

# The Witcher 2 Assassins of Kings

## Angeschaut

Genre **Rollenspiel**  
Publisher **Namco Bandai**  
Entwickler **CD Projekt**  
(**The Witcher Enhanced Ed., GS 10/08: 83 Punkte**)  
Termin **März 2011**  
Sprache **Deutsch**

GameStar.de: Quicklink: 6997 Auf DVD: Preview-Video

**E**s ist ein bisschen so, als würden wir auf den Plan der Londoner U-Bahn schauen. Viele Linien, die sich kreuzen, zusammen- und wieder auseinander laufen, in vielen unterschiedlichen Farben. Zu viele Linien und zu viele Farben, um auf die Schnelle logische Verbindungen dazwischen herstellen zu können. Doch da sind welche. Wir schauen nämlich auf die möglichen Routen, die die Hauptquest von **The Witcher 2: Assassins of Kings** nehmen kann. Der polnische Entwickler CD Projekt hält am Prinzip des Vorgängers fest und will jedem Spieler mit vielen Entscheidungen, die noch mehr Auswirkungen nach sich ziehen, eine möglichst individuelle Rollenspiel-Erfahrung auf den Leib schneiden. Mit sage und schreibe 16 möglichen Enden! Im Vorgänger waren es gerade mal drei. Doch das ist längst nicht alles, was **Assassins of Kings** vom ersten **The Witcher** (2007) unterscheidet. Wir haben uns bei einem Exklusivbesuch im Warschauer Studio von CD Projekt zeigen lassen, wie

Das ist, wie auf den Plan des Londoner U-Bahn-Netzes zu schauen.

die Entwickler die Saga um den weißhaarigen Monsterjäger Geralt von Riva weiterspinnen wollen. Und was wir sehen durften, hat uns schier verhext. Der offensichtlichste Unterschied zwischen **The Witcher 2** und dem Vorgänger liegt in der Optik. Erstrahlte in **The Witcher** die 2007 bereits reichlich angestaubte



Wenn Geralt mit der Magierin Triss unterwegs ist, gibt's immer mal wieder die Option auf ein **Stelldichein**.

## Erst grimmig, dann süß, dann wieder grimmig

Als CD Projekt die ersten Bilder und Videos zu **The Witcher 2** veröffentlichte, meldeten sich viele Stimmen aus der riesigen Fangemeinde rund um Geralt von Riva. Der optisch verbesserte Held würde ja gar nicht so aussehen wie der alte. Der sei ja viel zu weich im Gesicht. CD Projekt schaute sich den Mann genau an, musste eingestehen, dass die Fans Recht hatten, und begann sogleich damit, Geralt noch mal neu zu modellieren. Unten der Vergleich von links nach rechts: Geralt im ersten **The Witcher**, Geralts erste Version in **The Witcher 2** und Geralt, wie er nun durch Temerien und die Umlande tobt.



Vor drei Jahren bescherte uns der polnische Entwickler CD Projekt mit *The Witcher* ein dreckiges, ein erwachsenes, aber auch ein recht sperriges Rollenspiel-Schwergewicht. Der Nachfolger soll nicht nur hübscher, sondern auch leichter zugänglich werden, aber keinesfalls leichte Kost für Gelegenheitshexer. Im Gegenteil!

Von Petra Schmitz

### + Stärken

- + viel Entscheidungsfreiheit
- + mehr Gegenstände als im Vorgänger
- + 16 mögliche Enden
- + stimmungsvolle und zeitgemäße Grafik
- + dynamischer Kampf

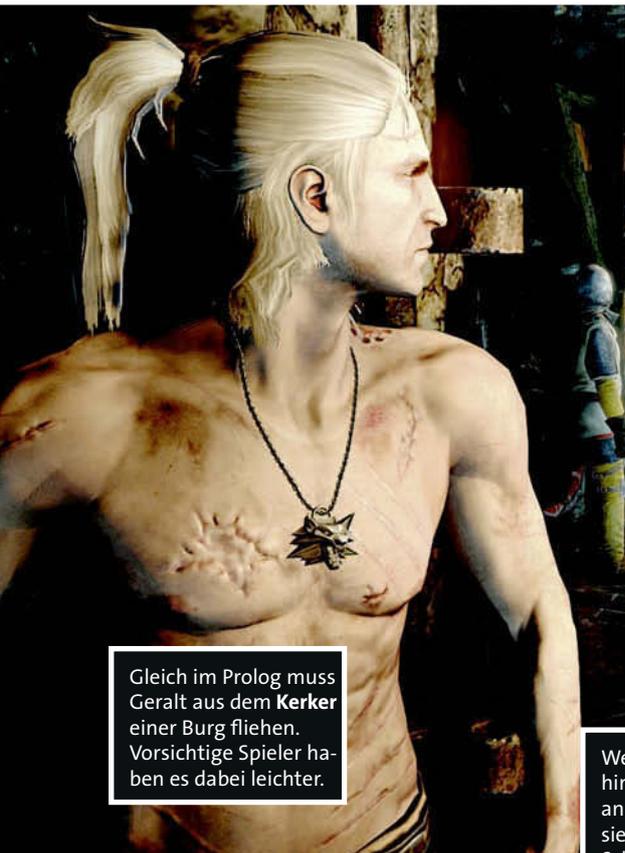
### - Schwächen

- Faustkampf-Minispiel
- kürzer als der Vorgänger
- Gegner-KI noch nicht ausgereift

