



XBOX 360

Two Worlds II



TopWare
INTERACTIVE



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

1. L'histoire jusqu'ici	4
2. Manette Xbox 360	5
3. Xbox LIVE	5
4. Menu principal	6
5. Mode Multijoueur	7
6. Commandes	8
7. IHM	8
8. Mouvements et combat	10
9. Enregistrement et chargement	14
10. Carte de voyage	15
11. Journal de quêtes	16
12. Inventaire	17
Onglet Techniques	17
Onglet Equipement	22
Onglet Items	24
Pièges	24
L'Oculus	25
Onglet Alchimie	25
Onglet Magie	26
13. Personnages non joueurs	27
14. Questions d'argent	28
15. Serrures	30
16. Téléports et portails	31
17. Autels	32
18. Livres	32
Hot-Line et Support	33
Notes	34
Crédits	36
Licence et Garantie	39

I. L'HISTOIRE JUSQU'ICI...

Extrait du manuscrit intitulé „Antaloor: Le passé, le présent et l'avenir”, par l'humble Maître Bolo de Riclann.

“ (...) L'histoire de notre Empire, pleine de rebondissements et de changements, telle que je la connais aujourd'hui, est basée sur des révélations recueillies à Cathalon et New Ashos. Toutefois, au cours de mes déplacements, on peut considérer que quelques éléments peuvent être tenus pour certains:

Il s'agit essentiellement d'une histoire de famille...

Malgré les innombrables événements qui ont précédé ce jour, cela commence souvent par les exploits d'un mercenaire de Cathalon, accompagné par sa soeur. Nés à seulement quelques minutes d'intervalle, leurs liens, comme souvent pour les jumeaux, est très fort. „Elle est sa conscience, il est son épée“.

Leurs liens fraternels ont été soumis à rude épreuve, accablés par un ennemi sinistre et puissant, sa soeur a été blessée. Il l'a laissée seule quelques instants pour chercher de l'aide et un abri. Et, à son retour, sa soeur avait disparu...

C'était le début d'un long périple... Lui, sans argent, a loué ses services et a passé de longs mois à la rechercher, à travers les coins les plus reculés du continent dans l'espoir de la retrouver en vie. On raconte toujours dans les auberges les aventures qu'il a vécues dans sa quête. On ne sait pas exactement ce qu'il faut croire du but de la fratrie, sinon qu'il pourrait s'agir d'un présage du retour d'Aziraal, le dieu du Feu.

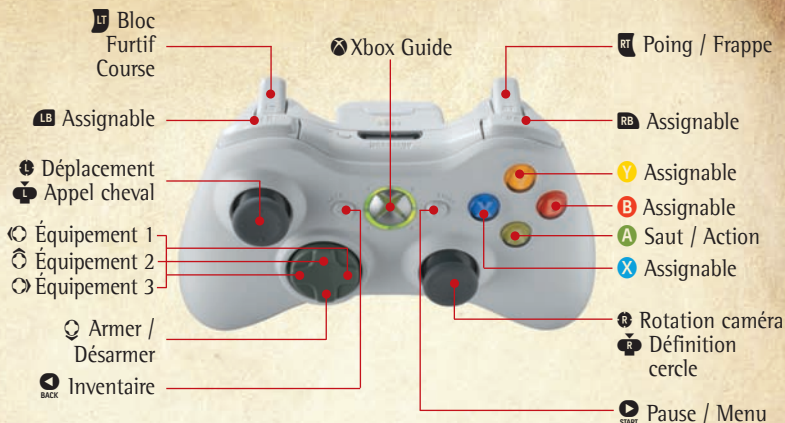
Mais que s'est-il alors passé? Ici, les sources sont contradictoires. Certains disent qu'il s'est débarrassé des ravisseurs de sa soeur, d'autres qu'ils les a rejoints. Mais le détail le plus troublant est que l'ennemi juré de notre champion n'est autre que l'Empereur Gandohar lui-même...

La lumière se fera-t-elle un jour sur ce sujet? Il est à craindre que cela soit difficile à envisager, la fin sanglante du conflit entre les Orcs et les humains n'ayant apparemment laissé que des morts, et que ceux qui auraient pu donner des informations ont disparu.

Et pourtant, des rumeurs persistent... Tandis que la tyrannie de Gandohar ne se limite plus au seul château de Vahkmaar mais s'étend sur tout Antaloor, une chose est sûre. L'histoire des jumeaux est étroitement liée à celle de ceux qui rêvent d'une résistance organisée (...).“



2 MANETTE Xbox 360



3. Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.


4. MENU PRINCIPAL

Avant de commencer votre périple, vous devez renseigner un support d'enregistrement pour vos scores, sinon, il ne sera pas possible de sauvegarder votre progression.

Nouvelle partie

Choisissez cette option pour commencer l'aventure en solitaire.

Continuer la partie

Vous pouvez ici recharger une partie sauvegardée, y compris les parties automatiquement enregistrées par "Two Worlds II". Vous pouvez supprimer les sauvegardes inutiles avec .

Xbox LIVE®

Choisissez cette option pour accéder au Menu Multijoueur. Pour en savoir plus sur ce mode, reportez-vous au Xbox LIVE® Mode Multijoueur.

Marché

Cliquez ici pour vous rendre sur le Marché Online, pour y acheter de nouveaux contenus lors de leur parution. Vous devez être connecté à Xbox LIVE® pour pouvoir accéder au Marché.

Paramètres

Choisissez cette option pour effectuer des réglages sur les paramètres du jeu. Les sous-menus sont:

Graphiques

Vous pouvez régler ici le comportement du moteur GRACE™ et définir les paramètres relatifs aux ombres et à la correction gamma.

Physique

Réglage des paramètres physiques.

Interface

Vous pouvez ici définir différents paramètres de l'interface utilisateur (IHM). Vous pouvez définir l'intervalle de temps des sauvegardes automatiques, ou désactiver la fonction.

Commandes

Vous trouverez ici les affectations des touches.

Son

Vous permet de régler le niveau de la musique et des effets sonores.

Fin de partie

Choisissez cette option pour quitter le jeu et revenir tableau de bord Xbox 360.



5. MODE MULTIJOUEUR

Choisissez l'option Xbox LIVE® du Menu principal. Une fois connecté, vous pourrez créer, modifier ou supprimer un personnage, définir un nom, une race, un sexe et une classe. Une fois la création du personnage terminée, confirmez vos paramètres avec **A** et ouvrez le Menu principal online. De là, vous pourrez :

- Matchmaking selon classement
- Matchmaking d'amis
- Rejoindre une Partie personnalisée
- Créer une Partie personnalisée
- Village (Mode Village).
- Classements

MODES MULTIJOUEUR SUIVANTS

Match à mort

Défaites les ennemis et survivez pour être la dernière équipe encore debout.

Duel

Afrontez un opposant de niveau équivalent dans une bataille un contre un.

Aventure

Une campagne en sept chapîtres qui emmènent les joueurs et leur équipe à travers le continent à la recherche d'un artéfact maudit et magique pour l'Empereur Gandohar lui-même.

Mode Village

Dans cet hybride de Stratégie en Temps Réel, les joueurs peuvent créer et diriger un village entier. Gardez au plus haut le moral des villageois en vous assurant qu'ils sont bien protégés et que l'on prend soin d'eux.

Chasse aux cristaux

Regroupez-vous entre amis et affrontez des opposants dans ce mode où les équipes cherchent à récolter un maximum de Cristaux d'Azur. Assurez-vous d'éviter les crânes qui détruisent les cristaux aux alentours. Soyez prudents avec les Gemmes Verts. Un toucher transforme les Cristaux d'Azur en crânes et les crânes en Cristaux d'Azur.



6. COMMANDES

Définissez les caractéristiques physiques de votre personnage ou choisissez l'apparence par défaut. Faites défiler et modifiez les options avec **⬅**, faites pivoter le personnage avec **⬆**, et zoomez en avant ou en arrière avec **LT**. Le joueur peut aussi créer des modèles uniques générés au hasard en frappant **X**. Si vous choisissez l'apparence par défaut, frappez **A** pour accepter.

Modifiez de nombreux aspects du visage et du corps du héros. Les modifications peuvent être aussi légères que de changer la couleur de teint ou aller jusqu'à définir un tatouage facial. Une fois atteint le résultat escompté, frappez **A** pour commencer l'aventure en solo.

Certains boutons peuvent être redéfinis et assignés à des raccourcis pour exécuter des actions spécifiques. Note: avant d'assigner un raccourci à un bouton, assurez-vous que votre héros a regagné son arme.

Appuyez **R** pour afficher ou fermer le Menu Radial des Raccourcis.

R ou **L**: Naviguer autour de la roue.

Appuyez **B**, **X**, **Y**, **LB**, ou **RB** pour assigner l'item au bouton une fois le curseur placé sur l'item désiré.

Par défaut, la configuration des boutons assignés est:

X – affiche la Carte de route

Y – affiche le Journal des quêtes

B – utiliser la torche

RB – utiliser une potion de soin disponible

LB – utiliser une potion de mana disponible

NOTE: Durant les combats, les Raccourcis changent pour utiliser des attaques spécifiques en fonction de l'arme utilisée. Voir Mouvements et Combat pour de plus amples informations.

