

SPIELANLEITUNG

INSTRUCTION BOOKLET

MANUEL ✧ MANUALE ✧ MANUAL



TWO WORLDS

PIRATES of the FLYING FORTRESS

TopWare
INTERACTIVE



DIE KOMPLETTLÖSUNG DIREKT VON DEN ENTWICKLERN!

- das Lösungsbuch ist in deutscher und englischer Sprache verfügbar -



Das offizielle Lösungsbuch zu **“Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress”** sorgt dafür, dass Sie kein Abenteuer verpassen, kein Rätsel ungelöst lassen und an keinem Gegner verzweifeln! Unzählige Monster, anspruchsvolle Quests und jede Menge versteckter Specials warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden!

Allen **“Two Worlds”**- Fans, denen nichts durch die Lappen gehen soll, steht auf über 100 farbigen Seiten das geballte Wissen der Entwickler zur Verfügung: Gegnerwerte, Karten, versteckte Gegenstände und, und, und...

Übersichtlich und ausführlich werden sämtliche Informationen aufgelistet und mit umfangreichem Bildmaterial veranschaulicht. Der Questindex sorgt zusätzlich für eine schnelle Übersicht und das gezielte Auffinden bestimmter Lösungswege.

- + Beschreibung des Hauptquests und aller Nebenquests auf über 100 Seiten
- + Erläuterung aller Gegnerklassen inklusive Stärken und Schwächen
- + Detaillierte Karten mit Lösungswegen sowie viele Geheimtipps zum Spiel

ALL THE ANSWERS – DIRECT FROM THE DEVELOPERS

- the Strategy Guide is available in English and German language -

With the Official Strategy Guide for **“Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress”** you'll never miss out on single adventure, solve the trickiest of quests and find the weak spots of your strongest opponents! This book is a must for all **“Two Worlds II”** fans who want to get the most out of this unbelievable Expansion of the RPG of the Year!

In over 100 pages, each with a wealth of insider information straight from the developers themselves, you'll learn everything you ever wanted to know about the fantastic land of Antaloor - opponent's values, maps, hidden items, you name it - it's all in there!

- + **The “WHO IS WHO” of Antaloor:** Get to know your friends and your foes - and all the Questgivers!
- + **Zoom Into Antaloor:** Detailed maps with lots of pointers and locations
- + **Total Overview:** the Quest index helps you target specific solution methods!
- + **Complete Bestiarium:** inside information on your opponents' classes - including their strengths and weaknesses.

EVK | RRP 9,99 €

DEUTSCH: INHALTSVERZEICHNIS

Installation und Aktivierung	2
Pirates of the Flying Fortress	3
Spielmenü	4
Spielbildschirm	4
Spielsteuerung	6
Shortcut-Leiste	7
Inventar	7
Kämpfen	12
Technischer Support	13

ENGLISH: TABLE OF CONTENTS

Installation and Activation	14
Pirates of the Flying Fortress	15
Game Controls	16
HUD	17
The Inventory Menu	18
Combat	23
Hotline and Support	24

FRANÇAIS: TABLE DES MATIÈRES

Installation and Activation	25
Pirates of the Flying Fortress	26
Commandes	27
IHM	28
Inventaire	29
Combat	34
Support Technique	36

ITALIANO: INDICE DEI CONTENUTI

Installazione e Attivazione	37
Pirates of the Flying Fortress	38
Comandi	39
L'Interfaccia di Gioco	40
Menu Inventario	41
Combattimento	44
Supporto in linea	46

ESPAÑOL: TABLA DE CONTENIDOS

Instalación y Activación	47
Pirates of the Flying Fortress	48
Controles	49
HUD	50
Menú Inventario	51
Combate	54
Asistencia técnica	56

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Legen Sie zunächst den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk. Mit einem Klick auf **“TW II Pirates of the Flying Fortress”** starten Sie das Installationsprogramm.

ACHTUNG: Dieses Add-On setzt eine bereits installierte Two Worlds II Vollversion voraus. Stellen Sie bitte sicher, dass sich das Two Worlds II Hauptspiel auf Ihrer Festplatte befinden, bevor Sie die Installation dieses Expansion Pack starten.

Die Installation erfordert mindestens 8 GB freie Festplattenkapazität. Bei Windows Vista und Windows 7 können Sie **“Two Worlds II”** über den Spiele Explorer starten.

SERIENNUMMER

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Die Eingabe der 16-stelligen Seriennummer ist zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer befindet sich auf der Rückseite dieses Handbuchs. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein. Groß- und Kleinschreibung spielen hierbei keine Rolle.

Ist die Nummer akzeptiert worden, wird sie erst wieder bei einer Neuinstallation benötigt. Die eingegebene Seriennummer ist einmalig und ist im Multiplayer Modus der Identifikationsschlüssel, der Ihnen Zugang zum WarNET™ Server gewährt. Falls Sie in ihrem Produkt keine Seriennummer vorfinden, oder die Seriennummer nicht gültig ist, wenden Sie sich bitte direkt an unsere Hotline. Halten Sie in diesem Fall bitte Ihre Kaufquittung bereit.

AKTIVIERUNG

Damit Sie **“Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress”** in vollem Umfang spielen können, ist eine zusätzliche Aktivierung erforderlich. Hierfür gibt es zwei Möglichkeiten:

DIE ONLINE-AKTIVIERUNG ÜBER DAS INTERNET

Wenn Sie die Software nach dem Start des Add-Ons und der Eingabe der Seriennummer auffordert, das Produkt zu aktivieren, klicken Sie einfach auf **“Aktivieren”**. Das Programm stellt nun die Verbindung zum Aktivierungsserver her und führt die Aktivierung selbstständig innerhalb weniger Sekunden durch. Eine bestehende Internetverbindung ist hierfür Voraussetzung.

TELEFONISCHE AKTIVIERUNG

Falls Sie nicht über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie die Aktivierung auch telefonisch durchführen. Wählen Sie hierzu 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.

Aktivierung National: **01805- 989939 (ZUXXEZ)***

Aktivierung Interational (nur Englisch): +49-(0)721-91510500

*Aus dem deutschen Festnetz 0,14 EUR/Min. Anrufe aus Mobilfunknetzen sind deutlich teurer.

HINWEIS: Diese Hotline ist ausschließlich für die Produktaktivierung zuständig. Bei technischen oder inhaltlichen Fragen zum Spiel wenden Sie sich bitte an den technischen Support. Falls Sie das Produkt nicht sofort aktivieren möchten, ist dies auch später möglich. Bis zur Aktivierung läuft die Software im Demo-Modus.


PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

Um das Expansion Pack **“Pirates of the Flying Fortress”** spielen zu können, müssen Sie das Hauptspiel **“Two Worlds II”** installiert haben. Die grundlegenden Informations- und Steuerungselemente sind in der Erweiterung die gleichen geblieben, allerdings gibt es ein paar nützliche und spannende Extras, die wir Ihnen hier nicht vorenthalten wollen.

Sie können **“Pirates of the Flying Fortress”** entweder mit einem vorgefertigten Charakter beginnen oder Ihren Helden aus dem Hauptspiel integrieren. Dieser muss dazu aber mindestens Level 42 haben. Klicken Sie nach dem Spielstart auf **„Neues Spiel“** und wählen dann **“Pirates of the Flying Fortress”** aus. Im nachfolgenden Menüfeld können Sie nun einen vorgefertigten Charakter anwählen oder über die Schaltfläche **„Charakter über Savegame importieren“** Ihren ganz persönlichen Kämpfer ins Rennen schicken. Wenn Sie sich für Variante 1 entscheiden, stehen Ihnen ein Krieger, ein Magier oder ein Waldläufer als Grundcharakter zur Verfügung, die Sie im Spiel durch die Vergabe einiger noch nicht verteilter Skillpunkte weiter individualisieren können. Entsprechend der Auswahl steht Ihnen zudem eine spezielle Grundausrüstung zur Verfügung. Wenn sie Ihren persönlichen Helden ins Spiel laden, befindet sich natürlich die komplette Ausrüstung aus dem Hauptspiel im Inventar.

Bevor es los geht, kurz einige Worte zur Story:

Einmal zur falschen Zeit am falschen Ort und Sie finden sich in einer mehr als misslichen Lage auf einem verruchten Piratenschiff wieder, deren waffenstarrende Besatzung Garant für unliebsame Begegnungen zu sein scheint. Schaffen Sie es, einen der raubeinigen Piraten oder vielleicht sogar den mysteriösen Captain Edwin Teal selbst für sich zu gewinnen und einen Platz in der Rangordnung des Schiffs zu ergattern? Das hört sich einfacher an als es ist, denn die Uhren scheinen im neu entdeckten Inselreich anders zu ticken als auf dem Festland. Und dann lauert da auch noch diese mysteriöse, fliegende Insel in den Wolken über dem Archipel...


Um auch dieses Abenteuer heil zu überstehen, stehen Ihnen ein paar neue Features zur Verfügung. Dazu gehört vor allem **die Armbrust!** Diese Waffengattung wird ähnlich gehandhabt wie ein Bogen, ist allerdings sehr viel durchschlagskräftiger. Dafür dauert es aber länger, die Waffe zu „laden“. Drücken und halten Sie die linke Maustaste  gedrückt, um die Armbrust anzuspannen. Die wachsende Zugkraft wird als zunehmender Kreis um das Fadenkreuz dargestellt. Sobald Sie die linke Maustaste loslassen, ist die Armbrust geladen und kann mit einem erneuten Linksklick abgefeuert werden.


Es gibt aber nicht nur viele neue Ausrüstungsgegenstände, um den Helden auszustatten, sondern auch die Pferde kommen nicht zu kurz. **“Pirates of the Flying Fortress”** führt erstmals **Rüstungen für Vierbeiner** ein, die Sie aktivieren können, sobald Sie auf dem Pferd sitzen. Das entsprechende Symbol wird dann im „Allgemeinen Inventar“ angezeigt, sofern Sie eine Pferderüstung gefunden oder gekauft haben.

Auch beim **Segeln** gibt es für Landratten frohe Kunde. Neben dem klassischen Modus, bei dem der Spieler sich sowohl um die Richtung als auch die Segelposition selbst kümmern muss, gibt es nun noch den **„Auto-Segeln“**-Modus. Dieser kann in „Einstellungen“ aktiviert werden und sorgt dafür, dass der Spieler zwar die Richtung bestimmt, die Ausrichtung des Segels aber automatisch vorgenommen wird, um die höchstmögliche Geschwindigkeit zu erreichen.

Erleichtert wird Ihnen auch das Leben im Inventar selbst. Bei den Interface-Optionen in „Einstellungen“ haben Sie die Möglichkeit, die **Ausrüstungsbilder kleiner oder komplett als Text anzeigen** zu lassen. Außerdem können Sie mit der Option „**Hitpoints anzeigen**“ die Schadenspunkte, die Sie Ihren Gegner zufügen, direkt im Spiel optisch darstellen. Und wenn es Ihnen einmal zu sehr an den Kragen geht, färben sich die Bildschirmänder rot ein. Ein sicheres Zeichen dafür, dass Sie einen kräftigen Schluck Heiltrank einnehmen sollten! In Sachen **Multiplayer** stehen Ihnen **vier neue Maps im Adventure-Modus** zur Verfügung. Diese können Sie über den Multiplayerbereich des Hauptspiels abrufen. In den nächsten Kapiteln erhalten Sie einen kurzen Überblick über die wichtigsten Spielelemente, um sich schnell wieder in Antaloor zurecht zu finden.

== SPIELMENÜ ==

Wenn Sie aus dem Spiel heraus  drücken, kommen Sie ins **„Spielmenü“**. Hier können Sie zurück ins Hauptmenü gehen, potentiell vorhandene Bonuscodes eingeben oder Spielstände speichern und laden. Falls Sie im Eifer des Gefechts einmal vergessen zu speichern, ist das in der Regel kein Problem. **„Two Worlds II“** legt automatische Speicherstände an, wobei Sie beim Laden immer auf die drei Aktuellsten zugreifen können. Im Hauptmenü können Sie unter **„Einstellungen“** das Zeitintervall wählen, in dem automatische Speicherstände angelegt werden oder aber diese Funktion deaktivieren.

Wenn Sie ein neues Spiel gestartet haben, geht es zunächst darum, einen individuellen Helden zu erschaffen. Wer sich dieser Aufgabe lieber nicht widmen will, kann alternativ aus zufällig zusammengewürfelten Charaktermodellen auswählen, indem die Schaltfläche **„Zufälligen Charakter erstellen“** gewählt wird. Kreative Köpfe können mit der Maus verschiedenste Gestaltungsoptionen von der Körpergröße bis zu Nasenlänge anwählen und per Schieberegler einstellen. Wenn Sie Ihr Werk ausführlicher bewundern wollen, können Sie den Charakter bei gedrückter  drehen und mit Maus-Scrollrad die Ansicht vergrößern.

== SPIELBILDSCHIRM ==

Während des Spielens stehen Ihnen auf dem Bildschirm zahlreiche Informationsquellen zur Verfügung, die Sie gezielt nutzen sollten, wenn Sie eine angenehme und vor allem auch erfolgreiche Zeit in Antaloor verbringen wollen.

Im wahrsten Sinne des Wortes essentiell ist dabei Ihre Lebensenergie, die in der **roten Glaskugel** ① am rechten, unteren Bildschirmrand symbolisiert ist. Je nach dem, wie viele Lebenspunkte Sie gerade verlieren, nimmt der Füllstand immer weiter ab. Keine Angst, wenn es ganz eng wird, werden Sie durch ein zusätzliches akustisches Signal gewarnt! Wenn sich die rote Anzeige grün einfärbt, leiden Sie übrigens an einer Vergiftung, die Sie mit einem entsprechenden Trank kurieren können.

Im Verbund mit der roten Anzeige können Sie auf gleiche Weise außerdem noch Ihren aktuellen, **blauen Manavorrat** ② sowie die **gelbe Ausdauerenergie** ③ ablesen, die ebenfalls mit Glaskugeln symbolisiert sind. Mana bestimmt darüber, ob und welche Zauber Sie wirken können. Die Lebens- und Manaenergie können Sie mit Tränken oder Magien regenerieren. Außerdem ist es möglich einen entsprechenden Altar zu besuchen oder einfach abzuwarten. Wenn Sie Ihre Waffe nicht gezogen haben, bauen sich die Vorräte von selbst wieder auf. Ausdauerenergie wird beim Sprinten verbraucht. Sobald Sie sich **4** im normalen Laufschrift weiterbewegen, wird die Energie automatisch regeneriert.



Natürlich ist nicht nur ihr eigener, körperlichen Zustand wichtig, sondern auch die Konstitution der aktuellen Gegner. Sobald ein Monster, Tier oder NPC im Fokus ist, erscheint deshalb ein **roter Balken** ④, der dessen (verbleibende) Lebensenergie anzeigt. Der **grüne Balken** ⑤ über der **Shortcut-Leiste** ⑥ gibt Ihnen jederzeit einen Überblick, wie lange Sie noch bis zum nächsten Levelaufstieg schuften müssen. Die Shortcut-Leiste selbst zeigt die aktuelle Tastenbelegung an und kann individuell eingestellt werden. Mehr Informationen zu diesem Thema gibt es im folgenden Kapitel **“Spielsteuerung”**.

Zunächst ist noch der linke Bildschirmrand an der Reihe. Hier wartet in der unteren Ecke die **Minikarte** ⑦, die Ihnen jederzeit Ihren aktuellen Standort verrät und interessante Ziele in der Nähe aufzeigt. Direkt über der Karte befinden sich die für die Orientierung wichtigen **Kartenmarker** ⑧. Die Zahlen geben die Entfernung in Metern zum momentan aktiven Zielpunkt (**Goldene**: Aktueller Quest, **Blau**: Selbstgesetzte Markierung) an.

Zusätzlich zur Navigation erscheinen optional zwei weitere Balken am linken Bildschirmrand, wenn Sie sich auf ein Pferd setzen. Der **rote Balken** ⑨ gibt die Lebensenergie Ihres Pferdes an und **der gelbe** ⑩ die aktuelle Motivation bzw. Schnelligkeit des Reittiers. Achtung! Auch Pferde haben nur eine begrenzte Gutmütigkeit. Wenn Sie Ihr Tier zu sehr anspornen, wechselt der Balken zu rot und ist damit ein sicheres Zeichen dafür, dass Sie bald abgeworfen werden, wenn Sie dem Pferd Ihre Hacken weiter so heftig in die Flanke donnern.

Ob Sie in einer Stadt oder einem Dorf zurzeit als Saubermann oder Rabauke dar stehen, zeigt Ihnen **das Schwert** ⑪ in der rechten, oberen Ecke des Spielbildschirms an. Wenn Sie Passanten anrennen, mit gezogener Waffe herum laufen oder ein Verbrechen begehen, färbt sich die Klinge rot ein. Hat die Einfärbung erst einmal den Schwertschaft erreicht, sollten Sie sich in Acht nehmen, denn nun ist ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt. Versuchen Sie, an einem versteckten Ort Aufsehen zu vermeiden, bis die Aufmerksamkeit der Wachen wieder nachlässt. Dies können Sie an der nachlassenden Einfärbung der Schwertschiff erkennen.

INVENTARFENSTER

Das Inventar ist die zweite und bei weitem umfangreichste Informationsebene für die Organisation Ihrer Abenteuer. Die einzelnen Menüfelder zum Handling in Sachen Charakterentwicklung, Ausrüstung, Magie oder Alchemie finden Sie unter **F1** bis **F5**.

== SPIELSTEUERUNG ==

Um sich in Antaloor zu bewegen, nutzen Sie zum einen die Maus, mit der Sie die Kamera, also Ihren Blickwinkel, bewegen und zum anderen die Tasten **W**, **A**, **S**, und **D**, mit denen Sie Ihren Spielcharakter nach vorne, hinten, rechts und links steuern. Diese Steuerung gilt auch im Wasser, der Held startet automatisch mit dem Schwimmen. Falls Ihre Maus mit einem Scrollrad ausgestattet ist, können Sie damit in einem gewissen Rahmen ins Geschehen hinein- und hinauszoomen.

