



GameStar
Gold-Award

Der Rollenspielherbst 2010 geht in die dritte Runde und schickt noch einmal ein echtes Schwergewicht in den Ring. Von Patrick C. Lück

Die fiesche Ork-Assassinin **Dar Pha** befreit den Helden aus seinem Kerker. Gegen dessen Avancen erweist sie sich aber als immun.

Two Worlds 2

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Topware** Entwickler: **Reality Pump (Two Worlds, GS 07/07: 83 Punkte)**
Termin: **9.11.2010** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7065

Auf DVD: Test-Video

Geschwister sind blöd. Erst hauen sie die Lego-Burg kaputt, dann klauen sie einem dauernd den Gameboy, und am Ende muss man auch noch das Erbe teilen. Ganz anders denkt der namenlose Held aus **Two Worlds 2**. Als ihn eine Gruppe von (ausgerechnet) Orks unerwartet aus dem Kerker des Tyrannen Gandohar befreit, muss er seine innig geliebte Schwester, die er bereits im ersten Teil **Two Worlds** (GS 07/2007, 83 Punkte; nach zahlreichen Patch-Verbesserungen aktuell 85 Punkte)

schon einmal retten musste, vorerst zurücklassen. Déjà-vu also – aber was für eins! Im Gegensatz zu manch anderem Grafikaspekt im Spiel (dazu später mehr) sind große Teile der anfänglichen Zwischensequenzen gut gelungen. Dynamisch geschnitten inszenieren sie die Befreiung des Helden eindrucksvoll und machen Lust auf mehr, ein gelungener Einstieg. Der Oberschurke Gandohar (auch aus dem ersten Teil importiert) ist zudem so richtig schön böse, dem möchte man gern mal mit dem Langschwert den Scheitel nachziehen. Doch bis dahin steht erst einmal ein gewaltiges Abenteuer an.

Während uns der erste Teil sofort relativ orientierungslos in seine riesige Spielwelt entließ, die wir – ohne uns groß um die ohnehin magere Hauptkampagne kümmern zu müssen – nach Lust und Laune durchstöbern durften, wählt **Two Worlds 2** einen deutlich geradlinigeren Weg. Nur wer bestimmte umfangreiche Questreihen innerhalb der Hauptgeschichte absolviert, darf in die nächsten Gebiete weiterreisen, die ansonsten versperrt bleiben. Während nun Open-World-Liebhaber aufjaulen dürften, können sich Freunde von abwechslungsreichen Geschichten die Hände reiben. Denn

Onlineaktivierung und Kopierschutz

Wie schon **Two Worlds** setzt auch der Nachfolger auf denselben Mechanismus der Internet-Aktivierung. Solange Sie Ihre Hardware nicht verändern, können Sie den Titel beliebig oft installieren, ansonsten können Sie sich nach drei Rechner- oder Hardware-Wechseln gegen eine Registrierung die Aktivierungen zurücksetzen lassen. Genauso läuft's, wenn Sie das Spiel gebraucht erwerben. Im Gegensatz zu anderen Titeln können Sie **Two Worlds 2** alternativ über eine (kostenpflichtige) Telefonnummer freischalten.



Gelegentlich erwarten uns hart zu knackende **Boss-Gegner** wie dieser Dämon hier.

Rechte MT halten, um schneller zu werden.
Esc Oculus verlassen



In der geheimen »Paindome Arena« tragen wir als freier **Gladiator** illegale Kämpfe vor zahlendem Publikum aus.

Vorsicht: Bug!

Beim dritten Durchspielen (in den beiden vorherigen Durchläufen, also im eigentlichen Test, trat der Fehler nicht auf) behinderte uns ein Bug: Beim Verlassen eines Gebiets stürzte das Spiel reproduzierbar glatt ab. Wir teleportierten heraus. Nun crasht das Spiel bei jedem Versuch zurückzukehren (per Pedes oder Teleport). Einzige Lösung: früheren Spielstand laden. Der Fehler kann in unterschiedlichen Gebieten auftreten. Wir vermuten ein Skriptproblem. Reality Pump arbeitet inzwischen an einer Lösung.

