

Ein Spiel mit zwei Seelen

TWO WORLDS

Mit Oblivion und Gothic 3 teilt sich die Rollenspiel-Fangemeinde in zwei Lager. Jetzt könnten drei daraus werden.



WELCHE TESTVERSION?

Bereits einen Tag vor Erscheinen des Spiels und einen danach erschienen zwei Patches. Vor allem der erste behob viele Bugs. Unser Test basiert auf der Fassung 1.2. In letzter Minute erreichte uns noch Patch 1.3, der ebenfalls zahlreiche Bugs und den Spoiler-Exploit aus dem Video behebt. Leider konnten wir Patch 1.3 nicht mehr ausführlich testen. Ob das Spiel mit Patch 1.3 eine Aufwertung verdient, erfahren Sie im Patch-Test der nächsten Ausgabe.

Rollenspiele haben die Herrschaft übernommen. Wenn noch nicht über die Welt, so doch immerhin über den PC-Spielemarkt. Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft** und **Guild Wars** binden Millionen Spieler, und Einzelspieler-Titel wie **Oblivion** und **Gothic 3** bilden die Referenzklasse für das technisch Machbare. Jetzt

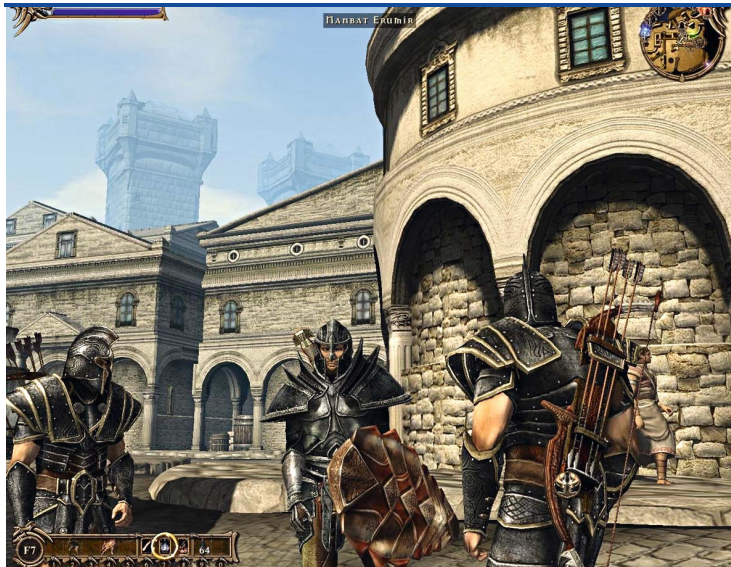
kommt vom deutschen Publisher Zuxxez ein Titel, der beides auf einmal sein möchte: Das Rollenspiel **Two Worlds** will die Krone der Einzelspieler-Epen sein und über den Mehrspieler-Online-Modus (dazu siehe separater Kasten) die Spieler langfristig binden. Beides scheitert wegen kleiner Mängel – aber nur denkbar knapp.

Zwei Geschwister

Die Geschichte: Finstere Gesellen entführen die Schwester Ihres namenlosen Spielhelden. Für ihr Leben verlangen sie lediglich, dass Sie ein verlorenes Familienartefakt wieder beschaffen. Also fügen Sie sich. So beginnt die anfangs spannend erzählte Hauptkampagne. Die



Wir überraschen Nekromanten bei unheiligen Vorgängen, deshalb hetzen sie uns Zombies auf den Hals. Das **untote Pferd** links können wir selber reiten.



Der **Detailgrad** von Rüstungen und Waffen ist teilweise beeindruckend.

