

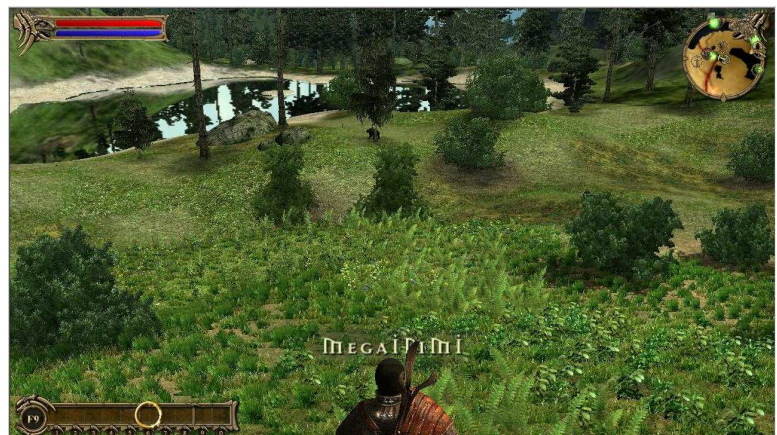


Two Worlds

(von Ingmar Hensler)

Two Worlds ist ein RPG, wie es in diesem Jahr fast schon routiniert erscheint. Gleich mehrere, ähnliche Ego-Prügler/Zauberer buhlen in diesem Jahr bereits um die Gunst des Kunden und ich persönlich bin darüber sehr dankbar - und meine Freundin ebenfalls, denn der WAF, der women-acceptance-factor, ist hierbei abermals wegen der quasi-interaktiven Geschichte denkbar hoch.

Zur Vermeidung von Spoilern hier nur ein kurzer Anriss der Hintergrundgeschichte: Der Held ist mit seiner Schwester auf der Flucht vor noch unbekanntem Häscher. Während einer Reisepause in der er ein leerstehendes Haus als Unterschlupf untersucht, verschwindet die Schwester spurlos. In einem nahegelegenen Dorf erhält er alsdann eine Nachricht von den Hintermännern, die ihm einige Aufträge erteilen damit er als Belohnung seine Schwester wieder zurückerhält.



Das Gute Vorweg

Die Fähigkeiten der Grafikdarstellung ist (erst recht seit des 1.4er patches) atemberaubend - auf den ersten Blick. Die Weitsicht reicht fast über die gesamte Karte des Spielgebietes, selbst wenn die entsprechenden Bereiche - im online-game - unerreichbar bleiben werden. Die Vegetation ist berausend dicht, durchsetzt mit mehr oder weniger irrelevanten Tieren wie Hasen, Dodos, Füchse, Vögel und Glühwürmchen etc. aber auch XP-Ergiebigere wie haufenweise Wildschweine, Wölfe in manigfaltigen Ausführungen und sehr hartnäckige Bären und ein gutes dutzend anderer "Füllmonster". Das ganze wird



in HDR mit zahlreichen Glüh- und Überstrahleffekten (vor allem bei Teleportern und Manashrinen) serviert und durch Tiefenunschärfe auf realistisch getrimmt - und es funktioniert.

Die Präsentation der Story erfolgt hierbei selten in richtigen Zwischensequenzen, sondern vielfach in längeren Dialogen mit den Bösen wie den Guten, die sich vollständiger Sprachausgabe erfreuen, wie die meisten anderen Dialoge mit NPC ebenso. Hin und wieder unterhält man sich auch mit der Schwester, welches sich einer ganz eigenen, visuellen Präsentation erfreut. Man trifft diese nämlich in Steinkreisen an, in deren Nähe die Grafikdarstellung fließend die Auflösung und Farbvielfalt zu ändern scheint.

Die Steuerung orientiert sich an unausgesprochenen Standards, die man während eines kurzen Tutorials während des ersten Auftrages in den man nach der Startsequenz gestossen wird, erklärt bekommt. Alle anderen Feinheiten sind dem ausgezeichneten, dicken und vollständig hochglanzfarbigen Handbuch zu entnehmen, welches sich ebenso in der Packung findet wie eine detaillierte Karte des gesamten Spielgebietes, in welcher auch Teleporter und die so wichtigen



Manashrine eingezeichnet sind. Man bekommt also endlich wieder einmal angemessen viel für sein Geld. Das Inventory verfügt über eine Sortierfunktion, die allerdings bei zu voller Besetzung nicht sonderlich gut funktioniert. Seit des 1.4er Patches ist des Inventory etwa doppelt so gross wie die sichtbare Seite, was sich jedoch noch immer nicht

an dem wirklichen Wert für Stärke orientiert, was den Inhalt bei einem Gewicht von nun 200 Einheiten kappt, welche sich das Inventory mit den angelegten Waffen und Rüstungen teilen muss.

