



# Two Worlds Castle Defense

HANDBUCH • USER GUIDE  
MANUEL • MANUALE • MANUAL



THE OFFICIAL EXPANSION PACK  
SEPTEMBER 2011

# TWO WORLDS II

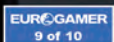
## PIRATES *of the* FLYING FORTRESS



DAS RPG SPEKTAKEL GEHT WEITER!

Die Schöpfer von "TWO WORLDS II" machen mit "Pirates of the Flying Fortress" die Bahn frei für die heiß erwartete Erweiterung zum Rollenspielhit 2010.

TWO WORLDS II Awards



**TopWare**  
INTERACTIVE

POTFF.TWOWORLDS2.COM



## INHALTSVERZEICHNIS

Installation .....	4	Direkt-Angriffe .....	10
Aktivierung .....	4	Trainieren .....	11
Spielanleitung .....	5	Highscores .....	12
Statusanzeigen .....	7	Hotline und Support .....	13
Verteidiger platzieren .....	8	Mitwirkende .....	47
Einheiten verwalten .....	9	Legende (Anhang) .....	48

## TABLE OF CONTENT

Installation .....	14	Manage units .....	19
Activation .....	14	Direct attacks .....	20
How to Play .....	15	Highscores .....	21
Status .....	17	Hotline und Support .....	22
Place defenders .....	18	Legend (Appendix) .....	48

## TABLE DES MATIÈRES

Installation .....	23	Attaques directes .....	29
Activation .....	23	Entraînement .....	30
Comment jouer .....	24	Meilleurs scores .....	30
État .....	26	Assistance technique .....	31
Positionner les défenseurs .....	27	Crédits .....	47
Gérer les unités .....	28	Légende (Annexe) .....	48

## INDICE DEI CONTENUTI

Installazione .....	32	Gestire le unità .....	37
Attivazione .....	32	Attacchi diretti .....	38
Giocare a Castle Defense .....	33	Record .....	39
Stato .....	35	Crediti .....	47
Schierare i difensori .....	36	Leggenda (Appendice) .....	48

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Instalación .....	40	Gestión de las unidades .....	44
Activación .....	40	Los ataques directos .....	45
Cómo jugar .....	41	Máximas puntuaciones .....	46
Estado .....	42	Credits .....	47
Colocación de las defensas .....	44	Leyenda (Apéndice) .....	48



## INSTALLATION

Legen Sie zunächst den Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk. Sollten Sie einen automatischen Programmstart aktiviert haben, öffnet sich das Installationsmenü sofort. Ansonsten müssen Sie den Datenträger über die entsprechende Laufwerksansprache manuell aktivieren und die Datei „auto-run.exe“ auswählen. Mit einem Klick auf **"Two Worlds II Castle Defense installieren"** starten Sie das Installationsprogramm. Nach der erfolgreichen Einrichtung können Sie das Spiel über das entsprechende Symbol auf dem Desktop oder die Auswahl in dem von Ihnen genutzten Programm-Manager starten. Die Deinstallation erfolgt über die Betriebssystem-Automatismen.

## AKTIVIERUNG

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Die Eingabe des 16-stelligen Codes ist erforderlich, um **"Two Worlds II Castle Defense"** in vollem Umfang spielen zu können. Ihre persönliche Seriennummer befindet sich auf der Rückseite dieses Handbuchs. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein, Groß- und Kleinschreibung spielen hierbei keine Rolle, und klicken Sie anschließend auf OK.

Ist die Nummer akzeptiert worden, wird das Spiel bei bestehender Internetverbindung automatisch aktiviert. Falls Sie in Ihrem Produkt keine Seriennummer vorfinden, oder die Seriennummer nicht gültig ist, wenden Sie sich bitte direkt an unsere Hotline. Halten Sie in diesem Fall bitte Ihre Kaufquittung bereit. Falls Sie das Spiel nicht aktivieren, startet Two Worlds II Castle Defense im Demo-Modus.

**ACHTUNG:** Im Demo-Modus ist eine Highscore-Übertragung nicht möglich.

Falls Sie keine Internetverbindung haben, können Sie das Spiel auch telefonisch aktivieren. Wählen Sie hierzu die Option **"Aktivierung via Telefon"** aus. Daraufhin wird Ihnen ein 16-stelliger Aktivierungscode angezeigt. Bitte rufen Sie die unten stehende Nummer an und halten Sie Ihren Aktivierungscode bereit.

**Aktivierung national:** 01805- 989939 (ZUXXEZ)\*

**Aktivierung interational:** +49-(0)721-91510500

(\*: aus dem deutschen Festnetz 0,14 EUR/Min. Anrufe aus Mobilfunknetzen sind deutlich teurer.)

**HINWEIS:** Diese Hotline ist ausschließlich für die Produktaktivierung zuständig. Bei technischen oder inhaltlichen Fragen zum Spiel wenden Sie sich bitte an den technischen Support.



Sofern Sie für weitere Arbeitsplätze zusätzliche Seriennummern benötigen, können Sie diese telefonisch oder per E-Mail unter folgenden Kontaktinfos zu einem vergünstigten Preis ordern:

**Tel: 01805 - 8679273 (TOPWARE)\* oder +49 (0) 721 - 464720**

E-Mail: [info@zuxxez.com](mailto:info@zuxxez.com)

(\*: aus dem deutschen Festnetz 0,14 EUR/Min. Anrufe aus Mobilfunknetzen sind deutlich teurer.)


Während vor den Toren von Oswaroth die blutige Schlacht zwischen Gandohars Truppen und den Armeen der Orks tobt, wartet der Imperator in den Tiefen seines Palastes den Ausgang des Kräftemessens ab. Allerdings weiß er nicht, dass sich eine Elitetruppe der Orks unter Führung von Rogdor auf geheimen Wegen in die Festung geschlichen hat und nun kurz vor den Portalen des Thronraums steht...


## SPIELANLEITUNG

**Z**iel des Spiels ist es, den Imperator Gandohar und seinen mächtigen Oberbefehlshaber Sordahon, der in manchen Regionen Antaloors Aufträge des dunklen Herrschers ausführt, vor den anstürmenden Gegnerhorden zu verteidigen. Überlebt der Imperator die Angriffe, gewinnen Sie das Spiel. Stirbt er allerdings in der Schlacht, haben Sie verloren. Je effizienter Sie verteidigen, desto höher wird Ihr Highscore. Dieser basiert auf dem Wert Ihrer Einheiten und Ihrem verbliebenen Goldvorrat. Verschiedene Bonusmünzen werden fällig, wenn Sie Angriffswellen überstehen, Gold sparen oder möglichst viele Einheiten am Leben erhalten. Ihren Highscore können Sie natürlich auch online stellen und damit den direkten Vergleich mit anderen Spielern wagen!

Ein neues Spiel starten Sie mit "**Kampagne**", laufende Missionen können einfach mit "**Fortsetzen**" weitergeführt werden, sofern Sie diese zuvor abgebrochen haben. Sobald Sie alle Angriffswellen innerhalb einer Mission abgewehrt haben, können Sie einen neuen Level über die Landkarte auswählen.

Je nachdem, wie wacker Sie sich zuvor geschlagen haben, stehen Ihnen im Kampagnenmenü in der Karte von Antaloor folgende Schauplätze zur Verfügung: *Oswaroth*, *Waldlager*, *Wüstenruinen*, *Katakomben* und *Friedhof*. Im Verlauf des Spiels können Sie alle Kampfzonen freischalten, die Festung Oswaroth und die erste Arena-Herausforderung stehen von Anfang an zur Verfügung.

Zusätzlich haben Sie im Hauptmenü die Möglichkeit, einige Basiseinstellung vorzunehmen. Im Bereich "**Einstellungen**" sind dies neben der Sprachwahl über die verschiedenen Länderflaggen vor allem Grafik- und Soundeinstellungen. Diese Menüs können Sie über die Anwahl des entsprechenden Feldes aufrufen. Im Bereich **Grafik** können Sie eine passende Auflösung anwählen und den Fenstermodus deaktivieren. **ACHTUNG!** Es ist ein Neustart des Spiels erforderlich, um die Änderungen zu übernehmen. Bei den **Soundeinstellungen** können Sie die Lautstärke für Musik und Spielgeräusche (SFX) regeln. Mit einem Klick auf  unten links geht es zurück zum vorherigen Bildschirm.






**TIPP:** Nähere Infos zu den Einheiten und ein weiteres Kurztutorial finden Sie nach einem Klick auf das Info-Symbol  in der linken, unteren Ecke des Hauptmenüs.




Sobald Sie ein Spiel starten, werden Sie in das auf der Landkarte aktive Szenario versetzt und müssen dort auf die Angriffswellen reagieren. Im Laufe des Spiels wird immer nur ein bestimmter Ausschnitt der Spielwelt angezeigt. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter, rechter Maustaste nach links oder rechts, um sich über das gesamte Schlachtfeld bewegen zu können. Bei gleichzeitig gedrückter Shift-Taste können Sie auch ins Bild ein- und auszoomen.



- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| ① Angriffswelle (aktuell/verbleibend) | ⑥ Schnellvorlauf (2x Echtzeit)  |
| ② Anzahl der verbliebenen Feinde      | ⑦ Echtzeit  |
| ③ Momentaner Goldvorrat               | ⑧ Pause   |
| ④ Momentaner Highscore                | ⑨ Roter Bildschirm  |
| ⑤ Menü                                | Gandohar oder Sordahon befinden sich im Gefecht oder werden angegriffen |





Am oberen Bildschirmrand sind hilfreiche Informationen zu Ihrem Spielstand abgebildet. Dazu gehören die aktuelle Angriffswelle , die Anzahl der verbliebenen Feinde , der aktuelle Goldvorrat  und der momentane Highscore . Die Gesamtpunktzahl errechnet sich aus der Stärke Ihrer Verteidiger und dem Gold, das Sie in Ihrem Besitz haben. Sie erhalten zudem für jede überstandene Angriffswelle sowie für im Rahmen einer Spielrunde übrig gebliebenes Gold und überlebende Einheiten zusätzliche Bonuspunkte. Mit einem Klick auf das Menüsymbol  verlassen Sie das aktuelle Spiel und kehren ins Hauptmenü zurück.



Auf der rechten, oberen Seite finden Sie zudem drei Schalter, mit denen Sie die Spielzeit kontrollieren können: Pause , Echtzeit  und Schnellvorlauf (2x Echtzeit) . Bitte beachten Sie, dass sich Truppen auch im Pause-Modus platzieren, teleportieren und wiederbeleben lassen und dieser somit ein wichtiges strategisches Element darstellt.

## STATUSANZEIGEN

Während des Spiels werden Ihnen kontinuierlich oder mit der Mausover-Funktion zahlreiche Zusatzinformationen vermittelt, die wichtig für die strategische Ausrichtung des Spiels sind. Sie können sich diese Angaben in Ruhe im Pausemodus zu Gemüte führen.

 **Roter oder grüner Balken [1]:** zeigt die Lebensenergie an (rot: eigene Einheit, grün gegnerische Einheit). Bei Mausover und/oder Selektion einer Einheit werden zusätzlich die Lebenskraft (rote Zahl [2]/grüne Zahl [3]) und Stärke (gelbe Zahl [4]) angezeigt.

 **Blauer Balken [5]:** zeigt die Dauer bis zur Wiederbelebung an.

  **Roter und gelber Punkt [6]:** zeigt die momentane Stufe der HP (rot)- und Stärke-Upgrades (gelb) an.

**Orangefarbene Partikel [7]:** zeigen an, dass diese Einheit auf einem orangenen Spawnpunkt steht oder stand (bei ohnmächtig). Es empfiehlt sich insbesondere beim Teleportieren darauf zu achten, nur Einheiten zu vertauschen, die auf der gleichen Spawnpunkt-Art standen, da ansonsten die Vorzüge des verstärkten Spawnpunkts nicht vollständig genutzt werden können. Die 50 Prozent mehr Lebensenergie des orangenen Spawnpunktes müssen zunächst aufgefüllt werden, und das kann nicht geschehen, solange eine Einheit im Gefecht ist.