★ Geralt von Riva ist ein so genannter Witcher, ein besonders starker und mit übermenschlichen Reflexen ausgestatteter Schwertkämpfer. Witcher werden nicht geboren, sondern mutieren nach und nach durch die Zufuhr von besonderen Tränken. In Temerien und den angrenzenden Ländern werden die Witcher als Monsterjäger angeheuert. Allerdings ist ihre Zahl stark zurückgegangen. Geralt gilt mittlerweile als einer der Letzten seiner Zunft.



CD Projekt nimmt es auch beim Foltern genau: Streckbank, **Eiserne Jungfrau** – alles da, was man braucht.



Gleich im Prolog muss Geralt aus dem **Kerker** einer Burg fliehen. Vorsichtige Spieler haben es dabei leichter.



Wenn sich Geralt von hinten an eine **Wache** anschleicht, kann er sie mit nur einem Schlag ausschalten.

Aurora Engine von Bioware (**Neverwinter Nights**) durch ein letztes Ausschöpfen ihrer Möglichkeiten noch einmal in bisher unbekanntem Glanz, ist es bei **Assassins of Kings** ein selbst programmiertes Grafik-Gerüst. Das kann alles, was moderne Engines können müssen: Shader-Effekte, darunter auch das so genannte Screen Space Ambient Occlusion, das eine Lichtbeeinflussung von nah beieinander liegenden Objekten simuliert, High Definition Range Rendering und dynamische Licht- beziehungsweise Schattenberechnung. Gerade Letzteres ist in **The Witcher 2** enorm wichtig, wird es doch wie im Vorgänger auch wieder permanente Tag-Nacht-Wechsel geben. Und die werden sich nicht auf ein simples »Licht an, Licht aus« beschränken, sondern uns Ansichten wie in gleißende Sonnenstrahlen getauchte Landschaften mit fast schmerzhaft grellen Überblendungseffekten oder von nebeliger Dämmerung verschleierte Flussauen präsentieren. Die zusätzlich satte Kolorierung von **Assassins of Kings** mag zwar nicht immer sonderlich realistisch sein, sorgt aber für einen weiteren ordentlichen Atmosphäreschub. Wenn Sie mit Geralt durch einen saftig grünen Wald unterwegs sind, in dem Blumen den Weg zieren, wirkt das märchenhaft. Märchenhaft schön.

Erinnern Sie sich noch an die ständig gleichen Typen von NPCs in Geralts erstem Abenteuer? Das soll in **The Witcher 2** nicht wieder passieren. Die Entwickler haben dafür eigens ein Tool erstellt. Mit nur ein paar Klicks kann man Gestalten andere Frisuren und andere Köpfe verpassen sowie andere Klamotten überstreifen. So will man eine erneute Attacke der Klonbevölkerung wie im ersten Teil verhindern. Und dass alle wichtigen Charaktere einzeln modelliert sind, versteht sich von selbst.

Doch um was geht's in **The Witcher 2: Assassins of Kings** eigentlich? Ein kantiger Typ, der sich schlicht Königsschlächter nennt, hat's auf die gekrönten Häupter von Temerien und den Umländen abgesehen, offenbar mit gutem Grund (den wir allerdings noch nicht kennen). König Foltest, Geralts Schützling aus dem ersten Teil, steht auch auf der Abschussliste des Mannes und seiner Verbündeten. Bei Letzteren handelt es sich unter anderem um die Scoia'tael, also um abtrünnige Elfen, die immer wieder Anschläge gegen die bestehende, von ihnen als ungerecht

empfundene Ordnung verüben. Aber da sind noch andere Gestalten. Gestalten, die Geralt nicht unähnlich erscheinen. Etwa weitere Hexer? Immerhin gilt seine Rasse als nahezu ausgestorben. Geralt will mehr aus seiner Vergangenheit er-

