
THE
WITCHER®
WILD HUNT
ART BOOK

THE WITCHER® 3 WILD HUNT

ARTBOOK

Wir möchten euch etwas Besonderes,
etwas Dauerhaftes geben.

CD PROJEKT RED

2015

PROLOG
Einführung
5

KAPITEL I
Niemandsland
15

KAPITEL II
Die Freie Stadt Novigrad
33

KAPITEL III
Skellige
55

KAPITEL IV
Die Hexer
93

KAPITEL V
Verbündete und Bekannte
111

KAPITEL VI
Bewohner einer lebendigen Welt
137

KAPITEL VII
Die Wilde Jagd
149

KAPITEL VIII
Monster
163

KAPITEL IX
Rückblenden
183

EPILOG
Wir sind Rebellen
191

◈◈◈

DIESES ARTBOOK ENTHÄLT SPOILER, DIE DAS SPIELERLEBNIS BEEINTRÄCHTIGEN KÖNNEN. WIR EMPFEHLEN, ES ERST NACH BEENDIGUNG DES SPIELS ZU LESEN.



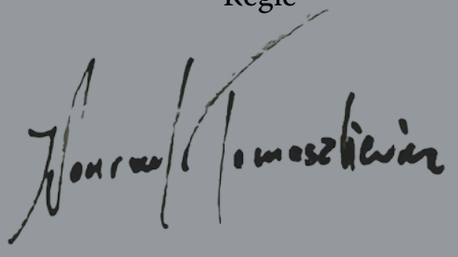


PROLOG

Einführung

Wenn ich durch unser Studio gehe, sehe ich überall großartige Leute. Ich sehe Ingenieure, Grafiker, Musiker, Schriftsteller, Doktoren, Philosophen und Programmierkünstler. Ich sehe Entdecker und Handwerker, die sowohl ihre großartigen Ideen umsetzen als auch ihren Beruf meistern. Wir sind Träumer, und mit The Witcher 3: Wild Hunt präsentieren wir euch unseren Traum. Ihr bekommt eine Story in einer lebendigen, atmenden Welt, die förmlich darum bettelt, erkundet zu werden. Die Geschichte wird euch lange im Gedächtnis bleiben, dort nachklingen und Spuren hinterlassen. Ihr bekommt die Summe von uns und unseren Erfahrungen sowohl als Spielentwickler als auch als Menschen - unseren Schweiß, unsere Tränen, die Früchte zahlloser Stunden, die wir an diesem Spiel gefeilt haben, von dem wir hoffen, dass ihr euch daran als nächsten Schritt der Rollenspiele in einer offenen Welt erinnern werdet. Wir hoffen, dass ihr so viel Freude an den Abenteuern Geralt von Rivas habt wie wir beim Erstellen. Schließlich haben wir all dies für euch getan, und eure Unterstützung macht es überhaupt erst möglich. Daher möchte ich euch im Namen aller, die am Spiel beteiligt waren und für seine Gestalt, seinen Sound und das Spielgefühl verantwortlich sind, im Namen aller bei CD PROJEKT RED und an anderen Orten - ihr wisst schon, wo -, herzlich und aufrichtig danken.

KONRAD TOMASZKIEWICZ
Regie



DIE WELT

“Weil die Welt unvorstellbar riesig ist, Ciri.”
“Ich weiß. Ich habe eine Karte gesehen ...”
“Das kann nicht sein. So eine Karte hat noch niemand gezeichnet, und ich bezweifle, dass es bald jemand tun wird.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI, DAS ERBE DER ELFEN

Die hier dargestellte Karte ist eine künstlerische Interpretation der Welt, kein kartografisches Abbild. Sie zeigt den Teil des Kontinents, in dem sich dieser Teil der Trilogie ereignet, und hebt die Orte hervor, die in der Geschichte eine Schlüsselrolle spielen: das vom Krieg zerrüttete Velen, die Freie Stadt Novigrad, die Skellige-Inseln, die abgelegene Hexerfestung Kaer Morhen und die temerische Hauptstadt Wyzima.

Gestaltung der Weltkarte: Karol Kowalczyk




KAER MORHEN
ALSE VON MORHEN
STACHEL VON MORHEN
NOVIGRAD
STURMFELDER
PEGELHUD-ANWESEN
CAERSTUEN
GRASHÜGEL
OXENFURT
GALGENHÜGEL
GRAUFELS
SCHLAMMACKER
SIMBA
HEIDFELDE
MITTELHAIN
DER ABSTIEG
KRÄHENFELS
FEUERKLIPPEN
BUCKELSUMPF
NILFGAARDISCHE GARNISON
HINDARSFJALL
KAHLER BERG
RELIKENINSEL
WYZIMA
DER MORAST
NILFGAARDISCHES HEERLAGER
WEISSGARTEN



Die Geschichte beginnt in einem kleinen temerischen Dorf, dessen Umgebung auf den ersten Blick fast idyllisch anmutet. Die Sonne scheint, und die Obstbäume stehen in voller Blüte. Es dauert einen Moment, bis man die Anzeichen des Kriegs wahrnimmt: eingestürzte Dächer, umgekippte Wagen am Straßenrand, zurückgelassene Besitztümer auf einsamen Höfen. Dieser Kontrast zwischen dem warmen, sonnigen Frühling und der Landschaft voller Zerstörung und Konflikt verleiht der Spielatmosphäre ihre Glaubwürdigkeit. In diesem Land ist es wie im echten Leben: Der Krieg stellt das Leben der Menschen auf den Kopf und nimmt dabei weder auf das Wetter noch auf Jahreszeiten Rücksicht.







Die verfallenden Burgruinen in dieser Illustration stellen einen der Orte dar, die Geralt im Prolog des Spiels besuchen kann. Hier haben die Nilfgaarder ihr Lager aufgeschlagen - als Machtbasis, mit der die kaiserliche Kontrolle über die Umgebung sichergestellt werden soll.





Während des Prologs reist Geralt nach Wyzima, Hauptstadt des Königreichs Temerien, die derzeit von nilfgaardischen Kräften besetzt ist. Der Palast von König Foltest dient den Okkupanten jetzt als vorübergehendes Verwaltungshauptquartier. Von hier aus herrscht Kaiser Emhyr var Emreis über seine neu erworbenen Territorien und plant die nächsten Züge seiner Militärkampagne.





KAPITEL I

Niemandsland

Velen, eine Provinz in Nordost-Temerien, ist derzeit ein Niemandsland, das vom ständigen Hin und Her der Soldaten verwüstet wurde. Offiziell steht Velen unter der Kontrolle Nilfgaards, doch das Kaiserreich verfügt nicht über die Kräfte und Versorgungslinien, um seinen Herrschaftsbereich über die direkte Umgebung einer Handvoll befestigter Lager hinaus auszudehnen. Viele Einwohner Velens wurden getötet oder zur Flucht in die Wälder gezwungen. Wer noch da ist, fristet seine magere Existenz unter ständiger Bedrohung durch Banditen, Plünderer und Monster. Diese üblen Kreaturen sind durch das Chaos des Krieges dreist geworden, und sie wagen sich auf der Suche nach leichter Beute immer näher an die menschlichen Siedlungen heran. Viele Bauern Velens munkeln außerdem von einer bösen Macht, die in den Sümpfen erwacht ist und der man mit Stahl nicht beikommen kann. Das Velen dieser Zeit ist ein brutales Land ohne Gesetz, in dem die Schwachen den Starken und Rücksichtslosen zum Opfer fallen.





"[...] sie kamen an ehemaligen Weilern und Dörfern vorbei, von denen nur noch schwarze Gebiete verbrannter Erde und der scharfe Geruch von Verbranntem, Regendurchweichtem übrig waren. Krähenschwärme stoben von den Leichen auf, als sie vorbeizogen."

ANDRZEJ SAPKOWSKI, FEUERTAUFE





Bei der Gestaltung Velens haben wir unser Bestes getan, um zu zeigen, wie der Krieg die Region verwüstet hat. Diesen Charakter haben wir durch die düstere Farbpalette noch verstärkt. In unnatürlich leeren Dörfern finden sich verlassene, baufällige Hütten. Verkrüppelte Zweige ragen vor einem grau verhangenen Himmel von den kahlen Bäumen auf. Von einigen Ästen hängen Leichen - exekutierte Kriegsgefangene oder Opfer von Plünderern. Wenn es in Velen dunkel wird, ist die Atmosphäre noch unwirtlicher und finsterer - im fahlen Mondlicht wirkt die Landschaft wie aus einer Spukgeschichte.

Diese Region gehört zu Temerien, und wir haben darauf geachtet, sie im slawischen Charakter aus dem ersten Spiel der Serie darzustellen. Die Gebäude, die Dörfer und Festungen erinnern an das Mittelalter, wie es in schriftlichen Quellen, Illustrationen, Skizzen und Ausgrabungen dargestellt wird. Professionelle historische Abhandlungen zur mittelalterlichen Architektur in Mittel- und Osteuropa waren für unsere Designer und Künstler eine Schlüsselreferenz.

Steile Reetdächer bedecken Holzhütten und Höfe. Zum Schutz vor der Nässe wurden einige Häuser in Sumpfgebieten auf niedrigen Pfählen errichtet.



Bei Geralts Reisen durch das Niemandsland kommt er in ein kleines Dorf namens Heidfelde, das kurz zuvor von der Wilden Jagd angegriffen wurde. Die Folge von Angriffen der Jagd ist oft schneidender Frost, der nicht zur Jahreszeit passt und an dem man ablesen kann, wer angegriffen hat. Die Illustrationen zeigen hier verschiedene Konzepte eines Ortes, der von diesem Phänomen verwandelt wurde.

Das Heidfelde nach dem Angriff der Jagd sollte wie ein Ort aussehen, der von einer Wetteranomalie oder einer kleineren magischen Katastrophe getroffen wurde. Im übrigen Velen ist Frühherbst, doch an diesem Ort ist alarmierend früh der erste Schnee gefallen. Der gefrorene Schlamm der Bauernhöfe, die frostbedeckten Hüttenwände und die mächtigen Eiszapfen, die von den Dächern hängen, sind für den kundigen Blick klare Schlüsse auf den Urheber dieser Ereignisse.











Krähenfels spielt bei den Ereignissen im Niemandsland eine Schlüsselrolle. Die Burg war einst Sitz eines geringeren temerischen Adligen namens Vserad. Als er vor den näherrückenden nilfgaardischen Kräften floh, wurde seine Burg vom neuen Landesherrn übernommen. Dies war ein selbsternannter Baron und Kollaborateur der Nilfgaarder namens Phillip Strenger, der die verfallenen Holzgebäude nun als seine Heimat bezeichnet.

Die Befestigungen von Krähenfels sind überwiegend aus Holz und haben offenkundig schon eine Menge einstecken müssen, ob nun im Krieg oder infolge der launischen Gedankenlosigkeit ihrer neuen Bewohner. Der Burghof ist nur eine Ansammlung größerer und kleinerer Schlammpfützen, durchzogen von provisorischen Fahrdämmen und Laufbrücken, aus den Brettern und Planken zusammengewürfelt, die gerade zur Hand waren. Die Burggebäude sind auch nicht gerade in erstklassiger Verfassung, wie man am fleckigen und teilweise verrotteten Reet auf den Dächern sieht. Das Innere der Burg, vor allem die Gemächer des Barons, sind in nicht ganz so desolatem Zustand, haben aber auch schon bessere Tage gesehen.









Wir haben darauf geachtet, Krähenfels passend zur allgemeinen Atmosphäre in Velen zu gestalten. Die Burg ist ein rauer Ort, bewohnt von ebenso rauen und gefährlichen Leuten. Im Grunde ist sie eine Räuberhöhle, in der Chaos und Faulheit regieren. Die Wände und Decken sind löcherig, es liegen Feldwerkzeuge und achtlos abgeworfenes Holz in nachlässigen Haufen herum, und allgemein herrscht Unordnung.







Ein heruntergekommenes Dorf irgendwo tief in den Sümpfen von Velen dient als Zentrum der Anbetung der Herrinnen des Waldes - jener mysteriösen Wesen, die diesen Teil der Provinz beherrschen. Als wir dieses merkwürdige Heiligtum schufen, wollten wir ihm eine beklemmende, etwas unwirkliche Atmosphäre geben. Die Innenwand von einer der scheinbar gewöhnlichen Hütten wurde in eine Art Schrein verwandelt. Von unzähligen flackernden Kerzen erleuchtet und mit Schädeln von Tieren und Menschen geschmückt, wirkt der Schrein bizarr und leicht verstörend. Sein Herzstück ist ein Wandteppich aus Menschenhaar, auf dem drei schöne Frauen dargestellt sind. Dies ist der Kontaktpunkt der Dörfler mit den so verehrten wie gefürchteten Königinnen des Sumpfs.





“Der Kult der Göttin Melitele war einer der ältesten und seinerzeit einer der verbreitetsten, und seine Anfänge reichten in unvordenkliche, noch vormenschliche Zeiten zurück.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
“DIE STIMME DER VERNUNFT”,
IN DER LETZTE WUNSCH



Schreine der Melitele, Göttin von Ernte, Herd und Fruchtbarkeit, sind auf dem temerischen Land keine Seltenheit. Einfache Statuen aus Holz stellen die Göttin in einer von drei Formen dar: als Mutter, Jungfrau oder altes Weib. Bei diesen Altären bringen die örtlichen Bauern kleine Opfergaben aus Speisen und Getränken dar und entzünden bescheidene Votivkerzen und Lampen. Unterdessen hat sich in Velen eine andere Religion eingenistet, die verlangt, dass die Gebete an die Herrinnen des Waldes gerichtet werden. Die Schreine dieses Kults zeigen den Synkretismus der beiden Glauben: Melitele als altes Weib ist zu einer der Herrinnen geworden - einer Greisin mit Hängebrüsten und dem offenen Mund voll krummer Zähne. Diese Statuen sind häufig blutbefleckt. Sie weisen sowohl die verkrusteten Reste vergangener als auch die warmen Spuren frischer Opfer auf.

Beide Religionen sind fast so alt wie die Zeiten der ersten Menschen, daher haben wir bei der Gestaltung dieser Schreine Wert auf ein archaisches Aussehen gelegt. Die groben Holzschnitzereien erinnern an antike slawische Darstellungen von Gottheiten.







Velen birgt mehr Geheimnisse, als es auf den ersten Blick scheint. Tief in seinem Boden liegen die Ruinen uralter Elfenanlagen, die in den ersten Kriegen gegen die Menschen zerstört wurden. Es ist schwer zu sagen, wozu diese Räume und Hallen einst dienten, doch ihre Schönheit haben sie in den Jahrhunderten, die sie verlassen ruhen, nicht eingebüßt. Die Dekorationen, Ornamente und Statuen, von vergessenen Elfenkünstlern geschaffen, haben den Zahn der Zeit überstanden und legen Zeugnis von der Kunstfertigkeit ihrer Schöpfer ab.









Die Reuseninsel im Sturmsee in Velen wird von den Ruinen eines Turms überragt. Die Szenerie mag tagsüber ein packender Anblick sein, doch nach Einbruch der Dunkelheit wagen es nicht mehr viele, sich in der Nähe des Sees aufzuhalten, geschweige denn auf der Insel selbst. Man sagt, dass der Turm verflucht sei oder es darin spuke - oder beides. Angeblich hatte ein geheimnisvoller Magier hier sein Labor, und der lokale Magnat Vserad, den die Kunde von der nahenden Armee Nilfgaards erreicht hatte, suchte bei ihm Unterschlupf. Bis heute weigern die nächsten Anwohner sich, von den grässlichen Ereignissen zu sprechen, die sich in den Mauern des Gebäudes zugetragen hatten.

Die Geschichte von Vserad beruht auf der frühmittelalterlichen polnischen Legende des Herzogs Popiel.





KAPITEL II

Die Freie Stadt Novigrad

Wo der Pontar in den Ozean mündet, liegt Novigrad, die Metropole des Nordens. Dank des Handels auf dem Wasserweg durch ihre Häfen und dank ihrer militärischen Brückenposition hat die Stadt enormen ökonomischen und politischen Einfluss erworben und ist zu einer Kraft geworden, mit der die Königreiche des Nordens und das Kaiserreich Nilfgaard gleichermaßen rechnen müssen. Wer die Freie Stadt kontrolliert und auf ihre gefüllte Schatzkammer, ihre zahlreichen Manufakturen und die mächtige Flotte zugreifen kann, hält den Schlüssel zum Norden in Händen. Spione, religiöse Fanatiker, mächtige Verbrecherorganisationen und Kaufmannsgilden gleichermaßen führen daher brutale Kriege um Einfluss innerhalb der Stadtmauern und bedienen sich dabei jeder denkbaren Kriegslist - Verschwörungen, Intrigen, Bestechungen, Erpressungen und Morde inklusive.

In Novigrad herrscht derzeit noch größeres Chaos als sonst. Der Kult des Ewigen Feuers, eine hier ansässige Sekte, ist fanatisch geworden und hat eine Welle von Hexenverfolgungen losgetreten. Brennende Scheiterhaufen sind ein allzu alltäglicher Anblick in den Straßen.

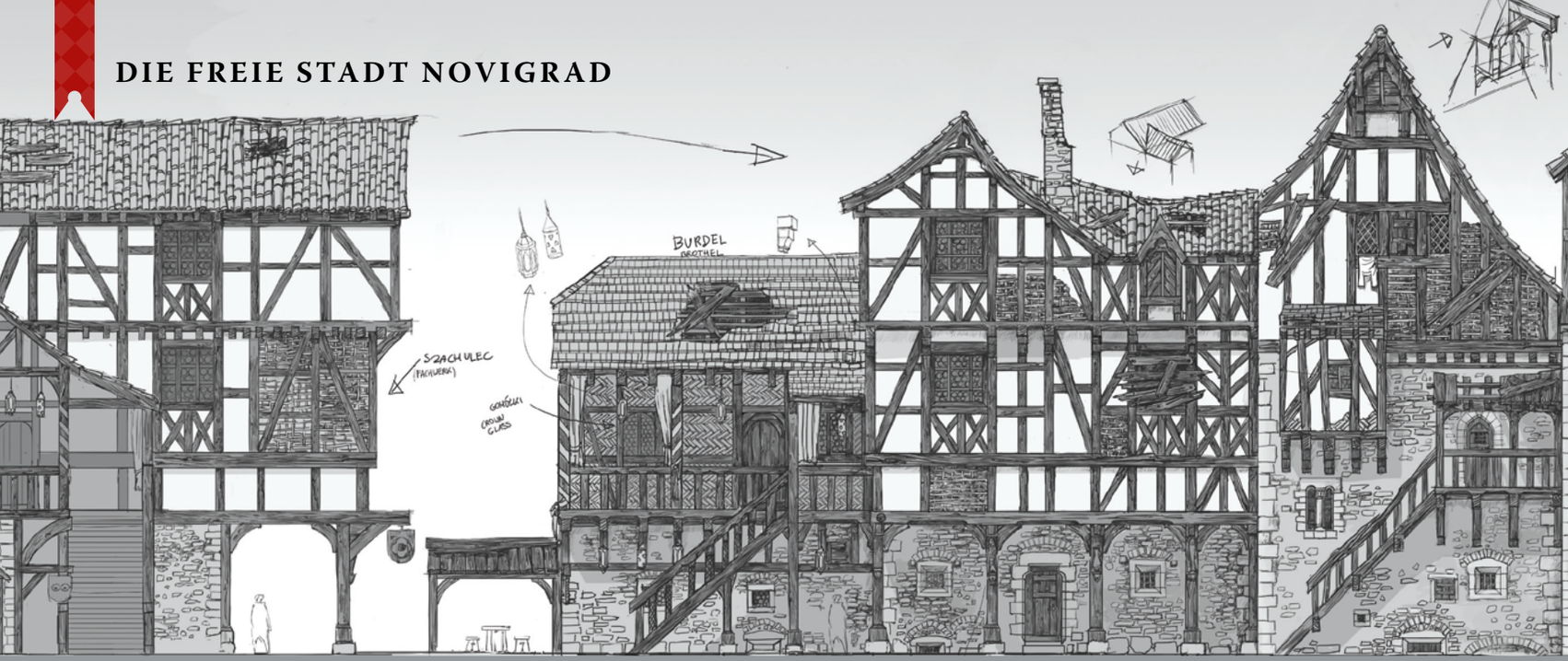






“Ich sage dir, Geralt, Novigrad ist die Hauptstadt der Welt. Fast dreißigtausend Einwohner - und die Reisenden kommen ja noch dazu! Es ist schier unglaublich!”

ANDRZEJ SAPKOWSKI, “EWIGES FEUER”, IN DAS SCHWERT DER VORSEHUNG


BURDEL
BROTHEL
SZACHULEC
(PAWNBROKER)







Bei der Gestaltung von Novigrad war uns die Atmosphäre einer bunten, belebten Hafenstadt besonders wichtig. Der Charakter dieses Ortes und seiner Umgebung sollte der Düsternis und den heruntergekommenen Holzgebäuden Velens diametral entgegengesetzt sein.

