



Fünf Jahre The Witcher 3

WIE THE WITCHER DIE MONSTER MEINER KINDHEIT VERZERRT

Halten sich die Monster in den Witcher-Spielen an ihr slawisches Vorbild? Natalie wirft einen kritischen Blick auf die Darstellung und erzählt von ihren Lieblingsmonstern. Von Natalie Schermann



Natalie Schermann

Natalie wurde in Russland geboren und kam mit drei Jahren nach Deutschland. Obwohl sie hier aufgewachsen ist, hat sie eine starke Verbindung zu ihren kulturellen Wurzeln. »Ich finde meine Schlüssel nicht mehr. Wir sollten den Domovoy füttern.«, »Ich sag es dir, diese Frau ist eine echte Kikimora!« Das sind nur ein paar (vollkommen normale) Sätze, die sie von Verwandten zu hören bekommt.

»Mama, wie sieht nochmal eine Kikimora aus?« Ja, ich habe wirklich meine Mutter angerufen, als ich in The Witcher 3 zum ersten Mal auf eine Kikimora traf. Denn die merkwürdige spinnenähnliche Kreatur wollte so gar nicht in die Erzählungen passen, die ich in meiner Kindheit gehört habe. Schon in sehr jungem Alter habe ich mich für die mythischen Wesen unterschiedlichster Länder und Kulturen interessiert. Besonders nahe liegt mir allerdings die slawische Mytholo-

gie, mit deren Geschichten und Bräuchen ich aufgewachsen bin. Doch so sehr ich mich bis heute darüber freue, bekannte Wesen in der riesigen Open World von The Witcher 3 wiederzuerkennen, kann ich meine Enttäuschung über die verzerrte Interpretation einiger Monster nicht verbergen.

Platz für kreative Freiheit muss sein. Aber in einigen Fällen haben die Entwickler einfach Chancen verpasst, interessante Quests rund um die Monster zu gestalten, obwohl

sie ihnen fast schon auf dem Silberschwert präsentiert wurden. Meine Lieblingsmonster und meine größten Enttäuschungen möchte ich euch hier vorstellen.

Die Muhmen und Baba Yaga

Mit den Witcher-Spielen ging für mich ein kleiner Traum in Erfüllung. Denn die slawische Mythologie wird leider viel zu selten in Videospielen thematisiert. Nun konnte ich aber in die Welt der Monster meiner Kindheit eintauchen, mich ihnen entgegenstellen und mich für all die schlaflosen Nächte rächen, die ich als Kind ertragen musste.

»Benimm dich, sonst holt dich Baba Yaga und frisst dich auf!« Über einige Aspekte der russischen Kindererziehung lässt sich mit Sicherheit streiten. Doch auch aufgrund solcher Spukgeschichten und Märchen gehört die böse Hexe Baba Yaga wohl zu den be-

Anders als westliche Hexen fliegt Baba Yaga in einem Mörser – oder in anderen Erzählungen auf einem Ofen – herum.





Beim Design der Kikimora gingen mit den Designern die Pferde durch, haben die Insektenmonster doch mit den Ursprüngen der Figur nichts zu tun.

kanntesten slawischen Mythengestalten. Baba Yaga tritt in den meisten Erzählung als alte, bucklige Frau auf. Sie lebt allein in einer Hütte auf Hühnerbeinen irgendwo im Sumpf. Diesen kann sie nur bedingt verlassen: Ihre magischen Fähigkeiten sind nämlich an diese Ortschaft gebunden. Als Mittel der Fortbewegung dient ihr ein fliegender Mörser, den sie mit einem Stößel navigiert.

