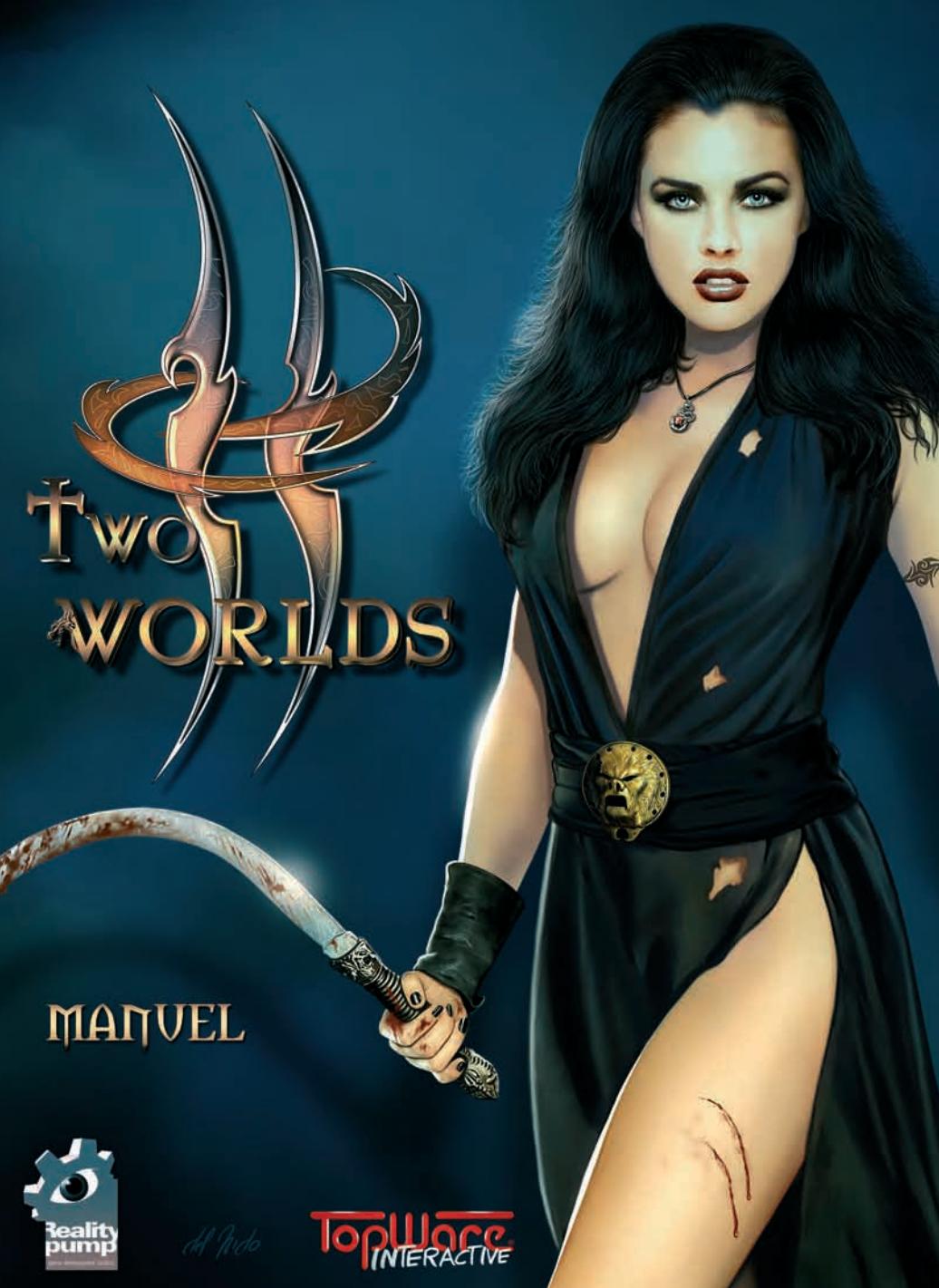


MANUEL



Al Pedro

TopWare  
INTERACTIVE



Cher client,

Toutes nos félicitations et nos remerciements pour l'achat que vous avez effectué d'un produit de notre gamme. Nos équipes de développement ont investi tout leur savoir, leurs technologies de pointe et leur talent pour vous offrir ce produit multimédia sophistiqué et distrayant, dont le contenu ne manquera pas de vous fasciner.

Nous espérons que ce produit comblera toutes vos attentes et nous serions très heureux que vous le recommandiez à vos amis, connaissances et collègues. Si vous êtes intéressé par un autre produit de notre gamme ou si vous souhaitez des informations générales concernant notre groupe, n'hésitez pas à demander notre catalogue ou notre plaquette à l'adresse suivante:

ZUXXEZ Entertainment AG  
Rittnert Str. 36  
D - 76227 Karlsruhe

<http://www.zuxxez.com> ou <http://www.2-worlds.com>

Nous vous souhaitons de nombreuses heures de détente avec notre nouveau logiciel.

TopWare Interactive Inc.

Zuxxez Entertainment AG et Reality Pump Studios

Printed in the EC

Copyright © 1999 - 2007 ZUXXEZ Entertainment AG, Karlsruhe, Germany.

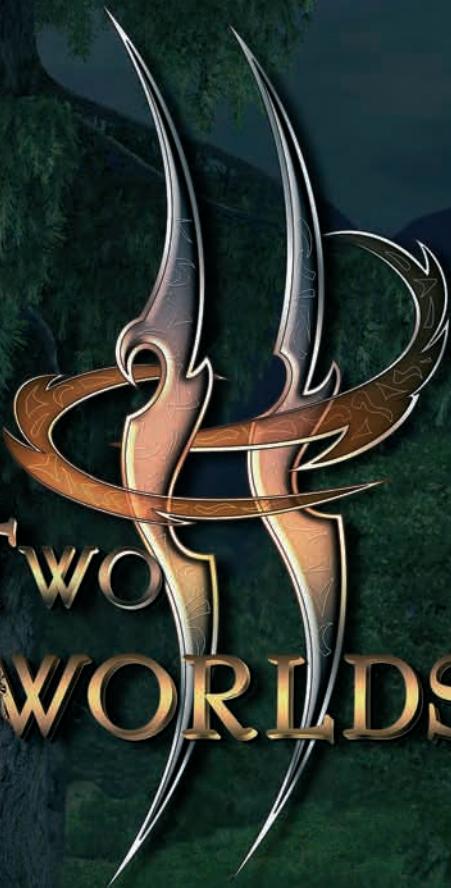
Portion Copyright © TopWare Interactive Inc, Las Vegas, USA.

Developed by Reality Pump Studios.





# Two WORLDS



# TABLE DES MATIÈRES

Avertissement sur l'Epilepsie .....	6
Configuration Requise .....	6
Installation & Déinstallation .....	7
Numéro de Série.....	8
Activation.....	8
Enregistrement.....	9
Prologue .....	10
Géographie .....	13
Personnages Principaux .....	15
Les Races .....	21
Les Humains .....	21
Les Nains .....	22
Les Sauriens .....	23
Les Orcs .....	24
Les Elfes .....	25
Les Groms .....	25
Les Scapulari .....	26
Les Trachidis.....	26
Monstres .....	27
Le Scorpion Géant & L'Araignée Chasseresse .....	27
Le Reaper & La Vouivre.....	28
Le Démon & Le Tulok.....	29
Démmarage du Jeu .....	32
Ecran de Partie .....	36
Barres d'état .....	37
Mini-carte .....	38
Barre de Raccourcis.....	38
Icones d'Actions .....	39
Contrôle du Jeu .....	41
Développement Personnage .....	42
Formateurs et Entraîneurs .....	51
Inventaire.....	52
Achat et Vente d'Objets .....	55

# TABLE DES MATIÈRES

Magie .....	55
Les Cinq Ecoles de Magie.....	59
Carte d'Antaloor .....	65
Teleportation .....	66
Liste de Quêtes.....	67
Réputation .....	70
Guildes.....	71
Combat.....	74
Combat Rapproché .....	75
Combat à Distance.....	76
Combat Passif .....	77
Assassinat .....	77
Renaissance .....	78
Armes & Armures .....	79
Les Armes .....	79
Les Armures .....	84
Les Boucliers.....	85
Alchimie .....	86
Monte .....	89
Furtivité .....	92
Multijoueurs.....	93
Foire aux Questions .....	99
Assistance .....	101
Hotline et Support .....	103
Credits .....	106
Contrat de Licence Utilisateur Final.....	110
Appendice A1 - Shortcuts .....	113
Shortcuts Personnel.....	114
Barre de Raccourcis Personnel.....	115
Note .....	118

## **AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CETTE NOTICE AVANT TOUTE UTILISATION DU JEU PARVOUS-MEME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles d'être sujettes à des crises d'épilepsie ou des pertes de conscience lorsqu'elles sont exposées à une dose quotidienne importante d'effets lumineux clignotants ou particulièrement intenses. Ces personnes peuvent avoir une crise lors de l'utilisation d'un ordinateur ou de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent aussi se produire alorsmême que le sujet n'a pas d'antécédants médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation de ce jeu.

Nous conseillons aux parents une attention particulière lorsque leurs enfants utilisent des ordinateurs ou des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présente l'un ou l'autre des symptômes suivants: vertiges, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, défaut d'orientation, ou tous types de mouvements involontaires ou convulsifs,

**ETEIGNEZ IMMEDIATEMENT L'ORDINATEUR  
et consultez votre médecin avant toute nouvelle utilisation.**

### **PRECAUTIONS A PRENDRE PENDANT L'UTILISATION**

- ⌚ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance et aussi loin que possible.
- ⌚ Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ⌚ Assurez-vous de jouer dans une pièce correctement éclairée.
- ⌚ En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

## **CONFIGURATION REQUISE**

- ▀ Windows XP® ou Windows Vista™ (XP recommandé)
- ▀ DirectX™ 9.0c REL. 10/2006 ou supérieur (sur DVD)
- ▀ Fréquence CPU 2,0 GHz ou plus rapide (Multicore recommandée)
- ▀ 512 MB RAM, 1 GB recommandé
- ▀ Carte graphique compatible DirectX™ avec support Per-Pixel-Shader 2.0, Shader 3.0 recommandées (AMD/ATI Radeon et X-séries ou Geforce 6, 7 et 8-séries)
- ▀ Carte son compatible DirectX™ 9.0c
- ▀ Unité DVD-ROM, Espace disque: 5 GB libre
- ▀ Clavier et Souris, accès Internet haut débit recommandé

## INSTALLATION

Insérez le disque de données “Two Worlds” dans votre unité de DVD. Si la fonction “Démarrage automatique” est activée, le menu d’installation est affiché à l’écran. Si la fonction de “Démarrage automatique” de votre unité de DVD est inactive, démarrez “Poste de travail” dans l’interface Windows et faites un double-clic sur le fichier Autorun.exe pour lancer le menu. Cliquez sur “Installer Two Worlds” pour débuter l’installation. L’installation requiert un espace-disque libre minimum de 5 Go. A cet espace, il faudra ajouter les parties que vous enregistrerez et autres fichiers, comme le fichier d’échange (swap) de Windows. Un espace-disque libre de 6 à 7 Go est donc conseillé. A la fin de la procédure d’installation, vous pourrez créer un raccourci sur le Bureau ou encore une icône dans la “Barre de lancement rapide” de la barre des tâches.

D’autres options sont disponibles dans le menu. Acrobat Reader vous permet d’installer celui-ci sur votre disque-dur. Il est requis, notamment, pour lire les manuels. Cliquez sur DirectX 9.0C /Rel. 10/2006 pour installer les pilotes de cette version et ainsi mettre à jour l’installation présente sur votre système, si celle-ci est plus ancienne. Cliquez sur Explorer pour afficher le contenu du DVD et Manuel Utilisateur pour afficher le manuel en format pdf du DVD.

Si vous cliquez sur [www.2-worlds.com](http://www.2-worlds.com), vous serez immédiatement dirigé vers le site officiel de “Two Worlds”, à condition d’avoir une connexion internet active. Cliquez ensuite sur l’icône “Two Worlds” du Bureau ou de la Barre de lancement rapide pour démarrer le programme. Vous pouvez aussi cliquer sur Démarrer – Tous les programmes - Topware - Two Worlds - Two Worlds.

## DEINSTALLATION

Pour retirer “Two Worlds” de votre disque-dur, cliquez sur Démarrer – Tous les programmes - Topware - Two Worlds - Désinstaller.

Suivez ensuite les instructions données à l’écran.

## NUMERO DE SERIE

Au premier démarrage de “Two Worlds”, il vous sera demandé d’indiquer votre Numéro de Série. C’est un code de 16 caractères que vous DEVEZ entrer. Ce code est imprimé sur un étiquette placée sous le DVD du programme. Les caractères peuvent indifféremment être introduits en minuscules ou en majuscules. Une fois le Numéro de Série introduit, vous n’en aurez plus besoin, sauf en cas de réinstallation du programme. Votre Numéro de Série est unique, évitez donc de le communiquer.

### ACTIVATION

Pour pouvoir utiliser pleinement “Two Worlds”, il vous faudra ensuite procéder à son Activation. Il existe deux méthodes pour activer le produit:

#### ACTIVATION ONLINE

Nous vous recommandons cette méthode, plus rapide et plus aisée. Une fois le programme démarré et votre Numéro de Série indiqué, il vous sera proposé de procéder à l’ “Activation”. A condition que vous disposiez d’une connexion internet active, le programme se connecte au serveur d’activation et exécute la procédure en quelques secondes.

#### ACTIVATION PAR TELEPHONE

Si vous ne disposez pas d’un accès à internet, vous pouvez utiliser le téléphone pour activer le produit. Choisissez “Activation par téléphone”. Un code d’activation en 16 caractères est alors affiché. Appelez alors l’un des numéros ci-dessous après avoir noté le code d’activation.

+49-(0) 721- 46 47 20

#### ATTENTION!

Ce numéro de téléphone n'est utilisable que pour l'activation des produits. Veuillez faire appel à notre Support Technique pour tous autres problèmes que vous pourriez rencontrer.

Vous pouvez aussi décider d'activer le produit ultérieurement, mais “Two Worlds” ne fonctionnera qu'en mode Démo tant que l'activation n'aura pas été réalisée.



## ENREGISTREMENT



L'Enregistrement de votre produit est facultative, mais elle offre de nombreux avantages. Il vous donne accès à différents éléments de notre site, ainsi qu'à la communication par courrier électronique, si vous le souhaitez, des mises-à-jour disponibles.

Pour Enregistrer votre produit, il vous faudra remplir un formulaire. Lorsque votre enregistrement aura été effectué avec succès, vous recevrez un courrier électronique avec un lien vers notre zone de téléchargements.



# Two WORLDS

Le Gon coule sereinement,  
en dépit des horreurs  
qu'Antaloor a vécues.

Des civilisations ont émergé puis disparu,  
sous l'oeil bienveillant des dieux ...  
Mais peut-être... un mesonge?

Certitude réconfortante...  
ou illusion délibérée?

## L'HISTOIRE JUSQU'À AUJOURD'HUI...

Antaloor ne s'est pas encore complètement remise des événements qui se sont déroulés il y a 300 ans. La tourmente a envahi le monde quand Aziraal, le dieu de la destruction, ignorant le pacte éternel entre les dieux, a décidé de poursuivre seul son insatiable recherche de puissance. Il a réuni sous sa bannière les hordes disparates des Orcs et affronté le monde civilisé.

Au pire, un déséquilibre mineur entre les pouvoirs des dieux, pensez-vous... Mais un déséquilibre qui pourrait avoir des conséquences fatales? Les sages et les savants sont toujours indécis sur la raison qui poussait Aziraal à vouloir désespérément pouvoir donner une âme aux Orcs. Il y a bien sûr; comme toujours, de nombreuses rumeurs à ce sujet, dont certaines totalement rocambolesques. Mais nous les ignorerons pour le moment, en tous cas tant que nous ne disposerons pas de tous les éléments. Beaucoup d'eau aura coulé sous les ponts du Gon avant que nous ne puissions connaître la vérité sous tous ses aspects. Toutefois, revenons aux faits historiques, aux événements tels qu'ils se sont passés. Durant le terrible tumulte de la guerre, personne ne s'est inquiété des motifs d'Aziraal.

Au cours de la Grande Guerre des Dieux, les autres dieux ont vaincu Aziraal et ses Orcs avec l'aide des Nains, des Elfes et des Humains. Les Orcs ont été repoussés dans leur territoire aux alentours de GorGamma, mais l'immortel ne pouvait être neutralisé que par le bannissement. Avec l'aide des Gardiens, une organisation secrète, ils ont placé Aziraal dans un cercueil et envoyé celui-ci dans les cieux d'Antaloor. Mais ceci s'est révélé un choix fatidique, ayant ainsi créé un site de culte pour Aziraal, qui a attiré toutes les puissances néfastes du monde comme un aimant. Et ces puissances démoniaques n'ont eu de cesse de tout mettre en oeuvre pour libérer Aziraal. C'était déjà suffisamment grave, disait-on, que le Panthéon soit à jamais affaibli par l'absence de l'un de ses dieux, mais cette menace en plus?

Mais qui sont ces dieux, les divinités du Panthéon?

**MALIEL** est la déesse du cycle de la vie. Elle représente la naissance, la vie, la mort et la renaissance. Maliel est plus particulièrement vénérée par les Elfes, mais pas uniquement par cette race. En temps que bienveillante déesse des forces d'équilibre, elle est vénérée par la plupart des races vivant sur Antaloor..



**YATHOLEN** est le dieu saurien des eaux et des tempêtes. Il représente les forces de la nature et est l'un des plus anciens dieux du Panthéon. Il a élu domicile dans l'archipel d'Ashos, enseveli sous les eaux, et est avant tout le dieu des Sauriens qui gardent les alentours du temple de la ville. Pour eux, il est tout simplement le "roi des dieux".



**THROGLIN** est le dieu de la Terre et des puissances créatrices. Il aime être comparé à un forgeron divin, une sorte de maître de forges. Il va donc de soi que Throglin est particulièrement vénéré par les Nains, une race de maîtres artisans des métaux. Toutefois, les autres races le révèrent aussi.



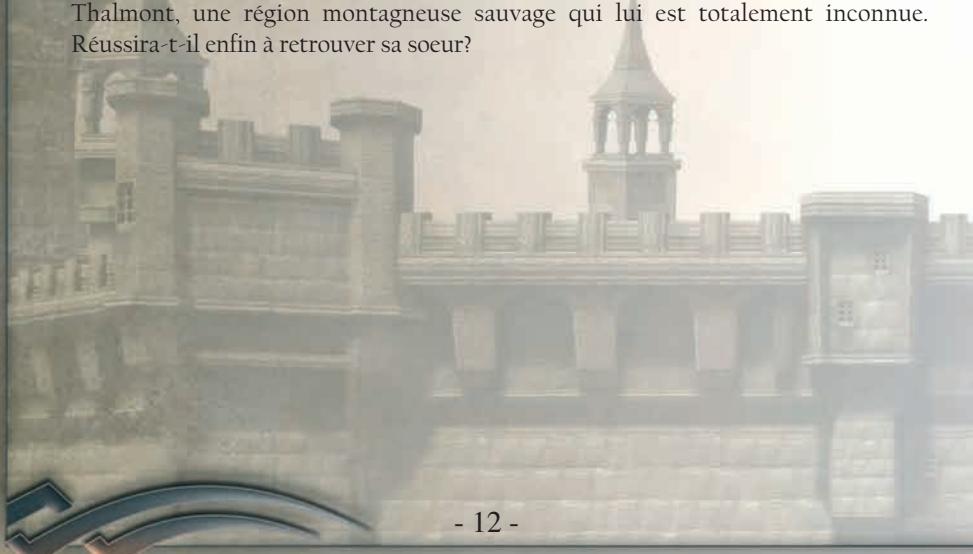
**AZIRAAL**, le dieu déchu de la guerre et de la destruction. Mais des rumeurs disent qu'il a aussi de fervents fidèles en dehors de la cité sainte des Orcs qu'est GorGamma. Le culte d'Aziraal est toujours pratiqué en secret. Selon les mythes des Orcs, Aziraal est le seul dieu du Panthéon qui ne puisse donner d'âme à ses créatures.



300 ans après qu'Aziraal ait été banni, un frère et sa soeur se retrouvent plongés dans le conflit qui a éclaté entre les Orcs et le monde libre. Kira, la soeur jumelle du héros, disparaît soudainement dans des circonstances particulièrement mystérieuses. Le héros, un chasseur de primes, part à sa recherche à travers tout Antaloor. Constamment en alerte, il recherche tout indice qui pourrait l'éclairer sur le devenir de sa soeur et garde yeux et oreilles grands ouverts pendant ses voyages. Les tâches de mercenaire qu'il accepte n'ont pas pour seul but de collecter des informations, mais aussi de gagner des ors, grâce auxquels il pourra continuer ses recherches. Il n'est toutefois pas toujours facile de trouver des missions rémunérées. Il lui faudra parfois gagner une certaine réputation dans certaines organisations avant que celles-ci n'envisagent de lui confier des missions parfois délicates.

Après des mois de vaines recherches, il reçoit enfin sa première piste sérieuse. Une mystérieuse lettre lui enjoint de rejoindre les régions montagneuses du nord. Par un heureux concours de circonstances, il apprend aussi qu'une mission serait à pourvoir à Komorin, dans la région de Thalmont. Comme c'est sur sa route, le voici à nouveau en plein dans l'action. Les villageois de Komorin peuvent aussi se considérer comme chanceux d'avoir trouvé un mercenaire pour les aider, puisque la plupart des hommes valides et entraînés sont partis combattre les Orcs dans le sud. Le gouvernement de Thalmont ne les a d'ailleurs pas iadé, trop occupé, officiellement, à combattre les rebelles.

Ainsi commence l'histoire de Two Worlds, quand un mercenaire arrive seul à Thalmont, une région montagneuse sauvage qui lui est totalement inconnue. Réussira-t-il enfin à retrouver sa soeur?



## GÉOGRAPHIE

Le monde d'Antaloor est une sorte d'univers de taille réduite. Depuis les glaciers du grand nord jusqu'aux volcans et déserts du sud, c'est un continent richement diversifié avec une grande variété de zones climatiques.

Cathalon en est la capitale royale. Elle est située au cœur même d'Antaloor et s'étend sur la rive de la rivière principale du pays, le Gon. Ce majestueux cours d'eau traverse le pays de part en part, du nord-est jusqu'au sud-ouest, se jetant dans l'océan au travers d'un large delta. Le climat à Cathalon est tempéré et les campagnes sont peu boisées, principalement constituées de prairies et parsemées de villages et campements dont les habitants cultivent les terres et élèvent divers types de bétail. Au nord, le paysage devient de plus en plus montagneux, culminant aux sommets élevés et rocheux des montagnes de Thalmont. C'est dans cette région que se trouvent les villes de Tharbakin et Yamalin. Tharbakin est situé dans les contreforts sud des montagnes et est le centre principal du commerce avec les montagnards. Quant à Yamalin, c'est la dernière retraite des Nains et elle a plus ou moins disparu des cartes récentes.

La nature autour de ces deux villes est retournée à l'état sauvage. Les pics escarpés des montagnes crèvent les nuages. A leurs pieds, des myriades de petits lacs semblent cacher dans leurs insondables profondeurs de sombres secrets.





De petits sentiers tortueux se faufilent entre vallées et gorges comme pour tenter d'échapper aux maléfiques pics qui les surplombent. Il y a aussi de petits villages et campements, dont les habitants se battent pour tirer leur subsistance d'un sol rocailleux et aride. Au nord-est, d'énormes glaciers dominent le paysage sauvage et grandiose. Ces immenses réservoir de glace sont la cause des températures glaciales qui règnent dans la région, dans un paysage recouvert de couches de neige superposées.