**Blauer Kreis [8]:** zeigt bei Auswahl die Reichweite einer Einheit an.

**Roter Bildschirm [9]:** dient als Warnung, da in diesem Fall Sordahon oder Gandohar angegriffen werden. Befindet sich einer der Charaktere im Gefecht, färben sich nur die Bildschirmränder rot ein. Je intensiver der Rotton ist, desto mehr Lebensenergie verlieren Ihre beiden Schützlinge. Jetzt wird es höchste Zeit, intensiver zu verteidigen oder diese aufzuwerten. Details hierzu finden Sie im nächsten Kapitel.



## VERTEIDIGER PLATZIEREN

In jeder Spielrunde müssen Sie Ihre Verteidiger an vordefinierten Stellen (sog. Spawnpunkten) platzieren. Um dies zu tun, klicken Sie einfach auf einen freien Spawnpunkt und wählen die entsprechende Einheit mit einem Klick auf das entsprechende Symbol in der oberen linken Ecke aus, zum Beispiel einen Schwertkämpfer . Es gibt normale (blaue) und verstärkte (orangene) Spawnpunkte. Letztere verleihen der ausgewählten Einheit einen Bonus von plus 50 Prozent auf Stärke und Trefferpunkte.

Zur Verteidigung stehen Ihnen im Spielverlauf pro Level sechs unterschiedliche Einheiten zur Verfügung, die zudem bis zu acht Mal aufgewertet werden können (4x Lebenskraft und 4x Stärke): **Schlosswachen**, **Bogenschützen**, **Nekromanten**, **Priester**, **Imperialer Gardisten** und **Feuermagier**. Jede Einheit hat individuelle Fähigkeiten – Priester etwa heilen Truppen in näherer Umgebung, während Nekromanten die Bewegungen und Attacken Ihrer Feinde verlang-

8 samen.



Feuermagier und Bogenschützen hingegen sind Fernkämpfer und die Schwertkämpfer bilden zusammen mit den Imperialen Gardisten die Nahkampftruppe.

Nicht alle der Einheiten stehen schon zu Beginn des Spiels zur Verfügung. Sofern eine Einheit noch nicht verfügbar ist, wird das entsprechende Symbol auch nicht im Truppenmenü angezeigt. Vergessen Sie nicht, dass das Platzieren und Verwalten Ihrer Verteidigungstruppen auch immer Gold kostet. Wie viel genau, steht unter dem jeweiligen Symbol. Sollten Sie nicht über ausreichend Gold verfügen, um eine Einheit zu platzieren, ist das Symbol rot und transparent dargestellt, bis Sie wieder genügend Kapital haben, um diese erwerben oder aufwerten zu können.

Sie verdienen Gold indem Sie Gegner ausschalten und deren Angriffe überstehen – je stärker ein Gegner ist, desto mehr Gold erhalten Sie für sein Ableben. Um darüber informiert zu bleiben, wo sich eigene Truppen und Angreifer in den nicht aktiv angezeigten Bereich des Levels befinden, sind am rechten und linken Bildschirmrand rote und grüne Pfeile angezeigt. Die grünen Pfeile zeigen die Anzahl der Feinde an, die roten die eigenen Einheiten.

## EINHEITEN VERWALTEN



**E**infach nur Truppen auf dem Schlachtfeld platzieren reicht nicht zum Sieg. Sie müssen jede Einheit strategisch verwalten. Markieren Sie dazu einfach die gewünschte Einheit und wählen Sie unter den verfügbaren Optionen aus: Heilen, Teleportieren, Wiederbeleben, Verstecken, Aufwerten oder Verkaufen.





**+** **HEILEN:** Sie können angeschlagene Einheiten heilen. Die Kosten dafür hängen vom Wert der Einheit ab. So kostet z. B. das Heilen eines Level-4-Bogenschützen mehr als das eines Level-1-Bogenschützen.


**I** **WIEDERBELEBEN:** Gehen einem Verteidiger die Lebenspunkte aus, wird dieser einige Zeit ohnmächtig, ehe er sich automatisch erholt. Sie können eine außer Gefecht gesetzte Einheit auch jederzeit durch den Befehl *Wiederbeleben* sofort zurück holen. Beachten Sie, dass eine ohnmächtige Einheit immer noch verkauft oder versteckt werden kann.

**O** **TELEPORTIEREN:** Mit diesem Befehl vertauschen Sie die Position von Einheiten und können so bestimmte Verteidiger aus dem laufenden Gefecht herausnehmen, da sich die Angreifer immer der nächst gelegenen Einheit widmen. Sordahon und Gandohar sind immer die letzten Ziele auf der Angriffsliste Ihrer Gegner.




Das Teleportieren ohnmächtiger Gegner ist ebenfalls möglich. Wählen Sie dazu zunächst eine gesunde Einheit aus, klicken Sie anschließend auf Teleportieren und abschließend auf die Position der ohnmächtigen Einheit.




 **VERSTECKEN:** Sollten Sie sich dazu entscheiden eine Einheit zu verstecken, so wird diese für Feinde unsichtbar, ist allerdings auch nicht in der Lage Angriffe auszuführen. Die Einheit wird erst wieder ins Geschehen eingreifen, wenn Sie diese erneut sichtbar machen . Wenn sich die Einheit im direkten Kampf befindet, startet dieser Modus erst, nachdem der Gegner ausgeschaltet ist.

 **AUFWERTEN:** Im Lauf des Spiels müssen Sie Ihre Einheiten immer wieder aufwerten, um gegen die stärker werdenden Angriffswellen eine Chance zu haben. Klicken Sie hierzu auf die entsprechende Einheit und wählen Sie dann das entsprechende Update per Mausklick aus. Es steht eine Aufwertung der Lebensenergie , und der Stärke  und Magie  zur Verfügung.

 **VERKAUFEN:** Wenn Sie eine bestimmte Einheit nicht mehr benötigen, können Sie diese Ausmustern und so Ihren Goldvorrat vermehren. Klicken Sie hierzu einfach auf die entsprechende Einheit und anschließend auf den Ausmustern-Befehl.

## DIREKT-ANGRIFFE

**N**utzen Sie direkte Angriffe von Gandohar und Sordahon, um die Schlacht zu Ihren Gunsten zu wenden. Bei **GANDOCHAR** sind diese Attacken **Feuersturm**  [Flächenzauber, damit können gleich mehrere gegnerische Einheiten ausgeschaltet werden], **Blitzschlag** , und **Verlangsamern** .

Bei Gandohars Scherge **SORDAHON** stehen **Infernalische Fäuste** , **Mentale Krallen** , und **Feuerklingen**  [Flächenzauber, damit können gleich mehrere gegnerische Einheiten ausgeschaltet werden] zur Verfügung.

Allerdings benötigen diese Zauberkünste immer einige Zeit, bis sie sich wieder aufgeladen haben. Bei Angriffszaubern [2] und [3] müssen Sie 60 Sekunden warten, bei passiven Magien (z. B. Verlangsamern [1]) 45 Sekunden. Dafür erfordern die Angriffe keine Bezahlung und werden im Spielverlauf mit jeder Aufwertung stärker, die Sie Gandohar oder Sordahon gönnen.

Mit jedem Update (egal ob Stärke oder HP) von Gandohar oder Sordahon werden die Aufladezeiten der Direktangriffe sofort zurückgesetzt, so dass die Aktionen sofort wieder zur Verfügung stehen.



Um einen solchen Direktangriff durchzuführen, selektieren Sie den gewünschten Gegner, auf welchen Sie den Angriff anwenden wollen und klicken Sie auf das entsprechende Symbol am linken oberen Bildschirmrand. Die Stärke des angewendeten Direktangriffs ist abhängig von dem Stärkegrad von Sordahon oder Gandohar. Die Zahlen neben den Symbolen geben die Stärke des Direktangriffs an (bei „Verlangsamen“ in Prozent).



Wenn Sie von den Angriffswellen überrollt werden oder die Mission erfolgreich meistern, ist das Spiel zu Ende. Nun haben Sie die Möglichkeit, Ihren Highscore in eine Online-Rangliste einzutragen und können dann eine neue Runde "**Two Worlds II Castle Defense**" starten. Unabhängig von den Karten des Hauptspiels stehen Ihnen natürlich auch noch die fünf Herausforderungen im Arena-Modus zur Verfügung!

## TRAINIEREN

Wenn Sie abseits des Hauptspiels Ihr Geschick im Umgang mit den verschiedenen Einheiten trainieren wollen, können Sie im Kampagnenmenü die **Arena** auf der Landkarte auswählen. Hier stehen fünf unterschiedliche Herausforderungen bereit, die Sie nach und nach freispielen können. Auch winkt wieder eine Highscorejagd!

## HIGHSCORES

Sobald Sie eine Mission beendet haben, werden Sie gefragt, ob Sie Ihren Highscore im Internet veröffentlichen wollen. In diesem Fall müssen Sie Ihre Email-Adresse und Namen eingeben. Ihre Höchstpunktzahl wird dann in Kombination mit Ihrem Namen auf [www.twoworlds2.com/cd](http://www.twoworlds2.com/cd) veröffentlicht.

**ACHTUNG:** Sie müssen über eine bestehende Internetverbindung verfügen, um Ihren aktuellen Highscore übertragen zu können. Ansonsten wird der Highscore nur auf Ihrem Rechner gespeichert.

## TIPPS ZUR HIGHSCOREJAGD

- ▶ Ohnmächtige Einheiten am Ende einer Angriffswelle bringen nicht so viel "Überlebensbonus" wie lebendige.
- ▶ Verwenden Sie die Teleportfunktion, um stark angeschlagene Einheiten aus dem Kampfgetümmel zu holen und durch gesunde Einheiten zu ersetzen. Teleportieren ist billig und hilft, Geld zu sparen. Wiederbeleben und Heilen sind im Vergleich sehr teuer.
- ▶ Kurz vor dem Ende einer Angriffswelle sollten Sie keine neuen Einheiten kaufen. Je mehr Geld Sie am Ende einer Angriffswelle auf Ihrem Konto haben, desto mehr Bonuspunkte gibt es.
- ▶ Starke Bossgegner sollten sofort „verlangsamt“ werden, damit sie von allen Seiten von Ihren eigenen Einheiten attackiert werden können.
- ▶ Denken Sie daran, Sordahon und Gandohar aufzuwerten, damit Sie Direktangriffe sofort wieder ausführen können.





**W**ir haben das Produkt sehr vielen und ausführlichen Tests auf vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen unterzogen, sodass in der Regel keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Dennoch ist es nicht möglich, alle Konfigurationen auszutesten. Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu ihrer Hardware zurecht:

Welches Betriebssystem nutzen Sie?

Was für einen Prozessor besitzen Sie und mit wie viel Hauptspeicher (RAM) ist Ihr Rechner ausgestattet?

Welche DirectX Version ist auf Ihrem Rechner installiert?

Was für eine Grafikkarte und Soundkarte ist in ihrem Rechner eingebaut?

Was für eine Treibersoftware der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX Diagnoseprogramm (unter Windows) dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie **DXDIAG** als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine EMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepackten Anhang mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche "Alle Informationen speichern".

Bei Darstellungsfehlern empfehlen wir Ihnen, die Wiedergabequalität Ihrer Grafikkarte auf niedrig bzw. auf "leistungsoptimiert" zu stellen. Antialiasing-Optionen, anisotropische Filterung oder Texturschärfe belasten die Grafikkarte und sollten nur eingestellt werden, wenn die Komplett-Performance Ihres Rechners dies zulässt. Wenn keine der Einstellungen den gewünschten Erfolg gebracht hat, hilft auch vielleicht ein Treiber-Update. Unter <http://www.treiber.de> finden Sie eine Liste aller Hardwarehersteller. Auf den Webseiten der einzelnen Hersteller stehen i.d.R. aktuelle Treiber zum kostenlosen Download bereit.

**HINWEIS:** Sollten Sie Ihren Grafikkartentreiber updaten, ist es zwingend erforderlich, DirectX erneut zu installieren.

**TopWare Entertainment GmbH**

Otto Str. 3 \* D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe

Email: [support@topware.de](mailto:support@topware.de)

Tel: 0900 - 510 145 999 \*

Phone: +49 (0) 721 - 91510500

(\*: aus dem deutschen Festnetz 0,99 EUR/Min. Anrufe aus Mobilfunknetzen sind deutlich teurer.)

