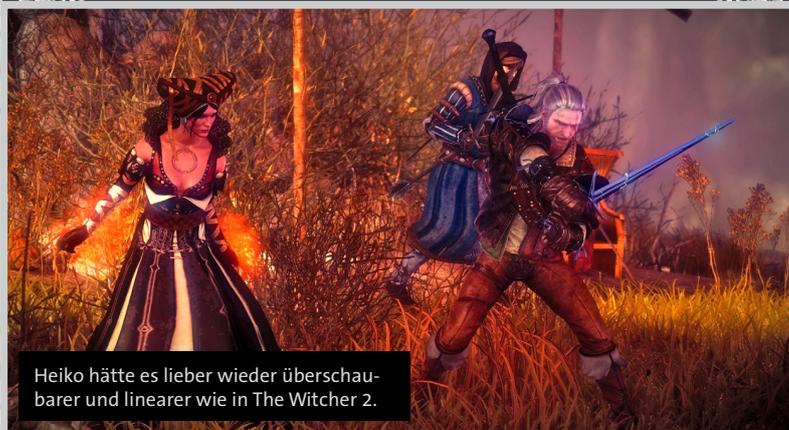


The Witcher 4: Die Redaktion hat ...

...NOCH MEHR WÜNSCHE

Nicht nur Fabiano hat seine ganz eigenen Vorstellungen von einem neuen Witcher-Auftritt. Auch der Rest der Redaktion hätte mal kleine, mal große Verbesserungsvorschläge für das Rollenspiel.

Von Heiko Klinge, Mary Marx, Natalie Schermann, Natascha Becker, Phil Elsner, Dmitry Halley und Maurice Weber



Heiko hätte es lieber wieder überschaubarer und linearer wie in The Witcher 2.

Heiko Klinge

MEHR LINEARITÄT UND INSZENIERUNG

Steinigt mich, aber für mich braucht The Witcher keine Open World. Die gefühlt endlosen Niemandslandweiten und Skellige-Gewässer haben mein persönliches Spielerlebnis des ansonsten herausragenden dritten Serienteils mehr verwässert als bereichert. Ja, das liegt auch teilweise an mir, weil Pedanten-Heiko nun mal an keinem Fragezeichen vorbeigehen kann, obwohl er genau weiß, dass sich dahinter nur das Monsternest Nummer 153 verbirgt. The Witcher 3 war für mich immer dann am stärksten, wenn es Story und Inszenierung in den Mittelpunkt stellte: das Drama um den Blutigen Baron, das Bärenfest auf Kaer Trolde, die Schlacht um Kaer Morhen, der letzte Wunsch von Yennefer. Wegen mir kann sich das vierte Witcher-Abenteuer deshalb gern wieder mehr am zweiten Serienteil orientieren, dessen Auftakt ich bis heute für einen der besten der Spielegeschichte halte. Ich brauche keine gigantisch großen Welten, gebt mir lieber kleinere Areale, in denen dafür mehr passiert und wo ich mich nach kurzer Zeit wie zu Hause fühle.

Ein weiterer Vorteil wäre, dass meine Entscheidungen so wieder mehr Gewicht bekämen. Lasst mich wieder wie in The Witcher 2 Quests und Gebiete verpassen! Mir wäre eine 40-Stunden-Kampagne mit Wiederspielwert lieber als ein 100 Stunden langer Fragezeichen-Abhakmarathon. Haut mir spektakuläre Storymomente, Dungeons, Schlachten, Entscheidungen und Bosskämpfe um die Ohren. Aber verschont mich mit Fleißaufgaben! Konzentriert euch auf Stärken. Den Open-World-Wahn dürfen andere Studios weitertreiben.

Mary Marx

WENIGER DRINGENDE HAUPTHANDLUNG

Ich weiß nicht, wie es euch geht. Aber für meinen Teil können die Probleme unseres neuen Witcher-Helden oder unserer -Heldin auch mal etwas kleiner ausfallen, damit sie sich glaubwürdiger in die Open World einfügen. Mein Problem mit Geralt in The Witcher 3 war nämlich, dass er eigentlich keine logische Erklärung dafür hatte, seine Suche nach Ciri immer und immer wieder abzubrechen und lieber irgendwo Kopfgeld zu sammeln, Gwent zu spielen oder eine Ziege zu ihrem Besitzer zurückzubringen. Sprich: Die Open World wollte einfach nicht zur Story passen. Genau hier würde ich mir vom neuen Witcher-Spiel Veränderung wünschen, indem CD Projekt einfach jegliches zeitliche Limit aus der Story streicht und stattdessen mit anderen Methoden arbeitet, um uns lahme Spieler voranzutreiben, die jeden Busch am Wegesrand ganz genau in Augenschein nehmen wollen. Vielleicht ist eine Story in mehreren Akten eine Idee, in der wir uns erst einen Namen oder ein anderes Ziel durch verschiedene Aufträge erarbeiten müssen. Oder denkt an Mass Effect, in dem wir erst langsam ein Team zusammenstellen. Möglichkeiten gibt es viele. Wie sie es am Ende anstellen, ist mir offen gestanden relativ egal. Ich möchte beim Spielen einfach nur kein schlechtes Gewissen mehr haben, wenn ich lieber zur nächsten Nebenquest renne, anstatt meine Ziehtochter zu retten.



