



Mit der richtigen Verzauberung des Runenschmieds springt die Igni-Verbrennung von einem Feind zum nächsten.

The Witcher 3: Hearts of Stone

SO GEHT DLC



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **CD Projekt** Entwickler: **CD Projekt RED** Termin: **13.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Hearts of Stone, der erste DLC zu The Witcher 3, muss sich im Test nicht vor dem Hauptspiel verstecken – und ist jeden Cent wert.

Von Maurice Weber

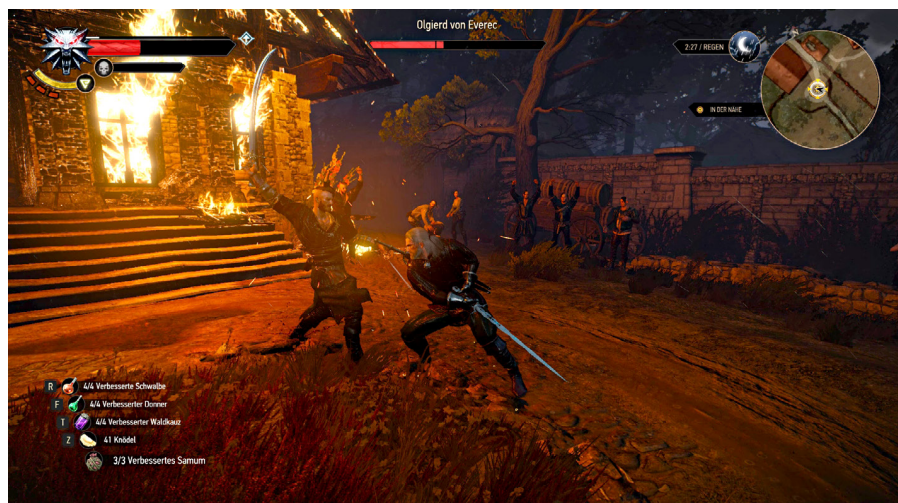
The Witcher 3: Hearts of Stone ist eine Zeitreise zurück zu Geralts Wurzeln. Bevor sich der Hexer durch drei riesige Spiele und fünf Romane kämpfte, feierte er sein Debüt in einer Sammlung höchst unterhaltsamer Kurzgeschichten. Und genau das ist Hearts of Stone: eine Witcher-Kurzgeschichte, ein in sich geschlossenes Abenteuer ohne ausschweifende Welttrettung. Wir erleben Geralt einfach mal wieder als wandernden Hexer und Monsterproblemlöser, der in einen Konflikt übernatürlicher Mächte hineinrutscht. Eine schöne Abwechslung einerseits, andererseits einer der besten DLCs, die wir bislang gespielt haben.

Geralt aus der Dose

Los geht's einfach, indem wir irgendeinen Spielstand laden. Haben wir darin schon

das Prologkaff Weißgarten hinter uns, erscheint ein neuer Auftrag namens »Der zarte Hauch des Bösen« in unserem Questlog. Der Adelsmann Olgierd von Everec will ein Monster in der Kanalisation von Oxenfurt tot sehen, und wer wäre dafür besser geeignet

als Geralt? Ein Geralt der Stufe 32, um genau zu sein, denn die Erweiterung verlangt einen erfahrenen Hexer. Aber keine Sorge: Wer noch nicht so weit ist, kann auch direkt ein neues Addonspiel starten. Dann werden wir mit einem vorgefertigten und adäquat aus-



Die Bosskämpfe von Hearts of Stone sind zahlreich, in der Regel stimmungsvoll inszeniert und spielen sich abwechslungsreicher als im Hauptspiel.



Eine Maid angebaggert, jetzt muss sich Geralt mit ihren Brüdern kloppen.



Geralt und Shani verstehen sich nach all der Zeit immer noch blendend.