Web: [www.twoworlds2.com/cd](http://www.twoworlds2.com/cd)

## INSTALLATION

**F**irst, place the disk to the designated drive. If you have enabled automatic setup, the installation menu appears immediately. Otherwise, you have to select the appropriate disk drive manually and click the file "autorun.exe".

Start the installation program by clicking "**Install Two Worlds II Castle Defense**". After the successful setup, you can play by clicking the appropriate icon on the desktop or by selecting the program, using your start manager. Uninstall the application by using the automatisms of the operating system.

## ACTIVATION

**W**hen you first start the game, you will be prompted to enter your serial number. It is required that you enter the 16-digit code in order to play "**Two Worlds II Castle Defense**" in its entirety. Your personal serial number is located on the back of this manual. Please enter the number continuously. Upper and lower case is not important, finish by clicking OK.

If the number has been accepted, the game will be automatically activated, provided that there is a connection with the internet. You will also receive a 16-digit code for re-activation, which will only be needed for a new installation. If you can't find a serial number in your product or if the serial number is not valid, please contact our hotline. In this case, please keep your original sales receipt at hand. If you do not activate the game, you can play in demo mode, which comes with the most important game features.

**PLEASE NOTE:** the demo mode will not let you transfer your high score.

If you have no Internet connection, you can activate the game by telephone. Select the option "**Activate by phone**". A 16-digit activation code will be displayed. Please call the number shown below and keep your activation code at hand.

**Activation (from Germany): 01805- 989939 (ZUXXEZ)\***

**Activation interational: +49-(0)721-91510500**

(\*: Calls from German landline 0.14 EUR / min. Calls from mobile phone networks are much more expensive)

**NOTE:** This hotline is exclusively responsible for product activation. In case of technical or substantive questions about the game, please contact our technical support.



If you need more serial numbers for more workstations, you can order them by phone or E-mail at the following contact info at a discounted price:

**Phone:** 01805 - 8679273 (TOPWARE)\*

or +49 (0) 721 - 464720

e-Mail: [info@zuxxez.com](mailto:info@zuxxez.com)

(\*: Calls from German landline 0.14 EUR / min. Calls from mobile phone networks are much more expensive)

*While the bloody battle between Gandohar's troops and the armies of the Orcs is raging in front of the gates of Oswaroth, the emperor is waiting in the depths of his palace on the outcome of the struggle for power. However, he does not know that an elite troop of Orcs led by Rogdor is making its way on secret paths into the fortress and are now close to the portals of the throne room...*

## HOW TO PLAY

The aim of the game is to defend the Emperor Gandohar and his mighty supreme commander against the invading Orc hordes. If the Emperor survives the attacks, you win the game. However, if he dies in the battle, you lose. The more effective you defend, the higher your score. It is based on the value of your units and your remaining gold assets. Different bonus coins are in store when you survive attack waves, save gold or when as many units as possible keep their lives. You can also post your score online and go for the direct comparison with other players!

Start a new game with "**Campaign**", ongoing missions can be activated simply by clicking "**Continue**" in case you interrupted them before.


As soon as you have defended yourself against all attack waves in one mission, you can choose the new level on the map. Depending on how bravely you have played before, the campaign menu will show different available sites in the map of Antaloor: *Oswaroth, Forest Camp, Desert Ruins, Catacombs and Cemetery*. During the game, you can unlock all the combat zones; the fortress Oswaroth and the arena-challenge are available from the beginning.


In addition, you also have the option to perform some basic setups in the main menu. Find language settings via various country flags in the "**Settings**" and video and sound settings. These menus can be accessed by selecting the appropriate box.

In the menu for **graphics**, you can select the appropriate resolution and deactivate the window mode.

**PLEASE NOTE:** To take over the setting, it is necessary to re-start the game.

In the **sound settings**, you can regulate the volume for music and in-game sounds (SFX).

Go back to the previous screen by clicking the symbol  at the bottom left.

**TIP:** Find more details about the units and another short tutorial by clicking the info symbol  in the lower left corner of the main menu.






Once you start a game, you are transferred to the active scenario on the map and have to respond to the attack waves. In the course of the game, only one specific part of the game world is displayed. Move the mouse while pressing the right mouse button, either to the left or the right to move about the entire battlefield. When holding the shift key at the same time or using the mouse wheel, you can also zoom in and out of the screen.






- ① Attack wave (current/total)
- ② Number of remaining enemies
- ③ Current gold reserves
- ④ Current score
- ⑤ Menu

- ⑥ Fast forward (2x real-time)
- ⑦ Real-time
- ⑧ Pause
- ⑨ Red Screen  
Gandohar or Sordahon fight or are under attack





At the top of the screen, helpful information about the game is displayed. These include the current attack wave  the number of remaining enemies , the current gold reserves  and the current high score . The total score is calculated from the strength of your defenses and the gold you have in your possession. You will also receive additional bonus points for each survived attack wave, the gold you have left after a game round and the surviving units. By clicking the menu symbol , you will leave the current game and return into the main menu.


At the upper right side you will also find three buttons with which you can check the playing time: Pause , real-time  and fast forward (2x real-time) . Note that in pause-mode, troops can be positioned, teleported and revived. Therefore, it represents an important strategic element.

## STATUS

During the game, a variety of additional information that is important for the strategic direction of the game is displayed continuously, or with the mouse-over feature. You can study this information without ruffle in the pause mode.

 **Red or green bar [1]:** Shows the life energy (red: own unit, green enemy unit). Mouse-over and / or selection of an additional unit will show life energy (red number [2]/green number [3]) and strength (yellow number [4]).

 **Blue bar [5]:** Shows the duration until revival as a time bar.

 **Red and yellow point [6]:** Indicates the current level of strength (yellow) and HP (red) upgrades.


**Orange particles [7]:** Indicate that this unit is standing or stood (in case of unconsciousness) on an orange spawn. It is advisable to pay particular attention to when teleporting, to only swap units that were standing on the same kind of spawn, because otherwise the benefits of increased spawn points cannot be fully utilized. The 50 percent more energy the orange spawn need to be filled first, and that cannot happen as long as a unit is still in combat.

**Blue circle [8]:** Shows a unit's range when selected.

**Red screen [9]:** Serves as a warning, since in this case Sordahon or Gandohar are being attacked. If one of the characters is in a battle, only the border of the screen will turn red. The more intense the shade of red is, the more energy is lost. Now it is really time to intensify defense or to upgrade. Find details in the next chapter.



## PLACE DEFENDERS

In each round, you must place your defenders at predetermined locations (so-called spawns). In order to do this, simply click on an empty spawn and choose the unit with a click on the corresponding symbol in the upper left corner, for example, a swordsman . There are normal (blue) and enhanced (orange) spawns. The latter gives the selected unit a bonus of 50 percent on the strength and hit points.

For defense, there are six different units available for each level in the game, which can be upgraded up to eight times each (4x life energy and 4x strength): **Swordsman, Archer, Necromancer, Priest, Royal Guardians** and **Fire Mages**.

Each unit has unique abilities - priests e.g. heal troops in the immediate vicinity, while Necromancers slow down the movements and attacks of your enemies. Fire mages and archers on the other hand, are distance fighters and the castle guards together with the imperial guards are the hand-to-hand combat troop.





Not all of the units are available at the beginning of the game. If a unit is not yet available, the corresponding icon is not displayed in the troops menu. Do not forget that the placement and administration of your defense troops always costs gold. How much exactly, is stated under the respective icon. If you do not have enough gold to place a unit, the symbol is displayed in red and transparently until you have enough assets to purchase or upgrade them.


You earn gold by eliminating enemies and by surviving their attacks - the stronger an enemy is, the more gold you receive for his demise. To stay on top of where your own troops and your enemies are located in the non-active area of the level, red and green arrows are displayed on the right and left side of the screen. The green arrows indicate the position of the enemies; the red ones indicate the position of your own units.



## MANAGE UNITS





To win, it is not enough to just place troops on the battlefield. Each unit must be managed strategically. Simply select the desired unit and choose among the available options: Heal, teleport, revive, hide, upgrade or sell.


 **HEAL:** You can heal struck units. The costs depend on the value of the unit. Therefore, it is more expensive to heal a level 4 archer than to heal a level 1 archer.

 **REVIVE:** If a defender runs out of life points, he becomes unconscious for some time, before he recovers automatically. You can immediately reactivate a combat unit at any time with the command **revive**. Note that a powerless entity can still be sold or hidden.




 **TELEPORT:** Use this command to swap units, taking determined defenders out of the current battle, because the attackers will always seek the nearest unit. Sordahon and Gandohar are always the last to attack targets on the list of your opponents. It is also possible to teleport unconscious units. To do so, select a healthy unit first, then click teleport, and finally click the position of the powerless unit.




 **HIDE:** If you decide to hide a unit to make it invisible for enemies, it will not be able to carry out attacks. The unit will only intervene in action when you make them visible again . When the unit is in action in a battle, this mode will not start before the enemy has been taken down.

 **UPGRADE:** In the course of the game you need to upgrade your units constantly in order to have a chance to fight back the waves of attacks, which become stronger over time. Simply click on the appropriate unit and then select the appropriate update with a mouse click. Upgrades for life energy , strength  and magic  are available.

 **SELL:** If you no longer need a particular unit, you can discharge them and stock your gold reserves. Simply click on the relevant unit and then the discharge command.

## DIRECT ATTACKS

Use direct attacks by Gandohar and Sordahon to your advantage and to turn the battle. With **GANDOHAR**, these attacks are: **fire storm**  [areal magic, with it, several units of enemies can be taken down], **lightning** , and **slow down** .

Gandohar's henchman **SORDAHON** has these attacks: **Infernal fists** , **mental thorns** , and **fire blades**  [areal magic, with it, several units of enemies can be taken down].

However, his magic always needs some time until it is recharged. In case of attack magic [2] and [3], you will have to wait 60 seconds, in case of passive magic (i.e. slow down [1]), 45 seconds. In return, these attacks do not require payment and become more powerful with the updates that you consider Gandohar or Sordahon with. With each update (either strength or HP) for Gandohar or Sordahon, the charging times of the direct attacks are reset immediately so that the actions are available again immediately.

If you want to carry out such a direct attack, select the desired opponents that you want to attack and click the corresponding icon at the top left of the screen. The strength of the direct attack depends on Sordahon's or Gandohar's degree of strength. The numbers next to the symbols indicate the strength of the direct attack (in case of "slow down" in percent).

The game is over when you are overrun by attacks or have successfully mastered the missions. Now you have the option to post your high score in an online ranking and then you can enter a new round of **"Two Worlds II Castle Defense"**. Regardless of the maps of the main game, you of course can also face the five challenges in the arena mode!





## HIGH SCORES

Once you have completed a mission, you will be asked if you want to publish your high score on the web. In this case, you must enter your e-mail address and name. Your maximum score is then published with your name on [www.twoworlds2.com/cd](http://www.twoworlds2.com/cd)

### TIPS FOR THE HIGH SCORE PURSUIT

- Unconscious units at the end of attack waves earn less "survival bonus" than units that are alive.
- Use the teleport function to swap ailing units from the fray and replace them with healthy units. Teleport is cheap and helps to save money. Revival and healing are comparatively very expensive.
- You should not buy new units just before the end of an attack wave. The more money you have on your account at the end of an attack wave, the more bonus points you get.
- Strong bosses should be "slowed down" immediately, so that they can be attacked from all sides by your own units.
- Remember to upgrade Sordahon and Gandohar, so that you can run direct attacks immediately.

## HOTLINE AND SUPPORT

**B**ecause we have put this product through many rigorous tests on a wide range of hardware configurations, you shouldn't experience any problems. However, it's impossible to test every configuration. Before contacting our technical support, have the following information on your hardware system ready at hand:

What operating system are you using?

What processor do you have?

How much RAM does your computer have?

Which version of DirectX is installed on your computer?

Which graphic card and sound card does your computer have?

Which driver version do you have for your graphic card and sound card?

