

HANDBUCH



M. Podo

TopWare
INTERACTIVE



Alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Wir haben alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen eventuell beiliegenden Informationsblättern zu publizieren. ZUXXEZ, Karlsruhe, Deutschland übernimmt weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann ZUXXEZ für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement / Lektorat:

Jörg Schindler

Patricia Bellantuono

Alexandra Constandache

Dirk P. Hassinger

Satz und Gestaltung:

AC Enterprises, Karlsruhe

ISBN 978-3-940252-02-9

1. Auflage 2007

Erstauflage: 197.000 Exemplare

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne vorherige schriftliche Genehmigung der ZUXXEZ Entertainment AG reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

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.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|-------------------------------------|----|
| Epilepsiewarnung | 4 |
| Systemvoraussetzungen | 4 |
| Installation & Deinstallation | 5 |
| Seriennummer | 6 |
| Aktivierung | 6 |
| Registrierung | 7 |
| Prolog | 8 |
| Geographie | 11 |
| Wichtige Charaktere | 13 |
| Rassen | 19 |
| Die Menschen | 19 |
| Die Zwerge | 20 |
| Die Serpents | 21 |
| Die Orks | 22 |
| Die Elfen | 23 |
| Die Groms | 23 |
| Die Scapulari | 24 |
| Die Mantis | 24 |
| Bestiarium | 25 |
| Riesenskorpion & Jägerspinne | 25 |
| Reaper & Vyvern | 26 |
| Dämon & Tulok | 27 |
| Spielstart | 28 |
| Spielbildschirm | 32 |
| Statusbalken | 33 |
| Minikarte | 34 |
| Hotkey-Leiste | 34 |
| Aktionssymbole | 35 |
| Steuerung | 37 |
| Charakterentwicklung | 38 |
| Trainer | 47 |
| Inventar | 48 |
| Handel treiben | 51 |

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|------------------------------|-----|
| Magie | 51 |
| Die fünf Magieschulen | 55 |
| Karte von Antaloor | 61 |
| Reisen via Teleport | 62 |
| Quest-Log | 63 |
| Reputation | 64 |
| Gilden | 65 |
| Kampf | 68 |
| Nahkampf | 69 |
| Fernkampf | 70 |
| Passiver Kampf | 71 |
| Meuchelmord | 71 |
| Wiedergeburt | 72 |
| Waffen & Rüstungen | 73 |
| Die Waffen | 73 |
| Die Rüstungen | 78 |
| Die Schilder | 79 |
| Alchemie | 80 |
| Reiten | 83 |
| Schleichen | 86 |
| Multiplayer | 87 |
| Troubleshooting - FAQs | 93 |
| Support | 95 |
| Hotline | 97 |
| Mitwirkende Credits | 98 |
| Lizenzbestimmungen | 102 |
| Anhang A1 - Shortcuts | 105 |
| Eigene Shortcuts | 106 |
| Eigene Hot-Key Leisten | 107 |
| Anhang A2 - Index | 108 |
| Notizen | 120 |

EPILEPSIEWARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB
und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- ⌚ Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- ⌚ Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- ⌚ Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- ⌚ Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

- ◻ Windows XP™ oder Vista™
- ◻ DirectX™ 9.0c Rel. 10/2006 oder höher (im Lieferumfang enthalten)
- ◻ CPU mit 2,0 GHz oder schneller, Multicore Prozessor empfohlen
- ◻ 512 MB RAM, 1 GB Ram oder mehr empfohlen
- ◻ DirectX™ kompatible 3D Grafikkarte mit Per-Pixel-Shader 2.0 Unterstützung, Shader 3.0 Modelle oder höher empfohlen
AMD/ATI Radeon X-Serie oder Geforce 6, 7, und 8-Serie
- ◻ DirectX™ 9.0c kompatible Soundkarte
- ◻ DVD-ROM Laufwerk, 5 GB freie Festplattenkapazität
- ◻ Maus und Tastatur, Breitband-Internetanschluß empfohlen

INSTALLATION

Um «Two Worlds» zu installieren, legen Sie zunächst den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk. Sollte die Autorun-Funktion Ihres Laufwerks aktiviert sein, wird das Autostart-Menü auf Ihrem Bildschirm erscheinen.

Sollte die Autorun-Funktion des DVD-Laufwerkes deaktiviert sein, öffnen Sie einfach den Arbeitsplatz auf dem Windows-Desktop und selektieren das entsprechende Laufwerk. Ein Doppelklick auf die Datei **Autorun.exe** ruft das Menü auf. Mit einem Klick auf «Two Worlds installieren» starten Sie das Installationsprogramm.

Die Installation erfordert mindestens 5 GB freie Festplattenkapazität. Bei dieser Angabe handelt es sich nur um die reinen Programmdaten. Für selbst erstellte Dateien wie zum Beispiel Spielstände oder Screenshots benötigen Sie weitere MB. Es empfiehlt sich daher, auf der Installationspartition eine freie Festplattenkapazität von mindestens sechs oder mehr GB zur Verfügung zu haben, zumal das Betriebssystem auch noch freien Speicherplatz für Auslagerungsdateien benötigt.

Am Ende der Installation haben Sie die Möglichkeit, sich ein Desktop-Symbol und/oder ein Quicklaunch-Symbol in der Taskleiste anlegen zu lassen.

Im Autorun-Menü stehen weitere Optionen zur Verfügung. Mit einem Klick auf «**DirectX 9.0c Rel. 10/2006**» starten Sie das Installationsprogramm von DirectX und können die auf Ihrem System vorhandene Version ggfs. aktualisieren.

Mit «**Durchsuchen**» können Sie sich den Inhalt des Datenträgers anzeigen lassen.

Die Schaltfläche «www.2-worlds.com» verlinkt direkt auf die «Two Worlds» - Internetseite. Voraussetzung dafür ist eine bestehende Internetverbindung. Mit einem Klick auf «**Beenden**» verlassen Sie das Autorun-Menü.

Um «Two Worlds» aufzurufen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol auf dem Desktop oder in der Quicklaunch-Leiste. Alternativ dazu lässt sich das Programm auch über die Startmenü-Verknüpfung aufrufen. Klicken Sie hierfür auf

Start – Programme - Topware - Two Worlds - Two Worlds.

DEINSTALLATION

Um «Two Worlds» von Ihrer Festplatte zu entfernen, klicken Sie auf den Start-Button und anschließend auf

Programme - Topware - Two Worlds – Two Worlds deinstallieren.

Befolgen Sie danach die weiteren Bildschirmanweisungen.

SERIENNUMMER

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Um «Two Worlds» zu starten, ist die Eingabe der 16-stelligen Seriennummer zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer ist auf dem DVD-Pack unter dem Datenträger auf einem Sticker abgedruckt. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein, Groß- und Kleinschreibung spielen dabei keine Rolle.

Ist die Nummer einmal akzeptiert worden, so muss sie erst wieder bei einer Neuinstallation eingegeben werden. Die eingegebene Seriennummer ist einmalig und ist im Multiplayer Modus der Identifikationsschlüssel, der Ihnen Zugang zum WarNet™ Server gewährt.

Sofern Sie für weitere Arbeitsplätze zusätzliche Seriennummern benötigen, können Sie diese telefonisch unter **01805 - ZUXXEZ (989939)** oder unter **+49 (0) 721 - 464720** zu einem vergünstigten Preis ordern. Falls Sie in Ihrem Produkt keine Seriennummer vorfinden, oder die Seriennummer nicht gültig ist, so wenden Sie sich bitte direkt an unsere Hotline. Halten Sie in diesem Fall bitte Ihre Kaufquittung bereit.

AKTIVIERUNG

Damit Sie «Two Worlds» in vollem Umfang spielen können, ist eine zusätzliche Aktivierung erforderlich. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten:

DIE ONLINEAKTIVIERUNG ÜBER DAS INTERNET.

Wir empfehlen diese Variante, da die Aktivierung so am schnellsten und bequemsten durchzuführen ist. Wenn die Software Sie nach dem Programmstart und der Eingabe der Seriennummer auffordert, das Produkt zu aktivieren, klicken Sie einfach auf «Aktivieren». Das Programm stellt dann die Verbindung zum Aktivierungsserver her und führt die Aktivierung selbstständig innerhalb weniger Sekunden durch. Eine bestehende Internetverbindung ist hierfür Voraussetzung.

TELEFONISCHE AKTIVIERUNG

Falls Sie über keinen Internetzugang verfügen, können Sie die Aktivierung auch telefonisch durchführen. Wählen Sie dazu die Option «Aktivierung via Telefon» aus. Daraufhin wird Ihnen ein 16-stelliger Aktivierungscode angezeigt. Bitte rufen Sie die untenstehende Nummer(n) an und halten Sie Ihren Aktivierungscode bereit:

Deutschland: 01805 - 98 99 39 (ZUXXEZ)

Aus dem Ausland: +49 (0) 721- 46 47 20

ACHTUNG: Diese Hotline ist ausschließlich für die Produktaktivierung zuständig. Bei technischen oder inhaltlichen Fragen zum Programm wenden Sie sich bitte an den technischen Support.

Falls Sie das Produkt nicht sofort aktivieren möchten, so ist dies auch später jederzeit möglich. Bis zur Aktivierung läuft die Software jedoch lediglich im Demo-Modus.

REGISTRIERUNG

Die Registrierung ist freiwillig und hat einige entscheidende Vorteile. Als registrierter Nutzer erhalten Sie Zugang zu verschiedenen Extramaterialien sowie einem exklusiven Ingame-Bonusitem. Weiterhin werden Sie, auf Wunsch, über sämtliche Produktaktualisierungen und Neuerungen via E-Mail informiert.

Um sich zu registrieren, klicken Sie auf den Menüpunkt «Registrieren» im Hauptmenü. Selbstverständlich können Sie die Registrierung auch gleichzeitig mit der Aktivierung durchführen. Nach durchgeföhrter Registrierung erhalten Sie umgehend eine E-Mail mit der Registrierungsbestätigung und einem Link Zum Downloadbereich.



Two WORLDS

Die Fluten des Gons fließen weiter,
all dem Grauen zum Trotz,
das die Welt von Antaloor gesehen hat.
Zivilisationen entstehen und vergehen,
eingebettet in einen großen Plan
unter der Obhut der Götter!

Ein beruhigender Gedanke...
oder vielleicht nur eine trügerische Gewissheit?

WAS ZUVOR GESCHAH...

Noch hat Antaloor sich nicht erholt von den Ereignissen, die 300 Jahre zurück liegen. Die Welt geriet in Aufruhr als Aziraal, der Gott der Zerstörung, die ewige Übereinkunft der Götter brach und seine eigenen Wege ging. Er vereinigte die Horden der Orks unter sich und zog in einer sagenumwobenen Schlacht gegen die zivilisierte Welt.

Die Heerscharen der Orks überrannten im Nu die Länder nördlich des Gons und die Landstriche um Osworth. Nie zuvor waren die Götter Antaloors sichtbar in Erscheinung getreten. Immer hatten sie im Verborgenen gewirkt und die stille Verehrung aller Bewohner Antaloors entgegengenommen. Nun waren sie genötigt, ans Licht zu treten, um einen der ihnen in seine Schranken zu weisen. Mit Hilfe der Zwerge, Elfen und Menschen gelang es in der Großen Schlacht der Götter, Aziraal und die Orks zu besiegen.

Die Orks wurden in ihr Kerngebiet rund um GorGamma zurück gedrängt. Der Unsterbliche konnte nur durch Verbannung unschädlich gemacht werden. Mithilfe der geheimen Organisation der Wächter verbannten die Götter Aziraal in einen versiegelten Schrein. Der einzige sichere Ort für den gefallenen Gott war der Himmel über Antaloor. Ein anderer Platz wäre undenkbar gewesen. Welch fatale Vorstellung, auf Antaloor selbst eine Kultstätte für Aziraal zu erschaffen, einen Ort, der fortan alle üblen Mächte magisch anziehen würde. Mächte, die der Versuchung nicht widerstehen könnten, Aziraal zu befreien. Schlimm genug, dass der Pantheon durch die Abwesenheit einer der Götter für immer geschwächt bleiben würde. So zumindest die damalige Auffassung.

Seit dem Ende der großen Schlacht wirkt das verbliebene Dreigestirn der Götter Antaloors wieder im Verborgenen, während die Bewohner Antaloors ihre Welt aus Trümmern neu errichten.

Welches aber sind die Götter des Pantheons?

MALIEL ist die Göttin der Lebenszyklen. Sie steht für Geburt, Leben, Tod und Wiedergeburt. Maliel wird besonders von den Elfen verehrt, jedoch nicht ausschließlich. Als milde Göttin der ausgleichenden Kräfte kann sie sich einer großen Beliebtheit in Antaloor erfreuen.



YATHOLEN ist der Schlangengott des Wassers und der Stürme. Er steht für die Naturgewalten und ist einer der ältesten Götter im Pantheon. Er hat seinen Sitz im versunkenen Archipel bei Ashos und wird vor allem von den Serpents verehrt. Aber auch den menschlichen Bewohnern der Stadt Ashos ist Yatholen heilig. Als sichtbares Zeichen seiner Macht wacht das Auge Yatholens über die Hafenstadt und ihre Bewohner.



THROGLIN ist der Gott der Erde und der Schaffenskraft. Er wird gerne mit einem göttlichen Schmied verglichen. Es ist daher nicht erstaunlich, dass Throglin vor allem bei den Zwergen verehrt wird, doch auch die anderen Rassen zollen ihm höchsten Respekt.

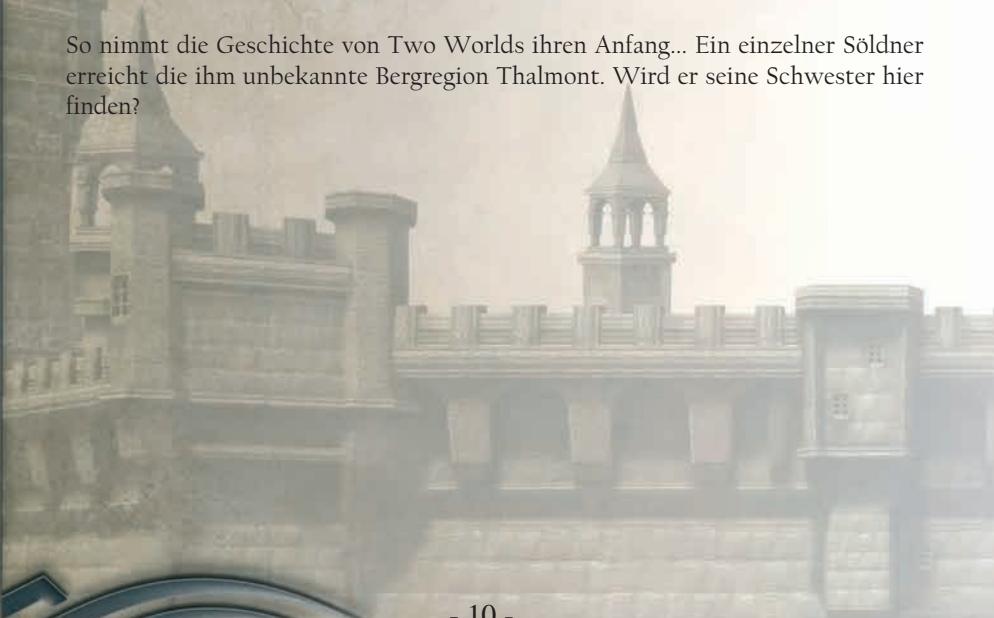


AZIRAAL, der gefallene Gott des Krieges und der Zerstörung wird vor allem von den Orks blind verehrt. Er soll aber auch über GorGamma hinaus viele heimliche Verehrer haben. Der Aziraal-Kult blüht im Verborgenen. Mythen der Orks zufolge ist Aziraal als einziger der Götter im Pantheon nicht mit der Fähigkeit ausgestattet, seinen Schöpfungen Seelen einzuhauen.



300 Jahre nach der Verbannung Aziraals, inmitten des neu aufbrausenden Krieges zwischen den Orks und der freien Welt, wird ein Geschwisterpaar in den Sog der Ereignisse gezogen. Kýra, die Schwester des Helden, verschwindet unter mysteriösen Umständen. Der Held, ein junger Kopfgeldjäger, zieht durch Antaloor, um nach ihr zu suchen. Seine Aufträge führen ihn in die entlegensten Winkel des Kontinents. Immer auf der Suche nach einer Spur, hält er bei seinen Auftragsarbeiten Augen und Ohren offen. Die Söldnerjobs dienen jedoch nicht nur dem Zweck, Informationen zu sammeln, auch das Gold ist wichtig, um die Suche fortzusetzen. Dabei ist es nicht immer leicht, einen Auftrag zu bekommen. Bei gewissen Gruppierungen muss er sich erst einen Ruf erwerben, bevor er mit heiklen Aufgaben betraut wird.

Nach vielen Monaten der Suche der erste Hinweis... Ein merkwürdiger Brief führt den Helden in die entlegene Bergregion des Nordens. Es trifft sich gut, dass er einen kleinen Auftrag für das Thalmont gelegenen Dorf Komorin übernehmen kann, also macht er sich sofort auf in Richtung Norden. Aber auch die Dorfbewohner können sich ebenfalls glücklich schätzen, einen Söldner für ihr Problem gefunden zu haben, denn die meisten Krieger zieht es in die entgegengesetzte Himmelsrichtung, gen Süden, wo der Konflikt mit den Orks schwelt! Von der Regierung von Thalmont ist auch keine Hilfe zu erwarten. Sie tut nichts, um den kleinen Leuten zu helfen, da sie alle Hände voll damit zu tun hat, die Rebellen niederzuschlagen.



So nimmt die Geschichte von Two Worlds ihren Anfang... Ein einzelner Söldner erreicht die ihm unbekannte Bergregion Thalmont. Wird er seine Schwester hier finden?

GEOGRAPHIE

Die Welt von Antaloor ist ein kleines Universum für sich. Von den Gletschergebieten hoch im Norden des Landes bis zu den Vulkanebenen tief im Süden präsentiert sich ein abwechslungsreicher Kontinent mit den unterschiedlichsten Klimazonen.

Im Zentrum des Landes liegt die königliche Hauptstadt Cathalon am Ufer des Flusses Gon. Dieser mächtige Strom durchzieht Antaloor vom Nordosten bis zum Südwesten und ergießt sich dort schließlich in einem großen Mündungsdelta ins Meer. Rund um Cathalon herrscht ein gemäßigtes Klima. Lichte Wälder und weitläufige Wiesenlandschaften charakterisieren die Landschaft. Immer wieder finden sich kleinere Ortschaften, Ackerbau und Viehzucht bestimmten das Bild.

Weiter gen Norden beginnt die Landschaft hügeliger zu werden und schließlich erhebt sich das schroffe Thalmont-Gebirge. Dort sind die Städte Tharbakin und Yarmalin angesiedelt. Tharbakin findet sich in den südlichen Ausläufern der Berge und bildet den zentralen Anlaufpunkt für Geschäfte mit den Nordländern. Yarmalin selbst ist das Rückzugsgebiet der Zwerge und von den heutigen Landkarten nahezu vollkommen verschwunden. Rund um diese beiden Städte herrscht das Gesetz der Natur. Zerklüftete Bergketten, schmale Pfade und zahlreiche kleiner Bergseen bestimmten das Bild.



Vereinzelt sind auch kleine Siedlungen entstanden, die der kargen Bergwelt das notwendigste zum Leben abringen. Ganz im Nordosten beherrschen Gletscher das Bild. Die mächtigen Eisfelder sorgen für konstant winterliche Temperaturen und eine tief verschneite Landschaft.

Genau das Gegenteil herrscht südlich des Gons. Wenn der Strom bei Cathalon überquert wird, beginnt der Süden Antaloors. Üppige Vegetation und ein warmes Klima sorgen hier für eine besonders große Artenvielfalt. Dies gilt vor allem für die südwestliche Region rund um die große Hafenstadt Ashos. Diese, auf einer Insel im Mündungsdelta des Gons erbaute Metropole, ist einer der wirtschaftlichen Dreh- und Angelpunkte in Antaloor. Umgeben ist die Stadt von einem riesigen Bambuswald, der sich bis weit in den Süden hinein erstreckt. Östlich von diesem Landstrich erstreckt sich außerdem eine weitläufige Moorlandschaft mit dichten Bodennebeln, kleinen Tümpeln und verkrüppelten Bäumen.

Ganz im Süden herrscht schließlich das Feuer. Die Vulkanlandschaft rund um die Ruinenstadt GorGamma lässt aufgrund seiner Lavaflüsse und schwefelverseuchten Landstriche kaum Leben zu. Dasselbe gilt für den Osten Antaloors. Im Süden erstreckt sich die Wüste Drak`ar. Riesige Dünen, Sandstürme und vereinzelte Ruinen lang vergangener Zivilisationen prägen diesen Landstrich. Nördlich von Drak`ar folgt schließlich das Ödland von Oswaroh. Seit dem Krieg der Götter ist dieser Landstrich mit giftigen Nebelschwaden verseucht und von Kreaturen des Todes besiedelt. Im Zentrum dieses Niemandslandes erheben sich die mächtigen Mauern der Stadt Oswaroh. Auf den Landkarten der heutigen Völker ist dieses Gebiet allerdings ein weißer Fleck.



◆ WICHTIGE CHARAKTERE ◆

KÝRA – die kleine Schwester des Helden. Trotz einiger gezwistlicher Streitereien ist Kyra der Augapfel ihres Bruders. Unter „kleiner Schwester“ sollte man sich dabei kein allzu sanftmütiges Mädchen vorstellen. Kyra hat ihren eigenen Kopf, ja vielleicht ist sie sogar noch sturer als ihr Bruder. Auf jeden Fall ist sie eine starke Persönlichkeit mit ausgeprägtem Durchsetzungsvermögen. Leider ist sie vor einigen Monaten unter mysteriösen Umständen verschwunden. Seitdem befindet sich der Helden auf der Suche nach ihr...

REIST TUNGARD – ist der Anführer einer geheimnisvollen Organisation, welche die Schwester des Helden gefangen hält. So zumindest lassen Hinweise zu Beginn der Geschichte vermuten. Die Ziele dieser Organisation sind mysteriös, doch haben sie womöglich mit dem Vermächtnis der Familie des Helden zu tun. In Reist Tungard trifft der Helden auf einen unerbittlichen Gegner, dessen Ziele es zu durchkreuzen gilt, um Kira zu befreien.

GANDOHAR – spielt eine wichtige aber auch mysteriöse Rolle. Über seine Person ist nur wenig bekannt. Es steht jedoch außer Frage, dass er ein hervorragender Krieger ist, den man sich nicht zum Feind wünscht. Da gibt es nur ein Problem: Er gehört der geheimnisvollen Organisation an, welche Kira, die Schwester des Helden, gefangen hält. Abgesehen davon sind seine Absichten gegenüber den Zwillingen tendenziell freundlich, was die beiden wohl dem Umstand verdanken, dass Gandochar sich Kira gegenüber aus uns unbekannten Gründen verpflichtet fühlt.





ULTAR KARGA – ist der stolze Anführer des Karga-Clans und hat sich im rauen Norden Antaloors durch seine beinahe unheimliche Stärke und zahlreichen gewonnenen Schlachten einen großen Namen gemacht.

Sein Charisma sorgt zudem dafür, dass der verstoßene Clan zusammen hält und nicht den Sabotageversuchen des Hauses Skelden unterliegt. Seine Treue zu König Emrys ist trotz der Verbannung unerschüttert. Er ist überzeugt davon, dass seine Entmachtung nicht vom König selbst aus ging, sondern ein Komplott des Hohen Rates ist. Sein Ziel ist es, die Herrschaft in Thalmont wieder an sich zu reißen.

Es wird schwierig sein, sich aus dem Konflikt zwischen den Rebellen des Karga-Clans und der regierenden Fraktion Haus Skelden herauszuhalten, doch vielleicht bringt es ja Vorteile, sich in die Ereignisse einzumischen.



CAHAL KARGA – ist der Sohn von Ultar und ein fanatischer Kämpfer gegen das Haus Skelden.

Er hat nicht viel für das taktische Vorgehen seines Vaters übrig und bevorzugt schnelle, gewalttätige Aktionen.

Jeder, der seine Hand gegen den Karga-Clan erhebt, sieht sich früher oder später der herausfordernden Klinge Cahals gegenüber.

Überlegen Sie sich gut, ob Sie sich an ihn oder an seinen besonnenen Vater hältst.

EBRAT SKELDEN – steuert als Anführer die Geschicke des Hauses Skelden in Thalmont. Die vergangenen Jahre in der rauen Gebirgswelt haben den ehemaligen Edelmann in einen starken und gefährlichen Krieger verwandelt.

Gut ausgebildet, klug und ohne Gewissen ist er eine unerschrockene Führungspersönlichkeit. Er schreckt vor nichts zurück, um die Vorherrschaft seines Hauses in der Nordprovinz Thalmont zu erhalten.

Unerbittlich bekämpft er die Rebellen des Karga-Clans. Vielleicht ist es von Vortiel, wenn Sie ihm dabei helfen, vielleicht tuen Sie der Gegend aber auch einen Gefallen, wenn Sie Ebrat Skelden hintergehen.

HAGRAST WISP – hat sich als Anführer einer schlagkräftigen Kopfgeldjägertruppe einen Namen gemacht, die seit kurzem im Dienst des Hauses Skelden steht.

Der erfahrene Kämpfer hat an zahllosen Schlachten und Spezialmissionen teilgenommen, wobei er immer wieder bewiesen hat, dass ein scharfer Verstand und scharfer Stahl eine tödliche Kombination sind.

Offiziell befindet sich Wisp auf Rebellenjagd, aber sein eigentliches Aufgabengebiet umfasst noch viel mehr...





HO – muss man einfach erlebt haben. Der weise Eremit lebt im Norden des Landes und freut sich immer über Besuch.

Er ist zwar blind, aber Gerüche sprechen zu ihm wie Bücher und er würde dir bestimmt etwas Wichtiges verraten können, wenn du ihn nur ließest.

SOLON MORAIOS – ist auch als Der Erleuchtete bekannt, lebt zurückgezogen in Norden Antaloors. Die Bevölkerung kennt ihn als weisen Mann und Kräuterspezialisten. Aber auch der Magische Rat in Cathalon weiß um seine Qualitäten und fragt immer wieder bei ihm um Rat, wenn es schwierige Entscheidungen zu treffen gilt.

Seine Vergangenheit ist mysteriös, selbst für die wenigen Personen, die er seine Freunde nennt. Es kann sehr informativ sein, einmal bei ihm vorbei zu schauen.

AKI HOSUNO – bildet den Kopf der Giriza. Dabei handelt es sich um eine Verbrecherorganisation, die überall im Cathalonischen Königreich ihren Geschäften nachgeht.

Abgesehen von einem Glaubenszwist innerhalb seiner eigenen Familie ist Aki die unumstritten die Nummer eins unter den Gaunern.

Seine einnehmende Art sorgt dafür, dass alle Giriza-Mitglieder mit Feuereifer bei der Sache sind.



DIE SCHWARZE FLAMME

und eine pechschwarze Seele... sie hat diesen Namen nicht von ungefähr. Die schwer dingfest zu machende Person sorgt im Süden des Kontinents ständig für Unruhe und gilt als Sprecher einer mächtigen Gruppe von Nekromanten.

Ihre Macht ist schon nahezu unheimlich und die schwarze Magie, die sie perfekt beherrscht kann Ihnen während des Abenteuer zum Verhängnis werden.

Es gehen Gerüchte um, dass er, oder sie, wie manche auch behaupten, von einem bösen Geist besessen ist.



SILBERSCHÄDEL

Silberschädel sorgt entlang des Gons für Unruhe in den Cat-halonischen Militärlagern.

Als Anführer eines Überfallkommandos der Orks hat er bereits zahlreiche Menschenleben auf dem Gewissen.

Glaubt man den Gerüchten, beherrscht der Ork die geheimen Kampftechniken einer mysteriösen Assassinensekte, die in der Wüste Drak'ar Unterschlupf gefunden hat.



RASSEN

DIE MENSCHEN

Die Menschen bewohnen das aufblühende Königreich Cathalon mit der gleichnamigen Hauptstadt im Herzen von Antaloor. Ganz im Gegensatz zu den vormals dominanten Völkern der Zwerge und Elfen, die nach dem Ende des großen Krieges der Götter niemals zu ihrer alten Stärke zurück fanden, ist das Menschenreich im Begriff, sich als stärkste Macht zu etablieren. Zwar hatten auch die Menschen mit den verheerenden Folgen des Krieges zu kämpfen und selbst nach 1000 Jahren einer vergleichsweise friedvollen Zeit kann noch nicht von einem Leben in Wohlstand gesprochen werden.

Doch im Vergleich zum zerschlagenen Zwergenreich und den Rückzugsgebieten der Elfen sowie Serpents ist Cathalon ein aufstrebendes Königreich. Dabei verliefen die Grenzen der Reiche nicht immer so wie heute. Vor dem großen Krieg der Götter bewohnten die Menschen vor allem die östlich von Cathalon gelegenen Landstriche rund um die Stadt Oswaroh, die seit dem Krieg der Götter unbewohnbar sind. Noch heute wehen giftige Schwaden über die verödeten Steppen und machen somit ein Betreten nahezu unmöglich. Einzig eine Heerschar von namenlosen Monstern scheint immun zu sein gegen die allgegenwärtige Verseuchung in und um Oswaroh.