Bugs

Unsere Testversion lief größtenteils rund, wir stolperten aber doch gelegentlich über Bugs. Manchmal zeigte das Spiel völlig unsinnige Wege zum Ziel für unser Pferdchen Plötze an, und einmal jonglierte Geralt mit unsichtbaren Bällen. Bei einem Versuch ließ sich zudem eine Spitzhacke nicht aufnehmen, die wir brauchten, um den Runenschmied freizuschalten. Auf einem anderen Rechner ging's dann aber. Insgesamt ziehen wir für die Probleme einen Punkt von der Wertung ab.

gerüsteten Hexer der richtigen Stufe gleich in der Nähe des neuen Auftrags abgesetzt. Wir könnten also direkt mit Hearts of Stone loslegen, genauso steht uns aber die komplette Spielwelt des Hauptspiels mit all ihren Nebenquests offen – nur dessen Kernhandlung um Ciri und die Wilde Jagd gilt dann bereits als abgeschlossen. Auch als Witcher-Veteranen finden wir es löblich, dass CD Projekt jedem Spieler die Möglich-

keit gibt, Hearts of Stone direkt anzusteuern. Freilich haben die frischen Aufgaben auch ein New-Game-Plus-Pendant, dort erfordern sie eine noch höhere Stufe.

In der Kürze liegt die Würze

Der Monsterjagd steht also nichts im Wege, was soll schon schiefgehen? Kurz gesagt: Alles – ist ja immer noch The Witcher! Bei dem scheinbar so simplen Auftrag gerät Geralt zwischen die Fronten einer tödlichen Fehde. Auf der einen Seite der Räuberbaron Olgierd von Everec, der ein – sagen wir mal – brisantes Geheimnis hat. Und auf der anderen Seite der nicht minder geheimnisvolle Gaunter O'Dim, der möglicherweise noch gefährlicher ist. Er taucht immer wieder aus dem Nichts auf, kann scheinbar Gedanken lesen und verfolgt seinen ganz eigenen undurchschaubaren Plan. Diese zwei Figuren tragen die Story: Beide machen uns mit starken Auftritten neugierig, und an beiden ist mehr dran, als es scheint – umso motivierender also, ihre Vergangenheit aufzudröseln und dabei so manche Überraschung zu entdecken. Wie schon das Hauptspiel weiß Hearts of Stone, wie man interessante Figuren zeichnet. Auch wenn Geralt selbst diesmal nicht auf ganz so persönlicher Ebene drinsteckt wie bei der Suche nach Ciri, zieht uns das neue Abenteuer schnell in seinen Bann. Zumal wir mit Geralts alter Flamme Shani eine lang vermisste alte Bekannte wiedersehen. Ist ja auch lange überfällig, nachdem The Witcher 2 sie damals fallenließ wie eine heiße Kartoffel! Weil die Handlung der Erweiterung aber in sich geschlossen bleibt, ist Shani keine dritte große Romanze wie Triss oder Yennefer – ein etwaiger Seitensprung mit ihr hat auf Geralts andere Liebschaften keine Auswirkungen. Eine verpasste Chance, aber für sich genommen erzählt die Erweiterung ihre Story auf gewohnt hohem Witcher-Niveau. Als Kurzgeschichte hat sie zudem ihre eigenen Vorzüge: Sie ist flotter erzählt, Olgierd und O'Dim bleiben viel greifbarere Gegenspieler als der gesichtslose König der Wilden Jagd, und Geralt wird zwischendurch ja auch nicht durch Dutzende Nebenquests abgelenkt. So erleben wir eine angenehm konzentrierte Haupt-

handlung. Die aber trotzdem noch gut zehn Stunden beschäftigt – für schlappe zehn Euro geradezu lächerlich großzügig, verglichen mit sonstigen DLC-Angeboten.

