endlosen Lebens durch Raub, Mord und wilde Feiern, kümmert sich um nichts als die nächste Ablenkung. So scheint es jedenfalls. Immer wieder blitzt aber doch so etwas wie ein Ehrenkodex durch und wir tauchen im Lauf der Geschichte tiefer in seine komplizierte Vergangenheit ein. Ist er vielleicht doch kein so übler Kerl? Oder hat er zumindest gute Gründe für sein Verhalten?



Die neuen Farmgebiete unterscheiden sich nicht grundlegend von der alten Spielwelt.



Olgierd prüft beim ersten Treffen gleich mal den Kunstverstand des Hexers.

O'Dim wiederum hat offensichtlich etwas für Geralt übrig. Aber an ihm ist eindeutig etwas faul. Er weiß mehr, als er sollte, taucht an den unmöglichsten Orten auf und spielt mit übernatürlichen Kräften. Wie wir es von The Witcher 3 erwarten, tischt uns auch Hearts of Stone kein simples Gut gegen Böse auf. Wir müssen unsere eigene Meinung zu Charakteren bilden, die sich nicht so einfach in Schablonen pressen lassen.

Darunter aber keineswegs nur zwielichtige Halunken, sondern auch eine alte Freundin – Shani! Die rothaarige Schönheit kennen Serienveteranen bereits aus dem ersten Teil, dort war sie neben Triss Merigold eine von zwei möglichen Romanzen für Geralt. Seitdem hat sie an der Universität von Oxenfurt studiert, ihre eigene Arztpraxis aufgemacht und im Krieg gegen Nilfgaard an der Front im Lazarett gedient. Wir treffen sie gleich auf der ersten Monsterjagd für Olgierd, sie erweist sich schnell als genauso hilfsbereit und liebenswert wie früher. Und ist Geralts Reizen weiter nicht abgeneigt.

»Geralt ist ein Langweiler«

Olgierds Laufbursche zu spielen ist übrigens deutlich spaßiger, als es klingt. In seine rund zehnstündige Haupthandlung packt Hearts of Stone vorbildlich abwechslungsreiche Quests. Eines unserer Highlights: die »Sause des toten Mannes«. Olgierds erster Wunsch ist eine rauschende Party für seinen Bruder Vlodimir – der aber seit Jahren im Grab liegt. Die, ähem, naheliegende Lösung: Der Geist des hedonistischen Edelmanns muss von Geralt Besitz ergreifen und in seiner Gestalt einen draufmachen.

Wir besuchen also mit Shani die Hochzeit ihrer Freundin und steuern zwar äußerlich Geralt, aber in Wirklichkeit den Schürzenjäger und Partyhengst Vlodimir. Der natürlich sofort ein Auge auf unsere rothaarige Begleiterin wirft. Und so lenken wir den sonst so stoischen Geralt, während er seinem »saftigen Birnchen« um jeden Preis seine Manneskraft beweisen will. Etwa, indem er sich ins Schweinegehege stürzt, um die Krone des Königs der Schweinetreiber für sie zu

gewinnen. Oder indem er wettet, jede beliebige Frau auf der Feier rumkriegen zu können – und sich nach einem kurzen »Tat es weh, als du vom Himmel gefallen bist?« im gleichen Schweinestall mit ihren drei wütenden Brüdern prügelt. Ein köstlicher Moment jagt den nächsten, wir haben die ganze Quest über ein dickes Grinsen im Gesicht und müssen mehr als einmal laut loslachen.

Allein schon die Dialogoptionen! Vlodimir hat zum Beispiel überhaupt kein Problem damit, Shani lang und breit mit Geralts Stimme zu erklären, was für ein fürchterlicher Langweiler der Hexer eigentlich ist. Das alles würzen die Entwickler mit optischen Details, zum Beispiel steht Geralt viel herrischer da, wenn er gerade von Vlodimir besessen ist, und setzt ein dreistes Grinsen auf. So haben wir auf der Party genauso viel Spaß wie der Geist selbst. Ernst wird er nur, wenn es um seinen Bruder Olgierd geht, für den er nichts als Lob übrig hat. Damit gewährt er uns neue Einblicke, wenn auch nicht aus der zuverlässigsten Quelle. Wir erleben also eine rundum erstklassig geschriebene Quest und sind um Mitternacht richtig traurig, dass wir nicht noch mehr Zeit mit Vlodimir verbringen können.