Die junge Königsstadt Cathalon ist zentral am Fluss Gon gelegen. Handelsstraßen und Wasserwege treffen sich dort und machen den Königssitz zu einer umtriebigen und beeindruckenden Stadt. Nicht zuletzt begründet sich die Wiedererstarkung Cathalons in einer strengen militärischen Organisation. Die einzelnen, angeschlossenen Städte behalten ihre Selbstständigkeit und eine eigene Garde. Die Steuern, welche die Städte an Cathalon abführen, sind nicht übermäßig hoch, aber es werden trotzdem immer wieder Proteste laut. Die königliche Garde schützt die Satellitenstädte im Notfall. Auf der einen Seite eine willkommene Unterstützung, andererseits entstehen durch das Auftreten der königlichen Garde auch immer wieder Spannungen. Die stolzen und umtriebigen Bewohner von Cathalon könnten zufrieden sein mit der Entwicklung des Königreiches.

Doch die namenlose Heimsuchung, die sie vor ihrer Haustür im Osten bedroht und die überall auf Antaloor um sich zu greifen scheint, machen den Menschen zusammen mit der rätselhaften Erstarkung der Barbarenstämme und der Orks zunehmend das Leben schwer. Immer mehr Flüchtlinge aus den ländlichen Gebieten suchen Schutz in den Städten, die Handelswege sind nicht mehr sicher. Dafür blüht das Geschäft der Söldner und Kopfgeldjäger. Cathalon steuert erneut finsternen Zeiten entgegen.

Die Zwerge waren einst die zahlenmäßig größte Rasse in Antaloor, doch haben sie sich seit dem großen Krieg der Götter nie mehr richtig erholt. Sie haben sich in ihre nördlichen Kerngebiete rund um die gut versteckte Gebirgsstadt Yarmalin zurückgezogen. Dort im hohen Norden verwehren die schroffen Berge ein weiteres Vordringen anderer Völker, während die weiter südlich gelegene ehemalige Zwergenstadt Tharbakin mittlerweile von Menschen bewohnt wird.

In dieser Vorgebirgsgegend trifft man trotzdem noch öfter auf Zwerge. Tatsächlich ist nicht viel darüber bekannt, was in Yarmalin geschieht. Es dringen nur selten Informationen nach außen. Es wird gemunkelt, dass die Zwerge durch den Krieg der Götter in ihrem Mark erschüttert worden seien. Die disziplinierte Ordnung der

Zwergenkultur war von diesen immer als eine Entsprechung zu den ewig währenden und unveränderlichen Regeln des göttlichen Olymps empfunden worden.



Der brutale Einzelgang des machtbesessenen Aziraals und seine chaotischen Folgen hat die Zwerge mehr als irritiert. Zwar kämpften sie eisern an der Seite der anderen zivilisierten Völker und halfen, den beinahe unmöglichen Sieg über Aziraal zu erringen, doch die geistigen Fundamente der Zwergengesellschaft wurden dabei nachhaltig beeinträchtigt. Alleine die Tatsache, Welch große Mühe es die vereinten Götter gekostet hat, Aziraal in seine Grenzen zu verweisen und das Gleichgewicht wieder herzustellen, ließ ein gesamten Volk stutzen und ihr System in Frage stellen.

War das kriegerische Bergvolk aus dem Norden einst äußerst diszipliniert und einer straffen Befehlstruktur unterworfen, so sind die Clans heute untereinander zerstritten und es herrscht eine Atmosphäre des Misstrauens. Jedoch sind

die Zwerge keineswegs zu unterschätzen. Die ständigen Scharmützel halten das Kriegertum der Zwerge jung und schlagkräftig.

DIE SERPENTS

Das Schlangenvolk der Serpents lebt auf einer Halbinsel im Südwesten Antaloors. Die schlangenähnlichen Wesen werden von allen Völkern gleichermaßen mit Misstrauen betrachtet. Dieser Argwohn konnte auch während des großen Krieges nie ganz ausgeräumt werden.

Zwar standen die Serpents auf derselben Seite wie die Elfen, Zwerge und Menschen, sie konnten sich aber nie zu einer kompletten Allianz mit den anderen Völkern durchringen. Daher kämpften sie einen einsamen Krieg gegen die Orks und Aziraal. Die Schuld hierfür ist allerdings nicht alleine bei den Serpents zu suchen. Die Elfen lehnten ein Bündnis mit den Serpents stets rigoros ab, da sie das Echsenvolk noch mehr verachten als alle anderen Rassen Antaloors.

Ein großer Teil des ehemaligen Serpent-Hoheitsgebiets ist während des grausamen Kriegs im Meer versunken. Heute ist Ashos die wichtigste Stadt der Serpents. Sie ist auf einer Insel im Flussdelta des Gon gelegen und soll angeblich geheime Verbindungen zu versunkenen Tempelstätten haben.

Im Tempeldistrikt der Stadt verehren die Serpents vor allem den Gott des Wassers und der Stürme Yatholen. Ashos ist eine umtriebige Hafenstadt mit sowohl einem Fluss- als auch einem Seehafen. Damit ist sie ein wichtiger Umschlagplatz für Waren aller Art.

Die Serpents selbst halten sich ausschließlich im hermetisch abgeriegelten Tempeldistrikt auf. Die Wache ist äußerst argwöhnisch und überwacht den Zugang zum Tempel in diesen unruhigen Zeiten strenger als jemals zuvor.



Das stolze Kriegervolk der Orks hat vielleicht am meisten unter den Auswirkungen der großen Göterschlacht gelitten. Die Verbannung des abtrünnigen Gottes Aziraal durch die anderen Götter hat ihnen nicht nur ihren Kriegsherrn genommen, sondern auch den Glauben an die eigene Stärke. Es hätte nicht viel gefehlt, und die Orks wären vollständig aufgerieben worden. Ihre zerschlagenen Haufen konnten sich gerade noch in die Kerngebiete rund um die Stadt GorGamma weit im Süden von Antaloor zurückziehen. Dort versank die Kultur der Orks über Jahrhunderte in vollkommener Finsternis. Zersplittert in einzelne Clans waren sie nicht in der Lage, sich zu



gemeinsamen Aktionen aufzurappeln. Vielmehr verbrachten sie ihre Zeit damit, sich gegenseitig zu bekämpfen. Es bildeten sich keinerlei neue, politischen Strukturen oder diplomatische Beziehungen zu den anderen Völkern. Einzelne Übergriffe auf andere Gebiete stellten nicht wirklich eine Bedrohung für die überfallenen Völker dar und niemand würde behaupten, dass das Verschwinden der Orks irgendjemanden bekümmert hätte.

Ganz im Gegenteil, die anderen Völker waren viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt und eine in sich zerstrittene Ork Rasse kam ihnen mehr als gelegen.

Wie sich jedoch herausstellen sollte, war dieser Ruhe trügerisch. In den Jahrhunderte währenden Schlammschlachten innerhalb der Orkclans entstand eine neue Entschlossenheit. Die alten Werte wie Mut und Entschlossenheit sind keineswegs abhanden gekommen.

Der kriegerische Elan dieser Kämpfer lässt sich in seinem Fanatismus nur noch mit ihrer grenzenlosen Verehrung Aziraals vergleichen. Aufmerksame Beobachter hätten schon länger feststellen können, dass die Epoche des Friedens zu Ende ist, doch wollte man die Veränderung zunächst nicht wahrhaben. In letzter Zeit jedoch wurden die Übergriffe immer dreister, auch weit im Landesinnern von Cathalon wird von Orkkommandos berichtet, die den Garden stark zusetzen.

DIE ELFEN

Die Elfen sind bei den anderen Völkern nicht besonders beliebt, da sie diesen gegenüber eine unverhohlene Arroganz zur Schau stellen. Nichtsdestotrotz genießen sie die Achtung der übrigen Völker. Selbst die Orks schätzen das unerschrockene Vorgehen der Elfen im Kampf!

Eine Ausnahme stellen lediglich die Serpents dar. Es heißt, dass das Schlangenvolk kein gutes Haar an den Elfen lässt, wobei diese Ablehnung auf Gegenseitigkeit beruht. Nach dem großen Krieg der Götter haben sich die Elfen auf die dem Festland vorgelagerten Inseln nordwestlich von Antaloor zurückgezogen und nehmen heutzutage kaum Anteil am Geschehen auf dem Festland.

Aufgrund ihrer Zurückgezogenheit weiß man nicht viel vom Treiben der Elfen in den letzten Jahrhunderten. Gerüchten zufolge sind sie vor allem mit sich selbst beschäftigt und errichten ein Denkmal nach dem anderen zum Andenken ihrer Heldenataten während des großen Kriegs der Götter. Gelegentlich trifft man vereinzelte Elfen auf dem Festland, wo sie als Söldner oder in eigener Mission unterwegs sind.

DIE GROMS

Diese wilden Barbarenstämme machen ganz Antaloor unsicher. Die Groms sind zwar in ihrer Kampfeskraft nicht mit den kriegerischen Orks zu vergleichen, doch sollte man sie niemals unterschätzen.

Sie gehen durchaus organisiert vor und leben in Hütten.

Die Führung haben die Schamanen inne, von denen immer mehrere bei jedem Stamm anzutreffen sind.



DIE SCAPULARI

Über die Scapulari ist nicht viel bekannt. Gerüchten zufolge handelt es sich um eine Art Unheilsboten des Meeresgottes Yatholen.

Es spricht einiges dafür, dass diese Gerüchte einen Kern Wahrheit beinhalten, denn sie treten vor allem in den Küstengebieten auf und ähneln in optischer Hinsicht Meeresbewohnern. Es gibt verschiedene Spezies der Scapulari. Manche haben riesige Scheren anstatt von Händen und Armen, einige haben riesige, mit rasiermesserscharfen Zähnen besetzte Piranhamäuler und wiederum andere sind mit Tentakelköpfen ausgestattet.

DIE MANTIS

Die Trachidis sind erst seit kurzem in Antaloor zu finden und leben vor allem im südlichen Teil des Kontinents, vor allem in der Nähe von Ashos. Den Gerüchten zufolge haben sie ihren Ursprung einem missglückten biologischen Experiment.

Die Wesen haben sich mittlerweile perfekt ihre Umgebung angepasst und sind zu einer aggressiven und intelligenten Spezies herangewachsen.

Während die weiblichen Trachidis riesigen

Insekten gleichen, handelt es sich bei den Männchen und zweibeinige Wesen, allerdings ebenfalls mit Insektenköpfen. Sie sorgen dafür, dass die Königin in Ruhe ihre Brut aufziehen kann.



BESTIARIUM

RIESENSKORPION

Der Riesenskorpion ist vor allem in der Wüste Drak'ar anzutreffen. Das Wesen macht seinen kleinen Namensvettern alle Ehre und stellt gerade in den südlichen Landesteilen eine ernstzunehmende Bedrohung dar. Die wichtigste Waffe des Riesenskorpions ist sein Knochenschwanz, dessen Spitze mit einem hochwirksamen Gift ausgestattet ist. Der Skorpion sticht damit blitzschnell zu und wenn der Gegner einmal mit dem Gift in Berührung gekommen ist, hilft oft nur noch ein sehr starker Heiltrank.

Aber auch bei einem Frontalangriff ist das Monster nicht wehrlos. Die mächtigen Scheren sind mit zusätzlichen Klauen bestückt und können bleibenden Schaden hinterlassen.

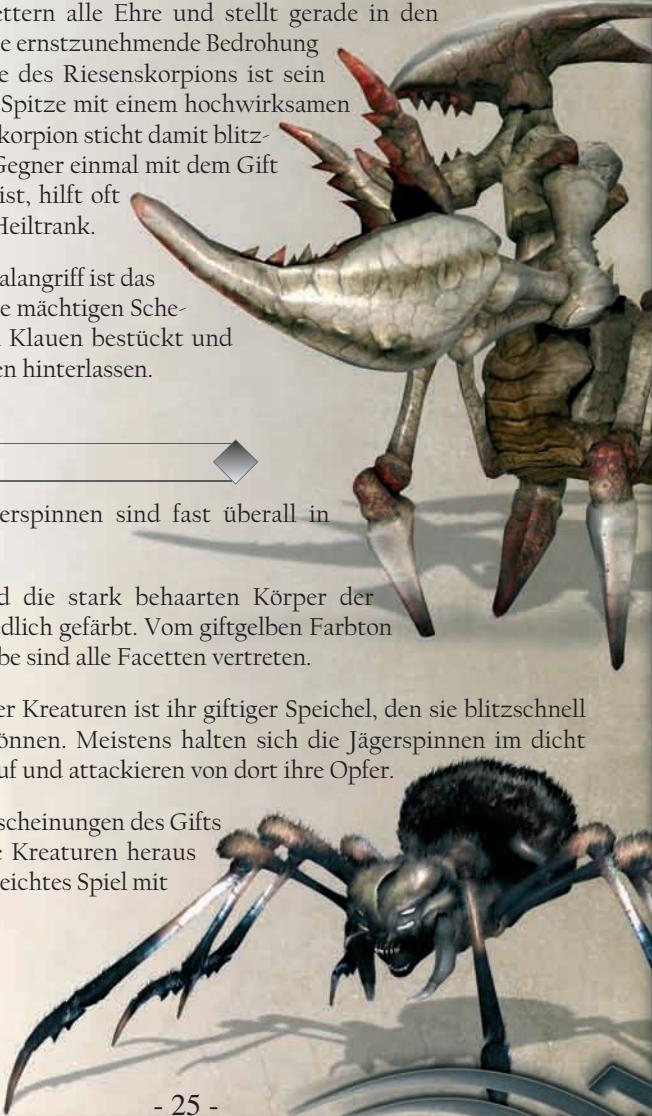
JÄGERSPINNE

Die menschengroßen Jägerspinnen sind fast überall in Antaloor anzutreffen.

Je nach Lebensraum sind die stark behaarten Körper der Rieseninsekten unterschiedlich gefärbt. Vom giftgelben Farbton bis zu erdbraunen Tarnfarbe sind alle Facetten vertreten.

Die gefährlichste Waffe der Kreaturen ist ihr giftiger Speichel, den sie blitzschnell auf ihre Gegner speien können. Meistens halten sich die Jägerspinnen im dicht bewachsenen Unterholz auf und attackieren von dort ihre Opfer.

Nachdem die Lähmungerscheinungen des Gifts einsetzen, wagen sich die Kreaturen heraus und haben dann meistens leichtes Spiel mit ihren wehrlosen Gegnern.



Bei den Reapern handelt es sich um die zahlenmäßig größte Monsterrasse in Antaloor. Entsprechend sind sie auch in fast jeder Ecke anzutreffen. Egal ob im dichten Bergwald oder in den Steppen im Süden, einen Reaper bekommt man fast immer zu Gesicht. Die zweibeinigen Reptilienwesen treten meistens in Rudeln auf und attackieren ihre Opfer im Verbund.

Obwohl die Kreaturen einzeln gesehen nicht sonderlich gefährlich sind, ist trotzdem Vorsicht geboten. Dies gilt vor allem auch deshalb, weil Reaper nicht gleich Reaper ist. Im Lauf der Jahrhunderte hat sich die Spezies weiter entwickelt und einige besonders gefährliche Gattungen hervorgebracht. Dazu gehören unter anderem der Platten-Reaper, der durch eine besonders große Kopfknochenplatte geschützt ist und der Hammerschwanz-Reaper. Diese Kreatur hat einen morgensternähnlichen Auswuchs am Schwanzende und attackiert damit seine Gegner.

VYVERN

Die Vyvern sind mit den Reapern verwandt, stellen allerdings die weitaus größere Bedrohung dar. Die geflügelten Reptilien sind mit einem lederartigen Flügelpaar ausgestattet, das zwar nicht zum Fliegen taugt, aber beim Laufen und Kämpfen eine große Standfestigkeit garantiert.

Neben den kräftigen Klauen an Füßen und Armen bilden zwei Hörner auf dem Kopf der Vyvern eine weitere gefährliche Nahkampfwaffe.

Die Kreaturen treten immer paarweise auf und ergänzen sich im Kampf nahezu perfekt. Gerade diese Abstimmung machen die Vyvern zu enorm gefährlichen Gegnern. Außerdem sind die Kreaturen, ähnlich wie ihre Artgenossen, nahezu in ganz Antaloor anzutreffen. Lediglich die kalten Gletschergebiete meiden diese Wesen.



DÄMON

Die Dämonen machen ihrem Namen alle Ehre und gehören eindeutig zu den gefährlichsten Kreaturen in ganz Antaloor. Die mächtigen Pranken sich mit messerscharfen Klauen bestückt und aufgrund der enormen Reichweite nur mit einem perfekt geschwungenen Zweihänderschlag zu vergleichen. Die Haut besteht aus einer lederartigen Substanz, die zudem teilweise mit Schuppen verwachsen ist, ein nahezu undurchdringlicher Panzer.

Ihre einzige Schwäche ist die langsame Reaktionszeit. Neben den normalen Dämonen warten aber auch noch die so genannten Höllendämonen und Höllenlords auf unvorsichtige Abenteurer. Bei diesen Exemplaren handelt es sich um geflügelte Dämonen. Dank der Flügel können sich diese Monster sehr viel schneller als ihre Kollegen fortbewegen und stellen eine noch größere Gefahr dar.

TULOK

Diese kopflosen Monster sind eine Unterart der Dämonen und kommen ausschließlich in der Unterwelt vor. Bei welcher Gelegenheit die Kreaturen ihren Kopf verloren haben, ist nicht bekannt, allerdings hat dieser Umstand keine Auswirkungen auf die enorme Gefährlichkeit der Kreaturen gehabt.

In den düsteren Gängen der Dungeons ist eine gute Sicht sowieso nicht immer entscheidend. Ihre Kopflosigkeit ist dort eher von Vorteil. Das berserkerhafte Verhalten in den schmalen Gängen ist absolut tödlich und nur schnelle Gegner haben eine Chance gegen die Tuloks. Zudem zeichnen sich die Kreaturen durch eine extrem hohe Ausdauer aus.



SPIELSTART



Wenn Sie das Spiel starten erscheint das **SPIELERPROFIL-MENÜ**:

Im oberen Bereich sehen Sie eine Liste der angelegten Profile. Sie zeigt alle Spielerprofile, die bisher erstellt wurden. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, legen Sie Ihr eigenes Profil an. Klicken Sie hierfür auf das Eingabefenster «Neuer Spieler» und tragen Ihren Spieler-Namen ein. Vorhandene Profile können Sie entfernen, indem Sie zunächst das Profil in der Liste anklicken und dann «Profil löschen» wählen. Ein Mausklick auf «Spiel starten» bringt Sie zum Hauptmenü. Mehr Informationen dazu finden Sie im folgenden Abschnitt. Wählen Sie «Beenden», wenn Sie das Spiel verlassen wollen.



Im **HAUPTMENÜ** können Sie über die entsprechenden Schaltflächen zunächst ein ganz «Neues Spiel starten» oder einen gespeicherten «Spielstand laden».

Via «Netzwerk» können Sie in die Onlinewelt von Antaloor eintauchen. Näheres hierzu erfahren Sie im *Kapitel Multiplayer*. Außerdem können Sie sich im Hauptmenü über die Schaltfläche «Produktregistrierung» registrieren lassen und bekommen dadurch Zugriff auf zahlreiche exklusive Extramaterialien. Folgen Sie einfach den Anweisungen in diesem Dialogfeld.

Sie können auch während des Spiels auf die wichtigsten Menüpunkte zugreifen. Drücken Sie hierzu einfach die -Taste. Das sich öffnende Fenster ermöglicht Ihnen das Speichern und Laden von Spielständen. Außerdem können Sie hierüber das Spiel verlassen und auf die Spieleinstellungen zugreifen.

Damit Sie «Two Worlds» ganz individuell Ihrer Spielweise und Hardwarevoraussetzungen anpassen können, steht Ihnen umfangreiches Optionsmenü zur Verfügung, dass Sie über die Schaltfläche «Einstellungen» aufrufen können.

EINSTELLUNGEN

Wenn Sie auf einen der Reiter Grafik, Interface, Tastatur, Sound oder Netzwerk klicken, wird der entsprechende Bereich geöffnet. Neue Einstellungen können Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche «OK» bestätigen. Ein Klick auf «Standard» stellt die Voreinstellungen wieder her. Zurück bricht den Vorgang ab und führt Sie zurück zum Hauptmenü.

GRAFIK

Hier können Sie in Abhängigkeit von Ihrem Rechner verschiedene optische Einstellungen anwählen und verändern.

Auflösung: Mit einem Klick auf den Pfeil neben dem Eintrag Auflösung ändern Sie die Übersicht im Spiel entsprechend der Möglichkeiten Ihrer Grafikkarte. Falls Sie sich «Nur 4:3 Modi» anzeigen lassen möchten, müssen Sie das entsprechende Kästchen aktivieren.



Antialiasing: Diese Technik umschreibt den Berechnungsaufwand zur Kantenglättung von Objekten. Mögliche Stufen sind keine, 2x, 4x, 6x oder 8x.

Fenster Modus: Sie können Two Worlds auch im «Fenstermodus» spielen. Markieren Sie hierzu einfach das Kästchen unter Anti-Aliasing.

Mit den folgenden Schiebreglern können weitere Grafikeinstellungen einfach eingestellt werden. Bewegen Sie die Regler dazu bei gedrückter, linker Maustaste oder benutzen Sie die Pfeiltasten rechts → und links ←.

Detaillevel: Diese Einstellung legt die allgemeine Darstellungsqualität des Spiels fest. Bei niedriger Einstellung ist die Grafik weniger detailliert, aber die Hardwareanforderungen verringern sich. Mittlere Werte bieten eine durchschnittliche Grafikqualität. Bei hoher Einstellung wird die Grafik in exzellenter Qualität wiedergegeben, dafür steigen aber auch die Anforderungen an die Grafikkarte. Dies gilt auch für die folgenden Angaben.

HDR-Effekte: Sonne und sonstige Lichtquellen erzeugen Spiegelungen auf glatten oder metallischen Oberflächen. Wie dieser optische Effekt aussieht, legen Sie mit dieser Option fest.

Distanzanzige: Diese Einstellung legt fest, wann und in welcher Qualität Objekte in mittlerer und weiter Entfernung angezeigt werden.

Texturqualität: In Abhängigkeit der genutzten Grafikkarte können Sie hier die Darstellungsqualität der Texturen festlegen.

Gammakorrektur: Wenn das Bild auf dem Monitor zu dunkel oder zu hell ist, können Sie die Intensität der Farben, und damit die Helligkeit des Bildes, mit diesen Reglern anpassen.

Distanzanzige Gras: Gerade Rasenflächen mit ihren Millionen einzelner Halme sind sehr rechenintensiv. Diese Option erlaubt es Ihnen festzulegen, bis zu welcher Entfernung der Rasen detailreich abgebildet wird.



INTERFACE

Mit dieser Option können die folgenden Aspekte der Spielsteuerung und des Spielbildschirms beeinflusst werden:

Kamera Empfindlichkeit: Mit diesem Schieberegler definieren Sie wie stark die Kamera auf die Mausbewegung reagieren soll.

Scrollgeschwindigkeit: Dieser Schieberegler legt die Geschwindigkeit fest, mit der der Bildausschnitt mit der Maus oder mit den Pfeiltasten der Tastatur bewegt wird.

Hardware Cursor: Dieses Kästchen ist standardmäßig markiert und schaltet damit die Mausverzögerung ab. Wenn die Rechnerkonfiguration es zulässt, können Sie den Haken in dem Kästchen entfernen. Der Mauszeiger wird dann animiert dargestellt und ist etwas langsamer.

Maustasten umkehren: Hiermit können die Belegung der rechten und linken Maustaste vertauscht werden.

Vertikale umkehren: Ein Kreuz in diesem Kästchen kehrt die vertikale Achse der Maus um. Diesen Kästchen sollten Sie dann markieren, wenn Sie in der Übersichtskarte mit dem Scrollen Schwierigkeiten haben.

Mausrad Aktion: Ist dieses Kästchen markiert, ist die Mausrad-Aktion Zoomen. Deaktivieren Sie das Kästchen, um mit dem Mausrad die Befehlsleiste am unteren linken Bildschirmrand durchscrollen möchten. Der jeweils aktive Befehl kann dann mit der rechten Maustaste ausgelöst werden.

Keine Warnung bei Anwendung der Double-Up Funktion: Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, können Sie die Double-up-Funktion im Spiel kommentarlos umsetzen.

Dialogtexte anzeigen: Mit diesem Kästchen bestimmen Sie, ob die Dialogtexte auf dem Spielbildschirm angezeigt werden sollen oder nicht.

Autospeichern: Diese Funktion aktiviert den automatischen Speichervorgang von Two Worlds. Die Zeitintervalle können einfach mit dem Schieberegler festgelegt werden.

TASTATUR

In den Tastatureinstellungen erhalten Sie eine Übersicht der Shortcuts der verschiedenen Spielfunktionen und Kommandos. Wenn Sie eines dieser Kürzel ändern möchten, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Liste links und dann auf das zu ändernde Kürzel auf der rechten Seite. Geben Sie dann das neue Tastaturkürzel ein und klicken Sie zum Abschluss auf «OK». Eine komplette Aufstellung sämtlicher Shortcuts finden Sie im Anhang dieses Handbuchs.

SOUND

Hier können Sie die Wiedergabe und die Lautstärke von Effekten, Ton und Musik per Schiebregler beeinflussen. Zur Auswahl stehen die **allgemeine Lautstärke**, die **Musik**, die **Soundeffekte**, die **Sprachausgabe** sowie die **Umgebung Geräusche**. Über die Aktionskästchen die Möglichkeit, bestimmte Geräusche vollständig auszuschalten. Dazu gehören der Soundtrack, die Boxansteuerung sowie die Umgebungskulisse.

NETZWERK

In diesem Fenster können Sie die Optionen für die Kommunikation im Multiplayermodus einstellen.

Sprachübertragung aktivieren: Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie mit anderen Spielern via Gameserver sprechen.

Übertragungs-Codec: Hier stellen Sie den Codec ein, mit dem Sie kommunizieren möchten. Zum Testen einfach die Schaltfläche unterhalb der Auswahlliste aktivieren.

Chat-Log aufzeichnen: Mit dieser Option können Sie den Nachrichtenverkehr zwischen den Spielern in einer Log-Datei speichern ... und mit der daneben stehenden Schaltfläche auch wieder löschen.

Benutzerdefinierter Game Port: Ist dieses Kästchen markiert, können Sie in das rechte Feld einen eigenen Game-Port eingeben.

Benutzerdefinierter NAT Resolver: In diesem Fenster können eine NAT-Serveradresse nebst Port eingeben werden.

HINWEIS 1: Damit die Sprachübertragung funktioniert, brauchen Sie einen Kopfhörer mit Mikrofon. Zusätzlich muss der entsprechende Treiber und/oder ggfs. weitere Software auf Ihrem Rechner installiert sein.

HINWEIS 2: Nähere Informationen zu den technischen Fachbegriffen finden Sie im Glossar am Ende des Handbuchs.

Bevor Sie nun loslegen, sollten Sie zunächst Ihren individuellen Helden erschaffen. Dabei gibt es allerdings aufgrund der Story zwei Vorgaben. Die Spielfigur ist männlich und ein Kopfgeldjäger. Alles andere ist Ihnen überlassen. Körperstatur, einzelne Gesichtselemente, Haarfarbe... im Charakterfenster können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Im Ansichtsfenster können Sie Ihren Helden auch heranzoomen um so alle Finessen optimal einzustellen.

TIPP: Wer es ganz hart haben möchte und auf die automatische Wiederbelebung an den Maliel-Schreinen verzichten will, sollte vor dem Spielstart im Charakterfenster die Schwierigkeitsstufe Schwierig auswählen. Dann warten so richtig diese Kreaturen auf Sie und zudem ist die automatische Wiederbelebung ausgeschaltet. Viel Spaß!

SPIELBILDSCHIRM

Die Bedienelemente auf dem Spielbildschirm sind in drei Hauptbereiche eingeteilt. In der linken, oberen Ecke (A), zeigen Ihnen dynamische Statusbalken Informationen über den momentanen Zustand Ihres Helden an, in der rechten, oberen Ecke sorgt eine Minikarte (B) für die nötige Übersicht und am unteren Bildschirmrand steht Ihnen eine so genannte Hotkey-Leiste (C) für verschiedene Aktionen zur Verfügung.

Der Balken in der Mitte des oberen Bildschirmrandes (D) zeigt Ihnen den Zustand Ihres Gegners oder von NPCs an.



STATUSBALKEN



Die Statusbalken zeigen Ihnen jederzeit an, wie es um Ihren Spielcharakter momentan bestellt ist.

Der rote Balken symbolisiert die Lebensenergie und nimmt immer dann ab, wenn Ihre Spielfigur Schadenspunkte erhält. Je mehr Punkte Sie in den Bereich Lebensenergie investieren, desto langsamer geht dieser Balken zur Neige. Falls der Balken nahezu aufgebraucht ist, ertönt zusätzlich ein lautes Herzschlagen, um Ihnen deutlich zu machen, dass es jetzt an der Zeit ist, die Flucht anzutreten oder zumindest einen Heiltrank zu sich zu nehmen.

Der Balken für die Lebensenergie kann zudem eine grüne Färbung annehmen. Das bedeutet, dass Sie von einem Gegner mit einer vergifteten Waffe attackiert wurden. Das Gift frisst langsam Ihre Lebenspunkte auf, solange Sie keinen Heiltrank zu sich nehmen.

