



Mit einem Breitschwert und mächtigen Feuerbällen räumen wir in einem **Ork-Lager** auf. Wie in einem Shooter können wir erlernte Fertigkeiten blitzschnell per Mausrad wechseln. (1600x900)

Gothlivion?

## TWO WORLDS

Die epischen Quests aus Oblivion in einer lebendigen Welt eines Gothic 3 – das wäre mit Sicherheit ein Rollenspiel-Kracher. Der Entwickler Reality Pump ist auf dem besten Weg, genau das umzusetzen.

**R**ollenspiele haben sich im Punkt Fehlerfreiheit in letzter Zeit nicht gerade mit Ruhm bekleckert. **The Elder Scrolls 4: Oblivion** kam katastrophal übersetzt in die Läden, **Neverwinter Nights 2** wurde von Bedienungsmängeln geplagt und **Gothic 3** war...

nun ja, ebenfalls nicht ganz fehlerfrei. Mit **Two Worlds** soll das besser werden – immerhin sitzt laut Angabe des Entwick-

ben den Publisher Zuxxez in Karlsruhe besucht und sind überzeugt: Es kann klappen.

### Packen wir's an!

Die Story beginnt wenig spektakulär: Der Held ist auf der Suche nach seiner Schwester, die von Kopfgeldjägern entführt worden ist. Um sie zurückzubekommen, soll er mehrere Teile eines magischen Amuletts finden. Und selbstverständlich entwickelt sich mit der Zeit eine epische Geschichte um einen Krieg zwischen Menschen und Orks, in der wir die einzige Hoffnung für die Welt Antaloor sind. Doch zurück zum Anfang. Was viele Rollenspiele falsch machen, löst **Two Worlds** besser: Anders als etwa in **Oblivion** kriechen Sie in den ersten Spielstunden nicht im muffigen Keller rum, um Rat-

ten zu plätten. Stattdessen motiviert das Spiel bereits zu Beginn mit spannenden Aufgaben (unter freiem Himmel) und dem ersten Levelaufstieg nach zwei getöteten Goblins, sowie einem eigenen Reittier schon nach der dritten Story-Quest.

Apropos Quests: Die schlagen in Sachen Ideenreichtum so manchen Konkurrenten. Beispielsweise müssen wir einigen Banditen unter wenig ruhmreichen Umständen unsere Hose überlassen. Mit dem Resultat, dass wir kurz danach splitternackt durch die Stadt laufen und einen Rüstungshändler suchen – begleitet von den schrägen Blicken der Bewohner.

### Aus zwei mach eins

Überhaupt stecken die Entwickler viel Liebe ins Detail, um Antaloor authentisch und lebendig zu gestalten. Beispielsweise ändert sich je nach Gebiet die Architektur und Mode. Wo Sie im hügeligen Norden schnuckelige Steinhäuser mit runden Dä-

### FACTS

- > 55 km² Spielwelt
- > 42 Talente
- > 70 Zaubersprüche
- > 350 Questreihen
- > 211 Sprechrollen

lers ein mehr als hundert Mann starkes Team an der Qualitätssicherung des Rollenspiels. Doch Reality Pump will nicht nur ein fehlerfreies Programm auf den Markt bringen, sondern nichts weniger, als die Stärken der oben genannten Genvertreter in einem Spiel vereinen. Wir ha-



In der von Sandstürmen geplagten **Wüste** treffen wir auf Beduinen und riesige Tempelruinen.



Die Dörfer und Städte werden von den Designern mit sehr viel Liebe zum Detail gebaut.

chern nebst ärmlich bekleideten Bauern finden, stromern im Süden mit Samurairüstungen ausgestattete Krieger um asiatisch angehauchte Prachtbauten. In solchen Städten gibt's natürlich allerhand Händler, bei denen Sie gefundene Gegenstände verkaufen können. Unrealistisch, aber spannend: Wenn Sie ein und dasselbe Schwert oder Schild zweimal finden, können Sie diese miteinander kombinieren und so deren Eigenschaften verbessern. Das spart nicht nur wertvollen Inventarplatz, sondern macht selbst schwächliche Waffen auf Dauer interessant.

