



Manchmal kämpft der Hexer gemeinsam mit Begleitern, in diesem Fall unterstützt ihn seine Zauberer-Freundin Triss.



GameStar
für besondere Atmosphäre



GameStar
Gold-Award

The Witcher 2 Assassins of Kings

Der Hexer Geralt sprintet durch ein packend erzähltes Abenteuer, dem auf der Zielgeraden die Puste ausgeht. Von Michael Graf

Aktivierung und Registrierung

Vor dem ersten Spielstart müssen Sie The Witcher 2 im Internet aktivieren, danach läuft das Rollenspiel auch offline und ohne DVD im Laufwerk. So dürfen Sie es beliebig oft installieren und freischalten, allerdings nur auf bis zu fünf Rechnern gleichzeitig. Bei der Deinstallation können sie eine Aktivierung widerrufen. Wer seine Seriennummer mit einem Benutzerkonto auf der Entwicklerwebsite verknüpft, darf das polnische Sprachpaket sowie die unterhaltsame Bonus-Quest »Probleme mit dem Troll« herunterladen. Diese Registrierung verhindert nicht den Weiterverkauf, der neue Besitzer muss allerdings auf die Zusatzinhalte verzichten.

Die Troll-Quest gibt's für registrierte Käufer.



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher, GameStar 10/08: 83 Punkte)**
 Termin: **17.5.2011** Spieler: **einer** Sprachen: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6997 Auf DVD: 3 Topspiel-Videos

G

eralt Roger Erik du Haute-Bellegard, ach du Schande! Im Roman **Die Feuer- taufe** erzählt der Held, dass er sich zunächst die- sen Namen geben wollte,

dann aber doch das handlichere »Geralt von Riva« wählte. Gut so, denn die Geralt-Romane und die Rollenspiel-Serie **The Witcher** leben enorm von ihrer Hauptfigur: dem grauhaarigen Hexer Geralt, seines Zeichens Mutant, Monsterjäger, Weiberheld und coolster Schwertschwinger nördlich von Nilfgaard. Der darf doch nicht heißen wie ein französischer Näselpolier mit Pudelperrücke! In **The Witcher 2: Assassins of Kings** erlebt der Graukopf ein neues Abenteuer, das erzählerische Maßstäbe setzt – bis auf den Endspurt.

Wie sein Vorgänger spielt **The Witcher 2** in einer düsteren Fantasy-Welt, in der Krieg, Mord und Vergewaltigung an der Tagesordnung sind. Elfen und Zwerge vegetieren als Bürger zweiter Klasse dahin oder ringen als Guerillakrieger gegen ihre menschlichen Unterdrücker. Der Hexer selbst sitzt zum Spielbeginn im Kerker. Wie er in diese Misere geraten ist, erzählt der hervorragend inszenierte Prolog, in dem Geralt zu einer Belagerungsschlacht aufricht. Auf diese Rückblende folgt der erste der drei Story-Akte, der im Schmuddeldorf Flotsam spielt. Dort entspinnt sich auch die eigentliche Geschichte: Der Hexer jagt einen Glatzkopf, der Monarchen meuchelt. Das Erzähltempo bleibt konstant hoch, gut vertonte

Dialoge sowie filmhafte Zwischensequenzen treiben die Handlung voran. Zumindest, wenn Sie die Hauptmissionen stur abarbeiten. Alternativ erkunden Sie das Umland von Flotsam, das nicht ganz so weitläufig ausfällt wie die Areale im ersten **The Witcher**; nach rund 30 Minuten haben Sie alles gesehen. Dafür hat der Entwickler CD Projekt die Welt mit interessanten Nebenaufträgen gefüllt. Dazu gleich mehr.