Motive der Entführer bleiben unklar, dazu spielen ein verbannter Gott und ein alter Familienfluch in die Geschichte mit rein. Leider lässt die erzählerische Dichte im Verlauf des Spiels stark nach. Am Ende erreicht sie das bescheidene Niveau der Hauptquest aus **Gothic 3**. Viel spannender sind die beiden namensgebenden Welten. Auf der südlichen Seite das Orkreich und auf der anderen das der Menschen, in welchem sich

noch zahlreiche Gruppierungen wie zum Beispiel Rebellen, Nekromanten oder die Diebesgilde um Macht und Einfluss befähden. Über zahlreiche Quests können Sie sich bei den Fraktionen beliebt machen, was zum Beispiel bei der Handelsgilde Einfluss auf ihre Handelspreise hat. Aber auch viele Aufgaben abseits der Hauptkampagne und der Fraktionen warten auf Ihre zupackende Hilfe. So befreien Sie Wüstendracen von ihrem Tyrannen, vermitteln ein ehrenhaftes Duell zwischen einem Ork und einem Hauptmann oder überreden eine geizige Millionärin zu einer Lebensmittelspende. Wenn Sie stur der Hauptkampagne folgen, sind Sie daher in zehn bis 15 Stunden mit dem Spiel durch. Nehmen Sie aber das Angebot wahr, die Welt gründlich zu erkunden und viele Nebenquests zu erledigen, be-



Riesigen **Gegnern** können Sie nur ins Knie hauen.



Wir können die **Wüstendracen** töten oder sie vom Tyrannen »Der Weiße Drache« befreien.

lohnt **Two Worlds** Sie mit 50 und mehr Stunden Spielspaß.

Zweischneidig

Während Sie mit Questsgebern noch zivilisiert reden können, müssen Sie bei wilden Bestien, Untoten, Monstern oder Banditen zu drastischeren Mitteln greifen. In der Regel dürften das Schwerter, Äxte, Feuerbälle oder Blitze sein. Sie kämpfen primär mit der linken Maustaste, die rechte löst Spezialfertigkeiten wie Rundumschläge oder Zauber aus. Magie und Kampffähigkeiten verwalten Sie mit wenigen Mausklicks komfortabel in übersichtlichen Charaktermenüs. Leider lässt sich das System zu schnell ausbeuten, vor allem die Zaubersprüche können Sie rasch übermächtig ausbauen. So konnte zum Beispiel unser Heilspruch bald 20.000 Lebenspunkte heilen, unser Held besaß davon aber erst 2.000. Gesund für uns, nicht gesund für die Balance. Die krankt grundsätzlich: Zu Beginn sind viele Gegner, die bevorzugt in Rudeln oder Gruppen auftreten, zu stark für Sie. Ein Bär haut Sie mit einem Prankenhieb um, und Bogenschützen benötigen nur einen Schuss, um Sie fachgerecht zu durchlöchern. Bauen Sie Ihre Stärken aber konsequent aus, sind Sie bald wiederum zu stark für diese Gegner, denen Sie aber immer noch in Massen begegnen. Ein Friedhof mit zwei Dutzend Untoten stellt schnell keine Herausforderungen mehr dar, wohl aber der überstarke Golem, der gleich nebenan wohnt. An Übermonstern, die Ihnen auch weiterhin mit zwei Schlägen das Licht ausblasen, herrscht nie Mangel, nur an gleichwertigen Gegnern. Wahrscheinlich ist den Entwicklern dieses Problem bewusst, weswegen Sie nie sterben können. Stattdessen treten Sie immer am nächsten von zahllosen verteilten Schreinen ohne weitere Bestrafung wieder ins Leben. Das ist durchaus praktisch und mindert Frustmomente, umgeht aber geschickt die Balancefrage, ebenso wie die automatische Levelanpassung in **Oblivion**. Wer auf Reinkarnationen

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Große Spielwelt, viele nette Aufträge, Forschungsfreiheit – alles drin, was (insbesondere deutschen) Rollenspielern warm ums Herz werden lässt. Verkorkstes Kampfsystem, mauve Balance, ärgerliche Bugs – alles drin, was (insbesondere Gothic-3-genernten) Rollenspieler ärgert. Im Konkurrenzumfeld ist **Two Worlds** also bestens aufgehoben. Dass es optisch gegen die Spitzenreiter **Oblivion** und **Gothic 3** verliert, juckt mich wenig. Den großen Spaß, den das Spiel machen kann, erkaufe ich mir wie gehabt mit Geduld und einem guten Stück Nachsicht gegenüber all den Macken.