Dafür mit Shani. Die übrigens keineswegs einen auf Spielverderberin macht: Sie lässt sich von Vlodimirs Partylaune mitreißen und räumt sogar ein, dass Geralt tatsächlich mal etwas lockerer sein dürfte. Letztlich zieht sie den Hexer aber doch dem Adligen vor. Wenn wir wollen, können wir unsere alte Romanze neu entzünden. Auch wenn es dabei keine Rolle spielt, was wir im ersten Witcher gemacht haben, dessen Savegames lassen sich weiterhin nicht importieren. Trotzdem freuen wir uns über eine charmante und schön geschriebene Liebesgeschichte. Allerdings keine dritte große Option wie Triss oder Yenfefer. Ob wir in Hearts of Stone mit der Ärztin anbandeln, hat keinerlei Auswirkungen auf das Hauptspiel.

In bester Witcher-Tradition

Nach der Feier erkunden wir in Hearts of Stone unter anderem die Mysterien des ver-

Geniale Quests



Eine der ersten Aufgaben führt uns nicht gegen wilde Monster, sondern auf eine Party – von einem Geist besessen.



Ganz klassische Monsterjagden dürfen auch nicht fehlen. Mit diesem Riesenfrosch liefern wir uns einen erbitterten Kampf.



Später planen wir mit selbst angeheuerten Mitverschwörern einen Einbruch.



Im Anwesen der von Everecs warten so einige Geheimnisse auf Geralt.

fallenen Everec-Anwesens, machen uns auf klassische Monsterjagd in Oxenfurt und brechen in eine schwer bewachte Schatzkammer ein – wie gesagt, ein abwechslungsreiches Programm. Und wie es sich für The Witcher gehört mit so einigen Entscheidungsmöglichkeiten. Für den Einbruch brauchen wir einen Sprengmeister und einen Kletterkünstler. Beide Positionen können wir mit zwei unterschiedlichen Kandidaten besetzen, die sich dann auch anders schlagen.

Die Folgen unserer Handlungen sind auch diesmal oft dramatisch und unerwartet, und welchen Figuren wir trauen können, ist alles andere als leicht einzuschätzen. Genau so wünschen wir uns unsere Witcher-Geschich-

Die neuen Gebiete

Hier nicht im Bild: Geralt strandet einmal an einem neuen Küstenabschnitt nordwestlich von Novigrad.

Im Garin-Anwesen erhält Geralt seinen ersten Auftrag von Olgierd von Everec.

In Hearts of Stone geht es noch weiter, an diesem See liegt etwa das neue Dörfchen Brunwich.

Auf der anderen Seite des Sees finden wir neben einer Mühle den Runenschmied.

Auch nach Norden hin wurde die Landschaft ein kleines Stückchen erweitert.

Einer der wichtigsten neuen Orte: Die verlassene Villa der Familie von Everec.

Östlich des Everec-Stammsitzes warten weitere unentdeckte Landstriche, die bislang nicht begehbar waren.

Ein beträchtlicher Teil der neuen Erweiterung spielt in Oxenfurt, wo wir unter anderem in die Kanalisation hinabsteigen und ein Auktionshaus besuchen.

Eine Mission führt uns außerdem in die sonst verschlossene Akademie.

ten! Komplett mit drastisch unterschiedlichen Endsequenzen. Das Finale hängt allerdings vor allem davon ab, was wir im letzten Spielabschnitt tun. Es setzt sich nicht wie im Hauptspiel aus einem riesigen Entscheidungsgeflecht über das komplette Abenteuer hinweg zusammen. Klar, es ist auch eine kleine und kürzere Story, aber trotzdem hätten sich die frühen Quests da noch stärker auswirken können.