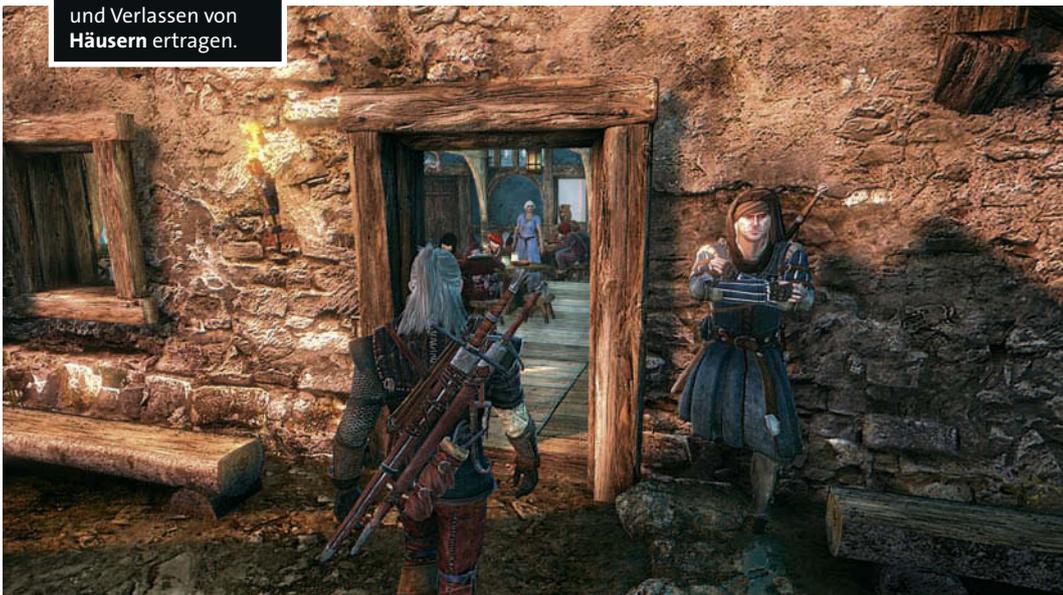
**In The Witcher 2 gibt's keine Attacke der Klonbevölkerung.**

fahren, um endlich den Schleier der Amnesie, der sich zu Beginn des Vorgängers über ihn gelegt hat, vollständig zu lüften. **The Witcher 2** verfügt also über zwei Haupthandlungen: die Jagd nach den Königsmördern und die Jagd nach Geralts Erinnerungen. Das Spiel wird laut Senior Producer Tomasz Gop einen Haufen Fragen klären, die der erste Teil aufgeworfen, aber unbeantwortet gelassen hat.

**Assassins of Kings** ist in fünf Akte aufgeteilt. Pro- und Epilog sollen vergleichsweise überschaubar sein, für die drei Akte dazwischen veranschlagen die Entwickler jedoch jeweils etwa zehn Stunden Spiel-

zeit. Damit bleibt **The Witcher 2** zwar hinter der Länge des Vorgängers zurück, verspricht aber deutlich abwechslungsreicher zu werden. Denn Geralt kommt mächtig rum: Nicht nur Temerien, das Reich von König Foltest, wird bereist, sondern auch angrenzende Länder. Der Auftakt im Prolog findet allerdings noch in Temerien statt. Foltest will eine Bastion von Königsuntreuen dem Erdboden gleich machen. Genauer: die Burg der Baronesse La Valette, die im ersten Spiel noch die Mätresse des Königs war. Dazu hat Foltest eine gewaltige Belagerungsarmee aufgeföhren. Unter den zahllosen Soldaten auch die Magierin Triss und eben Geralt. Geralt befindet sich eigentlich nur wegen seiner Liebe zu Triss vor Ort, die dem König treu ergeben ist. Schnell wird der weißhaarige Held aber zur zentralen Figur der Geschehnisse. Die Königsschlächter schalten sich ein, die vermeintlich lächerlich einfache Burgeinnahme (übrigens eine von drei riesigen Schlachten im Spiel) wird zum Fiasko, Geralt landet im Kerker der Burg, die Baronesse wird auch gefangen genommen. Gleich in dieser Situation zeigt **The Witcher 2**, dass die Entwickler nicht nur im großen, handlungsübergreifenden Rahmen auf Vielfalt und alternative Verläufe setzen, sondern auch im Kleinen reichlich Variationen ins Spielgeschehen bringen wollen. Laut Konrad Tomaszkiwicz, einem der Lead Designer des Spiels, dürfen wir eine Quest auf minimal zwei, maximal auf vier Wegen lösen. Geralt hängt im Kerker in Eisen gekettet und kann sich nun auf zweierlei Varianten aus der misslichen Lage befreien: Entweder er öffnet seine Fesseln selbst und macht anschließend die tumben Wachen darauf aufmerksam, die dann die Zelle stürmen und von ihm im Faustkampf auseinander

Endlich müssen wir keine Ladebildschirme mehr beim Betreten und Verlassen von Häusern ertragen.



## Hexer 1 vs. Hexer 2

CD Projekt ändert zwar nichts am grundlegenden Konzept (handlungsübergreifende Entscheidungen, viel Gewalt, derbe Worte, Sex), aber **The Witcher 2** wird in vielerlei Hinsicht anders als der Vorgänger. Wir haben die sechs wichtigsten Unterschiede zusammengestellt.