»Das Gothic-Syndrom«



MINI-FAQ ZUR AKTIVIERUNG

Wie aktiviere ich **Two Worlds**?

Beim ersten Spielstart können Sie die Aktivierung auf zwei Arten durchführen: entweder über eine Internetverbindung oder per Telefon. Die Internetvariante klappt problemlos innerhalb weniger Sekunden. Verfügen Sie über kein Internet müssen Sie eine kostenpflichtige Hotline (01805-Nummer, 14ct./Min.) anrufen, um den 16stelligen Aktivierungscode zu erhalten. Den Code sollten Sie bei beiden Varianten auf jeden Fall behalten.

Wann muss ich mein Spiel aktivieren?

Bei jeder Installation. Solange Sie aber Ihre Hardware (betrifft unter anderem Rechnerwechsel) nicht verändern, können Sie den alten Aktivierungsschlüssel weiter benutzen.

Wie oft kann ich mir einen neuen Aktivierungsschlüssel zukommen lassen?

Drei mal, ab dem vierten Hardware- bzw. Rechnerwechsel müssen Sie sich zusätzlich registrieren, um weitere Aktivierungen für das Spiel zu erhalten. Die müssen Sie dann über die Telefon-Hotline anfordern.

Kann ich **Two Worlds** dann überhaupt gebraucht kaufen?

Ja, lassen Sie sich aber am besten einen Kaufbeleg ausstellen. Mit einem Anruf bei der Hotline können Sie sich dann die Aktivierungen zurücksetzen lassen.

Was passiert bei der Registrierung?

Sie geben Ihre Postdaten und E-Mail-Adresse an und erhalten dafür ein exklusives Ingame-Item, stimmen vorerst aber der Nutzung Ihrer Daten und Kontaktaufnahme per E-Mail, Post oder Telefon zu. Sie besitzen aber alle Rechte des Bundesdatenschutzgesetzes (z.B.: Löschung der Daten). Zudem sichert Zuxxez zu, die Daten nicht an Dritte weiter zu geben.

Was passiert mit den Aktivierungen, wenn der Support einmal eingestellt werden sollte?

Für den Fall sichert Zuxxez rechtzeitig einen entsprechenden Patch zu.

Enthält der Aktivierungsschlüssel auswertbare Daten über meinen Rechner?

Laut Publisher Zuxxez ermittelt der Key zwar eine Checksumme aus Ihrer Hardware, diese soll aber niemand zurückrechnen können.

Wo kann ich mich weiter über die Aktivierung informieren?

Auf der Spiel-Homepage des Publishers gibt es ein ausführliches FAQ ([QUICKLINK: 3069](#)). Dort können Sie sich direkt mit dem Publisher in Kontakt setzen.

DIE GROSSEN DREI – DER ROLLENSPIEL-CHECK



- + technisch die schönste Grafik
- + automatische Schwierigkeitsanpassung
- + sehr umfangreiches Fertigkeiten-System
- + Rangsystem in den vielen Gilden
- Welt teilweise sehr steril
- deutsche Übersetzung missraten

Fazit: Derzeit der Genre-Primus dank der überwältigenden Spielwelt. Die sterile Welt und die Schwierigkeitsanpassung sind aber Geschmackssache. Empfehlung: das gelungene Addon Shivering Isles.



- + lebendige & atmosphärische Spielwelt
- + großer Einfluss auf die Spielwelt
- + mehrere alternative Enden
- + sehr gute Sprecher, auch mit Dialekten
- ungenaues Kampfsystem
- Hauptquest sehr dünn

Fazit: Spaltet die Spielefans. Wer auf Atmosphäre und eine lebendige Spielwelt mehr Wert legt als auf eine spannende Hauptquest oder perfekt funktionierende Spielmechanik, der ist hier richtig.