Die Witcher-Welt: Jetzt noch riesiger

Als Hearts of Stone ursprünglich angekündigt wurde, klang es so, als würde diese Handlung weitgehend in bekannten Gebie-



Michael Graf
@Greu_Lich



Wenn wir Umfang und Preis mal kurz ausklammern, macht einen guten DLC für mich aus, dass ich darin etwas erlebe, das ich im Hauptspiel so nicht erlebt habe. In spielmechanischer Hinsicht bleibt in Hearts of Stone jedoch alles beim Alten. Die (Boss-) Kämpfe mögen zwar kniffliger geworden sein, letztlich mache ich aber auch nichts anderes als ausweichen, ausweichen, draufhauen, ausweichen. Und der Runenschmied hat zwar interessante Verzauberungen drauf, für mich ist The Witcher 3 aber eben kein Diablo 3, kein Spiel, in dem ich wochenlang an meiner Ausrüstung feilen will. The Witcher 3 lebt vielmehr von seinen Geschichten. Und genau hier trumpft Hearts of Stone auf. Der Raubzug, das Spukhaus, die großartige Hochzeit – all das sind Geschichten, die ich so im Hauptspiel nicht erlebt habe. Und hey, Shani ist wieder da! Was war ich damals sauer, dass The Witcher 2 meine Liebschaft aus dem ersten Teil eiskalt abservierte. Nun gibt's wenigstens ein (kurzes) Wiedersehen. Unterm Strich erinnert mich Hearts of Stone an den Mass-Effect-2-DLC Versteck des Shadow Broker: Ich treffe eine alte Liebe wieder (Shani / Liara), erlebe coole Quest-Ideen (Hochzeit / Verfolgungsjagd auf Ilum) und kämpfe an interessanten Schauplätzen (Spukhaus / Außenhülle eines Raumschiffs). Nur: Hearts of Stone ist größer. Und damit Klammer zu, Umfang und Preis spielen eben doch eine Rolle: Für zehn Euro kann man hier überhaupt nichts falsch machen.

Box mit Gwintkarten

Digital kostet Hearts of Stone zehn Euro. Bei Media Markt und Saturn gibt es aber auch eine Boxversion zum doppelten Preis – allerdings nur für PC und PS4, nicht für die Xbox. Die Packung enthält das Spiel zwar nur als Download, nicht als Disk, dafür aber noch zwei Gwint-Kartendecks mit insgesamt 154 Karten: Die Monster und die Scoia'tael. Dazu gibt es zwei Gwint-Kurzanleitung, eine Kartenschachtel und Punktzähler. Wer Hearts of Stone schon digital besitzt und trotzdem die Karten will, kann sie unter <http://redeemgwint.com> separat dazukaufen.



Neue Gebiete



Im Dörfchen Brunwich besucht Geralt eine Hochzeit, in der Nähe finden wir den neuen Runenschmied.



Manche Orte sortiert das Spiel in die alte Welt ein, zum Beispiel klettern wir diesen Brunnen in Oxenfurt hinab.



Das Spukhaus der von Everecs hält so manches dunkle Geheimnis bereit.



Auch westlich von Novigrad wurde die Welt um diesen Strand erweitert.

ten wie Oxenfurt spielen – aber weit gefehlt! Die Erweiterung dockt einen komplett neuen Landstrich nordöstlich von Novigrad an die bestehende Spielwelt an, inklusive eigener Nebenquests, Schatzsuchen, Monsternestern und dergleichen. Gut, die Landschaften scheinen erstmal nur mehr vom Gleichen zu sein: Felder und Bauerndörfer, wie wir sie schon zuhauf aus dem Hauptspiel kennen. Im Laufe der Geschichte bekommen wir aber doch so einige eindrucksvolle Örtlichkeiten zu sehen, von der imposanten Ruine des Everec-Anwesens bis hin zu einigen überraschenden Abstechern, die wir an dieser Stelle nicht vorwegnehmen wollen. Außerdem führt uns die Haupthandlung in neue Ecken der alten Spielwelt, beispielsweise steigen

wir durch den Brunnen auf dem Marktplatz von Oxenfurt in die Kanalisation hinab. So nimmt uns Hearts of Stone doch auf eine angenehm abwechslungsreiche Reise mit und bietet – vor allem für nur zehn Euro! – viel zu entdecken. Besonders schön: Einige Gebiete wie die Familiengruft der von Everecs orientieren sich optisch gezielt am ersten The Witcher, und wir entdecken so manche Anspielung auf die Ursprünge der Serie – Shani ist längst nicht das einzige »Erinnerungsstück«. Überhaupt steckt die neue Spielwelt voller kleiner und großer Überraschungen. Auf einer Auktion ersteigern wir etwa eine Statue, die eine Schatzkarte enthält und uns schließlich zu fetter Beute in den Ruinen eines alten Adelssitzes führt –

solche Entdeckungen machten schon das Hauptspiel so großartig.

