

## The Witcher 3: Blood and Wine

DAS WITCHER-  
KRONJUWEL

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red**  
Termin: **Mai 2016** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**  
Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



### Als weltweit erstes Spielmagazin haben wir die neue Witcher-Erweiterung gespielt und sind rundum begeistert.

Von Maurice Weber

Das vielleicht größte Kompliment, das man Blood and Wine aussprechen kann, ist dass es kolossale Zeit- und Geldverschwendung ist. CD Projekt könnten gut und gern halb so viel Inhalt in diesen DLC packen und in der heutigen Spiel Landschaft immer noch Lorbeeren dafür einheimen, was für ein großzügiges Paket sie da geschnürt haben. Aber dass dieses Studio keine kleinen Brötchen backt, dürfte inzwischen ja niemanden mehr überraschen. Und doch kamen wir aus dem Staunen nicht mehr raus, als wir in Warschau als weltweit erstes Magazin Blood and Wine selbst spielen durften.

#### Willkommen in Toussaint!

Wie schon bei Hearts of Stone stürzen wir uns entweder mit unserem alten Geralt in das neue Abenteuer oder starten mit einem frischen Helden der Stufe 34. In jedem Fall spendiert die Erweiterung dem Hexer einen Tapetenwechsel der angenehmsten Art: eine neue Region auf die Weltkarte. Die kann es in Sachen Größe fast mit dem riesigen Nie-

mandsland aufnehmen und soll inklusive aller Nebenaufgaben gut 30 Stunden Spielzeit bieten – nicht schlecht für 20 Euro! Und was ist das so für ein Land? Erfrischenderweise das genaue Gegenteil von Skellige oder Velen. Der Krieg gegen Nilfgaard ist in Toussaint nichts als eine entfernte Geschichte, die man sich zwischen dem letzten Weinfest und dem nächsten Ritterturnier erzählt. Hier sind Frauen noch Damen, Männer noch Recken und selbst die ärmsten Bauern haben volle Spei-

sekammern. Hungersnöte? Kein Thema. Die Entwickler haben es geschafft, dem Fürstentum seine eigene Stimmung zu verleihen. Aus der Ferne sticht uns der Herrschaftssitz Beauclair ins Auge, ein strahlend weißes Märchenschloss, auf das selbst Neuschwanstein-Hausherr Ludwig II. neidisch wäre. »Neo-elfische Architektur« nennt das Leveldesigner Miles Tost: Früher stand hier ein Elfenpalast, auf dem die Menschen aufgebaut haben. Lieber will er aber über die klei-



Fürstin Anna Henrietta hat Geralt einbestellt, damit er für sie ein Monsterproblem löst.



Wär ja auch zu schön gewesen: Selbst im idyllischen Toussaint kriegt es Geralt mit massenweise Gesindel zu tun.

nen Dinge reden. Das Gras, die Bäume, die Höhlen. Was daran so eindrucksvoll sein soll? Selbst diese Details haben die Entwickler für Toussaint neu gestaltet, statt sie einfach aus dem Hauptspiel zu recyceln. Weil sein Wein der größte Stolz des Fürstentums ist, orientiert sich die Landschaft an Südfrankreich und der Toskana. Hier blühen die Blumen prächtiger, die Farben strahlen kräftiger, der Himmel ist blauer. Bei aller Pracht kommt die Abwechslung dennoch nicht zu kurz. Selbst in Toussaint finden wir Brachland und Sümpfe voll mit Monstern und Banditen. »Das Schöne wird langweilig, wenn's nichts Hässliches als Kontrast gibt«, erklärt Miles.

### Ritter und Monster

Toussaint erwacht nicht nur durch sein Design zum Leben, sondern auch durch seine Figuren. Allen voran die fahrenden Ritter, die in Prunkrüstung durchs Land gondeln, Riesen erschlagen und alle naselang bei ihrer Ehre schwören. Eine Ehre, die ihnen gebietet, selbst brandschatzenden Banditen zunächst einmal streng ins Gewissen zu reden und die verlorenen Schafe zurück auf den Pfad der Tugend zu führen – sie aber dann doch ohne viel Federlesens niederzumetzeln, sobald ihnen auch nur ein rüpelhaftes Wort über die Fürstin von Toussaint über die Lippen kommt. Anna Henrietta mag launisch und herrisch sein, wird für ihre Großzügigkeit jedoch von ihren Untertanen angehimmelt. Wer noch so alles auftritt, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Es sei aber gesagt, dass sich besonders Fans der Hexerbücher auf einige spannende Überraschungen gefasst machen dürfen. Und dass die Charaktere wie von *The Witcher 3* gewohnt erstklassig geschrieben sind. Einzige kleine Enttäuschung: Obwohl Rittersporn in den Büchern eine stürmische Affäre mit der Fürstin hatte, tritt er in *Blood and Wine* kaum auf.

