

The Witcher 2 Assassins of Kings

Der Prolog und das erste Kapitel des Hexer-Abenteuers offenbaren Schwächen, aber auch eine herausragende Stärke: In The Witcher 2 stecken mehr denkwürdige Momente als Äste in einem Scheiterhaufen. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: Namco Bandai Entwickler: CD Projekt Red (The Witcher, GS 10/08: 83 Punkte)
Termin: 17.5.2011 Status: zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/6997

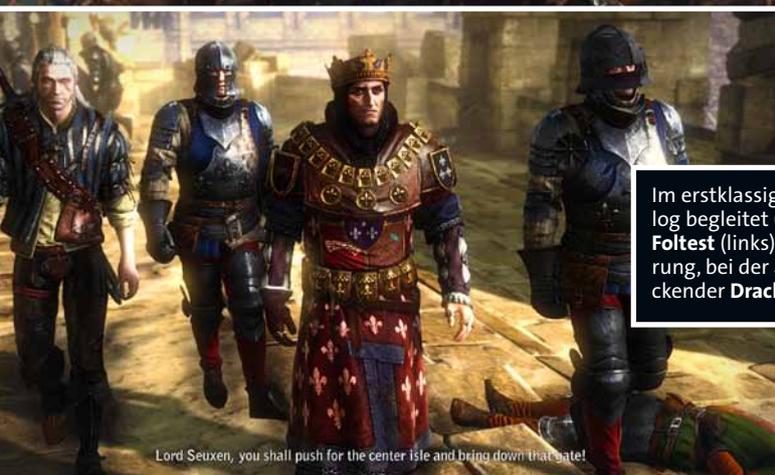
⊕ Stärken

- + schön inszenierter Prolog
- + interessante Quest-Geschichten
- + Entscheidungen und Konsequenzen
- + sehr schöne Grafik

⊖ Schwächen

- untaktische Kämpfe
- unübersichtliche Menüs
- KI-Gegner fliehen zu früh

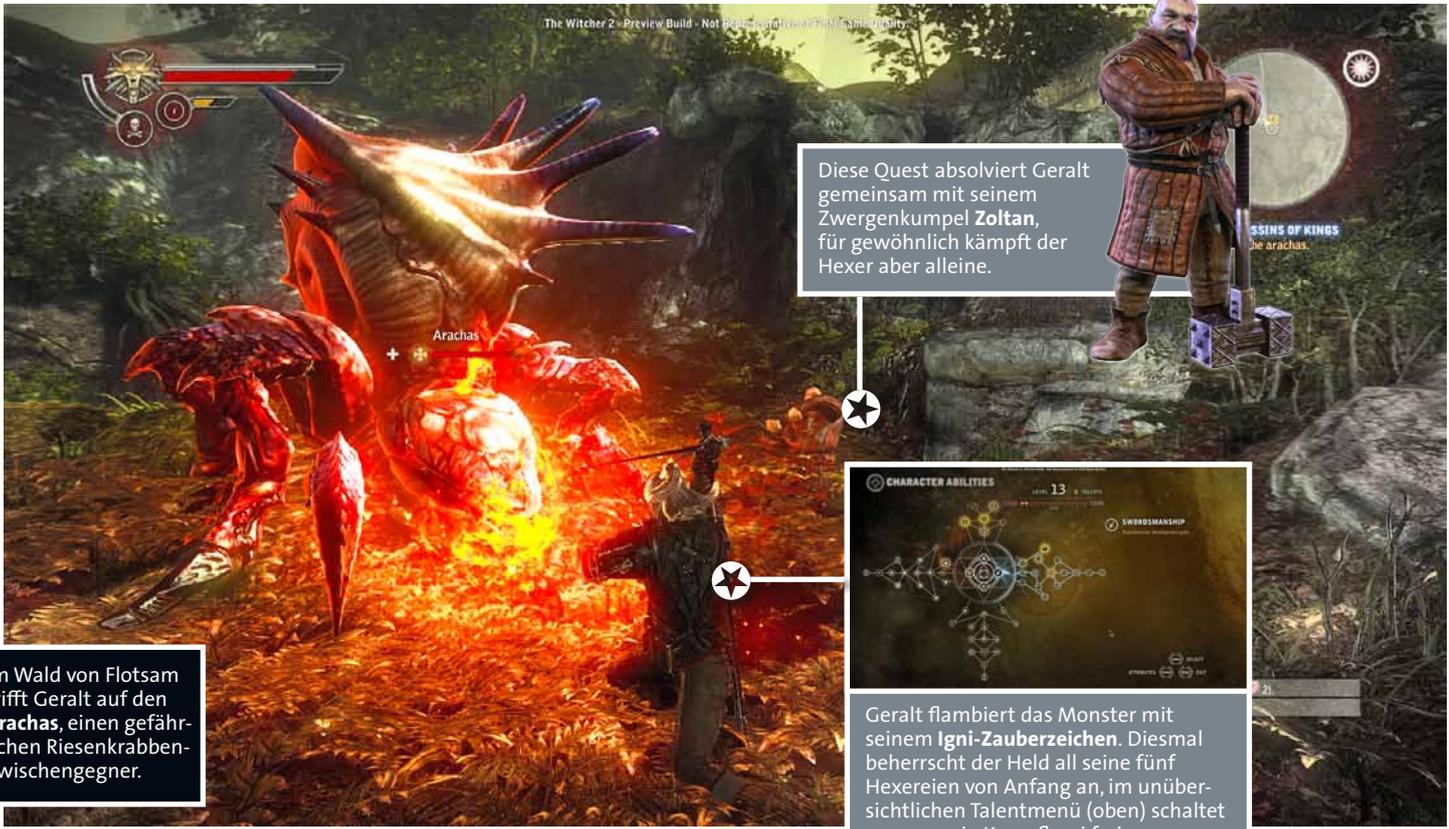
In jedem der drei Story-Akte trifft der Hexer auf einen Bossgegner. Im zweiten Kapitel ist das der **Draug**, ein riesiger Schrottgolem.



