



XBOX 360

# Two Worlds II



TopWare  
INTERACTIVE



**WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

### **Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen**

#### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# INHALTSVERZEICHNIS

1. Was bisher geschah .....	4
2. Controller-Layout .....	5
3. Xbox LIVE .....	5
4. Das Hauptmenü .....	6
5. Multiplayer-Modi .....	7
6. Spielsteuerung .....	8
7. HUD .....	8
8. Bewegung und Kampf .....	10
9. Speichern und Laden .....	14
10. Die Karte .....	15
11. Das Quest-Tagebuch .....	16
12. Das Inventar .....	17
Reiter 1: Parameterwerte und Skills .....	17
Reiter 2: CRAFT-System über Waffen- und Ausrüstungsinventar .....	22
Reiter 3: Allgemeines Inventar .....	24
Fallen .....	24
Oculi .....	25
Reiter 4: P.A.P.A.K. und Alchemie .....	25
Reiter 5: DEMONS und Magie .....	26
13. Nicht spielbare Charaktere .....	27
14. Geldangelegenheiten .....	28
15. Schlösser .....	30
16. Teleports .....	31
17. Altare .....	32
18. Bücher .....	32
Hotline und Support .....	33
Notizen .....	34
Credits .....	35
Gewährleistung .....	39



## 1. WAS BISHER GESCHAH...

Auszüge aus dem Rohmanuskript der Geschichte Antaloors mit dem Arbeitstitel „Antaloor: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft“, aus der Feder des bescheidenen Meisters Bolo von Riclann.

„ (...) Die Geschichte unseres Landes zusammen zu tragen aus bruchstückhaften Sätzen, die ich die Leute in Cathalon und New Ashos sich zuraunen hörte, führt zwangsläufig zu vielen schwer zu deutenden Elementen und widersprüchlichen Wendungen. Jedoch konnte ich auf meiner Bildungsreise eine Konstante als gesichert heraus hören:

*Es ist im Wesentlichen eine Familiengeschichte...*

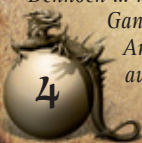
*Denn unabhängig davon, wie schwer die historischen Tatsachen zu erfassen sind, sehr viele Erzählungen enthalten im Kern die Heldentaten eines cathalonischen Söldners und seiner Schwester. Dieses Zwillingsspaar hat die Fantasie der Menschen wohl mehr beflügelt als jemals ein Geschwisterpaar zuvor und ich glaube über die beiden sagen zu können: „Sie war sein Gewissen, er war ihr Schwert.“ Ihre geschwisterlichen Bande wurden damals einer harten Probe unterworfen. Von finsternen und übermächtigen Gegnern überrumpelt, wurde die Schwester offenbar verletzt. Auf der Flucht musste ihr Bruder sie kurz zurück lassen, um Hilfe und eine schützende Unterkunft zu suchen. Als er zu ihr zurück eilte, war sie verschwunden...*

*Dies war der Beginn einer langen Reise... Er, der sich sonst gegen Geld verdingte, verbrachte lange Monate mit der Suche nach ihr, durchquerte die fernsten Winkel des Kontinents in der Hoffnung, dass sie noch am Leben sei. Bis heute erzählt man sich in jeder Taverne von den Abenteuern, die er auf seiner Quest bestand. Man weiß nicht, was man glauben kann. Die Gerüchte über die besondere Wesensart der Zwillinge hören sich gar zu wild und abenteuerlich an und sie werden immer unglaubwürdiger mit den Jahren. Doch schließlich wissen wir bestimmt von dem bösen Omen, das damals erschien und das die Rückkehr des Feuergottes Aziraal ankündigte.*

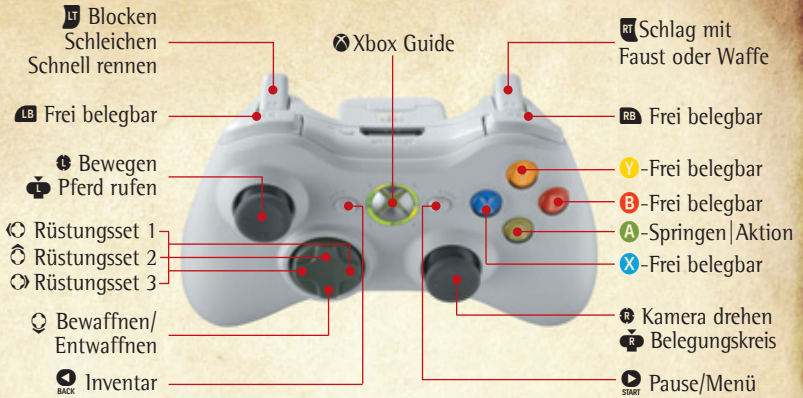
*Aber was ist dann geschehen? Hier sind Quellen seltsam widersprüchlich. Manche sagen, der Bruder erschlug die finsternen Mächte, die seine Schwester bedrohten und das Übel nach Antaloor holen wollten, andere erzählen, dass unser Held sich am Ende der mysteriösen Gruppierung anschloss. Aber das Detail, das mich am meisten verstört, ist das Gerücht, wonach der Erzfeind der Zwillinge unser Imperator Gandohar persönlich gewesen sein soll...*

*Wird jemals Licht in dieses Dunkel gelangen? Ich fürchte beinahe nein, denn als der Krieg zwischen Menschen und Orks zu seinem blutigen Ende kam, sind jene, die hätten Auskunft geben können, auf den Schlachtfeldern für immer verstummt.*

*Dennoch ... manche Gerüchte halten sich hartnäckig... Und während die Tyrannei Gandohars längst die Mauern seiner Festung Vahkmaar verlassen und ganz Antaloor erfasst hat, ist Eines sicher, die Geschichte der Zwillinge scheint auf verwoben mit all jenen, die vom Widerstand träumen (...).“*



## 2. CONTROLLER LAYOUT



## 3. Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).




## 4. DAS HAUPTMENÜ

Nach dem Starten von "Two Worlds II", finden Sie sich im Hauptmenü wieder. Hier können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen oder gleich mit dem Abenteuer beginnen.

### Neues Spiel

Wählen Sie diese Option, um die Einzelspielerkampagne zu beginnen. Bevor Sie auf die Reise gehen, sollten Sie ein Speichermedium für Ihre Spielstände festlegen. Andernfalls ist es nicht möglich, Ihren Spielfortschritt zu speichern.

### Spiel fortsetzen

Hier können Sie einen gespeicherten Spielstand laden, darunter auch die Automatischen Speicherungen, die "Two Worlds II" anlegt. Nicht mehr benötigte Spielstände löschen Sie mit .

### Xbox LIVE®

Wählen Sie diese Option, um in das Multiplayer Menü zu gelangen. Lesen Sie mehr dazu unter Xbox LIVE® Multiplayer-Modi auf der nächsten Seite.

### Marktplatz

Hier gelangen Sie zum Online-Marktplatz, wo Sie neue Spielinhalte kaufen können, sobald diese zur Verfügung stehen. Sie müssen bei Xbox LIVE® angemeldet sein, um den Marktplatz nutzen zu können.

### Einstellungen

Wählen Sie diese Option, um Einstellungen am Spiel selbst vorzunehmen. Sie gelangen zu den folgenden Untermenüs:

**Grafik:** Hier regulieren Sie das Verhalten der GRACE™-Engine und Werte wie den Schattenwurf oder den Gammawert.

**Physik:** Regulieren Sie hier die Physikeffekte.

**Interface:** Hier können diverse Einstellungen an der Benutzeroberfläche vorgenommen werden. Zudem können Sie die Zeitintervalle einstellen, zu denen automatische Speicherstände angelegt werden - oder aber die automatische Speicherung unterbinden.

**Steuerung:** Hier finden Sie die Tastenbelegung.

**Sound:** Ändern Sie hier die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte.

### Spiel beenden

Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu verlassen.



## 5. MULTIPLAYER MODI

Wählen Sie die Option Xbox LIVE® im Hauptmenü, um in das Multiplayer-Menü zu gelangen. Wenn Sie eingeloggt sind, können Sie einen neuen Charakter erstellen, sein Aussehen ändern oder ihn gegebenenfalls löschen. Zudem können Sie seinen Namen, sein Geschlecht und seine Klasse wählen.

Wenn Sie fertig sind, bestätigen Sie Ihre Wahl mit **A** und gehen Sie in das Online-Hauptmenü. Von hier aus können Sie:

- ein Ranglistenspiel beginnen
- eine Mitspieler-Suche beginnen
- einem benutzerdefinierten Spiel beitreten
- ein benutzerdefiniertes Spiel eröffnen
- ein Dorf managen (Village-Mode).
- Bestenlisten einsehen

“Two Worlds II” bietet Ihnen die folgenden Mehrspielermodi:

### Deathmatch

Besiegen Sie Ihre Feinde in diesem klassischen Spielmodus. Stellen Sie sicher, dass Sie oder Ihr Team als letzte aufrecht auf dem Schlachtfeld stehen.

### Duell

Stellen Sie sich Ihrem Gegner von Angesicht zu Angesicht. Nur einer wird die Arena lebend verlassen.

### Abenteuer

Hier spielen Sie eine Kampagne in sieben Kapiteln. Im Auftrag des Imperators Gando-har machen Sie und Ihr verwegener Haufen sich auf den Weg durch ganz Antaloor, immer auf der Suche nach einem mysteriösen Artefakt.

### Village Mode

In diesem Strategiemodus gründen und leiten Sie Ihre eigene Siedlung. Dabei sollten Sie immer das Wohlergehen der Einwohner im Blick behalten. Achten Sie auf deren Bedürfnisse und Wünsche, schützen Sie das Dorf und sorgen Sie dafür, dass Ihre Siedlung erblüht.

### Kristalljagd

In diesem Mehrspieler-Modus spielen Sie mit Freunden gegen ein gegnerisches Team. Es geht es darum, wer am schnellsten eine bestimmte Anzahl blauer Kristalle einsammelt. Vermeiden Sie die Totenschädel, da diese bei Berührung Kristallfelder zerstören. Bei einer Berührung der grünen Kristalle verwandeln sich Totenschädel in blaue Kristalle und umgekehrt.





