

# 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

14<sup>ème</sup> Edition | Février 2010

## LA DIMENSION MAGIQUE DES DEMONS

Dans un monde comme Antaloor de "TWO WORLDS II" il est assez courant de croiser un ou deux Démons vaquant à leurs sombres occupations, car ils occupent les différentes régions d'Antaloor. Mais cet AP n'est pas assez grand pour y inclure toutes les infos sur ces horribles créatures du monde des morts-vivants. Non, je vais plutôt vous parler aujourd'hui de la structure de base qui régit la magie dans "TWO WORLDS II". Et pour commencer, je vais vous révéler un secret : Toute la puissance magique du jeu est gérée par un système appelé "Dynamic Enchantment, Magic, Occultism & Necromancy System". Et quel est son acronyme ? Oui, vous l'avez deviné ! C'est "DEMONS" ! Le but de la technologie DEMONS était d'offrir aux joueurs une liberté totale dans la création des sorts... Et elle y est parvenue ! L'ère des personnages offrant une maigre palette de sorts prédéfinis est désormais révolue ! Grâce à DEMONS, vous pouvez

vous constituer votre propre grimoire d'incantations basées sur les "ingrédients" dont vous disposez. Cela inclus les changements de sorts sans perdre trop de points ! Vous pouvez également combiner les cartes de sortilèges variés afin de créer vos propres attaques cruelles et mortelles. Cela vous incitera aussi à placer les points d'aptitudes de votre héros dans différents types de magies. N'oubliez pas que les Mages expérimentés varient leurs créations de

sorts afin d'en développer des plus affreux.

Les développeurs ont fait un pas de géant en liant le côté magique au moteur physique du jeu. Désormais, non seulement certains sorts ont un système de particules spectaculaire et détaillé, mais d'autres peuvent aussi déplacer des objets inanimés comme de gros rochers ou des coffres et les envoyer voler dans les airs ! Imaginez avoir recours à de tels sortilèges face à une horde d'ennemis ! ♦



### FLASH SPECIAL



De nouvelles captures sont disponibles dans la Galerie d'Art sur la page [www.twoworlds2.com](http://www.twoworlds2.com), mais il vous faudra d'abord recourir à vos aptitudes de crochetage ! Vous aurez le plaisir d'y trouver un jeu interactif Flash qui requiert des doigts de fée pour être résolu ! ♦

EDITION  
14/10

### AFFAIRES TWII NON RESOLUES...

**krathax:** Comment est organisé le système des marchands d'Antaloor ?

**RP:** Nous avons tenté une approche bien plus individuelle que dans le premier jeu. Dans les marchés publics, vous trouverez de simples étales qui proposent nourriture, armes ou armures standards. Quant aux échoppes spécialisées, elles seront cachées dans les maisons. Chaque marchand a sa façon de procéder et demandera (ou paiera) différents prix. Pas la peine donc d'essayer de refourguer vos ingrédients et plantes à un forgeron. Ce n'est recommandé qu'en cas de situation désespérée ou d'un besoin urgent d'argent.

**Magge:** Les montures attendent-elles qu'on leur saute dessus, ou faut-il résoudre une quête pour cela ?

**RP:** Tu croisera la première monture au cours de la Quête Principale. Ce sera alors à toi de décider si tu souhaite duper le marchand de chevaux, Magge ! Plus tard, d'autres quêtes seront accessibles au cours desquelles tu pourras ajouter plus de chevaux à ton troupeau. Et bien sûr, il sera possible d'en voler un. Mais il faudra ensuite te débarrasser du propriétaire furieux ! Notamment dans les villes du désert comme Hatmandor, où un cheval est indispensable et où les voleurs sont sévèrement punis. ♦



### APERÇU DES SUJETS DE CETTE EDITION :

#### DEMONS

DEMONS signifie bien plus qu'un simple rôle d'assistant en tant qu'allier invoqué !

#### DIEUX

Montrer de l'humilité à un autel de Two Worlds II peut rapporter une 'généreuse bénédiction'

#### MONSTRES

Simples ornements de portes ? Pas vraiment... Ces monstres sont durs comme de la pierre !

### BON A SAVOIR

#### Sainte assistance des hautes sphères

Si vous souhaitez mener à bien vos aventures Antalooriennes avec une aide spirituelle, un large éventail de choix s'offre à vous. Vous trouverez des autels et des obélisques dédiés aux divinités les plus importantes dans tout Antaloor, en général dans les ruines d'anciens temples puissants ou éparpillés le long des routes de pèlerinage les plus importantes. Bien que la vénération des dieux ait diminué ces dernières décennies, les vrais croyants peuvent encore drainer les sources de pouvoir immenses qui sommeillent dans ces lieux saints. Vous pouvez y régénérer vitalité et volonté, ou booster à court-terme vos aptitudes.



Une fois que votre héros a prié (avec succès), ses pouvoirs boostés lui permettront de réduire en bouillie des ennemis qui, en temps normal, l'aplatiraient entre deux tranches de pain, avant de le tartiner de ketchup et de dévorer ce Heroburger dans la plus grande joie ! Une chose à ne pas oublier cependant : ces améliorations ne sont que temporaires, il vous faudra donc favoriser une stratégie d'attaque rapide et efficace, si vous ne souhaitez pas finir comme plat du jour des monstres. Guettez un effet de particules valsant autour de votre héros quand il a fini de prier... Si vous le voyez, c'est qu'il est temporairement doté de pouvoirs divins !

En voici un exemple : un effet peut prendre la forme de flammèches si votre héros prie Aziraal, le dieu du feu. Et tant que les flammes tourbillonnent autour de lui, les pouvoirs divins ne le quitteront pas. C'est super au combat, mais aussi lorsque vous souhaitez transporter des objets lourds de A vers B. Les possibilités sont illimitées, donc à vous de jouer ! ♦

## BESTIAIRE : UN ULTIME MONSTRE

Il existe une créature effrayante qui fait trembler de peur quasiment toutes les autres d'Antaloor... Les Scythes et les Werbeasts elles-mêmes, toujours partantes pour tuer, prennent leurs jambes à leur cou vers les collines quand cette bête terrifiante fait son entrée. Hum, qu'est-ce que ça pourrait bien être ? Et oui, c'est une Gargouille. Quasiment disparues, les quelques-unes qui restent sont probablement les créatures les plus dangereuses d'Antaloor. Les adultes sont aussi grands qu'une maison et leurs ailes puissantes les rendent aussi agiles que des antilopes. Ils peuvent les utiliser pour voler, mais s'en servent surtout pour bondir sur leurs ennemis. Ils possèdent des pattes énormes aux griffes affûtées comme des rasoirs qui,

associées à leur longue portée, sont parfaites pour asséner un double coup mortel. Leur peau de cuir recouverte d'écailles est une armure quasi impénétrable. Au corps-à-corps, ils utilisent leur crâne à cornes qui réduit des falaises en poussière, ainsi que leurs bras aux griffes redoutables. Seul un Dragon peut tenter d'attaquer une Gargouille, et quiconque a eu la chance de voir ces deux titans s'affronter (à bonne distance quand même !) s'en souviendra jusqu'à la fin de ses jours... Enfin, s'il ne finit pas sous une pluie de décombres ! ♦



### POUR LE PLAISIR DES YEUX