7. IHM

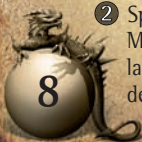
L'IHM (Interface Homme-Machine) du jeu affiche toutes les informations vitales.

① Sphère rouge de Santé

Mesure la santé du héros. Quand elle diminue, utilisez une potion de soin, mangez quelque chose ou trouvez un autel. Se régénère au fil du temps quand le héros regagne son (ses) arme(s).

② Sphère bleue de Mana

Mesure le niveau de mana du héros. Le niveau d'énergie magique détermine la capacité du héros à lancer des sorts. La mana peut être restaurée avec des potions ou lors d'une visite à un autel.





③ Sphère dorée d'Endurance
Mesure l'endurance du héros. Décroit durant les sprints. Se régénère avec le temps.

④ La barre rouge représente la Santé de l'ennemi.

⑤ La barre verte représente la progression de l'expérience.

⑥ Barre de Raccourcis
Affiche les raccourcis actifs, en fonction de la situation du héros.

⑦ Mini carte

⑧ Distance jusqu'au prochain point de passage.
(drapeau dorée: Marqueur quête active, drapeau bleu: destination active).







⑨ Les deux icônes se réfèrent à la monte et n'apparaissent que lorsque vous êtes en selle. La barre rouge ⑩ indique la santé de la monture et la barre dorée ⑨ indique le niveau de tolérance de la monture.

⑪ Indice de notoriété
Commettre un crime, même une infraction mineure comme exhiber votre arme en public ou simplement heurter un passant, accroît la notoriété du héros. Au fur et à mesure de l'augmentation de la notoriété du héros, l'indice de notoriété se couvre de sang. Quand l'indice se remplit, un prix est fixé pour la capture du héros. Les gardes feront alors tout leur possible pour pouvoir réclamer la prime. Restez hors de vue jusqu'à ce que les choses se calment et que l'indice de notoriété revienne à un niveau neutre.








8. MOUVEMENTS ET COMBAT




MOUVEMENT GÉNÉRAL

	Stick droit	Contrôle la position de caméra
	Stick gauche	Contrôle le héros
		Action ou Saut
		Appuyez et maintenez en courant pour Sprinter . Faites attention à la Sphère Dorée d'Endurance. Une fois complètement vide, Sprinter ne sera plus possible jusqu'à cce que la sphere se régénère.
		Appuyez et maintenez à l'arrêt pour commencer à vous Faufiler . Note: Requis pour executer un Coup Mortel.
		Menu Principal




EN SELLE


		Appuyez pour appeler le cheval à côté du héros.
		Saut. Monter en selle.
	Stick gauche	Utilisez pour controller les rênes et diriger le cheval.
		Frapper rapidement pour galoper.
		Descendre de cheval.

NAVIGATION

	Stick gauche	Diriger le gouvernail. La direction du vent est indiquée par la girouette rouge au sommet du mât et le mât et les fleches sont affichés sur la Mini Carte.
		Monter à bord du bateau.
		Appuyez et maintenez enfoncé pour changer la position du boom et ajuster les voiles. Le boom se déplacera à babord ou tribord selon la direction du vent.

COMBAT GÉNÉRAL




		S'armer.
		Attaquer.
		Appuyez et maintenir pour Bloquer.

Les armes à longue portée comme les arcs et bâtons de magie peuvent nécessiter de presser  et le maintenir enfoncé le temps, par exemple, que l'arc se bande. Si le héros est désarmé, il devra engager un combat au corps-à-corps.








Echange rapide


Changer d'équipement en cours d'action avec ,  ou .




NOTE: Les jeux d'équipements personnalisés doivent être assignés à ,  et  dans le menu in-game Menu Equipment avant que Echange rapide puisse être utilisé.

COMBAT EN MÊLÉE




CIBLAGE – Le système de combat en mêlée utilise le ciblage automatique pour focaliser l'attaque du héros sur des ennemis en approche. Le ciblage automatique est basé sur la proximité de l'ennemi et la direction à laquelle le héros fait face.

Appuyez  pour s'armer. Attaquer avec . Si le héros est désarmé, il devra engager un combat au corps-à-corps. Appuyez et maintenir  pour bloquer.




Raccourcis du combat en mêlée

Le combat en mêlée offre deux jeux de Raccourcis selon que le héros est en position offensive ou défensive, .

Offensive

, , ou  – Exécute des attaques spéciales en fonction de l'arme utilisée. Ces attaques infligent plus de dommages, mais requièrent un peu de temps avant de pouvoir être réutilisées.

Défensive

, , ou  – Exécute des défenses spéciales en fonction de l'arme utilisée. Ces défenses peuvent étourdir l'ennemi, le mettre à terre ou même le désarmer. Elles infligent plus de dommages, mais requièrent un peu de temps avant de pouvoir être réutilisées.

Sept styles de combat en mêlée:

Une arme à une main

Permet d'utiliser un Truc vicieux. Efficacité de blocage réduite. Limité aux seules attaques en mêlée.

Arme à une main et bouclier

Permet l'utilisation de la Poussée. Accroît l'efficacité de blocage et sa portée en protégeant aussi contre les projectiles. Vitesse générale d'attaque diminuée.

Arme à une main et torche

Utile dans les endroits sombres et permet l'utilisation de la technique de Coup de feu. Vitesse d'attaque réduite et plus grande efficacité de blocage. Limité aux seules attaques en mêlée.



Double arme à une main

Permet l'utilisation de deux attaques spéciales spécifiques. Vitesse d'attaque accrue. Limité aux seules attaques de mêlée.

Arme lourde à deux mains

Permet l'utilisation du Swing de puissance et une attaque spécifique spéciale. Dommages accrues et efficacité contre des ennemis en armure. Efficacité de blocage modérée. Vitesse d'attaque réduite. Limité aux seules attaques en mêlée.

Arme à deux mains

Permet l'utilisation du Swing de puissance. Dommages et protégée exceptionnels. Vitesse d'attaque et efficacité de blocage modérées. Limité aux seules attaques en mêlée.

Couteaux et poignards

Permet l'utilisation du Coup mortel lors de l'approche d'un ennemi qui n'est pas sur ses gardes. Limité à une utilisation combinée avec la technique Furtivité.

COMBAT À DISTANCE

La distance peut être un allié pour faire face à des ennemis de grande taille. Equipez-vous d'un arc et d'un carquois du Menu d'Inventaire pour engager un Combat à distance.

Appuyez et maintenez **RT** enfoncé pour bander l'arc. Plus **RT** est maintenu enfoncé, plus l'attaque devient efficace, comme l'indique la barre de progression qui entoure le réticule. La vitesse de tir et la puissance de celui-ci dépend du type d'arc, ainsi que du niveau du héros dans les techniques Tir rapide, Tension de base et Surtension.

LT - Relâcher pour tirer. Pendant que l'arc est bandé (c'est-à-dire tant que **RT** est enfoncé), changez pour le mode Sniper et mode Champ pour un tir de précision et un ciblage automatique.

A - Bond défensif en arrière pour éviter une attaque en approche.

Raccourcis de combat à distance

Le combat à distance offre deux jeux de Raccourcis suivant que le héros est en mode Champ ou mode Sniper. Ces attaques basées sur des techniques infligent des dommages accrues mais ont aussi besoin d'un peu de temps avant de pouvoir être utilisées à nouveau.



MODE CHAMP: Large angle de vision sur le champ de bataille. Utilise le ciblage automatique mais empêche le tir de précision.

X - Flèche de glace.

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez **RT** pour tirer.

Y - Multi-flèches.

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez **RT** pour tirer.

NOTE: en mode Champ, les flèches multiples s'écartent et ciblent un ennemi désigné. Pour un ciblage précis et simultané d'ennemis multiples, vous devrez sélectionner le mode Sniper et ensuite la technique multi-flèches. (Voir ci-dessous.)

B - Flèche de feu.

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez **RT** pour tirer.

MODE SNIPER: Vue restreinte de cibles individuelles. Fait appel à la précision de tir, mais limite l'utilisation du ciblage automatique. Entrez en mode Sniper en frappant **LT** pendant que vous bandez l'arc avec **RT**.

X - Flèche empoisonnée.

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez **RT** pour tirer.

Y - Multi-flèches.

Une fois sélectionné, pressez et maintenez enfoncé **RT**. Ciblez les ennemis et pressez **LT** pour les marquer individuellement. Après que les ennemis ont été identifiés, relâchez **RT** pour tirer des flèches multiples sur les cibles désignées. L'utilisation des multi-flèches en mode Sniper permet de viser et atteindre plusieurs ennemis avec un seul tir sur une longue distance.

B - Flèche de diversion.

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez **RT** pour tirer.

JET DE SORTS

Devenir un mage ou choisir les techniques à faire apprendre par le héros pour être plus enclin à utiliser la magie requiert l'utilisation et la maîtrise d'un Bâton, ainsi qu'une compréhension des Amulettes de sorts et de leurs capacités magiques. Voir l'onglet Magie du Menu Inventaire pour des informations détaillées sur les Amulettes de sorts.

