

The Witcher 2 Assassins of Kings

Wer ist Geralt?

Als Hexer gehört der Mann mit der weißen Mähne zu einem Klan elitärer Bestienjäger und ist ein begnadeter Schwertkämpfer und Magier. Wie alle Hexer mutierte Geralt in seiner Kindheit und entwickelte übermenschliche Kräfte. Das macht ihn bei seinen rassistischen Mitmenschen nicht gerade sehr beliebt.



Neue Grafik, überarbeitetes Kampf- und Charactersystem, mehr Handlungsfreiheit: Für die Rückkehr des Hexers haben sich die Entwickler viel vorgenommen. Das riecht nach Hit.

DVD
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6681

Falsche Bescheidenheit kann man CD Projekt nicht gerade vorwerfen. Denn die Entwickler von **The Witcher 2** schmeißen bereits im allerersten Making-of-Video mit Superlativen um sich. »Wir haben das Kampfsystem auf ein Niveau gehoben, das alles bisher in Rollenspielen Dagewesene übertrifft«, verspricht der Produzent Thomas Gop. »The Witcher 2 wird eines der bestaussehenden Rollenspiele aller Zeiten werden«, ergänzt der Projektleiter Adam Badowski. Jungs, macht mal halblang! Noch wissen wir ja relativ wenig über die Fortset-

zung des Abenteurers, das die GameStar-Leser 2007 zum »Rollenspiel des Jahres« gekürt haben. Wohlgermerkt »relativ wenig«, nicht »gar nichts«. Wir haben alle Fakten über **The Witcher 2: Assassins of Kings** gesammelt und berichten über das vielversprechende Comeback des Hexers.

Monarchenmord

Die Handlung von **The Witcher 2** beginnt einige Monate nach dem Ende des ersten Teils. Der Hexer Geralt hat gerade erst den Orden der Flammenrose besiegt und König Foltest gerettet, da droht

schon die nächste Gefahr. Eine bereits veröffentlichte Spielgrafik-Zwischensequenz zeigt den Elfen-Spion Iorveth, der in einer Waldhöhle auf den grobschlächtigen Narbenkrieger Kingslayer stößt. Der kocht ein Süsschen, was eher langweilig wäre, läge auf dem Schemel neben seinem Lagerfeuer nicht ein abgehackter Kopf. »Verbeuge dich, du stehst vor einem gekrönten Haupt«, knurrt Kingslayer, der seinen Namen (»Königsschlächter«) offensichtlich zu Recht trägt.

Dann unterbreitet der Killer seinem Elfen-Besucher ein Ange-

bot: Er braucht die Hilfe der Spitzohren-Rebellen – die im düsteren **Witcher**-Univerum einen erbitterten Guerilla-Krieg gegen ihre menschlichen Unterdrücker führen –, um noch mehr Blaublüter um die Ecke zu bringen. Und just Geralts Freund Foltest soll als Nächster den Kopf verlieren. Damit wäre zwar geklärt, warum **The Witcher 2** den Untertitel **Assassins of Kings** (»Königsmörder«) trägt, über seine Motive schweigt

Schlagkräftige Begleitung



In **The Witcher 2** kann der Ex-Einzelgänger Geralt auch gemeinsam mit Gefährten kämpfen, etwa der Magierin **Triss** (links), die ihn mit einem Schild vor Pfeilen schützt (unten) oder Angreifer flambiert (rechts).





Im Kampf gegen den gigantischen **Tentadrake** muss sich Geralt ganz schön anstrengen. In solchen kniffligen Bosskämpfen erwarten Sie auch Quick-Time-Events, in denen Sie reaktionsschnell bestimmte Tasten drücken müssen. Nur wenn das klappt, stehen Sie irgendwann vor dem Kadaver des Monsters (rechts).



sich Kingslayer aber aus. Es strebe weder nach Gold noch Ruhm, raunt der Monarchenmörder, der Rest sei eine lange Geschichte.