Zu den Leibspeisen der Baba Yaga gehört das Fleisch der armen Seelen, die sich in ihren Sumpf verirren. Wenn man russischen Eltern Glauben schenken mag, dann labt sie sich aber besonders gerne an den Knochen kleiner Kinder. Doch was mich an diesem knochigen und alten Waldweib immer besonders faszinierte, war ihre zwiespältige Natur. Nicht immer sind ihre Absichten von Anfang an klar: Sie kann ihre Gäste aufnehmen, sie versorgen, ihnen zu Essen geben und sie zu Bett bringen – nur um sie dann in den Ofen zu schieben und zu verspeisen.

Doch Baba Yaga tritt in vielen Erzählungen auch als helfende Gestalt auf. In ihrer hühnerbeinigen Hütte verbergen sich nämlich alle Arten magischer und äußerst praktischer Gegenstände. Diese verleiht sie auch gerne an jeden, der nach Rat und Hilfe fragt. Doch alles hat einen Preis. Die meisten Leute sprechen Baba Yaga übrigens falsch aus. Die Betonung liegt bei Yaga nämlich auf der zweiten Silbe: Yagá. Yaaaaaaaga ist falsch!

Baba Yaga diente ganz klar als Inspiration für die Muhmen aus The Witcher 3. Die Quest rund um den Buckelsumpf spielt mit der ambivalenten Natur der Schwestern, die mich schon an den Geschichten der Baba Yaga fasziniert hat. Genauso wie die slawische Hexe wohnen die Herrinnen des Waldes im Sumpf, haben Kinder zum Fressen gern und offenbaren in einigen Fällen sogar täuschend echte Gastfreundschaft – bis man in ihrem Kessel landet oder sie einen versklaven und damit in den Wahnsinn treiben. Mit dem Design der drei »Grazien« und des Sumpfes in The Witcher 3 hat CD Projekt

Red meiner Meinung nach tolle Arbeit geleistet. Schon beim Betreten des Sumpfes konnte ich mich nicht entscheiden zwischen »Oh, wie schön es hier ist!« und »Oh, irgendwie ist das total unheimlich!«. Doch besonders das Aussehen der Damen bleibt wohl den meisten Spielern in Erinnerung. Die Weberin, die Flüsterin und die Brauerin bilden eine Einheit, haben aber doch ihre ganz individuellen Charakterzüge – jede abstoßender als die andere!

Apropos abstoßend: Um mir den Schnuller abzugewöhnen, sagten meine Eltern einst zu Baby-Natalie: »Wenn du weiterhin an deinem Schnuller nuckelst, dann bekommst du irgendwann Zähne wie die Baba Yaga!« Sicherheitshalber versteckten sie den geliebten Schnuller an einem Ort, wo ich ihn nicht hätte finden können. Doch das war gar nicht notwendig: Die Vorstellung von Baba Yagas schiefen Zähnen hat mich so erfolgreich abgeschreckt, dass ich nie mehr nach meinem Schnuller gefragt habe. Zum Glück! Sonst würden wir heute wahrscheinlich zu viert im Buckelsumpf abhängen.

Göttlinge und der Domovoy

Ich glaube fast, es gibt sie nicht: Russen, die noch nie etwas vom Domovoy gehört haben. Diese kleinen Wesen leben ähnlich wie ein Hauself aus »Harry Potter« in jedem Haushalt und sind dafür zuständig, die Bewohner des Hauses vor Unheil und Gefahren zu bewahren und nur Reichtum, Gesundheit und Glück willkommen zu heißen.

Schenkt man ihnen jedoch nicht genug Aufmerksamkeit, werden sie gerne zu kleinen Poltergeistern und spielen Streiche: Socken verstecken, Schlüssel verlegen oder an Wände klopfen sind ihre liebsten Beschäftigungen. Beruhigen kann man sie durch kleine Opfergaben in Form von Essen oder Münzen. Es ist wichtig, eine gute Beziehung zu seinem Domovoy aufzubauen, der auch Herr des Hauses genannt wird. Denn ist man nicht auf einer Wellenlänge mit dem Geschöpf oder fällt in Ungnade, kann dies sogar fatale Folgen nach sich ziehen.