Hierbei kommt jedoch schon die erste wirklich neue Idee des Spieles zu tragen, denn manche Gegenstände sind stapelbar, man kann sie verschmelzend übereinanderlegen und somit ihre Werte steigern bis sie irgendwann sogar magische Fähigkeiten erlangen. Wann man dies mit welchen tatsächlich kann ist allerdings nicht vollständig deterministisch, denn wenn a auf b und c passt heisst noch nicht, dass b auch auf c anwendbar ist. Desweiteren gibt es auch hier für Rüstungen eine Set-Nummer, deren Vollständigkeit für zusätzliche Werteerhöhung sorgt ohne dass dies jedoch gesondert mitgeteilt würde - im Gegensatz zu Basiswerterhöhungen. Werden diese temporär durch Ringe oder staplerisch aufgepowerte Ausrüstung erhöht wird hier ein Wert mit einem Pluszeichen angehängt.



Desweiteren findet sich im Inventar ein Kochtopf, in dem sich neue Tränke brauen lassen, welche nach Möglichkeit der Zutaten auch dauerhafte Wertsteigerungen erzielen können. Hier lassen sich auch neue Kristalle "brauen", welche ähnlich wie bei Diablo auf Waffen anwendbar sind - und zwar in unbegrenzter Zahl, jedoch nur einer Art. Ein Feuerschaden lässt sich also nicht mehr mit einem Blitzschaden kombinieren.

Das Spiel an und für sich

Gespielt wird wohl vorzugsweise aus 3rd-Person Perspektive. Findet man einen NPC der nicht direkt angreift, so wird man von einem Symbol empfangen, welches die Möglichkeiten der Kommunikation vor Unterhaltungsbeginn aufzeigen. So gibt es unterschiedliche Farben bei Unterhaltungssymbolen für Questgeber, Nullnummern und Fähigkeitsdealer. Dies erleichtert die Suche nach neuen Quests vor allem in Städten doch ganz erheblich, zumal die Nullnummern -



von denen es sehr viele gibt - immer das gleiche sagen, diese Punkte auch jedes mal als

Unterhaltungsthema aufführen und sich nicht wie in anderen Spielen merken, was man schon einmal gefragt hat. Macht aber nix, interessantes gibts von denen

ohnehin nicht zu hören, was man nicht schon von relevanten NPCs erzählt bekommen hätte. Schön hingegen ist die Präsentation dieser Gespräche, es wird nämlich bloss der Gesprächspartner scharf dargestellt und alles andere mit einem weichzeichner versehen. Die restliche Umwelt läuft währenddessen, im Gegensatz zu anderen Spielen, normal weiter.

Gekämpft wird old-school-mässig mit Handwaffen und Zaubern auf den Gegner, auf den das Zielkreuz zeigt. Dies ist immer mehr oder weniger jener in der Bildmitte oder der nächsten Nähe. Für den Nahkampf funktioniert dies ausgezeichnet, zumal man eben nur Zuschlägt, nicht aber auf einen Gegner einschlägt, man also durchaus im Vorbeilaufen einen Schlag gegen fünf Gegner führen kann. Bei Zaubersprüchen wünscht man sich jedoch ein etwas genaueres, nicht so sprunghaftes Zielen, denn gerade wenn man sich den schwächsten Gegner ausgeguckt hat um ihn mit einem Blitz mit dem letzten Mana niederzustrecken, da springt das Zielkreuz auch schon im letzten Moment auf einen anderen Gegner über. Zudem regeneriert sich Mana und Leben nur, wenn man die Waffe eingesteckt lässt, was beides im Kampf hin und wieder leicht unvorteilhaft scheint.

Steuerbar bleibt der Krieger jedoch zu jedem Zeitpunkt. Und auch Kämpfe gegen stark zuschlagende Gegner wie bären oder Golems gelingen dank eines Druckes auf 'q' zum richtigen Zeitpunkt sehr leicht. Dies sorgt nämlich für einen kurzen Sprung nach hinten aus der Gefahrenzone heraus - sehr praktisch. Ueberhaupt finden sich sehr viele Kleinigkeiten, über die man sich während des Spieles freuen kann.

Desweiteren gibt es fünf Magieklassen, deren Zaubersprüche sich ebenfalls stapeln lassen und durch booster in ihren Eigenschaften steigerbar sind, sowie gut zwei Dutzend weitere Fähigkeiten wie reiten, schleichen, blocken etc. aber auch schwerer-brechen oder schmutzige-tricks, mit welchem sich dem Gegner staub ins Gesicht werfen lässt. All dies können übrigens auch die Gegner, also nicht wundern wenn man irgendwann blind und ohne Waffen in der Gegend herumstolpert.