Au sud du Gon, les conditions atmosphériques sont exactement à l'opposé. Le Gon marque la frontière avec les régions sud d'Antaloor. Ici, un climat chaud et une végétation abondante créent les conditions idéales pour voir naître et prospérer de nombreuses espèces de faune. La région autour du grand port d'Ashos, au sud-ouest, est peuplée de nombreuses créatures, de la plus minuscule à la plus grande. Ashos, construite dans le delta du Gon, est l'un des centres de commerce les plus actifs d'Antaloor. Une forêt de bambous, qui s'étend jusque très loin au sud, entoure Ashos de toutes parts.

A l'extrême sud, le regard ne découvre que du feu. Les volcans, autour de la cité en ruines de GorGammar, crachent leurs rivières de lave et des vapeurs sulfureuses qui ne permettent à quasiment aucune vie de survivre là-bas. Et la région à l'est d'Antaloor est, elle aussi, inhospitalière et peu propice à n'importe quelle forme de vie. Au nord de GorGammar, mais toujours dans la partie sud du pays, on trouve aussi le désert torride et stérile de Drak'ar, avec ses hautes dunes et ses tempêtes de sable. Drak'ar abrite aussi les ruines mystérieuses de civilisations disparues depuis très longtemps. Au nord du désert se trouvent les terres inachevées d'Oswaroh. Depuis la Guerre des Dieux, cette région a été envahie par des brumes empoisonnées où seules des créatures de mort survivent et se déplacent. Au centre de ce no-man's-



land rébarbatif se dressent les murs de la ville d'Oswaroh elle-même. Vous ne trouverez cette région sur aucune des cartes établies par les races vivant à ce jour.

## PERSONNAGES PRINCIPAUX

KÝRA – est votre “petite soeur” jumelle. Malgré que vous ayez eu avec elle des disputes plutôt musclées, vous tenez à Kýra comme à la prunelle de vos yeux. Mais les mots “petite soeur” ne signifient en ce cas précis, ni la douceur, ni aucune idée de faiblesse! Kýra a une volonté d’acier, au point que certains diront même qu’elle est plus inflexible que son frère! Elle est dotée d’une forte personnalité et peut être très convaincante quand elle le veut. Toutefois, Kýra a disparu il y a quelque temps dans des circonstances que l’on peut ne peut qualifier que de mystérieuses. Depuis lors, le héros n’a eu de cesse que de la chercher sans discontinuer...

REIST TUNGARD – est le chef d’une organisation secrète qui retient prisonnière la soeur du héros (c'est en tous cas ce que laissent supposer les événements du début de l’histoire). Les buts de cette organisation sont entourés de mystère, mais ils sont probablement liés à l’héritage de la famille du héros. Reist Tungard est un adversaire obstiné dont les projets doivent être contrecarrés si vous voulez réussir à libérer Kýra.

GANDOHAR – joue un rôle majeur mais mystérieux dans “Two Worlds”. On ignore presque tout de lui. Toutefois, il est réputé pour être un guerrier hors norme et un affrontement avec lui devrait être évité. Vous allez, face à lui, être confronté à un dilemme. Gandohar semble amical et bien disposé à votre égard et celui de votre soeur pour des raisons inconnues de vous. Il semble avoir une dette vis-à-vis de Kýra, mais il est en même temps membre de l’organisation qui retient votre soeur prisonnière.





## ULTAR KARGA – est le fier chef du Clan Karga.

Réfugié dans les hautes terres du nord, sa force exceptionnelle et ses nombreuses victoires ont fait de lui une sorte de légende vivante. C'est son charisme qui permet au Clan d'affronter les incessantes tentatives de sabotage de la Maison Skelden.

Malgré le fait qu'il a été privé de tous ses pouvoirs par le Roi, sa loyauté vis-à-vis de la Couronne reste profonde et sans faille. Il est convaincu qu'il s'agissait d'un complot mené par le Haut Conseil et non d'une décision du Roi lui-même.

Son unique objectif est de reprendre le pouvoir sur Thalmont. Il vous sera difficile d'éviter le sempiternel conflit entre les rebelles du Clan Karga et la faction en charge des affaires, la Maison Skelden.



Mais, si vous prenez une part active aux événements, cela pourrait s'avérer avantageux... qui sait?

**CAHAL KARGA** – le fils d'Ultar – c'est un fanatique dur-à-cuire dont la haine de la Maison Skelden est légendaire. Il préfère la méthode forte et rapide à celles, plus lentes et plus stratégiques, de son père.

Qui que ce soit qui s'oppose au Clan Karga devra, tôt ou tard, affronter la redoutable lame de Cahal.

Vous rangerez-vous aux méthodes musclées de Cahal, ou opterez-vous pour les méthodes plus stratégiques de son père?  
Réfléchissez-y par deux fois, héros!

**EBRAT SKELDEN** – est le chef de la Maison Skelden. Il est derrière chaque action menée par la Maison. Les années passées dans les terres rudes et sauvages des montagnes ont transformé ce jeune noble en un opposant puissant et dangereux. Bien entraîné et rusé, Ebrat est un chef redoutable qui a oublié le sens même du mot conscience. Rien ne l'arrêtera pour faire perdurer la domination de la Maison Skelden sur la province nord de Thalmont. Il est sans merci dans son combat contre les rebelles du Clan Karga. Cela pourrait peut-être vous être profitable de venir en aide à Ebrat Skelden, mais, d'un autre côté, vous pourriez faire une faveur à Thalmont en vous opposant à lui... Un dilemme intéressant à suivre!

**HAGRAST WISP** – Cet homme s'est fait une réputation comme chef d'une redoutable bande de chasseurs de primes qui s'est récemment mise au service de la Maison Skelden. Au cours de nombreux combats et missions spéciales, Hagrast a prouvé que l'alliance de l'intelligence et d'une lame bien affutée et efficacement maniée est une combinaison difficile à affronter. Officiellement, il poursuit les rebelles, mais il a d'autres activités non-officielles, de nombreuses activités.





**HO** – Un homme qui vaut la peine d'être connu! C'est un ermite fûté qui vit dans le nord et est toujours heureux de recevooir de la visite. Il lit dans les oderus et parfums comme nous lisons dans les livres, et peut être pour vous la source d'informations importantes.

Mais après avoir vécu si longtemps seul, sa conversation est parfois troublante... La patience est une vertu!

**SOLON MORAIOS** – Solon vit une vie de reclus dans le nord d'Antaloor.

Les habitants le considèrent comme un homme intelligent et passé maître dans l'art d'utiliser les herbes, mais le Conseil de la Congrégation à Cathalon apprécie aussi ses talents...

Les membres de cette vénérable institution demandent souvent conseil à l'"Eclairé" quand ils ont à prendre une décision délicate. Son passé est couvert de mystère, même pour les rares personnes qu'il nomme ses amis.

Une visite à Solon Morias pourrait vous "éclairer" sur bien des sujets!

**AKI HOSUNO** – C'est le chef de la Giriza, une organisation qui a étendu sa toile criminelle sur la totalité du Royaume de Cathalon.

Aki est indubitablement le plus féroce des barons du crime. Son attitude très charismatique inspire tous les membres de l'organisation, qui font tout ce qui est en leur pouvoir pour lui être agréable.



## LA FLAMME

- et son nom n'est pas une coïncidence.

Difficile à percer à jour, c'est une source de troubles dans la partie sud du continent, qui dirige un puissant groupe de Nécromanciens.

Il y a des rumeurs qui disent qu'il (ou elle selon certains) est possédé par un esprit démoniaque.



**WHITE HEAD** – Cette créature cause de nombreux ennuis dans les camps militaires Cathaloniens installés sur les rives du Gon.

En temps que chef d'un "escadron de la mort" d'Orcs sanguinaires et redoutables, White Head a déjà causé la mort de nombreux humains.

Ceux qui savent affirment que cet Orc maîtrise à la perfection les techniques de combat d'une mystérieuse secte d'assassins qui se cachent dans le désert de Drak'ar.

Prend garde à toi, humain!



## LES RACES

### LES HUMAINS

Les Humains habitent le florissant royaume de Cathalon. Leur capitale qui porte le nom du royaume est située au cœur même de Cathalon. La Grande Guerre des Dieux semble avoir réduit la puissance des Nains et des Elfes dont l'influence se résorbe de plus en plus, à l'inverse des Humains dont la race semble s'imposer comme la plus puissante du monde connu. Les Humains n'ont pas non plus eu la tâche facile après la Grande Guerre, même après une période de paix relative de plus d'un millénaire. Ils ne vivent pas toujours pas dans le luxe, même relatif. Mais, comparativement au décadent royaume des Nains et aux terres où se sont retirés Elfes et Sauriens, Cathalon est un royaume prospère et actif. La Grande Guerre des Dieux a aussi modifié les frontières qui séparent les territoires des différentes races. Avant le carnage, les Humains vivaient principalement aux alentours d'Oswaroh, à l'est de Cathalon, mais la guerre a complètement détruit leur habitat et rendu inhabitable la région qui était leur refuge. Encore aujourd'hui, des vapeurs toxiques s'échappent d'un sol devenu stérile et en rendent l'approche presqu'impossible.

Les seules créatures qui semblent immunisées contre ces gaz toxiques sont des monstres, dont les hordes ont envahi les environs d'Oswaroh. La cité royale de Cathalon est installée sur les rives de la rivière Gon. Cette ville dynamique et active est située à un noeud névralgique des routes commerciales et fluviales. Le lieu de résidence du Roi de Cathalon est aujourd'hui une ville prospère et remarquable. L'une des raisons de l'émergence de Cathalon réside dans son organisation à caractère militaire. Les autres villes du royaume disposent d'une relative autonomie et de leur propre Garde Urbaine. Les taxes que ces villes doivent payer à Cathalon ne sont pas spécialement élevées, mais suffisantes pour engendrer des protestations occasionnelles. Dans les cas d'urgence, la Garde Royale participe à la protection des villes du royaume. D'un côté, la Garde est perçue comme un renfort apprécié contre les attaques ennemis, mais de l'autre, des tensions entre la Garde Royale et les citoyens locaux, voire entre les citoyens eux-mêmes, naissent dans chaque ville où la Garde est temporairement installée. Les citoyens de Cathalon considèrent avec fierté le développement de leur ville. Malgré leur courage et leur énergie, ils sont confrontés à un danger sournois et imprécis... les Ténèbres qui semblent vouloir approcher de Cathalon en provenance de l'est. Elles sont, paraît-il, omniprésentes sur Antaloor et se fortifient à chaque minute. Les Ténèbres et les hordes de barbares et d'Orcs qui gagnent en puissance rendent la vie de plus en plus difficile, non seulement pour les habitants de Cathalon, mais pour tous les Humains qui vivent sur Antaloor.

La race des Nains, autrefois la plus nombreuse et la plus puissante d'Antaloor, a progressivement perdu de son importance depuis la Grande Guerre des Dieux et n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était dans le passé. Les Nains sont concentrés dans la ville de Yamalin et ses alentours, cachée dans les montagnes des territoires du nord. Les Nains occupent tout le nord d'Antaloor, protégés par des montagnes escarpées qui empêchent les autres races d'accéder à leur nouveau domaine.

La ville de Tharbakin, autrefois place-forte des Nains, est tombée aux mains des Humains. Vous rencontrerez parfois des Nains dans les contreforts des montagnes. Personne ne connaît précisément ce qui se passe à Yamalin, les informations ne filtrant qu'au goutte-à-goutte. Des rumeurs laissent à penser que la Grande Guerre des Dieux a porté un coup mortel au cœur de la nation naine. Les structures fondamentales de leur culture étaient un équivalent des règles éternelles et immuables de la divine Olympe, le royaume des dieux. La quête forcenée de pouvoir d'Aziraal et le chaos qui s'en est suivi ont conduit les Nains à un état de confusion totale. Ils ont combattu aux côtés des autres races civilisées et participé activement à la victoire contre Aziraal, malgré l'apparente impossibilité de celle-ci.

La rumeur laisse entendre que les Nains sont convaincus d'avoir été alors aidés par d'autres dieux pour défaire Aziraal et rétablir un semblant d'équilibre dans le monde, et que ceci aurait participé à la croyance des Nains dans les pouvoirs de leurs dieux.



Cette race guerrière des montagnes du nord était, dans le passé, extrêmement disciplinée et disposait d'une structure de commandement efficace. Mais à ce jour, les clans entrent régulièrement en conflit et il règne une atmosphère de méfiance généralisée. Ne faites toutefois pas l'erreur de les sous-estimer! Leurs continues querelles intestines ont préservé leurs capacités de combattants et les Nains restent particulièrement efficaces et dynamiques quand la situation l'exige.

## LES SAURIENS

Les Sauriens vivent sur une péninsule au sud-ouest de Cathalon. Ces êtres, qui présentent une certaine ressemblance avec des serpents, font l'objet de méfiance de la part de toutes les autres races. Cette méfiance n'a jamais disparu, même pendant la Grande Guerre, quand les Sauriens ont uni leurs efforts à ceux des Elfes, des Nains et des Humains pour combattre Aziraal. Aucune alliance n'a jamais pu être scellée et les Sauriens ont conduit leurs propres batailles contre Aziraal et ses Orcs.

Les Sauriens ne sont toutefois pas les seuls à blâmer puisque les Elfes n'ont à l'époque même pas envisagé une alliance, par simple haine atavique. Une partie importante des territoires précédemment occupés par les Sauriens ont été envahis par l'océan durant la Grande Guerre et Ashos est à ce jour la ville principale des Sauriens. Ashos se situe sur une péninsule du delta de la rivière Gon et des rumeurs indiquent qu'il y existerait des liaisons avec les territoires engloutis.

Dans le District des Temples d'Ashos, les Sauriens vénèrent principalement Yatholen, le dieu des eaux et des tempêtes. Ashos est un port majeur avec des installations portuaires maritimes et fluviales. Les Sauriens eux-mêmes se limitent au District des Temples, particulièrement bien gardé. La Garde du Temple est extrêmement méfiante et en protège l'accès avec une vigilance renforcée, en ces périodes de troubles.



Cette fière race de guerriers est celle qui a le plus souffert des effets de la Grande Guerre. Le bannissement d'Aziraal par les autres dieux ne les a pas seulement privés de leur chef de guerre, mais ils ont aussi perdu confiance dans leurs qualités de combattants. Les Orcs ont quasiment disparu. Dispersion par la défaite, les survivants se sont rassemblés autour de la ville de GorGammar, tout au sud d'Antaloor. C'est là que la culture des Orcs a progressivement sombré au long des siècles. Divisés en clans de taille réduite séparés par les inimitiés et les luttes de pouvoir, les Orcs ne se sont jamais alliés et leur race semblait condamnée à une disparition certaine. Ils ne disposent d'aucune organisation politique et n'entretiennent aucune relation diplomatique avec les autres races.



Les quelques attaques éparses que des bandes d'Orcs ont commises sur d'autres territoires n'ont jamais été prises au sérieux par les autres races et des phrases comme: "Qui regretterait que les traces des Orcs soient rayées de la carte d'Antaloor?" étaient monnayé courante dans tout Antaloor. Les autres races étaient trop occupées par ailleurs et les clans d'Orcs, de taille réduite, ne présentaient plus les mêmes dangers que lorsqu'ils étaient organisés en hordes, alors pourquoi s'y intéresser? Mais cette attitude pourrait s'avérer désastreuse. Des siècles de batailles dans les marais ont endurci le moral des Orcs. Les anciennes valeurs de courage et de détermination ont repris leur place dans leur culture. Dans son fanatisme, la cruauté et la détermination de ces farouches guerriers n'ont d'égal que leur adoration sans bornes pour Aziraal.

Les observateurs les plus attentifs des autres races proclament déjà que la période de paix touche à sa fin, mais la grande majorité semble ignorer ces avertissements, pour une raison ou pour une autre... Les attaques des Orcs se font de plus en plus audacieuses. Dans les campagnes de Cathalon, il y a même des rumeurs selon lesquelles des commandos d'Orcs auraient attaqué la Garde Royale.

## LES ELFES

Les Elfes ne sont pas appréciés par les autres races, à cause de leur arrogance souvent affichée. Toutefois, les autres races respectent les Elfes, même si c'est à contre-coeur. Même les Orcs admirent leurs tactiques de combat audacieuses et téméraires, ce qui est une référence en la matière! Il existe cependant une race qui ne porte aucune attention aux Elfes... les Sauriens. Il est dit que les Elfes dédaignent les Nains et que ceux-ci le leur rendent bien. Après la Grande Guerre des Dieux, les Elfes se sont réfugiés sur les îles au nord-ouest de Cathalon et depuis, n'ont plus porté aucun intérêt à ce qui se passe sur le continent. Suite à leur réclusion, on ignore presque tout de ce que les Elfes ont pu faire durant ces derniers siècles.

De nombreuses rumeurs circulent toutefois, dont la principale est qu'ils se concentrent sur l'érection de monuments qui glorifient leurs actions héroïques durant la Grande Guerre. Si vous rencontrez un ou deux Elfes sur le continent, c'est qu'ils sont probablement employés comme mercenaires ou en mission secrète sur ordre de leurs dirigeants.

## LES GROMS

Ces tribus barbares sauvages sont une menace pour la vie des voyageurs qui parcourent Antaloor. Comme combattants, les Groms ne peuvent être comparés aux guerriers Orcs, mais nombreux sont ceux qui ne sont plus de ce monde pour avoir sous-estimé leurs capacités.

Les tribus vivent dans des huttes et sont très bien organisés. Ils sont dirigés par des shamans, parfois en nombre au sein de chaque tribu.



## LES SCAPULARI

On ne sait pas grand chose des Scapulari. Selon les rumeurs, ils seraient les messagers damnés de Yatholen, le dieu des eaux et des tempêtes. Il pourrait y avoir du vrai dans ces rumeurs, puisqu'ils vivent sur les côtes et ressemblent à des créatures des mers. Il y a de nombreuses espèces de Scapulari. Certains ont d'énormes pinces en lieu et place de mains et de bras, d'autres ont d'énormes mâchoires de piranha avec des dents aussi acérées que des lames de rasoir.

D'autres encore ont des têtes composées de sortes de tentacules. Les Scapulari vivent dans de petits campement faits de bois de récupération. Attention à eux... ils sont particulièrement puissants.

## LES TRACHIDIS

Les Trachidis ne sont apparus à Anraloor querécemment. Vous les trouverez dans la partie sud du continent et principalement autour d'Ashos. Il y a des rumeurs selon lesquelles les Trachidis seraient le résultat d'une expérience biologique qui aurait mal tourné. Qu'il s'agisse d'accidents biologiques ou non, ces créatures se sont parfaitement adaptées à leur environnement et ont évolué pour devenir une espèce intelligente et agressive. Les femelles ressemblent à

de monstrueux insectes. Les mâles, pourtant dotés d'une tête d'insecte eux aussi, marchent sur deux pattes. Ils sont les gardiens de la Reine et la protègent pour lui permettre de pondre ses oeufs et de veiller sur sa couvée. Il arrive, étrangement, que des femelles Trachidis pondent aussi des oeufs.



## MONSTRES

### LE SCORPION GÉANT

Vous ferez sans doute connaissance avec le Scorpion géant si vous vous égarez dans le désert de Drak'ar, ou ailleurs, qui sait?. Ce monstre est aussi féroce que ses petits cousins et représente un réel danger pour qui traverse les terres du sud. Son arme la plus redoutable est sa queue écaillée qui contient un poison mortel!

Le Scorpion géant frappe à la vitesse de l'éclair et inocule le poison à ses victimes grâce à ce dard puissant.

Votre seule chance, si cela devait vous arriver et avec un peu de chance, serait de disposer d'un puissant anti-venin.

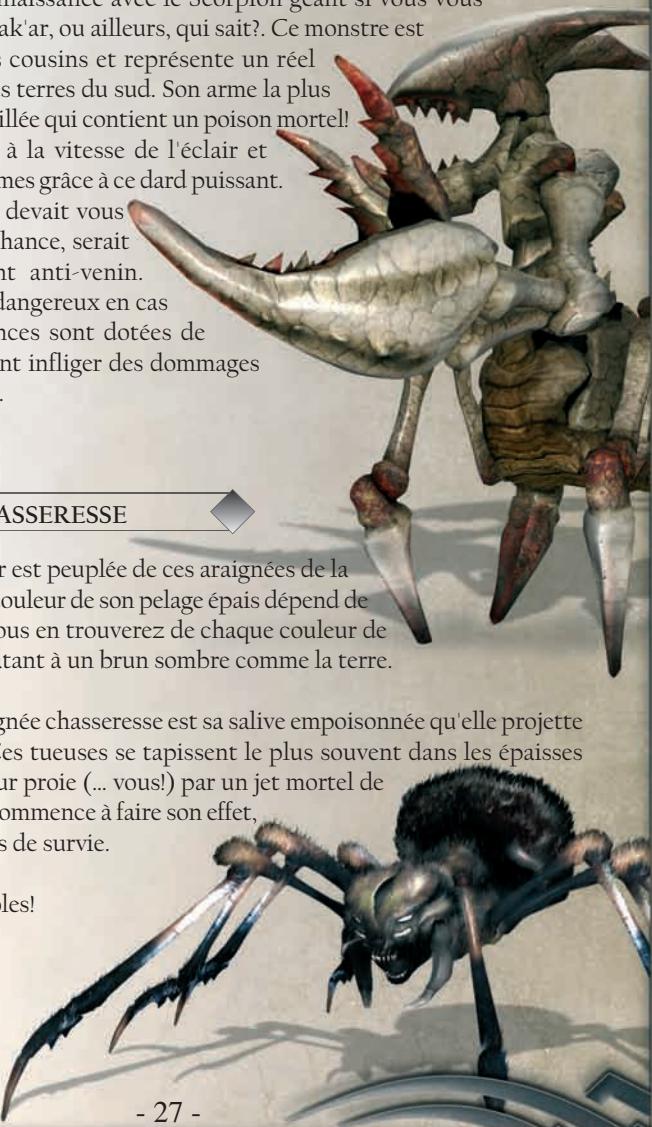
Mais ce monstre est aussi dangereux en cas d'attaque frontale! Ses pinces sont dotées de puissantes griffes et peuvent infliger des dommages importants et irréparables..

### L'ARAIgnÉE CHASSERESSE

La quasi totalité d'Antaloor est peuplée de ces araignées de la taille d'un être humain. La couleur de son pelage épais dépend de la région où elles vivent. Vous en trouverez de chaque couleur de l'arc en ciel, d'un jaune éclatant à un brun sombre comme la terre.

L'arme principale de l'Araignée chasseresse est sa salive empoisonnée qu'elle projette à une vitesse fulgurante! Ces tueuses se tapissent le plus souvent dans les épaisses broussailles, surprenant leur proie (... vous!) par un jet mortel de poison. Lorsque le poison commence à faire son effet, il vous reste peu de chances de survie.

Peu ragoûtantes, ces bestioles!



C'est le monstre le plus répandu sur Antaloor. Vous en rencontrerez souvent! Que cela soit dans les forêts montagneuses ou dans les zones désertiques du sud, les Reapers sont partout. Ils sont dotés de deux puissantes pattes et attaquent en meute. Il existe une rumeur selon laquelle un Reaper solitaire ne présente pas de danger majeur, mais soyez sur vos gardes! Il existe de nombreuses espèces de Reapers et celui que vous rencontrez pourrait être meurtrier!

Au long des siècles, les espèces ont continuellement évolué, produisant des variétés parfois mortelles. Deux exemples de ces évolutions: le Reaper à tête plate, protégé par un bouclier facial à toute épreuve, et le Reaper-Marteau dont la queue est munie d'un appendice en forme d'étoile, solide comme de l'acier trempé, et dont il se sert pour mettre à mal tout ce qui se trouve sur son chemin.