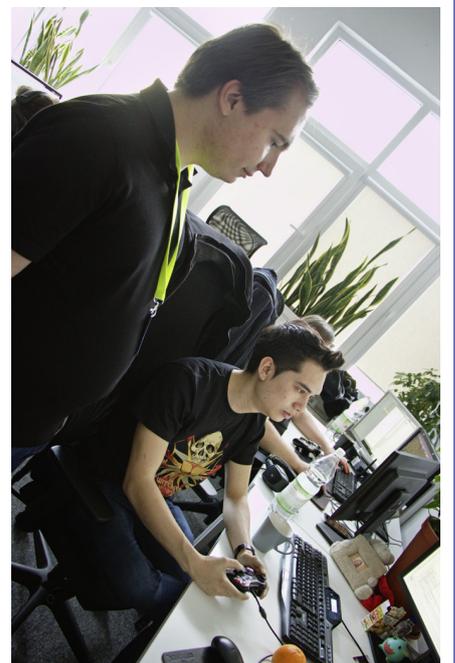
Dafür haben wir die pompösen Rittersleut sofort ins Herz geschlossen. Auch wenn sich uns doch irgendwie die Frage aufdrängte, wie solche idealistischen Naivlinge in der gnadenlosen Witcherwelt lange genug überlebt haben, um es aus dem Knappenalter raus zu schaffen. Und genau da liegt der Hase im Pfeffer. Denn in Toussaint geht ein Monster um und macht brutal Jagd auf die tapferen Recken. Wozu müssten sie auch sonst einen Hexer rufen? Nach einem großartig inszenierten Auftakt wird Geralt in ein hochspannendes Mysterium hineingezogen. Wie schon in *Hearts of Stone* ist längst nicht alles, wie es scheint. Der Hexer kriegt es mit zwiespältigen Schurken zu tun, die sich trotz ihrer Schandtaten nicht einfach als grundböse abstempeln lassen. Beste Witchertradition also!

### Aus dem Bestiarium von Toussaint

Apropos Tradition: Serienkenner werden einige der rund 20 frischen Monster in Toussaint wiedererkennen. Als Miles uns das erzählt, steigt schon eine üble Vorahnung in uns hoch. Bestimmt redet er nicht von diesen ekelhaften, durch und durch widerwärtigen Pflanzenmonstern aus dem ersten Teil, oder? Aber natürlich meint er genau die. Die tentakelähnlichen Archesporen übersähen die Umgebung mit ihren Blüten und bespucken uns mit Pflanzensäften. Rücken wir ihnen im Nahkampf zu Leibe, lassen sie ihre Blüten explodieren oder ziehen sich in den Boden zurück und brechen in gesunder Entfernung wieder hervor. *Hearts of Stone* konzentrierte sich vor allem darauf, uns interessantere Bosse vor die Klinge zu werfen als

### Zu Besuch bei CD Projekt Red

Wir sind nach Warschau geflogen, haben ausführlich Toussaint bereist und die Entwickler zu den neuen Inhalten ausgefragt.



## Die Mutationen

In Blood and Wine kann Geralt eine Reihe von Mutationen erforschen. Davon kann nie mehr als eine gleichzeitig aktiv sein, dafür verleihen sie mächtige Boni. Obendrauf schalten sie vier neue Fertigkeitenslots frei, in die wir zur aktiven Mutation passende Eigenschaften einsetzen dürfen.

### MAGISCHE SENSIBILITÄT (ZEICHEN)

Zeichen können kritische Treffer landen, Chance und Schadensboni hängen von der Zeichenintensität ab. Durch kritische Zeichen getötete Feinde explodieren.