Die Architektur der Freien Stadt ist von den vom Handel geprägten Ansiedlungen Nordeuropas inspiriert. Die meisten Gebäude bestehen aus Backsteinen, die Straßen sind gepflastert, und die Dächer tragen Schindeln statt Reet - das Armenviertel davon ausgenommen. Da die Grundsteuer in solchen Städten oft auf der Breite der Straßenfront der Häuser basierte, sind die meisten Stadthäuser unten schmal und werden in den oberen Stockwerken immer ausladender. Nur die reichsten Einwohner - Kaufleute, Bankiers und Adlige - können sich aufwendigere Residenzen leisten.

Auch Novigrads Farbpalette unterscheidet sich von der des Niemandslands. Die Städter kleiden sich farbenfroh, manchmal sogar grell, und die Tempel und Verwaltungsgebäude sind mit bunten Wimpeln und Bannern geschmückt, welche religiöse Symbole oder das Stadtwappen tragen. Die Nordlinge behaupten nicht umsonst, dass Novigrad die Hauptstadt der Welt ist.

DIE FREIE STADT NOVIGRAD







Novigrad hat seinen Einfluss und seine Macht vor allem seiner Lage an der Pontarmündung zu verdanken. Der Fluss stellt eine natürliche Handelsroute dar, und die Güter werden in Novigrad von Flusskähnen auf seetaugliche Schiffe umgeladen, welche ferne Häfen wie Kovir, Pont Vanis oder Baccala ansteuern.
Zu Entwurfsbeginn des Hafenbezirks fertigten wir Dutzende von Zeichnungen und Skizzen an. Die Gegend sollte so realistisch wie möglich aussehen, damit man bei Spaziergängen in diesem Viertel die Atmosphäre eines lebendigen, wohlhabenden mittelalterlichen Hafens spüren kann. Entsprechend entwarfen wir Konzepte mit Steinpieren, Transportkanälen, Warenlagern und Kränen zum Löschen aller Arten von Schiffsladungen.



“[...] Möwen kreischten fröhlich über den Masten, und die Luft war von einem vertrauten, charakteristischen Geruch erfüllt: nasses Holz, Pech, Seewasser und alle drei grundsätzlichen Fischvarietäten - frisch, weniger frisch und gebraten.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI, DIE DAME VOM SEE



DIE FREIE STADT NOVIGRAD

"[...] hier beschützt das Ewige Feuer, das in neunzehn Tempeln brennt, die Stadt mit seiner Macht."

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
"EWIGES FEUER",
IN DAS SCHWERT DER VORSEHUNG





Natürlich konnten wir Novigrad nicht ohne den Tempel des Ewigen Feuers umsetzen, den zentralen Anbetungsort der dominanten Religion in der Stadt. Die Romane teilen uns nichts über seine Bauweise mit, daher mussten wir sein Aussehen selbst entwickeln.
Die Schwarz-Weiß-Skizze zeigt einen der frühesten Entwürfe dieses Gebäudes aus den vorläufigen Planungsphasen der Entwicklung. In der größeren Illustration sehen wir es in Farbe: Das Gebäude hat eine imposante Breite, und in großen Eisenbecken vor dem Eingang brennt Tag und Nacht das Heilige Feuer. Die Fassade ist mit goldenen Flammen verziert.





Das öffentliche Badehaus der Stadt spielt nicht nur in hygienischer, sondern auch in sozialer Hinsicht eine wichtige Rolle. Dorthin begeben sich die Städter zur Entspannung, Kaufleute besprechen hier ihre Investitionen und die Bosse der Unterwelt planen ihre zwielichtigen Geschäfte.

Die Innenausstattung aus Stein, Säulen und Gewölbe, Becken mit warmem und kaltem Wasser - all diese Elemente sind von den klassischen Thermen des antiken Roms inspiriert. Unsere Grafiker verliehen ihnen ein besonderes Aussehen, das zu den Gegebenheiten unserer Welt passt.







Der Torbogen über dem Eingang zum Badehaus ist mit einem meisterlich ausgeführten Freskogemälde in kräftigen Farben dekoriert.







Weil sich Teile des Spiels in einer großen Stadt ereignen, war das eine tolle Gelegenheit, zu den Wurzeln des Genres zurückzukehren und eines der klassischen Elemente einzusetzen: die Kanalisation. Novigrad, das zu den größten Städten des Kontinents gehört, verfügt natürlich über eine umfangreiche Kanalisation, die Wasser und Abwässer aus den Häusern sowie von den Straßen und Gossen weg in den Fluss leitet. Der gesamte unterirdische Komplex aus Ziegeltunneln und Abflussrohren wurde auf den Ruinen einer alten Elfenstadt errichtet. Wer durch die Kanalisation von Novigrad streift, stößt hier und da noch auf alte Korridore und Kammern, die einst von den Aen Seidhe erbaut wurden.

Diese Gegend der Freien Stadt hat ihre eigenen Einwohner. Diverse Monstersorten haben sich an diese Bedingungen angepasst und machen die städtische Kanalisation zu einem hochgradig gefährlichen Ort.





Eine der Spielmissionen findet während eines Maskenballs statt, der von einer wohlhabenden Novigrader Familie ausgerichtet wird. So mussten wir viele Dutzend einzigartige Masken für die Gäste entwerfen. Unsere Grafiker ließen ihrer Fantasie freien Lauf. Die Abbildung oben vermittelt einen Eindruck von den Ergebnissen. Einige Masken sind von der klassischen Maskenball-Garderobe im Venedig der Renaissance inspiriert, andere spielen auf Tiere, Personen oder Monster aus der Hexerwelt an. Der aufmerksame Beobachter wird nicht nur den Weißen Wolf selbst, sondern auch Nekker, Tschorts und sogar einen Kayran entdecken - das Flussmonster aus dem zweiten Teil der Serie.

"Das Buffet war aus erlesenen Speisen auf noch erlesenerem Tafelgeschirr inmitten kunstvoller Blumengebinde und raffinierter Eisschnitzereien angerichtet. Nach eingehender Betrachtung kam Geralt zu dem Schluss, dass es entschieden mehr Dekoration als Speisen trug."

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
DIE ZEIT DER VERACHTUNG







Novigrad ist auch für seine diversen Unterhaltungsangebote berühmt. Einen besonderen Platz im Herzen der Städter hat die Passiflora - ein opulentes, exklusives Haus der fleischlichen Lüste. Die Illustrationen hier zeigen frühe Konzeptgrafiken für das Bordell und sein Interieur.

Die Passiflora steht in scharfem Kontrast zu den benachbarten Stadthäusern. Sie beansprucht einen kleinen Platz für sich, der zum Teil mit Blumenbeeten und Wasserspielen angelegt ist. In einer Stadt wie Novigrad ist allein das Grundstück des Etablissements ein Vermögen wert. Die Fenster des Gebäudes sind vorschriftsgemäß rot beleuchtet, um den Passanten seine Funktion kundzutun.

Die elegante Einrichtung hat einen etwas exotischen Charakter. Die Passiflora ist eindeutig kein Haus für die einfachen Gelüste der einfachen Leute. Ein Nachmittag in Gesellschaft seiner Damen kostet eine stattliche Summe, die nicht viele aufbringen können.







In ganz Novigrad hängen Plakate an Wänden und Anschlagbrettern. Die meisten bewerben Orte mit Dienstleistungsangeboten - Theater, öffentliche Bäder, Wäschereien und Einrichtungen von zweifelhaftem Ruf. Die drei Plakate hier werben für ein Lokal, das Fleischeslüste feilbietet.









KAPITEL III

Skellige

Das felsige, unwirtliche Skellige-Archipel besteht aus sechs größeren und einigen Dutzend kleineren Inseln, eine jede von kalten Winden umbraust und der Brandung des Großen Meeres umtost. Es ist ein Land der steilen Klippen, der flinken Bäche und der finsteren Kiefernwälder voller Gefahren, die auf unvorsichtige Reisende warten.

Die Redewendung “raues Land, raue Leute” beschreibt die Einwohner Skelliges trefflich. Seit altvorderen Zeiten waren die Inseln Heimat von stolzen Seefahrern, die vom Handel und vom Plündern lebten. Sie sind in unabhängige und einander oftmals verfeindete Clans unterteilt und erkennen keinen Herrscher außer dem Jarl ihres Clans an - sowie einen König, den sie bei zeremoniellen Versammlungen selbst wählen. Abgesehen von diesen rauen Ereignissen ist das Leben auf den Inseln ruhig und stetig. Sein Rhythmus wird von den Jahreszeiten und dem Hin und Her der Plündermannschaften bestimmt.





“Der Westwind warf die Brandung mit dumpfem Dröhnen gegen die Küste und ließ in regelmäßigen Abständen Gischt aus den Felsspalten aufschießen.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
DER SCHWALBENTURM

SKELLIGE



Skellige unterscheidet sich erheblich von Velen und Novigrad. Es ist ein wildes, unkultiviertes, von Menschen weitgehend unberührtes Land. Als Ausgangspunkt diente uns eine Beschreibung der Skellige-Inseln in den Romanen, das einen Ort darstellte, der einer nordeuropäischen Felsenküste ähnelt - so wie die skandinavischen Fjorde, Schottland, Island sowie die Orkney- und Shetland-Inseln. Beim Erstellen der Konzeptskizzen und -zeichnungen, auf deren Basis diese Inseln später modelliert werden würden, ließen unsere Grafiker sich von diesen Regionen, ihrer Geografie, ihrer Flora und Fauna sowie ihrer mittelalterlichen Architektur inspirieren.

Auch farblich unterscheidet Skellige sich vom Festland. Hier machen die warmen Braun- und gedämpften Grüntöne aus dem Niemandsland oder das Ziegelrot und das Sonnengelb Novigrads einem kühlen Meeresblau und grauen Klippen Platz, hier und da akzentuiert durch einen dunkelgrünen Waldflecken oder das Weiß von Schnee und Gischt. So wird dem unwirtlichen Klima der Inseln farblich Rechnung getragen.





Zu den eindrucksvollsten Orten Skelliges gehört die alte Festung Kaer Trolde. Das Gemäuer ist praktisch uneinnehmbar und fast komplett aus einer Felsklippe auf Ard Skellig geschlagen. Hier wohnt der mächtige Clan von Crach an Craite. Von den hohen Mauern herab hat man eine umwerfende Aussicht über das kleine Dorf, das sich an den Fuß der Festung schmiegt, auf die Langschiffe im Hafen und den Rest des Archipels, das sich bis zum Horizont erstreckt.

Hier ist der Tunnel abgebildet, der den einzigen Eingang zur Festung darstellt. Er wurde durch den Berg bis hoch zu einer Steinbrücke getrieben, die zwei senkrechte Felswände miteinander verbindet. Auf der anderen Seite des Steinbogens befindet sich das Tor zum Inneren der Festung.







In Kaer Trolde finden sich geräumige Steinkammern und Bankettsäle, die im trüben Kerzen- und Fackellicht etwas düster, ja unheilschwanger wirken. Nach örtlichem Brauch sind die Wände mit Waffen, Schilden und bestickten Wandteppichen voll mit fantastischen Tieren, Monstern und Heldentaten geschmückt.









Ein Wandteppich im Thronraum von Kaer Trolde zeigt Krieger im Kampf gegen den Eisriesen. Der Stil ist an ein Artefakt aus dem 11. Jahrhundert angelehnt, den Teppich von Bayeux, der die erfolgreichen Schlachten Wilhelm des Eroberers um die Vorherrschaft in England darstellt.

SKELLIGE

Die Architektur Skelliges unterscheidet sich drastisch von den Blockhütten Velens und den gemauerten Stadthäusern Novigrads. Stein ist ein Rohstoff, über die die Inseln im Überfluss verfügen, und folglich ein allgegenwärtiges Element der hiesigen Gebäude. Hier bauen auch die ärmsten Grundherren ihre bescheidenen Behausungen aus Stein, auch wenn die Fassaden oft hölzern und mit Schnitzereien verziert sind, die Tiere oder mythische Bestien darstellen.
Wir wollten die Dörfer Skelliges so realistisch und funktional wie möglich aussehen lassen. Hier ist ein Teil des Entwurfs vom Dorf am Fuße der Festung Kaer Trolde dargestellt. Das tägliche Leben in dem Dorf ist von Ruhe und relativer Ordnung gekennzeichnet. Hütten erstrecken sich entlang einer kleinen, teilweise gepflasterten Straße. Das ansehnliche Gebäude, in dem die Taverne untergebracht ist, ist eine der wichtigsten Sehenswürdigkeiten des Dorfes. Über einen Speichertank wird Wasser aus Gebirgsbächen in einer Pferdetränke gesammelt. Die Szenerie wird von Feuerholzklaftern, Feldwerkzeugen und Gerüsten zum Trocknen von Fischen abgerundet.





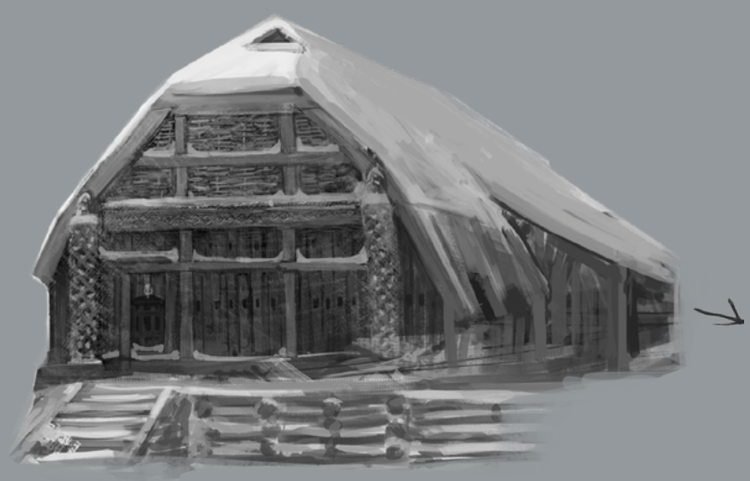








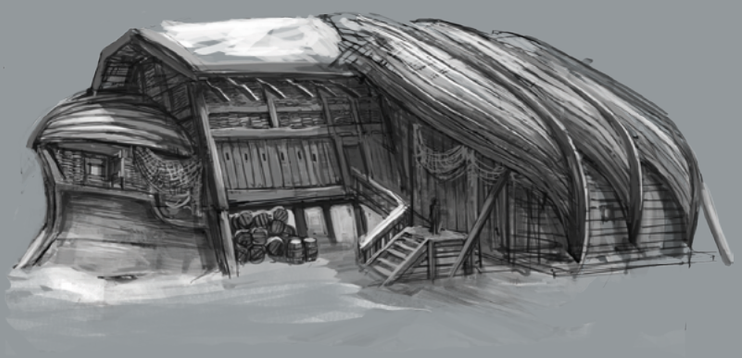


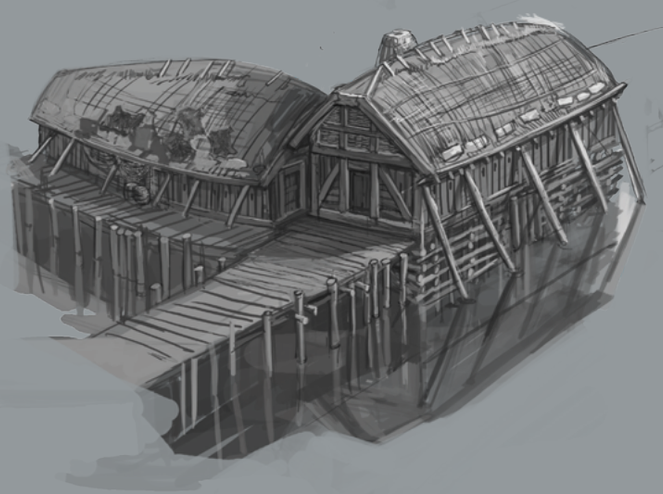


Die Häuser auf Skellige wurden erbaut, um dem rauen Inselklima zu trotzen. Große Familien, oft mit mehr als einem Dutzend Mitglieder, wohnen in rechteckigen Hütten, die mehrere Dutzend Meter lang sein können. Die Dächer sind mit Grassoden oder Dachschindeln gedeckt und damit effektiv gegen die Kälte von Herbst und Winter isoliert. Steile Dächer, von mächtigen Stützstreben verstärkt, schützen die Häuser vor Schneelasten, die Gebäude mit weniger robusten Dächern oder weniger solider Bauweise zermalmen würden.

Der Herd ist das zentrale Element des Hauptraums jedes Hauses und der Mittelpunkt, um den herum das tägliche Leben sich abspielt. Die Wände sind oft mit Jagdtrophäen, kunstvollen Wandteppichen und Waffen aller Art dekoriert.





