Keine Quest wie die andere

Noch vielfältiger als die Gebiete fallen die Quests aus, die allesamt erstklassig gestaltet sind. Ob wir nun mit Shani eine Hochzeitsfeier aufmischen, Mitstreiter für einen Einbruch anheuern oder ein Spukhaus erkunden, Hearts of Stone lässt nie Langeweile aufkommen. Und gibt uns wieder einigen Raum, die Aufgaben auf unsere Art zu Ende zu führen. Zum Beispiel dürfen wir wählen, welche Komplizen wir für besagten Einbruch anheuern – und müssen im Laufe der Mission noch einige deutlich kniffligere Entscheidungen treffen, die wir hier nicht verraten wollen. So viel sei gesagt: Wie wir es von The Witcher kennen, ist längst nicht immer klar, ob es eine »gute« Wahl gibt und welche das ist. Auch diesmal kriegen wir es mit so einigen zwiespältigen Figuren zu tun. Allerdings haben diese Entscheidungen selten richtig langfristige Folgen. Sie bestimmen zwar den Ausgang der aktuellen Quest, das Finale wird letztlich aber durch zwei Entscheidungen in der letzten Spielstunde entschieden – es setzt sich nicht aus unserem Treiben im Lauf der gesamten Story zusammen. Schon klar, bei einem DLC darf man nicht dieselbe Story-Komplexität erwarten wie zum Vollpreis, aber es gab doch die ein oder andere Entscheidung, bei der wir fest mit einer Konsequenz im Finale gerechnet hätten. Dafür tischt uns Hearts of Stone auch einige absolut großartige Momente



Den Laden des Runenschmieds bauen wir durch Geldspenden in drei Stufen aus.



Maurice Weber
@Fr0ody42



Hearts of Stone zeigt eindrucksvoll, dass selbst ein zehn Euro billiger DLC ein spannendes Abenteuer liefern kann. Klar, spielerisch ist es keine Revolution, aber die kniffligeren Bosse und vor allem den Runenschmied heiße ich trotzdem mit offenen Armen willkommen. Vor allem lebt Hearts of Stone aber von seinen Geschichten, seinen Quests, und der enormen Abwechslung, mit der es beides füllt. Im Lauf der zehnstündigen Story erlebe ich Abenteuer, die unterschiedlicher kaum sein könnten, von der brillant komischen Hochzeitsfeier bis zum bedrückenden Trip durch ein Spukhaus. Gemeinsam haben sie allein, dass sie erstklassig gemacht sind. Wirklich gestört hat mich nur, dass sich einige Entscheidungen gar nicht so gravierend auswirken, wie es zunächst den Anschein hat, besonders im Finale verpuffte ein wichtiger Story-Aspekt, von dem ich mir sicher war, er müsste nochmal angesprochen werden. Abgesehen davon erzählt Hearts of Stone aber eine enorm spannende Geschichte in einer liebevoll gezeichneten Welt – genau wie das großartige Hauptspiel.

auf, darunter die wohl witzigste Quest der gesamten Witcher-Serie: Auf der Hochzeitsfeier macht der sonst oft stocksteife Geralt mal ordentlich einen drauf – wenn auch nicht ganz freiwillig. Ein herrliches Erlebnis!