durch eine engere Spielerführung ist es einfach leichter, spannende Episoden einzubauen. So kommen wir zum Beispiel schon sehr früh im Spielverlauf in das Dörfchen Bayan. Dort leidet die Bevölkerung unter ei-

ner schrecklichen Hungersnot. Damit die Elenden nicht die wohlhabenden Städte im Westen des Kontinents belästigen, sind die Tore der Stadt verschlossen. Ohne gültigen Passierschein kommt niemand an deren Wachposten vorbei. Dieses Dokument gibt es aber nur in der Hauptstadt der Region. Um dorthin zu gelangen, müssten wir jedoch durch das Tor. Den Passierschein können wir auf die unterschiedlichsten Arten besorgen. Entweder helfen wir einem Dokumentenfälscher, kaufen uns den Schein bei einer zwielichtigen Figur oder helfen Notleidenden und erhalten aus Dankbarkeit hilfreiche Hinweise auf einen geheimen Weg. Das bleibt ganz uns überlassen, und jede Lösung birgt ihre Überraschungen. Die spannendste Methode ist aber, die Hungersnot in Bayan zu beseitigen, wozu Sie in einem Nachbardsdorf um Hilfe bitten. Als dessen Führerin nach zäher Überzeugungsarbeit endlich bereit ist, Hilfe zu gewähren, stellt sich heraus, dass sie eigentlich nicht helfen,

sondern die Macht über Bayan übernehmen will – mit unabsehbaren Konsequenzen für die ohnehin geschundene Bevölkerung. Entweder lassen wir sie gewähren (uns doch egal, wir wollen nur durch das Tor), oder wir hauen ihr (trotz ihrer stärkeren Ausrüstung) in einem harten Kampf die Rübe runter und riskieren die Verfolgung durch ihre mächtige Sippe – unsere freie Entscheidung. In jedem Fall können wir erst danach das Tor endlich passieren und unsere Reise fortsetzen.

+ Stärken

- + ausgefeiltes Charakter-, Magie- & Craftingsystem
- + große Welt mit vielen Abenteuern
- + abwechslungsreiche Quests
- + genügsame Hardware-Anforderungen

- Schwächen

- technisch nicht immer auf der Höhe der Zeit
- Bedienungsmacken
- KI-Aussetzer

Die großen Rollenspiele des Herbsts 2010 im Vergleich

Fallout: New Vegas

Wie schon der Vorgänger **Fallout 3** überzeugt auch der neueste Ableger der Endzeit-Kult-Serie durch ein ausgefeiltes Charaktersystem, ein taktisches Kampfsystem, eine riesige, offene Welt mit hohem Entdeckungspotenzial, unzählige Quests und unterschiedliche Handlungsverläufe. Die Haupthandlung könnte aber stärker sein, und auch die Technik ist nicht mehr ganz taurisch.

Für wen geeignet: Entdecker, Endzeit-Liebhaber und Mehrfach-Durchspieler.



Arcania: Gothic 4

Der neueste Teil der urdeutschen **Gothic**-Reihe kommt erstmals nicht vom Serienerfinder Piranha Bytes. Unter der Federführung des Publishers Jowood entwickelte Spellbound ein Rollenspiel, das mit den meisten Traditionen der Vorgänger bricht. Relativ linear schnetzeln Sie sich durch wenig abwechslungsreiche Aufgaben, dafür erfreut die weitgehend zeitgemäße Grafik das Auge.

Für wen geeignet: Fans von hübscher Grafik und Rollenspiel-Einsteiger.



Two Worlds 2

Im Vergleich zum Vorgänger **Two Worlds** lässt der Nachfolger das radikale »Offene Spielwelt«-Konzept hinter sich und sorgt mit mehr Linearität für mehr Spannung und Orientierung. Trotzdem sind die einzelnen Regionen riesig, allerdings gibt es abseits der spannenden und zahlreichen Quests nur wenig zu entdecken. Abwechslungsreiche Aufgaben und ein freies Charaktersystem gleichen das aber aus.

Für wen geeignet: Fortgeschrittene Rollenspieler, die sich gerne führen lassen.