Da es in der Spielwelt jede Menge zu erforschen gibt, ist die "Leer"-Taste **□** extrem wichtig und mit gleich zwei Funktionen ausgestattet. Im Normalfall **springt** Ihr Held damit in die Höhe, beziehungsweise nach vorne, wenn Sie gerade laufen. Anders verhält es sich, wenn ein **Aktionssymbol** aktiv ist. In diesem Fall aktiviert **□** den entsprechenden Befehl, zum Beispiel das Öffnen einer Tür oder die Eröffnung eines Gesprächs.

Wenn Sie es eilig haben, können Sie aus dem Laufen oder Schwimmen heraus mit **↶** einen **Sprint** einlegen. Neben der Flucht hilft aber oft auch das **Schleichen**, um unliebsamen Begegnungen aus dem Weg zu gehen, oder ungesehen bestimmte Plätze zu erreichen. Halten Sie **↶** aus dem Stand heraus gedrückt und Ihre Spielfigur geht automatisch ins Schleichen über. Sobald Sie die Taste loslassen, geht es im normalen Laufen weiter. Dieser spezielle Bewegungsmodus ist unter anderem Voraussetzung für den Meuchelmord.

Wenn Sie ein **gesatteltes Pferd** gefunden haben, können Sie mit **□** aufsitzen, sobald Sie nahe genug an das Tier heran gekommen sind und das entsprechende Aktionssymbol erscheint. Die Steuerung erfolgt dann analog zum Laufen, sprich mit der Maus haben Sie Einfluss auf den Blickwinkel und mit **A** oder **D** können Sie das Pferd nach rechts und links lenken, das Abbremsen erfolgt mit der linken Maustaste. Wenn Sie **W** oder **S** drücken, macht das Pferd eine Kehrtwende. Den Haupteinfluss auf die Reitgeschwindigkeit haben Sie mit der rechten Maustaste **↶**, die Sie rhythmisch drücken müssen, um Geschwindigkeit aufzunehmen. Wenn Sie aufhören zu klicken, wird das Pferd automatisch langsamer. Achten Sie dabei auf die Pferdeanzeige am linken Bildschirmrand. Sobald sich der Balken mit dem Pferdekopf rot einfärbt, sind Sie kurz davor, abgeworfen zu werden! Natürlich können Sie auch mit Ihrem Vierbeiner über Hindernisse springen, indem Sie **□** drücken. In seiner zweiten Funktion können Sie mit **□** vom Pferd steigen, sobald dieses still steht.

Beim **Segeln** müssen Sie allerdings gerade zu Beginn etwas Geduld mitbringen, da die Steuerung eines Segelboots verschiedene Komponenten wie Wind und Fahrtrichtung mit einbezieht. Sie können durch Aktivieren des Aktionssymbols an Bord gehen. Das Ruder, mit dem Sie die Fahrtrichtung festlegen, bewegen Sie mit **A** und **D**. Das Segel sollte zum Wind gedreht sein, wobei Sie die Windrichtung am roten Wimpel an der Mastspitze erkennen oder anhand der Pfeile auf der Minikarte. Mit **W** und **S** können Sie den Ausleger und damit die Position des Segels zum Wind beeinflussen. Wie beim echten Segeln auch, müssen Sie teilweise gegen den Wind kreuzen, um an bestimmte Ziele zu gelangen.

6 Wenn Sie das Boot verlassen möchten, drücken Sie **□**.

SHORTCUT-LEISTE

Sehr praktisch und gerade in brenzlichen Situationen oftmals lebenswichtig ist die Shortcutleiste am unteren Rand des Bildschirms. Während die Tasten **[1]** bis **[3]** dem Kämpfen vorbehalten sind und automatisch mit Spezialattacken belegt sind, können Sie die Tasten **[4]** bis **[0]** völlig frei belegen.

Um Shortcuttasten neu zu belegen, rufen Sie den entsprechenden Gegenstand im Inventar-Menü mit **[F1]** bis **[F3]** auf. Wenn Sie nun **[⇧]** und gleichzeitig eine der Tasten **[4]** bis **[0]** drücken, wird das ausgewählte Utensil, wie zum Beispiel ein Heiltrank oder eine Magiekarte, in die Shortcutleiste verfrachtet.

Falls Ihnen die aktuelle Shortcut-Leiste nicht ausreicht, stehen Ihnen weitere Felder zur Verfügung. Diese können Sie mit **[Alt] + [F6]** bis **[Alt] + [F8]** im Ausrüstungsfenster öffnen und belegen. Die Standard-Shortcuts liegen auf **[Alt] + [F5]**.

INVENTAR

Im Inventar organisieren Sie Ihre neu gewonnenen Fähigkeiten und Utensilien auf übersichtliche Weise und schaffen damit die Grundlage für ein erfolgreiches Abenteuer. Sie können die einzelnen Rubriken: **Parameterwerte und Skills** **[F1]**, **Waffen- und Ausrüstungsinventar** **[F2]**, **Allgemeines Inventar** **[F3]**, **Alchemie** **[F4]** und **Magie** **[F5]** entweder über die entsprechenden Shortcuts oder auch direkt über die Reiter am oberen Rand des Inventarfensters anwählen.



REITER 1: PARAMETERWERTE UND SKILLS

DIE PARAMETERWERTE ODER BASISWERTE

Der Wert beim **Durchhaltevermögen** bestimmt die **Gesundheit**, bzw. den maximalen HP-Wert Ihres Spielercharakters und hat damit maßgeblichen Einfluss darauf, wie lange Sie in einem Kampf durchhalten können. Zudem beeinflusst die Zahl die Dauer der Sprintstrecken, die Sie zurücklegen können. Die **Stärke** definiert logischerweise die **körperliche Kraft** Ihres Kriegers. Dieser Wert beeinflusst den Schaden, den Sie in Kämpfen austeilen, das Gewicht, das Sie tragen können und somit auch die Verfügbarkeit schwerer Rüstungssets. Auf diese können Magier und Waldläufer verzichten, die eher in den Bereich **Präzision** investieren sollten. Ein guter Wert in diesem Bereich erleichtert den Umgang mit Fernkampfaffen enorm. Die **Willensstärke** definiert die geistigen Kräfte Ihres Kriegers und somit den maximalen Manawert, der ausschlaggebend für Magier ist.

SKILLS UND SKILL-SYSTEM

Manche Skills, wie Regeneration, sind für jede Spielweise wichtig, während andere von der Spezialisierung des Charakters abhängen. Die Effizienz eines Skills hängt von seinem Level ab, je höher, desto besser. Die individuellen Eigenschaften lassen sich in sechs Gruppen einteilen: **Allgemeine Skills**, **Handwerker-Skills**, **Krieger-Skills**, **Assassinen-Skills**, **Magier-Skills** und **Waldläufer-Skills**. Einige Skills sind von Anfang an verfügbar, andere müssen Sie erst freischalten, indem Sie sogenannte Skillbücher finden oder kaufen. Skillpunkte können Sie auch dadurch ansammeln, dass Sie Tätigkeiten, wie beispielsweise das Schmieden, sehr häufig durchführen und als Belohnung ein kleines Extra erhalten.



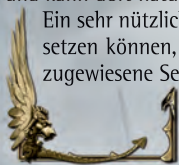
REITER 2: WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

In dieser Rubrik können Sie vielerlei nützliche Dinge rund um Ihre Ausrüstung erledigen. Es ist zum Beispiel möglich, Gegenstände zu zerlegen und die gewonnenen Bestandteile in andere Waffen und Rüstungen einzuarbeiten. Rot unterlegte Gegenstände können Sie noch nicht nutzen, da Ihre aktuelle Erfahrungsstufe oder Ihr Fortschritt in einem bestimmten Skill noch nicht ausreicht.

Die momentan am Körper befindlichen Ausrüstungsgegenstände sind durch einen Rahmen gekennzeichnet. Mit der rechten Maustaste können Sie auswählen, ob Sie einen Gegenstand auf den virtuellen Amboss legen oder ganz aus Ihrem Inventar entfernen möchten. Das entfernte Objekt wird neben Ihrem Spielcharakter in der Spielwelt abgelegt und kann dort natürlich auch jederzeit wieder aufgenommen werden.

Ein sehr nützliches Feature, mit dem Sie wohl so manchen Gegner ins Staunen versetzen können, ist das Erstellen verschiedener Waffensets mit **[R]** und **[T]**. Bereits zugewiesene Sets erkennen Sie anhand der drei unterschiedlichen Umrandungen.

Wenn noch keine Sets definiert sind, können Sie beliebige Kombinationen aus Ihrem Inventar erstellen und darauf direkt im Spiel zugreifen. Es ist praktisch Waffensets zu definieren, da Sie so schnell auf unterschiedliche, strategische Herausforderungen reagieren können, in dem Sie im Spiel selbst wiederum **[R]** und **[T]** drücken. Mit einer kleinen zeitlichen Verzögerung wechselt der Spielcharakter dann wie von Zauberhand seine Ausrüstung.



Ausrüstungslevel



Preis



Gewicht



Kampfgeschwindigkeitszuwachs



Schutzwinkel (bei Schilden)



Schaden durch scharfe Waffen



Schaden durch stumpfe Waffen



Kälteschaden



Feuerschaden



Elektrizitätsschaden



Spirituelle Schaden



Vergiftung



Slots für Kristalle



Reichweite der Geschosse



Nahkampf-Reichweite



Geschwindigkeit der Geschosse



(Auf)Ladezeit



Schutz gegen scharfe Waffen



Schutz gegen stumpfe Waffen



Schutz vor Kälte



Schutz vor Feuer



Schutz gegen Elektrizität



Schutz gegen spirituellen Schaden



Schutz gegen Gift

C.R.A.F.T. – ZERLEGEN UND AUFWERTEN

Eines der Herzstücke von **“Two Worlds II”** ist zweifelsohne das C.R.A.F.T.-System, mit dem Sie Waffen und Rüstungsteile zerlegen und aufwerten können. Voraussetzung für diesen Vorgang ist der Skill Metallurgie.

Grundsätzlich funktioniert das C.R.A.F.T.-System so, dass Sie einen Gegenstand, den Sie zerlegen oder aufwerten wollen, mit der rechten Maustaste auswählen. Zum Aufwerten benötigen Sie Rohstoffe wie **Stahl, Eisen, Holz** oder **Stoffe**. Diese Bestandteile erhalten Sie durch das Zerlegen von Gegenständen. Je höher ein Gegenstand aufgewertet wurde, desto mehr Materialien benötigen Sie, um ihn weiter zu verbessern. Wenn Sie eine vorhandene Waffe aufwerten wollen, zeigt Ihnen das linke Kreisfenster automatisch an, ob alle benötigten Rohstoffe vorhanden sind oder es noch etwas Nachschub bedarf. Die fehlenden Materialien sind rot eingefärbt.

MAGISCHE AUFWERTUNG

Das C.R.A.F.T.-System erlaubt es auch, Waffen mit **magischen Talentkristallen** zu bestücken und sie auf diese Weise mit zusätzlichen Schadenseffekten zu versehen.

Talentkristalle können jedem der fünf Slots am oberen Rand des C.R.A.F.T.-Interface zugewiesen werden, das Sie mit der rechten Maustaste öffnen. Im Optimalfall ist der sechste Slot für den Fertigstellungskristall vorgesehen. Dieser verleiht einen zusätzlichen Wirkungsbonus, beendet aber auch die Prozedur der Kristallbestückung. Nachdem ein Fertigstellungskristall hinzu gefügt wurde, kann der Gegenstand nicht mehr weiter bearbeitet werden. Solange kein Abschlussstein gesetzt ist, können Sie verarbeitete Kristalle auch wieder aus der Waffe oder dem Rüstungsteil heraus schmieden und anderweitig verwenden. Für ambitionierte Magier steht noch eine weitere, attraktive Möglichkeit zur Verfügung: Wenn Sie den Skill **„Steineverschmelzen“** erlernt haben und kleinere Kristalle finden, können Sie diese zu größeren Edelsteinen verbinden und so die Kräfte bündeln.

RÜSTUNGSDESIGN


Modisch ambitionierte Abenteuer können neben dem praktischen C.R.A.F.T.-Nutzen auch optisch kreativ werden und mit Hilfe des C.R.A.F.T.-Interface die **Farbe Ihrer Rüstung, Kleidung** und **anderer Gegenstände** ändern. Voraussetzung dafür ist der Besitz von Farbpigmenten, die Sie in ganz Antaloor finden oder kaufen können. Diese werden im Schmiedefenster automatisch am unteren Rand aufgeführt und können individuell ausgewählt werden.



REITER 3: ALLGEMEINES INVENTAR

Die wichtigsten und wohl am häufigsten frequentierten Elemente aus diesem Inventarfenster sind ohne Zweifel **die Karte** und **das Questtagebuch**, aber auch andere Gegenstände wie die **Oculi, Tränke** oder **Fallen** sind auf jeden Fall einen näheren Blick wert!

LANDKARTE

Die Karte aktualisiert sich automatisch und kann zudem interaktiv genutzt werden, indem Sie die Möglichkeit haben, per **Strg** und  eine individuelle Zielfahne zu setzen. Die Landkarte im Allgemeinen Inventar können Sie zudem mit dem Maus-Scrollrad ein- und auszoomen sowie den aktuellen Kartenausschnitt bei gedrückter linker Maustaste verschieben.

KARTENLEGENDE

	Nächstes Ziel in aktivem Quest		Gasthof oder bedeutendes Gebäude (Kleiner, blauer Pin)
	Selbstgesetzte aktive Markierung		Bedeutsames Objekt/Questgegenstand (Grüner Pin)
	Ziel in aktivem Quest		Teleport
	Selbstgesetzte Markierung*		Dungeon, Höhle (Kleiner, grauer Pin)
	Größerer Ort bzw. Stadt (Großer, gelber Pin)		Altar, Obelisk (Großer, blauer blinkender Pin)
	Interaktionsfähiger NPC (Dunkelblauer Pin)		
	Aktiver Questgeber (Hellblauer Pin)		

*: Es kann viele Kreuze geben, aber nur eine blaue Flagge. Die blaue Flagge markiert also ein grünes Kreuz, das aktiv gesetzt wurde.

QUEST-TAGEBUCH

Damit Sie bei der Vielzahl der unterschiedlichen Aufgaben nicht den Überblick verlieren, steht Ihnen mit dem Quest-Tagebuch eine effiziente Organisationshilfe zur Verfügung. Entsprechend sind die Quests nach ihrer Zugehörigkeit zur Hauptgeschichte, den fünf verschiedenen Gilden sowie einem neutralen Bereich sortiert. Je nach Status wird eine Quest als **laufend**, **beendet** oder **fehlgeschlagen** gekennzeichnet und farblich hervorgehoben. Jede Aufgabe enthält eine kurze Beschreibung sowie oft auch nützliche Hinweise zur Lösung. Natürlich können Sie aktuell interessante Quests auch auf der Karte mit einem Rechtsklick aktiv schalten. Der ausgewählte Quest wird nun mit einem goldenen Fähnchen auf der Karte angezeigt. Gelöste Quests können Sie mit einem Klick in das untere Feld im Questlog ausblenden.

FALLEN STELLEN

Insgesamt gibt es drei verschiedene Hauptgruppen von Fallen.

Mehrfach verwendbare festhaltende Bärenfallen: verlangsamen den Gegner.

Mehrfach verwendbare Klingenfällen: verletzen den Gegner in Abhängigkeit der Werte.


Einmalig verwendbare Explosive Fallen: fügen schweren Schaden zu und können mehrere Gegner gleichzeitig treffen.

Fallen werden automatisch vor dem Helden abgelegt, nachdem Sie sie entweder im Inventar oder per Shortcutleiste ausgewählt haben. Die Fallen lassen sich zudem über das Aktionssymbol ganz einfach wieder einsammeln. Wenn Sie effektivere Fallen stellen möchten, sollten Sie in den entsprechenden Assassinen-Skill investieren.

OCULI



Diese magischen Objekte sind einzigartige Artefakte, die Sie befähigen zu fliegen und Dinge zu sehen, die andernfalls außerhalb Ihrer Sichtweite lägen. Manche dieser Oculi können sogar Fallen stellen oder den Gegner mit einem magischen Geschoß attackieren. Die Tasten **[W]**, **[A]**, **[S]**, **[D]** kontrollieren die Reise, mit der Maus beeinflussen Sie den Blickwinkel und die rechte Maustaste beschleunigt den Oculus.

Wenn Sie einen Spezial-Oculus Ihr Eigen nennen, können Sie potentielle magische Attacken mit  aktivieren. Drücken Sie **[Esc]**, um den Flugmodus zu beenden und wieder in Ihren Körper zurück zu kehren.

REPUTATION

Je nach dem, wie hoch Ihre Stellung bei den verschiedenen Gilden, zum Beispiel der Stadtwache oder den Piraten ist, werden neue Questreihen freigeschaltet und Sie erhalten Rabatte beim Einkauf in den Handelstationen der jeweiligen Zünfte. Der Menüpunkt „**Reputation**“ im Allgemeinen Inventar verschafft Ihnen jederzeit einen Überblick, wo Sie sich zurzeit lieber nicht blicken lassen oder bei wem Sie ein willkommener Gast sind. Sie verbessern Ihr Ansehen, indem Sie Aufgaben für Gilddenmitglieder erledigen. Für Zahlenfetschisten enthält die Reputationsübersicht zudem noch eine detaillierte Ansicht Ihrer Kampfstatistiken und sonstigen Spielwerte.

FACKELN, TRÄNKE UND BÜCHER

Fackeln sind vor allem in dunklen Höhlen und Katakomben wichtige Begleiter. Natürlich können Sie auch parallel eine Waffe und eine Fackel tragen, so dass Sie jederzeit so schlagfähig wie möglich bleiben. Wenn Sie eine Fackel ausgerüstet haben, steht Ihnen zudem auch ein besonders mächtiger Schlag, der „Fackelhieb“ zur Verfügung.

