Über das Rollenspiel im neuen Witcher

BITTE MEHR FREIHEIT

The Witcher 3 ist für viele das beste Rollenspiel aller Zeiten. Fabiano hat aber immer die rollenspielerische Freiheit gefehlt. Das sollte der neue Teil ändern.

Fabiano Uslenghi
Fabiano fand erst mit den PC-Spielen von CD Projekt Red zu The Witcher, aber war von der Welt wie viele andere da draußen außerordentlich begeistert. Allerdings ist er ein Rollenspieler ganz alter Schule und hat stets den Anspruch, sich auch in PC-Spielen ein paar kreative Freiheiten zu nehmen. Dass The Witcher diese Option bislang nur in sehr geringem Maße bot, stimmt ihn traurig. Insgeheim wünscht er sich sogar ein klassisches Oldschool-RPG im Witcher-Universum mit einer Heldenparty aus Monsterjägern. Andernfalls muss er seine Pen&Paper-Gruppe mal zu einer Kampagne in dieser Welt überreden.

Wurde The Witcher: A New Saga zu früh enthüllt? Vielleicht. Gerade nach dem schwierigen Release von Cyberpunk 2077 wundern sich jetzt viele darüber, wie CD Projekt Red schon wieder ein Spiel offenbar Jahre vor seinem Release ankündigen kann und sich damit eventuell in eine ähnliche Situation wie bei Cyberpunk bringt. Wir können die Situation aber auch einfach mal zu unserem Vorteil drehen. Denn wie es momentan aussieht, befindet sich das vierte The Witcher noch in einem extrem frühen Entwicklungsstadium. Höchstwahrscheinlich werden gerade die ersten Räder ins Rollen gebracht. Das hat immerhin den Vorteil, dass sich dieses Spiel noch in jede Richtung entwickeln kann. Wenn ihr also Wünsche für ein neues Witcher habt – dann ist jetzt die beste Zeit, sie auch zu artikulieren.

Ich für meinen Teil weiß sehr genau, was ich von einem neuen Rollenspiel im Witcher-Universum erwarte. Denn für mich fühlte sich keiner der Vorgänger bislang nach einem echten Rollenspiel an. Bei The Witcher 4 habe ich nun die Hoffnung, dass CD Projekt Red das grundsätzliche Spielkonzept überdenkt und dabei womöglich doch etwas von Cyberpunk 2077 lernt.

Keine neue, aber eine spannende Diskussion

Mir ist sehr bewusst, dass ich mit dieser Meinung hier vermutlich sehr alten Staub aufwirble. Denn die Diskussion um das Rollenspiel in The Witcher 3 ist alles andere als neu. Ich würde an dieser Stelle auch anmerken, dass ich diesem Meilenstein keineswegs absprechen will, ein Rollenspiel zu sein. Für mich gibt es aber noch mal einen Unterschied zwischen einem Rollenspiel im mechanischen Sinne (Aufleveln, Ausrüstung, Entscheidungen) und einem, in dem ich meine Rolle tatsächlich wähle. The Witcher tut sich mit der zweiten Definition traditio-