If you don't have the above information handy, you can use the DirectX diagnostics program. Click on Start - Run (Start - Search for Windows Vista and Windows 7) and type in **DXDIAG**. In the System menu, you'll see the exact information about your computer. If you send us an email, attach the file (compressed, of course) **DxDiag.txt**. To get this file, open the DirectX diagnostics program and click on the button "Save all information".

Before contacting us please make sure your operating system (Windows) and device drivers (video card, sound card & motherboard) are fully up to date, as this is usually the main problem when experiencing software difficulties. You can find a list of all hardware manufacturers under [www.treiber.de](http://www.treiber.de) or under [www.windrivers.com](http://www.windrivers.com). **NOTE:** if you update your graphic card driver, it is absolutely necessary that you reinstall DirectX. For queries regarding the replacement of disc or manuals (after the 90 day warranty period) or other queries, please contact customer services at the address below:

### EUROPE (ENGLISH ONLY)

**ZUXXEZ Entertainment AG**

Rittnert Str. 36

76227 Karlsruhe, Germany

Email: [support@zuxxez.com](mailto:support@zuxxez.com)

Phone: +49(0)721- 9151 0555

Fax: +49(0)721- 9151 0222

### GERMANY

**TopWare Entertainment GmbH**

Otto Str. 3

D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe

Email: [support@topware.de](mailto:support@topware.de)

Tel.: 01805 - 8679273 (TopWare)\*

Fax: +49(0)721- 9151 0222

(\*: Calls from German landline 0.14 EUR / min. Calls from mobile phone networks are much more expensive)

Web: [www.twoworlds2.com/cd](http://www.twoworlds2.com/cd)



## INSTALLATION

Placez tout d'abord le disque dans le lecteur indiqué. Si la fonction de démarrage automatique est activée, le menu d'installation s'affiche immédiatement. En cas contraire, sélectionnez manuellement le lecteur de disques optiques et cliquez sur le fichier « autorun.exe ». Démarrez le programme d'installation en cliquant sur « **Installez Two Worlds II Castle Defense** ».

Une fois l'installation terminée, vous pouvez démarrer le jeu en cliquant sur l'icône appropriée du bureau ou en sélectionnant le programme depuis le menu Démarrer. Utilisez les fonctions de désinstallation du système d'exploitation pour supprimer l'application.

## ACTIVATION

Lors de la première exécution du jeu, vous serez invité à entrer votre numéro de série. Se trouvant au dos du manuel, ce code de 16 chiffres est obligatoire pour accéder au contenu intégral de « **Two Worlds II Castle Defense** ». Veuillez saisir le numéro de série exactement comme il est imprimé (remarque : ce code n'est pas sensible à la casse). Validez en cliquant sur OK.

Si le numéro de série a été accepté et qu'une connexion Internet est détectée, le jeu est automatiquement activé. Vous recevrez également un code de 16 chiffres à utiliser en cas de nouvelle installation. Si vous ne trouvez pas le numéro de série du logiciel ou si le numéro de série n'est pas valide, veuillez contacter notre hotline (pensez à conserver l'original de la facture). Si vous n'activez pas le jeu, vous pourrez jouer en mode démo qui contient uniquement les fonctions les plus importantes du jeu. **REMARQUE** : le mode démo ne vous permet pas de transférer votre meilleur score.

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez activer le jeu par téléphone. Sélectionnez l'option « **Activer par téléphone** ». Un code d'activation de 16 chiffres s'affiche. Appelez le numéro ci-dessous et conservez votre code d'activation à portée de main.

**Activation (d'Allemagne): 01805- 989939 (ZUXXEZ)\***  
**International (seulement en Anglais): +49-(0)721-91510500**  
**E-mail: [info@zuxxez.com](mailto:info@zuxxez.com)**

(Tout appel effectué en Allemagne à partir d'une ligne terrestre sera facturé 0,14 EUR / min. Les appels depuis un téléphone portable sont beaucoup plus onéreux.)

**REMARQUE** : la hotline est exclusivement réservée à l'activation du produit. Pour toute autre question sur le jeu, veuillez contacter l'assistance technique.

Si vous avez besoin de plusieurs numéros de série, vous pouvez les commander à prix réduit par téléphone ou par courrier électronique au :

**Tél.:** 01805 - 8679273 (TOPWARE)\*

ou +49 (0) 721 - 464720

**E-mail :** [info@zuxxez.com](mailto:info@zuxxez.com)

(Tout appel effectué en Allemagne à partir d'une ligne terrestre sera facturé 0,14 EUR / min. Les appels depuis un téléphone portable sont beaucoup plus onéreux.)

Alors que les troupes de Gandohar et les armées des orcs se livrent une bataille sans merci devant les portes de Oswaroth, l'empereur attend l'issue du conflit dans les profondeurs de son palais. Toutefois, il est à mille lieues de se douter qu'une escouade d'élite, commandée par Rogdor, se fraye un chemin jusqu'à la forteresse. Empruntant d'obscurs passages secrets, ce groupe d'orcs surentraînés s'approche dangereusement des portails de la salle du trône...

## COMMENT JOUER

Votre objectif est de défendre l'empereur Gandohar et son lieutenant contre les hordes d'orcs. Si le souverain maléfique survit, vous remportez la victoire, mais s'il périt, c'est game over. Plus votre défense est efficace, plus vous marquez de points. Votre score est basé sur la valeur de vos unités et sur votre capital en or. Vous pouvez gagner des pièces d'or supplémentaires en repoussant les vagues d'attaque, en économisant vos richesses ou en conservant un maximum d'unités en vie. Vous avez également la possibilité de publier votre score sur Internet et de le comparer à ceux des autres joueurs !

Démarrez une nouvelle partie en sélectionnant l'option « **Campagne** » ou reprenez votre aventure en cliquant simplement sur « **Continuer** ». Dès que vous avez contrecarré tous les assauts au cours d'une mission, vous pouvez choisir le niveau suivant sur la carte. En fonction de votre progression, différentes régions s'affichent sur la carte d'Antaloor : **Oswaroth**, **Camp de la forêt**, **Ruines du désert**, **Catacombes** et **Cimetière**. Vous déverrouillerez toutes les zones de combat au fur et à mesure du jeu. La forteresse d'Oswaroth et l'arène des défis sont immédiatement accessibles.


Vous pouvez également configurer divers réglages de base (langue, vidéo et son) depuis l'option « **Paramètres** » du menu principal. Accédez au menu souhaité en cliquant sur la case correspondante.



**Langue** : choisissez le drapeau de votre pays.





**Graphismes** : sélectionnez la résolution et activez/désactivez le mode fenêtre (vous devez redémarrer le jeu pour que les nouveaux réglages prennent effet).

**Son** : ajustez le volume de la musique et des effets sonores (SFX).

Pour revenir au menu précédent, appuyez sur  dans le coin inférieur gauche.

**ASTUCE** : obtenez des informations supplémentaires sur les unités ainsi que de brefs didacticiels en cliquant sur  dans le coin inférieur gauche du menu de démarrage.

Une fois la partie commencée, vous êtes propulsé au cœur de la carte où vous devez vous défendre contre les vagues d'attaque. Au cours de la partie, seule une zone spécifique du monde virtuel est affichée. Déplacez la souris tout en maintenant le bouton droit enfoncé pour faire défiler le champ de bataille. Effectuez des zooms avant ou arrière en maintenant la touche MAJ enfoncée où utilisez la molette de votre souris.

Jetez un coup d'œil en haut de l'écran, vous y verrez des informations utiles : la vague d'attaque actuelle , le nombre d'ennemis encore en vie , vos réserves actuelles d'or  et le meilleur score .



① La vague d'attaque actuelle/total

② Nombre d'ennemis encore en vie

③ Réserves actuelles d'or

④ Le score (actuelle)


⑤ Menu




⑥ Avance rapide (temps réel x2)

⑦ Temps réel

⑧ Pause


⑨ Écran rouge  
avertissement indiquant que Sordahon  
ou Gandohar subissent des dégâts.


Le score total est calculé à partir de l'or en votre possession et de la qualité de vos défenses. Des points bonus vous sont également attribués en fonction du nombre d'assauts auquel vous avez survécu, de la quantité d'or qui vous reste au terme de la partie et du contingent d'unités rescapées. Cliquez sur  pour quitter la partie en cours et revenir au menu principal.


Dans le coin supérieur droit de l'écran, vous trouverez trois icônes qui vous permettent d'influer sur la vitesse du jeu : pause , temps réel  et avance rapide (temps réel x2) . En mode Pause, vous pouvez positionner les troupes, les téléporter et les ressusciter. Il s'agit là d'un élément tactique très important.

## ÉTAT

**A**u cours du jeu, vous avez accès à une grande variété d'informations stratégiques (soit continuellement affichées à l'écran, soit visibles en positionnant le curseur de la souris sur l'élément approprié). Consultez tranquillement ces informations en mode Pause.

 **Barre rouge** ou **verte** [1] : indique l'énergie vitale de vos unités (en rouge) et des unités ennemies (en vert). Positionner le curseur sur une unité ou la sélectionner affiche automatiquement l'énergie vitale de cette unité (valeur numérique rouge [2] / verte [3]) et sa puissance d'attaque (valeur numérique jaune [4]).

 **Barre bleue** [5] : indique la durée restante avant toute résurrection possible de cette unité.

 **Point rouge** et **jaune** [6] : indique le niveau actuel des améliorations de puissance d'attaque (jaune) et de points de vie (rouge).

**Particules orange** [7] : indique que cette unité se trouve actuellement ou se trouvait (si elle était paralysée) dans une zone orange de régénération. Lors des téléportations, il est conseillé d'interchanger des unités qui étaient positionnées sur le même type de zone de régénération, sinon vous ne bénéficierez pas de tous les avantages de ces zones de régénération. **Remarque** : le bonus de 50 % d'énergie supplémentaire que confèrent les zones orange de régénération doit tout d'abord se remplir avant d'être actif. Pour cela, l'unité située dans ladite zone ne doit pas être en combat.


**Cercle bleu** [8] : indique la portée d'une unité lorsque celle-ci est sélectionnée.



**Écran rouge [9]** : avertissement indiquant que Sordahon ou Gandohar subissent des dégâts. Si uniquement l'un de ces deux personnages est aux prises avec l'ennemi, seuls les contours de l'écran deviennent rouges. Plus la nuance de rouge est intense, plus le personnage attaqué perd de l'énergie. Vite, il serait temps de renforcer vos défenses ou d'y apporter des améliorations. Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans le chapitre suivant.



## POSITIONNER LES DÉFENSEURS

Lors de chaque manche, vous devez positionner vos défenseurs à des emplacements prédéterminés (ou zones de régénération). Cliquez simplement sur une zone de régénération non occupée et choisissez l'unité souhaitée en cliquant sur le symbole correspondant dans le coin supérieur gauche, par ex. : un épéiste . Il existe des zones de régénération normales (bleues) et améliorées (orange). Ce second type de zone de régénération confère à l'unité sélectionnée un bonus de 50 % en puissance d'attaque et en points de vie.


Dans chaque niveau du jeu, vous avez accès à six unités défensives qui peuvent être améliorées chacune 8 fois (4x énergie vitale et 4x puissance d'attaque) : **Épéiste, Archer, Nécromancien, Prêtre, Garde Royal et Mage de Feu**. Chaque unité dispose de capacités uniques. Les prêtres soignent les troupes à proximité, les nécromanciens ralentissent les déplacements et les assauts de vos ennemis. Les mages de feu et les archers quant à eux maîtrisent le combat à distance, alors que les gardes du château et les gardes impériaux attaquent au corps à corps.


Au début du jeu, certaines unités sont verrouillées. Leurs icônes ne figurent alors pas au sein du menu des troupes. N'oubliez pas que le positionnement et la gestion de vos unités vous coûtent de l'or (les tarifs exacts sont indiqués sous chaque icône). Si vous ne possédez pas assez d'or pour positionner une unité, le symbole de cette unité est rouge/grisé, et ce, jusqu'à ce que vous ayez réuni les fonds nécessaires pour acquérir cette unité ou l'améliorer.