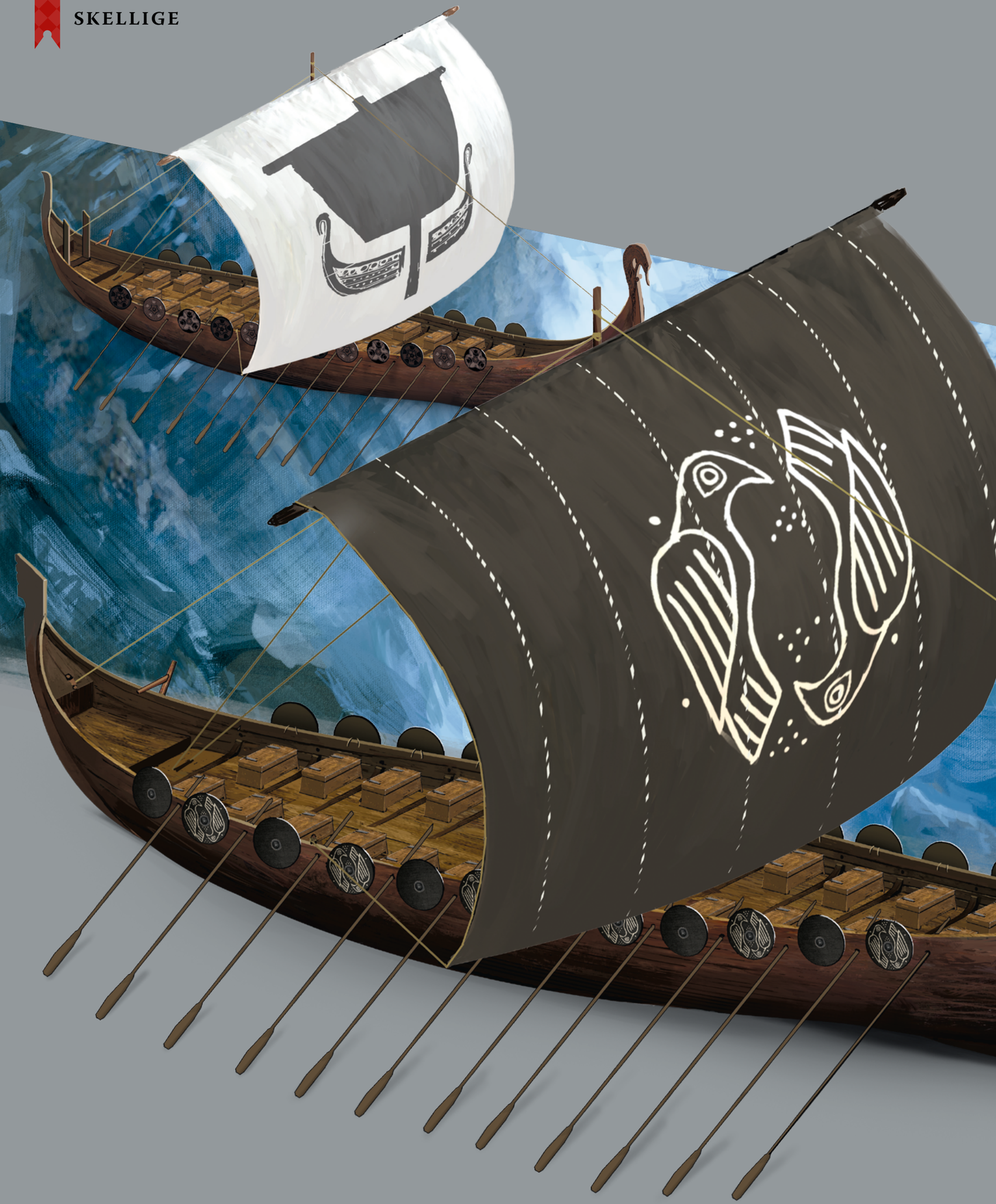


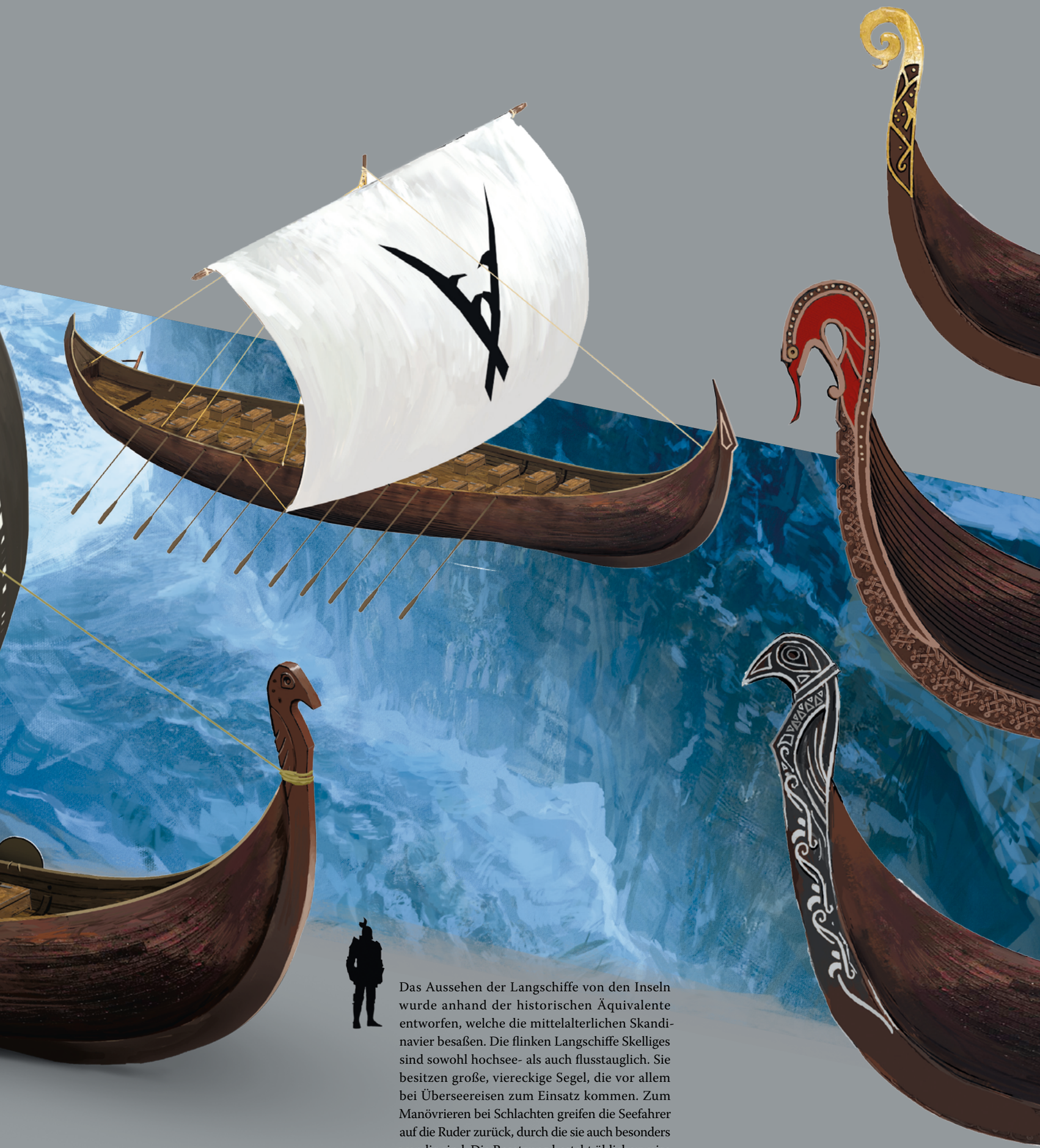




Boote sind aus Skellige nicht wegzudenken. In einem Archipel mit Dutzenden von Inseln sind sie als Transportmittel, beim Fischen und bei Handels- oder Plünderfahrten unentbehrlich.
Jede Ansiedlung von nennenswerter Größe zimmert eigene Boote. Dies geschieht in Manufakturen unter freiem Himmel direkt am Meer. Die größten davon können ein Dutzend oder mehr Langschiffe jährlich herstellen. Die fertigen Boote werden zu Wasser gelassen und sind hochseetauglich, sobald sie mit Rudern und Takelage ausgerüstet sind.







Das Aussehen der Langschiffe von den Inseln wurde anhand der historischen Äquivalente entworfen, welche die mittelalterlichen Skandinavier besaßen. Die flinken Langschiffe Skelliges sind sowohl hochsee- als auch flusstauglich. Sie besitzen große, viereckige Segel, die vor allem bei Überseereisen zum Einsatz kommen. Zum Manövrieren bei Schlachten greifen die Seefahrer auf die Ruder zurück, durch die sie auch besonders wendig sind. Die Besatzung besteht üblicherweise aus einigen Dutzend kampfgestählten und beutehungrigen Kriegern.



“Manche Schiffe lagen kieloben, andere auf der Seite. Sie sahen aus, als hätte sie irgendeine höllische Sturmböe dort hingeschleudert. Wieder andere schienen auf dem felsigen Ozean zu segeln - sie standen aufrecht, ihre Galionsfiguren segelten stolz voraus, die Masten ragten auf, an ihnen flatterten noch die Überreste der Segel.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
DIE DAME VOM SEE



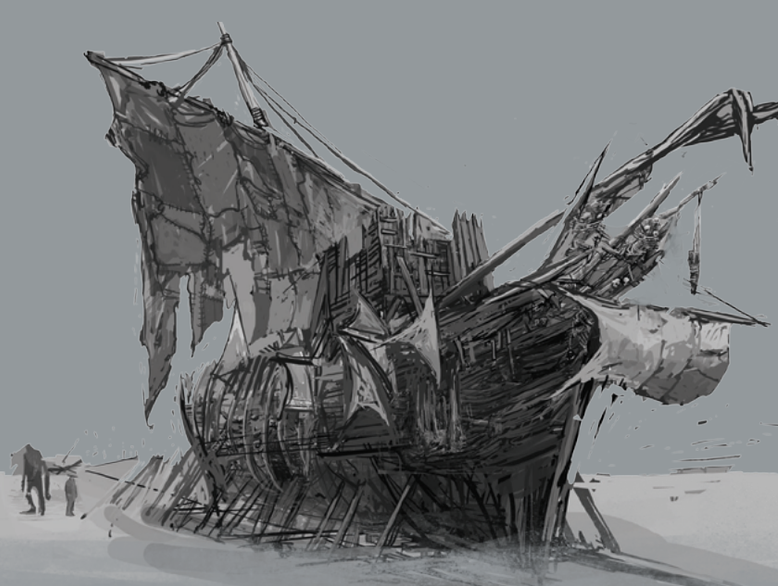


Die Zeichnung hier und das Bild aus dem Spiel unten zeigen die menschenleeren Gestade Undviks, einer Insel, die gerade vom Eisriesen verwüstet wurde. Schiffswracks, wohin man schaut, zerstörte Langschiffe und kleinere Boote. Der Strand ist leer, es gibt kein Zeichen von Leben mit Ausnahme des kreisenden Wasservogels. In der leicht surrealen Atmosphäre des Ortes liegen Einsamkeit und fundamentale Kälte, die durch das schlechte Wetter und die kühle Farbwahl noch unterstrichen wird.







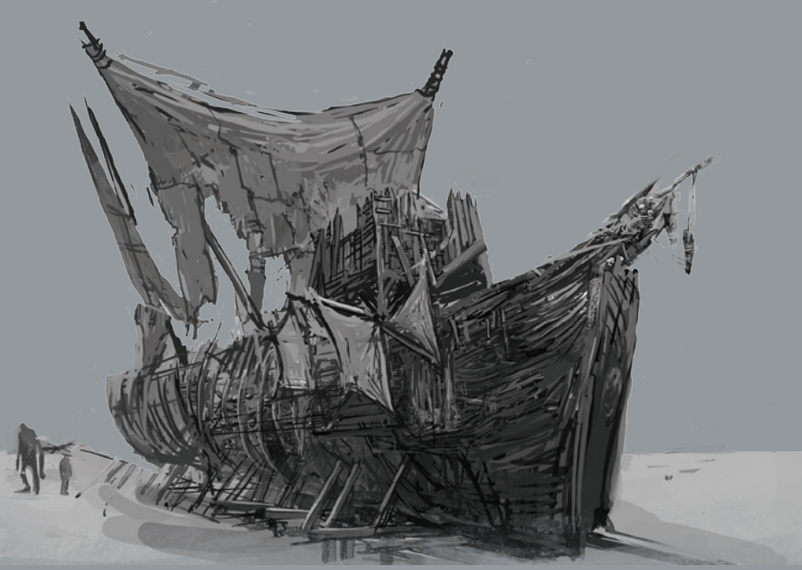




Zu den interessanteren Elementen der Landschaft von Undvik gehört das Schiff des Eisriesen. Dieses marode, doch unvollendete Bauwerk ragt über den Wracks kleinerer Schiffe hervor und besteht offensichtlich aus deren Einzelteilen. Es scheint zwar kaum seetauglich, doch schon seine Gegenwart unterstreicht die gruselige Unwirklichkeit der verlassenen Insel. Die Zeichnungen unten auf der Seite sind in den frühen Entwurfsphasen entstanden.













Das Lager des Eisriesen wirkt ebenfalls grotesk. Hier findet die finale Schlacht zwischen Geralt und dem kolossalen Herrscher von Undvik statt.









Die magische Katastrophe, die sich vor Kurzem in diesem Teil der Insel Ard Skellig ereignet hat, hat ihn im Vergleich zur restlichen Umgebung stark verändert. Verdrehte, knotige Bäume bilden ein seltsames Labyrinth verschlungener Wurzeln und Zweigen und dicken Stämmen. Das Gebiet ist still und tot. Es wird von Vögeln, Vierbeinern und Menschen weiträumig gemieden. Unser Prinzip hier lautete, die üblichen Elemente einer Landschaft - Bäume, Büsche, Felsen - durch zerstörerische Magie zu transformieren. Unsere Konzept- und Gebietsgrafiker gaben dem Schauplatz der magischen Katastrophe mit vereinten Kräften seine einzigartig surreale, verstörende Erscheinung.

Druiden werden auf Skellige respektiert und verehrt. Ihr Hain ist ein besonderer Ort für die Inselbewohner. Hier finden im Schatten einer riesigen, uralten Eiche religiöse Zeremonien und Versammlungen statt, zu denen sich die Clans aus allen Winkeln Skelliges versammeln.
Die Druiden leben in Felskavernen und unterirdischen Höhlen, die sie unter den Wurzeln der Eiche Geddyneith gegraben haben. In den schlichten Räumen fehlt jeder Komfort, was ihre Bewohner jedoch nicht stört - sie sind an eine asketische Lebensweise gewöhnt.

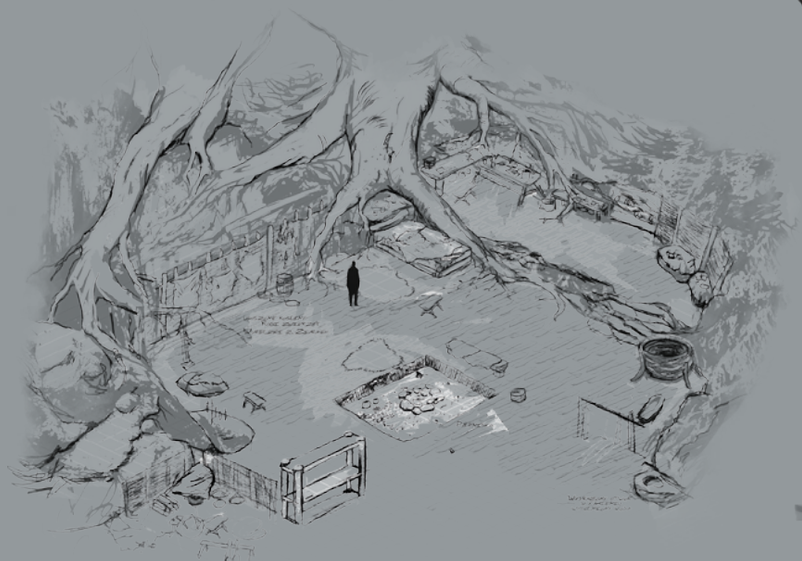








Jede Zelle enthält einen kleinen Herd, ein Bett aus Stroh und einige einfache Möbelstücke. Kräutergarben hängen von der Decke, und an den Wänden trocknen Tierhäute. Eine Ecke ist mit alchemistischen Utensilien, Büchern und Topfpflanzen als Kräuterwerkstatt eingerichtet. Die herumliegenden Gegenstände - Schüsseln, Becher, kleine Werkzeuge - deuten darauf hin, dass diejenigen, die für diesen Bereich zuständig sind, nicht den größten Wert auf Ordnung und Sauberkeit legen.





SKELLIGE

In den entlegenen Gegenden auf Ard Skellig kann man einen Steinkreis und einen Altar finden, welcher der uralten Gottheit Svalblod geweiht ist. Sein schauerlicher Kult wurde schon vor Jahren aus der Gegend verbannt, da seine blutigen Praktiken und grausamen Rituale selbst die an Gewalt gewöhnten Einwohner Skelliges in Angst und Schrecken versetzt hatten. Heute erinnern sich nur noch wenige daran, dass es den Kult je gegeben hat.

Auf den ersten Blick scheint der Ort ruhig, der Kreis verlassen und vollständig vergessen. Gras und kleine Blumen wachsen zwischen den Steinen. Viele der mit Darstellungen aufgerissener Bärenrachen dekorierten Säulen liegen gefallen und beschädigt auf der Erde. Erst bei genauerer Betrachtung nimmt man die verstörenden Details wahr - dunkle Blutflecken auf dem Altar zeigen, dass vor Kurzem jemand diesen Ort entsprechend seiner Bestimmung verwendet hat.









“Unter Wasser lagen klar sichtbar riesige, kantige, gleichmäßig geschnittene Blöcke weißen Marmors, bedeckt mit Algen, Muscheln und Anemonen, die sich im Wasser bewegten wie Blumen im Wind.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI, “EIN KLEINES OPFER”,
IN DAS SCHWERT DER VORSEHUNG

Zu den neuen Elementen dieses Serienteils gehört die Möglichkeit, zu schwimmen und die Unterwasserwelt zu erkunden. Daher finden sich rund um Skellige zahlreiche aufregende Unterwassersehenswürdigkeiten. Versunkene Dörfer, Schiffswracks, Unterwasserhöhlen und verlorene Schätze warten in den Tiefen des Ozeans auf den Spieler. Man muss nur hineinspringen - schon kann man eine ganz neue, bunte und gefährliche Welt erkunden.



Die folgenden Abbildungen zeigen die Atmosphäre, die wir bei der Gestaltung der Unterwasserwelt erreichen wollten. Die grünen und hellblauen Farben der flacheren Bereiche sind vom Sonnenlicht erhellt. Die Details auf dem Meeresboden sind gut zu erkennen, es gibt sogar Ströme warmen Wassers aus unterseeischen Geysiren. Je tiefer man kommt, desto dunkler wird es. Wenn der Meeresboden plötzlich abfällt, wird das Wasser immer dunkler, bis hin zu einem undurchdringlichen Schwarzblau.













Nur wenige kennen den ursprünglichen Zweck oder auch nur den Namen der Turmruine an der steinigen Küste von Undvik. Sie wird Tor Gvalch'c genannt - „Falkenturm" in der Älteren Rede. Seine zarten, leichten Strukturen und die anmutigen Bögen zeigen sofort, dass dies kein Bauwerk von Menschenhand ist. Wie seine Geschwistertürme Tor Lara, der Möwenturm, und Tor Zireael, der Schwalbenturm, wurde auch Tor Gvalch'c vor langer Zeit von den Elfen errichtet.







KAPITEL IV

Die Hexer

Geralt von Riva, der Weiße Wolf, ist zweifellos der berühmteste und einer der erfahrensten Vertreter jener Kaste von Monsterjägern, die als Hexer bekannt sind. Seit Jahrzehnten zieht er unermüdlich durch seine Welt und erschlägt Monster und Bestien, von denen eine Gefahr für Menschen ausgeht. Er ist in jeder Hinsicht ein Profi. Seine Dienste werden von einfachen Bauern und hochmütigen Königen gleichermaßen in Anspruch genommen.

Geralt gehört zu den letzten lebenden Hexern. Es ziehen noch einige andere Mitglieder der Wolfsschule durchs Land - seine Freunde und Kollegen. Sie alle überwintern normalerweise in der Festung Kaer Morhen. In diesem Abschnitt geht es um diese letzte Kohorte der Wolfsschulenhexer, den Protagonisten unserer Spielreihe und seine engsten Freunde.



Geralt of Rivia

Geralt von Riva ist der Protagonist unserer Spiele und auch der Romane, von denen sie inspiriert wurden. Die Erscheinung der Figur, die in den ersten beiden Spielen entwickelt wurde, ist fast zu einer Art Ikone geworden - vor allem für Fans der Serie, aber auch für alle Freunde der Welt des Hexers. Bei der Arbeit an diesem Charakter für The Witcher 3: Wilde Jagd wollten wir die besonderen Kennzeichen von Geralt beibehalten, sein Aussehen noch verbessern und auch zeigen, dass seit Beginn des ersten Spiels Zeit vergangen ist.



Die Arbeit am Erscheinungsbild der Hauptfigur begann natürlich mit Entwurfszeichnungen. Zeichnung für Zeichnung fanden wir allmählich eine Darstellung für Geralt, die uns ansprach. Die hier dargestellte Zeichnung diente als Basis für das finale Modell seines Kopfes.

Der besondere Stoffwechsel von Hexern verlangsamt ihren Alterungsprozess und lässt sie länger leben als normale Menschen. Das gilt auch für Geralt, der zu Beginn dieses Abschnitts seiner Abenteuer rund hundert Jahre alt ist. Er erfreut sich zwar bester Gesundheit und ist physisch in Topform, aber wir wollten dennoch andeuten, dass er älter ist, als er zunächst scheint. Daher haben wir ihm mit einem kurzen Bart und einigen neuen Narben und Falten das Gesicht eines Veteranen zahlloser Monsterjagden gegeben, der im Laufe der Jahre sehr viel Erfahrung gesammelt hat.



Im Spiel gibt es über ein Dutzend verschiedene Rüstungssets in drei Gewichtskategorien für die verschiedenen Fraktionen sowie drei einzigartige Ausrüstungssets für Hexer. Bei jedem dieser Sets gibt es noch drei Verbesserungsstufen der Grundversion. Die verbesserten Versionen weisen besondere Modifikationen auf, die dem Träger in Kombination mit Expertenfertigkeiten und seltenen Zutaten beneidenswerte Boni verleihen.

Wir wollten die Rüstungssets dabei nicht nur so gestalten, dass sie sich an den jeweiligen Spielstil anpassen lassen, sondern ihnen auch ein jeweils eigenes und trotzdem zur Hexerwelt passendes Erscheinungsbild verleihen.







Einzelheiten wie die Dekorationen an einem Schwertgriff oder die kleinen Details einer Rüstung machen das gewisse Etwas der Hexerausrüstung aus.



Das Symbol der Wolfsschule - Geralts Hexerschule - ist ein Silberamulett in Form eines Wolfskopfes mit gebleckten Zähnen. Auch Vesemir, Eskel und Lambert tragen solche Amulette.

Das Hexeruniversum ist gewachsen, und es wurden drei weitere Amulette gestaltet. Zwei davon, der Greif und die Katze, erscheinen auch in den Hexer-Romanen im Besitz eines Kopfgeldjägers namens Leo Bonhart. Ciri tötet ihn und nimmt ihm die Amulette ab. Von da an trägt sie das Symbol der Katzenschule um den Hals.

Das Amulett der Vipernschule wurde zur Einführung der Figur Lethos und seiner Gefährten Auckes und Serrit gestaltet. Es ist nicht bekannt, ob noch Mitglieder dieser Schule leben.

















Die Aufnahme einer leichten, einhändigen Armbrust ins Hexer-Arsenal war ein innovativer und zweifellos kontroverser Schritt. In den Hexer-Romanen und den bisherigen Spielen trat Geralt niemals mit Schusswaffen auf. In The Witcher 3 jedoch muss der Spieler auch mit Monstern zu Wasser oder in der Luft zurechtkommen. Bei solcherart geänderter „Arbeitsumgebung" ist es folgerichtig, dass Geralt seine Ausrüstung entsprechend angepasst hat. Das Resultat ist eine Waffe zum Einsatz gegen Monster, die sich außerhalb der Reichweite des Schwerts aufhalten.







“Die Hexer erschienen wie üblich unerwartet, leise und wie aus dem Nichts.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI, DAS ERBE DER ELFEN

Geralts Hexerkollegen aus der Wolfsschule spielen in der Geschichte von The Witcher 3: Wilde Jagd eine große Rolle. Sie waren auch schon im Prolog des ersten Spiels präsent, doch seitdem hat sich die Grafik-Engine dramatisch verändert. So mussten Geralts Freunde Eskel und Lambert und auch sein Mentor Vesemir noch einmal neu entworfen werden.
Um der Kontinuität willen nahmen wir jedoch die alten Zeichnungen und Modelle der Hexergesichter aus dem ersten Spiel als Ausgangspunkt für die neuen Konzepte und Modelle. So erhielten die drei Gefährten von Geralt schließlich einen neuen Look, der die Schlüsselaspekte ihres früheren Aussehens beibehielt.



Vesemir

Vesemir spielt in *The Witcher 3: Wilde Jagd* eine Schlüsselrolle. Er ist eine der Hauptfiguren des Prologs und taucht auch später in einem Schlüsselmoment des Spiels erneut auf. Bei seiner Darstellung haben wir Wert auf den Umstand gelegt, dass er der älteste noch lebende Hexer ist, der einzige Überlebende des Pogroms, das die Hexer der Wolfsschule vor vielen Jahren so dezimiert hat.
Das genaue Alter von Vesemir kennt niemand, doch es ist möglich, dass er so alt ist wie die Steine von Kaer Morhen, wo er einst als Fechtlehrer wirkte. Sein graues Haar umrahmt das faltige, schroffe Gesicht eines alten Mannes, das in Kombination mit seiner gut abgetragenen Ausrüstung keinen Zweifel daran lässt, dass wir es hier mit einem Hexerveteranen zu tun haben - einem, dessen Können für zahlreiche Jüngere immer noch eine Herausforderung darstellt.