Viele der zahllosen Nebenquests erzählen oft spannende und mitunter skurrile Geschichten. So tragen wir für einen Totengräber einen abgetrennten Kopf quer über den halben Kontinent oder führen für einen Quacksalber riskante Experimente mit einer Wundersalbe an Kranken in einem Lazarett durch. Die meisten Aufgaben abseits der Hauptquest führen wir für unterschiedliche Fraktionen durch, wie die Krieger-, Händler- oder Magiergilde. Steigen wir bei denen im



Der letzte Schliff fehlt

Christian Schneider
Online-Redakteur
chs@gamestar.de

Ohne Frage erfüllt *Two Worlds 2* die meisten Voraussetzungen, um heutzutage als gutes Open-World-Rollenspiel durchzugehen, auch wenn es nicht ganz so offen ist wie einst der Vorgänger. Aber das muss kein Nachteil sein und stört mich nicht weiter. Mich stört allerdings, dass meine Entdeckergelüste nicht belohnt wird, dass die Steuerung unnötig kompliziert ausfällt und dass die Gegner so unfassbar blöde sind, dass es schmerzt. Allein die vielseitigen Quests und das tolle Charakter-, Magie- und Schmiedesystem stimmen mich versöhnlich genug, um *Two Worlds 2* zur Empfehlung für klassische Rollenspieler zu machen.

Ansehen, profitieren wir zum Beispiel von Nachlässen bei den dortigen Händlern. Auf jeden Fall bleibt unser Aufgabenbuch immer prall gefüllt. Im Gegenzug gibt es aber ohne entsprechende Quest wenig auf eigene Faust zu entdecken. Finden wir zum Beispiel in der Landschaft einen Dungeon, ist dieser oft versperrt. Erst mit einem passenden Auftrag dürfen wir dort hinein. Wer für Eigeninitiative belohnt werden will, ist bei **Two Worlds 2** nicht unbedingt richtig aufgehoben. Und wer sich bei jeder Quest drei oder mehr elementar unterschiedliche Lösungswege erhofft, wird enttäuscht. Denn auch wenn das Spiel häufig zumindest zwei alternative Enden anbietet, variieren die Quest-Verläufe nicht so stark wie zum Beispiel bei **Fallout: New Vegas**. Dafür zieht **Two Worlds 2** bei netten Einbruchmissionen viel Inspiration aus Schleich-Titeln wie **Thief** oder **Assassin's Creed**, was für nette Abwechslung sorgt, auch wenn die Steuerung nicht das Niveau der Referenztitel erreicht.

Two Worlds 2 ist für Charakter-Tüftler eine Offenbarung. Das einzigartige Charactersystem erlaubt uns eine komplett freie Entwicklung zum Kämpfer, Magier, Bogenschützen oder Assassinen und zu sämtlichen Mischformen. Fernkämpfer und Attentäter muss man allerdings eher als wertvolle Unterstützung und Ergänzung für die ersten beiden Klassen sehen, weniger als

vollwertige Kampfstile. Für jeden Levelaufstieg sowie als Belohnung für Quests oder auch gelungene Einsätze von speziellen Fähigkeiten erhalten wir Skill- und Parameterpunkte. Erstere verteilen wir frei auf unsere Kampf-, Magie- oder sonstigen Fertigkeiten, die Parameterpunkte auf Grundwerte wie Stärke oder Durchhaltevermögen. Insbesondere als Magier verfallen wir dabei in wilde Experimentierwut, denn der gewaltige Magie-Baukasten von **Two Worlds 2** erlaubt zusätzlich eine schier endlose Zahl an Variationsmöglichkeiten für Zauber. Beschwören wir entstellte Sumpfwesen zur Unterstützung herbei oder kombinieren wir zielsuchende Feuerbälle mit einem Eis-Flächenschaden? Alles ist möglich. Haben wir mal das Gefühl, dass unsere Charakterentwicklung irgendwie misslungen ist, können wir uns gegen Gebühr einen Teil oder alle unsere Skill-Punkte zurücksetzen lassen. Frust über falsch ausgebaute Fertigkeiten kommt so erst gar nicht auf. Unter dem Strich gibt es kein freieres Charactersystem in einem Rollenspiel als das von **Two Worlds 2**. Wie für vieles im Spiel gilt aber auch hier: Man muss es wollen, der Spieler muss sich aktiv mit dem System auseinandersetzen, von alleine passiert hier erstmal nix – großartig für die Freunde klassischer Rollenspiele. Als nervig empfinden wir dagegen das System der Skillbücher. Die meisten speziellen Skills (wie Spezial-Nahangriff