Vous récupérez de l'or en éliminant des ennemis et en survivant à leurs attaques. Plus un adversaire est redoutable, plus sa mort est lucrative. Pour être toujours au courant de l'emplacement de vos troupes et des ennemis au sein des zones « invisibles » du niveau, suivez les flèches rouges (vos unités) et les flèches vertes (l'ennemi) affichées sur la droite et la gauche de l'écran.


## GÉRER LES UNITÉS


Pour remporter la victoire, il ne suffit pas de positionner des troupes sur le champ de bataille. Vous devez faire preuve de stratégie lors de la gestion individuelle de chaque unité. Sélectionnez simplement l'unité souhaitée et choisissez l'une des options disponibles : soigner, téléporter, ressusciter, dissimuler, améliorer ou vendre.

 **SOIGNER** : Vous pouvez soigner les unités blessées. Les coûts dépendent de la valeur de l'unité. Il est par exemple plus onéreux de prodiguer des soins à un archer de niveau 4 qu'à un archer de niveau 1.


 **RESSUSCITER** : Si un défenseur perd tous ses points de vie, il est cloué au sol quelques instants. Vous pouvez le réactiver immédiatement et à tout moment à l'aide de l'icône **Ressusciter**.





Remarque : une unité paralysée peut malgré tout être vendue ou dissimulée.


 **TÉLÉPORTER** : Utilisez cette option pour interchanger deux unités (idéal quand une unité est mal en point). Les attaquants visent toujours l'unité la plus proche. Sordahon et Gandohar sont les derniers à attaquer les cibles figurant dans votre liste d'adversaires. Il est également possible de téléporter des unités paralysées. Pour cela, sélectionnez tout d'abord une unité en pleine possession de ses moyens, cliquez ensuite sur Téléporter, puis cliquez sur l'emplacement de l'unité paralysée.

 **DISSIMULER** : Si vous décidez de dissimuler une unité, les ennemis ne la détecteront pas.



Elle sera toutefois dans l'incapacité d'attaquer, et pourra recommencer à effectuer des actions uniquement lorsque vous la rendrez de nouveau visible . Une unité en plein combat ne pourra être cachée qu'après avoir éliminé son adversaire.




 **AMÉLIORER** : Au fil du jeu, il faudra constamment améliorer vos unités pour repousser les assauts ennemis, de plus en plus virulents. Cliquez simplement sur l'unité souhaitée, puis sélectionnez l'amélioration de votre choix (énergie vitale , magie  ou puissance d'attaque ).

 **VENDRE** : Si vous n'avez plus besoin d'une unité, rendez-la à la vie civile pour récupérer de l'or. Cliquez sur l'unité souhaitée, puis sur la commande.

## ATAQUES DIRECTES

Exploitez les capacités offensives de Gandohar et Sordahon pour inverser le cours de la bataille.

Attaques de **GANDOCHAR** : **tornade enflammée** [magie aérienne qui terrasse plusieurs ennemis à la fois] , **foudre** , **ralentissement** .

Attaques de **SORDAHON**, le lieutenant de Gandohar : **poings infernaux** , **morsure mentale** , **lames de feu**  [magie aérienne qui terrasse plusieurs ennemis à la fois].

**Attention** : après utilisation, il faut attendre que ces capacités magique [2] et [3] se rechargent, soit 60 secondes pour toute magie offensive et 45 secondes pour toute magie passive (par ex. : ralentissement [1]). Ces attaques ne requièrent aucun paiement et, une fois améliorées, peuvent s'avérer dévastatrices. Les améliorations (pour la puissance d'attaque ou les points de vie) destinées à Gandohar ou Sordahon ont pour effet de réinitialiser les temps de recharge des attaques directes (après utilisation, ces actions offensives sont donc disponibles immédiatement).

Si vous désirez exécuter une attaque directe, sélectionnez les adversaires souhaités, puis cliquez sur l'icône correspondante dans le coin supérieur gauche de l'écran. Les capacités destructrices de Sordahon ou de Gandohar dépendent de leur puissance d'attaque. Les valeurs numériques figurant à côté des symboles indiquent l'intensité de l'assaut (affichées en % pour « ralentissement »).

Le jeu se termine quand les ennemis prennent le dessus ou lorsque vous avez mené à bien vos missions. Vous pourrez alors publier votre meilleur score au classement en ligne, puis démarrer une nouvelle partie de « **Two Worlds II Castle Defense** ». Quelles que soient les cartes déverrouillées, il vous est possible à tout moment de relever les défis du mode Arène !

## ENTRAÎNEMENT

**S**i vous souhaitez vous entraîner à maîtriser les diverses unités du jeu, sélectionnez l'arène sur la carte du menu Campagne. Ici, cinq défis successifs vous attendent. Visez le meilleur score !

## MEILLEURS SCORES

**U**ne fois que vous aurez terminé une mission, vous serez invité à publier votre meilleur score sur Internet. Il faudra alors saisir votre adresse de courrier électronique et votre nom. Votre meilleur score sera publié accompagné de votre nom sur [www.twoworlds2.com/cd](http://www.twoworlds2.com/cd)

**Remarque :** vous devez disposer d'une connexion Internet pour transférer votre meilleur score actuel. Si aucune connexion active n'est détectée, votre score est sauvegardé uniquement sur votre PC.

### CONSEILS POUR LA CHASSE AU MEILLEUR SCORE :

- Toute unité paralysée à l'issue des vagues d'attaque génère un « bonus de survie » inférieur aux unités en pleine possession de leurs moyens.
- Utilisez la téléportation pour remplacer les unités grièvement blessées par des unités en pleine forme. Bon marché, la téléportation peut vous éviter de perdre beaucoup d'or (comparativement, la résurrection et les soins sont très chers).
- Il n'est pas conseillé d'acheter de nouvelles unités juste avant la fin d'un assaut. Plus vous disposez d'or au terme d'une vague d'attaque, plus vous obtiendrez de points bonus.
- « Ralentissez » les boss les plus redoutables pour ensuite les attaquer de toute part.
- Pensez à améliorer Sordahon et Gandohar pour accéder à leurs attaques directes sans attendre qu'elles se rechargent.



**A**vant de contacter notre support technique, veuillez vous assurer d'avoir relevé et noté les éléments suivants concernant votre système:

Système d'exploitation - Version de Windows et mise à niveau (Build)  
Type et fréquence de processeur  
Taille de RAM de votre système  
Version de DirectX installée sur votre système  
Marques et types de vos cartes Graphique et Son  
Version des pilotes des cartes Graphique et Son

Si ces informations ne vous sont pas connues, vous pouvez utiliser le programme de diagnostic DirectX. Cliquez sur « Démarrer - Exécuter » et frappez « **DXDIAG** ». Dans le menu Système, toutes les informations sont affichées. Si vous souhaitez nous envoyer un e-Mail, vous pouvez y attacher le fichier **DxDiag.txt** (comprimé, cela va sans dire). Pour obtenir ce fichier, exécutez le programme de diagnostic DirectX et cliquez sur le bouton « *enregistrer toutes les informations* ». Vous pouvez aussi nous contacter directement sur notre site. avant tout contact, vérifiez que votre système d'exploitation (Windows ou Snow Leopard) et les pilotes (carte graphique, carte son et carte mère) sont bien à la version la plus récente disponible sur le site du fournisseur. Ceci est, dans la grande majorité des cas, la cause des difficultés de fonctionnement. Assurez-vous aussi d'avoir complètement lu et exécuté les instructions d'installation du programme.

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

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

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

**ZUXXEZ Entertainment AG**

Otto Str. 3 \* D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe

E-mail: [support@zuxxez.com](mailto:support@zuxxez.com)

Tél: +49 (0) 721 - 9151 0555

Fax: +49 (0) 721 - 9151 0222

Web: [www.twoworlds2.com/cd](http://www.twoworlds2.com/cd)

## INSTALLAZIONE

Inserisci il disco del gioco nell'unità DVD del tuo computer. Se la funzione di Esecuzione automatica è attivata, sullo schermo apparirà il menu di installazione. Se la funzione di Esecuzione automatica è disattivata, seleziona manualmente l'unità DVD e fai clic sul file "autorun.exe".

Fai clic su **"Installa Two Worlds II Castle Defense"** per avviare il programma di installazione. Completata la procedura di installazione, potrai avviare il gioco facendo clic sulla sua icona sul desktop o selezionando il programma nel menu di avvio. Per disinstallare l'applicazione, usa la funzionalità di rimozione dei programmi del tuo sistema operativo.

## ATTIVAZIONE

Al primo avvio del gioco, ti verrà chiesto di inserire le 16 cifre del numero di serie per poter usufruire di tutte le funzionalità di **"Two Worlds II Castle Defense"**. Il tuo numero di serie personale è riportato sul retro di copertina del manuale. Digitalo senza inserire spazi (la distinzione tra maiuscole e minuscole è irrilevante) e fai clic su OK.

Se il numero inserito è valido, e sei connesso a Internet, il gioco verrà attivato automaticamente. Riceverai inoltre un nuovo codice di 16 cifre per riattivare il prodotto in caso si renda necessario installarlo nuovamente. Se non riesci a trovare il numero di serie, o se quello che hai inserito non è valido, contatta la nostra hotline tenendo a portata di mano lo scontrino d'acquisto. Se non attivi il gioco, potrai comunque accedere alle sue funzionalità principali in modalità demo. **NOTA:** nella versione demo non ti sarà possibile inserire il tuo punteggio nella classifica online.

Se non disponi di accesso a Internet, puoi attivare il gioco telefonicamente. Seleziona l'opzione **"Attiva per telefono"**. Vedrai apparire un codice di attivazione di 16 cifre. Chiama uno dei numeri di seguito elencati tenendo a portata di mano il codice di attivazione.

**Dalla Germania: 01805- 989939 (ZUXXEZ)\***

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

(In Germania le chiamate da rete fissa hanno un costo di 0,14 EUR / min. Le chiamate da cellulare sono molto più costose.)

**NOTA:** questa hotline è riservata esclusivamente all'attivazione del prodotto. Per problemi o domande di altra natura, contatta il nostro servizio di assistenza tecnica.



Per richiedere a prezzo scontato ulteriori numeri di serie per l'installazione su più workstation, telefona o invia un'e-mail ai seguenti recapiti:

**Tel.:** 01805 - 8679273 (TOPWARE)\*

oppure +49 (0) 721 - 464720

E-mail: [info@zuxxez.com](mailto:info@zuxxez.com)

(In Germania le chiamate da rete fissa hanno un costo di 0,14 EUR / min. Le chiamate da cellulare sono molto più costose.)

*Mentre davanti alle mura di Oswaroth infuria la sanguinosa battaglia tra le truppe di Gandohar e le armate degli Orchi, l'Imperatore attende di conoscerne l'esito nei recessi del suo palazzo. Non sa che una truppa scelta di Orchi, guidata da Rogdor, sta avanzando lungo i percorsi segreti che conducono alla fortezza, ed è ormai a un passo dalla sala del trono...*


## **GIOCARRE A TWII: CASTLE DEFENSE**


**L**o scopo del gioco è quello di difendere l'imperatore Gandohar e il suo comandante supremo dalle orde di invasori orchi. Se l'Imperatore sopravvive agli attacchi, vincerai la partita. Se muore in battaglia, perderai. Più efficace sarà la tua difesa, più alto sarà il punteggio finale, che verrà calcolato in base al valore delle tue unità e alla quantità d'oro rimasta. Alla fine di ogni round, inoltre, riceverai un bonus per ogni ondata di nemici sconfitta, per l'oro rimasto e per le unità sopravvissute, e potrai pubblicare il tuo punteggio online per confrontare i tuoi risultati con quelli di altri giocatori!

Seleziona "**Campagna**" per avviare una nuova partita, o "**Continua**" per proseguirne una iniziata in precedenza. Sopravvivi a tutte le ondate di una missione per sbloccare un nuovo livello sulla mappa. Combatti con valore e potrai accedere a varie località di Antaloor dal menu Campagna: **Oswaroth**, **Accampamento nella foresta**, **Rovine nel deserto**, **Catacombe** e **Cimitero**. Le zone di combattimento verranno sbloccate via via che procedi nel gioco; la fortezza di Oswaroth e le sfide nell'arena saranno invece disponibili sin dall'inizio.

