

# Antaloor Host

Nouvelles d'initiés en provenance de la source d'informations officielle sur l'univers "TWO WORLDS" - en exclusivité pour tous les inscrits à la Newsletter

ZUXXEZ Entertainment AG • Rittner Str. 36 • D - 76227 Karlsruhe • press@zuxxez.com

www.twoworlds2.com

12<sup>ème</sup> Edition | Janvier 2010

## LE SOMBRE SECRET DES "GORGES"

**A**ntaloor est un monde rempli de beautés et de surprises, mais également de dangers mortels et de ruines diaboliques. Et les traces de la destruction qui a dévasté les "Gorges" y sont terriblement présentes. Les portes de New Ashos s'ouvrent sur une étendue immense où ne subsistent que terre brûlée, roches fondues et mort certaine pour les héros imprudents qui voyagent dans cette épouvantable contrée... Cependant, des trésors inestimables y attendent ceux qui oseront s'y aventurer. Hum, quelqu'un a parlé de contamination ? Dans Antaloor ? En effet ! Même si vous êtes un passionné de technologie nucléaire et que vous envoyez vainement votre héros en quête d'armes atomiques introuvables, vous pourrez faire l'expérience d'une force de destruction antaloorienne équivalente à n'importe quelle arme atomique. Mais soyez conscient que rares sont ceux qui possèdent un tel pouvoir.

Un héros en quête d'indices sur qui ou ce qui a créé les Gorges trouvera de l'aide à la Veneficus University de New Ashos. Dans cet illustre bâtiment, plusieurs étudiants en magie parlent d'un jeune Mage qui n'était qu'en deuxième année à l'École de Magie, mais possédait déjà un talent d'un niveau que seul les Maîtres de Magie expérimentés estimaient avoir atteint. L'inconvénient cependant, c'est que cet élève semblait dangereusement fasciné par la magie noire. Toujours à la recherche de plus de pouvoir, il s'est aventuré jusqu'aux limites de la magie noire et a réalisé d'imprudentes expériences avec un élément mystérieux appelé Verita. Mais l'une de ces tentatives se termina terriblement mal. L'équilibre fragile entre les éléments vert et fertile que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de Gorges, le

Verita sema la destruction, réduisant le paysage à un enfer noirci et pourri. Il fallut les efforts combinés des Maîtres Mages Veneficus pour empêcher la contamination du Verita de se répandre. Ils érigèrent pour cela une barrière magique autour des Gorges. Tout cela se passa il y a 30 ans. Ce jeune Mage était Gandohar, et la tâche vous incombe désormais d'en découvrir le plus possible sur ce mystérieux Verita et comment Gandohar compte l'utiliser. Il vous faudra trouver un passage vers les Gorges si vous souhaitez percer à jour les secrets de cette morte contrée. ♦



## NEWLY ARRIVED



Une prière peut vous sauver la mise ! Le joueur qui compte un ou plusieurs dieux comme amis ne le regrettera pas ! Power-ups, soins et autre sorts sont disponibles à différents autels. La foi paie ! :-)

## AFFAIRES TWII NON RESOLUES...

Une fois encore, l'équipe a pris le temps de répondre à vos questions de fans. Voici les réponses !

**Dowie:** *Le joueur peut-il emmener des animaux domestiques, et si oui, peuvent-ils l'aider en combat ?*  
Non, désolé... Il vous faudra faire sans votre canari en cage ou votre chien en laisse ! Mais vous pouvez compter sur l'assistance de compagnons magiques. Si vous possédez le sort approprié, vous pouvez réveiller démons ou autres adorables créatures qui partageront vos voyages. Ces "compagnons d'armes" vous suivront tout au long de leur vie et se battront à vos côtés !

**alalzia:** *Quelle est l'importance de finir la Quête Principale ?*  
"TWO WORLDS II" offre au joueur deux manières de se plonger dans le monde fantastique d'Antaloor. D'un côté, il y a les scénarios passionnants de la quête principale, de l'autre, le principe du bac-à-sable qui a fait ses preuves : le joueur peut explorer librement le monde d'Antaloor et prendre part à toutes les quêtes qui lui plaisent. Souvenez-vous cependant que toutes les nouvelles régions seront activées au cours de la quête principale. Si vous voulez explorer Antaloor, gardez donc toujours la quête principale à l'esprit. ♦



## APERÇU DES SUJETS DE CETTE EDITION :

### SOURCE DE DANGER

Voyage dans les gorges légendaires vers un monde étrange baigné de magie noire

### SOURCE D'INFORMATIONS

Les développeurs répondent aux questions de fans, concernant également la quête principale

### SOURCE DE POISON

Le Crabe fourbe et dangereux vous paralysera rapidement de son poison

## INTERVIEW



Entre Noël et le jour de l'an, le directeur M. Dymek nous a accordé quelques détails techniques sur TWII.