### MAGIELEITER (KAMPF, ZEICHEN)

Der Schaden unseres gezogenen Schwertes wird auf unseren Zeichenschaden addiert.

### DURCHDRINGENDE KÄLTE (ZEICHEN)

Das Aard-Zeichen friert Feinde ein. Gegner, die gleichzeitig eingefroren und zu Boden geworfen werden, sterben sofort.

### ADRENALINSCHUB (KAMPF, ZEICHEN)

Bei Kampfbeginn werden Schwertschaden und Zeichenkraft um 30% für jeden Feind außer dem ersten für 30 Sekunden erhöht. Danach werden beide Werte 30 Sekunden lang für jeden Feind außer dem ersten um 15% gesenkt.

### ZWEITES LEBEN (ALCHEMIE, KAMPF, ZEICHEN)

Fällt die Gesundheit auf null, wird sie einmal alle drei Minuten voll aufgefüllt und Geralt wird kurzzeitig unverwundbar statt zu sterben.

### TÖDLICHER KONTER (KAMPF)

Schwertangriffe fügen Monstern und Feinden, die immun gegen Konterattacken sind, 25% mehr Schaden zu. Wenn der Feind weniger als 25% Leben hat, löst eine Konterattacke sofort einen Finisher aus.

### BLUTBAD (KAMPF)

Jeder tödliche Hieb mit einem Schwert zerstückelt den Feind oder aktiviert einen Finisher. Jeder Nahkampfwaffentreffer erhöht den Angriffsschaden um 5% bis zum Ende des Kampfes (Maximum: 250%). Dieser Bonus geht verloren, wenn Geralt Schaden nimmt.

### KATZENAugEN (ALCHEMIE, KAMPF)

Armbrüste fügen drastisch erhöhten Schaden zu und besitzen 50% höhere kritische Trefferchance. Bolzen durchbohren Feinde und werfen sie zu Boden oder lähmen sie. Wird ein Feind mit voller Gesundheit getroffen, verliert er sofort 20% davon.

### METAMORPHOSE (ALCHEMIE, KAMPF, ZEICHEN)

Kritische Treffer aktivieren für zwei Minuten einen zufälligen Absud, der nicht aufs Giflimit schlägt. Damit können drei Absude gleichzeitig aktiviert werden. Hexersinne verbessern die Sicht im Dunklen.

### EUPHORIE (ALCHEMIE)

Toxizität erhöht Schwertschaden und Zeichenintensität bis zu einem Maximum von 110%.

### GIFTIGES BLUT (ALCHEMIE)

Treffen Feinde Geralt im Nahkampf, werden sie vergiftet. Der Schaden hängt von Geralts aktueller Toxizitätsstufe ab.

### MUTIERTER HAUT (KAMPF, ALCHEMIE)

Jeder Adrenalinpunkt senkt den erlittenen Schaden um 15%.

das Hauptspiel. Blood and Wine führt diesen Gedanken noch weiter. Hier sollen sich selbst einige gewöhnliche Monster mehr anfühlen wie Mini-Bosse. Eine gute Herangehensweise. Zumal sich die Erweiterung mit mindestens Stufe 34 sowieso an erfahrene Hexer richtet. Und bei den vollwertigen Bossen lässt sich Blood and Wine ebenfalls nicht lumpen, schon in den ersten zwei Spielstunden müssen wir satte vier davon in den Staub schicken! Die sind durchweg interessant gestaltet. Ein riesiges Steinmonster etwa jagt nach Gehör, und wir können es mit dem Knall einer Bombe von uns weglocken.

### Ritterspiele

Bei den Quests protzt Blood and Wine genauso mit Überfluss. Dass Geralt wieder auf Monsterjagd geht und allerlei Detektivarbeit mit seinen Hexersinnen verrichten muss, versteht sich von selbst. Aber die örtlichen