Außerdem können Sie auf die **verschiedenen Tränke** zurückgreifen, die Sie im Lauf Ihres Abenteuers finden, kaufen oder selbst gebraut haben. Hauptsächlich handelt es sich hier um Heiltränke, die Sie standardmäßig mit **[N]** aktivieren können, und Manatränke, die mit **[M]** entstöpselt werden.

Neben diesen Gegenständen mit einer direkten praktischen Wirkung werden Sie auf ihrer Reise die verschiedensten **Bücher** finden. Diese können Sachwissen, Erzählungen aus der Geschichte Antaloors oder Hinweise auf Geheimnisse und ungelöste Rätsel enthalten.



REITER 4: ALCHEMIE

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie wertvolle Tränke brauen und sich besser gegen die Gefahren des Alltags wappnen. Alle gesammelten Zutaten werden automatisch angezeigt und können per Linksklick in den Kessel gelegt werden. Maximal sind fünf verschiedene Bestandteile möglich, natürlich können Sie auch mehrere Zutaten derselben Art verwenden, um stärkere Tränke zu brauen. Sobald Sie mit der Zusammensetzung zufrieden sind, bestätigen Sie die Rezeptur mit dem Haken links oben und starten damit den Brauvorgang. Anschließend können Sie das Rezept mit der linken Maustaste unter einem individuellen Namen speichern oder das Kreuz anwählen, um die Zusammenstellung zu verwerfen. Bedenken Sie bei Ihren alchemistischen Versuchen, dass Sie mit Zutaten, die sich in ihrer Wirkweise ähneln, die besten Erfolge erzielen werden. Sollten Sie jedoch mehr als drei effektändernde Tränke zu sich nehmen, wird der Effekt aller drei zuvor konsumierten Mixturen aufgehoben.



REITER 5: MAGIE



Insgesamt warten die fünf Magieschulen **Feuer, Wasser, Erde, Luft** und **Nekromantie** mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten auf Sie.

Im Startfenster stehen Ihnen die bereits verfügbaren fertigen **Zauberamulette**, einzelne Magiekarten sowie leere Slots zur Verfügung, die Sie neu aufbauen können. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, bereits belegte Amulette abzuändern oder aufzulösen. Um das Bearbeitungsfenster zu öffnen, wählen Sie das entsprechende Amulett einfach mit der linken Maustaste an.



Jede Magie besteht mindestens aus einer Träger- und Wirkungskarte, deren zwei Eingabeslots im Zentrum des Magiefensters abgebildet sind. **Trägerkarten** bestimmen, wie ein Zauber ausgeführt wird, etwa in Form eines Geschoßes, einer Verzauberung oder einer magischen Falle.






Die **Wirkungskarten** haben Einfluss auf die Wirkungsweise eines Zaubers in Abhängigkeit von dem der Magieschule zugrunde liegenden Element. Die Auswahl der Träger- und Wirkungskarte können Sie treffen, sobald Sie das entsprechende Feld  mit anwählen. Es öffnet sich eine Voransicht der verfügbaren Karten, durch die Sie sich mit den Pfeilen rechts und links oder per Scrollrad bewegen können. Wenn Sie eine Karte mit auswählen, wird Sie im entsprechend Feld angezeigt. Unter den Hauptkartenslots sind noch jeweils zwei weitere, kleinere Kartenfelder in die Sie als fortgeschrittener Magier weitere Träger- und Wirkungskarten auf die gleiche Weise platzieren können. Mit  entfernen Sie nicht mehr benötigte Karten aus Ihrem Amulett.

Zusätzlich zu diesen Basiskarten existieren verschiedene **Modifikationskarten**, die rund um die Hauptkarten angeordnet sind und je nach Art des Zauberspruchs sowie der Magiekünste des Spielers aktiv sind. Diese Faktoren verändern die Wirkungsweise und Intensität des Zaubers, können dem finalen Effekt aber auch noch einmal eine völlig andere Ausrichtung geben.





KÄMPFEN

Mit  ziehen Sie Ihre aktuell ausgerüstete Waffe oder Waffen und mit der linken Maustaste  attackieren Sie den anvisierten Gegner. Falls Sie Ihrem Spielcharakter im Inventar keine Waffe zugewiesen haben, kämpft er mit Händen und Füßen. Distanzwaffen wie Bögen und Zauberstäbe werden durch Drücken und Halten der linken Maustaste aufgeladen. Das jeweilige Ziel wird durch den Zielkreis angezeigt. Der Angriff beginnt, sobald Sie die linke Maustaste wieder loslassen. Wenn Ihnen doch einmal ein Gegner auf die Pelle rückt, können Sie zudem Angriffe blocken, in dem Sie die rechte Maustaste  drücken und halten.

NAHKAMPF

Im Nahkampf werden Ziele automatisch fokussiert, wenn sie nah genug sind. Welcher Gegner anvisiert wird, hängt also von der Nähe des Gegners und der Blickrichtung des Spielercharakters ab. Während Sie normale Attacken mit der linken Maustaste ausführen, sind die Spezialangriffe das Salz in der Suppe! Je nach benutzter Waffe stehen Ihnen jeweils **drei offensive** und **drei defensive Extramoves** zur Verfügung, deren Effektivität Sie im Lauf des Spiels nach und nach erlernen und ausbauen können.

Diese Kampftechniken können durch die Shortcutfelder  bis  ausgelöst werden, Solange die Felder ausgegraut sind, haben Sie die Technik entweder noch nicht erlernt, oder die Spezialattacke wurde gerade ausgeführt und muss nun wieder aufgeladen werden. Diese so genannte Cool-Down-Zeit variiert je nach Komplexität des Extramoves. Die defensiven Techniken können nur aus dem aktivierten Block (rechte Maustaste) heraus angewendet werden. Die Shortcut-Felder wechseln dabei automatisch diese Funktion.

FERNKAMPF

Drücken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um den Bogen anzuspannen. Die wachsende Zugkraft wird als zunehmender roter Kreis um das Fadenkreuz dargestellt.

Sobald Sie Ihr Ziel anvisiert und die gewünschte Zugstärke erreicht haben, lassen Sie die linke Maustaste los, um den Pfeil (hoffentlich) ins Ziel fliegen zu lassen. Die Geschwindigkeit des Anspannens und die Zugkraft hängen sowohl vom Bogen als auch von Ihren Statistikwerten bei den Eigenschaften für Bogenschützen ab. Beim Fernkampf haben Sie zudem die Möglichkeit, zwischen zwei Techniken zu wählen.

Wenn Sie während des Anspannens drücken, können Sie zwischen dem **Sniper-** und **regulären Modus** wechseln. Ersterer ermöglicht das genauere Zielen, erfordert aber auch eine gewisse Erfahrung, da Ziele nicht automatisch erfasst werden.

Falls mehrere Ziele vorhanden sind, können Sie diese mit und der Reihe nach auswählen. Und wenn es einem Gegner doch einmal gelingen sollte, zu nahe an Sie heran zu kommen, können Sie mit rasch rückwärts aus seiner Reichweite springen.

Je nachdem, ob Sie sich im Sniper-Modus oder im regulären Modus befinden, sind die ersten drei Shortcuts wie beim Nahkampf mit unterschiedlichen Skills belegt.

FERNKAMPF MIT MAGIE

Beim Zaubern repräsentieren die Shortcuttasten bis die verschiedenen Zaubersprüche. Diese werden aktiviert, sobald ein Zauberstab als Waffe gezogen ist. Zunächst müssen die Magien natürlich über das Inventar in der Shortcut-Leiste positioniert werden. Wenn Sie die Vorbereitungen abgeschlossen haben, halten Sie analog zum Bogenschießen die linke Maustaste gedrückt, bis der Zauber-Meridian sich zu einem vollständigen Kreis aufgeladen hat. Anschließend einfach die Taste loslassen, um den Zauber zu wirken. Die Dauer des Aufladens und die Macht der Magie hängt davon ab, wie viele Karten auf dem Zauberamulett liegen und welchen Level der Spielcharakter im Skill "Zauberkunde" erreicht hat.

TECHNISCHER SUPPORT

Bevor Sie unseren technischen Support kontaktieren, sollten Sie auf jeden Fall Ihre Systeminformationen zur Hand haben. Hierbei kann Ihnen das DirectX Diagnoseprogramm 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 E-Mail 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".

Bei Darstellungsfehlern empfehlen wir Ihnen die Wiedergabequalität Ihrer Grafikkarte auf niedrig zu stellen. Antialiasing-Optionen, Anisotropische Filterung oder Texturschärfung belasten die Grafikkarte und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplett-Performance Ihres Rechners dies zulässt. Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft 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. Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich, DirectX erneut zu installieren.

TopWare Entertainment GmbH

Otto Str. 3

D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe

e-Mail: support@topware.de

Tel: 0900 510145999

Ph: +49-721-91510555

(*: 0,99 EUR/Min, aus dem dt. Festnetz, aus dem Mobilfunk deutlich höher)

www.twoworlds2.com

INSTALLATION & ACTIVATION

Insert disk into the appropriate drive. Click **“TWII: Pirates of the Flying Fortress”** to start the installation process. Installation requires at least 8 GB of free hard disk space.

Select **“Exit”** to quit the Autorun menu, and the game launcher will begin automatically. Or, start Two Worlds II instantly by selecting **“Launch game”**.

Select: Start - All Programs - Reality Pump - Two Worlds II. Windows Vista users can use the Game Explorer to start Two Worlds II.

SERIAL KEY

Upon entering the expansion pack, a valid serial number for **“Two Worlds II Pirates of the Flying Fortress”** will be required. Your personal serial number is located on the backside of this manual. Please remember, the code is case-sensitive.

Once the number's been accepted, you'll only need it if you have to install the game again. This serial number is a one-off - in Multiplayer mode, it's your own identification key that will give you access to the WarNet™ Server.

If you can't find a serial number on your product, or if the available serial number is invalid, don't panic! Just call our hotline and have your purchase receipt at hand.

ACTIVATION

Product activation is necessary to access the full spectrum of features **“Two Worlds II”** offers. Two options are available: online activation and activation via telephone.

ONLINE-ACTIVATION VIA INTERNET

We recommend activating your product online, because it is faster and more convenient. Simply click **“Activate”** upon opening the game, once a valid serial has been registered. The program will then contact the activation server and complete the process in a matter of seconds. Remember, a working internet connection is mandatory.

ACTIVATION BY PHONE

If you do not have Internet access, **“Telephone Activation”** will be your best option. After selecting this option, you'll see a 16-digit activation code. Call the number(s) below and have this code available for immediate reference.

From Germany: **01805- 989939***

Interational calls (English only): +49-(0)721-91510500

*: Calls may be charged at 0,14 EUR/minute from GT landlines. Calls from other providers or mobiles may be higher. Please check with your provider with details of theses charges before making this calls.

REGISTRATION

Registration is voluntary and provides several advantages. Registered users have access to extra game content and are notified via email of game updates and notifications. Both a working internet connection and valid email address are required. From the Main menu, select **“Register”** (You can also register when you activate the game). Upon registering, you'll receive a confirmation email with a link to the Download Area.

PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

To be able to play the expansion pack “**Pirates of the Flying Fortress**” the main game “**Two Worlds II**” has to be installed. All the basic information and steering elements are the same in the expansion, but there are some very useful and interesting extras we decided to not hold back that are explained within this chapter.

You can start playing “**Pirates of the Flying Fortress**” either with a fixed but customizable character, or using your very own hero from the main game. The character has to be level 42 or more in this case. Click on “**New Game**” after start up and choose “**Pirates of the Flying Fortress**”. Following this you can choose one of the already given characters, or integrate your personal hero via the option “**Import Character via Load Game**”.

If you decide to choose a pre-made hero, you are then able to choose between a Warrior, Mage or Ranger skill set. Additionally, there are some skill points available with which you can individualize your character even more so as well as additional equipment to outfit your new character with. If you are playing on your character from the main game, of course all your previously collected items will be available in your inventory.

Before jumping into the game, here are some short words regarding the story:

Plots within plots and schemes within schemes devolve the crew of the Wandering Wrath into mistrust and outright mutiny, and all the while the lives of the islands' innocents hang perilously in the balance. Edwin Teal, the ship's notorious Captain, a man so cruel and vile, he is said to have been born without a soul. Yet it is often true in the murky underbelly of the harsh seas, that things aren't always what they seem. Captain Teal recruits the hero of the story for a personal errand, one such errand that's allegedly unconnected with the treasure, but rather to reconnect him with his lost love; a secluded and hermitical maiden by the name of Maren who is said to inhabit the islands. But uninvited eyes are always watching where there is fame and fortune to be had and the Wandering Wrath's second and third in command; Cutter and Nicky Nails, have agenda's of their own. And last but not least there is this mysterious floating island that is said to be driving human beings to madness...


You will also be given new features to help survive this perilous journey! Above all else, there is **the crossbow**. This brand new weapon category is handled similar to the bow, but causes much more damage. But be aware, you will need more time to “load” the weapon opposed to the quick reloading of a regular bow. Press and hold the left mouse button [LMB] to strain the crossbow. The massing power is symbolized by a growing circle around the crosshairs. After releasing [LMB] the crossbow is loaded and can be fired with another left click.



Not only is there **an immense amount of equipment and items** to be had, but **all new horse armor** as well! This impact oriented horse armor can be equipped easily once acquired, simply mount your horse and open your inventory screen. The regarding symbol is shown in the “General Inventory tab”. Moreover, you will now have **two different modes of sailing**. The first, realistic mode is like the main game. You have to take care of the direction and the canvas at once. If you want to cruise more comfortably, you can activate the “**Easy mode**” in “Settings”. Hereafter, you just give the direction and the sail will be adjusted automatically to gain as much speed as possible.


You will also find some major easements in the inventory itself. After choosing the interface option in "Settings" you can adjust the option to **show the equipment pictures smaller or even completely in text form**. Additionally you can make the hitpoints delivered to your enemies visible by choosing "**Show hitpoints**". And if your life is in danger, the edges of the HUD will begin to glow bright red. A sure sign to get a big healing potion ready!

As far as multiplayer goes you will find four new maps for the adventure mode in the expansion pack. These can be activated via the official multiplayer area of the main game.






GAME CONTROLS

Custom tailor your character's look or simply select the default appearance. Scroll through and modify available options, rotate the character using left mouse button [LMB], and zoom in or out with [mouse wheel]. Players can also use randomly generated unique models. Once you've settled on a desired appearance or are satisfied with the default model, simply press  to accept and begin playing.






 to  – Access the assigned HotKeys.

To HotKey an item, open the Inventory Menu, highlight an item and then press  and the desired HotKey. The item will then be added to your HotKey Bar.




GENERAL MOVEMENT

Mouse	Controls Camera Position
	Controls Hero
	Action or Jump
	Press and hold while running to engage Sprint . Be mindful of the Gold Stamina Orb; once completely depleted, Sprint will remain unavailable until the sphere regenerates.
	Press and hold while idle to engage Sneak . NOTE: Required to use while executing death strike. (available from the middle of chapter 1)
	Main Menu

HORSEBACK RIDING

	Press to call the horse to the hero's side
	Mount Up / Jump
	Use to control the reigns to steer the horse
	Tap steadily to gallop
	Dismount when horse is idle

SAILING

	Steer Rudder. The direction of the wind is indicated by the red streamer atop the mast and the arrows displayed on the Mini Map.
	Board Vessel
	Press and hold to change the position of the boom and adjust the sails. The boom will swing to starboard or port side depending on what direction the wind is blowing (Auto-Sailing as Option in the „Interface“)

HUD



Displays all information vital to the gameplay.

- ① **Crimson Health Orb:** Measures the hero's Health. When low, use a healing potion, eat some food, or find an altar. regenerates over time when the hero's weapon is sheathed.
- ② **Azure Mana Orb:** Measures the hero's Mana. The amount of available magical energy determines the hero's casting ability. Mana can be restored with potions or through an altar.
- ③ **Gold Stamina Orb:** Measures the hero's Stamina. Decreases during sprint. Regenerates over time.
- ④ **The Red Bar** indicates Enemy Health
- ⑤ **The Green Bar** indicates Experience Progression.
- ⑥ **HotKey Bar**
Displays active HotKey assignments as determined by the Hero's combat state.
- ⑦ **Mini Map.**
- ⑧ Distance to active Waypoint. (Golden: actual quest, Blue: distance to own marker).
- ⑨ Both icons pertain to riding and only appear while on horseback.
- ⑩ The red Bar ⑩ indicates the Steed's Health, while the Gold Bar ⑨ measures the animal's Spur Tolerance.
- ⑪ **Notoriety Blade:** Committing a crime, even a minor infraction, such as exposing your weapon in public or carelessly bumping into civilians boosts the hero's notoriety. As the hero's notoriety increases so does the blood splatter on the Notoriety Blade. When the meter fills, a price is placed on the hero's head. Guardians will take to hot pursuit in an effort to claim the bounty. Keep out of sight until the heat dies down and the hero's Notoriety Blade returns to a neutral level.

THE INVENTORY MENU

Players can utilize and customize the hero's **Skills, Equipment, Items, Potions,** and **Spells** at any time by accessing the Inventory Menu during standard gameplay. The menu is divided into five sections in order to better organize the hero's inventory and streamline accessibility and application. Press **[F1]** to **[F5]** to open Inventory Menu.
[LMB] - click through the **Skills, Equipment, Items, Alchemy,** and **Magic** Tabs.



TAB 1: SKILLS TAB

ATTRIBUTE POINTS

As you gain experience by exploring Antaloor, completing quests, collecting items and defeating enemies, the hero's Experience Level will increase. The development of the hero's primary statistics is based on Attribute Points:

Endurance: Determines the hero's maximum Health or HP.

Strength: Determines base physical damage, maximum carrying weight, and access to certain heavy armor sets.

Accuracy: Determines ranged weapon and projectile spell accessibility.

Willpower: Determines the hero's maximum Mana or MP.