## 6. SPIELSTEUERUNG

Zunächst können Sie das Aussehen Ihres Charakters Ihren Wunschvorstellungen anpassen. Alternativ wählen Sie mit aus bereits vorbereiteten Charaktermodellen, indem Sie **X** drücken. Mit **LB** bewegen Sie sich durch die verfügbaren Optionen, mit **RB** drehen Sie den Charakter und mit **RT** vergrößern Sie die Ansicht. Beginnend bei der Körpergröße bis hin zu Gesichtszügen, Tattoos oder der Hautfarbe, können Sie die unterschiedlichsten Aspekte des Aussehens beeinflussen. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, bestätigen Sie mit **A** und Ihr Spielcharakter wird sein Abenteuer in Antaloor beginnen.

Manche Tasten können als Shortcuts mit bestimmten Funktionen belegt werden. Bevor Sie einer Taste eine Funktion zuweisen, stellen Sie zunächst sicher, dass Ihr Spielcharakter keine Waffe in der Hand hält.

Drücken Sie den rechten Stick **R**, um den Belegungskreis für Shortcuts öffnen. Bewegen Sie **LB** oder **RB**, um durch das Shortcut-Menü zu navigieren.

Drücken Sie eine der Tasten **B**, **X**, **Y**, **LB**, oder **RB**, über dem gerade aktiven Menüpunkt, um die ausgewählte Funktion dieser Taste zuzuweisen.

Bitte beachten Sie, dass die Shortcuts während des Kampfes waffenspezifische Spezialattacken und andere vom Waffentyp abhängige Aktionen übernehmen. Lesen Sie mehr hierzu im Kapitel Bewegung und Kampf.

## 7. HUD

Hier eine Übersicht der Bildelemente in "Two Worlds II", die Ihnen wertvolle Informationen liefern, wenn Sie in Antaloor unterwegs sind.

- 1 **Gesundheit (rot):** Wenn Sie angeschlagen sind, nehmen Sie Heiltränke oder Nahrung zu sich, besuchen Sie einen Altar der Heilung oder warten Sie ab, bis Ihr Körper sich ganz von selbst erholt. Letzteres erfolgt nur bei nicht gezogener Waffe.
- 2 **Mana (blau):** Zeigt Ihre magische Energie an. Sie bestimmt darüber, ob und welche machtvollen Zauber Sie wirken können. Mit einem Trank oder mit Hilfe eines Mana regenerierenden Altars können Sie Ihre magische Kraft wieder herstellen.
- 3 **Ausdauer (golden):** Beim Schnellen Laufen wird die in Gold angezeigte Energie verbraucht. Sobald Sie sich im normalen Laufschrift weiterbewegen, wird die Ausdauer wieder regeneriert.


















- ④ Der rote Balken zeigt die verbliebene Lebensenergie Ihres Gegners an.
- ⑤ Der grüne Balken gibt an, wie weit die nächste Erfahrungsstufe entfernt ist.
- ⑥ Die Shortcut-Leiste zeigt Ihre aktuelle Tastenbelegung.
- ⑦ Minikarte.
- ⑧ Die Entfernung zum momentan aktiven Zielpunkt (Golden: Aktueller Quest, Blau: selbstgesetzte Markierung).
- ⑨ Beide Anzeigen betreffen Ihr Pferd und werden nur angezeigt während Sie reiten.
- ⑩ Dabei handelt es sich bei dem roten Balken ⑩ um die Lebensenergie des Pferdes und beim goldenen Balken ⑨ um den Ansporn.
- ⑪ Hier erkennen Sie, wie "berüchtigt" Sie sind. Wenn Sie Passanten anrempeln, mit gezogener Waffe herum laufen oder ein Verbrechen begehen, erscheint ein Schwert mit blutiger Spitze. Sollten die Wachen weitere Gesetzesbrüche Ihrerseits wahrnehmen, wird das Schwert immer weiter mit Blut bedeckt. Hat das Blut 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.

## 8. BEWEGUNG UND KAMPF




Zum Kämpfen gehört nicht nur das Nutzen von Waffen und Zaubern. Sie müssen sich auch gut im Raum orientieren und bewegen können.

Rechter Stick 	Kamera bewegen
Linker Stick 	Spielcharakter bewegen
	Springen und Aktionen ausführen
	Drücken und halten, um zu <b>sprinten</b> . Werfen Sie dabei immer einen Blick auf Ihre Ausdauer anzeigt. Ein Dauersprint ist nicht möglich, der Wert muss sich erst regenerieren.
	Aus dem Stand heraus drücken, um zu <b>schleichen</b> . Dieser Bewegungsmodus ist Voraussetzung für das leise Meucheln.
	Zurück ins <b>Hauptmenü</b>




### REITEN



	Drücken, um das Pferd zu rufen
	In den Sattel steigen
	Während des Reitens, um Hindernisse zu überspringen.
Linker Stick 	Pferd lenken und im gemäßigten Tempo reiten.
	Während des Reitens rhythmisch drücken, um zu galoppieren.
	Steigen Sie vom Pferd

### SEGELN

Linker Stick 	Ruder ausrichten. 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.
	An Bord gehen
	Drücken und gedrückt halten, um den Ausleger und damit die Position des Segels zu beeinflussen. Die Bewegung des Auslegers nach Steuerbord oder Backbord wird durch Ihre Aktion und den Wind beeinflusst.




### KAMPF

	Aktuell ausgerüstete Waffe ziehen.
	Anvisierten Gegner angreifen.
	Drücken und halten, um gegnerische Angriffe zu blocken.

Distanzwaffen wie Bögen und Zauberstäbe werden durch Drücken und Halten von  aufgeladen. Der Angriff beginnt, sobald Sie  wieder loslassen.






## Rasches Wechseln von Waffen-Sets

Um Ihre Rüstungs- und Waffen-Sets zu wechseln, drücken Sie die Richtungstasten ,  oder . Dies funktioniert natürlich nur, wenn Sie zuvor im Inventar bestimmte Waffen- und Rüstungselemente als Sets festgelegt und diesen Tasten zugewiesen haben.




## NAHKAMPF




Im Nahkampf werden **Ziele automatisch fokussiert**, wenn sie nahe genug sind. Welcher Gegner anvisiert wird, hängt also von der Nähe des Gegners und der Blickrichtung des Spielercharakters ab.

Mit  auf dem Steuerkreuz ziehen Sie Ihre aktuell ausgerüstete Waffe. Mit  greifen Sie an. Falls Sie Ihrem Spielcharakter im Inventar keine Waffe zugewiesen haben, wird er mit Fäusten und Fußtritten kämpfen. Drücken und halten Sie , um einen Gegner zu blocken.

### Shortcuts im Nahkampf

Die Shortcuts passen sich Ihrer aktuellen Strategie an und bieten jeweils andere Skills, je nachdem ob sie eine defensive oder eine offensive Haltung einnehmen.

**Offensiv:** Je nach Waffengattung stehen Ihnen gewisse Spezialangriffe zur Verfügung, die Sie mit , , oder  einsetzen. Um sie erneut auslösen zu können, müssen Sie allerdings eine kurze Zeit warten.

**Defensiv (beim Blocken):** , , oder  sind je nach gewählter Waffe Defensivfähigkeiten zugeteilt, die den Gegner entweder betäuben, niederwerfen oder ihm die Waffe entreißen. Die defensiven Skills benötigen ebenso wie die offensiven Skills eine kurze Aufwärmphase, um wieder einsatzbereit zu sein.

In Two Worlds II sind Sie mit folgenden sieben Nahkampftaktiken erfolgreich:

Wenn Sie eine **einhändige Waffe** führen, können Sie den “Fiesen Trick” einsetzen. Dieser lenkt den Gegner ab, führt jedoch zu einer geringeren Effizienz beim Blocken. Dieser Skill kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die dem Spielercharakter im Nahkampf begegnen.

Sollten Sie eine **einhändige Waffe mit einem Schild** führen, nutzen Sie den defensiven Skill “Zurückwerfen”. Die Effizienz beim Blocken wird hierdurch erhöht. Außerdem schützt der Schild gegen Geschosse. Die allgemeine Angriffsgeschwindigkeit leidet ein wenig.

Führen Sie eine **einhändige Waffe und in der anderen Hand eine Fackel**, können Sie den Gegner mit einem “Fackelhieb” aus dem Konzept bringen, jedoch leiden Ihre Angriffsgeschwindigkeit und Ihre Effizienz beim Blocken. Dieser Skill kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die dem Spielercharakter im Nahkampf begegnen.

Tragen Sie in **jeder Hand eine einhändige Waffe**, können Sie zwei waffenspezifische Spezialattacken ausführen. Gleichzeitig sind Sie weniger effizient beim Blocken. Dieser Skill kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die dem Spielercharakter im Nahkampf begegnen.

Führen Sie eine **schwere Zweihandwaffe**, können Sie auch gut gepanzerten Gegnern Schaden zufügen, Ihre Angriffsgeschwindigkeit leidet jedoch sehr, während sich Ihre Effizienz beim Blocken im mittleren Rahmen bewegt. Mit einer schweren Zweihandwaffe können Sie den "Mächtigen Schlag" und eine weitere waffenspezifische Spezialattacke ausführen. Dieser Skill kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die dem Spielercharakter im Nahkampf begegnen.

Auch eine **reguläre Zweihandwaffe** erlaubt das Ausführen des Skills "Mächtiger Schlag". Sie übt innerhalb einer erhöhten Reichweite hohen Schaden aus, erlaubt eine mittlere Angriffsgeschwindigkeit und eine mittlere Effizienz beim Blocken. Dieser Skill kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die dem Spielercharakter im Nahkampf begegnen.

**Messer und Dolche** eignen sich bestens, um lautlos an Gegner heranzuschleichen und diese hinterrücks zu meucheln. Der Skill "Meuchelmord" setzt den Bewegungsmodus "Schleichen" voraus.

## FERNKAMPF

Mit einem Schwert in der Hand können Sie keine Pfeile abschießen. Deshalb rüsten Sie sich zunächst über das Inventar mit Pfeil und Bogen aus.

Drücken und halten Sie **RT** gedrückt, um den Bogen stärker anzuspannen. Die wachsende Zugkraft wird als zunehmender roter Kreis um das Fadenkreuz dargestellt. Je stärker Sie anspannen, desto effektiver der Schuss. Wenn Sie genau auf Ihr Ziel angelegt und die Sehne wunschgemäß gespannt haben, lassen Sie **RT** los, um den Pfeil fliegen zu lassen. Die Geschwindigkeit des Anspannens und die Zugkraft hängen sowohl vom Bogen als auch von Ihren Statistikwerten in den Skills "Schnelles Anspannen", "Gekonntes Anspannen" und "Überspannen" ab.

