

MANVALE



Al Pedro

TopWare
INTERACTIVE

Gentile Cliente,

grazie per aver acquistato questo prodotto. I nostri sviluppatori hanno lavorato per creare un videogioco sofisticato, avvincente e dotato di contenuti innovativi e originali.

Siamo certi che il risultato finale soddisferà le Sue aspettative e saremo onorati se Lei lo consiglierà anche ai Suoi amici.

Nel caso fosse interessato ad altri prodotti della nostra azienda e necessitasse di ulteriori informazioni sulla nostra società e sui nostri prodotti, La invitiamo a richiedere il nostro catalogo generico oppure una brochure al seguente indirizzo:

ZUXXEZ Entertainment AG
Rittnert Str. 36
D- 76227 Karlsruhe
e-Mail: info@zuxxez.com

Le auguriamo di trarre il massimo divertimento da questo nuovo gioco di

TopWare Interactive Inc.,

Zuxxez Entertainment AG e Reality Pump Game Development Studios

Printed in the EC

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

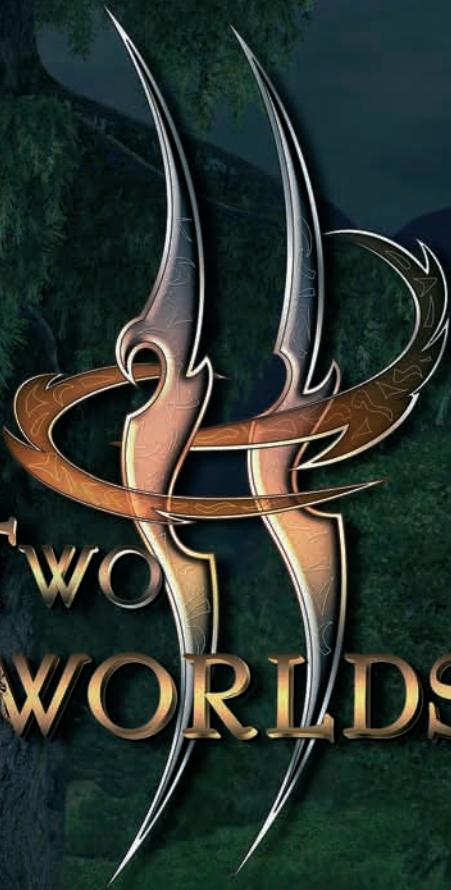
Portion Copyright © TopWare Interactive Inc, Las Vegas, USA.

Developed by Reality Pump Studios.





Two WORLDS



Avvertenze Importanti	6
Configurazione	6
Installazione & Disinstallazione	7
Numero di Serie	8
Attivazione	8
Registrazione	9
Prologo	10
Geografia	13
Personaggi Principali	15
Le Razze	21
Umani	21
I Nani	22
I Serpenti	23
Gli Orchi	24
Gli Elfi	25
I Grom	25
I Scapulari	26
La Mantide	26
Monstri	27
Lo Scorpione Gigante & il Ragno Cacciatore	27
Il Raptor & la Viverna	28
Il Demone & il Tulok	29
Avvio del Gioco	32
Schermata di Gioco	36
Barre di Stato	37
Minimappa	38
Barra di Scelta Rapida	38
Icone di Azione	39
Comandi di Gioco	41
Evoluzione del Personaggio	42

L'INDICE

Addestratori	51
Inventario	52
Acquistare e Vendere Oggetti	55
Magia	55
Le Cinque Scuole di Magia	59
Mappa	65
Spostamenti via Teletrasporto	66
Registro delle Missioni	67
Reputazione	70
Gilde	71
Combattimento	74
Combattimento a Distanza Ravvicinata	75
Combattimento dalla Distanza	76
Combattimento Passivo	77
Assassinio	77
Rigenerazione	78
Armi & Armature	79
Armi	79
Armatura	84
Scudi	85
Alchemia	86
Cavalcare	89
Furtività	92
Multigiocatore	93
Supporto in Linea	99
Complice Credits	102
Contratto di licenza	106
Appendice I-Tasto	111
Tasto proprio	112
Barra di Scelta Rapida Proprio	113
La nota	116

AVVERTENZE IMPORTANTI

SI PREGA DI LEGGERE QUEST'AVVERTENZA PRIMA DI INCOMINCIARE A GIOCARE O DI CONSENTIRE A BAMBINI DI GIOCARCI.

Certi individui possono manifestare attacchi epilettici o perdite di coscienza se esposti a fonti luminose o a luci intense e intermittenti. Questi soggetti potrebbero essere colti da attacchi epilettici durante l'utilizzo del computer o di un videogioco. Tali manifestazioni possono insorgere anche in soggetti ai quali passato non sia stata diagnosticata una propensione all'epilessia e in precedenza non abbiano mai fatto registrare nessun episodio epilettico. Se Lei o qualcuno dei Suoi familiari ha in precedenza manifestato sintomi dell'epilessia (attacchi o perdite di conoscenza) dopo l'esposizione a luci lampeggianti, La invitiamo a consultare un medico prima di utilizzare questo gioco. Si raccomanda che i bambini usino il computer e i videogiochi solo in presenza di adulti. Nel caso si dovessero manifestare in Lei o nel Suo bambino giramenti di testa, cali della vista, bruciore agli occhi, spasmi muscolari, perdita di conoscenza, sensazione di disorientamento o altre tipologie di movimenti involontari o crampi durante il gioco

SPENGA IMMEDIATAMENTE IL COMPUTER
e consulti un medico prima di ricominciare a giocare.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- ☝ Non stare troppo vicino al monitor. Sedersi nel modo più confortevole.
- ☝ Non giocare se si è stanchi o assonnati.
- ☝ Assicurarsi che l'illuminazione nella stanza sia sufficiente.
- ☝ Durante l'uso del computer o del videogioco, fare una pausa di 10-15 minuti per ogni ora di gioco.

CONFIGURAZIONE

- ❑ Windows XP™ oppure Vista™
- ❑ DirectX™ 9.0c Rel. 10/2006 o successivo (presente sul DVD)
- ❑ CPU da 2,0 GHz (consigliato: Multicore CPU)
- ❑ 512 MB RAM (consigliato: 1 GB Ram)
- ❑ Scheda grafica 3D compatibile con DirectX™ con supporto Per-Pixel-Shader 2.0 (consigliato: Shader 3.0 series)
AMD/ATI Radeon X-series oppure Geforce 6, 7, e 8-series)
- ❑ Scheda sonora compatibile con DirectX™ 9.0c
- ❑ Lettore DVD-ROM Laufwerk, 5 GB spazio libero sul disco rigido
- ❑ Mouse e tastiera, accesso a Internet (consigliato: a banda larga)

◆ INSTALLAZIONE ◆

Inserisci il disco di dati di «Two Worlds» nell'unità DVD del tuo computer. Se la funzione di Esecuzione automatica è attivata, sullo schermo apparirà il menu di installazione. Se la funzione di Esecuzione automatica è disattivata, apri Risorse del computer dall'interfaccia Windows, seleziona l'unità appropriata, quindi fai doppio clic su “Autorun.exe” per richiamare il menu. Fai clic su “Installa Two Worlds” per avviare il programma di installazione. Avrai bisogno di almeno 5 GB di spazio libero per l'installazione del programma.

Considerato che occorrerà altro spazio per salvare i file creati nel corso del gioco, e che Windows a sua volta necessita di spazio libero per la gestione dei file di scambio, raccomandiamo una disponibilità di almeno 6 GB di spazio libero sulla partizione di installazione. Completata la procedura di installazione, puoi decidere se creare un'icona sul desktop e/o un'icona di "Avvio veloce" sulla barra delle applicazioni.

Dal menu di esecuzione automatica potrai inoltre accedere ad altre opzioni. Selezionando Acrobat Reader, ad esempio, potrai installare questo programma sul tuo disco rigido. Fai clic su DirectX 9.0C /Rel. 10/2006 per aprire il programma di installazione del driver di DirectX e aggiornare così la tua versione di DirectX. Fai clic su Sfoglia per visualizzare il contenuto del disco di dati e seleziona Apri manuale utente per richiamare una versione in formato PDF del manuale.

Facendo clic su www.2-worlds.com accederai direttamente al sito Web di «Two Worlds», a condizione ovviamente di avere una connessione a Internet attiva. Fai clic su Esci per uscire dal menu di esecuzione automatica.

Per eseguire il gioco, fai clic sull'icona di «Two Worlds» sul desktop o nella barra Avvio veloce. In alternativa puoi utilizzare il menu di avvio, selezionando

Start – Tutti i programmi - Topware - Two Worlds - Two Worlds.

◆ DISINSTALLAZIONE ◆

Per rimuovere «Two Worlds» dal disco rigido del computer, fai clic su Start, Tutti i programmi - Topware - Two Worlds - Disinstalla.

Segui le istruzioni a schermo.

NUMERO DI SERIE

La prima volta che avvii «Two Worlds» dovrà inserire il numero di serie.

È un codice di 16 cifre riportato su un'etichetta che troverai nel digitray, sotto il disco di dati.

Digita il numero così come appare sull'etichetta (la distinzione tra maiuscole e minuscole è irrilevante). Una volta che il numero è stato accettato, non avrai più bisogno di inserirlo, a meno che tu non voglia installare nuovamente il gioco. Il numero di serie è unico.

ATTIVAZIONE

Per poter utilizzare tutte le funzionalità di «Two Worlds» è necessario attivare il gioco. Questa operazione può essere eseguita in due modi diversi:

ATTIVAZIONE ONLINE

È il metodo più semplice e rapido. Dopo aver avviato il programma e inserito il numero di serie, ti verrà chiesto se desideri attivare il gioco. Seleziona l'opzione «Attiva»; il programma si conterrà al server di attivazione e completerà la procedura in alcuni secondi. Questa opzione richiede una connessione a Internet attiva.

ATTIVAZIONE TELEFONICA

Se non disponi di accesso a Internet, puoi attivare il gioco telefonicamente. Seleziona l'opzione Attiva per telefono. Vedrai apparire un codice di attivazione di 16 cifre. Chiama uno dei numeri di seguito elencati tenendo a portata di mano il codice di attivazione:

+49 (0) 721- 46 47 20

ATTENZIONE! Questa hotline è riservata esclusivamente all'attivazione del prodotto. Per problemi o domande di altra natura, contatta il nostro servizio di assistenza tecnica. L'attivazione può essere rimandata, ma il software verrà eseguito in modalità Demo finché la procedura non viene completata.

REGISTRAZIONE

La registrazione è facoltativa ma offre numerosi vantaggi.

Come utente registrato avrai infatti accesso a contenuti aggiuntivi e riceverai e-mail con informazioni su aggiornamenti e add-on al prodotto.

Per registrarti, fai clic su «Registra» nel menu principale. Registrazione e attivazione possono essere eseguite contemporaneamente.

Una volta completata la registrazione, riceverai un'e-mail di conferma e un link all'area download del nostro sito..





Le acque del Gon ancora scorrono
serene, nonostante gli orrori
che tutta Antaloor percorrono.
Sulle civiltà viene steso un velo,
parte dello schema divino
degli dei, lassù nel cielo...

*Anima confortata...
o illusione deliberata?*

LA STORIA FINORA...

Antaloor non si è ancora ripresa completamente dagli eventi accaduti 300 anni fa. I tumulti ebbero inizio quando Aziraal, il dio della distruzione, ignorando il patto eterno stipulato tra gli dei, decise di agire in modo indipendente per soddisfare la sua sete di potere, riunì le orde degli Orchi e attaccò il mondo civilizzato.

Aziraal e il suo esercito di Orchi conquistarono presto le lande a nord del Gon e il territorio intorno a Osworth. Gli dei di Antaloor non erano mai apparsi ai comuni mortali nell'intera storia del mondo; erano sempre rimasti nell'ombra, accettando l'adorazione di tutti gli abitanti di Antaloor...

Ma era giunto il momento di dare una dura lezione a un loro pari, così furono costretti a mostrarsi. Nella Grande Guerra degli dei, sconfissero Aziraal e gli Orchi con l'aiuto dei Nani, degli Elfi e degli Umani.

Gli Orchi furono confinati all'interno del loro territorio nei pressi di Gor Gammar, ma l'Immortale non poteva essere semplicemente bandito. Con l'aiuto dell'organizzazione segreta dei Custodi, gli dei tumularono Aziraal in un luogo segreto... ma questa fu un'idea sventurata.

Il mistero dell'ubicazione della tomba avrebbe attirato i poteri malvagi del mondo come una calamita e queste forze non si sarebbero acquietate finché non l'avessero trovata... Oltre a essere stato indebolito dall'assenza di uno dei suoi dei, il Pantheon aveva trasformato il ribelle in una leggenda.

Ma chi sono le divinità del Pantheon?

MALIEL è la dea del ciclo vitale. Rappresenta la nascita, la vita, la morte e la rinascita. Viene adorata in particolar modo dagli Elfi, ma non solo: gentile dea delle forze in equilibrio, è amata dalla maggior parte delle razze di Antaloor.



YATHOLEN è il dio-serpente dell'acqua e delle tempeste. Rappresenta le forze della natura ed è uno degli dei più antichi del Pantheon. Risiede nell'arcipelago sommerso di Ashos ed è adorato soprattutto dai Serpenti che custodiscono il tempio della città.

Per loro, è un dio-re. Anche gli abitanti di Ashos riveriscono Yatholen, il cui occhio sorveglia il porto e coloro che vi lavorano, segni visibili del suo potere e della sua influenza.

Prima della ribellione di Aziraal, era ritenuto la divinità più imprevedibile del Pantheon: infatti, è un dio protettivo, ma anche terribilmente vendicativo. Chi incorre nella sua ira va incontro a un fato di sventura!



THROGLIN è il dio della Terra e del potere maieutico. Ama essere paragonato a un fabbro divino, il signore delle fucine, pertanto non stupisce che Throglin sia adorato dai Nani, una razza di artigiani che lavorano il metallo; tuttavia, anche le altre razze lo rispettano.



Tutti gli Orchi di Antaloor sono completamente devoti ad **AZITRAAL**, il dio caduto della guerra e della distruzione, ma si dice che vi siano alcuni seguaci anche all'esterno di GorGammar, la città degli Orchi. Il culto di Aziraal viene praticato in segreto. Secondo le leggende degli Orchi, Aziraal è l'unico dio del Pantheon che non può infondere un'anima nelle sue creature.

Dalla fine della terribile guerra, il divino triumvirato di Antaloor è rimasto nascosto in cielo, mentre gli abitanti di questa terra dovevano ricostruire il loro mondo devastato. Vediamo come se la sono cavata da quei giorni oscuri in poi...



Trecento anni dopo la cacciata di Aziraal, due fratelli vengono coinvolti nel conflitto scoppiato tra gli Orchi e il mondo libero. Kira, sorella minore dell'eroe, scompare improvvisamente in circostanze misteriose. L'eroe, un cacciatore di taglie, la cerca in tutta Antaloor, fino alle estreme propaggini del continente, tenendo occhi e orecchie sempre aperti alla costante ricerca di ogni minimo indizio. I lavori da mercenario che svolge servono a raccogliere informazioni e a procurargli l'oro necessario per proseguire nella ricerca. Tuttavia, non è sempre facile trovare incarichi redditizi: in alcuni casi, sarà necessario guadagnare una certa reputazione presso determinati gruppi prima che questi ultimi gli affidino delle missioni.

Dopo molti faticosi mesi di ricerca, finalmente trova il primo indizio: una misteriosa lettera che gli intima di recarsi nelle regioni montuose dell'estremo nord. Per una fortunata coincidenza, ha anche sentito parlare di un possibile lavoro nel villaggio di Komorin, a Thalmont, che si trova sulla strada, così in lui nasce una nuova speranza. D'altra parte, gli abitanti di Komorin possono ritenersi fortunati di avere trovato un mercenario disposto ad aiutarli, dato che la maggior parte degli uomini giovani e forti è andata a sud per combattere contro gli Orchi. Nemmeno il governo di Thalmont è stato di grande aiuto: le autorità sostengono di non avere tempo per altri problemi, in quanto devono già occuparsi dei ribelli...

La storia di «Two Worlds» inizia quando un mercenario giunge da solo a Thalmont, una selvaggia regione montuosa a lui del tutto sconosciuta. Riuscirà a trovare sua sorella?

GEOGRAFIA

Il mondo di Antaloor è come un piccolo universo. Dai ghiacciai dell'estremo nord ai vulcani del profondo sud, questo è un continente estremamente diversificato con un vasto spettro di zone climatiche.

Cathalon è la capitale reale. Si trova nel cuore stesso di Antaloor e si estende sulle rive del fiume più grande del regno: il Gon. Questo maestoso corso d'acqua si snoda attraverso il territorio da nordest a sudovest e sfocia nel mare formando un grande estuario. Il clima è temperato e le zone rurali sono scarsamente boschive e soprattutto ricoperte da grandi praterie, punteggiate da piccoli villaggi con i campi e il bestiame dei loro abitanti.

Procedendo verso nord, il paesaggio diventa sempre più montuoso e culmina nelle vette alte e frastagliate dei Monti Thalmont. In questa regione si estendono i territori di Tharbakin e Yarmalin. Tharbakin, riparata dall'arco orientale delle catene montuose, è il centro di scambio principale con i montanari. Quanto a Yarmalin, è l'ultimo rifugio dei Nani ed è ormai praticamente scomparsa dalle mappe moderne: la natura si è accanita contro queste due città. Mentre il profilo frastagliato delle catene montuose svetta nei cieli, una miriade di laghi isolati ai loro piedi sembra nascondere cupi misteri nelle proprie profondità oscure. Stretti sentieri si snodano per valli e gole,





come se cercassero di sfuggire alla maestosità delle vette che li sovraffano. Anche qui esistono degli insediamenti e i loro tenaci abitanti strappano dal suolo roccioso lo stretto necessario per vivere. Il paesaggio dell'estremità nord-orientale, aspro e meraviglioso, è dominato da giganteschi ghiacciai. Queste enormi distese di ghiaccio sono la causa delle temperature polari frequenti in queste zone e del paesaggio, coperto da strati su strati di neve.

Le condizioni climatiche a sud del fiume Gon sono diametralmente opposte e l'attraversamento del fiume a Cathalon segna il confine con la parte meridionale di Antaloor. La vegetazione rigogliosa e il clima caldo creano le condizioni ideali per la riproduzione di molte specie animali. La zona sud-occidentale, attorno al grande porto di Ashos, pullula di creature grandi e piccole. Questa cittadina, costruita sul delta del Gon, è uno dei più importanti centri commerciali di Antaloor. Ashos è invasa da ogni lato da una foresta di bambù che si estende fino al profondo sud. A est si trovano le paludi, con spessa nebbia bassa, piccole pozze ribollenti e alberi morti.

Il sud più estremo è dominato dal fuoco. I vulcani che circondano le rovine della città di Gor Gammar vomitano fiumi di lava e acido solforico, bruciando le terre e impedendo a quasi tutte le forme di vita di vivere qui. E la regione orientale di Antaloor è altrettanto ostile alla vita: qui infatti regna il deserto di Drak'ar, con le sue dune alte e mobili, le sue soffocanti tempeste di sabbia e le antiche rovine di misteriose civiltà scomparse. A nord del deserto di estendono i calanchi di Oswaroth. Dai tempi della Guerra degli dei, questa regione è gravemente contaminata da nebbie velenose e solo le creature della morte possono viverci. Al centro di questa ostile terra di nessuno si ergono le mura arcigne e imponenti della cittadina di Oswaroth. Non troverai questa regione

su nessuna mappa creata dalle razze moderne, la sua posizione sarà indicata solamente da uno spazio in bianco.



PERSONAGGI PRINCIPALI

KÝRA – è tua sorella minore. Nonostante tu abbia sostenuto accese discussioni con lei, Kýra è la luce dei tuoi occhi ma, anche se è la tua sorellina, ciò non significa che sia dolce e indifesa! Kýra ha una volontà di ferro e qualcuno direbbe che è perfino più testarda del fratello! Ha una forte personalità e sa essere estremamente convincente, tuttavia è scomparsa alcuni mesi fa in circostanze misteriose e da allora sei alla sua ricerca...

REIST TUNGARD – è il capo dell'organizzazione segreta che tiene prigioniera la sorella dell'eroe... O almeno, questo è ciò a cui fanno pensare gli eventi all'inizio della storia. Gli obiettivi di questa organizzazione sono avvolti dal mistero, ma probabilmente hanno qualcosa a che vedere con la stirpe da cui discende l'eroe. Reist Tungard è un avversario spietato i cui piani devono essere sventati se vuoi liberare Kýra.

GANDOHAR – ricopre un ruolo fondamentale ma misterioso in «Two Worlds». Non si sa molto di lui, ma si dice che sia un guerriero straordinario e che sia meglio evitare di combattere contro di lui.

Ti troverai di fronte a un dilemma: Gandohar pare gentile e ben disposto nei confronti tuoi e di tua sorella perché, per qualche oscura ragione, si sente in debito con lei, ma allo stesso tempo fa parte di una misteriosa organizzazione che la tiene prigioniera...





ULTAR KARGA – è l'orgoglioso capo del clan Karga.

Nel duro clima del nord, la sua forza straordinaria e le sue innumerevoli vittorie lo hanno reso protagonista di molte leggende. Tiene unito il clan grazie al suo carisma, nonostante i tentativi di sabotaggio da parte della Casa degli Skelden.

Sebbene sia stato privato del proprio potere dal re, la sua lealtà alla corona rimane solida e sincera: è convinto che si tratti di un complotto ordito dal Consiglio supremo e non dal re. Il suo unico obiettivo è riconquistare potere a Thalmont.

Sarà difficile per te restare estraneo al conflitto permanente tra i ribelli del clan Karga e la fazione dominante, la Casa degli Skelden, ma se deciderai di prendere parte agli eventi, potresti trarne vantaggio... chissà?



CAHAL KARGA – fiero figlio di Ultar, è il fanatico guerriero che nutre un odio leggendario per la Casa degli Skelden.

Preferisce i metodi sbrigativi e diretti e non tollera la lenta strategia messa in atto dal padre.

Chiunque si opponga al clan Karga prima o poi si troverà di fronte la lama affilata e pericolosa di Cahal.

Sosterrai la testa calda Cahal o il pacato padre? Pensaci bene, eroe!