### LA VOUIVRE

Les Vouivres sont apparentées aux Reapers, mais elles sont bien plus dangereuses.

Ces bestioles apprentées aux reptiles sont dotés d'une paire d'ailes en peau tannée, ne leur permettant pas de voler mais qui assurent leur stabilité pendant la course et les combats. Dotées de griffes imposantes à chaque patte et de deux cornes mortelles au sommet de la tête, les Vouivres sont un danger mortel en combat rapproché... et elles combattent souvent par paire, combinaison efficace et coopération mortelle!

Soyez particulièrement vigilant vis-à-vis de ces monstres, qui sont de véritables pourvoyeurs de mort et, comme leurs cousins les Reapers, elles peuplent la quasi totalité d'Antaloor, sauf les paysages frigorifiques des glaciers.

## LES DÉMONS

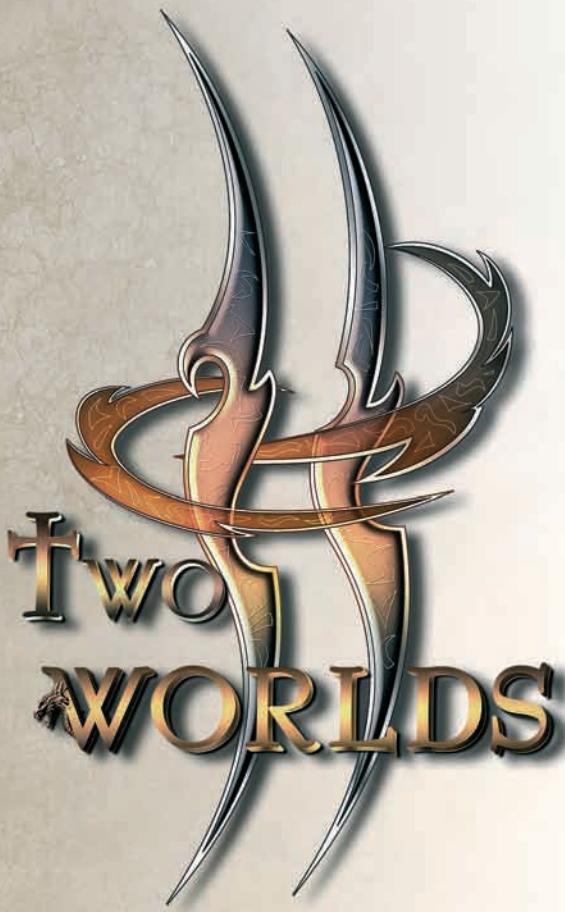
Les Démons méritent leur réputation diabolique. C'est dans leurs rangs que vous trouverez quelques-unes des créatures les plus dangereuses d'Antaloor. Ils possèdent des pattes énormes dotée de griffes aiguisées qui, combinées avec une allonge importante, en font des armes mortelles. Leur peau est une substance proche du cuir et partiellement couverte d'écaillles, qui leur fournit une armure quasiment impénétrable. Si ces créatures devaient avoir une faiblesse, celle-ci serait probablement leur relative lenteur.

Mais cela ne concerne que les Démons communs, les voyageurs manquant de vigilance risquant fort de rencontrer les "Démons diaboliques" ou encore les "Seigneurs de l'enfer"! Leurs ailes leur permettent de se déplacer avec beaucoup plus de vivacité que les Démons communs. C'est le Danger avec un D majuscule!

## LE TULOK

Les Tuloks sont des monstres sans tête qui ne vivent que dans le monde souterrain d'Antaloor. Personne ne sait comment ces bêtes ont été privés de tête au cours de leur évolution au cours des âges, mais chacun sait qu'il s'agit de l'une des espèces les plus dangereuses de la planète! Dans les passages sombres et humides des donjons, les yeux sont un luxe dont on se passe aisément... et leur absence de tête est probablement un avantage pour ces horribles créatures. Dans les étroits souterrains, les Tuloks enragés sont une mort certaine pour tous, sauf en cas de surnombre. Ils sont aussi d'une endurance incroyable dans les combats.





Two  
WORLDS



# DEMARRAGE DU JEU



Lors du lancement de "Two Worlds", L'ECRAN DE DÉMARRAGE est affiché. Cet écran vous permet de sélectionner un nom de joueur, de créer un "Nouveau joueur" ou encore de "Supprimer" un joueur précédemment enregistré.

Pour accéder au MENU PRINCIPAL, vous pourrez commencer une nouvelle partie ou charger et reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez le nom de joueur dans la Liste des Joueurs et "Entrer".

Vous pourrez accéder aux éléments les plus importants en cours de partie. Frappez la touche [Echap] pour "Charger" ou "Enregistrer" vos parties, ou encore "Quitter" Antaloor ou modifier les "Paramètres" du jeu.



"Réseau" vous permet d'accéder au mode online d'Antaloor. Vous en trouverez les détails au chapitre "*Multijoueurs*".

Le Menu Principal est aussi l'endroit où vous pourrez "Enregistrer" votre produit et profiter ainsi de nombreux avantages. Suivez simplement les instructions affichées.

Si vous choisissez "Paramètres", une fenêtre de paramétrage détaillée vous permettra de paramétrier "Two Worlds" en fonction de vos préférences personnelles et des caractéristiques hardware de votre système.

## PARAMÈTRES

Cliquez sur les onglets Graphiques, Interface, Clavier, Son ou Réseau. Définissez vos paramètres et confirmez par "OK". Cliquez sur "Réseau" pour revenir au paramétrage par défaut, ou sur "Retour" pour annuler les modifications faites et revenir au Menu Principal.

## Graphiques

Cette fenêtre vous permet de paramétriser l'affichage des parties (en fonction des caractéristiques de votre système):

**Résolution:** cliquez sur la flèche pour changer la résolution du jeu (celle-ci dépend des caractéristiques de votre carte graphique). Si vous ne voulez afficher que les résolutions 4:3, cliquez sur le case à cocher.

**Anti-Aliasing:** ce paramètre permet d'optimiser les transitions entre les bords des objets. Les valeurs possibles sont: Aucun, 2x, 4x, 6x et 8x. Ici encore, cela dépend des caractéristiques de votre carte graphique.

**Mode Fenêtre:** "Two Worlds" peut s'exécuter au choix dans une fenêtre de votre bureau ou encore en "plein écran".

**Niveau de détails:** définit la qualité générale de l'affichage des parties. Les valeurs les plus faibles diminuent la qualité visuelle, mais permettent l'exécution du programme sur des systèmes moins performants. Des valeurs moyennes offrent un affichage de qualité moyenne et des valeurs élevées, si votre système est suffisamment puissant, vous permettront de profiter au mieux des fascinants graphismes de "Two Worlds". Les mêmes principes sont valables pour les paramètres et curseurs suivants.

**Effets HDR:** le soleil et d'autres sources lumineuses créent des reflets sur les surfaces métalliques. Définissez ici l'intensité de cet effet.

**Profondeur de champ:** définit quand et comment les objets seront affichés en fonction de leur distance par rapport à la caméra.

**Qualité textures:** définit le niveau de qualité des textures appliquées aux objets, en fonction des caractéristiques de votre carte graphique, ici aussi.

**Correction Gamma:** si l'intensité lumineuse de votre écran est trop faible ou trop élevée, vous pouvez régler ce paramètre, qui influe aussi sur le contraste de l'affichage.

Profondeur champ Herbages: les champs et prairies, avec leurs millions de feuilles et de couleurs, requièrent des calculs intensifs. Spécifiez ici la distance jusqu'à laquelle les herbages doivent être représentés en détails.



## INTERFACE

Permet de régler les aspects suivants des commandes et de l'affichage:

**Sensibilité caméra:** définit la vitesse de mouvement de la caméra en fonction des déplacements de la souris.

**Molette souris:** définit la fonction de zoom obtenue par l'action de la molette de la souris.

**Curseur hardware:** cette case est cochée par défaut, pour limiter le délai de traitement des événements liés à la souris. Si votre système est suffisamment performant, décochez cette case. Le pointeur bénéficiera alors d'un affichage animé, mais plus lent.

**Interversion boutons souris:** permet de changer les fonctions des boutons gauche et droit de la souris.

**Interversion aspect vertical:** cochez cette case pour intervertir les commandes de déplacement vertical de la souris.

**Affichage textes de sous-titres:** permet de contrôler l'affichage de certains textes en cours de partie.

**Pas d'avertissement en "Double-up":** lorsque la case est cochée, la fonction "Double-up" est exécutée sans avertissement. Dans le cas contraire, un message sera affiché chaque fois.

**Enregistrement automatique:** permet d'activer la sauvegarde automatique des parties en cours. Le curseur permet de définir la fréquence des sauvegardes.

**Affichage des messages de partie:** cette case permet de contrôler l'affichage de certains messages en cours de partie.

**Défilement chat:** ce curseur permet de définir la vitesse d'effacement des messages de chat.

## **CLAVIER**

---

Vous permet de définir les touches correspondants à des commandes et fonctions de jeu. Si vous voulez modifier l'une des commandes, cliquez d'abord sur le mot-clé dans la liste de gauche, puis sur la touche dans la collone de droite. Vous pouvez alors taper votre nouveau raccourci.

## **SON**

---

Vous permet de paramétriser les volumes des différents composants sonores de la partie: fond sonore musical, effets sonores, volume des voix et bruits ambients.

## **RESEAU**

---

Cette fenêtre vous permet de régler les paramètres des options de communication en mode Multijoueurs.

**Utilisation transmission vocale:** cette option vous permet une communication verbale avec les autres joueurs via le serveur.

**Codec transmission:** permet de définir le codec utilisé pour les communications verbales. La case juste dessous permet de tester la communication.

**Enregistrement Chats réseau:** permet d'enregistrer les messages Chat dans un fichier. Utilisez la case adjacente pour supprimer le contenu de l'historique des Chats.

**Port de jeu Utilisateur:** si cette case est cochée, vous pouvez définir le numéro de port à utiliser.

**Résolveur NAT Utilisateur:** vous permet d'entrer l'adresse d'un serveur NAT et du numéro de port.

**ASTUCE:** pour une communication verbale entre joueurs, vous devrez disposer d'un casque et d'un micro. Les pilotes correspondants à votre matériel doivent être installés et opérationnels.

## ECRAN DE PARTIE

Les éléments de contrôle de l'écran de partie sont au nombre de trois.

En haut à gauche, des barres colorées dynamiques (A) vous renseignent sur l'état de santé et les paramètres de votre héros.

Dans le coin supérieur droit, une Mini-carte (B) vous permet de vous orienter en continu pendant vos activités.

Et enfin, en bas et à gauche de l'écran, une Barre de Raccourcis (C).



## BARRES D'ÉTAT



Les barres d'état vous renseignent en permanence sur les caractéristiques de votre héros et ses activités.

**La barre rouge** vous indique la Vitalité de votre héros, qui diminuer quand un adversaire lui aura infligé des coups ou des dommages. Plus vous investissez de points dans la Vitalité, moins les dommages reçus diminueront votre Vitalité. Lorsque la barre est presque vide, ce qui signifie que votre héros n'a pratiquement plus de ressources, un violent son de battement de coeur vous indiquera qu'il est grand temps de vous préoccuper de sa santé. Il est alors grand temps de tourner les talons et de vous enfuir, ou au moins de boire une potion revitalisante!

La barre de Vitalité peut aussi s'affiche partiellement en couleur verte. Si cela vous arrive, c'est qu'un adversaire a utilisé contre vous une arme empoisonnée. Si vous ne buvez pas très rapidement une potion de soin, le poison continuera à faire son effet et votre Vitalité fondra comme neige au soleil, et ça, ça n'est pas bon du tout!

La barre bleue est importante pour les apprentis-Mages. Elle indique la quantité d'énergie, ou Mana, dont vous disposez pour jeter des sorts. La Mana est indispensable! Sans Mana, vous ne pourrez pas jeter le moindre petit sort. A chaque sort que vous jetez, votre Mana se réduit et la barre bleue part dans la mauvaise direction! Voyez le chapitre *Magie* pour tous détails concernant la Mana et les sorts.

La barre jaune apparaît quand vous êtes armé d'un arc et que vous vous préparez à décocher une flèche. Elle symbolise un effet sur une échelle de 0 à 100. Cela signifie que vous occasionnerez un maximum de dommages à votre adversaire si la barre est complètement jaune quand vous décochez votre flèche. Comme cela prend un certain temps de bander votre arc, vous pourrez choisir de ne décocher une flèche que quand votre arc sera complètement tendu, ce qui est le plus dommageable pour l'ennemi, ou en décocher deux dans le même laps de temps, mais moins meurtrières. Cette technique peut toutefois être efficace quand vous faites face à plus d'un adversaire, pour leur causer à chacun des dommages qui refroidiront leurs ardeurs.



La touche **F6** vous permet d'afficher ou de cacher la Mini-carte. La position de votre héros y est symbolisée par une flèche dont la pointe est dirigée dans la direction de déplacement de votre héros. Les zones que vous avez déjà explorées apparaissent en clair.

La Mini-carte vous donne aussi des indications sur les Quêtes en cours. Si vous avez accepté une mission sous forme de quête, l'endroit en sera indiqué sur la Mini-carte. Si le lieu où cette quête doit vous mener est en-dehors de la zone affichée par la Mini-carte, un sigle en forme de diamant sur le bord de la Mini-carte vous informe de la direction. (Vous pouvez aussi afficher la Carte globale avec **F4** pour mieux visualiser votre position et votre destination. Des messages apparaissent parfois en haut et au centre de l'écran. Ils indiquent différents événements en cours de partie, comme par exemple, la découverte d'un nouveau lieu, des points de compétence qui vous ont été accordés, un objet ou des ors qui vous ont été remis, le nom de la plante ou de l'objet qui traîne sous vos pas, et enfin un changement de réputation dans l'une ou l'autre des factions.

## BARRE DE RACCOURCIS



La Barre de Raccourcis est l'élément de contrôle le plus important de vos compétences et techniques acquises. Les actions critiques de la partie sont à votre disposition dans cette barre, depuis une attaque fulgurante avec une épée à deux mains jusqu'à des tactiques d'esquive ou de parade, en passant par l'absorption de potions. Chaque action est identifiée par un chiffre qu'il vous suffit de taper au clavier pour exécuter l'action.

Vous pouvez aussi utiliser la Barre de Raccourcis pour définir une action fréquente que vous pourrez exécuter avec un clic droit de souris. Tout ce que vous avez à faire est d'utiliser la molette de votre souris ou les touches **C** et **X** pour déplacer le raccourci actif (en surbrillance), en fonction des Paramètres choisis dans la fenêtre de paramétrage. Pour tous détails sur chacune des actions, voyez les chapitres *Developpement Personnage* et *Magie*. Au fait, la touche **F7** vous permet aussi d'afficher ou de cacher la Barre de Raccourcis.

“Two Worlds” vous offre une quantité impressionnante de Techniques auxquelles vous pourrez faire appel une fois acquises et de potions curatives, aussi nous avons pensé à vous ajouter TROIS Barres de Raccourcis supplémentaires, auquelles vous aurez accès par [F8] à [F10].

L'écran principal de jeu ne vous donne pas que de sinformations sur votre héros. Il vous renseigne aussi sur les nouveaux lieux découverts, ou sur l'identité et l'état de santé d'un PNJ (personnage non joueur), d'un monstre ou de toute autre créature rencontrée, ce qui devrait vous informer sur les chances de succès au cas où vous choisiriez un affrontement.

En cas de combat, la **barre de Vitalité de votre adversaire (D)** vous renseignera sur la conduite à adopter et vos chances de succès.

## ◆ ICONES D'ACTIONS ◆

En cours de partie, différentes icônes d'action vous permettront de communiquer avec un PNJ ou d'exécuter différentes actions. Lorsque l'une de ces icônes s'affiche, la [Barre d'espace] vous permet d'exécuter l'action.

Voici une liste de ces icônes et leur description:



Cette icône vous permet de visualiser l'inventaire d'un ennemi défait, ou le contenu d'un coffre ou d'une armoire. Si vous n'avez pas pris l'ensemble du contenu, un œil fermé vous indiquera que la dépouille ou le coffre contiennent encore quelque chose qui peut éventuellement vous être utile.

Si vous avez dépouillé un ennemi vaincu ou vidé le contenu des coffres et armoires, l'icône ne sera plus affichée.



Lorsque cette icône est affichée, vous pourrez ouvrir portes et barrières. L'icône sera parfois de couleur rouge, ce qui vous indiquera qu'il vous faut une clé ou encore que vous devez remplir certaines conditions pour pouvoir ouvrir la porte.



Cette icone est affichée quand vous approchez d'un PNJ (personnage non joueur) avec lequel ou laquelle vous pouvez engager la conversation. Cette icone prend des formes différentes selon qu'il s'agit d'un PNJ qui a une quête à vous proposer ou d'un qui peut, le cas échéant, vous donner des renseignements voire donner son propre avis.



Votre héros rencontrera à Antaloor des objets qu'il pourra actionner, comme des lampes et torches à allumer ou éteindre. Une icone en forme de rour dentée vous indique qu'une action est possible sur l'objet.



Lorsque quelque chose est à votre portée, plante pour potion ou tout autre objet, cette icone vous indique que la plante ou l'objet peut être ramassé et placé dans votre inventaire grâce à la [Barre d'espace]. A condition, bien sûr que votre Invetaire ne soit pas déjà complètement plein.



Cette icone vous indique que la monture accepte un cavalier. Mais la compétence de "MONTE" doit d'abord avoir été acquise et la monture disposer d'une selle ou de tout autre équivalent, faute de quoi l'icône ne sera même pas affichée. On ne monte pas "à cru" dans "Two Worlds".



Cette icone sera affichée quand vous pénétrerez dans un Téléport actif. Elle indique que vous pouvez vous téléporter vers un autre Téléport déjà activé.



Tous les commerçants d'Antaloor sont identifiés par cette icone. Il suffit alors d'entreprendre la conversation et de commencer à vendre et acheter. Que les affaires commencent!



Lorsque cette icone est affichée sur une porte, un coffre ou une armoire, vous pouvez être sûr qu'un crochet est nécessaire pour l'ouvrir! A vous donc d'acquérir la technique et de disposer de crochets en suffisance!

## ◆ CONTRÔLE DU JEU ◆

Le contrôle des déplacements dans “Two Worlds” est basé sur le schéma classique des JDR, c'est-à-dire que vous pourrez faire voyager votre personnage dans Antaloor avec les touches **Z**, **S**, **Q** et **D**. Vous trouverez tous les détails concernant ces touches et d'autres dans la table en fin de ce chapitre. En temps normal, vous suivrez sa progression en mode 3ème personne. La caméra peut être dirigée dans n'importe quelle direction par un déplacement latéral de la souris et votre personnage se dirige instantanément dans la direction indiquée par la caméra. Des mouvements avant ou arrière de la souris feront s'incliner ou se relever la caméra, ce qui amène votre personnage à regarder le sol ou encore les nuages. Et, si vous voulez sauter sur quelque chose, tapez juste **A**. Simpliste, non?

Les boutons gauche et droit de votre souris jouent dans “Two Worlds” un rôle majeur. Le bouton gauche vous permet les mouvements de base des combats. Vous trouverez tous les détails à ce sujet dans le chapitre *Combat*. Le bouton droit de votre souris vous servira à exécuter des commandes ou effets spéciaux qui ont été placés dans la Barre de Raccourcis en bas et à gauche de l'écran principal. Pour découvrir comment placer ces éléments et commandes dans la Barre de Raccourcis, voyez les chapitres *Developpement Personnage* et *Magie*.

La molette de votre souris a deux fonctions possibles, que vous définirez dans le Menu Principal. Une de ces fonctions est un zoom de la perspective de jeu. Si vous n'avez pas sorti votre arme, vous pouvez même aller jusqu'à une vue à la 1ère personne et profiter pleinement des merveilleux paysages d'Antaloor pendant vos déplacements. Notez que cette vue n'est possible que quand vous n'êtes pas armé. Dès que vous saisissez votre arme, la caméra se repositionne automatiquement en vue à la 3ème personne.

L'autre fonction possible de la molette est de définir des actions sur les éléments de la Barre de Raccourcis. L'action assignnée à la molette est affichée en surbrillance. Pour changer la perspective lorsque cette option est choisie, utilisez les touches **[Inser]** et **[Suppr]**. Si vous utilisez la molette pour définir le zoom de la caméra, les touches **X** et **C** vous permettent de changer d'élément actif dans la Barre de Raccourcis.

Allez-y, essayez, vous ne pouvez rien casser!

En plus de la marche, il existe trois autres moyens de déplacement sur Antaloor: monte, téléportation et nage. La monte, ou équitation si la monture est un cheval, est plus ou moins identique à la marche, mais avec quelques différences importantes. Voyez le chapitre *Monte* pour tous détails concernant ce moyen de locomotion.

Si vous souhaitez vous rendre de A à B à la vitesse de l'éclair, la téléportation est l'outil qu'il vous faut! Le chapitre *Carte* vous donnera tous les détails sur l'utilisation de ce moyen de transport ultra-rapide.

## DEVELOPPEMENT PERSONNAGE

La Fenêtre de Développement  , vous donne accès aux éléments qui composent la personnalité et les attributs de votre héros. Elle vous permet aussi de les modifier pour orienter sa “carrière”, pour devenir un Guerrier féroce et impétueux ou encore un Mage pragmatique mais efficace.



Ceci s'opère par le biais de points de Paramètres et de Compétences-Techniques, que vous recevez quand vous accomplissez une action d'éclat ou que vous réussissez une quête. La partie supérieure gauche de la fenêtre vous renseigne sur les paramètres principaux du comportement et des caractéristiques de votre personnage.

Cette fenêtre vous renseigne aussi sur d'autres paramètres, comme votre efficacité au combat et vos compétences et techniques acquises.

### VALEURS DE BASE

La partie supérieure gauche de la fenêtre est l'endroit où vous allez définir les paramètres ou caractéristiques de base de votre héros, et par voie de conséquence, son comportement. C'est ici que vous déciderez de commencer votre “carrière” de Geurrier, de Mage ou encore embarquer dans une dangereuse vie de Brigand ou de Barbare.



La valeur de votre Vitalité détermine le nombre de points de dommages que vous pourrez encaisser avant de passer de vie à trépas.



Si vous voulez un personnage mobile, rapide et habile de ses mains, vous devriez investir en Dextérité. De plus, une valeur élevée ici vous préservera d'un certain nombre de points de dommages.



Guerriers et Barbares devraient investir en points de Force. Ces points, couplés avec l'arme que vous allez utiliser, ont une influence décisive sur les dommages que vous allez causer à vos opposants lors des combats. De plus, plus vous aurez de points de Force, plus vous pourrez porter de poids dans votre inventaire.



Le nombre de points de Magie devrait être aussi élevé que possible si vous voulez devenir un Mage efficace. Vous pourrez alors utiliser votre Mana pour des actes de magie, ce qui augmente l'effet produit.

Tous les férus de statistiques ne manqueront pas de jeter un coup d'œil aux informations affichées juste sous les paramètres principaux. Vous y serez renseigné sur le nombre de points à acquérir pour accéder au niveau supérieur. De plus, vous connaîtrez exactement vos réserves en Santé/Force et Mana, ainsi que votre efficacité au combat rapproché, aux parades et à vos performances d'archer.

Les détails maintenant! Les icônes dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de Compétences et Techniques indiquent le niveau de votre efficacité (ou inefficacité) dans différents paramètres de combat et d'utilisation de différentes armes. Les nombres attachés aux icônes montrent le nombre de points de dommages que vous pouvez infliger ou recevoir.