Während des Anspannens **LT** drücken, um zwischen Sniper-Modus und regulärem Modus zu wechseln. Auf diese Weise können Sie genauer Zielen oder die Funktion Automatisches Zielen nutzen. Falls es einem Gegner gelingen sollte, zu nahe an Sie heran zu kommen, können Sie mit **A** rasch rückwärts aus seiner Reichweite springen.

### Shortcuts im Fernkampf

Je nachdem, ob Sie sich im Sniper-Modus oder im regulären Modus befinden, sind die Shortcuts mit unterschiedlichen Skills belegt. Die auf Skills basierenden Attacken bewirken zusätzlichen Schaden, benötigen jedoch eine kurze Aufwärmphase, um erneut einsatzbereit zu sein.



Im regulären Modus sehen Sie Feind und Umgebung in der üblichen Spielperspektive. Automatisches Zielen ist möglich, präzises Zielen ist nur eingeschränkt möglich. Folgende Shortcuts stehen zur Verfügung:

**X** - "Eisigen Pfeil" wählen, anschließend **RT** gedrückt halten, um den Bogen zu spannen. Loslassen, um den Pfeil abzuschießen.

**Y** - "Multipfeil" wählen, anschließend **RT** gedrückt halten, um den Bogen zu spannen. Loslassen, um alle Pfeile in die ungefähre Richtung des Zieles abzuschießen.

**B** - "Brandpfeil" wählen, anschließend **RT** gedrückt halten, um den Bogen zu spannen. Loslassen, um den Pfeil abzuschießen.

Im Sniper-Modus zoomt die Perspektive an die Ziele heran. Nun ist es möglich, genauer zu zielen, die Möglichkeiten des automatischen Zielens sind jedoch beschränkt. Im Scharfschützenmodus sind die Shortcuts mit Ausnahme des Multipfeils anders belegt als im regulären Modus:

**X** - "Giftpfeil" wählen, anschließend **RT** gedrückt halten, um den Bogen zu spannen. Loslassen, um den Pfeil abzuschießen.

**Y** - "Multipfeil" wählen, anschließend **RT** gedrückt halten, mit **LT** mehrere Ziele markieren und **RT** loslassen, um die Pfeile auf mehrere anvisierte Ziele abzuschießen.

**B** - "Beschwörenden Pfeil" wählen, anschließend **RT** gedrückt halten und loslassen, um den Pfeil abzuschießen.

## FERNKAMPF MIT MAGIE

Beginnen Sie das Spiel als Magier, oder gelangen Sie in Kenntnis der notwendigen Fähigkeiten und in Besitz eines Zauberstabes, können Sie Gegner auch mit Flüchen bekämpfen. Lesen Sie mehr zum Magiesystem in "Two Worlds II" in den Kapiteln zum Inventar und DEMONS.

## ZAUBERN

**B**, **X**, **Y**, **LB** oder **RB** – Beim Zaubern fungieren diese Tasten als Shortcuts. Zunächst muss jedoch ein Zauber über die Shortcut-Leiste ausgewählt werden. Der jeweils aktive Zauber ist in der Leiste hervor gehoben.

**RT** – drücken und gedrückt halten, bis der Zauber-Meridian sich zu einem vollständigen Kreis aufgeladen hat. Anschließend die Taste loslassen, um den Zauber zu wirken. Die Dauer des Aufladens hängt davon ab, wie viele Karten auf dem Zauberamulett liegen und welchen Level der Spielcharakter im Skill "Zauberkunde" erreicht hat.



**LT** – drücken und gedrückt halten, um zu **blocken**. Während des Blockens wechseln die Shortcuts **X** und **B** zu defensiven Spezialfähigkeiten. Diese benötigen nach dem Wirken eine kurze Aufwärmphase, um erneut einsatzbereit zu sein.

**X** – bewirkt den Skill “Niederwerfen”. Es handelt sich um einen defensiven Tritt gegen den Kopf des Gegners und es besteht die Möglichkeit, dass Sie den Feind damit zu Boden werfen. Der Skill ist nur verfügbar, wenn Sie gerade **LT** gedrückt halten, um zu blocken.

**B** – bewirkt den Skill “Blockbrechen”. Dies ist ein mächtiger Schwinger nach unten. Der Gegner verliert seinen festen Stand und es ist leichter, seine Abwehr zu durchbrechen. Der Skill ist nur verfügbar, wenn Sie gerade **LT** gedrückt halten, um zu blocken.

### Shortcuts beim Zaubern

Ein Drücken auf dem rechten Stick **R** öffnet den Belegungskreis für Zauber und deren Shortcuts. Voraussetzung zum Öffnen dieses Menüs ist ein gezogener Zauberstab. Mit dem linken **L** oder dem rechten Stick **R** können Sie sich durch das Menü bewegen.

Drücken Sie **B**, **X**, **Y**, **LB** oder **RB**, um einen Zauber der gedrückten Taste zuzuweisen. Das jeweils aktive Zauberamulett im Belegungskreis wird dem Shortcut zugewiesen.

## PLÜNDERN

Das Plündern gefallener Feinde ist ein wichtiger Teil des Spielerlebnisses und stellt eine gute Möglichkeit dar, die eigene Tasche gefüllt zu halten. Nähern Sie sich dem Körper eines Besiegten.

Drücken Sie **A**, um Körper des besiegten Gegners durchsuchen. Lesen Sie im Kapitel Geldangelegenheiten über weitere Möglichkeiten, die Finanzen aufzubessern.

## 9. SPEICHERN UND LADEN

Sie können Ihren Spielfortschritt über das Hauptmenü oder das Spielmenü jederzeit speichern.

### Speichern von Spielständen

Drücken Sie **START**, um ins Spielmenü zu gelangen und wählen Sie die Option “Spiel speichern”. Wenn Sie Ihrem neu erstellten Speicherstand keinen Namen geben, wird er automatisch durch eine Ortsangabe und der im Spiel vergangenen Zeit benannt. Jeder Speicherstand verfügt zudem über einen kleinen Screenshot.

### Laden von Spielständen

Drücken Sie **START**, um ins Spielmenü zu gelangen und wählen Sie die Option “Spiel laden”. Es ist auch möglich, über das Hauptmenü Spielstände zu laden. Drücken Sie dort auf die Option “Spiel fortsetzen”. Denken Sie immer daran, Ihr aktuelles Spiel vor dem Laden zu speichern, sollten Sie später dort weiterspielen wollen.



## Automatische Spielstände

Falls Sie im Eifer des Gefechts einmal vergessen, zu speichern, ist das in der Regel kein Problem. "Two Worlds II" legt periodisch automatische Speicherstände an, wobei Sie beim Laden immer auf die drei Aktuellsten zugreifen können. Im Hauptmenü können Sie unter "Einstellungen" das Zeitintervall angeben, in dem automatische Speicherstände angelegt werden sollen, von fünf bis hin zu 30 Minuten, oder aber diese Funktion deaktivieren. Trotzdem wird an entscheidenden Wendepunkten der Geschichte ein Speicherstand angelegt.

## 10. DIE KARTE

Die handgezeichnete Karte aus Pergament hilft Ihnen, sich in Antaloor zurecht zu finden und ist somit ein hilfreicher Freund auf Ihrem Weg. Drücken Sie **X**, um die Karte zu öffnen (die Karte liegt per Grundeinstellung auf **X**, jedoch kann die Zuweisung jederzeit über den Belegungskreis geändert werden. Außerdem finden Sie Ihre Karte im Allgemeinen Inventar).

<b>RT</b> und <b>LT</b>	In die Karte hinein oder heraus zoomen.
<b>A</b>	Interessante Orte auf Ihrer Karte markieren. Die Markierung bleibt so lange erhalten, bis Sie sie wieder entfernen.
<b>X</b>	Eine aktive Markierung setzen. Hierunter versteht man einen aktiven Weggpunkt, der auch auf Ihrer Minikarte angezeigt wird. Hiermit können Sie einen aktuellen Zielort markieren und diesen leicht auf der Minikarte verfolgen.
<b>LB</b>	Orte anzeigen oder verbergen.
<b>B</b>	Die Karte schließen und zum Spiel zurück kehren


## LEGENDE


 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.


## II. DAS QUEST-TAGEBUCH

Das Quest-Tagebuch hilft Ihnen, die angenommenen oder schon abgeschlossenen Quests zu verfolgen. Die Quests sind sortiert nach ihrer Zugehörigkeit zur Hauptgeschichte oder den fünf verschiedenen Gilden.

Je nach Status wird eine Quest als laufend, beendet und fehlgeschlagen gekennzeichnet und farblich hervorgehoben. Der Text gibt die dazugehörige Erklärung und oft auch nützliche Hinweise. Öffnen Sie Ihr Tagebuch mit , um sich die einzelnen Seiten anzusehen.

Anmerkung: Das Quest-Tagebuch liegt per Grundeinstellung auf , jedoch kann die Zuweisung jederzeit über den Belegungskreis geändert werden. Außerdem finden Sie Ihr Quest-Tagebuch im Allgemeinen Inventar.


 – Quest aktiv setzen. Der ausgewählte Quest wird nun mit einem goldenen Fähnchen auf der Karte angezeigt. Darüber hinaus wird das nächste Ziel in diesem Quest als aktive Markierung in Ihrer Minikarte angezeigt. Dies ist eine praktische Einrichtung, um den nächsten Wegpunkt Ihres Quests rasch zu finden.



 – Quest auf Karte verfolgen. Sie wechseln in die Kartenansicht, wo Ihr aktueller Quest durch ein goldenes Fähnchen angezeigt wird.





# 12 DAS INVENTAR

Aus dem laufenden Spiel heraus gelangen Sie mit  zu Ihrem Inventar. Es ist in fünf Kategorien eingeteilt, die es Ihnen erlauben, Ihre Fähigkeiten und Ihre unterschiedlichen Utensilien auf übersichtliche Weise zu organisieren.

Mit  und  scrollen Sie durch die Rubriken Parameterwerte und Skills, Waffen- und Ausrüstungsinventar, Allgemeines Inventar, Alchemie und Magie. Über diese Inventarbereiche gelangen Sie auch zu den wichtigsten Instrumenten in Two Worlds II, dem System der Weiterverarbeitung von Gegenständen CRAFT, dem Alchemiesystem P.A.P.A.K und dem Magiesystem DEMONS.