Der blaue Balken ist vor allem für alle angehenden Magier wichtig, da hier die vorhandene Manaenergie, also die zur Verfügung stehende Willenskraft, angezeigt wird. Sie benötigen Mana zum Ausführen von Magie jeglicher Art. Mit jedem aktivierten Zauberspruch verringert sich Ihr Manavorrat und der blaue Balken nimmt ab.

Nähtere Infos hierzu finden Sie im *Kapitel Magie*.

Der gelbe Balken taucht immer dann auf, wenn Sie einen Bogen als Waffe benutzen. Er symbolisiert die Schadensauswirkungen von 0 bis 100 Prozent. Das heißt, dass Sie dem Gegner den größtmöglichen Schaden zufügen, wenn der Balken rechts bis zum Anschlag aufgeladen wird, ehe Sie den Pfeil abschießen.

Allerdings bedeuten mehr Schadenspunkte gleichzeitig auch einen längeren Zeitraum, den Sie zum Spannen des Bogens benötigen. Zum Beispiel ist es auch möglich, im gleichen Zeitraum, den Sie für einen sehr starken Pfeil brauchen, zwei Pfeile hintereinander abzuschießen. Die einzelnen Pfeile bewirken dann zwar weniger Schadenspunkte, aber insgesamt kann diese Technik gerade bei mehreren Gegnern Erfolg versprechender sein.

Natürlich hängen die Resultate beim Bogenschießen auch von dem verwendeten Bogen und Ihren Fähigkeiten ab. Die Geschwindigkeit des gelben Balkens, also die Zeit, die Sie zum Spannen des Bogens benötigen, ändert sich je nach verwendeter Waffe und Ihrer Entwicklung als Bogenschütze.

MINIKARTE



Die Minikarte auf dem Hauptspielschirm können Sie mit der **F6**-Taste beliebig ein- und ausblenden.

Die Position Ihres Charakters wird mit einem Pfeil dargestellt, die aktuelle Blickrichtung definiert die Pfeilspitze. Bereits von Ihnen erforschtes Gebiet wird automatisch hell hinterlegt.

Zusätzlich ermöglicht Ihnen die Minikarte die leichtere Orientierung beim Lösen von Quests. Immer, wenn Ihnen ein Questgeber beschrieben hat, wie Sie zu einem bestimmten Ort kommen, ist dieser auch in der Karte verzeichnet. Wenn sich dieser Ort außerhalb der Reichweite der Minikarte befindet, zeigt Ihnen ein Questdiamant die Richtung an, in Sie sich wenden sollten. Natürlich können Sie auch die große Karte im Interface aufrufen, und die Lokalität dort genauer orten.

Manchmal erscheinen im mittleren, oberen Teil des Bildschirms Textpassagen, die Sie über bestimmte Aktionen informieren. So erfahren Sie zum Beispiel, ob Sie ein Level-up erreicht, bei einer bestimmten Gilde Boden gut gemacht oder einen bestimmten Gegenstand bekommen haben.

HOTKEY-LEISTE



Die Hotkey-Leiste ist das zentrale Steuerungselement für die Anwendung Ihrer Spezialfähigkeiten. Vom tödlichen Sturmangriff mit dem Doppelhänder über spezielle Blockvarianten mit dem Schild bis hin zum Einnehmen verschiedener Tränke und Nahrungsmittel ermöglicht Ihnen dieses Steuerungselement den schnellen Zugriff auf alles was das Herz begehrte. Jede Fähigkeit wird einem mit einer Zahl gekennzeichneten Kästchen zugeordnet. Um diese auszuführen, müssen Sie einfach die entsprechende Zahl auf der Tastatur drücken.

Zusätzlich ermöglicht es Ihnen die Hotkey-Leiste, einen besonders häufig genutzten Befehl auf die rechte Maustaste zu legen. Dies kann zum Beispiel ein Heiltrank oder ein Angriffszauber sein. Hierzu müssen Sie einfach das mit einem Zierkranz hervorgehobene Feld in der Hotkey-Leiste per Scrollrad oder den Tasten **X** (zurück) und **C** (vorwärts) zur gewünschten Aktion verschieben. Die entsprechende Einstellung können Sie über die Basiseinstellungen im Hauptmenü anwählen. Wie die einzelnen Aktionen in die Hotkey-Leiste kommen, können Sie in den *Kapiteln Charakterentwicklung* und *Magie* nachlesen. Sie können die Hotkey-Leiste über **F7** ein- und ausblenden.

«Two Worlds» bietet Ihnen ein umfangreiches System an Spezialfähigkeiten. Da reicht eine Hotkey-Leiste oftmals nicht aus. Deshalb bietet das Spiel Ihnen drei weitere Leisten, die über die Tasten **F8** bis **F10** aufgerufen und auch wieder ausgeblendet werden können.

Natürlich vermittelt Ihnen der Hauptspielbildschirm nicht nur Informationen über Ihren eigenen Charakter, sondern auch über Gegner und neu gefundene Orte. Immer wenn Sie in die Nähe eines neuen Platzes kommen, erscheint im Bildschirm eine kurze Info mit dem dazugehörigen Namen. Sobald Sie auf einen NPC, ein Monster oder ein Tier treffen, erscheinen über dem Kopf des Gegenübers der Name sowie eine Level-Angabe. Dadurch können Sie in etwa einschätzen, welche Erfolgsaussichten bei einem eventuellen Kampf für Sie bestehen.

Kommt es zum Kampf, erscheint über dem Kopf Ihres Gegners analog zu Ihrem Lebensbalken eine Anzeige (D), die Sie darüber informiert, wie viel Energie noch im Gegenüber steckt.

AKTIONSSYMBOLE

Während des Spiels tauchen immer wieder verschiedene Aktionssymbole auf, mit deren Hilfe Sie mit NPCs (Nicht spielbare Charaktere) kommunizieren oder bestimmte Dinge durchführen können. Sobald ein Symbol aufleuchtet, müssen Sie einfach die Leertaste drücken, um die entsprechende Handlung einzuleiten.

Die folgende Liste gibt Ihnen einen Überblick:



Mit diesem Symbol können Sie sich das Inventar eines besiegten Gegners oder eines Mobiliars wie Kisten oder Schränke anschauen.

Falls Sie nicht alle Gegenstände an sich nehmen und weiterspielen, wird anschließend ein geschlossenes Auge angezeigt.

Dies bedeutet, dass Sie hier bereits nachgeschaut haben, sich allerdings noch etwas im Inventar befindet. Wenn Sie eine Person oder ein Mobiliar völlig leer geräumt haben, verschwindet das Augensymbol ganz.



Wenn dieses Symbol auftaucht, können Sie Türen oder Tore öffnen. Teilweise erscheint das Zeichen in einer rötlichen Färbung. Dies bedeutet, dass Sie für diese Tür einen besonderen Schlüssel oder eine andere Berechtigung brauchen.



Diese(s) Symbol(e) ermöglicht Ihnen die Kommunikation mit den NPCs. Immer wenn Sie sich einem Charakter nähern, können Sie auf diese Weise ein Gespräch anfangen. Es gibt zwei verschiedene Rahmentypen für das Dialogsymbol.

Wenn das Motiv in einer Raute eingefasst ist, bedeutet dies, dass es sich hier um einen Questgeber handelt. Bei einem Kreis vermittelt Ihnen diese Person zwar keine Aufgaben, kann Ihnen aber gegebenenfalls trotzdem wichtige Informationen erzählen.

 Ab und zu tauchen in Antaloor Werkzeuge und Gegenstände auf, die von Ihnen in Betrieb gesetzt werden können. Mit diesem Zeichen können Sie in Aktion treten und beispielsweise Lampen in Häusern an- und ausschalten.

 Immer wenn Sie in Antaloor etwas aufheben können, taucht das Handsymbol auf. Sobald Sie es aktivieren, wandert der Gegenstand automatisch ins Inventar. Das funktioniert natürlich nur, wenn dort auch genügend Platz ist.

 Mit dieser Aktion können Sie auf ein gesatteltes Pferd steigen. Das Symbol erscheint nicht bei Pferden ohne Sattel.

 Dieses Zeichen taucht immer dann auf, wenn Sie eine aktivierte Teleportstation betreten. Es ermöglicht Ihnen das schnelle Reisen zu bereits entdeckten Teleportern.

 Mit diesem Symbol werden alle Händler in Antaloor ausgestattet. Bei Aktivierung öffnen sich Ihr Inventarfenster und das des Händlers. Jetzt kann das Kaufen und Verkaufen beginnen!

 Immer wenn dieses Symbol an einer Tür auftaucht, ist diese verschlossen. Dann können Sie entweder den Rückzug antreten oder Ihre Fähigkeiten mit dem Dietrich unter Beweis stellen.

STEUERUNG

Die Steuerung in «Two Worlds» orientiert sich an der klassischen RPG-Tastenbelegung. Das heißt, Sie können Ihren Charakter über die **W A S D**-Tasten durch Antaloor navigieren. Die genaue Zuweisung sowie weitere Befehle finden Sie im Anhang am Ende dieses Handbuchs. Standardmäßig bewegen Sie Ihren Helden im 3rd-Person-Modus durch die Welt. Die Kamera ist dabei frei schwenkbar und wird durch die Bewegungen der Maus gesteuert. Ihr Charakter bewegt sich automatisch in die Richtung, in welche Sie die Kamera schwenken. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, folgt Ihr Charakter dieser Richtung, bewegen Sie sie nach unten oder oben, können Sie auf den Boden oder in den Himmel schauen. Wenn Sie springen wollen, müssen Sie die Taste **Q** drücken.

Bekanntlich hat eine Maus auch zwei Tasten, die bei «Two Worlds» natürlich ebenfalls eine wichtige Rolle spielen. Mit der linken Maustaste führen Sie die grundlegenden Angriffsbewegungen Ihres Charakters aus. Mehr hierzu erfahren Sie im *Kapitel Kampf*. Mit der rechten Maustaste können Sie Spezialfähigkeiten ausführen, die zuvor in die Hotkey-Leiste eingefügt wurden. Alle aktivierten Fähigkeiten stehen Ihnen automatisch im Spiel zur Verfügung. Sie tauchen als kleine Symbole in der Hotkey-Leiste am unteren, linken Rand des Hauptbildschirms zur Verfügung.

Das Scrollrad hat zwei unterschiedliche Funktionen, die Sie über die Einstellungen im Hauptmenü anwählen können. Zum einen können Sie damit die Spielperspektive stufenlos ein- oder auszoomen. Falls Sie keine Waffe gezogen haben, können Sie sogar in den 1st-Person-Modus wechseln und Antaloor in all seiner Pracht genießen. Diese Perspektive steht allerdings nur im unbewaffneten Zustand zur Verfügung. Sobald Sie eine Waffe ziehen, wechselt die Kamera automatisch in den 3rd-Person-Modus.

Sie können das Scrollrad auch für die Steuerung in der Hotkey-Leiste nutzen. In diesem Fall erfolgt die Zuweisung einer Hotkey-Aktion auf die rechte Maustaste einfach durch Drehen des Rades. Die aktuell zugewiesene Aktion ist jeweils hervorgehoben. Die Kameraperspektive ändern Sie in diesem Fall mit den Tasten Einfg und Entf. Falls Sie das Scrollrad für die Kameraperspektive nutzen, können Sie das Aktivfeld in der Hotkey-Leiste mit den Tasten **X** und **C** ändern.

Neben dem Laufen gibt es noch drei weitere Fortbewegungsarten in Antaloor. Reiten, die Nutzung von Teleportern und Schwimmen. Grundsätzlich gelten für das Reiten die gleichen Befehle wie beim Gehen. Allerdings gibt es ein paar wichtige Unterschiede. Nähere Infos gibt es im *Kapitel Reiten*. Wer schnell von A nach B muss, ist bei den Teleportern richtig aufgehoben. Genaues über diese Reiseart gibt es im *Kapitel Karte*. Ihr Held fängt automatisch an zu Schwimmen, wenn er ins Wasser geht. Die Leistungsfähigkeit hängt allerdings vom Ausbau des entsprechenden Skills ab.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Das umfangreiche Skillssystem zur Schöpfung Ihres ganz individuellen Helden finden Sie im Fähigkeiten-Fenster. Um das Skillmenü aufzurufen, drücken Sie .



Das Interface bietet Ihnen zahlreiche Möglichkeiten, Basiswerte Ihres Charakters entscheidend zu verändern und durch weitere Attribute alle möglichen Spieltypen vom Kämpfer über den Dieb bis hin zum Magier zu erschaffen. Dies geschieht mittels Parameter- und Skillpunkten, die Sie bei jedem Level-up automatisch erhalten. Wie viele Punkte Ihnen zur Verfügung stehen, können Sie am oberen Rand des Fensters sehen.

Zusätzlich verschafft Ihnen die Seite einen Überblick über Ihren aktuellen Entwicklungsstand mit Daten wie Kampfeffizienz oder maximale Lebensenergie.

BASISWERTE

In der linken, oberen Ecke legen Sie zunächst wichtige Basiswerte für Ihren Helden fest und entscheiden damit über die grundsätzliche Entwicklung des Charakters. Hier wird bereits in der Basis festgelegt, ob sie eher ein Krieger werden, zum Magier aufsteigen oder doch lieber die Diebeskarriere einschlagen.

Es gibt (fast) immer einen Weg zurück...

Wenn Sie ein Level-up bekommen haben, stehen Ihnen Skillpunkte für den Ausbau der Hauptparameter und der Charaktereigenschaften zur Verfügung. Diese können Sie auch nach der Zuweisung wieder zurücknehmen und neu verteilen, indem Sie das entsprechende Skillsymbol mit der rechten Maustaste anwählen. Das geht allerdings nur solange, bis Sie das Fenster Charaktereigenschaften geschlossen haben. Danach sind die gewählten Eigenschaften eingelockt und Sie können höchstens noch einen Seelenmeister aufsuchen.

Übrigens: Der Level eines Skills kann nicht höher sein als der Spieler-Level +1.



Der Wert Ihrer Lebensenergie legt fest, wie viele Schadenspunkte Sie einstecken können, bevor Sie sterben.



Im Bereich **Geschicklichkeit** sollten Sie Punkte investieren, wenn Sie einen Charakter erschaffen wollen, bei dem es auf Beweglichkeit, Schnelligkeit und Gewandtheit ankommt. Ein hoher Wert hilft Ihnen außerdem, Schadenspunkte zu verhindern.



Alle Krieger- und Barbarenfans investieren möglichst viele Punkte in die **Stärke**. Die Punkte haben neben der verwendeten Waffe entscheidenden Einfluss darauf, wie viele Schadenspunkte Ihre Attacken beim Gegner bewirken. Außerdem können Sie mehr Gepäck tragen, wenn Sie Ihre Stärke ausbauen.



Die Punktzahl bei der **Willenskraft** sollte möglichst hoch sein, wenn Sie ein erfolgreicher Zauberer werden wollen. Wenn Sie in diese Eigenschaft investieren, können Sie Ihr Mana für die Ausübung von Magie immer effektiver einsetzen.

Unterhalb der Basiswerte kommen Statistikfans auf ihre Kosten. Hier erfahren Sie, in welchem **Level** Sie sich befinden, und wie viele Punkte bis zum nächsten Aufstieg notwendig sind. Außerdem können Sie genau sehen, wie es um Ihre Lebens- sowie Manaenergie bestellt ist und wie effektiv Sie allgemein im Nahkampf, beim Blocken sowie beim Bogenschießen sind. Die Prozentangaben beziehen sich immer auf den Zweikampf mit einem Gegner des Levels, in dem Sie sich gerade befinden.

Anschließend geht es richtig ins Detail. Die Symbole in der linken, unteren Ecke des Entwicklungsfensters geben Ihnen Aufschluss über den Stand Ihres Könnens in verschiedenen Kampfbereichen und mit unterschiedlichen Waffen. Die Zahlen hinter den Symbolen geben jeweils die Schadenspunkte an, die Sie momentan austeilen beziehungsweise verhindern können. Die Symbole und dazugehörigen Werte verändern sich entsprechend Ihrer aktiven Ausrüstung. Wenn Sie Waffen oder Rüstungsteile austauschen, wird die Statistik automatisch angepasst.

Die Bedeutung der einzelnen Zeichen können Sie der folgenden Liste, die in Waffentypen sowie die verschiedenen magischen Power-ups eingeteilt ist, entnehmen. Die Angaben bei Ihren Angriffen sind Durchschnittswerte, da sich die Schadensmenge durch verschiedene Spezialbewegungen ändern kann.

ANGRIFF

-  Verteilte Schadenspunkte bei Angriff mit scharfer Schlagwaffe
-  Verteilte Schadenspunkte bei Angriff mit Stichwaffe
-  Verteilte Schadenspunkte bei Angriff mit stumpfer Hiebwaffe
-  Verteilte Schadenspunkte durch Wassermagie - Kälteschaden
-  Verteilte Schadenspunkte durch Feuermagie - Feuerschaden
-  Verteilte Schadenspunkte durch Luftmagie - Blitzschaden
-  Verteilte Schadenspunkte durch Erdmagie - Schockschaden
-  Verteilte Schadenspunkte durch Nekromantie - Giftschaden

VERTEIDIGUNG

-  Verhinderte Schadenspunkte bei Attacke mit scharfer Schlagwaffe
-  Verhinderte Schadenspunkte bei Attacke mit Stichwaffe
-  Verhinderte Schadenspunkte bei Attacke mit stumpfer Hiebwaffe
-  Verhinderte Schadenspunkte bei Wassermagieattacke
-  Verhinderte Schadenspunkte bei Feuermagieattacke
-  Verhinderte Schadenspunkte bei Luftmagieattacke
-  Verhinderte Schadenspunkte bei Erdmagieattacke
-  Verhinderte Schadenspunkte bei Nekromantieattacke

INDIVIDUELLE CHARAKTERENTWICKLUNG

Den größten Raum nehmen auf der rechten Seite die Attribute zur individuellen Weiterentwicklung Ihres Helden ein. Hier werden zunächst generelle Skills wie Schwimmen oder Reiten aufgelistet. Es folgen die fünf Magieschulen und anschließend kommt der umfangreiche Teil für die Kampfeigenschaften Ihres Charakters.

Hier erleichtert Ihnen die Einteilung in so genannte aktive und passive Attribute die Zuordnung. Während im linken Part passive Eigenschaften wie beispielsweise das Blocken angewählt werden können, finden Sie auf der rechten Seite aktive Kampftechniken wie beispielsweise schildbrechende Schläge.

Am unteren Ende der Liste kommen die Bogenschützen zu ihrem Einsatz. Hier können Sie ebenfalls aktive und passive Eigenschaften mit Skillpunkten versehen. Eine Liste sämtlicher Skills finden Sie am Ende dieses Kapitels.

Damit wären wir also bei den wichtigen Skillpunkten. Sie entscheiden maßgeblich, in welche Richtung sich Ihr Charakter entwickelt. Außerdem kommen hier auch wieder die Basisattribute ins Spiel. Sie können beispielsweise Ihre Skillpunkte im Bereich spezieller Angriffstaktiken noch so weit hochfahren, richtig gute Ergebnisse erzielen Sie erst dann, wenn auch der Hauptparameter Geschicklichkeit entsprechend hohe Werte aufweist. Die Basiswerte haben also immer auch Auswirkung auf die untergeordneten Skills.

Wie bereits erwähnt, erhalten Sie bei jedem Level-up Skillpunkte. Diese können Sie auf alle bereits aktivierten Eigenschaftsattribute anwenden, indem Sie einfach auf das entsprechende Symbol klicken.



Am Kreisrand können Sie sehen, wie viele Skillpunkte Sie bereits in eine Eigenschaft investiert haben. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über das Symbol fahren, geht außerdem ein Extrafenster auf, das Sie genauer über Ihr momentanes Wissen in diesem Bereich informiert.

Neben den optisch hervorgehobenen, bereits aktivierten Skills gibt es eine ganze Reihe weitere Eigenschaften, die für Sie nicht von Anfang an zugänglich sind. Um ein Attribut frei zu schalten, müssen Sie sich an einen der zahlreichen Trainer in Antaloor wenden.





Sobald Sie deine Lehrstunde beendet haben, können Sie vorhandene Skillpunkte in die Eigenschaft investieren. Es ist möglich, bis zu jeweils zehn Skillpunkte in eine bestimmte Eigenschaft zu investieren. Mit zehn Punkten haben Sie diese Fähigkeit vollständig ausgebaut.

Eine weitere Verbesserung kann aber immer noch über die Anhebung der zugehörigen Basiswerte erfolgen. Das wären die Stärke für alle kampfbezogenen Skills, die Geschicklichkeit für koordinative Fähigkeiten und natürlich die Willenskraft für die Zauberschulen.

Alle aktivierten Fähigkeiten stehen Ihnen automatisch im Spiel zur Verfügung und sind speziellen Waffen zugeordnet. So tauchen Spezialfähigkeiten beim Bogenschießen zum Beispiel nur auf, wenn Sie auch einen Bogen als aktive Waffe führen.

Sie tauchen als kleine Symbole in der F7-Hotkey-Leiste am unteren, linken Rand des Hauptbildschirms auf. Sie können die Symbole per Drag-and-Drop natürlich auch individuell auf den Hotkey-Leisten F8 bis F10 anordnen. Alternativ können Sie auch mit dem Mauszeiger über den Effekt gehen und dann die entsprechende Zahlentaste drücken.

SEELENMEISTER

Während des Spiels werden Sie ab und zu feststellen, dass der eine oder andere von Ihnen gewählte Skill nicht so ganz zu Ihrer aktuellen Charakterentwicklung passt. Das ist ärgerlich und die verbrauchten Skillpunkte könnten jetzt viel besser für eine andere Fähigkeit gebraucht werden. Wenn Sie an diesem Punkt angekommen sind, sollten Sie die so genannten Seelenmeister aufsuchen. Diese Personen finden Sie in ganz Antaloor verteilt. Sie haben die Fähigkeit, Ihnen bereits ausgegebene Skillpunkte wieder zurückzugeben, falls Sie das nötige Kleingeld haben. Wenn Sie sich für diese „Gehirnwäsche“ entscheiden, wählen Sie einfach den entsprechenden Skill aus, von dem Sie sich trennen möchten und die Punkte erscheinen wieder auf dem Haben-Konto. Anschließend können Sie sie neu verteilen.

AUFLISTUNG SÄMTLICHER SKILLS:

GENERELLE EIGENSCHAFTEN



Reiten

Je nach Ausbau dieses Skills können Sie mehr oder weniger gut vom Sattel aus Kämpfen.



Schwimmen

Wenn Sie Flüsse oder Seen durchqueren wollen, müssen Sie Schwimmen können. Je nach Ausbildung können Sie dies mehr oder weniger schnell tun.



Schloss knacken

Sie müssen diesen Skill ausbauen, wenn Sie Schlösser, Türen und Kisten öffnen wollen.



Anschleichen

Wenn Sie diese Eigenschaft lernen, können Sie sich an Gegner anschleichen und sie kalt stellen. Je besser Sie sind desto später werden Sie gehört und gesehen.



Taschendiebstahl

Mit diesem Skill können Sie versuchen, in die Taschen fremder Leute zu greifen. Je mehr Punkte Sie investieren, desto höher ist die Erfolgsaussicht.



Fallen stellen

Mit diesem Attribut können Sie überall Fallen aufstellen. Wenn Sie geübter sind, können Sie kompliziertere Fallen nutzen und mehr Schaden erzielen.

MAGIE



Luftmagie

In dieser Zauberschule sind Sie dann richtig aufgehoben, wenn es Ihnen vorrangig darum geht, Ihren eigenen Charakter zu beeinflussen.



Nekromantie

Wenn Sie es in diese Magiergruppe schaffen, stehen Ihnen enorm starke Zaubersprüche zur Vernichtung Ihrer Gegner zur Verfügung.



Feuermagie

Wenn Sie es gerne so richtig krachen lassen und ein paar beeindruckende Angriffszauber anwenden wollen, sollten Sie sich der Feuermagie zuwenden.



Wassermagie

Anhänger der Wassermagie kennen sich sehr gut beim Beschwören von Kreaturen aus, die sich für Sie in den Kampf stürzen.

Erdmagie

Schüler dieser Magiebereichs bedienen sich der elementaren Kraft von Mutter Erde.



NAHKAMPFEIGENSCHAFTEN (PASSIV)



Blocken

Mit dieser Eigenschaft können Sie Angriffe Ihrer Gegner mit dem Schild oder einer Waffe in der linken Hand abwehren.



Stabilität

Hier lernen Sie, Ihre Standfestigkeit während eines Kampfs zu verbessern. Je nach Ausbau können Sie Ihre Gegner nicht mehr so leicht zu Boden schicken.



Starke Hand

Packen Sie Ihre Waffe fester und hauen Sie zu. Im Nahkampf können Sie so mehr Schaden beim Gegner anrichten.



Powerschlag (Critical Hit)

Dieser Kampfstil ermöglicht es Ihnen, vereinzelt besonders kraftvolle Schläge auszuführen, die zu mehr Schaden beim Gegner führen.



Doppelklinge

Mit dieser Fähigkeit können Sie zwei Waffen gleichzeitig führen. Natürlich steigt damit die Treffer- und Schadensquote.



Niederstoßen

Dieser Skill ermöglicht es Ihnen, Gegner während des Kampfs zu Boden zu stoßen und ihnen anschließend leichter den Gar auszumachen.



Steinhaut

Mit diesen speziellen Übungen verstärken Sie die Widerstandsfähigkeit Ihrer Haut. Dadurch erhalten Sie weniger Schadenspunkte im Kampf.

NAHKAMPFEIGENSCHAFTEN (AKTIV)



Berserker

Durch diesen Skill eröffnet sich Ihnen ein spezieller Kampfmodus, bei dem Ihre Schlagfolgen nicht von Gegenangriffen der Gegner unterbrochen werden.



Alchemie (passiv)

Sie können zwar von Anfang an mit Ihrem Alchemie-Kochtopf experimentieren, die wirklich effektiven Tränke sind allerdings von einem hohen Wert bei dieser Eigenschaft abhängig.



Defensiver Kampf

Wenn Sie diesen Kampfstil erlernen, fügt Ihnen Ihr Gegner während eines Kampfs weniger Schaden zu.



Dirty Trick

Mit dieser Fähigkeit können Sie Ihrem Gegner Staub in Gesicht wirbeln und ihn blenden. Danach ist er ein leichtes Opfer für Sie. Dieser Trick funktioniert allerdings nicht bei Schildträgern.



Kopfstoss

Mit diesem speziellen Schlag auf den Kopf können Sie Gegner benommen machen. Sie wehren sich dann für eine bestimmte Zeitspanne nicht mehr. Das funktioniert nur mit stumpfen Waffen sowie bei Gegnern ohne Helm.



Klinge brechen

Mit diesem kraftvollen Schlag können Sie die Schwerter Ihrer Gegner zer-schmettern. Hierzu ist allerdings eine spezielle Schwertbrecher-Waffe notwendig.



Aus dem Sattel holen

Lernen Sie, wie Sie berittene Gegner aus dem Sattel holen. Hierzu benötigen Sie längere Handstabwaffen wie Lanzen oder Spieße.



Schild entziehen

Wenn Sie Ihren Gegnern den Schild aus der Hand ziehen wollen, sind Sie hier richtig aufgehoben. Dieser Kampfstil ist nur mit einer Axt möglich.



Dolchstoss

Als Meuchelmörder können Sie Ihre Gegner mit einem gezielten Messerstich von hinten kalt stellen. Hierzu müssen Sie im Schleichmodus sein und einen Dolch oder ein Messer besitzen.



Tödliche Pirouette

Mit Hilfe dieses Skills können Sie einen Rundumschlag starten und viele Gegner auf einmal attackieren. Diese Aktion funktioniert nur mit einer Zweihandwaffe.



Verbrennen

Je nach Ausbau dieser Fähigkeit können Sie den Gegnern eine Fackel ins Gesicht stoßen. Dadurch entsteht Schaden und die Gegenwehr erlischt.



Täuschungsmanöver (Shield Trick)

Sie täuschen mit Ihrem Schild einen Schlag an und attackieren anschlie-ßend die gegnerischen Beine. Das macht Ihnen Gegenüber langsamer.

FERNKAMPFEIGENSCHAFTEN (PASSIV)



Schnelles Zielen

Mit dieser Fähigkeit können Sie je nach Ausbau bedeutend schneller Ihre Gegner anvisieren.



Exaktheit (Präzision)

Dieser Skill verbessert die allgemeine Exaktheit Ihrer Bogenkünste.



Überspannen

Mit diesem Skill können Sie Ihren Bogen überspannen. Die abgeschossenen Pfeile werden schneller und verursachen mehr Schaden.



Präzisionsschuss

Diese Fähigkeit befähigt Sie dazu, sehr exakt an ungeschützte Stellen Ihrer Gegner zu schießen. Dadurch entsteht bedeutend mehr Schaden.

FERNKAMPFEIGENSCHAFTEN (AKTIV)



Entwaffnender Pfeil

Sie können Gegnern in die Hand schießen, die dann ihre Waffe fallen lassen. Entwaffnete Gegner rennen häufig davon.



Multipfeil

Nach dieser Skillschule sind Sie in der Lage, mehrere Pfeile mit einem Schuss zu verschießen.



Powerschuss

Sie lernen eine besondere Schusstechnik, bei der die Pfeile durch den Gegner hindurch gehen. Dadurch können Sie mehreren Gegnern gleichzeitig Schaden zufügen.



Blendpfeil

Der Skill ermöglicht es Ihnen, Pfeile speziell in den Augenbereich der Gegner zu schießen. Die sind dann blendet und leichter zu attackieren.

