

Neues vom Hexer

The Witcher 3 ist laut CD Projekt das letzte Abenteuer von Geralt - aber nicht das Ende des Hexer-Universums. Wir sagen, wie es mit The Witcher unbedingt weitergehen muss. Ähem. Von Michael Graf

Das Hexer-Universum soll nach The Witcher 3 weiterleben. Und hey, wenn wir eines von Electronic Arts & Co. gelernt haben, dann, dass man Erfolgsuniversen melken muss, bis die Marketingabteilung im kollektiven Orgasmus aus dem goldgetäfelten Penthouse explodiert. Aber

The Witcher 4? Nein, das wäre doch langweilig, und außerdem viel zu aufwändig! Frühestens 2020 wäre da mit den ersten atemberaubenden Videoszenen zu rechnen, und danach muss die Grafik ja noch mühsam verschlechtert werden. Wie wär's also stattdessen mit einem MOBA? Das soll bei jüngeren Spielern ja angesagter sein als der Papst in Südamerika! Und für die älteren ...

ein Brettspiel! Wie bitte? Gibt's beides schon? The Witcher Battle Arena und The Witcher Adventure Game? Na also, geht doch! Aber das ist nur der Anfang, aus dem Hexer-Universum lässt sich noch mehr rausholen, so viel mehr! Unsere investigativen Undercover-Journalisten konnten bereits mehrere Witcher-Spinoffs aufspüren, an denen derzeit gearbeitet wird.

WORLD OF WITCHCRAFT

Was Elder Scrolls kann, kann The Witcher schon lange! Ein MMO im Hexer-Universum, eine Online-Welt in der nicht einer, nicht zwei, nicht mal drei oder fünf Hexer rumlaufen, sondern Hunderte, Tausende! Natürlich allesamt Schwertkämpfer mit weißer Zottelmähne, die Geralt heißen. Andere Klassen, anpassbare Charaktere und spielbare Frauen – pah, Genderquatsch! Praktisch: Wer eine Gruppe sucht, tippt wie üblich »LFG« in den Chat für »Looking for Geralt«. Auf der altherwürdigen Hexerfeste Kaer Morhen lernen Jungheer, dass große, gelbe Ausrufezeichen über Köpfen enormst wichtig sind. Und bis Level 10 heißt es dann: Ratten grinden. Wer das nicht mag, kann natürlich auch Spinnen grinden. The Witcher schreibt spielerische Freiheit seit jeher groß.

Danach ziehen die Monsterjäger in die Welt hinaus, um folgenschwere Entscheidungen zu treffen. Zum Beispiel, ob sie Greifenschnäbel oder Vampirzähne oder Wolfsherzen sammeln. Wobei man natürlich schnell lernt, dass in dieser Welt nichts ist, wie es scheint, weil gar nicht jeder Wolf ein Herz hat! Sondern vielleicht nur jeder achte, neunte, zehnte? World of Witchcraft erscheint übrigens als Free2Play-Spiel: Es gibt alles für lau, nur Frauenbesuch kostet extra. CD Projekt rechnet mit sieben-

stelligen Einnahmen pro Monat. Ein erstes Addon ist bereits angekündigt, es bringt einen revolutionären Koop-Modus: Ein Spieler steuert Geralt, ein anderer dessen Pferd Plötze. Nur im Team kommt man voran (»Los, Plötze!« – »Geh mir nicht auf den Fattersack!«). Das zweite Addon soll leicht bekleidete Zauberinnen als neue Klasse einführen. »Auf denen kann man dann auch »rumreiten«, höhö!«, lallt ein leicht angetrunkener Designer.



PROJECT PLÖTZE

Project Plötze ist laut Pressemeldung das »realistischste, beste und einzige Pferderennspiel, das jemals aus Polen kam«. Durch repräsentative Umfragen unter kleinwüchsigen Männern, die in der Nähe von Trabrennbahnen herumhingen, habe man die Pferderennen ganz eindeutig als beliebtestes Spielelement von The Witcher 3 identifiziert, deshalb spendierte man ihnen nun ein eigenes Spinoff. Besonders stolz sind die Entwickler auf das umfangreiche Tuning, Geralts Gaul »Plötze« lässt sich detailliert aufbrezeln, vom neuen Sattel bis hin zum noch besseren, noch neueren Sattel. Auch die Physik wird überarbeitet. »Da kann man die 1 PS unter dem Hintern richtig spüren«, frohlockt ein Betatester. Zu Fanbeschwerden führte allerdings die Ankündigung, dass es keine Rückspiegel geben wird.

