

Digitales | Games: The Witcher 3: Wild Hunt (1.5)

Für viele mag ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ das Spiel des Jahres 2015 gewesen sein. Für **FLORIAN RUSTEBERG** war das Action-RPG ein Spiel für mehr als nur ein Jahr. Er berichtet, was ihn selbst in diesem Jahr noch in die Welt von Geralt von Riva zurückzieht.



Geralt von Riva, der weiße Wolf und Schlächter von Blaviken, ist der Protagonist zahlreicher Kurzgeschichten des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Doch international bekannter sind deren Fortsetzungen in Gestalt zweier Videospiele. Bisher galt immer: Atmosphäre hui, technische Umsetzung so naja. Mit ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ wollte »CD Projekt Red« nun in allen Bereichen überzeugen. Dabei haben die Verantwortlichen nicht davor zurückgeschreckt, die Veröffentlichung des Spieles immer weiter nach hinten zu korrigieren, sodass es schließlich erst im aufblühenden Mai letzten Jahres erschien. Der Aufwand hat sich gelohnt und in Relation zum Gesamtumfang treten Fehler nur selten auf.

Hexer sucht Frau

Worum geht es eigentlich? In den vorherigen Teilen hatte der Hexer Geralt mit seinem verlorenen Gedächtnis und Verschwörungen zu ringen. Nun ist er zwar endlich mit der Liebe seines Lebens, der Zauberin Yennefer von Vengerberg, wiedervereint, aber ihre gemeinsame Ziehtochter Cirilla (kurz Ciri) muss gefunden und gerettet werden. Als letzte Nachkomm(in) des »Älteren Blutes« sind ihre Fähigkeiten begehrt und die »Wilde Jagd« verfolgt sie. Auf der Suche nach Ciri geht Geralt in einer offenen Spielwelt den schwachen Spuren ihres Verbleibs nach. Auf diesem Weg trifft er auf viele alte Bekannte und neue Fremde. Die Haupthandlung spannt sich über mehrere Regionen und ist gut gestaltet. Der wahre Star sind zugegebenermaßen die Nebenhandlungen, die sich immer wieder von der Hauptgeschichte abspalten und begonnene Handlungsfäden weiterspinnen. So konnten eingeführte Charaktere weiterausgebaut und dem Spieler näher gebracht werden. Diese sind durchgehend spannend und der Spieler kann aktiv den Ausgang beeinflussen. Genauso überzeugen die Aufgaben, die nicht direkt aus dem Geschichtsverlauf entstehen, mit Handlung und Motivation. Es kommt sehr selten das Gefühl auf, stumpf den Auftrag abzuarbeiten, sondern vielmehr eine Verbindung mit den

Charakteren. Ab und zu findet Geralt schon Gelegenheit seiner eigentlichen Profession nachzugehen, denn ein Hexer ist speziell dazu ausgebildet, Monster gegen Bezahlung den Garaus zu machen. Wird der Hexer engagiert, muss er erst mal Spuren suchen und der Fährte mit seinen übermenschlich scharfen Sinnen folgen. In der Regel gilt es, das Biest dann zu erlegen, alternative Lösungen sind zumindest gelegentlich erreichbar. Diese Monster rekrutieren sich aus Rollenspiel üblichen Kreaturen, dennoch leben in der Welt des Hexers gleichermaßen mystische Kreaturen wie Greif oder Waldschrat.



Durchweg wird eine schlüssige und lebendige Spielwelt vermittelt. Sogar Schatztruhen verbergen neben Beute auch eine Hintergrundgeschichte. Jede Aufgabe ist im Tagebuch liebevoll detailliert aus der Sicht von Geralts Dichter-Freund Rittersporn beschrieben. Altgediente Fans haben ihre Freude an vielen Querverweisen und dem Wiedersehen mit bekannten Charakteren. Aber auch Neueinsteiger finden ohne Probleme den Zugang zu der exzellenten Fantasy-Welt. In Gesprächen ist es möglich, entweder schnell zum Punkt zu kommen oder durch alle Gesprächsoptionen viel mehr über die Gesprächspartner zu erfahren. Nur selten bietet sich die Gelegenheit, so tief in die Welt eines Spiels einzutauchen wie bei ›The Witcher 3‹.