Eskel

Eskel wurde zusammen mit Geralt ausgebildet. Da die Mutationen sein Haar nicht wie Geralts von Pigmenten befreit haben, sieht er etwas jünger aus. In den Romanen wird Eskel als entspannt und wortkarg beschrieben. Sein Erscheinungsbild ist ungewöhnlicher als seine Persönlichkeit. Im Gesicht hat er eine groteske Narbe - eine Spur der Klinge seines grausamen, wankelmütigen Mündels Deidre Ademeyn.

Wie Vesemir wurde Eskel auf Basis seines Erscheinungsbilds im ersten Spiel gestaltet. Wir haben jedoch zahlreiche Elemente hinzugefügt, vor allem eine individuelle Hexerjacke.

Lambert

Lambert ist der jüngste Hexer der Wolfsschule. Er ist für seine unangenehme Persönlichkeit und seine scharfe Zunge bekannt, die ihn auch von seinen schweigsamen, relativ freundlichen Gefährten unterscheiden.

Wie bei den anderen Hexern haben wir auch bei Lambert versucht, seine äußeren Merkmale aus dem ersten Spiel beizubehalten. Die scharfen Züge, die Adlernase, der Dreitagebart und die schmalen Lippen passen gut zu seiner schwierigen Persönlichkeit. Seine Kleidung ist weniger abgetragen als die seiner älteren Kollegen, und ihre Elemente ergeben ein passendes Ganzes mit gewissem Schick.



Die offene Spielwelt stellte uns vor die Notwendigkeit, Mechanismen zum Reisen zwischen weit entfernten Orten zu entwickeln. So schlug die Stunde der Pferde und des berittenen Kampfs als bestens bekannte Elemente des Fantasy-Genres. Es galt, ein Modell und eine Reihe von Verhaltensweisen für das Pferd zu entwickeln - und Pferdegeschirr, Sattel, Satteltaschen und all die anderen Gegenstände zu gestalten, mit denen es ausgerüstet sein würde. Damit kann Geralt nun zügig über die Straßen und durch gefährliches Hinterland reiten, um seine Aufträge zu finden.

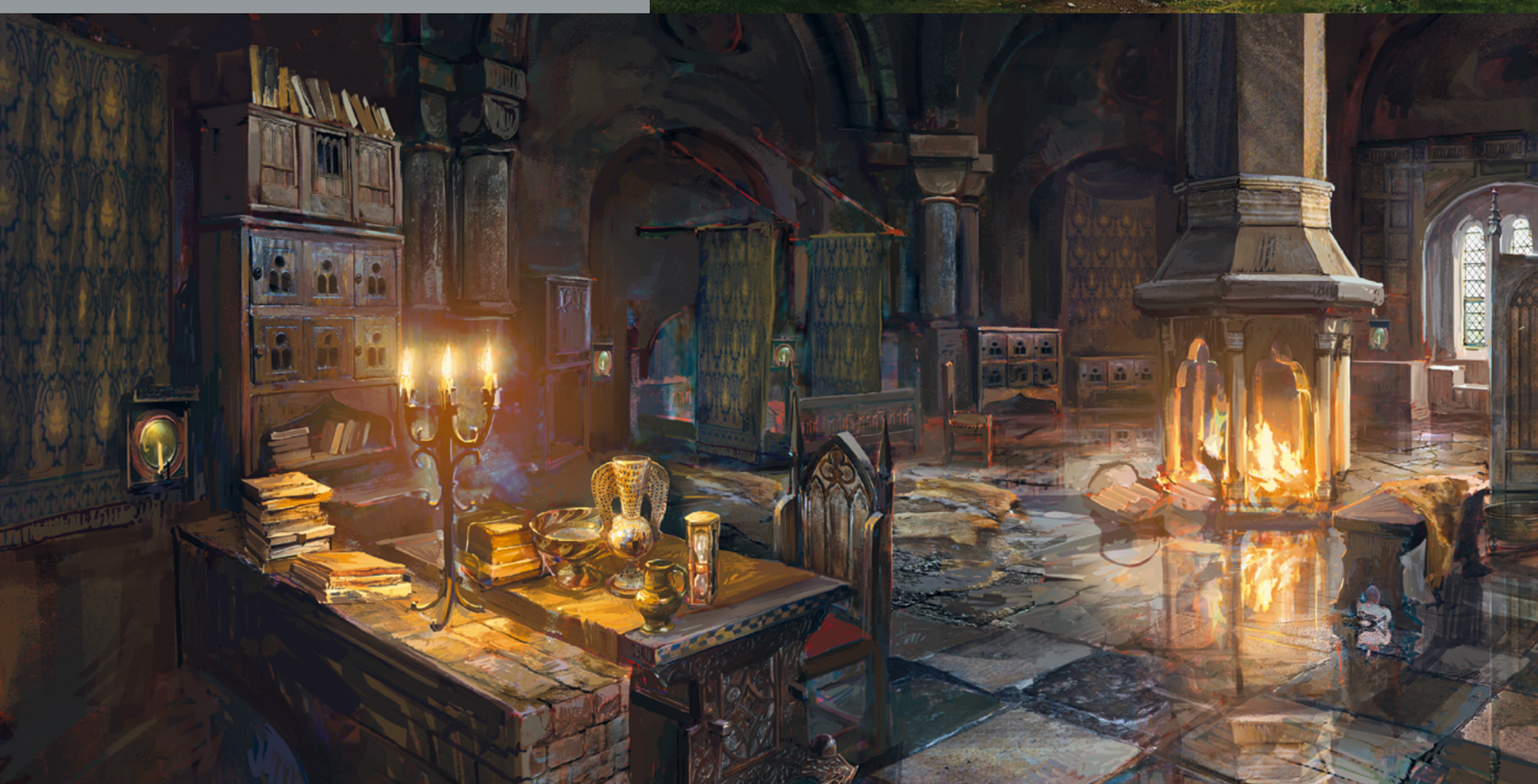


Zum Reisen zwischen den Skellige-Inseln muss der Hexer imstande sein, kleine Segelboote zu steuern. Wir legen die Ruderpinne in die Hände des Spielers, um ihn die herrliche Inselumgebung frei und unabhängig erkunden zu lassen.

”Sie ritten durch eine weitere Klamm und über einen ovalen Hügel. Von dort aus sah man die Ruinen Kaer Morhens in die Klippen geschmiegt vor sich liegen - das teilweise demolierte Trapez der äußeren Verteidigungsmauern, die Überreste des Wachturms und des Tors, den tonnenförmigen Wohnturm, der aufragte wie eine zu kurz geratene Säule.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI, DAS ERBE DER ELFEN









Kaer Morhen ist das ehemalige Ausbildungszentrum und die Heimat der Hexer der Wolfsschule. Die verfallene, vergessene Festung befindet sich in einer unbewohnten Region hoch in den windgepeitschten Blauen Bergen. Hier, innerhalb dieser Mauern, wurde Geralt von Riva ausgebildet.

Der Grundriss und das Basiskonzept der Festung haben sich seit dem ersten Spiel nicht wesentlich verändert. Es ist immer noch eine alte Burg, die sich in die felsigen Abhänge des Gebirges einfügt und an der der Zahn der Zeit genagt hat. Die Mauern und Türme weisen klare Anzeichen von Zerstörung auf. Teilweise ist dies auf die Schlacht zurückzuführen, die hier vor mehr als einem Jahrhundert getobt hat, der Rest ist den Elementen und der Zeit geschuldet. In der Festung wachsen Unkräuter und sogar junge Bäume. Man sieht nicht nur den Lauf der Jahre, sondern auch die Tatsache, dass die gegenwärtigen Bewohner nicht viel Zeit damit verbringen, die Anlage zu pflegen. Das Innere des Wohnturms sieht etwas besser aus. Die Wohnkammern Kaer Morhens dienen weiterhin als Asyl und Winterzuflucht der letzten Hexer der Wolfsschule.





KAPITEL V

Verbündete und Bekannte

Bei seinen Abenteuern begegnet Geralt vielen verschiedenen Leuten - reichen und einflussreichen Männern, mächtigen Zauberinnen, berechnenden Politikern und schrecklichen Kriegsfürsten, um nur ein paar davon zu nennen. Während der weißhaarige Monsterschlächter ohne Frage der Held von The Witcher 3 bleibt, wäre das Spiel ohne die viele schillernden und detaillierten großen und kleinen Nichtspieler-Charaktere nicht dasselbe. Einige von ihnen begleiten Geralt seit dem ersten Augenblick, in dem er der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, während andere wiederum erst im dritten Teil der Reihe erscheinen. Alle sind jedoch fest im vielfältigen Boden unserer Welt verwurzelt und ihre Lebensgeschichten wie auch ihr Aussehen wurden von unserem Team während der Entwicklung bis ins kleinste Detail ausgearbeitet.



"[...] als Gastgeber möchte ich mir die angenehme Obliegenheit nicht nehmen lassen, Cirilla von Cintra, Tochter von Pavetta, Enkelin von Calanthe und Nachfahrin der berühmten Lara Dorren aep Shiadhal auf Burg Stygga willkommen zu heißen - willkommen, und bitte tritt näher."

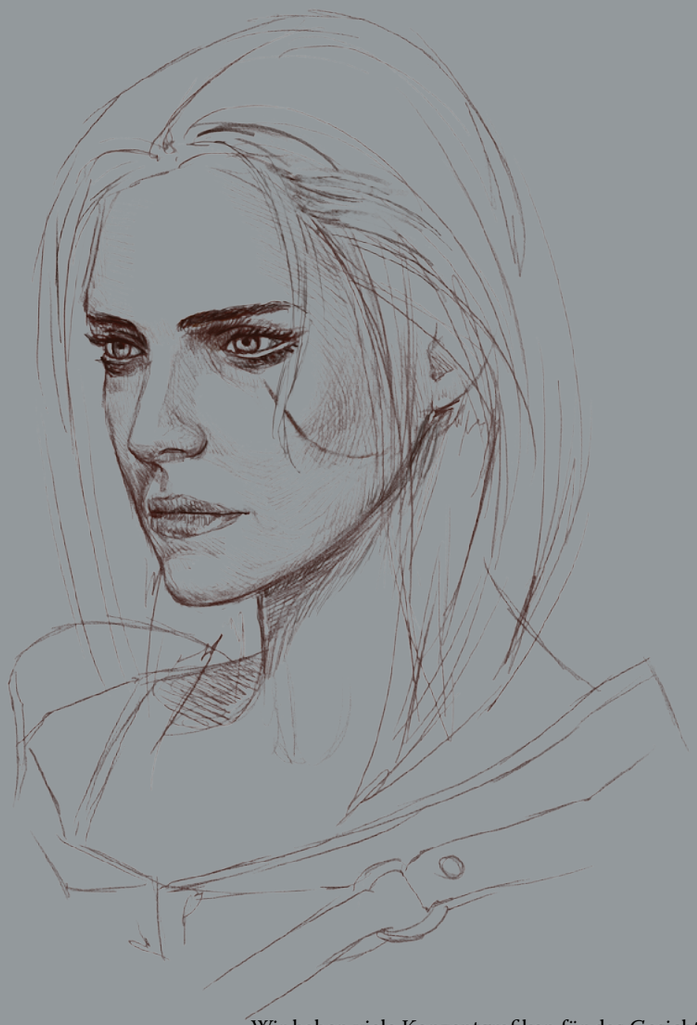
ANDRZEJ SAPKOWSKI, DIE DAME VOM SEE

Ciri

Ciri, oder vielmehr Cirilla Fiona Elen Riannon, ist die Erbin des Königreichs Cintra, eines ehemals unabhängigen Königreichs, das nun aber als annektierte Provinz des Kaiserreichs Nilfgaard gilt. Gleichzeitig ist sie Thronerbin des Kaiserreichs, denn sie ist die Tochter des amtierenden Kaisers Emhyr var Emreis. Noch vor ihrer Geburt wurde sie durch das alte Gesetz der Überraschung Geralt von Riva versprochen, wodurch ihr Schicksal mit dem seinen durch mächtige Bande verbunden wurde. Dieser Verknüpfung ihrer beider Schicksale ist es zu verdanken, dass Geralt ihr schon mehrere Male das Leben retten konnte und brachte ihn dazu, Cirilla als Mündel, Adoptivtochter und Schützling aufzunehmen.

Schon in den ersten beiden Spielen gab es Hinweise auf Ciri und sie wurde mehrmals erwähnt, doch jetzt tritt sie das erste Mal persönlich in Erscheinung. Durch ihre unglaublichen und wundersamen Talente gehört sie ohne Zweifel zu den interessantesten Charakteren von *The Witcher 3: Wilde Jagd*. In ihren Abenteuern wird sie von Geralt und der Wilden Jagd verfolgt. In den Hexer-Romanen, die von Ereignissen mehrere Jahre vor dem Spiel berichten, war Cirilla ein junges Mädchen und wurde in den Grundlagen des Hexerkampfs ausgebildet. In diesem Spiel kehrt sie als junge Frau zurück, die nicht nur mit dem Schwert besser umgehen kann als so mancher Meister, sondern auch ihre Spezialkräfte einsetzt.













Wir haben viele Konzeptgrafiken für das Gesicht Ciris als Erwachsene entworfen, darunter auch einige Zeichnungen mit unterschiedlichen Frisuren. Wir wollten mit ihrem Aussehen den Beschreibungen der jungen Ciri in den Romanen möglichst nahe kommen. Zusätzlich zu ihrem aschblonden Haar ist die gezackte Narbe auf Ciris linker Wange eines ihrer hervorstechendsten Merkmale. Sie ist das Andenken an einen abtrünnigen Agenten des Kaiserreichs, der eine Verschwörung gegen ihren Vater Emhyr angezettelt hatte.







Ciris Schwert trägt denselben Namen wie sie in der Elfensprache, nämlich Zireael – das bedeutet "Schwalbe". In den Romanen wird das Schwert als Meisterwerk der gnomischen Handwerkskunst gepriesen. Während unserer Arbeit an den Konzeptzeichnungen haben wir viele unterschiedliche Entwürfe entwickelt. Eine der Charakteristiken der Schwalbe war das durchbrochene Muster auf der Klinge, welches das Gewicht reduziert und eine bessere Balance ermöglicht.





Für das Spiel haben wir ein Kinderporträt von Cirilla angefertigt. Darauf posiert die junge Thronerbin neben dem Wappen ihres Königreichs: drei goldene Löwen auf himmelblauem Grund. Ciri starrt uns mit dem schmollenden und unglücklichen Gesicht eines jungen Mädchens an, das nicht sehr erfreut darüber ist, in reichen und zweifelsohne unbequemen Hofgewändern Modell stehen zu müssen. Dieses Gemälde war eine gute Gelegenheit, die Dickköpfigkeit und Widerspenstigkeit ihres Charakters zu zeigen – an denen sich auch im Erwachsenenalter nichts geändert hat.



Cirillas Kleidung war von Anfang an als Abenteurerausrüstung konzipiert, die aus unterschiedlichen Elementen und verschiedenen Stilen besteht. Dieses flickenartige Aussehen spiegelt Ciris stürmische Vergangenheit wieder: In ihrer Zeit als Heranwachsende hatte sie sich ähnlich gekleidet, als sie einmal ausgerissen war und sich einer Gruppe ebenso junger Banditen und Störenfriede angeschlossen hatte. Wir haben viele verschiedene Versionen dieser Kleidung entworfen und die ersten Zeichnungen unterscheiden sich stark von der endgültigen Version, die Sie auf der rechten Seite sehen kann.

Ciris einfache Leinenbluse, ihr Oberteil, ihre Hose und ihre Handschuhe aus Leder bilden einen starken Kontrast zu dem reich verzierten und mit Edelsteinen besetzten Gürtel, den sie um die Hüfte trägt. Ihre hohen Stiefel weisen Anzeichen von Abnutzung auf, was darauf hindeutet, dass sie viel Zeit auf der Straße verbracht hat. Verschiedene Utensilien runden ihr Aussehen ab: die kleinen Taschen, die an ihrem Gürtel befestigt sind und der Ritterdolch, auch Misérecordia genannt, der an ihrer Seite hängt.

Yennefer

Die Zauberin Yennefer von Vengerberg, ein ehemaliges Mitglied der Loge der Zauberinnen, Geralts Geliebte und Lehrerin sowie Adoptivmutter von Ciri, ist ohne Zweifel eine der beiden weiblichen Schlüsselcharaktere der Romane und der Spiele zum Hexer.

In den Romanen fanden unsere Künstler viele genaue Informationen über Yennefers Aussehen, von ihrer Frisur, Figur, Größe, Augenfarbe und Haarfarbe bis zu kleinen Nuancen wie der Form ihres Gesichts und ihrer Nase. All dies wurde beim Zeichnen der Entwürfe und beim Erschaffen eines Modells für diese Zauberin berücksichtigt.





"'Dein Stern ..', murmelte Ciri. 'Woraus ist der? Die kleinen Steinchen, sie bewegen sich und glänzen so sonderbar ...'"

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
DAS ERBE DER ELFEN

Ein wichtiges Detail von Yennefers Bekleidung, die in den Romanen beschrieben wird, war ein mit vielen Diamanten verzierter Obsidianstern als Anhänger, der sich bewegte und vor magischer Energie pulsierte. Er war mit einem schwarzen Seidenband um ihren Hals befestigt. Das persönliche Amulett der Zauberin verstärkte ihre magischen Fähigkeiten um ein Vielfaches. Da die Romane keinerlei genauere Beschreibungen des Schmuckstücks enthalten, entstanden viele unterschiedliche Konzeptgrafiken dieses wichtigen persönlichen Gegenstands.

Für die Einführung von Yennefers Charakter musste das Aussehen ihrer Kleidung vollkommen neu entworfen werden. Die Wahl des Farbschemas war das Einfachste, denn in den vielen Beschreibungen in den Romanen wurde ersichtlich, dass sie sich immer in geschmackvollen Kombinationen aus Schwarz und Weiß kleidete. Die Romane enthielten zudem genügend Informationen, um einen allgemeinen Stil der Zauberin bestimmen zu können. Weiße Blusen mit Spitzensaum, lange schwarze Mäntel, schwarze Hosen oder Strümpfe und Schuhe mit hohen Absätzen - all diese Elemente deuten auf elegante Kleidung hin, die Yennefers Figur schmeichelt und ihren freiheitsliebenden und durchsetzungsstarken Charakter betont. Dies war der Ausgangspunkt für die Entstehung mehrerer Versionen der Kleidung für die Zauberin, die sich in Stil und Details voneinander unterschieden. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich die endgültige Umsetzung des Charakters







Auf ihren Reisen bevorzugt Yennefer zuweilen weniger weibliche Gewänder und tauscht ihre langen Kleider gegen praktischere Reithosen. Obwohl uns hierfür keine genauen Informationen zur Verfügung standen, kann man davon ausgehen, dass Yennefers Reisekleidung ihren Zweck sowohl in praktischer als auch ästhetischer Hinsicht erfüllten dürfte. Wie die übrige Kleidung der Zauberin besteht auch diese Montur aus einem Farbschema mit schwarzen und weißen Farbtönen.



Triss Merigold

Triss Merigold gehört zu den wichtigsten Nebencharakteren der Spielereihe, da sie in allen drei Teilen eine Schlüsselrolle spielt. Diese junge, jedoch außergewöhnlich talentierte Zauberin verbindet eine komplizierte Geschichte mit Geralt, eine Mischung aus einer Affäre mit Unterbrechungen und tiefer, jahrelanger Freundschaft.

Die wichtigsten Merkmale von Triss Merigolds Erscheinungsbild, so etwa ihre Gesichtsform, ihre Frisur und ihre Figur, basieren hauptsächlich auf dem Modell, das für den zweiten Teil der Spielereihe entworfen wurde. Nur ihre Kleidung hat sich sehr verändert. Sie ist jetzt eleganter und passt zum vorherrschenden Modestil in Novigrad, der Stadt des Reichtums und der Mode, in der sie nun lebt. Triss' Kleidung weist zwar noch immer ihren eigenen Stil auf, aber mit Schnitten, die ihre schmale Taille besonders betonen, worauf sie in den Romanen sehr stolz ist.



“ ’Keine Sorge’, sagte die Zauberin mit einem Lächeln. ‘Ich bin weder ein Räuber noch eine Fremde. Ich heiße Triss Merigold und ich bin auf dem Weg nach Kaer Morhen.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
DAS ERBE DER ELFEN



Während der Konzeptphase wurden viele unterschiedliche Versionen von Triss‘ Kleidung in verschiedenen Farbtönen und Verzierungen entworfen, wie beispielsweise Spitze oder Ornamente, und Accessoires wie Mäntel, Kapuzen und Umhänge. Die Illustrationen auf dieser Seite zeigen die Ergebnisse unserer Zeichner.

