Two Worlds 2

Das Riesen-Rollenspiel soll die Schwächen des Vorgängers vergessen machen. Das gelingt, zumindest in Sachen Kampfsystem und Spielwelt.

DVD
Preview-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6936

Auch ein Held gewinnt nicht immer. Da stellt unser Recke am Ende von **Two Worlds** den garstigen Herrscher Gandohaar – nur um in den nasskalten Verliesen der Gebieter-Festung zu landen. Die Welt von Antaloor ist den dunklen Plänen Gandohaars damit ausgeliefert. Fünf Jahre danach scheint sich das Blatt jedoch zu wenden: Orks befreien den gefallenen Helden in einer Nacht-und-Nebel-Aktion. Und zwar zum Beginn von **Two Worlds 2**, das wir beim Publisher Zuxxez in Karlsruhe angespielt haben.

Facts

- 40 Quadratkilometer große Welt
- sechs individuelle Regionen
- abwechslungsreichere Kämpfe
- neues Wirtschaftssystem
- 25 Spielstunden plus Nebenquests

Bis unser Weltenretter seine zweite Chance nutzen kann, wird allerdings viel Zeit vergehen. Die Jahre im Verlies haben ihm nämlich ganz schön zugesetzt, sodass er all seine Kräfte verloren hat. Wir starten also auf Stufe 1, Kampf und Magie müssen wir erst wieder lernen. Nachdem wir die ersten drei der insgesamt neun Kapitel in den Gängen der Gebieter-Festung und auf einer Insel absolviert haben, öffnet sich uns die riesige Spielwelt. Dort sollen wir in Gandohaars Vergangenheit wühlen, um seine Achilles-Verse finden. Zudem wäre da immer noch unsere Schwester Kyra, die in der Oswaroth-Festung auf ihre Rettung wartet. Also auf nach Antaloor!

Waffenkunde

Eines muss man dem Entwickler Reality Pump lassen: Die Polen nehmen sich die Kritik am ersten Teil zu Herzen. So wird aus dem primitiven Ein-Klick-Kampfsystem von **Two Worlds** nun eines mit drei Angriffsmöglichkeiten und einer Blockfunktion. Richtig taktisch werden die flüssig animierten Gefechte dadurch zwar nicht, aber allemal vielfältiger.

Wie im Vorgänger dürfen wir unsere Schwerter, Äxte, Messer & Co. auch in **Two Worlds 2** aufrüsten. Anstatt Waffen gleicher Bauart zu kombinieren, benutzen wir dafür nun Rohstoffe wie Holz oder Leder. Überflüssiges Kampfgerät können wir in Einzelteile zerlegen, die ebenfalls als Upgrade-Material dienen.

Alternativ lassen sich die Waffen natürlich verkaufen. Hier kommt das neue Wirtschaftssystem zum Tragen, das Angebot und Nachfrage prüft und daraus die Handelspreise errechnet. Wenn wir einem Schmied ein Dutzend Schwerter anbieten, wird er für jedes davon weniger bezahlen. Wenn wir die Schwerter hingegen bei unterschiedlichen Händlern verkaufen, schlagen wir deutlich höhere Erträge heraus.

Charakterkunde

Wenn wir nicht mit kämpfen oder handeln beschäftigt sind, laufen wir durch die Städte Antaloors und quatschen mit den Einwohnern. Informationen erhalten wir meist nur gegen einen Gefallen. Also sammeln wir verloren gegangene Buchseiten in einer Bibliothek, rücken in Schieflage geratene Beziehungen gerade und erledigen allerhand Botengänge.

Das alles machen wir nicht aus reiner Nächstenliebe, sondern um die Fähigkeiten unseres Helden auszubauen. Für erledigte Quests und Gegner erhalten wir nämlich Erfahrungs-, Talent- und Attributspunkte. Letztere verteilen wir frei auf Stärke, Ausdauer und Willenskraft. Da es keine vorgefertigten Klassen gibt, können wir beliebige Fähigkeiten lernen und verbessern. So entscheiden wir uns erst im Laufe des Spiels,

Den **Sumpfzombie** im Moorgebiet knöpft sich unser Held mit zwei Waffen vor. Dabei stehen uns neuerdings mehrere Schlagvarianten zur Verfügung.

Die Tierwelt der sechs Regionen unterscheidet sich von Gebiet zu Gebiet. Während wir im Dschungel auf **Raptoren** treffen, streifen **Hyänen und Nashörner** durch die Savanne.

wie bewandert unser Weltenretter als Kämpfer, Magier, Bogenschütze und Taschendieb ist.