Lord Seuxen, you shall push for the center isle and bring down that gate!

Im erstklassig inszenierten Prolog begleitet Geralt den König **Foltest** (links) zu einer Belagerung, bei der auch ein feuerspundernder **Drache** mitmisch ...





Im Wald von Flotsam trifft Geralt auf den **Arachas**, einen gefährlichen Riesenkrabben-Zwischengegner.

Diese Quest absolviert Geralt gemeinsam mit seinem Zwergenkumpel **Zoltan**, für gewöhnlich kämpft der Hexer aber alleine.



Geralt flambiert das Monster mit seinem **Igni-Zauberzeichen**. Diesmal beherrscht der Held all seine fünf Hexereien von Anfang an, im unübersichtlichen Talentmenü (oben) schaltet er vorrangig Kampfboni frei.

Not representative of Final Game Quality«, »Spiegelt nicht die endgültige Qualität des Spiels wider.« In unserer spielbaren Vorschau-Version von **The Witcher 2** prangt dieser Warnsatz unauslöschlich am oberen Bildrand. Jetzt mal Butter bei die Drowner: Das Spiel erscheint am 17. Mai, also einen knappen Monat nachdem das Preview-Paket in den Redaktions-

umfasst neben dem Prolog auch den ersten der drei Story-Akte, insgesamt haben wir bereits mehr als zehn Stunden mit dem Hexer verbracht. Zehn sehr vergnügliche Stunden, denn **The Witcher 2** entpuppt sich, trotz Ecken und Kanten, als exzellentes Rollenspiel und würdiger Erbe des Vorgängers.

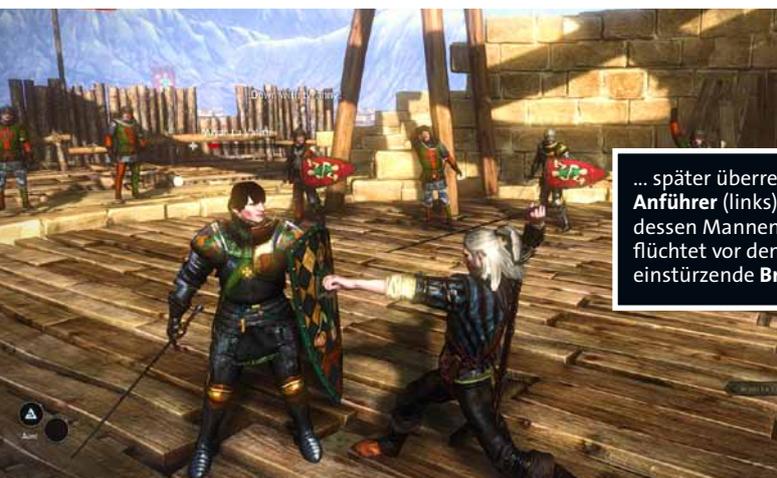
Und damit nicht genug, das zweite **The Witcher** beginnt sogar wie das erste: Der Monsterjäger Geralt torkelt durch einen Sumpf und bricht zusammen. Im ersten **The Witcher** fand sich der Held danach auf der Hexer-Zwingfeste Kaer Morhen wieder, wo ihn die Zauberin Triss mit, ähem, vollem Körperinsatz gesund pflegte. In **The Witcher 2** fällt das Erwachen unsanfter aus. Geralt baumelt in einer Gefängniszelle und wird von den Wachen verprügelt, die Sumpfpfequenz war nur ein Traum. Was dem Hexer vor seinem Zusammenbruch zugestoßen ist, bleibt – wie im Vorgänger – ein Geheimnis. Auch wenn später ein wenig Licht ins