Eine Kröte zeigt's der Wilden Jagd

Ein absolut ekelhafter Anblick ist dafür das riesige Krötenmonster, das uns in The Witcher 3 als erster DLC-Bossgegner entgegentritt. Aber längst nicht als letzter, Hearts of Stone wirft uns in deutlich kürzeren Abschnitten Bosse entgegen als das Hauptspiel – allein in der ersten Stunde können wir drei solcher Kämpfe schlagen, zwei davon optional. Und alle liebevoller gestaltet als viele (wenn auch nicht alle!) Bosse des Originalspiels, sie haben vielfältigere und fiesere Angriffsmuster drauf als die meisten Mitglieder der Wilden Jagd. Was sie auch richtig knifflig macht, die Kröte dient quasi als Weckruf: Sie haut uns erstmal gnadenlos um, um klarzumachen, dass Hearts of Stone mit harten Bandagen spielt. Und wir genießen unsere Tracht Prügel, denn im Originalspiel waren uns einige Bosse deutlich zu leicht. Zwar schwankt die Qualität der Obermotzduelle auch diesmal ein wenig, insgesamt fanden wir sie aber spannender und stimmungsvoller inszeniert. Wobei die Balance etwas bröckelt: Wenn wir ein neues Standalone-Spiel mit dem vorgefertigten Geralt starten, haben wir es deutlich schwerer, als wenn wir einen Spielstand mit einem Supergeralt und bestmöglicher Wolfsrüstung laden. Schaffbar ist es aber immer.



Der Runenschmied belegt Schwerter und Brustpanzer mit Verzauberungen, aber nur eine pro Item.



In einer der besten Quests hat Geralt den Geist eines adeligen Schürzenjägers am Hals.

Extraportion Charakterentwicklung

Wie steht's denn aber mit spielerischen Neuerungen? Nun, davon gibt's lediglich eine richtig große: den Runenschmied. Der macht Hexer, die jetzt schon problemlos durch die stärksten Monster fetzen, nochmal mächtiger, und ist damit für die Balance etwas ungesund – aber gleichzeitig eine der spannendsten Neuerungen, weil er uns hufenweise neue Optionen bei der Charaktergestaltung gibt. Er belegt unsere Schwerter und den Brustpanzer mit Runenwörtern, die ihnen einzigartige Effekte einhauchen. Jedes belegt aber alle drei Runenslots auf dem verzauberten Item, insgesamt können wir also immer nur drei Wörter gleichzeitig aktiv haben. Und da sind jede Menge verlockender Angebote dabei! Soll unsere Rüstung Pfeile ablenken? Unser Igni-Zeichen getötete Feinde in die Luft jagen? Oder laden wir lieber mit jeder Zeichenwirkung auf Kosten eines Adrenalinpunkts unseren nächsten Hieb mit der Kraft des Zeichens auf, um dann einen brennenden Igni-Schlag oder einen heilenden Quen-Stoß anzubringen? Mehr solcher spannenden Entscheidungen tun der im Originalspiel etwas dürrtigen Charakterentwicklung richtig gut. Der Runenschmied ist vielleicht keine Revolution, aber eine sinnvolle Verbesserung. Dazu gesellen sich eine Handvoll neuer Talente und Items, sogar

eine kleine neue Schatzsuche für eine orientalische Rüstung. Über mangelnden Inhalt kann man sich bei Hearts of Stone jedenfalls nicht beklagen: Für einen DLC für zehn Euro steckt geradezu lächerlich viel drin, und zwar an durchweg hochwertigen Inhalten – eine würdige Erweiterung. ★

THE WITCHER 3 HEARTS OF STONE

- über zehn Stunden Spielzeit
- spannende Story mit interessanten Figuren
- abwechslungsreiche Quests
- zahlreiche Bosskämpfe
- Runenschmied bereichert Charakterentwicklung
- nur wenige neue Spielmechaniken
- begrenzte Auswirkungen von Entscheidungen
- Runenschmied bringt Balance leicht ins Wanken

ABWERTUNG

Größtenteils lief Hearts of Stone, gelegentlich stolperten wir aber doch über Fehler wie falsch angezeigte Wege oder ein wichtiges fehlendes Item.

FAZIT

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

88

-1

87