### THE WITCHER

- ✦ Im ersten **The Witcher** werkelt Bio-ware's Aurora Engine (Neverwinter Nights). Die Engine beherrscht zwar Echtzeit-Licht und -Schatten, ist aber sonst vergleichsweise schwach und eingeschränkt.
- ✦ CD Projekt hat errechnet, dass Spieler in **The Witcher** während des Abenteuers im Durchschnitt 700 Ladebildschirme sahen.
- ✦ Das Kampfsystem in **The Witcher** war eher indirekt. Man bestimmte durch eine Vorauswahl den Kampfstil des Helden und klickte gelegentlich, wenn ein Zeichen auf dem Bildschirm erschien.
- ✦ In **The Witcher** gab's im Laufe des Spiels nur wenige neue Klamotten für den Heldenleib. Das wird sich grundlegend ändern.
- ✦ Im ersten **Witcher**-Abenteuer konnte Geralt sich etwa Tränke und Tinkturen brauen. Das war's mit dem Crafting.
- ✦ Geralt scheiterte in **The Witcher** an Hecken, an Zäunen, an kleinen Kanten. Springen konnte der Mann schlicht nicht.

### THE WITCHER 2

- ✦ Für **The Witcher 2** hat CD Projekt eine eigene Engine (Tsood) und zahlreiche Tools programmiert, die modernsten Ansprüchen genügen. Die Engine beherrscht etwa Space Screen Ambient Occlusion.
- ✦ In **The Witcher 2** soll laut den Entwicklern nur zwischen den insgesamt fünf Akten geladen werden, also genau vier Mal.
- ✦ In **The Witcher 2** laufen die Kämpfe nun dynamisch ab, Sie hauen also stets aktiv (auf den blau markierten Gegner) zu, streuen Zaubersprüche ein und bauen so beispielsweise Kombo-Angriffe auf.
- ✦ In **The Witcher 2** sollen für jedes Körperteil (Kopf ausgenommen) 30 neue Fummel mit unterschiedlichen Werten versteckt sein.
- ✦ Im Nachfolger findet Geralt Pläne und Rezepte, mit denen Handwerker für ihn neue Klamotten und Waffen herstellen.
- ✦ In **Assassins of Kings** darf Geralt über Brüstungen flanken, Hindernisse überspringen und Steilhänge erklimmen.

genommen werden. Oder der Hexer reizt die beiden Kerle so sehr (»Feiglinge!«), dass sie hereinkommen, ihm die Handschellen abnehmen, um ihn Mann gegen Mann zu vertrimmen. Nach der Klopperei macht sich Geralt auf den Weg raus aus den Katakomben. Wer's geschickt anstellt, wird dabei keine größere Auseinandersetzung vom Zaun brechen. Fackeln lassen sich löschen, der Held kann ungesehen durchs Dunkel schleichen und einzelne Gegner von hinten ausknipsen. Wenn Sie Geralt möglichst im Verborgenen durch die Katakomben lenken, dann ist es nicht unwahrscheinlich, dass sein Blick irgendwann auf einen Licht-

strahl fällt, der sich vor ihm durch eine Lücke in einer Wand quetscht. Natürlich lassen Sie den Hexer dann durch den neugierig machenden Spalt linsen: Eine hübsche und nur noch dürrtüg bekleidete Frau mit üppigem Vorbau hängt in Ketten, die Baronesse La Valette selbst. Neben ihr ein in Schwarz gehüllter Koloss. Der Mann grillt eine Eisenstange über einem offenen Feuer knusprig. Seine Absicht ist schonenklar, auch ohne die drohenden Worte, die er ausstößt: Folter! Doch die Burgherrin bleibt gelassen, fast schon



Die Zauberin Triss Merigold kennen wir schon aus dem ersten Teil. Sie war darin Geralts erste Bettgesellin.

## Der Witcher in Kino und Fernsehen

Geralt von Rivas Karriere begann als Kurzgeschichtenheld, später mauserte er sich zur Romanfigur aus der Feder des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Bereits 2001 erschien in Polen ein Kinofilm rund um den charismatischen Monsterjäger. Aufgrund des Erfolgs in den polnischen Kinos drehte man gleich eine 13-teilige TV-Miniserie hinterher. Der Kinofilm ist erst in diesem Jahr, genauer Anfang Mai, hierzulande unter dem Namen »Geralt von Riva – Der Hexer« auf DVD (ca. 15 Euro bei Amazon) erschienen.



Michał Żebrowski verkörperte Hexer Geralt in der Serie und im Kinofilm.

führt wird und einige für den Helden recht interessante Worte spricht. Sie werden also bei einem nur einmaligen Durchspielen von **The Witcher 2** niemals alle der geplanten 256 und insgesamt 150 Minuten langen Cutscenes erleben können. An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis auf unseren Info-Kasten »Retten Sie Ihr Savegame!« (Seite 26): CD Projekt bemerkte uns gegenüber, dass die Burgherrin nicht zwingend im Spiel auftauchen wird. Alternativ kann's auch der Sohn der Dame sein – abhängig von Ihren Erlebnissen im ersten Witcher-Spiel.