EBRAT SKELDEN – è il capo della Casa degli Skelden ed è l'uomo che si nasconde dietro a ogni mossa della Casa. Gli anni trascorsi tra le selvagge terre montane hanno trasformato l'ex nobiluomo in un avversario potente e pericoloso.

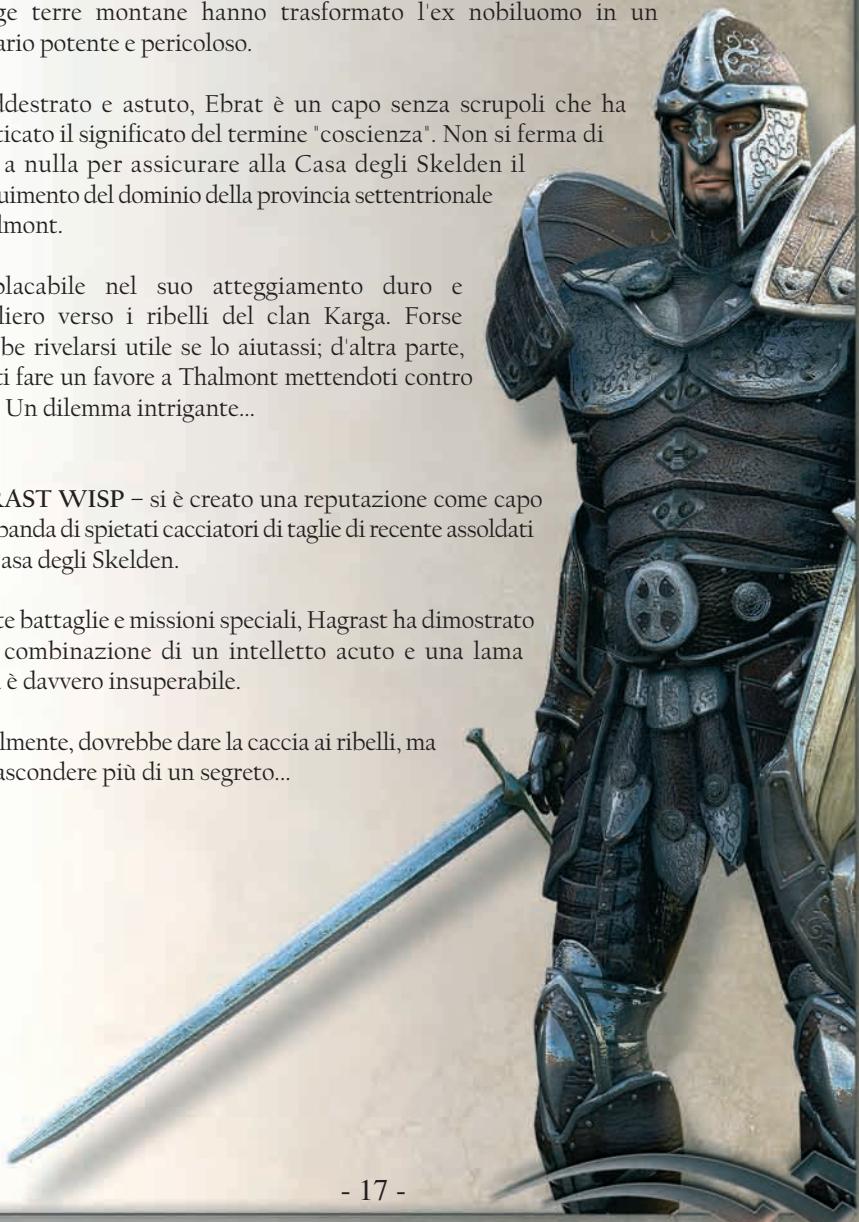
Ben addestrato e astuto, Ebrat è un capo senza scrupoli che ha dimenticato il significato del termine "coscienza". Non si ferma di fronte a nulla per assicurare alla Casa degli Skelden il proseguimento del dominio della provincia settentrionale di Thalmont.

È implacabile nel suo atteggiamento duro e battagliero verso i ribelli del clan Karga. Forse potrebbe rivelarsi utile se lo aiutassi; d'altra parte, potresti fare un favore a Thalmont mettendoti contro di lui... Un dilemma intrigante...

HAGRAST WISP – si è creato una reputazione come capo di una banda di spietati cacciatori di taglie di recente assoldati dalla Casa degli Skelden.

In molte battaglie e missioni speciali, Hagrast ha dimostrato che la combinazione di un intelletto acuto e una lama affilata è davvero insuperabile.

Ufficialmente, dovrebbe dare la caccia ai ribelli, ma pare nascondere più di un segreto...





HO – è una conoscenza molto utile! È un saggio eremita che vive a nord ed è sempre lieto di ricevere visite.

Legge gli odori come noi leggiamo i libri e può fornirti importanti informazioni, ma dopo avere trascorso tanto tempo in solitudine, la sua conversazione è un po' lenta...
Porta pazienza!

SOLON MORAIOS – conduce una vita isolata nelle lande settentrionali di Antaloor.

La gente comune lo ritiene un saggio abile con le erbe, ma il Consiglio magico di Cathalon ne apprezza il talento e spesso chiede aiuto all'"Illuminato" quando deve prendere una decisione difficile. Il suo passato è avvolto dal mistero, anche per i pochi amici. Una visita a Solon Moraios potrebbe essere davvero "illuminante"!

AKI HOSUNO – è il capo della Giriza, un'organizzazione che ha tessuto una rete criminale che si estende in tutto il regno di Cathalon.

Aki è l'indiscusso signore del crimine: il suo comportamento affascinante ispira tutti i membri della Giriza e li spinge a dare il massimo per l'organizzazione.



LA FIAMMA – il nome non è una coincidenza.

Questa persona difficile da scovare è fonte di inquietudine per il continente meridionale e comanda un potente gruppo di negromanti.

Si dice che sia posseduto (o, alcuni dicono, posseduta) da uno spirito maligno.



TESTA BIANCA – è la creatura che sta causando problemi negli accampamenti militari di Cathalon, lungo le rive del Gon.

A capo di una squadra di Orchi assassini, Testa bianca ha già ucciso molti Umani.

Chi lo conosce sostiene che conosca a fondo le tecniche segrete di combattimento di una misteriosa setta di sicari che si nasconde nell'arido deserto di Drak'ar. Stai attento, umano!



Ora gli Umani vivono nelle regioni a nord del fiume Gon. Esistono diversi luoghi importanti, tra cui la speciale cittadina portuale di Ashos, la regione montuosa di Thalmont con i suoi superstiziosi abitanti e la città libera di Qudinar. Ma il vero fulcro della civiltà è il fiorente regno di Cathalon. Al cuore di Cathalon si trova la capitale, che porta il suo nome. La Grande Guerra degli dei sembra aver decimato la potenza di Nani ed Elfi e la loro influenza è in forte declino. La situazione degli Umani è diametralmente opposta e questa razza si avvia a diventare la più potente di tutto il mondo conosciuto. Non che la situazione degli Umani dopo la Grande Guerra sia più felice rispetto alle altre razze: anche dopo quasi 300 anni di relativa pace, non vivono certo nel lusso... Ma Cathalon è un regno prospero e di belle speranze in confronto al regno dei Nani, decisamente indebolito, e alle terre in cui si sono ritirati Elfi e Serpenti. La Grande Guerra degli dei ha interessato anche i confini che separano le diverse razze. Prima del conflitto, gli Umani popolavano principalmente le lande a est di Cathalon, nei pressi della città di Oswaroth, ma quest'area è inabitabile dai tempi della guerra. Ancora oggi, lo spoglio paesaggio è attraversato da lenti vapori velenosi che rendono impossibile avvicinarsi. Le uniche creature che sembrano aver sviluppato una qualche immunità ai gas sono i mostri, che sciamano dentro e attorno a Oswaroth.

La giovane e vivace città reale di Cathalon è in posizione centrale, sulle sponde del fiume Gon. La città, movimentata e grandiosa, è la residenza del re di Cathalon e un crocevia di rotte fluviali e commerciali. La rigida organizzazione militare di Cathalon è uno dei motivi che le hanno recentemente permesso di imporsi con tanta forza. Le singole città mantengono la propria autonomia e ciascuna ha il proprio corpo di guardia. Le tasse che queste cittadine versano a Cathalon non sono proibitive, ma bastano per provocare qualche protesta. In caso di emergenza, le cittadine satellite sono protette dalle guardie reali. Da un lato, si tratta di una gradita protezione contro i nemici, ma dall'altro le guardie reali provocano sempre un senso di tensione in città. In generale, i fieri ed energici cittadini di Cathalon sono soddisfatti dello sviluppo del regno. Tuttavia, una nube oscura si affaccia all'orizzonte: il Flagello, che pare avvicinarsi da est e si dice sia onnipresente ad Antaloor... e ogni giorno più forte. Il Flagello, la forza crescente, misteriosa e improvvisa delle tribù barbare e gli Orchi rendono la vita sempre più dura, non solo per gli abitanti di Cathalon ma per gli Umani di tutta Antaloor.

Sempre più persone fuggono dalle aree rurali e cercano rifugio in città e le vie commerciali non sono più sicure... Gli unici che non si lamentano sono i mercenari e i cacciatori di taglie. In generale, pare che Cathalon stia per affrontare uno dei periodi più oscuri della sua relativamente breve storia.

In passato i Nani erano la razza più numerosa di Antaloor, ma hanno pagato a caro prezzo la Grande Guerra degli dei e oggi dispongono di un potere che è solo l'ombra di quello di un tempo.

I Nani si concentrano nella parte nord del loro territorio, all'interno della città di Yarmalin, ben nascosta fra le montagne, e nei suoi dintorni. Le aspre montagne dell'estremo nord impediscono a ogni altra razza di penetrare nei loro nuovi territori, ma la loro antica roccaforte di Tharbakin è ormai in mano agli Umani.

Talvolta è possibile incontrare dei Nani sulle alture che circondano le montagne... Ma nessuno sa cosa stia accadendo a Yarmalin: le notizie trapelano raramente fuori dalla città. Si dice che la Grande Guerra degli dei abbia inferto un duro colpo al cuore stesso della nazione dei Nani.



Questa bellicosa razza delle alte montagne del nord era estremamente disciplinata e dotata di una robusta struttura di comando, mentre oggi i diversi clan combattono fra di loro e l'atmosfera è pervasa da una diffidenza generale.

Ma non commettere mai l'errore di sottovalutarli! Le scaramucce continue hanno consentito ai Nani di mantenere il dinamismo e l'incisività delle proprie forze d'attacco.

I SERPENTI

La razza dei Serpenti vive in una penisola nella parte sud-occidentale di Cathalon.

Questi esseri simili a rettili vengono trattati con diffidenza dalle altre razze. Questo sentimento non è mai stato completamente soffocato, nemmeno durante la Grande Guerra: sebbene i Serpenti abbiano lottato al fianco di Elfi, Nani e Umani, non hanno mai creato un'alleanza stabile con le altre razze. Questo è il motivo per cui hanno affrontato da soli gli Orchi e Aziraal.

Tuttavia, la colpa non è soltanto dei Serpenti: gli Elfi non erano pronti nemmeno a contemplare la possibilità di un'alleanza con loro, perché li odiavano più delle altre razze di Antaloor. Larga parte dell'antico territorio dei Serpenti scomparve durante la guerra, inghiottito dalle acque dell'oceano.

Oggi i Serpenti si trovano esclusivamente nella zona dei templi di Ashos, fortemente sorvegliata. Le guardie del tempio sono estremamente diffidenti e, in questi tempi difficili, sorvegliano l'ingresso con rinnovata attenzione.

I Serpenti complottano di continuo contro gli Umani, che controllano la città. Entrambe le razze adorano Yatholen, dio dell'acqua e delle tempeste.

Ashos è un porto fluviale e marittimo fiorente e un importante centro commerciale per merci di ogni tipo. La città si estende su una penisola nell'es tuario del fiume Gon e pare che conservi dei collegamenti segreti con i templi sommersi.



Questa orgogliosa razza di guerrieri ha probabilmente sofferto gli effetti della Grande Guerra più di ogni altra. L'esilio imposto dagli dei al ribelle Aziraal li ha privati non solo del loro condottiero, ma anche della fiducia nelle proprie capacità in battaglia e gli Orchi sono stati praticamente spazzati via.

Dispersi dopo la sconfitta, alcuni superstiti si sono raccolti nei territori che circondano la cittadina di Gor Gammar, nell'estremo meridione di Antaloor.



Se gli Orchi hanno mai avuto una cultura, questa è caduta nell'oblio nel corso dei secoli. Frammentati in piccoli clan e tormentati da faide e lotte di potere continue, gli Orchi non avevano il tempo di allearsi fra loro e la razza sembrava condannata a estinguersi lentamente. Non avevano alcuna struttura politica e non intrattenevano relazioni diplomatiche con le altre razze. Alcune bande isolate di Orchi talvolta colpivano in altre zone, ma questi episodi non erano considerati una vera minaccia dalle razze delle vittime. In tutte le terre si sentiva ripetere: "Cosa importa se gli Orchi verranno spazzati via dalla mappa di Antaloor?"

Le altre razze erano troppo coinvolte dalla loro stessa esistenza e i clan degli Orchi in perenne guerra tra di loro non poterono diventare la minaccia che avevano un tempo costituito...

Ma la debolezza degli Orchi si è gradualmente trasformata in forza, grazie a un nuovo capo, un profeta misterioso che li ha riuniti nel desiderio di risvegliare il dio perduto, Aziraal, dalla morte. Gli Orchi hanno già devastato le terre a sud del Gon e le loro truppe operano anche sull'altra sponda del fiume, fino a minacciare Cathalon e il resto del mondo libero.

GLI ELFI

Gli Elfi non sono molto amati dalle altre razze, che li considerano decisamente arroganti. Tuttavia sono rispettati, anche se a malincuore. Anche gli Orchi ammirano l'audacia delle loro tattiche di battaglia (e non è cosa da poco!).

Esiste però una razza che vede gli Elfi come fumo negli occhi: i Serpenti. Si dice che li disprezzino profondamente e il sentimento è reciproco. Alla fine della Grande Guerra degli dei, gli Elfi hanno popolato le isole al largo della costa nord-occidentale di Antaloor e da allora non hanno più preso parte agli eventi della terraferma.

A causa di questo isolamento, non si sa molto della storia degli Elfi degli ultimi secoli. Tuttavia, esistono diverse leggende, tra cui la più diffusa sostiene che siano interessati soltanto alla gloria e che erigano un monumento dopo l'altro per celebrare le gesta eroiche compiute durante la Grande Guerra. Se ti capita di incontrare degli Elfi sulla terraferma, sono stati probabilmente assunti come mercenari o sono impegnati in qualche missione segreta.

I GROM

Queste tribù barbare e selvagge sono una minaccia per la vita dei viaggiatori di tutta Antaloor.

Le loro abilità belliche non sono paragonabili a quelle degli Orchi, ma molti li hanno fatalmente sottovalutati e per questo ora vagano nell'oltretomba.

Le tribù vivono in capanne e sono molto ben organizzate. Sono guidate da sciamani, presenti in buon numero in ciascuna tribù.



GLI SCAPULARI

Non si sa molto degli Scapulari. Si dice che potrebbero essere i messaggeri di morte di Yatholen, il dio del mare e delle tempeste. Questa leggenda potrebbe avere un fondo di verità, dato che vivono sulle coste e somigliano a creature dell'oceano.

Esistono diverse specie di Scapulari: alcuni hanno enormi chele al posto di mani e braccia, altri hanno mandibole da piranha con denti affilati e altri ancora hanno teste tentacolari. Gli Scapulari vivono in piccoli insediamenti di canne. Fai attenzione: sono molto forti. Si dice perfino che un tempo fossero una potente razza di maghi e saggi.

LA MANTIDE

La Mantide è una versione gigante della spietata mantide religiosa. Uno strato di chitina estremamente resistente gli garantisce una protezione quasi totale dalle frecce e dalla lama delle spade leggere.

Ha una corazza che le protegge la testa. Oltre alle quattro zampe, che le consentono di muoversi molto rapidamente, ha anche due zampe simili a chele con le quali attacca e immobilizza i nemici...

E non dimentichiamo i suoi denti, affilati come rasoi! La Mantide vive principalmente in aree a umidità ridotta e spesso nidifica sui terreni sabbiosi nelle vicinanze di rovine abbandonate.



MONSTRI

LO SCORPIONE GIGANTE

Se ti avventurerai nel deserto Drak'ar, farai la conoscenza dello Scorpione gigante. Questa creatura è feroce quanto i suoi fratelli minori e rappresenta una grave minaccia per i viaggiatori che attraversano le terre meridionali. La sua arma principale è la coda corazzata, che contiene un veleno letale.

Lo Scorpione gigante trafigge molto rapidamente e in profondità le sue vittime con questo pungiglione e i malcapitati possono salvarsi soltanto con una pozione curativa molto potente... e una buona dose di fortuna.

Questo mostro sferra anche pericolosi attacchi frontali! Le sue potenti chele hanno artigli aggiuntivi in grado di infliggere gravi danni permanenti.



IL RAGNO CACCIATORE

Questo ragno alto come un uomo si trova in ogni area di Antaloor. Il colore dei folti peli presenti sul corpo cambia a seconda della regione di provenienza: ne incontrerai di ogni sfumatura, dal giallo velenoso a un marrone terra mimetico.

L'arma più efficace del Ragno cacciatore è la saliva velenosa, che sputa a incredibile velocità! Queste letali creature si nascondono di solito nel sottobosco più fitto e sorprendono la preda (ovvero te!) con il loro mortale veleno.

Quando quest'ultimo inizia a fare effetto, escono allo scoperto e... beh, come puoi immaginare, questa storia non ha certo un lieto fine!



IL RAPTOR

È il mostro più diffuso ad Antaloor, quindi ne incontrerai spesso! I Raptor sono ovunque, dalle foreste montane alle zone aride dell'estremo sud.

Hanno due zampe e attaccano in gruppo. Si dice che non siano molto pericolosi da soli, ma se ne incontri uno, non sottovalutarlo... Esistono diversi tipi di Raptor e uno di loro potrebbe mettere fine alla tua vita!

Nel corso dei secoli, la specie ha continuato a evolversi, producendo alcune varietà letali. Due esempi sono il Raptor dal collare, la cui testa è protetta da una spessa corazza, e il Martelloraptor, che ha una protuberanza durissima a forma di stella sulla coda, usata per eliminare i nemici!

LA VIVERNA

La Viverna somiglia al Raptor, ma è molto più pericolosa! Questo rettile è dotato di artigli resistenti che non gli permettono di volare ma garantiscono stabilità in combattimento o durante la fuga!



Provvista di potenti artigli sulle quattro zampe e di due corna mortali sulla testa, la Viverna è estremamente pericolosa negli scontri ravvicinati e spesso combatte in coppia: una perfetta combinazione di lavoro di squadra e potenza letale!

Fai molta attenzione a questo mostro: è un vero sterminatore e, come i suoi simili, si trova in ogni zona di Antaloor.

Le uniche regioni in cui non si è adattato sono i freddi ghiacciai...

◆ IL DEMONE ◆

Il Demone onora la sua pessima reputazione annoverando nella sua razza alcune delle più pericolose creature di tutta Antaloor, che hanno zampe enormi dotate di artigli affilati, con i quali sferrano rapidi colpi.

La loro pelle è formata da una sostanza simile al cuoio ed è parzialmente coperta di squame: una corazza quasi impenetrabile. L'unico possibile punto debole di questi mostri è un tempo di reazione piuttosto lungo, ma solo nel caso dei Demoni normali, mentre è meglio stare alla larga dagli alati Demoni infernali e dai Signori dell'inferno! Grazie alle ali, possono muoversi più rapidamente degli altri Demoni, perciò costituiscono un pericolo ancora maggiore!

◆ IL TULOK ◆

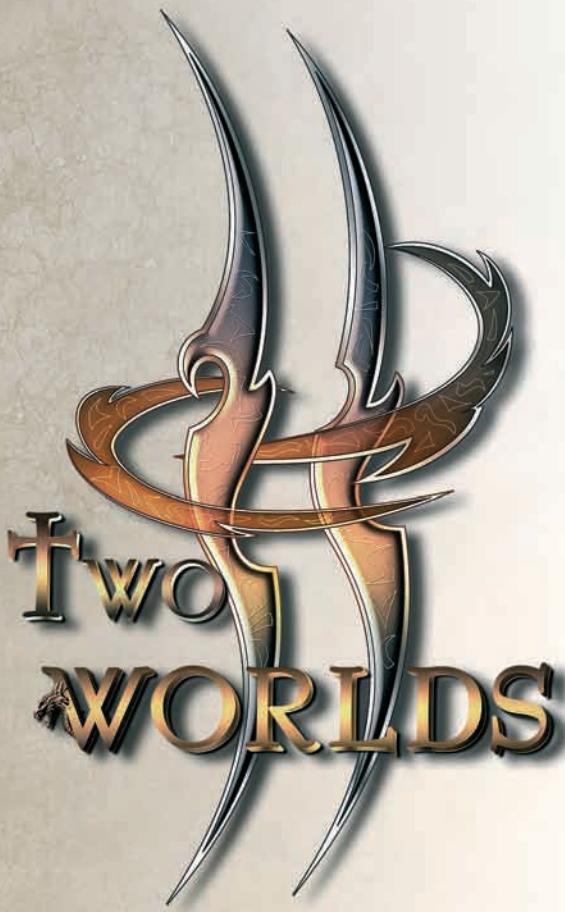
I Tulok sono mostri senza testa che vivono esclusivamente negli inferi. Nessuno sa come, nel corso delle ere, queste belve abbiano perso la testa, ma tutti sanno che sono le creature più pericolose che si siano mai evolute sul pianeta!

Nei cunicoli oscuri e malsani dei sotterranei, gli occhi sono comunque un lusso inutile... quindi essere privi della testa è probabilmente un vantaggio per queste orrende creature.

I Tulok perdono ogni controllo negli stretti cunicoli sotterranei e portano a morte certa chiunque non fugga abbastanza rapidamente.

Inoltre hanno un livellodi resistenza in combattimento davvero incredibile.







AVVIO DEL GIOCO



La prima schermata che appare completato il caricamento di «Two Worlds» è il menu di avvio. Qui potrai creare un nuovo profilo, selezionarne uno già esistente o eliminare quelli di cui non hai più bisogno. Seleziona **Esc** per tornare a Windows.