Nach der Belagerung im Prolog beginnt auch der zweite Akt vor einer famosen Schlachtenkulisse: Gemeinsam mit einigen Begleitern durchquert der Hexer ein Feld, auf dem sich zwei Geisterheere bekriegen. Danach lässt das Erzähltempo ein wenig nach, Geralt verbringt viel Zeit mit Lauferei. Dennoch bleibt die Geschichte spannend, überraschende Wendungen inklusive. Zwischendurch übernehmen Sie immer mal wieder andere Personen, zum Beispiel schlüpfen Sie ins Gedächtnis eines getöteten Attentäters, um dessen letzte Erinnerungen nachzuerleben. Diese Rollenwechsel sind ein cleverer Erzählkniff und eine willkommene Abwechslung. Überdies trifft Geralt durchweg auf markante

+ **Stärken**

- + packende Handlung
- + Entscheidungen und Konsequenzen
- + dynamische Kämpfe
- + hervorragende Grafik

⊖ **Schwächen**

- enttäuschender Schlussakt
- kleinere Balance-Probleme

Zu Beginn des zweiten Story-Aktes überquert der Hexer gemeinsam mit König Hensel (Mitte links) ein **Geister-Schlachtfeld**. Wenn Sie sich zuvor anders entschieden haben, hat er hingegen andere Begleiter dabei (kleines Bild).





Beim Bosskampf gegen den riesigen **Kayran** reitet Geralt auf einem Tentakel. Sie müssen auf die Maustaste hämmern, damit der Hexer zusticht.



Erzählerische Wucht

Daniel Matschijewsky,
Redakteur,
danielm@gamestar.de

Ich komme nicht umhin, laufend über die erzählerische Wucht von *The Witcher 2* zu staunen. Wie es seine Geschichte präsentiert, den Figuren Leben einhaucht und mir mit Geralt einen gleichermaßen greif- wie nachvollziehbaren Helden an die Hand gibt, ist großartig. Genauso oft habe ich mich aber auch über unnötige Stolpersteine geärgert, von der hakeligen Steuerung über die teils unfairen Reaktionsspielchen bis zu den Bugs. Mehr Feinschliff hätte aus *The Witcher 2* ein brillantes Rollenspiel gemacht. So ist es »nur« verdammt gut.

Charaktere, die lebendigen Haupt- und Nebenfiguren zählen zu den zentralen Stärken des Hexer-Comebacks. Unterm Strich wäre **The Witcher 2** folglich ein exzellent erzähltes Rollenspiel voll denkwürdiger Momente. Wenn der dritte Story-Akt nicht wäre.

Denn ausgerechnet das Schlusskapitel lässt in Sachen Tempo und Erzähltechnik radikal nach. So gibt's kaum noch Haupt- und Nebenaufträge, die noch dazu ausgesprochen kurz und simpel ausfallen. Während die ersten beiden Akte je rund zehn Stunden dauern, ist der dritte schon nach zwei Stunden vorbei. Die kleine Ruinenstadt, in der er spielt, steckt voller Türen, die sich nicht öffnen lassen. Offensichtlich hatten die Ent-

Witcher 2 sehr viel besser. Bekannte Personen tauchen entweder gar nicht mehr auf oder werden kurz abserviert. Noch dazu bleiben diverse Handlungsstränge unvollendet. Die Pläne für **The Witcher 3** liegen wohl schon in der Entwicklerschublade.

Allerdings sollte man bei **The Witcher 2** nicht vom »Ende« sprechen, sondern von »den Enden«. Abhängig davon, wie Sie im Spielverlauf vorgehen, verläuft das Finale ein wenig anders. An der lieblosen Inszenierung ändert das zwar nichts, auch die angesprochenen Storyzweige enden stets offen. Dennoch reizen die Varianten zum mehrmaligen Durchspielen. **The Witcher 2** erbt nämlich die Stärke des Vorgängers, die folgeschweren Entscheidungen. In den Hauptmissionen lässt Ihnen das Spiel immer wieder eine Wahl, die sich manchmal kaum, manchmal aber auch gravierend auswirkt. Im ersten Akt ent-

scheiden Sie sich zwischen zwei Fraktionen und bestimmen so sogar, wo das zweite Kapitel beginnt: Reist Geralt ins Heereslager des Königs Henselt oder in die Zwergenstadt Vergen, die der Monarch belagert? Die andere Siedlung bleibt Ihnen samt allen Aufträgen verschlossen, lediglich ihr Um-

land dürfen Sie später erkunden. Dieses Zusammenspiel von Entscheidung und Konsequenz zieht sich durch das gesamte Abenteuer, was einen Großteil der **Witcher**-Faszination ausmacht und den Wiederspielwert enorm erhöht. So dauert ein kompletter Durchlauf samt allen Dialogen rund 25 Stunden, ein zweiter lohnt sich definitiv.