Les symboles et leurs valeurs changent selon les armes et armures que vous utilisez. Les valeurs sont automatiquement modifiées quand vous changez d'arme. La liste qui suit définit ces éléments statistiques sous les deux aspects: attaque et défense. Les valeurs d'Attaque sont des moyennes, dans la mesure où des attaques peuvent infliger plus de dommages si vous faites usage de techniques spéciales.



## ATTAQUE

---



Points de dommages de balafres infligés avec une arme à tranchant.



Points de dommages de perforation infligés avec une arme à pointe.



Points de dommages de coups infligés avec une arme contondante.



Points de dommages de froid occasionnés par vos sorts de Magie d'Eau.



Points de dommages de feu occasionnés par vos sorts de Magie de Feu.



Points de dommages d'éclairs occasionnés par vos sorts de Magie d'Air.



Points de dommages mentaux occasionnés par vos sorts de Magie de Terre.



Points de dommages occasionnés par vos sorts de Nécromancie.

---

## DEFENSE

---



Points de dommages de balafres reçu d'une arme à tranchant.



Points de dommages de perforation reçus d'une arme à pointe.



Points de dommages de coups reçus d'une arme contondante.



Points de dommages de froid reçus de sorts de Magie d'Eau.



Points de dommages de feu reçus de sorts de Magie de Feu.



Points de dommages d'éclairs reçus de sorts de Magie d'Air.



Points de dommages mentaux reçus de sorts de Magie de Terre.



Points de dommages reçus de sorts de Nécromancie.

## DEVELOPPEMENT INDIVIDUEL

La majeure partie de la droite de la fenêtre est réservée au développement de votre héros. Les compétences de base ●, comme la natation ou la monte, apparaissent en premier. Viennent ensuite les cinq écoles de Magie ●, suivies des nombreuses techniques que votre héros pourra apprendre et pratiquer pour progresser. Investir vos points de compétence est facilité par répartition techniques entre techniques ● “passives” et “actives” ●. Dans la colonne de gauche, vous trouverez les techniques passives, comme la parade, et dans celle de droite les techniques de combat. Si vous aimez arcs et flèches, regardez donc en fin de liste! Vous trouverez un descriptif succinct des compétences et techniques en fin de ce chapitre.



Venons-en au point le plus important! Il est vital que vous décidiez dès l'abord d'une tactique générale, de l'attitude que vous allez adopter et de vos objectifs pour développer votre personnage. C'est ici que les caractéristiques de base sont primordiales! Quelle est l'utilité de mettre tous vos points dans la technique “Assommoir” si votre “Force” n'est pas à la hauteur. Rappelez-vous que caractéristiques de base et techniques ont complémentaires.

Comme indiqué, vous recevrez des points de compétence à diverses occasions, comme lors d'un changement de niveau. Vous pouvez investir ces points dans n'importe quelle compétence ou technique active. Le petit curseur autour du cercle vous indique combien vous avez déjà investi de points dans cette technique. Si vous déplacez votre souris sur une des techniques, une fenêtre info-bulle vous donnera les détails sur votre connaissance et pratique de la technique.



En plus des compétences et techniques actives, affichées en surbrillance, nombre d'entre elles ne sont pas accessibles au départ. Pour les activer, il vous faudra rencontrer l'un des nombreux formateurs-entraîneurs existant à Antaloor.

Lorsque votre formation de base aura été effectuée, vous pourrez investir des points de compétence. Jusqu'à 10 points peuvent être investis dans chaque compétence ou technique. Alors, si vous avez 10 pour l'une des techniques, bienvenue au club, champion!



RAPPELEZ-VOUS – vous pouvez continuer à améliorer vos techniques en attribuant des points à vos caractéristiques de base. Ajouter des points à votre Force améliore les techniques relatives au combat rapproché, à votre Dextérité pour les techniques qui requièrent de la coordination... et bien sûr, les techniques actives sont disponibles dès le début de partie et attribuées à des armes ou des tactiques prédéfinies.

Elles sont affichées sous la forme d'icônes dans la Barre de Raccourcis  dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous pouvez installer les raccourcis pour une technique dans une des Barres de Raccourcis  à  en plaçant la souris sur la technique, puis en tapant le chiffre où celle-ci doit être placée dans la Barre de Raccourcis.

### CHANGEURS DE COMPÉTENCES

---



Pendant la partie, il vous arrivera parfois de découvrir que l'une ou l'autres des compétences et techniques sur lesquelles vous avez investi n'étaient pas appropriées pour vous. Et ça, c'est grave!

Ces précieux points auraient beaucoup mieux servi s'ils avaient été investi autrement. Si vous arrivez à cette conclusion, essayez donc de rencontrer un "Changeur de compétences", il y en a un peu partout à Antaloor. Ils ont le pouvoir de vous restituer les points de compétence et technique investis. Mais attention, c'est loin d'être gratuit!

Si vous vous décidez à tenter ce "lavage de cerveau", sélectionnez la compétence ou technique dont vous n'avez plus besoin et "hop-là"... vos points vous ont été restitués. A vous de les réinvestir, mais correctement cette fois!

## LISTE DES COMPETENCES ET TECHNIQUES:

### **COMPETENCES**



**Monte:** Selon votre niveau, cette compétence se limitera à une chevauchée au pas, mais des points supplémentaires vous permettront d'autres allures et d'autres options, comme le combat en selle.



**Nage:** Vous voulez traverser lacs et rivières à la nage? Apprenez à nager! Des points supplémentaires augmenteront votre vitesse de nage.



**Crochetage:** Vous devez posséder cette compétence pour pouvoir ouvrir des serrures, portes, armoires et coffres.



**Rapine:** Cette compétence vous permet d'envisager de visiter les poches des étrangers et de leur dérober leur biens. Plus vous investissez, plus vous serez un "pickpocket" de haut vol.



**Pièges:** Une fois cette compétence acquise, vous pourrez poser n'importe où des pièges dans lesquels vos opposants tomberont. Avec de la pratique, vous pourrez poser des pièges plus sophistiqués et donc causant plus de dommages.



**Furtivité:** Acquérez cette compétence pour pouvoir vous faufiler sans être vu. Si vous devenez un expert en la matière, vos opposants ne verront rien jusqu'à ce qu'il soit trop tard (pour eux, bien entendu).

### **MAGIE**



#### **Magie d'air**

Cette école de magie se focalise sur le développement des qualités de ses pratiquants.



#### **Nécromancie**

Si vous arrivez à rejoindre le cercle très fermé et très secret de ces Mages, vous disposerez de sorts particulièrement puissants.



#### **Magie de feu**

Si vous aimez le bruit et la fureur, orientez-vous vers la Magie de Feu!



#### **Magie d'eau**

Ceux qui pratiquent la Magie d'Eau ont les connaissances requises pour appeler en renfort des créatures qui combattent à leur côté.

## Magie de terre

Les pratiquants de cette branche de magie utilisent les forces élémentaires de Mère Nature.



### TECHNIQUES DE COMBAT RAPPROCHE (PASSIVE)



#### Parade

Technique qui vous permet de parer les coups de vos adversaires avec votre bouclier ou avec une arme que vous portez en main gauche.



#### Stabilité

Apprenez à maîtriser votre équilibre pendant les combats. Une fois entraîné, il sera quasiment impossible à l'ennemi de vous jeter à terre.



#### Poing d'acier

Tenez votre arme fermement et frappez! Cette technique vous permet d'occasionner plus de dommages à votre adversaire en combat rapproché.



#### Coup critique

Grâce à cette technique certains de vos coups seront particulièrement efficaces. Ils causeront alors plus de dommages que les coups normaux.



#### Double lame

Cette technique vous permet d'utiliser deux armes à la fois, ce qui augmente le nombre de vos coups et les dommages infligés à l'adversaire.



#### Knock down

KO! Mettez votre opposant à terre et vous pourrez le tuer tranquillement et en toute sérénité.



#### Peau de pierre

Cette technique accroît la résistance de votre peau. Vous résisterez donc à plus de dommages pendant les combats.

### TECHNIQUES DE COMBAT RAPPROCHE (AKTIVE)



#### Rage

Le mode "enragé" vous permet d'empêcher l'ennemi de riposter pendant votre volée de coups... Pas mal, non?



#### Alchimie

Cette technique vous permet de "cuisiner" des potions beaucoup plus efficaces, même avec des ingrédients identiques.



### Combat défensif

Si vous apprenez et pratiquez cette technique, les coups portés par l'adversaire vous causeront moins de dommages.



### Aveuglement

Cette technique vous permet d'envoyer un jet de poussière à la face de votre ennemi, qui en restera aveuglé pendant quelques secondes. Rappelez-vous que cette technique n'est pas efficace contre munis de boucliers.



### Assommoir

Ce coup violent porté sur la tête va empêcher votre opposant de se défendre pendant un certain temps. Ne fonctionne qu'avec des armes contondantes et si votre opposant ne porte pas de casque...



### Brise-épée

Ce coup violent brise l'arme de votre opposant. Mais il vous faudra une arme capable de briser une épée, quand même...



### Désarçonner

Apprenez à désarçonner vos adversaires. Vous aurez besoin pour cela d'une arme longue, comme une lance ou encore une hallebarde.



### Arrache-bouclier

Si vous voulez arracher son bouclier des mains de votre adversaire, cette technique est pour vous. Toutefois, elle ne peut être réalisée que si vous maniez une hache.



### Coup mortel

Comme tout bon assassin, vous pourrez tuer votre ennemi d'un coup de couteau par derrière. Pour cela, vous devez être en mode "Furtif" et utiliser un couteau ou une dague comme arme.



### Pirouette mortelle

Une pirouette circulaire qui frappe tous les ennemis autour de vous sans distinction. Ne fonctionne qu'avec une arme "à deux mains".



### Brûlure

Selon votre degré de maîtrise, cette technique vous permet d'utiliser une torche allumée que vous écraserez sur la face de votre ennemi. Il subira des dommages et ses défenses seront neutralisées.



### Feinte de bouclier

Une feinte où vous simulerez un coup de bouclier pour mieux frapper la jambe ou la patte de l'opposant!



## TECHNIQUES RELATIVES AUX ARCS (PASSIVE)



### Tir rapide

Plus vous investissez dans cette technique, plus vous pourrez bander votre arc et décocher votre flèche.



### Tension de base

Cette technique permet d'améliorer votre fréquence de tir en donnant une tension de départ à votre arc.



### Surtension

Cette technique vous permet de "surbander" la corde de votre arc, ce qui permet à votre flèche de voler plus vite et de causer plus de dommages.



### Tir précis

Cette technique améliore la précision de tous vos tirs à l'arc.

## TECHNIQUES RELATIVES AUX ARCS (ACTIVE)



### Flèche désarmante

Cette technique a pour effet de perforez la main de l'adversaire, qui est forcé de lâcher son arme... et le plus souvent, de s'enfuir.



### Multi-flèches

Quand vous en aurez fini avec l'apprentissage de cette technique, vous serez à même de tirer plusieurs flèches à la fois.



### Transpercage

Cette technique permet à vos flèches d'avoir suffisamment de puissance pour transpercer votre cible et atteindre des adversaires cachés derrière elle. Vous pourrez même en atteindre plusieurs.



### Flèche aveuglante

Cette flèche a pour effet d'aveugler votre adversaire et de le rendre sans défense pour un certain temps... Jusqu'à la prochaine flèche, par exemple!

Le chapitre *Magie* traite des cinq écoles de: Air, Eau, Feu, Terre et Nécromancie, et des techniques qui y sont reliées.

## FORMATEURS - ENTRAINEURS

Si vous voulez apprendre une technique à Antaloor, il vous faudra d'abord trouver un formateur pour vous en enseigner les bases. Vous ne pourrez investir des points dans une technique qu'après en avoir appris les rudiments d'un formateur. Il y a sept formateurs-entraîneurs (plus quelques Nécromanciens) qui vous apprendront, moyennant vos ors chèrement gagnés, les rudiments de chaque technique. Vous trouverez, par exemple, des membres de la Fraternité parfaitement au courant des techniques de combat, et des malfrats prêts à vous apprendre la Rapine ou la Furtivité.

Les formateurs se trouvent la plupart du temps dans les installations militaires ou dans les villes. Quand vous en rencontrez un, engagez la conversation, demandez-lui ce qu'il peut vous enseigner et à quel prix. Sa bonne volonté et le prix qu'il vous demandera seront bien sûr fonction de l'état de vos finances et de la réputation dont vous jouissez dans les différentes factions.



## INVENTAIRE



La fenêtre d'Inventaire est utilisée pour vous débarrasser d'objets, pour changer votre arme ou vos protections, pour acheter et vendre, pour ramasser des armes ou même faire un tantinet d'Alchimie.

La partie droite de la fenêtre changera selon les circonstances.

Normalement, elle comporte votre laboratoire d'alchimiste (voir le chapitre *Alchimie*). Elle pourra aussi vous servir à dépouiller vos victimes de tout ou partie de leurs biens, de visualiser le contenu des coffres et armoires visités ou encore les marchandises mises en vente par un marchand. Pour passer les objets d'une partie de la fenêtre à l'autre, il suffit d'un Gilsser-Déposer.



La partie gauche de la fenêtre d'Inventaire représente l'ensemble de ce que vous portez sur vous. Des emplacements représentent des armes (main gauche et main droite), des anneaux, un casque, une cuirasse, des gants et des pantalons, et des carquois (voir diagramme). Vous pouvez faire un Glisser-Déposer d'un élément d'équipement vers son emplacement ou encore un double-clic dans la fenêtre principale pour envoyer cet élément dans la boîte adéquate. L'objet remplacé revient dans la fenêtre principale.

La fenêtre d'Inventaire est votre sac à dos virtuel.

Tout ce que vous trouvez ou récoltez pendant vos pérégrinations. L'Inventaire est toutefois limité par deux critères.

 38/145 Le premier critère est le poids, qui est affiché en bas de la fenêtre avec le poids que vous portez et le poids maximum que vous êtes capable de porter. Ce dernier évolue en fonction de votre Force. Lorsque la limite de poids est atteinte, vous devez enlever un objet de l'inventaire avant de pouvoir en emporter un autre. Le second critère est d'ordre visuel. Chaque objet dans l'univers de "Two Worlds" prend un certain espace dans l'Inventaire, qu'il s'agisse d'un champignon ou d'une arme. La fenêtre d'Inventaire vous permet d'organiser tous vos objets selon vos préférences.

Pour vous faciliter la tâche, la fenêtre d'Inventaire comporte différents outils. Le premier est une info-bulle affichée quand vous cliquez sur un objet. Vous y trouverez toutes les caractéristiques principales de l'objet: sa dénomination, son poids, les dom

ages qu'il cause et autres détails selon l'objet.

"Two Worlds" comporte aussi une fonction automatique de comparaison.

Lorsque  vous cliquez sur un objet dans la fenêtre d'Inventaire principale, une info-bulle est affichée qui vous

confirme les caractéristiques de l'objet que vous portez actuellement. Ceci vous permettra de décider très rapidement si vous voulez changer d'accessoire, ou encore de vendre l'un ou l'autre.



## RAMASSAGE D'OBJETS

Lorsque vous vérifiez l'inventaire d'un ennemi éliminé, le contenu d'un coffre ou d'une armoire, la partie droite de la fenêtre d'Inventaire représente tous les objets disponibles. Faites un Glisser-Déposer de l'objet qui vous intéresse pour lui faire rejoindre votre inventaire ou encore choisissez de tout prendre en cliquant sur le bouton en bas de fenêtre. Si vous revenez à la partie sans prendre tous les objets disponibles, l'œil se fermera à moitié pour indiquer qu'il reste des objets sur l'ennemi ou dans le coffre. Si vous prenez tous les objets, l'œil correspondant à cet ennemi ou ce coffre ou armoire disparaît complètement.



## ARMES DE COULEUR VERTE?

Tout à fait! De temps à autre, certains objets de votre inventaire seront affichés en vert pour indiquer qu'ils peuvent être combinés (en anglais: "Double-up") pour former un nouvel objet plus efficace et de classe supérieure.

Dans le cas particulier des armes, la couleur verte indique, lorsque vous avez récolté un objet "booster", les armes auxquelles l'objet peut être associé. C'est le cas lorsque vous trouvez une "pierre magique" qui accroît les dommages infligés par une arme. Vous trouverez tous les détails dans le chapitre *Armes*.



## ARMES DE COULEUR ROUGE?

COMPOSITE BATTLE BOW
CLASS: I
WEIGHT: 1
REQUIRED DEXTERITY: 20
STRENGTH: 108
RANGE: 100M
AIMING SPEED: -100%

Aussi! Vous trouverez parfois dans votre Inventaire des armes colorées en rouge. Cela indique que vous ne remplissez pas les critères requis pour l'objet et que vous ne pouvez pas l'utiliser.

C'est notamment le cas pour le niveau, ou pour certaines autres caractéristiques ou techniques. L'info-bulle de chaque objet vous indique les conditions de son utilisation.

## ◆ ACHAT ET VENTE D'OBJETS ◆

Quand vous rencontrez un marchand et que vous lui porposez de faire affaire, la partie droite de la fenêtre d'Inventaire affiche les objets disponibles dans son magasin. L'achat ou la vente d'objets se fait par Glisser-Déposer de l'objet d'un côté à l'autre, et le prix de la transaction est immédiatement débité de votre compte ou crédité si vous vendez un objet.



Le nombre d'ors dont vous disposez est affiché en bas de la partie gauche de la fenêtre d'Inventaire.

**Astuce:** les valeurs statistiques de vos armes et armures actives sont décrites en détails au chapitre *Developpement Personnage*.

## ◆ MAGIE ◆

Le Système de Magie de "Two Worlds" est basé sur des cartes virtuelles appelées Cartes de Sorts. Il existe des Cartes de Sort proprement dites et des Cartes "Booster" dont les effets s'appliquent au jeu de cartes principales. Ces cartes "booster" peuvent, par exemple, réduire la consommation de Mana nécessaire pour un sort particulier.

La Mana est l'énergie requise pour tout acte de Magie. Si vous êtes à court de Mana, toutes vos connaissances et tous les sorts d'Antaloor sont totalement inefficaces! La barre bleue de Mana, en haut et à gauche de l'écran, se remplit progressivement, mais lentement! Vous découvrirez rapidement que nombre de potions ont pour effet de reconstituer plus rapidement votre Mana.



Un Sort est créé quand vous activez une Carte de Sort (ou plusieurs de type identique) dans le Livre de Sorts.



Les Cartes de Sort se trouvent un peu partout à Antaloor, dans les coffres et armoires ou sur les dépouilles de certains adversaires terrassés. Vous pouvez aussi en acheter aux Mages marchands de la Congrégation ou encore en recevoir comme prime pour une quête effectuée avec succès. Dès que vous recevez une Carte de Sort, elle est automatiquement insérée dans votre Livre de Sorts et, pour autant que vous ayez les connaissances nécessaires, mise à votre disposition. Les Cartes de Sort

que vous ne pouvez pas utiliser, faute des connaissances requises, sont affichées en rouge.

Lorsque vous ouvrez la fenêtre de Magie , la partie gauche affiche l'Amulette de Sorts de l'école de Magie et la partie droite affiche le Livre de Sorts avec les Cartes de Sort dont vous disposez. Les Cartes de Sort sont réparties entre les cinq écoles de Magie, que vous pourrez afficher en cliquant sur le bouton en bas de l'écran.

Pour pouvoir utiliser une Carte de Sort, vous devrez faire un Glisser-Déposer du Livre de Sorts dans l'Amulette. Vous pouvez placer un Sort dans chacune des trois cases principales de l'Amulette.

Chacune de ces cases comporte trois cases plus petites, ou sous-cases, où vous pourrez déposer les cartes Booster, qui renforcent les effets des Cartes de Sort. Elles servent notamment à réduire la consommation de Mana ou à augmenter la durée d'efficacité d'un Sort. Un maximum de trois cartes Booster peut être associé à chaque Sort.

Le principe de base est que plus vous utilisez de cartes pour un sort, plus celui-ci aura un effet devastateur! La contrepartie est que, plus un sort est puissant, plus vous consommez de Mana...

Toutes les Cartes de Sort de l'Amulette sont disponibles pour être utilisées en cours de partie. Elles sont affichées dans la Barre de Raccourcis en bas et à gauche de l'écran de jeu. Les chiffres 6, 7 et 8 sont automatiquement réservés aux Sorts. Vous pouvez aussi placer vos Sorts dans les autres Barres de Raccourcis, de à en cliquant sur la Carte de Sort, puis en tapant le chiffre à lui associer.

Lorsque le Sort est affiché, s'en servir est un jeu d'enfant. Vous pouvez taper le chiffre correspondant au clavier ou sélectionner le Sort dans la Barre de Raccourcis et l'activer par un clic droit de souris, selon les paramètres choisis pour ce bouton.

Pour vous faciliter la tâche de jeter un sort, un symbole de cible est affiché à l'écran quand vous activez votre Sort et qu'un opposant est à portée de votre Sort. Si plusieurs adversaires sont dans votre champ d'action, le symbole indique celui qui recevra les dommages infligés par votre Sort.



Il existe dans "Two Worlds" 5 écoles de Magie, dont les 4 premières sont vouées à un élément: Eau, Feu, Terre et Air. La 5ème école est vouée à la Nécromancie (une sorte de Magie Noire). Chaque école comporte 5 niveaux d'initiation ou Cercles. Plus vous évoluerez, plus vos Sorts seront efficaces. Evidemment, tous les Sorts ne sont pas accessibles quand vous commencez à expérimenter la Magie. Certains d'entre eux pourraient même se retourner contre l'apprenti-Mage qui les utiliserait, alors restons prudents! Comme chaque école de Magie à ses propres Sorts, les Cercles de Magie que vous atteindrez sont spécifiques à chaque école et déterminés séparément.

Votre initiation se fera de la façon suivante. Au départ, vous ne savez rien, ou presque. Vous ne pourrez même pas jeter les Sorts du Premier Cercle de Magie, même si vous disposez déjà d'une Carte de Sort. Vous devrez d'abord trouver un formateur pour être initié aux bases de la sagesse magique, comme la Magie d'Eau, par exemple.



Vous trouverez des formateurs à différents endroits d'Antaloor (voir le chapitre *Developpement Personnage*). Tout formateur qui vous enseigne les rudiments devra, bien entendu, être rémunéré pour transmettre son savoir. Si vous ne disposez pas de suffisamment d'ors, il vous faudra revenir par la suite.

Dès qu'un formateur vous aura enseigné les bases d'une école de Magie, votre Cercle Magique relatif à cette école passera de 0 à 1. A partir de là, vous pouvez investir des points et à faire appel aux Sorts du Premier Cercle Magique.



Pour chaque point d'expérience investi, le niveau dans l'Ecole de Magie s'élève en conséquence et les effets de vos Sorts deviennent de plus en plus efficaces. Lorsque votre expérience atteint 5, vous passerez au Deuxième Cercle de Magie, et ainsi de suite. Lorsque vous passerez d'un Cercle au suivant, le pourtour du Cercle change de couleur et les petits diamants qui indiquent les points investis disparaissent.

La table ci-dessous résume la relation entre les points de compétence investis et votre appartenance à un Cercle de Magie:

Points de Compétence	Circle (stage d'initiation)
0	Visiter d'un formateur nécessaire
1-2	Le Premier Cercle de Magie
3-5	Le Deuxième Cercle de Magie
6-9	Le Troisième Cercle de Magie
10-14	Le Quatrième Cercle de Magie
15 et plus	Le Cinquième Cercle de Magie

# LES CINQ ECOLES DE MAGIE

## MAGIE D'AIR

Cette école de magie se focalise sur le développement des qualités de ses pratiquants. Si c'est votre objectif, vous êtes sur la bonne voie! Elle comporte divers sorts de soin et de protection, mais l'attaque n'y a pas été oubliée! Les monstres Morts-vivants ne vous poseront aucun problème et vous pourrez affronter vos adversaires avec des sorts d'attaque, comme les Eclairs de Tonnerre ou les Ondes de Choc.