Die fünf Magieschulen Luft, Wasser, Feuer, Erde und Nekromanie werden im Kapitel Magie ausführlich vorgestellt.

◆ TRAINER ◆

Wenn Sie in Antaloor eine neue Fähigkeit, also einen so genannten Skill, erlernen wollen, müssen Sie zunächst einen Trainer finden, der Sie in die Grundlagen der jeweiligen Materie einführt.

Erst wenn Sie einen Skill durch einen Trainer frei geschaltet haben, können Sie auch Ihre Skillpunkte in diesem Bereich investieren. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Trainertypen sowie ein paar Nekromanten, die Ihnen gegen Bares jeweils in einem speziellen Bereich Kenntnisse vermitteln können.

So gibt es zum Beispiel Mitglieder der Bruderschaft, die sich vor allem in Kampftechniken auskennen oder hart gesottene Straßenkämpfer, die Sie in Sachen Diebeskunst und Schleichen ausbilden können.

Die Trainer finden Sie meistens in Städten und Militärlagern. Wenn Sie sie gefunden haben, können Sie im Gespräch herausfinden, welche Skills sie lehren und wie viel es kostet.

Je nach Ihrem Ansehen bei bestimmten Gruppierungen können der Preis und die Bereitschaft der Lehrer, sich mit Ihnen auseinanderzusetzen, natürlich schwanken.



INVENTAR



Das Inventarfenster kommt immer dann zum Einsatz, wenn es darum geht, neue Gegenstände aufzunehmen oder abzulegen, Ihre aktuelle Ausrüstung zu ändern, Handel zu treiben, einen Gegner auszunehmen oder sich ein bisschen in der Alchemie zu betätigen.

Je nachdem, welches Einsatzgebiet gerade ansteht, wechselt der rechte Bereich des Fensters. Während normalerweise das Alchemiefenster (siehe *Kapitel Alchemie*) eingeblendet ist, kann das rechte Fenster außerdem die Ausrüstung getöter Gegner, den Inhalt von Kisten oder Möbelstücken sowie die Ware eines Händlers anzeigen. Wenn Sie Gegenstände von einem Fenster ins andere bewegen wollen, können Sie dies einfach per Drag-and-Drop tun.



Jetzt aber zu den einzelnen Einsatzgebieten:
Auf der linken Seite des Inventarfensters finden Sie die Darstellung aller Waffen, Rüstungsteile und magischen Gegenstände, die Sie aktuell am Körper tragen.



Es gibt jeweils spezielle Slots für Waffen, Ringe, Handschuhe, Helm, Brustpanzer, Hose, Stiefel, Pfeilköcher und Schild. Sie können die entsprechenden Ausrüstungsteile entweder mit der Maus in die dazugehörigen Kästen ziehen oder einfach per Doppelklick dafür sorgen, dass Waffen & Co. automatisch ins richtige Feld wandern. Das ersetze Objekt wandert selbstverständlich in das persönliche Inventarfeld in der Mitte.

Der mittlere Bereich des Inventars stellt Ihren virtuellen Rucksack dar. Hier wird alles verstaut, was Sie im Laufe Ihrer Abenteuer finden.

Dieses Inventar ist in zweierlei Hinsicht limitiert.

38/145 Zum einen hat jeder Gegenstand ein bestimmtes Gewicht. Unter dem Inventarraum finden Sie eine Gewichtsangabe. Dabei entspricht die linke Zahl dem Gewicht Ihrer aktuellen Ausrüstung und die rechte dem Gewicht, das Sie tragen können. Dieser Wert ändert sich, sobald Sie Ihre Stärke ausbauen. Wenn die aktuelle Obergrenze erreicht ist, müssen Sie erst etwas aus Ihrem Inventar entfernen, bevor Sie weitere Gegenstände aufnehmen können.

Gleches gilt für die zweite Inventarbegrenzung, die rein optischer Natur ist. Jedem Gegenstand im «Two Worlds»-Universum vom Fliegenpilz bis zur Magierkutte ist ein Slot zugeordnet. Diese „Kästen“ können Sie innerhalb des Inventarfensters beliebig anordnen bis die Fläche besetzt ist. Falls Sie zu faul zum Puzzeln sind, benutzen Sie einfach die Autosortierungsfunktion .



Um Ihnen das Leben möglichst einfach zu machen, bietet das Inventarfenster verschiedene Informationsboxen und weitere Extras, die den Umgang mit den einzelnen Gegenständen erleichtern.

Als erstes wird zu jedem angewählten Objekt ein Infofenster eingeblendet.

Hierüber erhalten Sie Informationen zu Namen und Schadenspunkten, Wert oder Gewicht.

Außerdem ist eine automatische Vergleichsfunktion zu den aktuell getragenen Waffen und Rüstungsteilen eingebaut. Wenn Sie beispielsweise eine Waffe im Inventarfenster anwählen, werden automatisch die Werte der aktuell getragenen Waffe angezeigt, und Sie können schnell entscheiden, ob sich ein Wechsel oder Verkauf lohnt.

GEGENSTÄNDE EINSAMMELN



Wenn Sie das Inventar eines besiegten Gegners oder den Inhalt eines Aufbewahrungsgegenstands anschauen, kommt die rechte Box zum Einsatz. Dort wird der gesamte Inhalt angezeigt. Sie können nun entweder jedes Objekt einzeln anwählen und in Ihr Inventarfenster verfrachten, oder über die "Hand"-Schaltfläche (Alles nehmen) den kompletten Inhalt übernehmen.

Falls Sie nicht alle Gegenstände aufnehmen und wieder zum Spiel wechseln, zeigt Ihnen fortan ein halb geschlossenen Auge an, dass Sie hier zwar schon hineingeschaut haben, allerdings noch etwas vorzufinden ist. Wenn Sie ein Inventar komplett leer geräumt haben, verschwindet das Augensymbol.



DIE SACHE MIT DEN GRÜNEN WAFFEN...

Ab und zu werden in Ihrem Inventarfeld Waffen und Rüstungsteile grün eingefärbt. Dafür gibt es zwei Gründe: Entweder können Sie ein so genanntes Double-up durchführen oder aber eine Waffe verzaubern.

Immer wenn Sie zwei absolut identische Waffen oder Rüstungsteile eingesammelt haben, können Sie diese „übereinander“ legen und damit ein stärkeres Objekt der nächsten Levelstufe herstellen. Das ist die Double-up-Funktion.

Bei Waffen kann der Grünton auch eine andere Bedeutung haben. Wenn Sie ein magisches Power-up eingesammelt haben, können Sie es auf eine der grün eingefärbten Waffen anwenden. Mehr zu diesem Vorgang erfahren Sie im *Kapitel Waffen und Rüstungen*.



DIE SACHE MIT DEN ROTEN WAFFEN...

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

Neben der grünen Einfärbung gibt es hin und wieder auch rot eingefärbte Waffen und Rüstungsteile. Dies bedeutet, dass Sie diese Ausrüstungsgegenstände zum aktuellen Zeitpunkt Ihrer Charakterentwicklung noch nicht benutzen können. Jede Waffe und jedes Rüstungsteil erfordert einen gewissen Levelwert bzw. eine Minimalwert bei den Hauptparametern.

Wenn Sie diese Vorgaben nicht erfüllen, können Sie den entsprechenden Gegenstand noch nicht benutzen. Welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, zeigt Ihnen das Infofenster, wenn Sie das Objekt anwählen.

HANDEL TREIBEN

Immer, wenn Sie mit einem Händler ins Gespräch kommen und ihn auf seine Ware ansprechen, zeigt die rechte Box den kompletten Warenbestand Ihres Gegenübers an. Das Kaufen und Verkaufen erfolgt einfach durch Ziehen der Gegenstände in Ihr bzw. in das Inventar des Händlers. Der entsprechende Goldbetrag wird Ihrer Börse gut geschrieben oder abgezogen. Wie viel Gold Ihnen zur Verfügung steht, können Sie unterhalb des Inventarfensters sehen.



Info: Die Statistikwerte unterhalb Ihrer aktiven Ausrüstung werden im *Kapitel Charakterentwicklung* näher beschrieben.

MAGIE

Das Magiesystem beruht in «Two Worlds» auf virtuellen Spielkarten und funktioniert ähnlich den bekannten Sammelkarten aus Papier. Es gibt Spielkarten für die eigentlichen Zaubersprüche und so genannte Booster-Karten, die Einfluss auf den zugeordneten Hauptkartenstapel ausüben. Booster reduzieren zum Beispiel den Mana-verbrauch.

Unter Mana versteht man die Energie, die zum Zaubern benötigt wird. Selbst wenn Sie das entsprechende Wissen und den entsprechenden Zauber besitzen, können Sie keine Magie wirken, wenn Ihr Manavorrat aufgebraucht ist. Der blaue Manabalken im oberen, linken Bereich des Spielbildschirms füllt sich von selbst wieder auf, allerdings nur langsam! Schneller geht es mit Tränken, die Mana sofort regenerieren.





Ein Zauber entsteht, indem Sie eine oder mehrere gleiche Magiekarten aus dem Zauberbuch aktivieren. Magiekarten finden Sie an allen möglichen Stellen in Antaloor, zum Beispiel in Truhen oder im Inventar getöteter Gegner. Sie können sie auch bei Händlern aus der Magiergilde kaufen oder Sie erhalten sie als Belohnung für einen Quest.

Sobald die Karte in Ihren Besitz gelangt, wandert sie automatisch ins Zauberbuch und steht Ihnen bei entsprechendem Wissen zur Verfügung. Noch nicht anwendbare Zauberkarten sind rot gekennzeichnet.

Wenn Sie das Magiefenster öffnen, steht Ihnen im linken Bereich ein

Zauberamulett für Ihre aktiven Magien zur Verfügung und auf der rechten Seite befindet sich das Zauberbuch mit den verschiedenen Magiekarten, die Ihnen momentan zur Verfügung stehen. Die Magiekarten sind in fünf Zauberschulen eingeteilt, die Sie einfach durch Anklicken der entsprechenden Lesezeichen am unteren Rand des Zauberbuchs auswählen können.

Aber nun von der Theorie zur Praxis. Um eine Zauberkarte im Spiel anwenden zu können, muss sie zunächst per Drag-and-Drop aus dem Zauberbuch auf das magische Amulett verfrachtet werden. Sie können jeweils eine oder mehrere Magiekarten der gleichen Art in einen der drei großen Rahmen des Amulets einbinden.

Zusätzlich stehen für jeden Hauptrahmen drei weitere, kleinere Rahmen zur Verfügung. Diese sind für Booster-Karten, mit denen Sie ihre Magiekarten weiter ausbauen können. Mithilfe dieser Spezialkarten reduzieren Sie beispielsweise den Manaverbrauch oder verlängern die Wirkungsdauer eines Zaubers.

Es können maximal drei Booster Karten pro Zauberspruch angewendet werden. Einmal getroffene Entscheidungen können wieder rückgängig gemacht werden, Ihrer Experimentierfreude ist also keine Grenze gesetzt!

Die Auflistung aller magischer Booster und Magiekarten finden Sie in den Tabellen am Ende des Kapitels.

Als Faustregel gilt: Je mehr Karten Sie für einen Zauber verwenden, desto größer ist der Effekt aber natürlich steigt auch der Manaverbrauch.

Alle ins magische Amulett integrierten Magiekarten stehen Ihnen automatisch als Zauberspruch im Spiel zur Verfügung. Sie tauchen als kleine Symbole in der F7-Hotkey-Leiste am unteren, linken Rand des Hauptbildschirms zur Verfügung.

Die Nummern 6, 7 und 8 sind automatisch für Zaubersprüche reserviert. Sie können die Karten per Drag-and-Drop natürlich auch individuell auf den weiteren Hotkey-Leisten F8 bis F10 anordnen. Alternativ können Sie auch mit dem Mauszeiger über den Zauber gehen und dann die entsprechende Zahlentaste drücken.

Sobald die Sprüche dort auftauchen, ist das eigentliche Zaubern ein Kinderspiel. Entweder drücken Sie die entsprechend zugeordnete Zahlentaste auf Ihrer Tastatur oder Sie wählen einen bestimmten Zauber als aktives Element der Hotkey-Leiste aus und können ihn damit einfach mit einem rechten Mausklick aktivieren.

Um Ihnen das Zielen beim Ausüben einer Magie zu erleichtern, erscheint ein Anviersymbol im Spielbildschirm sobald Sie Ihre Waffe gezogen haben und sich ein Gegner in Reichweite des Zaubers befindet. Befinden sich mehrere Gegner innerhalb Ihres Angriffsradius, zeigt Ihnen das Symbol an, auf welchen von ihnen Ihr aktueller Zauber die Schadenspunkte verteilt.



Es gibt fünf Zauberschulen. Vier davon konzentrieren sich auf die Elemente **Wasser**, **Feuer**, **Erde** und **Luft**. Die fünfte Zauberschule befasst sich mit **schwarzer Magie**.

Jede Schule kennt fünf Initiationsstufen oder Kreise. Mit zunehmender Initiation öffnen sich die Pforten zu immer wirksameren Zaubern oder anders ausgedrückt, nicht alle Zauber können von Anfang an gewirkt werden. Dies dient dem Schutz des Schülers, da Zauber der höheren Kreise sich gegen ihn selbst wenden können, wenn er die Reife noch nicht erlangt hat. Da die Zauber der einzelnen Schulen speziell sind, muss die Reife für jede Schule einzeln entwickelt werden.

Die Initiation verläuft wie folgt: Zu Beginn weiß der Schüler noch gar nichts. Deshalb kann er nicht einmal die Zauber des ersten Kreises wirken, selbst wenn er bereits eine Zauberkarte eingesammelt hat. Er muss zunächst einen Lehrmeister aufsuchen und sich in die Grundweisheiten, zum Beispiel der Wassermagie, einweihen lassen.

Lehrmeister trifft man übrigens an verschiedenen Stellen in Antaloor. Die Trainer der magischen Künste verlangen für die Weitergabe ihres Könnens einen gewissen Obolus. Sollten Sie nicht genug Gold dabei haben, müssen Sie leider später wiederkommen.

Sobald ein Lehrmeister die Grundlagen zum Beispiel der Wassermagie vermittelt hat, steigt der Eintrag des Schülers in dieser Schule von 0 auf 1. Von nun an ist es möglich, die Fähigkeit Wassermagie durch Skillpunkte auszubauen und Zauber des ersten Kreises zu wirken.



Mit jedem weiteren Skillpunkt erhöht sich der Fähigkeitswert in dieser Zauberschule. Je höher der Wert, umso größer ist die Wirkung der einzelnen Zauber. Sobald der Wert 3 erreicht ist, steigt der Schüler in den zweiten Kreis auf und kann Zauber des zweiten Kreises wirken. Entsprechend gilt, dass der Schüler beginnend mit dem Wert 6 in der Lage ist, Zauber des dritten Kreises zu wirken. Immer wenn Sie in den nächsten Magiekreis aufsteigen, ändert sich die Farbe des um das entsprechende Magiesymbol liegenden Rahmens und die Diamanten verschwinden, bis Sie neue Skillpunkte investieren.

Folgende Tabelle fasst zusammen, wie die Fähigkeitspunkte mit den Initiationsstufen zusammen hängen:

| Fähigkeitspunkte: | Kreise (Initiationsstufen) |
|-------------------|--|
| 0 | Aufsuchen eines Lehrmeisters erforderlich |
| 1-2 | Erster Kreis (Zauber des ersten Kreises) |
| 3-5 | Zweiter Kreis (Zauber des zweiten Kreises) |
| 6-9 | Dritter Kreis (Zauber des dritten Kreises) |
| 10-14 | Vierter Kreis (Zauber des vierten Kreises) |
| 15 und mehr | Fünfter Kreis (Zauber des fünften Kreises) |

Kurz gesagt investieren Sie Skillpunkte in Zauberfähigkeiten, wobei jede Magieschule eine eigene Zauberfähigkeit darstellt.

Je mehr Fähigkeitspunkte Sie in einer Magieschule sammeln, desto wirksamer werden einzelne Zauber. Beim Überschreiten bestimmter Punktmarken steigen Sie in nächst höhere Kreise auf.

Jeder neue Kreis stellt eine höhere Initiationsstufe dar und erschließt neue Zauber.

DIE FÜNF MAGIESCHULEN

LUFTMAGIE

In dieser Zauberschule sind Sie dann richtig aufgehoben, wenn es Ihnen vorrangig darum geht, Ihren eigenen Charakter zu beeinflussen. So stehen Ihnen verschiedene Heil- und Schutzauber zur Verfügung. Aber natürlich bleibt auch der Angriff nicht auf der Strecke. Untote Monster stellen für Sie kaum Probleme dar und alle anderen Gegner können Sie mit elementaren Luftkräften wie Blitzen oder Druckwellen zu Leibe rücken.

Die Zauberkarten der Luftmagie im Überblick:



Blitzschlag

Deckt getroffene Gegner mit Blitzschaden ein.



Heilung

Regeneriert Lebenspunkte auf Kosten von Mana



Fluch der Untoten

Zerstört untote Kreaturen.



Schockwelle

Schleudert den Feind zurück und verteilt Schadenspunkte.



Konzentration

Hebt vorübergehend den Level anderer Magien an.



Segen

Verstärkt für kurze Zeit Stärke, Geschicklichkeit & Lebenskraft.



Regeneration

Regeneriert für einen bestimmten Zeitraum die Lebenskraft.



Magieschild

Erschafft einen Schutzschild, der Mana in Lebenspunkte umwandelt.



Konzentrische Schockwelle

Schleudert gleich mehrere Feinde zurück und verteilt Schadenspunkte.



Lebenskraft

Hebt die Lebenskraft für einen bestimmten Zeitraum an.



Blitzschild

Generiert einen Schutzschild, der zugleich Blitzschaden an die Gegner austeilt.



Seelenverteidiger

Beschwört eine Seelenverteidigerin, die alle Gegner angreift.



Blitzsturm

Erschafft eine Blitzkaskade, die an alle Gegner in der Umgebung Schadenspunkte verteilt.



Göttliche Macht

Lässt die Stärke für einen bestimmten Zeitraum enorm ansteigen.



Auferstehung

Erlaubt es, tote Kreaturen wieder zum Leben zu erwecken.

WASSERMAGIE

Anhänger der Wassermagie kennen sich sehr gut beim Beschwören von Kreaturen aus, die sich für Sie in den Kampf stürzen. Vom kleinen Reaper bis zum Eisdrachen stehen Ihnen je nach Wissen mehr oder weniger mächtige Kampfpartner für einen gewissen Zeitraum zur Seite. Ein weiterer Schwerpunkt dieser Ausbildung sind passive Kampfstrategien, die Ihre Gegner schwächen oder lähmen, so dass Sie sie einfacher mit Ihren Attacken eindecken können.

Die Zauber der Wassermagie im Überblick:



Eisblitz

Deckt getroffene Gegner mit Kälteschaden ein.



Verwirrung

Reduziert Geschicklichkeit und Mana des Gegners für einen bestimmten Zeitraum.



Reaper-Attacke

Beschwört einen Reaper, der alle Feinde in der Umgebung attackiert.



Frostwelle

Friert alle Gegner in der näheren Umgebung ein.



Lähmender Schatten

Verlangsamt die Bewegung feindlicher Kreaturen.



Eisschild

Kreiert einen Schutzschild und teilt gleichzeitig Kälteschaden an die Gegner aus.



Spinnen-Attacke

Beschwört eine Riesenspinne, die alle Gegner in der näheren Umgebung attackiert.



Eisstrahl

Verteilt bei getroffenen Gegnern großen Kälteschaden.



Gegenbeschwörung

Ermöglicht die Aufhebung gegnerischer Beschwörungszauber.



Wyvern-Attacke

Beschwört eine Wyvern, die alle Gegner in der Umgebung angreift.



Flammenschild

Erschafft einen Schutzschild, der vor Feuerschaden bewahrt.



Skorpion-Attacke

Beschwört einen Riesen skorpion, der alle Gegner in der Umgebung angreift.



Blizzard

Lässt in der näheren Umgebung einen Blizzard mit Kälteschaden tobten.



Aura der Beschwörung

Ermöglicht die Beschwörung von zwei Kreaturen mit einem Zauberspruch.

FEUERMAGIE

Wenn Sie es gerne so richtig krachen lassen und ein paar beeindruckende Angriffszauber anwenden wollen, sollten Sie sich der Feuermagie zuwenden. Vom Meteoritenhagel über wabernde Feuerwände bis hin zu blitzschnellen Feuerbällen bleibt nichts zu wünschen übrig. Und wenn Ihnen das noch nicht reicht, bietet diese Zauberschule ein paar wirklich nette Beschwörungzauber für Kreaturen, die geradewegs aus der Hölle zu kommen scheinen.

Die Zauber der Feuermagie im Überblick:



Feuerschlag

Deckt getroffene Gegner mit Feuerschaden ein.



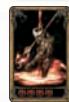
Feuerwand

Generiert eine Flammenwand zum Gegner hin und verteilt Feuerschaden.



Übermacht

Verstärkt die Wirkung einer Offensivmagie.



Octogron-Attacke

Beschwört einen Octogron, der alle Gegner in der Umgebung angreift.



Feuerball

Verteilt Feuerschaden beim getroffenen Gegner und in der direkten Umgebung.



Feuerring

Generiert einen Ring aus Feuer um den Gegner.



Feuerschild

Erschafft einen Schutzschild und verteilt gleichzeitig Feuerschaden an nahe stehende Gegner.



Höllenkrieger-Attacke

Beschwört einen Höllenkrieger, der alle Gegner in der Umgebung angreift.



Flammenvorhang

Lässt eine Flammenwand aus dem Boden schießen.



Feuerfeld

Lässt die Fläche um den Gegner in Flammen aufgehen.



Feuerwalze

Erschafft eine Feuerwand, die sich auf die Gegner zubewegt.



Chaos-Attacke

Beschwört eine verfluchte Kreatur, die alle Gegner in der Umgebung angreift.



Teufel-Attacke

Beschwört einen Teufel, der alle Gegner in der Umgebung angreift.



Meteor

Erschafft einen riesigen Feuerball, der großen Schaden an die getroffenen Gegner verteilt.



Höllenmeister-Attacke

Beschwört einen Höllenmeister, der alle Gegner in der Umgebung angreift.

ERDMAGIE

Schüler dieser Magiebereichs bedienen sich der elementaren Kraft von Mutter Erde. Die Zauber sind vorrangig passiv und behindern die Gegner durch aus dem Boden schießende Schlingpflanzen, Stacheln oder gar Mauern sowie unterschiedlich starke Erdbeben. Wer doch mit der eigenen Waffe angreifen will, kann zuvor die Abwehrmöglichkeiten und Rüstungen der Gegner schwächen. Gleichzeitig bietet Ihnen die Erdmagie aber auch mächtige Magien zum eigenen Schutz.

Die Zaubер der Erdmagie im Überblick:



Überraschung

Lässt scharfe Spieße aus dem Boden schießen, die Schockschaden verteilen.



Erdfalle

Lässt Wurzelketten aus dem Boden kommen, die Kreaturen in Reichweite festhalten.



Waffentot

Verringert zeitweise den Schaden gegnerischer Waffen.



Eisenhaut

Erschafft eine schützende Zweit Haut, die vor physischem Schaden bewahrt.



Magischer Hammer

Schleudert einen magischen Hammer auf die Gegner, der großen Schockschaden bewirkt.



Rüstungstot

Schwächt gegnerische Rüstungen.



Felsgolem-Attacke

Beschwört einen Felsgolem, der alle Gegner in der Umgebung angreift.



Mauerfalle

Lässt einen Mauerring entstehen, der Feinde einschließt.



Kristallschild

Erschafft einen Schutzschild, der jeglichen Schaden halbiert.



Eisengolem-Attacke

Beschwört einen Eisengolem, der alle Gegner in der Umgebung angreift.



Erdbeben

Lässt die Erde unter dem Gegner aufbrechen und verteilt Schockschaden.



Dornige Schlinge

Lässt dornige Schlingpflanzen aus dem Boden schießen, die Gegner aufhalten und Schockschaden verteilen.



Iridischer Segen

Schafft einen vorübergehenden Schutz vor allen physischen Attacken.



Reflektierender Schild

Schafft einen Schutzschild, der jeglichen Schaden halbiert.



Kristallgolem-Attacke

Beschwört einen Kristallgolem, der alle Gegner in der Umgebung angreift.

NEKROMANTIE

Die verbotene Kunst! Wenn Sie es in diese, im Untergrund arbeitende, Magiergruppe schaffen, stehen Ihnen enorm starke Zaubersprüche zur Vernichtung Ihrer Gegner zur Verfügung. Lernen Sie die Untoten zu kontrollieren, belegen Sie Ihre Feinde mit Flüchen und decken Sie sie mit giftigen Attacken ein. Nicht zu verachten sind ein paar nette Power-Ups, mit denen Sie Ihren Charakter stärken, indem Sie zum Beispiel die Kraft der Untoten anzapfen.

Die Zauber der Nekromantie im Überblick:



Giftklinge

Vergiftet Waffen und fügt dem Gegner dadurch zusätzlichen Giftschaden zu.



Knöcherner Griff

Lässt Skeletthände aus dem Boden schießen, die Gegner aufzuhalten und Giftschaden verteilen.



Dunkles Leben

Wandelt die Energie eines toten Körpers in Lebenspunkte um.



Knochenschild

Generiert einen Schutz aus Knochen, der Schaden absorbiert.



Skelett-Attacke

Beschwört ein Skelett, das alle Gegner in der Umgebung angreift.



Giftgruß

Verteilt Giftschaden beim getroffenen Gegner.



Gifftschild

Generiert eine schützende Gifftaura, die gleichzeitig Giftschaden an Gegner verteilt.



Skelett-Bogenschütze-Attacke

Beschwört einen Skelett-Bogenschützen, der alle Gegner in der Umgebung angreift.



Giftwolke

Versprührt Gift in Richtung der Gegner, der Giftschaden verursacht.



Seuche

Lässt verzauberte Kreaturen eine Weile schwächer werden.



Aura absorbieren

Entzieht allen Kreaturen in der näheren Umgebung die Lebenskraft.



Ghoul-Attacke

Beschwört einen Ghoul, der alle Gegner in der Umgebung angreift.



Nekrokonverter

Entfesselt magische Strahlen, die den Gegner schwächen und Lebenskraft absorbiern.



Todesaura

Lässt alle Kreaturen im Einflussgebiet in allen Bereichen viel schwächer werden.



BOOSTER

Jeder Zauber kann mit bis zu drei unterschiedlichen Boostern verbessert werden. Selbstverständlich können Sie auch mehrere Booster derselben Sorte übereinander stapeln, um so den Effekt zu verstärken.

Die Booster im Überblick:



Schadensbooster

Verstärkt den Schaden einer Magie.



Zeitbooster

Verlängert die Dauer einer Magie.



Manabooster

Verringert den Manaverbrauch einer Magie.



Levelbooster

Erhöht den Level einer Magie.



Beschwörungsbooster

Erhöht den Level einer beschworenen Kreatur.



KARTE VON ANTALOOR

Damit Sie in Antaloor nicht verloren gehen oder die Übersicht verlieren, steht Ihnen ein funktioneller Kartenbildschirm  zur Verfügung.

Neben der frei zoombaren Landkarte befindet sich im rechten Teil des Fensters zudem das Quest-Tagebuch. Nähere Informationen hierzu finden Sie im *Kapitel Quest-Tagebuch*.



Sobald Sie einmal auf die Karte geklickt haben, können Sie mit dem Scrollrad Ihrer Maus beliebig hinein- und hinauszoomen.

Zusätzlich lässt sich der gewählte Kartenausschnitt bei gedrückter, linker Maustaste im gleichen Größenverhältnis verschieben. Alle Gebiete, die Sie bereits erforscht haben, sind hell hinterlegt. Die Position Ihres Charakters wird mit einem Pfeil dargestellt, die aktuelle Blickrichtung definiert die Pfeilspitze.

Für eine bessere Übersicht können Sie in der Karte alle Orte, aktiven Quests und Teleportstationen individuell ein- oder ausblenden. Hierzu müssen Sie einfach die entsprechenden Kästchen unterhalb der Karte aktivieren bzw. deaktivieren. Wenn Sie die Quests eingeblendet haben, können Sie sich eine kurze Zusammenfassung in einem Extrafenster anzeigen lassen, wenn Sie mit dem Mauszeiger über das entsprechende Symbol fahren.

Neben der Karte von Antaloor steht Ihnen zusätzlich eine Karte der umfangreichen Unterwelt in «Two Worlds» zur Verfügung. Um zwischen den beiden Karten zu wechseln, klicken Sie einfach die Pfeiltasten am rechten, unteren Kartenrand an.

REISEN VIA TELEPORT

Die konkurrenzlos schnellste Navigationsmöglichkeit in Antaloor lässt sich ebenfalls über die Karte bewerkstelligen. Benutzen Sie die Teleporter mittels eines einfachen Mausklicks. Aber Halt, so schnell geht es nicht.

Bevor Sie diese benutzen können, müssen sie zunächst aktiviert werden. Hierzu müssen Sie den Initialquest fürs Teleportieren erfolgreich lösen. Besuchen Sie den Magier Ferid Redismos, der seine Experimente in der Nähe des Bergdorfs Komorin durchführt.