SKILLS AND SKILL-SYSTEM

Through leveling and completing various tasks the hero will accrue Skill Points. These points can be assigned to individual Skills, allowing players to customize the hero's skillset to better fit their gameplay style. Some abilities must be learned from designated NPCs, or unlocked by obtaining corresponding Skill Books before the Skill can be unlocked. Certain Skills are always going to be useful, whereas some will be more helpful depending on a player's class specialization. The effectiveness of a given Skill depends on its level; the higher the level, the more effective it is.



TAB 2: EQUIPMENT TAB & CRAFT SYSTEM

Displays all equippable items in the hero's inventory and allows players to upgrade, disassemble and customize their weapon and armor sets. Items highlighted in red indicate that the hero's current Skill and/or Experience Level prevent their use. Players will find item usability requirements as well as statistics displayed in the Tool-Tip window in the lower corner of the screen.






















[LMB] - Equip or unequip highlighted weapons, armor, shields, wares, and rings.

[RMB] - Send highlighted piece of equipment to the Anvil to upgrade or disassemble using the CRAFT system. See CRAFT (below) for more information.

[RMB] - Drop unwanted items.

[R] and **[T]** - Switch between and assign different HotSwappable Equipment Sets.

Assigned Equipment Sets are indicated by one of 3 different gold dragon bezels. Once these sets have been assigned, players can quickly HotSwap Equipment Sets during active gameplay.

 Sharp damage	 Protection from sharp damage	 Price	 Crystal slots
 Blunt damage	 Protection from blunt damage	 Weight	 Projectile range
 Frost damage	 Protection from frost	 Equipment Level	 Melee Range
 Fire damage	 Protection from fire		 Projectile speed
 Shock damage	 Protection from shock damage		 Reloading time
 Spectral damage	 Protection from spectral damage	 Fight speed percentage	
 Poison damage	 Protection from poison	 Angle of Protection (for Shields)	

METALLURGY

Use CRAFT to upgrade or disassemble equipment. Most pieces of equipment can be disassembled into elemental parts and then used to upgrade weapons, armor, or shields. However, the hero must possess the Metallurgy Skill in order to upgrade possessions. Once Metallurgy reaches level 10, players can utilize Weapon Forging, Armor Reinforcement, Archery Craftsmanship, and Shield Casting to further enhance respective items.

Once sending an item to the Anvil and opening the CRAFT system, players can select Upgrade or Dismantle. In order to upgrade an item, players will need specific elemental parts such as **Steel**, **Iron**, **Wood**, and **Cloth**. These elemental parts can be obtained by dismantling weapons and armor sets found throughout the Antaloor landscape. The more an item is upgraded, the more elemental parts are required to continue enhancement.

[RMB] - Right click on an item to open the CRAFT interface

[LMB] - Select highlighted option or slot.

FUSION

The CRAFT system also allows players to **Fuse Skill Crystals** to armor and weaponry, adding Damage and Protection effects. Skill Crystals can be Fused to any of the 5 slots that run along the top of the CRAFT system interface. The 6th slot is reserved for a Sealing Crystal, adding additional buffs but also locking the equipment from any further Fusion. Select highlighted option or slot.

Press the RMB to remove a skill crystal from the slot. Gems become locked in place if a Sealing Crystal has been fused in the last slot. Players can also use the Fusion Skill to Fuse two or more Skill Crystals together, combining the attributes to create a larger, more powerful stone.

CUSTOMIZING APPEARANCE

Last but not least, CRAFT can be used to **customize the colors** of Armor Sets, Robes, and various other wares. Pigments can be purchased or found throughout Antaloor and then added to any of the 4 slots that run along the bottom of the CRAFT system interface.

Use a right click on an item to open the CRAFT interface. navigate cursor to select pigment slot. Click with the left mouse button on the small hook to color the item.













TAB 3: ITEMS TAB

Certain useful items are HotKeyed by default to specific buttons. However, this configuration can be changed at any time.


TRAVEL MAP


The hand sketched parchment map helps the hero navigate his way throughout the massive Antaloor landscape. Press  to open your Item tab in the Inventory Menu and click Travel Map. **NOTE:** The Travel Map can be assigned to a HotKey with .

	Zoom In/Out
	Hold while moving the mouse to free-look
	Set Waypoint. Waypoint markers are used to track points of interest. Markers will remain on the Travel Map until removed by the player.
	Set Active Waypoint. An Active Waypoint marker is used to track an immediate point of interest. This marker will appear in the hero's Mini Map, allowing for constant In-Game tracking.
	Close Travel Map and Return to Game.

 Active Quest Marker


 Active Waypoint


 Active Quest Waypoint
(Pulsing Marker)


 Waypoint

 Major Town or City
(Big Yellow Pin)


 NPC of Interest
(Navy Blue Pin)

 Active Quest Giver
(Sky Blue Pin)

 Place of Interest
(Small, Blue Pin)

 Point of Interest (Pulsing Marker)
(Green Pin)


 Teleport


 Dungeon, Cave
(Small, Grey Pin)

 Altar (Pulsing Marker)
(Big, Blue Pin)

QUEST LOG

The Quest Log uses the hero's journal entries to track quest completion and status. The log is separated into chapters following the hero's plot progression as well as Guild sections, tracking quests pertaining to each of the 5 Guilds. Quests are divided into Pending, Completed and Failed, each of which is accompanied by a detailed explanation and oftentimes hints.

Press  to open your item tab in the inventory Menu and click Quest Log.

NOTE: The Quest Log can be assigned to a HotKey with .

[RMB] – Set Quest as Active. The selected Quest is marked with a flag icon on the Travel Map and set as the Active Waypoint, allowing for easy Mini Map navigation.

[LMB] – Click quest description to Track Quest on Map. Players are taken to the Travel Map where the selected Quest is indicated by a flag icon.

TRAPS

A variety of traps can be found and purchased throughout Antaloor.

Holding Traps: Though rarely lethal, these traps will snare a target and hold the victim in place for a set period of time. Holding Traps can be used multiple times.

Standard Traps: These more traditional traps utilize poisoned spikes, razor-sharp blades, and other instruments of pain to deliver Medium Damage to unsuspecting enemies. Standard Traps can be used multiple times.

Explosive Traps: These marvels of mechanized mayhem combine the best and deadliest elements that technology and alchemy have to offer. They deliver Heavy Damage and can impact numerous enemies via the blast radius. Explosive Traps can only be used once.

THE OCULUS

The Oculus is the ethereal aura of a disembodied eye. Moving through the air as the user commands, an Oculus is able to enter hard to reach places, transmitting everything in its line of sight straight into the owner's cerebral cortex. Depending on the craftsmanship, some of these unholy artifacts can set traps or even blast an enemy with a magic missile however, the majority of these offensive based Oculus are limited to a single use.



Use the **W**, **A**, **S** and **D** keys to steer Oculus' flight. Use the mouse to control the eye. Hold the right mouse button pressed to propel Oculus.

[LMB] – Engages offensive mechanism, such as a magic missile or trap. note: Only advanced Oculi are capable of offensive attacks.

Esc – Return to Hero. Once the mental connection has been bridged, an Oculus will always find its way back to the hands of its owner.

REPUTATION

Tracks combat statistics, as well as the hero's reputation amongst the various Guilds of Antaloor. Prices in shops and the access to special quests depends on hero's reputation in the respective guild.

TORCHES, POTIONS AND BOOKS

Torches are used to illuminate the world around the hero. Helpful in dark dungeons and as a deadly fire strike, if equipped together with another single-handed weapon.

Potions: All potions, whether found, purchased, stolen, or made can be found ready for immediate use or HotKey for quick access during combat. HotKeyed to **N** (healing potion) and **M** (mana potion) by default.

Books: Scattered around Antaloor are dozens of volumes that narrate the lives and history of her people. Taking the time to read them, not only fosters a deeper understanding of the world, but may also unearth clues to unlocking hidden secrets.



TAB 4: ALCHEMY TAB

Displays all Alchemy ingredients and provides players with access to the **Portable Alchemy and Potions Assembly Kit**, or **P.A.P.A.K.** The **P.A.P.A.K.** allows players to create unique and valuable potions, using herbs and organic material found throughout Antaloor. These ingredients can be purchased or harvested. Place highlighted ingredient in the cauldron using the left mouse button. Click the hook on the top left to **Brew Potion**. Once two or more ingredients have been placed in the cauldron, players can begin the brewing process. Click on the respective button to save or to discard **Potion Recipe**.

Try combining ingredients with similar effects for stronger potions. These potions can have effects as simple as restoring Health or Mana, to as advanced as adding temporary character buffs. These advanced potions can only be used in moderation. The hero is limited to 3 buffing potions at a time. Any additional buffing potion will replace the effects of the first one consumed.



TAB 5: MAGIC TAB

Displays all Spell Cards and Spell Amulets, and provides players with access to the **Dynamic Enchantment, Magic, Occultism & Necromancy System** or **DEMONS**.

The 5 schools are based on the four primary elements of **Air, Earth, Fire, and Water** as well as the mysterious fifth element, known only as the **Verita**. The primary function of **DEMONS** is the customization and creation of unique and powerful spells. These spells are constructed by assembling various Spell Cards inside of Spell Amulets. Depending on the number, arrangement, and variety of Spell Cards used within the Spell Amulet, the nature of a spell can change drastically.



CARRIER CARDS

Determine the spell's core functionality, whether it be a missile, enchantment, or trap based spell.



EFFECT CARDS

Determine the elemental magic from which the spell draws its power from. Air, Earth, Fire, and Water each add a unique essence to the spell's core.



MODIFIER CARDS

influence the nature and effects of a spell based upon the spell's core, as determined by the Effect and Carrier Cards.




Spells must contain at least one Carrier Card and one Effect Card to complete its core before being cast. Stacking additional Carrier and Effect Cards fortifies this core and increases the spell's overall strength.



Press LMB to open the highlighted Spell Amulet. Switch between layers using your mouse wheel. Advanced Spells can have multiple layers, widening the scope of the spell's effects. Press LMB to insert a card into the highlighted slot. The right mouse button removes the card from a highlighted slot. It is important to note that not all spells created through experimentation with card arrangement will have the necessary balance needed for casting. The interface will begin gleaming once a spell has reached an elemental balance, indicating its readiness to be casted.

COMBAT

GENERAL COMBAT

	Arm Equipped Weaponry
	Attack
	Press and hold to Block

Long range weapons such as Bows and Mage Staffs may require the player to press and hold [RMB] to charge an attack before releasing to fire. If unarmed, the hero will resort to hand-to-hand combat.

HotSwapping: [R] and [T] - Toggle between different equipment sets during active play.

MELEE COMBAT

TARGETING - The Melee combat system utilizes Auto-target to better focus the hero's attack on advancing enemies. Auto-targeting is based upon enemy proximity and the direction which the hero is facing. Press [F] to arm Equipped Weaponry. Attack while using the left mouse button. If unarmed, the hero will resort to hand-to-hand combat. Press and hold the right mouse button to Block.

Melee Combat HotKeys: Melee Combat features two different sets of HotKeys depending on whether the hero is in a defensive stance.

OFFENSIVE: [1], [2] or [3] - Perform special attacks based on equipped weaponry. These Skill based attacks inflict increased damage but also have a brief cool down period before they can be used again.

DEFENSIVE (while blocking): [1], [2] or [3] - Perform special defensive strikes based on equipped weaponry. These Skill based strikes can stun, knockdown, or even disarm an enemy, but also have a brief cool down period before they can be used again.

RANGED COMBAT

Distance can be a useful ally when facing large enemies. Equip a bow and quiver set from the Inventory Menu to engage in Ranged Combat.

Press and hold LMB to draw the bowstring. The longer LMB is held the more powerful the subsequent attack becomes as indicated by the progress bar surrounding the reticle. The draw speed and maximum power are dependent on the type of bow equipped, as well as the hero's skill level in Quick Draw, Starting Draw, and Overdraw.

LMB - Release to Fire.

[X] - while the bowstring is drawn (i.e. while LMB is being held), switch between Sniper Mode and Field Mode allowing for precision aiming or Auto-targeting.

Ranged Combat HotKeys

Ranged Combat features two different sets of HotKeys depending on whether the hero is in standard Field Mode or Sniper Mode. These Skill based attacks inflict added damage but also have a brief cool down time before they can be used again.

FIELD MODE: Wide angle perspective view of the field of battle. Utilizes Auto-targeting but restricts the use of precision shooting:

- 1 - **Ice Arrow.** Once selected, press, hold, and release LMB to fire. Skillbook required.
- 2 - **Multi Arrow.** Once selected, press, hold, and release LMB to fire.
- 3 - **Fire Arrow.** Once selected, press, hold, and release LMB to fire. Skillbook required.

SNIPER MODE: Close view perspective of individual targets. Utilizes precision aiming but restricts the use of Auto-targeting. Enter Sniper Mode by pressing while drawing the bowstring with the right mouse button [RMB].

- 1 - **Poison Arrow.** Once selected, target enemy and then press, hold, and release [RMB] to fire. Skillbook required.
- 2 - **Multi Arrow.** Once selected, target enemies and press RMB to individually tag. After enemies have been tagged, press, hold, and release RMB to fire multiple arrows at assigned targets. Using Multi Arrow in Sniper Mode, allows players to target and strike several enemies with one shot over a wide field of range.
- 3 - **Distraction Arrow.** Once selected, target a location and then press, hold, and release RMB to fire. Skillbook required.

SPELL CASTING

Becoming a Mage or tailoring the hero's Skills to be more magically inclined requires the use of and proficiency with a Staff, as well as a deep understanding of Spell Amulets and the magic they possess. See Magic Tab in the Inventory Menu section for more information on Spell Amulets.



Before contacting our technical support, have the information on your hardware system ready at hand. You can use the DirectX diagnostics program to get the information about your system configuration. Click on Start - Run and type in **DXDIAG**. If you send us an email, attach the file (compressed, of course) DxDiag.txt. To get this file, open the DirectX diagnostics program and click on the button "Save all information". Please make sure your operating system and device drivers (video card, sound card & motherboard) are fully up to date, as this is usually the main problem when experiencing software difficulties. You can find a list of all hardware manufacturers under www.windrivers.com. NOTE: If you update your graphic card driver, it is necessary that you reinstall DirectX.

For queries regarding the replacement of disc or manuals (after the 90 day warranty period) or other queries, please contact customer services at the address below:

EUROPE (ENGLISH ONLY)

TopWare Interactive AG

Rittnert Str. 36 * D-76227 Karlsruhe

support@topware.com

Ph: +49-721-91510555

GERMANY

TopWare Entertainment GmbH

Otto Str. 3 * D-76275 Ettlingen, Karlsruhe

support@topware.de

Tel: 01805-8679273 (TOPWARE)*

www.twoworlds2.com

INSTALLATION & ACTIVATION

Insérez le disque dans l'unité appropriée. Cliquez ensuite sur "**TW II: Pirates of the Flying Fortress**". L'installation requiert au minimum 8 GO d'espace disque libre. Cliquez sur l'icône du Bureau ou sur celle de la barre de lancement rapide. Vous pouvez aussi démarrer le jeu par le menu Démarrer. Cliquez alors: Démarrer – Tous les programmes – Reality Pump– Two Worlds II.

NUMÉRO DE SERIE

Lors du premier démarrage, il vous sera demandé d'entrer votre numéro de série. La frappe de ce numéro de série en 16 caractères est obligatoire. Votre numéro de série personnel est imprimé dans le manuel ou sur l'emballage. Veuillez entrer ces données, en minuscules ou en majuscules. Une fois le numéro accepté, vous n'en aurez plus besoin, sauf en cas de réinstallation du jeu.

ACTIVATION

Pour pouvoir jouer à "**Two Worlds II**", une procédure d'activation est requise, qui peut être exécutée de deux façons. La première est l'activation par Internet. La seconde est l'activation par téléphone.

L'ACTIVATION PAR INTERNET

Nous recommandons cette méthode, notamment pour sa rapidité. Après que vous avoir démarré le programme et entré votre numéro de série, il vous sera demandé de l'activer. Cliquez simplement sur "**Activer**". Le programme se connecte alors au serveur d'activation et effectue celle-ci en quelques secondes. Rappelez-vous que vous devez avoir une connexion à Internet active pour pouvoir exécuter cette opération.

L'ACTIVATION PAR TÉLÉPHONE

Si vous n'avez pas de connexion à Internet, choisissez l'option "**Activation par téléphone**". Un code d'activation en 16 caractères est affiché. Notez-le et appelez l'un des numéros ci-après:

Allemagne: **01805- 989939*** (*: 0,14 EUR/Min.)

Interational (seulement en Anglais): +49-(0)721-91510500

NOTE: ces numéros d'appel sont dédiés à la seule activation. Si vous avez des questions d'ordre technique, utilisez la Hotline adéquate. Vous pouvez décider de ne pas activer le produit dès maintenant, mais il ne fonctionnera qu'en mode Démo.

ENREGISTREMENT

L'Enregistrement est facultatif, mais vous procure divers avantages. En temps qu'utilisateur enregistré, vous serez tenu au courant par courrier électronique des possibles évolutions de votre produit. Tout ce dont vous devez disposer pour cela est une connexion à Internet et une adresse Mail valide.

Dans le Menu Principal, cliquez sur "**Enregistrer**". Vous pouvez aussi vous enregistrer lors de la procédure d'Activation. Lors de votre enregistrement, vous recevrez un courriel de confirmation et un lien vers notre zone de téléchargement.

PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

Two Worlds II doit être installé pour que vous puissiez jouer à l'extension « **Pirates of the Flying Fortress** ». Toutes les informations et tous les contrôles de base sont les mêmes dans l'extension, mais nous vous avons réservé quelques petites surprises que nous vous dévoilons ici.