Zumal auch die meisten Nebenquests in Gabelungen münden. In Vergen etwa untersuchen Sie eine Mordserie an Männern und stoßen dabei auf einen Sukkubus. Die Dämonendame behauptet, die Opfer zwar verführt, aber nicht getötet zu haben. Metzeln Sie sie nieder oder suchen Sie nach Beweisen für ihre Unschuld? So erzählen auch die optionalen Missionen immer wieder spannende Geschichten. Manche Aufträge lassen sich komplett durch Dialoge lösen. Einige Gesprächspartner kann Geralt mithilfe seines Axii-Zaubers von seinem Standpunkt überzeugen, was im Test allerdings fast immer klappte und somit übermächtig war.

Dafür gibt's teils originelle Auftragsziele, beispielsweise verkörpern Sie Geralts Barndenfreund Rittersporn und komponieren ein Ständchen, indem Sie (mäßig übersetzte) Verseilen kombinieren. Auch einige Hauptmissionen bringen Abwechslung in

Und mit Triss, der alten Hex', hat Geralt erst mal richtig ... Arbeit.

wickler keine Zeit mehr, das Areal komplett zu füllen. Oder sie reichen weitere Quests als DLCs nach. Die Handlung selbst bleibt zwar interessant, gipfelt aber in einem enttäuschenden Ende. Denn das Finale klärt zwar offene Fragen, jedoch lediglich in einem statischen Dialog – das könnte **The**

Grafikvergleich

Weil sich unsere Testversion des zweiten Hexer-Abenteuers nur auf wenigen Rechnern installieren ließ, konnten wir *The Witcher 2* keinem ausführlichen Technik-Check unterziehen. Deshalb vergleichen wir hier nur drei voreingestellte Grafik-Detailstufen, die komplette Technik-Tabelle mit Prozessor- und Grafikkarten-Empfehlungen liefern wir rechtzeitig zum Verkaufsstart auf GameStar.de nach.



Auf der **höchsten Detailstufe** sieht *The Witcher 2* hervorragend aus, auch dank der detaillierten Charaktere und Umgebungen.



Auf der **mittleren Detailstufe** verschwindet die Tiefenunschärfe hinten. Mangels Kantenglättung kommt's zur Treppchenbildung.



Auf der **niedrigen Detailstufe** sinkt sowohl die Texturschärfe als auch die Objektdichte, Letzteres erkennt man am Bodenbewuchs.

Bugs und Patch

The Witcher 2 leidet unter sehr viel weniger Bugs als sein anfangs fehlerverseuchter Vorgänger. Dennoch sind uns im Test diverse Probleme aufgefallen. Die ließen sich allerdings selten reproduzieren: Manchmal traten sie nur auf einem bestimmten Rechner auf, manchmal waren sie verschwunden, nachdem wir einen Tag später den Spielstand erneut luden. Deshalb wirken sich die Bugs nicht auf die Wertung aus. Die Fehler lassen sich in zwei Kategorien unterteilen:

- ✦ **Abstürze:** Auf unterschiedlichen Systemen schmierte The Witcher 2 an unterschiedlichen Stellen ab, beispielsweise während der Geisterschlacht. Manchmal ließ sich das Problem durch einen Neustart beheben, manchmal nicht – merkwürdig.
- ✦ **KI-Fehler:** Begleiter, denen wir folgen sollten, blieben stellenweise stehen, wenn wir sie überholten. Sobald wir einige Schritte zurück gingen, rannten sie dann weiter.