Anschließend wird jede Teleportstation, in deren Nähe Sie kommen, automatisch aktiviert. Das erkennen Sie an den blauen Feuern, die rund um die Station aufleuchten. Alle bereits aktivierte Teleporter sind auf der Karte markiert und Sie können einfach zum gewünschten Ziel reisen, indem Sie in der Karte auf die entsprechende Stelle klicken. Die Karte wird übrigens automatisch geöffnet, sobald Sie in den Teleporter treten und ihn aktivieren.

Zudem können Sie im zweiten Teil des Teleport-Quests bei Ferid Redismos auch noch einen mobilen Teleportstein bekommen. Dieser ermöglicht es Ihnen, von jeder beliebigen Stelle in Antaloor zu einer stationären Teleportstation, die Sie bereits aktiviert haben, zu reisen. Hierzu legen Sie einfach den mobilen Teleportstein aus dem Inventar auf den Boden und nutzen ihn anschließend wie einen stationären Teleporter.

ACHTUNG! Der mobile Teleportstein bleibt immer dort liegen, wo er benutzt wurde. Sie müssen also nach Ihrer Reise wieder an den Ausgangsort zurückkehren, um den Stein wieder einzusammeln. Aber keine Angst: der mobile Teleportstein kann nur von Ihnen aufgenommen werden. Es besteht also keine Gefahr, dass der Stein während Ihrer Abwesenheit von einem NPC gemopst wird.



QUEST LOGBUCH

Im Quest-Tagebuch finden Sie alle Informationen über Ihre angenommenen und gelösten Aufgaben in Antaloor.

Diese Informationsquelle ist eng mit der Kartenfunktion verbunden und deshalb ebenfalls im Karteninterface  auf der rechten Seite zu finden.

Zur besseren Übersicht ist das Tagebuch in den Hauptquest «Tainted Blood» und die Nebenquests eingeteilt.



Die Nebenquests selbst sind nochmals nach Regionen gestaffelt.

Um ein bestimmtes Kapitel zu öffnen, klicken Sie einfach den entsprechenden Namen einmal an und die zugehörigen Quests werden automatisch aufgelistet. Quests, die in grauer Farbe angezeigt werden sind bereits gelöst, die schwarzen warten noch auf Ihren Einsatz.

Damit Sie auch geographisch in Antaloor nicht verloren gehen, zoomt die Hauptkarte auf der linken Seite automatisch auf den jeweiligen Queststandort, wenn Sie den beschreibenden Text im Tagebuch doppelt anklicken. Jedem Quest ist auf der Karte ein Symbol zugeordnet. Wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, öffnet sich zusätzlich in Pop-up-Fenster mit Informationen zu der ausgewählten Aufgabe.

Last but not least tauchen diese Questsymbole auch in der Minikarte im Hauptschirm wieder auf und erleichtern Ihnen so das Auffinden bestimmter Orte.

REPUTATION



In «Two Worlds» wirken sich Ihre Entscheidungen und Taten auf den weiteren Spielverlauf aus. Töten Sie einen Dorfbevohner, werden sich die restlichen Einwohner in Zukunft nicht mehr mit Ihnen einlassen oder sogar aggressiv werden.

Auch in den verschiedenen Gilden Antaloors können Sie je nach Verhalten beliebt oder unbeliebt sein. Dieses Ansehen schlägt sich natürlich auch im Gameplay nieder. Manche Quests bekommen Sie nur, wenn Sie bei einer bestimmten Gruppe beliebt sind und einen entsprechenden Status erreicht haben.

Auch die Preise bei der Händlergilde ändern sich zum Beispiel je nach Ihrem Umgang mit deren Mitgliedern.

Wenn Sie Mitgliedern bestimmter Gruppierungen einen Gefallen erweisen, bekommen Sie dafür Anerkennungspunkte, die sich auf Ihre Stellung in der jeweiligen Gilde auswirken. Dadurch können Sie sich in zehn Stufen von Nobody bis zur lebenden Legende entwickeln.

Damit Sie in diesem komplexen Beziehungsgeflecht nicht die Übersicht verlieren, finden Sie im Interface eine spezielle Seite (Tastenkürzel **F5**), die Ihnen genaue Auskunft über den aktuellen Stand Ihrer Reputation bei den verschiedenen Gilden und Gruppierungen Antaloors gibt.

Neben der Gildenreputation gibt Ihnen die Statistik auf dieser Seite auch Auskunft über Ihre kämpferischen Erfolge. Anhand der gewonnenen Kämpfe im Vergleich mit Ihrer Wiedergeburtsrate wird Ihre Kampfeffizienz ausgerechnet. Es kann übrigens nichts schaden, hier einen hohen Prozentwert stehen zu haben.

GILDEN

Als Kopfgeldjäger arbeiten Sie für denjenigen, der zahlt. In Antaloor gibt es vier mächtige Gilden und dann existiert da auch noch die mysteriöse Gruppe der Nekromanten. In Antaloor brauchen Sie kein Mitglied einer Gilde zu werden, um in den Genuss bestimmter Vorzüge zu kommen. Je nach dem, wie viele Gefallen Sie einer Gruppierung getan haben, werden Sie bestimmte Quest oder besonders gute Angebote für den An- und Verkauf von Waren bekommen.

KRIEGERGILDE

Die „Bruderschaft“ hat sich neben dem Schutz der Grenzen gegen die Zwergentrupps im Norden vor allem den Kampf gegen die so genannte „Heimsuchung“ auf die Fahnen geschrieben. Jene namenlose Bedrohung, welche sich seit dem großen Krieg der Götter in Antaloor ausbreitet.

Nie gekannte, untote Monster finden sich an früher ungefährlichen Orten und machen das Land unsicher. Es ist also zweifellos eine heroische Aufgabe, das namenlose Grauen zu bekämpfen.

Doch sind die Mitglieder der Gilde weit davon entfernt, wirklich heroisch oder untadelig zu sein. Vielmehr nutzen die meisten ihre Zugehörigkeit zur Gilde, um eigenen unsauberen Geschäften nachzugehen. Zahlreiche Gruppierungen innerhalb der Gilde kämpfen gegeneinander um die Vorherrschaft.

DIEBESGILDE

Die berüchtigte Verbrecherorganisation Giriza hat vermutlich mehr Einfluss in Antaloor, als man sich eingestehen möchte. Sie ist so gut wie überall vertreten und hat überall ihre Finger im Spiel. Es herrscht ein ständiger Kampf um die Vorherrschaft im Verbrechersyndikat, langsam entwickelte Herrschaftsstrukturen sucht man hier vergebens.

Doch immer wenn eine besonders verzwickte Aufgabe zu lösen ist oder ein sehr seltenes Objekt benötigt wird, lohnt sich eine Anfrage bei den Giriza-Mitgliedern.

HÄNDLERGILDE



Die Händlergilde steht in diesen unsicheren Zeiten hoch im Kurs. Sie hat sich ursprünglich aus einer Selbsthilfeorganisation heraus entwickelt und diente lange Zeit hauptsächlich dem Schutz der reisenden Händler.

Da die Handelswege immer unsicherer werden und die namenlose „Heimsuchung“ immer mehr um sich greift, sind die Dienste der Händlergilde so gefragt wie nie zuvor.

Sie bieten professionelle Bodyguards für die reisenden Händler und verfolgen Angreifer oder auch Betrüger, welche die Händler zu schädigen versuchen.

Doch macht sich auch ein gewisser Unmut breit, da die Gilde in letzter Zeit ihrer Aufgabe nicht mehr gewachsen scheint und immer mehr freie Händler mit Dumpingpreisen den Markt überschwemmen.

MAGIERGILDE

Die Gemeinschaft, wie sie auch gerne verharmlosend genannt wird, ist tatsächlich eine überaus mächtige Gilde, ganz dem Studium der letzten Geheimnisse der Magie verschrieben.

Die so genannte „Heimsuchung“ oder „Seuche“, welche sich seit dem Ende des großen Krieges der Götter in Antaloor ausbreitet, und das Land mit Untoten überschwemmt, gehört hierbei zu den geheimsten Forschungsgebieten der Gilde.

Es dringt wenig nach außen, inwieweit der Versuch gelingt, die Ursache dieses chaotischen Elements einzukreisen. Die Forschungen werden mit Hochdruck vorangetrieben.

Dahinter steckt vor allem die Sorge, dass die „natürlichen Feinde“ der Gemeinschaft, die Nekromanten, hinter der Furcht einflößenden „Heimsuchung“ stecken könnten.

Die Nekromanten zu bekämpfen ist nämlich das älteste und ureigenste Ziel der Gilde.



NEKROMANTEN

Die Nekromanten bilden die dunkle Seite der Gemeinschaft und nennen sich selbst „Die Erleuchteten“.

Von der Gesellschaft verbannt, führen die Mitglieder ein Leben im Verborgenen.

Angeblich soll es in Antaloor ein geheimes Refugium geben, in dem sich verstoßene Nekromanten treffen und ihre Kenntnisse in der schwarzen Magie teilen, um irgendwann gestärkt wieder in die Öffentlichkeit zu treten.

Bis es allerdings soweit ist, kann es immer gefährlich sein, in die Machenschaften der Gruppe verwickelt zu werden.

Andererseits hat der Reiz des Verbotenen schon so manchen unbescholtenden Bürger in seinen Bann gezogen.

Wer es in Antaloor zu etwas bringen will, kommt um das Kämpfen definitiv nicht herum. Durch das Besiegen von Gegnern jeglicher Art bekommen Sie wichtige Erfahrungspunkte, können Ihre Ausrüstung komplettieren, seltene Magiekarten abstauben und natürlich Quests lösen. Kurz gesagt: Alles was Sie für eine anständige Charakterentwicklung benötigen.

Um einem Gegner zu Leibe zu rücken, können Sie entweder klassische Waffen wie Schwerter und Bögen oder die verschiedenen Magieschulen benutzen. Erstere Gruppe ist in Stichwaffen, scharfe Schlagwaffen und stumpfe Hiebwaffen unterteilt. Bei der Magie stehen Ihnen die fünf Bereiche Feuer, Luft, Erde, Wasser und Nekromantie zur Verfügung.

Zusätzlich können Sie noch eine große Auswahl an Fallen nutzen, die Ihnen das passive Kämpfen ermöglichen. Und natürlich können Sie Ihre Gegner auch in aller Stille ins Jenseits befördern. Jede Kreatur in Antaloor hat ein individuelles Schadenssystem und ist für bestimmte Angriffe besonders anfällig. Die Waffe können Sie mit **F** ziehen, die **R**-Taste wechselt die aktiven Waffen durch.

Mal wieder frische Kräfte tanken!

Wenn Sie in Sachen Lebensenergie oder Mana auf dem Zahnfleisch daher kommen, kann ein Besuch bei einem Regenerationsschrein nichts schaden. Die Altarstätten sind überall in Antaloor zu finden. Sobald Sie in ihre Nähe kommen, wird entweder Ihre Lebensenergie oder Ihr Manavorrat aufgebaut, solange Sie sich in der göttlichen Aura des Schreins befinden.

NAHKAMPF

Das Nahkampfsystem lässt sich durch zwei Hauptbestandteile definieren: Basis- und Spezialattacken. Die Basisattacken können Sie einfach durch Klicken der linken Maustaste aktivieren. Ein Klick ist ein einfacher Stoß nach vorne. Zwei Klicks sind eine Schlagkombination inklusive eines Schritts nach vorne und drei Klicks lösen gleich eine ganze Angriffskombo aus. Damit können Sie sehr vielen Gegnern schon einmal gehörig auf die Pelle rücken.

Aber natürlich warten auch überlegene Gegner auf Sie.

Dann müssen Sie schon einmal in die Trickkiste greifen, um erfolgreich zu sein. Jetzt schlägt die Stunde der Spezialattacken. Welche Ihnen im Einzelnen zur Verfügung stehen, können Sie im *Kapitel Charakterentwicklung* nachlesen. Sie können diese speziellen Angriffstechniken bei entsprechender Zuordnung entweder durch einen rechten Mausklick oder die zusammengehörige Zahlentaste aus der Hotkey-Leiste auslösen. Aber aufgepasst! Sämtliche Tricks, die Sie erlernen können, stehen je nach Klasse auch Ihren Gegnern zur Verfügung.

Neben den individuellen Fähigkeiten spielt natürlich auch die verwendete Waffe eine entscheidende Rolle bei den Erfolgsaussichten eines Kampfes.

So ist eine Lanze beispielsweise recht langsam in der Anwendung, ermöglicht aber die Schadensverteilung bereits aus einer recht großen Entfernung. Ein Kurzschwert ist hingegen eher für den Nahkampf geeignet und verteilt in rascher Reihenfolge kleinere Schadensmengen.

Genaueres über die Eigenschaften der einzelnen Waffenklassen können Sie im *Kapitel Waffen und Rüstungen* nachlesen.



Beim Kampf aus der Distanz stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Bogenschießen und Magie. Beide Kampfarten ermöglichen es Ihnen, den Gegner über eine größere Distanz Schadenspunkte zuzufügen. Die Effektivität hängt jeweils von Ihren Grundeigenschaften und den gewählten Spezialfähigkeiten ab.

Das Bogenschießen können Sie sofort ausüben, wenn Sie die entsprechende Ausrüstung in Ihrem Inventar haben. Verschieben Sie den Pfeilköcher einfach in das dafür vorgesehene Ausrüstungsfeld und legen Sie einen Bogen in eines der aktiven Waffenfelder.

Sobald Sie den Bogen im Spiel ziehen und ein potentielles Opfer innerhalb der Waffenreichweite ist, erscheint ein rotes Zielsymbol im Spielbildschirm. Dieses Symbol färbt sich automatisch grün ein, wenn Sie ein Ziel erfolgreich anvisiert haben. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste gedrückt haben, lädt sich der gelbe Balken am linken oberen Bildschirm langsam auf. Er symbolisiert die Kraft, mit der Sie Ihren Bogen spannen. Sobald Sie die Taste loslassen, wird der Pfeil abgeschossen. Die Kraft, mit der Sie den Bogen spannen, hat keinen Einfluss auf die Reichweite, sondern lediglich auf den Umfang der Schadenspunkte, den Sie beim getroffenen Opfer erzielen.

Neben diesem Standardverfahren ermöglicht Ihnen die Ausbildung zu einem geübten Bogenschützen zahlreiche Spezialattacken, die Ihren Angriffen sehr viel mehr Durchschlagskraft verleihen. Welche Ihnen im Einzelnen zur Verfügung stehen, können Sie im *Kapitel Charakterentwicklung* nachlesen.

Ähnlich wie beim Bogenschießen erscheint auch bei der Ausführung magischer Attacken ein Zielsymbol im Bildschirm, sobald Gegner in Reichweite sind. Dazu müssen Sie allerdings eine Waffe gezogen haben, damit Sie im Angriffsmodus sind.

Das Zielsymbol ist automatisch einem bestimmten Gegner zugeordnet, der die Kraft Ihrer Angriffsmagie zu spüren bekommt.

Wenn Sie die Perspektive mit einem Kamerashwenk ändern, wandert auch das Zielsymbol zu anderen Gegnern, falls denn noch weitere vorhanden sind. Die Zauber werden ebenfalls aus der Hotkey-Leiste mittels der rechten Maustaste oder den entsprechenden Zahlentasten aktiviert.

PASSIVER KAMPF

Sie können zahlreiche Kämpfe bereits vor dem eigentlichen Start zu Ihren Gunsten entscheiden, wenn Sie die zahlreichen Fallen im Spiel strategisch klug nutzen. Gegner können damit bewegungsunfähig gemacht oder mit vielen Schadenspunkten eingedeckt werden.

Um eine Falle zu aktivieren, müssen Sie sie einfach aus Ihrem Inventar in die Hotkey-Leiste legen. Wenn Sie diese dann per rechter Maustaste oder der entsprechenden Zahlentaste anwählen, wird die Falle vom Helden an der Stelle aufgebaut, an der Sie sich gerade befinden. Das Auslösen erfolgt automatisch, wenn ein Gegner in die Falle tritt.

Mehr Informationen zu den verschiedenen Fallenarten finden Sie im *Kapitel Waffen und Rüstungen*.

MEUCHELMORD

Wenn Sie das Anschleichen beherrschen, können Sie potentielle Gegner auch in aller Stille mit einem gezielten Dolchstoss von hinten um die Ecke bringen. Dazu benötigen Sie natürlich eine entsprechende Waffe in Ihrer Ausrüstung. Sobald Sie den Schleichmodus über die Hotkey-Leiste aktivieren, steht Ihnen der Skill «Dolchstoss» zur Verfügung, den Sie während des Schleichens ebenfalls über die Hotkey-Leiste aktivieren können.





Achtung! Wenn Sie sich für eine bestimmte Kampfstrategie entscheiden, sollten Sie immer den Gegnertyp im Auge behalten. Denn auch davon hängt die Effektivität Ihrer Angriffe entscheidend ab.

Dabei gilt es, die Rüstung als auch die Art des Gegners zu berücksichtigen. Beispielsweise richtet man bei Skeletten mit einer stumpfen Schlagwaffe sehr viel mehr Schaden an, als mit einer scharfen Metallklinge. Mehr Informationen zu diesem Thema finden Sie im Kapitel *Kapitel Waffen und Rüstungen*.

◆ WIEDERGEBURT ◆

In «Two Worlds» werden Sie automatisch wiedergeboren, wenn Sie im Zweikampf das Zeitliche segnen.

Dazu sind in ganz Antaloor zahlreiche Schreine verteilt, bei denen Sie automatisch das Spiel fortsetzen. Dabei erhalten Sie keine „Bestrafung“ in Form von verloren gegangenen Ausrüstungsgegenständen oder Skillpunkten. Lediglich die Wegstrecke bis zum Ort Ihres Ablebens müssen Sie erneut zurücklegen.

Sie können ein Spiel natürlich auch jederzeit bei einem zuvor gespeicherten Spielstand fortsetzen, nachdem Sie gestorben sind.



Wenn Sie es auf die „harte Tour“ mögen, stellen Sie zu Spielbeginn den höchsten Schwierigkeitsgrad ein und versuchen Sie Ihr Glück in der klassischer Rollenspielmaier - ohne Wiedergeburt, allerdings dafür mit um so mehr Speichern und Laden ;).

WAFFEN & RÜSTUNGEN

In «Two Worlds» stehen Ihnen mehrere Hundert verschiedene Waffen und Rüstungen zur Verfügung. Jeder Ausrüstungsgegenstand hat individuelle Vor- und Nachteile und eignet sich dementsprechend immer besonders gut für eine besondere Gegnerart. Es liegt an Ihnen herauszufinden, mit welcher Ausrüstung Sie sich am besten durchsetzen können.

Die Schadensmodelle lassen sich zunächst in die drei Kategorien **Stechwaffen**, **scharfe Schlagwaffen** und **stumpfe Hiebwaffen** einteilen.

Die Höhe der Schadenspunkte richtet sich zum einen nach der verwendeten Waffe und zum anderen nach den Fähigkeiten des Spielcharakters. Je nach Ausbau der aktiven und passiven Kampffähigkeiten können Sie Waffen mehr oder weniger effektiv einsetzen.

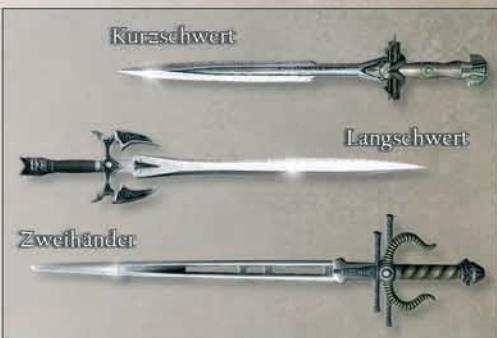
DIE WAFFEN

SCHWERTER

Bei den Schwertern erwarten Sie verschiedene Klassen.

Es gibt Kurzschwerter, Langschwerter, riesige Zweihandschwerter und Säbel.

Sämtliche Schwerter eignen sich hervorragend, um großen Schlagschaden zu verteilen.



Allerdings sind diese Waffen recht unwirksam gegen untote Kreaturen. Einen Vorteil geben sie Ihnen hingegen beim Kämpfen vom Pferd.

Auf Grund der leichten Handhabung sind sie die optimalen Waffen für Attacken aus dem Sattel. Das gilt vor allem für die Säbel.

ÄXTE



Äxte eignen sich hervorragend für den Kampf mit verschiedenen Gegnertypen, da die Waffen sowohl Hieb- als auch Schlagschaden verteilen.

Natürlich gibt es verschiedenste Axttypen wie Ein- oder Zweiäxter. Entscheidend für die Schadensverteilung sind auch die Klingenformen.

Aufgrund ihres Aufbaus eignen sich Äxte außerdem für eine praktische Spezialfähigkeit: das Entwenden des gegnerischen Schildes.



KNÜPPEL & KEULEN

Knüppel und Stäbe sind immer dann praktisch, wenn es ums Grobe geht.

Vor allem gegen untote Kreaturen sollten Sie immer eine Hiebwaffe im Gepäck haben.

Zudem können Sie Gegner kurzfristig betäuben, wenn Sie den entsprechenden Skill gelernt haben.

Danach bricht die Verteidigung zusammen und Sie können kurzen Prozess machen.



ZAUBERSTÄBE

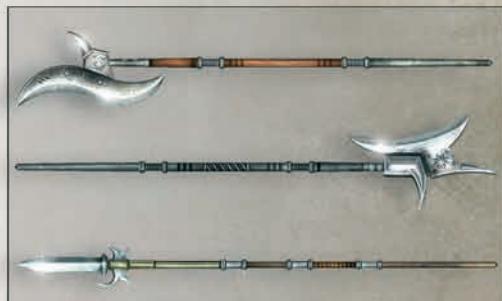
Neben den „normalen“ Stäben gibt es auch noch eine ganze Reihe spezieller Zauberstäbe aus den fünf Magieschulen. Neben dem normalen Hiebschaden verteilen diese Exemplare natürlich auch magische Schadenspunkte. Außerdem können die Stäbe bei Gebrauch die magischen Fähigkeiten des Nutzers aufbessern.



LANZEN

Bei allen Lanzten handelt es sich automatisch um Zweihänderwaffen. Die verteilten Schadenspunkte bestehen je nach Waffenart sowohl aus Schlag- als auch Stechschaden.

Gerade wenn Sie einen Gegner nicht ganz so nah an sich heranlassen wollen, leisten Lanzen hervorragende Dienste. Außerdem sind sie am effektivsten, wenn Sie gegen einen berittenen Gegner antreten.



DOLCHE

Dolche können sich zu einer sehr effektiven Waffe entwickeln, wenn Sie die entsprechenden Fähigkeiten lernen. Dazu gehört vor allem das Schleichen.

Damit können Sie sich von hinten an einen Gegner heranpirschen und dann mit dem Dolch gezielt kurzen Prozess machen. Ein Unterart der Dolche sind die so genannten Schwertbrecher. Sie können mit der linken Hand zusätzlich zur Waffe in der rechten Hand gehalten werden und ermöglichen nach dem Erlernen des entsprechenden Skills die Zerstörung des gegnerischen Schwerts.



PFEIL UND BOGEN



Für alle, die den Fernkampf lieben, gibt es natürlich auch Pfeil und Bogen.

Sie können diese Waffenart zwar von Anfang an anwenden, allerdings ist das Lernen spezieller Bogenskills wichtig, um effektiv gegen Feinde vorgehen zu können.

Je nach der verwendeten Pfeilart können Sie Schadenspunkte aus allen drei Kategorien verteilen.

MAGISCHE POWER-UPS

Alle Waffen können auch mit magischen Power-ups versehen werden, die für zusätzliche Schadenspunkte beim Gegner sorgen. Sie können auf Schadensformen aus den fünf Magieschulen zurückgreifen:



Feuermagie = Feuerschaden



Wassermagie = Kälteschaden



Luftmagie = Blitzschaden



Erdmagie = Schockschaden



Nekromantik = Giftschaden

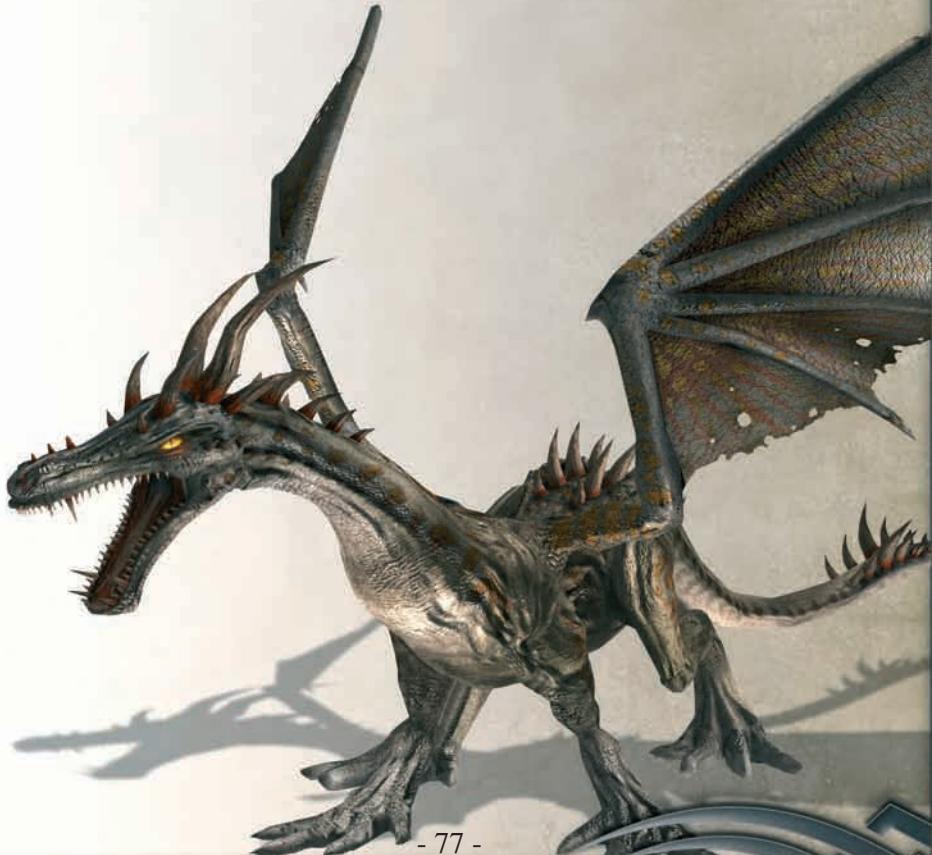
Wenn Sie sich einmal für eine bestimmte Verzauberung einer Waffe entschieden haben, können Sie diese in Zukunft nur mit magischen Power-Ups der gleichen Art weiter verstärken.

Allerdings können Sie beispielsweise keinen zusätzlichen Feuermagieschaden auf ein Schwert verteilen, wenn es bereits mit einer Giftmagie versehen ist.

FALLEN

Neben den Waffen, die Sie tragen und aktiv einsetzen, steht noch eine weitere Waffengattung zur Verfügung, die Ihnen bei klugem Einsatz viel Arbeit abnehmen kann: Fallen!

Fallen können je nach Bauart verschiedene Schadenspunkte von Schnittwunden bis zur Vergiftung verteilen. Auch hier gilt wieder, dass die Fallen, die Sie verwenden können, immer tödlicher werden, je weiter Sie die Eigenschaft Fallen stellen ausgebaut haben. Wie Sie Fallen einsetzen, können Sie im **Kapitel Kämpfen** nachlesen.



Sie brauchen nicht nur mächtige Waffen, um in «Two Worlds» voranzukommen, sondern müssen auch einiges zu Ihrem Schutz unternehmen. Dazu gibt es jede Menge verschiedener Rüstungsteile und Kleidungsstücke. Wie Sie bereits gelernt haben, gibt es drei verschiedene Schadenstypen und entsprechend existieren auch unterschiedliche Rüstungen mit Vor- und Nachteilen, wenn Sie mit bestimmten Waffen angegriffen werden. Im Einzelnen existieren Rüstungsteile für Kopf, Rumpf, Beine, Hände und Füße. Jedes Segment hat seinen individuellen Rüstungsschutz. Aus der Gesamtheit der verwendeten Teile errechnet sich schließlich Ihr persönlicher Wert in Sachen Rüstungsschutz.



Je höher er ist, desto weniger Schadenspunkte erleiden Sie während eines Kampfs. Es gibt drei verschiedene Grundarten für jedes Rüstungsteil.

LEDERRÜSTUNG

Die Lederrüstung ist die einfachste aller Rüstungen. Aufgrund des geringen Gewichts und der vergleichsweise guten Schutzfunktion wird sie Ihnen vor allem zu Beginn des Spiels gute Dienste leisten.



Aber auch später ist die Lederrüstung vor allem gegen stumpfe Schlagwaffen ein sehr effektiver Schutz. Weniger gut sieht es dagegen aus, wenn Sie mit scharfen Schlag- oder Stechwaffen attackiert werden.

KETTENRÜSTUNG

Sobald Sie einige Kampferfahrungen gemacht haben, werden Sie sehr schnell zu dieser Rüstungsvariante greifen. Kettenhemden und Co. verhelfen Ihnen schon zu einem sehr guten Rundumschutz. Sie sind mit diesen Rüstungen bereits recht gut gegen Angriffe mit Schwertern, Äxten oder Lanzen gewappnet. Manchmal sind bereits größere Metallplatten in die Kettenrüstungen eingebaut. Dann ist die Schutzfunktion natürlich noch besser!

PLATTENPANZER

Das (fast) Rundumsorglospaket für deine Abenteuer in Antaloor. Die Rüstungsteile mit Plattenpanzerung ermöglichen Ihnen bestmöglichen Schutz gegen alle Arten von Angriffen. Allerdings sind die Elemente sehr schwer und Sie müssen schon ein gut gebauter Kämpfer sein, um die Rüstung auch komplett tragen zu können ohne in die Knie gehen zu müssen.