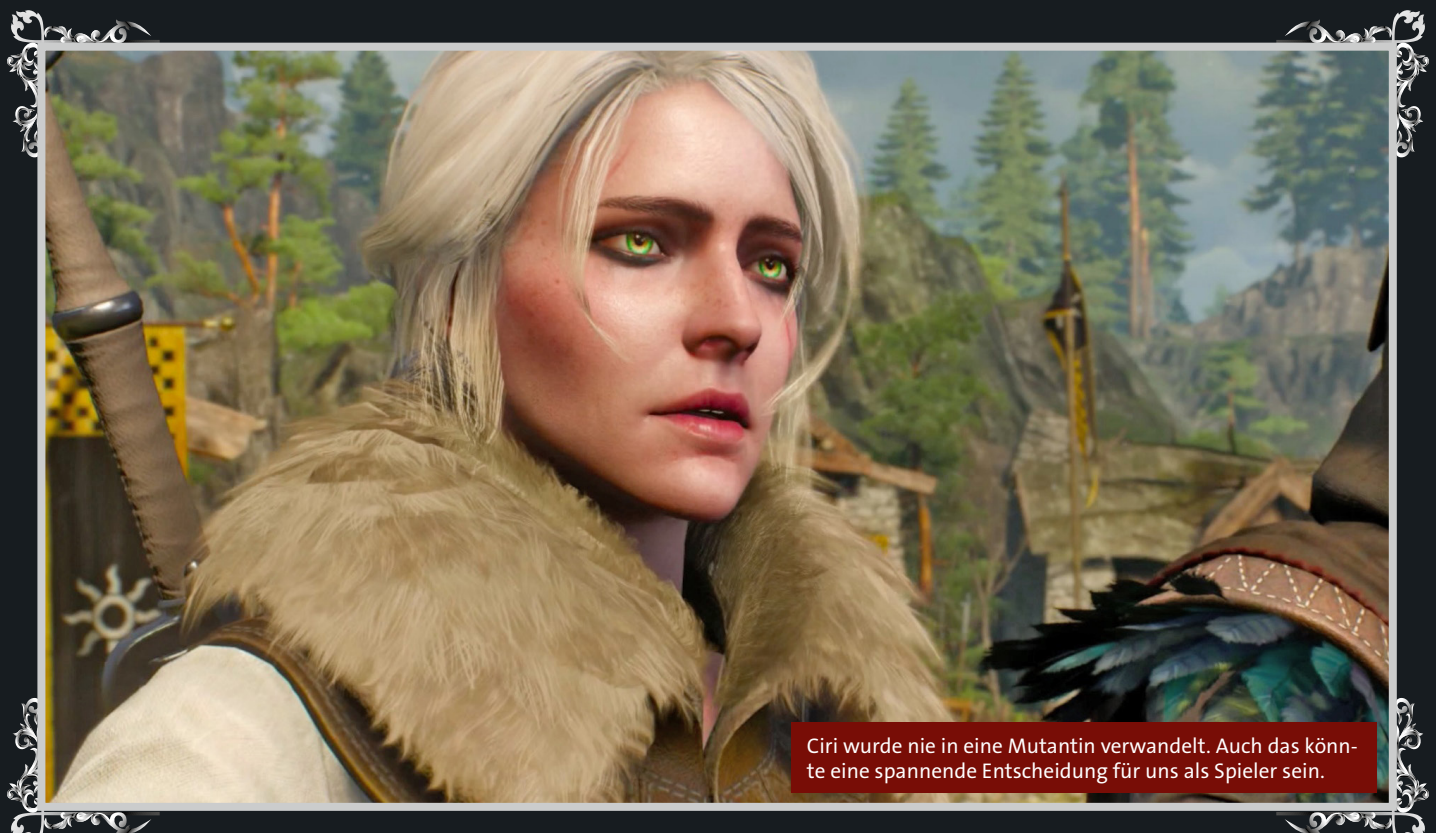
Unabhängig davon, wie schroff oder verständnisvoll: Geralt hat hier offenbar eine Meinung, er drückt sie nur unterschiedlich aus.

nell eher schwer. Das liegt allein schon daran, dass Geralt als meine Spielfigur feststeht. Geralt unterscheidet sich dabei auch noch einmal gehörig von anderen vordefinierten Rollenspielhelden wie beispielsweise in einem Gothic, wo ich ebenfalls auf einen Charaktereditor verzichten muss. Bei Gothic steht es mir als Spieler allerdings noch frei, über das Schicksal dieses Mannes zu entscheiden. Bin ich ein Krieger? Bin ich ein Magier? Bin ich ein wenig von beidem? Diese Frage stellt sich bei The Witcher nicht. Geralt ist – oh, Wunder – ein Hexer.

Auch charakterlich sollte niemand dem Irrtum aufsitzen, man könnte in The Witcher 3 zwei komplett unterschiedliche Geralts spielen. Ja, die Entscheidungen sind weitreichend. Es macht einen Unterschied, ob ich Monstern vergebe oder sie kaltblütig hinrichte. Es macht einen Unterschied, ob ich mein Herz an Triss oder Yennefer verschenke. Diese Entscheidungen wirken aber eben auch so wunderbar organisch, weil sie trotz allem immer zu Geralt passen. Der grantige, weißhaarige Hexer hat nämlich eine grundlegende Persönlichkeit mit einigen charakterlichen Nuancen. Die Entscheidungen lassen mal die eine oder andere Varianz stärker hervortreten. Es wirkt aber selten komplett widersprüchlich, wenn ich mich in einer anderen Situation ganz anders entscheide. Geralt bleibt Geralt.