Gepflogenheiten brocken ihm auch ungewöhnlichere Verpflichtungen ein. So nimmt der Hexer an einem Turnier teil oder muss in einem traditionellen Wettstreit im Schlossgarten mitmachen. Ziel der Sache: Ein als Einhorn aufgetakeltes Pferd zähmen. Wobei es sich der Hexer natürlich prompt mit den Höflingen verscherzt, weil er auf die althergebrachten Regeln pfeift und sie auf ehrlose Weise mit dem Axii-Zeichen aussticht. Der Humor kommt in Blood and Wine wie schon bei der großartigen Geisterfete in Hearts of Stone nicht zu kurz. Dennoch ist den Entwicklern wichtig, dass es nie in Klamaus ausartet. Hinter der Leichterzigkeit von Toussaint entspinnen sich tiefschwarze und blutige Mächenschaften, die einem das weinselige Gelächter im Halse stecken bleiben lassen. Diese Balance zwischen Humor und Spannung ist den Entwicklern hervorragend gelungen, auch wenn Blood and

Wine häufiger heitere Momente einstreut als das Hauptspiel. Aber das muss ja nichts Schlechtes sein und passt zum Szenario. Die Leute im kriegsfernen und weinseligen Toussaint haben eben mehr zu lachen als in Novigrad oder Velen. Und unsere Lieblingsquests sind gerade die, bei denen die Autoren aus dem Vollen schöpfen, was Toussaints Sitten angeht. So werden dort fünf ritterliche Tugenden gepriesen: Ehre, Weisheit, Großzügigkeit, Tapferkeit und Mitgefühl. Im Laufe von Blood and Wine kriegt Geralt mehrere Gelegenheiten, sich in jeder davon zu beweisen. Das Spannende daran: Diese Ritterprüfungen werden uns nicht unbedingt als solche angekündigt und wir ackern sie nicht einfach im Questlog durch. Wir müssen aus eigenem Antrieb nobel handeln. Und ja, eine reiche Belohnung gibt's dafür auch – nicht, dass ein echter Ritter im Entferntesten an so etwas denken würde!



Das vormals recht chaotische Inventar wird mit Blood and Wine aufgeräumt, so stehen Items wie Waffen und Rüstungen jetzt in separaten Tabs.



Die Bewohner von Toussaint legen größten Wert auf Stil und traditionelle Weinfeste.

### Fiese Banditen und fiesere Winzer

Hat man sich des Ritterturms als würdig erwiesen, gibt's zur Feier des Tages nur eins: sich den Heldengaumen mit Wein zu benetzen. Nicht nur, dass sich Weingüter und ihre Weinberge durch die gesamte Region ziehen, nein, diese Güter liegen regelrecht im Krieg miteinander. Geralt kann sich für eines der drei wichtigsten verdingen. Unter anderem räuchern wir Monsterhöhlen aus, die dann fortan als Weinkeller verwendet werden. Oder wir stehen Winzern gegen Überfälle zur Seite. Die Karte von Toussaint ist genau wie die des Hauptspiels gespickt mit Aufgaben und Entdeckungen. Und warum sollte ein Hexer seine Zeit damit vertrödeln? Weil jedes Weingut eigene Vorteile verspricht, wenn es erst an der Spitze der Geschäftswelt steht. Eines bohrt etwa unsere Zeichen auf. Auch cool: Die Güter entwickeln sich durch unser Treiben optisch weiter, wir sehen ihnen den Reichtum an, den wir ihnen beschenken. Dass Geralt diesmal deutlich mehr Einfluss auf

die Spielwelt haben soll, zieht sich durch die ganze Erweiterung. Es soll mehr zu tun geben und sie soll lebendiger wirken als Vellen oder Skellige. Neben kleinen Banditenlagern thronen nun etwa riesige Schurkenfestungen über dem Land. Die auszuräuchern ist schwierig. Platzt ein nerviger Hexer herein, rennt ein Halunke mit Fackel zu einem Signalfeuer, und wenn wir ihn nicht rechtzeitig erwischen, alarmiert er hordenweise Verstärkung. Was allein schon für spannende Schlachten sorgen würde, aber der Aufwand lohnt sich. In eine befreite Festung ziehen nicht nur rechtschaffener Leutchen ein, sondern das beeinflusst auch das gesamte Umland. Ergo treffen wir in der Nähe weniger Banditen. Eine andere Aufgabenkette befreit uns damit, verschiedene Hindernisse beim Bau einer riesigen Statue aus dem Weg zu räumen. Zum Beispiel will ein Überfall auf den Lieferantenhafen zurückgeschlagen werden. Dann zeugt irgendwann ein Monument von unserem Wirken – klasse!