Technik-Check Two Worlds 2

Technik-Tipps

- *Two Worlds 2* benötigt keine High-End-Hardware. Maximale Details liefern eine GeForce 8800 GT / Radeon HD 4770 und ein Core 2 Duo E6600 / AMD Athlon 46 X2/6.000+.
- Wenn Sie die Distanzsichtweite des Grases von der Maximalstufe 10 auf 6 reduzieren,

läuft das Spiel gut 10 Prozent schneller, verliert aber kaum an Grafikqualität.

- Kantenglättung funktionierte bei uns nicht, weder im Spiel direkt noch erzwungen über den Grafikkartentreiber.
- Mit 10 bis 15 Prozent haben die Schatten den größten Einfluss auf die Spielleistung.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 3,5 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0
- Windows XP, Vista oder 7

So läuft Two Worlds 2 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	GeForce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX															
		GeForce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX															
		GeForce 200				GTX 250	GTX 260	GTX 270	GTX 280	GTX 285	GTX 295									
		GeForce 400								GTX 465	GTX 470	GTX 480								
		Radeon HD 4000				HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2									
		Radeon HD 5000					HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970								
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640													
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9650	X4 9950														
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965	X6 1090T									
		Core 2 Duo			E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600										
		Core 2 Quad					Q6600	Q8300	Q9400	Q9600										
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 960									
3		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192									

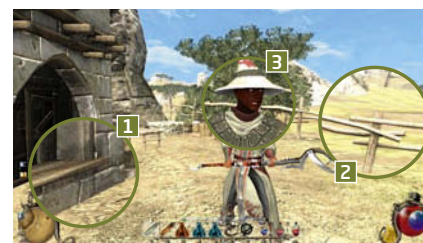
LEGENDE

technisch unmöglich
ruckelt stark

läuft so flüssig:
1280x1024
niedrige Details

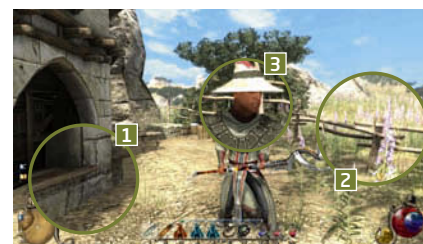
läuft so flüssig:
1680x1050
maximale Details

läuft so flüssig:
1920x1200
maximale Details



1280X1024 NIEDRIGE DETAILS

In minimalen Details fehlen Schatten **1**, genauso wie Gras **2**. Ein Bug schwärzt zudem das Gesicht des Protagonisten **3**.



1920X1200 HOHE DETAILS

Ab einer GeForce 8800 GT läuft *Two Worlds 2* in maximalen Details mit Schatten **1**, satter Vegetation **2** und richtiger Gesichtsfarbe **3**.

Wir stürzen uns in ein Lager der Varn-Wolfsmenschen. Der Schamane rechts setzt uns mit Blitzzaubern zu.



fe oder Magieschulen wie die Nekromantie) können wir nur über teure Skillbücher erlernen. Zwar finden wir diese Wälzer auch durch Zufall in der Welt, wer aber Pech hat, läuft ausgerechnet an seinem Wunsch-Skill permanent vorbei.

Wir empfehlen jedem Spieler, sich eingehend mit dem umfangreichen Crafting-System (Herstellen von Gegenständen) auseinanderzusetzen. Wer nämlich fleißig an seinen Waffen und Rüstungen herumbastelt, hat es im 30- bis 40-stündigen Spielverlauf wesentlich leichter. Das unsinnige Sta-

pelsystem des Vorgängers weicht dabei einer Aufrüstmethode, bei der wir nahezu jeden Gegenstand in seine Einzelkomponenten zerlegen können. Damit rüsten wir dann (den entsprechenden Crafting-Skill vorausgesetzt) unsere Waffen und Rüstungen auf. Seltene und mächtige Gegenstände bleiben so stets wertvoller als in Massen gefundener Plunder. Ebenfalls zum Basteln lädt das aus dem Vorgänger

Two Worlds bereits bekannte Alchemiesystem ein. Wir werfen alles, was nicht auf einen Baum klettern kann, in einen Topf (den wir immer bei uns tragen) und gucken, was passiert. So entstehen mächtige Tränke.