Per accedere al menu principale, dove potrai iniziare una nuova partita o caricarne una precedentemente salvata, evidenzia un nome nell'elenco dei giocatori e conferma la tua selezione.

Seleziona l'opzione Rete per accedere al mondo online di Antaloor; troverai ulteriori informazioni nel capitolo “MULTIGIOCATORE”.



Dal menu principale potrai anche registrare la tua copia del gioco e accedere così a molti contenuti esclusivi; ti basterà selezionare l'opzione Registrazione prodotto e seguire le istruzioni a schermo.

Le principali opzioni del menu possono essere richiamate anche durante il gioco. Premi il tasto **Esc**; apparirà una finestra nella quale potrai salvare e caricare partite, uscire dal gioco o accedere alle impostazioni.

Per accedere alle impostazioni, fai clic sul pulsante.

Impostazioni. Un'interfaccia dettagliata ti consentirà di modificare le impostazioni di «Two Worlds» per adattarle al tuo stile di gioco e alle specifiche dell'hardware utilizzato.

IMPOSTAZIONI

Fai clic su «Grafica», «Interfaccia», «Tastiera», «Audio» o «Rete». Apporta le modifiche che ritieni opportune e conferma con «OK».

Fai clic su «Standard» per tornare alle impostazioni predefinite, o su «Indietro» per annullare l'operazione e tornare al menu principale.

GRAFICA

Seleziona questa opzione per modificare i seguenti parametri grafici e adeguarli alle specifiche dell'hardware che utilizzi:

Risoluzione: fai clic sulla freccia accanto a questa voce per modificare la risoluzione del gioco. La gamma delle modifiche applicabili varia in base alla scheda video utilizzata. Per visualizzare esclusivamente i formati 4:3, seleziona la casella corrispondente.



Anti-aliasing: questa tecnologia consente di smussare i contorni degli oggetti, evitando "scalettature". L'opzione può essere impostata su Nessuna, 2x, 4x, 6x o 8x.

Finestra: «Two Worlds» può essere giocato anche in una finestra sul desktop. Seleziona la casella corrispondente sotto la voce Anti-aliasing.

I cursori di seguito descritti consentono di regolare altri parametri relativi alla grafica. Per spostarti tieni premuto il pulsante sinistro del mouse o usa le frecce → / ← .

Livello dettagli: questo parametro determina la qualità grafica complessiva del gioco. Impostando un livello basso, la grafica sarà meno dettagliata, ma questo renderà possibile riprodurre il gioco su computer con prestazioni inferiori. Un valore medio corrisponde a una grafica di qualità media, mentre un valore alto assicura una resa grafica ottimale, ma richiede prestazioni più elevate al processore e alla scheda video. Lo stesso principio si applica alle seguenti impostazioni:

Effetti HDR: il sole e altre sorgenti di illuminazione creano riflessi sulle superfici lisce e metalliche. Questa opzione consente di definire la qualità grafica di tali effetti.

Dettagli in distanza: questo parametro consente di definire le modalità di visualizzazione di oggetti posti a distanza medio-alta dal giocatore.

Qualità texture: consente di impostare la qualità della riproduzione delle texture. La gamma qualitativa varia in base alle specifiche della scheda video utilizzata.

Correzione gamma: se l'immagine appare troppo scura o troppo chiara, utilizza questi controlli per regolarne la brillantezza e l'intensità dei colori.

Erba in distanza: la visualizzazione dell'erba, formata da migliaia di singoli steli, richiede una potenza di calcolo notevole. Qui potrai specificare la distanza massima alla quale l'erba verrà riprodotta in dettaglio.



INTERFACCIA

In questa finestra potrai modificare alcuni parametri relativi ai comandi e alla schermata di gioco:

Sensibilità visuale: consente di impostare la velocità di spostamento della visuale con il mouse. .

Usa rotellina del mouse come zoom: se la casella è selezionata, la rotellina del mouse consentirà di ingrandire/ridurre la mappa; se è deselectionata, consentirà di assegnare una funzione personalizzata al pulsante destro del mouse.

Cursore hardware: questa casella è selezionata per impostazione predefinita. La sua funzione è quella di disattivare il ritardo del mouse. Se la configurazione del computer lo permette (ovvero se il computer è sufficientemente veloce) puoi deselectionarla; il puntatore apparirà animato e risulterà leggermente più lento.

Inverti funzione pulsanti mouse: seleziona questa casella per invertire la funzione dei pulsanti sinistro e destro del mouse.

Nessun avviso per oggetti abbinati: se questa casella è selezionata, utilizzando la funzione di abbinamento nel gioco non riceverai alcun avviso. Se la casella non è selezionata, ti verrà chiesto ogni volta di confermare che desideri effettivamente usare la funzione.

Inverti asse verticale: seleziona questa casella per invertire l'asse verticale del mouse..

Visualizza messaggi di gioco sulla console: I seleziona le relative caselle per visualizzare sullo schermo messaggi e/o testi della chat.

Velocità scorrimento chat: usa i cursori per impostare il tempo trascorso il quale il testo scomparirà dallo schermo.

Visualizza testi dialoghi: seleziona questa casella per visualizzare i sottotitoli e il testo dei dialoghi.

Autosalvataggio seleziona questa casella per attivare la funzione di salvataggio automatico di «Two Worlds». Usa il cursore per specificare l'intervallo di tempo.

TASTIERA

In questa finestra puoi visualizzare un elenco riepilogativo dei tasti di scelta rapida assegnati a funzioni e comandi di gioco.

Se vuoi modificare l'assegnazione dei tasti di scelta rapida, fai clic sulla funzione nell'elenco a sinistra, quindi fai clic a destra sul tasto di scelta rapida che vuoi cambiare. Inserisci il nuovo tasto di scelta rapida e fai clic su OK.

AUDIO

Gli appositi cursori consentono di modificare le modalità di riproduzione e il volume dell'audio. Puoi regolare il volume generale e quello di **musica**, **effetti sonori**, **voci** e **rumori ambientali**.

Tramite le caselle di selezione potrai inoltre sopprimere completamente alcuni file audio, quali la colonna sonora, il controllo degli altoparlanti e i rumori ambientali.

RETE

In questa finestra puoi impostare le opzioni di comunicazione in modalità multigiocatore..

Attiva trasmissione voce: attivando l'opzione potrai parlare con gli altri giocatori tramite il server di gioco.

Codec di trasmissione: qui puoi selezionare il Codec da usare per la trasmissione. Per eseguire una prova, fai clic sul pulsante visualizzato sotto l'elenco di selezione.

Salva chat: questa opzione ti consente di salvare i messaggi di chat in un file registro. Usa il pulsante adiacente per eliminare i messaggi che non desideri conservare.

Porta di gioco personalizzata: se questa casella è selezionata, puoi specificare una porta di gioco nel campo a destra.

Resolver NAT personalizzato: in questa finestra puoi inserire l'indirizzo di un server NAT e un numero di porta.

SUGGERIMENTO 1: per utilizzare la funzione di trasmissione voce ti servirà una cuffia con microfono. Driver e software relativi (se necessari) devono essere installati sul computer..

SUGGERIMENTO 2: nel glossario in calce a questo documento troverai spiegazioni dettagliate sui termini tecnici usati nel manuale.

Una questione di buon gusto puoi creare il tuo eroe anche nella modalità per giocatore singolo. Tuttavia, la vicenda si sviluppa attorno all'eroe e questo significa che non puoi modificare due cose: (1) è un maschio e (2) è un cacciatore di taglie. Tutto il resto sta a te: le caratteristiche fisiche, i tratti del viso, il colore dei capelli... Dopo aver avviato il gioco, puoi aprire la finestra del personaggio e puntare l'attenzione sul tuo eroe nella finestra Visualizza.

Per chi vuole il gioco duro... chi vuole giocare duro, senza le possibilità di recupero offerte dalle stele votive di Maliel, può selezionare il livello di difficoltà Difficile prima di cominciare. Orde di mostri orribili cominceranno ad affilarsi zanne, artigli e quant'altro... e non dimenticare: la resurrezione automatica non è prevista! Buon divertimento!

SCHERMATA DI GIOCO

Gli elementi di controllo sulla schermata di gioco sono divisi in tre settori principali:

prima di tutto, nell'angolo superiore sinistro (A), vedrai le barre dinamiche colorate che ti informano sullo stato attuale del tuo eroe, in secondo luogo, nell'angolo superiore destro vedrai la minimappa (B) che ti aiuta a orientarti e infine avrai la barra di scelta rapida (C), disponibile per eseguire una serie di azioni, collocata in basso (D).



BARRE DI STATO



Le barre di stato ti forniscono informazioni puntuali sulla situazione del tuo personaggio, in qualsiasi momento del gioco. La barra rossa ti informa sulla vitalità residua dell'eroe, che diminuisce quando subisce danni in seguito a uno scontro. Più punti investi nella vitalità, più lentamente la barra si svuoterà. Quando la barra è quasi vuota, ossia quando la vitalità residua è ridotta quasi a zero, sentirai il rumore di un cuore che batte forte. Questo rumore ti dirà che è giunto il momento di girare i tacchi e darsela a gambe o quanto meno di buttar giù un sorso di pozione curativa.

La barra della vitalità può anche colorarsi gradatamente di verde. Questo significa che il tuo avversario ha usato un'arma avvelenata e, se non bevi al più presto una pozione curativa, il veleno lentamente quanto inevitabilmente consumerà la tua vitalità e non va bene.

La barra blu è importante per gli aspiranti maghi, perché riporta la quantità di energia mana a disposizione, in altre parole le riserve di volontà disponibili. Il mana ti serve: senza mana infatti non potrai lanciare nessun incantesimo! Ogni volta che lanci un incantesimo, le tue riserve di mana si riducono e la barra blu comincia a spostarsi nella direzione sbagliata! Puoi trovare molte altre informazioni su mana e affini nel *capitolo dedicato alla Magia*.

La barra gialla compare sempre quando usi un arco. Indica il danno inflitto in una scala da 0 a 100. In altre parole, se questa barra sulla destra è piena, prima di scoccare la freccia, il tuo avversario subirà il massimo danno possibile. INOLTRE provocherai più danni se impieghi più tempo a tendere la corda dell'arco. Ecco un esempio: nel tempo necessario per tendere l'arco al massimo, puoi scoccare due frecce, che tuttavia non provocheranno tanti danni quanti ne provoca una sola freccia scoccata alla massima tensione. Questa tecnica può essere più efficace se devi affrontare più nemici contemporaneamente.

Il risultato del tiro dipende naturalmente dal tipo di arma usata e dalle tue abilità. La velocità con cui si muove la barra gialla, ossia il tempo necessario a tendere l'arco, cambia in funzione dell'arma usata e della tua evoluzione nel campo del tiro con l'arco.

MINIMAPPA



Per aprire e chiudere la minimappa sulla schermata di gioco principale, puoi premere il tasto **[F4]** quando vuoi. La posizione del personaggio è indicata da una freccia orientata nella direzione nella quale il personaggio è rivolto. Le aree già esplorate sono caratterizzate da uno sfondo luminoso.

La minimappa è utile anche per orientarti nel corso di una missione: se chi ti ha affidato la missione ti ha detto come raggiungere un certo luogo, esso sarà indicato sulla minimappa. Nel caso in cui il luogo indicato non sia riportato dalla minimappa, un diamante ti indicherà la direzione da seguire. Puoi anche aprire la mappa completa tramite l'interfaccia e avere l'esatta ubicazione della tua destinazione.

Talvolta, al centro della schermata, in alto, verranno visualizzati brani di testo, che segnalano il verificarsi di particolari eventi, ad esempio che hai superato un livello, hai ottenuto un determinato oggetto o che hai migliorato la tua reputazione presso una gilda.

BARRA DI SCELTA RAPIDA



La barra di scelta rapida è l'elemento di controllo centrale per le tue abilità speciali. Qui hai a disposizione l'intera gamma delle azioni di gioco: dall'attacco più letale con una spada a due mani alle tattiche speciali di blocco con lo scudo all'uso di pozioni e cibi magici, questa interfaccia ti dà rapido accesso a tutto ciò che hai il diritto di usare. Ogni abilità è assegnata a un riquadro identificato da un numero, quindi per eseguire una certa azione è sufficiente premere il tasto corrispondente sulla tastiera.

Puoi anche usare la barra di scelta rapida per assegnare comandi di uso frequente al pulsante destro del mouse. Può trattarsi di una pozione curativa come di un incantesimo di attacco: non dovrà fare altro che usare la rotellina del mouse o i tasti **[X] / [C]** per portare il riquadro attivo (sfondo brillante) fino alla barra di scelta rapida e selezionare l'impostazione desiderata tra le impostazioni di base del menu principale. Tutte le possibilità offerte dalla barra di scelta rapida sono riportate nei *capitoli* dedicati all'*Evoluzione des Personaggio* e alla *Magia*. (E non dimenticare che puoi anche usare il tasto **[F7]** per aprire o chiudere la barra di scelta rapida!)

«Two Worlds» ti offre un sistema di abilità speciali davvero molto esteso. Una barra di scelta rapida spesso non basta! Ecco perché ti abbiamo dato tre (3!) altre barre con cui giocare: puoi aprirle e chiuderle con i tasti **F8** fino a **F10**.

La schermata di gioco principale non ti offre solo informazioni sul tuo personaggio, ma ti permette di sapere tutto sui nemici e anche sulle località appena scoperte. Quando arrivi in un'area nuova, sulla schermata verrà visualizzato un riquadro contenente il nome del luogo e quando incontri un personaggio secondario, un mostro o una creatura, sopra la sua testa vedrai il suo nome e le informazioni relative al suo livello. In questo modo saprai se hai buone (o scarse) possibilità di vincere.

Se devi affrontare uno scontro, sopra la testa del tuo avversario viene visualizzata la barra (D) della sua vitalità e della tua: anche il confronto tra le due ti aiuterà a stimare le tue possibilità di successo.

ICONE DI AZIONE

Nel corso del gioco, vedrai spesso diverse icone di azione che puoi attivare per parlare con i personaggi secondari o per eseguire compiti specifici. Quando una di queste icone si illumina, ti basterà premere la barra spaziatrice per eseguire l'azione corrispondente. Ecco un elenco delle icone e la relativa descrizione:



Ti permette di esaminare l'inventario di un nemico sconfitto o di guardare in un forziere o in un armadio. Se non prendi con te tutti gli oggetti disponibili verrà visualizzato un occhio chiuso. Questo significa che hai già guardato dentro l'oggetto ma che non lo hai svuotato completamente. Se fai piazza pulita dell'inventario di una vittima o del contenuto di un forziere, l'occhio scomparirà del tutto dalla schermata.



Quando compare questa icona, puoi aprire porte e cancelli. Talvolta, l'occhio apparirà di colore rosso; in questo caso per aprire l'oggetto in questione ti servirà una chiave particolare o qualche altra cosa.

 Questa icona ti segnala che puoi avviare una conversazione con un personaggio secondario quando ne incontri uno.



Questa icona può avere due cornici: se la cornice è circolare, significa che puoi ottenere delle informazioni utili, mentre quando la cornice è a forma di diamante, significa che stai per incontrare qualcuno che ti affiderà una missione.



Ad Antaloor, il tuo eroe potrà utilizzare vari attrezzi e oggetti: l'icona della ruota dentata ti segnala questa possibilità (ad esempio ti dice che puoi accendere o spegnere le luci in una casa).



Questa icona viene visualizzata quando puoi raccogliere un oggetto; premendo la barra spaziatrice per attivare l'azione, l'oggetto verrà inserito nel tuo inventario, ma solo se avrai spazio a sufficienza!



Questa icona ti permette di montare in sella a un cavallo, purché l'abilità Equitazione sia già stata attivata e il cavallo sia sellato, in caso contrario l'icona non verrà visualizzata affatto.



Vedrai questa icona quando entrerai in una stazione di teletrasporto attivata. Ti permette di spostarti tra i teletrasporti che hai individuato.



Tutti i mercanti di Antaloor hanno questa icona. Ti basterà attivarla per cominciare a vendere o comprare!



Se sopra a una porta viene visualizzata questa icona, si tratta di una porta chiusa a chiave. Quindi puoi decidere di andare altrove oppure... mettere a frutto le tue abilità di scassinatore.

◆ COMANDI DI GIOCO ◆

I comandi di gioco in «Two Worlds» si basano sui classici controlli da tastiera degli RPG: ciò significa che puoi condurre il tuo personaggio attraverso Antaloor usando i tasti **[W]** **[A]** **[S]** **[D]**. Nella tabella alla fine del capitolo troverai informazioni dettagliate su questi e altri comandi. Normalmente visiti il mondo con una visuale in terza persona, in cui puoi muovere la telecamera in qualsiasi direzione con il mouse. Il personaggio si muove automaticamente nella direzione in cui sposti l'inquadratura, quindi se sposti il mouse a destra o a sinistra, lui farà lo stesso e ciò vale anche per gli spostamenti verticali: il tuo personaggio guarderà a terra o verso il cielo. Se vuoi saltare, premi il tasto **[Q]**. Facile, vero?

I pulsanti del mouse svolgono un ruolo determinante in «Two Worlds» col pulsante sinistro puoi sferrare gli attacchi di base, che potrai approfondire nel capitolo dedicato al **COMBATTIMENTO**, mentre con il pulsante destro puoi eseguire effetti speciali precedentemente collocati nella barra di scelta rapida. Tutte le abilità attive saranno automaticamente disponibili nel gioco e appariranno in forma di piccole icone sulla barra di scelta rapida nell'angolo in basso a destra dello schermo. Per scoprire come posizionare queste abilità nella barra e quali funzioni svolgono, consulta i capitoli relativi ad **ABILITÀ** e **MAGIA**.

La rotellina del mouse svolge due diverse funzioni, che puoi configurare alla voce Opzioni del menu principale. Una è uno zoom rapido della prospettiva di gioco: se non hai sguainato alcuna arma, puoi perfino passare alla visuale in prima persona e ammirare il favoloso mondo di Antaloor in tutto il suo splendore. Ricorda che questa prospettiva è disponibile solo se sei disarmato. Quando impugnerai un'arma, la visuale tornerà automaticamente in terza persona.

L'altra funzione della rotellina è la configurazione della barra di scelta rapida: puoi assegnare un'azione al pulsante destro del mouse semplicemente ruotandola. L'azione assegnata avrà uno sfondo illuminato. Per modificare la visuale in questo caso usa i tasti Ins e Canc. Se usi la rotellina per cambiare visuale, puoi modificare il campo attivo nella barra di scelta rapida con i tasti **[X]** e **[C]**. Forza, prova... Vedrai, non si rompe niente!

Oltre a camminare, esistono altri tre modi per spostarsi da un luogo all'altro di Antaloor: cavalcare, nuotare e teletrasportarsi. I comandi a cavallo sono quasi identici a quelli per camminare, ma ci sono un paio di differenze importanti. Per saperne di più, consulta il capitolo sull'**EQUITAZIONE**..

EVOZIONE DEL PERSONAGGIO

La finestra dell'evoluzione  presenta in dettaglio il sistema delle abilità che ti permette di creare il tuo eroe personale.



Questa interfaccia ti offre numerose opzioni in grado di modificare realmente i valori base del tuo personaggio e di usare altri attributi per creare tutti i personaggi presenti nel gioco, dal guerriero al ladro al mago, mediante i parametri e i punti abilità che ricevi automaticamente ogni volta che superi un livello.

Nella parte superiore della finestra sono riportati i punti a tua disposizione.

Questa pagina ti offre anche una visione generale dello stadio di sviluppo attuale del personaggio, riportando dati quali l'efficienza in combattimento e la vitalità massima.

VALORI BASE

Nell'angolo superiore sinistro imposti inizialmente i valori base del tuo eroe, gettando le basi della sua evoluzione nel corso del gioco. Qui infatti scegli una carriera: puoi optare per il cammino del guerriero o forse diventare un grande mago o persino decidere di darti al crimine e diventare un ladro.

Hai (quasi) sempre un modo per tornare sui tuoi passi...

Quando superi un livello, hai a tua disposizione dei punti abilità per migliorare parametri e capacità principali del personaggio. Anche dopo aver distribuito tutti i punti abilità, puoi rientrarne in possesso e distribuirli nuovamente: ti basterà fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona dell'abilità desiderata. Ma puoi farlo solo se non hai ancora chiuso la finestra degli attributi del personaggio. Una volta chiusa questa finestra, gli attributi selezionati sono bloccati e per cambiare la distribuzione dei punti dovrai recarti da un Restauratore di anime.

Ricorda che il livello di un'abilità non può essere superiore al livello del giocatore + 1.



Il valore della vitalità corrisponde a quanti punti danno sei in grado di assorbire prima di morire.



Se vuoi creare un personaggio mobile, veloce e svelto di mano, puoi investire in destrezza; un valore elevato in quest'area ti aiuterà anche a limitare i punti danno.



Chi preferisce guerrieri e barbari potrà investire tutti i punti che vorrà nella forza. Questi punti, insieme all'arma usata, influiscono sensibilmente sul numero di punti danno che l'avversario è in grado di reggere nel corso di un attacco; inoltre, se aumenti i punti destinati alla forza, potrai portare pesi superiori!



Se vuoi avere successo come mago, dovrai investire il maggior numero di punti possibile nella volontà. Investendo regolarmente in quest'area, potrai usare il tuo mana per operare magie, con effetti sempre crescenti.

I fan delle statistiche dovranno ora prendere in esame le informazioni riportate sotto i valori base. Qui sono indicati il livello corrente e i punti necessari per passare al livello successivo. Inoltre, avrai informazioni su mana e vitalità e sul grado di efficacia del personaggio negli scontri ravvicinati, nella parata e nel tiro con l'arco.

E ora passiamo ai dettagli! Le icone poste nell'angolo in basso a sinistra della finestra dell'evoluzione ti dicono se le tue abilità sono valide o meno in varie aree di combattimento e con le diverse armi.

Le cifre poste dietro alle icone indicano il numero di punti danno che puoi infliggere o evitare. I simboli e i valori a essi associati cambieranno in funzione dell'armatura e dell'armamento attivi: quando cambi arma o armatura, queste cifre cambiano automaticamente. L'elenco che segue presenta icone e cifre, suddivise per tipo di arma e di potenziamenti magici.

Le voci relative agli attacchi sono solo valori medi, dal momento che i valori effettivi di danno possono cambiare grazie a mosse speciali.