Zum Verkaufsstart hat CD Projekt einen Tag-1-Patch veröffentlicht, der bei der Online-Aktivierung heruntergeladen wird. Zum Test lag uns dieses Update bereits vor, die KI-Fehler traten allerdings trotzdem auf. Dafür feilt der Patch diverse Bedienungskanten unserer Testversion ab, das Ausrüstungs-Vergleichsfenster im Inventar etwa funktionierte nach dem Update wie gedacht. Außerdem hat CD Projekt einige kleinere Quest-Fehler bereinigt. Bugs gab's aber weiterhin: Nach einem Dialog stand Geralt plötzlich mitten im Nichts. Auch dieses Problem ließ sich nicht reproduzieren, nachdem wir neu geladen hatten, klappte das Gespräch reibungslos.



Geralts Begleiter sollte vorauslaufen, steht aber lieber herum.

Das Schlusskapitel spielt in der Ruinenstadt **Loc Muinne**. Die ist reich an Details, aber arm an Aufträgen.



den Hexer-Alltag. So absolvieren Sie einige Schleichpassagen, und in jedem Kapitel wartet ein schön inszenierter Bosskampf. Dabei lässt Ihnen das Spiel allerdings teils sehr wenig Reaktionszeit. Das Gefecht gegen den Kayran, einen Tentakelkoloss, ist im ersten Anlauf kaum zu gewinnen. Also müssen Sie erst mal schauen, was geschieht, um beim nächsten Versuch richtig zu reagieren.

Geralts Tagesgeschäft besteht zum Gutteil aus normalen Kämpfen, bei denen sich im Vergleich zum Vorgänger viel geändert hat. Denn statt Draufklick-Gefechten bestreiten Sie flotte Action-Schnetzereien, die aber nicht auf blinde Klickorgien hinauslaufen. Gefechte gegen mehrere Gegner sind nämlich ganz schön happig, also müssen Sie Attacken abblocken und mit Hechtrollen ausweichen. Ab dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade spielt zudem die Alchemie eine Rolle, ab dem dritten wird sie lebenswichtig. So sammelt Geralt wieder Zutaten, aus denen er Tränke braut. Vor dem Kampf (aber nicht mehr währenddessen!) kann er diese Elixiere schlucken. Außerdem stellt der Monsterjäger Bomben sowie Öle her, mit Letzteren motzt er seine Schwerter auf. Und wie im Vorgänger beherrscht er fünf Zauber. Das klingt wenig, allerdings sind alle Hexereien sinnvoll. »Aard« etwa

stößt Gegner zurück, »Yrden« legt eine Lähmfall. Das »Quen«-Schild fällt allerdings etwas zu mächtig aus. Denn es schützt Geralt nicht nur, sondern verletzt auch noch den Angreifer. Indem der Hexer die Schutzhülle wieder und wieder erneuert, kann er selbst starke Rivalen zermürben, ohne selbst Schaden zu erleiden.

Dieser Balance-Stolperstein ändert aber nichts daran, dass die Kämpfe Köpfchen erfordern. Auf den hohen Anspruchsstufen müssen Sie alle Register ziehen, Tränke schlucken, Schwerter einölen, Bomben schleudern. Die Gegnervielfalt ist ordentlich, aber nicht überragend, neben menschlichen Feinden treffen Sie in jedem Akt auf zwei bis drei spezielle Monstersorten. Die originellsten Rivalen treten dabei am seltensten auf, etwa Magier, die sich hin und her teleportieren, um Hieben zu entgehen. Manchmal leidet die KI allerdings unter Aussetzern. Beispielsweise lässt sich eine Harpyie ohne Gegenwehr mit Igni-Feuerbällen flambieren.

Die meisten Fähigkeiten beherrscht der Hexer diesmal von Anfang an, im wirren Talentmenü schalten Sie vorrangig Kampfboni frei. Allerdings nicht nur, der Hexer darf sich auch auf die drei Pfade Schwertkampf, Alchemie und Magie spezialisieren, was sich spürbar



Im **Charaktermenü** spezialisieren Sie sich auf drei Pfade. Dass die anfangs noch nicht zur Verfügung stehen, verrät das Spiel aber nicht – also nicht wundern, wenn Sie keine Punkte verteilen dürfen.



