

## Zahlen & Fakten

Beigesteuert von Thelias  
Donnerstag, 27. Juli 2006  
Letzte Aktualisierung Sonntag, 20. Januar 2008

Wir haben für diejenigen, die sich bisher noch nicht mit Two Worlds auseinandergesetzt haben, mal die bisher bekannten Zahlen und Fakten aufgelistet. Bedenkt aber, dass die Spieleentwicklung ein dynamischer Prozess ist und sich hierbei jederzeit noch Dinge ändern können. Auch haben die Entwickler sich noch nicht in alle Karten blicken lassen, so dass einige Fakten noch unbekannt sind. Kleinere Dinge werden immer wieder mal aktualisiert. Die letzte Generalüberholung erfuhr dieser Bereich nach unserem Besuch bei Zuxxez in Karlsruhe am 19.01.2007.

Allgemein:

Plattformen:  
PC und X-Box 360

PS3 hat aktuell noch Planungsstatus

Genre:  
Rollenspiel (RPG)

Release:  
PC: 09.05.2007

X-Box 360: 29.08.2007

die Planungen für die PS 3 gehen zum Herbst '07 hin

USK:  
ab 12 Jahren freigegeben (auch wenn auf der Verpackung ab 16 steht)

Systemvoraussetzung (PC):  
minimum:

2 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit Shader 2.0, DVD-Laufwerk und Windows XP / Vista

optimal:

noch nicht bekannt; wir haben aus auf einem AMD Athlon 64 X2 und einer Geforce 7950 in perfekter Qualität angespielt. Grafikkarte

Two Worlds wird die meiste Grafikpower aus der Grafikkarte ziehen. Die Karte muss Shader 2.0 unterstützen (3.0 wird empfohlen) und DirectX9-fähig sein. Außerdem wird ein 256 MB Grafikspeicher empfohlen.

Anforderung TV-Gerät (XBox):

50 und 60 MHz werden unterstützt.

offizielle Homepage:  
[www.2-worlds.com](http://www.2-worlds.com)

Unterstützung Dual-Core:  
ja

Grafikengine:

selbst entwickelt, inkl. der 3D-Tools TreeGen, Ageia PhysX und ParticleGen

**Sprache:**

Vollständige deutsche Lokalisierung, ansonsten erscheint das Spiel bei Release auf englisch und französisch. Weitere Lokalisierungen sollen folgen.

**Multiplayer:**

max. 8 Spieler im Koop- oder PvP-Modus. Koop allerdings nicht für die Singleplayer-Kampagne, sondern eigene Missionen ähnlich der Instanzen aus Worlds of WarCraft

**Entwickler:**

Reality Pump (Earth-Reihe, KnightShift), aktuell sind 42 Mitarbeiter im Two Worlds-Team beschäftigt

**Publisher:**

Zuxxez Entertainment AG

**Soundtrack:**

Harold Faltermeyer (u.a. Beverly Hills Cop, Tango & Cash, Running Man, Top Gun)

**Aktivierung:**

erforderlich (via Telefon oder Internet)

**XBox-Live spielbar:**

ja

**XBox-Live Inhalte:**

ja, die möglichen Erfolge findet ihr hier

**Ingame:**

**Rassen:**

**Singleplayer (SP):**

Mensch (männlich) vorgegeben, Aussehen wird vielleicht editierbar sein

**Multiplayer (MP):**

Von den ursprünglich geplanten 6 wählbare Rassen (Menschen, Orks, Zwerge, Elfen, Goblins und Echsenfolk) sind leider nur die Menschen und Elfen spielbar

**Klassen:**

Im SP frei wählbar (im SP durch Skillung), im MP 12 Klassen die sich durch verschiedene Skill auszeichnen

#### Weltgröße

ca. 30 km<sup>2</sup> Oberwelt und 25 km<sup>2</sup> Dungeons

#### Items

Es wird eine riesige Anzahl an unterschiedlichen Gegenständen und Rezepten geben, die gefunden werden können. Diese Gegenstände und Rezepte sind im SP und MP identisch.

#### Kämpfe:

Echtzeit, auch mit zwei Waffen und sog. 'Dirty Tricks'

#### Zeit:

1 Tag-/Nachzyklus dauert etwa 30 Minuten

#### Quests:

mehrere Hundert, teilweise aufeinander aufbauend

#### Magie:

kartenbasierend, ähnlich wie Magic: The Gathering

#### Ansicht:

Dritte Person, jedoch stufenlos in die Egoperspektive zoombar (außer im Kampf)

#### Speichern:

SP: jederzeit freies Speichern des Spielstandes möglich

MP: der Charakter wird gespeichert

#### offener Beta-Test:

nein

Demo:  
21. August 2007

Innovationen:

- packende, nicht lineare Geschichte
- Kämpfen ist während des Reitens möglich
- umfangreiche Möglichkeiten zur Charakterentwicklung
- riesige Entscheidungsfreiheit
- große Vielfalt versteckter Gegenstände
- realistische Umweltdarstellung
- großzügiger Einsatz grafischer Hochglanzmittel:
- Pixel Shader 2.0 und 3.0
- High Dynamic Range Rendering
- einzigartige Schatten-Engine
- Motion-Capturing

Versionen:

Verkaufsversionen PC-Fassung

- Version, die nur das Solospiel enthält für ca. 25 Euro
- Version mit Solo- und Multiplayer für ca. 40 Euro
- Special Edition , mit vielen Extras, für ca. 65 &euro;
- Limitierte Weihnachtsedition für 110,- &euro;

Verkaufsversionen X-Box-360 Fassung:

- Standard-Version mit Solo- und Multiplayer für 64,99 &euro;
- Collectors Edition mit einigen Extras für 69,99 &euro;