RACCOURCIS

B, **X**, **Y**, **LB** ou **RB** - Raccourcis. Le joueur doit sélectionner le sort, indiqué par un icône en surbrillance dans la Barre de Raccourcis avant que le jet de sort puisse commencer.

RT - Appuyez et maintenez enfoncé jusqu'à ce que le Méridien de Jet soit devenu un cercle complet. Relâchez pour jeter le sort. Le temps dépend du nombre de cartes de l'Amulette de sorts, ainsi que du niveau de compétence du héros en Sorcellerie.



LT – Appuyez et maintenez enfoncé pour bloquer.

Pendant le blocage, les raccourcis **X** et **B** changent en défenses spéciale. Ces attaques basées sur des techniques infligent des dommages accrues mais nécessitent un certain temps avant de pouvoir être réutilisées.

X – Coup humiliant. Un coup défensif porté à la tête avec possibilité d'assommer l'ennemi. Seulement accessible pendant le maintien de **LT** pour bloquer.

B – Brise-blocage. Un balancement énergétique de haut en bas pour briser l'équilibre de l'ennemi et mettre à mal ses défenses. Accessible seulement pendant le maintien de **LT** pour bloquer.

Raccourcis de jet de sorts

Appuyez **R** pour afficher ou fermer le Menu Radial de Raccourcis. Un bâton de Mage doit être utilisé pour y accéder.

L ou **R** – Navigation sur la roue.

Appuyez **B**, **X**, **Y**, **LB** ou **RB** pour assigner le sort au Raccourci de sort pendant que le curseur affiche en surbrillance l'Amulette de sorts.

PILLAGE

Le pillage des ennemis terrassés est une part importante de tous les JDR et un bon moyen de vous en mettre plein les poches.

A – Fouillez la carcasse d'un opposant vaincu.

Voir Questions d'argent pour des informations complémentaires sur les opportunités lucratives.

9. SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

La sauvegarde et le chargement de parties peut être exécuté à n'importe quel moment, aussi bien dans le Menu principal que dans le Menu de partie.

Sauvegarde de parties

START – Accède au Menu de partie et vous permet de sélectionner l'option Sauvegarde. Si vous choisissez de ne pas donner un nom à la sauvegarde, elle sera automatiquement nommée en fonction de votre emplacement actuel et du temps de jeu. Chaque sauvegarde comporte une capture d'écran de taille réduite pour une référence visuelle simple.


Chargement de parties sauvegardées


START – Accède au Menu de partie et vous permet de sélectionner l'option Chargement pour recharger des parties sauvegardées. Rappelez-vous de sauvegarder votre partie en cours avant de recharger une partie sauvegardée.






Sauvegardes automatiques

Two Worlds II exécute périodiquement des Sauvegardes automatiques qui enregistrent la progression dans la partie. Le système enregistre les 3 plus récentes sauvegardes automatiques pour offrir au joueur un nombre suffisant d'avancements de partie. L'intervalle de temps entre les sauvegardes automatiques peut être réglé de 5 à 30 minutes par le biais de l'onglet Paramètres du Menu principal. Note: Si Sauvegarde automatique est désactivé, le système pourra être amené à créer de nouvelles sauvegardes à des points critiques de l'aventure pour éviter des pertes de données.

10. CARTE DE VOYAGE

Ce parchemin fait-main aide le héros à s'y retrouver dans son périple à travers le paysage imposant d'Antaloor.  ouvre la Carte de voyage.

NOTE: La Carte de voyage est assigné à  par défaut. Elle peut être assignée à n'importe quel Raccourci en utilisant le Menu radial ou par le biais de l'onglet Items de Menu d'inventaire.

	Zoom avant / arrière
	Placez un Point de passage. Les marqueurs de Points de passage sont utilisés pour identifier des lieux d'intérêt. Les marqueurs resteront visibles sur la Carte de voyage jusqu'à ce qu'il en soient retirés par le joueur.
	Placer un Point de passage actif. Un marqueur de Point de passage actif permet d'identifier un lieu particulièrement important. Ce marqueur apparaîtra dans la Mini-carte du héros, pour offrir un repère constant visible en cours de partie.
	Cache ou affiche les lieux.
	Ferme la Carte de voyage et retourne à la partie.

LÉGENDE

 Marqueur quête active	 Donneur de quête actif (Épingle bleu clair)
 Destination active	 Lieu intéressant (Petite épingle bleue)
 Destination Marqueur clignotant	 Point d'intérêt - Marqueur clignotant (Épingle verte)
 Destination	 Téléport
 Ville importante (Épingle jaune)	 Donjon, grotte (Petite épingle grise)
 PNJ intéressant (Épingle bleu)	 Autel - Marqueur clignotant (Grande épingle bleue clignotante)

II. JOURNAL DE QUÊTES

Le Journal de quêtes utilise les exploits du héros pour enregistrer l'état d'avancement des quêtes et de leur état. Le journal est divisé en chapîtres suivant la progression dans l'aventure ainsi que des sections de Guildes, om sont affichées les quêtes relatives à chacune des 5 Guildes.

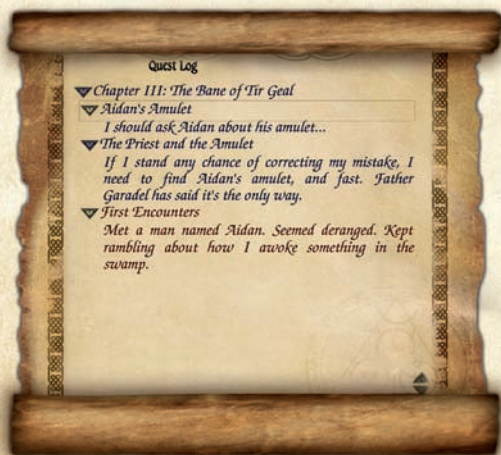
Les quêtes sont réparties entre En attente, Terminées et Echouées, chacune accompagnée d'une description détaillée et parfois de conseils.

Appuyez **Y** pour l'ouverture du Journal de quêtes.

NOTE: Le Journal de quêtes est assigné à **Y** par défaut. Il peut être assigné à n'importe quel Raccourci en utilisant le Menu radial ou par le biais de l'onglet Items de Menu d'inventaire.

X – Définit la quête comme active. La quête sélectionnée est marquée par une icône en forme de drapeau sur la Carte de voyage et définie comme Point de passage actif, permettant ainsi une visibilité dans la Mini-carte.

Y – Identifier la quête sur la carte. La Carte de voyage est affichée, avec la quête indiquée par une icône.



12 INVENTAIRE

Le joueur peut faire usage et adapter les Techniques/Compétences, les Objets, les Potions et les Sorts à n'importe quel moment en accédant à l'Inventaire en cours de partie. Le Menu d'Inventaire comporte cinq sections pour permettre un accès simplifié et efficace.



- Ouvre le Menu Inventaire



- Défile à travers les onglets de Techniques, Equipement, Alchimie et Magie. Le Menu d'Inventaire donne accès à certain des outils importants de Two Worlds II: les systèmes de personnalisation CRAFT, P.A.P.A.K et DEMONS.



ONGLET COMPÉTENCES



Au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience en explorant Antaloor, résolvant des quêtes, récoltant des items et vous débarrassant d'ennemis, le Niveau d'expérience du héros augmentera. Le développement des statistiques de base du héros comportent des Points d'attribut.

ATTRIBUTS

ENDURANCE

Détermine le niveau maximum de santé et HP du héros.

FORCE

Détermine les dommages physiques de base, le poids maximum transportable et l'accès à des jeux d'armures particulièrement lourds.

DEXTÉRITÉ

Détermine la portée des armes distantes et la vitesse des projectiles.

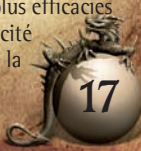
MAGIE

Détermine la Mana ou MP maximum du héros.

COMPÉTENCES

En passant des niveaux et en accomplissant différentes tâches, le héros acquerra des Points de Compétence, permettant au joueur de paramétrer les compétences du héros pour s'adapter au mieux à son style de jeu. Certaines techniques doivent d'abord être apprises de PNJs ou débloquées en découvrant des Livres de compétence, avant que la technique soit débloquée.

Certaines Compétences seront toujours utiles, alors que d'autres seront plus efficaces en fonction de la spécialisation du joueur en termes de classe. L'efficacité des Compétences dépend de son niveau. Plus le niveau est haut, plus la technique est efficace.



Les techniques et compétences sont divisées en six groupes: Compétences générales, Compétences d'artisanat, Compétences de Guerrier, Compétences de Ranger, Compétences de Magie et Compétences d'Assassinat.



COMPÉTENCES GÉNÉRALES



Utiles pour toutes les spécialisations



RÉGÉNÉRATION : Accroît la vitesse de regeneration de Santé quand les armes sont rangées.



RÉSISTANCE AUX ÉLÉMENTS : Accroît la résistance au Feu, au Froid, aux Eclairs et aux dommages mentaux.



RÉSISTANCE POISON : Accroît la résistance aux dommages de poison.



ÉNERGIE : Accroît l'énergie maximum, permettant au héros de Sprinter plus longtemps.