THE WITCHER: A TELLTALE GAMES SERIES

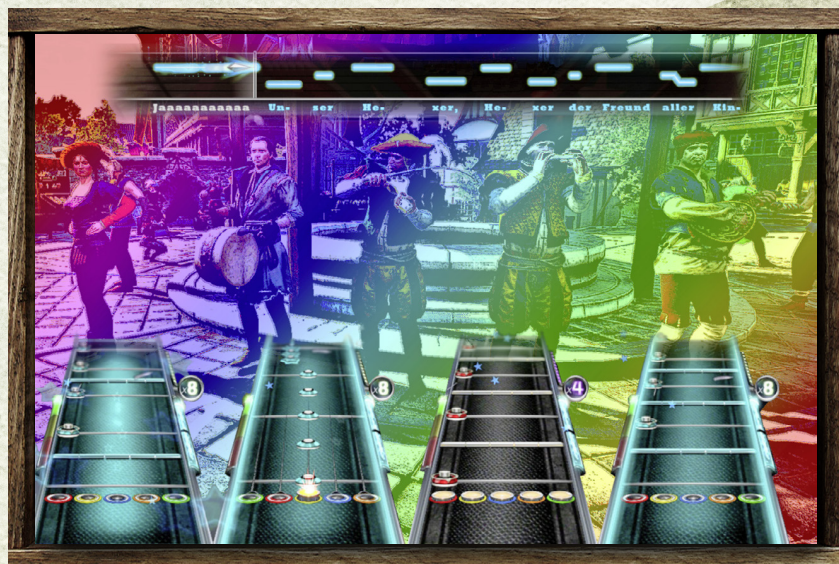
Für jene Spieler, die keine Rollenspiele mögen, will Telltale Games alle Haupt- und Nebenquests von The Witcher 3 in Adventure-Form nacherzählen. Geplant ist das Ganze selbstverständlich im Episodenformat, die ersten Kapitel erscheinen ab November 2015 im Monatsrhythmus. Bis zum Jahr 2065 dürften dann alle Hauptmissionen abgeschlossen sein, die Enkel der aktuellen Designer sollen sich dann den Nebenaufträgen widmen. The Witcher: A Telltale Games Series wird überdies das erste Witcher-Spiel, in dem sich Entscheidungen kein bisschen auswirken. »Das hat bei Game of Thrones ja auch kein Schwein gestört«, sagt ein Mann, der sich uns gegenüber als Telltale-Boss ausgibt, während er versucht, mit einem löchrigen Stiefel ein Eichhörnchen zu erschlagen. Im Adventure wird wie in The Walking Dead per Reaktionsspiel gekämpft: Man muss sich schnell zwischen »schlagen«, »blocken«, »ausweichen« und »zaubern« entscheiden.



Wer's nicht schafft, gewinnt trotzdem. »Heutige Spieler stehen ja schon kurz vor dem Burnout, wenn sie nur irgendwas anklicken sollen«, sagt der Chefdesigner und nagt an einem gebratenen Eichhörnchenschenkel. »Da wollen wir ihnen Frusterlebnisse ersparen.«

FOLK BAND

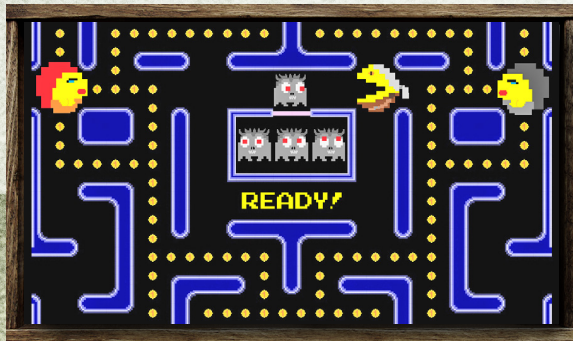
CD Projekt hat erkannt, wo die Musik spielt – nämlich bei den Musikspielen! Die kehren ja gerade zurück, Activision arbeitet an einem neuen Guitar Hero; und die Witcher-Entwickler stricken in Zusammenarbeit mit Harmonix das Spinoff Folk Band. Eine bis zu fünfköpfige Spielerband mimt darin eine Bardenspielergruppe, im Lieferumfang enthalten sind neben einem Mikrophon auch mittelalterliche Instrumente, darunter ein hochwertiger Plastikdudelsack. Zum Download gibt es mittelalterliche Versionen bekannter Songs, darunter »Ich küsst' eine Maid und ward gar erfräid!« von Katy Perry, »Ich verlor meine Religion (in der Reformation)« von R.E.M. sowie Elvis Presleys unvergessliche Ballade »Ihr seid fürwahr nichts anderes als ein Jagdhund (der heulet immerdar)«.