Neben dem ganz normalen Schutz einer Rüstung werden Sie im Lauf Ihrer Abenteuer immer wieder verzauberte Rüstungsteile finden. Diese bieten Ihnen dann zusätzlichen Schutz vor bestimmten magischen Schadenspunkten.

Natürlich können Sie auch ganz normale Kleidungsstücke aus Stoff, Wolle oder sonstigen Materialien anziehen. Diese sind zwar sehr leicht und behindern Sie kaum, schützen Sie allerdings auch nur sehr schlecht vor Schaden.

SCHILDE

Zu einer vernünftigen Rüstung gehören auch Schilder. Davon finden Sie in Antaloor viele verschiedene Modelle, die sich vor allem durch ihre Form und die verwendeten Materialien unterscheiden. Die vier Hauptgruppen sind Buckler, Rundschilder, dreieckige Schilder und Turmschilder aus jeweils verschiedenen Materialien wie zum Beispiel Holz, Metall oder Knochen.

Neben dem Blocken gegnerischer Angriffe ermöglicht Ihnen das Schild ebenfalls zahlreiche aktive und passive Extras, die Sie lernen können.



ALCHEMIE



Mit dem Alchemiesystem in «Two Worlds» können Sie Ihrer Experimentierfreude freien Lauf lassen.

Im Inventarfenster **F2** erwartet Sie auf der linken Seite ein Extrafenster zum Herstellen eigener Tränke, vergifteter Fallen und magischer Power-ups für

Waffen. Das Brauen ist dabei denkbar einfach: Ziehen Sie einfach per Drag-and-Drop die gewünschten Zutaten auf die fünf kleinen Kreisfelder oberhalb des Kochtopfs und klicken Sie anschließend auf den Kochtopf selbst.

Dabei ist es Ihnen überlassen, ob Sie alle fünf Felder nutzten oder vielleicht auch nur mit zwei Zutaten experimentieren. Wenn Sie zweimal die gleiche Zutat benutzt haben, wird diese automatisch im gleichen Kreis angeordnet. Eine kleine Nummer zeigt Ihnen dann die aktuell verwendete Anzahl an.

Aber fangen wir am Anfang an...

Im Gegensatz zu den anderen Fähigkeiten, die Ihr Charakter im Lauf des Spiels lernen kann, steht die Alchemie von Anfang an zur Verfügung. Sachen in einen Pott werfen kann schließlich jeder... Aber natürlich ist das nicht wirklich effektiv.

Um die Alchemie besser zu verstehen, müssen Sie Skillpunkte in diesen Bereich investieren. Natürlich können Sie nicht jeden Gegenstand aus Ihrem Inventar einfach so in den Kochtopf werfen. Für die Alchemie eignen sich alle gefundenen Pflanzen wie Kräuter oder Pilze, bereits fertige Tränke und Teile von erlegten Tieren oder Monstern sowie Mineralien, Fallen und Bomben. Alle Zutaten haben eigene, ganz individuelle Eigenschaften, die Ihnen angezeigt werden, sobald Sie mit dem Mauszeiger über den entsprechenden Ausrüstungsgegenstand fahren. Deshalb ist ein bisschen Nachdenken angesagt, um bei der Alchemie vernünftige Ergebnisse zu erzielen. So macht es beispielsweise kaum Sinn, einen Fliegenpilz mit Giftwirkung mit einer heilenden Kräuterpflanze zu kombinieren.



Die Effekte heben sich dann gegenseitig auf.

Die Zutaten lassen sich grundsätzlich in fünf verschiedene Arten einteilen.

Wiederherstellungszutaten: Hierzu gehören alle Dinge, die Ihren Lebensornergie- oder Manavorrat wieder aufstocken können. Sie werden hauptsächlich dazu genutzt, Heiltränke oder ein Gegenmittel bei einer Vergiftung herzustellen

Zutaten mit permanenter Wirkung: Hierunter fallen alle Bestandteile, die sich dauerhaft auf Charakterparameter wie beispielsweise Stärke oder Ausdauer auswirken. Allerdings sind die Effekte dieser Zutaten sehr oft mit einem starken Vergiftungseffekt gekoppelt.

Zutaten mit befristeter Wirkung: Hierunter fallen alle Bestandteile, die sich nur für einen bestimmten Zeitraum auf die Charakterparameter auswirken. Die Auswirkungen sind oftmals bedeutend stärker als die von Zutaten mit permanenter Wirkung, dafür jedoch zeitlich befristet. Aber Vorsicht! Auch hier tritt häufig ein Vergiftungseffekt auf.

Explosive Zutaten: Hierbei handelt es sich um verschiedene Gegenstände, mit deren Hilfe Bomben oder explosive Fallen hergestellt werden können.

Mineralische Zutaten: Hierbei handelt es sich um verschiedene Mineralien, die überall in Antaloor gefunden werden können.

Bei richtiger Zusammensetzung entstehen Fallen, Bomben oder magische Power-ups aus den fünf Magieschulen für Ihre Waffen.

Je nach Verwendung dieser Zutaten nach Art und Anzahl können Sie sechs verschiedene Alchemie-Ergebnisse erzielen. Dazu gehören Tränke,

- die Mana oder Lebensornergie wieder herstellen
- die Vergiftungen heilen und zeitlich begrenzt gegen Gift immun machen
- die Charakterparameter auf Dauer verbessern
- die Charakterparameter zeitlich begrenzt verbessern

Außerdem können Sie mit Ihren Alchemiekünsten spezielle Bomben und Fallen herstellen. Hierzu muss allerdings mindest ein Mineral verwendet werden.

Bereits existierende Fallen können Sie verbessern, indem Sie den Gegenstand zusammen mit einigen organischen Zutaten köcheln lassen.

Last but not least ist es möglich, spezielle Kristalle zu erschaffen, die Ihre Waffen mit magischen Power-ups ausstatten.



Sobald Sie sich entschieden haben, welche Zutaten in den Alchemietopf wandern sollen, klicken Sie auf den Kochtopf und starten damit den eigentlichen Alchemievorgang. Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem die Wirkung des neuen Tranks sowie alle verwendeten Zutaten aufgelistet werden. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie die Formel in Ihrem ganz persönlichen Kochbuch speichern. Hierzu geben Sie einfach einen Namen für den neuen Trank in das entsprechende Textfenster ein und klicken auf das Speichern-Symbol.

Falls der neue Trank nicht Ihren Vorstellungen entspricht, schließen Sie das Alchemiefenster einfach ohne zu speichern. Die verwendeten Zutaten sind in diesem Fall dennoch aus dem Inventar verschwunden.

Wenn Sie ein neues Rezept angelegt haben, erscheint der Eintrag unter dem ausgewählten Namen automatisch in Ihrem Kochbuch, das unterhalb des Kochtopfes im Alchemiebereich des Inventarfensters zu finden ist.

Wenn Sie einen bestimmten Trank noch einmal brauen wollen, klicken Sie einfach den entsprechenden Namen an und erhalten so eine Auflistung mit allen benötigten Zutaten. Grau geschriebene Rezepte befinden sich dabei bereits in Ihrem Inventar, schwarz gekennzeichnete Rezepte beinhalten fehlende Zutaten, die erst noch gefunden oder gekauft werden müssen.

Falls Sie bereits alle Zutaten vorrätig haben, werden diese automatisch in den runden Feldern oberhalb des Kochtopfs angeordnet und Sie können sofort mit dem Brauen beginnen.

Hinweis: Manchmal erhalten Sie Rezepte auch als Belohnung für einen erfolgreich abgeschlossenen Quest oder gegen Bezahlung in einem Laden. Diese Formeln müssen zunächst per Drag-and-Drop von Ihrer Ausrüstung ins Kochbuch übertragen werden, ehe Sie sie anwenden können.

Neben den verwendeten Zutaten wirkt sich auch Ihr Wissen in der Alchemie auf die Ergebnisse eines Kochvorgangs aus. Während Ihnen als Novize teilweise noch viel an Wirkungskraft verschiedener Gegenstände verloren geht, werden Ihre Rezepte immer effektiver, je mehr Skillpunkte Sie auf die Alchemie vergeben.

REITEN

Sie können Antaloor natürlich auch auf dem Rücken verschiedener Reittiere erforschen, sobald Sie im Besitz eines Tieres sind! Sie können die vierbeinigen Begleiter kaufen und manchmal erhalten Sie ein Reittier auch als Belohnung für Ihre Hilfe. Natürlich kommt auch Stehlen in Frage, aber dann müssen Sie auch mit den Konsequenzen leben...

Die Steuerung erfolgt grundsätzlich genauso wie beim Laufen, hat allerdings einen grundlegenden Unterschied: Die Befehle, die Sie über die Tastatur eingeben, landen nicht direkt beim Pferd, sondern werden, wie in der Realität auch, über den Reiter, also in dem Fall Ihren Spielcharakter, weitergegeben. Wenn Sie also zum Beispiel für **W**ärts drücken, wird Ihr Charakter diesen Befehl an das Reittier weitergeben, das kurz darauf losläuft. Die Umsetzung der Bewegung erfolgt also mit einer kleinen Verzögerung.

Zudem läuft das Reittier jetzt so lange in der angewählten **A** Geschwindigkeit weiter, bis Sie mit den Befehl zum langsamer werden oder **W** anhalten geben. Drücken Sie erneut fällt das Pferd in die nächst schnellere Gangart.

Wenn Sie die Richtung ändern wollen, müssen Sie ebenfalls ein bisschen mehr Platz einplanen, da ein Pferd nun mal kein Zweifüßer ist und einen etwas größeren Wendekreis hat.

Zusätzlich hat jedes einzelne Tier in Antaloor individuelle Eigenschaften was die Stärke betrifft. So können manche Tiere schneller als andere galoppieren oder mehr transportieren.





Zudem hat jedes Reittier in Antaloor eine ganz eigene, künstliche Intelligenz. So werden die Tiere in unwegsamem Gelände langsamer und stellen sich bei bestimmten Hindernissen ganz stur. So werden Sie Ihr Reittier beispielsweise nicht dazu bringen können, einen Abgrund hinunter zu springen oder ins Wasser zu gehen. Kleinere Hindernisse überspringt es hingegen automatisch. Neben dem schnellen Reisen hat ein Pferd noch ein paar weitere, nette Vorzüge. So können Sie einen Teil Ihres Inventars einfach in die Satteltaschen des vierbeinigen Freundes verstauen. Dazu rufen Sie einfach das Inventar-Interface auf, wenn Sie im Sattel sitzen oder direkt neben Ihrem Reittier stehen.

Das rechte Fenster zeigt Ihnen den Inhalt der Satteltaschen. Per Drag-and-Drop können Sie Gegenstände aus Ihrem persönlichen Rucksack umräumen.

Und direkt zum nächsten großen Vorteil: Sie können auch aus dem Sattel kämpfen. Das ausgefeilte Kampfsystem in «Two Worlds» hat in diesem Fall noch ein paar interessante Extras für Sie auf Lager. Grundsätzlich gelten beim Kämpfen vom Reittier die gleichen Regeln wie zu Fuß. Allerdings können Sie jetzt frei entscheiden, ob Sie auf der linken oder rechten Seite des Reittieres zuschlagen möchten. Dazu drehen Sie einfach die während des Reitens völlig freie Kameraperspektive in die entsprechende Richtung. Das heißt, wenn Sie eine Perspektive von links hinten oder links vorne wählen, schlägt Ihr Charakter alles nieder, was sich links vom Pferd befindet.

Der Hauptvorteil beim Kämpfen vom Pferd ist der größere Schaden, der bei Treffern angerichtet wird. Dieser steigt je nach dem, ob Sie aus dem Stand, im Trab oder im Galopp attackieren. Letzteres ist recht schwierig und erfordert schon einiges an Übung. Aber falls Sie den Galoppangriff beherrschen, dankt er es Ihnen mit vielen, schönen Schadenspunkten. Besonders gut eignen sich hierfür Schwerter und vor allem Säbel.

Auch in der Verteidigung sind Sie im Sattel im Vorteil. Die Gegner erreichen Sie nicht so leicht und die eigenen Lebenspunkte gehen deshalb langsamer zu Neige.

Natürlich hat auch Ihr Reittier ein Schadenmodell. Allerdings werden die Gegner grundsätzlich Sie attackieren, so dass Ihr vierbeiniger Freund nur hin und wieder einen Zufallsschlag abkriegt und deshalb lange im Kampfgetümmel bestehen kann.

Natürlich wird es auch immer wieder vorkommen, dass Sie während eines Kampfs absteigen und zu Fuß weiterkämpfen. Das Reittier sucht stets das Weite, wenn es sich bedroht fühlt und ohne Reiter ist. Da kann es nach erfolgreicher Schlacht manchmal schwierig werden, das eigene Tier wieder zu finden.

Deshalb können Sie ihr Pferd mit einem speziellen Pfiff bis zu einer Entfernung von rund 100 Metern wieder zu sich rufen. Drücken Sie dafür einfach die **[H]**-Taste und das Pferd macht sich auf den Weg zu Ihnen. Das kann je nach Landschaft natürlich auch mal einen Moment dauern.

Im Laufe des Spiels werden Ihnen mehrere Reittiere zur Verfügung stehen. Neben den Pferden gibt es beispielsweise die kräftigen Mutari. Dabei handelt es sich um echsenartige Tiere, die teilweise gezähmt werden konnten.

Als Nekromant stehen Ihnen außerdem die so genannten Schattenpferde zur Verfügung.

Die Steuerung erfolgt genauso wie bei den Pferden.



SCHLEICHEN



Sobald Sie den Skill Schleichen erlernt haben, können Sie sich heimlich an Ihre Opfer heranpirschen, um sie mit einem gezielten Dolchstoss in Jenseits zu befördern (siehe *Kapitel Kampf*)... oder auch einfach nur einen Taschendiebstahl zu probieren (siehe *Kapitel Charakterentwicklung*). Natürlich können Sie sich so auch einfach nur an Wachen oder Feinden vorbeischummeln.

Damit Sie immer wissen, wie erfolgreich Sie auf der Pirsch sind, steht Ihnen ein optisches Warnsystem zur Verfügung. Sobald Sie sich im Schleichmodus befinden erscheint über den Köpfen der Figuren in Ihrer Nähe ein grünes Symbol mit einem nahezu geschlossenen Auge.

Wenn Sie sich der Figur nähern öffnet sich das Auge langsam und ändert seine Farbe von gelb zu orange. Schließlich ist es rot und ganz offen. Das bedeutet, dass Sie entdeckt wurden.

Die Resultate Ihrer Schleicherei hängen natürlich auch von der Umgebung und den Lichtverhältnissen ab.



MULTIPLAYER

Im Multiplayerbereich von «Two Worlds» stehen Ihnen ein RPG- und ein Arena-Modus zur Verfügung. Die RPG-Charaktere können in den kooperativen Abenteuern eingesetzt werden und die Arena-Charaktere sind in Player-vs.-Player-Kämpfen verwendbar. Diese zwei Spieltypen sind voneinander getrennt und können nicht im Wechsel eingesetzt werden.

Aber der Reihe nach. Wenn Sie das erste Mal über die Schaltfläche Netzwerk in den Mehrspielerbereich kommen, sucht das Programm automatisch nach verfügbaren Servern. Wenn die Verbindung hergestellt ist, müssen Sie zunächst einen Benutzer anlegen. Dazu können Sie einen beliebigen Namen in Verbindung mit einem Passwort verwenden. Falls Sie bereits zu einem früheren Zeitpunkt einen Benutzer auf dem WarNet-Server angelegt haben, können Sie per Mausklick bestimmen, dass diese Registrierung automatisch wieder angesteuert wird. Damit stehen Ihnen beispielsweise nach einer Neuinstallation immer noch die Charaktere inklusive Ausrüstung aus vorherigen Spielen zur Verfügung.

Mit «Login» geht es anschließend ins Hauptmenü. Hier können Sie nun zunächst einen bereits erstellten Charakter auswählen und ein Spiel starten oder einen komplett neuen Charakter erstellen beziehungsweise Charaktere aus der Liste entfernen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, über Austausch die Ausrüstung zwischen Ihren Charakteren hin und her zuschieben.

Wenn Sie sich dazu entschließen, einen neuen Charakter zu erstellen, öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie analog zum Singleplayer viele individuelle Einstellungen zur Gestaltung Ihres ganz persönlichen Helden vornehmen können. Einen wichtigen Unterschied gibt es allerdings: Sie können in den beiden ersten Zeilen Geschlecht, Rasse und Klasse frei auswählen. Bei der Klassenwahl gilt es zu beachten, dass es sowohl RPG- als auch Arena-Charaktere gibt. Sie müssen sich also bereits jetzt entscheiden, wo Sie mit dieser Figur aktiv werden möchten.

Die entsprechenden Klassen-Attribute werden Ihnen unterhalb des Bildes auf der linken Seite angezeigt. Der RPG-Charakter startet mit einigen Grundfähigkeiten, die sich je nach der gewählten Klasse ändern.

Die Weiterentwicklung erfolgt dann während des Spielens. Wenn Sie fertig sind, können Sie den Charakter über Erstellen abspeichern.

Wenn Sie ein Spiel mit einem RPG-Charakter starten, erscheint die Karte Antaloors und Sie können eine Stadt anwählen, in der Sie auf Abenteuerjagd gehen wollen. Allerdings steht am Anfang nur Tharbakin zur Verfügung, da die weiteren Städte erst nach Erfüllung einiger Quests ihre Tore öffnen.

Wenn Sie einen Arena-Charakter ausgewählt haben, landen Sie automatisch in Ashos. Von dort starten alle PvP-Kämpfe. Die Figuren entwickeln sich hier während des Spielens nicht weiter. Dadurch hat jeder Spieler in Ashos ähnliche und gut ausbalancierte Fähigkeiten. Der Erfolg im Kampf basiert auf den Strategien und Kampftechniken der Teilnehmer.

RPG-MODUS

Sobald der Spieler in einer der Städte aufgetaucht ist, kann er sich frei umsehen, mit anderen Spielern sprechen «Chat» und sich nach neuen Abenteuern erkundigen «Erschaffen/Teilnehmen». Außerdem können Sie Gilden beitreten oder eine neue Gemeinschaft gründen (Gilden) und zu einer anderen Stadt in Antaloor wechseln. Über den Befehl «Stadt auswählen» können Sie den Mehrspielerbereich außerdem auch wieder verlassen. Analog zur Einzelspielerversion können Sie über Einstellungen Ihre Hardware individuell anpassen. Wenn Sie Waren handeln oder Einladungen für Gilden aussprechen wollen, können Sie das Augensymbol über den anderen Spielercharakteren aktivieren.

Haben Sie sich entschieden an einer Quest teilzunehmen oder ein ganz neues Abenteuer zu starten, öffnet sich ein spezielles Menü. Dort werden Ihnen die zur Verfügung stehenden Spielsitzungen, die teilnehmenden Spieler sowie die aktiven Missionen angezeigt. Falls Sie eine neue Spielsitzung starten wollen, können Sie dies ebenfalls tun. Ein Passwort sorgt dafür, dass nur eingeladene Spieler einsteigen können. Falls Sie ihre Spielsitzung für andere Spieler offen halten wollen, müssen Sie die entsprechende Schaltfläche unterhalb des neu eingegebenen Spiels aktivieren. Derjenige, der eine Sitzung gestartet hat, legt fest, wann das Team komplett ist und es losgehen kann. Wenn der Spieler sich lediglich bei einer bereits bestehenden Gruppe einklinkt, muss er warten, bis der „Gastgeber“ (Host) die Mission startet. Bevor Sie an einer Spielsitzung teilnehmen können, müssen Sie den entsprechenden Namen in der Spieldatenliste markieren.

Sobald ein Abenteuer erfolgreich bestanden wurde, werden für die Teilnehmer neue Aufgaben frei geschaltet. Natürlich können bereits gelöste Quests auch erneut durchgespielt werden.

Auch im RPG-Modus besteht die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Hierzu gibt es die so genannten Arenakämpfe. Hier können sich Spieler unterschiedlichster Klassen und Levelstufen miteinander messen.

ARENA-MODUS

Ähnlich wie im RPG-Modus können Sie durch Ashos laufen, mit anderen Spielern kommunizieren, Dinge kaufen oder verkaufen oder eben kämpfen. Hierzu können Sie entweder selbst einen Kampf initiieren oder sich in ein bereits bestehendes Angebot einklinken. Sobald der Initiator entscheidet, dass genug Spieler angemeldet sind, werden die Teilnehmer an einen speziellen Platz teleportiert, der mit einem blauen und roten Tor ausgestattet ist. Je nach dem, durch welches Tor der Spieler tritt, ist er Teil des roten oder blauen Teams. Sobald alle Teilnehmer ein Tor durchschritten haben, beginnt die Schlacht in einer speziellen Kampfarena.

Es gibt drei verschiedene Arten von Schlachten:

Teamkampf

Jeder Teilnehmer hat die gleiche Anzahl Wiederbelebungen zur Verfügung. Es verliert die Mannschaft, deren Teilnehmer als erstes keine Wiederbelebungen mehr zur Verfügung haben.

Attacke

Jedes Team verteidigt ein spezielles, mit einer Fahne markiertes Monument in der Arena. Ziel ist es, das Monument des Gegners zu zerstören und gleichzeitig das eigene bestmöglich zu schützen.

Monsterjagd

Jede Mannschaft besitzt eine bestimmte Anzahl an Monstern. Es gilt nun, die gegnerischen Monster zu töten und gleichzeitig die eigenen Kreaturen zu schützen. Je nach Art des Monsters werden mehr oder weniger Punkte durch das Töten verteilt.

Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

DIE WÄHLBAREN KLASSEN:

| | | | | |
|------------------------------|-----------------------------------|------------------|--------|--------------|
| Klassenbezeichnung | Krieger | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft | Geschicklichkeit | Stärke | Willenskraft |
| | 6 | 7 | 5 | 2 |
| Passive Eigenschaften | Blocken, Powerschlag, Steinhaut | | | |
| Aktive Eigenschaften | Dirty Trick, Defensiver Kampf | | | |

| | | | | |
|------------------------------|-------------------------------------|------------------|--------|--------------|
| Klassenbezeichnung | Schwerttänzer | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft | Geschicklichkeit | Stärke | Willenskraft |
| | 6 | 6 | 6 | 2 |
| Passive Eigenschaften | Blocken, Doppelklinge, Stabilität | | | |
| Aktive Eigenschaften | Berserker, Tödliche Pirouette | | | |

| | | | | |
|------------------------------|------------------------------------|------------------|--------|--------------|
| Klassenbezeichnung | Ritter | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft | Geschicklichkeit | Stärke | Willenskraft |
| | 7 | 5 | 7 | 1 |
| Passive Eigenschaften | Blocken, Starke Hand, Stabilität | | | |
| Aktive Eigenschaften | Täuschungsmanöver, Niederstoßen | | | |

| | | | | |
|------------------------------|--|------------------|--------|--------------|
| Klassenbezeichnung | Waldläufer | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft | Geschicklichkeit | Stärke | Willenskraft |
| | 5 | 9 | 3 | 3 |
| Passive Eigenschaften | Präzisionsschuss, Powerschlag, Steinhaut | | | |
| Aktive Eigenschaften | Fallen stellen, Anschleichen | | | |

| | | | | |
|-----------------------|---|------------------|--------|--------------|
| Klassenbezeichnung | Dieb | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft | Geschicklichkeit | Stärke | Willenskraft |
| | 4 | 8 | 5 | 3 |
| Passive Eigenschaften | Powerschlag, Schloss knacken | | | |
| Aktive Eigenschaften | Taschendiebstahl, Anschleichen, Dolchstoß | | | |

| | | | | |
|-----------------------|--|------------------|--------|--------------|
| Klassenbezeichnung | Bogenschütze | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft | Geschicklichkeit | Stärke | Willenskraft |
| | 5 | 9 | 4 | 2 |
| Passive Eigenschaften | Schnelles Zielen, Präzisionsschuss | | | |
| Aktive Eigenschaften | Anschleichen, Blendpfeil, Bogenschießen | | | |

| | | | | |
|-----------------------|--|------------------|--------|--------------|
| Klassenbezeichnung | Barbar | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft | Geschicklichkeit | Stärke | Willenskraft |
| | 8 | 3 | 9 | 0 |
| Passive Eigenschaften | Starke Hand, Steinhaut, Niederstoßen | | | |
| Aktive Eigenschaften | Kopfstoss, Berserker | | | |

| | | | | |
|-----------------------|--|------------------|--------|--------------|
| Klassenbezeichnung | Luftmagier | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft | Geschicklichkeit | Stärke | Willenskraft |
| | 3 | 3 | 3 | 11 |
| Passive Eigenschaften | Stabilität, Niederstoßen | | | |
| Aktive Eigenschaften | Fallen stellen, Dirty Trick, Luftmagie | | | |

| | | | | |
|-----------------------|---|-----------------------|-------------|--------------------|
| Klassenbezeichnung | Feuermagier | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft 3 | Geschicklichkeit 3 | Stärke 4 | Willenskraft 10 |
| Passive Eigenschaften | Schloss knacken, Steinhaut | | | |
| Aktive Eigenschaften | Dirty Trick, Anschleichen, Feuermagie | | | |

| | | | | |
|-----------------------|--|-----------------------|-------------|--------------------|
| Klassenbezeichnung | Wassermagier | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft 3 | Geschicklichkeit 4 | Stärke 3 | Willenskraft 10 |
| Passive Eigenschaften | Stabilität, Schloss knacken, Schwimmen | | | |
| Aktive Eigenschaften | Fallen stellen, Wassermagie | | | |

| | | | | |
|-----------------------|--|-----------------------|-------------|-------------------|
| Klassenbezeichnung | Erdmagier | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft 4 | Geschicklichkeit 3 | Stärke 4 | Willenskraft 9 |
| Passive Eigenschaften | Schloss knacken, Steinhaut, Niederstoßen | | | |
| Aktive Eigenschaften | Dirty Trick, Erdmagie | | | |

| | | | | |
|-----------------------|--|-----------------------|-------------|-------------------|
| Klassenbezeichnung | Nekromant | | | |
| Hauptparameter | Lebenskraft 4 | Geschicklichkeit 4 | Stärke 5 | Willenskraft 7 |
| Passive Eigenschaften | Alchemie | | | |
| Aktive Eigenschaften | Dirty Trick, Schleichen, Stehlen, Nekro | | | |

TROUBLESHOOTING - FAQS

FRAGEN ZUR INSTALLATION

F Bei der Installation von Two Worlds treten Probleme auf. Die Installation wird nicht ordnungsgemäß durchgeführt.

Haben Sie ein Virenerkennungsprogramm installiert, sollten Sie dieses vor der Installation deaktivieren. Aktive VirensScanner können den Ablauf einer Installation negativ beeinträchtigen.

F Das Installationsprogramm stoppt immer wieder bei Erreichen einer bestimmten Prozentzahl. Wieso?

Es gibt drei mögliche Gründe:

1. Sie haben nicht genug Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Bitte löschen Sie überflüssige Programme, um mehr Platz frei zu machen, und installieren Sie Two Worlds erneut.

2. Dateien werden auf einen beschädigten Bereich Ihrer Festplatte geschrieben. Wenn das der Fall ist, sollten Sie Scandisk laufen lassen, und zwar mit der Option Intensiv. Nachdem das Programm seine Arbeit erledigt und die Platte für fehlerfrei erklärt hat, installieren Sie Two Worlds noch einmal.

3. Vielleicht ist die DVD selber durch Flecken oder Fingerabdrücke verschmutzt. Schauen Sie sich die DVD an - ist sie schmutzig, reinigen Sie sie mit einem weichen, sauberen und fusselfreien Tuch, indem Sie von der Mitte der DVD gerade nach außen wischen.

FRAGEN ZUM SPIELSTART

F Beim Spielstart erscheint eine Fehlermeldung "Die Datei d3d9.dll kann nicht gefunden werden".

Installieren Sie die DirectX, Version 9.0c, und starten Sie den Computer neu. Nach diesem Vorgang sollte das Spiel funktionieren.

F Wenn ich Two Worlds starte, verschwindet mein Mauszeiger und mein Rechner hängt sich auf.

Wahrscheinlich ist Ihr installierter Soundkartentreiber nicht kompatibel zu DirectX. Die einzige Lösung ist, sich einen DirectX 9.0c-kompatiblen Treiber vom Hersteller Ihrer Soundkarte zu besorgen. Stellen Sie zudem sicher, dass Sie die neueste DirectX Version auf Ihrem Rechner installiert haben, sowie den mitgelieferten Ageia Physics Treiber.

F Im Spiel sind keine Musik und keine Soundeffekte zu hören, obwohl die Hardware richtig angeschlossen ist.

Stellen Sie sicher, das Ihre Soundkarte kompatibel zu DirectX 9.0c oder höher ist. Zudem sollten Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte in Verbindung setzen, um die aktuellsten Treiber zu erhalten.

F Die Grafik wird verzerrt dargestellt.

Sie benutzen wahrscheinlich benutzen einen veralteten Grafikkartentreiber. Setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Grafikkarte in Verbindung, um einen aktuellen Treiber zu erhalten.

F Two Worlds bricht ohne Fehlermeldung ab und kehrt zurück zum Windows Desktop.