Dass wir diesmal nicht gleich das Schicksal der gesamten Welt entscheiden, hat uns hingegen gar nicht gestört. Im Gegenteil, denn indem sich die Geschichte auf das Schicksal einiger Schlüsselfiguren konzentriert, gewinnt sie ihre eigenen Vorzüge. Sie ist straffer erzählt und Olgierd und O'Dim bleiben stets präsent, statt wie der König der wilden Jagd die meiste Zeit nur ein Schatten am Horizont zu sein. Ergänzt wird die Geschichte wie gewohnt durch Nebenquests, Miniaufgaben und andere interessante Entdeckungen in den neuen Gebieten.

Felder, Anwesen, Parallelwelten

Die erweiterten Landstriche im Norden und Osten von Novigrad unterscheiden sich auf den ersten Blick nicht grundlegend vom be-

reits bekannten, wir durchstreifen ganz ähnliche Felder und Dörfer. Wenn auch mit einer leicht anderen Atmosphäre, im Gegensatz zum Niemandsland von Velen sind die Menschen hier weniger vom Krieg gezeichnet und dadurch wohlhabender. Aber wir besichtigen auch echte Sehenswürdigkeiten, allen voran die Villa derer von Everec: ein Spukhaus der klassischsten Sorte, versunken im Nebel und voller Geheimnisse.

Optisch erinnern die Umgebungen und einige Gebiete wie die Everec-Familiengruft außerdem an das erste Witcher, was laut Le-

veldesigner Miles Tost genau so beabsichtigt war. Schließlich treffen wir ja auch Shani hier wieder. Und finden noch so manche weitere Anspielung. Bei einer Auktion in Oxenfurt ersteigern wir etwa die Sonnenbrille des Professors, dem Assassinen-Gegenspieler aus dem ersten Spiel, und dürfen die dann aufziehen – sehr stilvoll!

Ohne zu viel verraten zu wollen, erschöpft sich Hearts of Stone dann aber doch nicht einfach in Anspielungen und Variationen bekannter Umgebungen. Einmal reisen wir etwa in eine Scheinwelt innerhalb eines Gemäldes, die ganze Landschaft sieht aus wie mit Pinselstrichen gemalt. Keine völlig neue Idee freilich, aber trotzdem eine gute und sehr stimmungsvoll umgesetzt. Es bleibt

Zu Besuch bei CD Projekt Red



Nachdem er in der Lobby von Geralt freundlich begrüßt wird, darf Maurice die neue Erweiterung ohne Einschränkungen spielen. Danach lädt der deutsche Leveldesigner Miles Tost noch zu einer Tour durch die erweiterte Spielwelt im Editor ein.

Die Verzauberungen des Runenschmieds

Der Runenschmied nutzt die drei Runensockel von Schwertern und Rüstungen, um sie mit mächtigen Verzauberungen zu belegen. Pro Item ist nur ein Runenwort möglich, und für manche müssen wir den Runenschmied erst aufwerten.

SCHWERTER

Stufe 1

Besänftigung: Bei vollen Adrenalinpunkten werden sie fortlaufend verbraucht, um Vitalität und Ausdauer zu regenerieren und Vergiftung zu senken.

Knödel: Verzehrte Lebensmittel stellen dank dieses Runenworts mehr Vitalität her.

Erhaltung: Boni von Schleifsteinen und Schmiedetischen sind dauerhaft.

Stufe 2

Euphorie: Tödliche Hiebe verleihen Adrenalinpunkte.

Verjüngung: Tödliche Hiebe stellen gleichzeitig auch die Ausdauer wieder her.

Abtrennung: Erhöht die Reichweite der Spezialfähigkeiten von Wirbel und Zerfleischen.

RÜSTUNGEN

Stufe 1

Auszehung: Aard senkt die gegnerische Ausdauer.

