



Eine gefährliche Welt wartet auf die Spieler: Die Flora und Fauna ist nicht nur etwas fürs Auge, sondern birgt auch viele todbringende Gefahren für den Hexenmeister. zvg

Die Geschichte muss warten

Videospiel «The Witcher 3: Wild Hunt» bietet eine riesige Welt, in der sich der Spieler verlieren darf. Jenseits der Hauptgeschichte warten Erfahrungen und Erlebnisse, die individueller nicht sein könnten.

Simon Dick

Keinen Stress. Einfach mal vom Pferd absteigen und den Sonnenuntergang geniessen. Eine kräftige Brise lässt Flora und Fauna erzittern. Bäume bewegen sich, Tiere flüchten ins Unterholz und das lange silbergraue Haar weht dem Hexenmeister Geralt ins Gesicht. Bloss keinen Stress. Doch der Spieler weiss, irgendwo in dieser riesigen Welt, in diesem zerstörten Königreich voller Ungeheuer und machtgeriger Despoten, wartet die Adoptivtochter Ciri, die gefunden werden möchte.

Doch die pulsierende Welt voller Eigenleben jenseits der Hauptdramaturgie lässt den Spieler in eine Lethargie versinken.

Das Abenteuer muss warten. Die Welt da draussen will entdeckt werden. Das kostet viele Stunden, doch die Schicksale der Bewohner faszinieren. Also steigt man wieder auf das Pferd und reitet los, wohin einem das Schicksal auch tragen wird, begleitet von einer musikalischen Untermalung, die mit ihren dramatischen Klängen für Gänsehaut sorgt.

Doch die Welt ist nicht so friedlich und romantisch wie sie auf den ersten Blick scheint. Jenseits der wunderschönen Landschaften herrschen Gewalt, Korruption und Rassismus. Die Menschen leiden. Nicht nur Monster erschweren den Alltag, auch geringe Könige terrorisieren die Bewohner. Ein Krieg hat das Land gebeutelt und der nächste steht

unmittelbar bevor. Inmitten dieser Krise stampft der passionierte Monsterjäger Geralt durch die Welt und wird immer mehr zum Heilsbringer. Das Videospiel als auch die Vorgänger basieren auf der erfolgreichen Romanreihe «Der Hexer» des polnischen Schriftstellers Andrzej Sapkowski, die das Fundament für ein gigantisches Universum bildet.

Der Spieler ist frei

Filme und Bücher sind lineare Erzählmedien. Der Zuschauer oder der Leser ist dem Medium ausgeliefert, er folgt Bild für Bild oder Seite für Seite einer Geschichte. Er oder sie kann sich Gedanken zum vermittelten Inhalt machen, doch er ist im narrativen Rahmen gefangen. Videospiele funktionie-

ren ähnlich. Auch bei der interaktiven Unterhaltung ist man bestimmten, meist technischen Gesetzen ausgeliefert. Die Spielfigur kann selber gesteuert werden, doch das Korsett eines Levels, eines einzelnen Abschnitts, ist eng und die Rahmenhandlung vorgegeben. Nicht so bei «The Witcher 3: Wild Hunt». Der Spieler ist frei. Die riesige Welt lässt jeden einzelnen eine eigene Geschichte wahrnehmen. Selbst wer dem roten Faden folgt, wird ein individuelles Abenteuer erleben.

Die perfekte Illusion

«The Witcher 3: Wild Hunt» ist im Grundgerüst ein Rollenspiel, wie die vielen Konkurrenten auf dem Markt auch, die um Aufmerksamkeit buhlen. Doch die-

ses Exemplar des polnischen Entwicklerstudios CD Projekt gräbt tiefer. Es ist eines dieser seltenen Spiele, das die perfekte Illusion schafft, völlig frei zu interagieren. Das ist nicht nur dem gigantischen Spielfeld zu verdanken, sondern auch der immensen Lebendigkeit. Ein kleines Dorf kann schnell zum Zeitfresser werden, denn die Bewohner haben etwas zu erzählen, brauchen Hilfe oder suchen ein erotisches Abenteuer. Die grosse Geschichte muss warten. Keinen Stress.