**AP:** "TWO WORLDS II" sera jouable sur plusieurs plateformes. Comment avez-vous mené à bien cette tâche difficile ?

**Mirek:** Notre moteur de jeu exploite au maximum le potentiel de chaque plateforme. Pour la Xbox 360, cela concerne les extensions disponibles et la puissance du processeur. Pour la PlayStation 3, ce sont les unités SPU et les possibilités offertes par l'architecture en cellules. Le PC possède d'autres qualités exploitées complètement. Nous avons utilisé pour cela le rendu sophistiqué et l'optimisation multi-cœur. Nous avons créé dès le départ différentes équipes pour travailler sur l'implémentation de chaque plateforme, et les résultats atteints sont vraiment impressionnants !

**AP:** A quel point la simulation physique est-elle détaillée ? Apportera-t-elle plus que de nouveaux effets optiques ?

**Mirek:** Nous continuons de travailler avec le moteur PhysiX, dont les possibilités et l'efficacité répondent parfaitement à nos exigences. N'oubliez pas que nous avons accumulé beaucoup d'expérience avec PhysiX, et que nous en bénéficions aujourd'hui. Les compétences gagnées nous permettent d'utiliser toutes les propriétés de PhysiX, ce qui a donné une nouvelle dimension à "TWO WORLDS II", dans laquelle le joueur bénéficie d'une plus grande interaction avec le monde et les objets qui l'entourent. Grâce à ce système physique sophistiqué, les tâches peuvent être résolues de bien des manières, et Antaloor est beaucoup plus réaliste. Comparé à son prédécesseur, "TWO WORLDS II" est beaucoup plus interactif, les éléments individuels interagissant entre eux. Cela s'applique aux objets simples, comme les coffres ou les tonneaux, mais aussi aux navires et aux sorts physiques, comme un cyclone. Le système affecte également les petites choses inoffensives dans le jeu : cordes, chaînes, vêtements, et même les cheveux des personnages. Tout cela s'agit de manière très réaliste et réagit aux influences extérieures. ♦

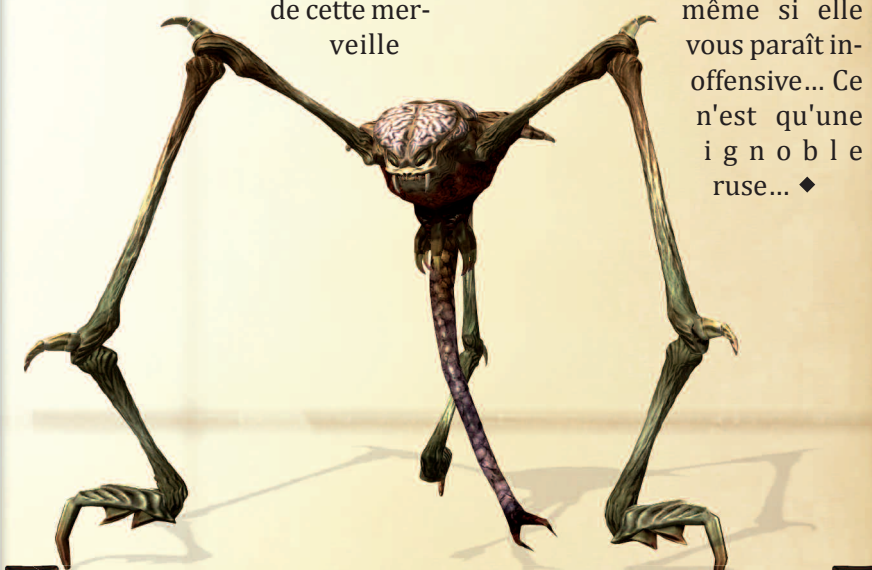
## BESTIAIRE: CRABE

**C**et espèce d'insecte est certainement une des formes de vie les plus intéressantes d'Antaloor. Ce mélange unique d'insecte et de saurien semble aller à l'encontre de toute théorie de l'évolution et cette créature attire l'attention où qu'elle aille. Le Crabe ne se contente pas de se déplacer latéralement comme un vrai crabe. Il peut se recroqueviller, et bondir incroyablement vite, se propulsant sur des distances relativement longues. En d'autres termes, il attaque comme un criquet ou une araignée sauteuse, une tactique qui a surpris plus d'un adversaire qui le jugeait hors de portée... Mais les vilains talents

bondissants sont vraiment prodigieux ! Une fois sa victime atteinte, elle lui livre une attaque-éclair... et quelle attaque ! Sa langue anormalement longue surgit d'entre ses mâchoires, aspergeant les adversaires imprudents d'un dangereux poison à action très rapide, paralysant en partie le corps de la victime. Quand le poison commence à faire effet, les choses vont de mal en pis... Horrifié et quasi sans défense, votre héros regardera le Crabe appeler sa progéniture cachée dans les recoins... et le festin pourra alors commencer ! Ainsi donc, si votre héros n'est pas convenablement équipé, évitez cette créature,

de cette merveille

même si elle vous paraît inoffensive... Ce n'est qu'une ignoble ruse... ♦



## POUR LE PLAISIR DES YEUX