Zweiggeschichte

Wir freuen uns schon darauf, Kingslayers Erzählung zu lauschen. Schließlich soll **The Witcher 2: Assassins of Kings** auch offene Fragen aus dem ersten Teil klären – etwa die, was vor dessen Beginn geschehen ist. Und wieso der Hexer ursprünglich sein Gedächtnis verloren hat. Die Haupthandlung fällt etwas kürzer aus als im Vorgänger, samt Nebenquests dauert **The Witcher 2** rund 50 Stunden. Müde Hol- und Bring-Aufträge will CD Projekt vermeiden, dafür soll die Erzählung intensiver und Geralts Vor-

gehen noch wichtiger werden. So treffen Sie wie gehabt moralische Entscheidungen, deren Folgen Sie nun allerdings noch später zu spüren bekommen. Außerdem versprechen die Designer drei unabhängige Erzählstränge, die sich je nach Ihren Aktionen anders verzweigen und in mehreren Endsequenzen gipfeln können.

Was genau geschieht, verrät CD Projekt aber nicht. Fest steht bislang nur, dass Geralt die Grenzgebiete der Reiche Temeria, Kaedwen und Aedirn bereist. Besonders Aedirn dürfte interessant werden, denn der oben erwähnte Langerfeuer-Kopf gehört(e) dessen Monarchen Demawend. Außerdem wird ein Drache eine zentrale Rolle spielen, aber das kennen wir ja aus anderen Titeln.

Ex-Einzelkämpfer

Im Handlungsverlauf trifft Geralt auf alte Bekannte, darunter der Zwerg Zoltan oder die Magierin Triss. Wer mag, kann die Kameraden nun sogar mitnehmen, denn Geralt muss seinen menschlichen und monströsen Feinden nicht mehr allein gegenüberstehen. Triss etwa unterstützt ihn im Kampf, indem sie Feuerbälle schleudert und heransausende Pfeile mit einer Schutzkuppel abwehrt. Wie der Hexer mit seinen Mitstreitern umgeht, wirkt sich außerdem auf das Spielende aus.

Und nicht nur das, CD Projekt überarbeitet auch das Kampfsystem selbst. So schnetzelt sich

Geralt zwar erneut mit einem silbernen (gegen Monster) und einem stählernen Schwert (gegen Menschen) durch die Feindeschar. Den Kampfstil wählen Sie nun allerdings nicht mehr über vorgefertigte Optionen wie »gegen Gruppen« oder »schnell zustechen«. Stattdessen bauen die Entwickler mehrere Schlagvarianten ein, sodass Sie die Angriffsart schneller wechseln können. Zum Beispiel landen Sie in rascher Folge einen kräftigen Hieb, einen flinken Stich und einen Rundum-Wirbler. Das dürfte die Kämpfe dynamischer machen, zumal zugleich die Animationen verbessert werden. Geralt soll diesmal



Hier sehen Sie die Magierin **Triss**, den Hexer **Geralt** sowie **Vernon Roche**, einen Abgesandten von König Foltest. Daneben warten ihre Gegenspieler, der Elfen-Agent **Iorveth** und der Königsmörder **Kingslayer**. (von links)



Im **Menschendorf** muss Geralt zwei alte Bekannte vor dem Galgen retten, was dem fetten **Ortsvorsteher** sichtlich missfällt. Gut zu erkennen: die detaillierten Gesichtsanimationen.



Der **Wald** lädt zum Spaziergang ein – wenn nur nicht ständig **Monster** stören würden. Bei Kämpfen gegen Gruppen muss Geralt nun nicht mehr seinen Schwertstil wechseln.

eben noch flüssiger durch die Gegnerhorden wirbeln. Außerdem darf er zaubern, Fallen legen sowie – endlich! – auch springen und klettern. Vorbei also die Zeiten, in denen eine kniehohe Hecke den Hexer zum Umweg zwang. Hin und wieder erwarten Sie überdies Quick-Time-Events, in denen Sie reaktionsschnell die eingblendeten Tasten drücken müssen. Zum Beispiel wenn Geralt in einem Bosskampf auf den Tentadrake kraxelt, ein gigantisches Tentakelmonster.