Dal menu principale potrai inoltre accedere ai menu delle impostazioni per modificare la lingua del gioco e le opzioni video e audio. Seleziona la bandiera del tuo Paese per impostare la lingua di gioco. Nel menu delle **impostazioni video** potrai selezionare la risoluzione più appropriata edisattivare l'esecuzione in modalità finestra.

**Nota che**, per rendere efficaci le modifiche, sarà necessario riavviare il gioco. Seleziona le impostazioni audio per regolare il volume della musica e degli effetti sonori (SFX).

Per tornare alla schermata precedente, fai clic su  nella parte inferiore sinistra dello schermo.






**SUGGERIMENTO:** per visualizzare maggiori informazioni sulle unità e un breve tutorial, fai clic sul simbolo  nell'angolo inferiore sinistro del menu di avvio.




Una volta avviata la partita, sarai trasferito nello scenario attivo della mappa e dovrai difenderti dalle ondate di assalitori. Nel corso della partita, sarà di volta in volta visibile solo una parte specifica del mondo di gioco. Tenendo premuto il pulsante destro del mouse, sposta il mouse a sinistra o a destra per vedere il campo di battaglia nella sua interezza. Tieni premuto anche il tasto MAIUSC o utilizzare la rotella del mouse per ingrandire o ridurre la visuale.



- |                            |   |
|----------------------------|---|
| ① Ondata in corso          | ⑥ Avanti veloce (2x tempo reale)                  |
| ② Numero di nemici rimasti | ⑦ Tempo reale                                     |
| ③ Riserve d'oro            | ⑧ Pausa   |
| ④ Punteggio corrente       | ⑨ Schermo rosso                                   |
| ⑤ Menu                     | indica che Sordahon o Gandohar sono sotto attacco |





Nella parte superiore della schermata vengono visualizzate delle utili informazioni sul gioco, come l'ondata in corso , il numero di nemici rimasti , le riserve d'oro  e il punteggio corrente . Il punteggio totale viene calcolato in base alla forza delle tue unità e alla quantità d'oro di cui disponi. Al termine di ogni round riceverai inoltre dei punti bonus aggiuntivi per ogni ondata a cui sei sopravvissuto e per l'oro e le unità che ti sono rimaste. Fai clic sull'icona del menu  per uscire dal gioco e tornare al menu principale.


In alto a destra troverai anche tre pulsanti per controllare la velocità con la quale il tempo trascorre nel gioco: Pausa , Tempo reale  e Avanti veloce  (velocità doppia rispetto all'avanzamento in tempo reale). La possibilità di mettere in pausa il gioco è un importante elemento strategico: approfittane per posizionare, teletrasportare o rianimare le tue truppe.

## STATO

**D**urante il gioco vengono visualizzate numerose informazioni aggiuntive che ti saranno utili per impostare la tua strategia di gioco. Alcune sono sempre presenti sullo schermo, altre vengono visualizzate quando posizioni il cursore del mouse su un elemento dell'interfaccia. Metti il gioco in pausa per studiarle con calma.

 **Barra rossa o verde [1]:** mostra l'energia vitale (rossa: unità del giocatore, verde: unità nemica). Passa con il mouse su un'altra unità e / o selezionala per visualizzarne l'energia vitale (numero rosso [2]/numero verde [3]) e la forza (numero giallo [4]).

 **Barra blu [5]:** mostra il tempo che manca alla rianimazione di un'unità.

 **Punto rosso e giallo [6]:** indica il livello corrente di potenziamento di forza (giallo) e PF (rosso).

**Particelle arancioni [7]:** indicano che questa unità si trova (o si trovava, nel caso di unità prive di sensi) su un punto di spawn arancione. Quando usi il teletrasporto, assicurati di scambiare di posto solo unità che si trovavano sullo stesso tipo di punto di spawn, o non potrai beneficiare appieno dei vantaggi offerti dai punti spawn potenziati. Se l'unità non proveniva da un punto di spawn potenziato, infatti, per poter ricevere il bonus del 50% di energia in più bisognerà attendere che l'indicatore si riempia, e questo non può accadere finché un'unità è ancora in combattimento.

**Cerchio blu [8]:** Mostra il raggio di azione di un'unità selezionata.

**Schermo rosso [9]:** indica che Sordahon o Gandohar sono sotto attacco. Quando uno dei due è impegnato in un combattimento, il bordo della schermata diventa rosso e il colore diventa più intenso via che la sua energia vitale diminuisce. È il momento di intensificare la difesa o di potenziare il personaggio. Consulta il prossimo capitolo per maggiori informazioni al riguardo.



## SCHIERARE I DIFENSORI

All'inizio di ogni round, dovrai schierare i tuoi difensori in località predefinite (i cosiddetti "punti di spawn"). Fai clic su un punto vuoto e seleziona un'unità - ad esempio, uno Spadaccino - facendo clic sull'icona corrispondente nell'angolo in alto a sinistra. I punti di spawn possono essere normali (blu) o potenziati (arancione). Questi ultimi danno all'unità selezionata un bonus che ne aumenta del 50% la forza e i punti ferita.

Per ciascun livello del gioco sono disponibili sei diverse unità, che possono essere potenziate fino a otto volte ciascuna (quadruplicandone l'energia vitale e la forza): **Spadaccino**, **Arciere**, **Negromante**, **Sacerdote**, **Guerriero Real** e **Mago del fuoco**. Ciascuna unità ha abilità uniche. I Sacerdoti, ad esempio, guariscono le truppe nelle immediate vicinanze, mentre i Negromanti rallentano i movimenti e gli attacchi dei nemici. Maghi del fuoco e Arcieri attaccano dalle retrovie, mentre guardie del castello e guardie imperiali ingaggiano combattimenti corpo a corpo.





Non tutte le unità sono disponibili sin dall'inizio del gioco. Le icone delle unità non ancora disponibili non vengono visualizzate nel menu delle truppe. Ricorda che schierare e gestire le tue truppe comporta sempre un costo; l'importo preciso è mostrato sotto l'icona di ciascuna unità. Se non hai abbastanza oro per schierare un'unità, il simbolo apparirà di colore rosso e resterà trasparente fino a quando non avrai sufficienti risorse per acquistarla o potenziarla.


Guadagni oro eliminando i nemici e sopravvivendo ai loro attacchi. Più forte è un nemico, più oro riceverai quando lo uccidi. Per consentirti di controllare la posizione delle tue truppe e dei nemici nell'area non attiva del livello, ai lati della schermata sono visualizzate delle frecce rosse e verdi. Le frecce verdi indicano la posizione dei nemici; quelle rosse la posizione delle tue unità.



## **GESTIRE LE UNITÀ**





**P**er vincere, non basta schierare le truppe sul campo di battaglia; occorre anche gestirle in modo strategico. Seleziona un'unità e scegli tra le opzioni disponibili: Cura, Teletrasporta, Rianima, Nascondi, Potenzia o Vendi.


 **CURA:** Le unità ferite possono essere curate con una spesa che dipende dal loro valore. Ad esempio, sarà più costoso guarire un Arciere di livello 4 che uno di livello 1.

 **RIANIMA:** Se un'unità esaurisce la propria energia vitale, resta priva di sensi per un certo periodo di tempo prima di rianimarsi automaticamente. Puoi riportare in azione immediatamente un'unità con il comando **Rianima**. Nota che anche un'unità priva di sensi può essere venduta o nascosta.




 **TELETRASPORTA:** Usa questo comando per scambiare di posto delle unità, allontanando dal campo di battaglia determinati difensori. Tieni presente che gli assalitori cercheranno sempre di colpire l'unità più vicina, e che Sordahon e Gandohar sono sempre gli ultimi ad attaccare. Puoi teletrasportare anche unità prive di sensi: seleziona un'unità in buona salute, fai clic su Teletrasporta e infine fai clic sulla posizione dell'unità esanime.




 **NASCONDI:** Se decidi di nascondere un'unità per renderla invisibile ai nemici, quell'unità non potrà sferrare attacchi. Rientrerà in azione solo quando l'avrai resa nuovamente visibile . Un'unità impegnata in combattimento non potrà essere nascosta fino a quando non avrà eliminato il nemico.

 **POTENZIA:** Nel corso del gioco dovrai potenziare costantemente le tue unità per resistere a ondate di attacchi sempre più violenti. Fai clic su un'unità e seleziona il potenziamento che vuoi acquistare: energia vitale  , magia  o forza .

 **VENDI:** Se non hai più bisogno di una particolare unità, puoi venderla per rimpinguare le tue riserve d'oro. Fai clic sull'unità che desideri vendere e poi sul comando.

## ATTACCHI DIRETTI

Usa gli attacchi diretti di Gandohar e Sordahon per rovesciare le sorti della battaglia. **GANDO HAR** può sferrare gli attacchi diretti **Tempesta di fuoco** [un incantesimo ad area che consente di eliminare più unità nemiche contemporaneamente]  , **Saetta**  , e **Rallenta** .

**SORDAHON**, il braccio destro di Gandohar, può invece utilizzare gli attacchi **Pugni Infernali**  , **Spuntori Mentali**  , e **Lame di Fuoco**  [un incantesimo ad area che consente di eliminare più unità nemiche contemporaneamente].

I suoi incantesimi hanno tuttavia bisogno di un certo tempo per ricaricarsi. In caso di magia di attacco [2] e [3], dovrai aspettare 60 secondi; per la magia passiva (ad es. "Rallenta" [1]), 45 secondi. D'altro canto, questi attacchi non costano oro e diventano più potenti via via che potenzi Gandohar o Sordahon. A ciascun potenziamento di Gandohar o di Sordahon (che si tratti di forza o PF), il tempo di carica degli attacchi diretti viene azzerato, rendendoli immediatamente disponibili.

Per eseguire un attacco diretto, seleziona gli avversari che vuoi colpire e fai clic sull'icona dell'attacco in alto a sinistra. La potenza di un attacco diretto dipende dal livello di forza di Sordahon o Gandohar ed è indicata da un numero accanto all'icona. Nel caso del "Rallenta" è espressa come valore percentuale.

Il gioco termina quando sei sopraffatto dagli assalitori o quando completi con successo un round. A questo punto, avrai la possibilità di pubblicare il tuo punteggio in una classifica online e di iniziare un nuovo round di **"Two Worlds II Castle Defense"**. Oltre a giocare sulle mappe della modalità principale, potrai cimentarti anche nelle cinque sfide della modalità arena!





## RECORD

Ogni volta che completi un round, ti verrà chiesto se vuoi pubblicare il tuo punteggio sul Web. Se accetti, dovrai fornire il tuo indirizzo e-mail e il tuo nome. Il tuo record verrà pubblicato, insieme al tuo nome, su

[www.twoworlds2.com/cd](http://www.twoworlds2.com/cd)

**Nota:** per poter pubblicare il tuo punteggio devi essere connesso a Internet.

### CONSIGLI PER OTTENERE PUNTEGGI ELEVATI:

- Alla fine delle ondate di attacchi, le unità prive di sensi guadagnano un "bonus sopravvivenza" inferiore rispetto alle unità vive.
- Usa la funzione di teletrasporto per allontanare dalla mischia le unità ferite e sostituirle con unità in buona salute. Il teletrasporto costa poco e ti fa risparmiare denaro. Al confronto, tanto la rianimazione che la cura sono infatti molto più costose.
- Non comprare nuove unità se l'ondata di attacchi sta per finire. Più denaro hai alla fine di un round e più punti bonus riceverai.
- Cerca subito di "rallentare" i boss più forti in modo che le tue unità possano attaccarli da ogni lato.
- Potenzia Sordahon e Gandohar per poter sferrare immediatamente attacchi diretti.

## INSTALACIÓN

**E**n primer lugar, inserta el disco en la unidad designada. Si tienes activada la configuración automática, el menú de instalación se mostrará al instante. De lo contrario, selecciona manualmente la unidad de disco pertinente y haz clic en el archivo "autorun.exe".

Inicia el programa de instalación haciendo clic en "**Install Two Worlds II Castle Defense**". Una vez instalado el juego, puedes jugar haciendo clic en el icono del escritorio o seleccionando el programa a través del menú inicio.