**Michael Graf**  
@Greu\_Lich



Atemlos durch Toussaint: In den ersten 20 Minuten katapultiert mich Blood and Wine in gleich drei Bosskämpfe, einer härter als der andere, verquirlt in einen spannenden Monsterkrimi. Und ich bin sofort wieder drin. Im Spiel, im Universum, in der Rolle des Hexers. Selbst nach Monaten der Witcher-Abstinenz schafft es das Addon – ja, dieser Begriff ist angesichts des Umfang mehr als berechtigt – mich von Anfang an zu packen. Nicht mit glitzernden Belohnungen oder hochstufiger Schwertbeute, sondern mit Erzählung und Inszenierung. Ich spiele weiter, weil ich wissen will, was als Nächstes passiert, wie sich die Story verzwirbelt, welche Überraschungen mich noch erwarten. Damit führt Blood & Wine konsequent das fort, was The Witcher 3 für mich ausgezeichnet hat: Trotz der offenen Welt schafft es CD Projekt, nicht die nackte Mechanik, nicht das Abhaken von Quests in den Mittelpunkt zu stellen, sondern die Geschichte, die Charaktere und den Hexer selbst. Schade nur, dass Geralt nun wohl wirklich sein letztes Abenteuer erlebt hat. Ciri, übernehmen Sie!

### Gestatten: Geralt, Großgrundbesitzer

Und dann ist da noch Geralts eigenes Weingut. Richtig gelesen: Mit Blood and Wine hält Housing Einzug in The Witcher 3. Der Wohlstand von Toussaint hat selbst für Hexer seine schönen Seiten. Fürstin Anna Henrietta speist Geralt nicht mit ein paar lausigen Kronen ab. Nein, sie schenkt ihm das Anwesen Corvo Bianco. Das mag schon bes-



In der Arena von Toussaint müssen wir eine Steinkreatur, die nach Klang jagt – und sich daher mit lauten Bomben in die Irre locken lässt.



Diese Pflanzenmonster kehren aus dem ersten Teil zurück, sie halten uns mit Säuregeschossen und explodierenden Blüten auf Distanz.

sere Tage gesehen haben, aber das lässt sich ja ändern! Gegen eine Geldspritze lassen wir unseren Haushofmeister verschiedene Teile wie die Außenwände oder die Gärten aufmöbeln. Das schmeichelt zuallererst einmal unserer Eitelkeit. Wir dürfen nämlich an Rüstungs- und Waffenständern unsere besten Stücke zur Schau stellen und sogar eigene Bilder aufhängen. Aber so ein Gut hat auch ganz handfeste Vorteile. Geralt erfährt dort einen Luxus, wie er ihn in The Witcher 3 nie zuvor gekannt hat: Ein eigenes Bett! Nur für ihn allein! Und wer hätte's gedacht, nach einer Nacht darin fühlt man sich doch ernsthaft besser als nach einem Nickerchen im Schlamm am Wegesrand. Eine Rast in einem voll ausgebauten Anwesen spendiert uns einen dicken Bonus auf Vitalität, mehr Erfahrung im Kampf, eine Extraladung für Bomben und Tränke und doppelte Pferdeausdauer – klar, denn Geralt denkt natürlich auch dran, einen bequemen Stall

für seine getreue Plötze zu bauen. Corvo Bianco zu renovieren, motiviert nicht nur ganz wunderbar den eitlen Gecken in uns, es ist auch spielmechanisch interessant.

#### Fürchtet den Mutanten

Geralt werkt aber nicht nur in seinem Weingut, er putzt sich auch selbst hoch. In Blood and Wine können wir ein geheimes Labor entdecken und dort ein neues Element der Charaktergestaltung freischalten: die Mutationen. Das sind extrem mächtige Boni, von denen Geralt aber nie mehr als einen gleichzeitig aktivieren kann. Als wir das Mutations-Interface so durchgehen, wird uns auch klar, warum: Alles andere wäre lächerlich übermächtig. Eine Mutation lässt etwa unsere Zeichen kritische Treffer landen und sprengt Feinde bombastisch in die Luft, wenn sie von so einem Treffer erledigt werden – herrlich! Oder wie wäre es mit Armbrustbolzen, die Feinde durchbohren, sie dabei läh-

men oder zu Boden werfen und ihnen auch noch ein saftiges Fünftel ihrer Gesundheit abziehen, wenn sie davor unverletzt waren?