Die Chance zur Veränderung

Lest das bitte nicht als Kritik an The Witcher 3. Das war in erster Linie eine Feststellung und eine Erklärung, woher mein Gefühl kommt, The Witcher 3 sei kein Rollenspiel im puristischen Sinne. Ich wünsche mir Rollenspiele meistens eher als Charakterbaukästen, aber das heißt nun mal nicht, dass ich The Witcher 3 doof fand. Denn wie könnte ich auch? The Witcher 3 profitiert



Ciri wurde nie in eine Mutantin verwandelt. Auch das könnte eine spannende Entscheidung für uns als Spieler sein.

von dieser fehlenden Freiheit ungemein. Dieses Spiel lieben wir hauptsächlich für seine Geschichten und seine Charaktere. Und es ist eine Utopie, zu denken, dass eine Story ohne definierten Hauptcharakter das gleiche erzählerische Niveau erreichen kann. Dafür sind Spiele einfach zu sehr von Bedingungen abhängig. Und gerade CD Projekt Red steht nun mal für Storys allererster Güteklasse. Deshalb ist mir bewusst, dass folgende Aussage für viele wie ein Horrorszenario klingt: Mit dem nächsten The Witcher hat CD Projekt Red die Chance, sich aus dieser Komfortzone hinauszuwagen. Immerhin bestehen die Entwickler darauf, dass dieses neue Spiel nicht The Witcher 4 ist. Das bedeutet zum einen, dass dies keine Fortsetzung von Geralts Saga ist. Zum anderen hat CD Projekt Red hier die Chance, sich ein wenig von den Erwartungen der Fans zu entkoppeln. Womöglich erzählt The Witcher: A New Saga (oder wie es final heißen wird) dann tatsächlich etwas weniger mitreißende Geschichten als der Vorgänger. Schließlich müssten die Entwickler alle charakterlichen Varianzen in Betracht ziehen. Doch das muss nichts Schlechtes sein. Ich schiele dabei ein wenig in Richtung Disco Elysium, das einen ganz hervorragenden Charakterbaukasten hat und trotzdem tiefgründige Geschichten mit denkwürdigen Charakteren zu erzählen weiß. Genau das würde ich mir auch für ein neues The Witcher wünschen.

In Cyberpunk 2077 erzählt CD Projekt eine weitere famose Geschichte, und das, obwohl V verschiedene Hintergründe haben kann.

Ciri kann mehr als Geralt

Ein wenig hinkt der Vergleich mit Disco Elysium sicherlich. Schon allein da sich CD Projekt Red die Welt von The Witcher nicht selbst ausgedacht hat, sondern auf das literarische Werk von Andrzej Sapkowski zurückgreift. Und diese schon fertige Welt eben auch (meistens) sehr respektvoll behandelt, indem die Entwickler die Figuren, Orte oder Ereignisse nicht einfach vollständig umschreiben. Da ich mir aber ziemlich sicher bin, dass wir beim nächsten Ausflug in dieses Fantasy-Reich nicht Geralt spielen werden, hat das Team noch ein paar ganz andere Optionen. Der Gute hat nach zig Kurzgeschichten, Romanen, Quests, Sammelaufgaben und Fernsehserien ohnehin genug Zeit im Rampenlicht verbracht und sich seinen Ruhestand bei einem Glas gutem Rotwein einfach verdient.