RÉSISTANCE PHYSIQUE : Accroît la résistance aux dommages physiques.



COMPÉTENCES ARTISANALES



Accroît la capacité du héros à améliorer les équipements et items grace au système CRAFT .



MÉTALLURGIE : Accroît la classe maximum d'amélioration de tous les items.



FABRICATION D'ARMURES : Accroît la classe maximum d'amélioration des jeux d'armures. S'appuie sur la compétence en Métallurgie.



ARMURIER : Accroît la classe maximum d'amélioration des armes de mêlée. S'appuie sur la compétence en Métallurgie.



FABRICATION DE BOUCLIER : Accroît la classe maximum d'amélioration des boucliers. S'appuie sur la compétence en Métallurgie.



FACTEUR D'ARC : Accroît la classe maximum d'amélioration des arcs. S'appuie sur la compétence en Métallurgie.



ALCHIMIE : Accroît la capacité du héros à cuisiner des potions plus fortes et plus efficaces.



INCRUSTATION PIERRES : Accroît la classe maximum d'amélioration des items en utilisant la fusion de cristaux. La compétence cristaux peut aussi servir à fusionner ensemble des cristaux pour obtenir des cristaux de classe supérieure.

COMPÉTENCES D'ASSASSIN

Utiles même pour ceux qui n'ont pas vocation à être des assassins, ces compétences sont la base de n'importe quelle turpitude et seront un atout pour n'importe quel guerrier, ranger ou mage.



POSE PIÈGE : Permet la pose de pièges avancés.



FURTIVITÉ : Accroît la vitesse à laquelle le héros peut se faufiler.



COUP MORTEL : Accroît la distance à laquelle le héros peut toucher l'ennemi avec un couteau.



CROCHETAGE : Accroît le temps alloué pour crocheter manuellement un coffer, une armoire ou une porte. Augmente aussi les chances de réussite d'un crochetage automatique.



VOL : Augmente le temps accordé lors d'un essai pour dérober des objets des poches de quelqu'un. Voir Questions d'argent pour de plus amples informations sur le vol.

COMPÉTENCES DE MAGIE

Augmente les capacités du héros à jeter des sorts et à les améliorer.



MAGIE D'AIR : Augmente le nombre de cartes de magie d'air utilisables dans une amulette de sorts.



MAGIE DE FEU : Augmente le nombre de cartes de magie de feu utilisables dans une amulette de sorts.



MAGIE D'EAU : Augmente le nombre de cartes de magie d'eau utilisables dans une amulette de sorts.



MAGIE DE TERRE : Augmente le nombre de cartes de magie de terre utilisables dans une amulette de sorts.



NÉCROMANCIE : Augmente le nombre de cartes de magie nécromancienne utilisables dans une amulette de sorts.



SAGESSE : Augmente le nombre de cartes de modification utilisables dans une amulette de sorts.



SORCELLERIE : Réduit le temps nécessaire pour jeter des sorts.



RÉGÉNÉRATION MANA : Accroît la vitesse de régénération de mana.



INVOCATION : Accroît les capacités, effets et champ des sorts d'invocation, des pièges et des autels.



MYSTICISME : Réduit la quantité de mana requise pour jeter des sorts.



CONNAISSANCE : Augmente le nombre de cartes porteuses utilisables dans une amulette de sorts.



COMPÉTENCES RANGER



Accroît la force et l'efficacité du héros dans le combat à distance.



MULTI FLÈCHE : Augmente le nombre de fleches pouvant être tirées simultanément.



PRÉCISION : Accroît les dommages physiques infligés lors des attaques en mode Sniper.



CONCENTRATION : Augmente le nombre d'ennemis pouvant être visés par le héros en mode Sniper.



TENSION DE BASE : Augmente la tension de base de l'arc avant chaque tir.



TIR RAPIDE : Accroît la vitesse à laquelle un arc est bandé.



SURTENSION : Accroît le degré de surtension que le héros peut faire subir à son arc, ajoutant à la force et à la vitesse des flèches.



COUP CRITIQUE : Accroît les chances d'un coup critique dans les combats à distance.



FLÈCHE DE FEU : Accroît les dommages de feu causés par cette flèche explosive.



FLÈCHE DE GLACE : Accroît les dommages de froid et donne une chance de ralentir voire d'immobiliser l'ennemi avec cette flèche magique.



FLÈCHE DE DIVERSION : Accroît le champ et l'efficacité d'une flèche judicieusement tirée, attirant l'attention des ennemis proches et infligeant des dommages physiques lors de l'explosion.



FLÈCHE EMPOISONNÉE : Accroît les dommages de poison infligés à l'ennemi et offre une chance de le ralentir.



COMPÉTENCES DE GUERRIER



Accroît la force et l'efficacité des actions du héros dans le combat de mêlée (combat rapproché).



BLOCAGE : Réduit les dommages physiques reçus pendant le blocage.



TRUC VICIEUX : Accroît les chances de temporairement aveugler l'ennemi en lui jetant au visage une poignée de sable. Limité aux seules armes à une main



POUSÉE : Accroît les dommages physiques avec cette importante contre-poussée, efficace avec un bouclier ou une arme d'hast. Limité aux porteurs d'un bouclier ou d'une arme d'hast.



COUP DE FEU : Accroît la capacité du héros à utiliser sa torche comme une seconde arme, infligeant des dommages de feu à l'ennemi. Limité à l'utilisation de la torche.



SWING DE PUISSANCE : Accroît les dommages physiques subis par l'ennemi et affecte les ennemis proches. Limité à l'utilisation d'armes à deux mains.



ETOURDISSEMENT : Accroît les dommages physiques et les chances d'étourdir l'ennemi par ce violent coup porté à la tête. Limité aux porteurs d'une masse.



ARRACHAGE BOUCLIER : Accroît les chances d'enlever à l'ennemi son bouclier en utilisant le bout incurvé d'une hache. Limité à l'utilisation d'une hache.



BRISE BLOCAGE : Accroît les dommages physiques. Capacité à passer outre un blocage de l'ennemi.



TEMPÊTE MENTALE : Accroît les dommages mentaux et les chances d'étourdir les ennemis proches.



KNOCK DOWN : Accroît la chance de mettre un ennemi à terre avec ce coup porté à la tête. Accroît aussi les chances d'exécuter un coup mortel instantané sur un ennemi à terre avec une arme de mêlée. N'a d'effet que sur les ennemis humanoïdes.



CONTRE-ATTAQUE : Accroît les chances de coup critique avec toutes les armes. Accroît les dommages causés par la contre-attaque et les chances d'exécuter une attaque spéciale.



COUP DE POUSÉE : Accroît la capacité du héros à exécuter une poussée vigoureuse avec des dommages de perforation accrues. Limité aux épées seulement.



ONGLET EQUIPMENT



Affiche tous les items de l'inventaire du héros qui sont "équipables" et permettent au joueur de les améliorer, les désassembler ou personnaliser ses armes et armures. Les items en surbrillance rouge indiquent que l'expérience et/ou les Compétences du héros à ce stade ne lui permettent pas de les utiliser. Les joueurs trouveront les éléments requis ainsi que des statistiques dans l'info-bulle dans le coin inférieur de l'écran.

A - Equipe ou "déséquipe" l'élément en surbrillance; arme, armure, bouclier, objets et bagues.

Y - Envoie la pièce d'équipement à l'enclume pour être améliorée ou désassemblée par le système CRAFT. Voir CRAFT pour de plus amples informations sur les opérations d'amélioration ou de désassemblage des équipements.

LB + **Y** - Désassemble rapidement la pièce d'équipement en surbrillance. Voir CRAFT pour de plus amples informations sur les opérations d'amélioration ou de désassemblage des équipements.

X - Dépose les items inutiles.

, , - Bascule entre et assigne différents jeux d'équipements Echangeables-à-chaud. Les jeux d'équipement assignés sont identifiés par 3 différents sigles de dragon. Une fois ces jeux assignés, le joueur peut rapidement Echanger-à-chaud pendant la partie en pressant la direction correspondante avec le .

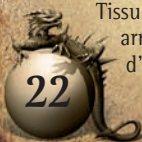
LE SYSTÈME CRAFT

(Complete Reshaping and Forging Technology)
Technologie complète de forgeage et de remodelage

METALLURGIE

Utilisez CRAFT pour améliorer ou désassembler des équipements. La plupart des composants des équipements peuvent être désassemblés en pièces élémentaires et celles-ci être alors utilisées pour améliorer armes, armures et boucliers. Toutefois, le héros doit disposer de la compétence Métallurgie pour pouvoir améliorer ses équipements. Une fois que la compétence Métallurgie atteint un niveau de 10, le joueur peut alors utiliser Fabrication d'armures, Armurier, Facteur d'arcs et Fabrication de bouclier pour améliorer les items respectifs.

Une fois un item envoyé à l'enclume et le système CRAFT ouvert, le joueur peut alors sélectionner **Améliorer** ou **Désassembler**. Pour améliorer un item, le joueur devra disposer de pièces élémentaires, comme de l'Acier, du Fer, du Bois ou du Tissu. Ces pièces élémentaires peuvent être obtenues par désassemblage des armes et armures récoltées sur Antaloor. Plus un item est équipé, plus d'éléments sont nécessaires pour continuer à l'améliorer.