- + Reisen über feste und mobile Teleporter
- + innovatives Sockel- & Alchemie-System
- + übersichtliches Charaktersystem
- + Wiederbeleben nach Tod an Schreinen
- große Balancing-Probleme
- wenige und triste Innenlevels

Fazit: Löst viele Details besser als die Konkurrenz, kämpft aber mit dem Balancing. Hinkt technisch ein klein wenig hinter der aktuellen Referenz her. Trotzdem eine klare Empfehlung für Genre-Fans.



Trübe Aussichten: So kann das Spiel trotz höchster Grafikeinstellungen (1280x1024) auch aussehen.

Tränke, Fallen oder Edelsteine. Auch hier ist jeder gefundene Gegenstand potenziell wertvoll. Wer es aber beim Brauen von Tränken mit dauerhafter Wirkung übertreibt, kann rasch zu mächtig werden – ein weiteres Balancing-Problem.

Sehr komfortabel reisen Sie über die großzügig verteilten Teleporter in der Welt. Haben Sie einen entdeckt, aktiviert er sich, und Sie können augenblicklich zwischen allen aktiven Teleportern reisen. Zudem verfügen Sie über drei mobile Teleportersteine, mit denen Sie nach Lust und Laune überall neue Portale öffnen können. Besser geht es kaum. Als umständlich empfanden wir ▶▶

verzichten will, spielt im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade, denn hier bleiben Tote tot.

Zweiundzwanzig Knüppel

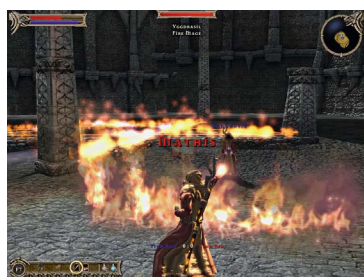
Während **Two Worlds** die Balance verpatzt, glänzt es beim Inventar und den Reisen. Das Inventar erinnert nicht nur optisch an den Action-Rollenspiel-Klassiker **Diablo 2**, sondern auch

im »Sockel«-System. So können Sie Ihre Waffen mittels magischer Edelsteine aufwerten, die dann etwa bei jedem Schlag zusätzlichen Blitz- oder Feuerschaden austeilten. Aber Sie dürfen noch die Waffen untereinander sockeln. Wer zwei identische Waffen oder Rüstungsteile findet, kann sie quasi verschmelzen und verbessert so die Eigenschaften – unlogisch, aber hilf-

reich. Jeder noch so schwächliche Knüppel kann daher wertvoll sein, wenn Sie genügend davon finden. 22 Holzkeulen können daher mächtiger werden als zwei Breitschwerter. Ähnlich funktioniert das Alchemiesystem: Kräuter und Mineralien, die Sie überall finden, können Sie jederzeit in einem Alchemietopf nach Ihrem Gusto mischen, heraus kommen

TWO WORLDS IM MULTIPLAYER

Two Worlds bietet Online zwei Mehrspieler-Modi (RPG & PvP). Beide Modi beginnen Sie mit separat erstellten neuen Charakteren, unabhängig von Ihrem Einzelspiel-Charakter.



Der **RPG-Modus** (»Role Playing Game«) beginnt in Städten auf bereitgestellten Servern, die jeweils bis zu 50 Mitspieler fassen. Mit bis zu acht Mitspielern brechen Sie dann in Instanz-Gebiete auf. Dort nehmen Sie Quests an, die Sie dann zusammen erfüllen können. Haben Sie eine bestimmte Menge an Quests erfüllt, schaltet das Spiel für Sie das nächste Instanzgebiet frei. Lehrer und Händler finden Sie sowohl in Städten als auch in den Instanzen.

Der **PvP-Modus** (»Player versus Player«) beginnt ebenfalls in einer Stadt auf bereitgestellten Servern, die bis zu 50 Mitspieler fassen. Dort wählen Sie einen von vier PvP-Modi aus, darunter ein klassisches Deathmatch oder zum Beispiel die Monsterjagd. Dort müssen Sie die Monsterherde im gegnerischen Lager möglichst schnell dezimieren. Lehrer und Händler finden Sie im PvP ausschließlich in der Stadt, nicht in den Arenen.