Die aktuell heißeste Kandidatin auf Geralts Nachfolge ist natürlich dessen Ziehtochter Ciri. Daran will ich anknüpfen, indem ich ergänze: Ciri wäre zusätzlich eine wunderbare Rollenspielfigur. Sicherlich hat auch Ciri ihre ganz eigene Persönlichkeit, und auch in diesem Fall wird CD Projekt sich nicht zu weit aus dem Fenster lehnen. Aber sie ist ein deutlich jüngerer Mensch als Geralt, mit mehr Potenzial zur Charakterentwicklung. Immerhin kann sie je nach Ende von The Witcher 3 entweder mit Geralt umherziehen oder zur künftigen Kaiserin von Nilfgaard aufsteigen. Es gibt so viele Elemente, die in Ciri aufeinanderprallen, dass sich mir viel differenziertere Optionen bieten. Ciri ist alles und doch noch nichts so richtig. Sie ist eine Hexerin, gleichzeitig Thronerbin und dazu mit immenser magischer Macht ausgestattet. Hexerin. Politikerin. Zauberin. All diese Richtungen wären für sie denkbar. Wahrscheinlich stünden einige davon im stärkeren Kontrast zu ihrer Entwicklung in den Büchern, doch dieses Opfer bringe ich als Fan der Spiele sehr bereitwillig.

Könntet ihr euch ein Witcher vorstellen, in dem ihr vielleicht gar kein Hexer, sondern ein Zauberer seid?

Lernt von Cyberpunk!

Auch mit Ciri bekäme ich nicht den Luxus, einen komplett neuen Charakter zu erschaffen. Doch CD Projekt Red hat mit Cyberpunk 2077 bereits gezeigt, wie das Studio trotz charakterlichem Freiraum eine gute Story hinbekommt. Ich würde V jetzt nicht als ein unbeschriebenes Blatt bezeichnen, er oder sie gibt mir trotzdem viel mehr Entfaltungsmöglichkeiten als es Geralt jemals konnte. Insbesondere außerhalb von Dialogen. Hier kann ich schleichen, mit Pistolen ballern, Feinde hacken oder sie im Nahkampf mit Mantisklingen zersäbeln. Allein eine solche Build-Freiheit würde mir das nächste Witcher-Abenteuer schon versüßen. Klar, auch Geralt konnte im Kampf ein bisschen mehr auf Tränke setzen, sein Feuer effektiver versprühen oder eben seinen Quen-Schild spammen. Gerade Letzteres war zumindest auf den höheren Schwierigkeitsgraden aber ohnehin der eine Build, auf den es wirklich ankam. Komplett andersartig spielt sich Geralt jedoch nie. Auch nicht unter Anstrengung.

Ciri sehe ich genau in der richtigen Position, um die Lehren aus Cyberpunk ins nächste Witcher zu transportieren. Eben weil in ihr bereits so viele Kräfte schlummern. Ich traue Ciri zu, im Kampf vermehrt auf ihre magischen Kräfte zurückzugreifen und neue dazuzulernen. Sie könnte aber auch sehr gut die galanteste Schwertmeisterin der Welt werden. Oder sich mit manipulativen Hexerzeichen oder Tränken tatsächlich zu einer katzenhaften Leisetreterin mausern.

Meine eigene Hexerschule

Wenn ich es mir übrigens komplett so zurechtlegen könnte, wie es mir in den Kram passt, dann hätte das nächste Witcher ohnehin einen vollständigen Charaktereditor. Mich reizt der Gedanke, einen ganz eigenen Hexer zu ersinnen und mich für eine der Hexerschulen zu entscheiden. Oder womöglich meine persönliche Hexerschule zu gründen. Die Schule der Schnabeltiere! Warum denn nicht? Das muss auch nicht unbedingt bedeuten, dass uns eine klassische Nebenaktivität der Marke Ubisoft droht. Wo ich mich neben meinem Heldenleben noch als Verwalter verdinge, die Schule aufbaue oder Kandidaten für die Kräuterprobe rekrutiere. Auch wenn das ehrlich gesagt verflucht cool klingt. Aber einfach schon beim Erstellen ein Amulett und die typische Rüstung dieser Hexer festlegen? Damit kriegt ihr mich. Unterm Strich hoffe ich im neuen The Witcher einfach auf noch mehr Freiheiten als in den Vorgängern und mehr Charakterentwicklung. Denn das ist der Bereich, in dem Witcher 3 für mich immer geschwächelt hat. Vielleicht ist das eine vergebliche Hoffnung. Aber wenn es mal eine Chance gab, dass meine Wünsche gehört werden, dann doch wohl jetzt! ★