Augenschmaus

Daneben wird auch optisch ein sehr guter Eindruck hinterlassen. In den nördlichen Königreichen befindet sich Velen, ein von Krieg gezeichnetes, ödes Land mit seiner Not leidenden Bevölkerung. Auf der anderen Seite der Front haben wir die Metropole Novigrad mit ihrem verschont gebliebenen Umland. Später darf noch die Inselgruppe Skellige erkundet werden, deren Aussehen und Kultur an Skandinavien angelehnt ist. Die verschiedenen Landschaften sind allesamt gelungen und unterstützen die Atmosphäre, die von der Geschichte gezeichnet wird. Sowohl auf Computer als auch auf der Konsole lädt die Landschaft dazu ein, sich umzuschauen oder mal einen Sonnenuntergang zu betrachten. Das gilt nicht nur an der frischen Landluft, sondern ebenfalls in der (für Rollenspielverhältnisse) riesigen Stadt Novigrad. Wie die meisten anderen Ansiedlungen in ›The Witcher 3‹ wirkt sie glaubwürdig und lebendig, zum einen durch Proportionen, die in der Wirklichkeit bestehen könnten und zum anderen durch eine natürliche Bebauung. Kreuz und quer, schief und krumm sind die einfachen Wohnhäuser errichtet, freie Plätze sind vorhanden, ebenso wie ein zwielichtiges Hafenviertel. Die Wohlbetuchten schotten sich in edlen Stadtvillen ab oder verbringen ihre Freizeit in exklusiven Etablissements wie dem »Passiflora«. Für den Pöbel bleibt dann nur das Bordell direkt am Abwasserkanal. Die Liebe zum Detail kann an jedem Ort der riesigen Welt ausfindig gemacht werden, egal wie abgelegen er auch sein mag.



Mit dem Blick auf Details offenbaren sich jedoch einige kleine Kratzer in der Hochglanz Grafikedarstellung. Viele Texturen sind aus der Nähe betrachtet nicht mehr so hochwertig. Besonders in Zwischensequenzen wirken Objekte im Hintergrund oft nur grob geformt. Die Leistung, die auf den Konsolen erreicht wird, ist gut. Es wurde merkbar an deren Limit gearbeitet und die Ressourcenverwaltung gleicht der Kunst eines Jongleurs: Eklatant spürbar bei schnellem Sprint oder Ritt durch die große Stadt Novigrad, wenn die Darstellung von Personen und interaktiven Elementen im neuen Bereich noch in den Speicher geladen werden muss. Im Laufe der Zeit wurde sich vonseiten der Entwickler dem Problem angenommen. In schweren Momenten legt das Spiel nun eine kurze Ladepause ein, die besonders im quirligen Stadtleben des Öfteren auftreten können. Auf dem Computer treten solche Probleme nicht auf, dafür muss aber ein leistungsstarker Rechner zur Verfügung stehen. In mehrfacher HD-Auflösung und »Ultra«-Qualität dürfte die flüssige Anzeige noch für einige Jahre eine Meisteraufgabe sein. Ein fader Beigeschmack bleibt allerdings, denn die Optik der ersten gezeigten Spielszenen zu »The Witcher 3« werden so nicht erreicht.



Gelungener Sound

Weniger(also nichts) gibt es bei der Geräuschkulisse zu meckern. Die Sprachausgabe lässt sich aus Deutsch, Polnisch, Englisch und Spanisch frei wählen, die Textsprache aus nahezu allen relevanten Sprachen. Die deutsche Synchronisation ist gelungen, die Englische ist schlichtweg hervorragend. Die Haupt- und Nebencharaktere klingen sympathisch und stimmig. Man trifft auf gebildete Städter, arrogante Aristokraten, einfache Bauern oder die Bewohner der rauen Inseln im Meer - und jeden erkennt man an seinem Sprachstil. Sätze mit falscher Grammatik, verschluckten Wörtern und Verballhornungen sind typisch für die bildungsfernen Schichten einer mittelalterlichen Welt. Hingegen haben die Bewohner Skellige ihren ganz eigenen Dialekt mit Anleihen aus dem Norden der britischen Inseln. Nicht nur im Gespräch klingt alles super, auch Kampfgeräusche, Monsterlaute, Zwischenrufe und die Musikuntermalung runden das Gesamtbild

gelungen ab.