- Y** - Ouvre l'interface CRAFT.
- I** - Sélectionner différentes fonctions et emplacements
- A** - Sélectionne l'option ou l'emplacement en surbrillance.

INCRUSTATION PIERRES

Le système CRAFT permet au joueur de fusionner des Cristaux de Technique aux armures et armes, ajoutant des effets de Dommages ou de Protection. Les cristaux de compétence peuvent être Fusionnés dans n'importe quel des 5 emplacements présents dans l'en-tête de l'interface du système CRAFT.

Le 6ème emplacement est réservé pour un cristal de scellement, ajoutant des options mais aussi empêchant l'équipement d'accepter d'autres Fusions.

Appuyez **A** pour sélectionner l'option ou l'emplacement en surbrillance.
X retire le cristal de compétence de l'emplacement.

Les gemmes sont bloquées en place si un cristal de scellement a été fusionné dans le dernier emplacement.



Le joueur peut aussi utiliser la compétence de Fusion pour fusionner deux ou plusieurs cristaux de compétence, ajoutant ainsi des attributs pour créer une nouvelle pierre plus puissante.

PERSONNALISATION D'APPARENCE

Enfin et cerise sur le gâteau, le système CRAFT peut aussi être utilisé pour personnaliser les couleurs des Jeux d'armures, des Robes et d'autres éléments. Les pigments nécessaires à cette opération peuvent être achetés ou trouvés un peu partout sur Antaloor et ajoutés dans l'un des 4 emplacements en bas de l'interface du système CRAFT.

Ouvrez l'interface CRAFT avec **Y**. Déplace le curseur avec **I** pour choisir l'emplacement du pigment. Appuyez **A** pour ajouter le pigment à l'emplacement en surbrillance. Appuyez une nouvelle fois pour confirmer les modifications.





ONGLET ITEMS



Chaque item apparaissant dans cet onglet peut être assigné à l'un des 5 Raccourcis **B**, **X**, **Y**, **LB**, ou **RB**. Quand les Raccourcis sont assignés, les icons de leur fonction sont ajoutés à la Barre de Raccourcis de la partie.

Appuyez **R** pour ouvrir ou fermer le sélecteur de Raccourcis. Une fois ouvert il faudra presser **B**, **X**, **Y**, **LB**, ou **RB** pour assigner l'item sélectionné au bouton respectif. Après que les items ont été assignés à des Raccourcis, fermez le sélecteur pour revenir au Menu d'Inventaire.

Certains items utiles ont été assignés par défaut à des boutons, mais cette configuration peut être modifiée à n'importe quel moment.

ITEMS

CARTE DE VOYAGE : Aide le héros à parcourir le vaste territoire d'Antaloor. Voir Carte de voyage pour une description détaillée. Raccourci: **X** par défaut.

JOURNAL DE QUÊTES : Enregistre l'état des quêtes et leur exécution. Voir Livre de quêtes pour tous détails. Raccourci: **Y** par défaut.

REGISTRE DE RÉPUTATION : Enregistre les statistiques de combat ainsi que la réputation du héros dans les diverses Guildes d'Antaloor.

TORCHE : Utilisée pour éclairer le monde autour du héros. Utile dans les donjons et les grottes. Raccourci: **B** par défaut.

POTIONS : Toutes les potions, qu'elles aient été achetées, volées ou cuisinées peuvent être trouvées pour usage immédiat par le biais d'un Raccourci pour un accès rapide pendant les combats.

Raccourci **RB** (santé) ; raccourci **LB** (mana) par défaut.

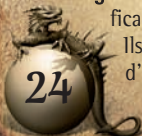
PIÈGES

Une importante variété de pièges peut être trouvée ou achetée sur Antaloor.

Pièges de retenue : Même s'ils sont rarement mortels, ces pièges retiennent et maintiennent leur victime pour un certain temps. Les pièges de retenue peuvent être utilisés plusieurs fois.

Pièges standards : Ces pièges plus traditionnels utilisent des piques empoisonnées, des lames aussi coupantes que celles d'un rasoir et d'autres instruments de douleur pour infliger des dommages moyens aux ennemis inattentifs. Les pièges standards peuvent être utilisés à de multiples reprises.

Pièges explosifs : Ces petites merveilles de destruction combinent les plus efficaces et les plus mortels éléments qu'offrent la technologie et l'alchimie. Ils causent de graves dommages à de nombreux ennemis dans leur champ d'action. Les pièges explosifs ne peuvent être qu'une seule fois.



L'OCULUS



L'Oculus est l'aura éthérée d'un oeil désincarné. Se déplaçant dans les airs aux ordres du joueur, l'Oculus peut s'introduire dans des endroits difficiles d'accès, transmettant tout ce qu'il voit directement au cortex cérébral de l'utilisateur. Selon leur constitution, certains de ces artéfacts impies peuvent poser des pièges, voire même lancer un missile magique sur un ennemi. Toutefois, la majorité de ces Oculi offensifs sont limités à un usage unique.

Un Oculus doit être assigné à un Raccourci dans le Menu radial de raccourcis ou dans le Menu d'inventaire avant de pouvoir être déployé.

L – Contrôle le vol de l'Oculus

R – Contrôle l'oeil de l'Oculus

LT – Maintenir pour faire avancer l'Oculus

RT – Déclenche le mécanisme offensif de l'Oculus, comme un missile magique ou un piège. NOTE : seuls les Oculi avancés sont capables d'attaques offensives.

B – Retour au héros. Une fois rompue la connexion mentale, un Oculus retrouvera toujours de lui-même dans les mains de son propriétaire.



ONGLET ALCHEMIE



Portable Alchemy and Potions Assembly Kit, or P.A.P.A.K.

Affiche tous les ingrédients d'Alchimie et donne accès au P.A.P.A.K., ou Kit Portable d'Assemblage d'Alchimie et Potions.

Le P.A.P.A.K. permet au joueur de créer des potions uniques et précieuses, par l'utilisation d'herbes et de matières organiques trouvées partout sur Antaloor.

Ces ingrédients peuvent être achetés ou récoltés. Les herbes poussent un peu partout sur le fertile sol d'Antaloor alors que les matières organiques doivent être récoltées sur les carcasses de créatures et d'animaux. Les potions peuvent même recevoir un nom et leur recette peut être sauvegardée après un brassage réussi.

Placez l'ingrédient sélectionné dans le chaudron avec **Y**. Appuyez **A** pour brasser la potion. Une fois placés deux ingrédients, ou plus, dans le chaudron, le brassage peut alors commencer. Appuyez une nouvelle fois **A** pour sauvegarder la recette de la potion. Donnez un nom à la recette de la potion avec **Q**.

X – Efface la Recette de la Potion

Expérimentez avec diverses combinaisons d'ingrédients pour créer un large spectre de résultats. Essayez de combiner des ingrédients à effet similaire pour créer des potions plus fortes. Ces potions peuvent avoir des effets que restaurer la Santé ou la Mana.



ONGLET MAGIE

Affiche toutes les Cartes de Sort et les Amulettes de Sort et donne accès au système Dynamique d'Enchantement, Magie, Occultisme et Nécromancie, ou DEMONS.

Ce système gère la création et l'utilisation de sorts en fonction des cinq écoles de magie. Ces cinq écoles sont basées sur les quatre éléments primaires d'Air, de Terre, de Feu et d'Eau, ainsi qu'au mystérieux cinquième élément, connu seulement sous le nom de Verita.

La fonction principale de DEMONS est l'adaptation et la création de sorts uniques et puissants. Ces sorts sont construits en assemblant diverses Cartes de Sort à l'intérieur d'Amulettes de Sort. Selon le nombre, l'arrangement et la variété des Cartes de Sort utilisées dans l'Amulette de Sort, la nature d'un sort peut changer de façon drastique.



CARTE PORTEUSE

Détermine la fonction de base du sort, qu'il s'agisse d'un sort basé sur un missile, un enchantement ou un piège.



CARTES D'EFFET

Détermine la magie élémentaire dont le sort tire sa puissance. L'Air, la Terre, le Feu et l'Eau ajoutent chacun une essence au noyau du sort.



CARTES DE MODIFICATION

Influencent la nature et les effets d'un sort basé sur le noyau du sort, comme défini par les Cartes d'Effet et Cartes Porteuses.

Les sorts doivent contenir au moins une Carte Porteuse et une Carte d'Effet pour compléter son noyau avant que le sort puisse être utilisé. L'ajout d'autres Cartes Porteuses et Cartes d'Effet renforce le noyau du sort et accroît la force globale du sort.



Pour ouvrir l'amulette sélectionnée appuyez **A**. Basculez entre les couches avec **RT** et **LT**. Les Sorts Evolués peuvent avoir des couches multiples qui élargissent le champ des effets du sort. Insérez la carte à l'emplacement sélectionné en appuyant sur la touche **A**.

X - Retirer la carte de l'emplacement sélectionné.

