



In New Ashos statten wir der **Universität** einen Besuch ab. So aufregend war das Uni-Leben noch nie.



Über dem idyllischen **Dorf Tír Geal** liegt ein sehr düsteres Geheimnis.

# Two Worlds 2

Kommt das beste Rollenspiel des Jahres aus Polen? Wir haben die fast fertige Version durchgespielt und erklären, wie Two Worlds 2 funktioniert, was Sie erwartet und welche Stärken und Schwächen der Titel hat. Von Patrick C. Lück

## Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Topware Interactive** Entwickler: **Reality Pump (Two Worlds, GS 07/07: 83 Punkte)**  
Termin: **9.11.2010** Status: **zu 95% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 6936

### Die Spielwelt

Im Gegensatz zum ersten **Two Worlds** besteht die Spielwelt in **Two Worlds 2** nicht aus einem geschlossenen Kontinent, sondern aus einer Handvoll unterschiedlich großer Inseln. Diese können Sie nicht alle von Beginn an erreichen und frei erkunden, was einen deutlichen Bruch zum radikalen Freie-Welt-Konzept des ersten Teils bedeutet. Stattdessen nimmt Sie das Spiel an die Hand, und Sie müssen sich Schauplatz für

Schauplatz erst erspielen. Allerdings ist immer genügend Luft um Ihren Charakter, der Eindruck von Enge oder gar »Schlauch-Levels« kommt deshalb nie auf.

So dient die erste Insel Alsorna als Tutorial-Rahmen, in dem Sie in einer Questreihe die Grundlagen des Spiels lebendig erklärt bekommen. Viele Elemente müssen Sie sich aber trotz Tutorial-Unterstützung selbst erarbeiten. Anschließend führt Sie die Handlung über mehrere Inselkontinente, von denen jeder über ein individuelles Klima und

eine ihm eigene Kultur verfügt. Während Sie auf Erimos weitläufige Savannen, zerklüftete Felswüsten und orientalische Architektur erleben dürfen, wartet auf Eollas zum Beispiel eine fernöstliche Kultur in tropischem Klima auf Sie. Weitere Abwechslung bieten unter anderem die verfluchten Lande (die »Swallows«) sowie ein verwünschtes Dorf im morastigen Sumpf.

An Abwechslung bei den Schauplätzen mangelt es nicht, lediglich innerhalb der zum Teil sehr weitläufigen Gegenden hät-

Die **Kämpfe** erfordern taktisch kluges Vorgehen und Flexibilität.





Wir schleichen in einen Tempel und müssen die Tempelwachen umgehen.



Zwischensequenzen in Spielform lockern die spannende Hauptquest auf.

ten wir uns etwas mehr Vielfalt und individuellere Landschaftsarchitektur gewünscht. So gleichen sich zum Beispiel in der Felswüste um die Städte Cheznaddar und Hatmandor fast alle Täler wie ein Ei dem anderen. Ein paar markantere Landmarken sowie deutlichere Höhenunterschiede hätten hier schon viel ausgemacht. Dafür sind die kulturell unterschiedlichen Städte allesamt sehr hübsch lebendig geraten, auch wenn Sie sich wegen der nicht allzu detaillierten Karte in den engen Gassen erst mal orientieren müssen. Aber auch das hat seinen Reiz.

## »Die Welt ist abwechslungsreicher, aber weniger offen.«

### Die Quests

**Two Worlds 2** mangelte es an einer motivierenden und stringent erzählten Hauptkampagne, doch das hat sich nun radikal geändert. Der Fortschritt in der Erkundung der Welt ist nun eng an den Fortlauf der Handlung gekoppelt. Daraus ergibt sich die Möglichkeit, eine spannende, wenn auch relativ linear verlaufende Geschichte zu inszenie-

ren. Egal für welches der beiden Enden Sie sich im Finale des ersten Teils auch immer entschieden haben, die Handlung von **Two Worlds 2** setzt fünf Jahre danach ein.

Der Hauptgegenseiter des Helden, der mysteriöse Gandohar, hat sich zum Tyrannen aufgeschwungen und hält Sie und Ihre Schwester gefangen. In einer Nacht- und Nebelaktion befreit Sie ausgerechnet ein Trupp Orks. Sie können fliehen, müssen aber Ihre Schwester zurücklassen. Keine Frage, dass Sie zurückkehren werden.