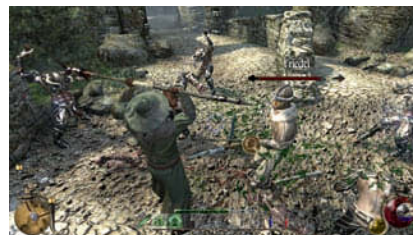
Die mangelnde Balance war einer der Hauptkritikpunkte an **Two Worlds**. In diesem Punkt macht der Nachfolger vieles besser, wenn auch nicht alles perfekt. Wer zum Beispiel als Einsteiger eher unbedarft an das Skillsystem, die Ausrüstungen oder das Crafting herangeht, holt sich schnell eine blutige Nase. Auch mit den Resistenzen der Gegner sollte man sich auseinandersetzen. Sonst kommt man schnell in scheinbar ausweglose Situationen. Denn weder das Tutorial noch das Handbuch erklären erschöpfend alle Optionen der Spielmechanik, Eigenschaften von Waffen oder gar Schwachstellen von Gegnern. Da hilft oft nur ausprobieren. Dabei sind die wenig glückliche Tastenbelegung, Kameraproble-

Was für ein Spaß: einen abgetrennten Kopf über den halben Kontinent zu tragen.

me in engen Räumen sowie die teils schwammige Steuerung wenig hilfreich. Auch das nicht gerade übersichtliche Inventar ist eher unkomfortabel zu bedienen. Im-

Die Mehrspieler-Modi von Two Worlds 2

Wie schon der Vorgänger besitzt auch **Two Worlds 2** einen umfangreichen Mehrspieler-Teil. Dieser gliedert sich in insgesamt fünf Spielmodi. Zunächst legen wir uns einen Online-Charakter an. Mit diesem betreten wir einen der (momentan mäßig gefüllten) Server und werden daraufhin in eine Stadt versetzt, die als Lobby und Handelsplatz dient. Von hier aus kann jeder Spieler eine Partie eröffnen. Bis zu sieben weitere Mitspieler können beitreten. Nur hier im Mehrspieler-Teil können wir die Teile der Hauptinsel Eikronas betreten, die im Solo-Modus gesperrt waren. Während die PvP-Modi unter Balancing-Problemen leiden, überzeugen uns die Abenteuer- und Dorfausbau-Varianten. Die Gruppensuche und Teamkommunikation sind etwas unkomfortabel ausgefallen.



Adventure

Hier ziehen wir mit bis zu sieben weiteren Mitspielern kooperativ los, um Quests zu erledigen. In instanziierten Gebieten kämpfen wir uns ähnlich wie einem Koop-Action-Rollenspiel durch die Gegnerhorden. Die Beute der Gefallenen müssen wir uns fair teilen.

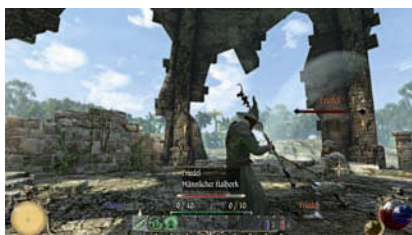
Spaßfaktor: hoch



Deathmatch

Je zwei Vierer-Mannschaften kämpfen gegeneinander. Nahkämpfer sind im Vorteil, vor allem in den teils engen Gängen. Erst in vollbesetzten Teams können Magier ihre Stärken einsetzen. Allerdings gibt es kein ausgewogenes Matchmaking-System.

Spaßfaktor: mittel



Duell

Wie zwei Gladiatoren in der Arena treten sich hier jeweils zwei Spieler gegenüber, um sich gegenseitig volles Pfund aufs Maul zu hauen. Nahkämpfer gewinnen meist gegen Magier, und bei zwei gleichstarken Gegnern gewinnt meist der mit den meisten Tränken.

Spaßfaktor: gering



Kristalljagd

Zwei Teams treten gegeneinander an, um blaue Kristalle einzusammeln, die in der Gegend verteilt sind. Doch Vorsicht: Totenschädel, die bei Berührung die Kristalle zerstören, erschweren das Leben. Der Modus macht erst in maximal besetzten Teams Spaß.