ATTACCO



Infligge punti danno negli attacchi con la spada



Infligge punti danno negli attacchi con armi da taglio



Infligge punti danno negli attacchi con armi da sfondamento



Infligge punti danno mediante la Magia dell'acqua



Infligge punti danno mediante la Magia del fuoco



Infligge punti danno mediante la Magia dell'aria



Infligge punti danno mediante la Magia della terra



Infligge punti danno mediante la negromanzia

DIFESA



Limita i danni durante attacchi con la spada



Limita i danni durante attacchi con armi da taglio



Limita i danni durante attacchi con armi da sfondamento



Limita i danni provocati da attacchi con la Magia dell'acqua



Limita i danni provocati da attacchi con la Magia del fuoco



Limita i danni provocati da attacchi magici con fulmini



Limita i danni provocati da attacchi con la Magia della terra



Limita i danni provocati da attacchi con la negromanzia

SVILUPPO INDIVIDUALE DEL PERSONAGGIO

Lo spazio principale sulla destra è occupato dagli attributi legati allo sviluppo individuale del tuo eroe. Le abilità generali come il nuoto o l'equitazione vengono riportate per prime, seguite dalle cinque scuole di Magia, quindi dalle numerose caratteristiche legate al combattimento. Ti sarà più facile investire dei punti qui, grazie agli attributi "attivi" e "passivi".



Nella sezione di sinistra puoi selezionare caratteristiche passive come la parata, mentre sulla destra troverai le tecniche di combattimento attive, come gli attacchi in grado di sfondare uno scudo.

Se hai una passione per arco e frecce, consulta subito la parte finale dell'elenco! Qui puoi anche assegnare punti abilità ad attributi attivi e passivi. Troverai un elenco delle abilità alla fine di questo capitolo.

E ora passiamo ai punti abilità più importanti, che sono di vitale importanza per decidere in quale direzione il tuo personaggio evolverà: ancora una volta, hanno un ruolo importante gli attributi di base.

Prendiamo ad esempio le tattiche legate agli attacchi speciali: se vuoi, puoi investire qui tutti i tuoi punti abilità, ma otterrai buoni risultati solo se è presente anche il parametro principale "destrezza".

Quindi, ricorda: i valori base influenzano anche le abilità secondarie.



Come già citato in precedenza, otterrai dei punti abilità quando superi un livello. Puoi investire questi punti in tutti gli attributi attivi del tuo personaggio, facendo clic sul simbolo appropriato. I diamanti sul bordo del cerchio ti ricordano quanti punti hai già attivato in quella particolare area. Portando il cursore su un'icona, si aprirà una nuova finestra con le informazioni relative alle conoscenze correnti in quell'area.

A differenza delle abilità già attivate ed evidenziate, molti attributi non sono accessibili all'inizio. Per attivarne uno, dovrai fare visita a uno dei tanti addestratori di Antaloor.



Quando avrai completato l'addestramento, potrai investire i punti abilità disponibili nell'abilità che hai appena appreso. Puoi investire fino a 10 punti abilità su ogni singolo attributo. Quindi, se un attributo ha 10 punti... sei un vero asso! TUTTAVIA, puoi continuare a migliorare in alcune abilità aumentandone i valori base... puoi quindi aumentare i valori base della forza per tutte le abilità connesse al combattimento, della destrezza per le abilità che richiedono coordinazione nei movimenti e volontà per le scuole di Magia...

e naturalmente tutte le abilità attive sono disponibili automaticamente nel gioco e sono destinate ad armi speciali. Vengono riportate sotto forma di piccole icone nell'elenco dei tasti di scelta rapida , nella parte inferiore sinistra della schermata principale. Puoi trascinare le singole icone sulle barre di scelta rapida da  a  o posizionare il cursore su una di esse e premere il tasto corrispondente.



RESTAURATORI DI ANIME

Nel corso del gioco, puoi scoprire che una delle abilità scelte non ha molto a che fare con l'evoluzione del tuo personaggio.

Un bel problema: avresti potuto mettere a frutto molto meglio quei preziosi punti abilità assegnandoli a un altro attributo.

Se ti trovi in una situazione di questo tipo, puoi pensare di far visita al "Restauratore di anime".

Ne trovi un po' dovunque ad Antaloor e hanno la capacità di restituirti i punti abilità che hai investito, anche se non gratuitamente!

Se decidi di sottoporri a questa specie di "lavaggio del cervello", ti basta selezionare l'abilità alla quale vuoi rinunciare ed è fatta: i punti torneranno a tua disposizione. Potrai quindi investirli di nuovo e questa volta cerca di fare la scelta giusta!

ELENCO DELLE ABILITÀ:

ABILITÀ GENERALI



Equitazione

In base al tuo livello di abilità, puoi combattere a cavallo più o meno bene.



Nuoto

Vuoi attraversare un fiume o un lago? Impara a nuotare! L'allenamento e un adeguato investimento di punti abilità ti permetteranno di nuotare moderatamente veloce.



Scasso

Devi apprendere questa abilità se vuoi aprire serrature, porte e scatole.



Furtività

Impara questa abilità se vuoi avvicinarti al tuo avversario senza che se ne accorga... I più abili non potranno essere visti o sentiti finché non sarà troppo tardi (per il bersaglio, naturalmente).



Furto

Con questa abilità, puoi tentare di borseggiare qualche sconosciuto. Più punti investiti in quest'area, maggiori saranno le tue possibilità di diventare un maestro del borseggio.



Piazzare trappole

Se apprendi questa abilità, potrai disporre trappole ovunque e, con la pratica, potrai utilizzare trappole sofisticate in grado di provocare danni maggiori.

MAGIA



Magia dell'aria

Questa scuola si concentra soprattutto sullo sviluppo delle capacità di chi la studia.



Negromanzia

Questa è l'arte proibita della magia! Se riesci a entrare in questo gruppo segreto di maghi, avrai a disposizione degli incantesimi estremamente potenti.



Magia del fuoco

Se ti piacciono le cose rumorose e di grande effetto, la Magia del fuoco è fatta per te!



Magia dell'acqua

Chi pratica la Magia dell'acqua sa perfettamente come evocare creature in grado di aiutarlo a combattere il nemico.

Magia della terra

Gli studenti di questo ramo della magia usano le forze elementali di madre natura.



ABILITÀ LEGATE AGLI SCONTRI RAVVICINATI ATTRIBUTI PASSIVI



Parata

La parata ti permette di bloccare attivamente i colpi del tuo avversario con uno scudo o con l'arma che impugni con la mano sinistra.



Stabilità

Qui impari a migliorare il tuo grado di equilibrio durante uno scontro. Con un allenamento adeguato, i tuoi avversari non riusciranno a farti cadere a terra tanto facilmente.



Potenza

Impugna l'arma più saldamente e colpisci! Con questa abilità puoi provocare danni maggiori all'avversario negli scontri ravvicinati.



Colpo critico

Usa questa abilità per assestare colpi singoli particolarmente potenti, che provocheranno danni maggiori al tuo avversario.



Doppia spada

Consente di usare due armi contemporaneamente. Naturalmente, questo aumenta l'efficacia dei tuoi colpi e i punti danno inflitti al nemico.



Atterra

Consente di gettare un avversario a terra, quindi di eliminarlo con maggiore facilità.



Pelle di pietra

Questa abilità, che richiede esercizi particolari, aumenterà la resistenza della tua pelle, consentendoti di subire meno punti danno in combattimento.

ABILITÀ LEGATE AGLI SCONTRI RAVVICINATI ATTRIBUTI ATTIVI



Furia

Con questa abilità hai accesso a una modalità di combattimento speciale: il nemico che subisce il tuo attacco non può interrompere la serie dei tuoi colpi con un contrattacco... niente male, no?.



Alchimia

Potrai cimentarti con il calderone fin dall'inizio del gioco, ma per creare le pozioni più efficaci dovrai investire punti in questa abilità.



Strategia difensiva

Se impari questo stile di combattimento, il tuo avversario ti infliggerà meno danni.



Gioco sporco

Consente di gettare un pugno di polvere negli occhi all'avversario e accecarlo, rendendolo – come puoi ben immaginare – un bersaglio facile. Ricorda però che questo trucco non funziona con gli avversari muniti di scudo.



Stordimento

Questo colpo speciale alla testa stordisce l'avversario, che non sarà in grado di difendersi per un dato periodo di tempo. Lo stordimento funziona solo con armi non da taglio e se il tuo avversario NON porta l'elmo...



Spezza-spada

Questo colpo potente manderà in frantumi la spada del tuo avversario. Tuttavia ti servirà una speciale arma spezza-spada.



Disarciona

Impara come disarcionare i cavalieri imbracciando armi lunghe come alabarde o lance. (Tra parentesi, un'alabarda è una lancia lunga, con un'ascia o una picca a un'estremità, usata nel XV e XVI secolo; nel gioco ne troverai diversi tipi... che brutalità!)



Getta scudo

Se vuoi strappare di mano lo scudo a un avversario, questa è l'abilità che fa per te. Ma ti serve un'ascia.



Finta con coltello

Puoi uccidere il tuo avversario come un sicario, pugnalandolo alle spalle. Puoi farlo se sei in modalità furtiva e hai un pugnale o un coltello.



Piroetta mortale

Consente di effettuare un attacco rotante e colpire così contemporaneamente tutti i nemici che ti circondano. È possibile solo con un'arma a due mani.



Ustione

In funzione del tuo grado di addestramento in questo campo, potrai gettare una torcia accesa in faccia al tuo avversario, che subirà dei punti danno e vedrà neutralizzate le sue difese.



Finta con scudo

Fingi di colpire l'avversario con lo scudo e invece lo colpisce alle gambe!

ABILITÀ NEL TIRO CON L'ARCO (PASSIVI)



Mira rapida

Più investi in questa abilità, più velocemente riuscirai a prendere di mira l'avversario.



Precisione

Migliora la precisione dei tuoi tiri.



Massima tensione

Consente di tendere al massimo la corda dell'arco. Potrai così scoccare frecce più veloci e letali.



Freccia accecante

Consente di colpire l'avversario agli occhi, acceandolo temporaneamente e rendendolo più vulnerabile.

ABILITÀ NEL TIRO CON L'ARCO (ATTIVI)



Freccia disarmante

Usala per colpire un avversario alla mano e – ovviamente – disarmarlo... Molto spesso se la darà a gambe.



Raffica di frecce

Quando completi questo addestramento, potrai scoccare più frecce contemporaneamente.



Perforazione

Si tratta di una tecnica speciale del tiro con l'arco: la tua freccia perforerà il bersaglio e avrà sufficiente potenza per poter colpire altri nemici alle sue spalle. In questo modo, con un sol colpo potrai ferire più avversari.



Tiro di precisione

Consente di colpire organi vitali non protetti del tuo avversario e aumentare nettamente i danni inflitti.

Il capitolo dedicato alla **MAGIA** presenta le cinque scuole di Magia dell'aria, dell'acqua, del fuoco, della terra e la negromanzia.

ADDESTRATORI

Per apprendere una nuova abilità ad Antaloor dovrai trovare un addestratore che te ne insegni le basi. Potrai investire i punti abilità acquisiti solo nelle abilità che hai già attivato con l'aiuto di un addestratore.

Nel corso del gioco ti imbatterai in sette addestratori diversi (più qualche negromante) che ti insegnieranno tutto quello che sanno sulle loro abilità, ovviamente a pagamento! I membri della Confraternita, ad esempio, sono esperti in tecniche di combattimento, mentre i rudi, feroci combattenti di strada possono addestrarti nelle abilità del furto e della furtività.

Gli addestratori si trovano in genere nelle città e negli accampamenti militari. Quando ne incontri uno, parlagli per scoprire quali abilità insegna e quanto ti costeranno le sue lezioni. La sua disponibilità nei tuoi confronti, e i prezzi che ti pratica, dipenderanno dalla reputazione di cui godi al momento presso il gruppo al quale l'addestratore appartiene.



INVENTARIO



Tramite la finestra Inventario è possibile prendere e depositare oggetti, cambiare armi e armatura in uso, acquistare e vendere merci, impadronirsi dei beni di un avversario o condurre qualche piccolo esperimento di alchimia.

Mentre la finestra Alchimia è sempre visualizzata (vedi al riguardo il *capitolo Alchimia*), il contenuto della parte destra della finestra cambia in base alla fase di gioco, mostrandoti di volta in volta l'equipaggiamento degli avversari morti, il contenuto di casse e mobili o le merci di un determinato mercante.

In ogni caso, per spostare un oggetto da una finestra all'altra ti basterà selezionarlo e trascinarlo.



Nella parte sinistra della finestra Inventario vedrai visualizzate tutte le armi, armature e oggetti magici attualmente in tuo possesso.



Ciascuno degli oggetti, come armi, anelli, guanti, elmi, corazze, gambali, stivali, faretre e scudi, è alloggiato in un'apposita casella (vedi diagramma).

Per inserire un oggetto nella casella appropriata puoi tras-
cinarlo con il mouse o semplicemente fare doppio clic su di esso. L'oggetto sostituito
verrà trasferito nella finestra Inventario.

 38/143 La finestra Inventario è il tuo zaino virtuale e raccoglie tutto ciò che trovi
durante i tuoi viaggi. La sua capienza è però limitata da due fattori: il peso e l'ingombro.
Ciascun oggetto ha un certo peso, che appare visualizzato sotto la finestra Inventario.
Il numero a sinistra mostra il peso delle armi e dell'armatura che porti al momento
(“D”), mentre quello a destra rappresenta il peso complessivo che puoi portare; questo
valore salirà all'aumentare della tua forza. Una volta raggiunto il limite di peso, dovrà
fare spazio nell'inventario prima di potervi inserire un nuovo oggetto.

Il secondo fattore limitante è di natura grafica. A ciascun oggetto nel mondo di «Two
Worlds», che si tratti di un fungo o di un mantello da mago, è assegnata una
specifica casella. All'interno di ciascuna casella puoi disporre gli oggetti fino ad
occupare tutto lo spazio disponibile. Se non hai voglia di giocare agli incastri, puoi
eseguire la stessa operazione utilizzando la funzione di disposizione automatica.



Per aiutarti nella
scelta degli oggetti,
la finestra Inventario
contiene varie
informazioni.

Ad esempio, facendo
clic su un oggetto
apparirà una finestra
che ne riepiloga il
nome, i danni che
infligge, il valore e il
peso. Una pratica
funzione automatica
consente inoltre di

confrontare ciascuna arma o componente di armatura con quelli utilizzati al momento.

Quando selezioni una nuova arma nella finestra Inventario, ad esempio, verranno
visualizzati anche i valori dell'arma attualmente in uso; in questo modo potrai
decidere rapidamente se ti conviene tenere l'arma, scambiarla o venderla.

Per aiutarti nella scelta degli oggetti, la finestra Inventario contiene varie informazioni.
Ad esempio, facendo clic su un oggetto apparirà una finestra che ne riepiloga il nome,
i danni che infligge, il valore e il peso. Una pratica funzione automatica consente
inoltre di confrontare ciascuna arma o componente di armatura con quelli utilizzati
al momento.

Quando selezioni una nuova arma nella finestra Inventario, ad esempio, verranno visualizzati anche i valori dell'arma attualmente in uso; in questo modo potrai decidere rapidamente se ti conviene tenere l'arma, scambiarla o venderla.



RACCOGLIERE OGGETTI

Quando esamini l'inventario di un nemico, o un contenitore, nella finestra a destra dello schermo vedrai visualizzati tutti gli oggetti presenti al suo interno. Potrai selezionare e trascinare nella tua finestra Inventario ciascun oggetto singolarmente, o fare clic sul pulsante "Prendi tutti". Se torni al gioco senza aver preso tutti gli oggetti, un occhio semichiuso ti ricorderà che, anche se hai già esaminato l'inventario in questione, c'è ancora qualcosa al suo interno. L'icona sparirà quando avrai completamente svuotato l'inventario.



ARMI VERDI

Di tanto in tanto noterai che armi e armature nel tuo inventario sono diventati verdi. Questo significa che puoi eseguire un "abbinamento" o potenziarle con un incantesimo. Quando hai raccolto due armi o pezzi di armatura assolutamente identici, puoi abbinarli sovrapponendoli, così da creare un oggetto più forte e di livello più alto.



ARMI ROSSO

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

In taluni casi, nel tuo inventario appariranno armi di colore rossastro; questo significa che il tuo personaggio non può utilizzarle in quella particolare fase del suo sviluppo.

A ciascuna arma o elemento di armatura è assegnato uno specifico livello o valore minimo, che deve essere raggiunto prima che l'oggetto possa essere usato. Per sapere quali condizioni devi soddisfare per utilizzare un determinato oggetto, fai clic su di esso per richiamare una finestra informativa.

ACQUISTARE EVENDERE OGGETTI

Quando incontri un mercante e gli chiedi di mostrarti le sue merci, queste appariranno nella finestra a destra. Per acquistare o vendere un oggetto, non dovrà far altro che selezionarlo e trascinarlo dall'inventario del mercante al tuo o viceversa. Il prezzo in oro verrà sottratto dal tuo conto, o accreditato su di esso in caso di vendita. La quantità d'oro residua è visualizzata sotto la finestra Inventario.



Nota: i valori statistici sotto le tue armi e armature attive sono spiegati in dettaglio nel capitolo EVOLUZIONE DEL PERSONAGGIO.

MAGIA

Il sistema magico di «Two Worlds» si basa su carte incantesimo. Esistono carte per gli incantesimi veri e propri e potenziamenti che influiscono sulle carte principali. Ad esempio, potrai usare un potenziamento per ridurre il consumo di mana. Aprendo il menu delle magie, sulla sinistra vedrai l'amuleto degli incantesimi con le tue magie attive e sulla destra il libro degli incantesimi con le diverse carte incantesimo che hai a disposizione in quel momento. Devi solo selezionare l'incantesimo che vuoi usare nel libro gli incantesimi e trascinarlo nell'amuleto. Potrai attivare automaticamente gli incantesimi di ogni carta inserita nell'amuleto usando la barra di scelta rapida nella schermata di gioco.

Il sistema magico di «Two Worlds» si basa su carte da gioco virtuali, dette carte incantesimo. Esistono carte incantesimo vere e proprie e carte di potenziamento che influiscono sulle carte principali. Ad esempio, potrai usare un potenziamento per ridurre il consumo di mana.

Il mana è l'energia che ti serve per lanciare una magia. Per quanto tu conosca tutti gli incantesimi di Antaloor, non potrai lanciarne nessuno se rimani senza mana!

La barra blu del mana si trova nell'angolo superiore sinistro dello schermo e si riempie automaticamente, ma è un processo molto lento. Scoprirai che è molto più rapido utilizzare delle pozioni che rigenerano il tuo mana immediatamente.





Per creare un incantesimo devi attivare una carta incantesimo (o diverse carte dello stesso tipo) nel libro degli incantesimi. Troverai delle carte incantesimo in ogni posto immaginabile di Antaloor, dai forzieri all'inventario di un avversario che hai ucciso. Potrai inoltre comprarle dai mercanti della Gilda dei maghi o riceverle come ricompensa per una missione che hai portato a termine. La carta entrerà nel libro degli incantesimi non appena la ricevi e il suo incantesimo sarà a tua disposizione quando avrai le conoscenze sufficienti. Le carte incantesimo che non puoi ancora utilizzare saranno indicate in rosso.

Apri la finestra delle magie e sulla sinistra vedrai l'amuleto degli incantesimi con le tue magie attive, mentre sulla destra troverai il libro degli incantesimi con le diverse carte incantesimo che hai a disposizione in quel momento. Le carte incantesimo sono divise nelle 5 scuole di Magia e potrai selezionare ciascuna di esse facendo clic sul segnalibro relativo, nel margine inferiore del libro degli incantesimi.

Se vuoi usare una carta incantesimo, selezionala nel libro degli incantesimi e trascinala nell'amuleto. Puoi inserire un incantesimo attivo in ciascuna delle tre sezioni principali dell'amuleto.

Ciascuna delle sezioni principali dell'amuleto possiede anche tre sezioni più piccole che potrai usare per inserire delle carte di potenziamento con cui aumentare l'efficacia dei tuoi incantesimi. Le carte di potenziamento possono, ad esempio, ridurre il consumo di mana o aumentare la durata di un incantesimo. È possibile usare un massimo di tre carte potenziamento per ciascun incantesimo.

E non potrai mai cacciarti nei guai! Il sistema magico di «Two Worlds» consente di annullare ogni decisione presa: preparati a sperimentare con ogni tipo di incantesimo! Troverai una lista di incantesimi e potenziamenti nella tabella alla fine di questo capitolo.

La regola pratica è che gli incantesimi più potenti sono quelli per cui hai usato il maggior numero di carte! Ovviamente, il rovescio della medaglia è che il consumo di mana aumenta con ciascuna carta utilizzata...

Ogni carta incantesimo nell'amuleto viene messa automaticamente a disposizione durante il gioco. Appariranno come piccole icone nella barra di scelta rapida nell'angolo inferiore sinistro della schermata principale. I numeri 6, 7 e 8 sono riservati automaticamente agli incantesimi. Puoi anche selezionare delle carte singole e trascinarle negli spazi di scelta rapida della barra (da a), oppure posizionare il cursore su un incantesimo e premere il tasto corrispondente.

Quando gli incantesimi appaiono in questo spazio, pronunciarli diventa un gioco da ragazzi. Puoi premere il tasto numerico relativo sulla tastiera oppure selezionare un incantesimo come elemento attivo della barra di scelta rapida e premere il pulsante destro del mouse per utilizzarlo. Per aiutarti a lanciare l'incantesimo con precisione, sullo schermo apparirà un indicatore di mira quando riponi l'arma e un avversario entra nel raggio d'azione dell'incantesimo. Se diversi avversari sono presenti nel raggio d'azione, l'indicatore ti mostrerà quali subiranno dei punti grazie agli effetti dell'incantesimo.



Esistono cinque scuole di Magia: quattro si concentrano sugli elementi (Acqua, Fuoco, Terra e Aria), mentre la quinta riguarda lo studio della Negromanzia (o magia nera). Ciascuna scuola si compone di cinque livelli d'iniziazione detti "cerchi". Maggiore sarà il livello raggiunto, maggiore sarà l'efficacia dei tuoi incantesimi. E, come è comprensibile, non avrai accesso a tutti gli incantesimi all'inizio della tua avventura nel mondo della magia. Questo serve solo per proteggere un apprendista mago come te. Gli incantesimi dei cerchi superiori possono rivoltarsi contro chi li ha lanciati se non è abbastanza qualificato! Dato che ciascuna scuola ha i suoi incantesimi specifici, i cerchi magici da superare sono sviluppati da ognuna di esse.