»Unsere Tester haben alle möglichen irrwitzigen Wege gefunden, mit den Mutationen die Spielbalance zu sprengen«, lachen die Entwickler. »Am Feintuning arbeiten wir noch.« Die Mutationen sollen nicht nur verschiedene Spielstile ermöglichen, sondern vor allem solche stärken, die bislang vielleicht etwas zu schwach waren. Weil Zeichen längst nicht so gut ins New Game Plus skalieren wie Klingen, addieren wir ihnen mit einer Mutation kurzerhand unseren Schwertschaden auf. Solche Kraft wird uns nicht einfach geschenkt. Jede Mutation müssen wir erforschen, indem wir nicht nur Mutagene, sondern auch Fertigkeitpunkte investieren. Und selbst wenn wir nie mehr als eine Mutation gleichzeitig aktivieren können, lohnt es sich doch, alle zu erforschen. Dadurch schalten wir nämlich bis zu vier zusätzliche

## Die Setboni

Hexerausrüstung der neuen Großmeister-Stufe verleiht in Blood and Wine Boni, wenn wir mehrere Items der gleichen Schule tragen.



Die neue Mantikor-Rüstung basiert auf Geralts Stil aus dem ersten Spiel.

#### MANTIKORSCHULE (NEU!)

**3 Items:** Kritische Trefferchance und ihr Schadensbonus betreffen auch Bomben.

**6 Items:** Alchemiegegenstände erhalten eine zusätzliche Ladung.

#### WOLFSSCHULE

**3 Items:** Es können bis zu drei Öle gleichzeitig auf ein Schwert angewandt werden.

**6 Items:** Bomben werden sofort geworfen.

#### BÄRENSCHULE

**3 Items:** Wenn ein Quen-Schild birst, besteht eine Chance von 5% pro Item, dass kostenlos ein neuer gewirkt wird.

**6 Items:** Schaden von Quen-Fertigkeiten wird verdreifacht.

#### GREIFENSCHULE

**3 Items:** Nachdem ein Zeichen im Standardmodus für Ausdauer gewirkt wurde, kann innerhalb von drei Sekunden ein zweites kostenlos gewirkt werden.

**6 Items:** Yrden-Fallen sind 40% größer. Innerhalb einer Falle erhält Geralt erhöhte Ausdauer-Regeneration, Zeichenintensität und Schadensreduktion.

#### KATZENSCHULE

**3 Items:** Schwere Angriffe erhöhen für fünf Sekunden den Schaden von leichten Angriffen um 5% pro Katzenschulen-Item.

**6 Items:** Schläge in den Rücken fügen 25% mehr Schaden zu und lähmen die Gegner zusätzlich.



**Maurice Weber**  
@Frody42



Blood and Wine wird eine Meisterklasse, wie man selbst ein so großartiges Spiel wie The Witcher 3 noch sinnvoll erweitert und verbessert. Hier kommen Hexer jeder Couleur voll auf ihre Kosten: Es gibt ein riesiges neues Land zu erkunden, lebendiger denn je zuvor. Eine Story auf bestem Witcher-Niveau und voller interessanter und zwiespältiger Figuren. Neue Monster, die selbst erfahrene Jäger fordern und die fieser gestaltet sind als so mancher Boss des Hauptspiels. Und obendrauf kommen enorm sinnvolle Verbesserungen an grundlegenden Spielelementen wie der Charakterentwicklung oder dem Interface. Die sind es, die ich ganz besonders vorbildlich finde. Blood and Wine begnügt sich nicht damit, The Witcher 3 einfach »nur« zu vergrößern, sondern geht auch durchdacht die Kritikpunkte daran an. Durch den Runenschmied, die Mutationen und Set-Items haben die DLCs die ursprünglich noch nicht ganz überwältigende Heldengestaltung des Hauptspiels enorm aufgebohrt. Und Toussaint mit seiner märchenhaften Architektur und seinen großspurigen Rittern ist schnell zu meiner neuen Lieblingsregion geworden. Bei meiner Ehre!