Dandelion, Barde und Freund von Geralt, ist auch wieder mit dabei. Und nach wie vor ein rechtes Großmaul.

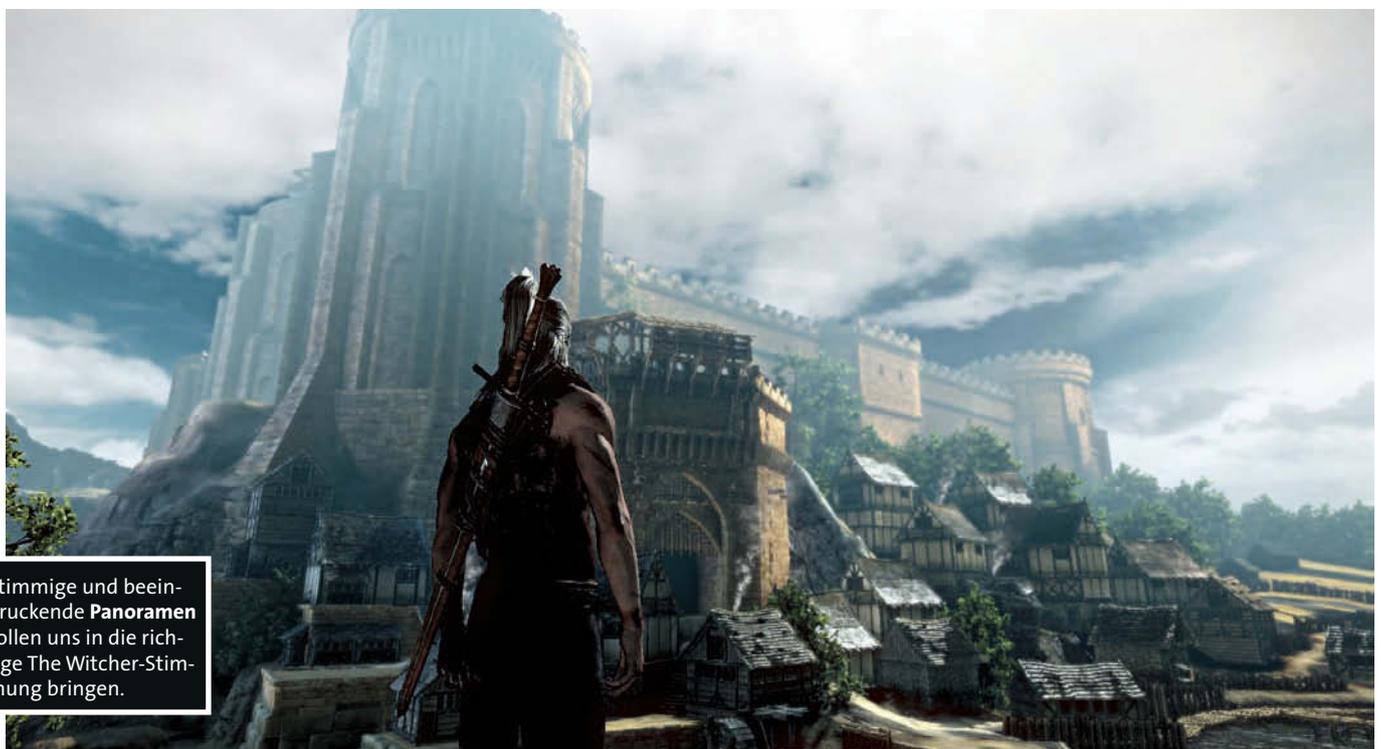


Wer die **Baronesse** nicht vor der Folter rettet, erlebt sie später in einem höchst interessanten Dialog.