Erinnerungsdunkel kommt, geht eine andere Frage vor: Was macht Geralt im Kerker?

Während eines Verhörs berichtet der Hexer in fünf Rückblenden, was bisher geschah. Jedes Kapitel dürfen wir selbst nachspielen, die ersten vier sogar in beliebiger Reihenfolge – was aber wenig bringt, weil sie eine lineare Handlung erzählen. Die ist dafür erstklassig inszeniert: Geralt begleitet den König Foltest zu einer Belagerungsschlacht, die **The Witcher 2** mit viel Leben füllt. Im Heereslager plaudern wir mit Soldaten, während Katapulte Felsbrocken gen Burgmauer schleudern. Als wir den König treffen, wird das Gespräch immer wieder unterbrochen: Mal schlägt ein Ballista-Geschoss neben dem Monarchen ein, mal begrüßt er einen alten Mitstreiter. Gemeinsam mit Foltest steigen wir in einen Belagerungsturm, klettern an grüßenden Soldaten vorbei und rumpeln Richtung Festung. Nichts wirkt hier leb- oder lieblos, so muss das aussehen.

Andere Entscheidung, anderes Spiel.

Briefkasten geplumpst ist. Zwar hat CD Projekt nach eigener Aussage noch »48.000 Mannstunden« Arbeit vor sich, epochale Änderungen erwarten wir aber nicht mehr. Umso besser! Denn das Vorab-Abenteuer

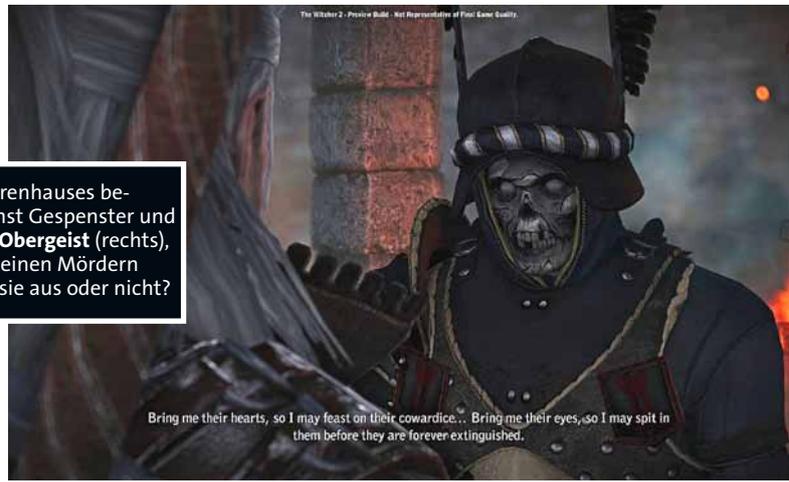


... später überredet der Hexer einen **Anführer** (links) zum Duell, damit dessen Mannen nicht angreifen, und flüchtet vor dem Drachen über eine einstürzende **Brücke**.





In der Ruine eines Irrenhauses bekämpfen wir zunächst Gespenster und treffen danach den **Obergeist** (rechts), der nach Rache an seinen Mördern dürstet. Liefern wir sie aus oder nicht?



Bring me their hearts, so I may feast on their cowardice... Bring me their eyes, so I may spit in them before they are forever extinguished.

Dabei fängt die Schlacht nun erst an: Geralt, Foltest & Co. stürmen den Wall und hacken sich durch die Verteidiger. Was nicht gerade dadurch erleichtert wird, dass auch noch ein Drache mitmisch. Während wir Feinde schnetzeln, entfesselt die Flugechse im Hintergrund einen Flammensturm. Zum Abschluss flüchten wir über eine Brücke, die der Lindwurm hinter uns zerbeißt – klasse! Das Ende des Prologs, also den Grund für Geralts Haft, verschweigen wir aber lieber.