Para desinstalar la aplicación, utiliza los automatismos del sistema operativo.

## ACTIVACIÓN

**A**l iniciar el juego por primera vez, se te pedirá que introduzcas tu número de serie. Debes introducir el código de 16 dígitos para jugar a "**Two Worlds II Castle Defense**" íntegramente. Tu número de serie personal se encuentra en la parte posterior de este manual. Escribe el número sin espacios. El sistema no distingue entre mayúsculas y minúsculas. Finaliza el proceso haciendo clic en Aceptar.

Si el número es aceptado, el juego se activará automáticamente, siempre que dispongas de conexión a Internet. Asimismo, recibirás otro código de 16 dígitos para la reactivación, necesaria en caso de volver a instalar el juego. Si no encuentras el número de serie en tu producto o si el número de serie no es válido, ponte en contacto con nosotros. Para ello, ten a mano tu recibo de compra original. Si no activas el juego, puedes jugar a la versión de prueba, que incluye las características más importantes del juego. **NOTA:** La versión de prueba no te permitirá enviar tus máximas puntuaciones.

Si no dispones de conexión a Internet, puedes activar el juego por teléfono. Selecciona la opción "**Activar por teléfono**". Se te mostrará un código de activación de 16 dígitos. Llama al número que aparece a continuación con el código de activación a mano.

**Activación internacional (sólo en inglés)**

**+49-(0)721-91510500**

**NOTA:** Esta línea únicamente está habilitada para la activación del producto. Si tienes alguna pregunta técnica sobre el juego, ponte en contacto con nuestro servicio de asistencia técnica.



Si necesitas más números de serie para otros ordenadores, puedes pedirlos por teléfono o correo electrónico a un precio reducido:

**Teléfono: 0049 (0) 721 464 720**

Correo electrónico: [info@zuxxez.com](mailto:info@zuxxez.com)

*Mientras la sangrienta batalla entre las tropas de Gandohar y los ejércitos de orcos se libra a las puertas de Oswaroth, el emperador espera en las profundidades del palacio el resultado de esta lucha por el poder. Lo que él no sabe, sin embargo, es que una tropa de élite, dirigida por Rogdor, se ha adentrando en la fortaleza a través de caminos secretos y se encuentra en las inmediaciones de la sala del trono...*


## CÓMO JUGAR


El objetivo del juego es defender al Emperador Gandohar y a su poderoso comandante frente a las hordas de orcos invasores. Si el Emperador sobrevive a los ataques, ganas. Si, por el contrario, muere en combate, pierdes. Cuanto más efectiva sea tu defensa, mayor será tu puntuación, que se basa en el valor de tus unidades y en las reservas de oro restantes al final de un ataque. Recibirás monedas extra si sobrevives a las oleadas enemigas y en función del oro protegido y del número de unidades que mantengas con vida. ¡Puedes publicar tu puntuación en línea y compararte con otros jugadores!

Para empezar una nueva partida, selecciona "**Campaña**"; puedes activar las misiones ya empezadas haciendo clic en "**Continuar**". Cuando te hayas defendido de todas las oleadas de ataque enemigas de una misión, podrás escoger un nuevo nivel en el mapa. En función de la valía demostrada, el menú de campaña mostrará diferentes sitios disponibles en el mapa de Antaloor:

**Oswaroth**, **Campamento del bosque**, **Ruinas del desierto**, **Catacumbas** y **Cementerio**. Durante la partida, puedes desbloquear todas las zonas de combate; la fortaleza de Oswaroth y la arena de desafío están disponibles desde el principio.






El menú principal te permite cambiar la configuración básica del juego. Para cambiar el idioma, busca las banderas que se encuentran en "**Configuración**" y en los ajustes de **sonido** y **vídeo**. Puedes acceder a estos menús seleccionando la casilla adecuada.




En el **menú de gráficos**, puedes cambiar la resolución y activar/desactivar el modo ventana. **Nota:** para que los cambios de ajustes tengan efecto, hay que reiniciar el juego. En los ajustes de sonido, puedes regular el volumen de la música y los efectos del juego. Para volver a la pantalla anterior, haz clic en  en la esquina inferior izquierda.

**CONSEJO:** Si haces clic en el símbolo de información  de la esquina inferior izquierda del menú de inicio, encontrarás más detalles sobre las unidades y un pequeño tutorial.

Al inicio del juego, eres trasladado al escenario activo del mapa y debes dar respuesta a las oleadas de ataque. Durante la partida, sólo se muestra una parte específica del mundo del juego.

Mueve el ratón a izquierda o derecha con el botón derecho pulsado para desplazarte por todo el campo de batalla. Si mantienes pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo, podrás acercar o alejar la pantalla.

En la parte superior de la pantalla, se muestra información útil sobre el juego, como la oleada de ataque actual , el número de enemigos restantes , las reservas de oro actuales  y la puntuación actual . La puntuación total se calcula en función de la fuerza de tus defensas y del oro que tengas. Asimismo, recibirás puntos extra por cada oleada de ataque que hayas superado, por el oro que tengas al final de cada ronda y por el número de unidades supervivientes. Si haces clic en el símbolo del menú , saldrás de la partida en curso para acceder al menú principal.

En la esquina superior derecha se muestran tres botones con los que puedes controlar el tiempo de juego: Pausa , tiempo real  y avance rápido (tiempo real x 2) . En el modo de pausa, puedes posicionar, teletransportar y reanimar a tus tropas. Por lo tanto, se trata de un importante elemento estratégico.

## ESTADO

**D**urante el juego, se muestra continuamente una gran variedad de información adicional importante para la dirección estratégica del juego. Dicha información puede consultarse también pasando el cursor del ratón por encima de ciertos elementos. Analiza esta información sin prisas en el modo de pausa.



**Barra roja/verde [1]:** Muestran la energía (roja: unidades propias; verde: unidades enemigas). Si seleccionas o pasas el ratón por encima de una unidad, se mostrará su energía (número rojo [2]/ número verde [3]) y su fuerza (número amarillo [4]).

**Barra azul [5]:** Muestra el tiempo (en forma de barra) que le queda a una unidad para reanimarse automáticamente.

**Punto rojo/amarillo [6]:** Indican el nivel actual de fuerza y puntos de impacto.


**Partículas naranjas [7]:** Indican que la unidad está o estaba (en caso de inconsciencia) sobre un punto de regeneración naranja. Se aconseja prestarles una atención especial a la hora de teletransportarse, para cambiar sólo unidades que estén sobre un mismo tipo de punto de regeneración, ya que, de lo contrario, no se aprovecharán al máximo los beneficios de los puntos de regeneración mejorada. El 50% más de energía del punto de regeneración naranja debe llenarse primero, lo cual no puede suceder mientras una unidad siga en combate.

**Círculo azul [8]:** Muestra el alcance de una unidad cuando se selecciona.

**Pantalla roja [9]:** Sirve como advertencia para avisar de que Sordahon o Gandohar están siendo atacados. Si uno de estos personajes está combatiendo, sólo el borde de la pantalla se volverá rojo. Cuanto más intensa sea la tonalidad de rojo, más energía está perdiendo. Es hora de intensificar la defensa o mejorarla. El próximo capítulo explica cómo.



## COLOCACIÓN DE LAS DEFENSAS

**E**n cada ronda, debes colocar tus defensas en unos puntos predeterminados (denominados puntos de regeneración). Para ello, haz clic en un punto de regeneración vacío y elige la unidad que quieras haciendo clic sobre el símbolo pertinente en la esquina superior izquierda. Por ejemplo, para un espadachín: . Hay puntos de regeneración normales (azul) y mejorados (naranja). Estos últimos aportan a la unidad seleccionada una bonificación del 50% en la fuerza y los puntos de impacto.

Para la defensa, hay seis unidades diferentes disponibles para cada nivel del juego, que pueden mejorarse hasta ocho veces cada una (4x energía y 4x fuerza): **espadachín**, **arquero**, **nigromante**, **sacerdote**, **guardián real** y **mago de fuego**. Cada unidad tiene sus propias habilidades. Por ejemplo, los sacerdotes curan a las tropas cercanas; los nigromantes ralentizan los movimientos y ataques enemigos; los magos de fuego y los arqueros son luchadores de larga distancia; y los guardias del castillo y los guardias imperiales son tropas de combate cuerpo a cuerpo.


No todas las unidades están disponibles al inicio del juego. Si una unidad todavía no está disponible, el icono correspondiente no se muestra en el menú de tropas. No olvides que la colocación y gestión de tus defensas cuesta oro. El coste exacto se indica bajo el icono respectivo. Si no tienes oro suficiente para colocar una unidad, el símbolo se muestra de color rojo transparente hasta que tengas suficiente para comprar o mejorar tus tropas.


El oro se gana eliminando enemigos y sobreviviendo a sus ataques. Cuando más fuerte sea un enemigo, más oro recibirás si acabas con él. Para no perder de vista dónde se encuentran tus propias tropas y las del enemigo en la zona no activa del nivel, se muestran flechas rojas y verdes a la izquierda y la derecha de la pantalla. Las flechas verdes indican la posición de los enemigos; las flechas rojas indican la posición de tus propias unidades.

## GESTIÓN DE LAS UNIDADES


**P**ara ganar, no basta con colocar las tropas sobre el campo de batalla. Cada unidad debe gestionarse de forma estratégica. Selecciona la unidad deseada y elige entre las opciones disponibles: curar, teletransportar, reanimar, esconder, mejorar o vender.









 **CURAR:** Puedes curar a las unidades lastimadas. Los costes varían en función del valor de la unidad. Así, pues, resulta más caro curar a un arquero de nivel 4 que a un arquero de nivel 1.


 **REANIMAR:** Si una unidad se queda sin energía, queda inconsciente durante un tiempo antes de recuperarse por sí sola. Sin embargo, puedes reanimarla inmediatamente en cualquier momento con el comando **reanimar**.

**Nota:** las unidades sin energía pueden venderse o esconderse igual.




 **TELETRANSPORTAR:** Usa este comando para cambiar unidades de sitio y sacar a tus defensas del combate; los enemigos buscarán siempre a la unidad más cercana. Sordahon y Gandohar son siempre los últimos objetivos en la lista de ataque del enemigo. También puedes teletransportar unidades inconscientes. Para ello, selecciona primero una unidad saludable; a continuación, haz clic en teletransportar y, finalmente, haz clic sobre la posición de la unidad sin energía.




 **ESCONDER:** Si decides esconder una unidad para hacerla invisible a ojos del enemigo, no podrá realizar ataques. La unidad únicamente podrá intervenir cuando vuelvas a hacerla visible . Si la unidad está interviniendo en una batalla, este modo no se activará hasta que el enemigo haya sido derrotado.

 **MEJORAR:** Durante el juego, debes mejorar tus unidades de forma constante para poder contrarrestar las oleadas de ataque, que con el tiempo se hacen más fuertes. Haz clic sobre la unidad pertinente y, a continuación, selecciona la mejora deseada haciendo clic con el ratón. Hay disponibles mejoras de energía , de magia  y fuerza .

 **VENDER:** Si ya no necesitas una unidad particular, puedes venderla a cambio de oro. Haz clic sobre la unidad pertinente y, a continuación, sobre el comando de venta.

## LOS ATAQUES DIRECTOS

Usa los ataques directos de Gandohar y Sordahon en tu beneficio para dar la vuelta a la batalla. Los ataques de **GANDOCHAR** son: **tormenta de fuego** [magia con la que pueden abatirse varias unidades de enemigos] , **rayo**  y **ralentización** .

**SORDAHON**, el secuaz de Gandohar, cuenta con los siguientes ataques: **puños infernales** , **zarpa mental**  y **cuchillas de fuego**  [magia con la que pueden abatirse varias unidades de enemigos].

Sin embargo, su magia necesita siempre un tiempo de carga. En el caso de la magia de ataque, hay que esperar 60 segundos; en el caso de la magia pasiva (como, por ejemplo, la ralentización), 45 segundos. A cambio, estos ataques no requieren pago y son cada vez más potentes con las mejoras que adquieras para Gandohar o Sordahon. Con cada mejora (tanto de fuerza como de puntos de impacto) de Gandohar o Sordahon, los tiempos de carga de los ataques directos se neutralizan al instante y ya están listos para ser usados.