## REITER 1: PARAMETERWERTE UND SKILLS



Während Ihres Abenteuers erhalten Sie Erfahrungspunkte durch das Lösen von Aufgaben, das Sammeln von Gegenständen, das Finden neuer Orte oder durch Kämpfe. Nach und nach steigt Ihr Charakter zur nächsthöheren **Erfahrungsstufe** auf. Hierbei können Sie durch die Art und Weise der Punkteverteilung auf die Entwicklung Ihres Charakters Einfluss nehmen. Verteilen Sie **Parameterpunkte** auf die Basiswerte Ihres Charakters und **Skillpunkte** auf die verschiedenen Talente.

### DIE PARAMETERWERTE ODER BASISWERTE

**DURCHHALTEVERMÖGEN:** Bestimmt die Gesundheit, bzw. den maximalen HP-Wert Ihres Spielercharakters.

**STÄRKE:** Dieser Wert definiert Ihre körperliche Kraft. Er beeinflusst den Schaden, den Sie in Kämpfen austeilen, das Gewicht, das Sie tragen können und somit auch die Verfügbarkeit schwerer Rüstungssets.

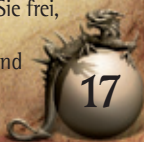
**PRÄZISION:** Diese Eigenschaft ist vor allem für Magier und Waldläufer wichtig, da sie im Umgang mit Fernkampfwaffen benötigt wird, sprich mit Pfeil und Bogen oder magischen Geschossen.

**WILLENSSTÄRKE:** Bestimmt Ihre geistigen Kräfte und somit den maximalen Manawert oder MP. Sie ist vor allem für Magier wichtig.

### SKILLS UND SKILL-SYSTEM

Wenn Ihr Charakter einen Level aufsteigt, erhält er nicht nur Parameterpunkte, sondern auch Skillpunkte. Diese können Sie in die unterschiedlichsten Skills investieren, um die Fähigkeiten Ihres Spielercharakters Ihrem Spielstil anzupassen. Einige Skills können durch Gespräche mit den richtigen NPCs erlernt werden, andere schalten Sie frei, indem Sie die richtigen "Skillbücher" finden oder kaufen.

Manche Skills sind für jede Art, Two Worlds II zu spielen, wichtig, während andere von der Spezialisierung des Charakters abhängen.



Die Effizienz eines Skills hängt von seinem Level ab, je höher der Level, desto besser. Man kann Skills in sechs Gruppen klassifizieren: die allgemeinen Skills, Handwerker-Skills und Krieger-Skills, Assassinen-Skills, Magier-Skills und Waldläufer-Skills.



## ALLGEMEINE SKILLS



Diese Fähigkeiten sind nützlich unabhängig von der Charakterklasse.



**REGENERATION:** Erhöht die Geschwindigkeit der Selbstheilung, die jedoch nur in unbewaffnetem Zustand erfolgen kann.



**ELEMENTARRESISTENZ:** Erhöht Ihre Widerstandskraft gegen Feuer-, Eis-, elektrischen und spirituellen Schaden.



**GIFTRESISTENZ:** Erhöht die Unempfindlichkeit gegen Gifte.



**AUSDAUER:** Erhöht die Ausdauer beim Sprinten und Kraulen. Reduziert die Zeit, die benötigt wird, den Wert wieder aufzuladen.



**PHYSISCHE RESISTENZ:** Erhöht die Unempfindlichkeit gegen physischen Schaden.



## HANDWERKER SKILLS



Steigert die Fähigkeit des Spielercharakters, Rüstungsgegenstände zu zerlegen und aufzuwerten. Dies betrifft alle Skills rund um das umfassende CRAFT-System, aber auch die Alchemie.



**METALLURGIE:** Steigert die maximale Klasse, auf welche man Gegenstände aufwerten kann.



**RÜSTUNGSSCHMIED:** Steigert die maximale Klasse, auf welche man speziell Rüstungen aufwerten kann. Diese Fähigkeit baut auf Metallurgie auf.



**WAFFENSCHMIED:** Steigert die maximale Klasse, auf welche man speziell Nahkampfwaffen aufwerten kann. Diese Fähigkeit baut auf Metallurgie auf.



**SCHILDBAUER:** Steigert die maximale Klasse, auf welche man speziell Schilde aufwerten kann. Diese Fähigkeit baut auf Metallurgie auf.



**BOGENBAUER:** Steigert die maximale Klasse, auf welche man speziell Bögen aufwerten kann. Diese Fähigkeit baut auf Metallurgie auf.



**ALCHEMIE:** Erlaubt es dem Spielercharakter immer mächtigere Tränke zu brauen.



**STEINESCHMELZEN:** Steigert die maximale Klasse, auf welche man Kristalle, welche mit einander verschmolzen werden können, aufwerten kann. Auch Talentkristalle können miteinander verschmolzen werden, um höherwertige Talentkristalle zu gewinnen.





## ASSASSINEN-SKILLS

Diese sind nicht nur nützlich für spezialisierte Assassinen, sondern gehören ins Repertoire jedes Kriegers, Waldläufers oder Magiers.



**FALLE STELLEN:** Erlaubt das Stellen immer höherwertiger Fallen.



**SCHLEICHEN:** Erhöht die Geschwindigkeit beim Schleichen.



**MEUCHELMORD:** Investitionen in diese Fähigkeit erlauben eine zunehmend größere Distanz zum Opfer, wenn Sie ihn mit einem Messer oder Dolch meucheln.



**SCHLOSSKNACKEN:** Erhöht die zur Verfügung stehende Zeit, wenn Sie eine Truhe, einen Schrank oder eine Tür mit dem Dietrich knacken. Wenn Sie sich nicht mit einem Dietrich abgeben wollen und lieber auf automatisches Schlossknacken setzen, so hilft der Ausbau der Fähigkeit auch in diesem Fall. Die Chance auf automatisches Schlossknacken steigt an. Lesen Sie mehr hierzu im Kapitel Schlösser.



**STEHLEN:** Erhöht die zur Verfügung stehende Zeit, wenn Sie sich an den Taschen Ihrer Zeitgenossen zu schaffen machen. Lesen Sie mehr im Kapitel Geldangelegenheiten.



## MAGIER-SKILLS



Erhöht die Fähigkeit des Spielercharakters, Zauber zu wirken und Zauber zu bilden.



**LUFTMAGIE:** Erhöht die maximale Anzahl der Luftmagiekarten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



**FEUERMAGIE:** Erhöht die maximale Anzahl der Feuermagiekarten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



**WASSERMAGIE:** Erhöht die maximale Anzahl der Wassermagiekarten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



**ERDMAGIE:** Erhöht die maximale Anzahl der Erdmagiekarten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



**NEKROMANTIE:** Erhöht die maximale Anzahl der Nekromantie-Karten, die für ein Zauberamulett verwendet werden können.



**WEISHEIT:** Investieren Sie in diese Fähigkeit, wird die maximale Anzahl der Modifikatorkarten, die Sie in einem Zauberamulett unterbringen können, erhöht.



**ZAUBERKUNDE:** Reduziert die zum Zaubern benötigte Zeit.



**MANA REGENERATION:** Regeneriert Mana schneller.



**BESCHWÖRUNG:** Erhöht die Fähigkeit, beschwörende Zauber zu wirken, und deren Effizienz. Eine Steigerung dieses Skills wirkt sich auch vorteilhaft auf das Stellen von Fallen stellen und Altare aus.



**MYSTIK:** Reduziert das beim Zaubern verbrauchte Mana.



**WISSEN:** Lässt Sie mehr Trägerkarten auf einem einzigen Zauberamulett unterbringen.



## WALDLÄUFER-SKILLS



Investitionen in diese Skillgruppe erhöhen die Effizienz, mit der Ihr Spielercharakter spezielle Moves im Fernkampf ausführt.



**MULTIPEIL:** Erhöht die Anzahl der Pfeile, die gleichzeitig abgeschossen werden können.



**WALDLÄUFERPRÄZISION:** Erhöht den ausgeteilten physischen Schaden von Fernangriffen im Sniper-Modus.



**KONZENTRATION:** Erhöht die Anzahl an Gegnern, die der Held im Sniper-Modus anvisieren kann.



**GEKONNTES ANSPANNEN:** Erhöht die Effizienz des ersten Anspannens im Fernkampf.



**SCHNELLES ANSPANNEN:** Erhöht die Geschwindigkeit beim Spannen des Bogens.



**ÜBERSPANNEN:** Erhöht das Spektrum, bis zu welchem der Spielercharakter den Bogen überspannen kann. Überspannen führt zu einem kraftvolleren und schnelleren Schuss.



**KRITISCHER TREFFER:** Erhöht die Chance auf einen kritischen Treffer im Fernkampf.



**BRANDPEIL:** Erhöht den ausgeteilten Feuerschaden dieses explosiven Pfeiles.



**EISIGER PEIL:** Erhöht den ausgeteilten Kälteschaden und die Chance, den Gegner langsamer werden und sogar erstarren zu lassen.



**BESCHWÖRENDER PEIL:** Erhöht die Reichweite und Effizienz dieses strategisch platzierten Pfeiles. Das beschworene Wesen zieht die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich und verteilt bei seiner explosionsartigen Auflösung physischen Schaden.



**GIFTPEIL:** Erhöht den Giftschaden und die Chance, den Gegner langsamer werden zu lassen.



## KRIEGER-SKILLS



Investitionen in diese Skillgruppe erhöhen die Kraft und die Effizienz, mit der Ihr Spielercharakter spezielle Moves im Nahkampf ausführt.



**BLOCKEN:** Die defensive Haltung verringert den erlittenen Schaden.





**FIESER TRICK:** Erhöht die Chance, einen Gegner vorübergehend zu blenden, indem Sie ihm eine Handvoll Sand in die Augen schleudern. Die Anwendung ist begrenzt auf das Führen einer einhändigen Waffe.



**ZURÜCKWERFEN:** Der physische Schaden und die Effizienz dieses kraftvollen Angriffs werden gesteigert. Hierbei wird ein Schild oder eine Stabwaffe benutzt, um Gegner zurück zu werfen. Deshalb ist diese Fähigkeit auf diese beiden Ausstattungsgegenstände begrenzt.



**FACKELHIEB:** Verbessert die Fähigkeit, des Spielercharakters, seine Fackel als zweite Waffe zu benutzen. Der Feuerschaden beim Gegner wird erhöht. Funktioniert natürlich nur mit einer Fackel.



**MÄCHTIGER SCHLAG:** Erhöht den ausgeteilten physischen Schaden dieses brutalen Rundumschlags und trifft Gegner um den Spielcharakter herum. Er kann nur mit einer Zweihandwaffe ausgeführt werden.