Muskelkraft: Alle Rüstungsteile gelten als schwer.

Zündung: Steckt Igni Feinde in Flammen, besteht eine Chance, nahe Gegner mit anzuzünden.

Ablenkung: Die Rüstung lenkt alle Pfeile ab.

Usurpation: Gegner unter Axii-Einfluss übertragen das Zeichen bei ihrem Tod auf den nächsten Feind.

Stufe 2

Verflechtung: Trifft eine Yrden-Falle einen Feind, wird dort eine Yrden-Glyphe platziert.

Täuschung: Axii wirkt länger auf Feinde mit jedem Schlag, den sie unter Beherrschung landen.

Stufe 3

Aufladung: Zeichenwirkung verbraucht einen Adrenalinpunkt, um den nächsten Schwertangriff mit der Kraft des Zeichens aufzuladen.

Kräftigung: Besitzen wir maximale Gesundheit und würden trotzdem weiter Gesundheit regenerieren (etwa durch einen aktiven Schwalbentrank), erhöht sich stattdessen der Schaden unseres nächsten Schwerthiebs.

Verlängerung: Jeder ungeblockte Hieb erhöht die Wirkung von Tränken.

Rotation: Igni trifft alle Feinde im Umkreis, verbrennt aber dafür nicht mehr.

Balance: Alle Rüstungsteile gelten als mittelschwer.

Schutz: Bei jedem Kampfbeginn erhalten wir sofort und automatisch einen Quen-Schild.

Stufe 3

Vergeltung: Gibt Geralt die Chance, erlittenen Schaden direkt zurückzuwerfen.

Leichtigkeit: Alle Rüstungsteile gelten als leicht.

Besessenheit: Stirbt ein Gegner unter Axii-Einfluss, springt es auf den nächsten über.

Eruption: Igni lässt brennende Feinde beim Tod explodieren, ideal gegen größere Gegnergruppen.



nicht die einzige überraschende Exkursion, Hearts of Stone hat einen vielfältigeren Reiseplan in petto, als es zunächst den Anschein hat. Außerdem öffnet es uns gelegentlich Gebiete, die wir bislang nur von außen sehen durften, etwa die Akademie von Oxenfurt. Wenn auch leider nicht dauerhaft und nur für bestimmte Quests.

Etwas enttäuschend fanden wir hingegen das Monsteraufgebot in den frischen Gebieten. Wir laufen Wildschweinen und Riesenspinnen über den Weg, dazu streifen schildbewehrte Raubritter statt gewöhnlicher Banditen durchs Land. Das war's dann aber auch schon weitgehend mit neuen Feinden, da wäre mehr dringewesen.

Bosskämpfe, so hart wie nie

Dafür glänzt die Erweiterung mit ihren Bosskämpfen, die wirft sie uns um einiges großzügiger entgegen als das Hauptspiel. Schon unsere erste Monsterjagd für Olgierd führt uns nach Oxenfurt, wo angeblich ein Prinz in Gestalt eines Froschs in der Kanalisation auf den Kuss einer holden Maid warten soll. Die Maid klettert auch in Scharen hinab, kommen nur nie wieder hoch. Kein Wunder, denn der »Froschkönig« erweist sich als widerliches Krötenmonster von der Größe einer Scheune. Und haut uns beim ersten An-

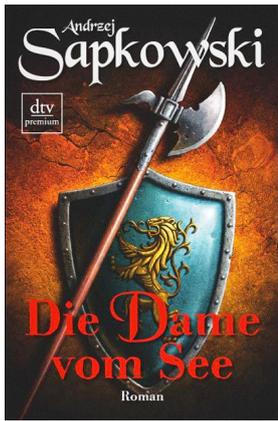
lauf gnadenlos aus den Latschen, obwohl wir nur auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad spielen. Die Bosskämpfe ziehen in Hearts of Stone verglichen mit dem Hauptspiel spürbar an und spielen sich ein schönes Stück abwechslungsreicher.