Dieses Problem kann mehrere Ursachen haben. Hier eine Liste der häufigsten Übeltäter:
Vergewissern Sie sich, dass die DVD-Rom sauber ist (überprüfen Sie die Leseoberfläche dem Datenträger auf Flecken und Kratzer).

Vergewissern Sie sich, dass das Spiel richtig installiert worden ist.

Vergewissern Sie sich, dass DirectX 9.0c richtig installiert worden ist.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte haben und dass Sie DirectX 9.0c kompatibel sind.

Vergewissern Sie sich, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Soundkarte haben und dass sie DirectX 9.0c kompatibel sind.

Vergewissern Sie sich, dass die Option Virtual Memory auf Ihrem Rechner aktiviert ist. Lassen Sie Scandisk laufen und lassen Sie die Defragmentierung laufen. Löschen Sie alte temporäre Dateien (.TMP) aus dem Verzeichnis C:\WINDOWS\TEMP oder C:\WINx\TEMP auf Ihrer Festplatte (vom Windows Explorer aus) oder führen Sie eine Datenträgerbereinigung durch.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Anti-Virus-Programme wie Norton's AntiVirus im Hintergrund laufen haben, wenn Sie Earth 2160 starten.

Vergewissern Sie sich, dass Sie keine Windows-Diskcachingprogramme im Hintergrund laufen haben, wenn Sie Earth 2160 starten.

Versuchen Sie es mit einer Deinstallation des Spiels und anschließender Neuinstallation.

Verlassen Sie das Spiel, booten Sie Ihren Rechner neu und versuchen Sie es erneut. Bitte beachten Sie: wenn Ihr Rechner zum Desktop zurückkehrt, während Sie Two Worlds spielen, sollten Sie auf jeden Fall den Rechner ganz neu starten, bevor Sie versuchen, weiterzuspielen. Sonst können DirectDraw oder DirectSound möglicherweise "hängen", und das Spiel kann dadurch Ihre Sound- und Grafikhardware nicht mehr ansprechen.

SUPPORT

TIPPS ZU GRAFIKPROBLEMEN

Sollte Ihre Grafikkarte zu heiß werden und daraufhin der Rechner mittem im Spiel neu booten, empfiehlt es sich im eine niedrigere Auflösung bzw. eine niedrigere Monitorfrequenz einzustellen.

Eine weitere Möglichkeit sind die Einstellungen des Grafikkartentreibers: sowohl Detonator Treiber (nVidia) als auch Catalyst Treiber (ATI) bieten den Benutzer die Möglichkeit der Leistungseinstellungen.

Bei Problemen empfehlen wir Ihnen die Wiedergabequalität auf niedrig bzw. auf "Leistungsoptimiert" zu stellen. Antialiasing-Optionen, Anisotropische Filterung oder Texturschärfung belasten die Grafikkarte, führen zum Teil zu Darstellungfehlern und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplett-Performance Ihres Rechners dies zulässt.

Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft auch hier vielleicht ein Treiberupdate. Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

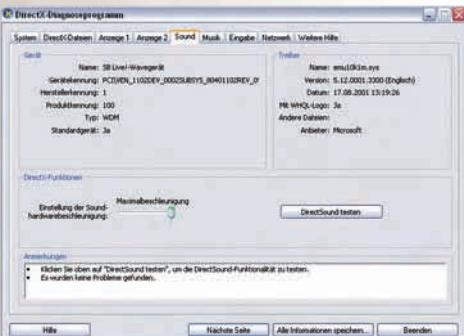
Hinweis: Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich DirectX 9.0c Rel. 10/2006 erneut zu installieren.



TIPPS ZU SOUNDPROBLEMEN

Wenn Ihnen obige FAQs nicht weitergeholfen haben, könnte Ihnen das Diagnoseprogramm weiterhelfen. Klicken Sie hierfür auf Start -> Ausführen und geben Sie als Befehlszeile DXDIAG ein.

Klicken nun auf den Karteikasten Sound. Standardmäßig ist die Sound Hardwarebeschleunigung auf 100% eingestellt. Stellen Sie probeweise den Schieberegler auf vorletzte Stufe (Standardbeschleunigung).



Starten Sie nun das Spiel erneut. Sollte es dennoch zu Soundausgabeproblemen kommen, rufen Sie erneut DXDIAG auf und stellen Sie den Schieberegler auf "Minimalbeschleunigung". Sollte Ihnen auch diese Option nicht den gewünschten Erfolg bringen, schalten Sie die Soundbeschleunigung komplett ab. Stellen hierzu den Schieberegler auf "Keine Beschleunigung". Wenn auch diese letzte Möglichkeit nicht den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft vielleicht ein Treiberupdate.

Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit. Vergleichen Sie nun die Dateiversion Ihrer Treiber mit der Treiberversion, die Sie auf der Webseite Ihres Hardware-Herstellers finden.

Installieren Sie ggfs. den neueren Treiber für Ihre Hardware.

TIPPS ZU WINDOWS XP:

Auf einigen Systemen kann es vorkommen, dass Windows XP beim DVD-Rom Wechsel nach der Installation, vor dem Spielstart (wenn der Two Worlds-Datenträger gerade entfernt wurde) eine Fehlermeldung ausgibt.

Diese Fehlermeldung ist auf die "Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" zurückzuführen, die bei Windows XP nicht ohne Eingriffe in die Registry abschaltbar ist. Klicken Sie in diesem Fall einfach so lange auf "Weiter", bis die Fehlermeldung verschwindet.

HOTLINE

Wir haben das Produkt sehr vielen und ausführlichen Tests auf vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen unterzogen, so dass in der Regel keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Dennoch ist es nicht möglich alle Konfigurationen auszutesten. Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

Welches Betriebssystem benutzen Sie?

Was für einen Prozessor besitzen Sie?

Mit wie viel Hauptspeicher (RAM) ist Ihr Rechner ausgestattet?

Welche DirectX Version ist auf Ihrem Rechner installiert?

Was für eine Grafikkarte und Soundkarte ist in Ihrem Rechner eingebaut?

Was für eine Treiberversion der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX 9.0c Diagnoseprogramm dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine eMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei DxDiag.txt als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche "Alle Informationen speichern".

ZUXXEZ Entertainment AG

Technischer Kundendienst

Rittnert Str. 36

D - 76227 Karlsruhe

eMail: support@zuxxez.com

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

Telefonische Support-Hotline (Mo.-So. von 08:00 bis 22:00):

Deutschland: 0900 - 133 7332 (0,99 Euro/Minute)

Aus dem Ausland: +49-721 - 464720

eMail: support@zuxxez.com

Telefonische Hotline für Spielehilfen (täglich von 8:00 bis 24:00):

0900 - 133 7880 (1,99 Euro/Minute)

- c) Einschränkungen im Hinblick auf Reverse Engineering, Dekompilierung, Disassembly: Sie sind nicht berechtigt, das Softwareprodukt zurückzuentwickeln, zu dekomprimieren oder zu disassemblyn.
- d) Trennung von Komponenten: Das Softwareprodukt wird als einheitliches Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, seine Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem Computer zu trennen.
- e) Vermietung: Sie sind nicht berechtigt, das Softwareprodukt zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.
- f) Marken: Dieser ZEL gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken oder Dienstleistungsmarken von ZUXXEZ.
- g) Supportleistungen: ZUXXEZ bietet Ihnen möglicherweise Supportleistungen in Verbindung mit dem Softwareprodukt ("Supportleistungen"). Die Supportleistungen können entsprechend den ZUXXEZ-Bestimmungen und -Programmen, die im Benutzerhandbuch, der Dokumentation im "Online"-Format und/oder anderen von ZUXXEZ zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Supportleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des Softwareprodukts betrachtet und unterliegt den Bestimmungen dieses ZELs. ZUXXEZ ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie ZUXXEZ als Teil der Supportleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden. ZUXXEZ verpflichtet sich, solche technischen Daten ausschließlich anonym im Sinne des Datenschutzes zu verwenden.
- h) Softwareübertragung: Der Benutzer des Softwareprodukts darf den ZEL und das Softwareprodukt einmalig und dauerhaft nur direkt an einen Endbenutzer übertragen. Diese Übertragung muss alle Bestandteile des Softwareprodukts enthalten (einschließlich aller Komponententeile, der Medien und gedruckten Materialien, eventueller Updates und dieses ZELs). Eine solche Übertragung darf nicht als Kommission oder als irgendeine andere indirekte Übertragung erfolgen.
- i) Kündigung: Unbeschadet sonstiger Rechte ist ZUXXEZ berechtigt, diesen ZEL zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses ZELs verstößen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareprodukts und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. UPDATES

Sofern das Softwareprodukt ein Update eines anderen Produkts ist, müssen Sie zur Verwendung des Softwareprodukts über die entsprechende Lizenz für ein Produkt verfügen, das von ZUXXEZ für das Update als geeignet bezeichnet wird, um das Softwareprodukt zu verwenden. Ein Softwareprodukt, das ein Update darstellt, ersetzt und/oder ergänzt das Ausgangsprodukt. Sie dürfen das betreffende Updateprodukt nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses ZELs verwenden. Wenn das Softwareprodukt ein Update von einer Komponente eines Software-Programmpakets darstellt, das Sie als Gesamtprodukt lizenziert haben, ist es nur gestattet, das SOFTWAREPRODUKT als Teil dieses einzelnen Produktpakets zu verwenden und zu übertragen; es ist nicht gestattet, es zu trennen und auf mehr als einem Computer zu verwenden.

4. URHEBERRECHT

Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Softwareprodukt (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und Vorlagen, die in dem Softwareprodukt enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des Softwareprodukts liegen bei ZUXXEZ oder deren Lieferanten.

Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte in und an Inhalten, auf die mit Hilfe des Softwareprodukts zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Inhaltseigentümers und können durch anwendbare Urheberrechtsgesetze und andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt sein. Dieser ZEL räumt Ihnen kein Recht ein, solche Inhalte zu verwenden. ZUXXEZ behält sich alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

5. SICHERUNGSKOPIE

Nach der Installation einer Kopie des Softwareprodukts unter Einhaltung dieses ZELs dürfen Sie das Originalmedium, auf dem das Softwareprodukt von ZUXXEZ geliefert wurde, nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Wenn das Originalmedium erforderlich ist, um das Softwareprodukt auf dem Computer zu verwenden, dürfen Sie eine Kopie des Softwareprodukts nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anfertigen. Soweit in diesem ZEL nicht ausdrücklich erlaubt, dürfen Sie keine Kopien des Softwareprodukts oder der gedruckten Materialien, die dem Softwareprodukt beiliegen, anfertigen.

6. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

ZUXXEZ gewährleistet, dass die gelieferte Ware nicht mit Mängeln oder Fehlen zugesicherter Eigenchaften behaftet ist. ZUXXEZ übernimmt keine Gewähr dafür, dass die Software Ihren Anforderungen und Zwecken genügt und mit anderen von Ihnen gewählten Programmen zusammenarbeitet. Sie sind für die Wahl und Benutzung der Software sowie für die beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse selbst verantwortlich. Die Herstellung des Vertragsproduktes erfolgt mit der gebotenen Sorgfalt. Fehler der Software können nach dem Stand der Technik jedoch nicht völlig ausgeschlossen werden. Für die Richtigkeit und Vollständigkeit von Datenbeständen in gespeicherter oder gedruckter Form kann keine Gewähr übernommen werden. Sofern im Einzelfall durch ausdrückliche schriftliche Vereinbarung dennoch eine Gewähr übernommen wird, bezieht sich diese nur auf die Richtigkeit des Datenbestandes zur Zeit der Lieferung. Jegliche Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn die Software nicht entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages oder der Bedienungsanleitung gemäß genutzt wird. Die Gewährleistungsansprüche gegen ZUXXEZ beginnen mit Gefahrenübergang und verjähren nach sechs Monaten ab Gefahrenübergang. Sie sind nicht übertragbar. Mängel müssen unverzüglich, spätestens jedoch nach 10 Arbeitstagen nach Wareneingang schriftlich gerügt werden. Verdeckte Mängel, die auch bei sorgfältiger Prüfung innerhalb dieser Frist nicht entdeckt werden, sind unverzüglich nach Feststellung schriftlich zu rügen. Für nicht rechtzeitige angezeigte Mengenfehler oder Mängel entfällt die Gewährleistung. Im Falle der Fehlerhaftigkeit der Software sind die Originalmedien, auf denen die Software gespeichert ist, ordnungsgemäß verpackt an ZUXXEZ zurückzuschicken. Der beanstandeten Software sind Name, Anschrift und Telefonnummer des Kunden sowie eine Beschreibung des Fehlers und ein Beleg, aus dem sich das Kaufdatum ergibt, beizufügen. Bei begründeter Mangelrüge steht ZUXXEZ das Wahlrecht zwischen Nachbesserung und Ersatzlieferung zu. Mehrfache Nachbesserungen sind zulässig. Erst bei endgültiger fehlgeschlagener Nachbesserung oder Nachlieferung können sonstige Gewährleistungsansprüche, insbesondere Wandlung oder Minderung, geltend gemacht werden. Die vorstehenden Absätze enthalten abschließend die Gewährleistung für das von uns gelieferte Produkt und schließen sonstige Gewährleistungsansprüche jeglicher Art aus. Dies gilt nicht für Schadensersatzansprüche aus Eigenschaftszusicherungen, die den Kunden gegen das Risiko von Mangelfolgeschäden absichern sollen. Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsschluss, aus unerlaubter Handlung oder anderen Rechtsgründen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Schadensersatzansprüche aufgrund von Betriebsunterbrechungen, aus entgangenem Gewinn, Verlust geschäftlicher Informationen oder irgendeinen anderen Vermögensschäden) sind sowohl gegen uns als auch gegen unsere Erfüllungshelfen ausgeschlossen, soweit nicht vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln vorliegt, oder es sich um eine schuldhafte Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die für die Errreichung des Vertragszweckes unverzichtbar sind, handelt, wobei der Schadensersatzanspruch im letzten Fall der Höhe nach auf den Ersatz des typischen vorhersehbaren Schadens beschränkt ist.

Gewährleistungs- und Schadensersatzansprüche gegen uns sind nicht abtretbar.

ANHANG 1-SHORTCUTS

| | | |
|----------------|---------------------------------|---|
| [W] | Vorwärts bewegen | [1] |
| [S] | Rückwärts bewegen | [2] |
| [A] | Nach links bewegen | [3] |
| [D] | Nach rechts bewegen | [4] |
| [Q] | Springen | [5] |
| [F] | Bewaffneten Modus einstellen | [6] |
| [Space] | Aktion ausführen | [7] |
| [C] | Nächsten Befehl auswählen | [8] |
| [X] | Vorherigen Befehl auswählen | [9] |
| [R] | Vorherige Waffen nutzen | [0] |
| [T] | Nächste Waffe nutzen | [Esc] |
| [Z] | Reittier anhalten | Pause [Space] |
| [H] | Reittier rufen | Kamerawinkel hoch [Bild ↑] |
| [F1] | Skill-Fenster öffnen | Kamerawinkel runter [Bild ↓] |
| [F2] | Inventar-Fenster öffnen | Kamera einzoomen [Entf] |
| [F3] | Magie-Fenster zeigen | Kamera auszoomen [Entg] |
| [F4] | Questlog öffnen | Kamera links rotieren [Pos1] |
| [F5] | Reputationsfenster öffnen | Kamera rechts rotieren [Ende] |
| [F6] | Minimap ein-/ausblenden | Konsole öffnen [A] |
| [F7] | Standard-Hotkey-Leiste anzeigen | Schnellspeicherung [Alt F1] |
| [F8] | Individuelle Hotkey-Leiste 1 | Aktuelles Spiel speichern [Alt F2] |
| [F9] | Individuelle Hotkey-Leiste 2 | Spiel laden [Alt F3] |
| [F10] | Individuelle Hotkey-Leiste 3 | |



EIGENE HOTKEY-LEISTEN



| | |
|----------|-------|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 0 | |

| | |
|----------|-------|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 0 | |

| | |
|---|--|
| Backup | Sicherheitskopie eines Datenbestandes, auch Rückendeckung. |
| Benutzererkennung | Identifikation eines Anwenders in einem Netzwerk oder Online-Dienst (auch "Login-Name"). Das kann ein "Realname" (ein echter Name), ein Pseudonym oder auch eine Zahlenfolge sein. |
| Berechtigung S. 35 | auch: "Authorization"; das Recht eines Anwenders, auf bestimmte Daten (nur) mit definierten Funktionen wie Lesen, Ändern, Einfügen oder Löschen zuzugreifen. Diese Rechte werden von einem Administrator vergeben. |
| Betriebssystem (OS) S. 5, 97 Verpackung | Betriebssysteme sind die derzeit wichtigsten PC-Programme. Ohne Betriebssysteme läuft kein Computer: sie verarbeiten vom Benutzer eingegebene Daten, verwalten die gespeicherten Dateien und kontrollieren angeschlossene Geräte wie Drucker und Festplatten. Gleichzeitig dienen sie als Basis für Anwenderprogramme und Spiele, die ohne den Unterbau des Betriebssystems nicht laufen können. |
| Bildschirmschoner | Ein Programm, das in Arbeitspausen auf dem Bildschirm erscheint und die Darstellung ständig verändert. Dadurch wird verhindert, daß sich ein unverändertes Bild in den Bildschirm "einbrennen" kann. Bildschirmschoner dienen auch dazu, den PC in Abwesenheit des Benutzers vor unerwünschtem Zugriff zu schützen. |
| Bildwiederholfrequenz Bildwiederholrate, Monitorfrequenz S. 95 | gibt an, wie oft das Monitorbild in 1 Sekunde aufgebaut wird. Je schneller dies geschieht, um so weniger flimmert das Bild (mindestens 75 Hz Bildwiederhol-frequenz sind laut TÜV notwendig, damit der Anwender das Bild als flimmerfrei empfindet.). Zum Vergleich: beim Fernseher sind's 25 Bilder pro Sekunde. |
| Booten S. 94, 95 | Bezeichnet das Laden des Betriebssystems nach einem Kalt- /Warmstart. |
| Browser S. 133 | Abgeleitet vom Englischen "to browse" (durchblättern, schmökern, sich umsehen). |
| Bug Webseite | Englische Bezeichnung für "Wanze" oder "Käfer" und die umgangssprachliche Bezeichnung für einen Programmfehler. |
| Bug fix | siehe Patch |
| Bulletin Board System - BBS (Forum) Webseite | Ein Bulletin Board System entspricht einem virtuellen schwarzen Brett in einem Online-System, über das z.B. Gäste einer Web-Site oder auch Mitglieder eines geschlossenen Benutzerkreises Informationen kundtun können. |
| Bump-Map (im Spiel) | In einer Bump-Map werden Helligkeitswerte in der Textur beim Rendering als Höhenunterschiede auf der Oberfläche eines Objekts wiedergeben. Ähnlich einer Textur wird ein Muster über ein Objekt gelegt um eine unebene Fläche darzustellen. |
| Chat / Chatten S. 31, 88 | Bezeichnung fürs "Unterhalten", "Plaudern" in Online-Diensten. Chatten funktioniert wie das Telefonieren mit dem Unterschied, daß die Beiträge getippt werden müssen. |

| | |
|-------------------------------------|--|
| Cheat Webseite | Wenn man bei einem Spiel (auch bei Two Worlds) am dritten Tag immer noch an derselben Stelle hängt und nicht weiterkommt, sinkt die Spiellust. Mit dem offiziellen Lösungsbuch können Sie neben der Komplettlösung auch von sogenannten "Cheats" Gebrauch machen, um z.B. Ihre Attribute zu erhöhen. |
| Chipsatz Verpackung | Während der Prozessor in einem Computer die Berechnungen durchführt, steuert der Chipsatz den Transport der Daten zwischen den einzelnen Computer-Bauteilen, etwa vom Arbeitsspeicher zum Prozessor. |
| Client (WarNet) | Begriff aus dem Netzwerkbereich: ein Client nimmt Dienste in Anspruch, deshalb wird eine an den Server angeschlossene Arbeitsstation als Client bezeichnet. Der Client schickt Anfragen des Benutzers in einem speziellen Protokoll an den Server und stellt dessen Antworten in lesbarer Weise auf dem Bildschirm dar. |
| CPU - S. 4 | Abkürzung für "Central Processing Unit", engl. Bezeichnung für Prozessor |
| Credits S. 3, 98 | Liste der Mitwirkenden an einem Projekt, mit Angaben über Ihre Position oder Tätigkeiten. |
| Cursor S. 30 | Ein Zeiger auf einem Bildschirm, der überlicherweise mit Hilfe der Maus bewegt werden kann, um Textinformationen oder grafische Informationen an ihre Position zu bringen. Dieser Cursor wird auch als Grafikcursor bezeichnet (siehe auch Fadenkreuz). |
| Cutscenes - S. 119 | Geschnittene Videoszenen in einem Computerspiel. |
| Datei S. 5, 31, 93, 94, 97 | Zusammengehörende Daten, die mit einem Anwendungsprogramm erstellt und unter einem eindeutigen Namen auf dem Datenträger gespeichert werden. |
| Dateisystem | Das Dateisystem ist der Teil des Betriebssystems, der Dateien verwaltet. Windows verwaltet überlicherweise ein FAT32 (File Allocation Table) oder NTFS (New Technology File System) Dateisystem. |
| Datenträger S. 5, 6, 94, 96, 102 | Medium zum dauerhaften Speichern von Daten. Darunter fallen Disketten, CD-ROM, Festplatte, Magnetband u.a. |
| Defragmentierung S. 94 | Ein Programm, das die Position von Datenelementen auf einem Datenträger verändert, damit Dateien zusammenhängend abgespeichert werden und schneller bearbeitet werden können. |
| Desktop S. 5, 94 | Allgemeine Bezeichnung für die Arbeitsoberfläche in WINDOWS. |
| DFÜ-Netzwerk Windows | Abkürzung für "Datenfernübertragungs-Netzwerk". Bestandteil von Windows, der Computer per Modem oder ISDN-Karte miteinander zu einem Mini-Netzwerk über eine größere Distanz vereint. Es wird auch dazu benutzt, Online-Dienste anzuwählen und bietet WINDOWS Anwender die Möglichkeit, Verbindung zum Internet zu bekommen. |

| | |
|---|--|
| Direct 3D | siehe DirectX |
| Direct Draw | siehe DirectX. Die Direct Draw Schnittstelle ist Teil des DirectX Treibers der eine schnelle Übertragung von Bildinformationen an die Grafikkarte ermöglicht. |
| DirectPlay | siehe DirectX |
| DirectX S. 4, 5, 93, 94 Verpackung | DirectX (von Microsoft zur Verfügung gestellt) dient als eine Art Dolmetscher (Schnittstelle) zwischen dem Betriebssystem und spezifischer Multimedia-Hardware. DirectX beinhaltet die DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput und DirectPlay Anwendungsschnittstellen und sorgt dafür, das spezielle Funktionen im grafischen und akustischen Bereich den jeweiligen Windowsanwendungen wie zum Beispiel Spielen zur Verfügung stehen. |
| DLL S. 93 | Abkürzung für "Dynamic Link Library". Spezielle Programmroutine, die erst aus einer sogenannten Programmbibliothek geladen werden, wenn diese auch benötigt werden. Dieses Verfahren spart Speicherplatz im Arbeitsspeicher. |
| Doppelklick S. 5, 48 | Zwei Mausklicks innerhalb einer Zeitspanne, die in der Systemsteuerung von Windows festgelegt werden kann. Öffnet z.B. ein Dokument oder Programm. |
| Download S. 7, 95, 102 | Bezeichnung für das (Herunter-) Laden von Daten aus einem Kommunikationssystem wie dem Internet. Bei einem Download werden Programme oder Dateien auf den eigenen Computer übertragen. Im Browser genügt dazu der übliche Mausklick. |
| DSL Verpackung | Abkürzung für "Digital Subscriber Line-Technologie". DSL bietet eine Technologie, um das Internet mit 1,5 Millionen Bits pro Sekunde über Kupferleitungen (!) zu betreiben. |
| DVD S. 4, 5, 6, 93, 94, 95 | Abkürzung für "Digital Versatile Disc". Datenträger mit hoher Speicherkapazität. |
| E/A-Adresse (eng. Input/Output) Fehlermeldung | steht für "Ein- und Ausgabeadresse". Spezieller Speicherbereich für den Datenaustausch zwischen dem Betriebssystem und einem Gerät (Tastaturcontroller, Festplattencontroller, Grafikkarte, Gameport,...). |
| Editor | Dienstprogramm zum Bearbeiten (Eingeben, Ändern) von Daten. |
| E-Mail, Email S. 97 | Abkürzung von "electronic mail"... ist der Postdienst, der über einen Internet-Anschluss zur Nachrichtenübermittlung dient. |
| Enter | Die Taste auf der Tastatur des Computers, die der Wagenrücklaufaste bei einer Schreibmaschine entspricht (auch: Return), dient zum Beispiel dem Abschluß einer Befehlseingabe. |
| EXE - S. 5, | Dateierweiterung für ausführbare Dateien / Programme. |
| FAQ S. 3, 93 | Abkürzung für "Frequently asked questions" (= häufig gestellte Fragen). Hierbei handelt es sich um Frage/Antwort-Listen die kurze und klare Antworten auf die am meisten gestellten Fragen enthalten. |

| | |
|---|---|
| Farbtiefe im Spiel | Informationsmenge, mit der die Farbe eines Bildpunktes beschrieben wird. Für Earth 2160 empfehlen wir Ihnen 32 Bit Farbtiefe einzustellen. Diese Einstellungen können in der Windows Systemsteuerung unter Anzeige -> Einstellungen vorgenommen werden. |
| Fehlermeldung S. 93, 94, 96 | Meldung vom Betriebssystem oder dem Anwendungsprogramm an den Benutzer, wenn ein Fehler aufgetreten ist. Dabei kann es sich um einen Eingabe-, einen Programm- oder auch einen Hardwarefehler handeln. |
| Fenster S. 28, 29, 105, 106, 31, 32, 36 | Bildschirmbereich, der genau von seiner Umgebung abgegrenzt ist und zu einem zusammengehörenden Aus- oder Eingabebereich gehört. |
| Festplatte S. 93, 94 | Datenträger, der fest im Rechner eingebaut ist und eine größere Datenmenge aufnehmen kann. |
| Firewall Installer | Abschirmung eines lokalen Netzes. Sicherheitsvorkehrung zum Schutz eines internen Netzwerkes das an das Internet angeschlossen ist. |
| First-Person Modus | Der Blickwinkel im Spiel entspricht der Sicht einer Ich-Perspektive |
| Forum - Webseite | siehe Bulletin Board System |
| Frame Grafikkartentreiber | englische Bezeichnung für "Rahmen" Beschreibt ein einzelnes Bild aus einer Videosequenz. |
| Framerate Grafikkartentreiber | Die Abspielgeschwindigkeit einer Animation wird in Frames pro Sekunde (Frames Per Second - fps) angegeben. |
| Full-Screen | Englische Bezeichnung für einen komplett ausgefüllten Bildschirm. |
| Gammakorrektur S. 29 | Mit Hilfe der Gammakorrektur werden Unterschiede in der Farbdarstellung unterschiedlicher Ausgabegeräte ausgeglichen. Der Gammawert 1 entspricht dem "idealen" Bildschirm, der den Übergang von Weiß über Grau bis Schwarz vollkommen linear reproduziert. |
| Gerätetreiber S. 94, 95 | Spezielle Programme, die die Ansteuerung von Geräten und Erweiterungskarten übernimmt und damit das Betriebssystem erweitert oder anpasst. |
| Grafikauflösung s.a. Auflösung | Anzahl der waagerechten und senkrechten Punkte, die Grafikkarten und Monitore darstellen können. |
| Grafikkarte S. 4, 29, 94, 95, 97 | Spezielle Erweiterungskarte für die Ansteuerung des Monitors. |
| Hardware S. 28, 29, 30, 88, 94, 95 | Alle harten Bestandteile des Computers und seiner Peripherie, d.h. alle Geräte und Geräteteile vom Prozessor über Speicher und Datenträger bis zum Drucker oder Modem. Die Hardware bildet die materielle Voraussetzung für das Ablauen der Software und wird zum Teil durch diese gesteuert. |
| Hauptspeicher | siehe Arbeitsspeicher oder RAM. |

