



ihn herum zu experimentieren und die Konsequenzen guter sowie böser Taten am eigenen Leib zu erfahren. Dabei geht es immer wieder darum, aus einer Vielzahl von Möglichkeiten zur Lösung einer Aufgabe die individuell befriedigendste herauszufiltern. Der Spieler steht im Mittelpunkt und das Gameplay gibt ihm das Gefühl, ein wichtiger Part der Welt zu sein. Gleichzeitig existiert aber auch die Möglichkeit, selbst Veränderungen herbeizuführen. Neben dieser Langzeitmotivation sorgen die zahlreichen Kampfsituationen und NPC-Kontakte für Adrenalinschübe sowie ausreichend Kurzzeitmotivation.

Die Welt liegt dem Spieler zu Füßen
Die umfangreichen Möglichkeiten zum Beeinflussen der Spielgeschichte basieren auf dem modularen Aufbau des Inhalts. Zwar zieht sich der Hauptquest wie ein roter Faden durchs Spiel, aber viele kleine Nebenschauplätze verschieben sich immer wieder untereinander und sorgen damit für ständige Änderungen im „Two Worlds“-Universum, die sich auch auf die unmittelbare Umgebung des Spielers auswirken.

Dieser Einfluss wird über zwei verschiedene Ebenen ausgeübt. Auf der einen Seite ist der Spieler Bestandteil des Hauptabenteuers rund um die Gottheit Aziraal. Hier gilt es, verschiedene Quests zu lösen

und den roten Faden weiter zu verfolgen. Ob er dabei eher zur guten oder bösen Seite tendiert, bleibt natürlich dem Spieler überlassen.

Zum anderen beeinflussen die Beziehungen zu offiziellen Gruppen wie Stadtbünden oder Gilden die Story. Diese Veränderungen haben zwar keinen direkten Einfluss auf den Hauptquest, können aber dennoch die individuelle Geschichte des Spielers verändern. Die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe schließt allerdings das Engagement bei anderen Fraktionen nicht aus. Der Spieler kann sich verschiedenen Organisationen anschließen und bei geschicktem Taktieren von deren Belohnungen profitieren.

Ein Spiel mit Charakterstärke
„Two Worlds“ hat trotz ausgeprägter Entwicklungsmöglichkeiten des Spielcharakters eine leichte Navigation erhalten. Dadurch können Anfänger sich schnell zurechtfinden und sofort ins Spiel eintauchen. Auf der anderen Seite bietet das umfangreiche Entwicklungssystem fortgeschrittenen Spielern zahlreiche Möglichkeiten zum Experimentieren. Alle Charaktere können

alle Eigenschaften erlernen und auch weitergeben. Kein Klassensystem schränkt die Freiheiten ein.

Zusätzlich entwickelt sich der Charakter des Spielers recht zügig weiter und sorgt damit immer wieder für Belohnungen, die zum Weiterspielen anreizen. Ein weiterer Vorteil des Entwicklungssystems: Der Persönlichkeitsprozess ist umkehrbar. Dazu muss sich der Spieler an so genannte „Karrierewechsler“ wenden. Dieser Berufsstand ermöglicht es, Entwicklungsentscheidungen zurückzunehmen und eine bestimmte Menge von Fortschrittspunkten neu einzusetzen. Dieser Service ist allerdings nicht ganz billig, stellt aber sicher, dass nichts der Kreativität des Spielers im Weg steht. Kampflust für Anfänger und Fortgeschrittene
Die Kämpfe in „Two Worlds“ laufen in Echtzeit ab. Dadurch erhalten die Duelle eine sehr große Dynamik und sind von der Eigeninitiative des Spielers geprägt. Eine Automatik sorgt lediglich dafür, dass der Charakter Angriffe blockt, der Gegenangriff muss per Mausklick erfolgen. Das eigentliche Geheimnis erfolgreicher Kamp-

fkunst liegt allerdings hinter der Fassade. Denn gerade für geübte Rollenspieler weist das Kampfsystem von „Two Worlds“ eine Vielzahl möglicher Taktiken auf und regt dazu an, eigene Fähigkeiten auszureizen. Je stärker ein Gegner ist, desto durchdachtere Kampftechniken sind gefragt. Dabei ist es je nach individueller Entwicklung möglich, Special Moves auszuführen oder nützliche Artefakte im Kampf zu nutzen.

Allgemeine Infos
Titel: Two Worlds
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Reality Pump

Studios
Publisher: ZUXXEZ Entertainment AG
Webseite: www.2-worlds.com
USK: ab 16 beantragt
Datenträger: DVD-ROM, Audio-CD
VÖ-Termin: September 2006
Mehrspieler: bis zu 8 (Netzwerk oder Internet)
Plattformen: PC und Xbox 360