### Résumé des cartes de Sorts de Magie d'Air:



Eclair

Eclair magique élémentaire.



Soin

Régénère SF par utilisation de mana.



Destruction Mort-vivant

Détruit les créatures Morts-vivants visées.



Poussée

Catapultez l'ennemi vers l'arrière avec cette onde de choc.



Concentration

Augment temporairement le niveau des sorts.



Bénédiction

Augmente Force, Dextérité et Vitalité pendant quelques instants.



Régénération

Restitue quelques points de SF pour un certain temps.



Bouclier magique

Crée un bouclier de protection qui convertit la Mana en SF.



Onde de poussée

Onde circulaire qui repousse les ennemis proches.



Aide

Ajout de SF pour un temps limité.



Bouclier-éclair

Crée un bouclier de protection qui occasionne des dommages d'éclairs aux ennemis.



Renfort Défenseur d'Ame

Appele en renfort le Défenseur d'Ame féminin qui vous aide dans les combats contre l'ennemi.



Tempête d'éclairs

Crée une tempête d'éclairs qui frappent les ennemis alentour.



Force des Dieux

Augmente significativement la force.



Résurrection

Permet de réssuciter des créatures mortes, qui deviennent des fantômes.

## MAGIE D'EAU

Ceux qui pratiquent la Magie d'Eau ont les connaissances requises pour appeler en renfort des créatures qui combattent à leur côté. Selon votre niveau de connaissance, vous pourrez appeler en renfort de petits Reaper et, plus tard (bien plus tard...), le Dragon de Glace. Un point important est que votre entraînement se focalise sur les techniques de combat passives, qui affaiblissent ou lamineront vos opposants, pour permettre à vos attaques d'avoir les effets les plus performants.

### Résumé des cartes de Sorts de Magie d'Eau:



**Bille de glace**  
Bombe magique glacée.



**Confusion**  
Diminue la Dextérité et la Mana de l'ennemi.



**Renfort Reaper**  
Permet le renfort d'un Reaper, créature dangereuse pour l'ennemi!



**Onde pétrifiante**  
Crée une onde qui pétrifie tous les ennemis à proximité immédiate.



**Ombre**  
Ralente les créatures ennemis.



**Bouclier de Glace**  
Crée un bouclier de protection, qui inflige des dommages de froid additionnels à l'ennemi.



**Renfort d'Araignée**  
Appelle en renfort une Araignée. Risqué pour l'ennemi!



**Rayon de glace**  
Projectile magique qui inflige des dommages de froid.



**Renvoi**  
Permet de renvoyer les renforts appelés.



**Renfort Vouivre**  
Un renfort affreux pour votre adversaire.



**Protection Feu**  
Crée un bouclier de protection contre le feu qui vous protège contre tous les dommages de feu.



**Renfort Dragon Blanc**  
Appelle en renfort le Grand Blanc, une terreur!



**Blizzard**  
Sort d'Air qui crée un effet de blizzard.



**Aura de Renfort**  
Augmente vos capacités d'appel en renfort, Permet le renfort de deux créatures simultanément.

## MAGIE DE FEU

Si vous aimez le bruit et la fureur, orientez-vous vers la Magie de Feu! Cette école met à votre disposition des sorts qui produisent des pluies de météorites, des boules de feu dévastatrices ou encore des murs de feu. Et, si cela ne suffit pas, quelques sorts de renfort vous permettent aussi de faire appel à des créatures pour combattre à vos côtés. Vos opposants seront terrifiés par ces créatures, sorties tout droit des flammes infernales...

### Résumé des cartes de Sorts de Magie de Feu:



#### Boule de Feu

Simple projectile de feu.



#### Mur de feu

Crée un mur de feu entre vous et l'ennemi.



#### Surpuissance

Accroît la puissance de l'un des sorts offensifs.



#### Renfort Octogron

Appele en renfort un Octogron. Vous aimerez celui-là!



#### Boule de Feu

Projectile de magie, qui crée des dommages à la cible et aux créatures à proximité.



#### Cercle de Feu

Crée un cercle de feu autour de l'ennemi.



#### Bouclier de Feu

Crée un bouclier de protection qui occasionne des dommages de feu additionnels à l'ennemi.



#### Renfort

Fait ce que son nom dit. Regardez cette créature se précipiter!



#### Jet de Feu

Projette un jet de feu vers l'avant.



#### Champ de Feu

Met le feu à une zone entière.



#### Onde de Feu

Onde de feu destructrice qui avance sur l'ennemi et cause des dommages à chaque créature.



#### Fureur de Chaos

Créature maudite qui attaque toute créature à portée.



#### Renfort Diable

Appelle un diable en renfort, un drôle de spécimen!



#### Météore

Enorme projectile magique qui cause des dommages aux ennemis à portée.



#### Renfort

Comme le nom l'indique... c'est énorme!

## MAGIE DE TERRE

Les pratiquants de cette branche de magie utilisent les forces élémentaires de Mère Nature. Les sorts sont principalement passifs, comme des plantes grimpantes qui sortent du sol, des piques et des tremblements de terre de divers niveaux de violence qui affaiblissent vos ennemis. Si votre objectif est d'attaquer votre adversaire avec vos propres armes, commencez d'abord par affaiblir ses défenses et ses armures protectrices.

### Résumé des cartes de Sorts de Magie de Terre:



#### Piques

Des piques aiguisees sortent du sol et infligent des dommages aux ennemis.



#### Chaînes

Des chaînes arrêtent les créatures à portée.



#### Rouille-arme

Rouille les armes de l'ennemi, ce qui diminue leur efficacité!



#### Carapace

Crée une protection qui accroît votre résistance.



#### Marteau magique

Lance un marteau créé par magie en direction de vos ennemis.



#### Rouille-armure

Diminue la protection fournie par l'armure des ennemis.



#### Renfort Golem de Pierre

Vous devez réellement haïr votre opposant pour lui envoyer ce monstre.



#### Mur de pierres

Crée un mur de pierre autour de la créature ennemie.



#### Bouclier Adamantium

Crée une protection qui réduit de moitié les dommages reçus.



#### Renfort Golem de Fer

Ce Golem essayera de passer votre ennemi "par le fer".



#### Eruption

Explose et crée une butte de terre sous les pieds de l'ennemi.



#### Lierre piégeant

Crée des lierres épineux qui emprisonnent l'ennemi pendant.



#### Bénédiction

Protection contre toutes les dommages de perforation, de balafres et de coups.



#### Bouclier réfléchissant

Crée un bouclier de protection qui réduit de moitié tous les dommages.



#### Renfort Golem d'Adamantium

Il vaut définitivement mieux avoir ce Golem comme allié que comme ennemi, croyez-nous!

## NÉCROMANCIE

C'est là un art magique... interdit! Si vous arrivez à rejoindre le cercle très fermé et très secret de ces Mages, vous disposerez de sorts particulièrement puissants. Vous apprendrez à contrôler les Morts-vivants, à invoquer la malédiction sur vos adversaires et à les attaquer avec des poisons. N'oubliez pas, dans le cadre de cette école, les Booster qui renforceront les capacités de votre personnage en lui attribuant, par exemple, la capacité de s'allier les forces des Morts-vivants.

### Résumé des cartes de Sorts de Nécromancie:



#### Lame empoisonnée

Empoisonne vos lames, ce qui inflige des dommages additionnels.



#### Mains de Mort

Fait émerger du sol des mains de Squelette qui maintiennent la créature.



#### Conversion de cadavres

Vous permet de convertir les cadavres en unités de S/F.



#### Armure d'os

Crée un bouclier de protection qui possède sa propre SF et absorbe les dommages.



#### Renfort Squelette

Appelle en renfort un Squelette. Surprise, non?



#### Flèche empoisonnée

Missile créé par les adeptes de la nécromancie.



#### Danse de la Mort

Augmente votre Dextérité.



#### Renfort Archer Squelette

Appelle en renfort un Archer Squelette qui vous aide à combattre vos ennemis.



#### Nuage de Poison

Crée un nuage de Poison.



#### Malaise

La créature atteinte est affaiblie pendant un court moment..



#### Aura de sangsue

Vous permet de "sucer" la SF de toutes les créatures autour de vous.



#### Renfort Goule

Vous permet d'appeler un fantôme en renfort, qui vous aide à combattre l'ennemi.



#### Rayon Nécro

Puissants rayons magiques Nécromanciens qui causent des dommages à l'ennemi et convertissent ces dommages en SF pour vous.



#### Aura de mort

Toutes les créatures affectées par cette aura sont affaiblies. Tous leurs paramètres sont réduits.

## BOOSTER

Chacune de ces cases comporte trois cases plus petites, ou sous-cases, où vous pourrez déposer les cartes Booster, qui renforcent les effets des Cartes de Sort.

Elles servent notamment à réduire la consommation de Mana ou à augmenter la durée d'efficacité d'un Sort. Un maximum de trois cartes Booster peut être associé à chaque Sort.

### Résumé des cartes de Booster:



#### Booster de dommages

Accroît les dommages des missiles.



#### Booster de durée

Allonge la durée des sorts.



#### Réduction utilisation Mana

Réduit l'utilisation de Mana lors des sorts.



#### Booster de sort

Augmente le niveau de votre sort.



#### Booster de niveau de renfort

Augmente le niveau des créatures en renfort.



## CARTE D'ANTALOOR

Un écran (**F4**) vous permet d'afficher la fenêtre de Carte qui vous évitera de vous égarer dans Antaloor.

En plus de cette carte, qui dispose de fonctions de zoom et de déplacement, vous aurez aussi, à droite, un affichage des Quêtes.

Voir le chapitre *Liste de Quêtes* pour tous détails.



Lorsque vous cliquez sur la carte de la partie principale de la fenêtre, vous pouvez utiliser la molette de votre souris pour effectuer des zoom avant et arrière. Si vous maintenez enfoncé le Bouton Gauche de Souris, tout déplacement de celle-ci fera défiler la Carte dans la fenêtre. Les parties d'Antaloor déjà explorées sont affichées en surbrillance. La position actuelle de votre héros est indiquée par une flèche dont la pointe indique la direction dans laquelle votre héros regarde.

Pour une meilleure lisibilité de la Carte, les Lieux, Quêtes actives et Téléports peuvent individuellement être affichés ou cachés grâce aux cases à cocher en bas de la Carte. Lorsque vous déplacez votre souris sur un élément visible de la Carte, une boîte de texte vous indique les détails de l'élément: nom du Lieu, du Téléport, ou encore une description succincte de la Quête.

En plus de la Carte "de surface" d'Antaloor, il existe aussi des Cartes du vaste monde souterrain de "Two Worlds". Pour changer d' "étage", cliquez sur la flèche en bas et à droite de la Carte.

La téléportation, le moyen le plus rapide de se déplacer peut aussi se pratiquer en utilisant la Carte. Toutefois, avant de pouvoir utiliser un Téléporteur, celui-ci devra d'abord avoir été "active". Pour ce faire, vous devrez d'abord avoir réalisé la toute première quête "Téléport". Commencez par rendre visite au Mage Ferid Redismos, qui fait des expériences à ce sujet aux alentours du village de montagne de Komorin. Après coup (si vous avez accompli avec succès cette tâche), tous les Téléports dont vous approcherez seront automatiquement activés. Vous pourrez reconnaître un Téléport actif par les lumières bleues qui l'entourent ou le surplombent. Tous les Téléports activés sont aussi indiqués sur la Carte et vous pourrez vous rendre instantanément à n'importe quel Téléport actif. Lorsque vous pénétrez dans un Téléport actif, tapez [Barre d'espace] et la Carte sera automatiquement affichée pour vous permettre de choisir votre destination.

La seconde partie de la quête "Téléport" que Ferid Redismos vous propose vous permettra de disposer d'une "Pierre de Téléportation" que vous pourrez emporter avec vous. Cette pierre vous permettra de vous téléporter au départ de n'importe quel lieu d'Antaloor pour rejoindre un Téléport activé. Pour cela, prenez simplement la "Pierre de Téléportation" dans votre Inventaire et déposez-là sur le sol. Vous pouvez alors l'utiliser comme n'importe quel Téléporteur fixe.

**IMPORTANT!** La "Pierre de Téléportation" restera toujours à l'endroit où vous l'avez déposée sur le sol. Alors, quand vous aurez terminé votre périple, n'oubliez pas de venir la rechercher et de la remettre dans votre inventaire. Mais n'ayez aucune crainte, la "Pierre de Téléportation" ne peut être emportée que par vous! Hors de question pour n'importe quel autre personnage de la voler en votre absence...



## LISTE DE QUETES

La Liste de Quêtes contient toutes les informations concernant les quêtes que vous avez acceptées dans le monde d'Antaloor, et résolues ou pas.

Cette source d'information est associée à la fonction de Carte, puisque les quêtes vous sont proposées à un endroit et qu'elle demandent, la plupart du temps, que vous vous rendiez à un autre endroit pour les mener à bien. C'est pourquoi la Liste de Quêtes est affichée à droite de la fenêtre Carte .



Pour vous simplifier la vie, la Liste de Quêtes est organisée en divers chapitre, comme "Ténébreuse lignée", où sont listées les quêtes principales. Les autres chapitres, avec les quêtes accessoires, sont la plupart du temps triés en fonction de la ville ou de l'endroit ou la région à laquelle les quêtes sont associées. Pour ouvrir ou fermer un chapitre, faites un simple clic sur la flèche de son entête et la liste des quêtes du chapitre est affichée. Les quêtes indiquées en gris ont été menée à leur terme, mais celles indiquées en noir réclament votre attention. Vous pouvez éviter d'afficher les quêtes terminées en cliquant sur le bouton en bas de la liste.

Pour vous éviter de vous perdre dans Antaloor, qui est vraiment très vaste, la Carte principale se centrera automatiquement sur l'endroit relatif à la quête. Une icône a été affichée sur la carte pour identifier chaque quête. Lorsque vous placez la souris sur cette icône, une info-bulle vous donnera les détails concernant cette quête. Les icônes des quêtes sont aussi visibles en cours de partie dans la Mini-map.





## REPUTATION



Dans "Two Worlds", toutes vos décisions et vos actions auront un effet immédiat sur la partie et influenceront son déroulement par la suite. Si vous tuez un villageois, les autres habitants risquent fort de ne plus vouloir coopérer avec vous par la suite.

Ils pourraient même devenir aggressifs à votre encontre.

Votre comportement influencera aussi la manière dont vous serez perçu et apprécié par les différentes factions, organisations et guildes. Leur appréciation, votre réputation et la confiance qu'ils ont en vous se refléteront dans le cours du jeu. Vous pouvez aussi vous voir confier des quêtes par un groupe donné si vous êtes apprécié et si vous avez atteint un certain niveau de réputation dans ce groupe.

La façon dont vous vous comportez avec les membres des différents groupes aura aussi un effet sur la façon dont vous serez traité par eux. Si vous rendez service à des membres d'un groupe, vos points de Réputation (de reconnaissance et d'estime), seront répercutés sur votre rang dans le groupe, la guilde ou l'organisation.

Vous pouvez ainsi passer en dix étapes du rang d'illustre inconnu à celui de personnage digne du plus grand respect.

Pour vous aider à vous y retrouver parmi les relations que vous entretenez avec les différentes factions, une fenêtre spéciale, que vous ouvrirez avec F5, vous renseignera sur votre Réputation dans chacun des groupes et factions.

En plus de votre Réputation auprès des Guildes et autres organisations, cette fenêtre vous donnera aussi des informations sur vos statistiques de combattant, prenant en compte vos combats, vos victoires, et votre taux de "Renaissance". Il va sans dire qu'un taux de victoires remportées élevé est un gage de réussite pour vos activités futures à Antaloor!

## GUILDES

En bon chasseur de primes que vous êtes, vous travaillez pour celui qui vous offre le plus d'ors, mais les ors ne sont pas toujours la meilleure prime à percevoir pour une mission réussie. Lorsque vous en aidez un en accomplissant une quête, il ou elle parlera aux autres membres de son organisation de vos actes de bravoure. La réussite d'une mission ou d'une quête accroîtra votre réputation dans l'organisation et vous permettra, éventuellement, d'accéder à de nouvelles quêtes, plus complexes ou plus délicates, et réservées aux seuls individus dignes de respect et de confiance.

### LA GUILDE DES GUERRIERS



Appelée la "Fraternité", elle s'est d'abord attachée à la protection des frontières et notamment des frontières nord, menacées par les Nains. Ils sont maintenant reconnus pour avoir engagé la lutte contre un mal mystérieux connu sous le nom de Ténèbres, la menace qui a envahi Antaloor depuis la Grande Guerre des Dieux.

Des monstres étranges et dangereux, les divers types de Morts-vivants, sont apparus et se sont multipliés dans différentes régions d'Antaloor, rendant les routes et chemins peu sûrs pour les voyageurs non précautionneux.

Comme il est risqué d'affronter ces monstres, les membres de la Fraternité hésitent souvent à s'en prendre à eux et préfèrent, au lieu d'être héroïques ou irréprochables, profiter de leur appartenance à l'organisation pour se lancer dans des affaires pas toujours très honnêtes.



### LA GUILDE DES VOLEURS

L'infame organisation criminelle appelée la "Giriza" (prononcez Guiriza) a beaucoup plus d'influence à Antaloor qu'on ne veut bien l'admettre. Elle est partout, s'insinuant dans toutes les affaires en cours, voire en préparation. Il y a une lutte constante pour le pouvoir dans les rangs de ce syndicat du crime et vous ne trouverez pas de groupes organisés et existant depuis longtemps dans la Giriza.

Mais, si vous avez besoin d'un objet très rare ou d'une arme exceptionnelle pour réaliser une quête délicate, vous pourrez le plus souvent vous adresser aux Seigneurs du crime d'Antaloor... la Giriza!

## LA GUILDE DES MARCHANDS



Cette guilde ne s'en sort pas mal en ces temps troublés. A l'origine constituée comme un groupe d'entraide, elle s'est progressivement développée et s'est imposée comme une sorte d'agence de protection des marchands.

Avec les routes commerciales de plus en plus dangereuses et la menace des Ténèbres qui rôde, la Guilde des Marchands n'a jamais été aussi profitable.

Elle fournit aux marchands des gardes du corps, poursuit les bandits et s'assure de tout faire pour garder son quasi monopole.

Mais de plus en plus de récriminations se font jour, la Guilde ne semblant plus capable d'assumer ses responsabilités. Alors, un nombre sans cesse croissant de marchands indépendants innondent le marché, à des prix défiant toute concurrence, à condition de n'être pas regardant sur l'origine des marchandises.

## LA GUILDE DES MAGES

La "Congrégation", comme ils aiment qu'on les appelle (probablement parce que cette dénomination sonne comme particulièrement rassurante) est en fait une guilde très puissante, à la recherche des derniers secrets de la magie.

Les "Ténèbres", qui ont envahi Antaloor et permis l'apparition des Morts-vivants, sont l'un des sujets d'étude les plus secrets de la Congrégation.

Très peu de choses concernant les résultats de leurs recherches sur cette menace omniprésente transpire en dehors de la guilde. Les vancées de cette recherche sont cependant très rapides, parce que les ennemis naturels de ses membres, les Nécromaniens, probablement à l'origine du phénomène des Ténèbres.

La tradition la plus lointaine de la Guilde des Mages a toujours mis en évidence l'objectif majeur d'éradiquer les Nécromanciens et la menace qu'ils représentent.



## LES NÉCROMANIENS

Les Nécromanciens sont le côté sombre de la Congrégation. S'appelant eux-mêmes les "Eclairés" et bannis par les autres mages, leurs membres vivent leur vie dans le plus grand secret.

Certains prétendent qu'ils ont un refuge secret sur Antaloor, où ils se rassemblent et échangent en secret leurs techniques de magie noire, dans l'espoir qu'un jour, ils puissent renaître dans un monde où leur pouvoir serait reconnu.

Ce jour est peut-être encore lointain, mais il est toujours aussi risqué d'être impliqué dans leurs activités.

Malgré cela, de nombreux habitants d'Antaloor ont déjà succombé à l'attraction de ces pratiques interdites et sont maintenant totalement dépendants d'elles.

## COMBAT

Si vous voulez survivre à Antaloor, il vous faudra d'abord maîtriser les techniques de combat! Pourquoi, nous direz-vous? Pour plusieurs raisons...

D'abord, chaque fois que vous éliminez un méchant (et il y en a partout et à profusion là-bas!), vous gagnez des points d'expérience d'une importance vitale. Ensuite, parce que chaque combat remporté vous permettra de récolter, sur la dépouille de votre adversaire, des armes et munitions, des armures, des cartes de sort d'exception et, bien sûr de quoi vous aider à résoudre des quêtes

Quand vous en venez aux mains avec un opposant, vous pouvez utiliser, soit les armes conventionnelles comme épées et arcs, ou encore faire appel aux différentes écoles de magie. Le premier groupe, les armes conventionnelles, se subdivise en armes blanches, armes transpercantes et armes contondantes.

Dans le monde de la Magie, cinq écoles sont à votre disposition: Feu, Air, Terre, Eau et Nécromancie. Vous pouvez aussi utiliser une importante variété de pièges, ce qui s'appelle alors un combat passif.

Chaque créature d'Antaloor dispose de son propre système de dommages et est sensible à des attaques spécifiques.

### Régénérez votre Mana

Si vous êtes à court de Mana, une visite à un Mémorial de Maliel (là où ont lieu les résurrections) vous permettra d'en reprendre une bonne quantité. Ces endroits existent un peu partout à Antaloor.

Dès que vous serez arrivé dans l'aura divine du Mémorial, votre Vitalité ou votre Mana seront régénérées.

## COMBAT RAPPROCHÉ

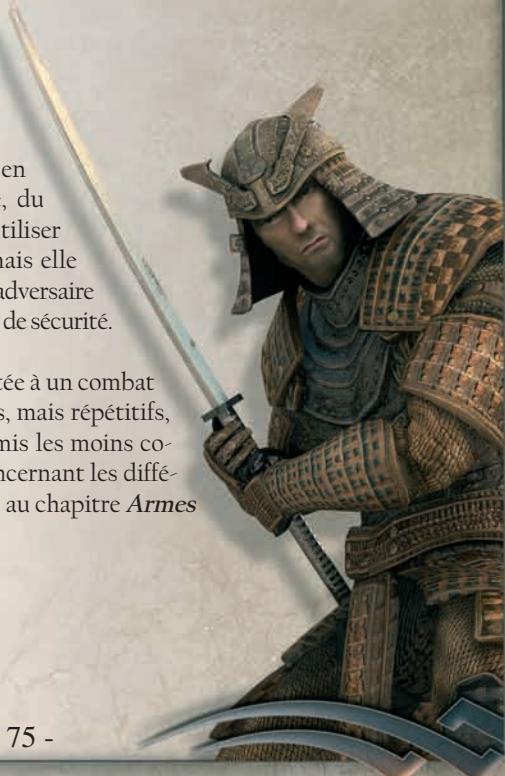
Le système de combat rapproché comporte deux approches: l'attaque “de base” et l'attaque “spéciale”. L'attaque “de base” se fait par un clic du bouton gauche de souris. Un simple clic déclenche un coup vers l'avant, un double clic vous offre un coup de type une-deux et un triple clic déclenche une averse de coups assénés par le héros. Ceci devrait pouvoir vous permettre de vous en tirer à votre avantage avec de nombreux adversaires que vous trouverez à Antaloor.