L'iniziazione si svolgerà più o meno così:

all'inizio non saprai assolutamente nulla. Anche se hai già raccolto una carta incantesimo, non sarai in grado di lanciare nemmeno le magie del primo cerchio magico. Per prima cosa dovrà quindi cercare un addestratore che ti sveli le basi di una conoscenza magica fondamentale, ad esempio la Magia dell'acqua.

Troverai dei maestri in vari punti di Antaloor (vedi il *capitolo sulle Abilità*). Ovviamente gli addestratori che ti insegnano le arti magiche vorranno una ricompensa per i loro sforzi. Se non hai abbastanza denaro con te, dovrai ritornare più tardi.

Quando l'addestratore ti avrà insegnato, ad esempio, le basi della Magia dell'acqua, il tuo livello nel cerchio magico di quella scuola passerà da zero a uno. Da lì in poi potrai aumentare le tue capacità con le magie dell'acqua usando i punti abilità e lanciando le magie del primo livello magico.



Il livello d'abilità del giocatore in quella determinata scuola di Magia aumenterà con ciascun punto abilità acquisito. Maggiore sarà il tuo livello di abilità, migliore sarà l'effetto dei tuoi incantesimi. Quando il tuo livello d'abilità raggiungerà 5, potrai accedere al secondo cerchio, e così via. La cosa principale da ricordare è che potrai lanciare gli incantesimi del terzo cerchio quando raggiungerai il livello dieci. Quando accedi al cerchio successivo, vedrai che la cornice attorno all'icona relativa cambierà colore e i quattro indicatori spariranno finché non investirai i tuoi nuovi punti abilità.

La tabella seguente riassume la relazione fra cerchi e punti abilità:

Punti abilità:	Cerchio (livello d'iniziazione)
0	Occorre contattare un addestratore
1-2	Il primo cerchio magico
3-5	Il secondo cerchio magico
6-9	Il terzo cerchio magico
10-14	Il quarto cerchio magico
15 e oltre	Il quinto cerchio magico

In sintesi, puoi investire i tuoi punti abilità per ottenere delle abilità magiche e ciascuna scuola di Magia offrirà delle abilità specifiche.

Più punti abilità accumulerai in una scuola di Magia, maggiore sarà l'effetto dei suoi incantesimi. Quando i tuoi punti superano un determinato livello, potrai accedere al cerchio successivo.

Ogni cerchio rappresenta un livello d'iniziazione superiore e apre le porte a un mondo di nuovi incantesimi.

LE CINQUE SCUOLE DI MAGIA

MAGIA DELL'ARIA

Questa scuola si concentra soprattutto sullo sviluppo delle capacità di chi la studia. Se è il tuo scopo, questa è la via da percorrere! La scuola dell'aria offre diversi incantesimi protettivi e curativi e quelli d'attacco non sono certo trascurati! I mostri non morti non saranno più una minaccia e potrai fronteggiare i tuoi avversari sfruttando incantesimi elementali come fulmini o onde d'urto.

Le carte magia dell'aria:



Luce
Un fulmine magico.



Cura
Rigenera magicamente i punti ferita, al costo di un po' di mana.



Distruggi non morti
Toglie la vita agli avversari non morti!



Respinta (un'onda d'urto)
Scaglia i tuoi avversari all'indietro con questa onda d'urto!



Concentrazione
Fornisce un temporaneo aumento di livello degli incantesimi.
Decisamente utile, o mio eroe!



Benedizione
Aumenta forza, destrezza e vitalità per un breve periodo.



Rigenerazione
Fornisce un aumento temporaneo dei PF.



Scudo magico
Crea uno scudo protettivo che converte magicamente il mana in punti ferita.



Onda respingente
Goditi il momento in cui travolgerà gli avversari!



Soccorso
Fornisce dei punti ferita aggiuntivi, ma solo per un tempo limitato!



Scudo del fulmine
Crea uno scudo protettivo in grado di danneggiare gli avversari con dei fulmini.



Evoca Difensore dell'anima
Evoca questa creatura femminile che aspirerà l'aria dai tuoi nemici: perfido!



Tempesta di fulmini
Crea una tempesta di fulmini che colpisce le unità nemiche nell'area circostante.



Forza divina
Aumenta la tua forza... MOLTISSIMO!



Resurrezione
Permette di risvegliare le creature morte perché diventino delle ombre che combattono al tuo fianco.

MAGIA DELL'ACQUA

Chi pratica la Magia dell'acqua sa perfettamente come evocare creature in grado di aiutarlo a combattere il nemico. In funzione del tuo livello di conoscenza, potrai evocare dei potenti alleati che combatteranno temporaneamente al tuo fianco, dal Raptor al Drago. Un ulteriore aspetto del tuo addestramento saranno le tecniche di combattimento passivo, che indeboliscono o rendono inoffensivo un nemico per poterlo attaccare il più efficacemente possibile.

Le carte magia dell'acqua:



Dardo di ghiaccio
Una bomba di ghiaccio magico



Confusione
Diminuisce i livelli di destrezza e
mana del nemico.



Evoca il Raptor
Evoca un Raptor al tuo servizio.
Un vero pericolo per i tuoi nemici!



Scudo di ghiaccio
Crea uno scudo protettivo che
causa anche dei danni da
congelamento... Brrr!



Ombra
Un'ombra che praticamente paralizza
i tuoi nemici, un po' come il morso
di un serpente su un topolino.



Onda congelante
Crea un'onda che congela tutti i
nemici nelle vicinanze.



Evoca Mantide
Evoca la pericolosissima Mantide!



Raggio di ghiaccio
Questo raggio di ghiaccio devasterà
i tuoi avversari!



Congedo
Usalo per neutralizzare le evocazioni
del tuo avversario!



Evoca Viverna
Questa creatura è davvero
pericolosa!



Scudo di fuoco
Questo ti proteggerà dai danni da
fuoco.



Evoca Drago bianco
Con questo incantesimo potrai
evocare il Drago bianco, una belva
bella ma letale...



Tormenta
Crea una furiosa tormenta, infliggendo
molti adorabili punti di danno ai
tuoi avversari!



Aura di evocazione
Aumenta le tue capacità di evocazione,
permesso di evocare DUE creature
contemporaneamente.

MAGIA DEL FUOCO

Se ti piacciono le cose rumorose e di grande effetto, la Magia del fuoco è fatta per te! Questa scuola ti insegnereà come lanciare incantesimi in grado di generare piogge di meteoriti, travolgenti muri di fiamme e velocissime sfere di fuoco. Se questo non bastasse, troverai alcuni incantesimi capaci di evocare delle creature che... beh... per non rovinarti la sorpresa, sappi solo che i tuoi avversari penseranno che quelle belve siano uscite direttamente dalle fiamme dell'Inferno...

Le carte magia del fuoco:



Dardo di fuoco

Un proiettile di fuoco magico.



Muro di fuoco

Erige un muro protettivo di fuoco fra te e gli avversari.



Soverchiante

Aumenta la potenza di uno degli incantesimi offensivi.



Evoca Octogron

Questo Evoca Octogron... lo adorerai!



Sfera di fuoco

Questa possente sfera di fuoco distruggerà il tuo bersaglio... e ogni creatura nei dintorni!



Anello di fuoco

Questo incantesimo genera un anello di fuoco attorno al nemico.



Scudo di fuoco

Crea uno scudo protettivo che infligge dei punti danno ai tuoi avversari usando il fuoco!



Evoca folletto

Come indica il nome. Guarda il Folletto in azione!



Spruzzo di fuoco

Crea un flusso di fuoco davanti a te... bruciali!



Campo di fuoco

Incendiava una zona selezionata.



Onda di fuoco

Crea un muro di fuoco che avanza incendiando ogni creatura che incontra!



Furia del caos

Scagliava una maledizione su una creatura selezionata, che inizierà ad attaccare ogni creatura nel suo raggio d'azione!



Evoca Demonio

Questo demone è davvero coriaceo!



Meteorite

Evoca un meteorite che infligge seri danni a ogni creatura nel raggio d'azione.



Evoca Behemoth

Come suggerisce il nome... è molto grande!

MAGIA DELLA TERRA

Gli studenti di questo ramo della magia usano le forze elementali di madre natura. Sono principalmente degli incantesimi passivi che sfruttano rampicanti scaturiti dal terreno, spine, muri e terremoti di varia intensità per ostacolare gli avversari. Così, se il tuo obiettivo è di attaccare un avversario usando le armi, potrai prima indebolire le sue difese e la sua corazza. Allo stesso tempo, la Magia della terra offre dei potenti incantesimi con cui proteggerti.

Le carte magia della terra:



Spuntoni

Genera degli spuntoni affilati che scaturiscono dal suolo, ferendo i tuoi nemici e infliggendo loro dei punti danno...



Catene

Crea delle catene magiche che fermano temporaneamente ogni creatura nel raggio di azione.



Arrugginisci arma

Questo incantesimo arrugginirà temporaneamente l'arma avversaria, limitandone gli effetti!



Pelle di ferro

Chi pronuncia questo incantesimo ottiene un certo livello di protezione dai danni fisici.



Martello magico

Un proiettile potente ma misterioso che potrai scagliare sul tuo avversario.



Arrugginisci armatura

Questo incantesimo arrugginisce e indebolisce l'armatura del nemico per un tempo determinato.



Evoca Golem di pietra

Per evocare questo mostro perché attacchi un avversario, devi davvero odiarlo...



Muro di pietra

Erige un muro di pietra attorno a una creatura nemica.



Scudo di adamantio

Crea un muro protettivo che dimezza i danni subiti da chi ha pronunciato l'incantesimo.



Evoca Golem di ferro

Questo Golem cercherà di ridimensionare "ogni tuo problema con i nemici!"



Eruzione

Questo crudele incantesimo provoca un'esplosione nel terreno sotto i piedi del nemico!



Benedizione terrestre

Aumenta temporaneamente la protezione contro perforazioni, bastonate e tagli.



Edera magica

La passione degli amanti del verde! Questo incantesimo crea un'edera spinosa che intrappolerà il nemico per un breve tempo.



Scudo riflettente

Crea uno scudo di fuoco protettivo che dimezzerà i danni inflitti dal nemico e risponderà ai suoi attacchi!



Evoca Golem di adamantio

È meglio avere questo Golem dalla tua e non come avversario. Credici sulla parola!

NEGROMANZIA

Questa è l'arte proibita della magia! Se riesci a entrare in questo gruppo segreto di maghi, avrai a disposizione degli incantesimi estremamente potenti. Imparerai come controllare i non morti, scagliare maledizioni contro i nemici e attaccare con il veleno. Non scordiamo poi che offre diversi potenziamenti in grado di migliorare notevolmente le capacità dell'eroe, ad esempio permettendogli di sfruttare il potere dei non morti.

Le carte negromanzia:



Lama avvelenata

L'arma che brandisci sarà dotata di un effetto velenoso che, ovviamente, infliggerà dei danni maggiori al tuo avversario!



Mani morte

Fa sbucare delle mani scheletriche dal suolo, una morsa spettrale che afferrerà i nemici infliggendo loro dei punti danno.



Conversione dei cadaveri

Questo incantesimo converte un cadavere in PF: sfrutta i morti per vivere più a lungo!



Armatura di ossa

"Armatura di ossa" crea uno scudo dotato di PF propri e in grado di assorbire i danni.



Evoca Scheletro

Invia un regalo a sorpresa ai tuoi avversari: uno scheletro all'attacco! Carino, no?



Dardo avvelenato

Un proiettile magico creato dagli esperti di negromanzia.



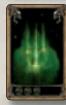
Scudo al veleno

Crea uno scudo protettivo che avvelena i nemici all'attacco, infliggendo loro dei danni aggiuntivi.



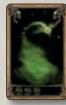
Evoca Scheletro arciere

Evoca uno Scheletro arciere che ti aiuterà ad affrontare gli avversari.



Nube velenosa

Crea una nuvola velenosa.



Malattia

Basta la parola...



Aura della sanguisuga

Succhia PF a tutte le creature attorno a te.



Evoca Ghoul

Questo incantesimo evoca un Ghoul al tuo fianco... un compagno decisamente sgradevole!



Potere del negromante

Potenti raggi magici che danneggiano il nemico, facendoti anche guadagnare dei PF.



Aura di morte

Ogni creatura colpita da questa aura sarà notevolmente indebolita. Ogni suo parametro verrà ridotto!

POTENZIAMENTO

Puoi migliorare ogni magia con un massimo di tre potenziamenti diversi, oppure con più potenziamenti dello stesso tipo, per aumentarne l'effetto.

Il potenziamento:



Potenziamento danno

Aumenta la quantità di danno inferta dai proiettili.



Estensione durata

Estende la durata degli incantesimi.



Risparmio di mana

Riduce la quantità di mana consumata per pronunciare gli incantesimi.



Potenziamento incantesimi

Aumenta il livello di potenza degli incantesimi.



Potenziamento evocazioni

Aumenta livello e potenza delle creature che evochi.



MAPPA

Per evitare di perderti nel mondo di Antaloor, "Two Worlds" mette a disposizione una schermata della mappa  . Qui troverai la mappa, che offre una funzione di zoom illimitato, e un registro delle missioni sulla destra. Troverai maggiori informazioni sul registro delle missioni nel capitolo relativo.

Facendo clic sulla mappa nella finestra principale, potrai ingrandire o ridurre la visuale usando la rotellina del mouse. Tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, potrai muovere



la parte della mappa che hai selezionato senza cambiare ingrandimento. Tutte le zone che hai già esplorato saranno evidenziate. La posizione attuale del tuo personaggio sarà indicata da una freccia la cui punta è diretta secondo la sua prospettiva.

Per ottenere una vista d'insieme più precisa, potrai visualizzare o nascondere luoghi, missioni attive e postazioni di teletrasporto facendo clic sulle relative caselle poste sotto alla mappa. Se hai scelto di visualizzare le missioni, potrai leggere una loro breve descrizione in una finestra separata semplicemente posizionando il cursore del mouse sulle loro icone.

Oltre alla mappa di Antaloor, «Two Worlds» dispone di una mappa per rappresentare i suoi vasti mondi sotterranei. Ti basterà fare clic sul pulsante a freccia nel margine inferiore destro della mappa per passare dall'una all'altra.

SPOSTAMENTI VIA TELETRASPORTO

Il teletrasporto è il modo più veloce per muoversi e viaggiare attraverso Antaloor e potrai anche usarlo tramite la mappa. Prima di utilizzare il teletrasporto dovrà però attivarlo portando a termine la tua prima missione: "Con ogni mezzo".

Per intraprenderla, incontra il mago Ferid Redismos. Sarà nelle vicinanze del villaggio montano di Komorin, intento ai suoi esperimenti. Dopotutto, se è andato tutto bene, potrai attivare ogni postazione di teletrasporto che incontri avvicinandoti a essa. Le postazioni attivate sono riconoscibili dalle fiamme blu che le circondano.

Inoltre, le postazioni attivate

saranno segnate sulla mappa e potrai utilizzarle per raggiungere ogni destinazione facendo clic su di esse. A proposito: puoi aprire la mappa automaticamente se premi la barra spaziatrice quando entri in un teletrasporto.

La seconda parte della missione "Con ogni mezzo" di Ferid Redismos ti permetterà di ottenere una pietra di teletrasporto mobile. Questa ti consentirà di viaggiare da un punto qualsiasi di Antaloor verso un teletrasporto fisso già attivato. Per questo, non dovrà far altro che prendere la pietra dall'inventario e posarla a terra. Da quel momento in poi potrai usarla come le postazioni di teletrasporto fisse.

ATTENZIONE! La pietra di teletrasporto mobile rimarrà nel punto di partenza. Quando il tuo viaggio sarà terminato, dovrà tornare a prenderla.

Ma non preoccuparti: sei il solo che la possa raccogliere, quindi non c'è pericolo che qualcuno la rubi!



REGISTRO DELLE MISSIONI

Il registro delle missioni contiene tutte le informazioni relative agli incarichi che hai accettato e portato a termine nel mondo di Antaloor. Queste informazioni sono strettamente connesse alla mappa; per questo le due funzioni sono adiacenti l'una all'altra, sul lato destro dell'interfaccia della mappa .

Per renderti più agevole la consultazione, il registro è suddiviso in due sezioni: la missione principale, "Sangue infetto", e le missioni secondarie, organizzate in base alla regione in cui si svolgono.



Per aprire un determinato capitolo, fai clic sul nome di una regione; questo ti consentirà di richiamare automaticamente un elenco delle missioni che vi sono ambientate.

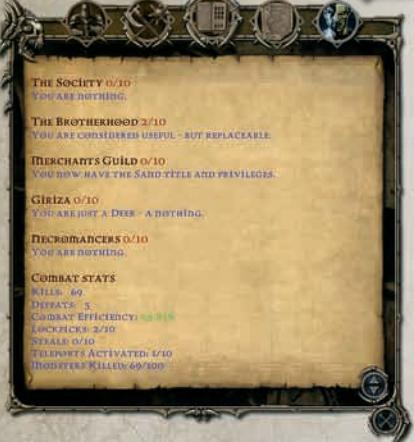
Le missioni in grigio sono quelle che hai già risolto; quelle in nero sono ancora aperte. Un apposito campo in fondo al registro ti consentirà di eliminare le missioni completate.

Antaloor è un mondo vasto, ma non correrai mai il rischio di perderti! Ogni volta che fai clic sulla descrizione di una missione nel registro, infatti, la mappa principale a sinistra si centrerà automaticamente sulla zona interessata dalla missione. A ciascuna missione è assegnata un'icona sulla mappa. Passando su di essa con il puntatore del mouse, richiamerai una finestra a comparsa contenente le informazioni relative alla missione selezionata. Per renderti ancora più semplice esplorare Antaloor, queste icone missione appariranno anche nella minimappa che compare nella schermata di gioco principale.





REPUTAZIONE



In «Two Worlds» tutte le tue azioni e le tue decisioni avranno delle ripercussioni sull'andamento del gioco, sia nell'immediato che sul lungo termine. Se uccidi l'abitante di un villaggio, ad esempio, i suoi compaesani non collaboreranno con te in futuro, e potrebbero persino diventare aggressivi nei tuoi confronti.

Il tuo comportamento determinerà anche il livello di popolarità di cui godrai all'interno delle varie gilde e questo, a sua volta, si rifletterà sullo sviluppo del gioco. Alcune missioni ti verranno affidate solo se un determinato gruppo di persone si fida di te e ti ha accordato un certo status.

Anche il modo in cui tratti i vari membri delle gilde commerciali influenzera il loro comportamento nei tuoi confronti. Se fai favori ai membri di un gruppo, la tua stima e il credito di cui godi all'interno del gruppo stesso aumenteranno. In breve, non sarai più un illustre sconosciuto, ma una persona nota e rispettata!

Per aiutarti a tenere traccia di questa complicata ragnatela di rapporti, abbiamo creato una pagina apposita. Premi **F5** per visualizzare informazioni aggiornate sulla reputazione di cui godi al momento presso le gilde e i gruppi di Antaloor.

In questa pagina troverai anche delle statistiche relative ai tuoi successi in combattimento. La tua efficienza è calcolata confrontando le battaglie che hai vinto con il numero di rigenerazioni: più successi hai inanellato, maggiore sarà ovviamente la tua efficienza.

GILDE

Sei un cacciatore di taglie, quindi lavori per chi ti offre di più, ma non sempre l'oro è la ricompensa più desiderabile. Molti degli abitanti di Antaloor appartengono a una gilda. Quando aiuti una di queste persone, lo verranno a sapere anche gli altri componenti della gilda. Se porti a termine un compito o una missione, la tua reputazione agli occhi della gilda migliorerà e ti verranno affidati altri compiti o missioni speciali. Troverai ulteriori dettagli su questo nel capitolo dedicato alla **REPUTAZIONE**.

LA GILDA DEI GUERRIERI



La "Confraternita" nacque per proteggere i confini dai Nani, nel nord, ma oggi i suoi membri sono considerati i difensori del bene contro quel segno del male che gli uomini chiamano Flagello... il male senza nome che si è diffuso progressivamente ad Antaloor a partire dalla Grande Guerra degli dei.

In varie regioni di Antaloor sono comparsi mostri sconosciuti, della specie dei non morti, rendendo strade e sentieri pericolosi.

Affrontare questo orrore senza nome è indubbiamente un'impresa eroica, ma i componenti di questa gilda sono tutt'altro che eroi irrepprensibili: molti di loro sfruttano l'appartenenza alle gilde per occuparsi di affari loschi. Inoltre, le gilde sono costantemente dilaniate da lotte intestine per il potere.

LA GILDA DEI LADRI

Questa famigerata organizzazione criminale, la Giriza, probabilmente ha più influenza in Antaloor di quanto si voglia ammettere. È dappertutto, pronta a ritagliarsi una fetta di ogni torta. Anche i ranghi di questa associazione a delinquere sono costantemente in lotta tra loro per conquistare il potere, quindi qui non troverai nessun gruppo particolarmente consolidato.

Tuttavia, dovendo affrontare una missione particolarmente complessa o trovare un oggetto molto raro, normalmente ti sarà utile rivolgerti ai signori del crimine di Antaloor... la Giriza.



LA GILDA DEI MERCANTI



Questa gilda se la cava davvero bene in questi tempi cupi.

Nata molto tempo fa come organizzazione di mutuo soccorso, è gradualmente diventata un ente a difesa dei mercanti ambulanti.

Con le rotte commerciali sempre meno sicure e la costante diffusione del Flagello senza nome, i servigi della Gilda dei mercanti non sono mai stati tanto richiesti.

La gilda offre scorte armate ai mercanti e combatte energicamente banditi e truffatori per proteggere il loro fatturato, ma ultimamente si sta diffondendo un certo risentimento perché non sembra più in grado di svolgere il suo compito e il mercato è invaso da un numero sempre crescente di mercanti indipendenti che offrono la loro mercanzia a prezzi stracciati.

LA GILDA DEI MAGHI

La "Congregazione", come amano farsi chiamare soprattutto perché dà loro un aspetto innocuo, è in effetti una gilda estremamente potente, i cui membri si dedicano allo studio degli ultimi segreti della magia.