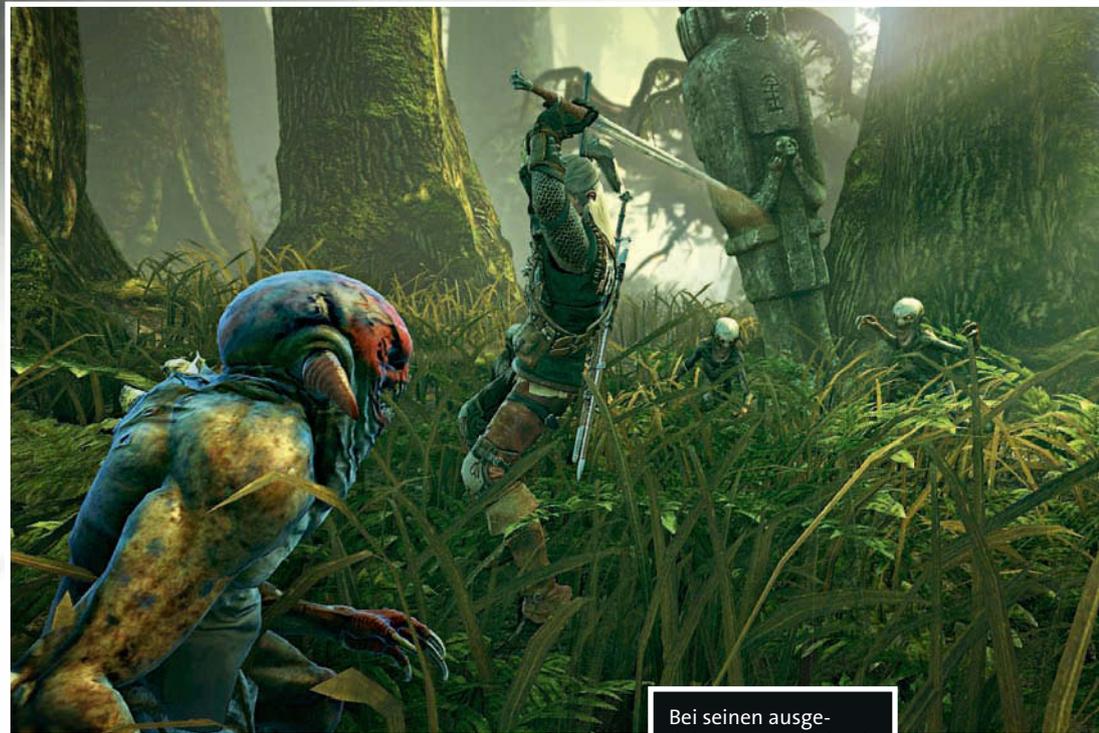
Was uns bei der Flucht aus den Kerkern der Burg ein bisschen sauer aufgestoßen ist, ist die Gegner-KI. Patrouillierende Wachen sehen den Hexer nicht mal, wenn er genau neben ihnen im Schein ihrer Fackel auf dem Boden hockt. An der künstlichen Intelligenz der Feinde muss CD Projekt also noch gewaltig nachbessern. Auch der Faustkampf ist bisher kein Glanzlicht des insgesamt sehr vielversprechenden Spiels. Dabei handelt es sich um eine Art Quicktime-Minispiel. Sie müssen flugs auf Tasten drücken, die auf dem Bildschirm aufploppen, und Geralt klopft so die brav nacheinander anstürmenden Wachen quasi automatisch windelweich. Das ist zwar nett anzuschauen und auch nicht so einfach, wie es sich hier lesen mag, wirkt aber im Spielfluss recht aufgesetzt. Zumal die restlichen Auseinandersetzungen mit Schwert und Magie dynamisch ablaufen. Ohne die vordefinierten Kampfstile des Vorgängers ist es in **The Witcher 2** an Ihnen, aktiv zuzuhauen und zu bestimmen, ob ein Schlag kräftig oder leicht ausfallen soll. Zusammen mit Magie und geschicktem Blocken sollen Sie so mächtige Kombos aufbauen dürfen. Übrigens: Im ersten Geralt-Abenteuer gab's nur fünf so genannte Zeichen, die dem ▶▶

kalt angesichts der heißen Zeit, die ihr bevorsteht. Rollenspiel-Gutmenschen fällt die Entscheidung an dieser Stelle nicht schwer, die Frau muss gerettet werden! Wenn Sie mit Geralt in die Folterkammer eindringen, sollten Sie sich allerdings auf eine harte Klopperei gegen einen recht wehrhaften Zwischengegner einstellen. Der Kampf wird allein schon deswegen knifflig, weil der Hexer in dieser Situation nur eine Hose am Leib trägt. Sein Oberkörper ist nackt, kein Wams mit Werte steigernden Eigenschaften schützt den Mann vor den harten Schlägen.

Wer die Lücke in der Wand übersieht und so gar nicht erst einschreiten kann, erlebt die Baronesse nach der Folterung in einer Zwischensequenz, wie sie von Bewachern durch einen Gang ge-



Stimmige und beeindruckende **Panoramen** sollen uns in die richtige The Witcher-Stimmung bringen.



Zoltan, raubeiniger Gefährte Geralts aus dem ersten Teil, muss im zweiten vorm Galgen gerettet werden.

Bei seinen ausgedehnten Touren durch die Wälder muss Geralt oft gegen fiese **Monster** antreten.

Hexer den Einsatz von Magie ermöglichten, in **Assassins of Kings** hat der Mann sechs parat. Viele Geralt-Fans wünschten sich einen magischen Schild, also einen Verteidigungszauber. CD Projekt ist diesem Wunsch nachgekommen.