Mais (eh oui, il y a toujours un “mais”), il y a aussi des opposants de haut niveau qui n'attendent que votre arrivée! Pour les vaincre, vous devrez utiliser tous les trucs possibles et imaginables, ce qui nous amène à l'attaque “spéciale”. Le chapitre *Developpement de Personnage* décrit en détails les méthodes d'attaques “spéciales” dont vous pouvez disposer. Un clic droit de souris ou la frappe de la touche numérotée correspondant à la Barre de Raccourcis affichée. MAIS ATTENTION! Tout dépend du type d'opposant auquel vous êtes confronté... celui-ci pourrait très bien disposer lui aussi des mêmes coups fourrés dont vous le menacez!

En plus de vos compétences et techniques acquises, le type d'arme que vous utilisez joue un rôle majeur dans l'issue du combat.

Prenez par exemple une hallebarde (vous en apprendrez plus sur cette arme longue, du type lance, plus tard). Vous ne pouvez l'utiliser à la vitesse de l'éclair, vu sa longueur, mais elle vous permettra d'asséner des coups à votre adversaire d'une distance qui vous assure un minimum de sécurité.

A l'opposé, une épée courte est plus adaptée à un combat rapproché. Il cause des dommages limités, mais répétitifs, et finissent par avoir raison de vos ennemis les moins coriaces. Vous trouverez tous les détails concernant les différentes classes d'armes et leurs spécificités au chapitre *Armes et Armures*.



Vous avez, pour ce type de combat, deux options possibles: le Tir à l'arc et la Magie. Ces deux techniques vous permettent d'infliger des dommages à l'adversaire, tout en restant à distance suffisante de lui. L'efficacité du résultat dépend de vos compétences acquises et des techniques que vous employez.

Vous pouvez rejoindre dès l'abord les rangs des Archers et commencer à pratiquer le tir à l'arc, pour autant que vous disposiez de l'équipement approprié dans votre inventaire. Il vous suffit pour cela de Glisser-Déposer un arc dans une des boîtes d'armes, puis de Glisser-Déposer un carquois et ses flèches dans l'une des boîtes d'armement. Dès que vous activerez le tir en bandant la corde de votre arc et qu'une victime potentielle est suffisamment rapprochée pour vous permettre un tir plus ou moins efficace, une cible rouge en forme d'arc est affichée. Cette cible passera au vert dès que votre arc sera correctement orienté en direction de la cible. Faites un clic gauche de souris, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris, et vous verrez la barre jaune dans le coin supérieur gauche de l'écran symboliser votre effort pour bander votre arc. Lorsque vous estimatez que la tension sur la corde de l'arc est suffisante, relâchez le bouton gauche de la souris et votre flèche s'envole en direction de votre opposant. La force exercée sur la corde de votre arc n'influence pas la portée de votre flèche, mais les dommages que celle-ci causera à votre malheureux adversaire... Hé, hé...

Bon, c'est là la technique de base pour vous servir d'un arc. Mais, si vous rencontrez un entraîneur et que celui-ci vous enseigne des techniques plus évoluées, vous pourrez alors infliger beaucoup, beaucoup plus de dommages à votre malheureux adversaire! Voyez le chapitre *Developpement de Personnage* pour tous détails sur les méthodes d'attaque que vous pourrez utiliser.

### ATTAQUES DE MAGIE

Comme pour le Tir à l'arc, une icône en forme de cible apparaît au-dessus de votre ennemi si celui-ci est à votre portée. A ce moment, il vous faut avoir en main l'arme nécessaire, c'est-à-dire que vous devez être en mode Attaque.

L'icône de cible est automatiquement affectée à un opposant précis, qui subira les effets de votre sort. En déplaçant la caméra, d'autres opposants pourront être visés (s'ils ne se sont pas déjà enfuis pour remettre le combat au lendemain). Pour activer votre sort, faites un clic droit de souris ou tapez au clavier le chiffre voulu de la Barre de Raccourcis.

## COMBAT PASSIF

Saviez-vous que vous pouvez gagner un combat sans qu'un seul coup soit donné? Non? Bon, si vous placez intelligemment vos pièges, vos adversaires ne sauront jamais ce qui leur est arrivé. Et même si cela ne les élimine pas complètement, ils seront probablement immobilisés pendant un certain temps et recevront des dommages.

Pour activer un piège, à condition bien sûr d'en avoir acquis la compétence, prenez le piège dans votre Inventaire et placez-le dans l'une des Barres de Raccourcis. Lorsque vous ferez un clic droit de souris ou que vous taperez le chiffre du piège, celui-ci sera déposé sur le sol à l'endroit où vous vous trouvez. Le piège est activé quand votre opposant marche dessus ou s'en approche de près.

Vous trouverez des détails sur les pièges dans le chapitre *Armes et Armures*.

## ASSASSINAT

Si vous êtes suffisamment entraîné en Furtivité, vous pourrez assassiner vos victimes potentielles dans le plus grand silence et la plus grande discrétion. Un coup rapide quand vous êtes dans son dos suffira la plupart du temps, mais vous devrez d'abord disposer de l'arme adéquate.

Lorsque vous activez le mode "Furtif" dans la Barre de Raccourcis, le "Coup de Couteau" deviendra actif. Vous pouvez aussi l'activer pendant que vous vous faufilez vers l'ennemi. Utilisez ici aussi la Barre de Raccourcis.



**Important!** Lorsque vous avez décidé de votre stratégie et donc du type de combat que vous engagez, vous devez TOUJOURS vérifier les caractéristiques de votre opposant, parce que l'efficacité de vos attaques dépend des talents de l'adversaire! Les principes de base sont de vérifier ses armes et armures. Vous serez beaucoup plus efficace face à un squelette si vous êtes armé d'une arme contondante que si vous le frappez avec une épée qui glissera sur ses os rabougris.

## RENAISSANCE

Dans "Two Worlds", vous renaîtrez chaque fois que vous aurez été tué au combat. Il existe, un peu partout sur Antaloor, des "Mémorial de Maliel" qui vous permettront de reprendre vie dans les environs de l'endroit où vous avez été tué.

Et ceci ne vous coûte aucune pénalité, ni en ors, ni en points de compétence, ni en armes ou armures retirées. Une fois que vous aurez repris conscience, vous pourrez retourner à l'endroit où vous avez été vaincu et reprendre le combat.

Et s'il n'en reste qu'un, je serai celui-là...

Si vous voulez jouer la partie en mode démoniaque, le plus dur et le plus exigeant, sans la possibilité de résurrection au Mémorial de Maliel, choisissez le niveau de jeu Difficile avant de commencer.

D'horribles monstres particulièrement costauds guetteront avec impatience votre arrivée avec l'intention évidente de vous faire subir les pires tortures et vous faire endurer les pires maux.

Et n'oubliez pas!

Vous n'avez droit à aucune résurrection! Amusez-vous bien... et bonne chance quand même.

## ARMS & ARMURES

“Two Worlds” met à votre disposition des centaines d’armes et d’armures de types très variés. Chaque élément d’équipement a ses spécificités et est particulièrement adapté à des types d’opposants bien ciblés.

C’est à vous de trouver et d’utiliser les éléments en fonction de la tâche à accomplir ou du combat à mener.

Les modèles d’armes sont de trois types principaux. Les “armes blanches à lame”, les “armes blanches à pointe” et les “armes contondantes”. Le nombre de points de dommages infligés dépendent de l’arme utilisée ET des caractéristiques de votre opposant. Plus vous aurez acquis de techniques, plus vous utiliserez efficacement

### LES ARMS

#### EPÉES

Il existe différents types d’ épées. Il existe des épées courtes, des épées longues, d’énormes épées à deux mains et des sabres. Il y a, comme toujours, du pour et du contre concernant l’utilisation des épées.

Elles peuvent infliger des dommages importants à vos ennemis, mais vous pouvez les jeter si vous devez affronter un Mort-vivant.

Elles vous donnent aussi un avantage lorsque vous combattez “en selle”, parce que c'est particulièrement simple de frapper “de là-haut”. Ceci est particulièrement vrai pour les sabres.



## HACHES



Les haches sont les armes idéales pour combattre différents types d'adversaires, parce qu'elles permettent à la fois d'infliger des balafres et des coups violents.

Bien sûr, "Two Worlds" met à votre disposition un grand nombre de haches à une main ou à deux mains.

Le type de lame dont sont équipées les haches est un facteur décisif dans les dommages occasionnés à l'ennemi.



## ARMES CONTONDANTES

Si vous êtes au milieu d'un combat rapproché, les armes contondantes sont très efficaces pour matraquer vos adversaires. Vous devriez toujours avoir au moins une arme contondante dans votre inventaire, spécialement pour ces horribles créatures que sont les Morts-vivant.

Si vous apprenez à les utiliser au mieux, elles seront particulièrement efficaces et réduiront à néant les défenses de vos adversaires.



## BÂTONS ET BÂTONS MAGIQUES

En plus des bâtons classiques, vous trouverez divers types de bâtons à utiliser dans le cadre des cinq écoles de magie. Vous pouvez bien sûr utiliser ces bâtons pour asséner des coups (après tout, ils sont aussi faits pour ça), mais ils peuvent surtout servir à occasionner des dommages de magie. Et cela n'est pas tout!



## HELLEBARDES

Les hallebardes sont des armes “à deux mains”, différentes variations des lances classiques, et des armes particulièrement dangereuses. Le nombre de points de dommages infligés dépend du type de hallebarde utilisé et de la façon dont vous vous en servez, pour empaler l'ennemi ou pour lui asséner un coup. Les hallebardes sont idéales si vous n'appréciez pas que vos adversaires s'approchent de vous de trop près.



## DAGUES ET COUTEAUX

Dagues et Couteaux peuvent se révéler extrêmement efficaces si vous apprenez à vous en servir. Le mode “Furtif” est l'environnement idéal pour les utiliser. Vous pouvez vous faufiler dans le dos de l'ennemi sans qu'il s'en rende compte et lui asséner un coup mortel qui l'enverra rejoindre ses ancêtres. Les “brise-épée” sont des variations éloignées des dagues. Vous le tenez dans votre main gauche, vous vous munissez d'une autre arme dans la main droite, et, à condition d'avoir acquis les bases de la technique, vous pourrez détruire l'arme de votre adversaire.



## ARCS ET FLÈCHES



types: balafres, perforants ou coups.

Amateur de combats à longue distance? Alors arcs et flèches vont faire votre bonheur! D'accord, vous pouvez utiliser ces armes dès le début de votre partie dans "Two Worlds", mais il est préférable d'acquérir des connaissances en la matière pour devenir un archer de haut niveau. Selon le type de flèches utilisées, les dommages infligés peuvent être des trois

## BONUS MAGIQUES

Des bonus magiques, principalement sous la forme de cristaux ou de pierres colorées, peuvent être appliqués à différentes armes pour accroître la quantité de dommages infligés à vos opposants. Vous pouvez ainsi utiliser les bonus des cinq écoles de magie:



Magie de Feu = dommages de Feu



Magie d'Eau = dommages de Froid



Magie d'Air = dommages d'Eclairs



Magie de Terre = dommages Mentaux



Nécromancie = dommages de Poison

Mais chaque arme ne pourra être magiquement améliorée que par un seul type de bonus de magie.

Vous ne pourrez pas, par exemple, ajouter un bonus magique d'air à une épée à laquelle vous avez déjà ajouté un bonus magique de poison.

## PIÈGES

---

En plus des armes que vous pouvez porter et dont vous pouvez vous servir, il existe une autre catégorie d'armement qui pourra vous éviter bien des efforts.

Bien deviné, les pièges. Selon leur type, les pièges infligent des dommages divers à vos adversaires, depuis des blessures superficielles jusqu'à des empoisonnements mortels. Ici encore, plus vous avez investi de points dans la compétence "Pièges", plus vos pièges seront mortels.

Pour tous détails concernant les pièges, voir le chapitre *Combat*.



Dans "Two Worlds", les armes puissantes de toutes catégories ne suffiront pas à vous permettre d'atteindre vos objectifs, encore vous faudra-t-il penser à vous protéger des attaques de vos adversaires. Et il existe une multitude d'armures et autres objets de protection pour cela! Comme vous l'avez vu pour les armes, celles-ci infligent des dommages de balafres, de perforations et de coups suivant qu'elle sont des armes blanches ou des armes contondantes. Il en va de même pour les armures qui protègent plus ou moins contre chaque type de dommages. Vous disposerez d'armures, ou plus exactement de protections spécifiques pour votre tête, votre torse, vos jambes, vos mains et vos pieds. Votre protection est calculée d'après la somme de tous les éléments que vous portez. Plus le nombre est important, moins vous recevrez de dommages. Voici les trois types d'armures:

## ARMURES DE CUIR

C'est l'armure la plus simple, mais son poids réduit et sa capacité raisonnable de protection vous suffiront amplement, au moins au début des parties. Elles peuvent aussi, même plus avant dans votre épopée, être relativement utiles pour vous protéger des coups. Mais évitez les armures en cuir si vous faites face à des opposants armés d'épées! Elles ont pratiquement sans aucune efficacité dans ce cas de figure.



## ARMURES DE MAILLES

Quand vous aurez remporté quelques victoires, vous préférerez sans doute ce type d'armure qui vous fourniront une protection efficace, principalement contre les épées, les haches et les hallebardes (ces longues et dangereuses combinaisons d'une hache et d'une lance).

Vous trouverez même parfois des armures en mailles équipées de plaques métalliques et, ça, c'est idéal comme protection!

## ARMURE MÉTALLIQUE

Le top du top, (quasiment) sans risque pour les aventuriers d'Antaloor! Une armure métallique pour protéger toutes les parties de votre corps vous offre la meilleure protection contre tous les types d'armes. Toutefois, les éléments sont très lourds, et il vous faudra donc beaucoup de force et de dextérité si vous ne voulez pas finir au sol avant d'avoir pu porter le moindre coup à l'adversaire.

En plus de la protection apportée par les armures, il vous arrivera de trouver des armures enchantées sur votre route. Celles-ci vous offriront une protection supplémentaire contre les attaques de magie de vos adversaires.

Vous pouvez aussi porter des vêtements normaux, faits de tissus, de laine ou d'autres matériaux sans protection, voire vous promener torse nu. Mais ces vêtements sont légers et ne généreront en aucun cas vos mouvements, alors qu'ils ne vous offriront aucune protection contre les coups et balafres que ne manqueront pas de vous asséner vos adversaires... Aie!



## **BOUCLIERS**

Chaque mercenaire digne de ce nom porte un bouclier et vous trouverez, sur Antaloor, des boucliers de tous types, de toutes tailles et faits de matériaux les plus divers. Il existe des boucliers ronds, triangulaires et même des "tours" (à cause de leur taille), faits de bois, de métal ou d'os.

Un bouclier n'est pas seulement une bonne défense pour parer les attaques de vos adversaires, il peut aussi jouer un rôle majeur dans des techniques, tant passives qu'actives, que vous pourrez acquérir.



## ALCHIMIE



Le Système d'Alchimie de "Two Worlds" vous offre la possibilité d'expérimenter et de pratiquer à votre guise et sans contraintes!

La partie droite de la fenêtre d'Inventaire (**F2**) comporte un espace dédié à la fabrication de vos propres potions, pièges empoisonnés

et d'ajout magique de capacités à vos armes.

"Cuisiner" vos potions est simple comme bonjour... Déposez vos ingrédients dans les cinq petits cercles (pots) au-dessus de la marmite, puis cliquez sur la marmite... Vous pouvez mélanger jusqu'à cinq ingrédients, ou expérimenter avec deux ou trois. Si vous utilisez un même ingrédient en plusieurs exemplaires, ils seront automatiquement placés dans le même pot. Un petit chiffre indique alors la quantité de cet ingrédient.

### Mais commençons par le commencement...

Contrairement à d'autres Compétences et Techniques, que vous devrez parfois apprendre à pratiquer, l'Alchimie est accessible dès le début de la partie. N'importe qui peut jeter au hasard des ingrédients dans la marmite, mais cela n'aura pas toujours le résultat escompté. Pour mieux comprendre l'Alchimie, vous devrez trouver un enseignant qui vous en apprendra les bases. Ceci fait, vous pourrez commencer à investir des points en Alchimie et pratiquer des expériences plus efficaces.

Bien sûr, vous ne pouvez pas mettre n'importe quel élément de votre inventaire dans la marmite. Toutes les plantes, herbes et champignons que vous ramasserez peuvent être utilisées par le Système d'Alchimie de "Two Worlds". Vous pouvez aussi utiliser des potions toutes faites, des restes d'animaux ou de monstres occis, plus des minéraux, des pièges et certaines bombes. Chaque ingrédient possède des caractéristiques qui seront affichées quand vous placerez la souris dessus dans la fenêtre d'Inventaire. C'est la raison pour laquelle il est préférable de réfléchir à l'avance avant de préparer des potions vraiment efficaces.



Il serait, par exemple, stupide de mélanger un champignon empoisonné avec des herbes soignantes, les effets de l'un annihilant les effets de l'autre.

**Les ingrédients de Restauration:** ce sont des éléments qui peuvent augmenter vos réserves d'énergie vitale ou de Mana. Ils sont principalement utilisés pour des elixirs de soin ou des antidotes aux poisons.

**Les ingrédients à Effet Permanent:** ce sont des ingrédients qui affectent de façon permanente le personnage comme la force ou l'endurance. Mais rappelez-vous qu'ils peuvent avoir des effets secondaires. Prudence, donc!

**Les ingrédients à Effet Temporaire:** ceux-ci n'affectent les paramètres du personnage que pour une durée limitée. Leurs effets sont souvent bien plus importants que ceux des ingrédients à effet permanent, mais ils ne sont que temporaires! Ici aussi, la prudence est de rigueur! Vous aurez parfois à souffrir des effets des poisons inclus dans vos potions.

**Les ingrédients Explosifs:** différents ingrédients pour fabriquer des bombes ou des pièges explosifs

**Les ingrédients Minéraux:** vous trouverez à Antaloor différents minéraux disséminés ça et là, que vous pourrez utiliser pour votre Alchimie. Si vous formulez bien votre recette, cela vous permettra de créer des pièmes, des bombes ou encore des boosters magiques pour vos armes dans les cinq écoles de magie.

Selon le type et le nombre d'ingrédients utilisés, vous pouvez obtenir six résultats d'Alchimie différents. Ceci comporte des potions qui:

- restaurent l'énergie vitale ou la Mana
- soignent les empoisonnements et offrent une immunité temporaire contre les poisons
- améliorent de façon permanente les paramètres du personnage
- améliorent temporairement les paramètres du personnage

Vous pourrez aussi utiliser vos connaissances acquises en Alchimie pour fabriquer des bombes et pièmes spéciaux, mais ceci nécessitera l'emploi de minéraux. Vous pouvez améliorer certains pièmes en leur ajoutant des ingrédients organiques. Et, cerise sur le gâteau, vous pouvez aussi créer des cristaux qui donneront à vos armes des capacités magiquement accrues.



Une fois les ingrédients de votre potion placés dans les cinq pots au-dessus de la marmite, cliquez sur "Cuisson" pour déclencher le processus d'Alchimie! Une nouvelle fenêtre sera affichée dans laquelle seront décrits les effets attendus de votre nouvelle potion, ainsi que ses ingrédients. Si vous confirmez les résultats attendus, sauvegardez votre recette dans votre "Livre de Recettes" personnel. Pour cela, donnez un nom à la recette et cliquez sur "Enreg. recette" . Si vous n'obtenez pas le résultat escompté, fermez la fenêtre d'Alchimie sans cliquer sur "Enreg. recette" , mais attention! Les ingrédients utilisés pour la tentative auront définitivement disparus de votre inventaire!

Lorsque vous aurez créé une nouvelle recette, son nom apparaîtra automatiquement dans votre "Livre de Recettes", situé sous la marmite de la section Alchimie de la fenêtre d'Inventaire. Si vous voulez cuisiner à nouveau cette recette, cliquez sur son nom dans la liste pour en afficher les ingrédients. Ceux dont vous disposez dans votre Inventaire sont listés en noir, mais il vous faudra trouver ou acheter ceux listés en rouge, qui vous font défaut pour le moment. Si vous êtes en possession de tous les ingrédients, ils seront automatiquement placés dans les pots et la "Cuisson" commencera immédiatement.

**Astuce:** Il peut arriver que des potions vous soient remises en prime pour des Quêtes réussies, trouvées là où elles ont été achetées dans les Echoppes et Magasins d'Antaloor. Elles doivent, la plupart du temps, être "Cuisinées" par Glisser-Déposer de votre Inventaire dans la fenêtre d'Alchimie.

Rappelez-vous qu'en temps que novice, certains éléments de votre Alchimie auront une fâcheuse tendance à perdre certaines de leurs caractéristiques. Plus vous investissez de Points de Compétence en Alchimie, plus vos potions deviendront performantes. Donc, les résultats ne dépendent pas que des ingrédients placés dans la marmite, mais aussi, et surtout, de vos capacités en Alchimie.

## MONTE

Vous pourrez aussi explorer Antaloor juché sur le dos de diverses montures lorsque vous aurez acquis les techniques requises et que vous disposerez, bien sûr d'une monture. Vous pouvez acheter un animal à quatre pattes ou en recevoir un en prime pour une aide apportée. Vous pouvez aussi, le cas échéant, en voler un. Mais il vous faudra alors être prêt à payer les conséquences de vos actes...

En principe, contrôler une monture est aussi simple que de marcher, mais avec une différence notable: les commandes frappées au clavier ne sont pas adressées directement à la monture, mais à votre héros, le cavalier. C'est à lui de donner les ordres à la monture, comme dans la réalité. Lorsque vous frappez, par exemple [Z] pour avancer, votre héros transmettra l'ordre à la monture en relâchant les rênes, ce qui donne l'ordre à la monture d'avancer, mais avec un certain délai... et selon la bonne volonté de la part de l'animal. Votre monture avancera dans la direction indiquée jusqu'à ce que vous frappez [S] pour la ralentir ou l'arrêter. Si vous frappez [Z] à nouveau, votre monture accélérera jusqu'à la limite imposée par votre niveau de technicité en la matière ou, une fois de plus, selon son humeur.

Attention: votre monture n'a pas, comme vous, que deux jambes, mais le plus souvent quatre. Attendez-vous donc à ce que son "rayon de braquage" soit de loin supérieur à celui de votre héros et agissez en conséquence. Chaque animal d'Antaloor possède ses propres caractéristiques, notamment en termes de puissance. Dès lors, certaines montures pourront galoper plus vite que d'autres ou encore pourront transporter une charge plus lourde. Chaque monture a aussi sa propre intelligence artificielle.



En dehors des chemins et sentiers, la monture peut

ralentir sensiblement dans les montées, voire s'arrêter devant certains obstacles.



Votre monture refusera, par exemple de plonger dans un précipice ou encore de nager.

Par contre, elle sautera automatiquement des obstacles de taille réduite.

En plus de leur vitesse de déplacement, les montures dotées de fontes présentent l'avantage que tout ou partie de votre inventaire peut y être placé, ce qui vous soulage temporairement. Pour placer des éléments de votre inventaire dans les fontes, ouvrez la Fenêtre d'Inventaire quand vous êtes en selle. La partie droite de la fenêtre représente le contenu des fontes. Vous pourrez ainsi faire un Glisser-Déposer de tout ou partie de votre "sac à dos" dans les fontes.

Un autre avantage, à condition d'avoir investi suffisamment de points pour cette compétence, est que vous pourrez combattre de votre selle, c'est-à-dire d'une position privilégiée. C'est ici que le Système de Combat de "Two Worlds" vous offrira divers avantages majeurs. En principe, les règles du combat lorsque vous êtes en selle sont les mêmes que celles utilisées quand vous vous déplacez à pied, avec toutefois quelques exceptions. Vous pouvez, par exemple, choisir de frapper à gauche ou à droite de la monture. Ceci est obtenu en dirigeant la caméra dans la direction voulue pendant que vous êtes en selle. Vous pourrez choisir, à votre guise, une vue vers l'avant ou l'arrière gauche pour frapper un adversaire qui se trouve de ce côté de votre monture.