Il est important de noter que tous les sorts créés avec des combinaisons de cartes n'auront pas nécessairement l'équilibre requis pour être utilisés. L'interface commencera à briller quand un sort a atteint une balance élémentaire, indiquant que le sort peut être utilisé.



13. PERSONNAGES NON JOUEURS

HABITANTS DES VILLES ET VILLAGES

Pendant les voyages du héros, il rencontrera de nombreux individus qui vaquent à leur vie quotidienne. En général, ils ne portent pas d'attention aux faits et gestes du héros, sauf s'ils sont témoins d'un crime ou d'un délit. Méfiez-vous donc en présence d'une foule.

Certains, toutefois, demanderont l'aide du héros pour effectuer une multitude de tâches et quêtes. Même si la majorité sont optionnelles, l'aide apportée à ces individus rapportera une récompense et aidera à comprendre le fonctionnement de la vie sur Antaloor.

BANDITS

Des groupes de hors-la-loi peuvent régulièrement être rencontrés partout dans Antaloor. Certains le long des routes commerciales pour rançonner voyageurs et marchands, d'autres très loin des routes où ils trouvent refuge pour éviter les poursuites pour les crimes et délits qu'ils ont commis. Les joueurs devront être vigilants, surveiller leur environnement et se méfier lors de la découverte de campements non identifiés.

MARCHANDS

En temps de paix comme en temps de guerre, il y a toujours de l'argent à gagner. Des marchands spécialisés dans différents types d'objets peuvent être trouvés dans les grandes villes et les villages environnants, toujours en quête de nouveaux clients. Le butin ramassé par le héros peut être échangé auprès de beaucoup de ceux-ci, pour autant que les objets fassent partie de l'offre du marchand ou simplement qu'il l'intéresse.

Les joueurs doivent noter que la plupart des marchands sont affiliés à l'une ou l'autre des différentes Guildes et que les prix seront revus en fonction de l'état des relations entre le héros et la Guilde. Voir le chapitre g pour de plus amples informations sur le commerce.

GARDES

Potecteurs de la paix d'Antaloor, les gardiens se trouvent dans et autour des grandes villes, veillant à l'application de la loi pour garantir la sécurité des citoyens qu'ils ont la charge de protéger. Une attention spéciale devrait être portée sur la Barre de Notoriété en présence de ces hommes de loi qui n'auront pas de merci si le héros semble pouvoir poser problème à la population.

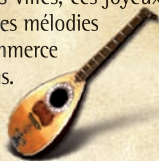
EFFACEURS DE SOUVENIRS

Ces individus possèdent un don exceptionnel, qui leur permet de faire „régresser“ leur clients. Pour un coût modeste, ils effectuent une régression de la mémoire du héros, qui lui permettra de réaffecter des Points de compétence acquis jusque là au cours du périple du héros.



MUSICIENS

Souvent rencontrés dans les endroits très fréquentés des grandes villes, ces joyeux lurons divertissent les passants avec des contes pleins de malice et des mélodies enchanteresses. De plus, nombre d'entre eux ont choisi de faire commerce de leur talent et offrent à la vente des instruments et des partitions. Voir Questions d'argent pour plus de détails sur la musique.



CRIEURS DE RUE



Hérauts chargés de la diffusion de nouvelles et d'informations pour la populace. Bien que de nombreux sujets semblent au départ sans intérêt, une oreille attentive peut parfois y déceler des conseils utiles concernant la région, ses habitants ou d'autres opportunités.

14. QUESTIONS D'ARGENT

Au cours du périple du héros, le joueur va rencontrer une grande variété d'opportunités lucratives.




JEUX DE DÉS

Joué sur des tables de jeu diverses éparpillées dans les cités et villages, les jeux de dés offrent au joueur une opportunité de parier des auras sur ces jeux de hasard. Pour jouer, approchez-vous de la table, choisissez une partie et lancez les dés en appuyant **A**. Augmentez ou diminuez le montant des paris avec les boutons  et . Lancez des dés avec **RT** - **RT** - Frapper la table pendant le lancer pour brouiller le résultat.

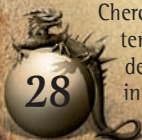
COMMERCE (ACHAT ET VENTE D'OBJETS)

Les marchands offrent une variété d'objets, le plus souvent des armes, des cartes de magie ou encore de la nourriture. En fonction de la demande locale et des arrivages, les marchands d'une ville peuvent offrir plus ou moins d'objets que ceux de la ville voisine ou à des prix inférieurs ou supérieurs à ceux des villes voisines. Ceci encourage les joueurs à voyager pour bénéficier des meilleurs prix. La plupart des échopes ferment la nuit et ne rouvrent leurs portes que le matin.

Pour commercer, approchez-vous d'un magasin ou d'une échope, jetez un oeil aux objets proposés par le marchand et faites une sélection. Commencer le commerce avec **A**. Naviguez  dans le menu d'échange. Appuyez **Y** pour acheter ou vendre l'objet sélectionné.

RÉSOLUTION DE QUÊTES

Chercher et résoudre des quêtes est le plus souvent le meilleur moyen d'obtenir des auras d'un citoyen reconnaissant. Certains peuvent aussi offrir des objets de valeur en récompense, d'autres encore en fournissant des informations plutôt que des biens.



DÉPOUILLE DE CADAVRES

Une pratique courante après un combat est de dépouiller l'opposant vaincu, ce qui permet au joueur de récolter les propriétés du malheureux propriétaire précédent. Les humains portent le plus souvent des armes et des armures, alors que les créatures offrent des composants organiques utiles pour fabriquer des potions ou les échanger avec un marchand (A – Dépouiller le cadavre).

COFFRES ET ARMOIRES

Les coffres et armoires se trouvent un peu partout dans les villes et villages d'Antaloor, mais ils sont souvent verrouillés pour éviter tout vol. Ces serrures sont souvent un bon indicateur de la valeur de leur contenu. Le plus souvent, plus la serrure est évoluée, plus le contenu du coffre ou de l'armoire a de la valeur. Une fois ouverts, coffres et armoires peuvent servir à y ranger les possessions du héros. Pour cela, ouvrez le coffre ou l'armoire, choisissez dans l'inventaire l'objet à ranger dans le coffre ou l'armoire.

(A) – Ouvrir ou fouiller le coffre ou l'armoire.

(Y) – Placer l'objet sélectionné dans le coffre ou l'armoire.

VOL À LA TIRE

Une fois que le héros a acquis la technique de Vol, les joueurs peuvent s'approcher de leur victime par l'arrière et commencer l'opération par le biais de la Mini Partie de Vol. Pour éviter d'attirer l'attention, préférez les cibles occupées, comme les personnes d'une foule écoutant un Crieur de rue. Mais faites vite et surveillez les Gardes qui sont à proximité.

(A) – Exécuter le Vol à la tire et commencer la Mini Partie de Vol ; Frappez quand toutes les encoches des symboles rotatifs sont alignées pour subtiliser.

(L) – Glisser précautionneusement la main du héros dans la poche de la cible.

RAMASSAGE D'OBJETS

Un moyen simple de gagner des auras est de surveiller les alentours du héros à la recherche d'herbes ou de plantes pour fabriquer des potions ou les revendre (A).

JOUER D'UN INSTRUMENT

Après avoir appris les bases d'un barde confirmé, les joueurs peuvent s'essayer à faire de la musique. Ils peuvent aussi s'associer à un barde et voir s'ils sont assez talentueux pour attirer l'attention des passants et récolter quelques pourboires. Pour commencer à jouer, ouvrez le Menu d'Inventaire, équipez-vous d'un instrument, choisissez la partition à jouer et commencez la Mini Partie de Barde. Il en reste plus qu'à voir les pourboires tomber dans votre escarcelle. Plus vous jouez bien, plus les pourboires seront importants. Équipez-vous de l'instrument et choisissez la partition à jouer (A).

(LB, RB, RT et LT) – Frappez en rythme pour jouer les notes dans le tempo imposé par la partition.

15. SERRURES

Le long du périple du héros, les joueurs rencontreront de nombreuses serrures, différentes en termes de complexité et de résistance. La plupart des serrures peuvent être crochétées manuellement par un serrurier, mais certaines sont enchantées et requièrent une clé appropriée pour les ouvrir. Les joueurs ont le choix entre la Mini Partie de Crochetage pour tenter de crocheter manuellement la serrure ou de choisir Crochetage automatique pour laisser le héros s'en occuper. Quelque soit le choix, des crochets restent une nécessité impérative.

CROCHETAGE SERRURES

Chaque fois que le héros tente d'ouvrir une porte verrouillée, un coffre ou une armoire, le menu de la Mini Partie de Crochetage est affiché. Les joueurs ont alors le choix entre l'approche manuelle en sélectionnant Débuter Crochetage ou de faire appel au Crochetage automatique.

MINI PARTIE DE CROCHETAGE : Insérez le crochet dans les cylindres intérieurs de la serrure en le poussant à travers les cannelures de chaque couche. Plus le héros met de temps à crocheter la serrure, plus sa main tremble et accroît le risque de briser le crochet. Plus le héros acquiert d'expérience en Technique de Crochetage, plus le temps alloué pour le crochetage est long. Le temps restant est indiqué par une barre rouge dans le coin inférieur droit de l'interface de crochetage.