Il Flagello, la piaga che si è diffusa in tutta Antaloor fin dalla fine della Grande Guerra degli dei e che inonda la regione di non morti, è uno dei progetti di ricerca più segreti di questa gilda. Dei risultati delle loro ricerche sulle cause di questo problema disastroso, ben poco giunge alle orecchie dei non iniziati.

Gli ingranaggi di questo progetto di ricerca girano comunque a velocità da "magia nera" nei ranghi della Congregazione, ben protetti dal segreto soprattutto nel timore di trovare dietro all'insidioso Flagello i loro nemici naturali, i negromanti.

Da sempre, infatti, scopo ultimo della Gilda dei maghi è distruggere dei negromanti e sventare le loro macchinazioni.



I NEGROMANTI

I negromanti corrispondono al lato oscuro della Congregazione. Si definiscono "Illuminati" e, banditi dalla società, vivono in clandestinità.

Si dice che ad Antaloor esista un rifugio segreto dove questi reietti si incontrano e si scambiano le loro conoscenze della magia nera, nella speranza di poter tornare un giorno allo scoperto con un nuovo potere.

Quel giorno potrebbe essere ancora lontano, ma è sempre pericoloso lasciarsi coinvolgere nei loro maneggi... ciò nonostante, alcuni cittadini di indubbia moralità hanno subito il fascino del proibito e si sono lasciati affascinare.



COMBATTIMENTO

Per sopravvivere ad Antaloor, dovrà imparare a padroneggiare ogni aspetto del combattimento. Ogni volta che sconfiggi un nemico (e ce ne sono tanti!), non solo guadagnerai preziosi punti esperienza, ma potrai anche ampliare il tuo arsenale di armi e corazze, trovare rare carte incantesimo e completare una missione!

In breve, avrai a disposizione tutto ciò che ti serve per sviluppare adeguatamente gli attributi del tuo personaggio.

Durante il combattimento puoi usare armi tradizionali, come spade e archi, o ricorrere alle tecniche esoteriche delle varie scuole di magia. Le armi tradizionali si suddividono in armi da penetrazione, armi da taglio e armi da impatto.



Il mondo della magia si articola in cinque scuole: Fuoco, Aria, Terra, Acqua e Negromanzia. Adottando la tecnica del combattimento passivo potrai inoltre avvalerti di un vasto assortimento di trappole.

Ciascuna creatura di Antaloor ha un proprio sistema di danni ed è vulnerabile a specifici tipi di attacco.



COMBATTIMENTO A DISTANZA RAVVICINATA



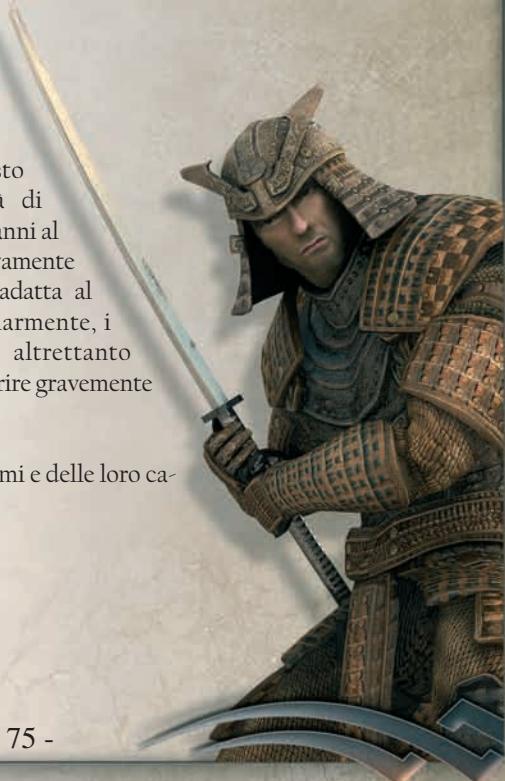
Il sistema di combattimento ravvicinato mette a tua disposizione due metodi: l'attacco di base e l'attacco speciale. L'attacco di base viene attivato con il pulsante sinistro del mouse: un solo clic ti consentirà di sferrare un colpo in avanti, con due clic potrai eseguire una combinazione uno-due e con tre clic scatenerai un rapido susseguirsi di mosse. Questa tecnica risulta efficace contro molti degli avversari nei quali ti imbatterai ad Antaloor.

Ma... c'è sempre un "ma"! Ci sono classi di avversari particolarmente abili e agguerriti che ti daranno filo da torcere! Per sconfiggerli, dovrà dare il meglio di te stesso utilizzando le tecniche di attacco speciali. Troverai una spiegazione dettagliata di tali tecniche nel capitolo relativo allo **SVILUPPO DEGLI ATTRIBUTI**. Un clic col pulsante destro del mouse o sul tasto di scelta rapida appropriato è sufficiente ad attivare una di queste tecniche di attacco speciali, ma l'esito dipenderà dalla classe alla quale appartiene il tuo avversario. Non è escluso che padroneggi anche lui alla perfezione le stesse tecniche di combattimento!

Oltre che dalle abilità individuali, l'esito del combattimento dipende anche in larga misura dall'arma utilizzata.

L'alabarda, ad esempio, è piuttosto ingombrante e limita la tua velocità di movimento, ma ti consente di infliggere danni al nemico restando a una distanza relativamente sicura. Una spada corta, invece, è più adatta al combattimento ravvicinato. Presi singolarmente, i suoi fendenti non provocano danni altrettanto ingenti, ma sono comunque sufficienti a ferire gravemente il tuo avversario.

Per una descrizione delle varie classi di armi e delle loro caratteristiche individuali consulta il capitolo **Armie e Armature**.



Per il combattimento a distanza sono disponibili due opzioni, il Tiro con l'arco e la Magia. Entrambe queste tecniche ti consentono di infliggere danni all'avversario tenendoti a una discreta distanza da lui. L'esito degli attacchi dipenderà dai tuoi attributi di base e dalle abilità speciali che hai selezionato.

Se hai l'equipaggiamento necessario nel tuo inventario, puoi iniziare immediatamente a esercitarti nel tiro con l'arco. Seleziona la faretra e trascinale nell'apposita casella armi e armatura, quindi trascina l'arco nella casella dell'arma attiva. Non appena inizierai a tendere l'arco, sulla schermata di gioco apparirà un'icona bersaglio rossa a indicare la presenza di una potenziale vittima a portata di tiro. L'icona diventerà verde quando avrai appuntato la tua mira sul nemico.

Ora premi il pulsante destro del mouse senza rilasciarlo; la barra gialla nell'angolo superiore sinistro dello schermo comincerà ad avanzare, simboleggiando la quantità di forza che stai usando per tendere l'arco. Quando avrai teso la corda a sufficienza, rilascia il pulsante sinistro del mouse per scoccare la freccia. La quantità di forza che usi per tendere l'arco (barra gialla) non avrà alcun effetto sulla distanza percorsa dalla freccia, ma inciderà sulla quantità di danni che essa arrecherà al tuo avversario.

Questa è la tecnica di base del tiro con l'arco, ma rivolgendoti a un addestratore potrai imparare molti altri attacchi speciali e sarai in grado di infliggere danni ancora più ingenti ai tuoi sventurati nemici. Troverai una spiegazione dettagliata di tali tecniche nel capitolo sullo *Sviluppo degli attributi*.

ATTACCHI MAGICI

Analogamente a quanto accade nel tiro con l'arco, anche quando attacchi usando la magia un'icona bersaglio apparirà sullo schermo per segnalarti la presenza di nemici nel tuo raggio di azione. Perché questo accada devi però trovarsi in modalità di attacco, ovvero avere già un'arma in pugno.

L'icona bersaglio viene assegnata automaticamente a uno specifico avversario. Modificando la visuale, l'icona bersaglio si sposterà sugli altri nemici a tiro... ammesso che non siano già scappati per mettersi al riparo! Per attivare l'incantesimo, fai clic su di esso con il pulsante destro del mouse o seleziona il tasto di scelta rapida a esso assegnato.

◆ COMBATTIMENTO PASSIVO ◆

Sapevi che, piazzando oculatamente le tue trappole, puoi vincere un combattimento senza sferrare neppure un colpo? Magari non annienterai totalmente il tuo avversario, ma gli infligerai comunque dei danni consistenti.

Per usare una trappola, trascinala fuori dall'inventario e depositala sulla barra di scelta rapida. A questo punto, ti basterà fare clic col pulsante destro del mouse sulla trappola (o selezionare il tasto di scelta rapida corrispondente) per ordinare al tuo eroe di piazzarla nel punto in cui si trova al momento.

La trappola si attiverà automaticamente all'approssimarsi del nemico. Troverai informazioni più dettagliate sui vari tipi di trappole nel capitolo *Armie e Armature*.

◆ ASSASSINIO ◆

Una volta che avrai padroneggiato le tecniche della furtività, potrai assassinare le tue vittime nel silenzio più assoluto!

Per poter assestare al tuo avversario la rapida pugnalata alle spalle che lo spedirà al creatore, dovrai però avere l'arma giusta nel tuo inventario. Attiva la Furtività nella barra di scelta rapida per rendere disponibile l'abilità "Coltellata mortale". In alternativa, potrai attivarla mentre stai scivolando silenziosamente verso il tuo nemico. Anche in questo caso, ti basterà selezionarla dalla barra delle scelte rapide.



Importante! Prima di decidere quale strategia di combattimento adottare, considera le caratteristiche dell'avversario che hai di fronte, perché l'esito dei tuoi attacchi dipenderà anche dalle sue abilità!

Valuta il suo equipaggiamento e l'arma che utilizza. Ad esempio potrai infliggere molti più danni a uno scheletro con un'arma da impatto di quanti non gliene arrecheresti con una lama che, per quanto affilata, si limiterebbe a scivolare sulle levigate superfici d'osso! Per ulteriori informazioni su questo argomento consulta i capitoli *Mostri e Armi e Armature*.

RIGENERAZIONE

In «Two Worlds» il tuo personaggio si rigenererà automaticamente ogni volta che viene ucciso in battaglia. In vari punti di Antaloor troverai dei templi che ti consentiranno di riprendere il gioco dal punto in cui l'avevi interrotto, senza "pagar pegno" in termini di armi o punti abilità persi.

Per continuare la partita, non dovrà far altro che recarti dal tempio al luogo in cui ti trovavi quando sei stato ucciso. Nulla ti vieta, ovviamente, di riprendere un'altra partita precedentemente salvata..

Rigenerazione del mana

Se sei a corto di mana, una visita a una stele votiva della rigenerazione dovrebbe farti un gran bene.

Troverai queste stele in tutta Antaloor. Non appena entri nell'aura divina della stele, recupererai vitalità o mana.

ARMI E ARMATURE

In «Two Worlds» avrai a disposizione diverse centinaia di tipi di armi e armature.

Ciascuno di essi ha caratteristiche distintive che lo rendono particolarmente adatto a un dato tipo di nemico; a te il compito di scoprire di volta in volta l'equipaggiamento più idoneo alla missione da affrontare.

Le armi sono suddivise in tre categorie: da penetrazione, da taglio e da impatto.

La quantità di danni inflitti dipende non solo dall'arma usata ma anche dalle abilità dell'avversario; analogamente, più elevata è la tua abilità con un'arma, più efficacemente sarai in grado di usarla.

ARMI

SPADE

Esistono diverse classi di spade:

corte, lunghe, enormi spadoni a due mani e sciabole. Il loro uso presenta vantaggi e svantaggi.

Se da un lato infatti sono in grado di infliggere pesanti danni ai nemici in carne e ossa, dall'altro risultano invece assolutamente inutili contro creature non morte. L'impiego ideale delle spade, e in particolare delle sciabole, è negli attacchi a cavallo, in quanto consentono di sferrare facilmente colpi verso il basso.



ASCE



Le asce sono armi versatili che possono essere usate sia per tagliare che per colpire, risultando pertanto efficaci contro vari tipi di nemici.

In «Two Worlds» ne avrai a disposizione una vasta gamma, da impugnare con una o due mani. La quantità di danni inferti dipende sostanzialmente dal tipo di lama montata.

L'ascia è particolarmente adatta a svolgere una funzione molto importante: privare il nemico del suo scudo.



ARMI DA IMPATTO

Mazze e bastoni possono rivelarsi molto efficaci in combattimento.

Assicurati di portare sempre con te un'arma da impatto, soprattutto quando devi avere a che fare con quelle orribili creature non morte!

Usata correttamente, ti consentirà di stordire il tuo avversario, rendendolo inerme contro la tua furia.



BASTONI MAGICI

In «Two Worlds» avrai a disposizione anche una serie completa di speciali bastoni adattati dalle cinque scuole di Magia. Oltre a poter essere usati per ferire fisicamente l'avversario (dopo tutto, non sono altro che un tipo particolare di randelli), possono anche infliggergli danni magici. E non è tutto: utilizzandoli spesso, potrai anche migliorare le tue abilità nell'uso della magia!



ALABARDE

Le alabarde sono pericolose armi a due mani simili a lunghe lance. La quantità di danni inferti all'avversario dipende dal tipo di alabarda usato e dall'impiego che ne viene fatto (come arma da penetrazione o da impatto). Le alabarde sono ideali quando vuoi evitare che un avversario ti si avvicini troppo, e indispensabili contro i nemici a cavallo.



PUGNALI

I pugnali possono risultare estremamente efficaci se usati correttamente e la modalità furtiva è l'ambiente ideale per addestrarsi al loro uso. Puoi scivolare silenziosamente alle spalle di un avversario e spedirlo al creatore con una stilettata ben assestata...



Lo “spezza-spada” è un parente lontano dal pugnale, ma altrettanto efficace a modo suo; si impugna con la sinistra, lasciando la destra libera di brandire un'arma diversa. Una volta appresa l'abilità appropriata, puoi usare lo spezza-spada per distruggere l'arma del tuo avversario e ridurlo all'impotenza.

ARCO E FRECCE



Ideale nei combattimenti a distanza, l'arco è disponibile sin dall'inizio nel gioco in «Two Worlds», ma per essere usato al meglio richiede l'apprendimento di abilità speciali.

Il tipo di danno inferto (da penetrazione, da taglio o da impatto) dipenderà dal tipo di freccia usato.

POTENZIAMENTI MAGICI

I potenziamenti magici possono essere applicati a tutte le armi, aumentando i danni che esse infliggono all'avversario. Ciascuna delle cinque scuole di Magia ha i suoi potenziamenti:



Magia del fuoco = danni da fuoco



Magia dell'acqua = danni da freddo



Magia dell'aria = danni da fulmine



Magia della terra = danni da terra



Negromanzia = danni da veleno

Ricorda però che quando usi un potenziamento su un'arma, in futuro potrai potenziarla solo con incantesimi appartenenti alla stessa classe di magia.

Ad esempio, non potrai usare un incantesimo del fuoco su una spada che è già stata incantata con un potenziatore al veleno.

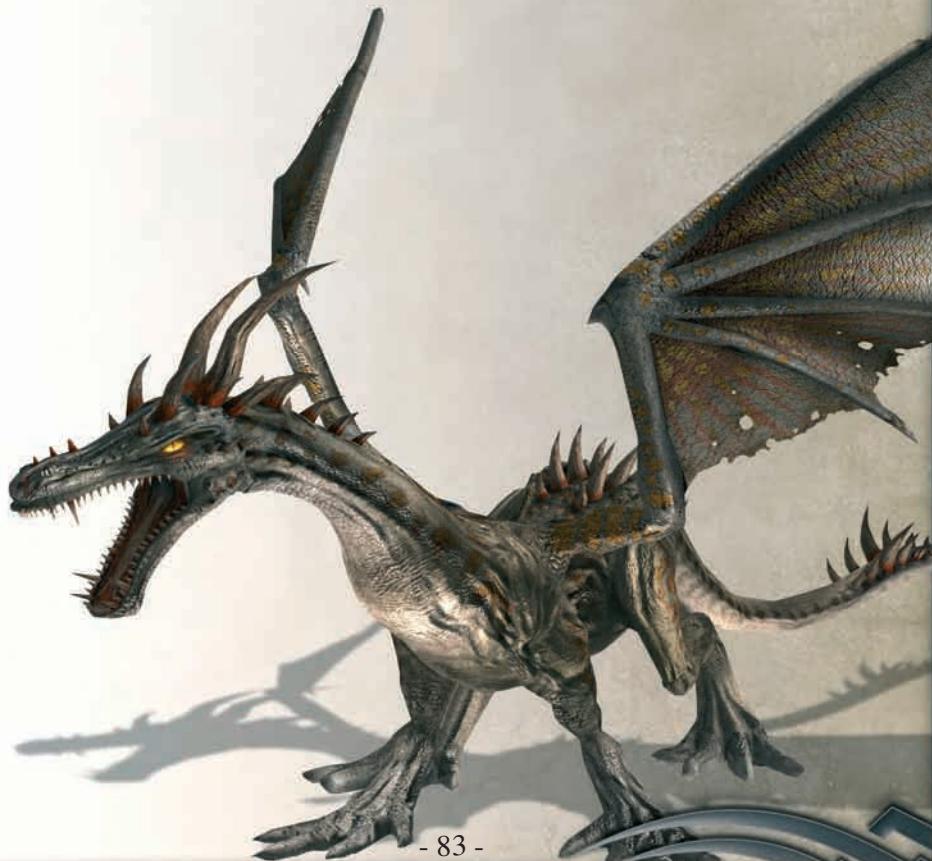
TRAPPOLE

Oltre alle armi che puoi portare con te e usare nei combattimenti, ci sono altri tipi di congegni che, se usati oculatamente, possono rivelarsi altrettanto letali e risparmiarti un sacco di fatica: le trappole!

Ciascun tipo di trappola infligge danni di tipo diverso, che vanno dai tagli agli avvelenamenti.

Anche in questo caso, più punti investiti nell'abilità "Piazza trappola", più efficaci saranno le tue trappole.

Consulta il capitolo relativo al *Combattimento* per imparare come posizionarle.



ARMATURA

In «Two Worlds» non ti basterà essere armato di tutto punto per salire di livello! Una buona protezione gioca un ruolo essenziale, ma fortunatamente la scelta di armature e corazze è vastissima. Come hai imparato pocanzi, esistono tre tipi diversi di armi (da penetrazione, da taglio e da impatto), ciascuna delle quali presenta vantaggi e svantaggi caratteristici... e lo stesso vale per le armature.

Esistono corazze specifiche per testa, torace, gambe, mani e piedi, e ciascuna di esse può offrire un livello di protezione diverso. Il valore complessivo della tua armatura è calcolato sommando il valore delle singole parti che indossi: più elevato è questo valore, meno danni subirai durante il combattimento.

Le armature si suddividono in tre gruppi:

ARMATURA DI PELLE

Semplice e leggera, garantisce comunque una discreta protezione, soprattutto all'inizio del gioco e contro nemici armati di armi da impatto.

Ovviamente, una corazza di pelle offre ben poca resistenza contro la lama affilata di una spada!

ARMATURA DI MAGLIA

Una volta che avrai al tuo attivo un po' di successo in battaglia, cerca di procurarti questo tipo di armatura: la maglia è infatti robusta e versatile

e assicura una buona protezione, in particolare contro spade, asce o alabarde.

Alcune armature di maglia sono rinforzate con larghe piastre d'acciaio che ne aumentano notevolmente la resistenza.



ARMATURA A PIASTRE

L'armatura più completa e robusta per gli avventurieri di Antaloor! Le piastre offrono la migliore protezione possibile contro ogni tipo di arma, ma appesantiscono notevolmente i vari elementi dell'armatura. Assicurati di essere in ottime condizioni fisiche prima di indossarla, se non vuoi correre il rischio di finire a terra ancora prima di essere colpito!

Nel corso dei tuoi viaggi ti imbatterai anche in speciali armature incantate, ciascuna delle quali ti proteggerà da specifici tipi di danni magici.

Naturalmente potrai indossare anche normali abiti in cotone, lana o altri materiali non corazzati. Leggeri e confortevoli, questi indumenti non ostacoleranno i tuoi movimenti, ma non ti offriranno alcuna protezione contro le spade dei nemici!



SCUDI

Nessun mercenario che si rispetti può fare a meno di uno scudo, e ad Antaloor ne troverai di ogni forma, dimensione e materiale. Gli scudi sono suddivisi in quattro gruppi principali (rotondi piccoli, rotondi grandi, triangolari e a torre) e possono essere realizzati in legno, metallo o osso.

Oltre ad essere indispensabili per parare gli attacchi del nemico, gli scudi giocano un ruolo importantissimo in molte altre abilità, sia attive che passive.



ALCHIMIA



Grazie al sistema alchemico di «Two Worlds» potrai scatenare il tuo talento per gli esperimenti! A sinistra della finestra dell'inventario si trova una finestra aggiuntiva per la preparazione di pozioni, trappole a veleno e potenziamenti per le armi. Creare le pozioni è una vera passeggiata: devi solamente trascinare gli ingredienti nei cinque piccoli cerchi sopra al calderone e fare clic su "Prepara". Puoi utilizzare tutti i cerchi oppure sperimentare con solo due o più ingredienti. Se utilizzi due volte uno stesso ingrediente, questi saranno automaticamente sommati nella stessa area. Una piccola cifra indicherà il numero di ingredienti che stai usando in quel momento.

Ma procediamo con ordine...

Contrariamente alle altre abilità che il personaggio può apprendere nel corso del gioco, l'alchimia è accessibile fin dall'inizio. Tutti sono in grado di gettare degli ingredienti in un calderone, ma in questo modo non otterrai dei risultati utili. Per capire meglio l'alchimia dovrai innanzitutto trovare un insegnante che ti trasmetta i suoi principi. Fatto questo, potrai investire dei punti abilità nell'alchimia e passare a esperimenti più grandi.

Ovviamente, non basta prendere un oggetto qualunque nell'inventario e gettarlo nel calderone. Ogni tipo di vegetale che incontri, compresi erbe e funghi, può essere utilizzato per le alchimie di «Two Worlds». Inoltre potrai usare pozioni già pronte, parti di mostri e animali uccisi, minerali, trappole e bombe. Ogni ingrediente ha delle caratteristiche specifiche, che potrai vedere posizionando il cursore sull'oggetto corrispondente dell'inventario. Per ottenere dei buoni risultati dai tuoi esperimenti alchemici, è sempre meglio ragionare un po' prima di iniziare. Ad esempio, è inutile combinare un fungo velenoso con un'erba curativa, perché i loro effetti si annullerebbero a vicenda.