LEISURE SUIT GERRY

Die ursprünglich von Fans entwickelte »Hot Met Mod« für The Witcher 3 will CD Projekt zum vollwertigen Erotikspiel umstricken: In Leisure Suit Gerry (Arbeitstitel: »The Bitcher«) macht sich der sympathische Loser und Möchtegern-Playboy Gerry Gaffer auf, die Zauberinnen seiner Träume zu erobern. So weit, so durchgenudelt, doch der vom Bundesverband der Grundsatzempörten bereits vorab zum »Sondermüll der Dekade« gekürte Titel macht mit einer tiefgehenden (sic!) Story auf sich aufmerksam: Auf der Suche nach sich selbst verliert sich der innerlich zerrissene Gerry in ... ach, komm, egal! Besonderes Augenmerk verdient das Minispiel TeeTriss, in dem man versuchen muss, Geralts Angebetete Triss noch »auf eine Tasse Tee« in den Heuschaber nebenan zu locken. Besitzer schneller Geforce-Grafikkarten kommen dank der neuen Grafiktechnologie Nvidia PairWorks™ in den Genuss besonders schlüpfriger Schlüpfrigkeiten, bei denen alles ordnungsgemäß wippt. Konkurrent AMD hingegen ist erzürnt, weil sein FreuSync™ nicht unterstützt wird.





WITCH-MAN

Geral jagt die Wilde Jagd. Das sind Geister (oder so). Ein einsamer Held. Jagt. Geister. Die auch ihn jagen. Na, klingelt's? Klar, The Witcher 3 liefert die perfekte Vorlage für einen Pac-Man-Klon! Die packende Story: Die Wilde Jagd hat sich in einem Labyrinth verschanziert, durch das der nach allerlei Eskapaden ziemlich fett gewordene und unter Gelbsucht leidende Geralt stapft, um Goldmünzen einzusammeln. Pleite ist er nach einem Besuch im Novigrader Freudenviertel nämlich auch. Obacht: Der Hexer kann die Geister nur besiegen, nachdem er die Zauberinnen vernascht hat, die in den Spielfeldecken warten (im Bild: Triss, Yennefer). Ein klassischer Spaß für die ganze Familie!

GEREAL

Gereal ist kein offizieller Ableger, sondern ein Kickstarter-Projekt ehemaliger CD-Projekt-Mitarbeiter, die nach eigener Aussage am »einzig wahren Witcher-Nachfolger« arbeiten, aber von anderen ehemaligen CD-Projekt-Mitarbeitern als Schwindler beschimpft werden, weil diese anderen ehemaligen CD-Projekt-Mitarbeiter ebenfalls am »einzig wahren Witcher-Nachfolger« ... Egal, der Vorwurf ist natürlich aus der Luft gegriffen, denn der Lead Designer von Gereal hat bei CD Projekt nachweislich den Schreibtisch desjenigen Entwicklers geputzt, der an der Textur von Geralts rechtem Zehennagel gearbeitet hat. Entsprechend ambitioniert sind die Dimensionen: Gereal soll 800 Mal größer werden als The Witcher 3, einen Helden mit noch längerem Zopf und superschlaue KI-Monster bieten,

GERALTS HAARSTUDIO

Die Zielgruppe der unter 14jährigen Mädchen wird für die Spieleindustrie täglich wichtiger, das weiß auch CD Projekt. Mit Geralts Haarstudio (presented by Nvidia) will der Entwickler die Heidi-Klum-Klientel abgreifen, im Spiel dürfen die Mädchen dem zuckersüßen Hexerboy die angesagtesten Cuts verpassen. Neue Frisuren gibt's als kostenpflichtige DLCs, bei Erfolg soll sofort die Arbeit an den Fortsetzungen Geralts Bart-Atelier und Geralts Schmink-O-Rama beginnen.



die an ihren Doktorarbeiten schreiben, während man sie mit dem Silberschwert zerteilt. Außerdem sollen die Zauberinnen im Spiel »mindestens 30 Prozent nackter« sein. Präsident Putin lobte das Projekt bereits in einer E-Mail: »Mein Haare pflege ich nur mit Gereal. Oder wie heißt dieses Shampoo?« Zum Einsatz kommt eine eigens entwickelte Grafikengine, die »die Grenzen der menschlichen Vorstellungskraft sprengen wird«, aber doch nur wie ein billiger Unity-Prototyp aussieht – laut der Entwickler ein »witziger Zufall«. Und auch wenn es bislang nur Witcher-3-Artworks mit Paint-Anmerkungen zu sehen gab, sei das Spiel fast fertig, auf Kickstarter bittet man um läppische 100.000 Dollar, um »mal schnell die DVDs ans Presswerk schicken zu können.« Weitere Infos gibt's unter Angabe der eigenen Adresse unter gereal@berufsschlaeger.ru. Tags darauf kommt dann ein Mitglied des Teams vorbei, um die Spende einzusammeln.

