

# Antaloor Post

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

23ème Edition | Juillet 2010

## DES FEUX MAGIQUES ILLUMINENT ANTALOOR

Après vous avoir décrit dans l'Antaloor Post les aspects plus ou moins théoriques du système de sorts de "TWO WORLDS II", nous avons récemment décidé d'envoyer l'un de nos rédacteurs en première ligne. Il en a réchappé avec brio et nous a rapporté détails et expériences des gouffres sans fin. Nous vous laissons le soin de lire vous-même ce rapport...

"La théorie seule ne suffit pas. Après avoir appris les bases du système de cartes magiques et créé quelques petits sorts explosifs et impressionnants, je m'enfonce dans les sombres contrées des Gorges. La première attaque provient de deux Chevaliers de la Mort, un jeu d'enfant ! Je chasse le premier avec un éclair de glace, qui rate le second. Je renouvelle mon sort, qui trouve sa cible cette fois-ci... Dans les ténèbres des lieux, les effets de magie et de particules libèrent tout leur potentiel optique et sont

très impressionnants. Cela ne s'arrête pas là, tandis que je recours à un immense et puissant mur de feu pour annihiler une horde de squelettes qui se ruent sur moi. Les flammes dansent avec réalisme au-dessus du sol et se déploient en cercle autour de moi. Un sort d'une beauté fatale. Ma réserve de mana en a cependant pris un coup et je dois terrasser le dernier squelette à grand coups de bâton acharnés. Bien que cette technique soit relativement efficace, elle

est indigne du grand mage que j'ai choisi d'incarner. Pas question de me salir les mains ! J'ouvre donc mon inventaire de magies, change mon "Mur de Feu" pour un sort d'invocation et reprend le jeu. Je commence par recourir à ma faculté d'"invisibilité" qui me change en fine

brume flottante. Ainsi préparé, je rejoins un groupe de Moines de l'Ombre. Une fois atteint le milieu du groupe, je lance mon invocation. Dans un éclair de lumière, quatre araignées géantes font leur apparition et attaquent les moines. Je me retire tranquillement et reste en retrait pour profiter du spectacle. Revigoré et joyeux comme tout, il ne me reste plus qu'à fouiller les corps, qui m'offrent de nouvelles cartes de sorts." ♦



### FLASH SPECIAL



Les développeurs viennent d'implémenter le (quasi) dernier design du système CRAFT. Vous pouvez voir du côté gauche les éléments nécessaires à l'amélioration et du côté droit les matériaux dont l'armure est faite. ♦

### SOUS LA PEAU D'ANTALOOR

Voici aujourd'hui la seconde partie du rapport médical mensuel des mines d'Hatmandor. Cette fois-ci, les ouvriers ne sont pas aussi chanceux et souffrent de divers maux.

**Labib** - langue noire et pelée observée, mycoses au bout de la langue diagnostiquées.

**Misbaah** - stade terminal de Mort Rouge relevé : yeux rouges, larmes de sang, visage cramoisi, durée de vie estimée : 3 jours.

**Nabil** - nettes tendances à la schizophrénie observées, certainement la cause de l'isolement souterrain

permanent, accompagnées d'hallucinations, d'illusions et de convulsions.

**Ridwan** - premiers signes de Mort Rouge et abus d'alcool, inspection des quartiers en prévention de bouteilles cachées recommandée.

**Sabir** - a perdu œil gauche et oreille suite à accident de travail, responsables attrapés et immédiatement sanctionnés.

**Therbo** - jambe très enflée suite à une chute et une infection avec gangrène. Espérons que ce ne soit pas un signe de peste noire. ♦



### APERÇU DES SUJETS DE CETTE EDITION :

#### MAGIE NOIRE

Pour survivre aux nécromanciens, retournons leurs sombres pouvoirs contre eux

#### TABLEAU NOIR

Besoin d'argent ou d'expérience? Une petite visite des tableaux noirs pourrait se révéler utile

#### PESTE NOIRE

Rapport médical mensuel des mines d'Hatmandor, aussi long que la souffrance des victimes

### BON A SAVOIR

#### Tableau Noir : Petits jobs pour aventuriers ambitieux à Antaloor

Au cours de ses explorations et aventures dans "TWO WORLDS II", chaque joueur arrivera à un point où il aura le sentiment de ne plus progresser. Les ennemis superpuissants le repousseront sans cesse, il lui manquera toujours quelques pièces pour investir dans une meilleure épée ou armure. Pas de quoi se lamenter ! Antaloor offre une foule d'opportunités et de possibilités pour vous hisser de nouveau au top. Vous pourrez consulter par exemple diverses offres d'emploi sur les tableaux noirs de toutes les villes, villages et guildes. Quelques richesses et points d'expérience sont toujours agréables à empocher !

La portée et la variété de ces jobs est incroyable. Ne soyez donc pas surpris si des habitants paresseux utilisent le héros comme messenger et l'envoient vagabonder un peu partout. Ou si d'autres font appel à ses services, pris de folie et de désespoir à cause d'animaux sauvages qui hantent leur ferme et dévorent leurs précieuses récoltes. Vous pouvez également vous attendre à quelques affaires louches et mystérieuses, qui inciteront sûrement un héros curieux à creuser un peu jusqu'au fin mot de l'histoire, que ce soit par sens de l'honneur ou simplement par appât du gain. Mais il ne faudra pas s'étonner ensuite si des bandits de grand chemin ou de sombres silhouettes se dressent sur votre route. Surprises garanties !

La diversité des quêtes est immense. De temps à autre, le héros devra par exemple livrer un remède précieux, ou débarrasser pour de bon un ancien camp de soldats d'une armée de morts-vivants. Donc pas de quoi s'ennuyer du côté des quêtes. Avec une bourse bien remplie, quelques points d'appétits supplémentaires et un équipement plus résistant, les ennemis qui vous semblaient auparavant surpuissants seront d'un coup beaucoup plus facile à vaincre. Le héros pourra se rapprocher ainsi de son but: Secourir sa sœur et prendre enfin sa revanche sur Gandohar. ♦

### FORTE PRESENCE À L'E3

Près de 50.000 visiteurs ont pris le temps de se rendre à l'Electronic Entertainment Expo E3, organisée dans le Convention Center de Los Angeles. Ils ont pu y découvrir un aperçu spectaculaire des derniers avancements réalisés sur les prochains jeux PC et console. Et qui donc se tenait au beau milieu de l'action du plus important rassemblement de joueurs au monde... Devinez ! Bravo : "TWO WORLDS II". Le jeu a su s'attirer l'intérêt massif d'une grande partie de l'audience. Au stand, 8 stations de démo étaient disponibles, et ont bien sûr fait pétiller de joie les yeux de tous les fans de JDR et d'héroïc-fantasy.

Dans la zone privée, un premier aperçu du mode multi-joueurs était disponible et ouvert aux tests. L'équipe a donc eu le plaisir de tester le mode de jeu excitant "Crystal Hunt" avant que le stress de la convention ne commence. Ce mode supplémentaire est une carte pour 8

joueurs, qui doivent collecter différents cristaux. Bien entendu, cela se joue en deux équipes, on peut donc s'attendre à se retrouver avec une épée ennemie sous le nez, à la place d'un cristal. Les duels ne sont pas obligatoires. L'équipe peut jouer la carte de l'attaque et piller les corps de ses



### POUR LE PLAISIR DES YEUX