Esistono cinque tipi di ingredienti:

Ingredienti di ripristino: sono gli oggetti in grado di aumentare le tue riserve di energia vitale o di mana. Sono utilizzati soprattutto per preparare elisir e antidoti contro il veleno.

Ingredienti permanenti: sono gli ingredienti in grado di modificare caratteristiche del personaggio come forza o resistenza. Ricorda che spesso hanno degli effetti collaterali molto tossici, quindi cerca di fare attenzione!

Ingredienti temporanei: influiscono sulle caratteristiche del personaggio per un tempo limitato. Spesso i loro effetti sono decisamente superiori rispetto agli ingredienti permanenti, ma hanno una durata limitata. E, anche in questo caso, la prudenza è d'obbligo! I loro effetti velenosi ti lasceranno spesso molto provato.

Ingredienti esplosivi: sono i diversi ingredienti utili per la preparazione di bombe o trappole esplosive.

Ingredienti minerali: nei vari punti di Antaloor troverai diversi minerali utili per le tue alchimie. Con le giuste combinazioni potrai creare trappole, bombe e potenziamenti magici delle cinque scuole di Magia per le tue armi.

Potrai ottenere sei diversi risultati alchemici secondo il tipo e il numero di ingredienti utilizzati. Questi comprendono pozioni in grado di:

- ripristinare mana o energia vitale
- curare un avvelenamento e fornire protezione temporanea contro i veleni
- migliorare caratteristiche del personaggio in modo permanente
- migliorare caratteristiche del personaggio in modo temporaneo

Potrai utilizzare le tue nuove conoscenze alchemiche anche per preparare bombe speciali e trappole, ma per questo tipo di preparazioni avrai bisogno di almeno un minerale. Puoi migliorare le trappole esistenti fondendo i loro ingredienti con alcuni elementi biologici durante la preparazione...

Ultimo aspetto, ma non meno importante: potrai creare dei cristalli speciali che offriranno dei potenziamenti magici alle tue armi.



Allora, quando hai deciso quali ingredienti mettere nel calderone, fai clic su "Prepara" e che l'alchimia abbia inizio! Si aprirà una finestra in cui potrai vedere l'effetto della nuova pozione e tutti gli ingredienti utilizzati. Se il risultato ti soddisfa, puoi salvare la nuova "ricetta" nel tuo libro dei preparati personale. Per questo non dovrà far altro che inserire il nome della tua creazione nell'apposita casella di testo e fare clic su "Salva" . Se la nuova pozione non corrisponde alle tue aspettative, puoi chiudere la finestra dell'alchimia senza fare clic su "Salva", ma ricorda che così facendo perderai quegli ingredienti dal tuo inventario.

Dopo che hai creato una nuova ricetta, il suo nome apparirà automaticamente nel libro dei preparati che si trova sotto al calderone, nella sezione di alchimia della finestra dell'inventario. Per preparare di nuovo una pozione che hai fatto in passato ti basta fare clic sul nome della pozione nel tuo libro dei preparati e la lista degli ingredienti necessari apparirà automaticamente.

Gli ingredienti che già possiedi saranno indicati in nero, ma dovrà trovare o comprare quelli che appariranno in rosso. Se hai tutti gli ingredienti necessari, questi saranno automaticamente trasferiti nelle aree circolari sopra al calderone e potrai iniziare la preparazione.

SUGGERIMENTO: Puoi ottenere delle ricette portando a termine certi incarichi oppure comprandole nei negozi in cambio di denaro. Prima di poterle usare dovrà selezionarle nell'inventario e trascinarle nel libro dei preparati.

Ricorda che, finché sarai ancora un principiante, diversi oggetti perderanno molta della loro efficacia. Maggiore sarà la quantità di punti abilità che investirai nell'alchimia, maggiore sarà la potenza dei tuoi preparati.

Quindi il risultato non è determinato solamente dagli ingredienti nel calderone, ma anche la tua abilità nell'alchimia avrà un peso nei risultati ottenuti.

CAVALCARE

Una volta appresa l'abilità necessaria, potrai esplorare Antaloor in groppa a diversi animali, sempre che tu possieda un animale da cavalcare!

I compagni di viaggio a quattro zampe si possono acquistare o puoi riceverne uno in cambio dei servizi resi. Naturalmente puoi anche rubare una cavalcatura, ma in questo caso dovrai affrontare le conseguenze delle tue azioni...

In linea di principio, controllare una cavalcatura è come camminare, ma con una differenza importante: i controlli della tastiera non sono diretti all'animale, ma al tuo personaggio, ossia al cavaliere. È il cavaliere a impartire le istruzioni appropriate all'animale, proprio come nella vita reale. Ad esempio, quando premi **[W]** per muoverti in avanti, il personaggio trasmetterà l'ordine all'animale utilizzando le redini e la cavalcatura si metterà in cammino.

Di conseguenza, ci sarà un breve scarto tra l'emissione di un ordine e la sua esecuzione.

Il tuo destriero avanzerà nella direzione scelta finché non premerai il tasto **[A]** per farlo rallentare o farlo fermare.

Premendo di nuovo **[W]**, il cavallo aumenterà l'andatura. Ricorda che la tua cavalcatura non ha due gambe, quindi ha bisogno di più spazio per curvare: tienine conto.





Ad Antaloor, gli animali non sono tutti uguali: alcuni sono più forti di altri, quindi sono in grado di galoppare più velocemente o di portare pesi più gravosi. Inoltre, ogni cavalcatura ha una propria intelligenza artificiale, quindi su pendii ripidi o lontano dai sentieri questi animali procederanno più lentamente e potranno persino esitare di fronte ad alcuni ostacoli. In altre parole, la tua cavalcatura non si getterà in un precipizio e non entrerà nell'acqua, ma supererà automaticamente con un salto ostacoli più abbordabili.

Oltre a consentirti di muoverti più rapidamente, un cavallo comporta altri vantaggi: ad esempio, puoi stipare parte del tuo inventario nelle borse appese alla sella aprendo l'interfaccia dell'inventario quando sei in sella. La finestra sulla destra riporta il contenuto delle borse. Puoi anche trascinare oggetti dal tuo zaino personale.

Se hai investito un numero di punti sufficiente nell'abilità Equitazione, un altro vantaggio consiste nella possibilità di combattere restando in groppa alla cavalcatura ed è proprio qui che il "programma del sistema di combattimento" di «Two Worlds» ti offre un paio di extra assai interessanti.

Il combattimento a cavallo rispetta sostanzialmente le stesse regole del combattimento a piedi, tranne alcune eccezioni: ad esempio, puoi decidere liberamente di colpire a sinistra o a destra del tuo destriero, facendo ruotare la visuale – libera da vincoli di prospettiva – nella direzione voluta, mentre ti muovi a cavallo. Questo significa che, se scegli un punto di vista a sinistra indietro o a sinistra in avanti, il personaggio colpirà qualsiasi avversario a sinistra del cavallo.

Il vantaggio principale del combattimento a cavallo è la maggiore entità dei danni inflitti all'avversario; inoltre, il danno aumenta in funzione dell'andatura, da fermo al trotto fino al galoppo. Non dimenticare che colpire un avversario mentre procedi al galoppo è molto difficile, quindi dovrai avere una mano molto allenata, ma quando avrai imparato la tecnica, i tuoi sforzi saranno ripagati da una pioggia di stupendi punti danno! Le spade sono ottime per l'attacco al galoppo, ma la sciabola è particolarmente efficace.

Anche la difesa risulta più facile in sella: gli avversari non ti possono raggiungere tanto facilmente quindi perdi i punti ferita più lentamente. Ricorda che la tua cavalcatura NON è immune ai danni provocati dai colpi del nemico, ma gli avversari in genere attaccheranno te e non il tuo destriero, quindi il tuo amico a quattro zampe riceverà al massimo un paio di colpi accidentali e potrai contare su di lui per un tempo relativamente lungo.

Durante uno scontro, ti capiterà di smontare di sella per affrontare meglio il tuo avversario. In questo caso, l'animale si allontanerà sempre di corsa, perché si sente minacciato e perché rimane senza cavaliere. Al termine dello scontro, non sarà sempre facile ritrovare il compagno di viaggio! Per ovviare a questo inconveniente, puoi richiamarlo con un fischetto, ammesso che si trovi in un raggio di 100 metri da te. Ti basterà premere il tasto **H** e il cavallo ti raggiungerà; ricorda che dovrai aspettare un tempo più o meno lungo, in funzione del tipo di terreno che il cavallo dovrà superare per arrivare fino a te.

Nel corso del gioco, avrai a tua disposizione diversi tipi di cavalcature, come il potentissimo Mutari, una specie di rettile che può essere addestrato a farsi cavalcare. Se invece hai deciso di specializzarti nella negromanzia, potrai scegliere i terribili "cavalli delle tenebre", che puoi controllare come un cavallo qualsiasi.





Per eliminare i nemici e portare a termine le missioni, in «Two Worlds» non dovrà contare soltanto sulla forza bruta... L'alternativa esiste, ed è la FURTIVITÀ. Scivola silenziosamente alle spalle di un avversario e spediscilo al creatore con una coltellata ben assestata... Oppure, se non sei in vena di spargimenti di sangue, limitati a frugargli nelle tasche alla ricerca di qualcosa di utile. Guardie ostili e avamposti nemici non sono più un problema, quando puoi superarli inosservato!

Una speciale icona di segnalazione ti consentirà di valutare i tuoi progressi e il rischio di venire scoperto. Quando la modalità Furtività è attiva, un occhio verde semichiuso apparirà sulla testa del nemico verso il quale ti stai dirigendo. Man mano che ti avvicini, l'occhio si aprirà lentamente e cambierà colore, passando dal verde al giallo e all'arancione. Se diventa rosso brillante, sta attento: il nemico ti ha avvistato!

Ricorda che il tuo successo in questa modalità dipende dalla conformazione dell'ambiente e dalla luminosità dell'area. Se è buio pesto, o se il cielo è offuscato dalla nebbia, hai maggiori possibilità di raggiungere il tuo avversario senza destare i suoi sospetti di quante ne avresti tentando di scivolargli alle spalle a mezzogiorno e sotto un sole a picco!

Muoversi furtivamente rappresenta una sfida impegnativa e divertente... anche se difficilmente la tua vittima sarà d'accordo con questa valutazione!



MULTIGIOCATORE

Nell'area Multigiocatore di «Two Worlds», puoi scegliere tra le modalità RPG e Arena. I personaggi RPG possono essere usati nelle missioni cooperative, mentre i personaggi Arena vengono impiegati nei duelli. Questi due tipi di gioco sono indipendenti l'uno dall'altro: non puoi usare indifferentemente tutti i personaggi, mentre puoi usarli alternativamente.

Quando fai clic su **Rete** e accedi all'area Multigiocatore per la prima volta, il programma cercherà automaticamente i server disponibili. Una volta stabilita una connessione, devi creare un utente, usando un nome a tua scelta e una password.

Se hai già creato un nome utente per il server di «Two Worlds» in precedenza, fai clic su di esso per utilizzarlo e recuperare personaggi di altre partite (con tanto di armi e armature) anche dopo avere reinstallato il gioco.

Fai clic su **Effettua accesso** per visualizzare il menu principale, dove puoi selezionare un personaggio esistente e iniziare una partita, creare un personaggio completamente nuovo o eliminare uno o più personaggi dall'elenco. Puoi anche usare l'opzione **Scambia** per scambiare armi e armature tra i personaggi.

Se decidi di creare un nuovo personaggio, si aprirà una nuova finestra in cui potrai configurare impostazioni speciali per creare il tuo eroe "su misura", proprio come nella modalità per giocatore singolo. Tuttavia, esiste un'importante differenza tra le modalità Multigiocatore e Giocatore singolo a questo riguardo: in Multigiocatore puoi infatti scegliere liberamente il sesso, la razza e la classe del personaggio.

Quando selezioni una classe, tieni a mente che esistono sia personaggi Arena che RPG, quindi dovrà decidere in quali casi utilizzare un determinato personaggio.

Gli attributi delle classi sono elencati a sinistra, sotto l'immagine del personaggio.

Un personaggio RPG inizia con alcune abilità di base che variano a seconda della classe selezionata (nel corso del gioco avverrà un'ulteriore evoluzione delle abilità). Quando hai finito, fai clic su **Crea** per salvare il personaggio.



Se decidi di iniziare con un personaggio RPG, verrà visualizzata una mappa di Antaloor: fai clic su Tharbakin, il punto di inizio della tua avventura. Noterai che inizialmente è disponibile solo quest'area, in quanto dovrà portare a termine alcune missioni prima di poter accedere ad altri luoghi.

Se hai scelto un personaggio Arena, verrai automaticamente trasportato ad Ashos, dove hanno inizio tutti i duelli. Il tuo personaggio Arena non può sviluppare ulteriormente le proprie abilità qui; ciò significa che tutti i giocatori sono sullo stesso livello ad Ashos, in quanto dispongono di abilità equilibrate e prestabilite. Il successo o la sconfitta sono determinati unicamente dalla strategia escogitata e dalle tecniche di combattimento impiegate.

MODALITÀ RPG

Quando arrivi in una città, puoi esplorarla, parlare con altri giocatori (Chat) e saperne di più sulle nuove avventure che ti aspettano (Crea/Accedi), oltre a unirti a una gilda o crearne una (Gilde) o ancora recarti in un altro luogo (Seleziona città). Il comando Selezione città permette inoltre di uscire dall'area Multigiocatore. Come nella modalità per giocatore singolo, puoi configurare le tue impostazioni hardware nella sezione Impostazioni. Se desideri concludere scambi commerciali o inviare un invito a una gilda, fai clic sull'icona a forma di occhio sopra il personaggio desiderato.

Se decidi di prendere parte a una missione o di iniziare una nuova avventura, apparirà un menu speciale che include le sessioni di gioco disponibili, i giocatori e le missioni attive. Qui puoi anche avviare una nuova sessione, se lo desideri, e creare una password in modo da consentire l'accesso solo ai giocatori invitati. Se invece vuoi che la partita sia aperta a tutti i giocatori, fai clic sul relativo pulsante sotto la partita appena creata.

L'host (il giocatore che avvia la sessione) decide quando una squadra è completa e quando iniziare una sessione di gioco. Se ti unisci a un gruppo esistente, dovrà aspettare che l'host dia inizio alla missione.

Prima di accedere a una sessione, devi selezionare il relativo nome dall'elenco.

Una volta portata a termine una missione, nuove missioni saranno disponibili per i giocatori; inoltre, sarà possibile rigiocare le missioni già completate.

In modalità RPG, puoi affrontare altri giocatori nel combattimento nell'arena, dove è possibile trovare giocatori di diverse classi e livelli.

MODALITÀ ARENA

Come nella modalità RPG, puoi esplorare Ashos, parlare con altri giocatori, acquistare e vendere oggetti, oppure combattere. Puoi creare un nuovo scontro o fare clic su uno già esistente. Quando l'host decide che il numero di giocatori è sufficiente, tutti i partecipanti vengono trasportati in un luogo speciale con due porte: una blu e una rossa. Se oltrepassi la porta rossa, fai parte della squadra rossa e lo stesso vale per la squadra blu. Quando tutti i giocatori hanno attraversato le porte, la battaglia avrà inizio in una speciale arena di combattimento.

Esistono tre diversi tipi di scontro:

Combattimento a squadre

Ogni partecipante ha a disposizione lo stesso numero di rigenerazioni. La squadra che esaurisce per prima le rigenerazioni viene sconfitta.

Attacchi

Ogni squadra deve difendere uno speciale monumento nell'arena, contrassegnato da una bandiera. L'obiettivo è distruggere il monumento della squadra avversaria facendo il possibile per difendere il proprio.

Caccia al mostro

Ogni squadra dispone di un determinato numero di mostri. Distruggi i mostri avversari e proteggi i tuoi: per ogni mostro nemico distrutto ricevi dei punti, il cui numero dipende dal tipo di mostro eliminato. Vince la squadra che totalizza il maggior numero di punti

PUOI SCEGLIERE TRA LE SEGUENTI CLASSI:

Classi	Guerriero			
Il paramtro primo	Vitalità: 6	Destrezza: 7	Forza: 5	Volontà: 2
Acquisiti passivo	Parata,	Colpo critico,	Pelle di pietra	
Acquisiti attivo	Gioco sporco,	Strategia difensiva		

Classi	Danzatore con le spade			
Il paramtro primo	Vitalità: 6	Destrezza: 6	Forza: 6	Volontà: 2
Acquisiti passivo	Parata,	Doppia spada,	Stabilità	
Acquisiti attivo	Furia,	Piroetta mortale		

Classi	Cavaliere			
Il paramtro primo	Vitalità: 7	Destrezza: 5	Forza: 7	Volontà: 1
Acquisiti passivo	Parata,	Potenza,	Stabilità	
Acquisiti attivo	Finta con scudo,	Stordimento		

Classi	Esploratore			
Il paramtro primo	Vitalità: 5	Destrezza: 9	Forza: 3	Volontà: 3
Acquisiti passivo	Tiro di precisione,	Colpo critico,	Pelle di pietra	
Acquisiti attivo	Piazza trappola,	Furtività		

Classi	Ladro			
Il paramtro primo	Vitalità:	Destrezza:	Forza:	Volontà:
	4	8	5	3
Acquisiti passivo	Colpo critico, Scasso			
Acquisiti attivo	Furto, Furtività, Coltellata mortale			

Classi	Arciere			
Il paramtro primo	Vitalità:	Destrezza:	Forza:	Volontà:
	5	9	4	2
Acquisiti passivo	Arco celere , Tiro di precisione			
Acquisiti attivo	Furtività, Freccia accecante			

Classi	Barbaro			
Il paramtro primo	Vitalità:	Destrezza:	Forza:	Volontà:
	8	3	9	0
Acquisiti passivo	Potenza , Pelle di pietra, Atterra			
Acquisiti attivo	Stordimento, Furia			

Classi	Mago dell'aria			
Il paramtro primo	Vitalità:	Destrezza:	Forza:	Volontà:
	3	3	3	11
Acquisiti passivo	Stabilità, Atterra			
Acquisiti attivo	Piazza trappola, Gioco sporco, Magia dell'aria			

Classi	Mago del fuoco			
Il paramtro primo	Vitalità: 3	Destrezza: 3	Forza: 4	Volontà: 10
Acquisiti passivo	Scasso, Pelle di pietra			
Acquisiti attivo	Gioco sporco, Furtività, Magia del fuoco			

Classi	Mago dell'acqua			
Il paramtro primo	Vitalità: 3	Destrezza: 4	Forza: 3	Volontà: 10
Acquisiti passivo	Stabilità, Scasso, Nuoto			
Acquisiti attivo	Piazza trappola, Magia dell'acqua			

Classi	Mago della terra			
Il paramtro primo	Vitalità: 4	Destrezza: 3	Forza: 4	Volontà: 9
Acquisiti passivo	Scasso, Pelle di pietra, Atterra			
Acquisiti attivo	Gioco sporco, Magia della terra			

Classi	Negromante			
Il paramtro primo	Vitalità: 4	Destrezza: 4	Forza: 5	Volontà: 7
Acquisiti passivo	Alchimia			
Acquisiti attivo	Gioco sporco, Furtività, Furto, Negromanzia			

SUPPORTO IN LINEA

Visto che abbiamo sottoposto questo prodotto a numerosi test su un vasto numero di configurazioni hardware, non dovresti riscontrare dei problemi.

Tuttavia, è impossibile testare tutte le configurazioni possibili. Prima di contattare il nostro supporto tecnico, procurati le seguenti informazioni riguardanti il tuo hardware, in modo da averle sottomano:

Che sistema operativo stai usando?

Che processore è installato nel tuo sistema?

Quanta RAM ha il tuo computer?

Quale versione di DirectX è installata sul tuo computer?

Di che tipo di scheda grafica e di scheda sonora è dotato il tuo computer?

Che versione del driver possiedi per la scheda grafica e la scheda sonora?

Se non hai a portata di mano le informazioni sopra elencate, puoi usare il programma di diagnosi di DirectX 9.0c. Clicca su Start, poi su Esegui e scrivi "DXDIAG". Nel menu di Sistema potrai visualizzare tutte le informazioni riguardanti il tuo computer. Se ci invii un'e-mail, allega il file DxDiag.txt (compresso, naturalmente).

Per accedere a questo file, apri il programma di diagnosi di DirectX e clicca sul pulsante "Salva tutte le informazioni".

ZUXXEZ Entertainment AG

Support

Rittnert Str. 36

D - 76227 Karlsruhe

eMail: support@zuxxez.com

Web: www.zuxxez.com o www.2-worlds.com

Qui sarai in grado di accedere alla sezione delle Domande Frequenti (FAQs) dove vengono illustrati i problemi più comuni. In alternativa, puoi contattarci attraverso il nostro sito web. Prima di farlo, assicurati che il tuo sistema operativo (Windows) e i vari driver (scheda grafica, scheda sonora e scheda madre) siano aggiornati. Assicurati, inoltre, di aver letto attentamente le istruzioni per l'installazione.

Quando ci segnali un errore, ti preghiamo di includere le seguenti informazioni:

Il testo del messaggio d'errore (se appare).

I passaggi che hanno portato all'errore

Il nome dei programmi che erano aperti nel momento in cui si è verificato l'errore, includendo eventuali antivirus e firewall.

Importante: mandaci un messaggio e-mail con un report di Diagnosi (fai riferimento alle istruzioni precedenti).





COMPLICE | 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
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

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

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>

CONTRATTO DI LICENZA

SI PREGA DI LEGGERE ATTENTAMENTE IL SEGUENTE CONTRATTO:

Limitazioni di responsabilità:

Essendo ogni software per natura complesso e non sempre perfetto, ZUXXEZ Entertainment AG non garantisce che i contenuti di questo CD-ROM corrispondano alle aspettative dell'acquirente e che il software funzioni correttamente in ogni circostanza.

ZUXXEZ Entertainment AG non si assume responsabilità per funzioni specifiche e prestazioni del software quando questo supera gli standard minimi della tecnologia del software in vigore al momento della creazione del programma. Lo stesso vale per la correttezza e completezza della documentazione allegata. Se il DVD-ROM risultasse difettoso in modo tale da non consentire un uso conforme alla destinazione, nonostante un utilizzo corretto, ZUXXEZ Entertainment AG, secondo il desiderio dell'acquirente ed entro 2 mesi dalla data di acquisto, provvederà alla sostituzione o al rimborso del prezzo d'acquisto del prodotto.