Fazit: Das Multiplayer-Konzept Two Worlds mit serverbasierten Städten und instanzierten Gruppen-Gebieten überzeugt. Leider haperte es zum Testzeitpunkt vor allem an der Technik. Neben Verbindungsabbrüchen und Verzögerungen (lags) störten uns fehlende Komfortfunktionen, wie bei der Partyverwaltung. Unsere Multiplayer-Note bezieht sich daher auf den Zustand während der Testphase. Sollten Patches das noch verbessern, dann verfügt Two Worlds über ein echtes kleines MMORPG ohne monatliche Grundgebühren. Das wäre vorbildlich.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- ▶ Das Verringern der HDR-Intensität bringt Ihnen bis zu 50% mehr Spieleleistung.
- ▶ Pro Auflösungsstufe gewinnen Sie etwa 20% mehr Leistung.
- ▶ Mit einer Radeon-X600-Karte müssen Sie beim Patch »Für Radeon 9600« ankreuzen.

▶ Entscheiden Sie sich: Two Worlds unterstützt HDR und Kantenglättung nicht gleichzeitig.

CHECKLISTE

- 3,5 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.c



SO LÄUFT TWO WORLDS AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihre CPU **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

Grafikkarte	1	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT				
		Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GS	6800 Ultra			
		Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT		
Prozessor	2	Geforce 7	7300 GS		7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2
		Radeon X1000		X1300	X1600 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	
		Geforce 8						8800 GTS	8800 GTX
Speicher in MB	3	Athlon XP	1800+	2600+	3200+				
		Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,8 GHz			
		Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57
Legende	4	Pentium D				915	950	965 XE	
		Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+
		Core 2 Duo						E6200	E6600
		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	3.072

Legende	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, niedrige Details, kein HDR	läuft so flüssig: 1024x768, maximale Einstellungen, kein HDR	läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Einstellungen
		ruckelt stark			



Die Weitsicht läßt die Größe der Spielwelt erahnen.



Wir müssen fünf Artefakteile sammeln, hier das Feuerartefakt in der Ork-Hauptstadt GorGammar.

die indirekte Pferdsteuerung. Sie können zwar vom Pferd herab kämpfen, müssen aber gleichzeitig sich selbst und Ihr störrisches Reittier unter Kontrolle halten. Auch die verbesserte Steuerung nach dem ersten Patch machte das Pferd als Kampffahrten nicht attraktiver.

Zwei Gesichter

Two Worlds sieht an weilen Stellen umwerfend aus. Bei näherem Betrachten fallen aber teils ungelenke Animationen, spät aufpoppende Objekte und gar nicht atmosphärische Nebel- und Sandsturmeffekte auf. Am meisten stören aber die eher einfallslosen Dungeons sowie die Tatsache, dass Sie nur einen Teil der Häuser im Spiel betreten können. Da bereisen Sie imposante Städte, können aber bestenfalls ein oder zwei Zimmer in den mehrstöckigen Häusern begehen. Schade, aber das machen Oblivion und Gothic 3 wesentlich besser. Ebenso wie die Konkurrenten kämpft auch Two Worlds zum Verkaufsstart mit vielen kleinen Bugs. Die ersten Patches beheben zwar viele Fehler, dennoch stören einige Kleinigkeiten den Spielfluss und die Atmosphäre, wie zum Beispiel störrische Gegner-KI, Clippingfehler oder verschwindende Personen. Bugs die, wie etwa bei der Ur-Fassung von Gothic 3, Spielstände zerstören oder das Programm komplett abstürzen lassen, haben Sie aber nicht zu befürchten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3069

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Ich bin hin und hergerissen. Einerseits fasziniert Two Worlds mit tollen Quests und einem motivierenden Charactersystem. Andererseits will ich den Entwicklern wegen der Balance, dem Kampfsystem und den (Grafik-)Bugs aber ständig auf den Hinterkopf hauen. Warum nur fehlt es immer am Feinschliff? Es ist wie mit Gothic 3: Am laufenden Band ärgert man sich an unzähligen Kleinigkeiten, schimpft, flucht, leidet. Lässt man sich aber darauf ein, hört man so schnell nicht wieder damit auf. Ich möchte Two Worlds dafür hassen, kann es aber nicht.