Dreifach-Spezialist

Auch das Charactersystem wird umgebaut, in **The Witcher 2** darf sich Geralt auf den Schwertkampf, die Runenmagie oder die

Alchemie spezialisieren. Als Schnetzelprofi schlägt er logischerweise härter zu und weicht geschickter aus. Als Zaubermeister richtet er mit Hexereien mehr Schaden an, außerdem kann er sich selbst heilen. Und dank des Alchemie-Studiums werden die selbst gebrauten Tränke mächtiger, mit denen sich der Monsterjäger zwischen oder während Kämpfen stärkt. Wenn Geralt neue Fähigkeiten freischaltet, steigert er keine passiven Werte à la »plus zehn Intelligenz« mehr, sondern lernt immer neue Schläge, Zauber (hier »Zeichen« genannt), Fallen oder Tränke.

Aus erbeuteten Einzelteilen darf der Held zudem eigene Schwerter schmieden, rund 300

Kombinationen sollen möglich sein. Auch Rüstungsteile kann er selbst basteln und danach weiter aufwerten. Das gilt sogar für die Zauber: Mit den aus dem ersten Teil bekannten Mutagenen (speziellen Upgrades) wertet Geralt seine Hexereien auf. Zum Beispiel kann er sich entscheiden, ob er lieber den Schaden eines Spruchs steigert oder mehrere Gegner gleichzeitig damit trifft. Die Ausrüstung und die Talente sind insgesamt noch vielfältiger als im ersten **The Witcher**, was den Wiederspielwert erhöhen dürfte.

Schmutzig-schöne Welt

Die Kämpfe sind natürlich nur ein Teil von **The Witcher 2**. So führt Geralt auch wieder Dialoge, die wie im Vorgänger recht erwachsen und teils derbe ausfallen. Auch der Rest des Szenarios bleibt gewohnt düster: Die machtgerigen Menschen unterdrücken

Elfen und Zwerge; Rassismus und Korruption, Hass und Gewalt sind an der Tagesordnung.

Trotzdem soll die **Witcher**-Welt schöner werden, rein optisch natürlich. Für die Fortsetzung hat CD Projekt eine neue Grafik-Engine entwickelt, die in den ersten Videos und auf den ersten Bildern bereits einen ausgesprochen stimmungsvollen Eindruck macht. Zum Beispiel streift Geralt durch einen dichten Wald, in dem sich das einfallende Sonnenlicht in den Baumkronen bricht und exakte Schatten auf den Laubboden zeichnet. Ob's wirklich zum »bestaussehenden Rollenspiel aller Zeiten« reicht, bleibt aber abzuwarten, auch das »Kampfsystem, das alles bisher Dagewesene übertrifft« muss sich erst noch beweisen. Wir freuen uns schon auf eine spielbare Version – Näheres dazu demnächst an dieser Stelle. **GR**

Geralt und die Liebe

Wie im Vorgänger darf der Hexer wieder Frauen erobern, etwa die Magierin Triss, mit der er sich gleich zu Spielbeginn in einem alten Elfenbrunnen vergnügt (siehe Bild unten). **The Witcher 2** soll die Schäferstündchen allerdings erwachsener und glaubwürdiger präsentieren. Also Schluss mit den kindischen Nackedei-Spielkarten?



The Witcher 2: Assassins of Kings

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2011**
 ► Hersteller **CD Projekt / Namco Bandai** ► Status **zu 60% fertig**

Michael Graf: Dank der düsteren Welt und der Quest-Entscheidungen fesselte mich schon das erste Hexer-Abenteuer, das zweite dürfte ähnlich packend ausfallen. Oder sogar noch packender, wenn die Entwickler wirklich mehr Storyzweige einbauen. Gemeinsam mit der vielfältigeren Ausrüstung dürfte der Wiederspielwert so hoch steigen wie ein katapultierter Königskopf. Nur wenige Bugs dürfen's diesmal gern sein.



micha@gamstar.de