Der Riesenfrosch setzt uns mit einem recht breiten Arsenal zu: Er spuckt Giftklumpen in verschiedenen Mustern, füllt die Arena mit toxischen Schwaden, reißt uns mit gezielten oder weit ausholenden Zungen-schnalzern von den Füßen. Kommen wir ihm

zu nahe, können wir meist nur einen oder zwei Hiebe anbringen, bevor er sich mit einer wuchtigen Sprungattacke Luft verschafft. Die genaue Balance lässt sich aber noch schwer einschätzen: Wir kämpfen mit dem vorgefertigten Starthexer der Stufe 32 und ohne voll aufgerüstete Wolfspanzerung. Damit würden wir uns wohl leichter tun. Nach dem Kampf bleibt uns keine lange Atempause. Hearts of Stone serviert uns nicht nur einen solchen Brocken zum Auftakt, sondern spickt seine Handlung bis zum

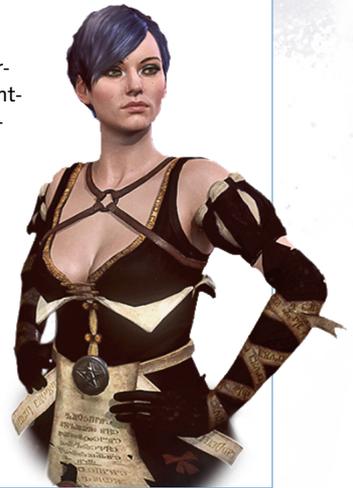


Wohin führt die zweite Erweiterung?



Blood and Wine, die zweite Erweiterung für The Witcher 3, soll im Frühjahr 2016 erscheinen und nochmals deutlich umfangreicher als Hearts of Stone werden. Die Entwickler versprechen 20 Stunden Spielzeit und ein völlig neues Gebiet auf der Weltkarte, das Fürstentum Toussaint. Das besuchte Geralt schon einmal im fünften Hexerroman »Die Dame vom See«. Vom Krieg gänzlich unberührt, erscheint Toussaint wie ein regelrechtes Märchenland: Es lebt von seinem berühmten Wein, ehrbare fahrende Ritter halten die heiligen Traditionen hoch, und über all dem erhebt sich das grazile Schloss Beauclair, das einst von den Elfen erbaut wurde.

Der Grafikstil dürfte sich also deutlich von Novigrad und Skellige unterscheiden. Unter all der Schönheit soll aber, wie könnte es anders, ein finsternes Geheimnis lauern. Stoff für interessante Geschichten bietet Toussaint allemal: Geralt hatte auch hier mal wieder eine Affäre mit einer reizvollen Zauberin, in diesem Fall mit der Nilfgaarderin Fringilla Vigo (rechts zu sehen). Rittersporn hingegen ließ sich mit der launischen Fürstin Anarietta ein. Unter den Weingütern ziehen sich alte Minentunnel. Wer weiß, welche Monster dort lauern?



Schluss mit einzigartigen Bossen. Schon kurz nach dem Frosch kriegen wir es mit einem Magier zu tun, der sich abwechselnd von uns wegteleportiert oder sich in einen Sandsturm verwandelt, um uns auf die Pelle zu rücken. Die regelmäßigen Endgegner sorgen nicht nur für Spannung, sie tragen auch dazu bei, dass die Erweiterung trotz ihrer – vergleichsweise – kurzen zehn Stunden Hauptstory gehaltvoll und vielfältig wirkt.