Genau wie in den **Assassin's Creed**-Spielen schaltet das Spiel bei den Kämpfen abhängig von Geralts Blickrichtung durch die Gegner und markiert sie dabei mit einer blauen Aura. Bei unserem Besuch wurde Geralt probeweise durch ein Microsoft-Gamepad gelenkt. Damit wirkten die Schnetzeleien enorm flüssig. Aber **The Witcher 2** bleibt trotz optionaler Gamepad-Unterstützung zunächst mal ein PC-Spiel und wird auch als solches entwickelt. Eine spätere Portierung auf Konsolen ist jedoch durchaus vorstellbar.

Doch zurück zu den alternativen Handlungsverläufen: Wie der erste Teil steckt auch **The Witcher 2** voll von kleinen und großen Entscheidungen, deren Auswirkungen sich teilweise erst später im Verlauf des Spiels zeigen. Ein Beispiel: Gleich in einer der er-

sten Gemeinden, in der Geralt Halt macht, soll er seine zwei alten Kumpel Dandelion und Zoltan durch geschicktes Verhandeln und ein wenig Prügelei vorm Galgen retten. In einer Schlüsselsituation des Gesprächs schlägt Ihnen das Spiel eine aggressive und eine bedachte Antwortmöglichkeit vor. Wählen Sie die aggressive, geht die Rettung flott vonstatten. Wählen Sie indes die bedachte, entspinnt sich ein Dialog mit den Zuschauern der Hinrichtung über die im Ort stationierten Soldaten. Die Bewohner machen ihrem Unmut über die Besitzer Luft, Geralt lauscht, gibt verständnisvolle Kommentare ab und – schwupps – ist diese Gemeinde dem Hexer wohl gesonnen und wird ihn in Folge mit einem Schwung zusätzlicher Nebenquests versorgen. Im Falle des aggressiven Vorgehens gibt's die nicht.

Sich mit den Gemeinden in **The Witcher 2** gut zu stellen, ist zwar nicht zwingend nötig, erleichtert das Hexerleben allerdings enorm. Nur wenn Geralt gemocht wird, soll er an hilfreiche Informationen und zuweilen auch an äußerst nützliche



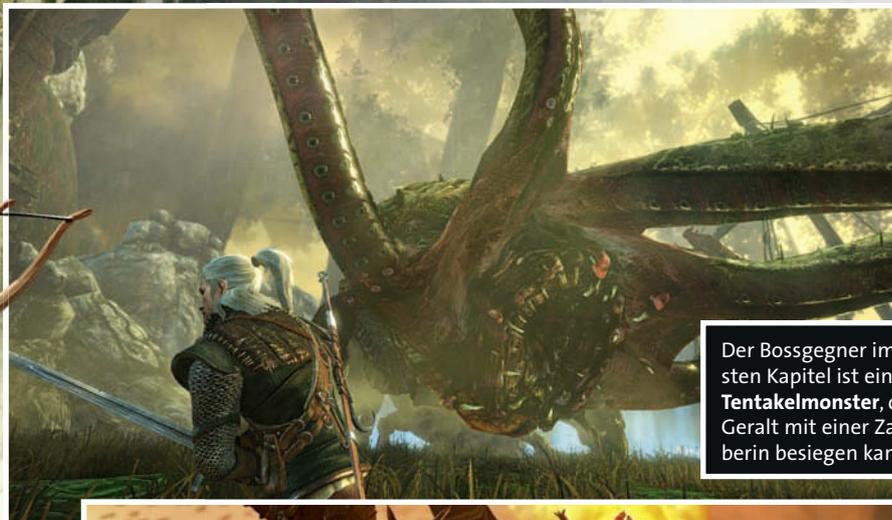
Der Kampf funktioniert ähnlich wie in **Assassin's Creed**. Anvisierte Gegner werden mit einer blauen **Aura** markiert.

## Wenn Geralts Ansehen steigt, gelangt er an zusätzliche Quests.

Gegenstände gelangen. So gibt's beispielsweise nur unter bestimmten Umständen ein magisches Utensil, das den Kampf gegen ein riesiges Tentakelvieh (eines von drei gigantischen Bossmonstern im Spiel) deutlich erleichtert. Und nur unter bestimmten Umständen steht Ihnen eine Zauberin in diesem Kampf mit einer magischen Barriere zur Seite. Marek Ziemak, einer der Questautoren des Spiels, versichert uns auf die Frage nach der Nachvollziehbarkeit, dass ►►



Iorweth ist ein Führer der Scoia'tael. Er und seine Elfen kämpfen an der Seite des Königsschlächters.



Der Bossgegner im ersten Kapitel ist ein **Tentakelmonster**, das Geralt mit einer Zauberin besiegen kann.