"'Du gehst nicht mit der Mode,' sagte der Barde mit einem Grinsen, während er Hühnerfedern vom Ärmel seiner glänzenden, kornblumenfarbigen Tunika mit den Puffärmeln strich [...]."

ANDRZEJ SAPKOWSKI, "EWIGES FEUER", IN DAS SCHWERT DER VORSEHUNG



Rittersporn

Weltbekannter Poet, Schönling und Frauenschwarm - das ist Rittersporn, Geralts bester Freund, auf den Punkt gebracht. Wie auch Triss begleitet uns dieser häufig etwas melodramatische und selbstverliebte, aber nichtsdestotrotz liebenswerte Barde seit dem ersten Spiel der Reihe.

Rittersporns elegante Kleidung war schon immer eines seiner wichtigsten Merkmale. Er bevorzugt einen ganz bestimmten Stil, folgt aber gerne der Mode und kauft neue Kleidung, um bei neuen Modetrends immer vorne dabei zu sein. Während der Arbeit am neuesten Entwurf seines Aussehens haben wir versucht, diesen Aspekt in seine Kleidung einfließen zu lassen.

In diesem Spiel hat sich Rittersporn in Novigrad niedergelassen und kleidet sich in dem für die Stadt üblichen üppigen Stil, wobei er seiner Lieblingsfarbe treu bleibt: einem pflaumenfarbenen Violett, das mit Goldfäden durchwirkt ist. Er hat seinen Schlapphut gegen ein bürgerliches Barett getauscht, an dem natürlich die für ihn typische Feder nicht fehlen darf. Das Aussehen des Charakters deutet darauf hin, dass es ihm in letzter Zeit gut ergangen ist oder - was bei ihm ebenso sein kann - er dies die anderen zumindest denken lässt.

Obwohl Rittersporn seinen unbekümmerten Lebensstil nicht aufgegeben hat, gab es im Leben des Poeten gewisse Veränderungen. Wir wollten, dass diese Veränderungen sich in seinem äußeren Erscheinungsbild widerspiegeln. Der Barde kleidet sich nun in weitaus prachtvollerer Kleidung als zuvor, bleibt seinem Stil, der in den vorherigen Spielen für ihn entwickelt wurde, aber nach wie vor treu. Das war unser Ziel, als wir die unterschiedlichen Varianten seiner Garderobe entwarfen und einzelne Elemente hinzufügten oder veränderten, bis wir schließlich ein Aussehen gefunden hatten, das uns gefiel.





Dieses Porträt von Rittersporn im Stil eines Monsterschlächters ist mit Humor zu verstehen und zeigt den Hang des Poeten zur Großspurigkeit. Seine übertrieben heldenhafte Pose, das riesenhafte Schwert, sein wehender roter Umhang und die tote, drachenähnliche Kreatur zu seinen Füßen weisen Ähnlichkeit mit Darstellungen des Heiligen Georg auf.



Emhyr var Emreis

Emhyr var Emreis, Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd, oder Die Weiße Flamme, Die Auf Den Grabhügeln Der Feinde Tanzt, ist Herrscher des Kaiserreichs Nilfgaard, ein unnachgiebiger Stratege und der vollendete Staatsmann. Nahezu zwei Jahrzehnte lang hat er Ränke geschmiedet und Verschwörungen ersonnen, die seine Feinde und politischen Gegner aus dem Weg räumten und den Weg für die Eroberungen seines Kaiserreichs ebneten. Bisher wurde er in den Spielen lediglich als der führende Kopf hinter den Anschlägen auf die Könige des Nordens erwähnt, der aus der weit entfernten Hauptstadt mithilfe von Diplomaten und Spionen agiert. In diesem Teil der Reihe taucht er nun endlich persönlich auf, um seine ausgeklügelte Partie zu Ende zu bringen.

Das Aussehen des Kaisers basiert auf Beschreibungen aus den Hexer-Romanen. Es ist meist schlicht und ohne großen Prunk. Häufig ist der Kaiser sehr viel unauffälliger gekleidet als die nilfgaardischen Höflinge und Aristokraten, die ihn umgeben. Seine Kleidung ist überwiegend schwarz, die einzige Ausnahme bilden die dunkelroten Ärmel, die wiederum mit dunklen Mustern verziert sind. Er trägt eine einfache Kette aus ineinandergreifenden flachen Goldplättchen und einen Anhänger in Form der Großen Sonne, dem Abzeichen des Kaiserreichs.





“Die Weiße Flamme, die auf den Grabhügeln der Feinde tanzt betrat den Raum. [...] Seine Kleidung unterschied sich in keiner Weise von seinen Höflingen, wenn man die Abwesenheit eines Kreuzes einmal außer Acht lässt.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
DIE ZEIT DER VERACHTUNG

Emhyr wird als jemand beschrieben, der durch seine bloße Anwesenheit Autorität ausstrahlt - diese Eigenschaft wollten wir beim Entwickeln seines Aussehens betonen. Obwohl seine Kleidung elegant ist, wirkt sie schlicht und bildet einen starken Kontrast zu dem, was man von dem unvorstellbar reichen und mächtigen Herrscher der halben bekannten Welt erwarten würde. Die bereits zuvor erwähnte goldene Kaiserkette ist, abgesehen von ein paar Ringen, der einzige Schmuck, den er trägt.
Diese Kaiserkette - in der Älteren Rede torc‘h genannt - wurde in den Romanen nicht genauer beschrieben, nur, dass sie bei offiziellen Zeremonien getragen wurde. Ihr endgültiges Aussehen erhielt sie durch eine Mischung von Elementen, die an historisch ähnliche Goldketten und Ornamente, die diesem Zweck dienten, angelehnt waren.

“Ich, mein guter Geralt, weiß eine Menge. Das verrät dir auch mein, wie ihr Menschen es nennt, akademischer Titel. Er lautet vollständig Aen Saevherne.”
“Ein Wissender. Ein Weiser.”
“Genau.”

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
DER SCHWALBENTURM



Avallac’h

Der Elf Avallac‘h ist eine äußerst rätselhafte Persönlichkeit. Der schweigsame und eher verschlossene Magier scheint eine Menge über Ciris Schicksal und ihre geheimnisvolle Gabe zu wissen, teilt dieses Wissen aber nur ungern mit anderen. Aus diesem Grund bleibt sein Motiv nach wie vor unklar. Allerdings lässt sich mit Sicherheit sagen, dass er als Aen Saevherne, was so viel wie Wissender bedeutet, über außergewöhnliche Kräfte und Fähigkeiten verfügt, die weit über die eines menschlichen Zauberers hinausgehen.
Wir haben versucht, Avallac‘hs Aussehen an diese Merkmale anzupassen und auch an die Rolle, die er in der Geschichte spielt. Cirillas geheimnisvoller Verbündeter trägt praktische, gut sitzende Reisekleidung, die dem Geschmack seines Volkes, den Elfen von Aen Elle, entspricht. Er trägt hohe, geschnürte Stiefel mit weichen Ledersohlen, einen grauen Mantel, der mit filigranen Pflanzenmustern verziert ist, und eine Kapuze, die seinen Kopf bedeckt. Ein Schal ist um seine Schultern geschlungen und er trägt einen Ledergürtel um die Hüfte, an dem ein kleiner Beutel befestigt ist. Der etwas andere Geschmack der Elfenmode kommt im leicht asymmetrischen Schnitt seiner Kleidung zur Geltung, wodurch diese ein leicht exotisches Aussehen erhält.



Das Aussehen Avallac'hs zu gestalten, bedeutete gleichzeitig, ein allgemeingültiges Aussehen für die Kleidung der Aen Elle zu entwickeln. Sowohl ihre alltägliche Kleidung als auch ihre Reisekleidung sollte sich stark von dem grässlichen und brutalen Aussehen der Wilden Jagd unterscheiden. Die bevorzugten Farben der Bewohner von Tir ná Lia sind gedämpfte, warme Pastelltöne, verziert mit feinen Stickereien und Applikationen. Sie tragen lockere, fließende Gewänder, die gleichzeitig ihrer schlanken Figur schmeicheln. Diese Prinzipien wurden auch für Avallac'hs Aussehen angewendet.



Während er unterwegs ist und von der Wilden Jagd verfolgt wird, versucht er, möglichst unerkannt zu bleiben und verdeckt seine obere Gesichtshälfte mit einer Maske.



Uma

Die rätselhafte, deformierte Kreatur namens Uma taucht im Laufe der Hauptgeschichte mehrere Male auf. Die Deformierung ist so groß, dass man nicht einmal mit großer Sicherheit sagen kann, welchem Volk dieses Wesen angehört. Aber eines ist klar: Uma hatte kein einfaches Leben. Die Meisten, die ihm im Spiel begegnen, halten Uma für eine Laune der Natur, ein sonderbares Monster, und er muss unendlich viele Witze über sich ertragen. Allerdings scheint ihm dies nichts auszumachen, falls er überhaupt denken kann, denn sein geistiger Zustand scheint ebenso erbärmlich wie sein körperlicher zu sein.

Umas Aussehen ist auf einen Fluch zurückzuführen und soll sowohl Mitleid als auch Abneigung hervorrufen - sein deformierter Kopf, der fast direkt auf den gekrümmten Schultern sitzt, ist leicht zu einer Seite geneigt, als ob er ständig vor Überraschung zusammenzucken würde. Seine dünnen Ärmchen sind unterschiedlich lang und seine krummen Beine scheinen seinen von Warzen übersäten Körper kaum tragen zu können. Zu guter Letzt sind da noch die schmutzigen Fetzen, die mit Seilen am Körper befestigt sind und die zufälligen Gegenstände, die als seine einzigen Besitztümer daran hängen.



Wir haben versucht, die Auswirkungen des Fluchs, die Uma zu dieser hässlichen Kreatur gemacht haben, so überzeugend wie möglich zu gestalten. Die oben abgebildeten Konzeptzeichnungen und Skizzen zeigen den Prozess, den wir bei seiner Gestaltung durchlaufen haben - von den Schwarz-Weiß-Zeichnungen bis hin zu den unterschiedlichen Farbversionen dieses Charakters



Dijkstra

Sigismund Dijkstra ist ein ehemaliger redanischer Graf, einstiger Leiter der Spezialverbände Redaniens und derzeitiger Herrscher der Unterwelt von Novigrad. In den Romanen spielte er eine wichtige Rolle und bei der Gestaltung seines Aussehens im Spiel haben wir auf die darin enthaltenen Beschreibungen zurückgegriffen. Dijkstra wird darin als Spion beschrieben, der so gut wie keinem der Stereotypen gleicht, die wir mit einem Spion in Verbindung bringen. Statt einer dünnen, rattenähnlichen Person mit dunklen Augen, die unter einer Kapuze hervorblickt, haben wir es mit einem breit gebauten Mann von über zwei Metern zu tun, der reich verzierte Kleidung in leuchtenden Farben bevorzugt und einen scharfsinnigen und überraschenden Verstand hinter einem etwas verschlafen wirkenden Gesicht verbirgt.

Voorhis

Morvran Voorhis ist ein echter Nilfgaarder, ein Titel, der nur Personen zusteht, die im Kernland des Kaiserreichs geboren wurden. Dieser junge und vielversprechende Offizier ist der Spross einer alten Familie des Kaiserreichs. Viele sehen in ihm einen möglichen Kandidaten für den kaiserlichen Thron. Voorhis kleidet sich in nilfgaardischem Stil, was bedeutet, dass sich die Farben seiner Kleidung auf Schwarz und Gold beschränken. Diese Zeichnung zeigt einen frühen Entwurf des Charakters, worin sein gesamtes Wesen dargestellt wird. Er ist stolz und sich seines Ranges bewusst. Er weiß, was sein Rang bedeutet, und fühlt sich sowohl auf dem Schlachtfeld als auch an den Höfen wohl.



Radovid

Der derzeitige König von Redanien, Radovid V. der Gestrenge, ist einer der einflussreichsten Herrscher im Norden. Berechnend, rachsüchtig und so misstrauisch, dass es schon fast an Verfolgungswahn grenzt, regiert Radovid sein Königreich mit eiserner Faust und unterdrückt blutig jedes Anzeichen von Unzufriedenheit oder Widerstand.

Radovid kleidet sich in redanischen Farben: Rot mit Weiß und ein Hauch von Gold. Die Brust des Monarchen ziert das königliche Wappen: ein weißer Adler auf rotem Grund. Da Radovid jederzeit ein Attentat fürchtet, trägt er immer ein langes Kettenhemd unter seinen Gewändern, in der Hoffnung, dass ihn dieses vor einem Messer in den Rücken schützt. Außerdem trägt er immer eine Waffe bei sich: An seinem mit Silber beschlagenen Rittergürtel hängt ein einfacher Dolch, der um einiges besser zu handhaben ist als eine verzierte Variante.

Crach

Crach an Craite ist der Jarl von Ard Skellig, furchtloser Kapitän und einer der größten Krieger seines Volkes. Dieser breitschultrige, stark gebaute Inselbewohner ist rund vierzig Jahre alt, doch sein buschiger Bart und sein zerfurchtes, wettergegerbtes Gesicht lassen ihn etwas älter erscheinen.

Crach trägt robuste, praktische Kleidung aus Wolle und Leder. Einige dekorative Elemente weisen auf seinen hohen Status hin: Ringe, eine Brosche an einem dicken Pelzumhang und ein einfacher Reif aus Gold und Silber, den er auf der Stirn trägt. Obwohl ihn einige auf dem Festland als einfachen Barbaren abtun, ist Crach in Wahrheit ein gerissener Politiker, wägt jede Entscheidung sorgfältig ab und zieht Vernunft voreiliger Bravournummern vor.





Cerys

Der Charakter der Cerys, Crachs Tochter, wurde für das Spiel ganz neu entworfen. Diese mutige, willensstarke und dennoch besonnene junge Frau, die von einigen auch Sperber genannt wird, gerät eher von ihrem Wesen als von ihrem Aussehen her nach ihrem Vater.

Die Kleidung, die Cerys trägt, kombiniert weibliche Gewänder mit militärischen Elementen. Sie trägt ein Gambeson mit einem Pelzkragen und Metallschultern über einem einfachen blauen Kleid mit gesticktem Muster an den Ärmeln. Darüber trägt sie einen breiten Ledergürtel, ganz ähnlich wie der ihres Vaters. Ihr rot karierter Schal, der sie als Mitglied des Clans an Craite auszeichnet, bietet einen schönen farblichen Kontrast.

Hjalmar

Hjalmar an Craite, Crachs älterer Spross, ist ein gutes Beispiel für das Sprichwort „Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm“ - besonders, wenn es um das Aussehen geht. In dieser Hinsicht ist er das genaue Gegenteil seiner Schwester. Er hat die breite körperliche Statur, das breite Gesicht und die Wildheit seines Vaters geerbt, nur bedauerlicherweise nicht dessen Vernunft und Geduld.

Hjalmar trägt die einfache Kluft eines Kriegers von Skellige. Auf den ersten Blick ist zu erkennen, dass er ein Mann ist, der für den Kampf lebt und Probleme am liebsten mit brachialer Stärke löst. Sein mitgenommenes Gesicht, das ihm als Junge den Spitznamen „Schiefgesicht“ einbrachte, hat er einem Sturz beim Eislaufen zu verdanken, als er einer gewissen Cirilla imponieren wollte, seiner einstigen Spielkameradin.



Der Blutige Baron

Phillip Strenger, der den meisten Leuten in Velen eher als Blutiger Baron bekannt ist, gehört zu den interessanten und widersprüchlichen Charakteren, denen Geralt auf seiner Suche nach Ciri begegnet. Er ist ein untersetzter Mann, sein dunkler Bart ist von grauen Strähnen durchzogen und sein grobschlächtiges Gesicht ähnelt dem eines Banditen. In Wahrheit ist er jedoch ein ehemaliger temerischer Soldat, der die Burg des ortsansässigen Grafen, die Burg Krähenfels, übernommen und sich selbst zum neuen Herrscher ernannt hat.

Die Kleidung des Barons ist eine modifizierte Mischung aus einem Militärgewand, bestehend aus einem abgetragenen Gambeson, einer Nietenjacke, einem Brustpanzer und Beinschienen aus Metall, sowie ebenso prächtigen wie teuren Übergewändern, die zweifelsohne einst dem ehemaligen Herrn von Krähenfels gehört haben. Das Ensemble wird durch einen Ledergürtel und einen Schultergurt abgerundet, an dem ein Ritterkurzschwert und ein Banditenmesser hängen.



Tamara

Tamara, die Tochter des Barons, ist eine starke und unabhängige Frau, die das schwierige Leben und eine unglückliche Kindheit abgehärtet haben. Ihr Aussehen unterscheidet sich etwas von der Beschreibung, die Geralt von ihrem Vater erhält, der in ihr nur sein geliebtes kleines Mädchen sieht. Nachdem sie von Zuhause fortgelaufen war, wandte sie sich in der Hoffnung auf Unterstützung dem Glauben zu und trat den Hexenjägern bei, einer militärischen Gruppe von Fanatikern des Ewigen Feuers.

Tamaras Kleidung besteht aus einem gesteppten Gambeson aus Wolle mit metallenen Rüstungselementen, die ihre Schultern, Ellenbogen, Oberschenkel und Knie schützen. Ein breiter Ledergürtel bietet ihrem Unterleib zusätzlichen Schutz, während sie an zwei dünnere, parallel verlaufende Gürtel Beutel und Pergamenthüllen mit Haftbefehlen und Papieren hängen kann, die sie als Hexenjägerin ausweisen.





KAPITEL VI

Bewohner einer lebendigen Welt

Bei den Bewohnern des Festlands und der Skellige-Inseln handelt es sich nicht nur um die Reichen und Mächtigen. Der Großteil der Bevölkerung, der in den großen und kleinen Städten und Dörfern dieser Welt lebt, besteht aus ganz gewöhnlichen Bürgern, die versuchen, ein normales und ehrliches Leben zu führen. Sie arbeiten, handeln, lieben, hassen, machen sich Sorgen und spielen. Natürlich gibt es auch viele, die sich vor harter Arbeit drücken und die Schwäche, Naivität, Fügsamkeit oder Unaufmerksamkeit anderer nutzen, um sich zu bereichern. Viele schrecken auch vor Gewalt nicht zurück, um das Eigentum anderer an sich zu reißen oder ihren Glauben, ihre Gesetze, Autorität oder Religion zu verbreiten. Andere wiederum greifen zu den Waffen, um Heim und Hof, ihr Leben oder ihre Freiheit zu verteidigen.

All diese Menschen und Nicht-Menschen, wie Elfen, Halblinge und Zwerge, tragen mit ihren Konflikten, Problemen und Freuden zur Lebendigkeit unserer Welt bei. Aus diesem Grund haben wir alles unternommen, um selbst diese weniger bedeutenden Bewohner so unterschiedlich und farbenfroh wie möglich zu gestalten.

Novigrader Stadtbewohner

In Novigrad leben sehr farbenprächtige Menschen und die Stadt wimmelt nur so vor Besuchern, die kürzere oder längere Zeit bleiben. Am auffallendsten sind unter diesen vielen gemeinen Stadtmenschen, Standbesitzern und Handwerkern diejenigen, die einem etwas raueren Handwerk nachgehen. Auf diesen Seiten finden sich einige der Zeichnungen und Entwürfe, die während der Entwicklung der Meister dieser Handwerke entstanden sind - von den gefürchteten und verachteten Hexenjägern bis hin zu Kurtisanen, Banditen, Schlägern, Taschendieben und zu guter Letzt den Bettlern.





Die Inselbewohner von Skellige

Zusätzlich zu den Kriegern der verschiedenen Clans haben wir auch Konzeptentwürfe für die weiblichen Bewohner der Inseln erarbeitet. Ihre Kleidung entspricht den Gewändern des frühen Mittelalters in Nordeuropa. Diese Seite zeigt außerdem Skizzen mit Entwürfen für Banditen und Piraten wie auch den Vildkaarls - Berserker, die im wilden, unbewohnten Hochland der Inseln leben.







Die Bewohner von Skellige sind in sechs Clans aufgeteilt, jeder mit Sitz auf einer der größeren Inseln der Inselgruppe. Jeder Clan besitzt seine eigenen charakteristischen Farben, die ihn als Gruppe definiert, die durch Familienbande und uralte Tradition miteinander verbunden ist. Diese Farben dienen auch als eindeutiges Merkmal, anhand dessen Krieger einander leicht auf dem Schlachtfeld erkennen können.







Niemandsland

Im unbewohnten Niemandsland begegnet man häufig bewaffneten Männern aller Natur - Söldnern, Soldaten der versprengten temerischen Legionen, Plünderern und gewöhnlichen Banditen. Wir wollten, dass sich diese Charaktere voneinander unterscheiden, jedoch die Atmosphäre und den Stil der Hexerwelt beibehalten, der hauptsächlich auf authentischen mittelalterlichen Rüstungen, Waffen und Kleidung basiert. Bei der Gestaltung des Aussehens der Bürger von Velen haben wir uns an die gleichen Prinzipien gehalten.