**BETÄUBUNGSSCHLAG:** Erhöht den durch diesen Schlag auf den gegnerischen Kopf ausgeteilten physischen Schaden und die Chance zu betäuben. Er kann nur mit Streitkolben ausgeführt werden.



**SCHILD ENTREISSEN:** Erhöht die Chance, einem Gegner erfolgreich den Schild zu entreißen. Da hierzu die hakenartige Form der Axt-Schneide benutzt wird, ist diese Fähigkeit auf Äxte beschränkt.



**BLOCKBRECHEN:** Der bei dem mächtigen Satz nach vorne ausgeteilte physische Schaden wird erhöht. Hierdurch wird es möglich, den gegnerischen Block zu durchbrechen.



**MENTALER ANGRIFF:** Erhöht den ausgeteilten spirituellen Schaden und die Chance, den Gegner durch die ringförmige Schockwelle zu betäuben. Gegner werden hierdurch zurück geworfen.



**NIEDERWERFEN:** Erhöht die Chance, den Gegner durch einen Tritt an den Kopf zu treffen. Ebenfalls erhöht wird die Wahrscheinlichkeit, mit einer Nahkampfwaffe einen tödlichen finalen Schlag auf einen am Boden liegenden Gegner auszuführen. Die Fähigkeit ist in der Anwendung begrenzt auf humanoide Gegner.

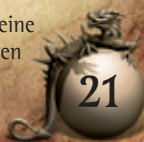


**GEGENANGRIFF:** Mit diesem Wert steigern Sie die Chance auf einen kritischen Treffer mit allen möglichen Waffentypen. Außerdem steigt die Höhe des ausgeteilten Schadens bei Gegenangriffen und die Chance, eine Spezialattacke durchzuführen.



**KLINGENSTOß:** Kann nur mit einem Schwert ausgeführt werden. Der Skill erhöht die Fähigkeit des Spielercharakters, einen mächtigen Schwerthieb mit erhöhtem Schaden durch scharfe Waffen auszuführen.

Bitte bedenken Sie, dass zum Erlernen einiger Skills ein Trainer oder eine Skillbuch notwendig ist. Bevor Sie einen Skill nicht initiiert haben, können Sie diesen auch nicht ausbauen.





## REITER 2: CRAFT-SYSTEM WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSINVENTAR



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. Beachten Sie die Statistikwerte zu jedem Gegenstand im jeweiligen Tool-Tip Fenster am Bildschirm links unten.

Mit **A** können Sie eine ausgewählte Waffe, Rüstung, Schild oder Ring anlegen oder ins Inventar zurück legen. Mit **Y** können Sie einen ausgewählten Gegenstand auf den virtuellen Amboss legen und das CRAFT-System zum Zerlegen oder Aufwerten von Gegenständen verwenden. Lesen Sie im entsprechenden Kapitel, um das Thema "Crafting" in Two Worlds II zu vertiefen. Nicht mehr benötigte Gegenstände können Sie mit **X** auf den Boden legen. Rasches Zerlegen eines ausgewählten Gegenstandes können Sie mit der Tastenkombination **LB** + **Y** durchführen.

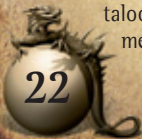
Wechseln Sie mit den Richtungstasten **↶**, **↷**, **↸** zwischen verschiedenen Waffensets oder weisen Sie Waffensets diesen Tasten zu. Bereits zugewiesene Sets erkennen Sie anhand der drei unterschiedlichen Drachensymbole. Es ist praktisch, Waffensets zu definieren, da Sie aus dem laufenden Spiel heraus mittels des **↷** auf sie zugreifen und zwischen ihnen wechseln können.

### CRAFT – ZERLEGEN UND AUFWERTEN (Complete Reshaping and Forging Technology)

#### METALLURGIE

Mit CRAFT können Sie Waffen zerlegen, um andere Rüstungsgegenstände aufzuwerten. Mit anderen Worten, aus dem Zerlegen von Waffen gewinnen Sie Rohstoffe, die Sie zum Aufrüsten benötigen, wodurch Sie immer bessere Waffen erhalten. Voraussetzung ist es, den Skill Metallurgie zu erlernen. Sobald Sie Ihre Fähigkeiten in Metallurgie auf Level 10 gesteigert haben, können Sie immer noch die Skills Waffenschmied, Rüstungsschmied, Bogenbauer und Schildbauer spezialisieren, um die jeweiligen Gegenstände weiter aufzuwerten.

Grundsätzlich funktioniert das CRAFT System so, dass Sie einen Gegenstand auswählen, der bearbeitet werden kann, und diesen dann entweder zerlegen oder aufwerten. Zum Aufwerten benötigen Sie Materialien wie Stahl, Eisen, Holz oder Stoffe. Diese Bestandteile erhalten Sie durch das Zerlegen von Gegenständen, die Sie in ganz Antaloor finden werden. Je höher ein Gegenstand aufgewertet wurde, desto mehr Materialien benötigen Sie, um ihn weiter zu verbessern.





Drücken Sie **Y**, um in das CRAFT-Interface zu gelangen. Mit dem linken Stick **❶** navigieren Sie zwischen den verschiedenen Funktionen und Slots. Mit **A** wählen Sie eine Funktion oder einen Slot.

## STEINESCHMELZEN

Das CRAFT-System erlaubt es, Waffen mit magischen Talentkristallen zu bestücken und sie auf diese Weise mit zusätzlichen Effekten zu versehen. Talentkristalle können jedem der fünf Slots am oberen Rand des CRAFT-Interface zugewiesen werden. Der sechste Slot ist für den Fertigstellungskristall reserviert. Dieser verleiht zusätzliche Wirkungen, beendet aber auch die Prozedur der Kristallbestückung. Nachdem ein Fertigstellungskristall hinzu gefügt wurde, kann der Gegenstand nicht mehr mit dem Crafting-System bearbeitet werden.

Die Auswahl eines Slots erfolgt mit **A**. Mit **X** können Sie einen Kristall aus dem Slot entfernen. Kristalle sind unwiderruflich mit dem Gegenstand verbunden, sobald ein Fertigstellungskristall im sechsten Slot platziert wurde.

Wenn Sie die Fähigkeit der Verschmelzung von Steinen erlernt haben und kleinere Kristalle finden, können Sie diese zu Größeren verbinden und die Kräfte der Edelsteine verstärken, weswegen es wenig sinnvoll ist, den abschließenden Kristall bereits auf dem zweiten Slot zu platzieren.



## DAS ERSCHEINUNGSBILD IHRER AUSTRÜSTUNG VERÄNDERN

Nicht zuletzt können Sie mit CRAFT auch die Farbe Ihrer Waffensets, Kleidung und anderer Gegenstände ändern, vorausgesetzt, Ihnen stehen die richtigen Pigmente zur Verfügung, die Sie in ganz Antaloor finden oder kaufen können.

Mit **Y** öffnen Sie das CRAFT-Interface. Wählen Sie mit **A** den Slot für das Farbpigment aus. Diese befinden sich unten, im CRAFT Interface.

Ein erneuter Druck auf **A** bestätigt den Slot und färbt den ausgewählten Gegenstand.





## REITER 3: ALLGEMEINES INVENTAR



Alle Gegenstände in diesem Inventar können Sie den fünf Tasten **B**, **X**, **Y**, **LB**, oder **RB** als Shortcut zuweisen. Die nutzerdefinierte Belegung wird während des Spiels in der Shortcut-Leiste angezeigt.

Drücken Sie den rechten Stick **R**, um zum Belegungs Menü für Shortcuts zu gelangen. Einmal geöffnet, können Sie eine der Tasten **B**, **X**, **Y**, **LB**, oder **RB** drücken, um die gerade hervorgehobene Funktion dieser Taste zuzuweisen. Schließen Sie die Ansicht, um ins Inventar zurück zu gelangen.

### FOLGENDE GEGENSTÄNDE BEFINDEN SICH IM ALLGEMEINEN INVENTAR

**KARTE:** Sie hilft bei der Navigation durch die Welt von Antaloor. Lesen Sie mehr über die Karte im entsprechenden Kapitel. Öffnen Sie die Karte standardmäßig mit **X**.

**QUEST-TAGEBUCH:** Dieses enthält wertvolle Hinweise zu Ihren Quests. Lesen Sie mehr darüber im entsprechenden Kapitel. Öffnen Sie Ihr Quest-Tagebuch standardmäßig mit **Y**.

**REPUTATION:** Enthält eine Übersicht über Ihr Ansehen bei den verschiedenen Gilden und darüber hinaus eine Darstellung Ihrer Kampfstatistiken.

**FACKEL:** Es mag verwundern, dass Sie eine Fackel zusammen mit ihren brennbaren Utensilien aufbewahren, nichtsdestotrotz ist die Fackel ein unverzichtbarer Gegenstand an dunklen Orten. Aus dem Spiel heraus greifen Sie standardmäßig mit **B** zur Fackel.

**TRÄNKE:** Alle Tränke, die Sie finden, kaufen oder selbst herstellen, sind hier aufbewahrt und können für den raschen Zugriff während eines Kampfes mit einem Shortcut versehen werden. Standardmäßig greifen Sie mit **RB** rasch auf einen Heiltrank zu, mit **LB** auf einen Mana regenerierenden Trank.

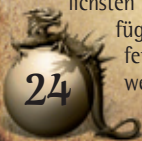
### FALLEN

Sie werden auf Ihrer Reise durch Antaloor eine Menge Fallen finden und kaufen können:

**Den Gegner festhaltende Bärenfallen:** Obwohl nicht gerade tödlich, werden sie doch mit einer gewissen Effizienz den Gegner festhalten, bis die todbringende Wirkung durch Sie vollzogen wird. Diese Fallen können mehrmals verwendet werden.

**Spezielle Fallen:** Im Moment ihrer Aktivierung treten äußerst gefährlichen Mechanismen in Kraft. Vergiftete Spitzen, rasiermesserscharfe Klingen oder andere schmerzbringende Erfindungen schlagen sich in den gegnerischen Körper. Diese Fallen können viele Male verwendet werden und fügen mittleren Schaden zu.

**Explosive Fallen (Bomben):** Diese Meisterwerke der Technik kombinieren die tödlichsten Elemente, die Technologie und Alchemie vereint aufzubieten haben. Sie fügen schweren Schaden zu und können mehrere Gegner gleichzeitig treffen. Es liegt in der Natur von Sprengfallen, dass sie nur einmal verwendet werden können.