Geralt versucht, einen **Gesandten des Kaisers** mithilfe der Axi-Dialogoption auszuhehnen – vergebens. Sonst klappt der Überzeugungsversuch allerdings fast immer.

auswirkt. Als Schnetzelmeister etwa trifft der Monsterjäger mehrere Gegner mit nur einem Hieb, als Magieprofi kann er öfter hintereinander zaubern, bevor sein Energiekonto erschöpft ist. Einigen Talenten lässt sich ein Mutagen zuweisen, das weitere Attributsboni bringt, etwa mehr Lebenspunkte.

Passend dazu darf der Hexer gesockelte Gegenstände aufwerten. Für Schwerter etwa gibt's Runen, die den Schaden erhöhen. Die Ausrüstung fällt diesmal vielfältiger aus als im ersten **The Witcher**, weil Geralt nicht nur eine Lederjacke trägt, sondern auch eine Hose, Stiefel und Handschuhe. Bei den Waffen bleibt indes alles beim Alten: Mit seiner stählernen Klinge schnetzelt Geralt Menschen, mit der silbernen Monster. Die Jagd nach besseren Schwertern und Klamotten trägt einen Gutteil zur Motivation bei, auch wenn der Hexer nur wenige nützliche Beutestücke aufklaubt. Immerhin kann er nun bei Handwerkern weitere Waffen und Rüstungen basteln lassen, wenn er die entsprechenden Zutaten und Rezepte mitbringt.



Einmalig trotz Fehlfinale

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Wenn das Wörtchen »wenn« nicht wär' ... gäb's immer noch das Wörtchen »falls«. Und falls der dritte Akt von **The Witcher 2** genauso umfang- und temporeich ausfiele wie die ersten beiden, hätte der Hexer die 90er-Wertungshürde knapp übersprungen. Wie unendlich schade, dass das erzählerische Feuerwerk am Schluss zur Sparflamme schrumpft. Dennoch entfaltet **The Witcher 2** ein einzigartiges Flair, es fühlt sich an wie ein Fantasy-Roman zum Mitspielen. So fehlt Geralts Comeback zwar die entdeckende Freiheit eines Gothic oder Oblivion, dafür führt es mich durch eine packende Geschichte, deren Verlauf ich noch dazu selbst bestimme. Das ist mein Abenteuer, weil ich sage, wo's langgeht. Deshalb werde ich **The Witcher 2** gleich noch mal durchspielen, allen Schwächen zum Trotz.

Den Menüs merkt man allerdings an, dass **The Witcher 2** wohl auch für die Konsolen erscheinen wird. Denn die Optionsbildschirme sind zwar aufgeräumter als im Vorgänger, aber tendenziell auf die Bedienung mit dem Gamepad ausgelegt, weshalb sie hie und da ein paar Klicks mehr erfordern als nötig. Das eigentliche Spielgeschehen wiederum leidet unter der ungenauen Maussteuerung. Zum Beispiel blendet das Spiel das Symbol für »Tür öffnen« manchmal nur dann ein, wenn Sie exakt an der richtigen Stelle stehen. Und die finden Sie nur, indem Sie umständlich hin und her stapfen. In den Kämpfen springt das Fadenkreuz gerne mal auf einen anderen Gegner als den, den Sie eigentlich anvisieren.

Geschmackssache ist die heftige Bewegungunschärfe. Bei schnellen Manövern verschwimmt die Umgebung komplett. Das lässt sich allerdings abschalten. Ansonsten ist die Grafik von **The Witcher 2** über jeden Zweifel erhaben, detaillierte Charaktere und Umgebungen, flüssige Animationen und ansehnliche Effekte heben das Hexer-Abenteuer aus der Konkurrenzmasse heraus. Ein besonderes Händchen hat CD Projekt für die Lichtstimmung und die Farbgebung; manche Panoramen sind schlichtweg atemberaubend. **The Witcher 2** ist das derzeit schönste Rollenspiel. Auch den Schauplätzen hat CD Projekt erfreulich viel Leben eingehaucht, in den Städten lungern jede Menge Zierbürger herum. Dass darunter auch wieder einige Klone sind, erkennt man erst beim zweiten Hinsehen. Wirklich interaktiv fühlt sich die Welt allerdings nicht an. Beispielsweise reagieren die Einwohner wie im ersten **The Witcher** nicht auf Diebstahl. Zudem darf der Hexer immer noch nicht springen, sondern lediglich an vorgegebenen Vorsprüngen hinauf- und hinabklettern. Das fiel uns allerdings fast nie störend auf.