Die in Kapitel unterteilte Hauptquest führt Sie nun über die komplette Spielwelt und erzählt dabei unterhaltsame und originelle Geschichten. In der Wüstenstadt Hatmandor müssen Sie zum Beispiel eine geheime Verbrecherorganisation infiltrieren, die sich selbst einer unbekannt Bedrohung ausgesetzt sieht, und das eigentlich idyllische Dörfchen Tir Geal leidet unter einer Untotenplage, deren Ursprung eng mit der Geschichte Gandohars verknüpft ist. So erfahren wir in Rückblenden einiges über Gandohars Vorleben und seine Motivationen. Aber auch in den Nebenquests, die wir für unterschiedliche Fraktionen wie zum Beispiel die Magier-, Krieger-, Diebes- oder Handels-Gilde erledigen können, erleben wir wunderbare Geschichten. So wurden einer Regenschirmhändlerin von einem miß-

### ➕ Stärken

- + abwechslungsreiche Quests
- + Magie-Baukasten
- + Profi-Synchronsprecher

### ➖ Schwächen

- Bedienungsmacken
- Animationen

günstigen Zulieferer verwunschene Regenschirme untergejubelt, die nun ihre Kunden aufzufressen drohen. Gauner versuchen an allen Ecken, uns über Ohr zu hauen, und an einer angesehenen Universität sollen wir einen Vortrag über die einzigartige Fauna eines nahen Tals halten. Dumm nur, dass wir sämtliche (höchst aggressiven) Tiere in dem Tal zuvor ausrotten mussten, um zu überleben. Die großen und kleinen Geschichten der zahllosen und meist sehr abwechslungsreichen Quests bilden zweifelsohne die Höhepunkte in **Two Worlds 2**.

## »Die Quests sind spannend, vielfältig und unterhaltend.«

### Das Magiesystem

Diese Modifikatoren bestimmen bei Geschossen deren Art. So können wir das magische Geschoss streuen, abprallen lassen oder mit einem automatischen Zielsuchsystem versehen.

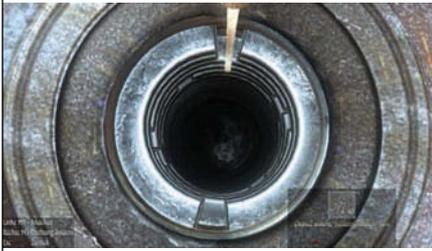
Durch diese Modifikatoren bestimmen wir zusätzliche Optionen für die Art des Zaubers. Wir können die Wirkungsdauer verlängern sowie die Schutz- oder Schadenwirkung des Zaubers bestimmen.

Hier legen wir die Wirkung des jeweiligen Zaubers fest, zum Beispiel indem wir Element-Karten wie Feuer, Stein oder Eis hineinziehen. Auch giftige, psychische oder andere Wirkungen sind möglich.

Diese Karten bestimmen, wie und auf wen sich der Spruch auswirkt. Soll der Schaden direkt oder flächig verteilt werden? Auch positive Wirkungen wie Heilung oder Resistenz-Boni sind möglich.



## Die Minispiele



Schlösser können Sie per Zufallschance automatisch knacken lassen oder in einem unterhaltsamen Reaktionsspielchen selbst öffnen. Je höher Ihre Fertigkeit ist, desto mehr Zeit haben Sie dafür.



Guitar Hero lässt freundlich grüßen. Über eine Musikanteneinlage, in der Sie je nach Lied in einem Reaktionsspiel die richtigen Tasten treffen müssen, können geübte Spieler ihre Kassenlage aufbessern.



Sie können sich auch ein Segelboot kaufen, um damit über die Weltmeere zu schippern. Dabei gelten dieselben Grundsätze wie beim echten Segeln. Wer gegen den Wind anfahren will, muss kreuzen.



Risikofreudige Naturen probieren das Würfelspiel, um an Geld zu kommen. Mit der Leertaste können Sie dem Tisch einen kleinen Stoß versetzen, um im letzten Moment das Ergebnis noch zu beeinflussen.



Ein Pferd können Sie nicht mehr überall finden und reiten, dafür erschädigen Quests wie Pferderennen gegen die Zeit. Die Steuerung erinnert dabei an das Konsolenspiel Red Dead Redemption.

## Das Kampfsystem

Im Grundsatz unterscheidet sich das Kampfsystem von **Two Worlds 2** nicht dramatisch von seinem Vorgänger und den Konkurrenten wie **Oblivion**, **Risen** oder **Arcania**. Wie gewohnt kämpfen Sie in Echtzeit mit Maus und Tastatur oder wahlweise mit dem Gamepad. Mit der linken Maustaste lösen Sie Schläge, Schüsse oder Zaubersprüche aus, dazu kommen Sonderattacken oder Blockfähigkeiten. Das funktioniert ganz gut, allerdings störten uns einige Bedienungsmängel. In engen Räumen kam es in unserer Fassung manchmal zu Kameraproblemen, und Gegner, von denen stets automatisch der nahste anvisiert wird, konnten wir nicht (oder nur mit aufwändigen Positionsänderungen) wechseln. Wenn Sie also als Magier erstmal den lästigen Bogenschützen ausschalten wollen, geht das nicht, wenn ein anderer Widersacher näher bei Ihnen steht. In unserer Version fehlte die Funktion »durch die Gegner schalten«.