Vous pouvez plonger dans l'univers mystérieux de « **Pirates of the Flying Fortress** » sous les traits d'un personnage pré-généré (mais personnalisable) ou en endossant à nouveau le rôle du héros que vous avez fait évoluer tout au long de l'aventure principale (à condition que vous ayez atteint le niveau 42). Une fois le jeu lancé, cliquez sur « **Nouvelle partie** », puis sur « **Pirates of the Flying Fortress** ». Choisissez ensuite l'un des personnages disponibles, ou tirez votre héros de son sommeil grâce à l'option « **Importer personnage depuis sauvegarde** ». Si vous décidez de faire appel à un personnage créé par nos soins, sélectionnez tout d'abord sa spécialisation (guerrier, mage ou éclaireur). Vous disposez également de quelques points de compétence ainsi que du matériel supplémentaire pour personnaliser davantage votre aventurier. Si vous incarnez votre alter ego virtuel du jeu principal, vous retrouverez bien entendu dans votre inventaire tous les objets réunis au cours de votre périple précédent.

Avant d'embarquer pour ce nouveau voyage extraordinaire, voici ce qui vous attend : *Traîtrise, fourberie et sornioiserie sont monnaie courante sur le Wandering Wrath, un navire où l'équipage, une horde de scélérats sans foi ni loi au bord de la mutinerie, est prêt à s'entretuer pour le moindre sou ! Edwin Teal, le capitaine de ce bâtiment maudit, s'est forgé une réputation de monstre cruel et vil qui, d'après la légende, serait dénué de toute âme. Pourtant, dans les profondeurs des eaux troubles, les apparences sont souvent trompeuses. Le capitaine Teal a recruté notre héros pour une mission... très personnelle. Une mission qui apparemment ne serait nullement liée à un fabuleux trésor, mais plutôt à un amour perdu, une jeune femme retirée du monde et solitaire répondant au doux nom de Maren. Quand gloire et fortune sont en jeu, les oreilles ont des murs, et deux membres du Wandering Wrath, Cutter et Nicky Nails n'ont pas dit leur dernier mot... Enfin et surtout, une île mystérieuse en lévitation plongerait quelque s'en approche dans la folie...*

Vous bénéficierez également de nouvelles pièces d'équipement pour vous aider à survivre au cours de cette incursion dans l'inconnu. Commençons par **l'arbalète** : cet engin offensif se manie exactement comme un arc... mais inflige bien plus de dégâts. Faites néanmoins preuve d'une grande prudence... cette arme est très longue à « charger ». Vous devez tout d'abord appuyer sur le bouton gauche de la souris et le maintenir enfoncé pour bander l'arbalète. L'accumulation de puissance est représentée par un cercle grandissant autour du réticule. Une fois que vous relâchez le bouton gauche de la souris, l'arbalète est prête. Pour tirer, cliquez de nouveau sur le bouton gauche de la souris. Non seulement ce nouveau monde est incroyablement **riche en équipement et en objets**, mais vous y trouverez également **une armure pour votre destrier** ! Une fois que vous aurez mis la main sur cette cuirasse ultra-résistante, en équiper votre monture est d'une simplicité affligeante : enfourchez simplement votre cheval et ouvrez votre inventaire. Vous remarquerez alors un symbole affiché sur l'onglet de l'inventaire général.

Sur mer, les choses aussi ont changé ! À présent, vous disposez de deux moyens de parcourir les océans : le premier, très réaliste, n'est pas sans rappeler celui du jeu principal. Vous devez simultanément diriger votre embarcation et vous occuper de la toile. Si vous préférez profiter de la vue, activez le **mode Facile** dans les Paramètres. Il vous suffira alors d'indiquer une direction, et la voile sera positionnée automatiquement pour vous amener à bon port en un temps record.

La gestion de l'inventaire a également été revue et corrigée. Après avoir choisi l'option de l'interface dans les Paramètres, vous pouvez **modifier l'apparence de votre inventaire** (agrandir/réduire les illustrations des pièces d'équipement ou même afficher toutes vos possessions sous forme de texte). Du côté du champ de bataille, vous avez maintenant la possibilité de faire apparaître les dommages que vous infligez à vos ennemis en activant « **Afficher points de dégâts** ». Vous risquez de trépasser ? les bords de l'ATH se mettront à briller en rouge vif ! Pour ceux qui n'auraient pas saisi, ça signifie : buvez cul sec une potion de vie, et dans les plus brefs délais ! En ce qui concerne le multijoueur, l'extension vous propose quatre nouvelles cartes pour le mode Aventure. Vous pouvez les activer depuis la zone multijoueur officielle du jeu principal.

COMMANDES

Définissez les caractéristiques physiques de votre personnage ou choisissez l'apparence par défaut. Faites défiler et modifiez les options avec le souris, faites pivoter le personnage avec le bouton gauche souris, et zoomez en avant ou en arrière avec la molette souris. Si vous choisissez l'apparence par défaut, frappez **Enter** 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 **Enter** 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 rengainé son arme.








1 à **0** - Accèdent aux Raccourcis définis.

Pour assigner un raccourci à un item, ouvrez le Menu d'Inventaire, sélectionnez un item (surbrillance) et appuyez sur **U** et la touche de Raccourci voulue. L'item sera ajouté à votre Barre de Raccourcis.






MOUVEMENT GÉNÉRAL

Souris	Contrôle la position de caméra
Z Q S D	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 exécuter un Coup Mortel.
	Menu Principal

EN SELLE

	Appuyez pour appeler le cheval à côté du héros
	Monter en selle / Saut / Descendre (lorsque le cheval est au repos)
   	Utilisez pour contrôler les rênes et diriger le cheval
	Frapper rapidement pour galoper

NAVIGATION

 	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.



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 rengaine 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
- 10 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.



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. **[F1]** à **[F5]** – Ouvrir le Menu Inventaire

[BGS] – Défile à travers les onglets de **Techniques**, **Equipement**, **Items**, **Alchimie** et **Magie**. Le Menu d'Inventaire donne accès à certains 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.

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.

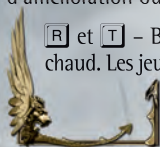


ONGLET EQUIPMENT, LE SYSTÈME CRAFT

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.

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

[BDS] - 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. Dépose les items inutiles.



[R] et [T] - 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.

	Domage tranchant		Protection contre les dommages tranchants		Prix		Créneaux pour cristaux
	Domage contondant		Protection contre les dommages contondants		Poids		Distance projectile
	Domage de froid		Protection contre le froid		Niveau de l'équipement		Distance corps à corps
	Domage de feu		Protection contre le feu				Vitesse projectile
	Domage d'éclairs		Protection contre les dommages d'éclairs				Durée de recharge
	Domage mental		Protection contre les dommages mentaux		Pourcentage vitesse de combat		
	Domage de poison		Protection contre le poison		Angle de protection (boucliers)		

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.

[BDS] - Ouvre l'interface CRAFT.

Sélectionner différentes fonctions et emplacements avec le souris.

[BGS] - 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. Utilisez votre souris pour sélectionner l'option ou l'emplacement en surbrillance. [BDS] 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.

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.



ONGLET ITEMS

Chaque item apparaissant dans cet onglet peut être assigné à l'un des 10 Raccourcis [1] à [0]. Quand les Raccourcis sont assignés, les icons de leur fonction sont ajoutés à la Barre de Raccourcis de la partie. Certains items utiles ont été assignés par Raccourcis à des boutons, mais cette configuration peut être modifiée à n'importe quel moment.

CARTE DE VOYAGE

Ce parchemin fait-main aide le héros à s'y retrouver dans son périple à travers le paysage imposant d'Antaloor. [F6] ouvre la Carte de voyage. La Carte de voyage peut être assignée à un Raccourci avec [G].

	Zoom avant/arrière
	Maintenez pendant les mouvements de souris pour une vision libre.
+ [Ctrl]	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. Il apparaîtra dans la Mini-carte du héros, pour offrir un repère constant visible en cours de partie.

	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)

LE JOURNAL DES 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 chapitres suivant la progression dans l'aventure ainsi que des sections de Guildes, où 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 **[F]** pour l'ouverture du Journal de quêtes.

NOTE : Le Journal de quêtes peut être assigné à un Raccourci avec **[Q]**.

[BDS] – 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.

[BGS] – Cliquez sur la description de la quête pour identifier la quête sur la carte. La Carte de voyage est affichée, avec la quête indiquée par une icône en forme de drapeau.

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 œil 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 artefacts 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.

[Z], [Q], [S], [D] – Contrôle le vol de l'Oculus, [BDS] – Maintenir pour faire avancer l'Oculus

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

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

RÉPUTATION

Enregistre les statistiques de combat ainsi que la réputation du héros dans les diverses Guildes d'Antaloor. 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. Les prix dans les boutiques et les quêtes

TORCHES, POTIONS ET LIVRES

Torches : Utilisée pour éclairer le monde autour du héros. Utile dans les donjons et les grottes

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 **[N]** (santé) ; raccourci **[?]** (mana) par défaut.

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. Quelques livres autorisée l'accès aux quêtes cachées.



ONGLET ALCHIMIE

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 [BGS]. Appuyez [BGS] pour brasser la potion. Une fois placés deux ingrédients, ou plus, dans le chaudron, le brassage peut alors commencer. Appuyez une nouvelle fois [BGS] pour sauvegarder la recette de la potion. Donnez un nom à la recette ou effacez 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 aussi simples que restaurer la Santé ou la Mana, mais peuvent aller jusqu'à ajouter des caractéristiques temporaires au héros.



ONGLET MAGIE

Le système DEMONS (Dynamique d'Enchantement, Magie, Occultisme et Nécromancie) 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 [BGS]. Basculez entre les couches avec la molette souris. 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 le bouton gauche souris.

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.



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 [BDS] 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: [R] et [T] - Changer d'équipement en cours d'action.

NOTE: Les jeux d'équipements personnalisés doivent être assignés à ces touches dans le 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 [F] pour s'armer. Attaquer avec le bouton gauche souris [BGS]. Si le héros est désarmé, il devra engager un combat au corps-à-corps. Appuyez et maintenir le bouton droit souris [BDS] 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: [1], [2] ou [3]- 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 : [1], [2] ou [3]- 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.

COMBAT À DISTANCE

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

Appuyez et maintenez [BGS] enfoncé pour bander l'arc. Plus [BGS] 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.

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

☐ - 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.

1 - **Flèche de glace.**

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BGS] pour tirer.

2 - **Multi-flèches.** Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BGS] 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.)

3 - **Flèche de feu.**

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BGS] 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 [X] pendant que vous bandez l'arc avec [BDS].

1 - **Flèche empoisonnée.**

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BDS] pour tirer.

2 - **Multi-flèches.** Une fois sélectionné, pressez et maintenez enfoncé [BGS]. Ciblez les ennemis et pressez [BDS] pour les marquer individuellement. Après que les ennemis ont été identifiés, relâchez [BGS] 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.

3 - **Flèche de diversion.**

Une fois sélectionné, pressez, maintenez enfoncé, puis relâchez [BDS] 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.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. nous conseillons aux parents d'être 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, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- en cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SUPPORT TECHNIQUE

Vous pouvez nous contacter directement sur notre site. Avant tout contact, vérifiez que votre système d'exploitation (Windows) et les pilotes (carte graphique, carte son et carte mère) sont bien à la version la plus récente disponible sur le site du fournisseur. Ceci est, dans la grande majorité des cas, la cause des difficultés de fonctionnement. Assurez-vous aussi d'avoir complètement lu et exécuté les instructions d'installation du programme.

Lorsque vous soumettez un rapport d'erreur, veuillez à ajouter:

- le message d'erreur exact et complet, s'il y en a un.
- les essais effectués pour reproduire l'erreur.
- tous les détails sur les programmes en cours d'exécution au moment de l'anomalie, comme les Antivirus, Pare-feu, et autres applications résidentes en tâche de fond.

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

Pour toutes questions concernant le remplacement de disques ou manuels (après la période de garantie de 90 jours) ou toute autre question, veuillez contacter le support technique à l'adresse suivante:

TopWare Interactive AG

Otto Str. 3 * D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe

E-Mail: support@topware.com Tél: +49-721-91510555

Web: www.twoworlds2.com

INSTALLAZIONE E ATTIVAZIONE

Inserire il disco nell'unità appropriata. Se la funzione di esecuzione automatica è attiva, apparirà il menu di avvio automatico. Se la funzione di esecuzione automatica è stata disattivata, accedere a Risorse del computer dal desktop e selezionare l'unità appropriata, quindi fare clic su **Autorun.exe** per visualizzare il menu. Fare clic su **"TW II: Pirates of the Flying Fortress"** per avviare il programma di installazione. L'installazione richiede almeno 8 GB di spazio libero sul disco rigido per i dati del programma. Gli utenti di Windows Vista possono usare Esplora giochi per avviare **"Two Worlds II"**.

CODICE SERIALE

La prima volta che il gioco viene avviato, sarà richiesto di digitare il codice seriale. Inserire il numero a 16 cifre riportato sul retro del manuale. Digitare il codice senza prestare attenzione a maiuscole o minuscole. Una volta che il codice è stato accettato, esso servirà soltanto per reinstallare il gioco.

ATTIVAZIONE

Per giocare a **"Two Worlds II"** senza limitazioni, è necessaria un'ulteriore attivazione. Hai a disposizione due opzioni.

LA PRIMA È L'ATTIVAZIONE ONLINE TRAMITE INTERNET.

Consigliamo questo metodo in quanto è più veloce. Una volta avviato il programma e inserito il codice seriale, ti verrà richiesto di attivarlo, quindi fai clic su Attiva. Ora il programma si conetterà al server di attivazione e completerà il processo in pochi secondi. Ricorda che devi essere connesso a Internet!

LA SECONDA OPZIONE È L'ATTIVAZIONE TELEFONICA.

Se non hai accesso a Internet, seleziona l'opzione Attivazione telefonica. Apparirà un codice di attivazione a 16 cifre. Chiama il numero seguente tenendo il codice a portata di mano.

Dall'estero: **+49-(0)721-91510500**

Dalla Germania: **01805- 989939 (ZUXXEZ)** - 0,14 EUR/Min.

SUGGERIMENTO: questa hotline serve solo per l'attivazione del prodotto. In caso di domande tecniche o relative al contenuto del gioco, usare la relativa hotline. Se non desideri attivare subito il prodotto, puoi farlo in seguito, ma fino a quel momento il gioco verrà eseguito in modalità Demo.

REGISTRAZIONE

La registrazione è facoltativa e garantisce vantaggi importanti: in qualità di utente registrato, avrai accesso a diversi extra e sarai informato tramite e-mail di tutti gli aggiornamenti dei prodotti. Per questo motivo sono necessari una connessione a Internet e un indirizzo e-mail valido. Dal menu principale, fai clic su Registra (puoi anche registrarti quando attivi il gioco). Al termine della registrazione, riceverai un'e-mail di conferma contenente un link all'area Download.

PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

Per giocare al pacchetto espansione "Pirates of the Flying Fortress", è necessario avere installato il gioco principale "Two Worlds II". Le informazioni di base e i comandi sono gli stessi, ma l'espansione contiene degli extra molto utili e interessanti che verranno illustrati in questo capitolo.

Puoi iniziare a giocare a "Pirates of the Flying Fortress" con un personaggio predefinito e personalizzabile, oppure usando l'eroe del gioco principale. In questo caso, però, l'eroe deve essere al livello 42 o superiore. All'avvio, fai clic su "Nuova partita" e quindi su "Pirates of the Flying Fortress". Ora potrai scegliere uno dei personaggi disponibili o importare il tuo eroe mediante l'opzione "Importa personaggio da caricamento". Se selezioni la prima opzione, potrai scegliere tra le abilità di guerriero, mago o esploratore. Inoltre, avrai dei punti abilità disponibili per personalizzare ulteriormente il personaggio, oltre a nuovo equipaggiamento. Se usi l'eroe del gioco principale, ovviamente tutti gli oggetti raccolti saranno ancora presenti nell'inventario.

Prima di tuffarti nell'azione, ecco un breve prologo.

Una lunga serie di trame e tradimenti fa precipitare l'equipaggio della Furia errante nella sfiducia e nell'ammutinamento, mentre la vita degli innocenti abitanti delle isole è appesa a un filo. Si dice che il famigerato capitano Edwin Teal, uomo tanto crudele quanto vile, sia nato senza anima. Ma, nel ventre dell'oceano, spesso le cose non sono quelle che sembrano. Il capitano Teal recluta l'eroe per una missione personale, che apparentemente non ha nulla a che vedere con il tesoro: gli viene infatti richiesto di riunire Teal al suo amore perduto, una fanciulla di nome Maren che vive sola e isolata da tutti sulle isole. Tuttavia, quando ci sono in gioco fama e ricchezza, vi sono sempre attenzioni e sguardi indesiderati, infatti il secondo e il terzo in comando sulla Furia errante, Cutter e Nicky il Chiodo, stanno tramando alle spalle del loro superiore. Come se tutto questo non bastasse, vi è anche una misteriosa isola fluttuante che si dice conduca gli esseri umani alla pazzia...

Avrai a tua disposizione nuove funzionalità per sopravvivere in questo viaggio pericoloso. Prima di tutto, **la balestra**, una nuova categoria di armi simile all'arco, ma che infligge un danno molto maggiore, a scapito di tempi di ricarica più lunghi. Premi e tieni premuto [PSM] per preparare la balestra. La sua potenza è indicata da un cerchio che aumenta intorno al mirino. Una volta rilasciato [PSM], la balestra è carica e può essere utilizzata facendo di nuovo clic con [PSM].



Non solo ci sono moltissimi **nuovi oggetti ed equipaggiamenti**, ma sarà disponibile anche **una nuova corazza per il tuo cavallo**, facilmente equipaggiabile montando in sella e aprendo l'inventario. Il simbolo della corazza si trova nella scheda Generale dell'inventario. Inoltre, ora vi sono **due diverse modalità di navigazione**. La prima, la modalità realistica, è simile al gioco principale: dovrai occuparti sia della direzione che delle vele. Se invece vuoi navigare in modo più confortevole, puoi attivare la **modalità facile** dalle Impostazioni. Non dovrai fare altro che impostare la direzione e le vele verranno regolate automaticamente in modo da garantire la massima velocità possibile.