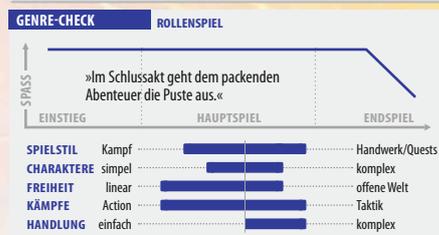
Eines kann Geralt indes weiterhin, nämlich die Damenwelt beschlafen. Allerdings reißt er nicht mehr jede Bauernmagd ins Kornfeld, CD Projekt hat die Techtelmechtel sinnvoller ins Spielgeschehen eingebettet. Statt der dämlichen Nackedei-Sammelkarten gibt's nun 3D-Liebeszenen, wie sich das für ein Erwachsenen-Rollenspiel gehört. **GR**

TERMIN: 17.5.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 16 Jahren

The Witcher 2: Assassins of Kings

Rollenspiel

Publisher Namco Bandai
Entwickler CD Projekt Red
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 22 Seiten Handbuch
Kopierschutz Aktivierung



GRAFIK

- + detaillierte Charaktere + schöne Umgebungen
- + ansehnliche Effekte + erstklassige Animationen
- + stimmungsvolle Beleuchtung

SOUND

- + dynamischer, passender Soundtrack
- + wuchtige Surround-Kampfkulisse
- + hervorragende deutsche und englische Sprecher

BALANCE

- + Prolog als Tutorial + vier abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- + alle Fähigkeiten sinnvoll + Überzeugungs-Dialogoption funktioniert zu häufig + Quen-Zauberer zu mächtig

ATMOSPHÄRE

- + cooler Held + viele denkwürdige Szenen
- + erstklassig inszenierte Großschlachten
- + lebendige Spielwelt + Geschichte motiviert bis zum Schluss

BEDIENUNG

- + hilfreiche Quest-Führung + Menüs übersichtlicher als im Vorgänger ... + ... aber nicht perfekt + teils ungenaue Maussteuerung + nicht abschaltbare Untertitel

UMFANG

- + rund 30 Stunden lange Handlung
- + sehr hoher Wiederspielwert + zahlreiche Quests
- + sehr dünner, enttäuschender letzter Akt

QUESTS/HANDLUNG

- + packende Geschichte + gute Nebenaufträge + interessante Charaktere + Entscheidungen mit spürbaren Folgen + mehrere Enden + ... + wenig zu wenige und simple Aufgaben

CHARAKTERSISTEM

- + alle Fähigkeiten sinnvoll + drei Spezialisierungspfade ermöglichen Experimente + Mutagene als Talent-Upgrades + wenige freischaltbare Fähigkeiten

KAMPFSYSTEM

- + flotte Schwertkämpfe mit einer Prise Taktik + Blocken und Ausweichen + sinnvolle Zauber + unterhaltsame Bosskämpfe
- + kein echter Fernkampf + KI-Aussetzer

ITEMS

- + mehr Ausrüstungs-Vielfalt als im Vorgänger
- + sinnvolle Alchemie + Ausrüstungs-Upgrades + Crafting
- + wenige wirklich nützliche Beutestücke

10/10
10/10
8/10
10/10
7/10
8/10
9/10
8/10
9/10
8/10



Geralts **Schäferstündchen** sind diesmal besser ins Spielgeschehen eingebettet. Die 3D-Sexszenen verlaufen aber meist ähnlich, nur eben mit anderen Frauen.

ANSBRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM C Duo E4300
4GB X2 6000+ / Geforce 8800
1,5 GB RAM, 13,9 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E7500
Phenom II X2 550, Geforce GTX 550
2,0 GB RAM, 13,9 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 6600
Phenom II X4 960, Geforce GTX 570
4,0 GB RAM, 15,7 GB Festplatte

87

87 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT: 50 Stunden

PACKENDES ROLLENSPIEL MIT ABSCHLUSSSCHWÄCHE.