Runen nach Maß

Um mit den neuen Bossen fertig zu werden, hat Geralt auch selbst ein paar frische Tricks auf Lager. Die holt er sich beim Runenschmied, einem neuen Händler. Wir finden ihn in den Erweiterungsgebieten beim Wegpunkt »Neue Mühle« nahe des Dörfchens Brunwich. Er bietet Runen feil, fügt unseren Items Sockel hinzu und setzt dann besonders mächtige Runenwörter ein. Das erfordert bestimmte Runen als Zutaten und überschreibt alle vorher eingesockelten Effekte,

bringt aber viel mächtigere Boni. Statt einfach nur bestimmte Werte zu erhöhen, können sie unseren ganzen Spielstil beeinflussen. Zum Beispiel »Aufladung«: Dadurch laden wir jedes Mal, wenn wir ein Zeichen wirken und einen Adrenalinpunkt freihaben, unseren nächsten Schwerthieb mit Zeichenkraft auf. Ein Aard-Schlag schmettert den getroffenen Feind von den Füßen, nach Quen heilen wir uns mit der Klinge.

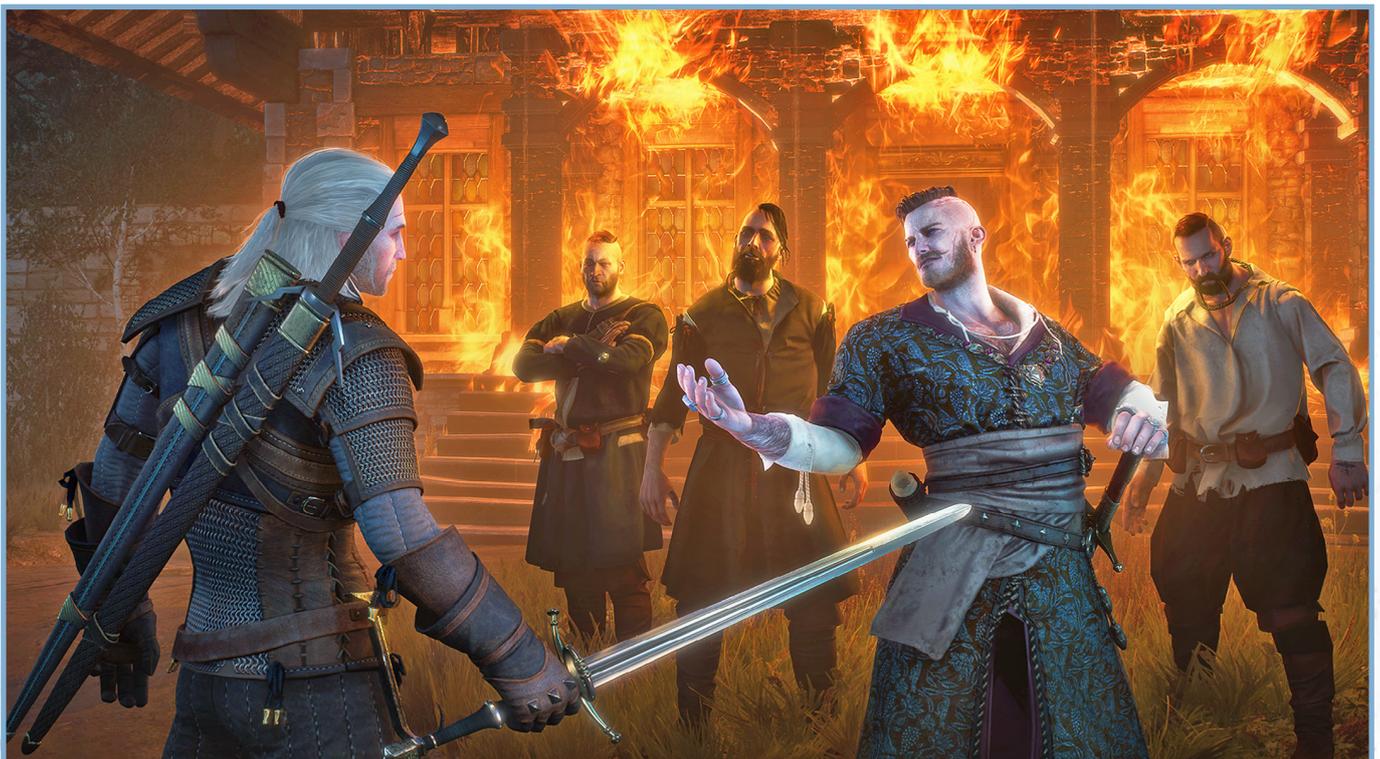
Als passionierte Igny-Pyromanen freuen wir uns aber vor allem über die ganzen Runenwörter, die gezielt einzelne Zeichen aufbrezeln. Feuerstoß in alle Richtungen? Der Brenn-Effekt springt auf weitere Feinde über? Beim Tod explodieren brennende Gegner und zünden ihre Kollegen an? Würden wir am liebsten gleich alles nehmen! Dürfen wir aber nicht, weil sich die Wörter nur auf Schwerter und Brustpanzer schreiben lassen, und dort immer nur jeweils eines. Wir müssen also schlau abwägen und nehmen schließlich die Explosion beim Tod – das