Die Domovoy treten in The Witcher 3 als Göttlinge auf. Das Wort »Göttling« ist zurückzuführen auf den Namen »Bozatkan«, die



Der Koschtschi ist in der Mythologie eigentlich eine unsterbliche Figur, die nur mit einem Trick zu besiegen ist.



Die Muhmen aus dem Sumpf sind deutlich von Baba Yaga inspiriert, teilen die Figur aber in drei Charaktere auf.

polnische Version des Domovoy. Sowohl Hansi als auch Klein-Sarah habe ich deshalb sofort beim ersten Treffen ins Herz geschlossen. Auch wenn ich mir die Gestalt eines Domovoy etwas anders vorgestellt habe, finde ich, dass sich ihr Charakter in den unterschiedlichen Quests sehr gut offenbart. Sie wollen dem Menschen im Grunde nichts Böses – doch sind sie willig, ihr Revier zu verteidigen und sich zu amüsieren, wenn ihnen mal danach ist. Und weil ich schon mein ganzes Leben mit diesen posierlichen Kerlchen zusammen verbringe, kamen mir diese Passagen besonders vertraut vor. Ich konnte Klein-Sarah auch überhaupt nicht böse sein, obwohl sie die Träumerin in Novigrad mit furchtbaren Albträumen quälte.

Leider hatte Geralt scheinbar gar keine Ahnung von slawischen Bräuchen. Hätte Rudolf de Jonkheer statt des Hexers einen Russen für diesen Auftrag angeheuert, würde er jetzt seelenruhig zusammen mit Klein-Sarah in seinem Haus wohnen. Tja.

Die Kikimora

Russische Beleidigungen 101: Das Wort »Kikimora« wird häufig in der wenig schmei-

chelhaften Bedeutung von »hässliche und ungepflegte Frau« verwendet. Denn obwohl uns CD Projekt glauben machen will, dass es sich bei der Kikimora um ein insektenartiges Sumpfmonster handelt, sieht die slawische Vorlage ganz anders aus. Für die Witcher-Spiele haben die Entwickler eine ganze Hierarchie und ein soziales System für die Kreaturen ausgearbeitet. So gibt es die Arbeiter, Krieger und selbstverständlich die Königin. Sie greifen meist in Gruppen an und können dem Hexer durch ihr Gift gefährlich werden. Die slawische Kikimora hingegen wird häufig als Pendant zum Domovoy angesehen. In den meisten Erzählungen wird ihr Erscheinungsbild als das einer kleinen, verunstalteten, alten Frau – oft mit Vogelfüßen – beschrieben, die sich in dreckige Lumpen wickelt. Es gilt als schlechtes Omen, einer Kikimora zu begegnen, die an der Türschwelle eines Hauses sitzt und strickt: Denn in dieser Nacht wird einen der Bewohner ein Unglück ereilen.

Ein besonderes Interesse hat die Kikimora an den Haustieren und dem Vieh eines Haushalts. Diese füttert, umsorgt und schert sie. Wenn sie gut gestimmt ist, kann das dazu

führen, dass die Viehzucht den Besitzern zu großem Reichtum verhilft. Versteht sie sich nicht gut mit den Tieren oder den Hausbewohnern, kann sie sowohl Mensch als auch Tier quälen und sie ins Verderben stürzen. Ihr fragt euch sicherlich: »Aber was hat die Umsetzung der Kikimora in The Witcher noch mit der slawischen Vorlage zu tun?« Nun, das frage ich mich auch. Aber scheinbar hat CD Projekt Freude daran, bekannte slawische Gestalten in insektenartige Monster zu verwandeln.

Koschtschei, der Langweilige!