### Multitalent

Wie bei **Gothic 3** steht nur ein Charakter zur Wahl. Dafür dürfen Sie diesen im Spielverlauf nach Belieben entwickeln – ob zum axtschwingenden Barbaren, magiebegabten Nekromanten oder geschickten Schurken mit Schleich- und Diebesfertigkeiten. Mit Levelaufstiegen verteilen Sie Punkte auf vier rollenspieltypische Talente (Stärke, Geschicklichkeit, Leben und Wil-

enskraft) sowie 38 Nebenskills. Die umfassen passive Fähigkeiten wie Reiten oder Schwimmen sowie zahlreiche aktive Talente. Auf Wunsch definieren Sie wie in **Sacred**, mit welcher Maustaste Sie welche Fertigkeit auslösen. Cool: Mit dem Mausrad dürfen Sie wie in einem Shooter durch die Auswahl scrollen und so im Kampf ratzfatz die Taktik ändern. So können Sie mit ein und derselben Taste in einer Gegnervielzahl mit Ihrem Fuß Staub aufwirbeln, sich zurückziehen und dann die verdutzten Gegner mit Feuerbällen grillen. Das klappte in der Preview-Version schon sehr gut und hebt das Kampfsystem trotz sonstiger Ähnlichkeiten ein wenig von **Gothic 3** ab.

### Offline-Online-Rollenspiel

Sind Sie mit dem Internet verbunden, funktioniert **Two Worlds** auf Wunsch wie ein Online-Rollenspiel. Wie in **Guild Wars** treffen Sie nun in Städten auf Mitspieler, können mit ihnen reden, handeln und nicht zuletzt gemeinsam Quests erfüllen. Die



Auf unserem Pferd fliehen wir vor einem Bergriesen. Das Wetter wechselt dynamisch.



Mit mehr als 40 aktiven und passiven Fertigkeiten individualisieren Sie Ihren Charakter.

finden in Instanzen statt und erzählen eigene, von der Solo-Kampagne unabhängige Geschichten. Daneben bauen die Entwickler auch PvP-Arenen, in denen sich die Spieler gegenseitig auf die Mütze hauen können. Monatliche Gebühren wie etwa bei **World of Warcraft** sollen nicht erhoben werden.

Wie Sie auf den Bildern und in unserem Video sehen können, prözt **Two Worlds** mit einer beeindruckenden und eigens ent-

wickelten Grafikengine, die sich mit Genre-Highlights wie **Oblivion** oder **Gothic 3** messen kann. Vor allem die dichte Vegetation, enorme Weitsicht und die per Motion-Capturing erstellten Animationen machen viel her. Laut Zuxxez sollen Sie trotzdem keinen High-End-Rechner brauchen, um das Spiel flüssig darzustellen. Um auf einen neuen PC zu sparen, wäre auch keine Zeit mehr – **Two Worlds** erscheint bereits Anfang Mai. **DM**



In der freien Natur treffen wir immer wieder auf hungrige Wölfe, die uns ans Leder wollen.

## TWO WORLDS

danielm@gamestar.de

Genre: Rollenspiel  
Termin: 9. Mai 2007

Entwickler: Reality Pump / Zuxxez  
Status: zu 95% fertig

**Daniel Matschijewsky:** »Two Worlds könnte ein Knaller werden. Die Welt ist so stimmig und lebendig wie Gothics Myrtana, die Quests sind abwechslungsreich und teils richtig schräg. Auch das Fertigkeitensystem macht viel her und lädt zum Experimentieren ein. Wenn das alles auch auf Dauer über die angegebenen 60 bis 120 Spielstunden motiviert und Spaß macht, sind Gothic 3 und Oblivion die längste Zeit auf meiner Platte gewesen. Ich zähle die Tage...«

**POTENZIAL SEHR GUT**



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK 3606