Der Ruf, den man sich bei den einzelnen Gruppen erarbeitet hat, kann man wie gehabt durch Aufträge für oder gegen die entsprechende Gruppe steigern bis man dort zur Legende geworden ist. Vor allem bei der Händlergilde möchte man dies sein, denn dies sorgt für bessere Preise beim Handel mit diesen.

Online-Killerspiel

Das Online-Spiel gestaltet sich mehr oder weniger halbherzig. Alles was geboten wird ist irgendwie lieblose 0815-Kost.

Man startet einen vorgefertigten Character mit gewissen Fähigkeiten und gelangt in die erste, grössere Stadt des Hauptspieles. Hier trifft man dann die anderen Mitspieler, welche sich in diese Stadt gewagt haben und kann mit NPCs entsprechenden Handel treiben - und etwas anderes



als Händler gibt es hier auch nicht, um Nullnummern kommt man also herum. Aus dieser Stadt kommt man zu Fuss nicht heraus sondern nur mit F12. Hier lässt sich ein Gebiet auswählen, in welchem man dann alleine oder mit Mitspielern Questen, Looten und auch Handeln kann. Nach erfolgreichem Abgrasen der vorhandenen und auf der Karte durch blaue, grüne und rote Glühpunkte markierten Questpunkte wird dann der nächste bereisbare Kartenfleck freigeschaltet, wobei es sich abermals um einen kleinen Abschnitt der Karte des Hauptspiels handelt. Hat man alle Bereiche um alle Städte bereist kann man entweder das ganze wiederholen - wobei es sich hierbei um eine exakte Wiederholung handelt ohne Zufallsgeneratoren etc. - oder die Arena betreten und mit seinem Basischarakter ohne jegliche Erweiterung gegen andere Mitspieler antreten.

Kopierschutz???

Auch einer der positivsten Punkte des Spieles: es scheint nämlich keinen zu geben. Einzig eine Aktivierung nach der Installation, die sich wahlweise direkt über das INet oder aber per Telefon (oder Key-Generator ;-) erledigen lässt. Zur Belohnung bekommt man einen Bonuscode, mit dem man im Spiel einen Gegenstand erhält der nicht auf normalem Weg zu erreichen wäre - dessen Abwesenheit aber auch keine Katastrophe ist.

Zu keinem Zeitpunkt wurde von mir verlangt die DVD im Laufwerk zu haben oder mit Admin-Rechten zu spielen/installieren. Nach einer Windows-Neuinstallation will es dennoch erneut installiert werden und versagt den Dienst mit Fehlermeldung.



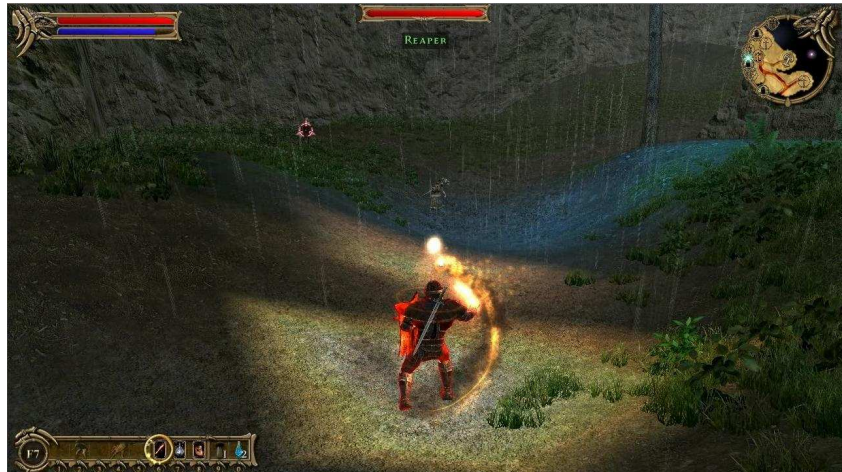
Guild-Wars ist da nicht so pingelig, erzeugt in so einem Falle einfach das Desktop-Icon und startet wie gehabt mit nach wie vor eingetragenen Benutzernamen - ist in dieser Hinsicht aber auch leider einzigartig.

Und einiges nicht so Schönes.

Womit wir bei den negativen Punkten wären, und das sind nicht gerade wenige.