Nilfgaarder

Die Nilfgaarder, die Velen besetzen, bilden eine Gruppe für sich. Die meisten von ihnen sind Soldaten, die einige Monate zuvor in diese Länder einmarschiert sind und sie nach einem siegreichen Feldzug für das Kaiserreich eingenommen haben. Im letzten Spiel handelte es sich hierbei um in Stahl gekleidete Gardisten, die mit schwarzen Federn geschmückte Helme trugen. In diesem Spiel wollten wir jedoch weniger elitäre und dafür gewöhnlichere nilfgaardische Soldaten zeigen. Die Kriegsmaschinerie des Kaiserreichs ist gewaltig und die Soldaten aus ihren Reihen stammen aus kulturell unterschiedlichen Provinzen, riesigen Königreichen und Herzogtümern. Entsprechende Beispiele sind in den Zeichnungen der unterschiedlichen Konzepte für die nilfgaardischen Kavalleriebrigaden zu sehen - von Reitern in leichter Rüstung bis hin zu schweren Lanzenreitern auf gepanzerten Schlachtrössern.







KAPITEL VII

Die Wilde Jagd

Die geheimnisvolle Wilde Jagd ist ein Albtraum, der die Welt des Hexers seit Jahrhunderten heimsucht. Die wenigen Zeugen, die die Wilde Jagd aus der Nähe gesehen und überlebt haben, beschreiben sie als schreckliche Kavalkade aus Geistern und untoten Kriegern, die über den nächtlichen Himmel jagt. Sie tragen furchterregende Rüstungen und reiten auf Rössern, die ebenso monströs und angsteinflößend wie sie selbst sind. Verweste, skelettartige Zähne grinsen unter den Helmen hervor und ein kaltes Feuer brennt in ihren leeren Augenhöhlen.

Die Kavalkade taucht aus dem Nichts auf, ihrem Erscheinen geht lediglich eine beißende Kälte voraus. Einsame Städte und Dörfer sind das häufigste Ziel dieser monströsen Brigade. Alle, die nicht rechtzeitig fliehen können, sterben oder verschwinden spurlos.

Die Wilde Jagd folgt schon lange den Spuren des Hexers und seiner Liebsten. Sie hat Yennefer entführt und Ciri durch viele unterschiedliche Zeiten und Orte verfolgt. Nun steht die letzte Konfrontation unmittelbar bevor: Bald wird sich Geralt dem König der Jagd und seinen Schergen im direkten Kampf stellen müssen. Die Hunde der Jagd sind gnadenlose Kreaturen, die jeden Befehl ihres Meisters ausführen und mit brutaler Präzision töten.

"Die albtraumhafte Kavalkade machte kehrt und stürmte geradewegs auf sie zu, während das Trommeln der Hufe ihrer Geisterrösser die Irrlichter über dem Sumpf zum Tanzen brachte. [...] Der König der Jagd zog die Zügel an, sodass sich sein Skelettross aufbäumte, und stieß ein wildes, grauenerregendes Lachen aus."

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
DIE ZEIT DER VERACHTUNG

Eredin

Eredin Bréacc Glas, König der Wilden Jagd, ist der Hauptgegner in The Witcher 3 und der wildeste Feind, dem Geralt jemals gegenüberstand. Dieser erbarmungslose, berechnende und ehrgeizige Krieger macht vor nichts halt, um sein Ziel zu erreichen: Er will Ciri um jeden Preis gefangen nehmen.

Eredin hat die Reiter der Jagd viele Dutzende oder gar Hunderte Jahre lang angeführt. Um noch größeren Schrecken zu verbreiten, trägt er eine Rüstung, die ihn wie einen grässlichen Geist aussehen lässt. Elemente seiner Rüstung sind rot emailliert und so geformt, dass es scheint, als wäre ihm die Haut abgezogen worden. Die Rüstung wird von einem totenkopfähnlichen Helm aus schwarzem Stahl gekrönt, er trägt schwere, mit Spitzen versehene Arm- und Beinschienen und eine durchbrochene Brustplatte in der Form skelettartiger Rippen. Wenn er auf seinem Pferd mit in die Luft gestrecktem Schwert angeritten kommt, erscheint Eredin den meisten Sterblichen als schlimmster Albtraum ihres Lebens.







Nur sehr wenige sind sich der Tatsache bewusst, dass unter der schrecklichen Rüstung des Königs der Wilden Jagd ein Wesen aus Fleisch und Blut steckt. Die Reiter der Wilden Jagd sind in Wahrheit keine Geister, sondern Krieger der Aen Elle, des Erlenvolks, welche wiederum entfernte Verwandte der Aen Seidhe sind - jener Elfen, die die Welt bevölkern, in der unsere Geschichte spielt.
Unter dem Helm des Königs selbst liegt das Gesicht Eredins verborgen, dem Herrscher und General der Aen Elle. Sein Gesicht ist schmal und gutaussehend, doch es besitzt einen Zug von Grausamkeit. Dunkle, tief liegende Augen, edle Gesichtszüge, helle Haut und dünne Lippen, die leicht zu einer Grimasse verzogen sind, runden das Erscheinungsbild unseres größten Widersachers ab.
Die Illustrationen rechts zeigen unterschiedliche Versionen des Helms des Königs der Wilden Jagd.

DIE WILDE JAGD

"Die albtraumhafte Kavalkade machte kehrt und stürmte geradewegs auf sie zu, während das Trommeln der Hufe ihrer Geisterrösser die Irrlichter über dem Sumpf zum Tanzen brachte. [...] Der König der Jagd zog die Zügel an, sodass sich sein Skelettross aufbäumte, und stieß ein wildes, grauenerregendes Lachen aus."

ANDRZEJ SAPKOWSKI, DIE ZEIT DER VERACHTUNG



Die Krieger der Wilden Jagd werden in den Romanen als furchteinflößende Reiter auf nicht minder grauenhaften Rössern beschrieben. Wie die Elfen, die auf den Pferden sitzen, verdanken die Rösser ihr furchtbares Aussehen ihrer Panzerung, die sie wie untote Kreaturen aussehen lässt. Die Illustrationen auf dieser Seite zeigen eine der frühen Versionen des Königs der Wilden Jagd auf seinem gepanzerten Ross. Die Panzerung wurde bis zu einem gewissen Grad den historischen Schutzpanzern für Pferde nachempfunden, die als Rossharnisch bekannt sind.







In der Welt der Aen Elle hat Eredin Bréacc Glas einst eine Einheit der Elitekavallerie angeführt, die Dearg Ruadhri, was in der Älteren Rede die Roten Reiter bedeutet. Diese Einheit bildete ursprünglich den Kern der Wilden Jagd, einer Eliteformation, die sich zwischen den Welten bewegen kann. Die ursprüngliche Anzahl der Dearg Ruadhri ist nicht bekannt, jedoch hat sich deren Anzahl sicherlich stark erhöht, nachdem Eredin nach dem Tod seines Vorgängers, König Auberon, dessen Thron bestiegen hatte. Diese fähigen Krieger der Aen Elle sind Gegner, denen Geralt in diesem Teil der Serie viele Male begegnen wird. Die Krieger der Wilden Jagd sind ähnlich wie ihr Anführer gekleidet: Ihre schwere Rüstung ist mit Totenkopfmotiven und rohen, herausstehenden Knochen versehen, wodurch sie wie Geister erscheinen. Die Rüstung entspricht im Allgemeinen dem Stil der jeweiligen Welt, in die sie eindringen, sodass sie dort von ihren Opfern für tote Krieger gehalten werden, die Angst und Schrecken verbreiten und dadurch ihre wahre Identität verbergen können. Obwohl es sich bei jedem Dearg Ruadhri um einen sehr gut ausgebildeten Krieger handelt, der um einiges besser als alle Elitesoldaten Nilfgaards oder der Nördlichen Königreiche zu kämpfen weiß, verleiht dieses zusätzliche Element der "psychologischen Kriegsführung" den Aen Elle einen weiteren Vorteil.



Imlerith

Imlerith, einer der kommandierenden Offiziere der Wilden Jagd, ist Eredins rechte Hand und leidenschaftlichster Unterstützer. Dieser mächtige und brutale Krieger ist ein Veteran vieler Eroberungskriege, die von den Aen Elle im Laufe der Jahrhunderte gegen andere Welten geführt wurden. Imlerith schätzt die körperliche Konfrontation und direkte, blutige Kämpfe, in denen Können, Schnelligkeit und Stärke über Leben und Tod entscheiden.

Imleriths Rüstung ist mit Klingenspuren übersät - sie sind Andenken an seine unzähligen Kämpfe. Seine hohe, schwere Schulterpanzerung schützt Hals, Schultern und Kopf. Wie bei den anderen Kriegern der Jagd wird seine Brust von einer verstärkten, durchbrochenen Panzerung geschützt, die einem skelettartigen Brustkorb nachempfunden ist. Stahlhandschuhe und verzierte Armschienen schützen seine Hände und Unterarme, während seine Oberschenkel, Knie und Schienbeine mit eigener Rüstung bedeckt sind. Die gesamte Panzerung macht diesen schrecklichen Aen Elle fast allen Schlägen gegenüber unverwundbar.



Caranthir

Caranthir ist Eredins zweiter Leutnant, dem er sein größtes Vertrauen schenkt. Seine einzigartigen Fähigkeiten haben ihn zu einem der wichtigsten Offiziere der Wilden Jagd werden lassen und es liegt in seiner Verantwortung, deren Expeditionen durch Zeit und Raum zu führen, die die Welt der Aen Elle von den anderen Welten trennen.

Sein Aussehen - grauer, pelzbesetzter Mantel, fantasievoll verzierter Helm, Stahlstab mit einer Kugel an der Spitzen, die magische Energie verströmt - unterscheidet Caranthir von den anderen Kriegern der Wilden Jagd. Auch seine Fähigkeiten setzen ihn von den anderen ab, da er sich als mächtiger Magier im Kampf hauptsächlich auf seine Zauber und übernatürlichen Kräfte verlässt. Er mag im direkten Kampf zwar nicht so gefährlich sein wie Imlerith, ist aber in der Lage, seinen Stahlstab mit mörderischer Geschwindigkeit und tödlichem Geschick zu schwingen - was seine Gegner in *The Witcher 3: Wilde Jagd* am eigenen Leib zu spüren bekommen.





Die Legenden von Skellige berichten von einem Geisterschiff namens Naglfar, das Geister und Erscheinungen aus dem grässlichen Land Mörhogg an Bord hat. Obwohl diese Legende nicht in Verbindung zur Wilden Jagd steht, sind die Ähnlichkeiten dennoch groß genug, um diesen Gedanken zu nutzen und die Naglfar in unserer Geschichte zu Eredins Schiff zu machen, das seine Krieger zum letzten und entscheidenden Kampf bringt.







Wir haben viele Zeichnungen und Entwürfe der Naglfar angefertigt. Frühe Versionen zeigen, wie dieses Schiff durch die Luft fliegt. Letztendlich aber haben wir uns für die weniger auffälligen Entwürfe entschieden, die besser in das bodenständige Universum des Hexers passten. Die Zeichnung oben zeigt die finale Version der Naglfar, dem grauenhaften Schiff der nicht minder grauenhaften Jagd.

DIE WILDE JAGD

Der Wilden Jagd gehören auch niedere Schergen an, die die Krieger in den Kampf begleiten - die Hunde. „Hund“ ist zwar eine nicht ganz passende Bezeichnung, da es sich hier nicht um normale Straßenhunde handelt, sondern um seltsame, vierbeinige Bestien, die von einem namenlosen Ort stammen, der weit entfernt von unserer Welt liegt. Beim Entwurf dieser Monster haben wir versucht, sie möglichst fremdartig aussehen zu lassen. Frühe Versionen der Hunde sind in den Zeichnungen unten zu sehen, während die finale Version rechts abgebildet ist.

Man sieht sofort, dass diese Hunde nur wenig Ähnlichkeit mit ihren normalen Artgenossen haben. Der Kopf besitzt eine flache Schnauze, hat nahezu keinen Hals und sitzt auf einem Körper mit breitem Brustkorb. Diese Monster rennen auf vier weit auseinanderliegenden Beinen mit scharfen Krallen an den Enden. Der groteske Körper steckt in einer harten, grobschlächtigen Rüstung. Die Hunde der Jagd sind gnadenlose Kreaturen, die jeden Befehl ihres Meisters ausführen und mit brutaler Präzision töten.













KAPITEL VIII

Monster

Von den trostlosen Sümpfen und der unbewohnten Einöde von Velen bis hin zu den quirligen Gassen und Kanälen von Novigrad und den windgepeitschten Hügeln und Tälern von Skellige sind Monster ein allgegenwärtiger Bestandteil dieser Welt und stellen für ihre Bewohner eine höchst reale Bedrohung dar. Durch die Sphärenkonjunktion auf dieser Welt erschienen, sind es eben diese Kreaturen, die für den Aufstieg der Hexer sorgten. Diese Männer wurden dringend gebraucht, denn selbst die diszipliniertesten und bestens ausgebildeten Soldaten hatten in einem direkten Aufeinandertreffen gegen die noch größeren, aggressiveren oder tückischeren Bestien in dieser ebenso brutalen wie gefährlichen Welt nicht den Hauch einer Chance. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir einige dieser Kreaturen - eine Auswahl aus dem deutlich umfangreicheren Bestiarium des Hexeruniversums.



Die Muhmen

Die Muhmen von Velen haben ihren Ursprung nicht in den Hexer-Romanen, passen aber dennoch hervorragend zu einer Welt voller Monster und anderer Elemente aus der europäischen Sagenwelt. Die drei Schwestern sind keine Menschen. Stattdessen gehören sie einer niederen Brut menschenartiger Monster an, deren Ursprung selbst den Gelehrten und Hexern unbekannt ist. Jede der drei hat ihren eigenen Nutzen und einzigartige Fähigkeiten, um ihm gerecht zu werden. Die älteste der Muhmen, die Flüsterin, ist in der Lage, alles zu hören, was in den Sümpfen Velens vor sich geht - dank der abgeschnittenen Menschenohren, die sie an die Bäume hängt und mit Magie durchdringt. Die Brauerin braut magische Tränke und Mixturen, während die jüngste der drei Schwestern, die Weberin, magische Fetische aus Menschenhaar webt.



Bies

Wie so viele Kreaturen in der Welt des Hexers hat auch ein Bies seinen Ursprung in Kreaturen aus heidnischen slawischen Mythen und Legenden - in diesem Fall sind es amorphe böse Geister namens *Biesy*. Unser Bies stellt allerdings eine weitaus konkretere Gefahr dar - und seinesgleichen ist eine ernst zu nehmende Herausforderung, selbst für einen erfahrenen Monsterjäger wie Geralt von Riva.





Eisriese

Beim Eisriesen orientierten wir uns an Kreaturen aus alten skandinavischen Mythen und Sagen. Er ist mit hoher Wahrscheinlichkeit der Letzte seiner Art in der Welt des Hexers, der einzige noch lebende Nachfahre jenes Volkes, das vor Tausenden von Jahren in großen Zahlen in den kalten Landstrichen des Kontinents und Skelliges lebte. Dieses ebenso brutale wie primitive Geschöpf, verantwortlich für die Vertreibung der Einwohner Undviks, ist und bleibt somit auf seine Art ein uraltes Relikt aus vergangenen Zeiten.

Der Eisriese trägt eine Parodie menschlicher Kleidung aus Lederresten, Segeltuch, Tauwerk, kaputten Schilden und Tierknochen. Darüber hinaus dekoriert er seinen massiven Körper mit primitiven Zeichnungen. Die Schwarz-Weiß-Zeichnung zeigt den frühesten Entwurf dieser Kreatur mit einer Harpyie auf dem Unterarm.

Pestmaid

Die Pestmaid, ein Geist, der Krankheit und Pest verbreitet, fußt ebenfalls auf europäischen Legenden. Darin wird sie oftmals als todbringende bleiche Frau in einfacher weißer Bauernkluft beschrieben, die durch seuchengepeinigte Städte und Dörfer streift und Straßen voller Leichen hinter sich lässt. Der Entwurf für unser Spiel zeigt eine Pestmaid in ihrer wahren, erschreckenderen Gestalt. Ihr verrottetes, von Würmern zerfressenes Fleisch ist von einem zerfetzten Schleier bedeckt, der aus Gestank und faulem Geruch gewebt scheint. Unter ihr krabbeln Dutzende verseuchter Ratten hervor.





Die immateriellen Körper dieser Geister erinnern an ausgetrocknete Leichen in den zerschlissenen Überresten der Kleider oder Gewänder, die sie zu Lebzeiten trugen. Mittagserscheinungen tragen verwelkte Blumen im Haar und halten Sicheln in den Händen, was an ländliches Leben erinnert. Nachterscheinungen tragen dagegen dunkle Kleidung und haben Laternen bei sich, mit denen sie Reisende zu nächtlicher Stunde in die Irre führen.

Mittags- und Nachterscheinungen

Diese weiblichen Geister aus der slawischen Sagenwelt sind nur zu bestimmten Tageszeiten aktiv. Sie haben ihren Ursprung meist in einer schrecklichen Tragödie, in der eine verhängnisvolle Liebe eine große Rolle spielt. Frauen, die einer solchen Tragik zum Opfer fallen, werden je nach Zeitpunkt ihres Todes entweder zu Mittags- oder Nachterscheinungen, denen Trauer, Sehnsucht oder Rachedurst innewohnen, durch den sie verflucht sind und in den Wahnsinn getrieben wurden. Man findet sie nur in ländlichen Gebieten, vornehmlich auf Wiesen, in Feldern, auf Hainen und auf Straßen. Zu ihren häufigsten Opfern zählen Bauern und Reisende.

Göttlinge

Auch Göttlinge haben ihren Ursprung in der slawischen Mythologie. Sie sind keine Monster, jedenfalls nicht im eigentlichen Sinne des Wortes. Die mythischen Göttlinge waren Wächtergeister, die über Bauernhöfe und Häuser Wacht hielten und im Tausch gegen kleine Opfergaben in Form von Speisen und Getränken den Bauern Glück und Wohlstand brachten.

Da keinerlei Beschreibungen dieser Kreaturen überdauert haben, hatten unsere Künstler großen Spielraum bei ihrer Gestaltung. Göttlinge in der Welt des Hexers sehen aus wie Kinder mit ernsten, runzeligen Gesichtern und verstörend großen Augen. Barfuß und mit Schlamm bedeckt tragen sie einfache Kleidung, die sie aus weggeworfenen Lumpen zusammengeflickt haben. Obgleich sie auf den ersten Blick recht furchterregend aussehen, entpuppen sie sich beim Kennenlernen als durchaus angenehme und auf ihre Weise hilfreiche Zeitgenossen, was sie von den gefährlichen Kreaturen in diesem Buch unterscheidet.







Fehlgeborene

Fehlgeborene sind verfluchte Wesen, die aus ungewollten Föten oder totgeborenen Kindern entstehen und ohne ein richtiges Begräbnis zurückgelassen wurden. Sie greifen gezielt Frauen an, die ein Kind in sich tragen, schleichen sich nachts in ihre Schlafzimmer und entziehen ihnen ihre Lebenskraft - bis ihre Opfer tödlich geschwächt sind, sodass sie zuschlagen und ihr Blut trinken können.

Fehlgeborene erinnern an makaber missgebildete Föten. Sie bewegen sich auf wackeligen, krummen Beinen und sind mit ihrer Nabelschnur umwickelt. Im Einklang mit ihrem Erscheinungsbild in slawischen Sagen besitzen sie zwei Zahnreihen - eine Eigenschaft, die auch den Striegen zugeschrieben wird, die wie Fehlgeborene aus unter tragischen Umständen gestorbenen Kindern entstehen. Ebenso wie Striegen können Fehlgeborene von ihrem Fluch befreit werden, der sie so bösartig macht. Wenn dies geschieht, verwandeln sie sich in Wächtergeister, sogenannte Tölpelbolde.

Wasserweiber

Diese deformierten Wesen in Menschengestalt hausen in Sümpfen, Mooren und anderen Feuchtgebieten sowie an den Ufern von Flüssen und Seen. In ihrer Erscheinungsform erinnern sie an riesige buckelige Muhmen mit langen, klauenartigen Händen, hängenden Brüsten, zerzaustem Haar und gewaltigen Mäulern voller schiefer, gelblicher Zähne. Sie machen Jagd auf einzelne Reisende und Fischer und schleichen sich nachts in die Siedlungen der Menschen, um unachtsame Opfer zu verschleppen.

Wasserweiber - auf Polnisch baby wodne - erscheinen in mittel- und osteuropäischen Sagen und Legenden als harmlose Kreaturen, die es auf badende junge Menschen abgesehen haben. Unsere Wasserweiber dagegen fußen auf Geschichten wie jener der berüchtigten Baba Jaga oder Baba Drasznica, einer monströsen alten Frau, die sich von Menschenfleisch ernährt.