Si quieres realizar un ataque directo de este tipo, selecciona los enemigos a los que quieres atacar y haz clic en el icono correspondiente de la esquina superior izquierda de la pantalla. La fuerza de los ataques directos depende del nivel de fuerza de Sordahon y Gandohar. Los números que aparecen junto a los símbolos indican la fuerza del ataque directo (en el caso de la "ralentización" se muestra un porcentaje). La partida termina cuando los ataques acaban contigo o cuando superas con éxito todas las misiones. Puedes publicar tu máxima puntuación en una clasificación en línea y volver a probar suerte con **"Two Worlds II Castle Defense"**. Independientemente de los mapas del juego principal, puedes afrontar los cinco desafíos en el modo arena.

## MÁXIMAS PUNTUACIONES

Cuando completes una misión, se te preguntará si quieres publicar tu máxima puntuación en Internet. En caso afirmativo, introduce tu nombre y dirección de correo electrónico. Tu máxima puntuación se publicará con tu nombre en [www.twoworlds2.com/cd](http://www.twoworlds2.com/cd)

### CONSEJOS PARA CONSEGUIR PUNTUACIONES ALTAS:

- ▶ Al final de una oleada de ataque, las unidades inconscientes reciben menos "bonus de supervivencia" que las unidades vivas.
- ▶ Usa la función de teletransporte para cambiar unidades con poca energía del campo de batalla por unidades más saludables. Teletransportar unidades es barato y ayuda a ahorrar dinero. En comparación, las funciones de curación y reanimación son muy caras.
- ▶ No compres unidades justo antes del final de una oleada de ataque. Cuanto más dinero tengas en tu cuenta al final de una oleada, más puntos extra recibirás.
- ▶ Los jefes deben "ralentizarse" inmediatamente para que tus unidades puedan atacarles desde todas partes.
- ▶ Recuerda mejorar a Sordahon y Gandohar para poder realizar ataques directos de forma inmediata.



## CREDITS

Developed by  
Reality Pump Studios  
Krakow, Poland.

### REALITY PUMP STUDIOS

PROJECT LEADER &  
SENIOR EXECUTIVE PRODUCER  
Miroslaw Dymek

JUNIOR EXECUTIVE PRODUCER  
Stan Just

LEAD PROGRAMMER  
Boguslaw Mista

AI PROGRAMMER  
Pawel Markowski

FX GRAPHICS PROGRAMMERS  
Mariusz Szaflik

GAME PROGRAMMER  
Pawel Markowski

SOUND PROGRAMMER  
Lukasz Zieba

TOOLS PROGRAMMER  
Ryszard Grabowski

LEAD CONCEPT ARTIST  
Grzegorz Siemczuk

2D GRAPHIC ARTISTS  
Lukasz Lakomski  
Stan Just  
Grzegorz Siemczuk

3D GRAPHIC ARTISTS  
Mateusz Chrzascz  
Wojciech Drazek  
Szymon Erdmanski  
Daniel Kisiel  
Fabian Kubicki  
Andreas Mitko  
Piotr Sulek  
Slawomir Jedrzejewski

CHARACTER ANIMATION  
Piotr Krysik  
Lukas Malec  
Piotr Markowski  
Piotr Sulek  
Slawomir Jedrzejewski

FX GRAPHIC ARTISTS  
Michal Stelmachowicz

LEAD GAME DESIGNER  
Miroslaw Dymek

GAME DESIGNERS  
Tomasz Kozera  
Hubert Kubit  
Stan Just

SOUND FX  
Arkadiusz Reikowski  
Marcin Deja

ORIGINAL SCORE  
- composed by -  
Borislav Slavov (Glorian)  
Victor Stoyanov

Published by  
**ZUXXEZ Entertainment AG**  
Karlsruhe, Germany under

**TopWare**  
INTERACTIVE

EXECUTIVE PRODUCER  
Alexandra Constandache

PROJECT COORDINATION  
Dirk P. Hassinger

TECHNICAL DIRECTOR  
Roman Eich

LOCALIZATION  
Patricia Bellantuono  
Martin Franger  
Francesca Pezzoli [IT]  
Maria Rossich [ESP]  
Ludovic Hebig [FR]  
Svetlana Tarasova [RUS]

PUBLIC RELATIONS  
Jörg Schindler

WEB DESIGN  
Piotr Strychalski

BOX & MANUAL LAYOUT  
AC Enterprises  
Karlsruhe, Germany

MANUAL TEXT  
Jörg Schindler

QA AND TESTING  
Michal Blasiak  
Wojciech Drazek  
Karol Harezlak  
Krzysztof Janeczek  
Jedrzej Jedrzejewski  
Adam Salawa  
Tadeusz Zuber  
Martin Franger  
Dirk P. Hassinger  
Alexandra Constandache  
Daniel Radmacher  
Klaus Neher  
Angela Conant  
James T. Seaman III  
Daniel Duplaga

SPECIAL THANKS  
Bernd Rack  
Caroline Conneely  
Jan Heitzer  
Holger Leopold  
Peter Schmitt  
Uwe Stoeßer  
Carmen Constandache  
Ion Constandache  
Tobias Peters  
Sandro Schilling  
Volker Abbing  
Jörg Schumann  
Stephanie Mantek  
Andrea Ruef  
Scott Cromie  
Matthias Mohr  
Jaromir Krol  
Thomas Pape  
Sebastian Dierkes  
Bruce von Maria Saal  
Daisy von der Silberzeile  
... and Jumper

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!




	LEGENDE	LEGEND	LÉGENDE	LEGGENDA	LEYENDA
	Allgemein	General	Général	Generale	General
	Angriffswelle	Waves	Vague	Ondata	Ataque
	Verbleibende Gegner	Enemies	Ennemis	Nemici	Enemigos
	Goldmenge	Gold	Or	Oro	Monedas
	Punktestand	Actual Score	Score	Punteggio	Puntuación
	Hauptmenü	Main Menu	Menu Principal	Menu Principale	Menú Principal
	Pause	Pause	Pause	Pausa	Pausa
	Starten	Play	Jouer	Gioca	Jugar
	Schnell- vorlauf	Double Speed	Augmenter Vitesse	Velocità Doppia	Doble Velocidad
	<b>Einheiten</b>	<b>Units</b>	<b>Unités</b>	<b>Unità</b>	<b>Unidades</b>
	Schloss- wache	Swordsman	Épéiste	Spadaccino	Soldados
	Bogen- schütze	Archer	Archer	Arciere	Arquero
	Nekromant	Necromancer	Nécroman- cien	Negromante	Nigromante
	Priester	Priest	Prêtre	Sacerdote	Sacerdote
	Imperial Gardist	Imperial Guard	Garde Royal	Guerriero Real	Guardián Real
	Feuermagier	Fire Mage	Mage de Feu	Mago del Fuoco	Mago de Feugo






# ANHANG | APPENDIX | ANNEXE

	Befehl	Command	Commande	Comando	Comando
	Upgrade Leben	Life	Vie	Ferita	Vida
	Upgrade Stärke	Strength	Améliorer	Forza	Fuerza
	Upgrade Magie	Magic	Magie	Magia	Magia
	Ausmustern	Discharge	Vendre	Vendi	Vender
	Heilen	Heal	Soigner	Cura	Curar
	Teleportieren	Teleport	Téléporter	Teletrasporto	Teletransportar
	Wieder- beleben	Revive	Ressusciter	Rianima	Resucitar
	Verdecken/ Aufdecken	Conceal/ Expose	Masquer/ Afficher	Nascondi/ Mostra	Ocultar/ Mostrar

## GANDOHAR Attacken / Attacks / Attaques / Attacchi / Ataques

	Feuersturm	Firestorm	Tempête de Feu	Tempesta die Fuoco	Tormenta de Fuego
	Blitzschlag	Lightning	Éclair	Saetta	Rayo
	Verlang- samen	Slow Down	Ralentisse- ment	Rallenta	Lentitud

## SORDAHON Attacken / Attacks / Attaques / Attacchi / Ataques

	Infernalische Fäuste	Infernal Fists	Poings Infernaux	Pugni Infernali	Punos Infernales
	Mentale Krallen	Mental Thorns	Épines Mentales	Spuntoni Mentali	Espinas Mentales
	Feuerklingen	Fire Razors	Lame de Feu	Lame die Fuoco	Hojas llameantes

## LIMITED WARRANTY

### IMPORTANT - PLEASE READ THIS LICENCE AGREEMENT CAREFULLY.

This End-User Licence Agreement ("EULA") is a legal agreement between you and zUXXEz Entertainment AG ("zuxxez" or "we") for the computer game software stated above, which includes computer software and associated media, materials and other documentation together with any updates to the original game software which is provided to you ("Software Product"). Copyright and other intellectual property laws and treaties protect this Software Product. The Software Product is licensed, not sold.

### OWNERSHIP

You only own the media on which the Software Product is recorded. zuxxez and/or its licensors shall at all times retain ownership of the Software Product as recorded on the media and all subsequent copies regardless of form.

### LIMITED WARRANTY

I. zuxxez warrants to the original purchaser of this Software Product that the physical medium on which the Software Product is recorded will under normal use and conditions be free from material defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The entire liability of zuxxez under this limited warranty will be, at Zuxxez' sole option, either (a) to return of the purchase price paid; or (b) to repair or to replace free of charge the Software Product that does not meet this limited warranty provided you return it in its original condition to the point of purchase with a copy of your receipt.

II. The limited warranty in section i. above is void if failure of the Software Product has resulted from accident, abuse or misapplication. Any replacement Software Product will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

III. The limited warranty in this paragraph does not affect your statutory rights which may vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

IV. Subject to the limited warranty above, this Software Product is provided "as is" and without warranty of any kind. To the maximum extent permitted by applicable law, zuxxez and its licensors disclaims all other representations, warranties, conditions or other terms, either express or implied, including, but not limited to implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the Software Product and each and every part thereof.

Without prejudice to the generality of the foregoing, zuxxez does not warrant that the Software Product is error-free.

V. In addition, to the maximum extent permitted by applicable law:

(a) in no event shall Zuxxez or its licensors be liable for any damages whatsoever (including, but not limited to, direct, indirect, or consequential damages for personal injury, loss of profits, business interruption, loss of information, or any pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use this Software Product, even if zuxxez has been advised of the possibility of such damages.

(b) in any case, the maximum aggregate liability of Zuxxez and its licensors under or in relation to this EULA or the use or attempted use of this Software Product shall be limited to the amount actually paid by you for the Software Product. Nothing in the terms above shall limit Zuxxez' liability to you in negligence for death or personal injury.

Zuxxez guarantees to the original purchaser of this computer software product that the disc supplied with this product shall not show any default during a normal use period of ninety (90) days from the invoiced date of purchase. In the first instance please return the faulty product to the point of purchaser together with your valid receipt. If for any reason this is not possible, (and it is within 90 days of the purchase date), then the faulty compact disc/cartridges should be returned to Zuxxez at the below address, along with a dated receipt, location of purchase, a statement describing the fault, and all original packaging.

Address for returns:

ZUXXEZ Entertainment AG \* Otto Str. 3 \* 76275 Ettlingen, Karlsruhe \* Germany

Lost, stolen or damaged discs or storage devices cannot be replaced.



"... IN THE TOP LEAGUE OF ROLE PLAYING."

- GAMESWELT.DE -

www.TwoWorlds2.com

"... IMPRESSED ME DEEPLY"

- EUROGAMER.DE -

# Two Worlds II

"... HUGE, COMPELLING, AND IMPROVED IN THE RIGHT PLACES"

- XBOX.MAG -

"... DEFINITELY A GAME TO FALL IN LOVE WITH!"

- GAMESMAG -



TopWare  
INTERACTIVE



© 1999-2011 by Zuxxez Entertainment AG.

Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump, Zuxxez and TopWare Interactive are trademarks and/or registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG.  
All rights reserved.

ZUXXEZ Entertainment AG • Otto Str. 3 • 76275 Ettlingen, Karlsruhe • Germany

[www.TwoWorlds2.com/cd](http://www.TwoWorlds2.com/cd)