Mehr monströse Persönlichkeiten. So kann man Natalies Wunsch zusammenfassen.

Natalie Schermann

TIEFERE MYTHOLOGIE-INSZENIERUNG

Für mich gehört die Welt der Witcher-Spiele zu den spannendsten Fantasy-Welten überhaupt, weil sie mich in die slawische Mythologie eintauchen lassen. In einer Kolumne (Ausgabe 7/2020) habe ich schon einmal ausführlich aufgedrösel, wie die Reihe die Monster meiner Kindheit verzerrt.

Während einige Monster wie etwa die Muhmen oder die Göttlinge sehr nah an ihre Vorbilder kommen und in spannende Geschichten verwoben sind, degradieren andere die slawischen Kreaturen im Witcher-Universum zu reinen Monsterbezeichnungen – und das wird ihren Hintergrundgeschichten nicht gerecht! Genau deshalb wünsche ich mir, dass CD Projekt Red für den neuesten Witcher-Teil noch tiefer in die Folklore einsteigt und daraus außergewöhnliche und denkwürdige Geschichten spinnt. Denn mythologische Wesen sind häufig weit mehr als einfach nur ein Monster oder ein Ammenmärchen, um Kindern Angst einzujagen. Viele dieser Kreaturen verkörpern die schlimmsten Ängste und Sorgen der Menschen oder sollen sie davon abhalten, Böses zu tun. Wir wissen, dass CD Projekt Red ein Talent dafür hat, auch kleine und ergreifende Geschichten außerhalb der Hauptstory zu erzählen. Und ich hoffe wirklich sehr, dass sie sich für das neue Spiel mehr von den slawischen Vorlagen leiten lassen, um uns noch tiefer in die Mythenwelt zu entführen.

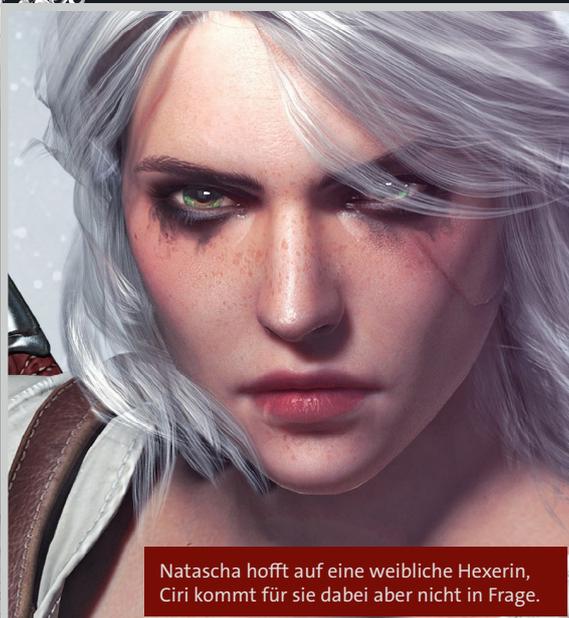


Bitte nicht mehr Gwent spielen, wenn's eilig ist, findet Mary.

Natascha Becker

EINE STARKE, SPANNENDE PROTAGONISTIN

Ich möchte mir tatsächlich meinen Charakter nicht selbst erstellen, ich möchte eine für diese Geschichte geschriebene Figur spielen, die eine Vergangenheit hat, eine Persönlichkeit, Stärken und Schwächen und so weiter. Ich liebe Geralt genau dafür. Er hat immerhin nicht nur drei Spiele hinter sich, sondern auch einen Haufen Bücher mit abwechslungsreichen Geschichten. Gerade dieses Gepäck macht ihn zu einem so vielschichtigen Charakter, den man einfach kennenlernen möchte. So etwas wünsche ich mir auch für den nächsten Teil, aber mit einer Heldin. Nicht Ciri, sondern jemand Neues mit eigenen Problemen, Herausforderungen und Hindernissen. Ciri, Geralt, Rittersporn, Triss, Yennefer und all die anderen würde ich aber definitiv auch sehr gerne wiedersehen. Doch wie wäre es mit einer Frau Mitte bis Ende 30, die ihre Familie an ein Monster verloren hat und diesen Schicksalsschlag nutzt, um den Weg der Hexer einzuschlagen? Oder ein junges Mädchen, das vor den rauchenden Trümmern eines Dorfs steht und von Lambert eingesammelt wird, der auf dem Weg ist, eine neue Hexerschule zu gründen? Oder vielleicht die Tochter einer Zauberin und eines Hexers, die ihre Eltern aus einer verfluchten Zwischenwelt befreien muss? Die Möglichkeiten sind unendlich!



Natascha hofft auf eine weibliche Hexerin, Ciri kommt für sie dabei aber nicht in Frage.