## OCULI



Oculi sind einzigartige Artefakte, die Sie befähigen, Dinge zu sehen, die andernfalls außerhalb Ihrer Sichtweite lägen. Bei einem Oculus handelt es sich um die spirituelle Aura eines körperlosen Auges, das sich unsichtbar durch die Luft bewegt. Dem Willen des Benutzers folgend ist es in der Lage, auch die kleinste Öffnung zu durchdringen und alles in seinem Sichtfeld an die Großhirnrinde seines Herrn zu übermitteln.

Manche dieser unheiligen Oculi können sogar Fallen stellen oder den Gegner mit einem magischen Geschoß belegen, aber die meisten Oculi haben nur eine einzige Verwendungsweise. Ein Oculus muss über den Belegungskreis oder über das Inventar einer Taste zugewiesen werden, bevor es eingesetzt werden kann.

Mit dem linken Stick **L** kontrollieren Sie den Flug des Oculus, mit dem rechten Stick **R** das Auge. Halten Sie den linken Stick **LT** gedrückt, um den Oculus zu beschleunigen. Einen Druck auf die **B**-Taste ruft den Oculus zum Spielercharakter zurück. Wenn die geistige Verbindung zum Oculus einmal hergestellt wurde, findet ein Oculus immer zu seinem Herrn zurück. Bei manchen Oculi lösen Sie mit **RT** magische Geschosse oder Fallen aus.



## REITER 4: P.A.P.A.K. UND ALCHEMIE



Mit dem tragbaren Alchemie- und Tränke-Kit (**P**ortable **A**lchemy and **P**otions **A**ssembly **K**it) können Sie wertvolle Tränke brauen, die Sie auf Ihren Reisen durch Antaloor garantiert brauchen werden. Die pflanzlichen Zutaten können Sie überall in der Natur finden, oder aber in Geschäften kaufen. Die organischen Zutaten tierischer Herkunft entnehmen Sie den Kadavern von Tieren, oder kaufen sie in den Geschäften. Erfolgreiche Rezepte können für den Wiedergebrauch gespeichert werden.

Mit **Y** können Sie eine ausgewählte Zutat in den Kessel legen. Drücken Sie **A**, um einen Trank zu brauen. Dies funktioniert nur, sofern Sie mindestens zwei Zutaten im Kessel haben. Ebenfalls mit **A** können Sie das Rezept des Trankes speichern. Vergeben Sie mit **Q** einen Namen; mit **X** können Sie das Rezept verwerfen.

Experimentieren Sie ruhig einmal mit unterschiedlichen Kombinationen von Zutaten. Bedenken Sie allerdings, dass Sie mit Zutaten, die sich in ihrer Wirkweise ähneln, die besten Erfolge erzielen werden. Erfolgreich gebrauchte Tränke werden Ihren Charakter positiv beeinflussen, indem sie z. B. seine Lebensenergie oder seinen Mana-Vorrat wiederherstellen, oder aber Charaktereigenschaften temporär anheben.

Sollten Sie jedoch mehr als drei effektändernde Tränke zu sich nehmen, wird der Effekt aller drei zuvor konsumierten Mixturen aufgehoben.



## REITER 5: DEMONS UND MAGIE

Das System für dynamisches Zaubern, Magie, Okkultismus und Nekromantie (**Dynamic Enchantment, Magic, Occultism & Necromancy System**) bestimmt den Gebrauch der Magie in "Two Worlds II". Es gibt 5 Magieschulen in Antaloor, die ihre Kräfte aus den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde, Luft und dem geheimnisumwitterten "Verita" ziehen.

Das DEMONS-System basiert auf der Verwendung von Zauberamuletten und Karten, die der Legende nach auf einen einzigen genialen Zauberer namens Renoir zurück gehen.

Die Karten werden in freie Segmente der Zauberamulette gelegt und so erst zu Bestandteilen eines Zaubers. Die Wirkung hängt von der Anzahl, der Art der Karten und deren Anordnung ab. Es gibt folgende unterschiedliche Karten:



### TRÄGERKARTEN

Sie bestimmen, wie ein Zauber ausgeführt wird, etwa in Form eines Geschoßes, einer Verzauberung oder einer magischen Falle.



### WIRKUNGSKARTEN

Sie bestimmen die Wirkungsweise eines Zaubers in Abhängigkeit von dem der Magieschule zugrunde liegenden Element.



### MODIFIKATORKARTEN

Sie verändern die Wirkungsweise und Intensität der grundsätzlichen Wirkungsweise des Zaubers, die durch ihre Träger- oder Wirkungskarten bestimmt wird, und können dem Zauber noch einmal eine völlig andere Ausrichtung geben.

Jeder Zauber muss mindestens eine Träger- und eine Wirkungskarte vereinen. Die Zauber werden stärker, wenn Sie mehrere Karten der Kernfunktion auf Ihrem Amulett verwenden.



Mit **A** öffnen Sie das ausgewählte Zauberamulett. **RT** und **LT** wechselt zwischen den Segmenten. Fortgeschrittene Zauber verfügen über mehr Segmente als weniger komplexe. Dies erweitert das mögliche Spektrum der Zaubervirkungen. Mit **A** legen Sie die Karte auf ausgewähltem Segment ab. Mit **X** entfernen Sie die Karte aus dem Segment.

Nicht alle magischen Experimente werden von Erfolg gekrönt sein, aber das sollte Sie nicht entmutigen. Es lässt sich ganz einfach feststellen, ob Ihre Kombination gut war, denn nur ein Zauber im Einklang mit den Gesetzen der Magie wird vielversprechend gleißen, sobald er erstellt wurde. Das Gleißen zeigt an, dass Ihr Zauber einsatzfähig ist.





# 13. NICHT SPIELBARE CHARAKTERE

## BEWOHNER VON DÖRFERN UND STÄDTEN

**D**ie meisten Bewohner Antaloors, die Sie auf Ihrer Reise antreffen, gehen ihren Tagesgeschäften nach. Manche werden nicht die Zeit haben, sich mit Ihnen zu beschäftigen, aber trotzdem auf Ihre Taten reagieren, wenn sie direkt davon betroffen sind. Überdenken Sie einen Mord oder Diebstahl also lieber zweimal. Andere werden sich durchaus für Sie interessieren und sie mit der einen oder anderen Aufgabe betrauen. Um Ihrem Ziel näher zu kommen, werden Sie manche dieser Aufgaben lösen müssen, andere sind optional, können Ihnen aber durch gewonnene Erfahrung und Belohnung den Weg zum Ziel erleichtern.

## BANDITEN

Diese skrupellosen Räuber, die Sie verstreut über Antaloor finden können, warten in ihren Unterschlüpfen und Verstecken auf ahnungslose Händler und Reisende. Sie sollten ein Auge auf Ihre Umgebung haben, besonders in der Nähe von Ihnen unbekannten Lagerstellen.

## HÄNDLER

Ob in Zeiten des Krieges oder des Friedens, Geld will stets verdient sein. Diese hilffreien Unternehmer, die sich oft auf eine bestimmte Güterklasse spezialisiert haben und neuen Kunden gegenüber stets aufgeschlossen sind, werden Sie hauptsächlich in Städten und umgebenden Dörfern antreffen. Bei ihnen können Sie vielerlei Handelswaren erwerben oder aber auf Ihrer Reise gewonnene Beute verkaufen, vorausgesetzt Ihre Ware ist von Interesse für den Händler.

Händler gehören für gewöhnlich Gilden an. Sollten Sie sich also mit den jeweiligen Gilden gutgestellt haben, können Sie mit niedrigeren Preise in deren Geschäften rechnen. Im Kapitel Geldangelegenheiten finden Sie mehr zum Thema Handeln.

## WACHEN

Diese Wächter des Friedens werden Sie nur innerhalb von Städten und Dörfern finden. Das Anrempeln harmloser Bürger, Diebstahl, Einbruch und das Ziehen einer Waffe, ganz zu schweigen vom Gebrauch einer Waffe, wird ihre Aufmerksamkeit erregen. Ein Schwertsymbol erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.

Sollten Sie weiterhin das Gesetz brechen, wird die Aufmerksamkeit der Wachen steigen und das Schwert symbolisch mit Blut bedeckt. Erreicht das Blut erst einmal den Schwertschaft, werden die Wachen Sie verfolgen.

## SEELENMEISTER

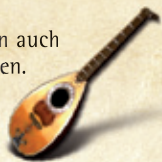
Wird die Last auf Ihrer Seele zu schwer, sollten Sie einen Seelenmeister aufsuchen. Dieser kann für eine bescheidene Summe ein Erneuerungsritual mit Ihrem Spielercharakter durchführen. Die Seele wird während der Prozedur von Ballast gereinigt und Ihre Skillpunkte zurück gesetzt, wodurch Sie diese neu verteilen können.

## MUSIKER

Diese speziellen Bewohner Antaloors, die Sie hauptsächlich in den Städten treffen, erfreuen nicht nur das Publikum mit ihrem Können, sie sind auch in der Lage, Sie in ihre Kunst einzuweihen. Sie können das mitunter einträgliche Handwerk der Straßenmusik von ihnen lernen.

Bei einem Musiker können Sie nicht nur Instrumente, sondern auch Noten kaufen, mit denen Sie Ihrer Musikalität erst Form verleihen.

Lesen Sie mehr über diesen Zusatzverdienst im Abschnitt Geldangelegenheiten.



## STADTSCHREIER

Diese Herolde der Städte rufen die neuesten Nachrichten und Mitteilungen aus, die für den jeweiligen Ort wichtig sind. Sicher kann es sich lohnen, manchmal etwas genauer hinzuhören.

# 14. GELDANGELEGENHEITEN

Geld mag die Wurzel allen Übels sein, aber auch in Antaloor werden Sie ohne Auras, der hiesigen Währung, nicht weit kommen. Doch seien Sie unbesorgt, Sie werden genug Gelegenheiten haben, Ihre Taschen zu füllen.



## WÜRFELSPIEL

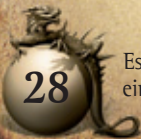
An bestimmten Orten werden Sie Würfeltische finden. Nähern Sie sich einem solchen Tisch und versuchen Sie Ihr Glück. Starten Sie ein Würfelspiel mit **A**. Ihren Einsatz können Sie mit den Richtungstasten **⬆** und **⬇** erhöhen oder senken. Mit **RT** legen Sie los. Ein erneuter Druck auf **RT** versetzt dem Tisch einen Stoß während die Würfel noch rollen. Dies kann das Ergebnis maßgeblich beeinflussen.