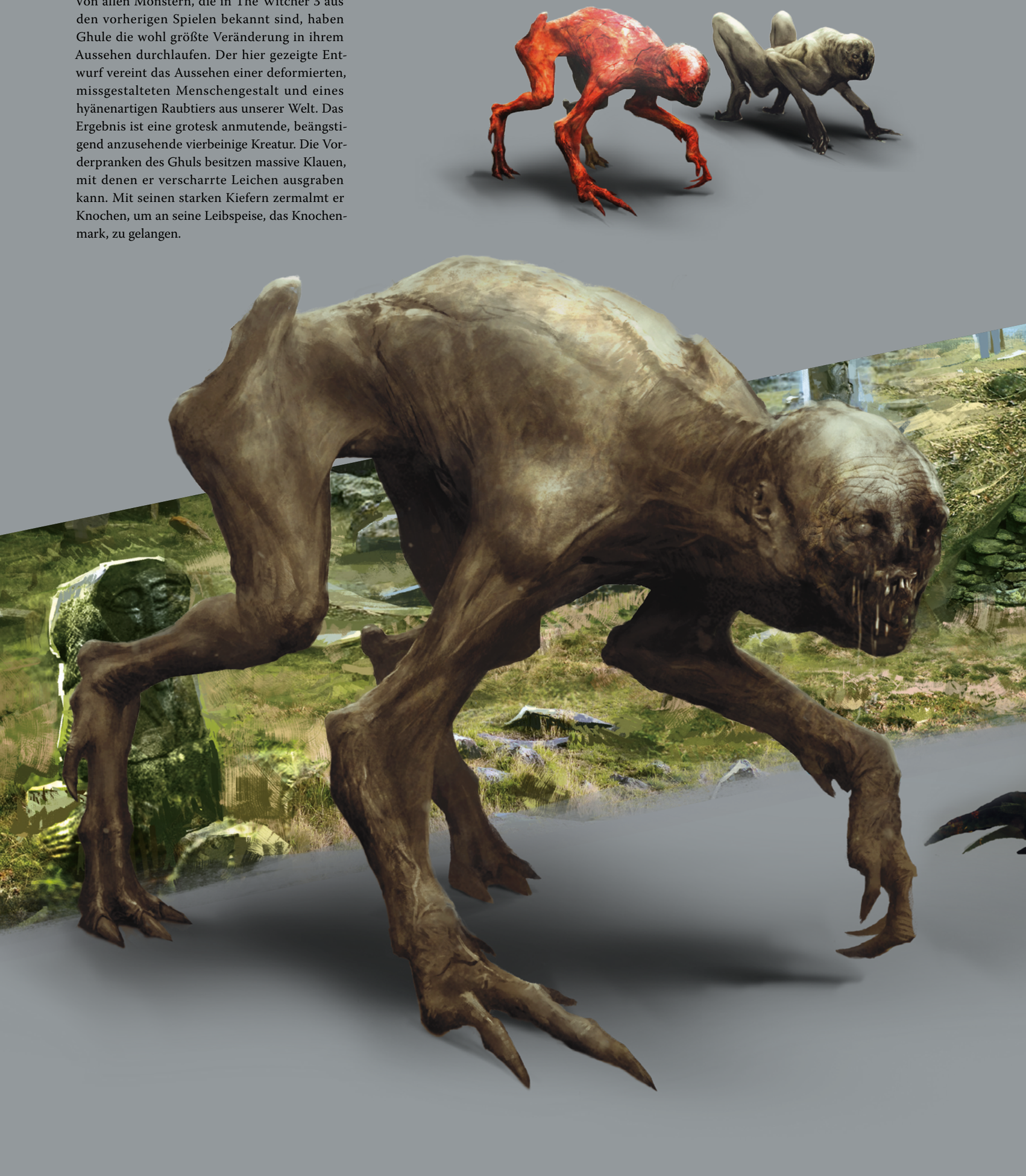
Neblinge

Als Teil der Familie der Nekrophagen besitzen Neblinge besondere Kräfte der Täuschung, die sie dazu einsetzen, um unbevölkerte Landstriche unsicher zu machen. Durch ihre Kontrolle über den Nebel, ihre Fähigkeit, menschliche Stimmen nachzuahmen, und das Leuchten ihrer Körper können sie unachtsame Reisende von ihren Pfaden abbringen und ins Unterholz, in Sümpfe oder an gefährliche Abgründe locken, um sich nach deren Tod an den Leichen zu laben.

Neblinge finden nur beiläufig in den Romanen Erwähnung, sodass unsere Künstler bei der Gestaltung dieser Wesen viele Freiheiten besaßen. Bei der Arbeit an diesen Kreaturen entstanden zahlreiche Entwürfe, doch am Ende wählten wir die Zeichnung auf dieser Seite.

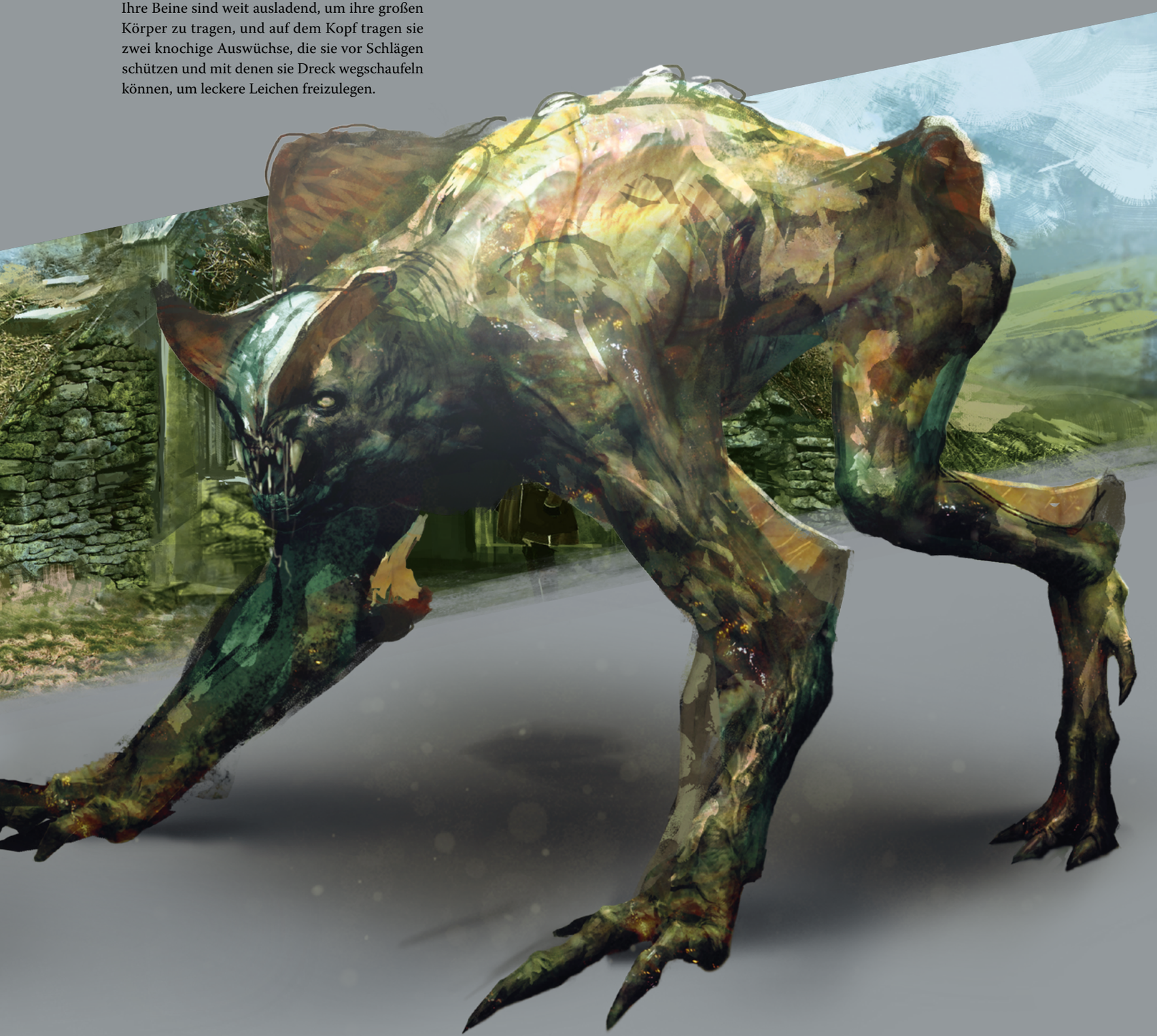
Ghule

Von allen Monstern, die in The Witcher 3 aus den vorherigen Spielen bekannt sind, haben Ghule die wohl größte Veränderung in ihrem Aussehen durchlaufen. Der hier gezeigte Entwurf vereint das Aussehen einer deformierten, missgestalteten Menschengestalt und eines hyänenartigen Raubtiers aus unserer Welt. Das Ergebnis ist eine grotesk anmutende, beängstigend anzusehende vierbeinige Kreatur. Die Vorderpranken des Ghuls besitzen massive Klauen, mit denen er verscharrte Leichen ausgraben kann. Mit seinen starken Kiefern zermalmt er Knochen, um an seine Leibspeise, das Knochenmark, zu gelangen.



Alghule

Alghule sind eine größere, stärkere und aggressivere Unterspezies der Ghule, die sonst die meisten Eigenschaften ihrer Cousins teilen. Während allerdings die Gesichter von Ghulen noch menschliche Züge haben, ist an Alghulen nahezu nichts Menschliches mehr zu finden. Ihre Beine sind weit ausladend, um ihre großen Körper zu tragen, und auf dem Kopf tragen sie zwei knochige Auswüchse, die sie vor Schlägen schützen und mit denen sie Dreck wegschaufeln können, um leckere Leichen freizulegen.

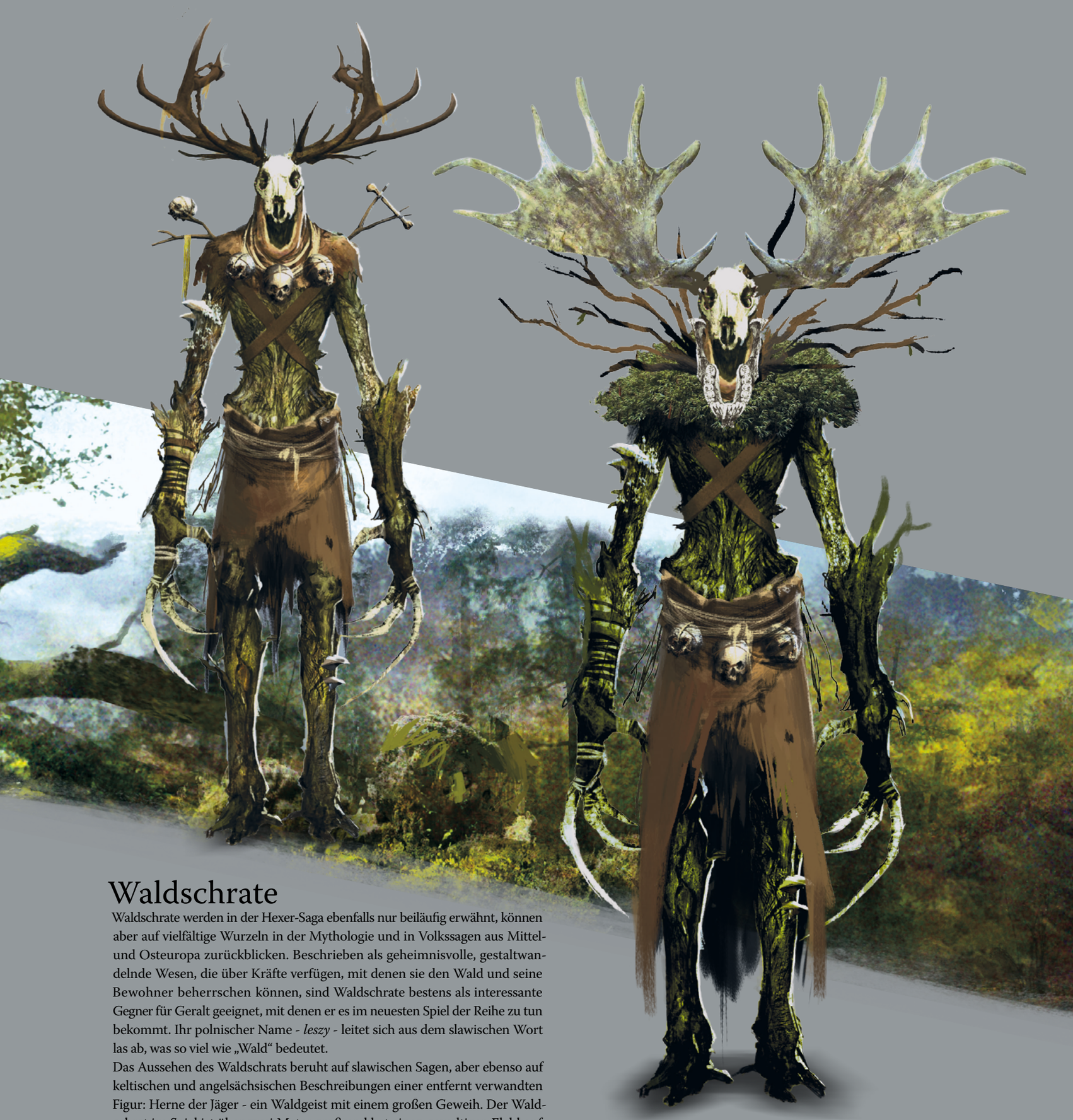


Bären

Nicht jede Gefahr für Reisende abseits der bekannten Wege hat die Gestalt eines Monsters oder einen magischen Ursprung. Auch gewöhnliche Raubtiere bevölkern einsames Waldland und Bergregionen, und vom Hunger getrieben oder provoziert, können sie ebenso gefährlich sein wie Ghule oder Bies.

Bären gehören zu dieser Art von Kreaturen in *The Witcher 3.* Unsere Grafiker wollten die enorme Stärke und Kraft dieser Tiere besonders hervorheben - wie auch ihre mächtigen scharfen Krallen und ihre grimassenhafte Schnauze.





Waldschrate

Waldschrate werden in der Hexer-Saga ebenfalls nur beiläufig erwähnt, können aber auf vielfältige Wurzeln in der Mythologie und in Volkssagen aus Mittel- und Osteuropa zurückblicken. Beschrieben als geheimnisvolle, gestaltwandelnde Wesen, die über Kräfte verfügen, mit denen sie den Wald und seine Bewohner beherrschen können, sind Waldschrate bestens als interessante Gegner für Geralt geeignet, mit denen er es im neuesten Spiel der Reihe zu tun bekommt. Ihr polnischer Name - *leszy* - leitet sich aus dem slawischen Wort las ab, was so viel wie „Wald“ bedeutet.

Das Aussehen des Waldschrats beruht auf slawischen Sagen, aber ebenso auf keltischen und angelsächsischen Beschreibungen einer entfernt verwandten Figur: Herne der Jäger - ein Waldgeist mit einem großen Geweih. Der Waldschrat im Spiel ist über zwei Meter groß und hat einen gewaltigen Elchkopf. Die langen Arme der Kreatur enden in mächtigen Krallen und ihr Körper ist mit den Knochen und Schädeln ihrer Opfer verziert. Waldschrate sind tödliche Jäger - der leibgewordene Schrecken, der in den dunkelsten Wäldern in der Welt des Hexers lauert.



Katakane

Katakane gehören zu den mächtigen Vampirgattungen, die in den Romanen erwähnt werden. Wir hatten als Ausgangspunkt die Idee, dass diese nächtlichen Jäger eher an Fledermäuse statt an Menschen erinnern sollten. Daher besitzen die Katakane viele fledermausartige Eigenschaften, obgleich sie auf monströse Proportionen gestreckt wurden. Natürlich besitzen sie noch einige menschliche Züge, wie beispielsweise den aufrechten Gang, einen seltsam mitfühlenden Blick und die handgemachten Dinge, die ins Fell eingearbeitet wurden. Aber das Wesen als Ganzes wirkt wie ein tödlicher Jäger mit membranartigen Flügeln, an deren Spitze sich jeweils rasiermesserscharfe Klauen befinden.

Gorgos

Gorgos tauchen in den Legenden zahlreicher Länder Europas auf, in denen sie für ihren tödlichen Blick bekannt sind. Die Variante der Bestie aus den Hexer-Romanen ist ein einzigartiger Vertreter der fiktiven Ornithosaurier, einer ausgedachten Spezies, die reptilische und fliegerische Eigenschaft unter einem Namen vereint. Der Kopf des Monsters ist mit einen typischen roten Kamm dekoriert, der an einen riesigen Hahn erinnert. Im Gegensatz zum weitverbreiteten Glauben ist der Blick eines Gorgos weder tödlich noch verwandelt er einen in Stein, dennoch wäre man schlecht beraten, ihn auf die leichte Schulter zu nehmen. Sein kurzer, scheinbar harmloser Schnabel ist außergewöhnlich scharf und das Monster schwingt ihn mit unfehlbarer Präzision und enormer Stärke, wobei es auf Augen, Genick oder Halsschlagader seines Opfers zielt und tiefe, stark blutende Wunden verursacht.



Sirenen

Sirenen sind blutdürstige, heimtückische Kreaturen. Sie lauern naiven Reisenden in ihrer illusorischen weiblichen Gestalt auf und verwandeln sich dann, wenn keine Flucht möglich ist, in brutale Monster, um ihre unglücklichen Opfer in Stücke zu reißen. Diese Kreaturen werden oft mit Meerjungfrauen verwechselt, eine weitgehend friedliche Art von humanoiden Unterwasserwesen. Sie sind eigentlich leicht zu unterscheiden, denn die tödlichen Sirenen haben große, fledermausartige Flügel, mit denen sie fliegen können und die sie beim Schwimmen zusammenfalten.
Für das Aussehen der Sirenen ließen wir uns von den sogenannten “fliegenden Fischen” in unseren Meeren inspirieren, die breite Brustflossen besitzen, mit denen sie kurzzeitig über das Wasser gleiten können.





Greifen

Greifen gehören wie Drachen zu den klassischen Fantasy-Geschöpfen. Es gibt sie auch in der Welt des Hexers, doch in diesem Spiel erstrahlen diese gewaltigen fliegenden Kreaturen das erste Mal in all der Pracht, die sie verdienen.

Greifen sind Mischwesen mit den Eigenschaften zweier verschiedener Arten. Die vordere Hälfte eines Greifen - sein Kopf, seine Brust und seine Vorderbeine - erinnert an einen riesenhaften Raubvogel. Seine hintere Hälfte dagegen - sein Rücken, seine Hinterbeine und sein Schwanz - ähnelt eher einer großen Raubkatze. Die enorme Größe dieser aggressiven Bestie, kombiniert mit ihrer Flugfähigkeit und dem damit verbundenen Sturzflug, macht die Jagd auf sie selbst für die erfahrensten Monsterjäger zu einer echten Herausforderung.



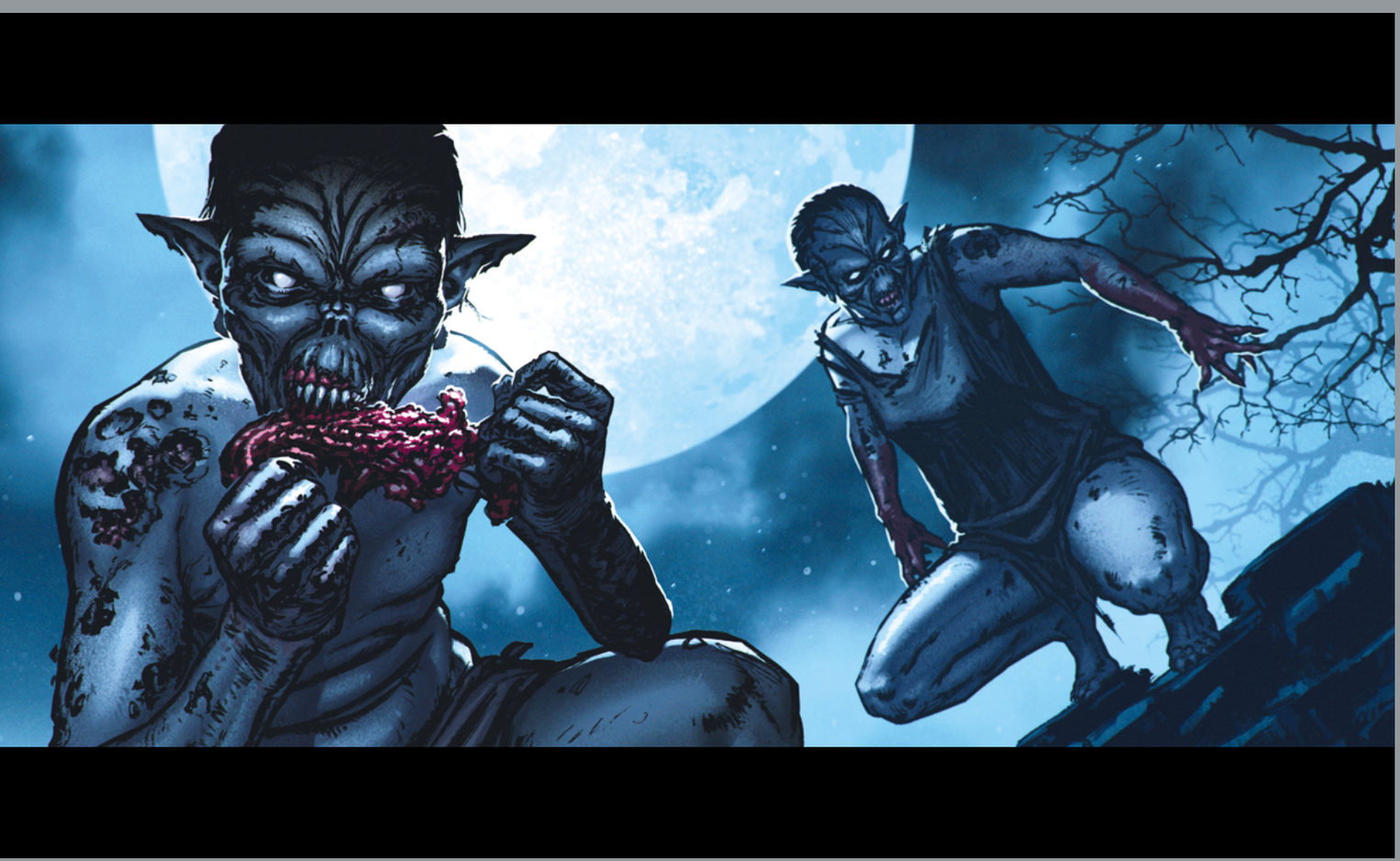


KAPITEL IX

Rückblenden

Wir hatten den Anspruch, über alle drei Spiele hinweg eine Geschichte zu erzählen, die in sich geschlossen, episch und vielschichtig ist - eine Geschichte, die der Spielergemeinde viele Jahre lang in Erinnerung bleiben wird. Vom Beginn der Reihe an haben wir Rückblenden dazu verwendet, für die Geschichte wichtige Ereignisse in Form von teilweise handgezeichneten Filmsequenzen darzustellen. Sie sollten wichtige Momente festhalten und die Auswirkungen der wichtigsten Entscheidungen des Helden zeigen. Auf den folgenden Seiten möchten wir euch eine Auswahl von Bildern zeigen, die diese so wichtigen Augenblicke in der Geschichte von *The Witcher 3: Wilde Jagd* darstellen.