klingt einfach am teuflischsten.

All das macht den Runenschmied zu einer hochwillkommenen Verbesserung, die etwas dürre Charakterentwicklung gehörte schließlich zu unseren größeren Kritikpunkten am Hauptspiel. Der neue Händler merzt den zwar nicht komplett aus, ist aber ein großer Schritt in die richtige Richtung. Auch nett: Wir rüsten den Runenschmied selbst vom Anfänger zum Meister hoch. Zuerst müssen wir in einer Miniquest Jade beschaffen, damit er überhaupt den Betrieb aufnehmen kann. Danach pumpen wir einfach Gold in sein Geschäft und leveln ihn so. CD Projekt betont, dass der Runenschmied ganz gezielt ein Luxus für reiche Pfeffersäcke sein soll; ein Weg, all das gehamsterte Geld auch mal freigiebig zu verprassen. Die letzte Aufrüstung schluckt satte 15.000 Kronen.

Frische Beute

Abseits des Runenschmieds stehen Geralt jetzt auch fünf neue Talente zur Wahl. Die



Olgierd fühlt sich in seiner Unsterblichkeit sicher, zieht raubend durchs Land und legt sich mit Geralt an.



Geralt lässt in Hearts of Stone sämtliche Würde fahren und tritt sogar im Zirkus auf, um eine Drahtseilkünstlerin für seinen Einbruchplan zu gewinnen.

sollen ebenfalls bestimmte Spielstile verstärken, zum Beispiel können wir einen zweiten Armbrustbolzen vor dem Nachladen loslassen. Oder wir verbrauchen beim Tränkeschlucken Adrenalin, um weniger stark vergiftet zu werden. Außerdem können wir unsere Traglast erhöhen, durch Bombenschaden Adrenalin sammeln und mit Adrenalinpunkten unsere kritische Trefferchance anstelle unseres Waffenschadens erhöhen.

Dazu gesellen sich eine Handvoll neue Items inklusive einer frischen Schatzjagd. Allerdings nicht nach Hexerausrüstung, sondern nach einer Rüstung aus dem fernen Ophir. Wenn wir die Schemata finden, müssen wir sie beim Runenschmied übersetzen lassen und craften sie dann wie gewohnt. Die orientalischen Roben bieten leichte Rüstung und jedes Teil verstärkt andere Zeichen, der Brustpanzer etwa Quen, Axii und Yrden. Besonderes Schmankerl für Fans: Wer wie wir die schicke Rüstung vermisst, die Geralt im Prolog trug, darf sie nun beim Händler als hochwertige Vipern-Rüstung kaufen. Die lässt sich aber nicht mehrmals aufrüsten wie andere Hexerrüstungen.