Wie Geralt aus dem Kerker entkommt, verraten wir ebenfalls nicht. Sagen wir einfach, dass der Hexer nach Flotsam reist, die Grenzfestung und der umliegende Monsterwald beherbergen den ersten Story-Akt.

ben bieten mehrere Lösungswege. Liefern wir eine mörderische Elfe an die Wächter aus oder lügen wir, um sie zu beschützen? Gewinnen wir ein Boxturnier oder gehen wir absichtlich zu Boden, um Wettgewinne einzustreichen? Hauen wir einen gewalttätigen Troll einfach um oder versuchen wir, den Grund für seine Wut herauszufinden? Jede Entscheidung mündet in leicht abgewandelte Auftragsketten inklusive Zwischenfilmen, Dialogen und spürbaren Folgen. Wenn wir etwa die Elfen-Attentäterin beschützen, treffen wir sie später wieder. So muss man Quests inszenieren, damit sie in Erinnerung bleiben! Ob sich die Nebenaufträge auch auf die folgenden Akte auswirken, können wir indes noch nicht sagen.

sind. Beispielsweise macht es keinen Unterschied, ob wir dem schmierigen Kommandanten von Flotsam unsere Hilfe zusichern oder nicht. Gegen Ende des ersten Aktes müssen wir uns allerdings mehrmals zwischen zwei Parteien entscheiden, mit gravierenden Folgen: Wir haben beide Pfade ausprobiert und dabei fast das Gefühl gehabt, zwei unterschiedliche Spiele zu erleben. Klar, Geralts Ziele bleiben gleich, die Rahmenbedingungen ändern sich aber deutlich. Wir bestimmen sogar, wo der zweiten Akt spielen soll: Segeln wir ins Menschenreich Aedirn oder in die Zwergenstadt Vergen? Der jeweils andere Schauplatz bleibt uns verschlossen, was den Wiederpielwert erhöht. Wenn sich unsere Entscheidungen auch im zweiten und dritten Akt so einschneidend auswirken, böte **The Witcher 2** ein einmaliges Erlebnis.

Schlagen, springen, schlagen, springen.

Anders als im geradlinigen Prolog erwarten uns hier zahlreiche Nebenaufgaben – auch wenn das Umland nicht so weitläufig ausfällt wie im Vorgänger, nach 30 Minuten haben wir alles gesehen. Die Aufträge beschäftigen uns trotzdem stundenlang.

Bei den Quests setzt CD Projekt erneut auf Entscheidungsfreiheit, selbst Nebenaufga-

Auch im Rahmen der Haupthandlung erleben wir mehrere denkwürdige Momente, von denen wir jedoch wenig erzählen können, ohne Überraschungen zu verraten. Ein Highlight ist der spektakuläre Bosskampf gegen den Kayran, eine riesige Tentakelbestie. Das Gefecht verläuft in mehreren Stufen, unter anderem krallt sich Geralt an einem Fangarm fest und reitet darauf durch die Luft. Wir hämmern derweil auf die Maustaste, damit der Hexer zusticht – eines der neuen Quicktime-Events von **The Witcher 2**.

Außerdem strotzt auch die Hauptquest vor Entscheidungen, die anfangs aber Staffage

Was **The Witcher 2** schon jetzt bietet, sind Gefechte am Fließband, der Hexer legt sich mit allerlei monströsen und menschlichen Widersachern an. Letztere zerlegt er wie gehabt mit dem Stahl-, Ungeheuer mit dem Silberschwert. Allerdings hat CD Projekt das Draufklick-Kampfsystem des Vorgängers durch eine direkte Action-Steuerung ersetzt, wir lenken den Hexer mit den WASD-Tasten und zielen mit der Maus. Mit Linksklicks schlagen wir schwach, aber flott zu, mit Rechtsklicks stark, aber langsam. Wenn wir schnell hintereinander klicken, verkettet Geralt seine Hiebe zu erstklassig animierten Kombos – zumindest, so lange er nicht selbst getroffen wird. Außerdem kann der Held ausweichen und Attacken abblocken.