Während die insektenartige Gestalt der Kikimora bei mir einfach nur Fragezeichen hinterlassen hat, hat mich die Umsetzung des Koschtschei in The Witcher regelrecht enttäuscht. Ich konnte absolut nicht nachvollziehen, warum sich die Entwickler in diesem Fall überhaupt an einer slawischen Mythengestalt orientiert haben – denn im Grunde teilt sich das Monster mit Koschtschei aus den russischen Geschichten nur den Namen. Und damit haben die Questdesigner eine große Chance auf eine spannende Erzählung in den Wind geschossen.

Wenn man sich die alten Geschichten zu Koschtschei Bessmertnyj (übersetzt etwa: Koschtschei, der Unsterbliche) durchliest, dann schreibt sich die Quest für einen Hexer-Auftrag schon ganz von selbst. Man stelle sich nur vor: Ein kleines Dorf wird geplagt von einem Monster – Koschtschei, dem Unsterblichen. Seinen Namen erhielt er, weil seine Seele nicht in seinem Körper steckt und er deshalb nicht getötet werden kann. Selbst Geralt kann also mit seinem Silberschwert, seinen Zeichen und Ölen nichts anrichten. Der einzige Weg, dieses unsterbliche Monster zu besiegen, ist, sich auf die Suche nach Koschtscheis Seele zu begeben. Also segelt Geralt los, denn er muss eine Buche finden, die seit Äonen auf einer entlegenen Insel wächst. Mit seinen Hexersinnen macht Geralt eine Truhe ausfindig. In dieser Truhe versteckt sich ein Hase, den der Hexer einholen und schlachten muss. Aus dem Ha-



In The Witcher 3 tritt der Waldschrat uns mit einem Pack Wölfe gegenüber. Wie sein slawisches Vorbild hat auch er die Kontrolle über die Natur und die Tiere des Waldes.



Die Darstellung der Göttlinge ist im Spiel gut gelungen. Sie orientieren sich an der polnischen Darstellung des Domovoy.

sen entspringt eine Ente. Geralt muss schnell handeln, denn die Ente droht zu entkommen. Doch mithilfe seiner Armbrust gelingt es dem Hexer, sie vom Himmel zu holen. Ihr Kadaver offenbart wiederum ein Ei. Und aus diesem Überraschungsei entspringt eine Nadel. Diese Nadel wird Geralt zum Sieg gegen Koschtschei verhelfen, denn in ihr schlummert die Seele des Monsters. Um den Unsterblichen sterblich zu machen, muss er also nur noch die Nadel zerbrechen. Geralt kehrt dann nach getaner Arbeit zu Koschtschei zurück, besiegt ihn ohne Probleme, schnappt sich seinen Kopf als Trophäe und sackt seine reiche Belohnung beim Dorfvorsteher ein.

Doch leider hat die Kreatur in The Witcher absolut nichts mit ihrer faszinierenden mythologischen Vorlage gemein. Statt in einer verschachtelten Quest dem Geheimnis seiner Unsterblichkeit nachzugehen, kämpfen wir gegen ein generisch aussehendes Insektenmonster, das unser Gegner heraufbeschworen hat. Mit dem richtigen Einsatz von Ausweichmanövern und Angriffen stellt dieses auch kein besonders großes Problem dar. Laaaaaangweilig!

In den slawischen Erzählungen ist Koschtschei oftmals ein böser Zauberer oder gar König. Statt ihn im Spiel also als Monster zu interpretieren, hätte er auch die Rolle einer skrupellosen, nach mehr Macht lechzenden, politischen Figur einnehmen können – auch das bietet eine tolle Vorlage für eine spannende Nebenquest!