Nell'inventario troverai inoltre altre facilitazioni. Una volta selezionata l'opzione Interfaccia nelle Impostazioni, potrai modificare questa voce in modo tale da mostrare immagini ridotte dell'equipaggiamento o addirittura visualizzarle solo in formato testuale.



Potrai anche rendere visibili i punti danno inferti ai nemici scegliendo "Mostra danno". E, se la tua vita è in pericolo, i margini dell'interfaccia si illumineranno di rosso, indicandoti di preparare una pozione curativa.


Riguardo alla modalità **multiplayer**, nell'espansione troverai **quattro nuove mappe per la modalità Avventura**. Per attivarle, accedi all'area multiplayer ufficiale del gioco principale.

COMANDI

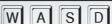




Puoi definire l'aspetto del personaggio a tuo piacimento o scegliere tra le diverse opzioni. Scorri e modifica le opzioni disponibili con [mouse], fai girare il personaggio su se stesso con [PSM] e ingrandisci o riduci con rotellina del mouse. Se preferisci il modello predefinito, o se sei soddisfatto delle modifiche apportate, premi  per confermare. Quando hai completato l'opera, premi  per avviare una campagna per giocatore singolo.

Puoi assegnare ad alcuni tasti la funzione di scelta rapida delle azioni desiderate. **NOTA:** prima di assegnare un oggetto a un tasto, l'eroe deve rinfoderare l'arma.






 to  - Accedi ai tasti di scelta rapida assegnati.

Per assegnare un tasto di scelta rapida a un oggetto, apri il Menu inventario, seleziona l'oggetto e premi  insieme al tasto di scelta rapida che vuoi abbinargli. L'oggetto verrà aggiunto alla barra scelta rapida.




MOVIMENTO IN GENERALE

Mouse	Comandi posizione visuale.
	Comandi eroe.
	Azione o salto.
	Tieni premuto mentre corri per scattare . Tieni d'occhio la Sfera dorata dell'energia: se si svuota, non potrai scattare finché non avrai recuperato le energie.
	Tieni premuto quando l'eroe è inattivo per muoverti furtivamente. NOTA: indispensabile per infliggere colpi mortali.
	Menu principale.

EQUITAZIONE

	Premi per richiamare un cavallo.
	Salto. / Sali in groppa.
	Controlla le redini e governa il cavallo.
	Premi ripetutamente per galoppare.
	Smonta quando il cavallo è fermo.

NAVIGAZIONE

	Manovra il timone. La direzione del vento è indicata dalla bandiera rossa in cima all'albero maestro e dalle frecce sulla minimappa.
	Sali a bordo di un vascello.
	Tieni premuto per cambiare la posizione del boma e adattare la velatura. Il boma oscillerà a tribordo o a babordo, in base alla direzione del vento.

L'INTERFACCIA DI GIOCO



- 1 **Sfera cremisi della salute:** misura la salute dell'eroe. Quando è bassa, usa una pozione curativa, mangia un boccone o trova un Altare. Si rigenera col tempo, quando l'eroe non impugna l'arma.
- 2 **Sfera azzurra del mana:** misura il mana dell'eroe. Dalla quantità di energia magica disponibile dipende la capacità dell'eroe di lanciare un incantesimo. Puoi ripristinare il mana consumando una pozione o presso un Altare.
- 3 **Sfera dorata dell'energia:** misura l'energia dell'eroe. Diminuisce quando scatti. Si rigenera col tempo.
- 4 **La barra rossa** indica la salute del nemico.
- 5 **La barra verde** indica i progressi nell'esperienza.
- 6 **Barra scelta rapida:** La barra scelta rapida riporta le scelte rapide attuali basate sulla modalità di combattimento dell'eroe.
- 7 **Minimappa.**
- 8 **Distanza dalla destinazione attiva.**
- 9 Entrambe le icone vengono visualizzate solo quando l'eroe è a cavallo. La barra rossa
- 10 indica la salute del destriero e la barra dorata 9 misura la sua tolleranza agli speroni.
- 11 **Lama della reputazione:** se commetti un crimine, la tua reputazione ne risentirà. Con l'aumentare della tua cattiva fama, si allargherà la macchia di sangue sulla Lama della reputazione. Quando la barra si riempie, sulla testa dell'eroe verrà messa una taglia e le Guardie faranno di tutto per cercare di catturare il criminale. Cerca di non farti notare finché le acque non si saranno calmate e la Lama della reputazione non sarà tornata a un livello neutro.

MENU INVENTARIO

Puoi utilizzare e personalizzare le abilità, l'equipaggiamento, gli oggetti, le pozioni e gli incantesimi in qualsiasi momento, aprendo il Menu inventario. Questo menu è suddiviso in 5 parti, per organizzare meglio le tue proprietà e facilitarne l'utilizzo.

F1 to **F5** - Apri il Menu inventario.

[PSM] - Scorri le schede **Abilità**, **Equipaggiamento**, **Oggetti**, **Alchimia** e **Magia**. Il Menu inventario ti permette di accedere ad alcuni degli strumenti di personalizzazione più importanti in Two Worlds II come CRAFT, P.A.P.A.K. e DEMONS.



SCHEDA ABILITÀ

Man mano che acquisisci esperienza esplorando Antaloor, completando le missioni, raccogliendo oggetti e sconfiggendo i nemici, il livello di Esperienza dell'eroe aumenterà. Lo sviluppo delle statistiche fondamentali dell'eroe si basa sui **punti attributo**:

RESISTENZA: determina il livello massimo di salute dell'eroe (PF).

FORZA: determina il livello di danno fisico, il carico che l'eroe può portare e l'accesso ad alcune armature pesanti.

PRECISIONE: determina l'accesso ad armi a distanza e incantesimi basati sul lancio di proiettili.

VOLONTÀ: determina il livello massimo di mana dell'eroe (PM).

ABILITÀ

A mano a mano che sale di livello e porta a termine determinati compiti, l'eroe accumula punti abilità, che possono essere assegnati a singole abilità, permettendoti di personalizzare l'eroe in base al tuo stile di gioco. Prima di essere sbloccate, alcune abilità devono essere apprese da determinati PNG o sbloccate recuperando i relativi libri abilità.

Descrizione delle abilità: Alcune abilità saranno sempre utili, mentre altre sono più legate alla classe di specializzazione dell'eroe. L'efficacia di un'abilità dipende dal suo livello: più alto è il livello, maggiore la sua efficacia. Le abilità sono suddivise in sei gruppi: abilità generali, artigiano, guerriero, esploratore, mago e assassino.



SCHEDA EQUIPAGGIAMENTO

Riporta l'equipaggiamento presente nell'inventario dell'eroe e ti consente di aggiornare, smontare e personalizzare armi e armature in dotazione. Il colore rosso individua gli oggetti che l'eroe non può ancora utilizzare perché non ha raggiunto il livello di abilità o esperienza necessario. La finestra nell'angolo in basso a sinistra ti ricorda i requisiti per l'utilizzo e le statistiche relative a ciascun oggetto.

[PSM] - Impugna o lascia le armi, l'armatura, gli scudi, gli oggetti e gli anelli evidenziati. Seleziona l'opzione o lo spazio desiderato

[PDM] - Invia l'oggetto evidenziato all'incudine perché venga potenziato o smontato con il sistema CRAFT. Fai clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto per aprire l'interfaccia CRAFT. [PDM] - Lascia gli oggetti indesiderati.

R e **T** - Passa da un set di equipaggiamento di scambio rapido a un altro e modifica le assegnazioni. I set assegnati sono indicati da una delle 3 lunette dorate con il drago. Dopo aver assegnato i set, potrai effettuare uno scambio rapido di equipaggiamento nel corso del gioco.

FUSIONE

Il sistema CRAFT ti permette anche di fondere cristalli abilità con armi e armature per aggiungere effetti in attacco o difesa. Puoi fondere i cristalli abilità in uno dei 5 spazi che trovi nella parte superiore dell'interfaccia CRAFT. Il 6° spazio è riservato al cristallo chiusura, che aggiunge altri buff ma impedisce ulteriori fusioni.

[PDM] – Rimuovi il cristallo abilità dallo spazio. Se nell'ultimo spazio è stato inserito un cristallo chiusura, non potrai rimuovere i cristalli.

Puoi ricorrere all'abilità Fusione anche per fondere insieme due o più cristalli abilità, combinandone gli attributi per creare una pietra più grande e più potente.



SCHEDA OGGETTI

Riporta gli oggetti che puoi usare e assegnare alla scelta rapida. Ogni oggetto presente in questa scheda può essere assegnato a uno dei 10 tasti (-) di scelta rapida. Quando definisci una scelta rapida, la barra di scelta rapida riporta l'icona relativa alla funzione dell'oggetto. Alcuni oggetti utili vengono assegnati a un tasto di scelta rapida per impostazione predefinita, ma potrai cambiare questa configurazione in qualsiasi momento.

MAPPA

La mappa tracciata a mano sulla pergamena aiuta l'eroe a orientarsi nel vasto mondo di Antaloor. - Apri la mappa.

NOTA: la Mappa di viaggio può essere assegnata a un tasto di scelta rapida con .



Ingrandisci/riduci.



Tieni premuto mentre sposti il mouse per guardarti intorno liberamente



Imposta Destinazione.

I luoghi di interesse sono contrassegnati da indicatori di destinazione, che saranno visibili sulla mappa finché non li rimuoverai.



Imposta Destinazione attiva. Il luogo di interesse immediato viene contrassegnato dall'indicatore della Destinazione attiva, visibile per praticità anche sulla minimappa.



Chiudi la mappa e torna al gioco.



Indicatore missione



Destinazione attiva



Destinazione
indicatore pulsante



Destinazione



Città importante
(Puntina grande gialla)



PNG d'interesse
(Puntina grande blu)



Committente attuale
(Puntina grande azzurra)



Luogo d'interesse
(Puntina piccola blu)



Punto d'interesse: indicatore pulsante
(Puntina verde)



Teletrasporto



Sotterraneo
(Puntina piccola grigia)



Altare: indicatore pulsante
(Puntina grande blu - pulsante)

DIARIO MISSIONE

Il Diario missione utilizza le annotazioni dell'eroe per tenere traccia dello stato e dell'andamento delle missioni. È suddiviso in capitoli che seguono i progressi dell'eroe e in sezioni della gilda, dove troverai i dati relativi alle missioni assegnate dalle 5 gilde. Le missioni possono essere **In corso**, **Completata** e **Fallita**, e ognuna di esse è accompagnata da una spiegazione dettagliata e talvolta anche da qualche consiglio.

[F7] – Apri il Diario missione. Il Diario missione può essere assegnato a un tasto di scelta rapida utilizzando **[↑]**.

[PDM] – Imposta missione come attiva. La missione selezionata viene contrassegnata sulla mappa dall'icona di una bandiera e impostata come Destinazione attiva, facilitando la consultazione della minimappa.

[PSM] – Fai clic sulla descrizione della missione per individuarla sulla mappa. Si aprirà la Mappa di viaggio, dove la missione selezionata apparirà indicata dall'icona di una bandiera.

DIARIO REPUTAZIONE

Tiene traccia delle statistiche di combattimento e della reputazione dell'eroe presso le varie gilde di Antaloor.

TORCIA E POZIONI

Torcia: Serve per illuminare il mondo che circonda l'eroe. Utile nei sotterranei bui.

Pozioni: Tutte le pozioni trovate, acquistate, rubate, prodotte o quant'altro possono essere pronte all'uso o assegnate a un tasto di scelta rapida.

La scelta rapida per le pozioni salute e mana è assegnata per impostazione predefinita a **[N]** (le pozioni salute) e **[M]** (le pozioni mana).



SCHEMA ALCHIMIA

Riporta tutti gli ingredienti alchemici e ti dà accesso al kit alchemico portatile per la preparazione di pozioni detto P.A.P.A.K (**P**ortable **A**lchemy and **P**otions **A**ssembly **K**it).

Il P.A.P.A.K. ti permette di creare pozioni preziose e uniche, a partire da erbe e sostanze che trovi in Antaloor. Gli ingredienti possono essere acquistati o raccolti. Le erbe crescono ovunque, nel lussureggiante mondo di Antaloor, mentre dovrai estrarre le sostanze necessarie dai resti di creature e animali. Potrai anche dare un nome e salvare i preparati riusciti di tua invenzione.

[PSM] – Fai clic sul gancio in alto a sinistra per distillare la pozione, dopo aver collocato due o più ingredienti nel calderone.

[PSM] – Salva la ricetta della pozione. Fai clic su "X" per eliminare la ricetta della pozione.

Combinando ingredienti diversi, potresti ottenere una vasta gamma di effetti, mentre combinando tra loro ingredienti simili otterrai pozioni più potenti. Le pozioni possono avere effetti elementari come il recupero di salute o mana o più complessi, come l'aggiunta di buff temporanei. Le pozioni avanzate vanno usate con moderazione. L'eroe può avere solo 3 pozioni con effetti buff contemporaneamente. Ulteriori pozioni avanzate sostituiscono gli effetti della prima che viene consumata.



SCHEMA MAGIA

Riporta tutte le carte incantesimo e gli amuleti incantesimo e ti dà accesso al sistema dinamico di incantamento, magia, occultismo e negromanzia noto come DEMONS (Dynamic Enchantment, Magic, Occultism & Necromancy System). Questo sistema gestisce la creazione e l'uso degli incantesimi, secondo le cinque scuole di magia, legate ai quattro elementi primari, ossia aria, terra, fuoco e acqua, e a un misterioso quinto elemento noto solo come Verità. DEMONS ti permette di personalizzare e creare incantesimi unici e potenti, assemblando diverse carte negli amuleti incantesimo. La natura di un incantesimo può cambiare sostanzialmente in base alla quantità, alla disposizione e alla varietà delle carte usate in un amuleto.



CARTE VETTORE

Determinano la funzionalità principale dell'incantesimo, che può essere di tipo missile, stregoneria o trappola.



CARTE EFFETTI: Determinano la magia elementale dalla quale l'incantesimo trae la sua potenza. Aria, terra, fuoco e acqua conferiscono al nucleo dell'incantesimo un'essenza unica.



CARTE MODIFICATORE

Influiscono sulla natura e sugli effetti di un incantesimo a partire dal suo nucleo, determinato dalle carte effetto e vettore.



Gli incantesimi devono contenere almeno una carta vettore e una carta effetto che ne completano il nucleo, prima di essere lanciati. Accumulando più carte vettore ed effetto, il nucleo dell'incantesimo si rafforzerà e il suo effetto finale sarà più potente.

[PSM] - Apri l'amuleto incantesimo selezionato. Inserisci una carta nello spazio evidenziato.

[rotellina del mouse] - Passa da uno strato all'altro. Gli incantesimi avanzati possono essere costituiti da più strati, che ne estendono l'effetto.



COMBATTIMENTO IN GENERALE



Arma impugnata.



Attacco



Tieni premuto per bloccare.

A volte, per le armi a distanza quali archi e bastoni da mago, è necessario tenere premuto [PDM] per caricare l'attacco e rilasciare per colpire. Se l'eroe è disarmato, dovrà cavarsela a mani nude.

Scambio rapido: [R] e [T] Cambia set di equipaggiamento nel cuore dell'azione.

NOTA: per poter utilizzare lo Scambio rapido con i set di equipaggiamento personalizzato dovrai prima abbinarli a questi tasti nel menu Equipaggiamento.

SCONTRI RAVVICINATI

MIRARE - Nei combattimenti ravvicinati è attivo il puntamento automatico che consente all'eroe di focalizzare l'attacco sui nemici in avvicinamento. Il puntamento automatico

44 si basa sulla vicinanza del nemico e la direzione verso cui è rivolto l'eroe.

Scelta rapida nei combattimenti in mischia: Il combattimento ravvicinato prevede due set di scelte rapide che variano a seconda che l'eroe stia bloccando con [PDM] o no.

OFFESA: 1, 2 o 3 - Esegui attacchi speciali basati sull'arma impugnata. Questi attacchi legati alle abilità infliggono danni più pesanti, ma si devono "ricaricare" dopo ogni utilizzo.

DIFESA: 1, 2 o 3 - Le reazioni di difesa dipendono dall'arma equipaggiata. Questi attacchi sono legati alle tue abilità e possono stordire, stendere o persino disarmare un nemico, ma non possono essere usati a ripetizione.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Quando ti trovi di fronte un gran numero di nemici, la distanza gioca a tuo favore. Equipaggia arco e faretra dal Menu inventario e ingaggia un Combattimento a distanza.

[PSM] - Tieni premuto per tendere l'arco. Più a lungo tieni premuto [LMB], più potente sarà il tuo attacco, come indicato dalla barra che circonda il mirino. La velocità e la potenza del tiro dipendono dal tipo di arco impugnato e dal livello nelle abilità Tiro rapido, Tensione iniziale e Massima tensione.

[PSM] - Rilascia per scoccare la freccia.

- Quando l'arco è teso (ossia mentre tieni premuto [PSM]), puoi passare dalla Modalità tiratore scelto alla Modalità campo aperto, per un puntamento di precisione o automatico, rispettivamente.

- Balzo all'indietro difensivo per evitare un attacco.

Scelta rapida nei combattimenti a distanza: Nel combattimento a distanza hai a disposizione due set di scelte rapide, per le Modalità campo aperto e tiratore scelto. Questi attacchi legati alle abilità infliggono danni aggiuntivi, ma si devono "ricaricare" dopo ogni utilizzo.

MODALITÀ CAMPO APERTO: hai una visuale ampia del campo di battaglia. Sfrutta il puntamento automatico, ma riduce la possibilità di colpire con precisione.

1 - **Freccia gelata.** Seleziona quindi premi, tieni premuto e rilascia [PSM] per scoccare. **NOTA:** richiede il libro abilità.

2 - **Raffica di frecce.** Seleziona quindi premi, tieni premuto e rilascia [PSM] per scoccare. Nota: nella modalità campo aperto, le frecce si aprono a ventaglio prima di colpire l'obiettivo. Per colpire con precisione più nemici contemporaneamente, passa alla Modalità tiratore scelto e seleziona Raffica di frecce (v. oltre).