Fertigkeiten-Slots frei. Der Clou: In die können wir nur Fertigkeiten packen, die zur aktiven Mutation passen. Bei einem Zeichen-Bonus also dann Zeichen-Fertigkeiten. Die Mutationen sind ein von Anfang bis Ende clever durchdachtes System, das uns haufenweise neuer Möglichkeiten zur Charaktergestaltung an die Hand gibt.

#### Kleider machen Hexer

Innere Mutantenwerte sind ja gut und schön, aber was ein echter Hexer sein will, der muss auch männlich aussehen. Das fällt Geralt in Blood and Wine leichter denn je. Ein neuer Schmiedemeister schraubt ihm die nächste



In der Erweiterung herrscht eine idyllischere und farbenfrohere Stimmung als im Hauptspiel.

Stufe aller bisherigen Rüstungen zusammen, das Großmeister-Level. Damit machen die Rüstungen nicht nur optisch enorm Eindruck, wir schalten obendrauf durchschlagende Setboni frei. So cool das sein mag, Bedenken haben wir doch: Werden damit die übermächtigen Hexersets nicht alle anderen Items noch stärker verdrängen als bisher schon? Die Entwickler kontern, dass normale Rüstung ihre eigenen Vorteile hat. Sie bietet zum Beispiel deutlich bessere Verteidigung gegen Schadenstypen wie Wuchtwaffen. Das mag beim ersten Durchlauf noch nicht so wichtig sein, im härteren New Game Plus könnte ein Hammerträger einen Geralt mit Katzenrüstung aber mit einem Schlag aus den Latschen hauen. Zumal sich New Game Plus nun immer an das Level anpasst, mit dem Geralt in seinen zweiten Durchlauf startet, und damit noch fieser wird. Blood and Wine ist klar bemüht, selbst Profi-Monsterjägern neue Herausforderungen und Möglichkeiten zu spendieren. Darunter ein völlig neues Hexerset aus der Mantikorschule. Das ist für Alchemisten gedacht und erhöht unsere Trank-Vergiftungsobergrenze. Optisch dürfte es vor allem Fans des ersten Witcherteils gefallen, ist es doch Geralts damaliger Ausrüstung nachempfunden. Wer sein Outfit gern noch weiter seinem Geschmack anpas-

sen möchte, kommt mit 13 neuen Farben auf seine Kosten und darf seine Hexerrüstungen nach Lust und Laune anpinseln.

#### Toussaint, Land des Überflusses

Und es gibt noch so viele weitere Neuerungen! Das fünfte Gwint-Deck zum Beispiel, das Skellige als eigene Fraktion ins Spiel bringt. Oder das aufpolierte Interface, das unter anderem Dinge wie Tränke in eigene Tabs sortiert und auf der Weltkarte immer ein kleines Fenster mit unserer aktuellen Position in der Gesamtregion anzeigt. Blood and Wine ist ein vorbildlicher DLC. Nicht nur enorm umfangreich – was ihn vor allem auszeichnet, ist dass sich die Entwickler bemüht haben, selbst das hohe Niveau des Hauptspiels noch zu übertreffen. Wenn Blood and Wine wie angekündigt tatsächlich Geralts letztes Abenteuer sein soll, dann ist es in jeder Hinsicht ein würdiger Abschied. ★

#### Warum keine Wertung?

Zwar haben wir Blood and Wine bereits ausführlich und mit viel Freude gespielt, aber noch keine finale Fassung. Beispielsweise stand noch Arbeit am Balancing der Mutationen aus und wir haben das Ende der Story noch nicht gesehen. Deswegen verzichten wir auf eine Wertung und liefern die am 26.5. auf GameStar.de nach.

### THE WITCHER 3 BLOOD AND WINE

- 📌 riesiges neues Gebiet mit 30 Stunden Spielzeit
- 📌 spannende Hauptstory und einfallreiche Nebenquests
- 📌 fiese neue Monster und Bosse
- 📌 mehr Einfluss auf die offene Welt
- 📌 Mutationen und Setboni
- 📌 Fesselt die Story bis zum Schluss?
- 📌 Stimmt das Balancing der Mutationen und Hexer-Items?

#### FAZIT

**Blood and Wine ist eine großartige Erweiterung, die The Witcher 3 sowohl um ein riesiges Gebiet als auch um haufenweise toller Ideen ergänzt.**



Die heitere Fassade von Toussaint verbirgt finstere Vorkommnisse.