| | |
|-------------------------------------|---|
| Hintergrundtasks (Fehlermeldung) | im Hintergrund laufende Programme. Programme, die im Multitasking-Betrieb nicht im Vordergrund laufen - also nicht offensichtlich sind - sondern im Hintergrund mit zum Teil niedrigerer Priorität ihre Arbeit verrichten. |
| Host S. 88 | Gastgeber Rechner. Ein Computer, der Dienstleistungen für andere Computer ausführt. |
| Hotline S. 3, 97 | Wörtliche: heißer Draht. Direkter Telefonservice, der von Firmen zu Support- und Informationszwecken eingerichtet wurde / wird. |
| HP (im Spiel) | Abkürzung für Health Points, Gesundheitspunkte. Geben in Two Worlds den Zustand des Helden, der Gegner und der NPCs an. |
| Icon | Icons sind Piktogramme, kleine Bildelemente, die bei grafischen Benutzeroberflächen als bildliche Ergänzung eingesetzt werden und über die man beispielsweise Programme aufrufen kann. |
| ID (im Spiel) | Abkürzung für "Identification". Englische Bezeichnung für Identifikation oder Benutzerkennung. |
| Index S. 3, 108 | Im EDV-Bereich: sortierte Liste von Begriffen, nach denen man gezielt suchen kann, um entsprechende Informationen abzurufen. Insofern ist ein Index mit dem Inhaltsverzeichnis eines Buches vergleichbar. Mit Hilfe eines Index kann man sehr schnell und direkt auf bestimmte Informationen innerhalb einer großen Datenmenge (z.B. einer Datenbank) zugreifen, ohne daß diese komplett durchsucht werden müßte. |
| INI-Datei | Allgemeine Bezeichnung für Konfigurationsdateien (in Windows). |
| Initialisieren | starten einer Anwendung. |
| Initialisierung Installer | Herstellen eines kontrollierten Anfangszustands von Peripheriegeräten und Programmen, so daß diese im Computersystem ordnungsgemäß arbeiten können. Dieser Zustand wird dem Betriebssystem beim Starten des Rechners durch die Übergabe bestimmter Parameter mitgeteilt. |
| Inkompatibilität | Unverträglichkeit von Hardware- oder Softwarekomponenten. |
| Install | Englische Bezeichnung für "Installieren". |
| Installation S. 5, 6, 87, 93 | Einbau und Einrichten von (weiteren) Hardwarekomponenten eines Computersystems. Kopieren von Software auf die Festplatte eines Computers und gleichzeitige Anpassung an den Betrieb des Systems. |
| Installations- programm S. 5 | Spezielles Programm, das in der Regel mit der Software mitgeliefert wird und zuständig ist für das Kopieren von Software auf die Festplatte eines Computers. Außerdem nimmt es notwendige Anpassung an die vorhandenen Komponenten des Systems vor. |
| Interface S. 28, 30, 34, 38 | Englische Bezeichnung für Schnittstelle, hier: Benutzeroberfläche: Anschlußmöglichkeit für Peripheriegeräte des Computers. Schnittstelle zwischen Protokollen, Programmen, Diensten etc. |

| | |
|---------------------------------------|---|
| Internet S. 4, 5, 6 | Weltweit größtes Computernetzwerk, das aus miteinander verbundenen Netzwerken besteht. |
| Inventar S. 3, 70, 71, 80, 82, 84, | “Virtueller Rucksack” des Helden im Spiel. 105 |
| IP-Adresse (im Spiel) | Identifikation eines PCs im Internet / Intranet. Eine IP (Abkürzung für "Internet Protocol")-Adresse besteht (noch) aus vier Bytes (IPv4). |
| Kapazität - S. 4, 5 | Fassungsvermögen bei der Speicherung auf Datenträgern. |
| Kb und KBit bzw. KB und KByte | Abkürzungen für "KiloByte" und "KiloBit". Während das kleine "k" das dezimale Kilo (1.000) abkürzt, steht das große "K" für das binäre Pendant - nämlich: Kilobyte - 2 hoch 10 Bytes = 1024 Bytes |
| Kompatibilität S. 4, 93 | Verträglichkeit von unterschiedlicher Hardware- und Softwarekomponenten. |
| Kontrollkästchen | Spezielles Element in Dialogfeldern, mit dem man Einstellungen aktivieren und deaktivieren kann. |
| Kopierschutz | Vorrichtung, die das unbefugte Kopieren von Programmen oder Daten unterbindet. Ein Kopierschutz kann durch spezielle Software oder Hardware (Dongle) realisiert werden. |
| Künstliche Intelligenz S. 84 | Software, die in der Lage ist, menschliche Intelligenz zumindest teilweise nachzuahmen. |
| Laden S. 28, 72, 82 | Vorgang, bei dem auf dem Datenträger gespeicherte Daten in den Arbeitsspeicher transportiert werden, damit sie vom Computer gelesen oder bearbeitet werden können. |
| LAN (im Spiel) | Abkürzung für "Local Area Network": lokal angelegtes Netzwerk; im Gegensatz zu WAN, das überregional das Arbeitsstationen und Netzwerke verbindet. "Lokal" bezieht sich in diesem Sinne auf einen gemeinsamen Standort, wie beispielsweise ein Firmengelände oder einen Raum. |
| Laufwerk S. 4, 5 | Gerät, das Speichermedien wie Disketten oder Festplatten beschreiben und lesen kann. |
| Level S. 29, 34, 35, 38, 39 | Englisch für Stufe. Wird bei Two Worlds im Zusammenhang Experience Level für Erfahrungsstufe verwendet. |
| Link | Englische Bezeichnung für Verknüpfung oder Verbindung. |
| Lizenz S. 102, 103, 104, 105 | Berechtigung zur Nutzung von Software. In der Regel wird die Lizenz mit dem rechtmäßigem Kauf von Software erworben. |
| Login S. 87 im Spiel | Das Anmelden und das Authentisieren eines Anwenders in einem Netzwerk oder einem anderen Kommunikationssystem wie einem Online-Dienst: Die Login-Prozedur umfasst dabei den gesamten Vorgang vom Wählen der Telefonnummer des OnlineDienstes oder Internet-Providers über diverse Passwort-Abfragen bis hin zum geschlossenen Verbindungsauftakt. |

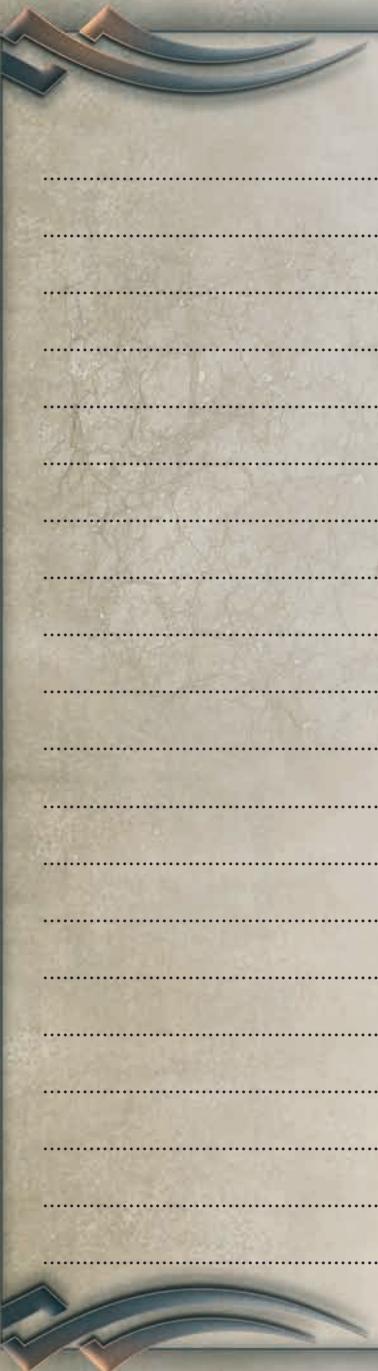
| | |
|----------------------------------|---|
| Map S. 105 | Englische Bezeichnung für Karte. |
| Maus (auf nahezu jeder Seite) | Eingabegerät, das von Hand auf dem Tisch geführt wird und entsprechend der Bewegung der Hand auf dem Bildschirm einen Cursor bewegt. An entsprechenden Positionen können mit den zusätzlich angebrachten Tasten Aktionen ausgelöst werden. |
| Maustaste (s.o.) | Eine Taste der Maus, mit der eine Aktion ausgelöst werden kann. |
| Mauszeiger (s.o.) | Symbol, das die Position der Maus auf dem Bildschirm anzeigt. |
| MB / MByte - S. 6 | Abkürzung für "Mega Bytes". 1 MByte = 1024 KByte = 1.048.576 Bytes. |
| Megabyte | 1 "echtes" Megabyte = 220 Bytes (2 hoch 20 Bytes) = 1.048.576 Bytes. Ein Megabyte (MB) wird im Computerbereich allgemein als 220 Bytes aufgefasst. Da dies jedoch nicht offiziell genormt ist, verwenden viele Hardware-Hersteller durchweg eine eigene Definition: Sie rechnen mit 1 "üblichem" Megabyte = 106 Bytes (10 hoch 6 Bytes) = 1.000.000 Bytes. Die Differenz zwischen "echten" und "üblichen" Megabytes liegt also bei 48576 Bytes - ca. 47 kB. Eine laut Herstellerangabe '1 GB' große Festplatte hat demzufolge nur 954 "echte" MB. |
| Menü S. 5, 7, 28, 34, 38 | Eine mit Hilfe von Listen oder Schaltflächen dargestellte Ansammlung von Programmfunctionen. |
| Minimap S. 105 | Englische Bezeichnung für "Kleine Karte". |
| Monitor - S. 95 | Andere Bezeichnung für Bildschirm. |
| Multiplayer - S. 3, 6, 28 | Englische Bezeichnung für "Mehrspieler". Bei Two Worlds ist damit der Mehrspielermodus oder Netzwerk oder Internet gemeint. |
| Netz / Netzwerk S. 31 | Verbund von Computern, die über verschiedene Leitungen verbunden sind und sich gemeinsame Ressourcen wie Daten und Peripheriegeräten teilen. Häufig steht in einem Netzwerk ein spezieller Rechner (Server) nur zur Datenverwaltung zur Verfügung, auf den alle anderen Arbeitsstation Zugriff haben. Man unterscheidet im Wesentlichen LANs, die "unter einem Dach" innerhalb von Firmen und Behörden eingesetzt werden, sowie WANs, die beispielsweise mehrere Filialen in verschiedenen Städten oder Ländern verbinden. |
| NPC S. 32, 35, 36, 62 | Englische Abkürzung für Non-Playable-Charakter (Deutsch: nicht spielbarer Charakter) |
| Online S. 6, 28 | Abkürzung für "On the line" - "auf Leitung". Es besteht eine offene Telefonverbindung zum INTERNET oder einem anderen Online-Dienst. |
| Option - S. 2 - 124 | Andere Bezeichnung für Auswahlmöglichkeit. (auf nahezu jeder Seite) |
| Partikelsystem | Es wäre zu aufwendig, Tausende von Funken, Regentropfen oder Sprudelbläschen als einzelne Objekte zu erzeugen und in Bewegung zu setzen. Partikelgeneratoren erzeugen solche Teilchenschwärme automatisch aus Angaben zu Richtung, Geschwindigkeit und Zufallseinflüssen. |
| Passwort - S. 87 | Andere Bezeichnung für Kennwort oder Identifikation. |

| | |
|-----------------------------------|---|
| Patch | Ein Patch (englische Bezeichnung für "Flicken", manchmal auch "Bug fix" genannt) ist ein kleines Programm, das z.B. Bugs (Fehler) von in der Regel großen Anwendungsprogrammen repariert. Die meisten Patches werden von den Software-Herstellern auf ihren Web-Sites kostenlos zum Download angeboten. |
| PC - S. 4 | Abkürzung für "Personal Computer". |
| PDF (auf DVD) | Abkürzung für "Portable Document Format". Üblicherweise werden Handbücher und Dokumente in diesem Format abgelegt. |
| Per-Pixel-Shader S. 6, Verpackung | Unter dem "Pixel Shader" versteht man die Möglichkeit, alle Berechnungen auf Pixel-Ebene durchzuführen, anstatt auf Polygonebene. |
| Performance S. 95 | Englische Bezeichnung für Leistung. In der EDV bezieht sich die Leistung eines Systems auf die Geschwindigkeit bei der Ausführung von Befehlen oder Programmen. |
| Pixel S. 4 | Kunstwort für "Picture Element". Englische Bezeichnung für Bildpunkt: kleinstes Element eines digitalen Bildes mit definierten Orts- und Farbkoordinaten. |
| Positionieren | Etwas an eine bestimmte Stelle setzen. Die Eingabemarkierung an eine gewünschte Position bewegen. |
| Programmabsturz Webseite | Fehler in einem Programm, der dazu führt, daß ein Arbeitsschritt nicht zu Ende ausgeführt werden kann und auch keine weiteren Eingaben möglich sind. Das Programm kann nicht mehr ordnungsgemäß verlassen werden und gegebenenfalls zur Instabilität des Systems führen. |
| Programmgruppe S. 5 | Um die Übersicht über die installierten Anwendungen zu behalten, faßt Windows jeweils mehrere Programme zu einer Gruppen zusammen. Hilfsprogramme befinden sich z.B. unter "Zubehör", während Datei- und Druckmanager in der "Hauptgruppe" eingeordnet wurden. Jede Programmgruppe bekommt ihr eigenes Fenster zugeteilt, das über ein zugeordnetes Icon geöffnet wird. |
| Protokoll S. II4 | Bezeichnet die Sammlung von Regeln für Formate und Arten der Datenübermittlung zwischen unterschiedlichen Rechnersystemen. |
| Prozessor - S. 4 | Auch Central Processing Unit oder CPU. Zentrale Recheneinheit im Computer, die alle Rechen- und Steueroperationen übernimmt. |
| Quell-Code S. 102, 103, 104 | Originärer ASCII-Text, der ein Programm in einer höheren Programmiersprache darstellt. |
| RAM S. 4, Verpackung | Abkürzung für "Random Access Memory". Schneller Speicher (auch Hauptspeicher genannt), auf den beliebig zugegriffen werden kann und der seinen Inhalt beim Abschalten des Stroms verliert.. |
| Raubkopie | Gesetzlich nicht genehmigte Kopie eines Programms oder einer Datei. Die Erstellung von Raubkopien wird strafrechtlich verfolgt. |

| | |
|---------------------------------|--|
| Readme-Datei | Wörtlich übersetzt Lies-mich-Datei. Spezielle Textdateien mit wichtigen, letzten Informationen. Um leichte Lesbarkeit zu gewährleisten, sind sie üblicherweise als ASCII-Datei erstellt worden (README.TXT). |
| Registry S. 96 | Eine in WINDOWS enthaltene Datenbank mit Informationen zur installierten Hardware und Software. |
| Return | Andere Bezeichnung für "Carriage Return" (Wagenrücklauf). Die "Wagenrücklauf-taste" auf der Computer-Tastatur bzw. Eingabe- oder ENTER-Taste. |
| Role Playing Game | Abkürzung: RPG - englische Bezeichnung für Rollenspiel. |
| Savegame - S. | Englische Bezeichnung für "Gesicherter Spielstand". |
| Schaltfläche S. 97 | Spezielles Bildschirmelement moderner Benutzeroberflächen (etwa bei Windows), das beim Anklicken mit der Maus eine Aktion auslöst, z.B. ein neues Dialogfeld aufruft. |
| Screen - S.5 | Englische Bezeichnung für Bildschirm oder Monitor. |
| Scrollen S. 30, 34, 37 | Vorgang, bei dem der aktuelle Bildschirminhalt in horizontaler oder (meistens) vertikaler Richtung verschoben wird. |
| Seriennummer S. 2, 6 | Bei Programmen: Nummer zur Unterscheidung von Kopien eines Programms. Bei Datenträgern: Bei der Formatierung festgelegte Nummer, die einen Datenträger eindeutig identifizierbar macht. |
| Session | Englische Bezeichnung für Arbeitssitzung. |
| Setup - S. 8, 116 | Englische Bezeichnung für Installationsprogramm. |
| Shader | Kurz für Per-Pixel-Shader (siehe auch Per-Pixel-Shader) |
| Shift (-Taste) | Umschalttaste auf der Tastatur zum Ein- oder Ausschalten der Großschreibweise von Buchstaben: "shift" steht u.a. für "etwas bewegen" oder "verrücken" bzw. "Verlagerung", "Verschiebung" oder "Wandel". |
| Sicherheitskopie - S.102-105 | Kopien von Daten, Datenträgern oder Teilen von Datenträgern. |
| Software S. 102-105 | Sammelbegriff für alle Arten von Computerprogramme - also für Betriebssysteme, Utilities und Anwendungsprogramme. |
| Sound FX - S. 98 | Englische Bezeichnung bzw. Abkürzung für Sound Effekte |
| Soundkarte S. 4, 93 | Spezielle Erweiterungskarte für den PC, mit deren Hilfe die akustischen Fähigkeiten des Systems verbessert werden können. |
| Soundtrack - S. 99 | Sammlung von Musikstücken (meistens im Audio-Bereich verwendet). |
| Space S. 105 | Englische Bezeichnung für die "Leertaste" auf einer Computertastatur (besser: space-bar) oder ein "Leerzeichen" in einem Text. |

| | |
|--|---|
| Spracheingabe / Spracherkennung (im Spiel) | Von einigen Programmen auch Two Worlds unterstützte Möglichkeit zur Eingabe von Informationen oder Befehlen mit Hilfe der menschlichen Sprache. |
| Status S. 32, 33, 64 | Zustand eines Systems oder Situation bei der Abarbeitung eines Programms oder Programmelements. |
| Support S. 3, 7, 103 | Unterstützung der Benutzer von Hardware und Software durch den Hersteller, oft auch in Form einer Hotline per Telefon. |
| System - S 125 | Einheit von Komponenten, die aufeinander abgestimmt sind. |
| Systemressourcen (Fehlermeldung) | Systemressourcen sind bei Windows die USER- und GDI-Speicher. Das sind zwei Speicherbereiche, die Windows zur Verwaltung von laufenden Programmen und Grafikelementen benötigt. |
| Tab TAB-Taste (im Spiel) | Abkürzung für "Tabulator" (Taste). Zusammen mit der ALT-Taste gedrückt kann man unter Windows mit der Tabulator-Taste durch die aktiven Programme blättern. |
| Taskleiste S. 5 | Bestandteil der Windows Benutzeroberfläche, von der aus die wichtigsten Programmfunctionen aktiviert werden können und auf der gestartete / aktive Anwendungen abgelegt sind. |
| Taskmanager Windows, | System-Programm von Windows, mit dem die laufenden Programme angezeigt und zwangsweise beendet werden können. Das Taskmanager wird in vielen Betriebssystem-Versionen mit der Tastenkombination [Strg] [Alt] [Entf] aufgerufen. |
| Tastenkombination S. 33, 116, 130 | Kombination von zwei oder mehr Tasten. Dient meist zur direkten Eingabe von Befehlen (Programmstart, Aufruf eines Makros usw.) Die bekannteste Tastenkombination ist wohl in der OS-Windows-INTEL-Welt: CAD - also Control, Alt, Delete bzw. Steuerung, Alt, Löschen, womit der PC neu gebootet wird bzw. unter Windows der Task-Manager aufgerufen wird. |
| TCP/IP (im Spiel) | Abkürzung für 'Transmission Control Protocol over Internet Protocol'. Standard-Protokoll-Suite im Internet / Intranet sowie WAN und Unix-Netzen. Das Internet Protocol (IP) dient der Fragmentierung und Adressierung von Daten und übermittelt diese vom Sender zum Empfänger - sichert die Übertragung allerdings nicht ab. Das Transmission Control Protocol (TCP) baut darauf auf, sorgt für die Einsortierung der Pakete in der richtigen Reihenfolge beim Empfänger und bietet die Sichererstellung der Kommunikation durch Bestätigung des Paket-Empfangs. Es korrigiert Übertragungsfehler automatisch. |
| Textfeld (im Spiel) | Element in Dialogfeldern zur Eingabe von Texten. |
| Tooltipps | Hinweise, Tipps zu einem Dienstprogramm oder einer Schaltfläche. |

| | |
|--------------------------------|--|
| Treiber (S. Gerätetreiber) | Programm, das Peripheriegeräte in das Betriebssystem einbindet, damit diese ordnungsgemäß arbeiten können. |
| Troubleshooting S. 3, 93 | Englische Bezeichnung für "Fehlerbehebung". |
| True Color | Grafikmodus mit 16,7 Mio. Farben (24 oder 32 bit per Pixel). Der im Video-RAM gespeicherte Wert wird nicht in einer Tabelle übersetzt, sondern direkt an die D/A-Wandler gelegt. Dazu muß die Farbinformation in voller Bandbreite für jedes Pixel gespeichert werden. |
| Unterverzeichnis S.93 | Unter einem Verzeichnis liegendes weiteres Verzeichnis. |
| Update S. 95 | Englische Bezeichnung für Aktualisierung. Neuere Version eines Programmes bzw. einer Software. |
| User S. ll6, ll7 | Englische Bezeichnung für Nutzer / Anwender. Anwender eines PCs und seiner Programme bzw. Benutzer einer Datenbank oder eines Online-Dienstes. |
| Verknüpfung S. 5 | Mit Hilfe der OLE-Funktion (Object Linking and Embedding) zum Verknüpfen und Einbetten von Objekten können Informationen mit anderen Dateien verknüpft werden, d. h. es wird auf sie verwiesen. Wenn Daten verknüpft sind, werden sämtliche Änderungen, die im Ursprungsdokument vorgenommen werden, automatisch in alle Zieldokumente übernommen. |
| Version S. 96, 97 | Fassung eines Softwareprodukts. Programme werden mit Versionsnummern versehen, so daß man leicht erkennen kann, welchen Entwicklungsstand man vor sich hat. |
| Verzeichnis S. 2, 94 | Logische Struktur des Inhalts eines Datenträgers. |
| Virensorter - S. 93 | Programm zum Auffinden von Computerviren. |
| Vollbild | Darstellung eines Programm-Fensters in Windows mit maximaler Größe. |
| WarNet S. 6, 87 | Von Reality Pump & von Zuxxez entwickelte Servertechnologie für Online-Spiele. |
| Win 32 / Windows 32 | In Windows die Bezeichnung für das 32-Bit-Subsystem, das wesentlich leistungsfähiger und schneller ist, als das alte 16-Windows-System. |
| Windows S. 4-6,94-96 | Von Microsoft entwickelte grafische Benutzeroberfläche mit Fenster-technik (Betriebssystem). |
| XP S. 4 Verpackung | Abkürzung für "EXperience", was soviel heißt wie "Erfahrung" oder "Erleben". Mit der Ergänzung "XP" versah Microsoft im Februar 2001 die Namen für die nächsten Versionen von Windows und Office. |
| Zoom-Funktion S. 30, 32, 37 | Andere Bezeichnung für Lupe. Funktion, die von diversen Anwendungen oder Spielen angeboten wird und mit der man Bildausschnitte vergrößern oder verkleinern kann. |



NOTIZEN





NOTIZEN



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

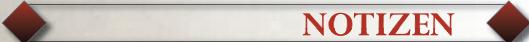
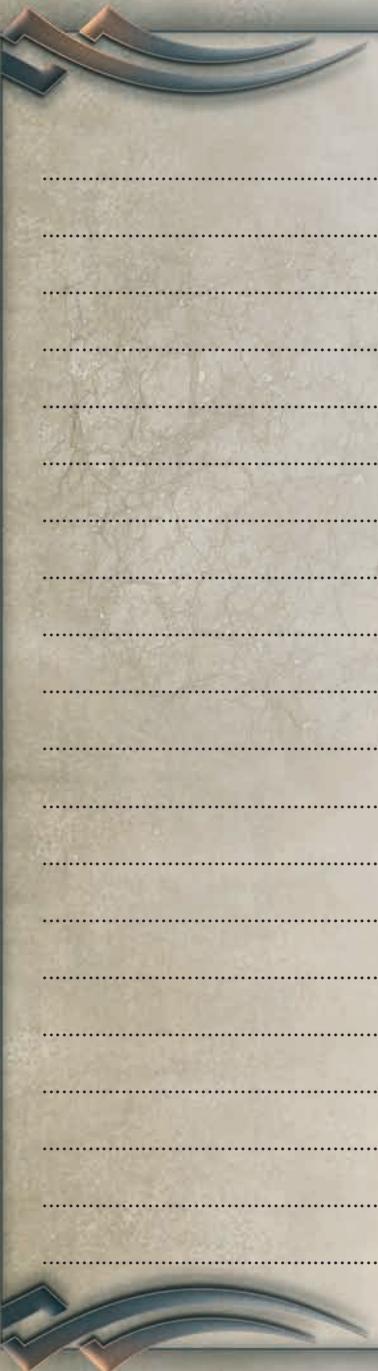
.....

.....

.....

.....

.....



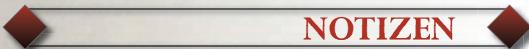
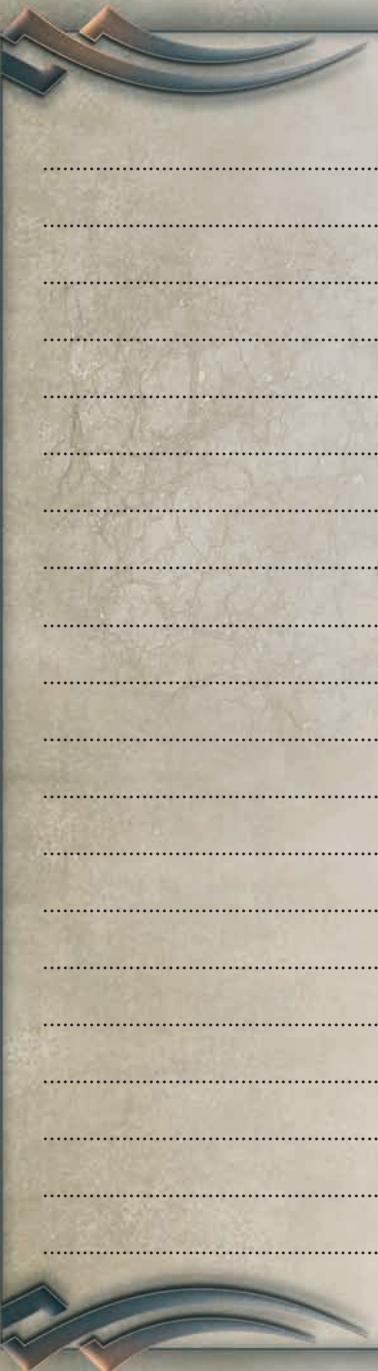
NOTIZEN



NOTIZEN





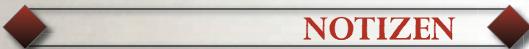
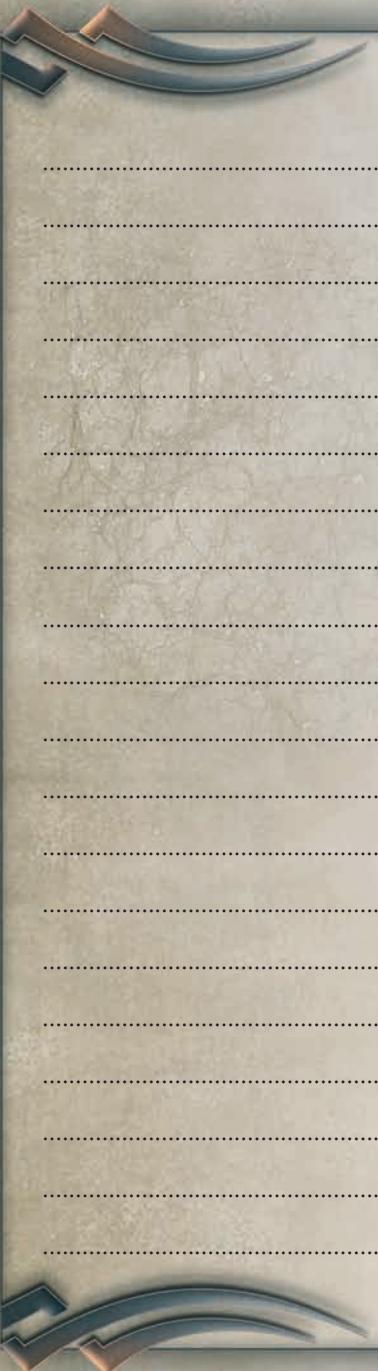


NOTIZEN



NOTIZEN





NOTIZEN



ONLINEWELTEN

PRÄSENTIERT

Die Visa Card für Gamer



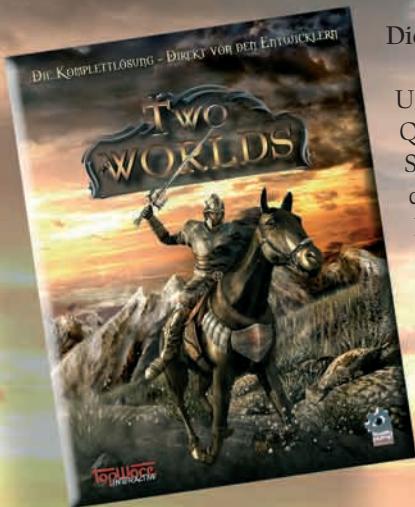
www.VISA-Welten.de

weltweit shoppen
weltweit online spielen
coole Motive auswählen
ab 12 Jahre erhältlich*
ab 0,00€ Jahresgebühr*
Guthabenverzinsung
... UND VIELES MEHR!

www.TwoWorlds-Welten.de

Dein Community Portal mit allen Informationen,
Downloads und vielem mehr!

DIE KOMPLETTLÖSUNG DIREKT VON DEN ENTWICKLERN



Die Welt Antaloor ist riesig!

Unzählige Monster, anspruchsvolle Quests und jede Menge versteckter Specials warten darauf, vom Spieler entdeckt zu werden. Allen „Two Worlds“-Fans, denen nichts durch die Lappen gehen soll, steht deshalb das 360 Seiten dicke Lösungsbuch zur Verfügung. Übersichtlich und ausführlich werden hier sämtliche Informationen aufgelistet und mit umfangreichem Bildmaterial veranschaulicht.

Ein Muss für jeden Abenteurer!

ISBN

978-3-940252-00-5

- * Beschreibung des Hauptquests und aller Nebenquests
- * Erläuterung aller Gegnerklassen, deren Stärken und Schwächen
- * Detaillierte Karten mit Lösungswegen
- * Viele Tipps & Waffenstatistiken
- * Auflistung aller Gegenstände inklusive Wert und Wirkung

19,99 EUR

Auch erhältlich:

TWO WORLDS - DAS ALBUM
Harold Faltermeyer feat. AmberMOON

2-WORLDS.COM



WWW.2-WORLD8.COM