3 - **Freccia infuocata.** Seleziona quindi premi, tieni premuto e rilascia [PSM] per scoccare. **NOTA:** richiede il libro abilità.

MODALITÀ TIRATORE SCELTO: ti offre una visuale ravvicinata su singoli obiettivi. Utilizza il puntamento di precisione, limitando il ricorso al puntamento automatico. Passa alla Modalità tiratore scelto premendo e tendi l'arco con [PDM].

1 - **Freccia avvelenata.** Seleziona, prendi di mira il nemico quindi premi, tieni premuto e rilascia [PDM] per scoccare.

2 - **Raffica di frecce.** Seleziona, prendi la mira e premi [PDM] individuare i singoli bersagli, quindi premi, tieni premuto e rilascia [PDM] per colpire i tuoi obiettivi con più frecce. L'uso della Raffica di frecce in Modalità tiratore scelto ti permette di puntare e colpire più nemici in un vasto raggio, con un solo colpo.

3 - Freccia diversivo. Seleziona, prendi di mira un punto quindi premi, tieni premuto e rilascia [PDM] per scoccare.

LANCIO DI INCANTESIMI

Per diventare un Mago o personalizzare le abilità dell'eroe per renderlo più incline all'uso della magia, devi saper usare bene un bastone e conoscere a fondo gli amuleti incantesimo e i loro poteri. Troverai più informazioni sugli amuleti incantesimo nella Scheda magia, nella sezione dedicata al Menu inventario.

1 to **0** - **Scelta rapida per il lancio.** Seleziona l'incantesimo indicato dall'icona evidenziata sulla barra di scelta rapida, per prepararti al lancio.

[PSM] - Tieni premuto finché il **Meridiano di lancio** non ha assunto la forma di un cerchio. Rilascia per lanciare. Il tempo di lancio dipende dal numero di carte accumulate nell'amuleto e dal livello raggiunto dall'eroe nell'abilità Stregoneria.

[PDM] - Tieni premuto per bloccare. Mentre blocchi, le scelte rapide di **1**, **2** e **3** passano a mosse difensive. Questi attacchi legati alle abilità infliggono danni più pesanti, ma si devono "ricaricare" dopo ogni utilizzo.

1 - Atterra. Si tratta di un calcio difensivo alla testa col quale puoi mettere il nemico KO. È accessibile solo mentre blocchi con [PDM].

3 - Spezza-blocco. Con questo micidiale fendente verso il basso, il nemico perde l'equilibrio e si scopre. È accessibile solo mentre blocchi con [PDM].

SUPPORTO IN LINEA

Prima di contattare il nostro supporto tecnico, procurati le seguenti informazioni riguardanti il tuo hardware, in modo da averle sottomano:

Che sistema operativo stai usando?

Che processore è installato nel tuo sistema?

Quanta RAM ha il tuo computer?

Quale versione di DirectX è installata sul tuo computer?

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

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

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

EUROPE (ENGLISH ONLY)

TopWare Interactive AG

Otto Str. 3 * D - 76275 Ettlingen/Karlsruhe

support@zuxxez.com

Tel: +49-721-91510 555 Fax: +49-721-91510222

www.twoworlds2.com

INSTALACIÓN Y ACTIVACIÓN

Introduzca el disco en la unidad apropiada. Haz clic en “**TW II: Pirates of the Flying Fortress**” para iniciar la instalación. La instalación requiere al menos 8 GB de espacio libre en el disco duro. Haz clic en el icono del escritorio o en el acceso rápido de la barra de herramientas para iniciar **Two Worlds II**. También puedes iniciar el juego mediante el acceso directo del menú de Inicio. Para ello, haz clic en

Inicio - Todos los programas - Reality Pump - Two Worlds II.

Los usuarios de Windows Vista pueden iniciar Two Worlds II desde el directorio Juegos.

NÚMERO DE SERIE

La primera vez que inicies el juego se te pedirá que introduzcas tu número de serie. Introducir este número de serie de 16 dígitos es obligatorio. Encontrarás tu número de serie personal en la parte trasera del manual. Introduce el número, por favor. El juego no distingue entre mayúsculas y minúsculas. En cuanto el número haya sido aceptado sólo lo necesitarás si vuelves a instalar el juego.

ACTIVACIÓN

Para sacar todo el jugo a “**Two Worlds II**” aún te faltará activarlo. Hay dos opciones para hacerlo: en primer lugar, activación en línea por Internet. La otra opción es activar el juego por teléfono.

ACTIVACIÓN EN LÍNEA POR INTERNET

Recomendamos que utilices este método, ya que es el más rápido. En cuanto hayas iniciado el programa e introducido tu número de serie, se te pedirá que lo actives; sólo tienes que hacer clic en “**Activar**”. Ahora el programa se conectará al servidor de activación y el proceso de completará en unos cuantos segundos. ¡Recuerda que debes estar conectado a Internet al hacerlo!

ACTIVAR EL JUEGO POR TELÉFONO

Si no tienes acceso a Internet, elige la opción de “Activación por teléfono”. Ahora verás un código de activación de 16 dígitos. Llama al número o números que encontrarás a continuación. Ten el código de activación a mano.

Tel: +49-(0)721-91510500

NOTA: esta línea solamente sirve para activar el producto. Si tienes alguna duda técnica o alguna pregunta sobre el contenido del juego, llama al teléfono de asistencia correspondiente. Si no quieres activar el juego enseguida, podrás hacerlo más adelante. Pero mientras no esté activado, solamente funcionará en modo demo.

REGISTRO

Registrarse es voluntario y te ofrece varias ventajas importantes. Los usuarios registrados pueden acceder a varios extras, y están informados por e-mail de todas las actualizaciones y mejoras de producto. Para registrarte necesitas conexión a Internet y una dirección de e-mail válida. En el menú principal, haz clic en “Registrarse” (también te puedes registrar cuando actives el juego). En cuanto te hayas registrado recibirás un e-mail con la confirmación del registro y un enlace a la zona de descarga.

PIRATES OF THE FLYING FORTRESS

Para poder jugar a la ampliación “**Pirates of the Flying Fortress**”, debes tener instalado el juego “**Two Worlds II**”. Toda la información básica y los elementos principales son iguales en la ampliación, pero ésta incluye varios extras muy útiles e interesantes que hemos decidido publicar ya y que se detallan a continuación. Puedes empezar a jugar a “**Pirates of the Flying Fortress**” con un personaje existente personalizable o con tu propio héroe del juego principal. El personaje debe ser de nivel 42 o superior, en este caso. Haz clic en “**Nueva partida**” cuando el juego haya arrancado y selecciona “**Pirates of the Flying Fortress**”. A continuación, podrás elegir uno de los personajes preestablecidos o utilizar tu propio héroe mediante la opción “**Importar personaje cargando partida**”. Si te decantas por un héroe preestablecido, a continuación deberás elegir su conjunto de habilidades: guerrero, mago o explorador. Además, dispondrás de varios puntos de habilidad con los que podrás seguir individualizando a tu personaje, así como instrumentos adicionales para equiparlo. Si decides jugar con tu propio personaje del juego principal, todos los objetos que hayas recogido anteriormente permanecerán en tu inventario.

Tramas dentro de tramas y planes dentro de planes causan desconfianza entre la tripulación del Cólera Errante, que se amotina, lo cual pone en peligro las vidas de los inocentes habitantes de las islas. El capitán del barco, Edwin Teal, es un hombre tan cruel y vil que la gente dice que ha nacido sin alma. Sin embargo, como suele pasar en las turbias profundidades de los mares revueltos, las cosas no siempre son como parecen. El capitán Teal contrata los servicios del héroe de nuestra historia para un trabajo personal, un trabajo que nada tiene que ver con el tesoro, sino más bien con la recuperación de un amor perdido: una doncella solitaria y ermitaña llamada Maren que habita en las islas. Sin embargo, la fama y la fortuna atraen a más gente de la deseada, y los números dos y tres del Cólera Errante, Cutter y Nicky el Uñas, tienen sus propios planes. Y, finalmente, hay una misteriosa isla flotante que, según dicen, hace que los humanos pierdan la cabeza...

Asimismo, contarás con nuevas características que te ayudarán a sobrevivir en este viaje repleto de peligros. En primer lugar, está **la ballesta**. Esta nueva categoría de armamento funciona de forma parecida al arco, pero provoca mayores daños. Sin embargo, debes tener en cuenta que el tiempo de carga del arma es mayor que el del arco tradicional. Mantén pulsado [BIR] para tensar la cuerda. La potencia de la ballesta viene simbolizada por un círculo creciente alrededor del punto de mira. Cuando sueltas [BIR], la ballesta ya estará cargada y lista para ser disparada con otro clic de [BIR].



La ampliación no incluye únicamente **nuevas armas y objetos**, sino que incorpora además **una armadura para caballos**. Esta armadura resulta muy fácil de usar una vez adquirida: sube a lomos de tu caballo y abre tu inventario; el símbolo pertinente se mostrará en la pestaña del inventario general.

Igualmente, ahora tendrás **dos modos diferentes de navegación**. El primero, más realista, es como el del juego principal, y debes ocuparte tanto del timón como de las velas al mismo tiempo. Ahora, si quieres navegar de forma más cómoda, puedes activar el “Modo fácil” en “Ajustes”. Con este modo, solo debes preocuparte del timón, y las velas se ajustan automáticamente para obtener la mayor velocidad posible. Por si fuera poco, el propio inventario incluye nuevas características que te facilitarán la vida.







Cuando escojas la opción de interfaz en “Ajustes”, podrás ajustar el tamaño de las fotos de tu equipo o incluso eliminarlas. Además, puedes hacer que los puntos de impacto que reciben tus enemigos sean visibles seleccionando “**Mostrar puntos de impacto**”. Finalmente, cuando tu vida esté en peligro, los extremos de tu pantalla brillarán de color rojo, señal de que necesitas rápido una poción de curación.

En cuanto al modo multijugador, la ampliación incluye cuatro mapas nuevos para el modo aventura que podrás activar a través del área multijugador oficial del juego principal.






CONTROLES

Personaliza la apariencia de tu personaje o selecciona la apariencia predeterminada. Muévete por las opciones disponibles y modificalas con [mouse], gira el personaje usando [BIR] y acerca o aleja con [mouse wheel]. Los jugadores también pueden utilizar modelos únicos generados aleatoriamente. En cuanto te hayas decidido por un aspecto determinado, o si te satisface el modelo predeterminado, solo tienes que pulsar  para aceptar y empezar a jugar. Modifica numerosos aspectos de la cara y el cuerpo de nuestro héroe. Puedes personalizar desde el tono de piel hasta la aplicación de tatuajes faciales. Cuando tengas el aspecto deseado, pulsa  para iniciar una campaña de un jugador.




MOVIMIENTOS GENERALES

	Controlar la posición de la cámara.
	Controlar al héroe.
	Acción o saltar.
	Manténlo pulsado al correr para Esprintar . No pierdas de vista la Esfera de resistencia dorada; si se vacía, no podrás utilizar el Sprint hasta que la esfera se regenere.
	Manténlo pulsado cuando estés inactivo para entrar en modo Furtivo . NOTA: Es necesario para ejecutar un golpe mortal.
	Menú principal.

MONTAR A CABALLO

	Pulsar para llamar al caballo.
	Montar / Saltar
	Controlar las riendas para dirigir al caballo lentamente.
	Púlsalo repetidamente para galopar.
	Desmontar cuando el caballo está ocioso.

NAVEGAR

	Girar timón. La veleta roja situada en lo alto del mástil y las flechas que aparecen en el Minimapa indican la dirección del viento.
	Subir a bordo.
	Manténlos pulsados para cambiar la posición de la botavara y ajustar las velas. La botavara se moverá hacia estribor o babor en función de la dirección del viento.

HUD



- 1 **Esfera de salud carmesí:** Mide la salud de nuestro héroe. Cuando baje, toma una poción de curación, come algo o encuentra un Altar. Se regenera con el tiempo si el arma de nuestro héroe está enfundada.
- 2 **Esfera de maná azul:** Mide el maná de nuestro héroe. La cantidad de energía mágica disponible determina la capacidad de nuestro héroe para lanzar hechizos. El maná puede restaurarse con pociones o mediante un Altar.
- 3 **Esfera de resistencia dorada:** Mide la resistencia de nuestro héroe. Desciende durante el sprint. Se regenera con el tiempo.
- 4 **La Barra Roja** indica la Salud del Enemigo.
- 5 **La Barra Verde** indica la Progresión.
- 6 **La Barra de Atajos** muestra los atajos de teclado actuales, determinados por el estado de combate del Héroe.
- 7 **Minimapa.**
- 8 **Distancia hasta el punto de ruta activo.**
- 9 Ambos iconos pertenecen a la equitación y sólo aparecen mientras se monte a caballo. la Barra Roja (10) indica la Salud del Caballo, mientras que la Barra Dorada mide (9) la Tolerancia del animal al Espoleo.
- 11 **Hoja de notoriedad:** Cometer un crimen o incluso una infracción menor, puede aumentar la notoriedad de nuestro héroe. Al aumentar la notoriedad, también lo hace el rastro de sangre en la Hoja de notoriedad. Cuando se llena, se muestra una recompensa sobre la cabeza de nuestro héroe, y los Guardias se esforzarán por darle caza. Intenta pasar desapercibido hasta que la situación pase y la Hoja de notoriedad vuelve a su nivel neutral.



MENÚ INVENTARIO



El jugador puede utilizar y personalizar las habilidades, equipos, elementos, pociones y hechizos de nuestro héroe en cualquier momento a través del Menú inventario durante el juego normal. El menú se divide en cinco secciones para tener mejor organizado el inventario de nuestro héroe y facilitar su accesibilidad y aplicación.

[F1] a **[F5]** - Abrir Menú inventario.

[BIR] - Moverse por las pestañas de **habilidades, equipos, elementos, alquimia** y **magia**. El Menú inventario permite al jugador acceder a varias de las herramientas más importantes de Two Worlds II: los sistemas de personalización **CRAFT, P.A.P.A.K.** y **DEMONS**.



PESTAÑA DE HABILIDADES

A medida que explores Antaloor, completes misiones, recopiles elementos y elimines enemigos, el Nivel de experiencia de nuestro héroe aumentará. El desarrollo de las estadísticas principales de nuestro héroe se basa en los Puntos de atributo:

AGUANTE: Determina los PS o la salud máxima de nuestro héroe.

FUERZA: Determina el daño físico básico, el peso de carga máximo y el acceso a ciertas armaduras pesadas.

PRECISIÓN: Determina la accesibilidad a hechizos con proyectiles y armas de larga distancia

VOLUNTAD: Determina los PM o el maná máximo de nuestro héroe.

HABILIDADES

A medida que pase de nivel y vaya completando tareas, nuestro héroe acumulará Puntos de habilidad. Estos puntos pueden asignarse a Habilidades individuales, lo cual permite al jugador personalizar el conjunto de habilidades de nuestro héroe de modo que se adapte mejor a su estilo de juego. Algunas Habilidades deben aprenderse de ciertos personajes no jugador o desbloquearse obteniendo su Manual correspondiente.

Descripciones de las habilidades: Algunas Habilidades son siempre útiles, pero hay otras que lo serán más en función de la especialización del jugador. La eficiencia de una Habilidad dada depende de su nivel; cuanto mayor sea el nivel, más eficiente será. Las habilidades se dividen en seis grupos: Habilidades generales, Habilidades de artesano, Habilidades de guerrero, Habilidades de explorador, Habilidades de mago y Habilidades de asesino.



PESTAÑA DE EQUIPO

Muestra todos los objetos del inventario que el héroe puede equipar y permite a los jugadores mejorar, desmontar y personalizar sus conjuntos de armas y armaduras. Los objetos resaltados en rojo no pueden ser utilizados con la habilidad y/o nivel de experiencia actual del héroe. Los jugadores pueden consultar los requisitos para usar un objeto, así como sus datos, en la ventana de consejos que hay en la esquina inferior de la pantalla.

[BIR] - Equipar o dejar las armas, armaduras, escudos, productos o anillos resaltados.

[BDR] - Enviar el elemento resaltado al Yunque para mejorarlo o desmontarlo usando el sistema **CRAFT (Complete Reshaping and Forging Technology)**.

[R] y **[T]** - Alternar entre distintos equipamientos Intercambiables y asignarlos.

Los equipamientos asignados se indican con uno de los 3 distintos biseles con dragones de oro. En cuanto estos conjuntos hayan sido asignados, los jugadores podrán intercambiarlos rápidamente durante el juego activo.

FUSIÓN

El sistema CRAFT también permite a los jugadores Fusionar cristales de habilidad con armaduras y armas, añadiendo daño o protección. Los cristales de habilidad se pueden fusionar en cualquiera de las 5 ranuras que hay en la parte superior de la interfaz del sistema CRAFT. La 6ª ranura está reservada para un cristal de cierre, que añaden mejoras adicionales pero también impiden hacer otras fusiones con el objeto.

[BDR] – Retirar un cristal de habilidad de una ranura. Las gemas quedan bloqueadas si se ha fusionado un cristal de cierre en la última ranura.




PESTAÑA DE OBJETOS

Todos los objetos que aparecen en esta pestaña se pueden asignar a alguna de las 10 teclas rápidas (F1 a F10). A medida que vayas asignando teclas rápidas, se añadirán iconos de función a la barra de teclas rápidas del juego.

Algunos objetos útiles ya vienen predeterminados a ciertos botones que actúan como teclas rápidas, pero puedes cambiarlos en cualquier momento.

MAPA DE VIAJE

Este mapa hecho a mano ayuda a nuestro héroe a moverse por toda Antaloor.

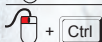
F6 – Abrir Mapa de viaje. Puedes asignar el Mapa de viajes a una tecla de acceso rápido con .



Aumentar/reducir zoom.



Manténlo pulsado mientras te mueves para mirar a tu alrededor



Marcar Punto de ruta. Los Puntos de ruta sirven para marcar puntos de interés. Los puntos permanecerán en el Mapa de viaje hasta que el jugador los elimine.