L'avantage principal d'un combat "en selle" est le nombre accru de dommages que vous infligez à l'adversaire pour chaque coup porté. Ceux-ci augmentent en effet plus votre monture avance vite, selon qu'elle est à l'arrêt, au pas, au trot ou au galop. Rappelez-vous quand même que frapper un adversaire en plein galop est particulièrement difficile. Mais, quand vous maîtriserez la technique, tous vos efforts seront récompensés par une multitude de dommages infligés! Les épées sont excellentes pour les attaques au galop, mais les sabres sont encore plus efficaces!

Pour vous défendre, le fait d'être "en selle" est aussi un avantage. Les opposants peuvent plus difficilement vous atteindre et vos dommages sont réduits d'autant. Rappelez-vous quand même que votre monture elle-même n'est pas immunisée contre les coups de l'adversaire. Toutefois, vous découvrirez vite que vos attaquants s'en prendront le plus souvent à vous et non à votre beau destrier, celui-ci ne recevant que de temps à autre l'un ou l'autre coup, ce qui lui permettra de se rendre utile relativement longtemps en cas de combat, même rapproché.

Pendant un combat, vous préférerez souvent descendre de selle pour affronter votre adversaire au sol. Dans ce cas, votre monture s'empressera de s'éloigner. D'abord parce qu'elle se sent menacée, ensuite parce qu'elle réalise qu'elle n'a plus de cavalier. Quand vous aurez remporté la victoire, il vous sera parfois difficile de retrouver votre monture.! Un sifflet, gracieusement mis à votre disposition, vous permettra de la "siffler" pour la faire revenir, à condition qu'elle soit à moins de 100 mètres de vous.

Frappez la touche **H** pour siffler et votre monture revient vers vous, mais avec un certain délai et à une allure qui dépend du terrain, des obstacles qu'elle doit franchir, et accessoirement de la bonne volonté dont elle veut bien faire preuve.

Au cours de la partie, différents types de montures vous seront proposées.

Par exemple, le surpuissant Mutari, une sorte de reptile qui peut être apprivoisé pour accepter d'être monté par vous.

Ou peut-être avez-vous décidé de vous spécialiser en Nécromancie?

Dans ce cas, vous pourrez monter le terrible "Shadow Horse", que vous pourrez contrôler comme un cheval ordinaire.





Pour vous faciliter la tâche d'élimination de vos ennemis et résoudre vos quêtes, "Two Worlds" met à votre disposition autre chose que la classique méthode du "tapez très fort"... Un mode opératoire dit Mode Furtif est à votre disposition, une "petite merveille du genre!" Faufilez-vous en catimini derrière vos ennemis et envoyez-les rejoindre leurs ancêtres d'un coup de couteau bien ajusté, ou si vous n'êtes pas du genre "massacreur", profitez-en pour leur "faire les poches". Et aussi, ces gardes hostiles et rébarbatifs qui cherchent toujours à vous empêcher d'agir à votre guise auront bien du mal à vous arrêter si vous faufilez au milieu d'eux sans être vu.

Il y a même, comble du luxe, un système visuel qui vous permet de voir comment vous vous débrouillez! Lorsque le mode Furtif est actif et que vous vous dirigez vers un opposant, un oeil bleu quasi fermé apparaît au-dessus de la tête de votre prochaine victime. Lorsque vous vous approchez, l'oeil s'ouvre progressivement et sa couleur vire au jaune puis à l'orange. S'il devient subitement rouge... Attention! Vous avez été vu!

Garder à l'esprit que le résultat de votre furtivité dépend de l'environnement et de la clarté qui règne à cet endroit. Si la nuit est sombre et qu'un brouillard épais empêche de voir plus loin que le bout de son nez, vous aurez forcément plus de chances d'atteindre votre opposant sans qu'il vous voit arriver que si vous tentez la même chose en midi, par un beau jour ensoleillé d'été. La furtivité est une expérience excitante (mais il est possible que vos victimes ne partagent pas cet avis!)



## MULTIJOUEURS

“Two Worlds” comporte deux modes de parties Multijoueurs: JDR et Arène. Les personnages du mode JDR (Jeu de Rôle) coopèrent pour résoudre des quêtes et les personnages du mode Arène combattent Joueur-contre-Joueur (JcJ). Les deux modes sont indépendants. Vous pouvez donc alterner les modes ou vous limiter à celui qui vous intéresse le plus.

Lorsque vous cliquez Réseau et accédez au mode Multijoueurs pour la première fois, le programme recherche automatiquement les serveurs disponibles. Lorsqu'une connexion a été établie, il vous faudra créer un Utilisateur. Vous pouvez choisir votre pseudo préféré et définir son Mot de Passe. Si vous avez déjà créé un Utilisateur sur le serveur “Two Worlds”, cliquez sur son nom pour l'utiliser. Ceci vous permet d'utiliser les personnages déjà créés lors de parties précédentes (avec leurs armes et armures), même si vous avez entretemps réinstallé le jeu.

Cliquez sur “Login” pour accéder au Menu Principal. Vous pouvez choisir un personnage existant et commencer la partie, créer un nouveau personnage ou supprimer un personnage de la liste. Vous pouvez aussi utiliser Swap-Echange pour échanger armes et armures entre les personnages.

Si vous décidez de créer un nouveau personnage, une nouvelle fenêtre s'ouvre qui vous permet de définir un avatar “à votre goût”, comme dans le mode Monojoueur. Il y a toutefois une différence majeure.

En mode Multijoueurs, vous pourrez aussi choisir la classe, la race et le sexe de votre avatar. Lorsque vous choisissez la classe, gardez en mémoire que ces paramètres serviront aux modes JDR et Arène.

Les classes sont affichées sur la gauche, sous l'image du personnage. Un personnage JDR commence la partie avec certaines Compétences et Techniques, selon la Classe choisie. Les autres Compétences et Techniques pourront être acquises en cours de partie. Lorsque vous êtes satisfaits de vos choix, cliquez Create-Créer pour sauvegarder votre personnage.

Si vous choisissez de commencer avec un personnage JDR, une carte d'Antaloor sera affichée. Cliquez simplement sur Tharbakin pour commencer votre aventure. Vous remarquerez que seul **Tharbakin** est affiché... c'est parce qu'il vous faudra d'abord accomplir quelques quêtes avant que de nouveaux horizons s'ouvrent à vous.

Si vous avez choisi un personnage d'Arène, vous atterrirez (en douceur, rassurez-vous) à Ashos. C'est là que commencent tous les combats en JcJ (Joueur contre Joueur). Votre personnage d'Arène ne pourra pas développer ici ses Compétences et Techniques, ce qui donne à tous des chances plus ou moins équivalentes à Ashos, vu l'équilibre des Paramètres et Compétences par défaut des Classes. Votre stratégie et vos qualités de combattant détermineront si vous serez gagnat à long terme ou pas.

## MODE JDR

Lorsque vous arrivez dans une ville, vous pouvez explorer les lieux, parler à d'autres joueurs (Chat) et découvrir de nouvelles aventures (Créer/Participer). Vous pouvez aussi rejoindre une Guilde existante ou en créer une nouvelle. Vous pouvez aussi rejoindre une autre ville d'Antaloor (Sélection Ville). La commande Sélection Ville vous permet aussi de quitter la partie en mode Multijoueurs. Comme en mode Monojoueur, vous pouvez ici définir les Paramètres de votre système. Si vous voulez faire des échanges ou des affaires, ou lancer une invitation pour une Guilde, cliquez sur l'icone en forme d'oeil au-dessus d'un personnage de la partie.

Si vous décidez de prendre part à une quête, ou de commencer une nouvelle aventure, un menu spécial sera affiché avec les sessions de jeu en cours, les joueurs participants et les quêtes actives. Si vous souhaitez démarrer une nouvelle session, c'est aussi ici que vous pourrez le faire. Un Mot de passe est requis pour s'assurer que seuls les joueurs invités puissent prendre part à la partie. Si vous souhaitez laisser la partie ouverte à d'autres joueurs, cliquez sur la case sous le nouveau nom de partie. L'hébergeur (le joueur qui a engagé la session) décide quand une équipe est complète et quand la partie peut commencer. Si vous voulez rejoindre un groupe existant, il vous faudra patienter jusqu'à ce que l'hébergeur démarre la mission. Avant de pouvoir rejoindre une session, il vous aura fallu choisir un nom dans la liste.

Lorsqu'une quête aura été menée à terme avec succès, de nouvelles quêtes seront activées pour les participants. Des quêtes déjà réalisées peuvent bien sûr être rejouées.

En mode JDR, vous ne combattrez pas d'autres joueurs, cela s'appelle le "Combat d'Arène". En mode JDR, des joueurs de classe et de niveaux très différents peuvent jouer ensemble.

## **MODE ARÈNE**

Comme en mode RPG, vous pouvez parcourir les rue d'Ashos, parler à d'autres joueurs, acheter et vendre des objets... ou tout simplement combattre! Vous pouvez engager votre propre bataille ou rejoindre une bataille en cours. Lorsque l'hébergeur décide qu'il a suffisamment de joueurs, tous les participants sont envoyés dans un lieu spécial avec deux portes, une rouge et une bleue. Si vous passez par la porte rouge, vous ferez partie de l'équipe rouge, sinon, prenez la porte bleue et vous ferez partie de l'équipe bleue. Lorsque tous les joueurs auront passé leur porte, la bataille pourra commencer dans une Arène spéciale destinée aux combats.

Il existe trois sortes de combats:

### **Combat par Equipe**

Chaque participant a droit à un même nombre de résurrections. L'équipe qui perd tous ses droits aux résurrections la première a perdu la partie.

### **Attaques**

Chaque équipe doit défendre un monument défini de l'arène, identifié par un drapeau. L'objectif étant de détruire le monument de l'adversaire en défendant son propre drapeau.

### **Chasse aux Monstres**

Chaque équipe possède un certain nombre de monstres. Il vous faudra éliminer les monstres de l'adversaire tout en protégeant les vôtres. Chaque équipe receuille des points pour chaque monstre adverse éliminé. Le nombre de points varie selon le type de monstre. L'équipe qui a remporté le plus de points gagne la partie.

## LES CLASSES DE PERSONNAGES:

Classe	Guerrier			
	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
Paramètre principal	6	7	5	2
Passive				
Active				

Classe	Escrimeur			
	Vitalitévv	Dextérité	Force	Magie
Paramètre principal	6	6	6	2
Passive				
Active				

Classe	Chevalier			
	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
Paramètre principal	7	5	7	1
Passive				
Active				

Classe	Ranger			
	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
Paramètre principal	5	9	3	3
Passive				
Active				

Classe	Bandit			
Paramètre principal	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
	4	8	5	3
Passive	Coup critique,  Rapine			
Active	Rapine,  Crochetage,  Coup de poignard			

Classe	Archer			
Paramètre principal	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
	5	9	4	2
Passive	Tir rapide,  Précision, Tir à l'arc			
Active	Crochetage,  Flèche aveuglante			

Classe	Barbare			
Paramètre principal	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
	8	3	9	0
Passive	Poing d'acier,  Aveuglement,  Knock Down			
Active	Assommoir,  Rage			

Classe	Mage d'Air			
Paramètre principal	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
	3	3	3	11
Passive	Stabilité,  Knock Down			
Active	Furtivité,  Peau de pierre,  Magie d'Air			

Classe	Mage de Feu			
Paramètre principal	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
	3	3	4	10
Passive	Rapine,  Aveuglement			
Active	Peau de pierre,  Crochetage,  Magie de Feu			

Classe	Mage d'Eau			
Paramètre principal	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
	3	4	3	10
Passive	Stabilité,  Rapine,  Nage			
Active	Furtivité,  Magie d'Eau			

Classe	Mage de Terre			
Paramètre principal	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
	4	3	4	9
Passive	Rapine,  Aveuglement,  Knock Down			
Active	Peau de pierre,  Magie de Terre			

Classe	Nécromancien			
Paramètre principal	Vitalité	Dextérité	Force	Magie
	4	4	5	7
Passive	Alchimie			
Active	Peau de pierre,  Crochetage,  Rapine,  Nécro			

# FOIRE AUX QUESTIONS

## QUESTIONS SUR L'INSTALLATION

**Q** Pendant l'installation de Two Worlds, des problèmes surviennent qui empêchent l'installation de se poursuivre correctement.

Si vous avez un programme anti-virus installé, désactivez-le avant l'installation. Activer ces logiciels peut avoir une conséquence négative sur la procédure d'installation.

**Q** Le programme d'installation arrête toujours en atteignant un pourcentage donné. Pourquoi ?

Il y a trois raisons possibles pour cela :

1. Vous n'avez pas assez d'espace libre sur votre disque dur. Effacez tous les programmes inutiles pour libérer de l'espace. Veuillez réinstaller ensuite Two Worlds.

2. Les fichiers sont inscrits sur une partie endommagée de votre disque dur. Si tel est le cas, veuillez lancer l'outil Scandisk, en utilisant l'option Intensive. Lorsque le scan du disque est terminé et qu'un message vous indique que le disque est OK, installez de nouveau Two Worlds.

3. Le DVD est peut-être couvert de salissures ou d'empreintes digitales. Si le DVD est sale, nettoyez-le avec un chiffon doux, sec, propre et non pelucheux, en allant de l'intérieur vers l'extérieur.

## QUESTIONS SUR LE LANCEMENT DU JEU

**Q** BLors de la mise en route du jeu, un message d'erreur: "Erreur d'initialisation Direct3D". Que dois-je faire?

Comme indiqué, vous n'utilisez pas le pilote à jour pour votre carte graphique ou la dernière version de DirectX 9.0. Mettez à jour le pilote de votre carte graphique et installez DirectX 9.0c au minimum.

**Q** Lorsque je lance Two Worlds, mon curseur disparaît et mon ordinateur plante.

Le pilote de la carte son que vous avez installé n'est sans doute pas compatible avec Direct X. La seule solution consiste à obtenir un pilote compatible Direct X 9.0c auprès du fabricant de votre carte son.

**Q** Je n'entends ni musique ni effet sonore en cours de partie, bien que le matériel soit correctement connecté.

Assurez-vous que votre carte son est compatible avec DirectX 9.0c ou ultérieur. Contactez le fabricant de votre carte son pour obtenir les pilotes les plus à jour.

**Q** Les graphismes sont corrompus.

Vous utilisez probablement un pilote ancien pour votre carte graphique. Contactez le fabricant de votre carte graphique pour obtenir le pilote le plus à jour.

**Q** Two Worlds plante sans message d'erreur et je suis renvoyé au bureau Windows.

Ce problème peut avoir plusieurs causes. Voici une liste des plus probables :

Assurez-vous que le DVD est propre (cherchez des griffures ou des salissures sur la surface).

Assurez-vous que le jeu a été correctement installé.

Assurez-vous que DirectX 9.0c a été correctement installé.

Assurez-vous que vous disposez du pilote le plus à jour pour votre carte graphique et qu'il est compatible avec DirectX 9.0c.

Assurez-vous que vous avez le pilote le plus à jour pour votre carte son et qu'il est compatible avec DirectX 9.0c.

Vérifiez que vous avez activé l'option Mémoire Virtuelle sur votre ordinateur.

Lancez un Scandisk et une défragmentation.

Effacez tous les fichiers temporaires (.TMP) dans le répertoire C:\WINDOWS\TEMP ou C:\WINx\TEMP de votre disque dur (en utilisant Windows Explorer) ou lancez un processus de nettoyage des données.

Assurez-vous qu'aucun programme anti-virus de type Norton ne fonctionne en arrière-plan lorsque vous lancez Two Worlds.

Assurez-vous qu'aucun logiciel de mise en cache ne fonctionne en tâche de fond lorsque vous lancez Two Worlds.

Essayez de désinstaller le jeu et de le réinstaller.

Quittez le jeu, redémarrez votre ordinateur et réessayez.

Remarque : si votre ordinateur retourne au bureau au milieu d'une partie de Two Worlds, nous vous conseillons de redémarrer votre ordinateur avant de relancer une partie. DirectDraw ou DirectSound risquent sinon de planter et le jeu ne pourra accéder aux fonctions de votre carte son et de votre carte graphique.

## ASSISTANCE

### GRAPHIQUES

Exécutez le programme de diagnostic de DirectX. Cliquez sur Démarrer – Exécuter et frappez "Dxdiag". Choisissez l'onglet "Affichage". Cette option offre trois tests: Accélération texture AGP, accélération Direct3D et accélération DirectDraw. Exécutez les trois tests. Si l'un des tests présente une erreur, désactivez l'option, sauf l'accélération Direct3D qui ne peut être désactivée, sinon le programme ne s'exécuterait pas.

Si aucune des solutions n'est satisfaisante, procurez-vous le dernier pilote à jour pour votre carte graphique. Ces pilotes sont disponibles sur la majorité des sites de constructeurs de cartes graphiques.

NOTE: Si vous mettez à jour le pilote de votre carte graphique, il est impératif de réinstaller DirectX 9.0c avant tout nouvel essai du jeu.

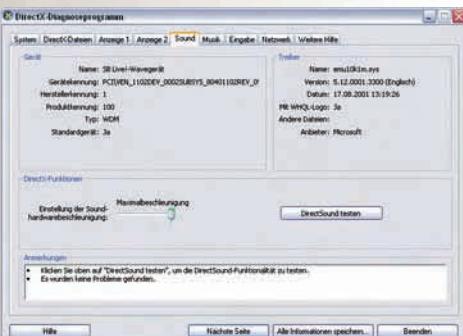


Exécutez le programme de diagnostic de DirectX.

Cliquez sur Démarrer – Exécuter et frappez "Dxdiag".

Choisissez l'onglet "Son". Par défaut, l'accélération hardware est mise à 100% (accélération maximum).

Diminuez l'accélération d'un niveau (accélération standard) et redémarrez le jeu. Si le problème persiste, essayez à nouveau en diminuant le facteur d'accélération. En cas d'échec total, mettez le paramètre en position "Sans accélération".



## WINDOWS XP:

Sur certains systèmes Windows XP, un message est affiché lors du changement de DVD-ROM suivant l'installation, mais avant le démarrage du programme (lorsque le DVD de Two Worlds est retiré de l'unité).

Ce message d'erreur est causé par le paramètre "Notification automatique de changement", qui ne peut être modifié, dans Windows XP, que par accès au registre. Dans ce cas, cliquez sur "Suivant" jusqu'à ce que le message disparaisse.

## HOTLINE & SUPPORT

Les tests rigoureux, sur une large gamme de configurations, subis par le produit, et toute notre attention devraient vous éviter tout problème de fonctionnement. Il est toutefois impossible de tester toutes les configurations possibles. Avant de contacter notre support technique, veuillez vous assurer d'avoir relevé et noté les éléments suivants concernant votre système:

Système d'exploitation – Version de Windows et mise à niveau (Build)

Type et fréquence de processeur

Taille de RAM de votre système

Version de DirectX installée sur votre système

Marques et types de vos cartes Graphique et Son

Version des pilotes des cartes Graphique et Son

Si ces informations ne vous sont pas connues, vous pouvez utiliser le programme de diagnostic DirectX 9.0c. Cliquez sur 'Démarrer – Exécuter' et frappez "DXDIAG". Dans le menu Système, toutes les informations sont affichées. Si vous souhaitez nous envoyer un E-Mail, vous pouvez y attacher le fichier DxDiag.txt (compressé, cela va sans dire). Pour obtenir ce fichier, exécutez le programme de diagnostic DirectX et cliquez sur le bouton "Enregistrer toutes les informations".

### ZUXXEZ Entertainment AG

Support

Rittnert Str. 36

D - 76227 Karlsruhe, Allemagne

<http://www.zuxxez.com> oder <http://www.2-worlds.com>

Téléphone +49-721-464720

eMail: [support@zuxxez.com](mailto:support@zuxxez.com)

### NOBILIS FRANCE

46-48, Chemin de la Bruyère - Bâtiment A  
69574 Dardilly cedex

Téléphone +33 (0)825 825 524

eMail: [nobilis-france@callcenter.fr](mailto:nobilis-france@callcenter.fr)





# CREDITS

## TWO WORLDS

Developed by Reality Pump  
Game Development Studios,  
Krakow, Poland

Produced by ZUXXEZ Entertainment AG, Karlsruhe, Germany

Co-Produced by TopWare Interactive Inc., Las Vegas, NV, United States of America

**PROJECT LEADER &  
LEAD GAME DESIGNER**  
Miroslaw Dymek

**EXECUTIVE PRODUCER**  
Alexandra Constandache

**SHADOW PRODUCER &**  
Dirk P. Hassinger

**LEAD PROGRAMMER**  
Jacek Sikora

**LEAD 3D**  
**ENGINE PROGRAMMER**  
Mariusz Szaflik

**LEAD PHYSIC**  
**ENGINE PROGRAMMER**  
Daniel Betke

**SCRIPT PROGRAMMER**  
Piotr Brendel

**GAME PROGRAMMERS**  
Konrad Kozikowski  
Paweł Markowski

**TOOLS PROGRAMMER**  
Konrad Kwiatkowski

**LEAD QUEST DESIGNER**  
Ziemowit Poniewierski

**QUEST DESIGN**  
Jörg Schindler  
Patricia Bellantuono  
Lidia Dutkiewicz  
Alexandra Constandache  
Dirk P. Hassinger

**LEVEL & ENVIRONMENTAL  
STRUCTURAL DESIGN**  
Adam Salawa  
Tadeuz Zuber

**CONCEPT ARTIST**  
Grzegorz Siemczuk

**CHARACTER ANIMATION**  
Slawomir Jedrzejewski  
Piotr Sulek

**3D GRAPHIC ARTISTS**  
Wojciech Drazek  
Szymon Erdmanski  
Lukasz Lakomski  
Pawel Szczepanek  
Krzysztof Kozłowski  
Fabian Kubicki  
Michał Orkisz  
Violetta Wiśniewska  
Grzegorz Wiśniewski  
Piotr Gemza  
Michał Drobot  
FX graphic artist  
Rafal Januszkiewicz

**SOUND FX**  
Adam Szafrański

**IMPLEMENTATION**  
**MANAGEMENT**  
Daniel Dupлага

**DIRECTOR OF LOCALIZATION**  
Patricia Bellantuono

**MANUAL TEXT**  
Jörg Schindler (German)  
Patricia Bellantuono (German)  
Janusz C. Riese (German)  
Ron Shankland (English)  
Ziemowit Poniewierski (Eng.)  
Jaques Kerdraon (French)  
Marco Macciò (Italian)  
Raffaella Brignardello (Italian)  
Francesca Pezzoli (Italian)  
Mirella Soffio (Italian)  
Alain Dellepiane (Italian)