Info: «The Witcher 3: Wild Hunt» ist erhältlich für Xbox One, Playstation 4 und PC. Freigegeben ab 18 Jahren.

Wettbewerb zum Thema unter: bielertagblatt.ch/TheWitcher3

«Ich wollte nie im Leben einen Computer anfassen»

Buch Der gebürtige Seeländer Thomas Weibel hat mit «Nerdcore» ein kurzweiliges Lexikon für Technikfans verfasst. Im Interview erklärt der Nerd, wie es dazu kam.

Interview: Simon Dick

Thomas Weibel, Sie bezeichnen sich ja selber als Nerd. Was genau ist denn Ihrer Ansicht nach ein Nerd?

Thomas Weibel: Ein Nerd, so sehen es die meisten, ist ein Computereckel und Fachidiot, ein asozialer, pickliger Milchbart, dessen PC ein Hausaltar ist und der ohne Pizzadienst verhungern würde. Das ist bloss ein einfältiges Klischee. Nerds sind wissbegierig, erfinderisch und kreativ. Ein Nerd interessiert sich schlechterdings für alles, womit sich Menschen beschäftigen. Nerds haben das Feuerschlagen und das Rad erfunden, und ohne sie würden wir noch heute in Höhlen hausen.

Sind Sie stolz, ein Nerd zu sein?

Auf jeden Fall wäre ich das gern. Auch wenn Nicht-Nerds das nicht immer nachvollziehen können.

Wann in Ihrem Alltag fühlen Sie sich besonders als Nerd?

Wenn ich für einen Artikel, eine Radiosendung oder einen Blogpost recherchiere. Und ganz besonders wenn ich programmiere. In die strenge Logik von Programmiersprachen kann ich regelrecht eintauchen und jedes Zeitgefühl verlieren. Dann nimmt mein Nerdsein für Aussenstehende leicht autistische Züge an. **Ist das Nerd-Sein momentan nicht gerade einfach nur total hip und angesagt, quasi eine modische Erscheinung?**

Eine Modeerscheinung? Höchstens das Kokettieren mit dem Wort. Echte Nerds, diese genialen Abenteurer und Entdecker, sind selten genug. Eigentlich wäre das der Welt zu wünschen: Nerds, Forscher, Erfinder, die sich mit Problemlösungen beschäftigen, haben wir dringend nötig.

Wie kommt man dazu, ein Buch über Nerds zu schreiben? Auf ziemlichem Umwegen. Als junger Literaturstudent habe ich beschlossen, nie im Leben einen

Computer anzufassen. Zum Glück hatte dieser Entschluss nur ein paar Wochen Bestand. Meine Abschlussarbeit wäre ohne PC nicht zu bewältigen gewesen. So stand das Ding also da, und für mich stand bald einmal fest, dass der PC das universellste Werkzeug war, das ich mir vorstellen konnte. Als vor 25 Jahren dann

Der Autor

- Thomas Weibel, geboren 1962 in Biel und **aufgewachsen in Büren**, ist freier Journalist, Multimedialeproduzent und Professor an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Chur.

- Nach dem **Gymnasium in Biel**, einem Germanistik- und Anglistikstudium an der Universität Bern und journalistischen Lehrjahren beim «Thuner Tagblatt» und «Bund» war er Mitglied der Programmleitung vom Schweizer Radio DRS 2.

- Als selbständiger Multimedialeproduzent lehrt Thomas Weibel heute **multimediales Erzählen** und konvergente Medienproduktion an der Hochschule Chur sowie an der Berner Fachhochschule. *sd*

noch das World Wide Web dazu kam, war es endgültig um mich geschehen. Als Politik-, Wirtschafts- und Kulturjournalist haben mich Computertemen immer beschäftigt und vor einem Jahr schliesslich habe ich damit begonnen, Beiträge zusammenzustellen, die ich in den letzten Jahren fürs Radio gemacht hatte. Am Ende kam dabei ein kleines Lexikon heraus.

Für wen ist das Buch eigentlich gedacht? Nerds kennen die Inhalte bereits sicher schon.