Leshy, der Geist des Waldes

Wenn man sich einem Russen quer stellt, kann dieser einen nicht nur zum Teufel, sondern unter Umständen auch zum Leshy schicken. Und in The Witcher 3 kann ich dem nun endlich Folge leisten! Nach russischem Glauben handelt es sich beim Leshy um den Herrn des Waldes. Als Gestaltenwandler kann er uns sowohl in menschlicher Form als auch als Tier begegnen. In manchen Erzählungen wird beschrieben, er sei höher als der Wald, in dem er lebt, in anderen ist

er hingegen kleinwüchsig. Der Leshy spielt gerne mit den Gedanken und Erinnerungen von Menschen und bringt sie vom rechten Weg ab, sodass sie sich in seinem Wald verlaufen. Wie schon die Baba Yaga legt der Leshy eine sehr ambivalente Natur an den Tag. In einigen Regionen wird er nicht als boshafte Kreatur angesehen, sondern als eine Art Gottheit verehrt. Selbst die Tiere und die Natur sollen seinem Willen unterliegen.

Ähnlich wie sein Erscheinungsbild ändert sich auch der Charakter des Leshy von Erzählung zu Erzählung: Mal ist der Leshy ein böser Waldgeist, der die Sinne der Menschen vernebelt und sie ins Verderben stürzt, mal beschützt er Verirrte im Wald vor wilden Tieren oder erlaubt sich nur einen kleinen Scherz mit ihnen. In The Witcher 3 trifft man in der Quest »Das Herz des Waldes« im Rahmen eines Hexer-Auftrags auf einen Leshy – im Deutschen heißt er übrigens wenig ehrfurchtgebietend Waldschrat. Dieser Moment ist mir besonders in Erinnerung geblieben, weil diese mythologische Gestalt in meiner Vorstellung nie eine richtige Form annehmen konnte. Das Design des Monsters hat mir wirklich gut gefallen. Ge-

nauso wie die Option in der Quest, es nicht zu töten. Allerdings hätte ich so viel mehr von diesem Auftrag erwartet. Denn ein gutes Monster-Design allein bietet mir noch nicht die werkgetreue Repräsentation von slawischen Mythengestalten, die ich erwarte. Wie bereits erwähnt, sind Leshy Gestaltenwandler und spielen gerne mit der Wahrnehmung der Menschen. Warum also nicht mit den Sinnen des Hexers spielen und ihn schon bei seinen Nachforschungen verwirren und auf die falsche Fährte locken? Warum nicht den Leshy in Menschengestalt auftreten lassen, um die Nachforschungen seines Gegners zu sabotieren?

Entschließt man sich, den Leshy zu besiegen, so verläuft der Kampf auch nicht sonderlich spektakulär. Auch hier hätten die Entwickler viel mit Transformationen spielen können: Ein Bosskampf, bei dem sich der Leshy in drei Phasen in jeweils ein anderes Monster mit anderen Eigenschaften verwandelt. Geralt hätte mehr Nachforschungen anstellen, sich besser auf den Kampf vorbereiten und während des Gefechts seine Taktik mehrmals ändern müssen. Das hätte zu einem sehr viel interessanteren Erlebnis geführt als die Quest, die wir in The Witcher 3 präsentiert bekommen.

Viele Spieler werden wohl keinen Gedanken an diese Quest und an den Leshy verschwenden, doch ich bin bis heute nicht über die Enttäuschung über seine Darstellung im Spiel hinweggekommen. Denn sowohl beim Leshy als auch beim Koschtschei handelt es sich nicht etwa um lang vergessene Mythengestalten, sondern sie sind auch in der modernen Populärkultur noch wichtig und präsent. Es wäre daher schön gewesen, sie im Spiel wiederzuerkennen und sie auf eine Art zu erleben, die den Spielern stärker im Gedächtnis bleibt, weil sie die Natur der slawischen Vorlage besser darstellt. Eine gute Seite hat das Ganze trotzdem: Sollte mich das nächste Mal jemand zum Leshy schicken, weiß ich, dass ich mit Igny und Reliktöl bestens auf das unangenehme Treffen vorbereitet bin! ★



Traditionsgemäß bekomme ich von meiner Familie bei jedem Umzug einen Domovoy geschenkt. Mit diesem schicken Kerlchen wohne ich seit Mai 2019 in meinem Schuhkarton in München.