Fast jede Quest inszeniert The Witcher 2 mit langen Zwischensequenzen und Dialogen. Hier trifft Geralt die Zauberin **Sile**, die – natürlich – etwas zu verbergen hat

I was here first, and I'll not relinquish this contract. My way or the highway, as the locals put it...

Kämpfe gegen mehrere Rivalen avancieren schon auf der zweiten der vier Schwierigkeitsstufen zur harten Herausforderung, weil Geralt bei Angriffen von hinten mehr Schaden erleidet. So müssen wir ständig mit Ausweich-Hechtrollen zur Seite springen, zwischendurch mal schlagen, wieder springen, schlagen, springen, und so weiter. Das spielt sich flott, hat mit Taktik aber so viel zu tun wie **Call of Duty** mit spielerischer Freiheit. Auch die Gegner könnten klüger sein. Nachdem sie Geralt ein Stückchen verfolgt haben, drehen sie um und sprinten zu ihrem Ausgangsort zurück. So können wir sie immer wieder anlocken und verprügeln,

um uns danach zurückzuziehen. Wenn wir das oft genug wiederholen, geht selbst der stärkste Feind irgendwann zu Boden. Denn flüchtende Gegner heilen nur sehr langsam.

Der Hexer wiederum kuriert seine Verletzungen in Kampfpausen automatisch, kann im Gefecht aber keine Gesundheitstränke mehr schlucken. Hilfreiche Wässerchen kippen wir nur noch vor oder nach Gefechten. Wobei wir sie zunächst brauen müssen, Geralts Alchemie-Talent spielt wieder eine wichtige Rolle. Auch andere Gegenstände dürfen wir nun herstellen, beziehungsweise herstellen lassen: Aus Rezepten und Zutaten basteln Händler unter anderem Schwerter. Außerdem erbeuten wir Ausrüstungs-Upgrades, etwa Schulterpolster, die den Schutzwert unserer Lederjacke steigern.

Im Kampf greifen wir wieder auf die fünf Zauberzeichen zurück: »Aard« stößt Gegner weg, »Igni« wirft einen Feuerball, »Yrden« legt eine Lähmfalle, »Quen« erzeugt ein Schutzschild und »Axii« überredet manche Gegner zum Seitenwechsel. Diesmal beherrschen wir alle Hexereien von Anfang an, bei Levelaufstiegen können wir sie lediglich aufwerten. Auch sonst geizt das Talentmenü mit freischaltbaren Neuerungen, die

Mehrheit der 51 Fähigkeiten beschränkt sich auf Boni à la »+10% Nahkampf-Schaden« – gäh! Neben dem generellen Training beschreiten wir so drei Upgrade-Pfade: Schwertkampf, Alchemie und Magie. Die stellt das Menü aber unübersichtlich dar, viele Talente wirken willkürlich auf die drei Arme verstreut. Auch das Inventar gewinnt keine Designpreise, obwohl es weniger verschnörkelt ausfällt als im Vorgänger.

Auch die Gegnervielfalt hält sich in Grenzen, meist bekämpfen wir menschliche Widersacher (Soldaten, Elfen), Nekker (Prügelwichte) oder Endregas (Hummer-Spinnen). Dafür sind die Aufgaben nun vielfältiger. So bestreiten wir gelegentlich Schleicheinlagen, zum Beispiel pirscht Geralt durch den Palastgarten von Flotsam. Dabei können wir zwar Fackeln löschen, aber nur schwer einschätzen, wann uns eine Wache entdeckt. Eine Sichtbarkeits-Anzeige à la **Dark Project** fehlt. Ebenfalls noch nicht ganz ausgereift sind die neuen Dialog-Optionen: Manche Kämpfe vermeiden wir, indem wir Gegner einschüchtern oder mit dem Axii-Zauber bezirzen. In der Vorschau-Version klappte das jedesmal, CD Projekt sollte noch an der Balance feilen. Aber dafür haben die Jungs ja noch 48.000 Mannstunden Zeit. **GR**