Oh, weit gefehlt! Hand aufs Herz: Hätten Sie gewusst, dass Archimedes von Syrakus, der Entdecker der Hebelgesetze und des Archimedischen Prinzips, schon im dritten Jahrhundert v. Chr. analoge Computer gebaut hat? Oder dass der Erfinder der ersten Kurzschrift, mit der man Reden in Echtzeit protokollieren konnte, ein Sklave im alten Rom war? Vieles von dem, was wir heute als modern betrachten, hat eine viel längere Geschichte, als wir glauben mögen. Und weil es Nerds gibt, die so etwas wissen wollen, habe ich das Buch geschrieben.

Stimmt, ich muss zugeben, das wusste ich vorher nicht. Das

Buch «Nerdcore» ist aber ja etwas gar schmal geworden und es gibt mit Sicherheit noch viele weitere interessante Inhalte. Planen Sie eine Fortsetzung?

Im Augenblick nicht. Aber wenn «Nerdcore» auf Interesse stösst, dann fällt mir ganz bestimmt noch was ein.

Machen Sie eigentlich auch mal gelegentlich Medienfasten und schalten alle Ihre Geräte aus?

Fasten, ich gebe es zu, ist nicht so mein Ding, und Medienfasten schon gar nicht. Dazu bin ich viel zu sehr Journalist. Und viel zu sehr Nerd.

Info: Thomas Weibel, «Nerdcore: Ein Konversationslexikon für Nerds und alle, die es werden wollen», ISBN: 978-3-03784-061-0, Verlag Johannes Petri, Fr. 24.

Thomas Weibel Journalist, Professor, Multimedialeproduzent und Nerd.



Dr. Digital

Sonne kann beim leeren Akku helfen

Ich bin öfters auf einer Wanderung oder sonst in der freien Natur unterwegs, wo es keine Möglichkeit gibt, mein Smartphone aufzuladen. Welche Solarladegeräte gibt es auf dem Markt und welche sind sinnvoll, sodass ich im Notfall mein Smartphone mit der Hilfe des Sonnenlichts jederzeit in der freien Natur aufladen kann? Herr Stotzer aus Lyss

Lieber Herr Stotzer, es gibt unzählige Solarladegeräte auf dem Markt, die eine rasche Aufladung des Smartphones versprechen. Bevor Sie sich ein solches Gerät zulegen, sollten Sie folgende Dinge beachten:

Nicht alle Geräte sind auch für alle Smartphones oder Tablets geeignet. Auf der Verpackung findet man meistens Hinweise, ob das Gerät auch mit einem iPhone oder einem Android-Smartphone kompatibel ist. Ist man unsicher, fragt man lieber das Verkaufspersonal im Fachhandel.

Praktisch in jedem grösseren Elektronikmarkt gibt es solche Geräte zu kaufen, die sich auch in der Grösse unterscheiden. In der Regel gilt: Je grösser die Solarzellen, desto schneller ist das Smartphone wieder aufgeladen.

Finger weg aber von billigen Geräten, die weniger als 30 Franken kosten. Kostet das Gerät mehr als 100 Franken, ist man auf der sicheren Seite, ein gutes Gerät gekauft zu haben. In der Regel dauert dann das Aufladen vier bis fünf Stunden, bis der Akku eines Smartphones oder Tablets vollständig aufgeladen ist. So ein Solarladegerät ist aber nur sinnvoll, wenn man mehrere Stunden an der prallen Sonne aufladen kann. Denn wenn der Himmel bewölkt ist, dauert es erheblich länger, bis der Akku aufgeladen ist.

Ein solches Solarladegerät zu kaufen, macht also nur Sinn, wenn Sie für längere Zeit, für mehrere Tage, an der Sonne sind und keinen Stromanschluss zur Verfügung haben.



Simon Dick

Simon Dick beantwortet als Digital-Experte Leserfragen zu Computer, Netzwerk, Soziale Medien und Games. Haben Sie eine Frage? Schreiben Sie an sdick@bielertagblatt.ch

App der Woche



Spielend Englisch lernen

Gleichfarbige Edelsteine müssen in eine Reihe gelegt werden, um neue Buchstaben auf dem Spielfeld aufzudecken. Mit diesen müssen wiederum möglichst lange Wörter in Englisch gebildet werden, um Punkte zu ergattern. «Languinis» bietet über fünfzig bunte Levels und ist gratis für alle iOS- und Android-Geräte erhältlich. *sd*