Im zweiten Kapitel wartet ein gigantischer **Feurgolem** auf das Schwert Geralts. Man kann das Vieh aber auch mit einem Trick besiegen.

vorherige Entscheidungen keine völlig abwegigen oder nicht erahnbaren Folgen haben werden. Was Sie in **The Witcher 2** erleben, soll auch davon abhängen, welche Mitstreiter Sie sich für die Touren durch die Lande aussuchen. Geralt kann häufig einen Begleiter beziehungsweise eine Begleiterin für seine Quests wählen. Der Mann oder die Frau läuft dann selbstständig mit und kämpft auch selbstständig. Wählen Sie etwa zum Erkunden alter Elfenruinen die Magierin Triss, dann dürfen Sie und die Dame später in einem kitschigen Ambiente romantisch werden und zur Sache kommen. Haben Sie sich für den königlichen Spion Vernon Roche als Mitstreiter entschieden, gibt's kein Stelldichein. Da fällt die Wahl leicht. Apropos »Stelldichein«: Das Hopplahopp-Flachlegen stets williger Frauen des ersten Teils wird's in **The Witcher 2** nicht mehr geben. Zwar ist Geralt nach wie vor kein Jünger der Enthaltsamkeit, aber die erotischen Einlagen sollen stets einen logischen Teil der Handlung darstellen und

### Retten Sie Ihr Savegame!

Wenn Sie noch einen Spielstand vom Ende des ersten Witcher-Teils haben, sollen Sie den in den zweiten Teil importieren können. Abhängig vom Finale des ersten Teils (es gab drei) wählt **The Witcher 2** dann eines von drei Intros aus. Außerdem soll's immer mal wieder Rückbezüge auf Ihre Entscheidungen aus Geralts Auftaktabenteurer geben. Wenn Ihnen ein Savegame fehlt, entscheiden Sie über den Beginn in einem vorgeschalteten Multiple-Choice-Dialog. Wir raten Ihnen aber, die Wartezeit auf **The Witcher 2** mit dem ersten Teil zu überbrücken. Dank umfangreicher Patches läuft das Spiel nämlich längst fehlerfrei.

nicht mehr nach dem Muster »Na, vögeln?« – »Gerne!« ablaufen. Einem wichtigen Rollenspiel-Aspekt, der in **The Witcher** zu kurz kam, soll im Nachfolger mehr Aufmerksamkeit gewidmet werden: der Ausrüstung. Für jeden Körperpart (Kopf ausgenommen) hält **Assassins of Kings** 30 unterschiedliche Fummel mit unterschiedlichen Werten parat. Einige davon finden Sie im Handlungsverlauf, andere können Sie schlicht einkaufen, wieder andere stellen Handwerker für Sie her, den entsprechenden Plan, das nötige Kleingeld und die Zutaten vorausgesetzt. Auf unsere Frage nach besonders mächtigen Rüstungssets machen die Entwickler erst mal dicht. Doch als wir nicht locker lassen und nachbohren, lassen Sie sich doch Details zu den mächtigsten Items entlocken. So sollen Sie diese spezielle Ausrüstung nur finden, wenn Sie die Fähigkeiten von Geralt auch mal in ungewohnter Manier einsetzen und beispielsweise den so genannten Katzenblick anschmeißen, wenn er eigentlich gar nicht erforderlich ist. Dann entdecken Sie vielleicht eine mit normaler Sicht nicht zu erkennende Spur auf dem Boden, die Sie zu einem Versteck führt, wo die begehrte neue Waffe oder eine entsprechende Klamotte das unorthodoxe Vorgehen belohnen.

**The Witcher 2: Assassins of Kings** soll ein anspruchsvolles, ein ernstes, ein großes,

ein erinnerungswürdiges Rollenspiel werden. CD Projekt verlässt sich nicht einfach darauf, dass die zirka 1,5 Millionen Käufer des ersten Teils automatisch auch zum Nachfolger greifen werden, man nimmt sich der Ecken und Kanten des Vorgängers akribisch an, um sie abzuschleifen. Ohne das einmalige und raue Profil dabei zu gefährden, das das erste Hexerabenteuer so besonders gemacht hat. Die Anstrengungen der Entwickler sind enorm, die Ideen viel versprechend. **The Witcher 2** ist auf einem guten Weg, eines der besten Rollenspiele des kommenden Jahres zu werden. Das eigenständigste wird es ohnehin. **PET**



### Mehrfach spielen!

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

CD Projekt hat sich für **The Witcher 2** einen ganzen Schwung gelungener Neuerungen einfallen lassen. Der Schritt zur eigenen Engine erscheint mir mit die beste Idee, die der Entwickler hatte. **Assassins of Kings** sieht so unfassbar viel hübscher aus als der Vorgänger, transportiert aber trotz der satteren Farben noch immer eine düstere Grundstimmung. Wenn das Konzept der vielen alternativen Handlungsverläufe mit den sage und schreibe 16 Enden schlüssig funktioniert und die Entwickler die Summe der möglichen Bugs klein halten, dann werde ich mit Geralt sicher mehrfach auf die Jagd nach Königsschlächtern und Erinnerungen gehen. Hoffentlich ohne Bugs.