»Eine bizarre Hassliebe«

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Bevor Sie Two Worlds kaufen, sollten Sie sich ehrlich folgende Frage beantworten: Bin ich bereit, für das Erlebnis freier Spielwelt viele Ecken und Kanten in Kauf zu nehmen, die ich sonst nicht tolerieren würde? Wenn Sie jetzt guten Gewissens Ja sagen, dann werden Sie mit dem Spiel viel Spaß haben. Zögern Sie bei der Antwort, sollten Sie vielleicht noch ein wenig warten, denn durch die richtigen Patches hätte das Spiel in Zukunft noch Aufwertungsspielraum. Beantworten Sie die Frage aber kategorisch mit Nein, dann müssen Sie weiter auf potenzielle Knaller wie Dragon Age warten. Wen es interessiert: Meine Antwort ist Ja.



»Zwei Welten, drei Meinungen«



Wenn Sie sich als Ork verkleiden, können Sie solche Kämpfe umgehen.

TWO WORLDS ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Reality Pump (Earth 2160, GS 08/05, Wertung: 80 Punkte)
 PUBLISHER Zuxez (Topware) TERMIN (D) 9.5.2007
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG Klappbox, 1 DVD, 126 S. Handb., Karte USK ab 12 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden



ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1-3	4-7	8-10	Schnelle Reaktionen
			Orientierungsfähigkeit
			Logik & Überlegung
			Geduld
			Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1-3	4-7	8-10	Radeon 9500 / 9600
			Geforce 6600 GT
			Radeon X600 / X700
			Radeon 9700 / 9800
			Geforce 6800 GT
			Radeon X800 XL
			Geforce 7600 GT
			Radeon X850 XT
			Radeon X1900 XT
			Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER) RPG (1-8), PVP (1-8)
 SPIELTYPEN Internet SERVERVERSUCHE Intern
 DEDICATED SERVER ja (Windows) MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
 FAZIT Schönes Konzept, aber Komfortfunktionen fehlen, zudem fehleranfällig

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Natur + große Weitsicht + teils beeindruckende Monster - stellenweise hässlich - Innenlevels öde	8/10
SOUND	+ sehr gute Sprecher + gute Kampf- und Zaubereffekte + teils schöne Musikstücke - Musikeinsatz passt oft nicht	8/10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + sofortiges Wiederbeleben - Monster- & Questschwierigkeit oft sehr unausgewogen	6/10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige Fantasy-Spielwelt, teils lebendig + Wetter- & Tagwechsel - wenige Häuser betretbar - viele kleine Bugs	7/10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + Inventar- und Charakterverwaltung sehr gelungen + Schnellbedienungsleiste + Pferdsteuerung	9/10
UMFANG	+ riesige Spielwelt + sieben Fraktionen + viele Aufgaben + großer Wiederspielwert + zwei Multiplayermodi	10/10
QUESTS / HANDLUNG	+ zahlreiche, teils abwechslungsreiche, Quests + freie Wahl der Aufgaben und Fraktionen - Hauptquest lässt später stark nach	9/10
CHARAKTERSYSTEM	+ übersichtliches Charakter- und Fertigkeitensystem + freie Charakterentwicklung + Spezialisierungen möglich	10/10
KAMPFSYSTEM	+ unkompliziertes und flottes Kampfsystem - oft aber ungenau - meist wilde Mausclickerei	6/10
ITEMS	+ zahllose Gegenstände, Zutaten, Waffen und Rüstungen + dank Sockel- und Alchemiesystem sind alle potenziell nützlich	10/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

FAZIT: GROSSARTIGES ROLLENSPIEL MIT KLEINEN MACKEN.



- DVD: Mega-Video
- DVD-XL: HiRes-Multi-Player-Video



- GAMESTAR.DE:
 - Screenshot-Galerie
 - Boxenstopp-Video



- USK: ab 12 Jahren



- WIN VISTA 32 BIT
 - läuft
 - 5.1-Sound mit X-Fi