Marcar Punto de ruta activo. Los Puntos de ruta activos sirven para mantener localizado un punto de interés inmediato. Este punto aparecerá en el Minimapa de nuestro héroe, lo cual permite un seguimiento constante durante el juego.



Cerrar el Mapa de viaje y volver al juego.



Marcador de Misión



Proveedor de Misión Activado
(Pin Azul Claro Grande)



Punto de ruta activo



Punto de Interés
(Pin Azul Pequeño)



Punto de ruta
Indicador de Parpadeo



Punto de Interés -
Indicador de Parpadeo (Pin Verde)



Punto de ruta



Transportador



Ciudad Mayor o Población
(Pin Amarillo Grande)



Dungeon
(Pin Gris Pequeño)



NPC de Interés
(Pin Azul Grande)



Altar - Indicador de Parpadeo
(Pin Azul Grande - Parpadeo)

DIARIO DE MISIONES

El Diario de misiones utiliza las entradas del diario de nuestro héroe para realizar un seguimiento del estado y cumplimiento de las misiones. El registro se estructura en capítulos, siguiendo el avance de nuestro héroe por el juego, así como en gremios, separando las misiones pertenecientes a cada uno de los 5 gremios. Las misiones se dividen en **Pendientes**, **Completadas** o **No completadas**, y cada una incluye una explicación detallada de la misma y, en ocasiones, algún que otro consejo.

F7 – Abrir Diario de misiones

NOTA: Puedes asignar el Diario de misiones a una tecla de acceso rápido con **Q**.

[BDR] – Marcar misión como activa. La misión seleccionada se marca con una bandera en el Mapa de viaje y se muestra como Punto de ruta activo para su fácil localización en el Minimapa.

[BIR] – Haz clic en una descripción de misión para hacer un seguimiento de la misión en el Mapa. Los jugadores accederán al Mapa de viaje, en el cual la misión seleccionada está indicada mediante el icono de una bandera.

REPUTACIÓN

Hace un seguimiento de las estadísticas de combate, así como la reputación del héroe en los distintos gremios de Antaloor.

ANTORCHA Y POCIONES

Torcia: Sirve para iluminar el mundo que rodea al héroe. Útil en las mazmorras oscuras.

Pozioni: Todas las pociones, tanto si las encuentras como si las compras, las robas o las fabricas, quedarán disponibles para que las consumas inmediatamente o se asignarán a una tecla rápida. Las pociones de curación y maná se asignan a las teclas rápidas **N** (pociones de curación) y **M** (pociones de maná) de manera predeterminada.



PESTAÑA DE ALQUIMIA (P.A.P.A.K.)

Muestra todos los ingredientes de alquimia y permite a los jugadores acceder al Kit portátil de alquimia y creación de pociones. Este kit permite a los jugadores crear pociones únicas y valiosas utilizando hierbas y material orgánico encontrado por toda Antaloor. Estos ingredientes se pueden comprar o cultivar. Las hierbas se pueden encontrar a lo largo y ancho del exuberante paisaje de Antaloor, mientras que el material orgánico se debe extraer de los cadáveres de animales y otras criaturas. Después de destilar correctamente una poción, los jugadores incluso podrán poner nombre a la receta y guardarla.

[BIR] – Colocar el ingrediente seleccionado en el caldero

[BIR] – Haz clic en el gancho que hay arriba a la izquierda para Preparar poción. El proceso puede empezar en cuanto dos o más ingredientes se han colocado en el caldero.

[BIR] – Guardar receta. Haz clic en "X" para borrar la receta.

Experimenta con varias combinaciones de ingredientes hasta conseguir una amplia gama de resultados. Intenta combinar ingredientes con efectos similares para conseguir pociones más potentes. Estas pociones pueden tener efectos tan sencillos como recuperar puntos de vida o maná, o tan avanzados como añadir mejoras temporales al personaje. Estas pociones avanzadas solo se pueden usar con moderación: el héroe podrá tomar un máximo de 3 a la vez. Cualquier poción adicional que tome reemplazará los efectos de la primera que haya consumido.



PESTAÑA DE MAGIA (DEMONS)

Muestra todas las cartas de hechizo y amuletos de hechizo y permite al jugador acceder al Sistema dinámico de encantamientos, magia, ocultismo y nigromancia. Este sistema permite crear y utilizar hechizos de conformidad con las cinco escuelas de magia. Estas escuelas se basan en los cuatro elementos primarios (aire, tierra, fuego y agua), así como en el misterioso quinto elemento, solo conocido como verita. La función principal de este sistema es personalizar y crear hechizos únicos y poderosos. Dichos hechizos se construyen organizando varias cartas de hechizo en el interior de los amuletos de hechizo. Según la cantidad, el orden y la variedad de cartas que utilices, la naturaleza del hechizo puede variar significativamente.



CARTA DE PORTADOR

Determinan la funcionalidad básica del hechizo, si será un proyectil, un encantamiento o una trampa.



CARTA DE EFECTO

Determina la magia elemental de la cual el hechizo obtiene su poder. Aire, tierra, fuego y agua añaden una esencia única al núcleo del hechizo.



CARTAS DE MODIFICADOR

Influyen en la naturaleza y los efectos de un hechizo a partir del núcleo del mismo, determinado por las cartas de efecto y portador.



Cada hechizo debe contener al menos una carta de portador y una carta de efecto para funcionar. Si se añaden cartas de portador y de efecto adicionales, su núcleo se refuerza y el poder del hechizo aumenta.

[BIR] - Abrir el amuleto de hechizo resaltado.

[rueda del ratón] - Alternar entre capas. Los hechizos avanzados pueden tener varias capas, de modo que se amplían sus posibilidades.

[BIR] - Introducir carta en la ranura seleccionada, [BDR] - Retirar tarjeta.



COMBATE GENERAL

[BIR] Atacar. Las armas de largo alcance, como arcos y bastones de mago, pueden requerir que el jugador mantenga pulsado [BIR] para cargar un ataque antes de disparar. Si no tiene armas, nuestro héroe recurrirá a la lucha con los puños.

[E] - Tomar arma equipada. [BDR] - Manténlo pulsado para bloquear.

Cambio en combate: [R] y [T] - Alternar entre varios equipamientos durante el juego activo

NOTA: Los equipos personalizados deben asignarse a estas teclas [R] y [T] desde el Menú de equipo del juego para poder utilizar Cambio en combate.

COMBATE CUERPO A CUERPO

SELECCIÓN DE OBJETIVO - El sistema de combate cuerpo a cuerpo selecciona automáticamente el objetivo para optimizar el ataque de nuestro héroe sobre los enemigos que nos acechan. La selección automática del objetivo se basa en la proximidad del enemigo y la dirección en la que está encarado nuestro héroe.

Teclas rápidas en el combate cuerpo a cuerpo: El combate cuerpo a cuerpo cuenta con dos juegos de teclas rápidas diferentes, en función de si nuestro héroe está en posición defensiva o no.

POSICIÓN OFENSIVA: [1], [2] o [3] - Realiza ataques especiales en función del arma usada. Estos ataques basados en habilidades infligen un mayor daño, pero requieren que pase un breve periodo de tiempo entre un ataque y el siguiente.

POSICIÓN DEFENSIVA: [1], [2] o [3] - Realiza ataques defensivos especiales en función del arma usada. Estos ataques basados en habilidades pueden aturdir, derribar o incluso desarmar a un enemigo, pero también requieren que pase un breve periodo de tiempo entre un ataque y el siguiente.

COMBATE A DISTANCIA

La distancia puede ser nuestro principal aliado al enfrentarnos a grandes enemigos. Selecciona un arco y carcaj en el Menú inventario para realizar.

[BIR] - Mantenlo pulsado para estirar la cuerda del arco. Cuanto más tiempo mantengas pulsado [BIR], más potente será tu ataque (la potencia se muestra en la barra que rodea al punto de mira). La velocidad de carga y la potencia máxima dependen del tipo de arco utilizado, así como del nivel de habilidad de nuestro héroe en Desenfundado rápido, Desenfundado inicial y Sobretensor.

[BIR] - Suéltalo para disparar.

[X] - Mientras estiras la cuerda del arco (es decir, mientras mantienes pulsado [BIR]), cambia entre Modo francotirador y Modo de campo para apuntar con precisión o seleccionar automáticamente el objetivo.

[] - Saltar defensivamente hacia atrás para evitar un ataque que se acerca.

El combate a distancia cuenta con dos juegos de teclas rápidas diferentes, en función de si nuestro héroe está en el Modo de campo normal o en Modo francotirador. Estos ataques basados en habilidades infligen un mayor daño, pero requieren que pase un breve periodo de tiempo entre un ataque y el siguiente.

MODO DE CAMPO: vista amplia en primera persona del campo de batalla. Emplea la selección automática de objetivos, pero la precisión es más limitada.

[1] - **Flecha de hielo.** Una vez seleccionada, mantén pulsado [BIR] y suéltalo para disparar. NOTA: requiere un manual.

[2] - **Múltiples flechas.** Una vez seleccionada, mantén pulsado [BIR] y suéltalo para disparar. NOTA: En el modo de campo, las múltiples flechas viajan desperdigadas hacia el objetivo deseado. Para disparar con precisión a múltiples enemigos, el jugador debe entrar antes en Modo francotirador y seleccionar Múltiples flechas (ver más adelante).

[3] - **Flecha de fuego.** Una vez seleccionada, mantén pulsado [BIR] y suéltalo para disparar. NOTA: requiere un manual.

MODO FRANCOOTIRADOR: vista cercana en primera persona de objetivos individuales. Es más preciso, pero el uso de la selección automática de objetivos es más limitado. Entra en Modo francotirador pulsando [X] mientras estiras la cuerda del arco con [BDR].

1 - **Flecha venenosa.** Una vez seleccionada, apunta al enemigo y mantén pulsado y suelta [BDR] para disparar.

2 - **Múltiples flechas.** Una vez seleccionada, apunta a los enemigos y pulsa [BDR] para seleccionarlos individualmente. Una vez seleccionados los enemigos, mantén pulsado [BIR] y suéltalo para disparar múltiples flechas a los objetivos asignados. Usar las múltiples flechas en Modo francotirador permite disparar a varios enemigos separados con un único disparo.

3 - **Flecha de distracción.** Una vez seleccionada, apunta al objetivo y mantén pulsado y suelta [BDR] para disparar.

LANZAR HECHIZOS

Convertirse en mago o adaptar las habilidades de nuestro héroe a la magia requiere el uso competente de un bastón, así como un profundo conocimiento de los amuletos de hechizo y su magia. Consulta la Pestaña de magia de la sección Menú de inventario para obtener más información sobre los amuletos de hechizo.

1 - **0**- **Teclas rápidas para lanzar hechizos.** El jugador debe seleccionar un hechizo, indicado por el icono iluminado de la barra de teclas rápidas, antes de iniciar el lanzamiento.

[BIR] - Mantenlo pulsado hasta que el Meridiano de lanzamiento haya completado un círculo completo y suéltalo para lanzar el hechizo. El tiempo de lanzamiento depende de la cantidad de cartas colocadas en el Amuleto de hechizo, así como del nivel de habilidad de nuestro héroe en Lengua talentosa.

[BDR] - Mantenlo pulsado para bloquear. Al bloquear, las teclas rápidas **1**, **2** y **3** pasan a funcionar como ataques defensivos especiales. Estos ataques basados en habilidades infligen un mayor daño, pero requieren que pase un breve periodo de tiempo entre un ataque y el siguiente.

1 - Golpe de humildad. Patada defensiva a la cabeza con potencial para derribar al enemigo. Solo puede efectuarse manteniendo pulsado [BDR] para bloquear.

3 - Rompebloqueos. Contundente golpe hacia abajo que hace perder el equilibrio al enemigo y abre sus defensas. Solo puede efectuarse manteniendo pulsado [BDR] para bloquear.

ASISTENCIA TÉCNICA

En la sección de Asistencia de nuestro sitio web podrás consultar las Preguntas más frecuentes, en la que aparece la solución a los problemas más comunes. Asegúrate también de haber leído cuidadosamente las instrucciones. Por favor, si nos informas de un fallo, incluye los datos siguientes:

Mensaje de error exacto, si ha habido.

Pasos que has dado para que podamos reproducir el error/fallo.

Datos sobre los programas que tuvieses funcionando en el momento del fallo, incluidos antivirus y cortafuegos.

TopWare Interactive AG

Otto Str. 3 * D- 76275 Ettlingen, Karlsruhe

E-Mail: support@zuxxez.com

Tel: +49-721-91510 555 Fax: +49-721-91510222

www.twoworlds2.com

one

TWO WORLDS

LIMITIERTE SONDEREDITION!



KONFIGURATIONSBEISPIEL:

- Intel® Core™ i7-2920XM Prozessor
- 12288 MB DDR3 Speicher
- 1280 GB 5.400upm
- Blu-Ray Brenner
- 2 x 1536 MB NVIDIA® GeForce® GTX 560M SLI



KONFIGURATIONSBEISPIEL:

- Intel® Core™ i5-2500K Prozessor
- 4096 MB DDR3 Speicher Dual Channel 1333MHz
- 1000 GB Festplatte SATA III
- 2048 MB AMD Radeon™ HD 6950 PCI-E
- Neuste Intel „Sandy Bridge“ Technologie



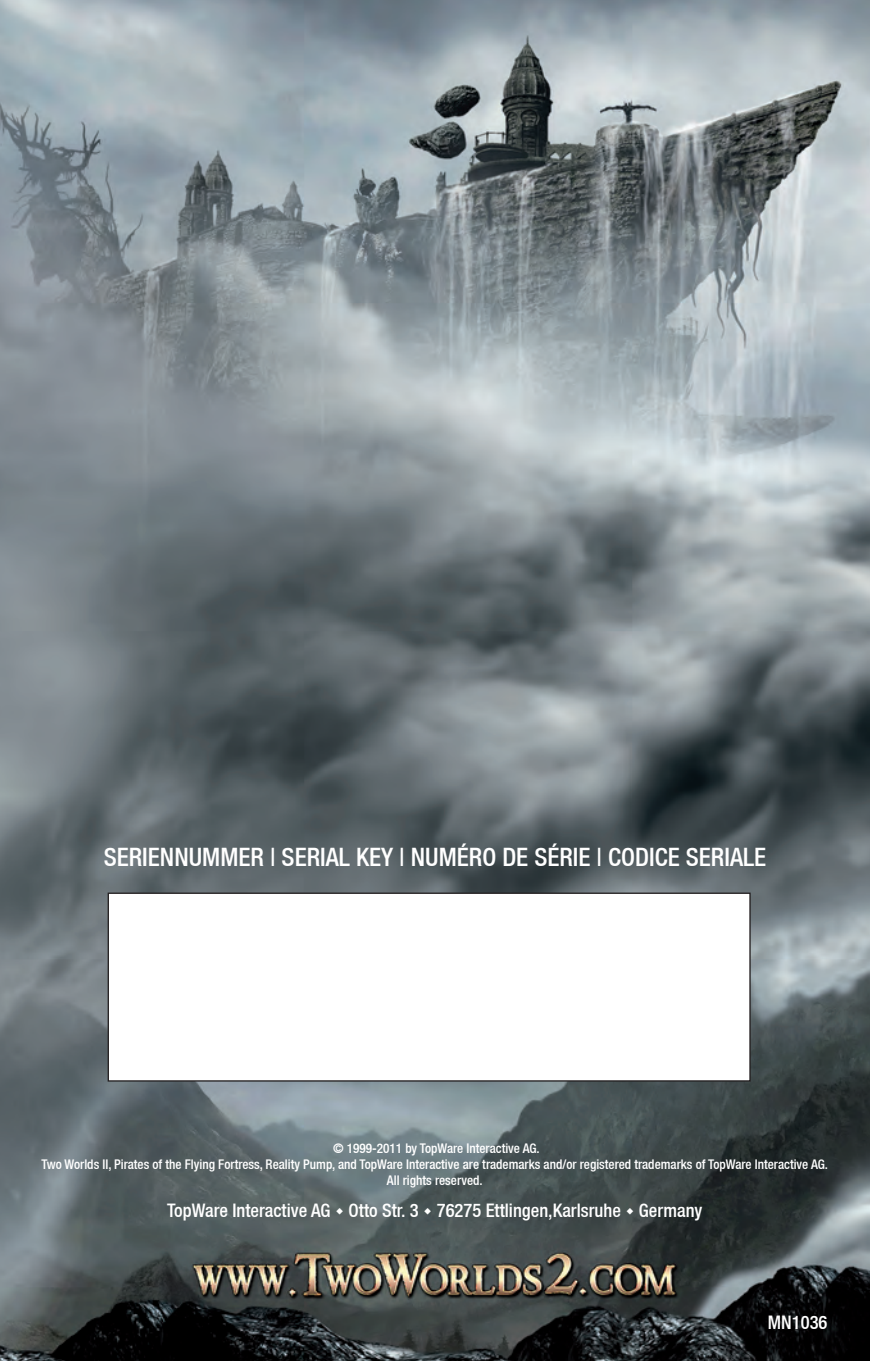
50€

GUTSCHEIN

Gutscheincode: **TWOWORLDS**

Gültig für ein PC- oder Notebooksystem der Marke ONE in der „Two Worlds“ Sonderedition ab einem Warenwert von 799€. Einfach den Gutscheincode am Ende der Bestellung eingeben. Nur online einsetzbar, keine Barauszahlung oder nachträgliche Anrechnung. Gültig bis zum 31.03.2012.

www.one.de/twoworlds



SERIENNUMMER | SERIAL KEY | NUMÉRO DE SÉRIE | CODICE SERIALE

© 1999-2011 by TopWare Interactive AG.

Two Worlds II, Pirates of the Flying Fortress, Reality Pump, and TopWare Interactive are trademarks and/or registered trademarks of TopWare Interactive AG.
All rights reserved.

TopWare Interactive AG • Otto Str. 3 • 76275 Ettlingen, Karlsruhe • Germany

www.TwoWorlds2.com

MN1036