Spaßfaktor: mittel



Village

Für 10.000 Auras (Spielwährung) können wir uns ein eigenes Dorf kaufen. Ein Dorfvorsteher erklärt in Quests den Aufbau und die Verwaltung des Dorfes. So steigern wir die Zufriedenheit unserer Einwohner wie in einem kleinen Echtzeit-Strategie-Spiel.

Spaßfaktor: hoch

Nur die wichtigsten NPCs fallen so detailliert aus wie dieser **Ork**. Die starken Überblend-Effekte wirken veraltet.



merhin dürfen wir die Tasten neu zuweisen und jederzeit (sogar mitten im Kampf) speichern. Aber nur wer sich intensiv mit allen Möglichkeiten des Spiels beschäftigt, erfährt letztlich ein ausgewogenes Spielerlebnis: **Two Worlds 2** richtet sich eher an fortgeschrittene Rollenspieler. Mit einiger Übung lassen sich auch die zahlreichen KI-Aussetzer der Gegner ausnutzen. Selbst übermächtige Feinde bleiben oft an Vorsprüngen hängen und lassen sich dann aus der Ferne bequem erledigen. Immerhin suchen unterlegene Widersacher zum Teil die Flucht und legen unterschiedliche Verhaltensweisen an den Tag. So versuchen zum Beispiel Bogenschützen im Nahkampf bei der ersten Gelegenheit Distanz aufzubauen, um wieder schießen zu können.

Technisch gesehen hat **Two Worlds 2** zwei sehr gegensätzliche Seiten: Die Landschaften sind meist richtig schön, die Städte imposant, die Beleuchtungseffekte zwar teils übertrieben, aber hübsch, und die prominenten Synchronsprecher gut aufgelegt. Auch die Musik tönt situationsabhängig von orientalisches bis mitreißend symphonisch. Auf der

anderen Seite fehlt es an Details und Polygonen, lebensnahen Animationen, zeitgemäßen Zaubereffekten, einer konsequenten Dialogregie oder mehr Abwechslung vor allem in Innenräumen. Viele Dungeons wirken dabei wie aus dem Bausatz, und nur wenige Innenräume überzeugen so sehr wie Gandohars Thronsaal. Auch innerhalb der unterschiedlichen Grafiksets hätte wir uns mehr Abwechslung gewünscht: So ist zwar jede Region einzigartig und besonders die Städte sind zum Teil bildhübsch, aber gerade in weitläufigen Landschaften wie der Savanne oder der Steinwüste hätten mehr Varianten in der Landschaftsarchitektur gut getan.

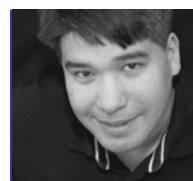
Wir können auch abseits der Story viel spaßige Zeit verbringen. So nehmen wir an kniffligen Pferderennen teil, und klamme Helden wenden sich dem Würfelspiel, dem Taschendiebstahl oder Schösserkrackern zu. Alles läuft über nette Minispiele ab, ebenso wie die **Guitar Hero**-ähnliche Variante als Straßenmusiker. Und wer sich von all dem Trubel endlich mal ein bisschen Ruhe gönnen will, der geht auf einen Segelurlaub mit einem Segelboot. **PCL**



Hilfe! Entführung!

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamstar.de

Ich wollte eigentlich nur mal kurz reingucken. Aus Neugier. Dass der Sog dann so schnell einsetzten würde, darauf war ich einfach nicht vorbereitet. Dabei ist **Two Worlds 2** alles andere als perfekt, wirkt in Sachen Bedienung und Engine teilweise sogar richtig altbacken und nervt mit Ungeheimheiten. Aber welche Freude ist es, den verschachtelten Quests nachzuspüren! Gerade zu Beginn ist es mir als Two-Worlds-Neuling recht schwer gefallen, erste Erfolge zu erleben. Aber was für eine Genugtuung, wenn sich meine Zähigkeit dann auszahlt und plötzlich alles von selbst fluppt. So ein Gefühl kann ein Schlauchlevelspiel aus dem Einheitsbrei-Generator, in dem kaum eigene Entscheidungen oder Charaktermodifizierungen möglich sind, gar nicht bieten. Und dafür verzeihe ich gern die Macken.