Fair-Hextes Unternehmen

Selbst in Sache Vermarktung ist ›The Witcher 3‹ ein Klassenprimus. Der polnische Entwickler »CD Projekt« finanzierte sein Projekt komplett selbst, ohne von dem Investment eines Publishers abhängig zu sein. Darüber hinaus verfolgt das Unternehmen einen kundenfreundlichen Kurs und hat die digitalen Vertriebsplattform »GOG.com« gegründet, auf der Spiele ohne strenge Kopierschutzmaßnahmen erworben werden können. Waren dort in den ersten Jahren nur aufbereitete Klassiker zu haben, finden sich dort nun vermehrt Neuerscheinungen. Vor allem handelt es sich dabei um kleine bis mittel-große Indie Projekte. Mit dem dritten ›The Witcher‹-Teil testet ein echter Blockbuster, ob sich ein faires Angebot gegen Raubkopien behaupten kann. Der Finanzbericht für das zweite Quartal 2015 stimmt da sehr positiv und spricht von einem großen kommerziellen Erfolg. Damit erbringt das polnische Epos um den Hexer Geralt von Riva zumindest den Beweis, dass ein Spiel erfolgreich sein kann, ganz ohne den ehrlichen Kunden zu beschränken.

Ähnlich fair wurde es mit Vorbestellungen und Erweiterungen gehandhabt. Statt Spieleinhalten exklusiv für Vorbesteller, erhält jeder Käufer den gleichen Umfang, eine Vorbestellung wurde mit einem Preisrabatt versüßt. Das heißt, niemand muss für die mehr als ein Dutzend kleinen Erweiterungen zahlen, die jeweils wöchentlich nachgereicht wurden. Bereitgestellt wurde eine bunte Mischung aus neuer Kleidung für Hauptfiguren, neuen Rüstungssets, neuen Aufträgen oder einem »Neues Spiel+«-Modus, in dem Geralt seine Fortschritte und Lernerfolge behält, wenn die Geschichte neu begonnen wird. Selbstverständlich sind dies keine weltbewegenden Zugaben, bei anderen Videospiel-Produktionen wären genau solche Mikroinhalte aber mit einem 1,99€-Preisschild versehen worden.



Extra bezahlt werden müssen bei ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ nur zwei stattliche Erweiterungen, die im Halbjahrestakt geplant sind. ›Hearts of Stone‹ erschien im Oktober, bietet eine gut 10 Stunden lange Spionage-Thriller ähnliche Geschichte in bekannten Gefilden und einer neuen Teilgend. Hauptstück ist die Planung und Durchführung eines Raubes im Auftrag eines mysteriösen Fremden. Ganz klassisch muss zuvor natürlich das passende Team für den Clou zusammengestellt und rekrutiert werden. Neben der spannenden Handlung wartet der Zusatzinhalt mit neuen Möglichkeiten der Charakterverbesserung auf. Die zweite Erweiterung trägt den Namen ›Blood and Wine‹ und führt den Protagonisten nach »Toussaint«, einen bisher unbekanntem, vom Krieg noch unversehrten Landstrich ganz im Stile Südfrankreichs. Neben gutem Wein und Turnieren zwischen edel rausgeputzten Rittern besteht Bedarf an einem Hexer. Etwas Böses sucht auch diese, sonst scheinbar idyllische Landschaft heim. Ab dem 31. Mai 2016 können ›The Witcher 3‹-Veteranen die finale Erweiterung herunterladen. Die weit mehr als ein hDutzend Gigabyte bieten dabei gut 30 Stunden Unterhaltung. Das soll dann aber definitiv das Ende für den digitalen

Geralt von Riva sein, laut CD Projekt sei das Potential erschöpft. Man widme nun die Aufmerksamkeit dem in einer dystopischen Zukunft angesiedelten ›Cyberpunk 2077‹.