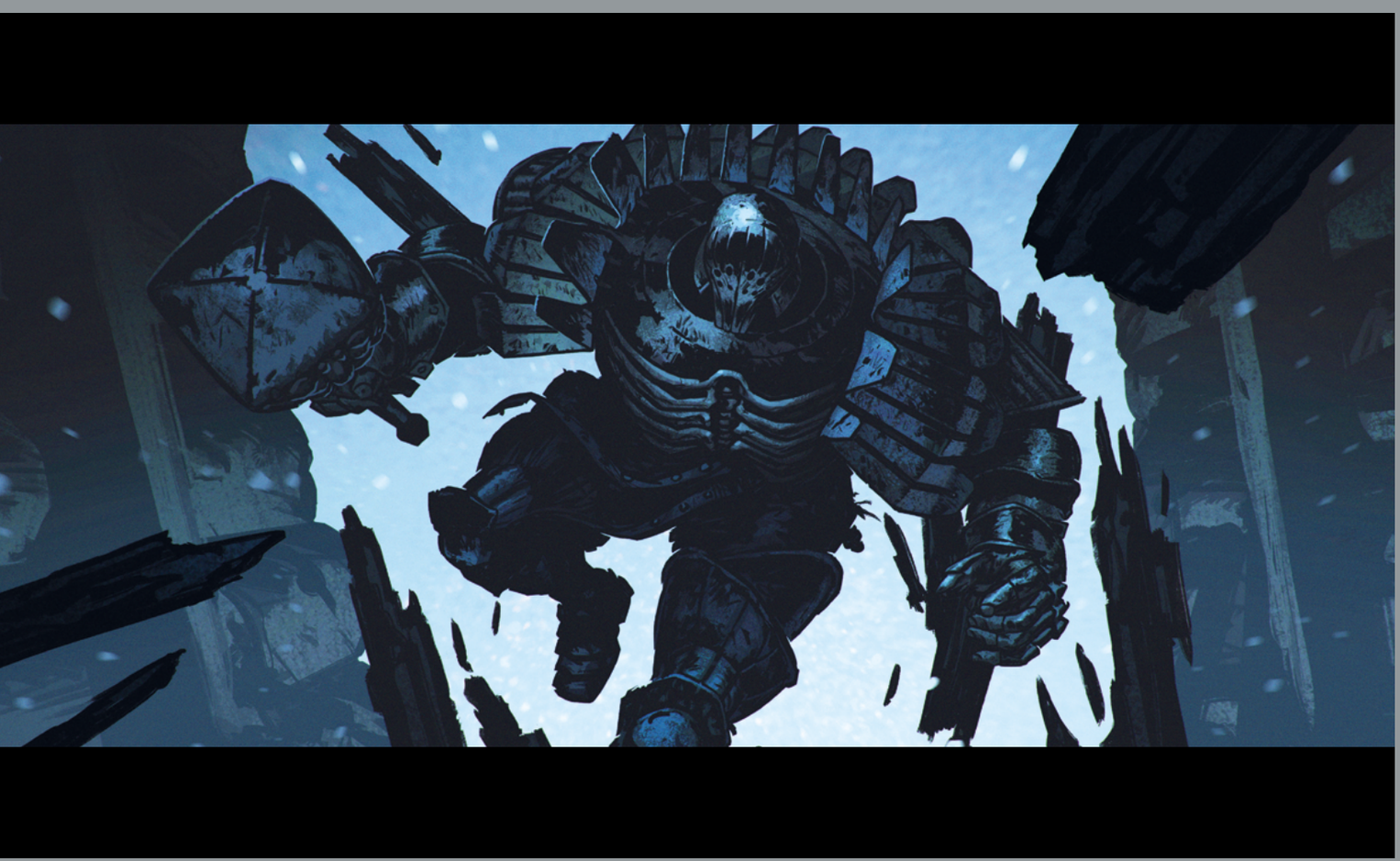








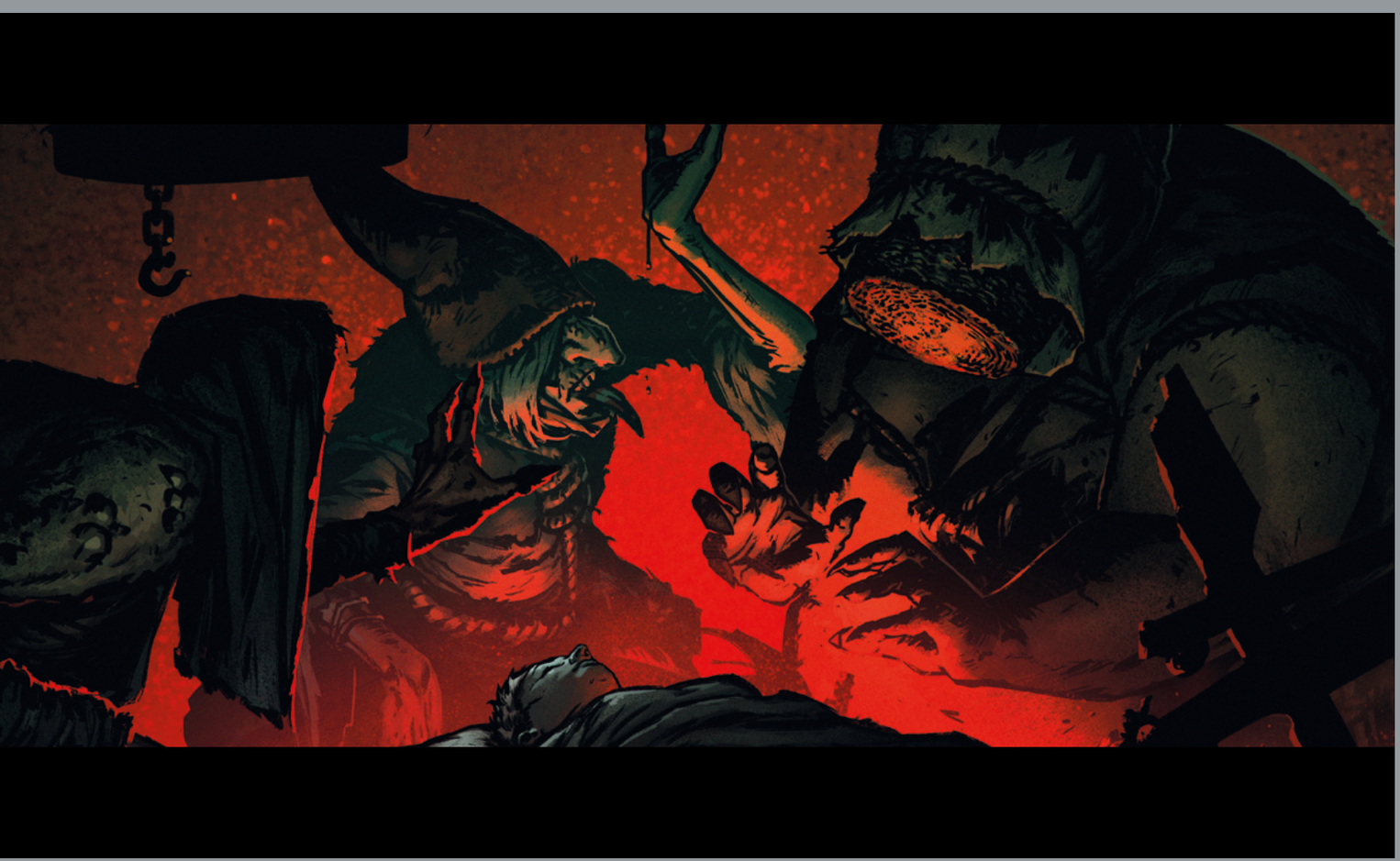


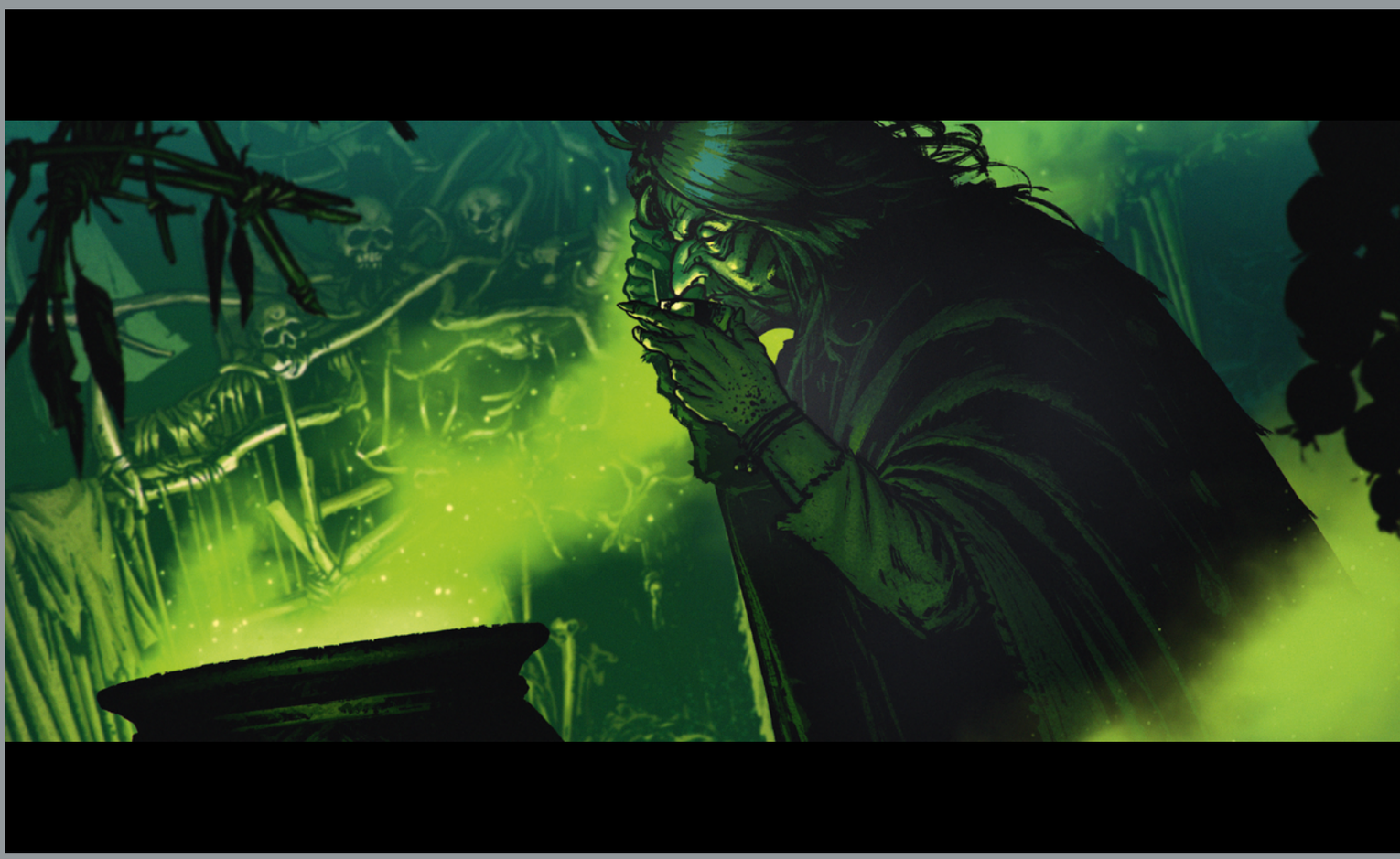


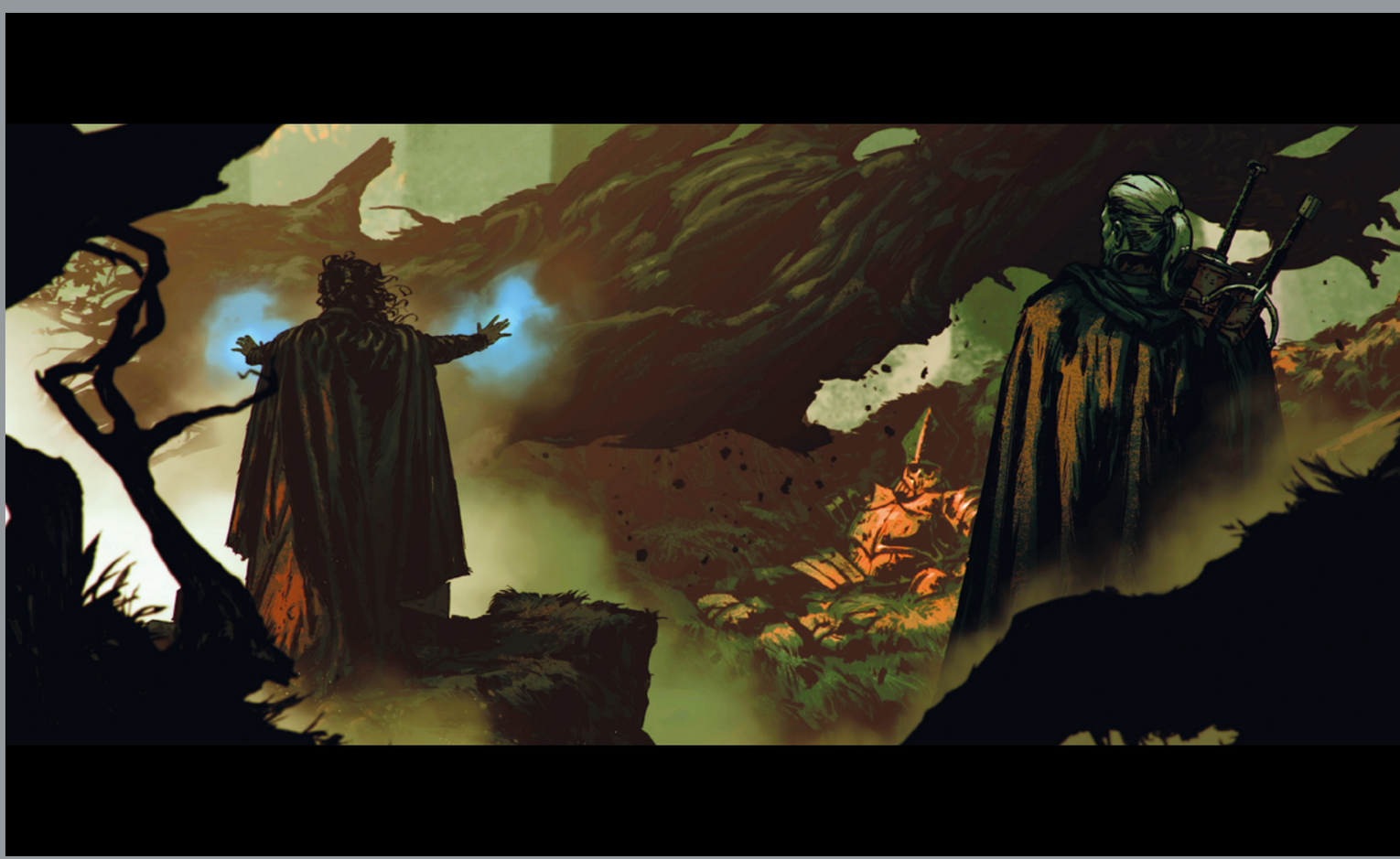














EPILOG

Wir sind Rebellen

In jedem hier bei CD PROJEKT RED brennt ein inneres Feuer. Es nährt sich von den Dingen, mit denen wir uns umgeben - was wir spielen, wo wir leben und mit wem wir unsere Zeit verbringen. Wir wollen dieses Feuer bewahren und größer werden lassen. Das ist genau das, was unsere Spiele so einzigartig macht. Als Studio haben wir uns ein Ziel gesetzt: die besten Rollenspiele der Welt zu erschaffen. In unserer Freizeit sind wir nicht nur Kollegen, sondern auch gute Freunde, die Zeit miteinander verbringen und sich jeden Tag gegenseitig unterstützen. Wir sind eine Familie. Und hier ist unser Familienalbum.

Lerne das Team hinter *The Witcher 3: Wilde Hunt* kennen.







ITCHER





livama

WITCHER

REMEMBER!
EVERY TIME THAT YOU DON'T
CLOSE THE DOOR
- A KITTEN DIES.
ALL UNAUTHORIZED PERSONNEL WILL
BE EXTERMIN... ASKED TO LEAVE.
CDPROJEKT



2012 2013


THE WITCHER
WILD HUNT



























Das Ende unserer Reise ...

... ist der Anfang von eurer!

CD PROJEKT RED

MITWIRKENDE

CONCEPT-GRAFIKEN

Bartłomiej Gaweł
Monika Zawistowska
Jan Marek
Marek Madej
Lea Leonowicz
Marta Dettlaff
Andrzej Dybowski

CHARAKTERGRAFIKEN

Paweł Mielniczuk
Antonio Jose Gonzalez
Arkadiusz Matyszewski
Bill Daly
Marcin Błaszczak
Sebastian Bąkała
Grzegorz Chojnacki
Dominik Milecki
Tomasz Stryjewski
Marcin Klicki
Wojciech Michalski
Ovidiu Voica
Grzegorz Magiera
Dave Yablonsky

UMGEBUNGSGRAFIKEN

Lucjan Więcek
Adam Wrotek
Daniel Cordell
Daniel Olejnik
Elena de Gracia
Fabian Kubicki
Javier Pintor
Joanna Królak
Jonas Mattsson
Jose Teixeira
Kacper Niepokólczycki
Kamil Grzelak
Krzysztof Kornatka
Łukasz Maj
Łukasz Łakomski
Marcin Michalski
Marian Chomiak
Mark Foreman
Michał Buczkowski
Michał Janiszewski
Michał Stelmachowicz
Miles Tost
Norbert Narożnik
Paweł Kwiatek
Peter Gelencser
Sebastian Nowak
Sebastian Spłuszka
Simon Besombes

GRAFIKPRODUKTION

Dominika Gonsierowska
Michał Krzemiński
Michał Stec
Stan Just

3D-RENDERING

Paweł Brudniak

WEITERE ILLUSTRATIONEN

Grzegorz Rutkowski
Sławomir Maniak
Victor Titov

WELTKARTENILLUSTRATION

Damien Mammoliti (GEMÄLDE)
Lea Leonowicz (ZEICHNUNGEN)

ANIMATIONSSEQUENZEN

Marcin Przybyś (REGIE UND BEARBEITUNG)
Grzegorz Przybyś (GESCHICHTEN, RÜCKBLENDEN, ZUSAMMENFASSUNGEN)
Marcin Karolewski (FINALE STORYBOARDS)
Katarzyna Niemczyk (WEITERE ILLUSTRATIONEN)

TEXT

Marcin Batylda (AUTOR)
Robert Malinowski (ADDITIONAL TEXT)

UMSCHLAG

Bartłomiej Gaweł

LAYOUT

Przemysław Juszczyk (DESIGN)
Paulina Łukiewska (GRID)

FOTOS

CD PROJEKT RED Bibliothek

GRAFISCHE LEITUNG

Adam Badowski
Jean–Francois Mignault
Bartłomiej Gaweł

BESONDERER DANK

Ashley Karas
James Daly
Karolina Lewandowska

HERGESTELLT IN POLEN
TW3/AB-D



THE WITCHER® IS A TRADEMARK OF CD PROJEKT S. A. THE WITCHER GAME © CD PROJEKT S. A. ALL RIGHTS RESERVED. THE WITCHER GAME IS BASED ON A NOVEL BY ANDRZEJ SAPKOWSKI.
ALL OTHER COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.