Perfekt? Nein! Spaß? Ja!

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

An dieser Stelle könnte ich jetzt all die kleinen Makel und Unzulänglichkeiten von **Two Worlds 2** aufzählen, denn andere Rollenspiele setzen nun mal Messlatten, die **Two Worlds 2** schlicht nicht erreicht: **Mass Effect 2** bei Inszenierung und Bedienung, **Fallout: New Vegas** und **Risen** beim Erkundungstrieb, **Dragon Age** bei taktischen Kämpfen, **The Witcher** beim Gehalt der Story und der Konsequenz von Entscheidungen. Aber habe ich **Two Worlds 2** deswegen weniger gern gespielt? Nein. Denn für mich zählen in einem Rollenspiel vor allem die Geschichte(n) und die Charakterentwicklung. Und in diesen beiden Kerndisziplinen punktet **Two Worlds 2**. Mit Freude erinnere ich mich an all die spannenden, skurrilen oder witzigen Aufgaben und Dialoge. Dabei hatte ich sowohl als Nahkämpfer wie auch als Magier viel Spaß.

TERMIN 9.11.2010 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Two Worlds 2

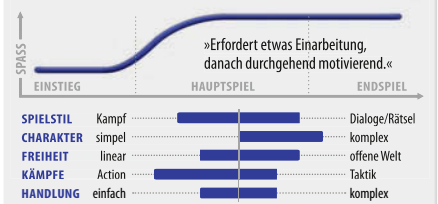
Rollenspiel

Publisher Topware
Entwickler Reality Pump
Sprache Deutsch
Ausstattung 1 DVD, 44 S. Handbuch, Karte von Antaloer/Poster
Kopierschutz Internet-Aktivierung



GENRE-CHECK

ROLLENSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Duell (2), Kristalljagd (8), Adventure (8), Village (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein
SERVICESUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 25 Stunden **WERTUNG** Gut
»Sowohl im umfangreichen Koop- als auch im Dorfausbau-Modus sehr unterhaltsam, im PvP etwas unbalanciert.«

GRAFIK

- hübsche Landschaften
- schöne Städte
- gute Beleuchtungseffekte
- teilweise polygon- und detailarm
- schwache Zaubereffekte
- schwache Animationen

SOUND

- professionelle und prominente Synchronsprecher
- passender und dynamisch reagierender Soundtrack
- bessere Dialogregie hätte noch mehr rausholen können

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- ausführliches Tutorial
- Skills jederzeit zurücksetzbar
- Schwierigkeit der Quests und Gegner teils unbalanciert
- für Einsteiger weniger geeignet

ATMOSPHÄRE

- spannende Geschichten halten bei Laune
- immer etwas zu tun
- stimmungsvolle Spielwelten ...
- zum Teil aber auch öde und dröge Abschnitte

BEDIENUNG

- Gamepad oder Maus und Tastatur
- Tastatur frei belegbar
- Quick- und Auto-Save
- Steuerung könnte präziser sein
- teils Kameraprobleme
- Handbuch erklärt nicht alles

UMFANG

- riesige Spielwelt
- große Spieldauer
- massig Quests
- Wiederspielwert dank freiem Charakterssystem
- umfangreicher Mehrspieler-Teil

QUESTS/HANDLUNG

- Aufgaben für viele Fraktionen
- sehr abwechslungsreiche Ziele
- teils spannende, skurrile oder witzige Geschichten ...
- die manchmal im Sand verlaufen

CHARAKTERSYSTEM

- völlig freie Charakterentwicklung
- vielfältige Möglichkeiten der Charakterentfaltung
- Skillbücher müssen erst gefunden oder teuer eingekauft werden

KAMPFSYSTEM

- aufgrund der Resistenzen taktisches Action-Kampfsystem
- riesiger Magie-Baukasten
- Anvisieren der Gegner teils umständlich und unzuverlässig
- KI-Aussetzer

ITEMS

- umfangreiches Schmiede- und Alchemiesystem
- jeder Gegenstand zerlegbar und daher nützlich
- Alchemie und Crafting gegenüber dem ersten Teil sinnvoll verbessert

