

The Witcher Assassin of Kings

► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Ende 2010 / Anfang 2011**
 ► Hersteller **CD Projekt** / – ► Status –
 ► GameStar.de **Quicklink 6681** ► Potenzial –

Hexer hexen Hexern hinterher: Die Geschichte um den grimmigen, weißhaarigen Potenzbolzen Geralt wird fortgesetzt.

Beim polnischen Entwickler CD Projekt arbeiten derzeit rund 80 Menschen am Nachfolger zum Rollenspiel **The Witcher** von 2007

(Wertung: 80 Punkte, Enhanced Edition: 83 Punkte). **The Witcher: Assassin of Kings** soll die Geschichte um den charismatischen Hexer Geralt weiterspinnen. Wieder mit dabei: viele zum Teil folgeschwere Entscheidungen, reichlich lüsternes Weibsvolk und dezent taktisches Schwert-



»Prinzessin, ich würde ja bleiben, aber ... das ist wichtig. Nebenbei, ich bin pleite.«



Narbengesicht, grimmiger Blick: Hexer **Geralt**, wie man ihn kennt, in **The Witcher: Assassin of Kings**.

geschwinde sowie Zauberei. Die Gründer des Entwicklungsstudios sind von **Assassin of Kings** schon jetzt sehr überzeugt. Gegenüber einem polnischen Magazin sprachen Michal Kicinski und Marcin Iwinski davon, dass der Titel ihrer Meinung nach das Zeug hätte, ein ähnlicher Erfolg wie **Fallout 3** zu werden und in vergleichbare Wertungssphären wie Bethesdas Endzeit-Mär vorstoßen zu können. Wir drücken dem ambitionierten Team die Daumen und hoffen, dass anfängliche heftige Bugs und Komfortmängel des

später nachgepatchten Vorgängers sich nicht wieder in **Assassin of Kings** einschleichen. Das würde uns schon glücklich machen.



Die **Kämpfe** werden sicher wieder dezent taktisch ablaufen.

Keine Party, nur ein einziger **Held**, und das in einem Das-Schwarze-Auge-Rollenspiel.



Das Schwarze Auge Demonicon

► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Ende 2010 / Anfang 2011** ► Hersteller **Silver Style / The Games Company**
 ► Status – ► GameStar.de **Quicklink 5899** ► Potenzial –

Allein in Aventurien? Wenn das mal gut geht im Lande, das für Heldengruppen gebaut wurde.

Wie es genau zusammengehen soll, wissen wir auch noch nicht: das komplexe Regelwerk von **Das Schwarze Auge** und

ein actionreiches Spielerlebnis um nur einen Helden statt einer ganzen Gruppe. Bisher haben wir **Das Schwarze Auge: Demonicon** lediglich auf Screenshots und in einem sehr schönen Trailer (hinter verschlossenen Türen auf der Gamescom in Köln) gesehen. Das

interessante Projekt entsteht zurzeit bei Silver Style. Das deutsche Studio (**Simon the Sorcerer 5, Everlight**) ist kein Rollenspiel-Neuling, Ende 2004 gab's von den Berlinern das atmosphärische, aber auch sehr sperrige **The Fall: Last Days of Gaia** (Wertung: 82



In den Schwarzen Landen werden selbst liebevollere **Bauerntöchter** zu fiesen Mordmaschinen.

Punkte). In **Demonicon** reisen Sie in die Schwarzen Lande, um hinter das Mysterium der hübschen Calandra zu kommen und letztendlich ganz Aventurien zu retten. Und zwar vor Dämonen, wie es der Titel schon verrät. Neben dem üblichen heroischen Heldenkram sollen Spieler auch eine Familie gründen können oder zumindest ein eigenes Haus besitzen dürfen, ähnlich wie im ersten **Drakensang**. Mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass schludrige Hausherrn ganz schnell einen schlechten Ruf bei den Nachbarn weghaben. Ob und wie sich das auf den Rest des Spiels auswirkt oder reine Zierde ist, erfahren wir hoffentlich bald anhand einer ersten spielbaren Version. **PET**