Appuyez **A** pour commencer le crochetage. Inversez la direction du crochet avec **LT**. Poussez le crochet au travers des cannelures en appuyant **RT**.



Crochetage automatique : Les chances de succès de cette option sont déterminées par le niveau d'expérience du héros en technique de crochetage et sont indiquées dans le coin inférieur droit de l'interface de crochetage.

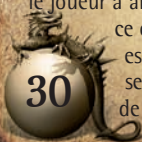
Y - Débuter le crochetage automatique.

MAGIE - CROCHETAGE

Si le héros maîtrise la magie, le joueur peut utiliser le Sort de Crochetage au lieu d'un crochet. Toutefois, l'utilisation du sort est assez complexe et consommera une quantité importante de la mana du héros, mais le résultat peut parfois en valoir la peine.

FORCE BRUTALE

Si le héros ne dispose pas de crochets ou n'est pas suffisamment formé en Crochetage, le joueur a alors l'option d'utiliser la force brutale pour forcer une serrure. Toutefois, ce coup brutal pourrait le cas échéant amener l'arme du héros à se briser. Il est donc important de vérifier l'état de l'arme avant d'essayer de briser une serrure. Les chances de briser l'arme du héros sont indiquées dans l'interface de crochetage.



16. TÉLÉPORTS ET PORTALS

Cette ancienne technologie, remontant aux Ancêtres, permet de voyager instantanément entre les nombreux noeuds parsemés dans tout Antalor.

On sait peu de choses concernant le fonctionnement précis de ces mécanismes, mais des années d'expérimentation ont permis d'en distinguer plusieurs formes et variantes.

TÉLÉPORTS PONTS

Fonctionnalité limitée à la création d'un „pont“ entre deux lieux distants.



TÉLÉPORTS GATEWAY

Les restes des Téléports des Ancêtres, souvent soumis à des dysfonctionnements. Ces téléports peuvent être imprévisibles et mènent souvent à des endroits dangereux loin de toute civilisation.

TÉLÉPORTS DES ANCÊTRES

Constituent ce qui reste du grand nombre de noeuds qui couvraient autrefois tout Antaloor. Chaque Téléport des Ancêtres donne accès à tous les noeuds connus. Le héros doit connaître l'emplacement du noeud de destination avant de pouvoir s'y téléporter.

Le héros enregistre la position de chaque Téléport des Ancêtres lorsqu'il les atteint, ajoutant ainsi leur position à la liste des destinations identifiées.

TÉLÉPORT PORTABLE DES ANCÊTRES



Le sommet de la technologie de téléportation des ancêtres. Cet artefact est suffisamment léger pour pouvoir être transporté et activé quand le besoin s'en fait sentir.

Toutefois, vu leur faible taille, ces téléports, par ailleurs très rares, n'ont pas la puissance de leurs prédécesseurs statiques. Les Téléports portables des Ancêtres ne peuvent fonctionner qu'à l'air libre, empêchant ainsi leur utilisation dans les donjons souterrains ou dans les grottes.

17. AUTELS

Un peu partout sur Antaloor, des autels et obélisques sont d'anciennes structures construites pour honorer chacun des quatre Dieux Élémentaires. Ces sanctuaires servent de lieu de prière et de mise en relation avec leurs dieux pour les habitants d'Antaloor. Ceux qui honorent ces autels bénéficient d'un lien momentané avec le dieu élémentaire, qui leur confère une partie de la puissance de celui-ci.

Les joueurs peuvent utiliser les autels pour restaurer la santé et la mana du héros, ou obtenir un accroissement temporaire en liaison avec les caractéristiques des autels.

A - Honorer l'autel et bénéficier du lien avec le dieu.



Autel d'Aziraal

Ces sanctuaires, saluant le démoniaque dieu du Feu, augmentent brièvement la Force du héros.

Autel de Maliel

Ces sanctuaires, saluant la bienfaitrice déesse de l'Air, augmentent brièvement les capacités de Magie du héros.

Autel de Throglin

Ces sanctuaires, saluant le brutal dieu de la Terre, augmentent brièvement l'Endurance du héros.

Autel de Yatholen

Ces sanctuaires, saluant le puissant dieu de l'Eau., augmentent brièvement la Dextérité du héros.

18. LIVRES

Éparpillés sur tout Antaloor, des douzaines de livres racontent les vies et l'histoire de son peuple. Prendre le temps de les lire ne sert pas seulement à une meilleure compréhension du monde, mais peut aussi révéler des indices pour découvrir des secrets cachés.



Et c'est ainsi que commença l'aventure

Maintenant que vous connaissez les secrets de Two Worlds II, vous pouvez commencer votre aventure.

Il est temps de vous munir de votre équipement et de vous préparer à un périlleux voyage. Puissent vos succès et vos récompenses être aussi nombreux que les étoiles d'un soir d'été.

CREDITS

Developed by Reality Pump Game Development Studios, Krakow, Poland.

Produced by ZUXXEZ Entertainment AG, Karlsruhe, Germany.

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

PROJECT LEADER &

LEAD GAME DESIGNER

Mirosław Dymek

EXECUTIVE PRODUCER

Alexandra Constandache

PROJECT COORDINATION

Dirk P. Hassinger

SENIOR PRODUCER

Adam Salawa

JUNIOR PRODUCER

Stan Just

LEAD PROGRAMMER

Jacek Sikora

LEAD 3D ENGINE PROGRAMMER

Mariusz Szaflik

LEAD AI PROGRAMMER

Filip Pierscinski

LEAD PHYSICS &

ANIMATION PROGRAMMER

Daniel Betke

LEAD UI DESIGNER & IMPLEMENTA-

TION MANAGER

Daniel Duplaga

NARRATIVE CONTENT

MANAGER

Jaromir Krol

LEAD SOUND ENGINE &

AI PROGRAMMER

Lukasz Zieba

3D ENGINE PROGRAMMER

Michał Drobot

PHYSICS PROGRAMMERS

Szymon Iwanski

Lukasz Zieba

PROGRAMMERS

Piotr Brendel

Marzena Gasidło

Ryszard Grabowski

Szymon Iwanski

Lukasz Lukasik

Paweł Markowski

Bogusław Mista

Artur Staszczuk

Lukasz Zieba

GAME DESIGNER

Tomasz Kozera

ADDITIONAL GAME DESIGN

Hubert Kubit

Paweł Sasko

STORY

Maciej Duda

Filip Kondrak

Jaromir Krol

Hubert Kubit

Ziemowit Poniewierski

Paweł Sasko

Dagmara Sitek

SCREENPLAY & QUEST DESIGN

Maciej Duda

Jaromir Krol

Hubert Kubit

Paweł Sasko

LEAD LEVEL DESIGNER

Adam Salawa

LEVEL DESIGNERS

Michał Błasiak

Jedrzej Jedrzejewski

Michał Stelmachowicz

Damian Grocholski

Bartosz Miha

Marcin Kazmierczak

Jaroslav Kulik

Tomasz Widenka

Artur Kolacz

Wojciech Wrzalik

LEAD CONCEPT ARTIST

Grzegorz Siemczuk

2D ARTISTS

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Przemysław Krystaszek

Adam Salawa

Grzegorz Siemczuk

Tadeusz Zuber

Marek Madej

ADDITIONAL UI ARTISTS

Lukasz Malec

Grzegorz Siemczuk

FX GRAPHIC ARTIST

Michał Stelmachowicz

PROMOTIONAL ARTWORK

Wojciech Drazek

Grzegorz Siemczuk

Alexandra Constandache

INSTRUCTION MANUAL

Jaromir Krol

Patricia Bellantuono

Jörg Schindler

Matthias Mohr

Martin Franger

BOXART & MANUAL LAYOUT

AC Enterprises, Germany

ADDITIONAL TYPE-SETTING

Thomas Pape

Dominique Silvey

3D CHARACTER ARTISTS

Mateusz Chrzaszcz

Wojciech Drazek

Szymon Erdmanski

Daniel Kisiel

Michał Orkisz

3D ENVIRONMENT ARTISTS

Wojciech Drazek

Szymon Erdmanski

Daniel Kisiel

Fabian Kubicki

Lukasz Lakomski

Andreas Mitko

Michał Orkisz

Tomasz Knopik

Michał Moska

Katarzyna Pazdur

Jan Siomin

Piotr Szwach

Sebastian Steplewski

CHARACTER ANIMATION

Ślawomir Jedrzejewski

Piotr "Horn" Sulek

LEAD INGAME CUTSCENE ARTIST

Andrzej Kozłowski

INGAME CUTSCENE

Piotr Krysik

Piotr Markowski

Lukasz Malec

Przemysław Pomorski

Jaroslav Zielinski

Kamil Boczkowski

AUDIO DIRECTOR

Adam Szafranski

SENIOR AUDIO DESIGNER

Arkadiusz Reikowski

SOUND ENGINEER

Marcin Deja

MOCAP STUNT

Marek Jeziorski

MOCAP ACTORS

Piotr Krysik

Adam Plewinski

Agata Slowicka

SYSTEM ADMINISTRATOR

Mirosław Burzyński

WEB DESIGNER

Piotr Strycharski

ORIGINAL SCORE**COMPOSED BY**

Borislav Slavov (Glorian)