Fangen wir ganz am Anfang an, nämlich bei der Installation - und zwar ganz am Anfang. Der Fortschrittsbalken lässt einen beim Kopieren grosser Dateien sehr lange mit der gleichen Prozentzahl alleine. Hätte man nicht das Laufwerksgeräusch und die auf die Dauer penetrante Hintergrundmusik der Installation könnte man mit einem Absturz rechnen. Ist aber sicherlich nur eine Kleinigkeit.

Was jedoch keine Kleinigkeit ist ist die grundsätzliche Nicht-Lauffähigkeit des Spieles nach abgeschlossener Installation! Auf einem frisch installierten XP-SP2 wird das Programm nicht starten, denn es fehlen die Codecs für die Videos, in welchen der Vorspann und Trailer gestaltet sind. Wer übrigens einen Spoiler bis zum Spielende mag kann sich diese Videos auch im Spiel-Verzeichnis anschauen, sie liegen dort als ganz normale .wmv-Dateien. Man muss eben nur den entsprechenden Codec nachinstallieren, welcher zum MediaPlayer11 gehört - und eben nicht zum MP9, wessen Codecs durchaus mitgeliefert werden, man darf sich also erst einmal wieder auf Treiberjagd machen. Bis man überhaupt dieses als Fehler ausgemacht hat kann allerdings einen Umtausch lang dauern, denn auch im Forum war davon nichts zu finden sondern wurde auf Grafikkartentreiber und -Einstellungen verwiesen, welche natürlich nichts helfen.



Hat man dann auch noch das Upgrade auf Version 1.4 installiert und womöglich gar schon ein Stück weit gespielt, kommt die nächste Hiobs-Botschaft - das Spiel startet wieder nicht. Dieses mal liegt es - ebenfalls völlig undokumentierterweise - am PhysX-Treiber, welcher in der neuesten Patch-version ebenfalls aktuell vorausgesetzt wird. Zumindest aber braucht man keine PhysX-Karte um das Spiel spielen zu können.

Ob diese Hardware an der nach wie vor klapprigen Physik etwas ändern würde konnte ich nicht überprüfen, da ich nur ein Notebook habe. Noch mehr Physik wünscht man sich jedoch eigentlich nicht, denn ausser auf Ecken flatternden Gegnerleichen oder Hänge herunterfallenden Kadavern bekommt man davon kaum etwas mit. Und Die Gegner fliegen auch ohne spezial-Hardware in die Richtung aus der der Schuss kam (!) oder landen oben auf Häusern wenn man sie davor umgehauen hat oder laufen Wände mit negativem Winkel empor.

Möchte man nun sein altes Savegame unter neuem Patch weiterspielen hat man die Warnun im patch-readme (oh, sorry, gibts ja auch nicht) nicht genau genug gelesen. Auf entsprechender Fan-Website liest man da von neukalibrierung der Itemgewichte. Dass dies für alt-savegames in



einem maximalen Tragegewicht von 100 Einheiten resultiert weiss man erst wenn man nochmals von vorne beginnt. Eine kleine Datei ordentlich ein einziges mal zu konvertieren wäre ja auch zu viel verlangt.

Dies war das technische des normalen Spieles. Online

sieht es ähnlich schlimm aus. Die angesprochenen Instanzen nämlich scheinen nicht auf dem Server des Betreibers zu laufen, sondern auf dem eigenen Rechner und brauchen eigentlich keine Verbindung mehr zum Server, ausser wenn man eine Karte abschliesst. Dann erst werden die Characterdaten synchronisiert und vor allem gesichert. Stürzt das Spiel in der Zwischenzeit ab oder bricht die Verbindung zwischenzeitlich ab, so sind alle Spieldaten der Zwischenzeit verloren. Schlimmer noch, die Daten all jener, die sich in die eigene Instanz ebenfalls eingeloggt haben ebenso, denn diese spielten dann auch auf unserem Rechner ohne Serversynchronisation. Dafür wird man selbst während eines solchen Onlinespieles keine Lags erfahren.

Die bereits angesprochenen Spoilervideos sind ein weiterer Schmitzer, den sich der Hersteller hier erlaubt. Zumindest bei Zwischensequenzen, die man fest auf Video bannt sollte man meinen, dass diese zum einen hochaufgelöst und zum anderen vollkommen fehlerfrei und effektreich sind. Dies ist alles nicht der Fall. So kann man während eines Films das Nachladen einer Hintergrundtextur beobachten, damit man von der nichtsynchrität der Sprache abgelenkt ist und auch nicht mehr darauf achtet, dass diese gar nicht einmal vollständig ist. Jeder kann sich ausserhalb des Spiels leicht davon überzeugen, liegt ja im Spielverzeichnis.