Phil Elsner

DAS ENDE DES HUDS

Wenn Elden Ring für mich eines bewiesen hat, dann dass Open Worlds viel immersiver und greifbarer werden, wenn sie ohne das User Interface im Hinterkopf entstehen. Statt auf eine Mini-Map zu starren, will ich Spuren, Burgruinen und Geheimnisse selbst entdecken. Statt bunter Icons will ich die eigentliche Spielwelt und ihre Bewohner sehen. Und statt einer To-do-Checkliste will ich einfach mal durch die Landschaft streifen und Abenteuer erleben, zu denen mich kein Marker, sondern nur meine Lust zur Erkundung getrieben hat. Spiele wie Elden Ring, Ghost of Tsushima oder auch Metro Exodus fordern mich heraus, die Eigeninitiative zu ergreifen, statt mir alle Infos plump als leuchtende Anzeigen zu servieren. Ich muss lauschen, was in meiner Umgebung passiert. »Klirren da nicht Schwerter dort hinter dem Hügel? Das sollte ich mal untersuchen!« Solche Gedanken erzeugen viel mehr Spannung als eine aufploppende Bildschirmanzeige mit der Nachricht »Banditenüberfall in deiner Nähe, Quest angenommen«. Das stellt natürlich ein komplettes Umdenken für die Entwickler dar. Denn wenn The Witcher 4 mit minima-

lem HUD auskommen soll, muss mir die Welt selbst wichtige Infos ganz organisch vermitteln. Bekämpfe ich zum Beispiel gerade ein Monster, sollte ich dessen Gesundheitszustand an seinem Aussehen und den Animationen (wie Humpeln oder Blut) ablesen können, statt an aufploppenden Schadenszahlen. Wichtige Orte würde ich an ihren Geräuschen erkennen statt an einem blinkenden Logo – eine extreme Herausforderung für das Sounddesign. Doch der ganze Aufwand wäre es wert und würde das neue The Witcher sicher zu einem Atmosphäre-Highlight machen!

Metro Exodus kommt ohne großes HUD aus. Phil mag sowas und will es für das neue Witcher.



Dimitry Halley

MEHR GEHOPSE

Nach den drei Witcher-Spielen stehen Temerien, Nilfgaard und Co. als Inbegriff einer geerdeten, düsteren Fantasy-Welt dar, die immer nah an der Gosse, nah an der Unmoral, nah an den menschlichen Schattenseiten bleibt. Natürlich gibt's in Geralt's Welt auch viel Magie, alle möglichen Fantasy-Kreaturen und, und, und. Aber insgesamt bleibt The Witcher bodenständig. In den Büchern jedoch gibt es ja noch diese große andere Seite, den »Crazy Stuff«, das Hopsen zwischen den Dimensionen. Denn Ciri hat die besondere Gabe, munter zwischen den Welten zu springen – und genau das wünsche ich mir in einem The Witcher 4, weil das in der Form kein anderes Fantasy-Spiel liefert. In den Büchern landet Ciri mal im mittelalterlichen Böhmen, mal in Avalon (oder so) und laut The Witcher 3 ja sehr wahrscheinlich auch in einer Cyberpunk-Zukunft. Wie cool wäre das bitte?

Klar, da werfen Fans geerdeter Fantasy jetzt wahrscheinlich mit geerdeten Tomaten nach mir, aber nach The Witcher 3 ist die klassische Hexersaga vorbei. Traut euch ruhig, in komplett neue Richtungen zu denken. Ciri muss ja nicht gleich in Charlies Schokoladenfabrik oder im Bundestag landen, aber das Springen durch die Dimensionen öffnet ja buchstäblich jede denkbare Pforte. Nur bitte, bitte lasst sie nicht in Fortnite landen.

Nein, Maurice hat von The Witcher 3 wohl einfach keine Ahnung, deswegen der Wunsch nach Strategie à la Warhammer.



Maurice Weber

TOTAL WAR: THE WITCHER

Ja, die Kollegen haben alle sehr sinnvolle Gedanken. Kluge Gedanken, seriöse Gedanken. Da muss ich mich damit ja nicht mehr groß aufhalten! Und postuliere – nein, fordere! – hiermit die größte Revolution der Witcher-Serie: Macht ein Strategiespiel draus! Es ist die einzig logische Schlussfolgerung. Wir sind uns ja alle einig, dass sich das nächste Spiel garantiert um Ciri drehen wird, und die ist möglicherweise inzwischen Kaiserin von Nilfgaard. Und jetzt stellt euch das mal vor! Als Hexer-Kaiserin müssen wir uns mit Hofintrigen herumschlagen, die vom Krieg geleerte Staatskasse neu füllen und diplomatische Missionen in die nördlichen Königreiche senden. Und vielleicht gibt's auch noch eine neue übernatürliche Bedrohung, die unsere Staatsgeschäfte erschwert. Von RTS-Schlachten mit nilfgaardischen Ritterheeren, slawisch-mythologischen Monstern und anderen Fantasy-Feinden wie der wilden Jagd ganz zu schweigen! Epische Fantasy, aber mit einem deutlich stärkeren Einschlag politischen Tiefgangs: Es wäre der perfekte Nachfolger für Total War: Warhammer 3, und ich will es jetzt!

Dimi will andere Dimensionen im neuen Spiel. Also wie in Nightingale, nur anders.