Victor Stoyanov

MUSIC DIRECTOR

Borislav Slavov (Glorian)

ORCHESTRATOR

Victor Stoyanov

STRINGED INSTRUMENTS

Borislav Slavov

Ivo Petrov

SOLO VIOLIN

Boyana Zhelyazkova

SOLO WOODWINDS

Ivo Paunov

ADDITIONAL MUSIC**AND ORCHESTRATIONS**

Georgi Andreev

TECHNICAL DIRECTOR

Zuxxez Entertainment AG

Roman Eich

DIRECTOR OF LOCALIZATION

Patricia Bellantuono

PUBLIC RELATIONS

Jörg Schindler

Matthias Mohr

LEAD QA

Tadeusz Zuber

QA SPECIALISTS

Krzysztof Janeczek

Tymoteusz Tizaska

BETA TEST SUPERVISORS

Stan Just

Filip Szelag

BETA TESTERS

Greta Hoffmann

Sebastian Dierkes

Marian Obermeier

Ewelina Baran

Patrycja Krzyspiak

Ewa Kunicka

Katarzyna Laskowska

Magda Lukasik

Marysia Pietraszczyńska

Anna Stepniowska

Olga Wiecek

Anna Zachara

Karol Harezlak

Wojciech Kieres

Krzysztof Jonczyk

Przemysław Starczynowski

Radosław Ratusznik

Daniel Sowa

Lukasz Jura

Radosław Wezowicz

Dariusz Szerenos

Mariusz Gontarski

Jakub Lasota

Marcin Polak

Jarosław Zydorek

Rafał Gawecki

Wojciech Leczycki

Rafał Pawlik

Mateusz Rozpedzik

Piotr Sienkiewicz

Wojciech Majka

Rafał Złotorowicz

Maciej Polowniak

Tomasz Zub

Sławek Kozera

Dawid Kalinowski

Rafał Janusz

Dawid Dabek

Michał Tura

Grzegorz Rozkrut

Jakub Zaborowski

Lukasz Niedziółka

Tomasz Pepek

Mateusz Odronec

Krzysztof Szajna

Michał Plis

Lukasz Malinowski

Mateusz Pietryga

Mateusz Tryk

Lukasz Pazera

Artur Justynski

Sebastian Woznicki

Michał Kolarz

Tomasz Sugalski

Marek Piatkowski

Piotr Krzysztofowicz

Mateusz Duda

Grzegorz Głans

Wojciech Kurezych

Adam Szoltys

Olaf Schab

Tomek Cybura

Aleksander Jasinski

Filip Karpinski

Tomasz Guzik

Grzegorz Egiert

Albert Kných

Jan Zuber

Kamil Grochal

Arkadiusz Rak

Mariusz Rudnik

Aleksander Tomczyk

Jakub Tomczyk

Tomasz Stachowicz

Mateusz Kubik

Danisz Swed

Mateusz Mazur

Michał Mazur

Piotr Bodera

Piotr Zablocki

Lukasz Partyla

Karol Meczarski

Arkadiusz Czesak

Paweł Gosek

Krzysztof Aniol

Mikołaj Szykolewski

Adrian Binda

Hubert Zdenka

Jakub Winter

Sebastian Rytelewski

Michał Bazyłow

Dariusz Sieron

Bartłomiej Bohdan

Grzegorz Krup

Michał Wypych

Paweł Rzonca

Arek Lech

Michał Dybczak

Mateusz Kochanowicz

Sebastian Szczepaniak

Michał Mazurek

Michał Lemiesz

Tomek Balasinski

Sebastian Talowski

Artur Młynski

TopWare Interactive

- North America -

MANAGING DIRECTOR

James T. Seaman III

PRODUCER NORTH AMERICA

Scott Cromie

NARRATIVE DIRECTOR [NA]

Devon Smith

ASSOCIATE NARRATIVE**DIRECTOR - [NA]**

Adam Kennedy

PR DIRECTOR - [NA]

Jacob DiGennaro

ASSOCIATE PR MANAGER

Joseph Kobylinski

QA LEAD [NA]

Joseph Kobylinski

COMMUNITY MANAGER

Angela Conant

ENGLISH RECORDINGS

Agile Entertainment

Gregg Jonasson

Andrew Grant

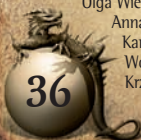
Magali Etoré

Aldo Tirelli

Eric Webb

VOICE DIRECTION

Scott Cromie



ENGLISH VOICE TALENTS

Carey Wass (Sokaris)
 Bruce Edwards (Ghotarius)
 Andrew Grant (Nortar)
 Clinton Lee Pontes
 Ty Kostyk
 Luke Marty
 Rodrigo Fernandez
 Ian Roningen
 Sandra Beckles
 Gordon Beckles
 Peter Mac Laren
 Fleur Jacobs
 Holly Greene
 Peter Higginson
 Anne Harper
 Ken Morgan
 Frank Longo
 Cathy Young
 Alan Leyland
 Devon Richards
 Frances Stecyk
 Peter Gilbert Cotton
 Clayton Nemrow

GERMAN LOCALIZATION

Patricia Bellantuono

TRANSLATION

Martin Franger
 Greta Hoffmann
 Jörg Schindler
 Matthias Mohr
 Thomas Pape

RECORDINGS

Blackbox Studio
 Karlsruhe, Germany

RECORDING ENGINEER

Sebastian Dierkes

VOICE DIRECTION

Patricia Bellantuono

LOGISTICS

Peter Schmidt

GERMAN VOICE TALENTS

Thomas Albus
 Johannes Berenz
 Crock Krumbiegl

Joachim Kaps
 Karin David
 Kaspar Eichel
 Dietmar Wunder
 Tanja Geke
 Peter Groeger
 Clemens Grote
 Kim Hasper
 Peter Houska
 Nora Jokhosha
 Brigitte Korn
 Florian Krüger-Shantin
 Norman Matt
 Robert Missler
 Milan Pesl
 Gerhard Piske
 Shandra Schadt
 Angela Wiederhut
 Hans-Jürgen Wolf

FRENCH LOCALIZATION

Fabrice Brunon
 Ludovic Hebig
 Madeleine Jaoul
 Thierry Renon
 Elsa Favette
 Benoît Leroy
 Jacques Kerdraon

RECORDINGS

Pit Stop Productions Ltd.

VOICE DIRECTION

Yasmin Shah

SOUND ENGINEER

Richard Jack Guy

ADDITIONAL STUDIO

Olivier Groux
 Philippe Capelle

FRENCH VOICE TALENTS

Emmanuel Avena
 Richard Bartolini
 Marc Bertolini
 Jonathan Burtiaux
 Philippe Catoire
 Cedric Colas
 Rudy Galiffi
 Rachel Garner Smith
 Joakhim Latzkotth

Marc Legall
 Raphael Lutran
 Bernard Malaka
 Jean Pierre Morgand
 Frederic Moulin
 Marie Perrin
 Lenou Petsilas
 Emmanuelle Rinen
 Jaques Emmanuel Rousselon
 Vincent Talon
 Valerie Thoumire
 Yan Vagh
 Agnes Wilette
 Gilles Wolff

ITALIAN LOCALIZATION

Francesca Pezzoli (GIT)
 Raffaella Brignardelli
 Mirella Soffio

SPANISH LOCALIZATION

Maria Rossich
 Paquita Martin
 Carlos Montilla

SPECIAL THANKS

Bernd Rack
 Caroline Conneely
 Jan Heitzer
 Mathilde Hoffmann
 Alexandre Julin
 Holger Leopold
 Tobias Metz
 Peter Schmitt
 Uwe Stoeßer
 Mateusz Andrzejewicz
 Oliver Erichsen
 Milo Hartnoll
 Przemyslaw Kozlowski
 John Legend
 Carmen Constandache
 Ion Constandache
 Bruce von Maria Saal
 Daisy von der Silberzeile

Our families – for your love, patience and understanding. For everything you have given us. You are the ones who have made this possible. Best of luck – onward!

MAIN ACTING ROLES	GERMAN	ENGLISH	FRENCH
Hero	Dietmar Wunder	Alden Adair	Olivier Groux
Kyra	Martina Tregler	Freya Ravensbergen	Marie-Christine Letort
Gandohar	Reiner Schöne	John Palmieri	Philippe Capelle
Dar Pha	Tanja Geke	Shantelle Canzanese	Rachel Smith
Cassara	Katharina Koschny	Sandra Pascuzzi	Yasmin Shah
Rogdor	Tilo Schmitz	Richard Corell	Jean Marie Marrier
Sordahon	Oliver Siebeck	Ken Morgan	Joakhim Latzkotth
Reesa	Nora Jokhosha	Melanie Kastner	Lenou Petsilas
Mirage	Christian Schult	Bruce Edwards	Jean Marie Marrier
Aidan	Johannes Berenz	Colin Paradine	Yan Vagh
Nalia	Angela Wiederhut	Esther Maloney	Valeriane de Villeneuve