## GESCHÄFTE (AN- UND VERKAUF VON GEGENSTÄNDEN)

Die Händler bieten alle möglichen Arten von Waren an, am häufigsten Waffen und Rüstungen, aber auch magische Gegenstände oder Speisen. Sie alle wollen natürlich verkaufen, aber der Ein oder Andere wird sich sicher auch offen für einen kleinen Handel zeigen. Sollten Sie also Gegenstände verkaufen wollen, die den Händler interessieren könnten, bieten Sie diese an und freuen Sie sich über ein paar Auras mehr in der Tasche. Einige Geschäfte schließen des Nachts ihre Pforten und öffnen wieder bei Sonnenaufgang. **A** startet den Handel. Mit dem linken Stick **⬅** navigieren Sie durch die Waren. Um den ausgewählten Gegenstand zu kaufen oder zu verkaufen, drücken Sie **Y**.

## ERFÜLLEN VON AUFGABEN

Es macht sich in den meisten Fällen bezahlt, Bewohner zu finden, die einen Auftrag für Sie haben – und die Aufträge erfolgreich zu erledigen.





Selbst wenn Sie einmal keinen Dank in klingender Münze erhalten, so kann es sein, dass Sie Informationen oder Hilfe erhalten, die Sie noch dringender benötigen.

## PLÜNDERN

Nach einem erfolgreichem Kampf die besiegten Gegner zu durchsuchen, wird Ihr Inventar um zahlreiche Habseligkeiten bereichern. Während Sie bei menschlichen Opfern eher mit Auras und Waffen rechnen können, werden Sie bei Tieren vor allem Organe und andere Körperteile finden, mit denen Sie Tränke brauen oder die Sie alternativ verkaufen können. Mit **A** können Sie die Leiche durchsuchen.

## TRUHEN DURCHSUCHEN

Truhen werden Sie so gut wie überall finden und sie werden so gut wie immer verschlossen sein. Sie können davon ausgehen, dass der Wert des Inhalts proportional zur Stabilität des Schlosses steigt. Lesen Sie mehr dazu unter dem Abschnitt Schlösser. Wenn Sie eine Truhe oder einen Schrank erst einmal geöffnet haben, können Sie auch ihre eigenen Besitztümer darin unterbringen. Mit **A** können Sie eine Truhe oder einen Schrank öffnen und durchsuchen. Mit **Y** legen Sie einen ausgewählten Gegenstand in Truhe oder Schrank.

## BÜRGER UM IHR ERSPARTES ERLEICHTERN

Wenn die Wachen Sie nicht schrecken, können Sie eine Karriere als Dieb einschlagen. Wenn Sie in der entsprechenden Fähigkeit bewandert sind, müssen Sie sich nur einer Person, die Ihnen abgelenkt vorkommt, zum Beispiel weil sie einem Stadtschreier zuhört, von hinten nähern. Mit **A** beginnen Sie den Diebstahl und wechseln zum kniffligen Minigame. Mit dem linken Stick **⬅** manövrieren Sie die Hand durch die Lücken in die Tasche des Opfers. Drücken Sie **A**, wenn die Lücken der rotierenden Symbole parallel liegen.

## OBJEKTE FINDEN

Ein einfacher Weg, Geld zu verdienen, ist auf den Boden vor den eigenen Füßen zu achten. Oft findet man Gegenstände, die aufzuheben sich lohnen - meist nützliche Kräuter, aus denen Tränke gebraut werden oder die Sie verkaufen können.

## MUSIZIEREN

Sobald Sie von einem Musiker das Spielen eines Instruments erlernt haben, können Sie die Bewohner Antaloors mit Ihrem Talent beglücken. Tun Sie sich mit einem Musiker zusammen, um Passanten anzulocken. Zunächst sollten Sie sich ein Musikinstrument aus dem Inventar aussuchen, ein Musikstück wählen, und anschließend zum Minigame wechseln. Je besser Sie spielen, umso höher das eingesammelte Geld.

Nehmen Sie mit **A** zunächst das gewünschte Instrument und anschließend das Musikstück in die Hand. Drücken Sie **LB**, **RB**, **RT** und **LT** rhythmisch und passend zu den Noten, während Sie das richtige Tempo einhalten.

## 15. SCHLÖSSER

Viele Bewohner Antaloors bewahren ihre Besitztümer hinter verschlossenen Türen und in hölzernen Truhen, Schränken oder anderen Behältnissen auf, die mit ein wenig Aufwand geöffnet werden können. Allerdings nicht unbedingt im Rahmen der Legalität. Die Schlösser unterscheiden sich in Komplexität und Stärke, manche bedürfen allerdings auch eines Schlüssels, um geöffnet zu werden. Sie können die Schlösser manuell mit dem Dietrich oder automatisch öffnen, beide Methoden erfordern allerdings immer den Besitz mindestens eines Dietrichs.

### SCHLÖSSER KNACKEN

Um ein Schloss knacken zu können, benötigen Sie zunächst einen Dietrich. Ein Gegenstand, den Sie bei zwielichtigen Gestalten Antaloors erwerben können.

**MINIGAME SCHLOSSKNACKEN:** Sobald die Zylinder rotieren, richten Sie den Dietrich an den Lücken aus. Je länger es dauert, das Schloss zu knacken, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Dietrich abbricht. Wenn Sie den Skill "Schlossknacken" weiter ausbauen, desto länger dürfen Sie für das Knacken benötigen. Behalten Sie den roten Balken in der Ecke rechts unten im Auge.

Mit der Taste **A** starten Sie das Minigame. Mit **LT** können Sie die Drehrichtung des Dietrichs ändern und mit **RT** schieben Sie den Dietrich in die Lücke.

**Automatisches Schlossknacken:** Die Erfolgchance hängt direkt mit Ihrem Level im Skill "Schlossknacken" ab und wird durch die Anzeige am Bildschirm rechts unten wiedergegeben. Mit **Y** starten Sie das automatische Schlossknacken.



### SCHLÖSSER MIT MAGIE KNACKEN

Charaktere, die in der Kunst der Magie geübt sind, können sich auch magisch an widerspenstige Schlösser heran machen. Der entsprechende Spruch ist nicht einfach und kostet eine Menge Mana (**RT** – Zauber wirken).

### ROHE GEWALT

Falls Sie den Skill "Schlossknacken" nicht stark ausgebaut haben, könnten Sie es auch mit roher Gewalt versuchen. Rüsten Sie sich mit einer Waffe aus, schlagen Sie auf das Schloss ein und mit ein wenig Glück können Sie es zertrümmern. Doch wägen Sie gut ab, es könnte passieren, dass das Schloss stärker ist als Ihre Waffe. In diesem Fall wird Letztere in tausend Stücke zerspringen! Die Wahrscheinlichkeit hierfür wird Ihnen im Interface fürs Schlossknacken angezeigt.



## 16. TELEPORTS

Diese historische Erfindung, die sich auf die Gründerväter Antaloors zurückdatieren lässt, gelangte später in die Hände der Magier und revolutionierte ganz Antaloor. Obwohl man immer noch wenig über ihre Wirkungsweise weiß, sind sie heutzutage beinahe selbstverständlich, weit verbreitet und treten in den unterschiedlichsten Formen auf:

### REGULÄRE TELEPORTS

Sie werden verwendet, um zwei entfernte Orte zu verbinden.



### GATEWAY TELEPORTS

Hier handelt es sich um eher schlecht als recht funktionierende Teleports aus den Zeiten der Urväter. Sie zu verwenden birgt unwägbare Risiken, da sie oft an gefährliche und namenlose Orte jenseits der Zivilisation führen. Dies kann umso schlimmer sein, da sie nur in eine Richtung funktionieren.

### TELEPORTS DER URVÄTER

Sie sind von einem alten aber gut funktionierenden Netzwerk der Urväter übrig geblieben, das einst ganz Antaloor bedeckte. Sie führen zu allen bekannten Knotenpunkten. Ein Teleportreisender muss den genauen Zielort kennen, bevor er den Sprung wagen kann. Trifft Ihr Spieler auf einen neuen dieser Knotenpunkte, wird der Teleport zu seinem persönlichen Netzwerk ergänzt. Auf diese Weise kann er später jederzeit angesteuert werden.



### TRAGBARER TELEPORT DER URVÄTER

Diese Meisterleistung der Technik der Urväter ist leicht genug für den Transport. Sie können jederzeit aufgestellt werden, haben aber den Nachteil, dass sie nur unter freiem Himmel verwendet werden können.

Aufgrund ihrer geringen Größe reicht ihre Kraft nicht aus, ohne den Kontakt zu einer nahegelegenen stationären Einrichtung zu funktionieren. Deshalb können Sie in Höhlen und unterirdischen Kerkern nicht benutzt werden.

## 17. ALTARE

Über ganz Antaloor verteilt finden sich Altare, Schreine und Obelisken der vier Elementaren Götter, antike Bauwerke, in denen sich göttliche Präsenz manifestiert. Altare können nicht nur Mana und Leben regenerieren, sondern verstärken oft bestimmte Fähigkeiten. Nähern Sie sich zunächst einem Altar. Mit **A** empfangen Sie Göttliche Kraft.



### Altar von Aziraal

die Altare des hitzigen Feuergottes werden Ihre Stärke temporär erhöhen.

### Altar von Maliel

die Schreine dieser mildtätigen Göttin der Luft werden Ihre Willensstärke erhöhen.

### Altar von Throglin

der Schrein des Gottes der Erde wird Ihr Durchhaltevermögen erhöhen.

**Altar von Yatholen:** der Gott des Wasser blickt wohlwollend auf Reisende und Abenteurer und schenkt ihnen mehr Beweglichkeit.

## 18. BÜCHER

Sie werden auf ihrer Reise die verschiedensten Bücher und Fibeln finden. Diese können Sachwissen, Erzählungen aus dem Leben und der Geschichte Antaloors oder Hinweise auf Geheimnisse und ungelöste Rätsel enthalten. Wie ein altes Sprichwort besagt: "Wissen ist Macht".



Beim sorgfältigen Durchforsten des Antaloor'schen Bücherarsenals werden Sie Lösungswege zu Questreihen, Schatzkarten oder umfangreiche Informationen zur Tier- und Pflanzenwelt und zu zahlreichen Charakteren rund um das Two Worlds Universum finden.