Kritik

›The Witcher 3: Wild Hunt‹ ist ein gutes Spiel, trotzdem gibt es einiges zu kritisieren. Das Kampfsystem macht Spaß und ist fordernd, ohne dabei unnötig schwer zu sein. Gleichzeitig gibt es zahlreiche Tränke und Absuden mit verschiedenen Boni, deren Einnahme nur durch eine maximale Vergiftung beschränkt ist. Zugleich gibt es viele Talente, auf welche die durch Aufleveln gewonnenen Punkte verteilt werden können, doch nur wenige davon können aktiv sein. Zusammengebracht gibt es für den actionreichen Kampf zu viele strategische Möglichkeiten – viel mehr als eigentlich nötig. Mehr Freiheiten sind selten ein Negativpunkt, aber etwas Geschick im Kampf ist komfortabler, als sich durch das langsame Inventarmenü zu quälen und dort die richtigen Aufputzmittel rauszusuchen. Die schnelle, actionlastige Spielweise gibt selten Anlass für ausgefeilte Ansätze, die anwendbar wären. Das bereits erwähnte Inventar ist ein omnipräsentes Ärgernis. Mit dem Spielverlauf wird es immer voller, denn es gibt viel Nützliches. Geralt sammelt in seinem Abenteuer Zutaten für die Alchemie, fürs Handwerk, Runen und Steine für die Gegenstandsverbesserung und Hunderte Schriftstücke. Die Entwickler haben daran gearbeitet, Abhilfe zu schaffen: Jetzt steht eine Lagerkiste zur



Verfügung und die Unmenge an Zutaten ist gewichtslos. Trotzdem verlangsamt sich die Bedienung bei vielen Gegenständen im Gepäck spürbar.

Fazit

Abgesehen von kleinen Unfeinheiten, gibt es keine großen Schwächen auszumachen. Einige Rollenspielfans werden die ganz große Entscheidungsfreiheit vermissen. Der Hexer Geralt ist nun mal Hexer. Wer sich seinen Charakter lieber selber zusammenstellt, einen eigenen geistreichen Namen gibt und entscheidet über Rasse, Klasse und Talente, ist hier falsch. Ähnlich verhält es sich bei Entscheidungen, die hier zwar zahlreich sind, indes keine klare Gesinnung aufweisen. Der Spieler hat nicht die Wahl böse zu sein oder als Heiliger aufzutreten. Abwesend ist ebenso die Möglichkeit, jeden beliebigen Bürger oder die Stadtwachen anzugreifen und am Ende die ganze Spielwelt eliminiert zu haben, weil dem starken Helden nichts mehr entgegenzusetzen ist. Anlegen kann sich Geralt nur mit Wachen. Solche Duelle enden für ihn stets bewusstlos im Rinnstein mit leerem Geldbeutel.

Wem diese Nuancen nicht wichtig sind, dem sei gesagt, dass ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ das erste richtige »Next Gen«-Rollenspiel darstellt und weit über 100 Stunden Unterhaltung bietet. Größe und Optik sind beeindruckend, das wahre Juwel jedoch sind die Geschichten, Erzählungen und Begegnungen, die Geralt von Rivas erlebt. In diesem Bereich wird wohl auf lange Zeit kein Konkurrent dem Meisterwerk von »CD Projekt

Red« das Wasser reichen können. Für die anderen, die lieber die makellose Inszenierung gegen Freiheit eintauschen wollen und das postapokalyptische Nordamerika durchstreifen möchten, ist ›Fallout 4‹ interessanter. Übrigens wird Andrzej Sapkowski, der Autor der ursprünglichen ›Witcher‹-Geschichten, nach seiner Meinung zu den Spieladaptionen seines Werks gefragt, antwortet er ganz lapidar, dass ihn das nicht interessiert.

| [FLORIAN RUSTEBERG](#)

Titelangaben

[The Witcher 3](#)

CD Project RED

bereits erhältlich für Windows, Playstation 4 und XboxOne.

ab 44,99€ UVP.