**MANUAL**  
**TYPESETTING & LAYOUT**  
AC Enterprises  
Helga Engel  
Jörg Schindler  
Roman Eich

**DIRECTOR OF QA**  
Tadeusz Zuber

**BETA TEST SUPERVISORS**  
Trzaska Tymoteusz  
Janeczek Krzysztof

**TECHNICAL QA**  
Ion Constandache

**SYSTEM ADMINISTRATOR**  
Miroslaw Burzynski

**WEBMASTER**  
Roman Eich

**WEB DESIGNER**  
Piotr Strycharski

**BETA TESTERS**

Roman "Namor" Eich  
Jörg "Jörg" Schindler  
Mirek "MirekD" Dymek  
Jacek "JacekS" Sikora  
Daniel "DanielD" Dupлага  
Tadeusz "TadeuszZ" Zuber  
Mariusz "MX" Szaflik  
Ziemowit "ZiemekP"  
Poniewiersk  
"Hit"  
"Macleod"  
Chris "stwarspre" Lankford  
Katie "lance" Morgan  
Heather "phoenix" Chandler  
Chris "ChrisLax" Lax  
Will "Will" Phillips  
rob "pickle" Fleischer  
John "thurman" Kopp  
Bill "hillbilly" Linn  
jay "fRagatron" fitzloff  
Audris "luda" Rumaldo  
Tania "autogrl" Tran  
Caroline "drksage" Leone  
Corey "colth8r" Wade  
Nicolas "GYBE" Danière  
David "ADYD" Costarigot  
"autoexecw0rm"  
"Caduceus"  
"Likaf"  
"Mak"  
"Medivh"  
Mariusz "Phalynx" Czyz  
Gary "SpaceTug" Mullins  
"Vexism"  
"winny"  
Ottaviano DiBernardo  
Helga Engel  
Janusz "JCR" Riese  
Michael "MWolf" Wolf  
Maik "MaikD" Dobbermann  
Boris Jebsen  
Lukas Macura  
Marek Nepozitek

**Martin Kovar**

Michal Pullmann  
Pavel Tuma  
Filip Chlevistan  
Marek Jaros  
Jürgen "Schlaxi" Schlager  
Henry Lai  
Christian Streil  
James Seaman

**MOTION CAPTURING AND ADDITIONAL CHARACTER ANIMATION**

Circles and Lines GmbH,  
Munich, Germany  
Welt der Wunder GmbH,  
Munich, Germany

**TECHNICAL DIRECTOR**

Hansi Vollmer

**Mocap Stunt Coordination**

Peter Orth  
Mirek Dymek

**MARKETING & LAYOUT**

AC Enterprises  
Karlsruhe, Germany

**ADDITIONAL CHARACTER AND OBJECT CREATION**

Cybersign Artificial Realities,  
Neugreifenberg, Germany

**TWO WORLDS SOUNDTRACK**

Harold Faltermeyer  
Featuring Ambermoon  
introducing Kyra.  
Featuring Andreas Slavik

**GUITARS**

Christian Bystron  
Thomas Herrmann

**KEYBOARDS**

Harold Faltermeyer  
Andreas Slavic  
Armin Doerfler  
Florian Faltermeyer

**SOLO CLARINET**

Ralf Forster

**TRUMPET, FLUEGELHORN**

Harold Faltermeyer

**DRUMS & PERCUSSION**

Mauritio Guolo

**ETHNIC PERCUSSION**

Enos Macacumba

**ELECTRIC BASS**

Martin Motnik

And Members of the Global Scores Orchestra, Los Angeles

Conducted by Andreas Slavik

**ARRANGEMENTS**

Andreas Slavik  
Harold Faltermeyer

**ORCHESTRAL****INSTRUMENTATION**

Andreas Slavik

Recorded at Unique recording studios, Los Angeles. Red deer recording Studios, Germany

**SOUND ENGINEER**

Marc Schauberger

© all tracks published by Kilaea Musikverlag GmbH [www.kilaea-music.com](http://www.kilaea-music.com) except "Play the game" published by Kilaea Musikverlag and Swindle Music Inc. Produced by Harold Faltermeyer for Unique productions Inc., Beverly Hills

[www.harold-faltermeyer.com](http://www.harold-faltermeyer.com)

# GERMAN LOCALIZATION

## ACTORS | SPRECHER HAUPTROLLEN:

### HELD

Dietmar Wunder

### KYRA

Martina Treger

### GANDOHAR

Christian Rode

### REIST TUNGARD

Hans-Jürgen Wolf

### EBRAT SKELDEN

Kaspar Eichel

### SANO MOON

Raimund Krone

### NEBENROLLEN

Massoud Baygan

Bettina Blum

Ute Ehrenfels

Kaspar Eichel

Hans-Peter Gastiger

Susanne von Grumbkow

Uwe von Grumbkow

Hendrik Hoffmann

Peter Houska

Joachim Kaps

Martin Kautz

Michael Klein

Katrin Kamolz

Raimund Krone

Hans Rüdiger Kucich

Marion Kramper-Erb

Gerd Leienbach

Gila Leienbach

Markus Maier

Dirk Mühlbach

Peter Nassauer

Friedemann Nawroth

Gerhard Piske  
Werner Rech  
Thomas Rittershaus  
Christian Rode  
Wolfgang Rositzka  
Marty Sander  
Marina Tamassy  
Tim Timmermann  
Martina Treger  
Ulrich Vogel  
Hans-Jürgen Wolf  
Helga Karola Wolf  
Dietmar Wunder  
Kathrin Wünschel

**REGIE | VOICE DIRECTION**  
Patricia Bellantuono  
Joachim Petri  
Ronnie Shankland

### STUDIO

REAL-Film, Joachim Petri  
Gommersheim, Germany

### TONTECHNIKER

**SOUND ENGINEERING**  
Anika Godow  
Ulf Böhmerle  
Regina Hess  
Joachim Petri

### SPRACHBEARBEITUNG

**ADDITIONAL VOICE EDITING**  
Felix von Hazebrouck  
Denis Hessberger  
Matthias Hesselbacher  
Andrea Petri  
Joachim Petri  
Patrick Schowalter

# ENGLISH LOCALIZATION

## MAIN ACTING ROLES:

### HERO

Jonathan Failla

**KYRA**  
Marty Sander

**GANDOHAR**  
David Michael Williamson

**REIST TUNGARD**  
Eric Hansen

**EBRAT SKELDEN**  
Reiner Schöne

**SANO MOON**  
Peter Gilbert Cotton

### ACTOR'S LIST:

Jeramie Brown  
David Burmedi  
Dale Coldwells  
Neil Coldwells  
Peter Gilbert Cotton  
Spence Demarrio

Jonathan Failla  
Jane E. Gargett  
Erik Hansen

Terry Hofmann  
John Irving  
Jeffrey Jowett  
Adam Lawrence  
Shaun Lawton  
Ron Paoletti

Amanda Perzel  
Terry Phillips

Sylvia Rausch  
Thomas Rees  
Richard Roberts  
Joe Rochel  
Kenneth Rouse  
Marty Sander  
Reiner Schöne

Ronnie Shankland  
Jesse Sharps  
Natasha Smith-Cady  
Edward St.James  
David Michael Williamson  
Dane Winters

**REGIE | VOICE DIRECTION****ENGLISH**

Patricia Bellantuono  
Joachim Petri  
Ronnie Shankland  
Dane Winters

**LOCALIZATION**

KevRon Translations  
Ronnie Shankland

**STUDIO**

REAL-Film, Joachim Petri  
Gommersheim, Germany

**TONTECHNIKER**

**SOUND ENGINEERING**  
Ulf Böhmerle  
Anika Godow  
Regina Hess  
Joachim Petri

**SPRACHBEARBEITUNG**

**ADDITIONAL VOICE EDITING**  
Matthias Hesselbacher  
Christopher Mills  
Andrea Petri

**FRENCH LOCALIZATION****FRENCH VOICES**  
**VOIX FRANCAISES****RÔLES PRINCIPAUX**

**HÉROS**  
Robert Guilmard

**KYRA**  
Marie-Dominique Pollet

**GANDOHAR**  
Philippe Capelle

**REIST TUNGARD**  
Bernard de Brenque

**EBRAT SKELDEN**  
Alain Nempong

**SANO MOON**

Jonathan Heckel  
**AUTRES ACTEURS**

Marion Billy  
Eric Bleuze  
Jean-Michel Branquart

Denis Cacheux  
Charles Compagnie

Pierre Delye  
Benoît Dendievel

Antoine Fruscio  
Francisco Garcia  
François Goddard  
Jacques Herlin  
Pierre-Yves Kiebe  
Frédéric Lampire  
Eric Leblanc  
René Pillot  
Emmanuel Rausenberger  
François-Xavier Reinquin  
Anne-Gaelle Ponche  
Bruno Tuchszer  
Jeremy Zylberberg

**FRENCH LOCALIZATION****LOCALISATION FRANÇAISE**  
Jacques Kerdraon**FRENCH VO DIRECTION**

**DIRECTION DES VOIX**  
Jacques Kerdraon  
Anne-Lucie Domange

**STUDIO**

NAO S.A.  
Villeneuve d'Ascq

**INGÉNIEUR DU SON**  
Frédéric Duhamel

**ITALIAN LOCALIZATION**

**LOCALIZATION MANAGER**  
Marco Macciò

**TRANSLATORS | TRADUTTORI**  
Raffaella Brignardello

Alain Dellepiane

Francesca Pezzoli  
Mirella Soffio

**SPANISH LOCALIZATION**

DL Multimedia

**SPECIAL THANX TO:**

Carmen Constandache, Kerstin & Martin Bärtel-Dürr, Ulf Böhmerle, Anika Godow, Daisy von der Silberzeile, James T. Seaman III, Jay, [www.glossar.de](http://www.glossar.de)

**Special Thanx to our Technology partners:**

ATI/AMD Technologies Inc., Ageia Inc.

Very special thanx to all our families, children and partners, who had so much patience while waiting for us at home ... very often ... and very long ... and Bruce von Maria Saal for his patience waiting for his food.

**TECHNOLOGIES USED**

<http://www.crystalpictures.eu>

# **CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL**

## **IMPORTANT – A LIRE IMPERATIVEMENT**

Veillez à lire attentivement et accepter tous les droits et restrictions décrits dans ce Contrat de Licence Utilisateur Final (CLUF) avant d'installer ce logiciel.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le « Programme ») sont la propriété intellectuelle de ZUXXEZ Entertainment AG et distribués par Nobilis. Tous droits réservés, à l'exception de ceux expressément indiqués dans le présent contrat de licence.

Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la « Licence »).

Toute utilisation, reproduction, représentation ; redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

## **CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR FINAL**

### **1. LICENCE D'UTILISATION LIMITÉE**

Zuxxez AG et ses filiales vous accordent par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme.

Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

### **2. DROITS DE PROPRIÉTÉ**

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout « module indépendant » inclus dans le Programme) sont la propriété de Zuxxez AG ou de ses concédants.

Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et Zuxxez AG ou ses concédants peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

### **3. RESPONSABILITÉS DE L'UTILISATEUR FINAL**

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable de Zuxxez AG.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit

(i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable de Zuxxez AG;

(ii) de publier et/ou distribuer les images informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;

(iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;

#### **4. TRANSFER DU PROGRAMME**

Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

#### **5. RÉSILIATION**

Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Zuxxez AG peut, à sa discréTION, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Elément.

#### **6. CONTRÔLES À L'EXPORTATION**

Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

#### **7. Garantie limitée**

ZUXXEZ AG refuse expressément toute garantie pour le programme, l'éditeur et le(s) manuel(s). Le programme, l'éditeur et le(s) manuel(s) sont fournis « en l'état » sans aucune garantie, explicite ou implicite, y compris les garanties implicites de qualité marchande, d'adéquation à un besoin ou un usage particulier, ou d'absence de contrefaçon. ZUXXEZ AG refuse également toutes les garanties liées à la conformité des logiciels avec la section 2-31253° du code commercial uniforme des Etats-Unis et/ou dans toute autre code étant refusée.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, Zuxxez AG garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de quatre-vingt dix jours (90) à dater de l'achat du Programme. Dans le cas où le support se révélerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, Zuxxez AG pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser.

Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation. La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues et notamment à la garantie des vices cachés prévue aux articles 1641 et suivants du code civil français. Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique » jointe à la présente licence.

## 8. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

NI ZUXXEZ AG, SES FILIALES, AFFILIÉS, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU’Ils SOIENT, RESULTANT DE L’UTILISATION DU PROGRAMME, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE.

Certains pays n’autorisent pas l’exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d’une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s’appliquer à votre situation.

## 9. MESURES ÉQUITABLES

Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irrémédiable pour Zuxxez AG et en conséquence, vous acceptez que Zuxxez AG soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles Zuxxez AG peut avoir recours.

## 10. DIVERS

La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l’amendement, l’altération ou la modification, exécuté par les deux parties.

Dans le cas où l’une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d’une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.

Les termes et conditions d’une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d’une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l’écran d’un ordinateur.

Par la présente, vous reconnaissiez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d’installer le Programme implique que vous acceptez d’être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissiez et acceptez également que la présente Licence constitue l’accord entier et exclusif passé entre Zuxxez AG et vous et qu’elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu’il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre Zuxxez AG et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.

## SHORTCUTS

<b>Z</b>	Avancer
<b>S</b>	Reculer
<b>Q</b>	Déplacement gauche
<b>D</b>	Déplacement droite
<b>A</b>	Saut
<b>F</b>	Activer mode Armé
<b> </b>	Exécuter action
<b>C</b>	Sélect. commande suivante
<b>X</b>	Sélect. commande précédente
<b>R</b>	Utilisation arme précédente
<b>T</b>	Utilisation arme suivante
<b>Y</b>	Arrêter le cheval
<b>H</b>	Appeler le cheval
<b>F1</b>	Afficher dialogue capacités
<b>F2</b>	Afficher dialogue inventaire
<b>F3</b>	Afficher dialogue magie
<b>F4</b>	Ouverture dialogue quêtes
<b>F5</b>	Ouverture dialogue Réputation
<b>F6</b>	Afficher/Cacher carte
<b>F7</b>	Barre de raccourcis par défaut
<b>F8</b>	Barre de raccourcis util. 1
<b>F9</b>	Barre de raccourcis util. 2
<b>F10</b>	Barre de raccourcis util. 3

Commande #1	<b>1</b>
Commande #2	<b>2</b>
Commande #3	<b>3</b>
Commande #4	<b>4</b>
Commande #5	<b>5</b>
Commande #6	<b>6</b>
Commande #7	<b>7</b>
Commande #8	<b>8</b>
Commande #9	<b>9</b>
Commande #10	<b>0</b>
Ouverture menu	<b>Esc</b>
Pause	<b>Pause</b>
Lever caméra	<b>Bild ↑</b>
Baisser caméra	<b>Bild ↓</b>
Zoom avant	<b>Entf</b>
Zoom arrière	<b>Entg</b>
Rotation gauche caméra	<b>Pos1</b>
Rotation droite caméra	<b>Ende</b>
Console	<b>▲</b>
Sauv. rapide partie	<b>Alt</b> <b>F1</b>
Sauvegarde partie	<b>Alt</b> <b>F2</b>
Chargement partie	<b>Alt</b> <b>F3</b>

## SHORTCUTS PERSONNEL

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Avancer
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Reculer
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Déplacement gauche
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Déplacement droite
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sault
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Activer mode Armé
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Exécuter action
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sélect commande suivante
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sélect commande précédente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Utilisation arme suivante
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Utilisation arme précédente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arrêter le cheval
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Appeler le cheval
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Afficher dialogue capacités
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Inventar-Fenster öffnen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Afficher dialogue inventaire
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ouverture dialogue quêtes
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ouverture dialogue Réputation
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Afficher/Cacher carte
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barre de raccourcis par défaut
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barre de raccourcis util. 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barre de raccourcis util. 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barre de raccourcis util. 3

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #9
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Commande #10
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ouverture menu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pause
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lever caméra
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Baisser caméra
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Zoom avant
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Zoom arrière
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rotation gauche caméra
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rotation droite caméra
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Afficher entrées Chat
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sauv. rapide partie
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sauvegarde partie
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Chargement partie
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Zoom avant rapide

## BARRE DE RACCOURCIS PERSONNEL

<b>1</b>	.....
<b>2</b>	.....
<b>3</b>	.....
<b>4</b>	.....
<b>5</b>	.....
<b>6</b>	.....
<b>7</b>	.....
<b>8</b>	.....
<b>9</b>	.....
<b>0</b>	.....

<b>1</b>	.....
<b>2</b>	.....
<b>3</b>	.....
<b>4</b>	.....
<b>5</b>	.....
<b>6</b>	.....
<b>7</b>	.....
<b>8</b>	.....
<b>9</b>	.....
<b>0</b>	.....







**NOTE**



## NOTE

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**NOTE**

## ◆ NOTE

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## NOTE

**NOTE**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

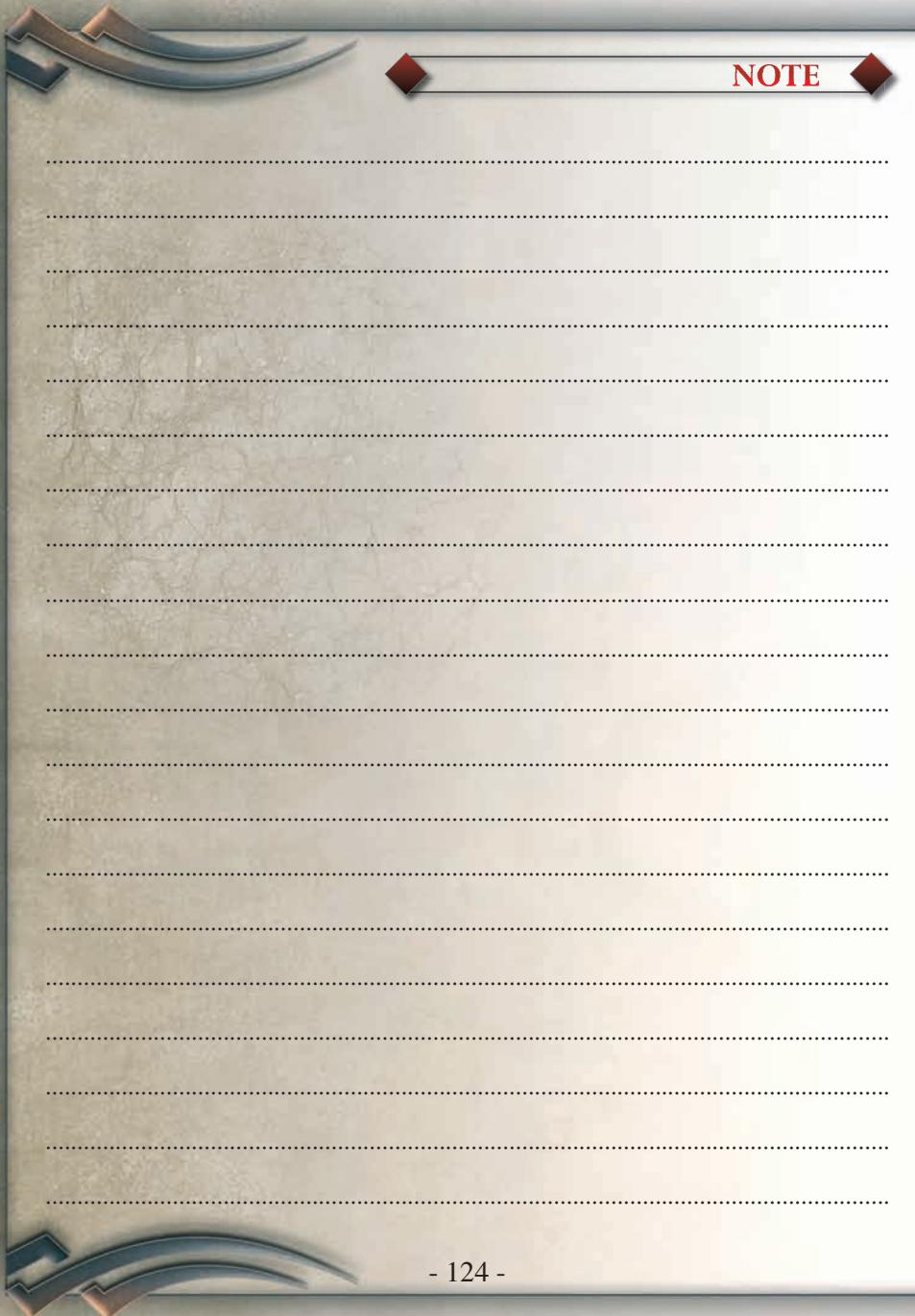
---

---

---

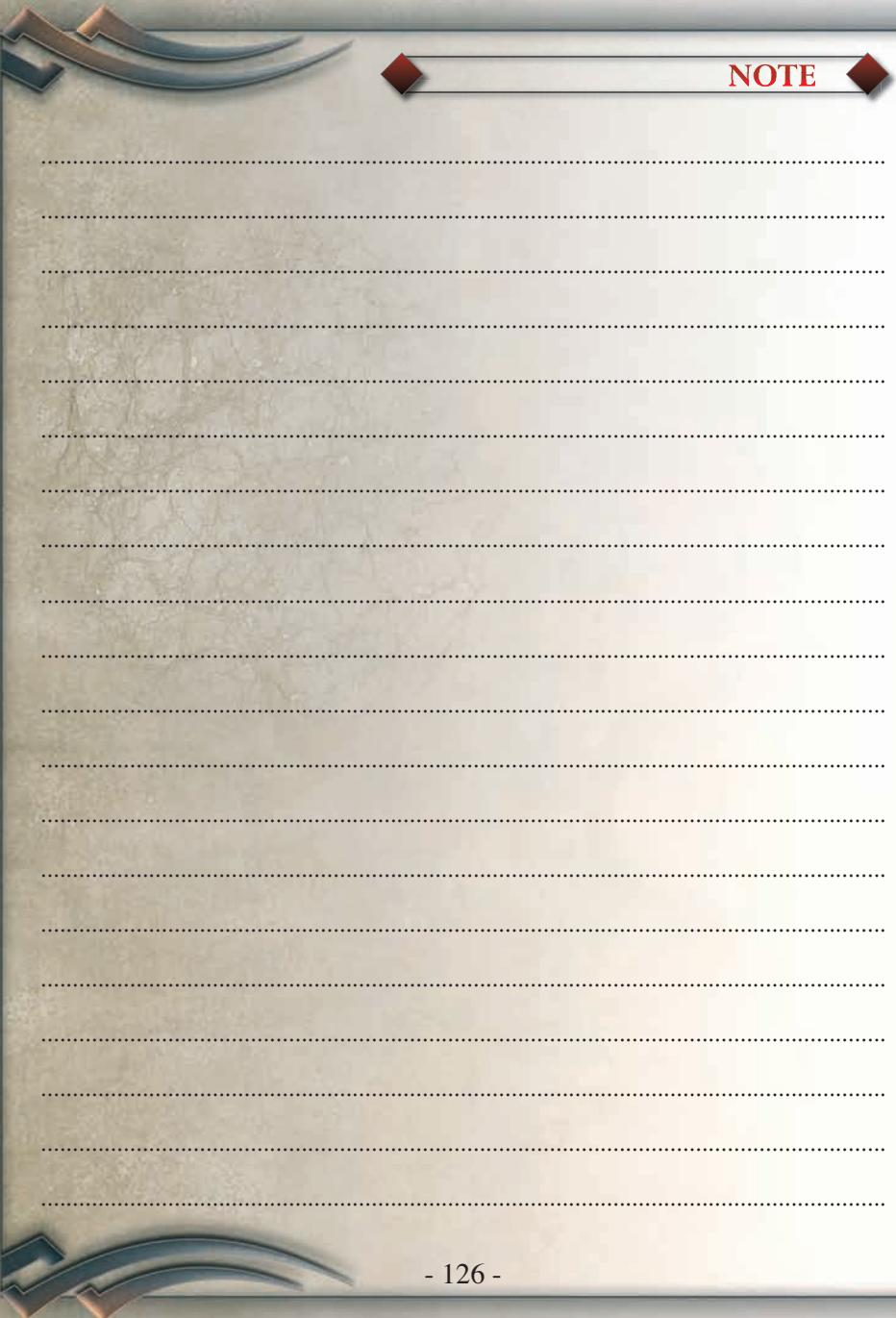
---

---



**NOTE**

**NOTE**



**NOTE**



## NOTES



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





## NOTES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



WWW.2-WORLD8.COM