## »Action-Kampfsystem mit Bedienungsmängeln«

Herausfordernd sind im Kampf die unterschiedlichen Resistenzen, die jeder Gegner, der anvisiert ist, unter seiner Namensblendung offenbart. So müssen wir im Kampf öfter mal die Waffe oder den Zauberspruch wechseln. Interessant ist auch das freie Charactersystem. Ob Sie Nahkämpfer, Bogenschütze, Assassine, Magier oder von jedem ein bisschen werden wollen, liegt ganz bei Ihnen. Sie müssen lediglich vorher in der Welt entsprechende Skillbücher finden, die die jeweiligen Sonderfertigkeiten freischalten. Das kann auch ärgerlich sein, wenn Sie Ihren Wunsch-Skill erst mal lange nicht finden oder zu überteuerten Preisen einkaufen müssen. Während sich Nah- und Bogenkämpfer eher konventionell spielen, genießt der Magier dank des Baukasten-Magiesystems (siehe Kasten) die taktisch und spielerisch größte Freiheit und hat uns daher bislang am meisten Spaß gemacht.

## Das Crafting

Schon das erste **Two Worlds** zeichnete sich durch ein umfangreiches Handwerksystem aus, das nun weiter verfeinert wird. So stapeln wir gefundene Waffen nicht mehr einfach übereinander, um sie zu verbessern. Stattdessen können wir sie in ihre Einzelteile zerlegen, um damit anschließend – bei entsprechendem Schmiede-Skill – andere Waffen aufzuwerten. Dasselbe gilt auch für Rüstungen und Schmuck. Der Alchemiebau-satz hingegen bleibt weitgehend unverändert. Nach wie vor werfen wir gesammelte Ingredienzien nach Gutdünken in den Alchemietopf und warten ab, welch ein Gebräu dabei rauskommt. Erfolgreiche Rezepte können wir niederschreiben, um sie bei Bedarf nachkochen zu können. Um im In-



## Trotz Macken ein Riesenspaß

Patrick C. Lück  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Die herausragende Stärke von **Two Worlds 2** sind eindeutig die starke Haupt- und zahllosen Nebenquests, die zum Teil aufregende und spannende Geschichten zu erzählen wissen. Auch das Baukasten-Magiesystem hat es mir angetan. Mal eben acht Riesenspinnen auf einmal herbeizubeschwören verleiht mir das Gefühl erhebender Allmacht. Sogar mit der weniger offenen Spielwelt kann ich mich anfreunden, ein Gefühl von Enge kommt trotzdem nicht auf. Leider trüben kleine bis mittlere Macken den außerordentlichen Spielspass, den dieses Spiel vermittelt. Die Steuerung wirkt teils unpräzise, irgendwie schwammig, die Animationen steif, einige Dialoge hölzern und die Welt stellenweise generisch. Trotzdem: Ich würde **Two Worlds 2** jedem fortgeschrittenen Rollenspielfreund empfehlen, denn mehr Abwechslung gab es in einem Rollenspiel schon lange nicht mehr zu erleben.

**Potenzial: Sehr gut**

ventar nicht den Überblick zu verlieren, ist dieses unterteilt. So sind Rüstungen, Schmuck und Waffen von den Alchemiezutaten und dem sonstigen Inventar getrennt. Das ist praktisch, allerdings sind die Inventar-Slots arg groß geraten (wohl ein Zugeständnis an die Konsolenfassung), sodass wir viel rauf- und runterscrollen müssen, worunter der Überblick etwas leidet.

## »Vielfältiges, im Vergleich zum Vorgänger weiter verbessertes Crafting.«

## Die Technik

Die technische Seite von **Two Worlds 2** ist so gespalten wie, ja, wie zwei Welten. Auf der einen Seite gibt es hochprofessionelle und prominente Sprecher, hübsch gestaltete Städte und Landschaften, nette Beleuchtungseffekte sowie eine auf wenige Tasten reduzierte Bedienung. Auf der anderen Sei-

## »Die Technik kann alles - von hui bis pfui.«

te stören einige hölzerne Dialoge, steif wirkende Animationen, eher magere Zaubereffekte, ausdruckslose Gesichter, NPCs ohne Reaktionen sowie teils unglückliche Doppelbelegungen der Tasten. Wer zum Beispiel im Stand die rechte Maustaste drückt, beginnt zu schleichen, in der Bewegung führt dieselbe Aktion aber zum Rennen, also dem gegenteiligen Gegenteil. Zum Glück lassen sich aber die meisten Tasten neu belegen. **PCL**