All das sind freilich keine weltbewegenden Neuerungen, sie krepeln die Spielmechanik nicht grundlegend um oder heben sie auf ein völlig neues Level – aber das

muss eine Erweiterung für zehn Euro ja auch gar nicht, und sinnvolle Verbesserungen bietet Hearts of Stone allemal. So wie bei der Trankmechanik. Wir dürfen nun vier Gebräue ausrüsten und genau wie Bomben mitten im Kampf im Auswahlrad wechseln, welche beiden wir auf die Schnelltasten legen. Dafür lassen sich Tränke nicht mehr während der Schlacht im Inventar austauschen. Gute Sache, denn nur zwei Schnellslots, die sich dafür austricksen und jederzeit neu belegen lassen, kamen uns nie allzu sinnig vor. Jetzt haben wir mehr Slots, müssen aber auch besser planen, welche Tränke wir brauchen werden. Diese Verbesserung kriegen wir auch ohne die Erweiterung im nächsten großen Patch, genauere Details dazu wollten die Entwickler aber noch nicht verraten.

Eine würdige Erweiterung

Abschließend können wir mit Fug und Recht sagen, dass CD Projekt Wort gehalten hat: Hearts of Stone ist für zehn Euro ein regelrechtes Schnäppchen. Wer sich ein wenig Zeit lässt, nicht alle Dialoge wegklickt und alle Nebenquests mitnimmt – will sagen, wer ein typischer Witcher-Fan ist – der kann sich problemlos auch länger als zehn Stunden im ersten großen Hexer-DLC verlieren. Spielmechanisch ist er vielleicht keine Revo-



Wer sich klug anstellt, kann die Romanze mit Shani aus dem ersten Spiel fortführen.



Maurice Weber

@Froody42



Würden alle Entwickler ihre Downloadinhalte so angehen wie CD Projekt, wäre DLC heute kein schmutziges Wort. Ich hatte einen Heidenspaß mit Hearts of Stone: Jede Quest ist ein völlig anderes Erlebnis als die vorherige, von der ausgelassenen (und herrlich witzigen) Feier bis zu Trips durch andere Welten. Auch spielerisch hat die Erweiterung einiges zu bieten, vor allem die verbesserten Bosskämpfen und die neuen Upgrade-Möglichkeiten durch den Runenschmied haben mir gut gefallen.

Auch wenn Hearts of Stone das Spiel nicht revolutioniert, liefert es doch ein überaus gelungenes und würdiges Hexerabenteuer, eben im kleineren Rahmen einer Erweiterung für zehn Euro. Gefehlt hat mir bei der Story nur ein wenig mehr persönliche Motivation für Geralt. Er rutscht in eine knifflige Situation rein und muss für seine Rettung mit seinen Diensten bezahlen, kein Vergleich zur Suche nach seiner Ziehtochter. Das können interessante Charaktere wie der geheimnisvolle Gaunter O'Dim und die sympathische Shani aber locker wieder wettmachen. Ich war jedenfalls schnell komplett in Hearts of Stone versunken und wollte gar nicht wieder auftauchen.

lution, verbessert das Spiel aber doch mit Verstand. Die Bosse sind spannender und zahlreicher und die Charakterentwicklung gewinnt mit dem Runenschmied eine hochwillkommene neue Ebene.

Zwar finden wir es ein wenig schade, dass die Erweiterung fast gänzlich abseits der Hauptgeschichte stattfindet, aber sie bewahrt dabei deren Stärken. Die Dialoge wechseln meisterlich zwischen brüllend komischen Momenten, echter Romantik und dramatischen Entscheidungen. Ihre Charaktere zeichnen die Entwickler differenziert und mit Liebe fürs Detail, keine Quest gleicht der anderen. Was will man mehr? ★

THE WITCHER 3 HEARTS OF STONE

- 🕒 über zehn Stunden Spielzeit
- 🎭 spannende Story mit interessanten Figuren
- 🎮 abwechslungsreiche Quests
- 👾 zahlreiche Bosskämpfe
- 🔧 Runenschmied bereichert Charakterentwicklung
- 📖 weniger persönliche Handlung als im Hauptspiel
- 🛠️ nur begrenzte neue Spielmechaniken
- 📊 Wie gut funktioniert das Balancing?
- 🐛 Werden einige kleinere Bugs noch behoben?

FAZIT

Umfangreich, voller Abwechslung und erstklassig geschrieben – ein rundum gelungene Erweiterung zum kleinen Preis.