Nun, da Sie sich ein wenig mit den Geheimnissen von Two Worlds II vertraut gemacht haben, kann Ihre Reise beginnen.

*Möge Ihr Lohn und Ihre Trophäen  
so zahlreich wie die Sterne des Abendhimmels sein!*



# CREDITS

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

Produced by ZUXXEZ Entertainment AG, Karlsruhe, Germany.

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

## PROJECT LEADER & LEAD GAME DESIGNER

Mirosław Dymek

## EXECUTIVE PRODUCER

Alexandra Constandache

## PROJECT COORDINATION

Dirk P. Hassinger

## SENIOR PRODUCER

Adam Salawa

## JUNIOR PRODUCER

Stan Just

## LEAD PROGRAMMER

Jacek Sikora

## LEAD 3D ENGINE PROGRAMMER

Mariusz Szaflik

## LEAD AI PROGRAMMER

Filip Pierscinski

## LEAD PHYSICS &

## ANIMATION PROGRAMMER

Daniel Betke

## LEAD UI DESIGNER & IMPLEMENTATION MANAGER

Daniel Duplaga

## NARRATIVE CONTENT MANAGER

Jaromir Krol

## LEAD SOUND ENGINE & AI PROGRAMMER

Lukasz Zieba

## 3D ENGINE PROGRAMMER

Michał Drobot

## PHYSICS PROGRAMMERS

Szymon Iwanski

Lukasz Zieba

## PROGRAMMERS

Piotr Brendel

Marzena Gasidło

Ryszard Grabowski

Szymon Iwanski

Lukasz Lukasik

Paweł Markowski

Bogusław Mista

Artur Staszczuk

Lukasz Zieba

## GAME DESIGNER

Tomasz Kozera

## ADDITIONAL GAME DESIGN

Hubert Kubit

Paweł Sasko

## STORY

Maciej Duda

Filip Kondrak

Jaromir Krol

Hubert Kubit

Ziemowit Poniewierski

Paweł Sasko

Dagmara Sitek

## SCREENPLAY & QUEST DESIGN

Maciej Duda

Jaromir Krol

Hubert Kubit

Paweł Sasko

## LEAD LEVEL DESIGNER

Adam Salawa

## LEVEL DESIGNERS

Michał Błasiak

Jedrzej Jedrzejewski

Michał Stelmachowicz

Damian Grocholski

Bartosz Miha

Marcin Kazmierczak

Jaroslav Kulik

Tomasz Widenka

Artur Kolacz

Wojciech Wrzalik

## LEAD CONCEPT ARTIST

Grzegorz Siemczuk

## 2D ARTISTS

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Przemysław Krystaszek

Adam Salawa

Grzegorz Siemczuk

Tadeusz Zuber

Marek Madej

## ADDITIONAL UI ARTISTS

Lukasz Malec

Grzegorz Siemczuk

## FX GRAPHIC ARTIST

Michał Stelmachowicz

## PROMOTIONAL ARTWORK

Wojciech Drazek

Grzegorz Siemczuk

Alexandra Constandache

## INSTRUCTION MANUAL

Jaromir Krol

Patricia Bellantuono

Jörg Schindler

Matthias Mohr

Martin Franger

## BOXART & MANUAL LAYOUT

AC Enterprises, Germany

## ADDITIONAL TYPE-SETTING

Thomas Pape

Dominique Silvey

## 3D CHARACTER ARTISTS

Mateusz Chrzascz

Wojciech Drazek

Szymon Erdmanski

Daniel Kisiel

Michał Orkisz

## 3D ENVIRONMENT ARTISTS

Wojciech Drazek

Szymon Erdmanski

Daniel Kisiel

Fabian Kubicki

Lukasz Lakomski

Andreas Mitko

Michał Orkisz

Tomasz Knopik

Michał Moska

Katarzyna Pazdura

Jan Siomin

Piotr Szwach

Sebastian Steplewski

## CHARACTER ANIMATION

Slawomir Jedrzejewski

Piotr "Horn" Sulek

## LEAD INGAME CUTSCENE ARTIST

Andrzej Kozłowski

## INGAME CUTSCENE

Piotr Krysik

Piotr Markowski

Lukasz Malec

Przemysław Pomorski

Jaroslav Zielinski

Kamil Boczkowski

## AUDIO DIRECTOR

Adam Szafranski

## SENIOR AUDIO DESIGNER

Arkadiusz Reikowski

## SOUND ENGINEER

Marcin Deja

## MOCAP STUNT

Marek Jeziorski

## MOCAP ACTORS

Piotr Krysik

Adam Plewinski

Agata Slowicka

**SYSTEM ADMINISTRATOR**

Mirosław Burzyński

**WEB DESIGNER**

Piotr Strycharski

**ORIGINAL SCORE****COMPOSED BY**

Borislav Slavov (Glorian)

Victor Stoyanov

**MUSIC DIRECTOR**

Borislav Slavov (Glorian)

**ORCHESTRATOR**

Victor Stoyanov

**STRINGED INSTRUMENTS**

Borislav Slavov

Ivo Petrov

**SOLO VIOLIN**

Boyana Zhelyazkova

**SOLO WOODWINDS**

Ivo Paunov

**ADDITIONAL MUSIC****AND ORCHESTRATIONS**

Georgi Andreev

**TECHNICAL DIRECTOR**

Zuxxez Entertainment AG

Roman Eich

**DIRECTOR OF LOCALIZATION**

Patricia Bellantuono

**PUBLIC RELATIONS**

Jörg Schindler

Matthias Mohr

**LEAD QA**

Tadeusz Zuber

**QA SPECIALISTS**

Krzysztof Janeczek

Tymoteusz Trzaska

**BETA TEST SUPERVISORS**

Stan Just

Filip Szelag

**BETA TESTERS**

Greta Hoffmann

Sebastian Dierkes

Marian Obermeier

Ewelina Baran

Patrycja Krzyspiak

Ewa Kunicka

Katarzyna Laskowska

Magda Lukasik

Marysia Pietraszewska

Anna Stepniowska

Olga Wiecek

Anna Zachara

Karol Harezlak

Wojciech Kieres

Krzysztof Jonczyk

Przemysław Starczynowski

Radosław Ratusznik

Daniel Sowa

Lukasz Jura

Radosław Wezowicz

Dariusz Szerenos

Mariusz Gontarski

Jakub Lasota

Marcin Polak

Jarosław Zydorek

Rafał Gawecki

Wojciech Leczycki

Rafał Pawlik

Mateusz Rozpedzik

Piotr Sienkiewicz

Wojciech Majka

Rafał Złotorowicz

Maciej Polowniak

Tomasz Zubi

Sławek Kozera

Dawid Kalinowski

Rafał Janusz

Dawid Dabek

Michał Tura

Grzegorz Rozkrut

Jakub Zaborowski

Lukasz Niedziółka

Tomasz Pepek

Mateusz Odronek

Krzysztof Szajna

Michał Plis

Lukasz Malinowski

Mateusz Pietryga

Mateusz Tryk

Lukasz Pazera

Artur Justynski

Sebastian Woznicki

Michał Kolarz

Tomasz Sugalski

Marek Piatkowski

Piotr Krzysztofowicz

Mateusz Duda

Grzegorz Glans

Wojciech Kurczyk

Adam Szoltys

Olaf Schab

Tomek Cybura

Aleksander Jasinski

Filip Karpinski

Tomasz Guzik

Grzegorz Egert

Albert Knych

Jan Zuber

Kamil Grochal

Arkadiusz Rak

Mariusz Rudnik

Aleksander Tomczyk

Jakub Tomczyk

Tomasz Stachowicz

Mateusz Kubik

Danisz Szwed

Mateusz Mazur

Michał Mazur

Piotr Bodera

Piotr Zablocki

Lukasz Partyła

Karol Meczarski

Arkadiusz Czesak

Paweł Gosek

Krzysztof Aniol

Nikolaj Szynklewski

Adrian Binda

Hubert Zdenka

Jakub Winter

Sebastian Rytelewski

Michał Bazyłow

Dariusz Sieron

Bartłomiej Bohdan

Grzegorz Krup

Michał Wypych

Paweł Rzonca

Arek Lech

Michał Dybczak

Mateusz Kochanowicz

Sebastian Szczepaniak

Michał Mazurek

Michał Lemiesz

Tomek Balasinski

Sebastian Tałowski

Artur Młynski

**TopWare Interactive**

- North America -

**MANAGING DIRECTOR**

James T. Seaman III

**PRODUCER NORTH AMERICA**

Scott Cromie

**NARRATIVE DIRECTOR [NA]**

Devon Smith

**ASSOCIATE NARRATIVE****DIRECTOR - [NA]**

Adam Kennedy

**PR DIRECTOR - [NA]**

Jacob DiGennaro

**ASSOCIATE PR MANAGER**

Joseph Kobylinski

**QA LEAD [NA]**

Joseph Kobylinski

**COMMUNITY MANAGER**

Angela Conant

**ENGLISH RECORDINGS**

Agile Entertainment

Gregg Jonasson

Andrew Grant

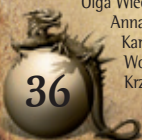
Magali Etoré

Aldo Tirelli

Eric Webb

**VOICE DIRECTION**

Scott Cromie





**ENGLISH VOICE TALENTS**

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

**GERMAN LOCALIZATION**

Patricia Bellantuono

**TRANSLATION**

Martin Franger  
 Greta Hoffmann  
 Jörg Schindler  
 Matthias Mohr  
 Thomas Pape

**RECORDINGS**

Blackbox Studio  
 Karlsruhe, Germany

**RECORDING ENGINEER**

Sebastian Dierkes

**VOICE DIRECTION**

Patricia Bellantuono

**LOGISTICS**

Peter Schmidt

**GERMAN VOICE TALENTS**

Thomas Albus  
 Johannes Berenz  
 Crock Krumbiegel

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

**FRENCH LOCALIZATION**

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

**RECORDINGS**

Pit Stop Productions Ltd.

**VOICE DIRECTION**

Yasmin Shah

**SOUND ENGINEER**

Richard Jack Guy

**ADDITIONAL STUDIO**

Olivier Groux  
 Philippe Capelle

**FRENCH VOICE TALENTS**

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

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

**ITALIAN LOCALIZATION**

Francesca Pezzoli (GIT)  
 Raffaella Brignardelli  
 Mirella Soffio

**SPANISH LOCALIZATION**

Maria Rossich  
 Paquita Martin  
 Carlos Montilla

**SPECIAL THANKS**

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

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

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