Etwas magische Bildung schadet indes auch dem stärksten Haudrauf nicht, da er so auch Fernangriffe lernt. Ähnlich wie unsere Waffen können wir auch die Zaubersprüche modifizieren. Dazu belegen wir pro Hexerei drei freie Plätze mit Magiekarten. Die erste davon bestimmt, wie der Spruch aussehen soll (Strahl, Welle, Ball etc.). Mit der zweiten wählen wir das Element, zum Beispiel Feuer oder Eis. Und die letzte kann die Wirkung modifizieren, also etwa einen schädlichen Spruch in einen Heilzauber verwandeln. Eine gute Idee, die allerdings viel Einarbeitung erfordert.

Paradiesisch

Schon der erste Ausflug nach Antaloor macht klar, dass die Macher aus der oft monotonen Welt des Vorgängers ein abwechslungsreiches Eldorado gemacht haben. Die rund 40 Quadratkilometer sind in sechs Regionen unterteilt. Die unterscheiden sich nicht nur durch ihre teils dichte Pflanzenwelt, in jedem Gebiet treibt sich auch anderes Getier herum. Beispielsweise treffen wir in der Savanne auf Nashörner, aggressive Affen und kreisende Geier.

Markante Orte – etwa überwucherte Ruinen im Wald oder emporragende Statuen in der Wüste – erleichtern die Orientierung deutlich. Auch die zahlreichen Dörfer und Städte, in denen sich Menschen, Orks, Gnome, Scapulari (Mischwesen aus Mensch und Hai) oder Elfen herumtreiben, passen zur Umgebung. Und sogar die viel kritisierten Innenlevels sind nun vorzeigbarer: In einer verwinkelten Mine etwa zaubern wir besonders effektvoll.

Eine Sightseeing-Tour durch Antaloor lohnt sich also allemal. Besonders viel Spaß macht das zu Pferd, dessen Steuerung überarbeitet wurde. Außerdem können wir ein Segelschiff besteigen und damit sogar ein paar Inseln entdecken. Und wer schon jede Ecke kennt, nutzt Portale, um sich komfortabel von einem Ort zum anderen zu teleportieren.

Weiter so!

Unterm Strich hinterlässt die Vorschau-Version von **Two Worlds 2** einen sehr guten Eindruck. Nun hoffen wir, dass die Entwickler auch ihre restlichen Versprechen erfüllen. So wollen sie die im Vorgänger streckenweise lahme Handlung straffen und auch im späteren Spielverlauf abwechslungsreiche Quests bieten. Und natürlich muss Reality Pump das Riesen-Rollenspiel sorgfältig nach Bugs abklopfen. Mit der atmosphärischen Welt und dem neuen Kampfsystem haben die Polen immerhin schon mehrere Schritte in die richtige Richtung gemacht. *Thomas Wittulski*

Wer ist der Held?

Die Hauptfigur ist dieselbe, die Sie schon im Vorgänger verkörperten. Doch weil **Two Worlds 2** keine Importfunktion für alte Charaktere bietet, müssen Sie das Aussehen des Helden zum Spielbeginn neu im Editor entwerfen. Dabei handelt es sich allerdings stets um einen menschlichen Mann, andere Rassen oder weibliche Charaktere bleiben außen vor. Eine Klasse wählen Sie ebenfalls nicht: Ob der Held vorrangig zum Kämpfer oder Magier reift, entscheiden Sie dank des freien Charaktersystems im Spielverlauf.

Weil er dank des freien Klassensystems auch Magie beherrscht, kann unser Krieger einen furchteinflößenden **Dämon** beschwören, der ihn im Kampf unterstützt.

Da sich Klassen kombinieren lassen teilen auch hauptberufliche **Magier** im Nahkampf ordentlich aus.

Two Worlds 2

▸ **Angespielt** ▸ Genre **Rollenspiel** ▸ Termin **14.9.2010**
▸ Hersteller **Reality Pump / Zuxxez** ▸ Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Rollenspiele ohne feste Klassen finde ich grundsätzlich klasse, überdies dreht Reality Pump bei Two Worlds 2 an genau den richtigen Schrauben: an den Kämpfen und an der Spielwelt. Beide waren mir im ersten Two Worlds nämlich zu eintönig, zu dröge. Nun muss nur noch die im Vorgänger lahme Handlung besser fließen. Von der gab's allerdings noch fast nichts zu sehen.

micha@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Trotz ihrer Größe lassen sich Nashörner problemlos jagen, weil sie beim Trinken unaufmerksam sind.