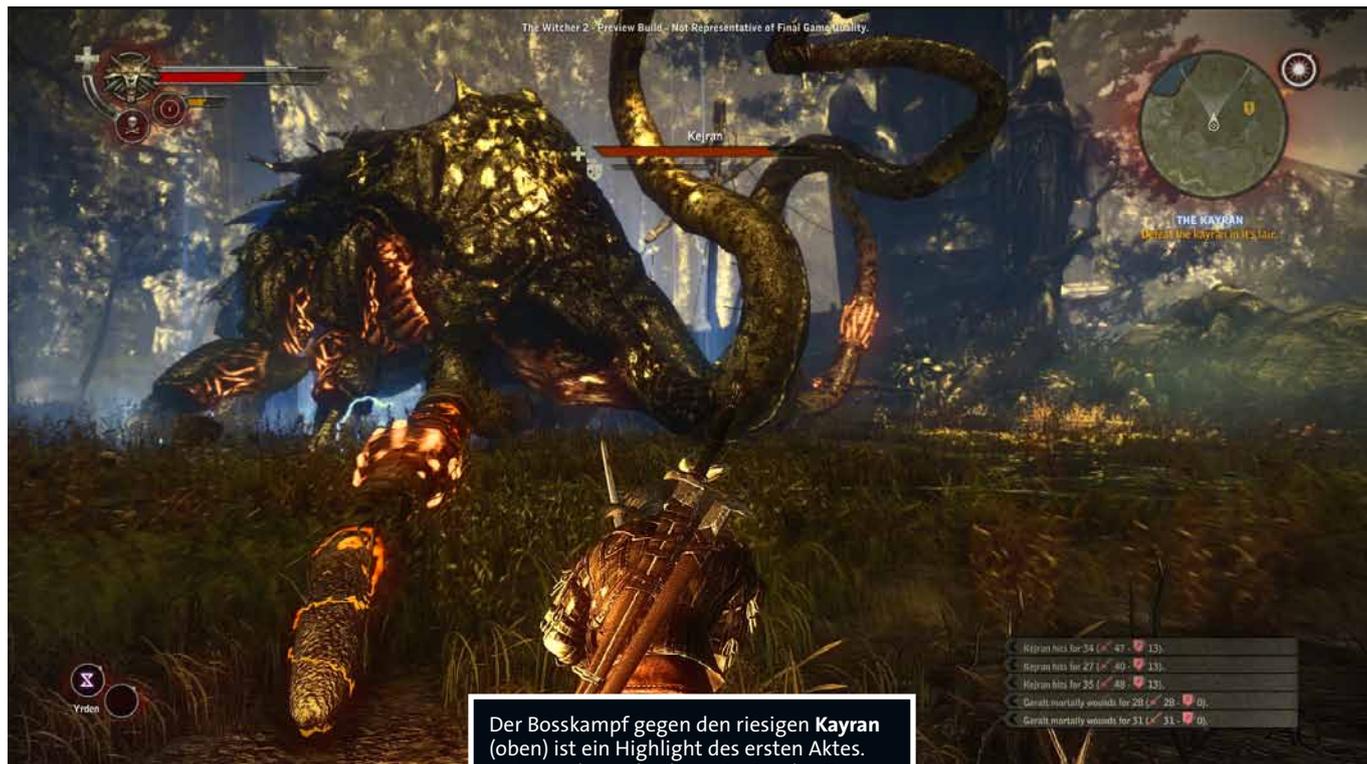


Meisterhaft erzählt

Michael Graf
Redakteur
micha@gamstar.de

Das Kampf- und das Charaktersystem sind simpel, die Menüs unübersichtlich, einige Quest-Entscheidungen aufgesetzt. Trotzdem hatte ich schon mit der Vorschau-Version von The Witcher 2 so viel Spaß, dass ich es kaum erwarten kann, den Rest des Hexer-Abenteuers zu erleben. Wegen der schicken Grafik? Ja, auch. Die wahre Stärke des Rollenspiels liegt aber im Erzählen, schon der erste Akt strotzt vor denkwürdigen Momenten und Geschichten: der Prolog, der Kayran-Kampf, die Troll-Quest! Als ich ausprobiert habe, wie gravierend sich die Fraktionswahl auswirkt, war ich regelrecht euphorisch. Weil die folgenschweren Entscheidungen den Widerspielwert steigern, stört mich auch nicht, dass die Story im Vergleich zum ersten Hexer-Abenteuer von fünf auf drei Akte schrumpft. Falls die anderen Kapitel das Niveau des ersten halten, wird The Witcher 2 seinen Vorgänger nämlich nicht nur würdig beerben, sondern übertreffen – Schwächen hin oder her.

Potenzial: Sehr gut



Der Bosskampf gegen den riesigen **Kayran** (oben) ist ein Highlight des ersten Aktes. Unter anderem hacken wir einzelne Tentakel ab (unten links) und reiten sogar auf einem Fangarm (unten rechts).