Auf technisch-grafischer Seite ist der grosse Pluspunkt jedoch auch ein Minuspunkt, denn die phantastische Grafik ist so einwandfrei dann doch nicht. Der akademische Weg eine LOD-MIP-Ebene in eine andere zu überführen wäre beispielsweise den einen Gegenstand aus und den anderen dafür schon vorher einzublenden - und zwar an der gleichen Stelle. Stattdessen ploppen neue Pflanzen in sichtbarer Nähe einfach so ein oder aus, Häuser entstehen in der Ferne aus dem Nichts doch das maximum der katastrophe sind Türme die in der Ferne an einem Punkt zur (vorderen) hälfte verschwinden während die höher aufgelöste Version an einer völlig anderen Stelle auch schon zu sehen ist. Hätte man drauf achten können.



Die NPCs hingegen haben ebenfalls ihre Macken. Ich habe nicht mehr gezählt, wie oft ich in einer Hütte von mehreren Personen umzingelt eingeschlossen wurde die einfach nicht mehr gehen wollten. Ohne Teleportstein hätte ich neu anfangen oder mich durchprügeln dürfen, denn zur Seite schieben lassen sie sich nicht - ganz im Gegenteil wird man selbst von diesen vor sich her

geschoben. An Türen scheinen sie sich auch gegenseitig gerne einmal einzusperren. So habe ich

in einem Dorf eine Ewigkeit auf den einzigen Händler warten müssen, weil er von drei Nullnummern, die sich in der Tür verkeilt hatten, festgehalten wurde.

Die Hintergrundstory mag sicherlich Geschmacksache sein. Ich kann mich nun einmal nicht damit abfinden so viele unschuldige Dodos zu metzeln um eine derart scharfe Braut zu retten, mit der man dann nicht einmal etwas anfangen darf weil es die eigene Schwester ist. Und auch wie bei einem Buch oder einem Film gilt: Das Wichtigste ist der Schluss. Und hier ist der Schluss wahrhaft belanglos und oberflächlich und nimmt jegliche Lust, das Spiel noch einmal zu spielen. Dass dieser Schluss dann auch noch in solch geringer Auflösung (siehe oben: Videos) präsentiert wird, setzt dem ganzen nur noch die Krone auf. Dafür habe ich mir keine neue Hardware gekauft, um schwammige Videos zu schauen. Was ebenfalls zu kurz kommt sind die anfangs gross eingeführten Orcs, welche gerade Krieg gegen die Menschen führen. Im eigentlich Orcschen Hinterland trifft man diese nämlich kaum mehr an und auch deren Sagenumwobener Führer blieb bei mir verschollen.

Was wohl ebenfalls Geschmackssache ist ist das Balancing der Zaubersprüche, welches in vielen Foren als zu grosszügig angesehen wird, ebenso wie das anfängliche leveling, welches zugegebenermassen recht fix geht. Darf es für meinen Geschmack aber auch, denn ich persönlich gewinne gerne - es ist halt doch bloss ein Spiel.

Warum die Frameraten in den Städten so in den Keller gehen ist mir auch unerklärlich, zumal man die wenigsten Häuser betreten kann - von aus dem Fenster schauen ganz zu schweigen. Solche Häuser kann man tatsächlich mit der Lupe suchen im Gegensatz zu Gothic oder Oblivion in denen es gerade umgekehrt ist.

Fazit: Viele gute Ansätze, doch am Ende doch bloss halbherzig und lieblos um- bzw. eingesetzt und mit so vielen Patzern versehen, dass man seinen Character lieber durch die Welt von Gothic laufen lassen möchte oder etwas sumpfgras sucht. Two Worlds hat sich nun einmal dieser harten Konkurrenz zu stellen und da fällt es trotz anfänglichem Engine-Ah-und-Oh leider durch.

Und was fast noch viel schlimmer ist: Was sich anfänglich als eine ausgezeichnete Idee präsentiert ruiniert langfristig sogar den eigentlich dauerhaft motivierenden "Diablo-Faktor", nämlich das Ausrüstung-Stapeln, da man nun nicht mehr auf bessere Dinge spart sondern sie sich einfach selbst herbeistapeln kann, so sehr mir das auch gefallen hat.

Dies klingt jetzt alles ziemlich düster. All das soll jedoch nicht heissen, dass Two-Worlds ein schlechtes Spiel wäre, denn es macht durchaus bis zum Schluss viel Spass. Wer mit einem Spiel leben kann, das Ecken und Kanten hat - wie die meisten anderen Spiele ja auch - der wird sicherlich genau wie ich damit seine Zeit lang glücklich, weshalb ich ihm eine 8,5 von 10 geben würde.