Presupposto per la sostituzione o il rimborso è la spedizione del prodotto provvisto di prova d'acquisto e indicazione dell'errore al Servizio Tecnico all'indirizzo riportato di seguito.

ZUXXEZ Entertainment AG non si assume responsabilità per danni diretti o indiretti che sorgono dall'utilizzo di questo DVD-ROM, nella misura in cui questi danni non siano frutto di intenzione o di grave negligenza oppure che vi sia una responsabilità prescritta dalla legge. La responsabilità è comunque limitata alla copertura assicurativa e cioè al prezzo d'acquisto del DVD-ROM. ZUXXEZ Entertainment AG non è responsabile per danni imprevedibili o atipici.

Non verranno prese in considerazione richieste di risarcimento nei confronti del commerciante presso il quale il prodotto è stato acquistato.

COPYRIGHT

Questo programma è protetto dalle leggi sulla tutela dei diritti d'autore e da accordi internazionali.

La riproduzione o la distribuzione non autorizzata di questo programma o di uno o più dei suoi componenti verrà perseguita legalmente. Sono esplicitamente vietati interventi o cambiamenti di qualsiasi tipo del programma o di singoli dati.

Tutti i diritti riservati. La riproduzione completa o in parte in qualunque forma e con qualsiasi mezzo è proibita senza previa esplicita autorizzazione scritta di ZUXXEZ Entertainment AG.

Tutti i marchi citati sono di proprietà dei relativi proprietari.

LICENCE AGREEMENT & LIMITED WARRANTY

IMPORTANT - PLEASE READ THIS LICENCE AGREEMENT CAREFULLY.

This End-User Licence Agreement ("EULA") is a legal agreement between you and ZUXXEZ Entertainment AG ("Zuxxez" or "we") for the computer game software stated above, which includes computer software and associated media, materials and other documentation together with any updates to the original game software which is provided to you ("Software Product").

Copyright and other intellectual property laws and treaties protect this Software Product. The Software Product is licensed, not sold.

We are only prepared to licence you to use the software product on the terms of this EULA. Please read through the following licence conditions. If you agree to be bound by them please click "I accept" during the installation program at which point the software product will be loaded onto your computer. If you do not agree to be bound by the terms of this EULA click "Do not accept" and the software product will not be loaded onto your computer. If you do not accept the terms of this Eula, please return the disk unused together with its packaging and documentation to the point of purchase for a refund of the purchase price for the software product. The supplier reserves the right, without prejudice to your statutory rights which are not affected, to withhold some or all of the refund if such disk, packaging or documentation has been damaged in any way.

I. COPYRIGHT

The Software is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. All title and copyrights in and to the Software (including but not limited to any images, photographs, animations, video, music, text and 'applets' incorporated into the Software) and any printed materials accompanying the Software are owned by the Company or its Licensors.

2. GRANT OF LICENSE

The Software is licensed and not sold to you and its use is subject to this EULA. The Company grants you a limited, personal, non-exclusive license to use the Software in the manner described in the user documentation. The Company reserves all rights not expressly granted to you in this EULA.

Permitted uses

- (a) load the Software Product into and use it on a single computer which is under your control and which meets the specifications referred to in the manual for your own private and domestic use;
- (b) transfer the Software from one computer to another provided it is used on only one computer at any one time;
- (c) transfer the Software Product (complete with all documentation) and the benefit of this EULA to another person provided such person has agreed to accept the terms of this EULA and you contemporaneously transfer any permitted copies of the Software Product you may have made to that person or destroy all copies not transferred. If any transferee does not accept such terms then this EULA shall automatically terminate.

All rights not expressly granted hereunder are, to the extent permitted by law, reserved to Zuxxez and its licensors. Your rights of use under this EULA are strictly conditional upon your observance of the terms and conditions contained in this Agreement.

Restrictions

- (a) You may not delete or obscure any copyright, trademark or other proprietary notice on the Software or accompanying printed materials.
- (b) You may not decompile, modify, reverse engineer, disassemble or otherwise reproduce the Software.
- (c) You may not copy, rent, lease, sublicense, distribute, publicly display the Software, create derivative works based on the Software (except to the extent expressly permitted in the Editor and End-User Variation section of this Agreement or other documentation accompanying the Software) or otherwise commercially exploit the Software.
- (d) You may not electronically transmit the Software from one computer, console or other platform to another or over a network.
- (e) You may not use any backup or archival copy of the Software for any purpose other than to replace the original copy in the event it's destroyed or becomes defective.

3. TECHNICAL SUPPORT

If you require technical assistance, please refer to the manual accompanying the Software Product or our web site at www.zuxxez.com or at www.2-worlds.com.

4. EDITOR AND END-USER VARIATIONS

If the Software includes a feature that allows you to modify the Software or to construct new variations (an "Editor"), you may use such Editor to create modifications or enhancements to the Software, including the construction of new levels (collectively the "Variations"), subject to the following restrictions. Your Variations: (i) must only work with the full, registered copy of the Software; (ii) must not contain modifications to any executable file; (iii) must not contain any libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party; (iv) must not contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties; and (v) may not be commercially exploited by you, including but not limited to making such Variations available for sale or as part of a pay-per-play or timesharing service.

5. TERMINATION

This EULA is effective until terminated. You may terminate this EULA at any time by destroying the Software. This EULA will terminate automatically without notice from the Company if you fail to comply with any provisions of this EULA. All provisions of this EULA as to warranties, limitation of liability, remedies and damages will survive termination.

6. OWNERSHIP

You only own the media on which the Software Product is recorded. Zuxxez and/or its licensors shall at all times retain ownership of the Software Product as recorded on the media and all subsequent copies regardless of form.

7. LIMITED WARRANTY AND EXCLUSIONS

7.1 Limited Warranty

Zuxxez warrants to the original purchaser of this Software Product that the physical medium on which the Software Product is recorded will under normal use and conditions be free from material defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase.

The entire liability of Zuxxez under this limited warranty will be, at Zuxxez' sole option, either (a) to return of the purchase price paid; or (b) to repair or to replace free of charge the Software Product that does not meet this limited warranty provided you return it in its original condition to the point of purchase with a copy of your receipt.

7.2 The limited warranty in paragraph 7.1 above is void if failure of the Software Product has resulted from accident, abuse or misapplication. Any replacement Software Product will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

7.3 The limited warranty in this paragraph 6 does not affect your statutory rights which may vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

7.4 Subject to the limited warranty above, this Software Product is provided "as is" and without warranty of any kind. To the maximum extent permitted by applicable law, Zuxxez and its licensors disclaims all other representations, warranties, conditions or other terms, either express or implied, including, but not limited to implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the Software Product and each and every part thereof. Without prejudice to the generality of the foregoing, Zuxxez does not warrant that the Software Product is error-free.

7.5 In addition, to the maximum extent permitted by applicable law:

(a) in no event shall Zuxxez or its licensors be liable for any damages whatsoever (including, but not limited to, direct, indirect, or consequential damages for personal injury, loss of profits, business interruption, loss of information, or any pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use this Software Product, even if Zuxxez has been advised of the possibility of such damages.

(b) in any case, the maximum aggregate liability of Zuxxez and its licensors under or in relation to this EULA or the use or attempted use of this Software Product shall be limited to the amount actually paid by you for the Software Product.

7.6 Nothing in this EULA shall limit Zuxxez' liability to you in negligence for death or personal injury.

8. GOVERNING LAW

This EULA is governed by the laws of the European Community and the Federal Republic of Germany, exclusive of its conflicts of law provisions. The exclusive venue for litigation regarding or arising from this EULA is the Federal Republic of Germany and you agree to submit to the jurisdiction of the courts of the Federal Republic of Germany for any such litigation.

9. MISCELLANEOUS

If any provision or portion of this EULA is found to be unlawful, void, or for any reason unenforceable, it will be severed from and in no way affect the validity or enforceability of the remaining provisions of the EULA. This EULA constitutes the entire agreement between you and the Company regarding the Software and its use.



APPENDICE 1-TASTO

[W]	Movimento avanti	[1]
[S]	Movimento indietro	[2]
[A]	Movimento a sinistra	[3]
[D]	Movimento a destra	[4]
[Q]	Salto	[5]
[F]	Imposta modalità Armato	[6]
[]	Azione	[7]
[C]	Seleziona comando successivo	[8]
[X]	Seleziona comando precedente	[9]
[R]	Usa arma precedente	[0]
[T]	Usa arma successiva	[Esc]
[Z]	Arresta cavallo	[Pause]
[H]	Chiama cavallo	[Bild ↑]
[F1]	Mostra finestra abilità	[Bild ↓]
[F2]	Mostra finestra inventario	[Entf]
[F3]	Mostra finestra magia	[Entf]
[F4]	Visualizza finestra missioni	[Pos1]
[F5]	Visualizza finestra reputazione	[Ende]
[F6]	Mostra/Nasconde mappa	[A]
[F7]	Barra Predefinita	[Alt F1]
[F8]	Barra personalizzata 1	[Alt F2]
[F9]	Barra personalizzata 2	[Alt F3]
[F10]	Barra personalizzata 3	
	Esegui comando 1	
	Esegui comando 2	
	Esegui comando 3	
	Esegui comando 4	
	Esegui comando 5	
	Esegui comando 6	
	Esegui comando 7	
	Esegui comando 8	
	Esegui comando 9	
	Esegui comando 10	
	Visualizza menu di gioco	
	Pausa	
	Alza visuale	
	Abbassa visuale	
	Ingrandisci visuale	
	Riduci visuale	
	Ruota visuale a sinistra	
	Ruota visuale a destra	
	Mostra inserimento chat	
	Salva la partita corrente	
	Salva la partita corrente	
	Carica partita	

TASTO PROPRIO

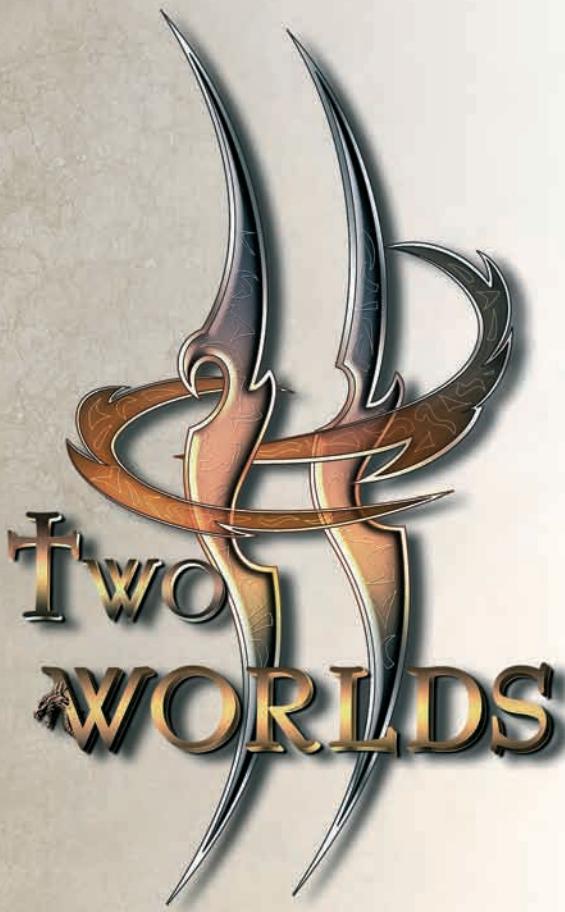
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Movimento avanti
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Movimento indietro
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Movimento a sinistra
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Movimento a destra
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Salto
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Imposta modalità Armato
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Azione
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Seleziona comando successivo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Seleziona comando precedente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Usa arma precedente
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Usa arma successiva
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arresta cavallo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Chiama cavallo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mostra finestra abilità
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mostra finestra inventario
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mostra finestra magia
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Visualizza finestra missioni
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Visualizza finestra reputazione
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mostra/Nasconde mappa
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barra Predefinita
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barra personalizzata 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barra personalizzata 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Barra personalizzata 3

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 8
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 9
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Esegui comando 10
<input type="checkbox"/>		Visualizza menu di gioco
<input type="checkbox"/>		Pausa
<input type="checkbox"/>		Alza visuale
<input type="checkbox"/>		Abbassa visuale
<input type="checkbox"/>		Ingrandisci visuale
<input type="checkbox"/>		Riduci visuale
<input type="checkbox"/>		Ruota visuale a sinistra
<input type="checkbox"/>		Ruota visuale a destra
<input type="checkbox"/>		Mostra inserimento chat
<input type="checkbox"/>		Salvataggio veloce
<input type="checkbox"/>		Salva la partita corrente
<input type="checkbox"/>		Carica partita
<input type="checkbox"/>		Ingrandimento veloce

BARRA DI SCELTA RAPIDA PROPRIO

[1]
[2]
[3]
[4]
[5]
[6]
[7]
[8]
[9]
[0]

[1]
[2]
[3]
[4]
[5]
[6]
[7]
[8]
[9]
[0]



Two
WORLDS

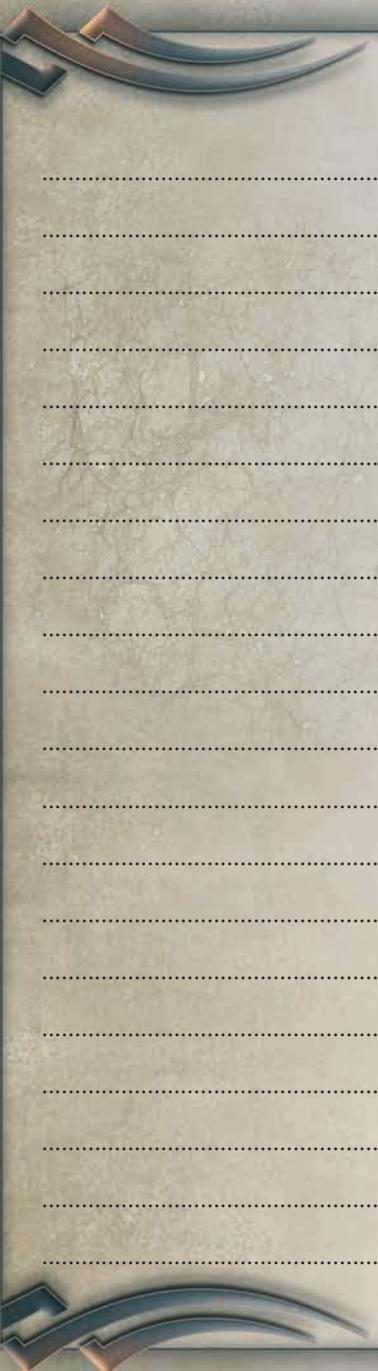




LA NOTA



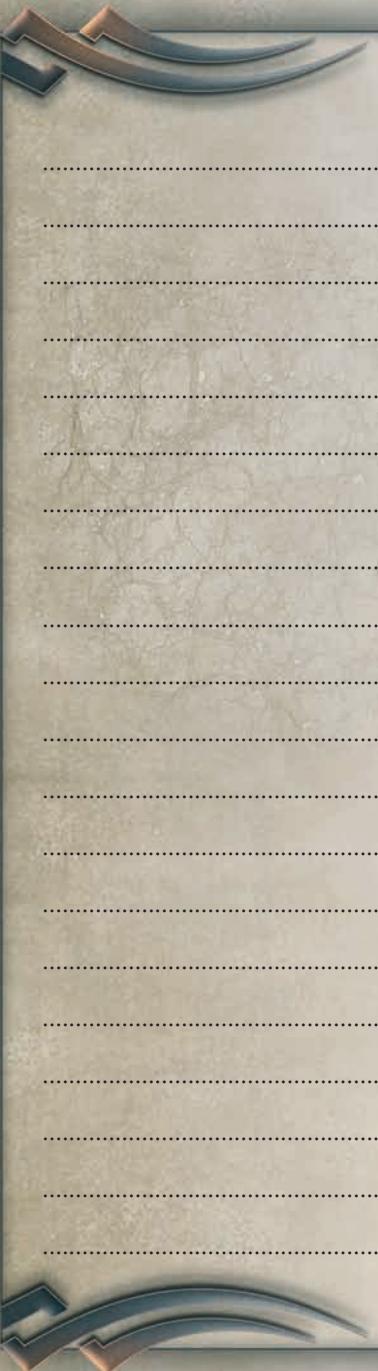




LA NOTA



LA NOTA



LA NOTA



LA NOTA



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

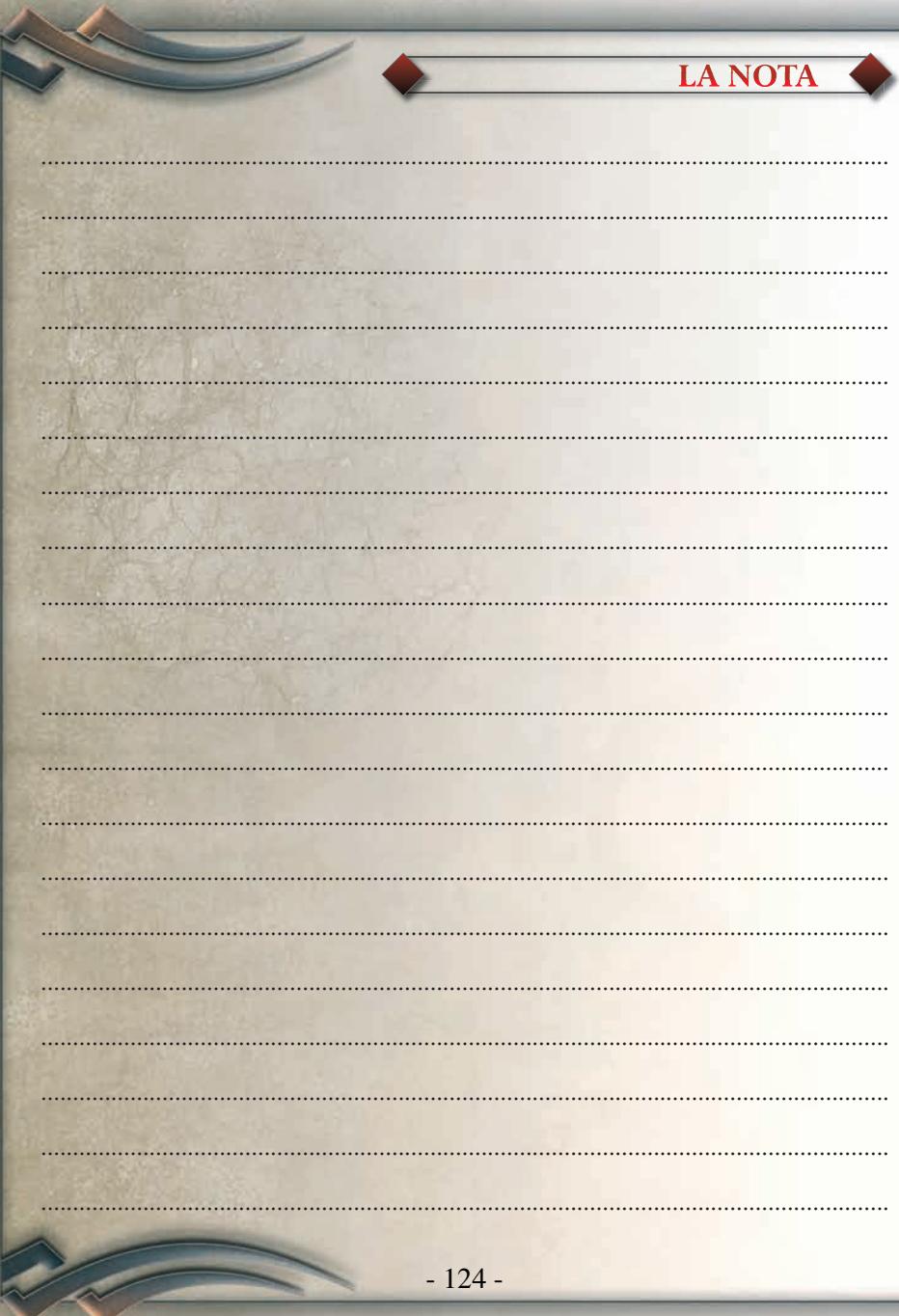


LA NOTA



LA NOTA



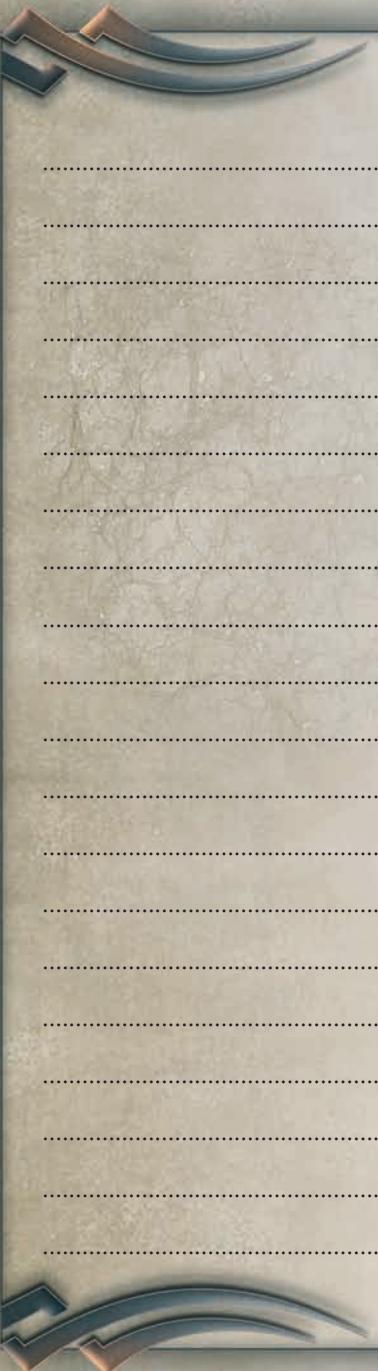


LA NOTA



LA NOTA



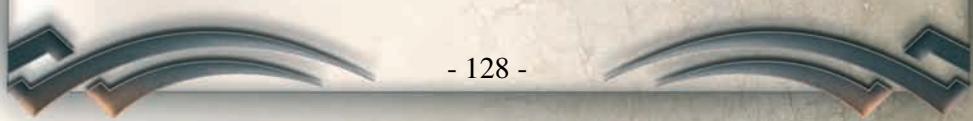


LA NOTA

 **LA NOTA** 



LA NOTA





WWW.2-WORLD8.COM